

Daniel Sillescu



SHAREBERT'S



MEGAPACK SOUNDBLASTER

Auf vier
komprimierten
3,5"-HD-Disketten:
36 Programme, Utilities,
Spiele und Musikstücke
für SoundBlaster und
SoundBlaster Pro

z.B.: AudioStar,
BlasterMaster Pro,
Coldcut, DrumBlaster,
Musician, Nyet III, Winvox,
Winjammer, Wow II usw.

Jedes Programm mit
deutscher Anleitung!

SYBEX

ShareBert's MegaPack SoundBlaster

ShareBert's

MegaPack SoundBlaster

Daniel Sillescu

SYBEX
Computerbücher & Software

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Hard- und Software-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: Jens Grabig
Produktion: Claudia Haas, Mathias Kaiser
Satz: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf
Belichtung: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf
Farbproduktionen/Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Bercker, Keverlaer

ISBN 3-8155-9525

1. Auflage 1993

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 © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf



Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	7
Installationshinweise	9



	11
--	----

1. Advanced Digiplayer	13
2. AudioStar	25
3. BlasterMaster Pro	37
4. Coldcut	47
5. DrumBlaster	51



	59
--	----

6. Composer 669	61
7. Musician	72
8. Playzip	85
9. PocketRocket	91
10. Toptune	97
11. Winox	106
12. Winjammer	114
13. Wow	124
14. Wow II	130



	137
--	-----

15. KiloBlaster	139
16. Nyet III	148



159

17.	ALFTHEME.MOD	161
18.	AMEGAS.MOD	162
19.	ATOMIX.MOD	163
20.	B-TORMAN.MOD	164
21.	BLAZZER.MOD	165
22.	BOND.MOD	166
23.	BOUNBALL.MOD	167
24.	COLDCUT.MOD	168
25.	COMIC.MOD	169
26.	DAS_BOOT.MOD	170
27.	DNS.MOD	171
28.	SHE.MOD	172
29.	SPACE.MOD	173
30.	THE_BAND.MOD	174
31.	TURRICAN.MOD	175
32.	U-FOX.MOD	176
33.	VOYAGE.MOD	177
34.	WERNER.MOD	178
35.	WIND.MOD	179
36.	WINGEDBE.MOD	180

SoundBlaster-Software **181**

37.	Dr. Sbaitso	183
38.	Intelligent Organ	190
39.	The Talking Parrot	199
40.	Voice Editor II	205

Registrierungshinweise **219**



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.

Neben den “kleinen” ShareBert’s gibt es jetzt die neuen Mega-Packs, die jeweils vier komprimierte 1,44-MB-Disketten beinhalten. Das “MegaPack SoundBlaster” ist nur eins dieser Pakete. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die einzelnen Kapitel der MegaPack-Bücher sind jeweils wie folgt untergliedert:

Damit Sie nur die Programme kopieren müssen, die Sie auch wirklich interessieren, gibt’s zunächst mal eine kurze Beschreibung.

Beschreibung

Hier erfahren Sie ganz genau, was Sie tun müssen, um das jeweilige Programm auf Ihrer Festplatte zu installieren.

Installation

Aller Anfang ist schwer. Deshalb zeigen unsere kurzen Anleitungen, wie Sie die Programme starten und benutzen.

Anleitung

Schließlich gibt es zu den komplexeren Programmen noch jeweils einen kleinen Referenzteil mit allen Befehlen zum Nachschlagen.

Referenz

Die Ikone mit ShareBert’s Portrait konnten Sie schon bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches 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 "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 (z.B. Strg). 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.



Installationshinweise

Alle Programme auf den beiliegenden Disketten sind komprimiert und können deshalb nicht direkt gestartet werden! Halten Sie sich daher unbedingt an die Anleitungen in den entsprechenden Kapiteln, um die gewünschte SoundBlaster-Software auf Ihrer Festplatte zu installieren!



Alle Anleitungen setzen voraus, daß Sie ein Unterverzeichnis SOUND auf Ihrer Festplatte angelegt haben. Geben Sie daher jetzt unbedingt die folgenden Befehlszeilen ein:



```
c: [↩]
cd\ [↩]
md sound [↩]
```

Wenn Sie sich den Inhalt der Disketten mit DIR anzeigen lassen oder die Installationsanleitungen lesen, könnten zwei Fragen auftauchen:



1. Warum hat ShareBert kein Programm geschrieben, mit dem die gewünschte SoundBlaster-Software menügesteuert ausgewählt werden kann? War er zu faul dazu?
2. Warum kann ich nicht alle 36 Programme in einem Arbeitsgang installieren, sondern muß jedesmal wieder eine andere Befehlszeile eingeben?

Zur ersten Frage: Ich war nicht zu faul, bin aber der Meinung, daß ein menügeführtes Installationsprogramm für Sie mehr Arbeitsaufwand bedeuten würde als die von mir gefundene Lösung. Wenn Sie sich die Anleitungen anschauen, werden Sie feststellen, daß in den meisten Fällen jeweils nur eine einzige Befehlszeile eingegeben werden muß, um das betreffende Programm zu installieren. Schneller geht's wirklich nicht!

Zur zweiten Frage: Es ist sehr wohl möglich, alle Programme in einem Arbeitsgang zu installieren. Ich empfehle dies aber



nicht, da Ihre Festplatte sonst um über 10,5 Megabyte ärmer wird! Schauen Sie sich lieber die Kurzbeschreibungen an, und entscheiden Sie dann, welche Programme Sie interessieren und wofür Sie Ihren wertvollen Speicherplatz opfern möchten.

Alle Programme Falls Sie trotzdem alle SoundBlaster-Programme auf einmal installieren möchten:

1. Legen Sie auf Ihrer Festplatte ein entsprechendes Unterverzeichnis an, indem Sie die folgende Befehlszeile eingeben:

```
md sound 
```

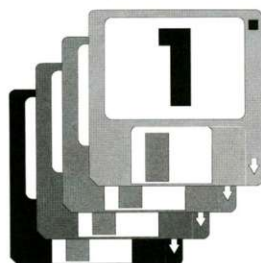
2. Legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Diskettenlaufwerk, wechseln Sie mit a: bzw. b: dorthin, und geben Sie

```
1ha e *.1zh c:\sound\ 
```

ein. Daraufhin werden automatisch sämtliche auf der Diskette enthaltenen Programme "ausgepackt".

3. Wiederholen Sie den Arbeitsschritt mit den Programmdisketten 2, 3 und 4.

Aufgrund von Namensgleichheiten kann während des Installationsvorgangs die Frage auftauchen, ob eine bestehende Datei überschrieben werden soll. Antworten Sie wahlweise mit oder . Es kann Ihnen zwar passieren, daß bei einzelnen Programmen Dateien wie z.B. README.DOC fehlen - dies läßt sich bei der Komplettinstallation aber nicht vermeiden.



1. Advanced Digiplayer

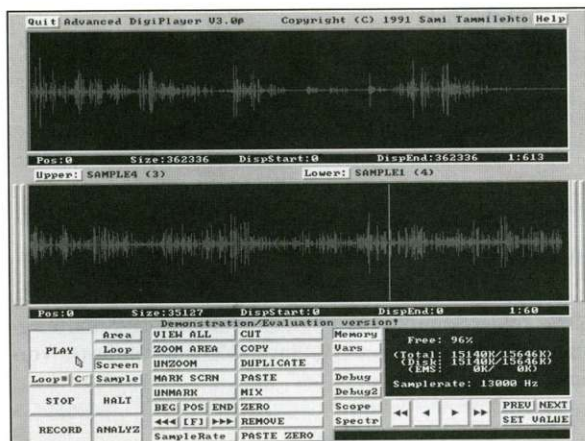


Abb. 1.1: Zwei Sounddateien parallel bearbeiten

Beschreibung

Suchen Sie ein absolut professionelles Programm zum Aufnehmen oder Bearbeiten von Samples? Dann sind Sie beim Advanced Digiplayer genau an der richtigen Adresse!

Die Bezeichnung "Advanced" bezieht sich nicht nur auf den virtuellen Bildschirm von 640 mal 800 Pixeln (siehe Abbildung 1.3), sondern auch auf den enormen Leistungsumfang. Einige Beispiele:

- Zwei Sample-Dateien parallel bearbeitbar
- Mausunterstützung
- EMS-Unterstützung
- Sample-Rate frei einstellbar
- Schneiden, Einfügen, Kopieren, Mixen



- Grafische Pegelanzeige verkleinern/vergrößern
- Funktion für Endlosschleife
- Konvertierung von Amiga-Sounddateien
- Filter für hohe/tiefe Frequenzen
- Umkehreffekt
- Echoeffekt
- Chord-Effekte
- Halleffekte
- Ein-/Ausblendeffekte

Installation

Hardware Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für den Advanced Digiplayer folgende Hardware-Voraussetzungen:

- EGA- oder VGA-Grafikkarte
- Maus empfohlen

Installation Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e !adplay c:\sound\ 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie den Advanced Digiplayer, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

```
c:   
cd\sound   
dp 
```



Falls nicht nach einigen Sekunden die in Abbildung 1.1 gezeigte Bildschirmdarstellung (natürlich noch ohne geladene Samples) erscheint, beachten Sie bitte die folgenden Tips zur Fehlerbehebung:



- Wenn Sie eine EGA-Grafikkarte besitzen und Probleme mit der Bildschirmdarstellung haben, beenden Sie das Programm zunächst mit **[Esc]** sowie **[J]** und rufen es dann erneut auf, indem Sie "digiplay /f" **[↵]** eingeben. **EGA-Karte**
- Wenn lediglich einige Bilschirmelemente zu dunkel dargestellt werden, beenden Sie das Programm zunächst mit **[Esc]** sowie **[J]** und rufen es dann erneut auf, indem Sie "digiplay /p2" eingeben. **Zu dunkel**
- Wenn Ihre SoundBlaster-Karte nicht den standardmäßig vorgegebenen Interrupt IRQ7 benutzt, müssen Sie das Programm mit "digiplay /In" **[↵]** aufrufen, wobei Sie anstelle von "n" die korrekte Interrupt-Nummer eingeben. **Interrupt**
- Wenn Ihre SoundBlaste-Karte nicht die standardmäßig vorgegebene Adresse "220h" benutzt, müssen Sie das Programm mit "digiplay /Annn" **[↵]** aufrufen, wobei Sie anstelle von "nnn" die korrekte Adreßbezeichnung eingeben. **Adresse**
- Wenn Sie anstelle einer SoundBlaster-Karte den Covox SoundMaster II angeschlossen haben, müssen Sie das Programm mit "digiplay /c" **[↵]** aufrufen. **Covox**

In Abbildung 1.2 sehen Sie alle möglichen Startparameter aufgelistet. Sie können beispielsweise auch einfach zum Spaß einen anderen Farbsatz auswählen - beachten Sie aber, daß zwischen Programmname und Parameter ein Leerzeichen stehen muß!



Als ich das Programm zum ersten Mal aufgerufen habe, fand ich die unzähligen Buttons auf dem überdimensionierten Bildschirm (Sie können mit **[Strg][Bild↓]** bzw. **[Strg][Bild↑]** blättern!) so verwirrend, daß ich gleich wieder **[Esc]** gedrückt habe. Spä-





ter fand ich dann heraus, daß dies voreilig war und mir einiges entgangen ist.

```

Advanced DigiPlayer V3.06      Copyright (C) 1991 Sami Tammilehto

syntax: DIGIPLAY [filename(s)...] [options...]
List of available options:
/H      help (this text)
/E      enable EMS usage
/F      force EGA mode
/K      use keyboard mouse
/D      print debug info
/T      Do not check for soundcard (testing mode)
/C      Use Covox Sound Master II (default SoundBlaster)
/I#     set soundcard interrupt (default 7)
/A####  set soundcard address (default 228h)
/S####  set default samplerate (decimal)
/P#     Select palette (currently for EGA)
        0 = Gold-Velvet (default)
        1 = Full-Metal
        2 = Cream-Metal
        3 = Wild-Neon! (VGA only)
        4 = Arctic (VGA only)
        5 = Desert (VGA only)

C:\SOUND>

```

Abb. 1.2: Die Startparameter auf einen Blick

Damit es Ihnen nicht ebenso ergeht, habe ich eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zusammengestellt, in der zwei Beispieldateien geladen und bearbeitet werden. Eine vollständige Übersicht aller wichtigen Buttons und Befehle finden Sie dann im Abschnitt "Referenz".

1. Um nach dem Programmstart die untere Bildschirmhälfte zu erreichen, drücken Sie entweder **[Strg][Bild ↓]** oder ziehen die Maus ans untere Bildschirmende.
- SAMPLE4** 2. Im Fenster rechts unten werden sieben Beispieldateien angezeigt. Führen Sie einen Doppelklick auf "SAMPLE4" aus, um die Datei in den Arbeitsspeicher zu laden.
- Anhören** 3. Wenn Sie nun noch auf den Button "TO (Pfeil oben)" klicken, erscheint im oberen Fenster eine grafische Pegelanzeige, und Sie können sich die Datei schon einmal anhören, indem Sie den "PLAY"-Button drücken. Die Qualität der Sprachaufnahme ist sehr beeindruckend! Wenn Sie genug gehört haben, klicken Sie den "STOP"-Button an.



4. Bevor es an die Bearbeitung geht, laden wir noch ein weiteres Beispiel ins untere Fenster: Geben Sie **[Strg][Bild ↓]** ein, bis Sie wieder das Dateiauswahlfenster vor Augen haben. Doppelklicken Sie den Dateinamen "SAMPLE1", und drücken Sie dann den Button "TO (Pfeil unten)".

SAMPLE1

5. Wenn Sie jetzt wieder nach oben blättern und den "PLAY"-Button drücken, hören Sie ein kleines Musikstück, das ebenfalls so lange wiederholt wird, bis Sie die Schleife mit "STOP" unterbrechen. Übrigens: Falls ein geladenes Stück in Zukunft jeweils nur einmal abgespielt werden soll, brauchen Sie lediglich das rote Kästchen neben dem Schalter "Loop" anzuklicken.

Anhören

6. Möchten Sie noch ein paar Effekte ausprobieren, mit denen Sie natürlich auch Eigenaufnahmen bearbeiten können? Klicken Sie in das obere Fenster, markieren Sie bei gedrückter linker Maustaste einen beliebigen Bereich als Block, drücken Sie den Button "Flanging" am unteren Bildschirmrand, und beantworten Sie sämtliche Rückfragen mit **[↵]**. Wenn Sie sich das Sample jetzt mit "PLAY" anhören, werden Sie eine Art "Flaschenhals"-Effekt feststellen, wie Sie ihn vielleicht von E-Gitarren her kennen.

Effekte

7. Auch das im unteren Fenster geladene Musikstück soll mit einem Effekt ausgestattet werden: Klicken Sie zunächst in das betreffende Fenster, und markieren Sie bei gedrückter linker Maustaste einen beliebigen Abschnitt als Block. Dann drücken Sie unter "Filters" den Button "F:Hi-pass" und spielen das Stück erneut ab. Hören Sie, wie alle tiefen Töne herausgefiltert wurden?

8. Damit wären wir am Ende unseres kleinen Streifzugs durch die Optionen des Advanced Digiplayers. Wenn Sie möchten, verlassen Sie das Programm mit **[Esc]** sowie **[Y]** oder einem Mausklick auf den "Quit"-Button.

Beenden



Referenz



In den folgenden Abschnitten werden alle wichtigen Buttons des in Abbildung 1.3 gezeigten Arbeitsbildschirms vom Advanced Digiplayer beschrieben, und zwar in alphabetischer Reihenfolge.

Zunächst aber ein Blick auf fünf Tastaturbefehle, die Sie sich merken sollten:

Esc Programm nach Beantwortung einer Sicherheitsabfrage mit **Y** beenden.

F1 Englischsprachigen Hilfstext zum Aufnehmen von Samples einblenden.

↑ F1 Tastaturbefehle zu den einzelnen Buttons anzeigen.

Strg Bild ↓ Zum unteren Bildschirmbereich blättern.

Strg Bild ↑ Zum oberen Bildschirmbereich blättern.

Amiga <-> PC – Anklicken, um eine mit dem Commodore Amiga aufgenommene Sounddatei ins PC-Format zu konvertieren.

Area – Anklicken, falls über "PLAY" nur ein vorher mit der linken Maustaste markierter Block abgespielt werden soll.

BlastEcho – Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich innerhalb einer Sounddatei mit einer Mischung aus Echo- und Verzerrungseffekt auszustatten.

Boost:hi – Anklicken, um extrem hohe Frequenzen aus dem zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich zu entfernen.

COPY – Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich in den internen Zwischenspeicher zu kopieren.

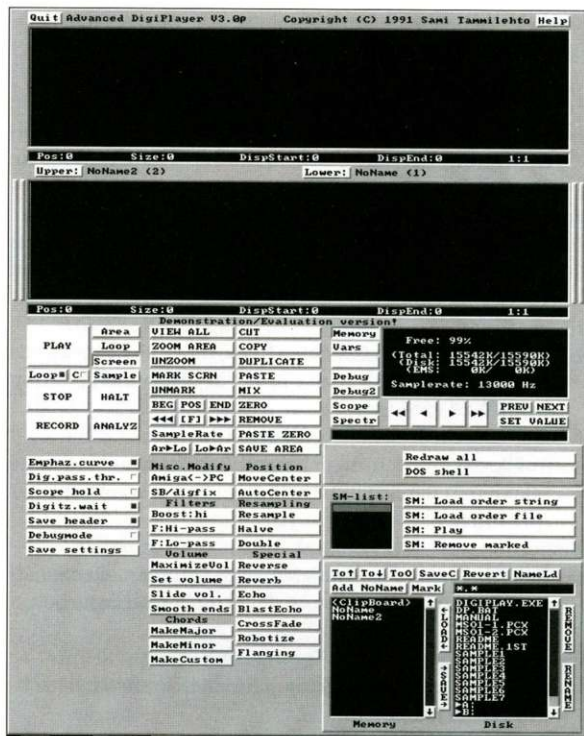


Abb. 1.3: Vollständiger Arbeitsbildschirm

- Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich innerhalb einer Sounddatei mit einem Überlagerungseffekt auszustatten. (Nachdem etwa 50% abgespielt sind, läuft der erste Teil zusätzlich rückwärts wieder ab.) **CrossFade**
- Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich auszuschneiden. **CUT**
- Anklicken, um den Advanced Digiplayer vorübergehend zu verlassen. Mit "exit" und  kommen Sie jederzeit wieder ins Programm zurück. **DOS shell**



- Double** – Anklicken, um die Sampling-Rate einer Sounddatei nachträglich zu verdoppeln.
- Echo** – Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich innerhalb einer Sounddatei mit einem Echoeffekt auszustatten, wobei Anzahl und Stärke frei definiert werden können.
- F:Hi-pass** – Anklicken, um den gesamten tiefen Frequenzbereich aus dem zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich zu entfernen.
- F:Lo-pass** – Anklicken, um den gesamten hohen Frequenzbereich aus dem zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich zu entfernen.
- Flanging** – Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich innerhalb einer Sounddatei mit einer Art Flaschenhals-Effekt auszustatten.
- HALT** – Anklicken, um das Abspielen einer Sounddatei anzuhalten, die Markierung aber an der aktuellen Stelle zu belassen.
- Halve** – Anklicken, um die Sampling-Rate einer Sounddatei nachträglich zu halbieren.
- Help** – Anklicken, um einen englischsprachigen Hilfstext zur Aufnahme eigener Samples einzublenden.
- LOAD** – Anklicken, um die zuvor im "Disk"-Fenster markierte Sounddatei in den Arbeitsspeicher zu laden.
- Loop** – Schalter ausklicken, falls geladene Sounddateien nach der Aktivierung von PLAY jeweils nur einmal abgespielt werden sollen.
- MakeMajor** – Anklicken, um die aktuelle Sounddatei um einen Dur-Akkord (C-E-G) zu ergänzen, was vor allem bei Instrumenten sinnvoll sein kann.



- Anklicken, um die aktuelle Sounddatei um einen Moll-Akkord (C-Es-G) zu ergänzen, was vor allem bei Instrumenten sinnvoll sein kann. **MakeMinor**
- Anklicken, um die grafische Darstellung der Sounddatei im gesamten aktuellen Fenster zu markieren. **MARK SCRIN**
- Anklicken, um die Lautstärke im zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich auf den maximal möglichen Wert zu setzen. **MaximizeVol**
- Anklicken, um einen in den internen Zwischenspeicher kopierten Bereich an der aktuellen Stelle der Sounddatei hinzuzumischen. **MIX**
- Anklicken, um an der aktuellen Stelle der Sounddatei eine Pause einzufügen, deren Länge in Byte eingegeben werden kann. **PASTE ZERO**
- Anklicken, um einen in den internen Zwischenspeicher kopierten Bereich an der aktuellen Stelle der Sounddatei einzufügen. **PASTE**
- Anklicken, um eine zuvor geladene Sounddatei abzuspielen, wobei vorher in das gewünschte Fenster geklickt werden muß. **PLAY**
- Anklicken, um das Programm ohne Sicherheitsabfrage zu beenden. **Quit**
- Anklicken, falls der gesamte Bildschirm neu aufgebaut werden soll, weil z.B. einzelne Elemente nicht mehr korrekt dargestellt werden. **Redraw all**
- Anklicken, um die zuvor im "Disk"-Fenster markierte Datei nach Beantwortung einer entsprechenden Rückfrage unwiderruflich zu löschen. **REMOVE**
- Anklicken, um die zuvor im "Disk"-Fenster markierte Datei umzubenennen. **RENAME**



- Resample** – Anklicken, um die Sampling-Rate einer Sounddatei nachträglich zu verändern.
- Reverb** – Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich innerhalb einer Sounddatei mit einer Art Nachhall auszustatten, so daß z.B. Sprachaufnahmen intensiver klingen.
- Reverse** – Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich innerhalb einer Sounddatei umzukehren, so daß z.B. eine Textpassage rückwärts gesprochen wird.
- Robotize** – Anklicken, um den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich innerhalb einer Sounddatei mit einem Roboter-Effekt auszustatten, was sich vor allem für Sprachaufnahmen anbietet.
- Sample** – Anklicken, wenn über "PLAY" die gesamte Sounddatei abgespielt werden soll, auch wenn nur Teile daraus grafisch dargestellt werden.
- Sample Rate** – Anklicken, um anstelle der vorgegebenen Sampling-Rate von 12288 Hz einen anderen Wert eingeben zu können.
- SAVE** – Anklicken, um die zuvor im "Memory"-Fenster markierte Sounddatei auf Festplatte abzuspeichern.
- SAVE AREA** – Anklicken, um einen vorher bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich unter einem beliebigen Dateinamen abzuspeichern.
- SB/digfix** – Anklicken, um die bei einer SoundBlaster-Aufnahme durch eine Übersteuerung entstandenen Störungen auszugleichen bzw. zu entfernen.
- Screen** – Anklicken, wenn über "PLAY" nur der jeweils grafisch dargestellte Ausschnitt einer Sounddatei abgespielt werden soll.



