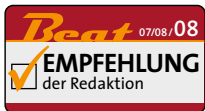


# Test: Roland Fantom G6

von Alexander Weber



## Eckdaten:

- 61 anschlagsdynamische Tasten
- acht Fader, vier Encoder
- 16 anschlagsdynamische Pads
- Channel-Aftertouch
- 128stimmig polyphon
- Widescreen-Farb-LCD
- zwei ARX-Expansion-Slots
- 2230 Wellenformen
- 256 MB Wave-ROM
- 16fach multitimbral im Studiomodus
- achtfach multitimbral im Livemodus
- MIDI-/Audiosequenzer
- Arpeggiator
- 1500 Patches
- 64 Rhythmsets
- 512 Livesets
- 128 Studiosets
- 76 Part- und 78 Multieffekte
- 3 Chorus- und 10 Reverb-Typen
- 32 MB Samplespeicher, auf 544 MB erweiterbar
- Samplingfrequenz 44,1 kHz bei 16 Bit
- drei USB-Anschlüsse
- XLR-Mikrofoneingang
- Line- und Instrumenteneingang
- vier Audioausgänge
- D-Beam-Controller
- MIDI-I/-O
- Pedalanschlüsse
- S-/PDIF-Ein- und Ausgang



## Fantom G6

**Hersteller:** Roland  
**Web:** www.rolandmusik.de  
**Vertrieb:** Fachhandel  
**Preise:** G6: 2399 Euro;  
 G7: 2769 Euro; G8: 3339 Euro;

- ▲ überzeugende Klangauswahl
- ▲ riesige Effektsektion
- ▲ durchdachte Live-Features
- ▲ Expansion-Slots
- ▼ kleines Sample-RAM

## Bewertung



Nach M3 und Motif XS legt – quasi als letzter der „großen Drei“ – nun auch Roland das Update seiner Edel-Workstation vor und will mit der aktuellen Fantom-G-Serie die Oberklasse gar neu definieren.



Wie bereits der Fantom-X steckt auch sein Nachfolger G in einem soliden Gehäuse mit gebürsteter Aluminiumoberfläche. Beherrschende Oberflächenelemente sind neben den 16 anschlagsdynamischen Pads und den acht Fadern sowie vier Drehpotis vor allem das farbige 8,5 Zoll große WVGA-Display mit einer Auflösung von 800 x 480 Pixeln. Anders als beim V-Synth ist es jedoch nicht berührungsempfindlich ausgelegt, sondern erhält seine Eingaben über acht Funktionstaster am unteren Bildschirmrand sowie einem Datenrad plus innenliegendem Navigationskreuz. Alternativ lässt sich eine USB-Maus anschließen, womit der Synthesizer quasi wie ein herkömmlicher Computer bedient werden kann.

Wie es sich für eine Workstation dieser Größenordnung gehört, hat Roland bei der Ausstattung mit Ein- und Ausgängen nicht gespart: Je eine USB-Schnittstelle dient zum Anschluss eines Speicher-Sticks oder ähnlicher Massenspeicher, zum Betrieb der erwähnten Maus sowie zur Verbindung mit einem angeschlossenen Computer zwecks Austausch von Sample- oder Sequenzerdaten. Hinzu kommen je ein digitaler S-/PDIF-Ein- und Ausgang, das obligatorische MIDI-Trio sowie Anschlüsse für Fußtaster und Expression-Pedal. An Eingängen hat der G6 einen Stereo-Line-Eingang sowie eine umschaltbare XLR-Mikrofon- oder Hi-Z-Instrumentenbuchse zu bieten, die auch 48 Volt Phantomspannung zum Betrieb von Kondensatorstudiomikrofonen liefern kann. Ausgangsseitig stellt der

Fantom wahlweise zwei Stereo- oder vier Monokanäle zur Verfügung, auf die sich beliebige Einzelklänge routen lassen.

## Kontrolle in Echtzeit

Gerade beim Liveeinsatz ist eine Echtzeitkontrolle verschiedener Parameter wichtig. Gegenüber der Fantom-X-Serie bringt der G6 zu diesem Zweck vier Encoder-Potis mit, die serienmäßig – je nach Betriebsmodus – mit Modulations- oder Klangformungsparametern konfiguriert sind, vom Anwender aber leicht mit jedem beliebigen anderen Wert belegt werden können. Hinzu kommen acht Fader mit je 45 Millimetern Regelweg, die im Livemodus die Lautstärkebalance der unterschiedlichen Parts, im Studiomodus den internen Spurmixer und im Single-Modus Klangparameter und Effekte steuern, deren Routing aber ebenfalls beliebig verändert werden kann. Bereits vom Vorgänger bekannt sein dürften die 16 anschlagsdynamischen Pads mit Aftertouch, die nicht nur Trigger-Funktionen wie etwa das Abfeuern von One-Shot-Samples oder die Auswahl von Rhythmus-Patterns übernehmen, sondern nun ebenso mit zusätzlichen Verwaltungsaufgaben wie dem Umschalten von Chord- und Arpeggio-Patterns, dem Stummschalten von Tracks und Parts oder dem Wechseln zwischen Effekten belegt sind.

