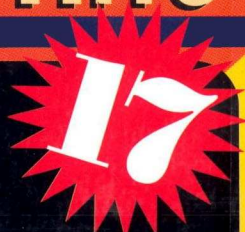


Soundpaket für Windows 3.1



1.2 MB



Soundpaket für Windows 3.1

ShareBert präsentiert:
Soundpaket für Windows 3.1

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Michael Ortlepp
Redaktion: Doris Heinzmann
Satz: Hüseyin Ceylan
Belichtung: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf
Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9514-2

1. Auflage 1992

2. Auflage 1992

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany
Copyright © 1992 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	7
--	----------

I. Installieren	9
------------------------------	----------

Das Soundpaket auf einen Blick	11
Treiber für PC-Lautsprecher	13
Waver	16
Whoop It Up!	16
Toilet	17
60 Sounddateien	18
Windows-Symbole installieren	19

II. Einsteigen	21
-----------------------------	-----------

Windows 3.1 zum Klingen bringen	23
Mit dem Waver geht's schneller... ..	25
Fehlermeldung mit Sirenengeheul	27
Noch mehr Sounds mit Whoop It Up!	29
Löschen mit Toilettenspülung	32
Sounddatei als Symbol	36

III. Nachschlagen	39
--------------------------------	-----------

Kurzreferenz zum Klangrecorder	41
Das DATEI-MENÜ	41
Das BEARBEITEN-MENÜ	42
Das EFFEKTE-MENÜ	43
Die Wavpak-Dateien	44
Die Boostin'-Waves-Dateien	47
Die Boostin'-Waves-Vollversion	50

ShareBert's Registrierungshinweise	55
---	-----------

Stichwortverzeichnis	57
-----------------------------------	-----------

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



“Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld”, ist ShareBert’s oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Das Soundpaket für Windows 3.1 ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert – mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette. Und für die ganz Ungeduldigen wird kurz beschrieben, wie sie das Programm starten und beenden.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten. Im letzten Teil gibt es bei Bedarf eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Portrait konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Wenn Sie dieses Buch durcharbeiten, sollten Sie sich aber noch zwei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls



Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter "ShareBert's Registrierungshinweise" nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den danebenstehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte. Auch wenn Sie sonst zu den Anwendern gehören, die mit den meisten Programmen auch ohne Anleitung zurechtkommen, sollten Sie hier aufhören.

Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichworte, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z.B. Strg) statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren



Das Soundpaket auf einen Blick

Welche Programme im Soundpaket für Windows 3.1 enthalten sind, haben Sie sicher schon dem Text auf dem Buchumschlag entnommen. An dieser Stelle möchte ich Ihnen nochmals einen vollständigen Überblick über die Leistungsdaten und Funktionen der einzelnen Programme geben:



Der Gerätetreiber **SPEAKER.DRV** gehört standardmäßig nicht zum Lieferumfang von Windows 3.1. Korrekt installiert, ermöglicht das Public-Domain-Programm die Ausgabe von Sounddateien über den PC-Lautsprecher, so daß Sie keine teure Soundkarte benötigen.

!SPEAKER.EXE

Das Freeware-Programm **WAVER.EXE** sorgt dafür, daß Sie jederzeit Sounddateien abspielen können, indem Sie die betreffenden WAV-Dateien im Dateimanager von Windows 3.1 doppelklicken.

!WAVER.EXE

Das Shareware-Programm „Whoop It Up!“ gibt Ihnen mehr Möglichkeiten, Meldungen und Optionen unter Windows mit beliebigen Sounddateien zu belegen:

!WHOOP.EXE

- Programmstart (Whoop-It-Up!)
- Programmende (Whoop-It-Up!)
- Fehlermeldung („Stop“-Dialogboxen)
- Rückfragen („?“-Dialogboxen)
- Informationen (blaues „!“)
- Informationen (gelbes „!“)
- Fehlermeldung (allgemeiner Programmfehler)
- Programmstart (alle Windows-Programme)
- Programmende (alle Windows-Programme)
- Vergrößern auf vollen Bildschirm
- Anwendung zum Symbol machen
- Fenstergröße wiederherstellen
- Vergrößerung rückgängig machen
- Fenster bewegen, vergrößern bzw. verkleinern



Wenn Sie sich für „Whoop It Up!“ mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein registrieren lassen, erhalten Sie eine Programmversion mit jeder Menge zusätzlicher Sounddateien sowie der Möglichkeit, jede Windows-Applikation mit einem unterschiedlichen Sound zu belegen.

!TOILET.EXE

Das Utility-Programm TOILET.EXE stellt Ihnen endlich eine vernünftige Funktion zum Löschen nicht mehr benötigter Dateien zur Verfügung: Sie ziehen die Dateinamen mit der Maus auf das Toilettensymbol - und die Einträge verschwinden aus dem Dateimanager. Später können Sie die Dateien entweder wiederherstellen (Undelete) - oder aber Sie löschen sie endgültig, begleitet vom Geräusch einer Toilettenspülung.

!WAVPAK.EXE

25 Sounddateien im WAV-Format enthält das Paket „Wavpak“. Namen und Beschreibungen dieser Dateien, die Public Domain sind, finden Sie in Teil III „Nachschlagen“.

!BOOSTIN.EXE

Ebenfalls 25 WAV-Dateien enthält die Datei !BOOSTIN.EXE. Dabei handelt es sich jedoch nur um eine kleine Auswahl aus dem Shareware-Paket „Boostin' Waves“. Bei Registrierung mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein erhalten Sie einen Satz von vier komprimierten 1,2-MB-Disketten.



Alle auf der beiliegenden Programmdiskette enthaltenen Dateien sind komprimiert! Versuchen Sie deshalb auf keinen Fall, eine Datei direkt von der Diskette zu starten, sondern halten Sie sich genau an die folgenden Anleitungen!

Treiber für PC-Lautsprecher

Sie besitzen eine Soundkarte (z.B. Soundblaster oder Ad-Lib), die bereits unter Windows 3.1 installiert wurde? Dann benötigen Sie den Speaker-Treiber nicht und können gleich beim nächsten Kapitel weiterlesen.



Für alle anderen Anwender gilt: Grundvoraussetzung für alle anderen Dateien und Programme auf der beiliegenden Diskette ist die korrekte Installation der Treiberdatei SPEAKER.DRV, denn sonst bleibt der PC-Lautsprecher stumm.

1. Legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk A: bzw. B: ein, und tippen Sie auf DOS-Ebene nacheinander die folgenden Programmzeilen:

Unter DOS

c:

cd \

md sound

cd sound

copy a:!\speaker.exe

bzw.

copy b:!\speaker.exe

!speaker

del !speaker.exe

2. Starten Sie Windows 3.1, rufen Sie die Systemsteuerung („Control Panel“) auf, und führen Sie einen Doppelklick auf die Ikonen „Treiber“ bzw. „Drivers“ aus.
3. In einer Dialogbox werden nun zunächst die bereits installierten Soundtreiber (z.B. MIDI) angezeigt. Klicken Sie auf „Hinzufügen“ bzw. „Add“, und bestätigen Sie die Vorgabe „Unlisted or Updated Driver“ (siehe Abbildung 1.1) mit .

Unter Windows

Abb. 1.1
Nach Bestätigung
der Vorgabe...

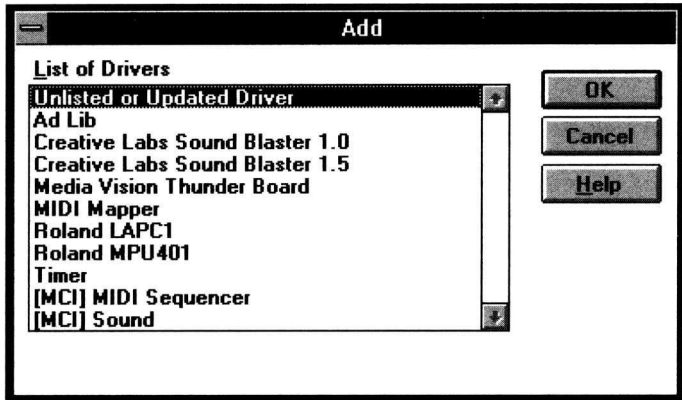
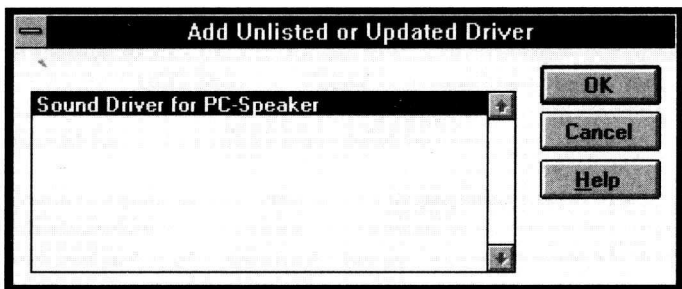


Abb. 1.2
...wird der Speaker-
Treiber angezeigt



4. Windows fordert Sie nun auf, die Treiberdiskette in Ihr Diskettenlaufwerk einzulegen. Geben Sie statt dessen „c:\sound“ so wie  ein, damit die in Abbildung 1.2 gezeigte Box erscheint.

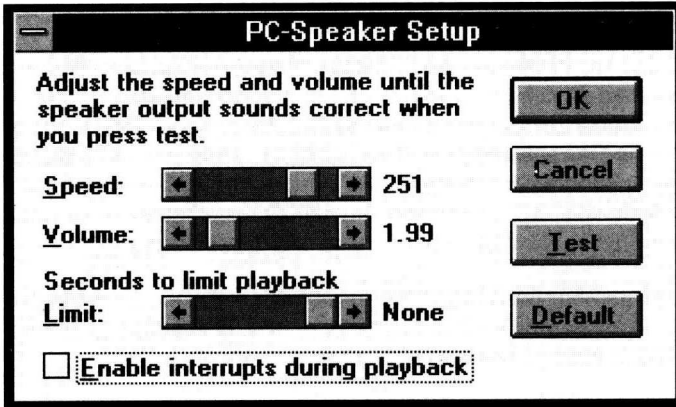


Abb. 1.3
Vorgaben für
Geschwindigkeit
und Lautstärke

5. Ein Mausklick auf „OK“ bringt Sie in eine weitere Dialogbox (siehe Abbildung 1.3), in der Sie Geschwindigkeit und Lautstärke einstellen können. Merken Sie sich dies für später, klicken Sie aber zunächst auf „OK“, um die Vorgaben zu bestätigen.
6. Letzter Arbeitsschritt: Damit Sie die Möglichkeiten des Speaker-Treibers nutzen können, muß Windows 3.1 neu gestartet werden. Klicken Sie also auf den entsprechenden Button.