- Anklicken, um die Lautstärke im zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich auf einen beliebigen Prozentwert der aktuellen Lautstärke zu setzen. **Set volume**
- Anklicken, um die Lautstärke innerhalb eines zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereichs gleichmäßig herauf- oder herabzusetzen. **Silde vol.**
- Anklicken, um anstelle der Speicheranzeige beim Abspielen von Sounddateien die Aussteuerung einzelner Frequenzbereich grafisch dargestellt zu bekommen. **Spectr**
- Anklicken, um das Abspielen einer Sounddatei zu stoppen und zur Ausgangsposition zurückzukehren. **STOP**
- Anklicken, um die zuvor in den Arbeitsspeicher geladene und dort markierte Sounddatei in das obere Fenster zu laden. **To (Pfeil oben)**
- Anklicken, um die zuvor in den Arbeitsspeicher geladene und dort markierte Sounddatei in das untere Fenster zu laden. **To (Pfeil unten)**
- Anklicken, um eine bei gedrückter linker Maustaste oder mit "MARK SCRΝ" vorgenommene Markierung wieder aufzuheben. **UNMARK SCRΝ**
- Anklicken, um den jeweils zuletzt durchgeführten Zoom-Befehl rückgängig zu machen. **UNZOOM**
- Hier werden die im oberen bzw. unteren Fenster geladenen Dateinamen angezeigt. Ein Mausklick blättert in den unteren Bildschirmbereich. **Upper/Lower**
- Button anklicken, um nach mehrmaliger Ausführung von "ZOOM AREA" wieder die gesamte Sounddatei angezeigt zu bekommen. **VIEW ALL**
- Anklicken, falls der gesamte Inhalt des aktuellen Fensters gelöscht werden soll. **ZERO**



- ZOOM AREA** – Anklicken, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Bereich zu vergrößern. Dieser Befehl kann auch mehrmals hintereinander ausgeführt werden.



Falls Ihnen die Beschreibung in diesem Kapitel nicht ausreicht, da Sie den Advanced Digiplayer beispielsweise für professionelle Eigenaufnahmen nutzen möchten, können Sie sich ein knapp 45 KByte umfassendes, englischsprachiges Manual ausdrucken lassen, indem Sie Ihren Drucker auf "Online" schalten und die untenstehenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:   
cd\sound   
copy manual. prn 
```


2. AudioStar

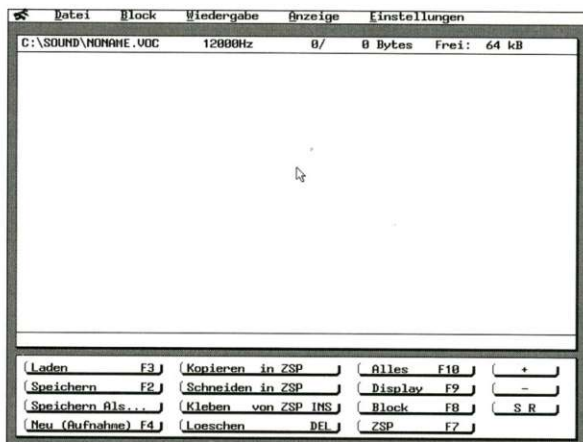


Abb. 2.1: Arbeitsbildschirm von AudioStar

Beschreibung

AudioStar ist ein komplettes Sample-Studio, das im Unterschied zum Advanced Digiplexer in Deutsch geschrieben und auch für Einsteiger leicht zu bedienen ist. Unterstützt wird neben dem SoundBlaster-Format VOC auch das ADS-Format, in dem Sounddateien auch über den normalen PC-Lautsprecher ausgegeben werden können. Einige Daten aus dem Leistungsumfang:

- Unterstützung von VGA, Super-VGA, EGA, CGA
- Grafische Oberfläche nach dem SAA-Standard
- Hotkeys für häufig benötigte Funktionen
- Steuerung über Maus und Tastatur
- Sampling-Rate bis 22.000 Hz einstellbar
- Umfangreiche Blockbearbeitungsfunktionen



- Zahlreiche Effekte, z.B. Echo, Umkehren etc.
- Lautstärkeveränderung
- Ein- und Ausblenden
- Verwendung des internen PC-Lautsprechers
- Konvertierung zwischen VOC- und ADS-Format
- Zahlreiche Beispieldateien im Lieferumfang

Registrierung Die Shareware-Version von AudioSta hat gegenüber der Vollversion, die Sie für 79,- DM mit dem hinten eingebundenen Bestellschein ordern können, nur eine einzige Einschränkung: Eigene Sample-Aufnahmen sind nur bis zu einer Größe von 64 KByte zulässig.

Installation

Hardware Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für AudioStar folgende Hardware-Voraussetzungen:

- CGA-, EGA- Hercules oder VGA-Grafikkarte
- Mikrofon (für eigene Sample-Aufnahmen)
- Maus empfohlen

Installation Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e !audio c:\sound\ 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Audiostar, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben und den anschließenden Shareware-Hinweis mit  bestätigen.



```
c: [↩]
cd\sound [↩]
as [↩]
```

Ihre Grafikkarte wird von AudioStar in der Regel automatisch erkannt und unterstützt. Falls nicht nach einigen Sekunden die in Abbildung 2.1 gezeigte Bildschirmdarstellung erscheint oder ein anderer Grafikmodus gewünscht wird, müssen Sie das Programm mit einem der folgenden Startparameter aufrufen:



- "as /vga" für VGA-Grafikkarten
- "as /ega" für EGA-Grafikkarten
- "as /cga" für CGA-Grafikkarten
- "as /herc" für Hercules-Grafikkarten
- "as /svga" für 800x600 Punkte (Super VGA)
- "as /svgaxx" für spezielle Super-VGA-Modi
- "as /oti" für die OTO Super-VGA-Karte

Parameter

Im Lieferumfang von AudioStar befindet sich außerdem eine Treiberdatei CT-VOICE.DRV. Falls Sie eine spezielle SoundBlaster-Version benutzen und Probleme beim Anhören der Beispieldateien haben, müssen Sie diese Datei durch die gleichnamige Datei aus dem Unterverzeichnis Ihrer SoundBlaster-Software ersetzen, indem Sie z.B. die folgende Befehlszeile eingeben:

CT-VOICE.DRV

```
copy c:\sbpro\drv\ct-voice.drv c:\sound
```

Sie können nun im Abschnitt "Referenz" nachschlagen, was Sie mit den einzelnen Menüpunkten von AudioStar alles anfangen können. Ich empfehle Ihnen aber, zunächst einmal die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung nachzuvollziehen. Sie lernen hier die wichtigsten Funktionen kennen und laden zwei der mitgelieferten Beispieldateien, wobei Sie die zweite Datei auch gleich bearbeiten:



1. Wählen Sie DATEI LADEN, oder drücken Sie [F3], um das in Abbildung 2.2 gezeigte Auswahlfenster mit VOC-Dateien eingeblendet zu bekommen.

VOC-Dateien

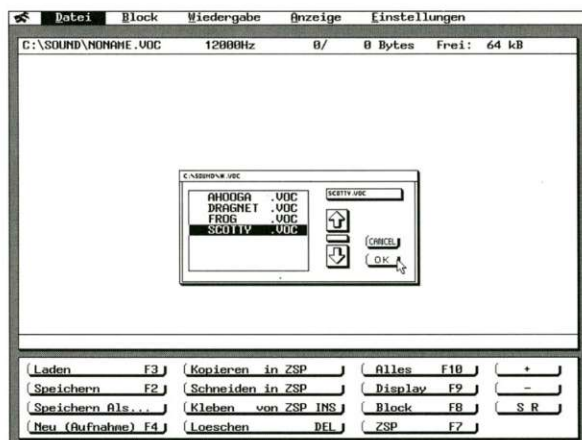


Abb. 2.2: Auswahlfenster für VOC-Dateien

- SCOTTY.VOC**
- Klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst auf "SCOTTY.VOC" und dann auf "OK". Tastaturbenutzer steuern den Mauszeiger mit Hilfe der Pfeiltasten auf den Dateinamen und markieren ihn mit ☐. Anschließend steuern Sie den Pfeil auf das "OK"-Feld und drücken nochmals ☐.
- Anhören**
- Hören Sie sich die jetzt grafisch dargestellte Datei gleich einmal an, indem Sie WIEDERGABE ALLES wählen oder drücken.
- ADS-Dateien**
- Um anschließend eine Sounddatei im ADS-Format laden zu können, müssen Sie zunächst EINSTELLUNGEN ADS-MODUS wählen, um den entsprechenden Schalter zu aktivieren.
 - Die Rückfrage "Format anpassen" können Sie z.B. mit "Ja" beantworten, um die erste Beispieldatei ins ADS-Format zu konvertieren. Im Moment spielt die Antwort jedoch keine Rolle, da wir eine echte ADS-Datei laden und bearbeiten möchten.



6. Wählen Sie also erneut DATEI LADEN bzw. **[F3]**, und beantworten Sie die Rückfrage "Speichern?" mit "Nein".
7. Sie sollten nun das in Abbildung 2.3 gezeigte Fenster mit den Namen von sechs Sounddateien im ADS-Format vor Augen haben. Markieren Sie die Datei "REVERSE.ADS", und klicken Sie auf "OK".
REVERSE.ADS
8. Wenn Sie jetzt WIEDERGABE ALLES wählen oder **[F10]** drücken, werden Sie überrascht sein: Der rückwärts gesprochene Text der Beispieldatei kommt nämlich aus dem normalen PC-Lautsprecher.
PC-Lautsprecher
9. Dies lässt sich jedoch schnell ändern: Wählen Sie EINSTELLUNGEN SOUND BLASTER SUPPORT, und drücken Sie erneut **[F10]**, und die ADS-Datei wird via Soundkarte über Kopfhörer bzw. Lautsprecherboxen ausgegeben.
SoundBlaster
10. Jetzt wüßten Sie sicher gerne, wie sich der Text vorwärts gesprochen anhört. Dazu probieren wir eine Bearbeitungsmöglichkeit von AudioStar aus: Markieren Sie zunächst die gesamte Grafik als Block, indem Sie DISPLAY ALS BLOCK im BLOCK-Menü wählen. Dann wählen Sie BLOCK UMDREHEN (siehe Abbildung 2.4) und lassen die Sounddatei erneut über **[F10]** abspielen. Nun wird das Rätsel gelöst: "Ich habe soeben rückwärts gesprochen".
Bearbeiten

Referenz

In den folgenden Abschnitten werden sämtliche Menübefehle von AudioStar jeweils kurz beschrieben. Außerdem erhalten Sie vorab eine Übersicht der ebenfalls verwendbaren Hotkeys.



Falls Sie eine ausführliche deutsche Anleitung ausdrucken möchten, schalten Sie Ihren Drucker auf "Online" und geben die untenstehenden Befehlszeilen ein:



```
c: [↵]
cd\sound [↵]
copy as.txt prn [↵]
```

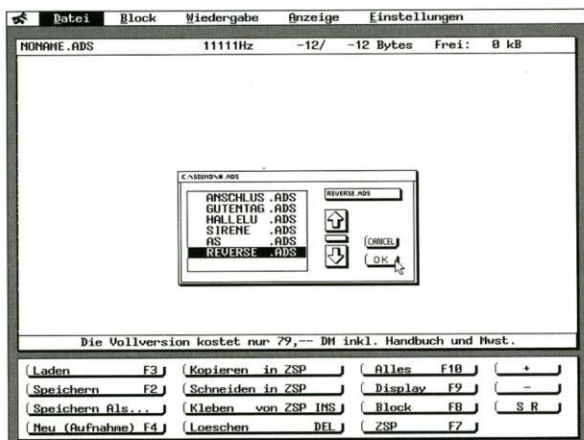


Abb. 2.3: Auswahlfenster für ADS-Dateien

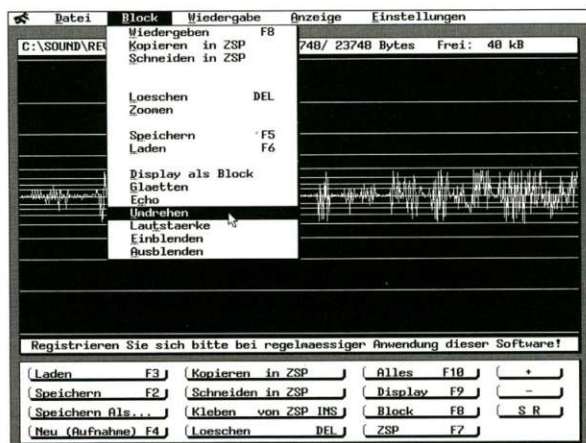


Abb. 2.4: Auswahl von "Umdrehen" bei markiertem Block

**Hotkeys:**

- Grafik so darstellen, daß die gesamte aktuelle Sounddatei angezeigt wird. [-]
- Grafik so darstellen, daß nur der markierte Block angezeigt wird. [+]
- Aktuelle Sounddatei ohne Rückfrage unter dem bisherigen Dateinamen abspeichern. [F2]
- Auswahlfenster zum Laden von Sounddateien einblenden. [F3]
- Neue Sounddatei aufnehmen. [F4]
- Den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block abspeichern. [F5]
- Beliebige Sounddatei an der aktuellen Position einfügen. [F6]
- Den zuvor in den internen Zwischenspeicher kopierten Ausschnitt einer Sounddatei abspielen. [F7]
- Den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block abspielen. [F8]
- Den auf dem Bildschirm angezeigten Ausschnitt einer Sounddatei abspielen. [F9]
- Die gesamte aktuelle Sounddatei abspielen. [F10]
- Den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block abspeichern. [Alt] [F2]
- Eine beliebige Sounddatei als Block an die aktuelle Position laden. [Alt] [F3]
- Programm beenden. [Alt] [X]
- Den zuvor in den internen Zwischenspeicher kopierten Ausschnitt einer Sounddatei an der aktuellen Position einfügen. [Einf]
- Den zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block löschen. [Entf]
- Fenster mit Versionsnummer, freiem Speicherplatz etc. einblenden.

**DATEI-Menü:**

- Laden** – Wählen, um eine Sounddatei auf den Bildschirm zu laden. Vorher muß über EINSTELLUNGEN der gewünschte Modus markiert werden.
- Erneut Laden** – Wählen, um die zuletzt geladene Sounddatei ohne Rückfrage erneut auf den Bildschirm zu laden.
- Hinzuladen** – Wählen, um eine weitere Sounddatei zusätzlich zu laden und an die bisherige Datei anzuhängen.
- Iff-Datei laden** – Wählen, um eine mit dem Amiga AudioMaster aufgenommene Sounddatei zu laden.
- Speichern** – Wählen, um die an der aktuellen Sounddatei vorgenommenen Änderungen ohne Rückfrage abzuspeichern.
- Speichern Als** – Wählen, um die aktuelle Sounddatei erstmalig oder unter einem anderen Namen abzuspeichern.
- Restauriere BAK** – Wählen, um eine über SPEICHERN bzw. SPEICHERN ALS angelegte Sicherheitskopie wiederherzustellen.
- Neu (Aufnahme)** – Wählen, um über ein an der SoundBlaster-Karte angeschlossenes Mikrofon ein neues Sample aufzunehmen. Geben Sie anschließend einen maximal achtstelligen Dateinamen ein, und klicken Sie auf "OK". Zum Starten der Aufnahme drücken Sie eine beliebige Taste; beendet wird eine Aufnahme in der Shareware-Version automatisch, sobald die Größe von 64 KByte erreicht ist - oder Sie drücken vorher Esc.
- Info** – Wählen, um ein Fenster mit Informationen wie Programmversion, freier Speicherplatz etc. eingeblendet zu bekommen.
- Ende** – Wählen, um die Arbeit mit AudioStar zu beenden und zum Betriebssystem zurückzukehren. Beantworten Sie



die anschließende Rückfrage "Registrierungsformular drucken?" mit einem Mausklick auf "Nein".

BLOCK-Menü:

- Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block abzuspielen. **Wiedergeben**
- Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block in die interne Zwischenablage zu kopieren. **Kopieren**
- Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block auszuschneiden und in die interne Zwischenablage zu kopieren. **Schneiden**
- Wählen, um einen zuvor in die interne Zwischenablage kopierten Block an der aktuellen Position (per Mausklick festlegen) einzufügen. **Kleben**
- Wählen, um einen zuvor in die interne Zwischenablage kopierten Block an der aktuellen Position (per Mausklick festlegen) zusätzlich zu bestehenden Sounds einzumischen. **Mixen**
- Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block zu löschen. **Löschen**
- Wählen, um die Grafik eines zuvor markierten Blocks auf das gesamte Fenster zur vergrößern. **Zoomen**
- Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block unter einem beliebigen Dateinamen abzuspeichern. **Speichern**
- Wählen, um eine beliebige Sounddatei an der aktuellen Position einzufügen. **Laden**
- Wählen, um die angezeigte Grafik komplett als Block zu markieren. **Display als Block**



- Glätten** – Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block zu löschen, wobei der nachfolgende Teil jedoch nicht aufrückt, sondern eine entsprechend lange Pause eingefügt wird.
- Echo** – Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block mit einem Echoeffekt auszustatten. Geben Sie zunächst die gewünschte Echolänge in Millisekunden und dann die gewünschte Anzahl der Echowie derholungen ein.
- Umdrehen** – Wählen, um einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block umzukehren, so daß z.B. Sprachaufnahmen wie rückwärts gesprochen klingen.
- Lautstärke** – Wählen, um für einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block eine andere Lautstärke zu bestimmen, die in Prozent der bisherigen Lautstärke eingegeben werden muß.
- Einblenden** – Wählen, um die Lautstärke eines zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Blocks gleichmäßig von 0 auf 100 Prozent zu steigern.
- Ausblenden** – Wählen, um die Lautstärke eines zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Blocks gleichmäßig von 100 auf 0 Prozent zu verringern.

WIEDERGABE-Menü:

- Alles** – Wählen, um die aktuelle Sounddatei komplett abzuspielen.
- Display** – Wählen, um nur den grafisch dargestellten Ausschnitt des aktuellen Samples abzuspielen.
- Block** – Wählen, um nur einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block abzuspielen.
- ZSP** – Wählen, um einen zuvor in die interne Zwischenablage kopierten Block abzuspielen.



- Signal ausgeben, das über den Eingang der SoundBlaster-Karte (z.B. über ein Mikrofon) erfaßt wird, beispielsweise als Test vor einer Aufnahme.

Eingang**ANZEIGE-Menü:**

- Wählen, um im Grafikfenster die gesamte aktuelle Sounddatei darzustellen.

**Gesamt
Display**

- Wählen, um im Grafikfenster nur einen zuvor bei gedrückter linker Maustaste markierten Block darzustellen.

Block Display

- Wählen, um eine vergrößerte Darstellung des mittleren Frequenzbereichs zu bewirken.

Logarithmisch

- Wählen, wenn die verschiedenen Frequenzbereiche von Samples linear dargestellt werden sollen.

Linear

- Wählen, wenn die von einer Sounddatei tatsächlich benutzten Frequenzbereiche in der Grafikanzeige nicht weiter unterteilt werden sollen.

Filter

- Wählen, um die Unterteilung nach Frequenzbereichen ein- bzw. auszuschalten.

**Raster
An/Aus**

- Wählen, falls Probleme bei der Darstellung auftreten und der gesamte Bildschirm neu aufgebaut werden soll.

**Display
erneuern****EINSTELLUNGEN-Menü:**

- Wählen, wenn Sounddateien im ADS-Format des VoiceMaster II (zu beziehen bei Schenk & Horn, Schwartauer Landstr. 22, 2400 Lübeck) geladen bzw. gespeichert werden sollen.

ADS Modus

- Dieser Menüpunkt läßt sich derzeit nicht aktivieren. AudioStar soll aber in einer späteren Version um das SPR-Format des VoiceMaster I erweitert werden.

SPR Modus

- Wählen, wenn Sounddateien im SoundBlaster-Format VOC geladen bzw. gespeichert werden sollen.

VOC Modus



- Automat. Sample Rate** – Dieser Menüpunkt läßt sich derzeit nicht aktivieren. Falls einmal SPR-Dateien unterstützt werden, kann die Samplingrate hiermit automatisch an die Rechengeschwindigkeit angepaßt werden.
- Manuelle Sample Rate** – Auswählen, um die auf 11.111 Hz voreingestellte Samplingrate zu verändern. Unterstützt werden maximal 22.000 Hz im ADS- bzw. 13.000 Hz im VOC-Modus.
- VM an LPT Port** – Falls der zusätzlich erhältliche VoiceMaker II an der Schnittstelle LPT:2 angeschlossen ist, müssen Sie den Menüpunkt VM AN LPT PORT #2 wählen.
- Lautsprecher Intern/Extern** – Falls die Ausgabe auf den externen Lautsprecher des zusätzlich erhältlichen VoiceMaker II umgeleitet werden soll, müssen Sie den Menüpunkt LAUTSPRECHER EXTERN wählen.
- Sound Blaster Support** – Schalter aktivieren, um ADS-Sounddateien nicht über den internen PC-Lautsprecher, sondern über die Sound-Blaster-Karte auszugeben.
- Wipe Effekte** – Falls Ihr Rechner beim Öffnen und Schließen von Fenstern Probleme mit der Bildschirmdarstellung hat, müssen Sie den Menüpunkt WIPE EFFEKTE wählen.



3. BlasterMaster Pro



Abb. 3.1: Startbildschirm von BlasterMaster Pro

Beschreibung

Nach Advanced Digiplayer und AudioStar nun das dritte Sample-Studio zum Aufnehmen und Bearbeiten von Sounddateien? Stimmt. Aber BlasterMaster zeichnet sich wiederum durch spezielle Funktionen aus, die keins der beiden anderen Programm bietet, so daß sich eine Installation in jedem Fall lohnt.



Ein großer Pluspunkt ist neben der trotz englischer Sprache einfachen Bedienung die Möglichkeit, Sounddateien aus fünf verschiedenen Formaten zu exportieren bzw. zu importieren:

- WAV-Dateien (Windows 3.1)
- SND-Dateien (SoundBlaster ohne Header)
- NTI-Dateien (Amiga Tetra Composer)
- VOC-Dateien (SoundBlaster)
- 8SV-Dateien (Amiga IFF-Format)



Weiterhin lassen sich z.B. die Bildschirmfarben frei einstellen, die SoundBlaster Pro wird voll unterstützt (Samplingraten bis 44.000 Hz), ebenso das CD-ROM-Laufwerk aus dem entsprechenden Package.

Registrierung

Die Shareware-Version von BlasterMaster Pro hat gegenüber der Vollversion, die Sie für 59,- DM mit dem hinten eingebundenen Bestellschein ordern können, nur eine einzige Einschränkung (abgesehen von einem Hinweisbildschirm beim Starten und Beenden): Eigene Sample-Aufnahmen sind nur bis zu einer Länge von 25 Sekunden möglich.

Installation

Hardware

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster- Pro Karte bestehen für BlasterMaster Pro folgende Hardware-Voraussetzungen:

- EGA- oder VGA-Grafikkarte
- Mikrophon (für eigene Sample-Aufnahmen)
- Maus

Installation

Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e !blaster c:\sound\ 
```

Farbpaletten

Wenn Sie außerdem eine von 23 Paletten mit alternativen Bildschirmfarben nutzen möchten, müssen Sie mit Hilfe der untenstehenden Befehlszeilen die entsprechenden PAL-Dateien aus ihrer komprimierten Form lösen:

```
c:   
cd\sound   
palfiles 
```




Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie BlasterMaster, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben und den anschließenden Shareware-Hinweis mit einer beliebigen Taste bestätigen.