## Klangerzeugung

Trotz der recht komplexen Synthesemöglichkeiten des Fantom G findet sich auch der

Einsteiger beim Editieren der Klänge schnell zurecht, denn Roland hat gerade für schnelle Eingriffe in die Klangerzeugung einen besonderen Bearbeitungsmodus, „Zoom Edit“ genannt, implementiert, der dem Anwender nur ausgewählte Parameter zu Filtern, Hüllkurven, LFOs und Routings zur Verfügung stellt. Ein Klick auf „Pro Edit“ öffnet hingegen ein sehr ausführliches Bearbeitungsmenü, in dem der Klangtütfler Zugriff auf wirklich jedes Detail der Synthese erlangt.

Grundlage für den lebendigen Klang des Fantom sind seine vier Oszillatoren, die sich aus den 2230 Wellenformen des Wave-ROM speisen, das mit 256 MB gegenüber der Fantom-X-Serie glatt verdoppelt wurde. Zur Auswahl steht hier die gesamte Bandbreite akustischer und elektronischer Instrumente, angefangen von Pianos, E-Pianos, Clavinetts und Orgeln über aller Arten von Akustik- und Rockgitarren bis hin zu Holz- und Blechbläsern, Bells, Percussions, Drums und Effektklängen, um wirklich nur einige Presets zu nennen. Zusätzlich in die interne Klangerzeugung integriert ist auch eine Auswahl an Klängen der „SRX-Expansions“, wie sie auch in der JV-Serie oder Rolands Sonic Cell zu finden sind. Erweitern lässt sich die interne Klangbibliothek durch maximal zwei „ARX“-Erweiterungsplatinen mit der von Roland neu entwickelten „SuperNatural“-Technologie. Diese Boards stellen eigenständige Klangmodule mit eigener Bedienoberfläche, Effekten und unabhängiger Polyphonie dar, die einfach an der Unterseite des Geräts ein-

gesetzt werden. Ergänzt werden die vier Oszillatoren durch 64 Rhythmsets, die einem über alle Tasten des Keyboards verteilten Drumkit entsprechen und alle gängigen modernen Musikstile abdecken dürften.

Einige der vielen Besonderheiten in der Klangerzeugung des G6 ist die „FXM“ genannte Frequenzmodulation, die zusätzliche komplexe Obertonstrukturen produziert sowie eine „Analog“-Funktion zur Simulation von Ungenauigkeiten analoger Schaltkreise. Selbstverständlich können auch eigene Samples mit in die Klangerzeugung einbezogen werden, doch dazu später mehr.

## Klangformung

Trotz Sampling und riesigem Wave-ROM bleibt der Fantom G6 ein subtraktiver Synthesizer, der mithilfe von Filtern den gewünschten Klang aus dem reichhaltigen Spektrum seiner Oszillatoren schält. Damit der Anwender dabei größtmögliche Freiheiten besitzt, hat Roland neben drei Tiefpassstylen mit unterschiedlichen Flankensteilheiten auch je ein Hochpass-, Bandpass- und Peak-Filter integriert, die sich über unzählige Modulatoren steuern lassen. Ein Highlight der Klangformung ist aber sicherlich die Lapidar als „Tone Mix Table“ („TMT“) bezeichnete Funktion, mit der sich das interne Signal-Routing der Oszillatoren beeinflussen lässt. So ist es beispielsweise möglich, Filter parallel oder seriell zu schalten und auf zehn verschiedene Arten mit einem Ringmodulator oder Booster zu kombinieren. Alle diese Einstellungen können separat für je zwei Oszillatorpärchen vorgenommen werden, sodass sich am Ende 100 Routing-Kombinationen ergeben.

## Modulationen

Neben den immer beliebter werdenden komplexen Hüllkurven aus Kombinationen von bis zu vier Zeit- und drei Level-Werten, die Tonhöhe, Filter und Endstufe steuern können, nutzt der Fantom natürlich auch zwei LFOs, zahlreiche Echtzeitcontroller der Oberfläche, einen Fußtaster, den Roland-typischen D-Beam-Controller sowie beliebige MIDI-Control-Messages, um in einer 4-mal-4-Matrix nahezu alle Parameter der Klangerzeugung und -formung modulieren zu können. Hervorzuheben ist hier der Step-LFO, mit dem sich – ähnlich einer Sample-and-Hold-Funktion – stufige, aber vordefinierte Modulationsverläufe über 1, 2, 4, 8, 16, 32 oder 64 Schritte programmieren lassen.