Neustart

Um den Speaker-Treiber brauchen Sie sich nach der Installation nicht mehr zu kümmern. Er sorgt schlichtweg dafür, daß alle Soundausgaben über den eingebauten PC-Lautsprecher erfolgen. Theoretisch können Sie den Treiber nun direkt ausprobieren, indem Sie in Teil II „Einsteigen“ weiterlesen - ShareBert empfiehlt Ihnen aber, zunächst noch die anderen Utilities und vor allem die 60 Sounddateien zu installieren.



Waver



Keine Angst: Die umständliche Installation des Speaker-Treibers wiederholt sich jetzt nicht noch bei den drei anderen Programmen sowie den 50 Sounddateien. Daß Sie dennoch jede komprimierte Datei einzeln installieren müssen, könnte jedoch einigen unverständlich erscheinen - doch nur so hat jeder Anwender die Möglichkeit, nur diejenigen Dateien zu installieren, die er auch benötigt, und somit wertvollen Speicherplatz zu sparen.

Um die Datei !WAVER.EXE zu installieren, legen Sie die beiliegende Programmdiskette in Laufwerk A: bzw. B: ein, und tippen auf DOS-Ebene nacheinander folgende Befehlszeilen:

c:

cd\sound

copy a:!waver.exe

bzw.

copy b:!waver.exe

!waver

del !waver.exe



Wie Sie das Programm dazu benutzen können, Sounddateien per Doppelclick abzuspielen, lesen Sie bitte im Teil „Einsteigen“ unter der Überschrift „Mit dem Waver geht's schneller“ nach.

Whoop It Up!

Bleiben Sie aber zunächst auf DOS-Ebene, um das Programm „Whoop It Up!“ zu installieren:

copy a:!whoop.exe

bzw.

copy b:!whoop.exe

!whoop 

del !whoop.exe 

Sofern Sie bereits den Speaker-Treiber installiert haben, wird das Auspacken der Dateien von „Whoop It Up!“ durch die Meldung



README.TXT Overwrite [Y/N]

unterbrochen! Da die Installation des Treibers bereits in diesem Buch ausführlich beschrieben wird, können Sie die Frage problemlos mit ☒ beantworten. Beachten Sie aber, daß Sie in jedem Fall eine Eingabe machen müssen, damit die Installation fortgesetzt wird!

Wie Sie das Programm dazu verwenden können, verschiedene Meldungen und Funktionen innerhalb von Windows 3.1 mit Sounds zu belegen, erfahren Sie in Teil II unter der Überschrift „Noch mehr Sounds mit Whoop It Up!“.



Toilet

Möchten Sie beim Löschen von Dateien den Sound einer Toilettenspülung vernehmen? Dann bleiben Sie im Betriebssystem DOS, und fahren Sie gleich fort mit der Installation von !TOILET.EXE:

copy a:!toilet.exe 

bzw.

copy b:!toilet.exe 

!toilet 

del !toilet.exe 

Auch die Beschreibung von Toilet finden Sie im Einsteigen-Teil, und zwar unter der Überschrift „Löschen mit Toilettenspülung“.



50 Sounddateien

Zwar erleichtern die eben installierten Utilities das Abspielen von Sounddateien unter Windows 3.1 bzw. machen es überhaupt erst möglich (SPEAKER.DRV) - das Wichtigste an diesem Paket sind aber natürlich die 50 WAV-Dateien mit den Sounds, Songs und Geräuschen für jeden Geschmack.



Da die mitgelieferten Sounddateien zur Hälfte Public Domain (frei kopierbar und verwendbar), zur anderen Hälfte jedoch Shareware (Registrierung über den hinten im Buch eingebundenen Bestellschein bei dauerhafter oder gewerblicher Nutzung) sind, wurden sie in zwei verschiedene Dateien gepackt:

- !WAVPAK.EXE enthält die 25 Public-Domain-Dateien.
- !BOOSTIN!.EXE enthält die 25 Shareware-Dateien, deren Copyright bei Thomas Steg liegt.



Ich beschreibe Ihnen im folgenden Abschnitt, wie Sie alle Sounddateien installieren können. Damit Sie auch später noch eine Unterscheidungsmöglichkeit haben, sollten Sie die komprimierten Dateien !WAVPAK.EXE und !BOOSTIN!.EXE aber auf der Festplatte belassen. Sie können dann z.B. zunächst alle WAV-Dateien löschen („del *.wav“) und dann jeweils lediglich eins der Pakete auspacken („!wavpak“ bzw. „!boostin“).

Um zunächst einmal alle 50 Sounddateien zu installieren, geben Sie auf DOS-Ebene folgende Befehlszeilen ein, wobei die Programmdiskette noch in Laufwerk A: bzw. B: einliegen und das Unterverzeichnis \SOUND aktiviert sein muß:

```
copy a:!wavpak.exe ↵
```

bzw.

```
copy b:!wavpak.exe ↵
```

```
!wavpak.exe ↵
```

```
copy a:!boostin.exe ↵
```

bzw.

copy b:\boostin.exe 

!boostin.exe 

Möchten Sie wissen, welche Sounds sich hinter den einzelnen Dateien verbergen? Dann lesen Sie die entsprechenden Kapitel „Die Wavpak-Dateien“ bzw. „Die Boostin'-Waves-Dateien“ im Nachschlageteil. Außerdem finden Sie unter der Überschrift „Die Boostin'-Waves-Vollversion“ eine Liste der insgesamt 141 WAV-Dateien, die Sie bei einer Registrierung des Pakets Boostin' Waves auf vier komprimierten 1,2-MB-Disketten erhalten.



Windows-Symbole installieren

Theoretisch können Sie die beiden Utility-Programme WHOOP.EXE und TOILET.EXE starten, indem Sie den Dateimanager von Windows 3.1 aufrufen und die entsprechenden Dateinamen doppelklicken. Das Programm WAYER.EXE muß überhaupt nicht ausgeführt, sondern lediglich, wie in Teil II unter der Überschrift „Mit dem Wayer geht's schneller...“ beschrieben, mit den WAV-Dateien verknüpft werden.

Dateimanager

Ich finde es bequemer, die Programme über eigene Symbole starten zu können, und möchte Ihnen deshalb in einer letzten Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigen, wie Sie dazu vorgehen müssen:

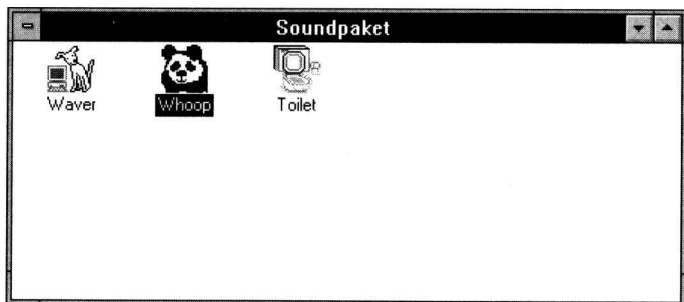


1. Starten Sie Windows 3.1, und richten Sie zunächst eine eigene Programmgruppe für das Soundpaket ein, indem Sie DATEI NEU bzw. FILE NEW wählen, den Schalter „Programmgruppe“ bzw. „Program Group“ anklicken und  drücken.
2. In einer weiteren Dialogbox geben Sie bei „Beschreibung“ bzw. „Description“ die gewünschte Bezeichnung ein (z.B. „Soundpaket“).

Gruppe

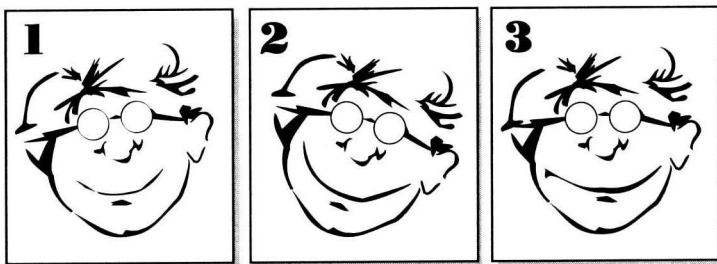
3. Nach der Bestätigung mit  wird die noch leere Programmgruppe von Windows eingerichtet.
- WHOOOP.EXE* 4. Richten Sie zunächst eine Ikone für das Programm WHOOOP.EXE ein, indem Sie erneut DATEI NEU bzw. FILE NEW wählen,  drücken und bei „Befehlszeile“ bzw. „Command Line“
- `c:\sound\whoop.exe`
- eingeben. Nach der Bestätigung mit  erscheint das dazugehörige Symbol mit einem Pandabären.
- TOILET.EXE* 5. Auf die gleiche Weise erzeugen Sie auch eine Ikone für das Programm TOILET.EXE - mit dem Unterschied, daß die Befehlszeile diesmal wie folgt lauten muß:
- `c:\sound\toilet.exe`
- WAVER.EXE* 6. Ob Sie auch für das Programm WAVER.EXE ein Symbol installieren (Befehlszeile „c:\sound\waver.exe“), bleibt Ihnen überlassen. Notwendig ist dies nicht - das Bildchen mit Hund und PC ist jedoch ganz nett...

Abb. 1.4
So könnte die
Programmgruppe
aussehen



In Abbildung 1.4 sehen Sie, wie Ihre fertige Programmgruppe „Soundpaket“ aussehen können. Wie Sie zusätzlich Ihre Lieblings-Sounddateien als Icons installieren können, erfahren Sie in Teil II unter der Überschrift „Sounddatei als Symbol“.

II. Einsteigen



Windows 3.1 zum Klingen bringen

Haben Sie den Speaker-Treiber installiert und Windows neu gestartet? Dann sind Sie sicher überrascht, bereits ohne weitere Vorbereitungen folgende Sounds aus dem PC-Lautsprecher zu hören:

- Beim Start von Windows 3.1 ertönt ein kleiner Tusch. *Start*
- Fehlermeldungen werden von einem kurzen akustischen Signal begleitet. *Fehlermeldung*
- Und beim Beenden von Windows 3.1 verabschiedet sich das Programm mit einer Sequenz aus vier Tönen. *Ende*

Bei diesen Sounds handelt es sich um WAV-Dateien, die zum Lieferumfang der grafischen Benutzeroberfläche gehören. Aber auch die 50 Sounddateien von der beiliegenden Programmdiskette können bereits über den PC-Lautsprecher abgespielt werden.