Starten

```
c: [↵]  
cd\sound [↵]  
bmaster [↵]
```

Sie sollten dann den bereits in Abbildung 3.1 gezeigten Startbildschirm mit einem leeren Dateiauswahlfenster vor Augen haben.

Falls Sie eine der mitgelieferten Paletten für alternative Bildschirmfarben nutzen möchten, müssen Sie vor dem Aufruf von BlasterMaster die Befehlszeile



```
copy dateiname.pal bmaster.cfg
```

eingeben, wobei Sie anstelle von "dateiname.pal" den Namen der gewünschten Palettendatei (z.B. DALLAS.PAL) einsetzen. Es besteht aber auch ohne zusätzliche Palettendateien die Möglichkeit, die Bildschirmfarben durch mehrmaliges Drücken der Funktionstasten **F1** bis **F10** zu verändern - beispielsweise, wenn einzelne Bildelemente zu dunkel oder zu hell dargestellt werden.

Sie können nun im Abschnitt "Referenz" nachschlagen, was Sie mit den einzelnen Buttons von BlasterMaster alles anfangen können. Ich empfehle Ihnen aber, zunächst einmal die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung nachzuvollziehen, bei der Sie bereits die wichtigsten Funktionen kennenlernen.



1. Da im Lieferumfang von BlasterMaster keine Beispieldateien enthalten sind, sollten Sie als erstes das Unterverzeichnis aktivieren, in dem die mit der Soundkarte gelieferte Software installiert wurde. Dazu klicken Sie zu-

Verzeichnisse



nächst den Eintrag „..“ und dann z.B. „SBPRO“ und „MMPLAY“ an. Oder Sie haben bereits das Programm AudioStar installiert und bekommen die dort enthaltenen VOC-Dateien angezeigt.



Abb. 3.2: Info-Fenster beim Abspielen einer Sounddatei

- Dateiformat** 2. Standardmäßig werden nur VOC-Dateien angezeigt. Wenn Sie jedoch den Button "Import" anklicken, können Sie auch Windows-Sounddateien im WAV-Format laden. Außerdem werden noch die Formate SND, NTI und 8SV bzw. IFF unterstützt.
- Abspielen** 3. Um eine Datei abzuspielen, markieren Sie den gewünschten Dateinamen und klicken dann den "Play"-Button an. Während Sie die Datei hören, erscheint auf dem Bildschirm ein Fenster mit Informationen zu Dateigröße, Samplingrate etc. Ein Beispiel hierfür sehen Sie in Abbildung 3.2.
- Aufnehmen** 4. Über den Startbildschirm sind auch eigene Aufnahmen möglich: Zu diesem Zweck klicken Sie zunächst den "Record"-Button an, um die in Abbildung 3.3 gezeigte Bildschirmdarstellung zu erreichen.
5. Dann klicken Sie am unteren Bildschirmrand die gewünschte Aufnahmequelle an (wobei z.B. auch das CD-Laufwerk aus dem entsprechenden SoundBlaster-Pack-

age unterstützt wird), markieren die gewünschte Samplingrate, geben einen beliebigen Dateinamen ein und klicken auf "Record". Beachten Sie aber, daß die maximale Aufnahmedauer in der Shareware-Version auf 25 Sekunden pro Datei beschränkt ist!



Abb. 3.3: Eigene Aufnahmen mit beliebiger Samplingrate

6. In den meisten Fällen werden Sie BlasterMaster verwenden, um eine vorhandene oder zuvor aufgenommene Sounddatei zu bearbeiten. Zu diesem Zweck markieren Sie den Namen der gewünschten Datei, und klicken den "Accept"-Button an. Falls Sie vorher eine Aufnahme gemacht haben, erreichen Sie den in Abbildung 3.4 gezeigten Bearbeitungsbildschirm automatisch.
7. Um einen Block zu markieren, klicken Sie mit der linken Maustaste nacheinander die gewünschte Anfangs- und Endposition an. Mit "Play" können Sie kontrollieren, ob auch die gewünschte Stelle markiert wurde.
8. Anschließend können Sie den Block bearbeiten. Die einzelnen Möglichkeiten hierzu werden im Abschnitt "Referenz" besprochen - einen kleinen Vorgeschmack bekommen Sie durch einen Mausklick auf "Tools", denn dann klappt das in Abbildung 3.4 gezeigte Menü mit zahlreichen Effekten wie z.B. "Reverse" oder "Echo" auf.

Bearbeiten

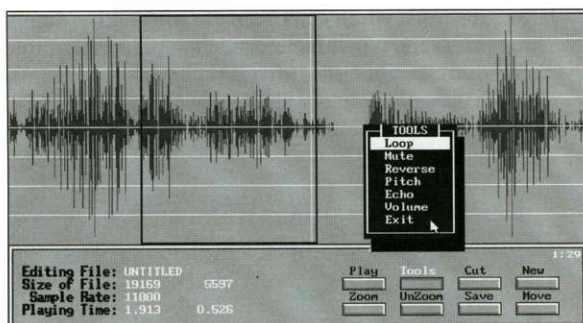


Abb. 3.4: Bearbeitungsbildschirm mit "Tools"-Menü

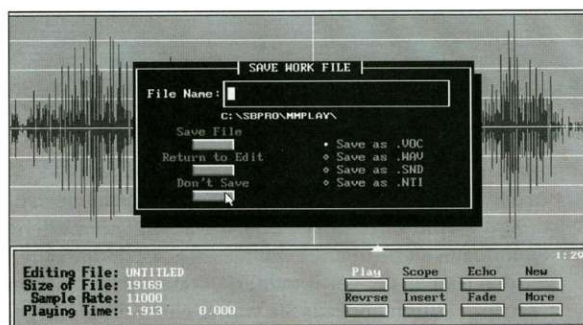


Abb. 3.5: Dialogbox zum Speichern von Sounddateien

Speichern

- Wenn Sie nach einer Bearbeitung oder Speichern **[Esc]** drücken, gelangen Sie automatisch in die in Abbildung 3.5 gezeigte Dialogbox, wo Sie einen beliebigen Dateinamen eingeben und außerdem zwischen verschiedenen Dateiformaten wählen können.

Beenden

- Jetzt müssen Sie nur noch wissen, wie Sie aus Blaster-Master wieder herauskommen: Bestätigen Sie den Shareware-Hinweis mit einer beliebigen Taste, um zunächst den Startbildschirm zu erreichen. Dann klicken Sie auf "Quit", und drücken erneut eine beliebige Taste.



Referenz

In den folgenden Abschnitten werden sämtliche Buttons innerhalb des Bearbeitungsbildschirms von BlasterMaster Pro beschrieben, den Sie nach einer Aufnahme automatisch und nach der Auswahl einer Datei über den "Accept"-Button erreichen.



Falls Sie eine ausführliche englischsprachige Anleitung ausdrucken möchten, schalten Sie Ihren Drucker auf "Online" und geben die untenstehenden Befehlszeilen ein:

```
c: [↩]  
cd\sound [↩]  
copy bmaster.doc prn [↩]
```

- Anklicken, um die gesamte Sounddatei oder einen vorher markierten Block abzuspielen. **Play**
- Anklicken, um den Eingangspegel grafisch auszuwerten, beispielsweise zur Kontrolle vor einer Aufnahme. **Scope**
- Anklicken, um die Sounddatei mit Hilfe eines Echoeffekts voller und satter klingen zu lassen. Anschließend wird eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie die Länge in Millisekunden und die Lautstärke des Echos in Prozent eingeben müssen. **Echo**
- Anklicken, falls die aktuelle Sounddatei gespeichert oder eine andere Datei geladen bzw. aufgenommen werden soll. **New**
- Anklicken, um die Sounddatei umzukehren, wodurch z.B. Sprachaufnahmen so klingen, als seien sie rückwärts gesprochen worden. **Reverse**
- Anklicken, um eine andere Sounddatei hinzuzuladen. In einer Dialogbox können Sie anschließend entscheiden, wie Sie die Stelle bestimmen möchten, an der die ange- **Insert**



gebene Datei eingefügt werden soll. Bestätigen Sie z.B. die Vorgabe "By Mouse", können Sie die gewünschte Stelle mit der linken Maustaste anklicken.

Fade – Anklicken, falls die Sounddatei langsam ein- bzw. ausgeblendet werden soll. In einer Dialogbox können Sie anschließend angeben, wie viele Sekunden der Effekt jeweils andauern soll, wobei der zulässige Maximalwert von den Dateigrößen abhängt.

More – Anklicken, um weitere Buttons mit zusätzlichen Optionen angezeigt zu bekommen. Die alten Buttons erreichen Sie jederzeit wieder, indem Sie erneut auf "More" klicken.



– Die nachfolgend beschriebenen Optionen sind nur verfügbar, wenn zuvor der Button "More" angeklickt wurde:

Fast – Anklicken, wenn die Abspielgeschwindigkeit der aktuellen Sounddatei erhöht werden soll, ohne daß sich die Frequenz oder Samplingrate ändert. In einer Dialogbox können Sie anschließend per Rollbalken bestimmen, um welchen Faktor das Abspielen beschleunigt werden soll (1,1 bis 2,0).

Slow – Anklicken, wenn die Abspielgeschwindigkeit der aktuellen Sounddatei gesenkt werden soll, ohne daß sich die Frequenz oder Samplingrate ändert. Im Unterschied zu "Fast" muß hierbei allerdings mit einer Qualitätsverschlechterung gerechnet werden.

Rate – Anklicken, um die Samplingrate der aktuellen Sounddatei nachträglich herauf- oder herabzusetzen. Zulässige Werte: 4.000 bis 44.000 Hz.

Pitch – Anklicken, um die Samplingrate der aktuellen Sounddatei nachträglich herauf- oder herabzusetzen, wobei hier die Dateigröße jedoch nicht verändert wird. Nutzen Sie "Pitch" anstelle von "Rate", wenn es Ihnen nicht um eine Reduzierung der Dateigröße, sondern lediglich um eine rasche Änderung der Samplingrate geht.



- Anklicken, um die Lautstärke der aktuellen Sounddatei wahlweise herauf- oder herabzusetzen. Geben Sie anschließend **I** für "Increase" oder **D** für "Decrease" sowie den gewünschten Prozentwert ein. **Volume**
- Anklicken, um eine andere Sounddatei in den aktuellen Sample hineinzumischen. Im Unterschied zu "Insert" wird die neue Datei nicht eingefügt, sondern zum bisherigen Sample hinzuaddiert, so daß interessante Überlappungseffekte möglich werden. **Mixer**
- Anklicken, um eine gepackte VOC-Datei zu entpacken und damit die Auswahl der übrigen Bearbeitungsoptionen zu ermöglichen oder um eine ungepackte VOC-Datei zu komprimieren und so wertvollen Speicherplatz zu sparen. **Pack/UnPack**

Beachten Sie bitte, daß jeweils entweder nur "Pack" oder nur "UnPack" ausgewählt werden kann, da BlasterMaster selbstständig erkennt, ob es sich um eine gepackte oder ungepackte Sounddatei handelt! Im ersten Fall wird anschließend eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie den gewünschten Komprimierungsfaktor bestimmen können. Dazu sollten Sie wissen, daß sich die Qualität analog zur Höhe des Faktors verschlechtert!



Die nachfolgend beschriebenen Optionen sind nur verfügbar, wenn zuvor durch Bestimmen der Anfangs- und Endposition (jeweils mit der linken Maustaste) ein Block markiert wurde:



- Anklicken, um das bereits in Abbildung 3.4 gezeigte Menü eingeblendet zu bekommen. Die Optionen im einzelnen: **Tools**

Loop: Block für eine Schleife beliebig oft kopieren
Mute: Blockinhalt löschen (Stille einfügen)
Reverse: Blockinhalt umkehren (Rückwärts)
Pitch: Samplingrate innerhalb des Blocks ändern
Echo: Blockinhalt mit Echoeffekt ausstatten
Volume: Lautstärke innerhalb des Blocks ändern
Exit: "Tools"-Menü verlassen



- Cut** – Anklicken, um den zuvor markierten Block auszuschneiden, wobei der nachfolgende Dateiinhalt aufrückt und nur eine kurze Pause eingefügt wird.
- New** – Anklicken, um die bisherige Blockmarkierung aufzuheben. Sie können dann einen neuen Block markieren, indem Sie Anfangs- und Endposition wieder nacheinander mit der linken Maustaste anklicken.
- Zoom** – Anklicken, um den zuvor markierten Block auf das gesamte Fenster zu vergrößern.
- UnZoom** – Anklicken, um wieder die gesamte Sounddatei im Grafikfenster angezeigt zu bekommen.
- Save** – Anklicken, um den zuvor markierten Block unter einem eigenen Dateinamen abzuspeichern.
- Move** – Anklicken, um den zuvor markierten Block an der aktuellen Position auszuschneiden und anschließend per Mausklick an einer anderen Position innerhalb der Sounddatei wieder einzufügen.

4. Coldcut



Abb. 4.1: Coldcut-Bildschirm (oberer Teil)

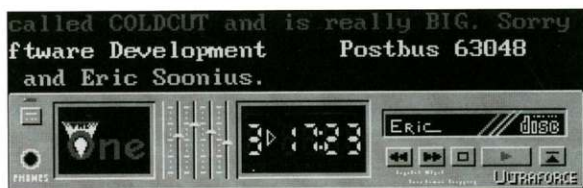


Abb. 4.2: Coldcut-Bildschirm (unterer Teil)

Beschreibung

Sie dürfen gleich zweimal "Nanu!" sagen:

- Wieso bildet ShareBert den Coldcut-Bildschirm nicht in einem Stück ab? Es war schwer genug, überhaupt ein Schnappschuß-Programm dazu zu bewegen, den Bildschirm abzufotografieren. Leider gelang dies nur in zwei Etappen...
- Wieso ordnet ShareBert Coldcut den Anwendungsprogrammen zu, obwohl es sich doch nur um eine Demo handelt? Zwar läuft tatsächlich "nur" ein Musikstück ab - Sie haben aber die Möglichkeit, mit Hilfe einiger Tasten in das Geschehen einzugreifen. Also ist Coldcut eine Anwendung, wenn auch eine von der spielerischen Sorte...



Bildschirm

Demo



Der Shareware-Versender CDV schreibt in seinem Katalog zu Coldcut: "Bis heute die qualitativ beste SoundBlaster-Demo mit toller VGA-Animation". Dem ist eigentlich nichts mehr hinzuzufügen.

Installation

Hardware Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Coldcut folgende Hardware-Voraussetzungen:

- VGA-Grafikkarte

Installation Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e !coldcut c:\sound\ 
```



Falls Coldcut auf Ihrer SoundBlaster Pro Karte nicht laufen sollte (Erkennungszeichen: Die Demo läuft zwar ab, es ist aber kein Ton zu hören), müssen Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben, um die aktuelle Treiberdatei CT-VOICE.DRV in das richtige Unterverzeichnis zu kopieren!

```
copy c:\sbpro\drv\ct-voice.drv c:\sound
```

Nach der Bestätigung mit  wird die Datei kopiert. Sollten Sie eine Fehlermeldung "nicht gefunden" erhalten, haben Sie die mit der SoundBlaster Pro gelieferte Software vielleicht in einem anderen Unterverzeichnis installiert. Suchen Sie in diesem Fall die Datei CT-VOICE.DRV, und kopieren Sie diese in das Unterverzeichnis, in dem Sie Coldcut installiert haben!



Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Coldcut, indem Sie den Programmnamen eingeben und mit  bestätigen. Sie müssen nun warten, bis der untenstehende Text durchgelaufen ist.

Starten

ULTRAFORCE PROUDLY PRESENTS
A NEW DEMO CALLED
COLDCUT
WRITTEN BY ERIC OOSTENDORP

Dann erscheint die bereits in den Abbildungen 4.1 sowie 4.2 gezeigte Bildschirmdarstellung - dazu läuft ein wirklich beeindruckender Song ab, und der "Ultraforce"-Schriftzug bewegt sich im Takt.

Falls Sie nichts hören sollten, sind Sie vermutlich stolzer Besitzer einer neueren Version der SoundBlaster-Karte oder einer SoundBlaster Pro-Karte. In diesem Fall müssen Sie Coldcut zunächst mit  beenden und die bereits im Abschnitt "Installation" genannte Befehlszeile eingeben, um die neueste Version der Treiberdatei CT-VOICE.DRV ins richtige Unterverzeichnis zu kopieren! Anschließend sollten keine Probleme mehr auftreten.



Ich habe vorhin gesagt, daß Sie bei Coldcut selbst in das Geschehen eingreifen können. Und wirklich: Sie können den Ablauf des Songs nach Ihren Wünschen gestalten, indem Sie die folgenden Tasten drücken:



-  für eine Baßsequenz
-  für ein Schlagzeugsolo
-  für ein Synthesizersolo
-  für eine Melodiesequenz
-  für einen Orch-Hit-Effekt
-  für eine Gesangseinlage
-  für einen Chorus-Effekt



- [8] für eine weitere Gesangseinlage
- [9] für eine Zwischensequenz
- [0] für einen Scratching-Effekt

Spielen Sie einfach mit den genannten Tasten herum - und bevor Sie Coldcut mit [Esc] beenden, möchte ich Ihnen noch die weitere Tastaturbelegung verraten:

- Pause*** - Wenn Sie [P] drücken, wird zunächst die Grafikanimation und nach ein paar Sekunden auch der Song angehalten. Drücken Sie erneut [P], läuft die Demo weiter.

- Bildschirm*** - Wenn Sie Probleme mit der Bildschirmdarstellung haben, sollten Sie einmal die Tasten [F1] und [F2] ausprobieren, die jeweils einen anderen Modus aktivieren.



5. DrumBlaster

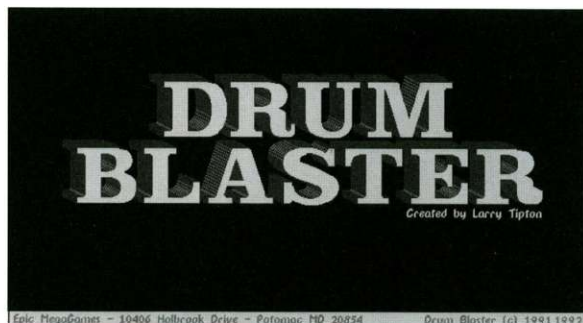


Abb. 5.1: Titelschirm von DrumBlaster

Beschreibung

Raten Sie mal, was mein persönliches Lieblingsprogramm für die SoundBlaster-Karte ist. Richtig: DrumBlaster - und zwar nicht nur, weil es so einfach zu handhaben ist, sondern weil es einen Riesenspaß macht, mit den 40 digitalisierten Schlagzeug-Sounds herumzuspielen.



DrumBlaster verwandelt Ihren PC in eine Art Schlagzeug-computer: Fast jede Taste ist mit einem Soundeffekt belegt, wobei von der Autohupe bis zur E-Gitarre so ziemlich alles vertreten ist, was Krach macht.

Bei jedem Tastendruck bewegen sich außerdem ein Drummer und eine Keyboarderin auf dem Bildschirm, so daß ein richtiges "Session-Gefühl" aufkommt. Außerdem können Sie verschiedene fertige Songs abspielen und mit eigenen Sounds ergänzen.



Registrierung Die Shareware-Version von DrumBlaster ist übrigens in keiner Weise eingeschränkt - nicht mal durch entsprechende Hinweisbildschirme. Wenn Sie sich jedoch mit dem hinten eingebundenen Bestellschein für 59,- DM registrieren lassen, erhalten Sie fünf Disketten mit jeder Menge zusätzlicher Instrumente und tollen Animationen.

Installation

Hardware Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für DrumBlaster folgende Hardware-Voraussetzungen:

- EGA- oder VGA-Grafikkarte

Installation Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 1 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: bzw. b: dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e !drum c:\sound\ 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie DrumBlaster, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

