



Korg Legacy Collection

# Einer für alle, alle für Einen

*Mit der Legacy Collection gibt Korg einen furiosen Einstand im Softsynth-Sektor. Drei PlugIn-Adaptionen der hauseigenen Klassiker MS20, Polysix und Wavestation, dazu ein Multieffekt-PlugIn und den maßgeschneiderten MS20-Controller. Nachdem sich erste Euphorie gelegt hat, wollten wir wissen, wie sich die Collection in der Praxis schlägt...*



**U**m es gleich vorweg zu nehmen: die Legacy Collection gehört zweifelsohne in die Spitzengruppe authentischer Synthesizeremulationen. Korg sollte als Hersteller der Originale auch wissen, wie es klingen soll. Der typische Charakter der beiden Analog-Klassiker wurde dank Bauteil-Modelling (Component Modelling Technology) sehr gut eingefangen, auch wenn man keine völlige Deckungsgleichheit erwarten sollte. Immerhin weichen auch die Originale durch Bauteiltoleranzen und Gerätealterung voneinander ab. Dennoch, der virtuelle MS20 sägt sich mit angezerrten, rohen Sounds und markantem Hoch/Tiefpassfilter durch das Arrangement. Der Polysix bildet mit seinen weichen, breiten Analog-Sounds den passenden Gegenpol. Die Wavestation kommt dem Original am Nächsten, handelt es sich doch um einen rein digitalen Synthesizer, der auch als PlugIn mit seinen einmaligen rhythmischen Wave-Sequenzen sowie mit facettenreichen und lebendigen Flächen überzeugt.

## MS20

**Der halbmodulare MS20 von 1978 gehört zu den Kultgeräten der Elektronikszene.** Der monofone Synthesizer war kein Edelprodukt, sondern hat seinen Ruhm vielmehr dem eigenständigen, leicht aggressiven Sound zu verdanken. Das PlugIn übernimmt die Synthesestruktur des Originals, samt ihrer Besonderheiten. Zwei Oszillatoren mit unterschiedlichen Fußlagen und Wellenformen, darunter ein digitaler Ringmodulator (XOR aus Pulswelle und Rechteck), der für raue, metallische Klänge sorgt, gelangen über den Mixer in die beiden seriell verschalteten 12-dB-Filter, erst Hoch-, dann Tiefpass.

Es folgt der VCA und die Modulationssektion, bestehend aus zwei Hüllkurven (DAR, ADSR) und einem synchronisierbaren LFO, dessen Geschwindigkeitsbereich leider recht eng ist.

**Die Besonderheit des MS20 ist ein Steckfeld,** mit dem die verschiedenen Baugruppen neu verdrahtet werden können. Neben einem Sample&Hold-Generator findet sich hier auch der Audio-Eingang (nur für intern) mit Trigger-Ausgang, Ton- und Hüllkurvenfolger. Gegenüber einem echten Modularsystem sind die Möglichkeiten eingeschränkt, beispielsweise gibt es keine Oszillatorausgänge, die man für schnelle Modulationen nutzen könnte. Dennoch steckt hier im wahrsten Sinne des Wortes der Schlüssel zu außergewöhnlichen Effektsounds. Das Patchfeld gibt es natürlich auch am USB-Controller, allerdings werden hier keine echten Audio- und Steuersignale verkabelt, sondern nur das Routing des PlugIns fernbedient. Der Controller stellt ein verkleinertes Abbild des Originals dar und erlaubt es, den virtuellen MS20 praktisch im Blindflug zu bedienen. Die Patchkabel stecken sich beim Umschalten der Presets aber nicht von selbst. Die Miniklaviatur ist eine Geschmacksfrage, allerdings kann jedes MIDI-Keyboards zur Eingabe erhalten. Auch andere MIDI-Controller sind schnell per Lernmodus an die PlugIns angepasst. Bei

der Parametersteuerung über Controller und MIDI fällt auf, dass der MS20 mit 128 Schritten und ohne Parameterglättung nicht stufenlos arbeitet. Die Parameter feiner auflösen kann man jedoch mit der Maus und gleichzeitig gedrückter Shift-Taste.

Eine zusätzlicher Bereich am MS20-Editor ist mit den MIDI-Modulationen betraut: Zwei definierbare Controller adressieren insgesamt zehn Zielparameter in variabler Intensität, darunter Filter, Pulsweite und Tonhöhenmodulation und sorgt somit für zusätzliche Lebendigkeit. Mehr Leben ins Spiel bringt die Simulation analoger Ungenauigkeiten, doch den Regler sollte man vorsichtig dosieren und nicht gleich Vollgas geben.