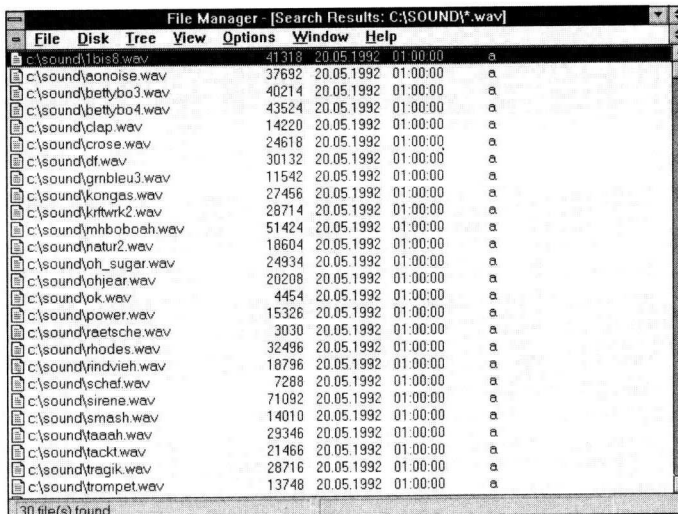


Abb. 2.1
Anzeige der WAV-Dateien

1. Rufen Sie den Dateimanager von Windows 3.1 auf, und führen Sie einen Doppelklick auf das Unterverzeichnis „sound“ aus.
- Suchen* 2. Wählen Sie die Menüfolge DATEI SUCHEN bzw. FILE SEARCH, überschreiben Sie die Vorgabe „*.“ mit „*.wav“, und drücken Sie . Wie in Abbildung 2.1 gezeigt, werden nun alle installierten Sounddateien mit der Endung .WAV aufgelistet.
- Klangrecorder* 3. Ein Doppelklick auf eine beliebige WAV-Datei spielt diese zwar leider noch nicht ab, startet aber zumindest den in Abbildung 2.2 gezeigten Klangrecorder von Windows 3.1.

Abb. 2.2
Der Klangrecorder
von Windows 3.1



- Play-Taste* 4. Drücken Sie , oder klicken Sie mit der Maus auf die Play-Taste mit dem nach rechts gerichteten Dreieck.
- Beenden* 5. Während die Datei abgespielt wird, erscheint die Sanduhr - anschließend müssen Sie den Klangrecorder über DATEI BEENDEN bzw. FILE EXIT oder durch Eingabe von **Alt** **F4** beenden, bevor Sie auf die gleiche Weise eine weitere WAV-Datei zum Klingen bringen können.



Der Klangrecorder kann mehr bewerkstelligen als das reine Abspielen von WAV-Dateien. So können Sie z.B. mehrere Sounddateien miteinander kombinieren, die Lautstärke verändern, Echo-Effekte hinzufügen und vieles mehr. Schlagen Sie in Ihrem Win-

dows-Handbuch nach, oder lesen Sie die Kurzreferenz im Nachschlageteil dieses Buches, wenn Sie diese erweiterten Möglichkeiten nutzen möchten.

Mit dem Waver geht's schneller...

Der Sound Recorder mag zwar zum Bearbeiten von Musikstücken bestens geeignet sein, zum „Durchhören“ der 50 Sounddateien ist er es nur bedingt. Das Problem besteht nicht nur darin, daß Sie immer erst die Play-Taste drücken müssen, damit die angeklickte Datei abgespielt wird - das Fenster muß zudem nach jeder Datei geschlossen werden. Ansonsten würde das Programm immer wieder neu gestartet, was zu massiven Problemen mit der Speicherverwaltung führen kann.

Probleme

Bevor Sie sich also daranmachen, sich mühsam durch die 50 WAV-Dateien zu quälen, empfehle ich Ihnen: Vergessen Sie den Klangrecorder zunächst einmal, und verwenden Sie statt dessen das Programm WAYER.EXE, mit dem Sounddateien einfach per Doppelklick abgespielt werden können.



Damit das eben beschriebene Verfahren funktioniert, müssen Sie WAYER.EXE nicht nur installiert, sondern auch mit einer WAV-Datei verknüpft haben! Wie das geht, entnehmen Sie bitte der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung:

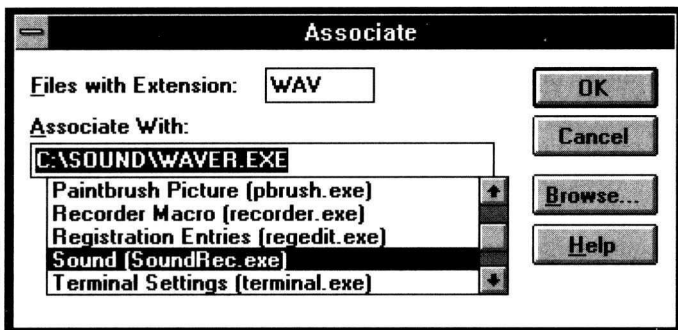


1. Markieren Sie innerhalb des Dateimanagers eine beliebige Datei mit der Endung WAV, führen Sie aber keinen Doppelklick aus!
2. Wählen Sie DATEI VERKNÜPFEN bzw. FILE ASSOCIATE. In einer Dialogbox sehen Sie nun, daß bisher alle WAV-Dateien mit dem Klangrecorder von Windows 3.1 verknüpft sind.
3. Klicken Sie auf „Durchsuchen“ bzw. „Browse“, und suchen Sie in der nun eingeblendeten Box den Dateinamen „wayer.exe“, den Sie doppelklicken.

Verknüpfen

Durchsuchen

Abb. 2.3
So werden WAV-
Dateien mit dem
Waver verknüpft



4. Vergleichen Sie Ihre Bildschirmdarstellung mit der folgenden Abbildung 2.3, und klicken Sie das „OK“-Feld an.
5. Wenn Sie jetzt eine beliebige WAV-Datei doppelklicken, erscheint der Klangrecorder nicht mehr. Statt dessen wird der Inhalt direkt abgespielt, und Sie können anschließend die nächste Sounddatei doppelklicken, ohne vorher irgendein Fenster schließen zu müssen.



Das Abspielen von Sounddateien funktioniert jetzt also um einiges schneller und einfacher. Aber wie kommen Sie nun an den Klangrecorder heran, wenn Sie z.B. zwei Musikstücke miteinander verbinden möchten? Ganz einfach: Sie aktivieren zunächst die Zubehör-Programmgruppe, in der sich auch Paintbrush, Write etc. befinden. Dort finden Sie dann auch ein Mikrophon-Symbol - ein Doppelklick darauf startet den Klangrecorder. Vergessen Sie aber nicht, daß dieser ohne Inhalt gestartet wird, Sie also in jedem Fall noch eine WAV-Datei laden müssen, bevor Sie mit den verschiedenen Funktionen herumspielen können!

Fehlermeldung mit Sirenenengeheul

Auf die Sounds, die beim Starten und Beenden von Windows sowie bei Fehlermeldungen erklingen, sofern Sie den Speaker-Treiber installiert haben, wurde bereits hingewiesen. Es ist aber bereits mit normalen Windows-Funktionen möglich, andere Sounddateien auszuwählen, z.B. aus den 50 WAV-Dateien der beiliegenden Diskette.

Wie das geht, werde ich Ihnen an einem kleinen Beispiel demonstrieren: Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt, wie Sie Windows dazu bringen können, bei schweren Programmfehlern die Datei SIRENE.WAV ertönen zu lassen. Ich möchte Ihnen aber jetzt schon sagen, daß Windows hier keine optimalen Möglichkeiten bietet.



Wenn Sie gleich die erweiterten Möglichkeiten des auf der Diskette enthaltenen Utility-Programms „Whoop It Up!“ nutzen möchten, können Sie die folgende Anleitung überspringen und direkt das nächste Kapitel durcharbeiten. Ansonsten gehen Sie zunächst wie folgt beschrieben vor:

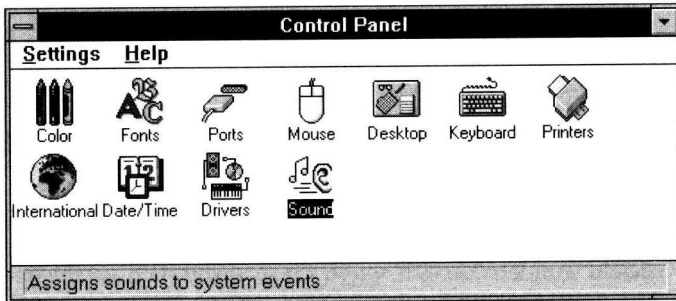
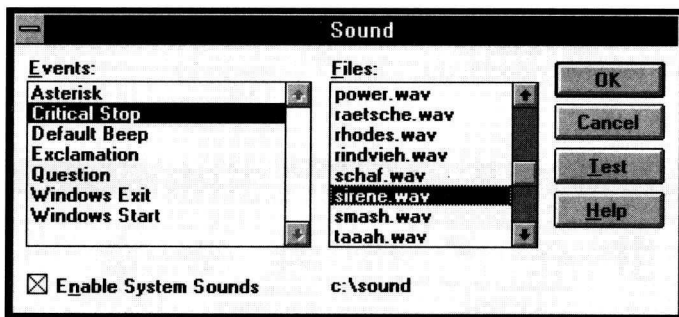


Abb. 2.4
Diese Ikone
müssen Sie
doppelklicken

1. Aktivieren Sie die Systemsteuerung („Control Panel“), und führen Sie einen Doppelklick auf die in Abbildung 2.4 gezeigte Ikone aus, die in der deutschen Windows-Version mit „Klang“ betitelt ist.

- Kritischer Abbruch* 2. Um bei schweren Programmfehlern die Sirene zu hören, markieren Sie in der anschließend eingeblendeten Dialogbox zunächst unter „Ereignisse“ bzw. „Events“ den Eintrag „Kritischer Abbruch“ bzw. „Critical Stop“.
- Verzeichnis wechseln* 3. Dann klicken Sie das Feld „[...]“ zweimal schnell hintereinander mit der linken Maustaste an und suchen das Verzeichnis „[sound]“, das Sie ebenfalls doppelklicken.
- Sirene* 4. Anstelle der vier Windows-Sounddateien werden nun alle 60 WAV-Dateien dieses Pakets aufgelistet (sofern installiert). Suchen Sie den Namen „sirene.wav“, den Sie ebenfalls mit der linken Maustaste markieren, aber nicht doppelklicken.
5. Ein Mausklick auf „OK“ installiert die neue Zuordnung - natürlich können Sie vorher auch noch andere Ereignisse nach Ihren Wünschen umbelegen.

Abb. 2.5
Hier wurde die
Datei
SIRENE.WAV
ausgewählt



Vielleicht wundern Sie sich, wieso ich so ausführlich auf die Bezeichnungen der amerikanischen bzw. englischen Windows-Version eingehe und diese auch in den Abbildungen zeige. Diese Vorgehensweise ist schnell erklärt: Viele Anwender arbeiten aus Kostengründen nicht mit der teureren deutschen Windows-Version - und auch sie sollen mit den Anleitungen in diesem Buch zu-rechtkommen. Schließlich ist die preiswerte ShareBert-Reihe ja vor allem für Leute gedacht, die beim Softwarekauf Geld sparen möchten!

Noch mehr Sounds mit Whoop It Up!