```
c:   
cd\sound   
db 
```

Zunächst wird der bereits in Abbildung 5.1 gezeigte Titelscreen eingeblendet. Dann müssen Sie sich einige Sekunden



lang gedulden, die zum Laden der Instrumente benötigt werden, und erreichen automatisch das in Abbildung 5.2 gezeigte Drummer-Pärchen.



Abb. 5.2: Das "Drummer-Pärchen" von DrumBlaster

Welche Instrumente Ihnen zum Spielen zur Verfügung stehen, sehen Sie in der unteren Bildschirmhälfte. Außerdem gibt es im Abschnitt "Referenz" eine entsprechende Liste mit deutschen Beschreibungen.

Instrumente

Und jetzt erst einmal viel Spaß beim Spielen!

Falls die Soundausgabe über den normalen PC-Lautsprecher erfolgt, hat DrumBlaster Ihre SoundBlaster-Karte nicht erkannt. Sie müssen das Programm zunächst mit **[Esc]** sowie **[Y]** verlassen und dann mit



db xxx y

neu aufrufen, wobei Sie anstelle von "xxx" die Hexadezimaladresse und anstelle von "y" die Interrupt-Nummer eingeben müssen! Nähere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch Ihrer SoundBlaster-Karte.

Wenn Sie alle Instrumente ausprobiert haben, möchten Sie sicher die weiteren Möglichkeiten kennenlernen, die Drum-

Weitere Möglichkeiten



Blaster anbietet und die jeweils über verschiedene Funktionstasten abgerufen werden können:



Abb. 5.3: Mit diesen Tasten können Melodien gespielt werden

- [F1] – Blendet einen englischsprachigen Hilfstext ein, den Sie jedoch kaum benötigen werden.
- [F2] – Blendet das “Drum Taker”-Menü ein, indem Sie eine von zehn fertigen Sequenzen abrufen können, indem Sie die Pfeiltasten verwenden und drücken. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie einfach eine beliebige Taste und warten ein paar Sekunden.
- [F3] – Nach der Auswahl von [F3] können Sie mit den Pfeiltasten ein beliebiges Instrument auswählen, mit dem Sie eine Melodie erzeugen wollen. Sobald Sie drücken, erscheint der in Abbildung 5.3 gezeigte Hinweis - und wenn Sie nochmals drücken, können Sie die angezeigten Tasten benutzen, um das Instrument in verschiedenen Tonlagen zu spielen. Um den Synthesizer-Modus zu beenden, drücken Sie einfach nochmals [F3].
- [F5] – Um die in Abbildung 5.4 gezeigten Dateinamen von fertigen Songs eingeblendet zu bekommen, drücken Sie [F5]. Anschließend markieren Sie mit den Pfeiltasten den gewünschten Dateinamen und drücken . Das Drummer-



Pärchen spielt nun selbständig - und Sie können es mit beliebigen Instrumenten begleiten.

- Um das Abspielen eines fertigen Songs zu beenden, drücken Sie **F6**.
- Diese Taste brauchen Sie nicht auszuprobieren, da der entsprechende Bildschirm beim Beenden des Programms sowieso eingeblendet wird.
- Möchten Sie lieber mit dem in Abbildung 5.5 gezeigten Drummer-Pärchen spielen? Dann drücken Sie nacheinander **F9**, **↓** und **↩**.
- Wenn Sie **F10** drücken, wird lediglich die Instrumenten-datei "DB" angezeigt. Wenn Sie jedoch mit dem am Kapitelende beschriebenen Utility DBLIB.EXE eigene Instrumentendateien erstellt haben, können Sie diese über **F10** aktivieren.
- Um DrumBlaster zu beenden, drücken Sie **Esc** und beantworten die anschließende Rückfrage mit **Y**.



Abb. 5.4: Das CMF-Musikmenü erreichen Sie mit **F5**

Bevor Sie unter "Referenz" nochmals alle Instrumente mit den dazugehörigen Tastaturbelegungen nachschlagen kön-

DBLIB.EXE



nen, hier noch ein Hinweis zu dem ebenfalls im Lieferumfang enthaltenen Programm DBLIB.EXE:



Abb. 5.5: Reggae-Feeling gefällig? [F9] drücken!

Wenn Sie maximal 43 nicht komprimierte VOC-Dateien mit eigenen Sounds erzeugt haben (z.B. durch entsprechende Aufnahmen mit einem der Programme Advanced Digiplayer, AudioStar oder BlasterMaster), die jeweils eine Dateigröße von 64 KByte und eine Gesamtgröße von 480 KByte nicht überschreiten, können Sie mit diesem Utility Ihre eigene Instrumentendatei für DrumBlaster generieren lassen, indem Sie z.B.

dblib bert.lib 

eingeben. Wenn Sie anschließend DrumBlaster starten und <F10> drücken, läßt sich die Datei aktivieren, wobei die Zuordnung der einzelnen Sounds von DrumBlaster nach der alphabetischen Reihenfolge der Dateinamen vorgenommen wird. Beachten Sie aber, daß Sie alle VOC-Dateien vor dem Aufruf des Programms in das Unterverzeichnis kopieren müssen, in dem auch DrumBlaster installiert wurde!

Referenz

1	Autoanlasser
2	Autohupe
3	Synthetisches Geräusch
4	Cymbal 1
5	Cymbal 2
6	Extrem tiefer und kurzer Bass
7	Mit Orgelklang kombinierter Bass
8	Höhrerer Bass
9	Mittlerer Bass
0	Bass mit Klackgeräusch
Q	Kurzer Bass mit Klackgeräusch
W	Dreier-Bass
E	Zweier-Bass mit "uhh"-Geräusch
R	Extrem harter E-Bass
T	Rockgitarre 1
Z	"Swoosh"-Geräusch
U	Rockgitarre 3
I	Gitarre mit zwei Klackgeräuschen
O	Heavy-Metal-Sound
P	Nicht sehr echtes Händeklatschen
A	Laserkanone
S	Maschinengewehr
D	Metallisches Geräusch
F	Orchester-Hit
G	Knarrendes Geräusch
H	"Plop"-Geräusch
J	Baß-/Rapgemisch
K	Schlagzeug mit Rauschen
L	Snare-Trommel
Y	Rockgitarre 2
X	Menschliches "Ahh"
C	Mittelhoher Synthesizer
V	Synthesizer-Bass
B	Techno-Hit
N	Tom-Tom-Trommel
M	"Whip"-Geräusch
<=>	Blechernes Schlagzeug 1



Blechernes Schlagzeug 2



Hi-Hat



Tiefer, synthetischer Sound



Die beiden letzten Sounds erreichen Sie auf einer deutschen Tastatur ohne direkt drückbare eckige Klammern nur mit den angegebenen Tastenkombinationen, wobei bei gedrückter

-Taste der abgetrennte Ziffernblock benutzt werden muß!



6. Composer 669

An dieser Stelle sollte eigentlich der Arbeitsbildschirm des Composer 669 gezeigt werden. Da das Programm jedoch die volle Hardware-Leistung benötigt und sich nicht einmal mit Speichermanagern wie EMM oder HIMEM verträgt, habe ich leider kein Schnappschuß-Programm dazu bewegen können, ein Bildschirmfoto anzufertigen.



Beschreibung

Composer 669 ist eins der besten Kompositionsprogramme für die SoundBlaster-Karte: Auf acht Spuren können bis zu 64 Instrumente digital aufgenommen werden - und das in einer bisher kaum erreichten Qualität.

Um Composer 669 installieren zu können, benötigen Sie nicht nur einen 386er- oder 486er-PC mit einem Erweiterungsspeicher von mindestens 2 MByte sowie einer VGA-Grafikkarte, sondern müssen zudem die Systemdateien AUTO-EXEC.BAT und CONFIG.SYS so modifizieren, daß alle Speichermanager wie EMM oder HIMEM sowie andere speicherresidente Programme entfernt werden!



Da dies mit einigem Aufwand verbunden ist und das Programm zudem nicht gerade einfach zu bedienen ist, sollte der Composer 669 nur von professionellen Anwendern installiert werden - es sei denn, Sie begnügen sich mit dem Anhören des beeindruckenden Demo-Musikstücks und sind bereit, zu diesem Zweck die benötigten Änderungen an den Systemdateien durchzuführen.

Ein einfacher zu bedienendes Kompositionsprogramm wird im folgenden Kapitel 7 beschrieben: Musician. Wenn Sie also





die Hardware-Anforderungen des Composer 669 nicht erfüllen können oder den Installationsaufwand scheuen, blättern Sie am besten gleich weiter.

Registrierung

Die Shareware-Version des Composer 669 besitzt nur eine einzige Einschränkung, die jedoch unter Umständen stundenlange Kompositionsarbeit zunichte machen kann: Es können keine Stücke gespeichert werden. Sie sollten die Version also nur zum Ausprobieren benutzen und bei Interesse an eigenen Kompositionen mit dem hinten eingebundenen Bestellschein für 59,- DM die Vollversion ordern.

Installation

Hardware

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für den Composer 669 folgende Hardware-Voraussetzungen:

- 386er- oder 486er-PC
- Mindestens 1408 KByte Extended Memory
- VGA-Grafikkarte

Installation

Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e !compos c:\sound\ 
```



Wenn Sie das Programm oder die Demo jetzt aufrufen, werden Sie mit der lapidaren Fehlermeldung

"This System is already in V86 mode!!!"

abgespeist. Für Sie bedeutet das: Composer 669 läßt sich nur starten, wenn Sie zuvor Speichermanager und andere speicherresidente Programme aus Ihren Systemdateien

CONFIG.SYS bzw. AUTOEXEC.BAT entfernen und das System neu starten. Befolgen Sie daher jetzt unbedingt die untenstehende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Erzeugen Sie zunächst Sicherheitskopien Ihrer Systemdateien, indem Sie die folgenden Befehlszeilen eingeben:

```
c:\   
copy config.sys config.xxx   
copy autoexec.bat autoexec.xxx 
```

2. Laden Sie die Systemdatei CONFIG.SYS mit einem Editor oder einer Textverarbeitung, die ASCII-Dateien lesen und schreiben kann (z.B. StarWriter).

CONFIG.SYS

3. Löschen Sie alle Zeilen, mit denen Speichermanager oder andere speicherresidente Programme aufgerufen werden. Achten Sie aber gleichzeitig darauf, daß keine Sound-Blaster-Treiber entfernt werden. Bei ShareBert sah die korrekte CONFIG.SYS nach den Änderungen beispielsweise wie folgt aus (nur als Orientierungshilfe!):

```
FILES=30  
BUFFERS=3  
COUNTRY=049,437,C:\DOS\COUNTRY.SYS  
STACKS=9,256  
DEVICE=C:\SBPRO\DRV\SBPCD,SYS...
```

4. Sichern Sie die Änderungen, laden Sie nun die Datei AUTOEXEC.BAT und entfernen Sie auch hier speicherresidente Programme, nicht jedoch die für die Sound-Blaster-Karte benötigten Treiber. Die korrekte AUTOEXEC.BAT sah bei ShareBert wie folgt aus (nur als Orientierungshilfe!):

AUTOEXEC.BAT

```
C:\SBPRO\DRV\MSCDEX.EXE /V...  
@ECHO OFF  
PROMPT $p$g  
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\SW60...
```



```
SET TEMP=C:\DOS
LH MIRROR C: /TC
KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\DOS\MOUSE.COM
SET SOUND=C:\SBPRO
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
```

- Warmstart** 5. Nachdem Sie auch die Änderungen an der Datei AUTOEXEC.BAT gesichert haben, führen Sie mit **Alt Strg Entf** einen Warmstart durch oder drücken die Reset-Taste an Ihrem Rechner.
6. Composer 669 sollte sich jetzt problemlos starten und benutzen lassen. Sie müssen aber noch wissen, wie Sie später wieder an Ihre Original-Systemdateien herankommen: Tippen Sie einfach die untenstehenden Befehlszeilen ab, und führen Sie erneut einen Warmstart durch.

```
c:\ 
copy config.xxx config.sys 
copy autoexec.xxx autoexec.sys 
```

Anleitung

- Demo** Jetzt kann's losgehen: Starten Sie zunächst die Demo von Composer 669, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

```
c: 
cd\sound 
demo 
```



Falls die Fehlermeldung "This System is already in V86 mode!!!" erscheint, müssen Sie zunächst die unter "Installation" zu findende Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Änderung Ihrer Systemdateien durcharbeiten!

Die Meldung "Invalid directory!" braucht Sie dagegen nicht weiter zu beunruhigen. Drücken Sie einfach eine beliebige Taste, und Sie hören ein relativ langes Musikstück, das mit dem Composer 669 geschrieben wurde und eine hervorragende Qualität aufweist.

Hören Sie ruhig einige Minuten herein, da immer neue Instrumente und Variationen hinzukommen - wenn Sie genug haben, drücken Sie nacheinander **[Alt][X]** und **[Z]**, sofern die Demo nicht bereits automatisch abgebrochen wurde. Die Beantwortung der Rückfrage "Exit programm?" mit **[Y]** führt dagegen nicht zum gewünschten Erfolg, da die amerikanische Tastaturbelegung verwendet wird.

Professionelle Anwender möchten sicher auch noch wissen, mit welcher Befehlszeile das eigentliche Programm Composer 669 gestartet werden kann:

Composer 669

composd 

Außerdem besteht die Möglichkeit, mit Hilfe der nachfolgend genannten Parameter Unterverzeichnisse, zu ladende Dateien etc. direkt beim Programmstart mit anzugeben:

Parameter

- **"/s"** definiert ein Song-Verzeichnis
- **"/i"** definiert ein Instrumenten-Verzeichnis
- **"/f"** lädt ein fertiges Musikstück
- **"/p"** bricht nach dem Abspielen des Stücks ab
- **"/c0"** bis **"/c7"** wählt einen anderen Farbsatz aus

Auch wenn man die Parameter kennt, ist es nicht so einfach, sie richtig anzuwenden. Ich habe deshalb ein Beispiel für eine korrekte Aufrufzeile für Sie ausgeknobelt:

composd /s\sound /i\sound /c2 

Sie sehen: Zwischen jedem Parameter muß ein Leerzeichen stehen, außerdem müssen die gewünschten Verzeichnisnamen direkt an den jeweiligen Parameter angeschlossen werden.





Eine genaue Anleitung für die Arbeit mit dem Composer 669 kann ich Ihnen leider nicht geben. Zusätzlich zu der Liste aller Tastaturbefehle im folgenden Abschnitt "Referenz" möchte ich Ihnen aber wenigstens noch zwei wichtige Hinweise mit auf den Weg geben:

Instrumente Als Instrument kann jede beliebige VOC-Datei verwendet werden, die jedoch drei Voraussetzungen erfüllen muß:

- Sie darf nur aus einem Block bestehen.
- Sie darf nicht komprimiert sein.
- Und sie muß einen VOC-Header haben.

Um ein Instrument zu laden, springen Sie zunächst mit **[F1]** in das entsprechende Menü (oben links). Dann drücken Sie die Leertaste und wählen den gewünschten Dateinamen aus.

Erscheint die Meldung "You must first specify an instrument directory!", geben Sie nacheinander **[F10]**, **[C]**, **[O]**, **[#]**, "sound" und **[↵]** ein, sofern Sie die VOC-Dateien in dieses Verzeichnis kopiert haben.

SBP-Mixer Besitzen Sie eine SoundBlaster Pro-Karte? Dann sehen Sie rechts neben dem Instrumentenmenü sieben Balken, die dem im Lieferumfang der Karte enthaltenen Programm SBP-Mixer entsprechen.

Um die Lautstärke der einzelnen Komponenten zu erhöhen, halten Sie die **[Strg]**-Taste gedrückt und geben **[A]**, **[S]**, **[D]**, **[F]**, **[G]**, **[H]** bzw. **[J]** ein. Um die Lautstärke zu verringern, benutzen Sie **[Strg]** dagegen in Verbindung mit den Tasten **[Y]**, **[X]**, **[C]**, **[V]**, **[B]**, **[N]** bzw. **[M]**.



Referenz

In den folgenden Abschnitten werden sämtliche Tastaturbefehle des Composer 669 aufgelistet. Sie können sich aber auch eine rund 35 KByte umfassende, englische Bedienungsanleitung ausdrucken lassen, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.



```
c:   
cd\sound   
copy composd.doc prn 
```

Bitte beachten Sie, daß Composer 669 mit der amerikanischen Tastaturbelegung arbeitet! So wird z.B. angegeben, mit <?> ließe sich eine Befehlsliste einblenden - auf einer deutschen Tastatur müssen Sie jedoch statt dessen <_> eingeben. Falls Sie also mit einer Taste nicht das gewünschte Ergebnis erreichen, müssen Sie experimentieren - es gibt aber für jede Funktion eine Taste. Beachten Sie außerdem, daß bei den mit einem "Z" gekennzeichneten Tasten der abgetrennte Ziffernblock der Tastatur benutzt werden muß!



Allgemeine Befehle:

<?>	Liste mit Tastaturbefehlen und Keyboard einblenden
	Vorgerige Stimme
	Nächste Stimme
	Vorherige Oktave
	Nächste Oktave
	Lautstärke verringern
	Lautstärke erhöhen
	Pattern-Tempo verringern
	Pattern-Tempo erhöhen
	Vorheriger Sample
	Nächster Sample
	Vorheriger Order
	Nächster Order



[Z] [-]	Vorheriges Pattern
[Z] [+]	Nächstes Pattern
[Z] [5]	Lautstärke setzen
[F1]	Instrumenten-Editor
[F2]	Pattern-Editor
[F3]	Order-Editor
[F4]	Infofenster mit Speicherplatz, Dateiname etc.
[F5]	Gesamten Song spielen
[F6]	Pattern spielen
[F7]	Order spielen
[F8]	Wiedergabe stoppen
[F9]	Song-Verzeichnis wechseln
[F10]	Instrumenten-Verzeichnis wechseln
[F11]	Andere Songdatei laden
[F12]	Aktuellen Song speichern
[Alt] [F1]	Instrumente löschen
[Alt] [F2]	Pattern löschen
[Alt] [F3]	Order löschen
[Alt] [F4]	Meldung editieren
[Alt] [F5]	Song-Spur
[Alt] [F6]	Pattern-Spur
[Alt] [F7]	Order-Spur
[Alt] [F8]	Kompletten Song löschen
[Alt] [F9]	Songschleife editieren
[Alt] [F10]	Bildschirmfarben editieren
[Alt] [F11]	Konfigurationsdatei speichern
[Alt] [F12]	Dateiname des Songs ändern
[Alt] [1] [8]	Kanal 0 bis 7 ein- bzw. ausschalten
[Alt] [X]	Programm beenden
[Strg] [F4]	Meldung löschen
[Strg] [A] [, Z]	Master-Lautstärke links verringern, erhöhen
[Strg] [S] [, X]	Master-Lautstärke rechts verringern, erhöhen
[Strg] [D] [, C]	VOC-Lautstärke links verringern, erhöhen
[Strg] [F] [, V]	VOC-Lautstärke rechts verringern, erhöhen
[Strg] [G] [, B]	Line-Lautstärke links verringern, erhöhen
[Strg] [H] [, N]	Line-Lautstärke rechts verringern, erhöhen
[Strg] [J] [, M]	Mikrofon-Lautstärke verringern, erhöhen
[Z]	Note C spielen



S	Note Cis spielen
X	Note D spielen
D	Note Dis spielen
C	Note E spielen
V	Note F spielen
G	Note Fis spielen
B	Note G spielen
H	Note Gis spielen
N	Note A spielen
J	Note Ais spielen
M	Note B spielen

Order-Befehle:

< >	Order editieren
< >	Pattern-Tempo in Order editieren
Einf	Order einfügen
Entf	Order löschen

Instrumenten-Befehle:

< >	Schleifenbeginn für Instrument festlegen
< >	Schleifenende für Instrument festlegen
Einf	Leeres Instrument einfügen
Entf	Instrument löschen
	Neues Instrument laden
←	Dateiname des aktuellen Instruments ändern
Alt S	Instrument als digitale Datei speichern
Alt V	Instrument als VOC-Datei speichern

Pattern-Befehle:

←	Vorherige Stimme
→	Nächste Stimme
□	Eingabe löschen
< >	Instrument editieren
< >	Lautstärke editieren



	Pattern-Break setzen
	Befehl eingeben
	Befehl löschen
Strg	Befehle im aktuellen Block löschen
Einf	Zeile einfügen
Entf	Zeile löschen
<>	Instrument und Lautstärke aufnehmen
Alt J	Zu anderem Pattern springen
Alt B	Blockanfang markieren
Alt E	Blockende markieren
Alt L	Gesamten Kanal markieren
Alt C	Block in Zwischenspeicher kopieren
Alt Z	Block löschen
Alt O	Block aus Zwischenspeicher einfügen
Alt U	Blockmarkierung aufheben
Alt Q	Oktave hoch
Alt A	Oktave runter
Alt W	Halbton hoch
Alt S	Halbton runter
Alt V	Lautstärke im Block setzen
Alt I	Instrument im Block setzen
Alt M	Pattern kopieren
Z	Note C spielen
S	Note Cis spielen
X	Note D spielen
D	Note Dis spielen
C	Note E spielen
V	Note F spielen
G	Note Fis spielen
B	Note G spielen
H	Note Gis spielen
N	Note A spielen
J	Note Ais spielen
M	Note B spielen



Farben-Befehle:

Die nachfolgend genannten Befehle sind nur verfügbar, wenn zuvor mit **Alt F10** das Menü zum Editieren der Bildschirmfarben aufgerufen wurde!



	Vorheriges Farbset auswählen
	Nächstes Farbset auswählen
	Vorheriges Farbfeld auswählen
	Nächstes Farbfeld auswählen
	Farbmenü verlassen
	Name des aktuellen Farbsets ändern
	Rotanteil herabsetzen
	Rotanteil heraufsetzen
	Grünanteil herabsetzen
	Grünanteil heraufsetzen
	Blauanteil herabsetzen
	Blauanteil heraufsetzen
	Wert für Rotanteil eingeben
	Wert für Grünanteil eingeben
	Wert für Blauanteil eingeben



7. Musician

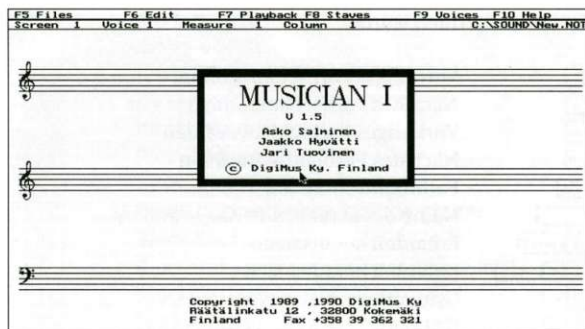


Abb. 7.1: Startbildschirm von Musician

Beschreibung

Sage und schreibe 179 verschiedene Instrumente können Sie mit dem Kompositionsprogramm Musician spielen! Im Gegensatz zum Composer 669 können die gewünschten Töne direkt in entsprechende Notenzeilen eingegeben oder über ein an die SoundBlaster-Schnittstelle angeschlossenes MIDI-Keyboard eingespielt werden.

Auch wenn Sie sich nicht zum Komponisten berufen fühlen, hat Musician einiges zu bieten: Im Lieferumfang sind nämlich 14 fertige Musikstücke enthalten, die in sehr hoher Qualität abgespielt werden können.