**MIDI-Kompatibilität, Anschlagdynamik, Speicherplätze und bis zu 32fache Polyphonie, die MS20-Emulation wächst funktional deutlich über das Original hinaus.** Insbesondere die Mehrstimmigkeit und der regelbare Unisonomodus (bis 16 Stimmen) eröffnen Klangwelten, die mit dem Original schlichtweg unmöglich sind. Und ein polyfoner MS20 lohnt sich, denn der rotzig schneidende Sound überzeugt bei Akkorden, Arpeggien ebenso wie bei Flächen.

Bei der Bedienung am Rechner verliert man an Komfort. Die fotorealistische Ansicht ist hübsch anzusehen, aber zu klein →



*In der übersichtlichen Legacy-Cell kann man MS20 und Polysix kombinieren um etwa druckvolle Layersounds zu erzeugen. Zusätzlich kann man die Synths mit der umfangreichen MDE-X-Effekt-Bibliothek tunen*

## Der virtuelle MS20



### Soundtipp: Filterresonanz

→ Für den spezifischen Sound des MS-20 ist vor allem das kombinierte Hoch/Tiefpass-Filter verantwortlich, das in beiden Fällen die Selbstoszillation erreicht. Die Resonanz des Tiefpassfilters reagiert schon sehr früh (ungefähr ab Reglerposition 3) und färbt den Klang deutlich auch bei niedrigen Werten. Dank der individuell regelbaren Eckfrequenzen und Resonanzen sind variable Bandpässe und Formant-artige Klänge genauso möglich wie drückende Tiefpass-Sounds, bei denen durch die Resonanz des Hochpassfilter bei geeigneter Cutoff-Einstellung eine zusätzliche Bassbetonung erzeugt werden kann.

Werden die beiden VCO-Signale im Mixer bis ins letzte Viertel aufgedreht, entsteht ein leicht bis satt verzerrter Klang, der besonders bei höheren Resonanzwerten zum Tragen kommt. Dieser Drive kann (ungefähr ab Reglerposition 7) gut dosiert werden.



**Praktisch:** Bei einseitig gepatchten Steckverbindungen des halbmodularen MS20, kann man bei gedrückter Maustaste bereits beim Überfahren der potenziellen Verbindung das Endergebnis hören

zum Bedienen. Der eigentliche Arbeitsbereich „Edit“ passt nicht komplett in das unskalierbare Fenster und muss daher seitwärts gescrollt werden. Allgemeiner Kritikpunkt ist die zu kleine Beschriftung aller Plugins, die nicht immer optimal lesbar ist. Patch-Verbindungen am Rechner hingegen gelingen elegant: Ist ein Kabel einseitig gesteckt, braucht man bei gedrückter Maustaste nur über potenzielle Steckpositionen zu fahren, um das Ergebnis zu hören.

Ohne einen Audio-Eingang käme der virtuelle MS20 nicht zu vollen Ehren. Korg bietet folgende Lösung: Stand-alone nutzt man die Eingänge der Audio-Karte, im Sequencer-Betrieb das separate PlugIn „MS-20FX“, welches über eine eigene Preset-Bank ver-

fügt. Die Oszillatoren bleiben weiterhin nutzbar. Im Gegensatz zum echten MS20 arbeitet der Eingang sogar stereo bei entsprechender Polyfonie. Auf diese Weise lassen sich Filter und die zahlreichen Modulations-Verschaltungen hervorragend für andere Instrumente, etwa die Wavestation, und Audio-Spuren einsetzen.

### Polysix

**Der Polysix aus dem Jahre 1981 gehörte zu den ersten erschwinglichen programmierbaren und polyfonen Synthesizern.** Die Synthese fiel aus Kostengründen recht einfach aus: Pro Stimme gibt es einen Oszillator, einen Suboszillator, ein 24-dB/Okt-Resonanzfilter, einen LFO und eine ADSR-Hüll-

kurve. Für zusätzliche Klangfülle sorgt ein Effektprozessor, der sich zwischen Chorus, Phaser und Ensemble umschalten lässt. Dazu gesellt sich ein einfacher Arpeggiator. Der Polysix überzeugt nicht durch Extravaganz, sondern durch seinen Sound; er ist ein Musterbeispiel für gute Analog-Sounds ohne multiple Oszillatoren, Filter und Modulationen.