Möchten Sie anstelle des Klangrecorders die erweiterten Möglichkeiten von „Whoop It Up!“ benutzen? Dann bringen Sie zunächst einmal Windows selbst zum Schweigen, um eventuelle Doppelbelegungen zu vermeiden:

1. Aktivieren Sie die Systemsteuerung, und führen Sie einen Doppelklick auf die „Sound“- bzw. „Klang“-Ikone aus.
2. Klicken Sie nacheinander alle unter „Ereignisse“ bzw. „Events“ aufgeführten Einträge an, und markieren Sie jedesmal im Dateiverzeichnis den Eintrag „<kein Klang>“ bzw. „<none>“.
3. Bestätigen Sie die neue Einstellung mit . Wenn Sie Windows jetzt beispielsweise beenden, wird keine Sounddatei mehr ausgegeben.

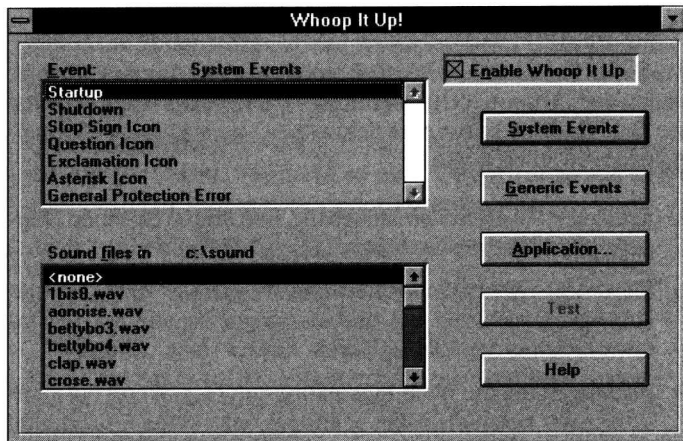
Vorbereitung

Jetzt können Sie sich daranmachen, nicht nur die von Windows unterstützten Ereignisse mit Klängen zu belegen, sondern z.B. auch das Vergrößern eines Windows-Fensters und vieles mehr. Hier zunächst ein Überblick über die insgesamt 14 Belegungsmöglichkeiten von „Whoop It Up!“

- Programmstart (Whoop-It-Up!)
- Programmende (Whoop-It-Up!)
- Fehlermeldung („Stop“-Dialogboxen)
- Rückfragen („?“-Dialogboxen)
- Informationen (blaues „!“)
- Informationen (gelbes „!“)
- Fehlermeldung (allgemeiner Programmfehler)
- Programmstart (alle Windows-Programme)
- Programmende (alle Windows-Programme)
- Vergrößern auf vollen Bildschirm
- Anwendung zum Symbol machen
- Fenstergröße wiederherstellen
- Vergrößerung rückgängig machen
- Fenster bewegen, vergrößern bzw. verkleinern

Übersicht

Abb. 2.6
Darstellung nach
dem Programm-
start



Und so gehen Sie im einzelnen vor, um „Whoop It Up!“ zu nutzen, wobei wir uns wieder auf einige Beispiele beschränken:

Neubelegung

1. Starten Sie „Whoop It Up!“ über den Dateimanager oder durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone innerhalb der Programmgruppe „Soundpaket“ (sofern installiert).
2. Bestätigen Sie den Shareware-Hinweisbildschirm mit einem Mausklick auf „I Agree“. Eine Registrierung des Programms ist mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein möglich.
3. Jetzt sollten Sie das in Abbildung 2.6 gezeigte Bildschirmfenster vor Augen haben. Die Vorgaben in den beiden Auswahllisten auf der linken Seite lauten „Startup“ und „<none>“.
1. Beispiel 4. Markieren Sie mit einem einfachen Mausklick im unteren Fenster die gewünschte WAV-Datei, die beim Programmstart von „Whoop It Up!“ ertönen soll. Wie wäre es z.B. mit „1bis8.wav“?
5. Falls Sie nicht sicher sind, ob die ausgewählte Datei geeignet ist, können Sie sie mit einem Mausklick auf den „Test“-Button probeweise abspielen lassen.

6. Vielleicht möchten Sie auch den Start jeder anderen Windows-Applikation mit einem Sound belegen? Dann klicken Sie zunächst den Button „Generic Events“ an. Anschließend markieren Sie im oberen Kasten den Eintrag „Application Start“ und im unteren Kasten wieder den Namen der gewünschten Sounddatei.
7. Auf die gleiche Weise können Sie alle 14 bereits aufgeführten Ereignisse mit beliebigen Klängen belegen, wobei Sie die Anzeige mit Hilfe der Buttons „System Events“ (siehe Abbildung 2.6) und „Generic Events“ (siehe Abbildung 2.7) wechseln können.
8. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie mit der linken Maustaste kurz auf das Dreieck in der rechten oberen Fensterecke, um „Whoop It Up!“ zum Symbol zu verkleinern.

2. Beispiel

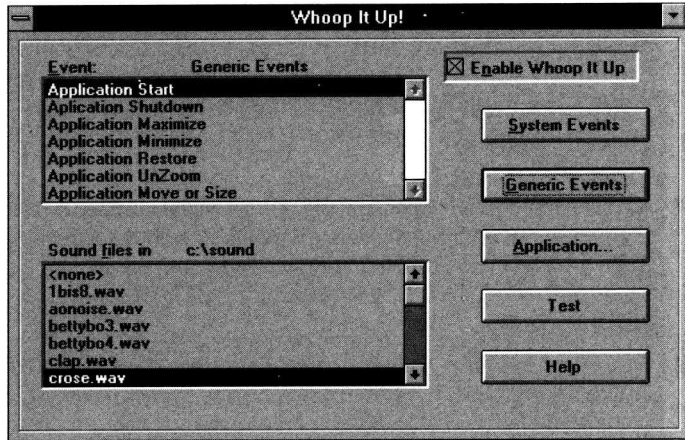
Die Einstellungen bleiben zwar gespeichert - die Soundbelegung von „Whoop It Up!“ tritt aber immer erst in Aktion, nachdem Sie das Programm gestartet und zum Symbol verkleinert haben. Wenn Sie die Sounds nach jedem Windows-Programmstart hören möchten, empfiehlt es sich daher, die „Whoop“-Ikone bei gedrückter linker Maustaste in die Programmgruppe zu verschieben, deren Dateien bei jedem Start automatisch ausgeführt werden.



Was dann natürlich auf Dauer nervtötend sein könnte, ist der Shareware-Hinweisbildschirm von „Whoop It Up!“. Ich empfehle Ihnen daher, sich mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein registrieren zu lassen. Dann entfällt nicht nur der Vorspann, sondern Sie können als zusätzliche Möglichkeit jedes Windows-Programm mit einem individuellen Sound belegen. Oder Sie beschränken sich doch wieder auf die im vorigen Kapitel beschriebenen Möglichkeiten der Systemsteuerung von Windows 3.1.



Abb. 2.7
Hier wurden die
„Generic Events“
aktiviert...



Löschen mit Toilettenspülung

Macintosh

Kennen Sie die Apple Macintosh-Computer? Falls ja, haben Sie sicher auch schon von der Möglichkeit gehört, Dateien bei gedrückter linker Maustaste in einen Mülleimer zu schieben und so zu löschen. Bei Windows dagegen fehlt der Papierkorb - doch das auf der beiliegenden Diskette enthaltene Programm „Toilet“ leistet sogar noch mehr als der Macintosh-Papierkorb:

Sie ziehen nicht mehr benötigte Dateien aus dem Dateimanager auf ein Toilettensymbol. Diese werden jedoch nicht wirklich gelöscht, sondern lediglich mit dem Attribut „Hidden“ (versteckt) versehen und so im Dateimanager nicht mehr angezeigt.

Undelete

Wenn Sie sich nun tatsächlich dazu entscheiden, die betreffenden Dateien zu löschen, wählen Sie einen entsprechenden Befehl - und die Dateien werden mit dem Klang einer Toilettenspülung sozusagen „hinuntergespült“. Sie können aber auch die Undelete-Funktion verwenden und wahlweise alle oder nur bestimmte Dateien wiederherstellen lassen. Aber wie wir ShareBert kennen, interessiert er sich nur für den Toilettensound.

Korrekt! Was meinen Sie, wie viele Dateien ich in letzter Zeit von meiner Festplatte herunterlösche, nur um diesen tollen Soundeffekt hören zu können. Und sind die Dateien erst einmal weggespült, hilft die Undelete-Funktion leider auch nicht mehr...



Jetzt aber der Reihe nach:

1. Starten Sie Toilet über den Dateimanager oder durch einen Doppelklick auf die entsprechende Ikone innerhalb der Programmgruppe „Soundpaket“ (sofern installiert).
2. Rufen Sie den Dateimanager auf, und bringen Sie das Fenster auf die gewünschte Größe. Eine sinnvolle Anordnung sehen Sie in der folgenden Abbildung 2.8.
3. Damit Sie das Toilettensymbol zu Gesicht bekommen, müssen Sie außerdem den Programm-Manager zum Symbol verkleinern. Dazu aktivieren Sie zunächst das Fenster und geben dann **Alt** ☐ sowie **N** ein.

Programmstart

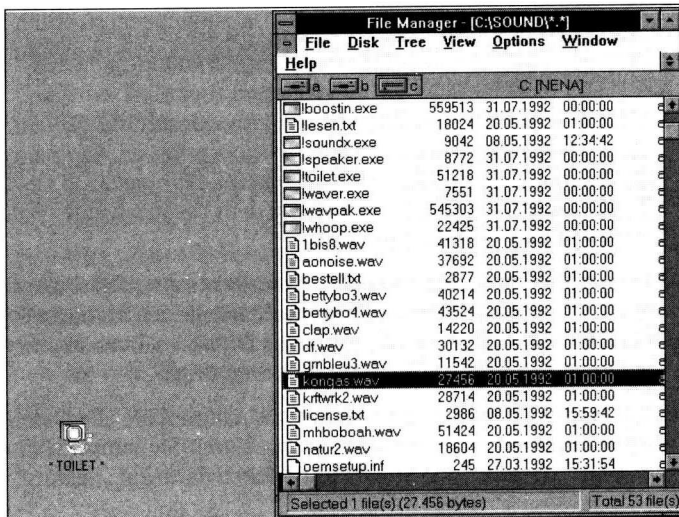
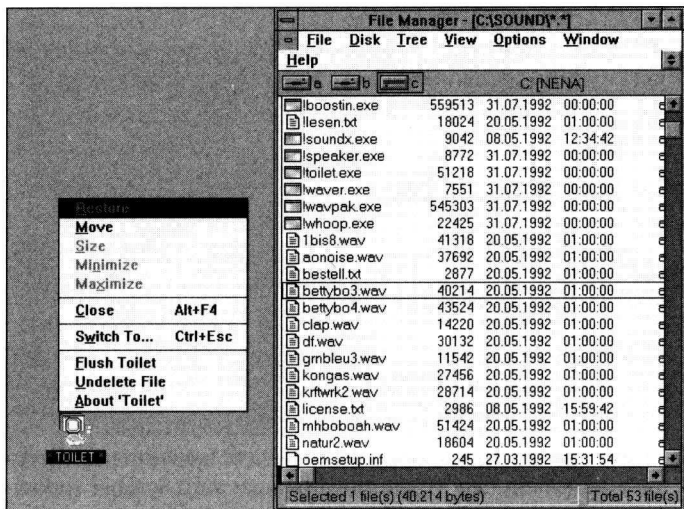