## Sampling

War vor wenigen Jahren eine Sampling-Funktion bei einer Workstation noch ein Novum, das man teilweise gar optional

zukaufen musste, gehört heute Sample-RAM schon zur Grundausrüstung. Während die Wettbewerber ihre Modelle serienmäßig mit 64 MB RAM ins Rennen schicken, wirken die 32 MB des Fantom fast schon mickrig, reichen sie doch gerade einmal für drei Minuten Stereomaterial. Mittels handelsüblicher DIMM-Speicherriegel kann der Synthesizer aber auf 544 MB (32+512) aufgebohrt werden. Die Audiosignale gelangen beim Sampling über den Line-, Hi-Z-, oder Mikrofoneingang in den Fantom und können direkt in der Eingangsstufe schon mit den internen Effekten belegt werden. Unterstützt werden die studioüblichen 44,1 kHz bei 16 Bit. Sehr praktisch ist auch die Skipback-Funktion, die während des Spielens immer den Audio-Stream der letzten 40 Sekunden im Speicher behält und diesen auf Knopfdruck in ein Sample umwandelt. So gehen auch die aus dem Flow heraus entstehenden kreativen Momente zukünftig nicht mehr verloren. Beim nachfolgenden Bearbeiten der Audiodaten spielt das LC-Display des G6 seine Stärken aus, denn bei keiner anderen Workstation lässt sich bequemer beschneiden, normalisieren, loopen, slicen oder stretchen.

## Livemodus

Völlig neu entwickelt wurde der Livemodus, mit dem sich nun bis zu acht Einzelklänge frei über die Tastatur splitten oder layern lassen, und deren Pegelverhältnisse auch während des Spielens bequem durch die Fader der Oberfläche kontrolliert werden. Als ein Novum im Bereich der Workstations kann man dabei Rolands „Patch Remain“-Funktion bezeichnen, bei der alle acht Sounds beim Umschalten des Klangprogramms inklusive aller Effekte ausklingen dürfen, der Keyboarder aber schon mit den neuen Sounds weiterspielen kann.

Mit an Bord sind zusätzlich ein einfacher Single-Modus sowie ein 16fach multitimbraler Studiomodus. Erwähnen muss man in diesem Zusammenhang auch den gänzlich überarbeiteten Sequenzer, der zu seinen 128 MIDI- jetzt auch bis zu 24 Audiospuren gleichzeitig anzeigen und editieren kann.

## Fazit

Bereits bei der exklusiv für die Beat veranstalteten Preview [1] im norddeutschen Roland-Hauptquartier bezeichnete Produktmanager Cord Brandis die neue G-Serie als ein „Möglichkeitenmonster“. Dass selbst dieser Superlativ angesichts der mächtigen Klangsynthese, komplexer Modulationen, unzähliger Spielhilfen und praktischer Live-funktionen eine glatte Untertreibung ist, wird auch dem Testredakteur, der sich mit



Im Livemodus lassen sich acht Einzelklänge übereinander schichten oder per Split auf der Tastatur verteilen. Die Fader steuern dabei die Pegelbalance der Klänge.



Dank farbigem LC-Display wird die Bearbeitung von Samples zum Kinderspiel, und Stretchen oder Loopen lässt sich bequem bewerkstelligen.



Auch Effektauswahl und -routing werden grafisch unterstützt, sodass der Anwender alle relevanten Parameter stets im Blick hat.



Der überarbeitete Sequenzer stellt MIDI- und Audiospuren nun gemeinsam in einem übersichtlichen Fenster dar und erlaubt gezielte Eingriffe in das Arrangement.

G6 und reichlich Kaffee ins Studio eingeschlossen hatte, schnell klar. Viele Neuerungen verbergen sich erst unter der Oberfläche des Geräts, die durch unzählige Detailverbesserungen das Arbeiten mit der G-Serie wesentlich vereinfachen und nicht ganz so spektakulär zu Tage treten wie der wirklich gelungene Livemodus oder die praktische Patch-Remain-Funktion.

Man muss schon ziemlich genau gucken, um am neuen Fantom-G etwas zum Meckern zu finden: den winzigen serienmäßigen Samplespeicher vielleicht oder die Tatsache, dass die überarbeitete Soundengine nicht mehr zu den Fantom-X-Presets kompatibel ist. Verglichen mit den enormen Möglichkeiten und Freiheiten, die der neue Fantom dem Musiker beschert, ist dies aber nicht der Rede wert. Und so überwiegt am Ende die Begeisterung für diese Maschine und das überzeugende Gesamtkonzept, sodass nur noch ein Wort zu sagen bleibt: gigantisch! ■

## Alternativen



**Yamaha Motif XS**  
[www.yamaha.de](http://www.yamaha.de)  
Preis: ab 2854 Euro



**Korg M3**  
[www.korg.de](http://www.korg.de)  
Preis: ab 2736 Euro