

#groovebox

POLYEND PLAY

Direkteste Minimal-Groovebox

Was du jetzt siehst, wird einfach anders sein. Dabei diente die erste Groovebox von Polyend als geistiges Vorbild, denn eigentlich ist auch der „Play“ eine Art „Tracker“ mit extrem effizienter Stimmennutzung. Er denkt wie ein Tracker, wird aber bedient wie eine moderne Groovebox. | Text & Fotos: Moogulator

Die Optik erinnert an das, was neuerdings viele verwenden: eine Pad-Matrix. Aber diese Maschine ist weder ein Deluge noch ein Squarp Hapax, sondern generell ein Gerät für acht MIDI-Spuren/-Stimmen und acht Audio-Spuren/-Stimmen und mit unfassbar schnell anwählbaren Variationen. Auch sehr intuitiv und gut zugänglich ist die quasi lange Reihe von Patterns im Gedanken an ein Live-Arrangement. Die Verkettung ist eine sehr clevere Methode, die an Novations Circuit Tracks erinnert, jedoch mit viel mehr „Kettengliedern“ mit vielen Steps. Das ist auch für komplexe Songs ausreichend.

Der „Play“ ist also ein sehr vielversprechender Arranger und Sequencer mit einem starken Performance-Bereich. Der Klang-Bereich bleibt sehr minimal. Er spielt MIDI-Töne oder Audiofiles ab. Diese haben eine Filterung, aber keine Hüllkurven. Es gibt auch keine LFOs, ferner Effekte, jedoch **keine Sampler-Synthesizer-Abteilung**. Man kann filtern und das Panorama ändern, Start- und Endpunkte setzen. Es ist keine Filterhüllkurve vorhanden, sondern nur eine simple Abklingdauer-Einstellung. Die eigentliche Intelligenz steckt in der Art, Töne zu spielen. Das gilt für alles, was an **modernen Funktionen** in einem Sequencer denkbar ist: Zufall, Abspielrichtungen, Skalierung und vielseitiges Ratcheting sind möglich. Deshalb ist der Polyend Play zwar „gerade so“ eine Groovebox und MIDI-Sequencer, aber er ist dennoch in anderen Punkten anders. Daraus resultieren Vor- und Nachteile.

Die Patterns sind formell vier Takte lang, was aber durch die Verkettung ziemlich „egal“ ist. Es gibt zum Glück keinen Modus, der die Verkettung wieder aufhebt und alles zerlegt (wie leider beim Korg SQ64). Damit sind auch 16 Takte möglich.

Pick'n'Play

Wenn man einen Track „aus dem Nichts“ aus einzelnen Schlagzeugsounds oder Chords oder Piano-Schnipseln baut, dann ist das eine gut geeignete Maschine. Synth-Sounds sind hingegen nicht ihr Ding. Es ist egal, ob das Loops sind, jedoch wird es meist ein Sound sein. Wieso? Weil der Play weniger an eine Spur gekoppelt ist. Die Maschine arbeitet generell mit Sound-Schnipseln, ähnlich einer Collage. Man nimmt zunächst ein Sample und setzt es an die Stellen, wo es gespielt werden soll.

Es lassen sich Tonhöhe und Co. pro Step – ähnlich wie bei Elektron – setzen, speichern oder auch automatisieren. Das zuletzt gewählte Sample wird verwendet. In jeder Spur ist es somit möglich, jedem Pad und Step einen anderen Sound vorzuwählen. Die Spur gibt demzufolge keinen Hinweis darauf, welche Samples in dieser Spur vorzufinden sind. Jeder Sound ist pro Step im Extremfall ein anderer. Das ist Segen und Fluch zugleich. 64 Sounds werden damit in einem Takt untergebracht und spielen quasi eine komplette Drumsur in einer einzigen „Spur“. Der Nachteil liegt auf der Hand, denn man muss zunächst mit einem Endlosknopf einen Sound auswählen und der wird dann da gesetzt, wo ein Step gesetzt (aktiviert) wird. Es gibt keine Hinweise, was wo liegt und genau das kostet mehr Zeit. Besser wäre eine optische Hilfe oder eine Vorwahl von Klängen. So etwas bietet etwa die Circuit-Serie von Novation durch „Leuchten“ an einer bestimmten Stelle: „ich nutze jetzt Sound 16“.