Die einstige Polyfonie von 6 Stimmen baut das PlugIn auf 32 aus. Auch bei dieser Emulation gibt es den Unison-Mode mit bis zu 16 Stimmen, die man mit „Detune“ und „Spread“ regeln kann. Der Soft-Synth kann deshalb wuchtiger als das Original klingen. Auch die Hüllkurven haben zugelegt, sie sind bei Bedarf flinker und haben daher →



## Legacy im Einsatz: Die Produktion von Double X „A: Life“

→ **Double X heißt das Techno-Duo, zu dem sich Alexander Kowalski und Torsten „Stassy“ Litschko von der Gruppe Sender Berlin gelegentlich zusammenschließen**, wenn es etwas härter zur Sache gehen soll. Bei ihrem neuen Album, das ungefähr Mitte Oktober auf dem Label Kanzleramt von Heiko Laux erscheint, haben die beiden bereits intensiven Gebrauch von der Korg Legacy Collection gemacht.

Wir haben sie zu ihren Erfahrungen im Produktionsalltag befragt.

### Warum habt Ihr Euch bei Eurer neuen Produktion als Hauptsynthesizer für die Korg Legacy Collection entschieden?

**Alexander Kowalski:** Ich besaß früher mal einen Korg MS20 sowie den Polysix, die ich beide irgendwann verkaufte habe, weil sie kein MIDI hatten. Eigentlich wollte ich mir wieder einen Polysix zulegen, denn der Sound gefällt mir mehr als bei meinem Roland Juno-106, doch da kam auf einmal Korgs Ankündigung für die Legacy Collection und Plug-Ins sind eben, bei aller Liebe zu den alten Synthis, doch praktischer als die alten Kästen.

**Torsten Litschko:** Wir haben die Software bekommen, installiert und sofort losgelegt – einfach Plug&Play! Die „Geräte“ und vor allem die Bedienung ist einfach vertraut, da konnten wir gleich die Sounds herausholen, die wir brauchten. Natürlich haben wir uns

auch sofort an den Controller gesetzt, jedoch nicht nur um wirre Modulations- und FX-Orgien zu erzeugen, sondern auch um bewegte und solide Sounds zu generieren.

### Wurden die einzelnen Synthesizer für spezielle Aufgaben eingesetzt?

**Kowalski:** Nein, sowohl für Bässe, Leads als auch Flächen und Chords kamen Polysix und MS20 gleichermaßen zum Einsatz. Den MS20 polyfon zu spielen war einfach Klasse. Beim Polysix haben wir natürlich die Chord-Memory-Funktion benutzt, den Unisono-Mode hingegen nicht, der ist einfach nicht mein Fall. Bei nur einem Track steuerte die Wavestation einen Sound bei, mit der muss ich mich erst noch richtig auseinander setzen.

### Ließen sich die Synths klanglich einfach in die Produktion integrieren?

**Litschko:** Die Sounds fügten sich sehr gut ein, wir mussten kaum etwas nacharbeiten. Ab und zu kam das Hoch/Tiefpassfilter des MS20 wie ein einfacher EQ zum Einsatz.

**Kowalski:** Das ist übrigens mein Lieblings-Feature am MS20, denn ich benutze gern zwei unabhängige Cutoff-Frequenzen. Gerade bei den Breaks, wo die Drums aussetzen, wurde die Synthline oft mit dem Hochpassfilter ausgedünnt.

### Habt Ihr denn das MS20-PlugIn auch nur als reines Filter benutzt?

**Litschko:** Ja, bei zwei Tracks wurden dort gesampelte Percussionloops durchgejagt...

**Kowalski:** ...und natürlich wieder das Hoch/Tiefpassfilter ausgereizt.

### Wie sah es mit den anderen Effekten aus?

**Kowalski:** Ehrlich gesagt war bis jetzt kaum die Zeit wirklich alle Effekte mal auszuprobieren. Außerdem gibt es hier im Studio ja auch noch genügend PlugIns, Outboard und DSP-Karten wie die UAD-1.

### Wie lief die Produktion eines Songs sonst generell ab?

**Kowalski:** Die Klangerzeugung kam fast ausschließlich aus dem Rechner, als zusätzliche Hardware war nur noch die Roland TB-303 mit am Werk. Am Tag haben wir zusammen zwei, drei Song-Skizzen gemacht, die dann nacheinander abgearbeitet wurden.