Abb. 2.8
Günstige
Anordnung für
Löschoperationen

Abb. 2.9
Das Menü von
„Toilet“



Verstecken

Löschen

Wiederher-
stellen

4. Jetzt können Sie damit beginnen, beliebig viele nicht mehr benötigte Dateien aus der Anzeige des Dateimanagers zu entfernen, indem Sie sie bei gedrückter linker Maustaste auf das Toilettensymbol schieben.
5. Möchten Sie alle versteckten Dateien unwiderruflich löschen? Dann klicken Sie jetzt das Toilettensymbol selbst an, damit das in Abbildung 2.9 gezeigte Menü erscheint. Wählen Sie FLUSH TOILET, und die Dateien werden mit dem Geräusch einer Toilettenspülung endgültig entfernt.
6. Haben Sie eine oder mehrere Dateien nur versehentlich auf das Toilettensymbol geschoben? Dann wählen Sie den Menüpunkt UNDELETE FILE, und die versteckten Dateien werden in einer weiteren Box (siehe Abbildung 2.10) angezeigt.
7. Mit einem Mausklick auf „Restore all“ können Sie alle Dateien wiederherstellen. Ansonsten markieren Sie lediglich die weiterhin benötigten Dateien und klicken dann auf „Restore“.

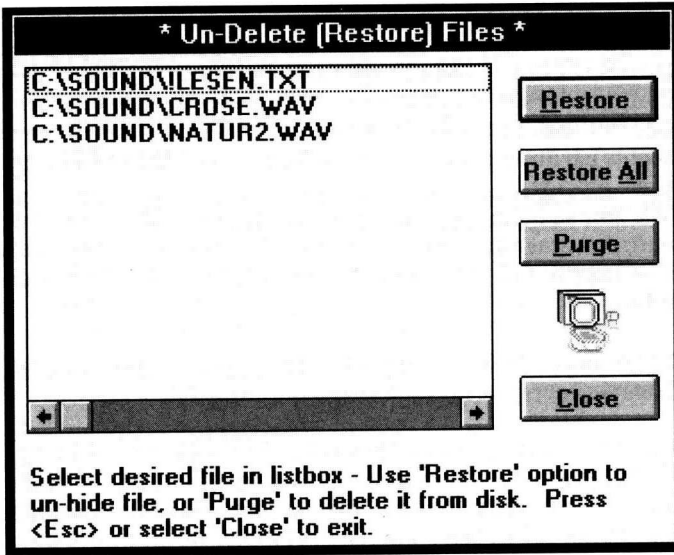


Abb. 2.10
So werden
„gelöschte“ Dateien
wiederhergestellt

8. Abschließend klicken Sie den „Close“-Button an und spülen die nicht wiederhergestellten Dateien durch erneutes Anklicken des Toilettensymbols sowie die Auswahl von FLUSH TOILET hinunter.

Wenn Sie das Programm Toilet beenden, indem Sie das Toilettensymbol anklicken und CLOSE wählen, erscheint die mit einem Stoppschild versehene Frage „Flush Toilet before closing?“, sofern Sie vorher nicht alle versteckten Dateien entweder gelöscht oder aber wiederhergestellt haben. Antworten Sie nur dann mit „Yes“, wenn Sie sicher sind, daß die versteckten Dateien auch wirklich entfernt werden können! Ansonsten werden die Dateien durch die Auswahl von „No“ automatisch wiederhergestellt.



Sounddatei als Symbol



Bevor Sie in Teil III nachschlagen, welche Klänge sich hinter den 50 mitgelieferten Sounddateien verstecken bzw. sich ausführlicher mit dem Klangrecorder von Windows 3.1 beschäftigen, möchte ich Ihnen noch zwei kleine Tips mit auf den Weg geben:

Umbenennen

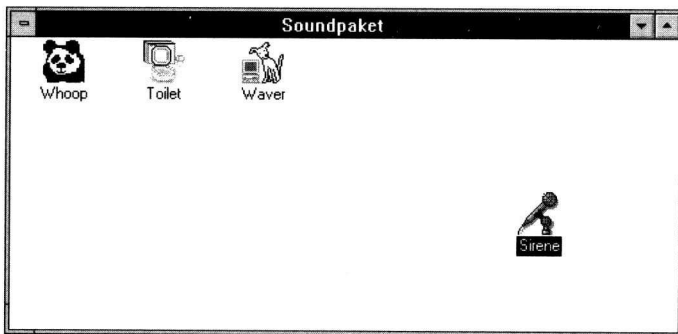
Viele Sounddateien verfügen leider nicht gerade über einen besonders aussagekräftigen Namen. Oder würden Sie beispielsweise vermuten, daß sich hinter KRFTWRK2.WAV eine Autohupe verbirgt?

Die Lösung ist ganz einfach: Weisen Sie solchen Sounds über den Dateimanager einfach einen anderen Namen zu!

Symbole

Benötigen Sie einige Sounds besonders häufig, um sie z.B. Freunden vorzuspielen? Dann ist der Abruf via Dateimanager etwas umständlich, zumal sich die gewünschten Sounddateien dann häufig nicht auf Anhieb finden lassen. Für Abhilfe sorgt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung, die beschreibt, wie Sie beliebige Sounddateien innerhalb der Programmgruppe „Soundpaket“ als Symbol einrichten können:

Abb. 2.11
Rechts unten:
Sirenenklang via
Ikone



1. Öffnen Sie zunächst die Programmgruppe „Soundpaket“ mit einem Doppelklick.
2. Starten Sie den Dateimanager, und verkleinern Sie das Anzeigefenster so, daß auch die eben geöffnete Programmgruppe sichtbar wird.
3. Ziehen Sie die gewünschte WAV-Datei bei gedrückter linker Maustaste in die Programmgruppe „Soundpaket“.

Falls Sie anstelle der Ikone des Programms WAVER.EXE lieber ein Mikrofon sehen möchten (siehe Abbildung 2.11), sind noch weitere Arbeitsschritte erforderlich:

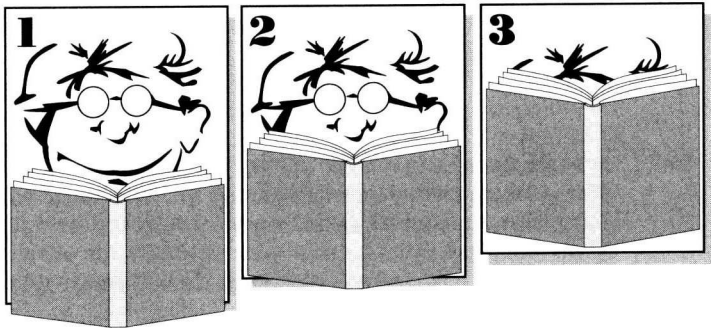


4. Selektieren Sie das neue Symbol mit dem Namen der ausgewählten WAV-Datei, und wählen Sie DATEI EIGENSCHAFTEN bzw. FILE PROPERTIES.
5. In der daraufhin eingeblendeten Dialogbox klicken Sie den Button zum Wechseln des Symbols an.
6. Überschreiben Sie die vorgegebene Befehlszeile „C:\SOUND\WAVER.EXE“ mit der neuen Zeile

C:\WINDOWS\SOUNDREC.EXE

7. Sie sehen nun das gewünschte Mikrofonsymbol. das Sie abschließend mit zweimal „OK“ bestätigen.

III. Nachschlagen



Kurzreferenz zum Klangrecorder

Den Klangrecorder von Windows 3.1 haben Sie bisher nur als Hilfsmittel zum Abspielen von WAV-Dateien kennengelernt. Daß er auch (und das übrigens viel besser) zum Bearbeiten von Sounddateien geeignet ist, zeigt die folgende, nach Menüpunkten geordnete Kurzreferenz.



Vorab nochmal zur Erinnerung die Anleitung zum Aufruf des Klangrecorders:

Programmstart

Öffnen Sie die Programmgruppe „Zubehör“ bzw. „Accessories“, und führen Sie einen Doppelklick auf die mit „Klang“ bzw. „Sound“ bezeichnete Ikone aus.

Das DATEI-Menü

Die Option NEU bzw. NEW wählen Sie, um eine eventuell zuvor geladene Sounddatei aus dem Speicher zu entfernen. Sie benötigen den Menüpunkt nur, wenn Sie via Soundkarte oder Midi-Schnittstelle ein Mikrofon oder eine sonstige Aufnahmemöglichkeit für eigene Sounds angeschlossen haben.

Neu

Damit Sie eine Sounddatei bearbeiten können, müssen Sie zunächst einmal eine solche in den Speicher laden. Hierzu wählen Sie ÖFFNEN bzw. OPEN und führen nacheinander einen Doppelklick auf die Verzeichniseinträge „c:\“ sowie „sound“ aus. Anschließend können Sie die gewünschte WAV-Datei per Mausclick markieren und mit „OK“ laden.

Öffnen

Haben Sie Änderungen an einer Sounddatei vorgenommen und möchten diese unter dem alten Dateinamen abspeichern? Dann wählen Sie SPEICHERN bzw. SAVE. Beachten Sie aber, daß die alte Datei ohne Rückfrage überschrieben wird - in der Regel werden Sie lieber SPEICHERN UNTER auswählen und einen neuen Dateinamen vergeben.

Speichern

Um eine bearbeitete Sounddatei unter einem anderen Namen abzuspeichern, wählen Sie SPEICHERN UNTER bzw. SAVE AS,

Speichern unter

tippen in der anschließend eingeblendeten Box den gewünschten Namen ein und bestätigen ihn mit „OK“.

Wiederherstellen

Sofern Sie eine bearbeitete Sounddatei noch nicht wieder abgespeichert haben, können Sie über WIEDERHERSTELLEN bzw. REVERT den alten Zustand wiederherstellen, indem Sie die anschließende Rückfrage mit  beantworten. Beachten Sie aber, daß der Menüpunkt nach einer Speicheroperation nicht mehr aufgerufen werden kann!

Beenden

Wählen Sie BEENDEN bzw. EXIT, um den Klangrecorder zu beenden. Noch schneller geht's mit dem Tastaturbefehl  .

Das BEARBEITEN-Menü

Kopieren

Nach der Auswahl von KOPIEREN bzw. COPY passiert scheinbar überhaupt nichts. Windows kopiert die aktuelle Sounddatei jedoch in die Zwischenablage, so daß sie anschließend mit einer anderen Anwendung verknüpft werden kann.