Registrierung

Die Shareware-Version von Musician ist in keinsten Weise eingeschränkt - es erscheinen noch nicht einmal entsprechende Hinweise. Eine Registrierung in Deutschland ist leider nicht möglich. Falls Sie dem finnischen Programmautor eine



Vergütung zukommen lassen möchten, finden Sie die Anschrift in der Datei README.DOC.

Installation

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Musician folgende Hardware-Voraussetzungen: **Hardware**

- EGA- oder VGA-Grafikkarte
- Maus empfohlen
- Matrix- oder LaserJet-Drucker (für Notendruck)

Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile: **Installation**

```
lha e !music c:\sound\ 
```

Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Musician, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben. Sie erreichen dann den in Abbildung 7.1 gezeigten Startbildschirm. **Starten**

```
c:   
cd\sound   
start 
```

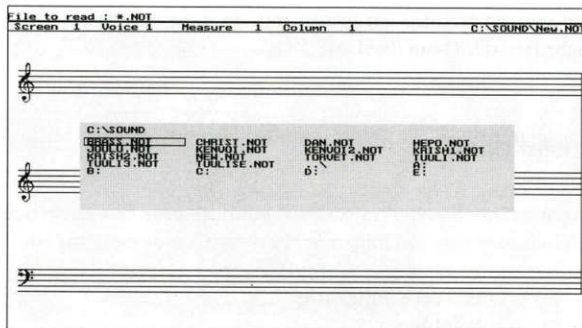


Abb. 7.2: 14 fertige Musikstücke stehen zur Auswahl



Bevor Sie versuchen, ein erstes eigenes Werk zu komponieren, möchten Sie sicher erst einmal in die mitgelieferten Musikstücke hineinhören, um die Qualität des Programms sowie der einzelnen Instrumente kennenzulernen. Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt, wie Sie ein beliebiges Stück über Ihre SoundBlaster-Karte abspielen können:

1. Drücken Sie zunächst eine beliebige Taste, um den Startbildschirm verschwinden zu lassen.

Laden

2. Um die in Abbildung 7.2 gezeigte Auswahlliste eingeblendet zu bekommen, wählen Sie FILES OPEN (linke Maustaste gedrückt lassen!) oder geben den entsprechenden Tastaturbefehl **Strg**+**O** ein. Anschließend müssen Sie noch die in der obersten Bildschirmzeile vorgegebene Dateiendung mit **↵** bestätigen.
3. Markieren Sie mit Maus oder Pfeiltasten das gewünschte Stück, und drücken Sie **↵**, um die dazugehörigen Noten auf den Bildschirm zu laden.

Abspielen

4. Um das Stück abzuspielen, wählen Sie PLAYBACK PLAYBACK (siehe Abbildung 7.3) oder geben den Tastaturbefehl **Strg**+**P** ein.

5. Da die Musikstücke ziemlich lang sind, möchten Sie den Abspielvorgang vielleicht vorzeitig abbrechen. Drücken Sie dazu **Strg****H**. *Abbrechen*
6. Wiederholen Sie die Arbeitsschritte 2 bis 5, um weitere Beispieldateien anzuhören.

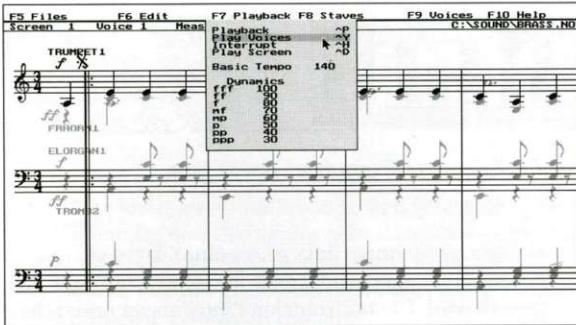


Abb. 7.3: Mit PLAYBACK wird das Musikstück abgespielt

Alle Menüpunkte und Tastaturbefehle können Sie im Abschnitt "Referenz" nachschlagen. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, zeigt ShareBert in der folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Sie grundsätzlich vorgehen müssen, um selbst ein Stück zu komponieren, abzuspeichern und anzuhören:



1. Wählen Sie zunächst **FILES NEW**, oder geben Sie **Strg****N** ein, um den Bildschirm zu leeren. *Eigene Komposition*
2. Um die in Abbildung 7.4 gezeigte Dialogbox zur Eingabe von Noten über die PC-Tastatur bzw. Maus eingeblendet zu bekommen, müssen Sie **EDIT KEYBOARD** wählen oder **Strg****C** drücken.

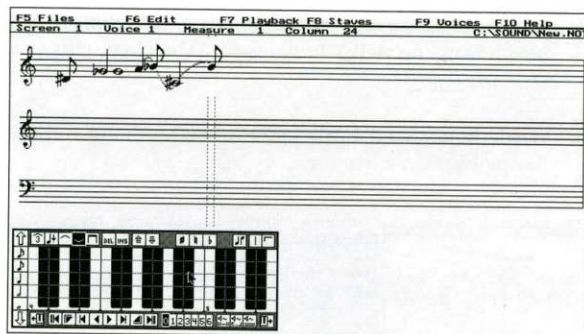


Abb. 7.4: Keyboard zur Eingabe der gewünschten Noten

- Maus** 3. Sie haben nun unten links genau eine Oktave vor Augen, die durch entsprechende weiße und schwarze Tasten dargestellt wird. Die horizontalen Einteilungen unterscheiden verschieden lange Noten, die am linken Rand gezeigt werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste einfach ein beliebiges Feld an, um die erste Note zu erzeugen, die daraufhin in der oberen Notenzeile dargestellt wird.

- Tastatur** 4. Steht keine Maus zur Verfügung? Dann drücken Sie zunächst , um ein tiefes C angezeigt zu bekommen. Schieben Sie die Note mit Hilfe der Pfeiltaste an die gewünschte Position, und bestimmen Sie die gewünschte Länge mit Hilfe der Tasten bis .



Falls Sie an der entsprechenden Schnittstelle Ihrer Sound-Blaster-Karte ein MIDI-Keyboard angeschlossen und dieses in Musician über EDIT MIDI IN bzw. **Strg**+**W** aktiviert haben, können Sie die gewünschten Noten natürlich einfacher erzeugen, indem Sie sie wie auf einem Klavier einspielen.

5. Wenn Sie jetzt versuchen, eine zweite Note einzugeben, hören Sie diese zwar über Kopfhörer bzw. Boxen - anschließend kommt jedoch aus dem PC-Lautsprecher ein Fehlersignal. Der Grund: Sie müssen zunächst den Cursor

weiter nach rechts bringen, da Sie nicht zwei Noten innerhalb einer Spur aufeinander setzen können.

6. Zu diesem Zweck drücken Sie entweder  oder klicken mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle rechts von der bereits erzeugten Note. Soll der Cursor größere Sprünge machen, klicken Sie am unteren Rand des Keyboard-Fensters eine der Zahlen von  bis  an.

7. Haben Sie einige Noten eingegeben? Dann hören Sie sich das bisherige Ergebnis doch einfach mal an, indem Sie **PLAYBACK** wählen oder   eingeben.

Anhören

8. Anderes Instrument gefällig? Dann setzen Sie den Cursor mit  etwas weiter nach rechts, und geben Sie  sowie  ein. Auf dem Bildschirm sollte daraufhin die in Abbildung 7.5 gezeigte Liste zu sehen sein, in der Sie mit  blättern und mit Pfeiltasten oder Maus das gewünschte Instrument auswählen können.

Instrumente

Wenn Sie nun weitere Noten eingeben, ist das neue Instrument noch nicht zu hören! Sie erkennen aber auf dem Notenblatt, daß an der betreffenden Stelle der Name des ausgewählten Instruments angezeigt wird. Benutzt werden die verschiedenen Instrumente dann erst beim Abspielen über   bzw. **PLAYBACK PLAYBACK**.



9. Sofern Sie kein MIDI-Keyboard angeschlossen haben, möchten Sie sicher des öfteren die Oktave wechseln. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf die entsprechenden Symbole in der linken und rechten unteren Ecke des Keyboard-Fensters.

Oktave

10. Unzählige weitere Möglichkeiten lernen Sie in der Befehlsliste des Abschnitts "Referenz" kennen. Zunächst sollten Sie aber Ihren "Erstling" abspeichern, indem Sie **FILES SAVE AS** wählen bzw.   eingeben, die Vorgabe "NEW.NOT" mit  löschen und durch einen eigenen Dateinamen (z.B. "BERT.NOT") ersetzen. Sobald Sie Ihre

Speichern



Eingabe mit  bestätigen, wird Ihre kleine Komposition gespeichert.

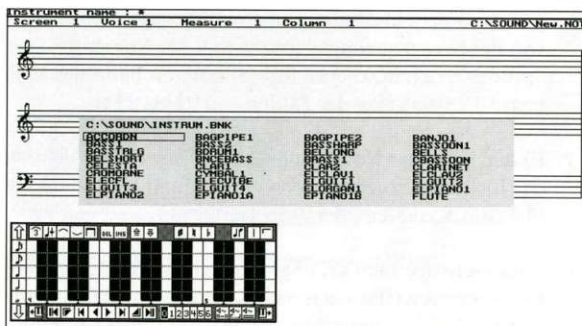


Abb. 7.5: Die Instrumenten-Liste erreichen Sie mit .

Referenz

In den folgenden Abschnitten werden alle Menüpunkte von Musician erläutert - jeweils mit den dazugehörigen Hotkeys.

Am Kapitelende folgt dann eine Liste von Tastaturbefehlen, die Ihnen beim Komponieren eigener Stücke zur Verfügung stehen, nachdem Sie FILE NEW gewählt haben.

FILES-Menü:

- New** – Wählen, um den Bildschirm zu leeren und ein neues Stück zu komponieren. Falls die alte Datei noch nicht gespeichert wurde, wird vorher eine entsprechende Rückfrage eingeblendet. Antworten Sie mit , um zu speichern bzw. mit , um nicht zu speichern. Hotkey:  .



- Wählen, um ein fertiges Musikstück auf den Bildschirm zu laden. Bestätigen Sie die Vorgabe "C:\SOUND*.NOT" mit **[↵]**, und wählen Sie mit Pfeiltasten oder Maus die gewünschte Datei aus. Hotkey: **[Strg][O]**. **Open**
- Wählen, um eine andere Instrumentendatei zu laden. Bisher ist aber lediglich die Datei INSTRUM.BNK enthalten (die ja immerhin 179 Instrumente umfaßt), so daß ein Aufruf von OPEN BANK keinen Sinn ergibt. Hotkey: **[Strg][B]**. **Open Bank**
- Wählen, um das aktuelle Musikstück ohne Rückfrage unter dem bisherigen Dateinamen zu sichern, weil z.B. Änderungen vorgenommen wurden. Hotkey: **[Strg][S]**. **Save**
- Wählen, um das aktuelle Musikstück erstmalig oder unter einem anderen Namen abzuspeichern. Geben Sie anschließend den gewünschten Dateinamen ein, und drücken Sie **[↵]**. Hotkey: **[Strg][A]**. **Save As**
- Wählen, um die Noten des aktuellen Musikstücks an einen HP-LaserJet oder kompatiblen Drucker auszugeben, der an der Standardschnittstelle LPT:1 angeschlossen und auf "Online" geschaltet sein muß. Sie können anschließend eingeben, von welcher bis zu welcher Bildschirmseite gedruckt werden soll. Hotkey: **[Strg][L]**. **To Laser Printer**
- Wählen, um die Noten des aktuellen Musikstücks an einen Epson-kompatiblen Nadeldrucker auszugeben, der an der Standardschnittstelle LPT:1 angeschlossen und auf "Online" geschaltet sein muß. Sie können anschließend mit den Pfeiltasten den gewünschten Bereich markieren, mit **[Pos1]** und **[Ende]** die Ecken setzen oder mit **[Bild↓]** zur jeweils nächsten Bildschirmseite springen. Hotkey: **[Strg][K]**. **To Mtrix Printer**
- Menüpunkt mit den Pfeiltasten markieren (nicht mit der Maus!) und so oft **[+]** bzw. **[-]** eingeben, bis die gewünschte Papierlänge in Zoll angezeigt wird. Bei Laserdruckern ist keine Änderung erforderlich. **Paper length**



- Top Marg** – Menüpunkt mit den Pfeiltasten markieren (nicht mit der Maus!) und so oft **[+]** bzw. **[-]** eingeben, bis die gewünschte Anzahl von freizuhaltenden Kopf- bzw. Fußzeilen angezeigt wird. Bei Laserdruckern ist keine Änderung erforderlich.
- Bot Marg**
- Quit** – Wählen, um Musician zu beenden. Eine Rückfrage wird nur eingeblendet, falls die aktuelle Datei noch nicht gesichert wurde. Hotkey: **[Strg][Q]**.

EDIT-Menü:

- Keyboard** – Wählen, um das Keyboard-Fenster zur Eingabe von Noten mit der Maus wahlweise ein- oder wieder auszublenken. Hotkey: **[Strg][C]**.
- Text Editor** – Wählen, um eine beliebige Stelle des Notenblatts mit Text zu ergänzen, wobei Sie vor der Texteingabe den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten an die gewünschte Stelle bewegen können. Weitere Möglichkeit: Durch Eingabe von **[F]** können Sie nach dem Aufruf von TEXT EDITOR zu einer größeren Schriftart umschalten. Beachten Sie aber, daß deutsche Umlaute von keinem der beiden Fonts unterstützt werden! Hotkey: **[Strg][T]**.
- Midi In** – Wählen, um ein an der entsprechenden SoundBlaster-Schnittstelle angeschlossenes MIDI-Keyboards zu aktivieren. Da Musician eine Oktave mit eigenen Befehlen belegt, müssen Sie anschließend angeben, bei welcher Taste dieser Bereich beginnen soll. Empfohlen wird das tiefe C. Hotkey: **[Strg][W]**.
- Block** – Wählen, um einen Block zur weiteren Bearbeitung zu markieren. Den gewünschten Blockanfang definieren Sie wahlweise mit **[]** oder mit einem Mausklick - das Blockende erreichen Sie mit den Tasten **[←][→][↑][↓]** oder durch Bewegen der Maus. Hotkey: **[Strg][U]**.

- Wählen, um einen zuvor markierten Block in den internen Zwischenspeicher zu kopieren. Hotkey: **[Alt][C]**. *Copy*
- Wählen, um einen zuvor markierten Block auszuschneiden. Hotkey: **[Alt][D]**. *Del*
- Wählen, um einen zuvor ausgeschnittenen oder kopierten Block an der aktuellen Position einzufügen. Hotkey: **[Alt][I]**. *Insert*
- Wählen, um einen zuvor markierten Block zu transponieren. Hotkey: **[Alt][T]**. *Transpose*

PLAYBACK-Menü:

- Wählen, um das aktuelle Musikstück komplett abzuspielen. Hotkey: **[Strg][P]**. *Playback*
- Wählen, um nur die über das VOICES-Menü eingestellten Stimmen abzuspielen. Hotkey: **[Strg][V]**. *Play Voices*
- Wählen, um das Abspielen eines Musikstücks abzubrechen. Hotkey: **[Strg][H]**. *Interrupt*
- Wählen, um nur die auf der aktuellen Bildschirmseite angezeigten Noten abzuspielen. Hotkey: **[Strg][D]**. *Play Screen*
- Wählen, um ab der aktuellen Position ein anderes Grundtempo zu bestimmen. Die Eingabe erfolgt in bpm ("Beats pro Minute"). *Basic Tempo*
- Menü mit **[F7]** aktivieren (nicht mit der Maus!) und mit den Pfeiltasten das Feld ansteuern, für das ein anderer Dynamikwert eingegeben werden soll. Zulässig sind jeweils alle Werte zwischen 0 und 100. *Dynamics*

**STAVES-Menü:**

- Clef** – Menü mit **[F8]** aktivieren (nicht mit der Maus!) und für jede Stimme angeben, ob ein Violin- oder ein Baßschlüssel verwendet werden soll. Hotkeys: **[F]** bzw. **[G]**.
- Position** – Menü mit **[F8]** aktivieren (nicht mit der Maus!) und bei "Position" jeweils angeben, wie weit jede Stimme vom unteren Bildschirmrand entfernt positioniert werden soll.
- Time Signature** – Menü mit **[F8]** aktivieren (nicht mit der Maus!) und die für Time Signature vorgegebenen Werte bei Bedarf mit **[+]** bzw. **[-]** verändern.
- Connect Staves** – Wählen, falls vor einem Ausdruck mehrere Notenzeilen am linken Rand mit einem Balken verbunden werden sollen. Anschließend erscheint ein kleiner Cursor, den Sie mit **[↓]** an die gewünschte Anfangsposition setzen, dann **[]** drücken und die gewünschte Endposition ansteuern. Hotkey: **[Strg][R]**.

VOICES-Menü:

In diesem Menü können Sie durch Eingabe von **[Y]** oder **[N]** festlegen, welche Stimmen beim Aufruf von PLAYBACK PLAY VOICES abgespielt werden sollen. Beachten Sie, daß Sie das Menü mit **[F9]** aktivieren müssen und nicht die Maus benutzen können!

HELP-Menü:

Über dieses Menü können Sie zu verschiedenen Themen englischsprachige Hilfstexte abrufen, deren Handhabung keiner weiteren Erklärung bedarf.

Befehle zum Komponieren:

Alt 1..9	Nummer der aktiven Stimme angeben
	Nächste Stimme aktivieren
	Vorherige Stimme aktivieren
	Note eingeben
1	Ganze Note
2	Halbe Note
4	Viertel Note
8	Achtel Note
6	Sechszehntel Note
3	Zweiunddreißigstel Note
7	Vierundsechzigstel Note
	Trennlinie (Taktstrich) eingeben
	Doppelte Trennlinie eingeben
V 1..9	Ending-Nummer eingeben
-	Bogen zur vorherigen Note
Entf	Aktuelle Note oder Zeichen löschen
Einf	Zwischenraum einfügen
	Eingegebene Note nach oben schieben
	Eingegebene Note nach unten schieben
T	Drei Noten als Triplet definieren
Y	Richtung des Notenhalses umkehren
Strg P	Bisher eingegebene Noten abspielen
Strg Y	Noten auf aktueller Bildschirmseite abspielen
Strg D	Ausgewählte Stimmen abspielen
U	Aktuelle Note umgestalten
P	Piano bzw. Pianissimo einstellen
M	Mezzopiano bzw. Mezzoforte einstellen
F	Forte bzw. Fortissimo einstellen
I	Anderes Instrument auswählen
O	Tempoänderung vornehmen
A	Accelerando
R	Ritardando
<<>	Crescendo
<>>	Diminuendo
S	Segno
C	Coda
G	D.S.



	D.C.
	Fine
	Fermata
	Tremolando
	Druckfunktion für Nadeldrucker aufrufen
	b vor die aktuelle Note setzen
	# vor die aktuelle Note setzen
	Nächste Spalte
	Vorherige Spalte
	Nächster Takt
	Vorheriger Takt
	Anfang der aktuellen Bildschirmseite
	Ende der aktuellen Bildschirmseite
	Anfang des gesamten Musikstücks
	Ende des gesamten Musikstücks

8. Playzip

Auch hier fehlt wieder der übliche Bildschirmschnappschuß. Begründung: Bei Playzip handelt es sich um ein Utility, das direkt über eine Kommandozeile ausgeführt wird und das daher keinen eigenen Arbeitsbildschirm besitzt.



Beschreibung

Nach zwei relativ komplexen Kompositionsprogrammen erhalten Sie mit Playzip ein kleines Utility, das nur einem einzigen Zweck dient:

Sounddateien in den Formaten CMF, CMS und ROL, die mit dem Datenspinner PKZIP komprimiert wurden, können abgespielt werden, ohne daß sie dazu vorher extrahiert werden müssen.

Beachten Sie bitte, daß Sie Playzip nur ausprobieren können, wenn Sie über entsprechende gepackte Sounddateien mit der Endung ".ZIP" verfügen sowie über die Programme PKZIP.EXE und PKUNZIP.EXE verfügen! Im MegaPack SoundBlaster sind keine solchen Dateien enthalten - oft werden aber Sounddateien auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt in gezippter Form angeboten, so daß Playzip hier gute Dienste leisten kann.



Installation

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Playzip keine weiteren Hardware-Voraussetzungen.

Hardware



Software Sie benötigen jedoch - wie bereits erwähnt - komprimierte Sounddateien mit der Endung ".ZIP", um das Programm ausprobieren zu können. Außerdem müssen die Programme PKZIP.EXE und PKUNZIP.EXE vorhanden sein und sich im gleichen Unterverzeichnis wie PLAYZIP.EXE befinden!

Installation Um Playzip in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e !playzip c:\sound\ 
```

Systemdatei Außerdem sollten Sie für das Verzeichnis einen Suchpfad einrichten lassen, indem Sie an Ihre Systemdatei AUTO-EXEC.BAT mit Hilfe eines Editors die untenstehende Zeile anhängen und anschließend einen Warmstart durchführen.

```
SET PLAYZIP=C:\SOUND
```

Anleitung

Wenn Sie sich nun mit "dir"  den Verzeichnisinhalt anzeigen lassen, werden Sie eine ganze Reihe von Soundtreibern und Utilities befinden, die zum Großteil bereits mit der SoundBlaster-Karte geliefert und daher nicht weiter beschrieben werden.

Das eigentliche Programm Playzip besteht aus drei Teilen:

- PLAYZIP.EXE** – Hauptprogramm zum Abspielen gezippter Sounddateien.
- PZIP.BAT** – Batchdatei, die automatisch vorgegebene Verzeichnisse nach Sounddateien durchsucht und dann ebenfalls das Hauptprogramm aufruft.

- Konfigurationsdatei, in der eine Vielzahl von Voreinstellungen enthalten ist, die z.T. erst an eigene Bedürfnisse angepaßt werden müssen.

PLAYZIP.CFG

Da Sie unter Playzip verschiedene Programme ablaufen lassen können, sollten Sie sich mit der Konfigurationsdatei intensiv beschäftigen, sofern Sie Playzip professionell nutzen möchten! Laden Sie die im Abschnitt "Referenz" abgedruckte Datei mit einem Editor oder einer Textverarbeitung, die reines ASCII-Format verarbeiten kann, und führen Sie die gewünschten Änderungen durch. Bei den mit ";" eingeleiteten Zeilen handelt es sich um Kommentare und Bedienungshinweise, die keinen Einfluß auf den Programmablauf haben.



Referenz

Hier nun - wie versprochen - die Original-Konfigurationsdatei. Sie werden feststellen, daß in vielen Zeilen die Verzeichnisvorgabe "\PLAYZIP" auftaucht. Anstatt diese jeweils in "\SOUND" abzuändern, empfehle ich Ihnen, direkt ein PLAYZIP-Verzeichnis anzulegen und die Dateien dorthin zu kopieren. Dann brauchen Sie an der Konfigurationsdatei nicht soviel zu verändern...



