



## GROOVEBOX

# NOVATION CIRCUIT TRACKS

Renovierte Groovebox

### VON MOOGULATOR

Guten Tag, es gibt jetzt einen Nachfolger zum Circuit. Der „Tracks“, er ist einer von zweien, der die Serie beerbt. Der andere im Rennen ist „Rhythm“ – eine Drummachine mit acht Drum-Spuren. Der Tracks ist die universellere Maschine von beiden und optimiert die Möglichkeiten und holt sich gegenüber dem alten Circuit zwei Spuren mehr ins Boot und verschiebt die Sidechain-Effekte in eine eigene Effekt-Sektion. Außerdem besitzt er eine erweiterte Patternlänge und ist auch sonst an vielen Stellen aufgewertet worden.

Wenn wir zurückschauen, finden wir im alten Circuit 2 Synth-Spuren, zwei Sidechain-Spuren sowie die vier Drumtracks und einen internen Lautsprecher mit dem etwas ungeliebten „Klinken-MIDI“. Heute haben wir es mit einem aufladbaren 4-Stunden-Akku statt des Batteriefaches zu tun. Der Tracks hat keinen internen Lautsprecher mehr für „die Alm“, sondern nur noch einen Miniklinken-Kopfhörer-Anschluss. Er hat einen Micro-SD-Slot für die Sicherung und die Sample-Nachladung. Außerdem brilliert er durch ein richtiges DIN-MIDI-Buchsen-trio. Ebenso sind Stereo-Eingänge an Bord und dienen zur Einmischung von Audio, um Mischpultplatz zu sparen und das einkom-

mende Signal als Sidechain-Quelle nutzen zu können. Was der Eingang (noch) nicht kann, ist von dort zu sampeln. Novation pflegte den Circuit sehr akribisch, sodass auch hier ein Update denkbar ist. Andere Funktionen wie etwa Envelope-Follower dürften ebenfalls machbar sein. Statt dem ollen USB-A prangt eine USB-C-Buchse auf der Rückseite. Das Gerät sieht viel eleganter aus, da es flacher wurde und wie ein Keil nach vorne hin verjüngt ist. Die Rückseite bietet allerdings keine weiteren Zusätze. Es gibt aber noch ein Merkmal zu vermelden: MIDI Thru in einem Groovebox-Gerät wegzulassen wäre absolut hinderlich für mittlere und aufwendigere Sets und daher zu ver-

urteilen. Umso besser, dass Novation daran dachte und das auch für diese Preis-Klasse. Dazu gibt es einen analogen Sync-Ausgang (im Miniklinken-Format). Die Pads sind nicht dynamisch, aber farbig. Es lassen sich sogar Farben auswählen. Die Voreinstellungen sind allerdings absolut ausreichend. Farbenblinde sollten nur erkennen können, dass etwas leuchtet, denn Farben und noch mehr die Position und Helligkeit spielen eine größere Rolle. Die Tasten sind sicher zu betätigen. Alles funktioniert ohne Display.

### ORGANISATION

Die SD-Karte muss nicht „riesig“ sein, denn sie erfasst maximal 31 „Packs“. Diese sind ein Speicherinhalt des gesamten Circuit Tracks, der 64 Samples, 128 Synth-Sounds und vor allem die Patterns und Verkettungen speichern kann. Ein Song mit allen Daten entspricht bei Novation einem sogenannten „Projekt“, der höchsten Organisationseinheit. Davon gibt es 64 pro Pack. Es ist ohne Ladezeit möglich, die Projekte umzuschalten.