Datei einfügen

Nach der Auswahl von DATEI EINFÜGEN bzw. INSERT FILE wird die normale Dateiauswahlbox eingeblendet. Wählen Sie hier eine andere WAV-Datei aus, wird der Inhalt an der aktuellen Position eingefügt. So können zwei Sounddateien miteinander verbunden werden, wobei sich die Abspieldauer entsprechend verlängert.

Datei mischen

Für besondere Effekte sorgt der Menüpunkt DATEI MISCHEN bzw. MIX WITH FILE: Auch hier wird die Dateiauswahlbox eingeblendet - die ausgewählte Sounddatei wird jedoch so mit der aktuellen verknüpft, daß beide Klänge gleichzeitig abgespielt werden.

Löschen vor aktueller Position

Haben Sie mit Hilfe des Rollbalkens das „Band“ vorgespult? Dann können Sie durch Auswahl von LÖSCHEN VOR AKTUELLER POSITION bzw. DELETE BEFORE CURRENT POSITION die Sounddatei um die Anfangssequenz verkürzen, die nach Beantwortung einer entsprechenden Rückfrage aus der Datei gelöscht wird.

Löschen nach aktueller Position

Analog zum eben genannten Menüpunkt wird mit LÖSCHEN NACH AKTUELLER POSITION bzw. DELETE AFTER CURRENT POSITION die noch nicht abgespulte Endsequenz aus der aktuellen Sounddatei gelöscht.

Beachten Sie bitte bei den Menüpunkten DATEI EINFÜGEN, LÖSCHEN VOR... und LÖSCHEN NACH..., daß Sie die gewünschte Stelle innerhalb der Sounddatei zunächst mit Hilfe des Rollbalkens bestimmen müssen. Als Orientierungshilfe dient dabei die angegebene Position in Sekunden - es ist jedoch nicht möglich, eine Datei über die Play-Taste abzuspielen und an der gewünschten Stelle zu stoppen!



Das EFFEKTE-Menü

Wenn Sie die Lautstärke der gesamten aktuellen Sounddatei um 25 Prozent erhöhen möchten, wählen Sie diesen Menüpunkt bzw. INCREASE VOLUME.

*Lautstärke
erhöhen*

Analog zum eben genannten Menüpunkt wird die Lautstärke mit dieser Option bzw. mit DECREASE VOLUME um 25 Prozent herabgesetzt.

*Lautstärke
verringern*

Wenn Sie die Abspielgeschwindigkeit der gesamten aktuellen Sounddatei verdoppeln möchten, wählen Sie diesen Menüpunkt bzw. INCREASE SPEED.

*Geschwindigkeit
erhöhen*

Analog zum eben genannten Menüpunkt wird die Abspielgeschwindigkeit mit dieser Option bzw. mit DECREASE SPEED um die Hälfte herabgesetzt, d.h. die Abspieldauer verdoppelt sich.

*Geschwindigkeit
verringern*

Beachten Sie bitte bei beiden Geschwindigkeitsoptionen, daß die Sounddatei beim Abspielen anschließend auch entsprechend höher bzw. tiefer klingt! Eine Verdoppelung der Abspielgeschwindigkeit hat also einen ähnlichen Effekt wie das Abspielen einer Langspielplatte in Single-Geschwindigkeit.



Wählen Sie ECHO HINZUFÜGEN bzw. ADD ECHO, um die gesamte aktuelle Sounddatei mit einem leichten Halleffekt zu versehen.

Echo hinzufügen

Mit Hilfe der Option UMKEHREN bzw. REVERSE können Sie die gesamte aktuelle Sounddatei rückwärts abspielen lassen. Probieren Sie den Effekt beispielsweise mit der Datei 1BIS8.WAV aus...

Umkehren

Die Wavpak-Dateien



Damit Sie sich ein Bild von den mitgelieferten Sounddateien machen können, habe ich mir alle mal angehört, und zwar mit dem normalen PC-Lautsprecher. Wenn Sie eine unter Windows 3.1 installierte Soundkarte besitzen, klingt natürlich alles viel besser - da jedoch die meisten von Ihnen den Speaker-Treiber verwenden dürften, beziehen sich eventuelle Kommentare zur Tonqualität auf die Lautsprecher-Ausgabe.



In den folgenden Abschnitten finden Sie kurze Beschreibungen, Kommentare sowie die jeweilige Abspieldauer aller in der Datei !WAVPAK.EXE enthaltenen WAV-Dateien, die in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt werden:

affair.wav

Kurzer, nicht näher definierbarer Sound, der sich z.B. für das Verkleinern von Windows-Fenstern zu Symbolen eignet. Abspieldauer: 2,2 Sekunden.

alive.wav

„She's alive! Alive!“ lautet die begeistert gesprochene Botschaft dieser Datei. Abspieldauer: 2,6 Sekunden.

and-now.wav

Kennen Sie die englische Komikertruppe „Monty Python“? Dann werden Sie von dieser Sequenz aus der Fernsehserie „Flying Circus“ begeistert sein: „And now for something completely different“... Abspieldauer: 2,2 Sekunden.

applause.wav

Mit dieser Datei können Sie sich beispielsweise zu jedem Windows-Fehler applaudieren lassen. Abspieldauer: 3,4 Sekunden.

aww.wav

Kurzer, aber eindringlicher Leidensschrei, der sich hervorragend zur Untermalung von Fehlermeldungen eignet. Abspieldauer: 1,5 Sekunden.

beback.wav

„I'll be back!“ droht Arnold Schwarzenegger in dieser Sounddatei - vielleicht ein gelungener Abschluß jeder Windows-Sitzung? Abspieldauer: 0,9 Sekunden.

bloop.wav

Wer lediglich ein kurzes akustisches Signal wünscht, kann diesen „Blup!“ verwenden, der auch auf Dauer nicht die Nerven belastet. Abspieldauer: 0,1 Sekunden.

„I want to buy some cheese!“. Wenn ich mich recht erinnere, habe ich auch diesen Satz schon mal bei den Monty-Python-Komikern gehört... Abspieldauer: 1,7 Sekunden.

buychees.wav

Raumschiff-Atmosphäre kommt bei dieser Sequenz auf. Abspieldauer: 3,3 Sekunden.

capnlog.wav

Nur mit starken Nerven ist dieses zermürende Geschrei zu ertragen. Trotzdem gehört es zu meinen Lieblingssounds! Abspieldauer: 7,5 Sekunden.

catcall.wav

„I don't want your pity“ („Ich brauche Dein Mitleid nicht“) lautet die Botschaft dieser Sounddatei, gesprochen von Lisa Simpson. Abspieldauer: 0,9 Sekunden.

dontpity.wav

Die kurze Trommelsequenz hört sich auf einer Soundkarte wesentlich besser an als über den eingebauten PC-Lautsprecher... Abspieldauer: 1,5 Sekunden.

drums.wav

Möchten Sie bei Ihrer Arbeit mit Windows hin und wieder gelobt werden? Dann sollten Sie dieses „Excellent!“ so einbinden, daß es möglichst häufig gespielt wird (z.B. bei jeder Fehlermeldung!). Abspieldauer: 0,9 Sekunden.

excellnt.wav

Kurze Explosion, die bei der Ausgabe per PC-Lautsprecher jedoch nicht sonderlich überzeugen kann. Abspieldauer: 1,3 Sekunden.

explode.wav

„I've fallen - and I cant't get up!“ lautet diese verzweifelt klingende Botschaft. Abspieldauer: 1,9 Sekunden.

fallen.wav

Die Siegesfanfare à la Julius Cäsar klirrt nur so aus dem PC-Lautsprecher, ist jedoch nicht zu überhören. Abspieldauer: 3,1 Sekunden.

fanfare.wav

Fans von Psychopathen kommen bei dieser Sequenz auf ihre Kosten: „I'm sorry, Dave. I'm afraid I can't do that“. Abspieldauer: 3,4 Sekunden.

hal.wav

Wie eine verstimmte Harfe klingt diese Sounddatei. Abspieldauer: 0,6 Sekunden.

harp.wav

- himan!.wav* Hier werden Sie kurz, aber schmerzlos begrüßt: „Hi, man!“ Abspieldauer: 0,4 Sekunden.
- intercom.wav* Ob sich hinter dieser Datei ein Schrei oder eine Sirene verbirgt, läßt sich bei der Ausgabe über den PC-Lautsprecher nicht genau feststellen... Abspieldauer: 1,1 Sekunden.
- kinison.wav* Das sind Schmerzensschreie (kein Zweifel!), diesmal jedoch von einer männlichen Stimme. Abspieldauer: 1.4 Sekunden.
- mccoy.wav* Sind Sie Fan der TV-Serie „Raumschiff Enterprise“? Dann lassen Sie sich die Botschaft „Spock, do something!“ nicht entgehen. Abspieldauer: 1,6 Sekunden.
- ohyeah.wav* „Oh yeah, easy“ lautet die eher sachlich vorgetragene Botschaft dieser Datei. Abspieldauer: 0,8 Sekunden.
- okiedoke.wav* Erkennen Sie, wer hier „Okie-dokie“ sagt? Es ist Bart Simpson aus meiner Lieblings-Zeichentrickserie, der wohl gerade mit wenig Begeisterung einen Auftrag seines Vaters Homer akzeptiert. Abspieldauer: 0,8 Sekunden.
- phone.wav* Hier klingelt das Telefon! Auch aus dem PC-Lautsprecher klingt das nervige Piepen erstaunlich echt - mein Hund zumindest hat gleich angefangen zu bellen, als ich die Datei angeklickt habe... Abspieldauer: 2,0 Sekunden.

Die Boostin'-Waves-Dateien

In den folgenden Abschnitten finden Sie kurze Beschreibungen, Kommentare sowie die jeweilige Abspieldauer aller in der Datei !BOOSTIN.EXE enthaltenen WAV-Dateien, die in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt werden:



Hier wird durchgezählt: „Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht“ - merkwürdiger Akzent. Wie wäre es damit, diese Sounddatei auf den Programmstart von Windows 3.1 zu legen? Abspieldauer: 3,7 Sekunden.