```
; PlayZip CFG file
; Alignment is not important
; Comments are allowed only on thier own lines..
and must start with ;
; On directories do not include the trailing \
;
```

```
NumberOfPlayer = 3
; ..is for how many programs you are going
to use.
; 1 to 1200 are allowed, Though with 1200
Players Things get real slow!!
```



```

Dearc          = pkunzip -o
; Command line to Extract Files May have
problems with anything else
; than PKWare Programs though..

Arc            = Pkzip -mu
; Command Line to update Archives

ArcExt         = zip
; What extention the Archives use don't include
the "." though

ArcView        = Pkunzip -v
; Command line to list Archives To do
redirection to find file names

PlayZipDir     = C:\PlayZip

; Program Work Directory where all the temp
files are created and the program
; exits to DOS

; Player1      = C:\Playzip\Playcmf.exe
; Player2      = C:\Playzip\Playmod.exe
; Player4      = C:\Playzip\Playmidi.exe
; Player5      = C:\wp51\wp.exe
; Player3      = C:\Playzip\Playcmf.exe
; Player6      = call C:\Playzip\Playjnk.bat
<- for Bat files
; Player66     = C:\Playzip\Playcmss.com
;   Command line for program 1 to 200 order
doesn't matter..
; Please include CALL in the line if you are
calling a batch file..

; File1        = Cmf
;               File extention program works with..
If more than one

```



```
;          is used then you'll have to add
another Player section
;
; Driver1          = Sbfmdrv   Driver that can
loaded and unloaded [Optional]
```

```
; DriverUninstall1 = /U          Parm that
uninstalls driver
; ZipLocation1      = C:\PLAYZip\cMf
;                   Where the ?_ext.zip files are
kept for the player
; Name of Archive files MUST be such as
A_ROL.ZIP, B_ROL.ZIP 9_ROL.ZIP
; anything that starts with anything other than
'A'-'Z', '0'-'9', put in
; a archive starting with # such as #ROL.ZIP
WOld contain ~HELLO.CMS,
; $jnk.ROL, and so forth...
```

```
;      Black = 0      Grey   = 8
;      Blue  = 1      BBlue  = 9
;      Cyan  = 2      BCyan  = 10
;      Green = 3      BGreen = 11
;      Red   = 4      BRed   = 12
;      Purple = 5      BPurple= 13
;      Brown = 6      Yellow = 14
;      White = 7      BWhite = 15
; Screen Colors for back grounds...
```

```
BackGround = 5
Foreground = 15
```

```
; example Prossi.bat Created and used by
PLAYZIP.EXE
```

```
; @Echo Off
; pkunzip -o C:\PLAYZip\cMf\b_Cmf.zip C:\PLAYZIP
BAROK.CMF >nul
; Sbfmdrv >nul
```




```
; C:\Playzip\Playcmf CBERRY.CMF >nul  
; Sbfmdrv /U >nul  
; Del BAROK.CMF >Nul
```

```
Player1          = C:\Playzip\Playcmf  
File1            = Cmf  
Driver1          = Sbfmdrv  
DriverUninstall1 = /U  
ZipLocation1     = C:\PLAYZIP\cMf
```

```
PLAYER2          = C:\PLAYZIP\PLAYROL  
FILE2            = ROL  
PARM2            = VOICES.BNK  
ZIPLLOCATION2     = C:\PLAYZIP\ROL
```

```
player3          = c:\playzip\playcmss  
file3            = cms  
driver3          = cmsdrv  
driveruninstall3 = /u  
ziplocation3     = c:\playzip\cms
```

9. PocketRocket

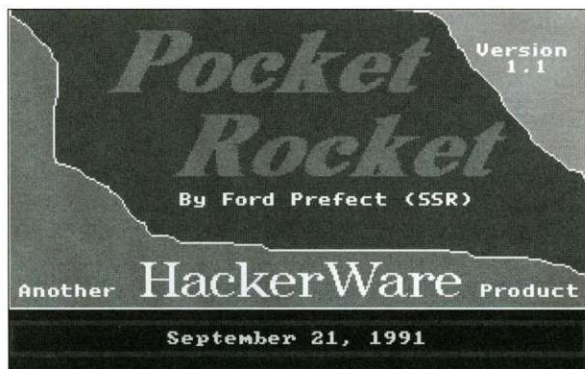


Abb. 9.1: Titelschirm von PocketRocket

Beschreibung

Wenn Sie bereits mit DrumBlaster (siehe Kapitel 5) gearbeitet haben, werden Sie von PocketRocket vermutlich ein wenig enttäuscht sein:



Auch hier handelt es sich um eine Art Schlagzeugcomputer, der eine ganze Reihe von Tasten mit Instrumenten belegt. Diesmal sind es jedoch nur 23 anstelle von 40 Sounds, außerdem gibt es keine grafische Animation und keine fertigen Musikstücke.

Warum ich PocketRocket dennoch ins MegaPack aufgenommen habe?

- Erstens ist die Qualität der digitalisierten Instrumente hervorragend.



- Zweitens lassen sich sehr einfach bis zu acht Instrumente durch eigene VOC-Dateien ersetzen.
- Drittens ist PocketRocket als Freeware freigegeben und braucht nicht registriert zu werden.

Installation

Hardware Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für PocketRocket keine weiteren Hardware-Voraussetzungen.

Installation Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: bzw. b: dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e !pocket c:\sound\ 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie PocketRocket, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

```
c:   
cd\sound   
pr 
```

Konfiguration Beim ersten Programmstart werden zunächst drei Fragen zur Konfiguration gestellt (siehe Abbildung 9.2):

- "Do you have VGA/MCGA?". Antworten Sie hier mit , wenn Ihr PC mit einer VGA-Grafikkarte ausgestattet ist.

- “What is your card’s IRQ setting?”. Antworten Sie hier mit **7**, sofern Sie bei der Installation der SoundBlaster-Karte keine andere Interrupt-Adresse angegeben haben.
- “What is your card’s port setting?”. Antworten Sie hier mit **2**, sofern Sie bei der Installation der SoundBlaster-Karte keine andere Hexadezimaladresse angegeben haben.

```
■ What is your card's IRQ setting?

(2) IRQ2 (Used by AT's internally)
(3) IRQ3 (COM2, COM4 - OLD Default)
(5) IRQ5 (XT's Hard disk)
(7) IRQ7 (LPT1 - NEW Default)

OLD refers to the SoundBlasters that came with CMOS chips.
NEW refers to the newer SoundBlasters without the chips.

Your Choice: ?

■ What is your card's port setting?

(1) 210H
(2) 220H (Factory default)
(3) 230H
(4) 240H
(5) 250H
(6) 260H

Your Choice:
```

Abb. 9.2: Fragen zur Konfiguration

Der Schriftzug “HW Labs” macht nach einigen Sekunden Ladezeit automatisch dem bereits in Abbildung 9.1 gezeigten Startbildschirm Platz. Dazu wird ein ganz netter Song abgespielt.

Startbildschirm

Welche Instrumente mit welcher Taste gespielt werden können, erfahren Sie nach einem beliebigen Tastendruck, denn dann erscheint der in Abbildung 9.3 gezeigte “Arbeitsbildschirm” von PocketRocket. Außerdem gibt es im Abschnitt “Referenz” eine entsprechende Liste mit deutschen Beschreibungen.

Tastenbelegung



Abb. 9.3: 23 Instrumente stehen zur Verfügung

Beenden

Haben Sie genug herumgespielt? Dann beenden Sie PocketRocket, indem Sie einfach **[Esc]** drücken.



Bevor ich Ihnen verrate, wie Sie eigene VOC-Dateien als "User Samples" definieren können, hier noch ein kleiner Tip für weitere Programmaufrufe: Den Schriftzug "HW Labs" sowie den Startbildschirm können Sie überspringen, indem Sie PocketRocket mit dem untenstehenden Startparameter aufrufen:

pr /s **[←]**

User Samples

Bis zu acht eigene VOC-Dateien (z.B. durch entsprechende Aufnahmen mit einem der Programme Advanced Digiplayer, AudioStar oder BlasterMaster) können Sie in PocketRocket als sogenannte "User Samples" einbinden. Einzige Bedingung: Die Größe einer einzelnen VOC-Datei darf jeweils 64 KByte nicht überschreiten.

Welche Arbeitsschritte im einzelnen erforderlich sind, zeigt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Laden Sie mit einem Editor oder einer Textverarbeitung, die reines ASCII-Format verarbeiten kann, die Datei EXTINS.DAT.
2. Löschen Sie die vorgegebenen Dateinamen, und tippen Sie statt dessen bis zu acht Namen eigener VOC-Dateien ein, wobei auch entsprechende Laufwerks- und Pfadbezeichnungen vorangestellt werden können, falls Sie die Dateien vorher nicht in das Unterverzeichnis "\SOUND" kopiert haben.
3. Kontrollieren Sie, ob jeder Dateiname in einer anderen Zeile steht, speichern Sie die Datei unter dem alten Namen ab, und rufen Sie PocketRocket auf. In der rechten Bildschirmhälfte werden nun die Namen Ihrer VOC-Dateien angezeigt und mit entsprechenden Tasten belegt.

Falls Sie später wieder mit den vorgegebenen User Samples spielen möchten, müssen Sie die Datei EXTINS.DAT erneut laden und wieder die alten Dateinamen eingeben. Dabei können Sie sich an der untenstehenden Liste orientieren:



HITOM.VOC
LOTOM.VOC
ALT-BAS.VOC
ALT-SNR.VOC
CHORD3.VOC
CHORD2.VOC
CHORD1.VOC
CLAP.VOC
GUH.VOC

Beachten Sie, daß die zuletzt genannte Datei zwar vorhanden ist, jedoch nicht gespielt werden kann, da nur maximal acht Dateien ins Menü passen! Wenn Sie GUH.VOC einmal ausprobieren möchten, müssen Sie dafür eine andere VOC-Datei aus der Liste löschen.





Referenz

1, A	Basstrommel
2, S	Snaretrommel
3, D	Offenes Hi-Hat
4, F	Geschlossenes Hi-Hat
5, G	Laut scheppernde Cymbal
6, H	Leise scheppernde Cymbal
7, J	Hohe Bongotrommel
8, K	Tiefe Bongotrommel
9, L	Tiefes Tom
0, <,>	Mittleres Tom
-, <'>	Hohes Tom
<=>	Hohes Synthesizer-Tom
[Alt] <93>	Tiefes Synthesizer-Tom
Q, Z	Helle Kuhglocke
W, X	Tiefe Kuhglocke
C, E	HITOM.VOC
V, R	LOTOM.VOC
B, T	ALT-BAS.VOC
N, Y	ALT-SNR.VOC
M, U	CHORD3.VOC
., I	CHORD2.VOC
., O	CHORD1.VOC
P	CLAP.VOC



Die zuletzt genannten VOC-Dateien sind vom Inhalt der Datei EXTINS.DAT abhängig! Beachten Sie außerdem, daß die "93" für das tiefe Synthesizer-Tom bei gedrückter [Alt]-Taste über den abgetrennten Ziffernblock eingegeben werden muß!

10. Toptune

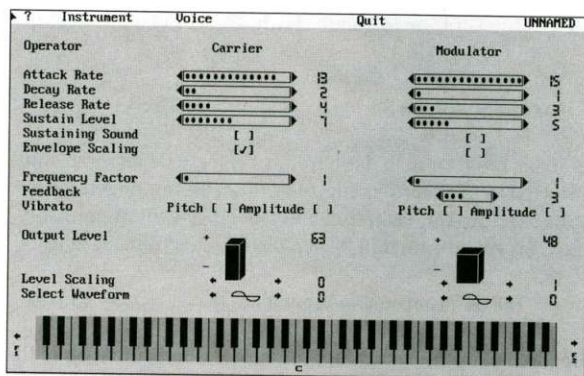


Abb. 10.1: Arbeitsbildschirm von Toptune

Beschreibung

Auf den ersten Blick werden Sie nach dem Start von Toptune an ein Kompositionsprogramm denken: Am unteren Bildschirmrand erscheint - wie in Abbildung 10.1 gezeigt - ein kleines Keyboard, über das Menü INSTRUMENT lassen sich verschiedene Instrumente laden...

Falsch geraten: Zwar können Sie mit dem als Freeware freigegebenen Programm Toptune auch Musik erzeugen, indem Sie mit der Maus auf dem Keyboard herumklicken - gedacht ist das Programm aber zum Erzeugen eigener Instrumente, wobei Ihrer Experimentierfreude keine Grenzen gesetzt sind.



Installation

Hardware Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Toptune folgende Hardware-Voraussetzungen:

- VGA-Grafikkarte
- Maus empfohlen

Installation Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: bzw. b: dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e !toptune c:\sound\ 
```

Bevor Sie Toptune aufrufen, sollten Sie überprüfen, ob in Ihrer Systemdatei CONFIG.SYS eine Zeile "FILES=20" enthalten ist. Geben Sie dazu untenstehenden Befehlszeilen ein. Ist der Wert hinter "FILES" größer als 20, brauchen Sie keine Änderung vorzunehmen - ist der Wert dagegen kleiner, müssen Sie die Datei zunächst mit einem Editor entsprechend verändern, abspeichern und Ihr System neu starten.

```
c:   
cd\   
type config.sys 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Toptune, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben und den Hinweis mit der Adresse des Programmautors mit bestätigen.

```
c:   
cd\sound   
toptune 
```

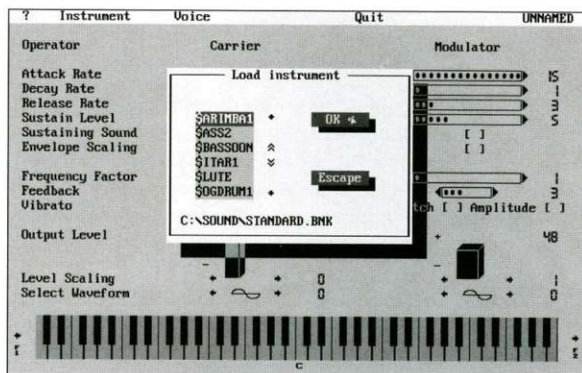


Abb. 10.2: Dialogbox zum Laden von Instrumenten

Besitzen Sie eine Maus? Dann können Sie direkt mit dem vor-eingestellten Piano herumklimpern, indem Sie die gewünschten Keyboard-Tasten mit der linken Maustaste anklicken.

Spielen

Falls Ihr PC nicht mit einer Maus ausgestattet, lesen Sie bitte im Abschnitt "Referenz" nach, mit welchen Tasten die einzelnen Töne bzw. Funktionen abgerufen werden können.



Bevor es darum geht, eigene Instrumente zu definieren, schauen wir uns erst einmal die im Lieferumfang enthaltenen Dateien an:

**Fertige
Instrumente**

- Wenn Sie das VOICE-Menü anklicken, erscheint eine Liste mit unterschiedlichen Stimmen. Wählen Sie z.B. HI HAT, erklingt beim Anklicken der Keyboard-Tasten der schep-pernde Klang eines Hi-Hats. Wechseln Sie aber zunächst wieder zur Voreinstellung MELODIC zurück!
- Wenn Sie das INSTRUMENT-Menü anklicken und den Ein-trag LOAD aktivieren bzw. **F3** drücken, und die anschlie-ßende Rückfrage mit **↵** bestätigen, erscheint die in Abbildung 10.2 gezeigte Dialogbox mit mehreren hundert



(!) fertigen Instrumenten, die Sie per Doppelklick in den Speicher laden können.



Ich habe mindestens eine halbe Stunde damit zugebracht, mit den fertigen Instrumenten herumzuspielen, die teilweise eine recht beeindruckende Qualität aufweisen. Da Sie aber irgendwann auch einmal eigene Instrumente definieren möchten, habe ich eine entsprechende Schritt-für-Schritt-Anleitung zusammengestellt:

Eigene Instrumente

1. Laden Sie über INSTRUMENT LOAD zunächst ein Instrument, dessen Klang Sie als Grundlage für ein eigenes Instrument benutzen möchten.
2. Wie bei einem Synthesizer können Träger- und Modulator-Signale getrennt eingestellt werden. Mit der Maus können Sie jeweils Schalter ein- oder ausschalten, Regler herab- oder heraufsetzen, die Lautstärke ändern, eine andere Wellenform auswählen etc.
3. Experimentieren Sie mit den einzelnen Möglichkeiten einfach so lange herum, bis Sie einen schönen Sound gefunden haben. Zwischendurch können Sie jederzeit auf dem Keyboard spielen und so den aktuellen Klang testen.
4. Um das neu definierte Instrument abzuspeichern, wählen Sie INSTRUMENT SAVE AS, geben einen beliebigen Dateinamen ein und drücken .



Bevor Sie im Abschnitt "Referenz" nachlesen können, welche Optionen die bisher nicht besprochenen Menüpunkte bieten, möchte ich Sie noch auf ein kleines Zusatzprogramm hinweisen, das ebenfalls im Lieferumfang von Toptune enthalten ist und dessen Grafikbildschirm Sie in Abbildung 10.3 begutachten können: TTINTRO.EXE.

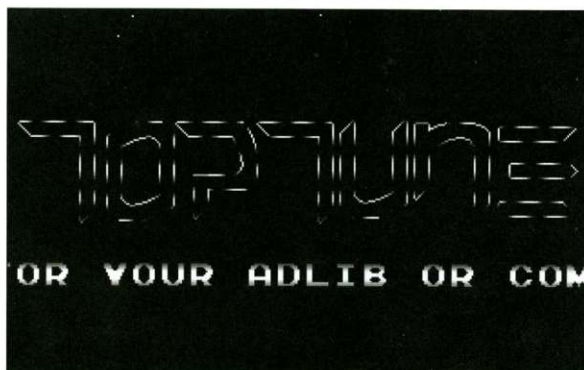


Abb. 10.3: Grafikbildschirm von TTINTRO.EXE

Um diesen kompletten Song mit entsprechender Grafikanimation abspielen zu lassen, brauchen Sie nur die untenstehenden Befehlszeilen einzugeben. Anschließend empfehle ich Ihnen, ruhig einige Minuten in das sehr lange Musikstück hineinzuhören, da immer neue Elemente und Solos hinzukommen. Zum Beenden genügt dann ein Druck auf die **[Esc]**-Taste.

TTINTRO.EXE

```
c: [↵]  
cd\sound [↵]  
ttintro [↵]
```

Referenz

In den folgenden Abschnitten werden zunächst die einzelnen Menüpunkte von Toptune jeweils kurz beschrieben. Am Ende finden Sie außerdem eine Liste sämtlicher Tastaturbefehle.



**INSTRUMENT-Menü:**

- New** – Wählen, um die aktuelle Instrumentendatei zu schließen. Tiptune blendet dann wieder die Einstellungen für das nach dem Programmstart vorgegebene Piano ein, auf dessen Grundlage Sie ein eigenes Instrument definieren können.
- Restore** – Wählen, wenn vorherige Änderungen an den Einstellungen des aktuellen Instruments rückgängig gemacht werden sollen.
- Load** – Wählen, um eins der fertigen oder ein bereits abgespeichertes Instrument zu laden. In einer Dialogbox werden anschließend die verfügbaren Dateinamen angezeigt. Beachten Sie aber, daß Sie vorher über VOICE die gewünschte Stimme markieren sollten, da für jede Stimme unterschiedliche Instrumentendateien zur Verfügung stehen! Hotkey: **[F3]**.
- Save** – Wählen, um vorherige Änderungen am aktuellen Instrument ohne weitere Rückfragen unter dem bisherigen Dateinamen zu sichern. Hotkey: **[F5]**.
- Save as** – Wählen, um die aktuellen Einstellungen als neues Instrument oder ein zuvor geladenes Instrument unter einem anderen Dateinamen abzuspeichern. In einer Dialogbox kann anschließend ein beliebiger Dateiname eingegeben und mit **[↵]** bestätigt werden. Beachten Sie aber, daß Sie vorher über VOICE die gewünschte Stimme markieren sollten!
- Delete** – Wählen, um ein beliebiges Instrument unwiderruflich zu löschen. Anschließend wird eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie den gewünschten Dateinamen markieren können. Hotkey: **[F5]**.
- Select bankfile** – Wählen, falls Instrumente aus einer anderen BNK-Datei geladen werden sollen. Da nur eine derartige Datei zum Lieferumfang von Tiptune gehört (die allerdings hun-



derte von Instrumenten beherbergt), ergibt der Aufruf dieses Menüpunktes jedoch keinen Sinn.

- Wählen, falls eine Instrumentendatei mit der Endung “.INS” geladen werden soll, die mit dem AdLib-Programm Instrument Maker erzeugt wurde. *Load INS file*

VOICE-Menü:

Wählen Sie hier die gewünschte Stimme, wobei grundsätzlich zwischen zwei verschiedenen Instrumententypen zu unterscheiden ist:

- Bei MELODIC und BASE DRUM handelt es sich um “double operator instruments”, bei denen sowohl ein Träger- als auch ein Modulsignal definiert werden kann. Diese beide Stimmen sind für Melodieinstrumente aller Art geeignet.
- Bei den übrigen Stimmen SNARE DRUM, TOM TOM etc. handelt es sich um “single operator instruments”, bei denen lediglich ein Trägersignal definiert werden kann. Diese Stimmen eignen sich vor allem für Schlagzeug- und Percussionklänge.

QUIT-Menü:

Wenn Sie den Menütitel QUIT anklicken, wird das Programm beendet. Falls zuvor Änderungen an einem Instrument vorgenommen wurden, bekommen Sie vorher eine entsprechende Sicherheitsabfrage eingeblendet.

Tastaturbefehle:

F1	Vorherige Oktave
F2	Nächste Oktave
F3	Instrument laden



F4	Instrument speichern
F5	Instrument löschen
F10	Programm beenden
	Umschalten zwischen Carrier und Modulator
	Vorheriger Parameter
	Nächster Parameter
	Parameterwert herabsetzen
	Parameterwert heraufsetzen
	Output-Level herauf- bzw. herabsetzen
	Schalter ein- bzw. ausschalten
Z	Tiefes C spielen
S	Tiefes Cis/Des spielen
X	Tiefes D spielen
D	Tiefes Dis/Es spielen
C	Tiefes E spielen
V	Tiefes F spielen
G	Tiefes Fis/Ges spielen
B	Tiefes G spielen
H	Tiefes Gis/Hes spielen
N	Tiefes A spielen
J	Tiefes Ais/b spielen
M	Tiefes H spielen
Q	Hohes C spielen
2	Hohes Cis/Des spielen
W	Hohes D spielen
3	Hohes Dis/Es spielen
E	Hohes E spielen
R	Hohes F spielen
5	Hohes Fis/Ges spielen
T	Hohes G spielen
6	Hohes Gis/Hes spielen
Y	Hohes A spielen
7	Hohes Ais/b spielen
U	Hohes H spielen
I	Sehr hohes C spielen
9	Sehr hohes Cis/Des spielen



Bild ↑

O

P

Sehr hohes D spielen

Sehr hohe Dis/Es spielen

Sehr hohes E spielen



11. Winvox

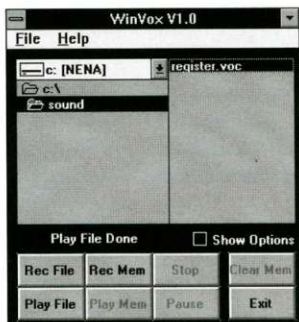


Abb. 11.1: Arbeitsbildschirm von Winvox

Beschreibung

Arbeiten Sie häufig mit Windows 3.1? Dann haben Sie sich vielleicht auch schon darüber geärgert, daß Sie nur Sounddateien im WAV-Format über Ihre SoundBlaster-Karte abspielen können.

Winvox sorgt - wenn es erst einmal installiert ist - für Abhilfe: Nun lassen sich auch beliebige VOC-Dateien anhören bzw. aufnehmen. Und Sie können den Windows-Vorteil des Multitasking nutzen, indem Sie mit einem anderen Programm arbeiten, während im Hintergrund das gewünschte Musikstück abläuft...

Registrierung

Die Shareware-Version von Winvox ist in keiner Weise eingeschränkt, wenn man von einem kurzen Hinweis beim Programmstart und einer eingeschränkten Hilfe-Funktion absieht. Eine Registrierung in Deutschland ist derzeit leider nicht möglich - Sie können aber einen Scheck über 15 US-

Dollar an den Programmautor schicken, dessen Adresse über HELP WINVOX TEXT abrufbar ist.

Installation

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Winvox keine weiteren Hardware-Voraussetzungen.

Hardware

Winvox ist jedoch nur lauffähig, wenn der richtige Treiber für Ihre SoundBlaster-Karte unter Windows 3.1 installiert wurde und sich ein Runtime-Modul von Visual Basic im Windows-Verzeichnis befindet! Genaue Hinweise zu diesen und anderen Fehlerursachen sowie zu deren Behebung können Sie im Abschnitt "Anleitung" nachlesen.



Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Unter DOS