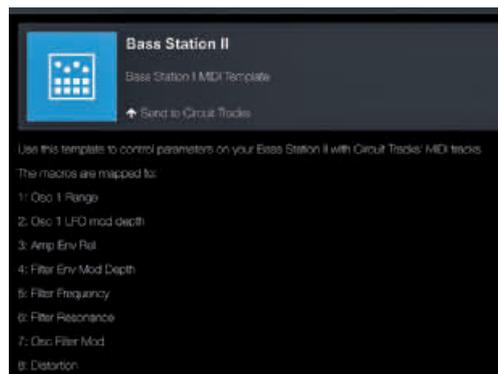
Die eigenen Samples sind über die Components Software oder über den Browser zu organisieren. Das funktioniert per Drag & Drop auf die entsprechenden Plätze als WAV-Files. Dort haben sie Namen und müssen mit 98 Sekunden pro Sound auskommen. Auch die beiden je sechsstimmigen Synths lassen sich komplett editieren. Sie haben drei Hüllkurven, zwei LFOs mit interessanten Wellenformen und Mustern, eine recht umfangreiche 20fache Modulationsmatrix und zwei Wavetable-Oszillatoren mit 1-Oszillator-Sync pro Oszillator, Rauschgenerator und Ringmodulation. Die zwei LFOs reichen sogar in den Audiobereich hinein und es gibt eine Reihe von Verzerrungsformen für das Filter und den Verzerrer-Effekt. Es gibt auch noch einen Chorus bzw. Flanger und einen kleinen Equalizer. Für „eingebaut“ ist das prima und durchaus beachtlich. Editieren kann man die Parameter am Gerät über frei belegbare acht Makroknöpfe, die in der Software zuweisbar sind. Ebenso funktioniert die Modulation von Baugruppen wie etwa eines LFO, der die Resonanz steuern soll. Die kleinen Kreise der Quellen werden mit der Maus aufs Ziel geschoben und eingestellt. Das war's.

Samples sind simple One-Shot Samples, die auch sehr einfach in der Tonhöhe und mit einfacher Decay-Abspielhüllkurve und Effekten belegt werden. Das gilt für alle vier Drum-Spuren.



### EXTERN UND INTERN

Zwei Synthespuren und zwei MIDI-Spuren senden MIDI-Noten und -Controller jeweils auf einem frei bestimmbar Kanal und können damit auch externe Synths steuern, ebenso gibt es für die Makroknöpfe Controller-Belegungen, um externe Synths zu steuern. Sogar Controller von externen Synths aufzeichnen ist möglich. Nachträglich editieren lassen sich jedoch nur die, die einem Knopf zugewiesen wurden. Dafür sind pro Pack acht Sets vorbereitet. Die Drums Spuren senden zusammen auf einem MIDI-Kanal auf einer einzigen Note pro Spur. Clever ist, dass jeder Step ein anderes Sample spielen kann, sodass es eine vierfache Polyphonie für bis zu 64 Samples gibt, die man direkt auswählen kann. Dafür gibt es insgesamt 196,6 Sekunden lang Platz pro Pack mit 98 Sekunden pro Sample. Viel mehr, als einzelne Samples zu nutzen ist auch nicht sinnvoll, da dieses Sample eine Drums Spur für sich beanspruchen würde und nicht genug Speicher für lange Samples anbieten kann. Die Synthespuren nutzen den internen Synth und senden MIDI, nutzen aber keine Samples, sondern feste Wavetables und Standardwellenformen.



### VON LINKS NACH RECHTS

Circuit Tracks ist zum Herstellen von Spuren, Loops und Patterns und sogar Songs geeignet. Dafür werden Samples und polyphone MIDI- und Synthespuren genutzt. Es gibt Dinge, die vorbereitet werden sollten. Dazu gehören Synth-Sound-Einstellungen mit den Makrodefinitionen (= die acht Encoder-Knöpfe) für genau jede Songidee und die Samples sowie geplante externe MIDI-Controller, die ebenfalls gemappt werden sollten, denn auf der Bühne geht das ohne Software nicht und ändern von Synthpatches ebenso wenig. Einspielen sowie Sounds oder Samples aus dem Speicher auszuwählen ist einfach und live machbar. Details sind vergleichsweise schnell erreicht. Echtzeit- und Step-Eingabe sind vorhanden, Transposition oder Verschiebung der Muster gibt es, aber nicht für einzelne Spuren. Die Makros auf der Bühne umzustellen ist zu aufwendig, aber nicht schwer, denn die Software bietet eine gute Übersicht, und das Nachladen neuer Sets aus Packs ist auch relativ schnell erledigt. Den kompletten Pack-Inhalt zu laden dauert allerdings durchaus einige Zeit.