1bis8.wav

Kurze, aber romantische Musiksequenz, die bei Ausgabe via PC-Lautsprecher etwas rauschen kann. Abspieldauer: 3,4 Sekunden.

aonoise.wav

Wenn Ihnen die Arbeitslust vergangen ist, sollten Sie einmal diese Sequenz aus einem Betty-Boo-Song aufrufen! Abspieldauer: 3,6 Sekunden.

bettybo3.wav

Auch bei dieser Rhythmus-Session kommt Schwung in die Arbeit. Abspieldauer: 3,9 Sekunden.

bettybo4.wav

Kurze Schlagzeugsequenz, die auf einem normalen PC-Lautsprecher nicht sonderlich überzeugt. Abspieldauer: 1,2 Sekunden.

clap.wav

Als Fan habe ich diesen Song-Ausschnitt sofort erkannt: „Millionenal“ von Cosa Rosa. Abspieldauer: 2,2 Sekunden.

crose.wav

Das Gepiepse von einem Funkgerät oder einer abgebrochenen Telefonverbindung kommt bereits bei der Ausgabe via PC-Lautsprecher voll zur Geltung. Abspieldauer: 2,7 Sekunden.

df.wav

Kurzer Bläsersound, der auch auf dem PC-Lautsprecher einigermaßen gut klingt. Abspieldauer: 1,0 Sekunden.

grnbleu3.wav

Hier trommeln die Kongas, wobei die Sequenz mit einem passenden „Uuuuh!“ abgeschlossen wird. Abspieldauer: 2,4 Sekunden.

kongas.wav

- kraftwrk2.wav* Der Dateiname läßt vermuten, daß es sich hier um den Ausschnitt eines Songs der Gruppe „Kraftwerk“ handelt - ich fühlte mich allerdings eher an eine protzige Autohupe erinnert... Abspieldauer: 2,6 Sekunden.
- mhboboah.wav* Diese undefinierbare, hektische Soundsequenz mag manchen auf die Nerven gehen - mir hat sie gefallen! Abspieldauer: 4,6 Sekunden.
- natur2.wav* Auf dem PC-Lautsprecher ist diese Datei gerade noch als Vogelgezitscher zu erkennen - natürlich klingt's aber nicht einmal bei installierter Soundkarte. Abspieldauer: 1,6 Sekunden.
- oh_sugar.wav* „Oh, sugar!“ singt eine Frauenstimme nach einem Doppelklick auf diese Sounddatei. Abspieldauer: 2,2 Sekunden.
- ohjeah.wav* Soweit es einem PC-Lautsprecher überhaupt möglich ist, lustvolles Gestöhne wiederzugeben - hier ist es. Abspieldauer: 1,8 Sekunden.
- ok.wav* Für Dialogboxen mit Hinweisen, die Sie mit einem Mausklick auf „OK“ bestätigen müssen, eignet sich diese Sounddatei. Mir hat allerdings Bart Simpsons „Okie-dokie“ aus dem anderen Paket besser gefallen... Abspieldauer: 0,3 Sekunden.
- power.wav* Sie wissen sicher, aus welchem Song die hier vorgetragene Zeile „I've got the power!“ stammt - doch ShareBert ist in Sachen Rap und Techno absolut ungebildet. Abspieldauer: 1,3 Sekunden.
- raetsche.wav* Ein kurzes Knarren, und das war's auch schon. Dafür ist der Klang aber bereits beim PC-Lautsprecher erstaunlich klar. Abspieldauer: 0,2 Sekunden.
- rhodes.wav* Endlich mal wieder richtige Musik, wenn auch nur für kurze Zeit... Abspieldauer: 2,9 Sekunden.
- rindvieh.wav* Hier meldet sich eine muhende Kuh zu Wort, die sich auch ohne Soundkarte als solche identifizieren läßt. Abspieldauer: 1,7 Sekunden.

- Wer von Ferien auf dem Bauernhof träumt, kann sich zum „Muuh“ noch ein „Määh“ holen. Abspieldauer: 0,6 Sekunden. *schaf.wav*
- Diese relativ lange Sounddatei läßt eine Sirene ertönen, die zwar nicht gerade laut ist, einen aber dennoch erschauern läßt. Abspieldauer: 6,4 Sekunden. *sirene.wav*
- Drei schräge Akkorde entlockt diese Datei dem Lautsprecher Ihres PC. Abspieldauer: 1,2 Sekunden. *smash.wav*
- Ein echter Tusch, der von einem Trommelwirbel eingeleitet wird. Abspieldauer: 2,6 Sekunden. *taaah.wav*
- Diese Datei gibt den Takt an - für alle, die es gerne etwas weniger schrill haben. Abspieldauer: 1,9 Sekunden. *tackt.wav*
- Dieser letzte Effekt erinnert an die Sounddatei RAETSCH.WAV, der Klang ist aber nicht ganz so klar. Abspieldauer: 0,6 Sekunden. *zackezak.wav*

Die Boostin'-Waves-Vollversion



Bei den 25 in der Datei !BOOSTIN.EXE gepackten Sounddateien handelt es sich um Shareware, die bei dauerhaftem Gebrauch oder kommerziellem Einsatz registriert werden muß! Das Copyright liegt bei Thomas Steg, Landauerstr. 17, 7500 Karlsruhe 21.

Damit Sie wissen, welche Dateien Sie auf vier 1,2-MB-Disketten erwarten, wenn Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein die Vollversion des Boostin'-Waves-Pakets bestellen, folgt auf den nächsten Seiten eine entsprechende Liste. Auf dem Bestellschein können Sie dann angeben, ob 5,25- oder 3,5-Zoll-Disketten gewünscht werden. Auch eine Lieferung im VOC-Format ist auf Wunsch möglich.

1-	AFRIKANO.WAV	12016	20.05.92	1:00
2-	AUAUDAH.WAV	10580	20.05.92	1:00
3-	AUFZUG.WAV	139622	20.05.92	1:00
4-	BALLOUT.WAV	32768	20.05.92	1:00
5-	BEAM.WAV	21886	20.05.92	1:00
6-	BEAM2.WAV	36750	20.05.92	1:00
7-	BEIFALL.WAV	45258	20.05.92	1:00
8-	BOBOBAH.WAV	9494	20.05.92	1:00
9-	BREMS.WAV	17080	20.05.92	1:00
10-	CARSTART.WAV	25960	20.05.92	1:00
11-	CROMWELL.WAV	19892	20.05.92	1:00
12-	DRAMA.WAV	81206	20.05.92	1:00
13-	DREITON.WAV	24776	20.05.92	1:00
14-	EFANT.WAV	32032	20.05.92	1:00
15-	EXPLOS.WAV	23788	20.05.92	1:00
16-	FALLEN.WAV	43526	20.05.92	1:00
17-	FLENS.WAV	3386	20.05.92	1:00
18-	FRAESE.WAV	16590	20.05.92	1:00
19-	GAUL.WAV	21002	20.05.92	1:00
20-	GIESVOLL.WAV	27438	20.05.92	1:00
21-	GLASSES.WAV	18158	20.05.92	1:00
22-	GLITTER.WAV	30606	20.05.92	1:00
23-	GLUCKE.WAV	14384	20.05.92	1:00
24-	GOCKEL.WAV	41792	20.05.92	1:00
25-	GRAUS.WAV	60066	20.05.92	1:00
26-	GRUNZ.WAV	9902	20.05.92	1:00

27-	GULLY.WAV	75504	20.05.92	1:00
28-	HECHEL.WAV	6662	20.05.92	1:00
29-	HOPPLA.WAV	14364	20.05.92	1:00
30-	HUCKHACK.WAV	8708	20.05.92	1:00
31-	KATZE.WAV	11074	20.05.92	1:00
32-	KLING.WAV	23210	20.05.92	1:00
33-	KRAEHE.WAV	21154	20.05.92	1:00
34-	LOEWE.WAV	21782	20.05.92	1:00
35-	LOK.WAV	28380	20.05.92	1:00
36-	LONGSONG.WAV	138958	20.05.92	1:00
37-	LUFT.WAV	6662	20.05.92	1:00
38-	LUCIFER.WAV	68416	20.05.92	1:00
39-	MASCHINE.WAV	57722	20.05.92	1:00
40-	MHBOBOAH.WAV	51424	20.05.92	1:00
41-	MOTOR.WAV	29988	20.05.92	1:00
42-	NANA.WAV	18944	20.05.92	1:00
43-	NATUR1.WAV	41574	20.05.92	1:00
44-	NATUR2.WAV	18604	20.05.92	1:00
45-	OHHH.WAV	17520	20.05.92	1:00
46-	PLUCK.WAV	14278	20.05.92	1:00
47-	PLUCK2.WAV	38640	20.05.92	1:00
48-	RAETSCH.WAV	3030	20.05.92	1:00
49-	RAMME.WAV	23618	20.05.92	1:00
50-	RINDVIEH.WAV	18796	20.05.92	1:00
51-	ROBBE.WAV	5560	20.05.92	1:00
52-	ROEMER.WAV	45256	20.05.92	1:00
53-	SCHAF.WAV	7288	20.05.92	1:00
54-	SCHUSS.WAV	18622	20.05.92	1:00
55-	SIRENE.WAV	71092	20.05.92	1:00
56-	SMASH.WAV	14010	20.05.92	1:00
57-	SNAP.WAV	178590	20.05.92	1:00
58-	SONG.WAV	70654	20.05.92	1:00
59-	SPARKLE.WAV	32812	20.05.92	1:00
60-	TOMM.WAV	2876	20.05.92	1:00
61-	TON.WAV	29188	20.05.92	1:00
62-	TRAGIK.WAV	28716	20.05.92	1:00
63-	TROMPET.WAV	13748	20.05.92	1:00
64-	TUBBELL1.WAV	41004	20.05.92	1:00
65-	TUBBELL2.WAV	26870	20.05.92	1:00
66-	TUBBELL3.WAV	33810	20.05.92	1:00
67-	TUSCH.WAV	16268	20.05.92	1:00

68-	TÜR_ZU.WAV	6424	20.05.92	1:00
69-	UNFALL.WAV	61482	20.05.92	1:00
70-	UUHUUH.WAV	10756	20.05.92	1:00
71-	WALLEWAL.WAV	52032	20.05.92	1:00
72-	YEAR.WAV	9810	20.05.92	1:00
73-	ZACKEZAK.WAV	7604	20.05.92	1:00
74-	ZWITSHER.WAV	21002	20.05.92	1:00
75-	1BIS8.WAV	41318	20.05.92	1:00
76-	ADEVA.WAV	24930	20.05.92	1:00
77-	ADEVA2.WAV	40842	20.05.92	1:00
78-	ALICE.WAV	85584	20.05.92	1:00
79-	AONoise.WAV	37692	20.05.92	1:00
80-	AONoise2.WAV	17844	20.05.92	1:00
81-	AONoise3.WAV	64306	20.05.92	1:00
82-	BANSHEE1.WAV	25408	20.05.92	1:00
83-	BANSHEE2.WAV	53292	20.05.92	1:00
84-	BETTYBO2.WAV	43682	20.05.92	1:00
85-	BETTYBO3.WAV	40214	20.05.92	1:00
86-	BETTYBO4.WAV	43524	20.05.92	1:00
87-	BETTYBOO.WAV	35176	20.05.92	1:00
88-	BLACKMAN.WAV	41160	20.05.92	1:00
89-	CCCP.WAV	76762	20.05.92	1:00
90-	CLANNED.WAV	22412	20.05.92	1:00
91-	CLANNED2.WAV	29816	20.05.92	1:00
92-	CLAP.WAV	14220	20.05.92	1:00
93-	COMEHOME.WAV	21312	20.05.92	1:00
94-	CROSE.WAV	24618	20.05.92	1:00
95-	CROSE2.WAV	49510	20.05.92	1:00
96-	DAMNLYER.WAV	71092	20.05.92	1:00
97-	DFÜ.WAV	30132	20.05.92	1:00
98-	GAMEBEAP.WAV	57230	20.05.92	1:00
99-	GITARRE.WAV	45726	20.05.92	1:00
100-	GONG.WAV	95668	20.05.92	1:00
101-	GOUHMM.WAV	14536	20.05.92	1:00
102-	GRANBLEU.WAV	150178	20.05.92	1:00
103-	GRNBLUE2.WAV	51244	20.05.92	1:00
104-	GRNBLUE3.WAV	11542	20.05.92	1:00
105-	HEIZER.WAV	33596	20.05.92	1:00
106-	HERZ.WAV	58644	20.05.92	1:00
107-	HEY_BABY.WAV	30290	20.05.92	1:00
108-	ILOVEYOU.WAV	56914	20.05.92	1:00