```
lha e !winvox c:\sound\ 
```

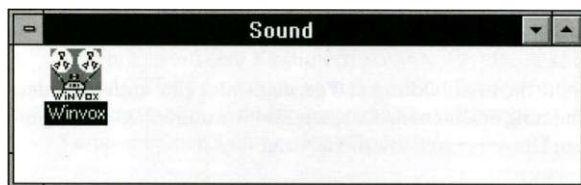


Abb. 11.2: Windows-Ikone von Winvox

Anschließend starten Sie Windows und aktivieren die Programmgruppe, in der Sie eine Ikone für Winvox einrichten möchten. Dann wählen Sie DATEI NEU, drücken  und tragen im Feld "Befehlszeile" den untenstehenden Programmnamen ein:

Unter Windows



c:\sound\winvox.exe

Nach der Bestätigung mit  wird die in Abbildung 11.2 gezeigte Ikone eingerichtet.

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Winvox mit einem Doppelklick auf die entsprechende Ikone (natürlich können Sie das Programm auch über den Datei-Manager aufrufen), und hören Sie sich den akustischen Registrierungshinweis an, den Sie jederzeit mit einem Mausklick auf "Stop" abbrechen können.



Abb. 11.3: Mögliche Fehlermeldung beim Programmstart



Sollte die in Abbildung 11.3 gezeigte oder eine andere Fehlermeldung erscheinen, beachten Sie bitte unbedingt die folgenden Hinweise zu Fehlerbehebung!

VBRUN100.DLL Vielleicht findet Winvox lediglich das Runtime-Modul von Visual Basic nicht, das sich im Windows-Verzeichnis befinden muß. Falls Sie die entsprechende Datei VBRUN100.DLL noch nicht mit einem anderen Shareware-Programm installiert haben, legen Sie die Diskette 3 aus diesem MegaPack ein, aktivieren das Laufwerk und tippen unter DOS die folgende Befehlszeile:

1ha e !visual c:\windows\ 

Vielleicht erkennt Winvox nicht, welcher Interrupt und welche Hexadezimal-Adresse Ihrer SoundBlaster-Karte zugeordnet wurde. Probieren Sie einfach die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung aus:

WIN.INI

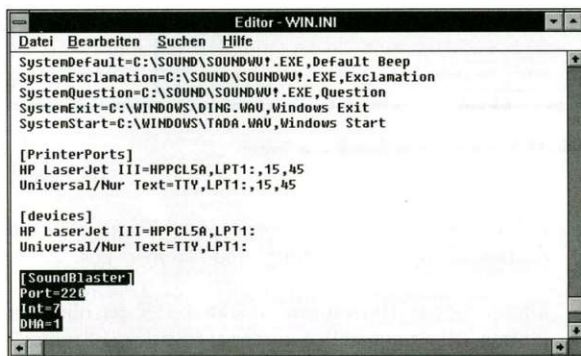


Abb. 11.4: Ergänzung der Systemdatei WIN.INI

1. Starten Sie unter Windows den Notizblock, wählen Sie DATEI ÖFFNEN, und geben Sie "win.ini" sowie ein.
2. Blättern Sie mit an das Textende der Datei, und ergänzen Sie die in Abbildung 11.4 als Block markierten Zeilen. Die eckigen Klammern können Sie mit bzw. erzeugen, wobei die -Taste gedrückt und die Zahlen über den abgetrennten Ziffernblock der Tastatur eingegeben werden müssen.
3. Sichern Sie die Änderungen über DATEI SPEICHERN, beenden Sie Windows und starten Sie es neu.

Sollte der Aufruf von Winvox immer noch nicht gelingen, haben Sie bei der Installation Ihrer SoundBlaster-Karte vielleicht vergessen, einen der mitgelieferten Treiber unter Windows 3.1 zu installieren. Falls dies der Fall ist, hilft die untenstehende Anleitung weiter:

Treiber



Abb. 11.5: Auswahl eines SoundBlaster-Treibers

1. Führen Sie unter Windows jeweils einen Doppelklick auf die Ikonen "Systemsteuerung" und "Treiber" aus.
2. Klicken Sie auf "Hinzufügen", markieren Sie den obersten Eintrag "Nicht aufgeführter oder aktualisierter Treiber", und klicken Sie auf "OK".
3. Bei der Aufforderung "Legen Sie die Diskette ... ein" müssen Sie nun die Vorgabe mit "C:\SBPRO\WIN31\" überschreiben und auf "OK" klicken. Sollte dies nicht funktionieren, können Sie über den "Durchsuchen"-Button nach dem entsprechenden SoundBlaster-Unterverzeichnis suchen, das je nach verwendeter Version auch einen etwas anderen Namen haben kann.
4. In einer Treiberliste (ein Beispiel sehen Sie in Abbildung 11.5) sollte anschließend mindestens eine Datei angezeigt werden. Bei mehreren Einträgen probieren Sie den ersten aus oder lesen im Handbuch Ihrer SoundBlaster-Karte nach, welchen Treiber Sie installieren müssen.

Windows 3.0

Vierter und letzter möglicher Grund für eine Fehlermeldung beim Starten von Winox: Sie arbeiten noch mit Windows 3.0 und sind nicht im Besitz der Multimedia-Erweiterungen. In diesem Fall sollten Sie Windows verlassen, die untenstehende Befehlszeile eingeben und einen neuen Versuch starten.



```
copy c:\sound\sndblst.dll c:\windows
```

Jetzt ist so viel zu eventuellen Fehlermeldungen beim Programmstart gesagt worden, daß für eine Beschreibung von Winvox gar kein Platz mehr ist. Das Programm selbst ist jedoch so einfach zu bedienen, daß Sie sicher mit den im folgenden Abschnitt "Referenz" enthaltenen Kurzbeschreibungen der Buttons und Menüpunkte zurechtkommen werden.



Referenz

- Sofern Sie nicht bereits andere Programme wie z.B. AudioStar aus Kapitel 2 im Unterverzeichnis "\SOUND" installiert haben, erscheint im rechten Fenster des Arbeitsbildschirms lediglich die im Lieferumfang enthaltene Sounddatei "register.voc", die Sie mit einem Doppelklick abspielen können. **Dateien**
- Ebenfalls per Doppelklick können Sie aber im linken Fenster ein anderes Verzeichnis auswählen, in dem sich weitere VOC-Dateien befinden (z.B. "c:\sbpro\mmplay"). **Verzeichnisse**
- Button anklicken, falls eine neue VOC-Datei über ein angeschlossenes Mikrofon aufgenommen werden soll. Geben Sie anschließend einen beliebigen Dateinamen ein, drücken Sie  und beenden Sie die Aufnahme mit einem Mausklick auf "Stop". **Rec File**
- Button anklicken, falls über ein angeschlossenes Mikrofon eine Aufnahme in den Arbeitsspeicher erfolgen soll. Brechen Sie die Aufnahme anschließend mit "Stop" ab. **Rec Mem**
- Button anklicken, um das Aufnehmen oder Abspielen einer Sounddatei zu stoppen. **Stop**
- Button anklicken, um eine im Arbeitsspeicher festgehaltene Aufnahme zu löschen. **Clear Mem**



- Play File** – Button anklicken, um die zuvor markierte Sounddatei mit der Endung ".VOC" abzuspielen. Falls Sie anschließend mit einer anderen Windows-Applikation arbeiten möchten, klicken Sie einfach auf das Dreieck in der oberen rechten Ecke des Arbeitsbildschirms.
- Play Mem** – Button anklicken, um eine über "Rec Mem" vorgenommene Aufnahme abzuspielen.
- Pause** – Button anklicken, um das Abspielen einer Sounddatei zu unterbrechen und anschließend mit "Continue" fortzusetzen.
- Exit** – Button anklicken, um Winvox zu beenden und zum Programm-Manager von Windows zurückzukehren.
- Show Options** – Schalter anklicken, wenn das Winvox-Fenster um Optionen zum Bestimmen von Puffergröße und Samplingrate ergänzt werden soll, die anschließend mit Hilfe der Maus verändert werden können.

FILE-Menü:

- Open** – Wählen, um die zuvor im Dateifenster markierte VOC-Datei abzuspielen.
- Delete** – Wählen, um die zuvor im Dateifenster markierte VOC-Datei nach Beantwortung einer entsprechenden Sicherheitsabfrage unwiderruflich zu löschen.
- Set Start-up...** – Wählen, um das aktuell eingestellte Verzeichnis zum Startverzeichnis von Winvox zu machen. Beim Programmstart werden dann immer zunächst die in diesem Verzeichnis vorhandenen VOC-Dateien zur Auswahl angezeigt.
- Exit** – Wählen, um Winvox zu beenden und zum Programm-Manager von Windows zurückzukehren.

HELP-Menü:

- Wählen, um die allgemeinen Hinweise "Windows-Hilfe benutzen" angezeigt zu bekommen, die mit dem Programm Winvox jedoch nichts zu tun haben. *Help on Help*
- Ein detailliertes Hilfe-System zu Winvox ist in der Shareware-Version nicht abrufbar. *Winvox Help*
- Wählen, um eine umfangreiche, englischsprachige Datei mit Installations- und Bedienungshinweisen sowie einem Registrierungsformular auf den Bildschirm zu laden (siehe Abbildung 11.6) und bei Bedarf über DATEI DRUCKEN auszugeben. *Winvox Text*
- Wählen, um ein Hinweisfenster mit Versionsnummer, SoundBlaster-Einstellungen, Systemparametern etc. abzurufen. *About Winvox*

**Abb. 11.6:** Englischsprachiger Hilfstext zu Winvox



12. Winjammer

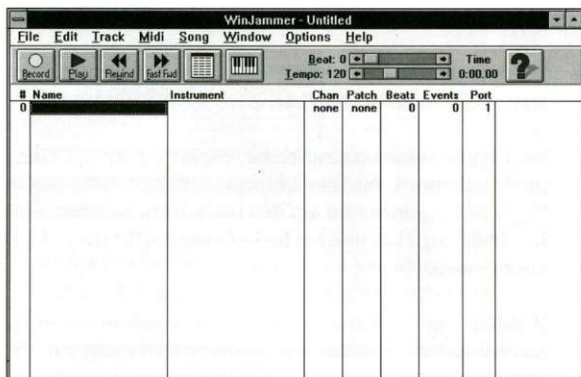


Abb. 12.1: Arbeitsbildschirm von Winjammer

Beschreibung

Die fünfzehnpolige Buchse an der SoundBlaster-Karte dient normalerweise zum Anschluß eines Joysticks. Die wenigsten Anwender wissen, daß sich die Buchse außerdem als MIDI-Schnittstelle nutzen und mit einem entsprechenden Masterkeyboard verbinden läßt.

Ein solches brauchen Sie glücklicherweise nicht, um mit Winjammer arbeiten zu können, denn Sie können auch mit Tastatur und Maus Musikstücke im MIDI-Format einspielen, was allerdings recht kompliziert ist.

Wer's einfacher haben möchte, benutzt das ebenfalls im Lieferumfang enthaltene Programm WJMRPLAY.EXE, um vier längere Musikstücke abspielen zu lassen, während er selbst mit anderen Windows-Applikationen arbeitet.



Die einzige Einschränkung der Shareware-Version von Winjammer besteht neben einem Hinweis beim Programmstart darin, daß die Bezeichnungen der einzelnen Tonspuren beim Speichern überschrieben werden. Eine Registrierung in Deutschland ist derzeit leider nicht möglich - Sie können aber einen Scheck über 55 US-Dollar an den Programmator schicken, dessen Adresse über HELP REGISTRATION abrufbar ist.

Registrierung

Installation

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Winjammer keine weiteren Hardware-Voraussetzungen.

Hardware

Winjammer ist jedoch nur lauffähig, wenn der richtige Treiber für Ihre SoundBlaster-Karte unter Windows 3.1 installiert wurde und ein sogenannter "MIDI-Mapper" eingerichtet wurde! Genaue Hinweise zu diesen und anderen Fehlerursachen sowie zu deren Behebung können Sie im Abschnitt "Anleitung" nachlesen.



Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Unter DOS

```
1ha e !winjam c:\sound\ 
```

Anschließend starten Sie Windows und aktivieren die Programmgruppe, in der Sie eine Ikone für Winjammer einrichten möchten. Dann wählen Sie DATEI NEU, drücken  und tragen im Feld "Befehlszeile" den untenstehenden Programmnamen ein:

Unter Windows

```
c:\sound\winjammr.exe
```

Nach der Bestätigung mit  wird die in Abbildung 12.2 gezeigte Ikone eingerichtet.

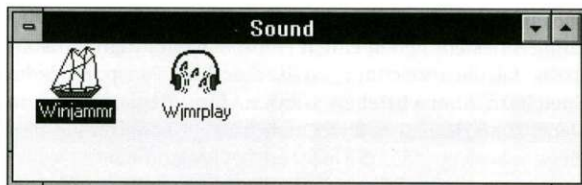


Abb. 12.2: Windows-Ikonen von Winjammer



Die zweite in der Abbildung gezeigte Ikone für das Abspielprogramm WJMRPLAY.EXE können Sie auf die gleiche Weise installieren. Sie rufen erneut DATEI NEU auf und müssen lediglich die Befehlszeile wie folgt abändern:

```
c:\sound\wjmrplay.exe
```

Anleitung

Starten

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Winjammer bzw. den Winjammer Player mit einem Doppelklick auf die entsprechende Ikone (natürlich können Sie die Programme auch über den Datei-Manager aufrufen), und bestätigen Sie jeweils den Shareware-Hinweis mit .



Falls sich die Programme nicht auf die gleich beschriebene Weise nutzen lassen bzw. eine Fehlermeldung erscheint, haben Sie noch keinen sogenannten "MIDI-Mapper" unter Windows 3.1 eingerichtet. Eine entsprechende Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie am Ende dieses Kapitels.

Eine weitere mögliche Fehlerquelle: Sie haben unter Windows 3.1 noch nicht den aktuellen Treiber installiert, der zum Lieferumfang Ihrer SoundBlaster-Karte gehört. In diesem Fall müssen Sie die bereits in Kapitel 11 neben der Marginalie "Treiber" aufgeführte Anleitung durcharbeiten, bevor Sie Winjammer bzw. den Winjammer Player starten!

Beachten Sie außerdem, daß sich der Shareware-Hinweis bei weiteren Programmaufrufen nicht mehr direkt wegdrücken läßt. Sie müssen dann jeweils warten, bis das "OK"-Feld schwarz dargestellt wird, bevor Sie mit  ins eigentliche Programm gelangen!

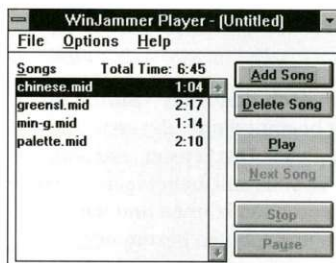


Abb. 12.3: Hier wurden vier MIDI-Dateien zum Abspielen markiert

Bevor wir zum etwas komplizierteren Winjammer kommen, möchte ich Ihnen erst einmal den in Abbildung 12.3 gezeigten Winjammer Player vorstellen. Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt, wie Sie eine, zwei, drei oder alle vier mitgelieferten Beispieldateien abspielen lassen können, während Sie mit einem anderen Windows-Programm weiterarbeiten:



1. Starten Sie den Winjammer Player mit einem Doppelklick auf die entsprechende Ikone, und bestätigen Sie den anschließenden Shareware-Hinweis mit .
2. Wählen Sie zunächst FILE CONFIGURE, um die in Abbildung 12.4 gezeigte Dialogbox angezeigt zu bekommen. Markieren Sie im rechten Fenster den gewünschten SoundBlaster-Treiber (z.B. "SB Pro 2 Synth"), und klicken Sie dann den "<-- Add"-Button an.
3. Kontrollieren Sie, ob der Treibername ins linke Fenster übernommen wurde, und schließen Sie die Dialogbox mit "OK".

**Winjammer
Player**



4. Ein Mausklick auf den Button "Add Song" führt Sie in ein Dateiauswahlfenster, in dem Sie die gewünschten MIDI-Dateien anklicken und mit "Add" in den Winjammer Player übernehmen können.
5. Haben Sie alle gewünschten Dateien hinzugefügt? Dann verlassen Sie auch dieses Fenster, indem Sie auf "Done" klicken.
6. Jetzt brauchen Sie nur noch den "Play"-Button anzuklicken, und der Player beginnt damit, die erste angegebene MIDI-Datei abzuspielen. Das Fenster wird automatisch geschlossen, so daß Sie mit beliebigen anderen Windows-Programmen arbeiten können und dabei eine hübsche Musikuntermalung geboten bekommen.
7. Falls Sie den Abspielvorgang vorzeitig abbrechen möchten, halten Sie die **[Alt]**-Taste gedrückt und geben so oft **[Esc]** ein, bis in der Bildschirmmitte der Programmname "WinJammer Player" mit der gerade gespielten Datei erscheint. Dann lassen Sie beide Tasten los, und klicken den "Stop"-Button an.

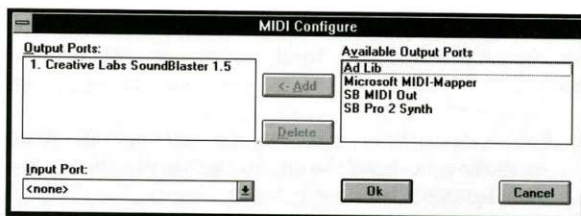


Abb. 12.4: Dialogbox "MIDI Configure"

Winjammer Nun zum eigentlichen Winjammer-Programm, mit dem Sie die Beispielstücke mit anderen Instrumenten belegen oder eigene Werke komponieren können. Die folgende Anleitung hilft beim Einstieg und stellt die wichtigsten Programmfunktionen vor:



1. Starten Sie Winjammer mit einem Doppelklick auf die entsprechende Ikone, und bestätigen Sie den anschließenden Shareware-Hinweis mit .
2. Wählen Sie zunächst MIDI CONFIGURE, um die bereits in Abbildung 12.4 gezeigte Dialogbox angezeigt zu bekommen. Markieren Sie im rechten Fenster den gewünschten SoundBlaster-Treiber (z.B. "SB Pro 2 Synth"), und klicken Sie dann den "<-- Add"-Button an.
3. Kontrollieren Sie, ob der Treibername ins linke Fenster übernommen wurde, und schließen Sie die Dialogbox mit "OK".
4. Laden Sie nun eine der vier Beispieldateien, indem Sie FILE OPEN wählen bzw.   drücken und den gewünschten Dateinamen doppelklicken.
5. Nach kurzer Ladezeit könnte Ihr Bildschirm beispielsweise so aussehen, wie in Abbildung 12.5 gezeigt: Jede einzelne Spur wird mit den voreingestellten Instrumenten und Daten dargestellt.
6. Wenn Sie auf "Play" klicken, wird das Stück wie beim Winjammer Player abgespielt - Sie können es aber jederzeit mit "Stop" abbrechen und dann mit "Rewind" zurückspulen. Außerdem können Sie z.B. die Abspielgeschwindigkeit verändern, indem Sie mit der Maus den Rollbalken "Tempo" am oberen Bildschirmrand verstellen.
7. Wie kommen Sie nun an andere Instrumente heran? Sie können zwar die Namen editieren - ändern tut sich beim erneuten Abspielen aber nichts. Des Rätsels Lösung: Sie müssen den Song zunächst in verschiedene Spuren aufteilen, indem Sie Track 0 markieren, TRACK SPLIT wählen und die Vorgabe "Channel" mit  bestätigen.
8. Anschließend können Sie z.B. die unter "Chan" aufgeführten Kanäle per Doppelklick ändern oder einzelne Spuren



unterdrücken, indem Sie den jeweiligen Wert unter "Events" anklicken, damit die Anzeige "Mute" erscheint.



WinJammer verfügt über unzählige weitere Funktionen. So sind z.B. eigene Aufnahmen sowie die Bearbeitung von Noten über den Button mit der Klaviatur möglich. Da WinJammer seine Fähigkeiten aber erst mit einer rund 1000,- DM teuren Roland-Soundkarte voll ausspielen kann und die Funktionen zum Einspielen und Bearbeiten von Musikstücken sehr kompliziert zu handhaben sind, wird in diesem Kapitel nicht weiter darauf eingegangen.

#	Name	Instrument	Chan	Patch	Beats	Events	Port
0	Chinese Dance	Peter I. Tchaikovsky	none	none	0	2	1
1	from Nutcracker Suite	Full Orchestral Score	none	none	0	0	1
2	General MIDI Setup		none	none	0	0	1
3	Flute 1		2	74	127	259	1
4	Flute 2		2	none	127	136	1
5	Piccolo		3	73	127	91	1
6	Clarinet 1		4	83	127	220	1
7	Clarinet 2		4	none	127	217	1
8	Bass Clarinet		4	none	127	109	1
9	Bassoon 1		5	71	128	256	1
10	Bassoon 2		5	none	128	253	1
11	Glockenspiel		6	10	126	40	1
12	Violin 1		7	41	127	74	1
13	Violin 2		7	none	127	71	1
14	Viola		8	43	126	74	1
15	Cello		8	none	128	72	1
16	Contra Bass		9	44	128	68	1
17			none	none	0	0	1

Abb. 12.5: Hier wurde die Datei CHINESE.MID geladen



Wie versprochen folgt nun noch die Anleitung zur Einrichtung eines MIDI-Mappers für die SoundBlaster-Schnittstelle. Über diese Einrichtung ist es später möglich, die Zuordnung der Synthesizer-Stimmen zu steuern (z.B. Kanalbelegung, Lautstärke, Instrumenten-Namen etc.).

MIDI-Mapper

1. Geben Sie zunächst unter DOS die untenstehenden Befehlszeilen ein, da im Lieferumfang von Windows 3.1 keine Konfigurationsdatei für die MIDI-Schnittstelle der SoundBlaster-Karte enthalten ist - sehr wohl wird eine solche Datei aber mit der Karte geliefert. Beachten Sie

aber, daß Laufwerks- und Verzeichnisnamen unter Umständen verändert werden müssen!