Am Gerät funktioniert alles „optisch“ (anhand der Position), da es nur Pads als Anzeige gibt. Allerdings ist die Lernkurve flach. Das Prinzip ist nach 10–20 Minuten komplett verstanden. Das einzige, was man für Songs tun muss, ist die Übersicht über die Position zu behalten. Das geht für die Methode des Arrangierens und Verkettens gut – Novation-Kenner werden die Methoden auch schon kennen, denn sie sind mittlerweile im Remote SL und Launchpad Pro integriert (beide schon im SynMag getestet).

Das Funktionsprinzip ist ziemlich ähnlich dem anderer Novation-Sequencer. Für die Eingabe von Drums bzw. polyphoner Melodien gibt es einfache 16 Schritte. Akkorde erhalten allerdings alle die gleichen Dynamikwerte, da die Eingabe unterschiedliche Noten an der gleichen Stelle nicht unterscheiden kann. So etwas gibt es nur in den teureren Sequencern dieser Art wie dem Deluge, der MC707 oder der Akai Force. Tracks ist klar auf Geschwindigkeit und Einfachheit beim Erstellen optimiert. Für Eingaben wie Längen, Timing und Co. stehen maximal 16 Stufen zur Verfügung. Diese erweist sich auch als clever. So funktioniert das System durchgehend und konsequent: Das Lauflicht für 16 Steps läuft in den oberen 16 Pads durch, unten findet sich der entsprechend dazu passende „Balken“. Wenn ein Step gehalten wird, wird dessen Wert angezeigt und kann direkt verändert werden. Je nach Modus sind das Dynamik, Länge, Töne, Microtiming oder Wahrscheinlichkeit des Abspielens oder auch Variation (Mutation genannt).

Pro Spur können auch die Abspielrichtung und das Abspiel-Timing mit Triolen im laufenden Betrieb geändert werden. Beim Antippen des Spur-Tempos ist allerdings Zielsicherheit gefragt, denn beim Wiederrücksetzen würden bei ungenauem Umstellen Spuren auseinanderlaufen. Dann hilft nur noch ein Stoppen und Starten wie aktuell bei den meisten polyrhythmischen Konzepten. Der einzige zeitliche Nachteil ist auch der Vorteil bei der Eingabe von polyphonen Noten: Es müssen die Töne oder Step-Tasten gehalten werden, um einzelne Steps zu löschen. Sollten die Noten auf anderen Oktavlagen liegen, dann muss gescrollt werden. Es gibt eine kleine konzeptionelle Schwäche: Wenn ein Dynamikwert im Velocity-Modus geändert wird, kann der Step (die Note) nur in dem dafür vorgesehenen Modus gelöscht oder gesetzt werden. Dazu muss in den Note-Mode zurückgeschaltet werden. Das kostet genau einen Tastendruck mehr. Die Taster auf der linken Seite bestimmen, was editiert werden kann (Dynamik, Rhythmik, Notenwert, Länge usw.). Transposition wird auf alle Tonspuren via „Scale“ umgesetzt. Nur eine einzige Spur zu transponieren ist nicht möglich. Leider auch nicht auf Umwegen. Bei den Drums ist die Eingabe leichter, da Steps nur gewählt oder gelöscht werden können und keine tonale Eingabe nötig ist. Gesetzt wird stets mit der vorgewählten Sample-Wahl, die innerhalb der unteren 16 Taster angeboten, angezeigt und verändert

wird. Mit den Pfeiltasten sind auch weitere 16 Samples einfach zu erreichen. Es gibt vier Bänke (Seiten), weshalb wir auf 64 Samples kommen. Geht eine Sequenz über 32 Steps, werden jeweils 16 Steps angezeigt und dann die Anzeige gewechselt. Die kleinste mögliche Einheit ist 32 Steps lang (= Pattern). Es ist jedoch nicht die längst mögliche Pattern-Länge.