109- JINGLE.WAV	33912	20.05.92	1:00
110- KONGAS.WAV	27456	20.05.92	1:00
111- KRAFTWRK.WAV	87164	20.05.92	1:00
112- KRFTWRK2.WAV	28714	20.05.92	1:00
113- KRFTWRK3.WAV	28084	20.05.92	1:00
114- LANZ.WAV	131584	20.05.92	1:00
115- NCOLE.WAV	35644	20.05.92	1:00
116- NCOLE2.WAV	79126	20.05.92	1:00
117- NCOLE3.WAV	50138	20.05.92	1:00
118- NIXWARS.WAV	35024	20.05.92	1:00
119- NOCOKE.WAV	7762	20.05.92	1:00
120- OH_SUGAR.WAV	24934	20.05.92	1:00
121- OHJEAR.WAV	20208	20.05.92	1:00
122- OK.WAV	4454	20.05.92	1:00
123- OZEAN.WAV	19418	20.05.92	1:00
124- PLOKTIK.WAV	17370	20.05.92	1:00
125- POWER.WAV	15326	20.05.92	1:00
126- RHODES.WAV	32496	20.05.92	1:00
127- ROBBI.WAV	46832	20.05.92	1:00
128- SCHWOBBBS.WAV	25562	20.05.92	1:00
129- SNARE.WAV	10914	20.05.92	1:00
130- SNARE2.WAV	9810	20.05.92	1:00
131- SOFTCELL.WAV	15480	20.05.92	1:00
132- STROM.WAV	42576	20.05.92	1:00
133- TAAAH.WAV	29346	20.05.92	1:00
134- TACKT.WAV	21466	20.05.92	1:00
135- TROMPETE.WAV	71724	20.05.92	1:00
136- UHUUUH.WAV	40528	20.05.92	1:00
137- ULTIMAWE.WAV	25092	20.05.92	1:00
138- WARMUP.WAV	102128	20.05.92	1:00
139- WHERE.WAV	38166	20.05.92	1:00
140- WIBBLER.WAV	41946	20.05.92	1:00
141- YUPDIDUP.WAV	66048	20.05.92	1:00

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung von Programmen einen der hinten eingebundenen Bestellscheine abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für ein vollwertiges Produkt bezahlt, zu dem Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit den Programmen und Sounddateien arbeiten. Sollten sie Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

- Registrierung* Nutzen Sie die folgenden Programme (alle anderen sind Public Domain bzw. Freeware) dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-Konzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.
- Vorteile* Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Bei „Whoop It Up!“ erhalten Sie beispielsweise die Möglichkeit, jede Windows-Applikation mit einem Sound zu verknüpfen - bei „Boostin' Waves“ erhalten Sie insgesamt 141 WAV-Dateien auf vier 1,2-MB-Disketten.
- Bestellscheine* Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie die Bestellscheine auf den nächsten Seiten aus, und schicken Sie sie ab. Oder Sie fertigen eine Fotokopie an und schicken diese in einem Briefumschlag an die jeweils genannte Adresse.

Stichwortverzeichnis

!BOOSTIN.EXE 12;
!SPEAKER.EXE 11
!TOILET.EXE 12; 17
!WAVER.EXE 11; 16; 25
!WAVPAK.EXE 12; 44
!WHOOO.EXE 11
1bis8.wav 30; 47

A

Ad-Lib 13
affair.wav 44
alive.wav 44
and-now.wav 44
aonoise.wav 47
applause.wav 44
Application Start 31
aww.wav 44

B

beback.wav 44
Beispiele für Whoop It Up! 30
Belegungsmöglichkeiten von
 Whoop It Up! 29
bettybo3.wav 47
bettybo4.wav 47
bloop.wav 44
Boostin'-Waves-Dateien 47
Boostin'-Waves-
 Vollversion 50
buychees.wav 45

C

capnlog.wav 45
catcall.wav 45
clap.wav 47
Critical Stop 28
crose.wav 47

D

Datei verknüpfen 25
Dateien löschen 34
Dateien verstecken 34
Dateien wiederherstellen 34

df.wav 47
dontpity.wav 45
drums.wav 45

E

einsteigen 21
excellnt.wav 45
explode.wav 45

F

fallen.wav 45
fanfare.wav 45
FLUSH TOILET 35

G

Generic Events 31
Geschwindigkeit
 einstellen 15
grnbleu3.wav 47

H

hal.wav 45
harp.wav 45
himan!.wav 46

I

Installation, Sounddateien 18
Installation, Speaker-
 Treiber 13
Installation, Toilet 17
Installation, Waver 16
Installation, Whoop it Up! 16
installieren 9
intercom.wav 46

K

kinison.wav 46
Klangrecorder,
 Kurzreferenz 41
Klangrecorder von
 Windows 3.1 24
kongas.wav 48
krftwrk2.wav 48
kritischer Abbruch 28
Kurzreferenz zum
 Klangrecorder 41

L

Lautstärke einstellen 15
Löschen mit Toiletten-
spülung 32

M

Macintosh 32
Marginalien 8
mccoy.wav 46
mhboboah.wav 48
Mikrofonsymbol 37

N

nachschlagen 39
natur2.wav 48

O

ohjear.wav 48
ohyeah.wav 46
oh_sugar.wav 48
ok.wav 48
okiedoke.wav 46

P

Papierkorb 32
phone.wav 46
Play-Taste 25
power.wav 48
Programmgruppe
einrichten 19

R

raetsche.wav 48
Registrierungshinweise 55
rhodes.wav 48
rindvieh.wav 48
robot1.wav 46
robot2.wav 46

S

schaf.wav 49
ShareBert stellt sich vor 7
Shareware-Hinweis-
bildschirm 31
Shareware-Prinzip 55

sirene.wav 49
smash.wav 49
Soundblaster 13
Sounddatei als Symbol 36
Sounddateien installieren 18
Sounddateien, Übersicht 44
Soundkarte 13
Soundpaket auf einen
Blick 11
Symbol für Sounddateien 36
Symbol wechseln 37
Symbole installieren 19
System Events 31

T

taaah.wav 49
tackt.wav 49
Tastenkappen 8
Toilet 32
installieren 17
Toilettenspülung, Löschen
mit 32
tragik.wav 49
Treiber für PC-
Lautsprecher 13
trompet.wav 49
tubell2.wav 49
turner.wav 46

U

Undelete-Funktion 34
uuhuuu.wav 49
Übersicht 11; 12
Sounddateien 44

V

vista.wav 46
VOC-Format 50

W

wakka.wav 47
WAV-Dateien
abspielen 24; 27
suchen 24
Waver 25

- installieren 16
- Waver, Verknüpfung mit
 - WAV-Dateien 25
- Wavpak-Dateien 44
- Whoop It Up! 29
- Whoop It Up! installieren 16
- Whoop It Up!, Beispiele 30
- Whoop It Up!,
 - Belegungsmöglichkeiten 29
- wiederherstellen 34
- Windows zum Schweigen
 - bringen 29
- Windows-Symbole installieren 19
- Windows-Version,
 - englische 28
- Y, Z
 - year.wav 49
 - zackezak.wav 49

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von BOOSTIN' WAVES werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Komplettpaket mit 141 Sounddateien auf vier HD-Disketten für 70 DM (private Nutzung)
- ☐ Komplettpaket mit 141 Sounddateien auf vier HD-Disketten für 140 DM (gewerbliche Nutzung)

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschtes Dateiformat:

- ☐ WAV
- ☐ VOC

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ mit beliegendem VE-Scheck
- ☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr)

Datum: _____

Unterschrift: _____

Absender: _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Thomas Steg Softwareentwicklung
Landauerstr. 17

7500 Karlsruhe 21

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von WHOOP IT UP! werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Aktuelle Vollversion WHOOP IT UP! mit der Möglichkeit, allen Windows-Applikationen Sounddateien zuzuweisen, sowie vielen neuen Sounds im WAV-Format für 59 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)
☐ per Nachnahme (+ 10 DM Versand)
☐ mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa, + 10 DM Versand - Kartennummer und Ablaufdatum nicht vergessen!)

Datum: _____

Unterschrift: _____

Absender: _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV Wolfgang Gäbler
Ettlinger Str. 5

7500 Karlsruhe



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Soundpaket für Windows 3.1

50 Sounds, Songs und Geräusche sowie die folgenden vier Utilities bringen Ihren PC-Lautsprecher zum Klingen:

Speaker

Der Speaker-Treiber sorgt dafür, daß Sie die mitgelieferten Sounddateien auch ohne Soundkarte über den eingebauten PC-Lautsprecher abspielen können.

Waver

Mit Waver können Sie Sounddateien über den Windows-Dateimanager abrufen – Doppelklick genügt!

Whoop It Up!

Sirenengeheule bei einer Fehlermeldung?

Schwarzeneggers Warnung „I'll be back!“ beim Beenden von Windows? Solche und viele andere Effekte sind mit dem Programm „Whoop It Up!“ möglich.

Toilet

Schieben Sie nicht mehr benötigte Dateien auf das Toilettensymbol, und sie werden mit einem entsprechenden Geräusch „hinuntergespült“...

Und damit auch genügend Sounds zur Auswahl stehen, belegen 50 Dateien im WAV-Format den größten Teil der vollgepackten 1,2MB-Diskette!

Systemvoraussetzungen

- **IBM-kompatibler 286/386/486er-PC**
- **PC-Lautsprecher oder Soundkarten**
- **Festplatte**
- **Windows 3.1**

Best.-Nr. 9514

ISBN 3-8155-9514-2

01980

Unverbindliche
Preisempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr 19,80



9 783815 595145

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
ShareWare**

SYBEX