

## STEINBERG SEQUEL 3

Audio/MIDI-Sequenzier



+++

günstiger Preis

+++

große Library

+++

Step-Hüllkurven

+++

Beat-Page

+++

Performance-Mode

Sequel Hersteller/Vertrieb Steinberg UVP 79,99 Euro

[www.steinberg.net](http://www.steinberg.net)

Die Hamburger Softwareschmiede geht mit Sequel in die dritte Runde. Ob Windows oder OS X: Im Sequencer für Einsteiger sind Songs in kürzester Zeit zusammengekllickt.

# »Sequencer for starters«

## Steinberg Sequel 3 Audio/MIDI-Sequencer

AUTOR: AXEL LATTA

Wie viele andere Anbieter stuft auch Steinberg seine Produkte in verschiedene Segmente ab. So ist Cubase nicht nur als Vollversion, sondern ebenso als mehr oder weniger abgespeckte Ausgabe namens »Artist« oder »Elements« erhältlich. Nun könnte man denken, Sequel wäre eine weitere Abstufung in dieser Großfamilie, doch weit gefehlt. Das Einsteigerprogramm verfolgt ein komplett anderes, viel einfacheres Konzept.

### WORKFLOW UND LIBRARY

Das vorzüglich gestaltete Ein-Fenster-Design, an das sich manch Steinberg-Nutzer wohl auch in Cubase oder Nuendo gewöhnen könnte, weiß sehr zu gefallen. Rein ästhetisch könnte Sequel eine Mischung aus Ableton Live, Presonus StudioOne und Native Instruments' Maschine sein.

Im Grunde kann man sofort nach der Installation loslegen. Riesig ist das Angebot von Loop und Sounds, die sich im Browser bzw. der »MediaBay« vorhören und bei Gefallen in das Arrangement ziehen lassen. Neue Spuren werden automatisch erstellt, und das Tempo sowie die Grundtonhöhe des Loops passen sich automatisch an die Projekt-Einstellungen an.

Um bei über 5.000 mitgelieferten Klangbausteinen die Übersicht zu behalten, ist die MediaBay nicht nur mit einer schnellen Stichwortsuche, sondern ebenso mit praktischem Attributfilter ausgestattet. Mit nur drei Klicks auf die entsprechende Kategorie, Subkategorie und den Stil ist das riesige Arsenal schnell auf ein paar passende Clips reduziert.

Auf etwa diese Arbeitsweise ist Sequel zugeschnitten. Die großzügige Library ist

zudem durch weitere »Content Sets« für Stilrichtungen wie Disco House, Alternative Rock oder 70s Funk preisgünstig zu erweitern. Für große Freude, besonders beim fortgeschrittenen Clip-Bastler, sorgt die Möglichkeit auch eigene Sounds verwenden zu können. Einmal per Drag&Drop in der MediaBay abgelegt, lassen sich einzelne Dateien oder sogar komplette Ordner in die Library integrieren und mit Attributen für die spätere Suche kategorisieren.

Nicht ganz selbstverständlich für ein derartig simpel konzipiertes Einsteiger-Programm ist die Aufnahmefunktion. Für das Recording stehen die klassischen Wortbreiten von 16 oder 24 Bit bereit. Sogar Multitake/Cycle-Recording, also das Aufnehmen mehrerer Durchgänge in einer Schleife, ist erlaubt. Alle übereinanderliegenden Clips lassen sich dann per Comping, wenn auch bei Weitem nicht so schön gelöst wie in Cubase 6, zu einem perfekten Take kombinieren. Nach einem Klick links oben im Clip werden alle Takes aufgelistet und springen nach Auswahl in die oberste Ebene. Um selektiv nur kurze Teile eines Takes zu verwenden, führt kein Weg an einem Schnitt vorbei. Doch wie soll das funktionieren, wenn neben dem »Stift« absolut keine weiteren Werkzeuge im Programm zu finden sind? Ganz einfach: Sobald sich der Mauszeiger im unteren Bereich eines Clips befindet, erscheint eine Schere.