### 256 STEPS, SCENES UND ARRANGEMENTS

Jeder, der SynMag länger liest, weiß, wie sehr ich mich über vier Takte und weniger ärgere. Hier gibt es jedoch ein anderes Prinzip, was 256 Steps möglich macht und gleichzeitig Arrangement und Chaining (Verkettung von Patterns) in sich vereint. Reicht das nicht, muss einfach ein weiteres Projekt dafür genutzt werden. Die gesamte „Magie“ des Circuit Tracks ist in dieser Idee versteckt. Songs bauen macht Spaß und geht schnell. Einen Beat oder einen Basslauf oder Sequenz zu finden ist einfach. Besonders, wenn wenige verschiedene Töne verwendet werden, lassen sich durch die Abspielmethoden auch einfach Variationen einer Sequenz spielen – das Umschalten geht einfach und schnell.

„Scenes“ sind die Hälfte der oben erwähnten Magie. Sie finden unterhalb der Mutes im Mixer-Bereich in Form von 16 Feldern statt. Sie sind quasi Speicher für den Zustand des anderen Teils der „Magie“ im Bereich Patterns. Jeder Speicher ist ein Abspielzustand und diese können einfach mit benachbarten Pads verkettet und daraufhin einfach nacheinander abgefahren werden. Die zweite wichtige Page ist die Anzeige der Patterns. Jedes Pad repräsentiert für die Spur, in der sie liegt, eine 32-Step-Sequenz. Wird eine weitere (darunterliegende) Sequenz verkoppelt, so werden diese zusammenhängend gespielt. Dort lassen sich vier solcher Sequenzen der gleichen Spur direkt verketteten ( $4 \times 32 = 128$ ). Alternativ können Teile davon gespielt werden oder Gruppen davon, um alternative Phrasen zu bauen. Diese Sequenzen nehmen zwei Seiten ein und sind damit bis zu 16 Sequenzen zu 32 Steps stark ( $8 \times 32 = 256$  Steps). Im Extremfall sind es also acht verschiedene Variationen von Patterns pro Spur, die mittels Scene-Speicher oder direkt gewählt werden können. Jede Reihe würde im Standardfall grundverschiedene Patterns spielen. Sind jedoch einige davon verbunden, sollten diese stets verkettet bleiben und entsprechend tiefer die nächste Kette oder Einzelpatterns zu finden sein.

Auf diese Weise lassen sich zusammenhängende Patterns auswählen und in einer Performance variieren. Für komplexe Arrangements helfen Scenes, sie sind mit einem Knopfdruck anzuwählen. Sie lassen sich in gewünschter Reihenfolge abspielen. Das Sichern ist einfach (Shift!). Der „Trick“ ist eine Mischung aus Scenes und dem Arrangement-Status. Es ist nötig, dafür zwischen Mixer-Modus für Scenes und den Pattern-Mode für das Arrangement zu wechseln, denn Scenes können nur im Mixerbereich gespeichert werden. Die Kombination aus Scenes und Pattern-Abspielstatus macht durchaus eine bequeme und vor allem komplexe Steuerung möglich. Sollte das nicht reichen, stehen weitere Projekte zur Verfügung. Sie haben jeweils die gleiche Komplexität und sind einfach durch Antippen sofort da.