**Litschko:** Viele der gesampelten Drums-Sounds und Beats wurden in Reason arrangiert. Weiter ging es dann in Cubase, wo VST-Synthesizer und Effekte dazu kamen. Mitunter wurde dabei die CPU-Grenze des Rechners angekratzt und wir mussten einige Spuren freezeen.

**Kowalski:** Gemischt wurde dann alles wieder analog auf meinem Soundcraft-Ghost-Mischpult. Es ist einfach angenehmer richtige Kanalzüge zum anfassen zu haben. Insgesamt nahm die gesamte Produktion ungefähr 8 Wochen in Anspruch.

### Werdet Ihr auch auf Tour von der Legacy Collection Gebrauch machen?

**Litschko:** Ja, und wir wollen möglichst viel in Echtzeit regeln, da kommt uns der MS20-Controller natürlich sehr entgegen, der hat schon einen festen Platz in unserem Setup.

**Kowalski:** Ich hoffe, dass wir bis dahin schon Ableton Live 4 am Start haben, damit wir an Audio- und MIDI-Files gleichermaßen intuitiv arbeiten können. Ich denke das wird in Zukunft sicherlich ganz spannend.

### Alexander Kowalski und Torsten Litschko bei der Arbeit mit der Legacy Collection



## Der virtuelle Polysix



Auch beim Polysix kann man von der fotorealistischen Gesamtansicht in den Edit-Modus zoomen. Nicht vergessen hat man die beliebten Features Chord Memory und den Ensemble-Effekt.

### Soundtipp: Effekte

→ Zwei Funktionen machen den kleinen Unterschied zwischen Polysix und ähnlich strukturierten Analogsynthesen: **Chord Memory** und **Effects**. Chord Memory funktioniert absolut simpel: Den Akkord am Keyboard greifen und dann die Chord-Taste drücken, schon ist der Akkord gespeichert. Nun kann man mit nur einer Taste unterschiedliche Akkorde einzeln oder als Arpeggio spielen. Für viele House- und Dance-Producer dürfte diese Funktion ein Segen sein.

Bei der Effektsektion sticht vor allem Ensemble heraus, der selbst bei hoher Intensität den Klang nicht verwischt und mit dem sich der etwas starre 1-Oszillator-Sound des Polysix hervorragend beleben lässt. Aktiviert man dann noch die Unisono-Funktion meint man ein dickes Analogmonster mit mehreren Oszillatoren vor sich zu haben.

Vorteile bei knackigen Bässen und Percussions. Authentisch zeigt sich das Tiefpassfilter, das zu dem angenehm warmen Klang beiträgt. Zu den Stärken des Polysix zählen breite Flächensounds und Strings, die oft von der Qualität des Ensemble-Effekts profitieren. Einmal zugeschaltet, möchte man den Effekt nicht mehr missen. Das Rauschen der Effekte hat man, bei aller Liebe zum Detail, glücklicherweise nicht übernommen.

Zu den sinnvollen Ergänzungen zählen die Einbeziehung der Anschlagdynamik als Modulationsquelle sowie die Synchronisierbarkeit von LFOs und Arpeggiator. Sparsam ist dagegen die Anzahl von 32 programmierbaren Klängen. Hier ist die Authentizität fehl am Platz, man hätte die knappe Speicherplatzanzahl nicht unbedingt so übernehmen müssen. Die gleiche Einschränkung gilt übrigens auch für den MS20.

An den Spielspaß des Originals kann das Plugin nicht ganz erreichen. Das Original bietet für jeden Parameter ein Element auf dem Front-Panel an. Beim Plugin öffnet sich zunächst eine unbrauchbare, fotorealistische Gesamtdarstellung, von der man besser gleich in den Editierbereich wechselt. Zum

Glück entpuppt sich der MS20-Controller als akzeptable Lösung zur Echtzeitsteuerung.

### Wavestation

**Die Wavestation ist ein recht vielseitiger, Sample-basierter Digital-Synthesizer, dessen Portierung den Entwicklern nicht all zu viel Mühe bereitet haben dürfte.**

Klanglich gibt es nur minimale Abweichungen. Da die DA-Wandler von 1990 im Verhältnis zu aktuellen Audiokarten noch nicht so ausgereift waren, gibt es natürlich geringfügige Unterschiede. Dazu lief die alte Wavestation mit 32-kHz-Abtastrate.