### ARRANGEMENT UND PROGRAMMING

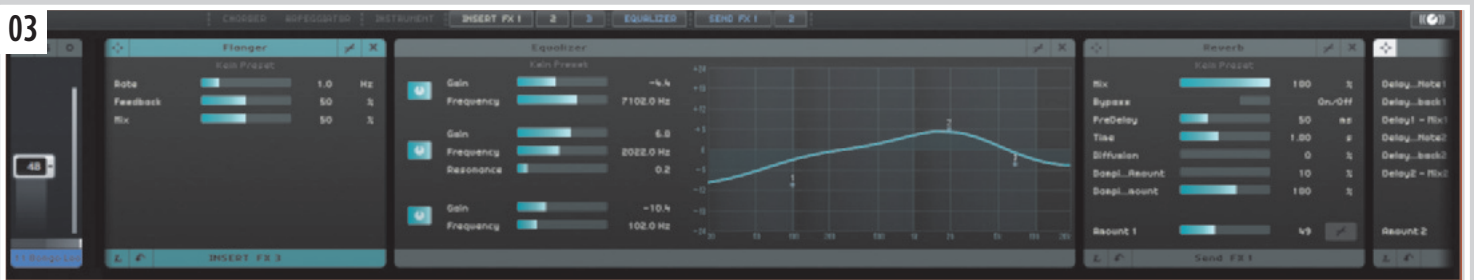
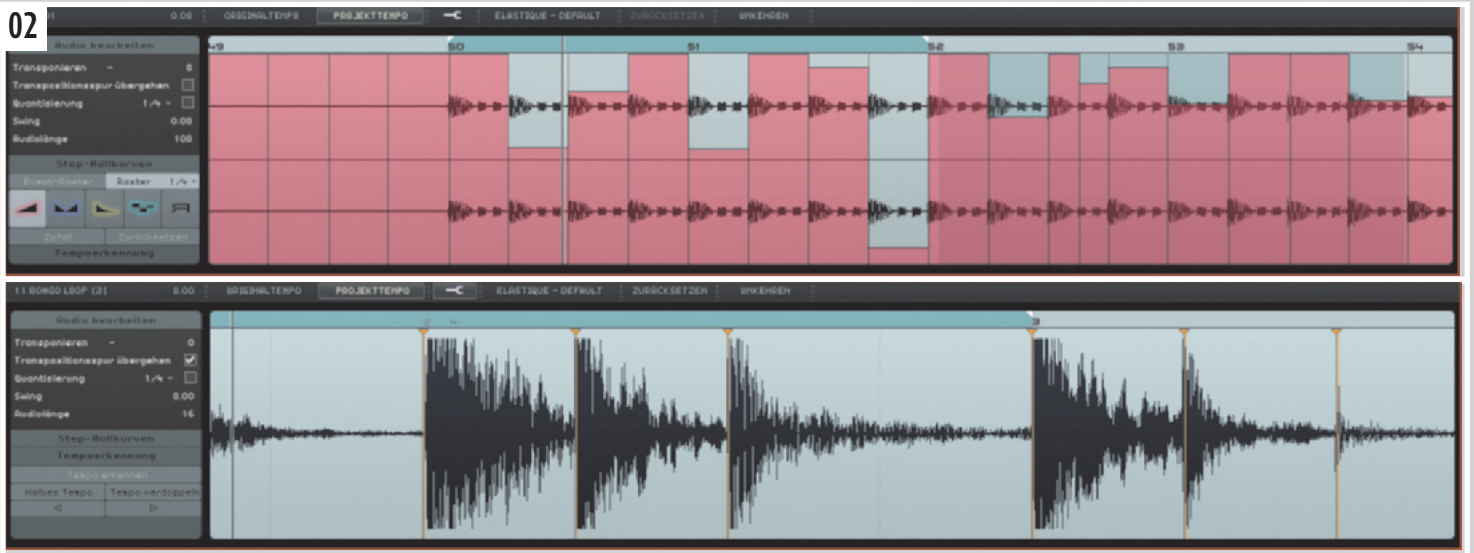
Durch die automatische Tempoanpassung ist das klassische, lineare Arrangieren bereits stark vereinfacht. Dieser Prozess wird weiter beschleunigt, denn auch im Bereich Echtzeit-