So ist durch die beiden Verkettungsmethoden ein recht vielfältiges Zusammenspiel der Sequenzen-Performance und Variation möglich, der wie ein Song live mit wenigen Tasten steuerbar ist. Der „Nachteil“ mag die Umschaltung zwischen dem Scene-Mixer-Modus und der Pattern-„Arranger“-Clip-Ansicht der Patterns sein, jedoch sind es auch wirklich nur diese beiden, die benötigt werden. Sehr gut gelöst ist die Weiterspiel-Reglung nach dem Wechsel von Patterns bzw. Clips oder Scenes: Ein Antippen wird im nächsten logischen Ende der Sequenz auf das nächste Set umschalten (nach dem Ende des 32er-Patterns), während ein nochmaliges Antippen die Sequenz sofort in den Start zwingt, ohne jedoch seltsam asynchron zu starten. Das ist noch besser als der sonst übliche „nach Ablauf des Patterns“, da es spontanere Entscheidungen zulässt. In der Praxis ist das einfach und „bühnenfreundlich“.

### SONG UND PERFORMANCE

Die meisten Songs werden ganz „natürlich“ von oben nach unten aufgebaut, sodass der erste Synth-Part stets oben links zu sehen ist. Meist sind die Drumparts kürzer, sodass dort oft mehr Variationen machbar sind, denn die Längen für jede Spur können verschieden sein. Soll ein Pattern länger sein als 32 Steps, so wird er nach unten hin um jeweils weitere 32 Steps erweitert. Parts mit eher langsamen Akkorden und „Begleitung“ und „wenig Nervosität“ (keine Sechzehntel) können auch durch simples Halbieren des Tempos umgesetzt werden, sparen dann Platz und sind auch einfacher zu editieren und zu überblicken.

Auch eine nichtquantisierte Einspielung ist möglich. Das wird einfach bei der Aufnahme durch eine andere Farbe des Aufnahme-metasters signalisiert und mit Shift umgeschaltet. Variationen, die weniger als 256 Steps verwenden, können unterhalb in der gleichen Spur aufgenommen werden. Das dürfte in den meisten Fällen reichen, besonders bei den Drums. Wenn das erledigt ist, lassen sich die Parts direkt anwählen und bei Bedarf diese Kombination diverser Drum- und Synthspuren als Scene im Mixerbereich speichern oder live anwählen. Wenn benachbarte Scenes oder Patterns angewählt werden, werden die als Kette jeweils abgearbeitet. Das kann durchaus bereits eine Songstruktur abbilden, sodass die Aufmerksamkeit für Sounds und Umstellungen in den Patterns möglich ist. Die gewählten Ketten sind allerdings auch stets zusammenhängend zu wählen. Als kleine Merkhilfe für die aktuelle Clipauswahl lässt sich „View Lock“ nutzen. Dann werden die zuletzt genutzten Patterns weiß markiert.

Gut gelöst ist auch die Möglichkeit der Variation von Ablaufrichtung, Tempo und

Wahrscheinlichkeit pro Step im laufenden Betrieb, die jeweils eigene Modus-Taster auf der linken Seite haben. Alternativ lassen sich mittels Mutation (Zufall) schnell neue Muster und Beats auswürfeln.

Der Hammer ist bei den Drums die Option, eigene Ratchet'n'Roll-Muster zu bauen (Microstep), die aus sechs Substeps bestehen, was geradezu vorbildlich funktioniert und auch leicht direkt zu ändern ist. So gut und elegant ist das erst in sehr neuen Sequencern gelöst. Innerhalb eines Steps wird so ein Muster dann abgespielt, um Wirbel zu erzeugen. Damit lassen sich auch Verschiebungen bauen, indem die ersten Steps einfach ausgeschaltet bleiben. Außerdem werden auch Akkorde erkannt. Für die lassen sich unterschiedliche Versatz-Timings im tonalen Modus bestimmen. Dort gelten die Ratchet-Möglichkeiten nicht zugunsten der Akkord-Microtiming-Option.