**Die Oszillatoren des Plugins schöpfen aus einem Pool von 484 Wellenformen.**

Das Tiefpassfilter besitzt anstelle der Resonanz einen Exciter-Parameter, der entsprechend harmloser agiert. Pro Sound kombiniert man bis zu vier Oszillatoren zu einem Patch.

Die Besonderheit ist das dynamische Mischungsverhältnis über den Vektor-Stick beziehungsweise eine Vektor-Hüllkurve. Kernstück der Tonerzeugung sind jedoch die Wave-Sequenzen (siehe Kasten).

Es lassen sich acht Patches zu komplexen Layer- und Split-Sounds zu einer Performance verknüpfen. Den 32 Oszillatorstimmen geht dabei schon mal die Luft aus, ebenso wie der globalen Multieffektsektion, die neben Reverbs sogar einen Vocoder bietet. Das Plugin verzichtet deshalb auch auf den Multimode des Originals, hier öffnet man mehrere Instanzen mit eigenen Effekten. Das klingt besser, kostet aber CPU-Leistung.

Polyfonie und Modulationsstruktur wurden exakt übernommen, dazu gibt es die komplette Kollektion aller Korg-ROM-Sounds. Das sind stattliche 550 Performances und 385 Patches von denen viele das typische Wavestation-Flair vermitteln, Flashbacks sind garantiert. Leider hat man die Lautstärkeunterschiede der Presets nicht korrigiert. Ohne ihre Qualität in Frage zu stellen, dürfte mancher Sound inzwischen zu abgenutzt sein, um ihn neu aufzuwärmen. Für eigene oder importierte Sounds gibt es aber drei Bänke à 50 Sounds.

Veränderungen findet man in der Bedienung. Das Plugin orientiert sich an der alten Struktur mit umschaltbaren Bereichen für



„Select“, „Edit“, „Global“ und „Write“. Mit der Maus navigiert, selektiert und editiert es sich jedoch ein gutes Stück schneller. Hervorzuheben ist der grafische Editor für die Wave-Sequenzen, in dem man Pegel, Dauer und Überblendzeiten direkt in der Grafik oder als Zahlenwert ändert und dennoch hinterlässt das Bedienkonzept gemischte Gefühle. Man hat sich an einem Original orientiert, das eben nicht für eine übersichtliche Bedienung bekannt war. Man vermisst eine Undo-Funktion oder auch die Möglichkeit, Werte mit der Maus zu scrollen. Insgesamt hätte eine überarbeitete Darstellung in einem optimierten Fenster der Wavestation gut getan, die Display-orientierte Gestaltung begeistert nicht wirklich.

Erstaunlicherweise können zwar die Wave-Sequenzen, nicht aber die LFOs und Delay-Zeiten zum Host synchronisiert werden, unter Cubase SX mussten wir zudem die Synchronisation der Wave-Sequenzen teilweise neu starten.

Wie beim Original gibt es auch beim PlugIn eine altbekannte Stolperfalle. Die Wave-Sequenzen werden in der Bank verwaltet (32 Speicher) und Patches verweisen

auf diese Speicherplätze. Wird eine Wave-Sequenz modifiziert, folgt daraus eine Klangveränderung in allen Patches, die diese nutzen. Von der Logik gehört die Wave-Sequenz eher zum Oszillator und es gibt eigentlich keinen Grund diese Abhängigkeit aufrecht zu erhalten.

Die Parameterkontrolle über MIDI, fällt in der Wavestation rudimentär aus. Nur eine Hand voll Controller, darunter zwei für den Vektorstick, werden global festgelegt. Das ist ein Rückschritt gegenüber der Hardware, die auf systemexklusive Daten reagiert.

**Legacy Cell und MDE-X Effekte**  
**Die Legacy Cell kombiniert zwei Synthesizer (MS20 und/oder Polysix) mit Effekten zu einem druckvollen und konfigurierbaren Layer/Split.** Die Wavestation bleibt leider außen vor. Pro Synthesizer gibt es zwei Insert-Effekte sowie zwei weitere globale Send-Effekte, die allesamt der bewährten Korg-Bibliothek (Triton/Trinity, D16) entstammen.