Durch die **acht Spuren** ergibt das eine extrem effiziente Polyphonie-Verteilung. Sie ist eher mit einem Tracker oder einer Elektron Analog Four zu vergleichen. Noch konsequenter folgt das Play-System nicht dem „Instrument = Spur“-Prinzip. Der **Vorteil** ist, dass man ein komplettes Schlagzeug in einer Spur unterbringen kann, ggf. sogar mit Bass. Der **Nachteil** ist, dass nach dem spielerischen Setzen der Samples und Wechseln auf andere Spuren nur beim ersten Setzen der Sounds wirklich alles flüssig und schnell läuft. Hat man nun einige Spuren und Steps gesetzt, so sollte man dort eine Art „Ordnung“ einhalten oder eine gewisse Logik für sich finden. Man muss auf jeden Fall den Sound *vorher* immer „reinorgeln“ und genau das ist der Bremsen im System. Der Workflow könnte durch so ein Update massiv beschleunigt werden, alles andere ist blitzschnell. Auch das erste Setzen von Sounds geht superschnell. Das was lange dauert, ist die obige Methode des „Pick and Play“.

Exakt das ist das **größte Problem der Maschine**. Für die MIDI-Tracks gilt faktisch dasselbe Prinzip. Auch dort geht es um freie Noten und Zuweisung zu MIDI oder USB als Port sowie die MIDI-Kanal-Zuteilung. Wäre es möglich, den Klang, der nun gesetzt wird vorauszuahnen, wäre es die perfekte und schnellste Groovebox dieses Planeten. Sie sind ebenso pro Step gespeichert mit vergleichbaren Folgen, die ähnlich zu bewerten sind wie bei den „Audiospuren“. Das Auswählen eines Samples oder MIDI-Kanals/-Ports erfolgt über ein (Endlos-)„Poti“. Und das wird immer ein wenig „dauern“. Diese Zeit fehlt bei der Performance. Platz ist für gut **sechs Minuten Mono-Samples**. Das Gerät arbeitet in Stereo und

bietet Panning und Effekte an. Der Platz in der Maschine ist nicht riesig, ähnlich des „Trackers“. Die SD kann 512 GB groß sein und das Format ist FAT32. Pro Sample sind 45 Sekunden erlaubt. Der Sample-„Pool“ darf 133 Sekunden lang oder doppelt so lang sein im Low-Quality-Modus. Die Gigabyte-Mengen darf man hier nicht erwarten (wie beim „Tracker“). Übrigens sind sie technisch offenbar nah beieinander.

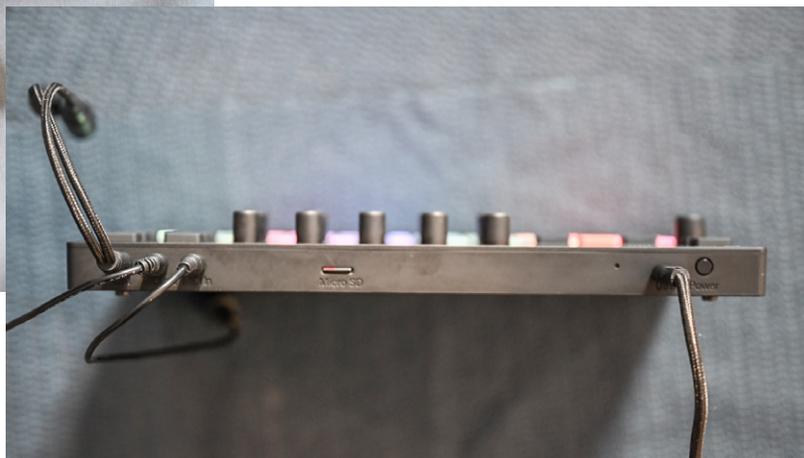
Mit dem System sind Beats und Töne sehr schnell gesetzt und zu einem Pattern zusammengebaut. Und das ist richtig cool und schnell. Wer die Bedienung in Action sehen will, kann in YouTube nach „SequencerTalk PolyEnd Play“ suchen. Der Play hat ein sehr gutes Arrangement- und Variations-Handling und ein noch genialeres Variations-Management im Arrangement und Pattern-Bereich, und das pro Spur. Es ist so ziemlich das Beste bei Bedientempo und Ausprobierfreude. Die Beschriftung ist etwas knapp, man wird sie jedoch bald kaum noch benötigen.



Bedienidee und Denkweise

Der Play hat eine Reihe von Encodern, die auf Antippen reagieren und ihre Funktion wechseln können. Das Display zeigt jeweils oben und unten einen Parameter – genau diese können gewechselt werden. Sie sind auch aufgedruckt. Es gibt keine versteckten Parameter. Im Menü werden Controller gemappt, die klassischen Einstellungen für





MIDI und Co. gemacht und Samples und Soundpacks verwaltet. Die Maschine ist bei der Einarbeitung von Samples wählerisch. Deshalb muss man beim Einlagern eine Reihe von Regeln befolgen.