Mehr als zwei Tasten muss man nicht berühren, um irgendeine Funktion zu erreichen. Wichtig ist nur, dass der Betriebsmodus gewählt wird, wie etwa „möchte

ich jetzt Steps/Noten setzen und löschen oder deren Länge ändern ODER die Anschlagdynamik. Wenn nämlich die Anschlagdynamik editiert wird, kann nicht gleichzeitig ein Step gesetzt oder gelöscht werden. Dafür muss der Note-Modus aktiv sein und nur dort werden die Steps geändert! Das Konzept ist komplex genug und dabei einfach zu bedienen. Es ist schnell und für Polyphonie gibt es kaum schnellere Eingabekonzepte, die alles gleichberechtigt anbieten. Es weicht vom Deluge- oder MC707-Bedienkonzept ab. Dort versucht man dasselbe – mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen. Beim Deluge sind zwar mehr Details editierbar, aber es dauert auch länger, sie alle umzusetzen oder dort „hinzuscrollen“. Die MC liegt konzeptionell dazwischen. Auch dort sind Substeps für Drums bestimmt. Im Deluge muss man die Auflösung hochzoomen und kann dann feinste 128stel-Noten bearbeiten.

#### EFFEKTE

Es sind Effekte vorgesehen, die jeweils zwei Abgriffe für die Sidechains vorsehen. Dabei kann ein Kompressor z. B.

ANZEIGE

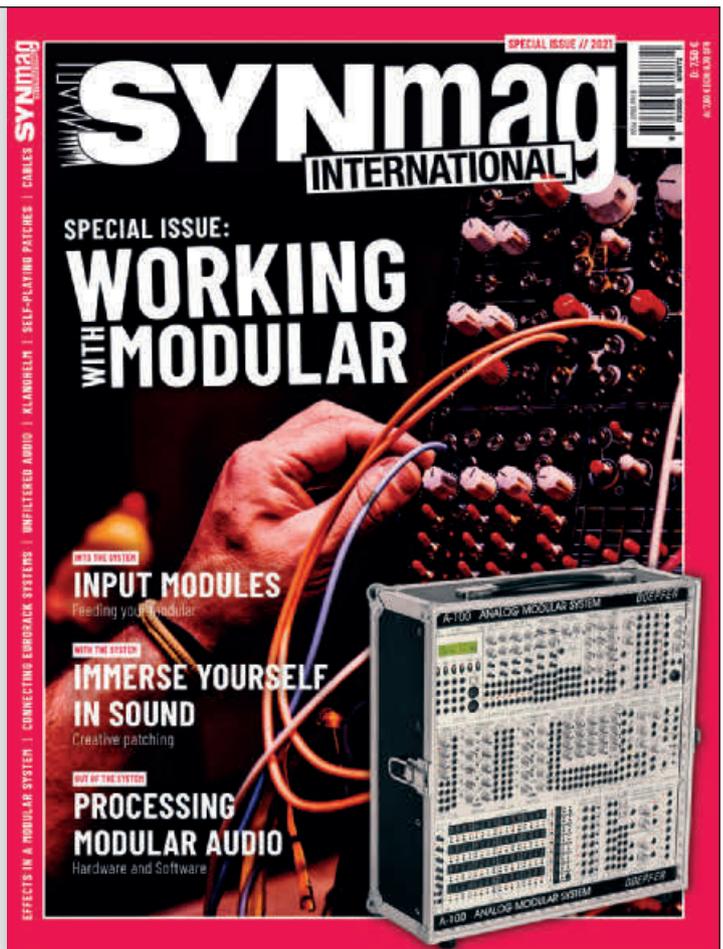
FIRST SYN MAG INTERNATIONAL

**OUT NOW!**

OVER 90 PAGES STUFF ABOUT MODULAR SYSTEMS

#### Exciting articles about:

- Input Modules from Bubblesound, Befaco, XAOC Devices and Vermona
- Cable basics, battery powered modulars
- Connecting Eurorack Systems with computers
- Effects in a modular system
- Creation, capture & manipulation of audio with modular instruments
- and many more topics: into the system, with the system & out of the system