Die Bedienoberfläche zeigt in einem Hauptfenster (Performance) die Programmwahl, Instrumentenbestückung, Send-

Effekte und eine virtuelle microKontrol-Ansicht. Über acht Pots und Fader steuert man beliebige Parameter über freie Controller. Per Doppelklick konfiguriert man die Instrumente mitsamt ihren Insert-Effekten. Die Oberfläche gleicht dann den jeweiligen PlugIns.

In Sachen Klangqualität legt die Legacy Cell noch einmal nach. Hier schöpft man in jeder Hinsicht aus dem Vollen. Entsprechend vielseitig und beeindruckend klingen die zwei Bänke mit je 128 Presets. Die üppigen Effektoptionen verleihen dem Klängen bei Bedarf einen weiteren, völlig neuen Charakter, wie er auch moderne Synthesizer auszeichnet.

**Die Effekteinheit der Legacy Cell gibt es auch als einzelnes Effekt-PlugIn (MDE-X).** Und die Qualität überzeugt dabei ebenso wie die Auswahl. 128 Programme, basierend auf 19 Algorithmen sind mehr als eine Dreingabe, sondern echter Mehrwert. Das stellen verschiedene Reverbs, Modulationseffekte, synchronisierbare Delays, Verzerrer, LoFi-Effekte und sogar ein Multiband-Limiter unter Beweis. Ein echter Bonus ist →

**Jetzt lieferbar!**



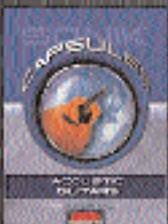
**Eclectic Drums**  
 Eine Schlagzeug Library und ein Plug-In, das eine Großzahl an Perkussionen in elektrischen und acoustischen Drum-Setups darstellt.



**Groove**  
 Eine Loop Library und ein Plug-In, das über 300 Beats in vielen verschiedenen musikalischen Stilen für Ihre Aufnahmen zur Verfügung stellt.



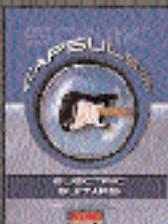
**Studio Drums**  
 Eine Library und ein Plug-In mit über 300 Schlagzeug-Setups von ungelächertem Profimusic.



**Acoustic Drums**  
 Die vollständigste Library und das Plug-In mit einer Auswahl an acoustischen, hochqualitativen akustischen Drums.



**Bass Drums**  
 Die komplette Library und das Plug-In mit zahlreichen hochwertigen akustischen und elektrischen Bässen.



**Electric Drums**  
 Die Library und das Plug-In mit der Auswahl an hochwertigen, professionellen E-Drums.

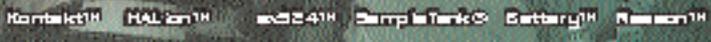


# Sonik Capsules™

## Universelle Sounds für alle Sampler



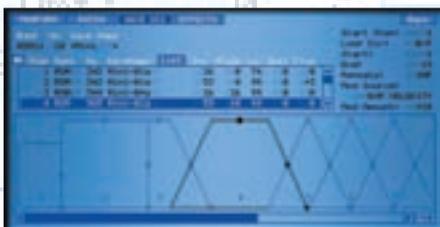
Mit jeder Sonik Capsule™ bekommen Sie die UFO Software zur Kompatibilität mit den meisten Samplern. Außerdem ist die SampleTank™ 2 LE Software dabei.



Bei Sonik Capsules™ handelt es sich um eine Palette innovativer Soundbibliotheken von Sonic Reality. Mit Sonik Capsules™ wurde ein großer Fortschritt im Bereich der Multi-Format Sound Libraries für Software-Sampler erzielt. Dank der integrierten UFO Software kann jeder Sonik Capsule Teil der innovativen SampleTank™ in den meisten populären Software-Samplern wie z.B. K. SampleTank®, Steinberg® HALion®, sSB24™, Native Instruments® Kontakt™ und Battery™, Propellerhead® Reason™ NKS™ und vielen anderen sofort verwendet werden. Durch die beigefügte neue Software SampleTank™ 2 LE kann jeder dieser Teile auch direkt als Soundmodul Plug-In innerhalb der Software SampleTank™ 2 unterhaltenen Plattformen in Mac OS 9, Mac OS X und Windows® XP verwendet werden.

Informieren Sie sich online unter [www.sonikcapsules.com](http://www.sonikcapsules.com) oder fragen Sie bei Ihrem IK Händler nach.