Zurück zur Denkweise des Play. Er hat den klassischen **Echtzeit-Aufnahmemodus** als eine Hauptdarstellung und auch einen zum Setzen von Steps und Umschalten von Variationen. Es kann auch über externes MIDI aufgenommen werden, was eine andere Farbe benutzt, aber optisch genauso wie der Step/Variations-Modus für „Audio“ funktioniert. Der wichtige Teil ist jedoch der **Performance-Modus**. Interessant ist, dass die beiden Betriebsansichten kombiniert werden können und pro Spur verschieden sein können.

Der Performance Modus ist neuartig. Er erlaubt eine Vor-Auswahl von Spuren, die sich damit durch diese Performance-Betriebsart angesprochen fühlen. Dort lassen sich Timing, Richtung, Abspielmodus, Stottereffekte und vieles mehr auslösen. Jeder der „Live-Eingriffe“ ist in Spalten ausgerichtet und eine oder zwei Spalten breit. Dabei sind auch bestimmte Steps einzeln isoliert spielbar oder verkürzte Loops und auch Stereo-Spezialeffekte machbar. Die Effekte sind leicht abzurufen. Man muss aber „lernen“, an welcher Stelle welcher Effekt liegt. Es ist fantastisch für eine Live-Variation. Ein Update brachte einige weitere Effekt-Parameter pro Effekttyp und damit mehr Flexibilität. Auch Veränderungen, die sonst nur mit Granulareffekten, Delays, Hall und Loop-/Step-Wahl machbar wären, gibt es hier. Das ist einfach in der Handhabung und wird aktiviert durch simples Antippen – und man hört sofort den Effekt. Es gibt dort auch Filterung und Ähnliches. Die Anordnung ist fest.

Arrange and Destroy

Der Hauptscreen bzw. -modus lässt Patterns wählen und alles, was benachbarte Pads hat, wird als eine Einheit spielbar (Chaining). Die Pads sind nicht dynamisch (wie auch die von Deluge oder Hapax). Die rechte Seite ist für das Stummschalten oder Solieren

der Spuren da. Ganz rechts befindet sich die Anwahl der Spuren. Die entsprechende Spur wird angezeigt und umgefärbt. Die Krönung ist aber: Mit dem **Variation-Taster** kann eine Spur auf eine andere Version des Patterns umgeschaltet werden. Das stellt einem pro Spur und Pattern großzügige 16 Variationen bereit – das ist definitiv eine der besten Funktionen der Maschine, die man sofort woanders vermisst. Das kann man nicht genug loben, da es extrem gut handhabbar ist. Es sollte **Standard** werden. Dabei ist neben dieser Option ja nach wie vor die „Hauptpage“ mit so vielen Patterns und Patternketten vorhanden.

Einzelne Segmente im **Arrange**-Bereich sind schnell gefunden. Es gibt genug davon, um lange Passagen zu bauen. Strophen, Breaks und mehr kann man pro Spur oder im Arrangement ändern. Die Spuren-Variationen könnten als Bassvariationen, alternatives Schlagzeug, Ausfallbeats und Fills enthalten. Theoretisch können sie komplett anders klingen und andere Sounds enthalten. Das gilt auch für MIDI-Spuren, die exakt so funktionieren. Welcher Modus gewählt ist, ist an der Farbe erkennbar (blau vs. violett). Beidseitiges Halten von Buttons kopiert die Inhalte – eine total unkomplizierte Methode. Auch das ist vorbildlich, Bitte nachmachen!

Zurück zum Original

Als weitere Idee gibt es den Rücksprung auf eine „bisherige“ Version. So kann die Bühne mit spontanen Einfällen beschallt werden und mit einer Taste springt die Maschine zur Urversion eines Patterns zurück. Das gilt für jede Spur. Außerdem können mit **Einstellungen** wie Randomize, Probability oder Roll oder jedem anderen

„Befehl“ Spuren verändert werden, die mit einem Tastendruck in ihren Originalzustand zurückgesetzt werden. Damit lässt sich mit ihnen eine Art Solo spielen, um auch von da wieder zurückzukehren. Eine Spur kann per definiertem Zufall einige Steps mehr oder weniger spielen, abweichen, mit anderer Richtung oder beschleunigt pro Step spielen und zum Hauptthema zurückkehren. Auch das ist eine sehr livetaugliche Sache. Mit Fill lassen sich Spuren mit „sinnvollen“ Mustern füllen. Das ist quasi eine Art „Randomizer“ mit einer gewissen „sinnvollen“ Menge von gesetzten Noten und „Mutation“ bezüglich der „Änderung“.