Arrangement hat Steinberg ein Feature übernommen, das man im Übrigen bereits aus »Loop Mash« in Cubase kennt. Auf der »Performance-Seite« sind 24 Live-Pads zu finden. Jedes dieser Pads übernimmt den Start eines zuvor definierten Song-Parts, die in einer Performance-Spur im Arrangement eingezeichnet werden – vergleichbar mit der Arrangement-Spur in Cubase. Der Übergang zum nächsten Part erfolgt dabei nahtlos nach 1, 2 oder 4 Takten oder nach der eingestellten Zählzeit. Mit gezielter Vorbereitung und etwas Übung ist das langwierige Hin- und Herrücken von Regions überflüssig, denn Performances lassen sich aufzeichnen und in das echte Arrangement umrechnen. Will man die Pads nicht per Mausclick starten, kann dies ebenso über die Computertastatur oder einen zugewiesenen MIDI-Controller geschehen, wodurch ein Live-Einsatz nicht undenkbar wäre. Top!

Eine der größten Stärken in Sequel ist die variable Grundtoneinstellung des Projekts. Selbst ein fertiges Arrangement lässt sich im Nachhinein transponieren, wobei alle Loops, MIDI-Noten auf Instrument-Spuren und eigene Audiodaten, sofern diese mit der richtigen Information kategorisiert sind, automatisch mit einbezogen werden.

Brandneu ist die sogenannte »Beat Page«, einer Kombination aus dem Drumcomputer »Groove Agent« und dem Stepsequencer »Beat Designer«. Diese Page verfügt zum einen über acht Bänke mit je 16 Pads, die nicht nur den Namen, sondern auch die Wellenform anzeigen. Hüllkurven für Amp, Filter und Voice sowie die mögliche Zuweisung der Pads auf bis zu acht **MUTE-**

**Die funktionalen Neuerungen** wie Beat Page, Performance Mode und Step Envelope Editor sind allesamt sehr gut umgesetzt und schnell zu verstehen. Auch die frisch eingeführten Plug-ins »VST Amp Rack SE« und »Halion Sonic SE« bringen einen großen Mehrwert in Sequel.



- 01 Groove Agent und Beat Designer sind perfekt in der neuen »Beat Page« kombiniert.
- 02 Viele Parameter wie Lautstärke, Pitch oder Panorama lassen sich per Hüllkurve steuern. Auch die Warp-Funktion zur Zeitkorrektur von Audiomaterial ist mit an Bord.
- 03 Der Inspector übernimmt u. a. die grundlegenden Mixing-Aufgaben: drei Inserts, ein Equalizer und zwei Aux-Sends.
- 04 Frische Integration bekannter Gesichter: Halion One wurde gegen »Halion Sonic SE« ausgetauscht. »VST Amp Rack SE« bietet einige Effekte für den Gitarristen.

**-GROUPS** erlauben detailliertes Sounddesign. Lediglich die Routing-Option der Pads auf Einzelausgänge wird vermisst.

Zum anderen findet im Fenster direkt daneben die Programmierung von ein- oder zweitaktigen Patterns statt. Alle Sample-Pads sind hier als gleichnamige Zeilen repräsentiert. Per Stift kann man dann Steps einzeichnen und die Velocity mit gehaltener Maustaste in einem Aufwasch ändern. Zwei kleine Pfeilsymbole in jeder Zeile erlauben zudem einen stufenlosen Spurversatz, und auch Swing- und **FLAM**-Parameter verhelfen zu mehr Groove. Allein diese Sektion macht Sequel zu einem mächtigen Produktionstool für rhythmische Sampling-Aufgaben.

## EDITOR

Im Editor finden die wichtigsten Audibearbeitungen statt. Neben einfachem Transponieren ist sogar die Funktion »Warp« zur Timing-Korrektur vorhanden. Im neuen Sequel hat ein weiteres, aus Ableton Live bekanntes Feature Einzug gehalten: »Step-Hüllkurven«. Selektiertes Audiomaterial wird mit einem einstellbaren Taktraster überlagert. Das ist wirklich sehr nützlich, um die individuellen Segmente blitzschnell mit einer knackigen und rhythmischen Clip-Automation zu versehen. Wenn sich auch keine beliebigen Parameter, etwa aus Plug-ins, dieser Sektion hinzufügen lassen, mit Lautstärke, Pan, Decay, Pitch und Reverse ist der Einsteiger bestens versorgt.