## Die virtuelle Wavestation



Bei der Wavestation kann man aus einem Pool von 484 Wellenformen schöpfen. Zusätzlich bekommt man die komplette Kollektion aller Korg-ROM-Sounds. Die charakteristischen Wavetable-Sounds können durch die übersichtlichen Menüs und vor allem mit dem grafischem Wave-Sequence-Editor schneller bearbeitet und umprogrammiert werden

die Polysix-Effekt-Sektion, die sich als idealer Partner für die Wavestation erweist. Umgekehrt hätte man sich auch den Wavestation-Vocoder gewünscht, der die fehlenden Eingänge des PlugIns (wie bei der Wavestation AD) kompensiert hätte.

### Rechenleistung

**Der authentische Klang der Legacy Collection benötigt eine potente CPU.**

Trotz P4- beziehungsweise Altivec-Optimierung fordert die Component Modeling Technology viel Leistung.

Unser Testsystem (Athlon XP 2,4 GHz/1 GByte, XP Pro, Cubase SX) quitierte zwei MS20, zwei Polysix, drei Wavestations und ein MDE-X Reverb mit 65 Prozent Systemauslastung. Ein weiterer MS20-FX und es fing ab 70 Prozent an zu knacksen. Je sieben geöffnete PlugIns ergaben: monofone MS20 (30%), Polysix (40%), Wavestation (55-60%), Novation BassStation (9%) und Arturia CS80V (50%).

### Konkurrenz und Fazit

**Mit der Legacy Collection gelingt Korg ein toller Einstieg in die Welt der PlugIns.**

Drei individuelle, hervorragende klingende Charaktere, die man so woanders nicht findet, dazu die Legacy Cell als aufgepeppte Variante. Echte Konkurrenz gibt es dazu nicht, da müsste man schon zur Original-Hardware greifen, die aber nicht immer MIDI-fähig und schon gar nicht so preiswert und integrierbar ist. Die Sammlung darf man deshalb preislich als außerordentlich interessant bezeichnen, bedenkt man den zugehörigen MS20-Controller und die einzelnen nutzbare Effektsektion. Natürlich kauft man ein Komplettpaket, das zudem eine schnelle CPU sehen möchte. Manch einen mag dies stören, etwa wenn man allein an der Wavestation Interesse hat. Klanglich hat Korg allerdings ein Statement abgeliefert und stellt klar, dass man ab sofort in der Spitzenliga der VSTis mitspielt.

Ulf Kaiser/jim//

### Soundtipp: Wellenreiten

➔ Da kein anständiges Filter vorhanden ist, muss die Wavestation an anderer Stelle ihren Charakter definieren. Und das sind die prägnanten Wave-Sequenzen. Jeder Oszillator kann eine programmierbare und synchronisierbare Schrittfolge abspielen, dabei wird jeweils pro Step Sample, Pegel, Dauer, Tonhöhe und Überblendzeit eingestellt. So kann man mit gleichen Sounds aber variierten Tonhöhen, ein Arpeggio erzeugen oder mit Drumsounds eine Rhythmusmaschine basteln. Kombiniert man verschiedene Synthwaves mittels Überblendungen, entstehen schöne Flächen-Sounds, die jedoch einen typischen Digitalcharakter haben und mitunter wie Wavetables klingen können.

Die allzu bekannten Wave-Sequenzen der Presets lassen sich wirklich schnell umbauen, um ihnen ein neues, modernes Gesicht zu verpassen. Mit wenigen Mausclicks wird aus einem 90er-Pop-Sound, eine interessante Atmo oder eine Click-Sequenz.

## Korg Legacy Collection



Track 29

Auf der CD hören Sie ab Track 29 Klangbeispiele zu den Synthesizern der Legacy Collection.

<b>Vertrieb</b>	Korg & More
<b>Internet</b>	www.korg.de
<b>Preis</b>	ca. 666 €
<b>Konzept</b>	MS20-, Polysix- und Wavestation-Emulationen, Multieffekt, MS-20 USB-Controller (Stand-alone/VST/AU)
<b>Technische Daten</b>	<b>Systemvoraussetzungen:</b> Win XP, PIV/1,5 GHz/Athlon XP, 512 MByte RAM; Mac OS ab 10.2.6, G4/1,25, 512 MByte RAM



authentische Simulationen der Klassiker, maßgeschneiderter MS20-Controller, 32fache Polyfonie für MS20, Polysix



Wavestation nicht in der Legacy Cell nutzbar, wenig Klangspeicher für MS20 und Polysix, keine neuen Wavestation-Sounds