Insgesamt ist bis hier her der ganze Sequencer bereits mehr als nur gut gemacht. Diese Art Arranger mit Variation und Co. sind absolut übersichtlich und überlappen sich so geschickt, dass sogar Mischbedienungen gut gelingen. So clever waren andere nicht. Dort muss man oft umständlicher arbeiten und es gibt Songs und Patterns. Hier gibt es keinen „Song“, sondern eben Ketten und Variationen und Abweichungen sowie temporäre Varianten. **Dies ist insgesamt eines der cleversten Systeme, die ich bisher gesehen habe.**

Anschlüsse

Das Gerät ist dem „Tracker“ sehr ähnlich und rückseitig eher spartanisch bestückt. Es hat die gleichen Maße, einen Micro-SD-Schacht und als Anschlüsse gibt es USB-C, einen Power-Taster und eine Klinken-Peitsche für Stereo als einzige Ausgangs-Option. Dasselbe gilt für MIDI mit zwei Miniklinken als Adapter. Mehr gibt es nicht. Auch MIDI-Thru fehlt, was ich zu Recht immer ankreiden muss. Das farbige Display ist schön groß, jedoch nicht berührungsempfindlich. Insgesamt verwaltet der Play 32 MIDI-Kanäle (jeweils verteilt auf die MIDI- und USB-Buchse). Übrigens lassen sich feste „Sets“ von MIDI-

Controller-Nummern vordefinieren. Sie gelten dann für alle Patterns und Arrangements und werden schlicht durch die Endlos-Encoder zugänglich und können genau deshalb nicht unendlich viel an der Zahl sein. Es gibt auch Anpassungen für den Tracker, dem Schwester-Sequencer. Man kann insgesamt also MIDI-Controller automatisieren und aufzeichnen, jedoch sind die pro Set fest und auf eine gute und großzügige Handvoll begrenzt.

MIDI und Controller

Einzelne Noten werden exakt so eingegeben wie Samples. Es gibt acht Spuren für MIDI-Noten, genau wie für Audio. Jeder Step kann eine MIDI-Note mit MIDI-Kanal und Zuweisung zum USB- oder MIDI-Anschluss enthalten, nicht mehr. Diese Steps sind monophon. Somit würde man zwei Spuren benötigen, um zweistimmige Akkorde zu erhalten. Es ist denkbar, dass in einem nächsten Update, pro Step ein Akkord zugewiesen werden könnte (via Scaling und logischer Transposition). Dies wäre nach jetzigem Stand aber eine Information (Akkordname) und keine echte „Polyphonie“ und damit auch nicht in sofort einspielbar. Wer das jetzt möchte, muss genau so viele Spuren opfern, wie es Töne im Akkord gibt. Polyend plant jedoch, Akkorde pro Step zu

ermöglichen. Ob es acht Monospuren oder entsprechend weniger polyphone Spuren sind, ist beliebig mischbar. Das Einspielen wird immer etwas Aufmerksamkeit benötigen. Durch diese Eigenheit ist das System zwar für Polyphonie tauglich, jedoch nicht „dafür gemacht“. Je mehr Töne ein Akkord braucht, desto mehr Spuren braucht der Play – (zumindest „noch“ bis V1.2). Deshalb wird wohl (noch) nicht jeder damit wirklich polyphon arbeiten und sich dafür andere Geräte suchen. Die Menge der Spuren sind besser für eine Reihe monophoner Synths verbraten. Zur Erinnerung kann jede Spur verschiedene Noten auf verschiedenen MIDI-Kanälen pro Spur spielen bzw. USB oder MIDI bedienen und damit insgesamt 32 Kanäle beschenken. Darunter können die schon genannten Controller liegen, die aber denen intern im Menü definierten entsprechen müssen und zentral festgelegt sind.

Die Variationen und Performance sind hier ebenfalls vorhanden, genau wie weiter oben beschrieben. Die Abspielfunktionen sind natürlich da vorhanden, wo es nicht um Sampling geht. Somit sind Roll/Ratchet und Wahrscheinlichkeit oder „spiele alle zwei Takte“ und Ähnliches hier abrufbar

und zurücksetzefähig. **Insgesamt 16 Spuren für Mono-Ereignisse klingt „wenig“, dennoch ist damit ohne Probleme ein volles komplettes Live-Setup machbar.** Die 128 Patterns plus 16 Variationen und noch mehr das Konzept machen das absolut möglich. Es macht einen irren Spaß. Gesichert wird alles in einem Projekt mit Sounds und Patterns. Es dauert durchaus ein paar Sekunden, diese zu laden. Diese Maschine ist eine Innovation. //

Polyend Play

- + Arranger, Variation, Fill und Pattern Chains unglaublich gut
 - + Performance Mode sehr praktisch
 - + effizient
 - + sehr livetauglich (bis auf den größten und systemischen Schwachpunkt)
 - Setzen von Samples wird „vergessen“ bei freier Performance
 - keine Hüllkurven, LFOs, ...
 - kein MIDI-Thru (an einem Sequencer immer schlecht)
- € 799
- ➔ polyend.com

ANZEIGE