Ein neu aufgenommenen MIDI-Clip hingegen lässt sich nachträglich mit den grundlegendsten Funktionen im Editor bearbeiten. Transponieren, Swing und »Notenanfang quantisieren« sind selbsterklärend. Statt einer Funktion zum Quantisieren der Notenden, hat sich Steinberg eine sehr praktische Alternative ausgedacht, die besonders durch die direkte visuelle Rückmeldung einfach einzusetzen ist – »Legato«. Dieser Wert nähert Notenden stufenlos die folgenden Notensstarts an. Sogar Akkorde, deren Einzeltöne unterschiedliche Dauer aufweisen, gleichen sich proportional an. Simpel und effektiv zugleich! Was hier leider noch fehlt, ist ein Schnittwerkzeug, um Noten zu unterteilen. Ebenso fehlt ein MIDI-Routing im Allgemeinen, d. h., auch die Verwendung externer Geräte ist unmöglich.

## MIXER UND PLUG-INS

Alle Spuren sind selbstverständlich im Mixer angezeigt, wo sich neben der Lautstärke vor-

erst nur Mute, Solo und Panorama regeln lassen. Inserts und Aux-Sends sucht man hier vergeblich. Stattdessen muss man erst in den Spur-Inspector wechseln, in dem ausschließlich der aktuelle Kanalzug angezeigt wird. In dieser horizontalen Spalte, die konzeptionell etwas an die Clip-Ansicht von Ableton Live erinnert, lassen sich dann bis zu drei Insert-Effekte einfügen. Deren Reihenfolge ist leider untereinander nicht mehr zu vertauschen.

Die Parametrisierung der Insert-Effekte ist teilweise stark abgespeckt. Beispielsweise gibt der Compressor vorerst nur den Parameter »Threshold« und ein Preset-Menü vor sich preis. Aber für den unerfahrenen Nutzer ist das wohl mehr als ausreichend. Um die volle Kontrolle über alle Parameter zu gewinnen, muss das Plug-in mit einer dedizierten GUI geöffnet werden. Per Rechtsklick kann man alle Parameter zu den stets sichtbaren »Quick Controls« im Kanalzug-Insert hinzufügen.

Ebenfalls sehr reduziert ist die Anzahl der maximal verfügbaren Aux-Sends. Nur zwei Effekte lassen sich global einfügen. Sequel belegt Send FX 1 und 2 standardgemäß mit Reverb und Stereo-Delay – eine meist passende Auswahl. Öffnet man den Inspector für eine Instrumenten-Spur, lassen sich neben den Inserts und Sends noch zusätzlich die MIDI-Plug-ins »Chorder« und »Arpeggiator« nutzen.

Die erfreulichste Neuerung im Zusammenhang mit Effekten und Instrumenten gegenüber der letzten Version ist die Integration von VST-Plug-ins, allerdings müssen diese dem VST3-Standard entsprechen, was derzeit keine Selbstverständlichkeit ist.

## FAZIT

Sequel ist bei Weitem nicht das einzige Musikprogramm unter 90 Euro, aber der mitgelieferte, qualitativ hochwertige Content hat einen sehr großen Umfang und ist alleine schon den Preis wert. Der Spaßfaktor ist neben der automatischen Tempo- und Tonhöhenanpassung durch die simpel gestaltete MediaBay gesteigert, die ein schnelles Suchen und Finden des gewünschten Materials ermöglicht. Und die Möglichkeit eigenes Audiomaterial hinzufügen zu können, öffnet das System für fortgeschrittenere Anwender. Weitere Neuerungen bei den Editoren und mitgelieferten Plug-ins sind ebenfalls sehr gut umgesetzt und werten das Paket stark auf. ■

---

## GLOSSAR

---

Eine **MUTE GROUP** ist eine Funktion in Software-Samplern und Drum-Computern, oft auch »Choke Group« genannt. Durch die Zuweisung mehrerer Samples zu einer Gruppe lassen sich Überlappungen verhindern. Wird ein Sample ausgelöst, verstummt das zuvor abgespielte Sample, sofern es der gleichen Gruppe angehört.

---

Als **FLAM** (»Vorschlag«) werden zwei sehr kurz nacheinander ausgeführte Schläge auf eine Trommel bezeichnet.

---