**ONLY 9,50 € + SHIPPING****WWW.SYNMAG.1A-SHOPS.EU**

anhand einer Drum-Spur Akkorde einer Synthespur 2 abdämpfen und damit den Rhythmus noch einmal betonen, wie es z. B. in House-Tracks gern gemacht wird. Außerdem sind einige Einstellungen für Effekte über die Pads super leicht zuzuweisen. Es gibt Hall, Delay und Verzerrung. Die Sidechains sind Teil zweier Kompressoren, die auch durch eingeleitetes Audio gesteuert werden können. Für die Spureffekte sind ebenfalls die Pads für Variationen da, wie etwa für verschiedene Delay-Timings.

Einschätzung – für wen ist Circuit Tracks? Die vier Drumspuren wirken „wenig“, reichen aber vollkommen aus, da die Samples pro Steps anders klingen können. Die Verteilung von Hi-Hats sollten dann innerhalb einer Spur sein, sodass sie sich gegenseitig ausschließen. Gleichzeitig erklingende Sounds müssen jeweils in einer anderen Spur liegen. In der Praxis kommt man sehr gut damit aus. Sicher ist das Konzept „minimal“, aber es reicht aus und erlaubt noch eine Einbindung zweier beliebiger externer Synths oder auch bis zu vier. Knapp mit Melodien kann es nur ohne externe MIDI-Synths werden.

Das Gute bei MIDI-Spuren (und Synth-Spuren!) ist, dass per Echtzeit-Recording oder mit den Encodern acht MIDI-Controller-Ziele vorbelegt werden können (das sollte vor der Bühnenperformance mittels Software passiert sein). Auch wenn das Gerät mehr als acht Controller aufnehmen kann, so kann mangels Auswahl so eine Spur nur aufgenommen oder komplett gelöscht werden, während Controller neu eingespielt werden. Bei den Drums lassen sich nicht sehr viele klangliche Dinge ändern, jedoch lassen sie sich pro Drumspur verschieden behandeln (Pitch, Verzerrung/FX, Decay). Als Ergänzung für bestehende Grooveboxen, Rechner, aber sogar als einzige Maschine mit einem bis zwei externen Hardware-Synths funktioniert Tracks gut, wenn es sich nicht um sehr komplexe Songs handelt, denn vier melodische und vier Drumsounds müssen reichen. Das ist für viele Stile durchaus genug.

Die Steuerung von MIDI-Spuren gibt es auch in größeren Maschinen. Aber mit Controllern ist sie doch noch selten anzutreffen oder eingeschränkt in Sachen Automation. Die einzige Firma, die bei Automation noch viel vor sich hat, ist leider Roland.



### BEURTEILUNG

Der interne Synthesizer kann eine ganze Menge abdecken und ist mehr als ein Behelfswerkzeug. Was Circuit Tracks nicht kann, sind melodische bzw. polyphone Sample-Spuren, Drumloops oder Slices/Chops, weil dafür der Sample-Speicher nicht reicht. Die Grenzen liegen also eher bei experimentelleren Ansätzen, wo Synthesizer-Stimmen nicht passen und Field Recording gefragt wäre. Aber als MIDI-Looper wäre Tracks eine Alternative.

Wem ein solcher Inhalt von 256 Steps pro Spur inklusive der Scenes nicht reicht, kann schlicht und einfach ein weiteres Projekt nutzen und das im laufenden Betrieb umstellen. Es gibt also selbst für lange Patterns noch einen Kniff. Auch auf der Bühne lassen sich Sample-Sets und Projekte wechseln, denn es passen genug auf eine Card. Für die normale Einstunden-Performance wird sicher sogar ein Inhalt ohne Nachladen reichen. Die Novation Groovebox ist schon erwachsen und hat keine Kinderkrankheiten. Aber eine große Groovebox von Novation könnte eine spannende Angelegenheit sein. Sie hätte Operationen wie Transpose pro Spur und vielleicht mehr Spuren und komplexere Arrangements. Sehr viel mehr fehlt nicht als Studiozentrale für aufwendige Kompositionen. Vielleicht würden einige Musiker schon mit einer Kombination aus zwei solcher Maschinen gut leben können. Vermutlich kommt durch die „Rhythm“ jedoch noch eine Alternative in Kürze dazu.

Überrascht hat jedoch, was mit diesem kleinen Teil alles möglich ist und Druck hat es auch. Selbst als jemand, der Rolls, lange Patterns und Polyphonie mit etwas Dynamik schätzt – das alles kann der Tracks bereits schon. Für die, denen für externe Synths Spuren fehlen, ist er eine gute Alternative, denn er ist polyphon und es lassen sich auch die Synth-Spuren als MIDI-Spuren nutzen. Und er hat Drum-Spuren, die jedoch intern besser genutzt werden als extern. Als Drum-Trigger-Sequencer ist er deshalb nicht die erste Wahl, da es nur vier Noten auf einem MIDI-Kanal sind, die verschickt werden.

Wenn Controller grafisch als Balken erfasst würden und angezeigt werden könnten, wäre das auch noch ein wundervoller Modulations-Sequencer. Bis dahin muss man leider zu Fuß einspielen. Ein weiteres Feature könnte das Senden von Programmwechseln sein. Aber auch das ist jammern auf hohem Niveau, viele andere bieten weniger. Bereits eingeregnete Controller zeigen ihre Bewegung per LED-Helligkeit an. So ist es auch mit internen Parametern. Die Automation ist eher echtzeitorientiert, es reicht aber auch, nur kurz Record zu drücken und an der passenden Stelle den Encoder zu bewegen. Mit acht Knöpfen sollte das Wichtigste auch abgedeckt sein. Das gilt auch für Effektparameter, die ebenfalls vorher auf die Knöpfe zu legen sind. Wer gern spontan Sounds baut oder ganz andere

Dinge tut als geplant, muss darüber noch einmal nachdenken. Denn dafür bräuchte das Gerät einfach ein Display oder eine Methode, die Pads als Anzeige zu nutzen – in einem speziellen Zuweisungs-Modus, um es perfekt und spontaner zu machen. Die einzige Problematik kann also nur sein, dass für einen spontanen Jam nicht die passenden Parameter auf den Knöpfen liegen. Bei externen Synths gibt es die Option, diese am Ziel-Synth direkt einzustellen.

Ich war vom praktischen Handling und Nutzen der Maschine schon nach fünf Minuten überzeugt. Es sind sehr schnell und einfache Ideen umgesetzt oder skizziert. Der Spaß beim Ausprobieren von neuen Beats und Melodien ist sofort da. Auch auf speziellere Dinge wie Timing-Experimente und Ratchet-Beats muss niemand verzichten. Das dürfte die meisten Musikgenres gut bedienen und macht die Maschine für eine ziemlich große Zielgruppe interessant. Als Zweitgerät für externe Synths, als Proberaum-Gerät,



als kleines Ideenlabor und für minimale Tracks ist er schon sehr durchdacht. Der Akku reicht lang genug für eine Bahnfahrt und damit ist auf dem Weg zum Gig sogar ein Song fertig. Abgesehen von Kleinstangeboten wie dem Korg Volca Sample ist der Tracks auch die günstigste Groovebox. •

### NOVATION CIRCUIT TRACKS

Preis: 389 €

Web: [novationmusic.com](http://novationmusic.com)

ANZEIGE

# FLOHMAZONA MUSIKER-KLEINANZEIGEN

Der Musiker-Kleinanzeigenmarkt auf

**AMAZONA** © DE

Music can change the world.