```
cd\sbpro\win31
```

```
copy midimap.cfg c:\windows\system
```

2. Jetzt starten Sie Windows, öffnen die Systemsteuerung und suchen die Ikone "MIDI-Mapper". Beachten Sie aber, daß Ihnen diese Möglichkeit nur zur Verfügung steht, wenn Sie zuvor, wie in Kapitel 11 beschrieben, den mit Ihrer SoundBlaster-Karte gelieferten Windows-Treiber installiert haben!
3. Nach einem Doppelklick auf das Symbol wird in einer weiteren Box der neue Treiber (z.B. "SBP2 Basic FM") angezeigt, wobei Sie auch zwischen weiteren Spezialtreibern wählen können.
4. Wenn Sie jetzt beispielsweise den Schalter "Patchmaps" anklicken und den "Bearbeiten"-Button drücken, werden in einem weiteren Fenster die voreingestellten Instrumente eingeblendet, wobei sich diese Angaben jedoch auf den Roland-Standard beziehen und somit nur gültig sind, wenn Sie über die SoundBlaster-Schnittstelle den MIDI-Synthesizer MT-32 von Roland angeschlossen haben.

Zur MIDI-Schnittstelle der SoundBlaster-Karte müssen Sie wissen, daß diese zwar dem internationalen MIDI-Standard entspricht. Bei Musikern hat sich jedoch der sogenannte MPU-401-Standard der Synthesizer-Firma Roland durchgesetzt. Wenn Sie sich also professionelle MIDI-Musik komponieren möchten, sollten Sie ein System dieser Firma anschaffen, die neben sehr viel leistungsfähigeren Synthesizer-Karten oder -Modulen für den PC auch die Original MPU-Schnittstelle sowie verschiedene Zusatzgeräte wie Keyboards, Lautsprecher etc. anbietet. Für ein solches Komplettsystem müssen Sie dann aber auch mit Kosten von einigen Tausend Mark rechnen...





Referenz



In diesem Kapitel erhalten Sie eine Auflistung der alternativ zu den Menüpunkten verwendbaren Tastaturbefehle von WinJammer.

Falls Sie weitere Hilfe benötigen, rufen Sie bitte mit HELP QUICK START eine Kurzanleitung bzw. mit HELP INDEX das in Abbildung 12.6 gezeigte Inhaltsverzeichnis des umfangreichen, englischsprachigen Hilfesystems auf.

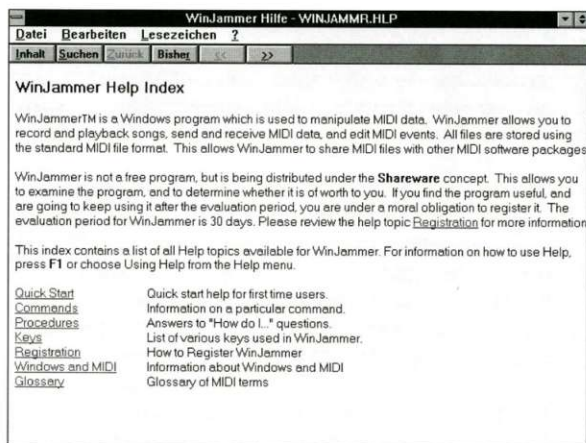


Abb. 12.6: Hilfe-Index von WinJammer

Strg F12

Datei öffnen

↑ F12

Datei speichern

F12

Datei speichern unter

Alt F4

Programm beenden

Strg Z

Bearbeitung rückgängig machen

Strg X

Block ausschneiden

Strg C

Block kopieren

Strg V

Block einfügen



Entf

Block löschen

Strg R

MIDI-Reset ausführen

F2

Event-Liste einblenden

F3

Keyboard-Fenster einblenden

F4

Patches editieren

F6

Zum nächsten Fenster blättern

↑ F6

Zum vorherigen Fenster blättern

F1

Hilfe-Index einblenden



13. Wow

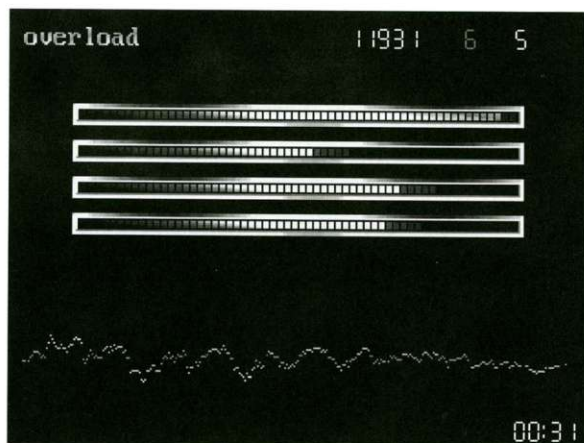


Abb. 13.1: Abspielen einer MOD-Datei mit Wow

Beschreibung

Der Commodore Amiga ist für seine Sound- und Musikqualitäten berühmt. Auf dem Shareware-Markt sind unzählige Musikstücke erhältlich - allerdings in dem auf IBM-kompatiblen PCs normalerweise nicht abspielbaren MOD-Format.

Mit Wow erhalten Sie ein Programm, mit dem Sie MOD-Dateien nicht nur abspielen können, sondern das die vier Kanäle gleichzeitig in beeindruckender VGA-Grafik auf dem Bildschirm auswertet.

Doch damit nicht genug: Wow unterstützt neben der SoundBlaster-Karte auch eine Ausgabe über den internen PC-Laut-

sprecher, außerdem sind sieben fertige Musikstücke im Lieferumfang enthalten.

Weitere 20 Musikstücke im MOD-Format finden Sie auf der Diskette 4. Die entsprechenden Installationsanleitungen und Beschreibungen dazu können Sie in den Kapiteln 17 bis 36 nachlesen.



Wenn Sie registrierter Anwender von Wow werden möchten, können Sie sich gegen Einsendung von 20,- DM, einer Diskette und eines adressierten Rückumschlags vom deutschen Programmautor die Vollversion schicken lassen. Benutzen Sie dazu bitte den hinten im Buch eingebundenen Bestellschein.

Registrierung

Installation

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Wow folgende Hardware-Voraussetzungen:

Hardware

- VGA-Grafikkarte
- 386er- oder 486er-PC empfohlen

Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installation

```
1ha e !wow c:\sound\ 
```

Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Wow, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

Starten



```
c: [↵]
cd\sound [↵]
wow /p:sb [↵]
```



Der Startparameter "/p:sb" ist unbedingt erforderlich, damit die Ausgabe auch tatsächlich über die SoundBlaster-Karte und nicht über den internen PC-Lautsprecher erfolgt! Falls Sie das Menü nicht angezeigt bekommen, müssen Sie Wow mit "wow /p:sb /i" starten. Weitere Aufrufmöglichkeiten stellt ShareBert Ihnen im Abschnitt "Referenz" vor.

Sie erreichen daraufhin das in Abbildung 13.2 gezeigte Menü, daß folgende Möglichkeiten bietet:

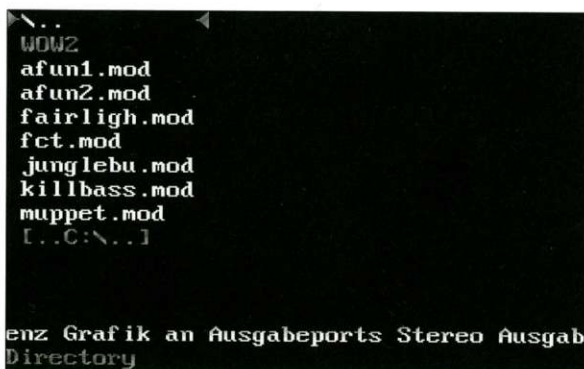


Abb. 13.2: Menü mit den verfügbaren MOD-Dateien

Abspielen Sie können mit den Pfeiltasten die gewünschte MOD-Datei markieren. Anschließend drücken Sie [↵], und das Musikstück wird über Ihre SoundBlaster-Karte ausgegeben, wobei, wie bereits in Abbildung 13.1 gezeigt, eine grafische Darstellung der vier Kanäle erfolgt. Mit [Esc] gelangen Sie jederzeit ins Menü zurück.



Falls der Song verzerrt wiedergegeben wird, können Sie durch Eingabe von [H] den Qualitätsmodus wechseln! Je nach Rech-



nergeschwindigkeit werden Sie mit der einen oder anderen Einstellung eine bessere Abspielqualität erreichen.

Sie können in einem anderen Verzeichnis nach MOD-Dateien suchen lassen, indem Sie den Eintrag "\.." markieren und mit  bestätigen.

Verzeichnis

Sie können mit  die Menüzeile am unteren Bildschirmrand aktivieren und anschließend mit den <Pfeiltasten> sowie  eine der folgenden Optionen auswählen:

Menüzeile

- "Stereo" zum Umschalten zwischen Mono- und Stereo-Ausgabe, sofern zwei Ports vorhanden sind.
- "Ausgabefrequenz" zum Ändern der auf 15909 Hz eingestellten Frequenz mit Hilfe der Tasten  und .
- "Grafik an" zum Aus- oder Einschalten der beim Abspielen normalerweise aktiven grafischen LED- und Oszilloskopanzeige.
- "Ausgabeports" zum Umleiten der Ausgabe an den internen PC-Lautsprecher, eine parallele Schnittstelle oder eine Videokarte.

Und natürlich können Sie Wow jederzeit beenden, indem Sie  drücken.

Beenden

Referenz

In den folgenden Abschnitten erklärt Ihnen ShareBert zunächst alle zulässigen Startparameter, mit denen beispielsweise auch eventuelle Fehlerquellen ausgeschaltet werden können. Anschließend gibt's eine Liste aller Hotkeys, die Sie benutzen können, während Sie mit Wow eine MOD-Datei abspielen lassen.



**Startparameter:**

- /I** – Wenn nach dem Aufruf von Wow nicht das in Abbildung 13.2 gezeigte Menü erscheint, müssen Sie den interaktiven Modus mit dem Parameter **"/I"** erzwingen. Beispiel:

wow /p:sb /i

- Vielleicht möchten Sie auch einmal hören, wie eine MOD-Datei auf dem internen PC-Lautsprecher klingt? Dann geben Sie die folgende Befehlszeile ein:

wow /i

- /H** – Wenn der voreingestellte Qualitätsmodus auf Ihrem Rechner zu Verzerrungen führt, können Sie den anderen Modus über den Parameter **"/H"** bereits beim Programmstart mit angeben, damit Sie nicht beim Abspielen jedes Mal drücken müssen. Beispiel:

wow /p:sb /h:0

- /P** – Erkennt Wow trotz Eingabe von **"/p:sb"** Ihre SoundBlaster-Karte nicht? Dann müssen Sie die Portadresse mit angeben. Beispiel für eine unter der Hexadezimal-Adresse 220 installierte Karte:

wow /p:556

- /PCX** – Soll anstelle der normalen Grafikanzeige eine beliebige PCX-Datei mit 256 Farben dargestellt werden? Dann geben Sie den Dateinamen mit Hilfe des Parameters **"/PCX"** an. Beispiel:

wow /p:sb /pcx:test.pcx

- /FREQ** – Wenn Sie die Frequenz und damit die Abspielgeschwindigkeit direkt beim Programmstart vorgeben möchten, können Sie den Parameter **"/FREQ"** verwenden. Beispiel:

wow /p:sb /freq:13000

**Hotkeys:**

- | | |
|------------------|---|
| [Esc] | Rückkehr zum Menü bzw. Programmende |
| [H] | High-Quality-Modus ein- bzw. ausschalten |
| [L] | LED-Grafikdarstellung ein- bzw. ausschalten |
| [O] | Oszilloskopdarstellung ein- bzw. ausschalten |
| [R] | Rückwärts abspielen |
| [S] | Pause einlegen (mit beliebiger Taste geht's weiter) |
| [M] | Mono- bzw. Stereo-Modus bei zwei aktiven Ports |
| [B] | Bildschirm verdunkeln |
| [1]...[4] | Stimmen 1 bis 4 ein- bzw. ausschalten |
| [T] | Abgelaufene bzw. Restzeit anzeigen |
| | |
| [F1] | Ausgabe über internen PC-Lautsprecher |
| [F2] | Ausgabe an LPT:1 |
| [F3] | Ausgabe an LPT:2 |
| [F4] | Ausgabe an Druckerschnittstelle der Videokarte |
| [F5] | Stereoausgabe über LPT:1 und LPT:2 |
| [F6] | Stereoausgabe über LPT:1 und Videokarte |
| [F7] | Stereoausgabe über LPT:2 und Videokarte |
| [F8] | Stereoausgabe über LPT:1 und PC-Lautsprecher |
| [F9] | D/A-Kanal der SoundBlaster-Karte an Ihrem Port |
| | |
| [←] | Schneller Rücklauf |
| [→] | Schneller Vorlauf |
| [↑] | Abspielgeschwindigkeit erhöhen |
| [↓] | Abspielgeschwindigkeit senken |



14. Wow II



Abb. 14.1: Abspielen einer MOD-Datei mit Wow II

Beschreibung



Daß Wow II vom selben Programmautor stammt wie der im vorigen Kapitel beschriebene MOD-Player Wow, liegt auf der Hand. Bei Wow II handelt es sich aber nicht einfach nur um eine andere Version, sondern um ein völlig neues Programm. Die Leistungsmerkmale:

- Noch bessere Grafik
- Anzeige der verwendeten Instrumente
- Stereo-Unterstützung der SoundBlaster Pro
- Direktes Abspielen einer bestimmten Datei

Nun werden Sie sich fragen, wieso dann überhaupt noch das "normale" Wow-Programm im Lieferumfang dieses Mega-Pack enthalten ist. Auch dafür gibt es Gründe:



- Zum einen kann es je nach Rechner- und Soundkartentyp passieren, daß mit Wow eine bessere Ausgabequalität erreicht wird als mit Wow II.
- Zum anderen werden bei Wow II keine MOD-Dateien mitgeliefert.

Wow II können Sie nur ausprobieren, wenn Sie bereits Wow oder mindestens eins der 20 Musikstücke im MOD-Format installiert haben, die Sie auf der Diskette 4 finden! Die entsprechenden Installationsanleitungen und Beschreibungen dazu können Sie in den Kapiteln 13 bzw. 17 bis 36 nachlesen.



Wenn Sie registrierter Anwender von Wow II werden möchten, können Sie sich gegen Einsendung von 20,- DM, einer Diskette und eines adressierten Rückumschlags vom deutschen Programmator die Vollversion schicken lassen. Benutzen Sie dazu bitte den hinten im Buch eingebundenen Bestellschein.

Registrierung

Installation

Neben einer SoundBlaster- bzw. SoundBlaster Pro-Karte bestehen für Wow folgende Hardware-Voraussetzungen:

Hardware

- VGA-Grafikkarte
- 386er- oder 486er-PC empfohlen

Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 2 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: bzw. b: dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installation

```
1ha e !wow2 c:\sound\
```




Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Wow II, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

```
c: <↵>
cd\sound <↵>
wowii fairligh /i:7 <↵>
```



Der Startparameter "/i:7" ist unbedingt erforderlich, sofern Ihre SoundBlaster-Karte am entsprechenden Interrupt installiert wurde, was standardmäßig der Fall ist! Anstelle von "fairligh" können Sie natürlich auch den Namen einer beliebigen anderen MOD-Datei angeben, die sich im Unterverzeichnis "\SOUND" befindet. Sie müssen aber in jedem Fall einen Dateinamen angeben, da Wow II im Unterschied zu Wow nicht über einen Menümodus verfügt! Weitere Aufrufmöglichkeiten stellt ShareBert Ihnen im Abschnitt "Referenz" vor.

Abspielen Wie geht's weiter? Wow II beginnt nach wenigen Sekunden Ladezeit mit dem Abspielen der angegebenen MOD-Datei und zeigt dazu eine grafische Auswertung der einzelnen Kanäle an - oben über LED-Anzeigen und unten über einen Oszillographen. Der Hinweis "WOWII Testversion" erscheint in der registrierten Vollversion natürlich nicht mehr...

Möglichkeiten Während das Musikstück abgespielt wird, stehen Ihnen folgende Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung:

- Wenn Sie den Abspielvorgang vorzeitig abbrechen möchten, drücken Sie **[Esc]**. Auch der dann angezeigte Hinweisbildschirm kann mit **[Esc]** verlassen werden.
- Oder möchten Sie nur eine Pause einlegen? Dann drücken Sie **[P]** - mit einer beliebigen Taste geht's anschließend weiter.



- Wenn Sie sich die im aktuellen Stück verwendeten Instrumente anzeigen lassen möchten, drücken Sie . Mit gelangen Sie anschließend wieder zur vorherigen Bildschirmdarstellung zurück.
- Soll für einzelne Frequenzbereiche jeweils eine grafische Aussteuerungsanzeige erfolgen (ähnlich wie bei einem Equalizer)? Dann drücken Sie .

Referenz

In den folgenden Abschnitten erklärt Ihnen ShareBert zunächst alle zulässigen Startparameter, mit denen beispielsweise auch eventuelle Fehlerquellen ausgeschaltet werden können. Anschließend gibt's eine Liste aller Hotkeys, die Sie benutzen können, während Sie mit Wow eine MOD-Datei abspielen lassen.



Startparameter:

- Wenn Wow II nach dem Aufruf die angegebene MOD-Datei nur für wenige Sekunden abspielt und dann einfach stehenbleibt, haben Sie gar keine bzw. die falsche Interrupt-Nummer eingegeben. Dazu müssen Sie wissen, daß Wow II ohne Startparameter von Interrupt 5 ausgeht. Jeden anderen Wert müssen Sie über den Parameter "/I" angeben. Falls Sie nicht wissen, auf welchem Interrupt die Karte installiert wurde, probieren Sie verschiedene Nummern aus oder schlagen im Handbuch der SoundBlaster-Karte nach. Beispiel für IRQ 7: /I

wowii fairligh /i:7

- Falls Wow II nicht erkennt, daß Sie über eine stereofähige SoundBlaster Pro-Karte verfügen, teilen Sie diese Tatsache über den Parameter "/PRO" mit. Beispiel: /PRO



wowii fairligh /i:7 /pro 

- /FLT** – Besitzen Sie eine SoundBlaster Pro-Karte und möchten den High-pass-Filter zur Unterdrückung hoher Frequenzen nutzen? Dann verwenden Sie den Parameter "/FLT". Beispiel:

wowii fairligh /i:7 /flt 

- /SB** – Falls trotz Verwendung einer SoundBlaster Pro-Karte ein Musikstück mono abgespielt werden soll, verwenden Sie den Parameter "/SB". Beispiel:

wowii fairligh /i:7 /sb 

- /S** – Mit dem Parameter "/S" können Sie die ansonsten über  abrufbare Equalizer-ähnliche Aussteuerungsanzeige bereits beim Programmstart vorgeben. Beispiel:

wowii fairligh /i:7 /s 

- /H** – Wenn Sie die Frequenz und damit die Abspielgeschwindigkeit direkt beim Programmstart vorgeben möchten, können Sie den Parameter "/H" verwenden. Möglich ist jeder Wert zwischen 14000 und 22000 Hz. Beispiel:

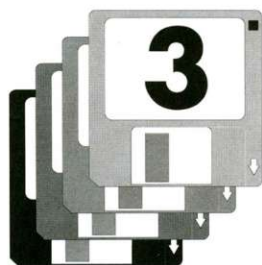
wowii fairligh /i:7 /h:20000 

- /B** – Und schließlich können Sie noch die Größe des DMA-Buffers vorgeben, indem Sie den Parameter "/B" verwenden. Je größer der angegebene Wert ist, desto stärker verzögert Wow II seine Reaktion auf Tastatureingaben. Ein zu kleiner Wert kann dagegen den Nachteil haben, daß zwischen den einzelnen Buffern der MOD-Datei kurze Pausen oder ein Blubbern zu hören ist. Möglich ist jeder Wert zwischen 1000 und 31000. Beispiel:

wowii fairligh /i:7 /b:20000 

**Hotkeys:**

	Programmende
	Pause einlegen (mit beliebiger Taste geht's weiter)
	Stimmen 1 bis 4 ein- bzw. ausschalten
	Abgelaufene bzw. Restzeit anzeigen
	Schneller Rücklauf
	Schneller Vorlauf
	Von vorn beginnen
..	Aktuelle Position speichern
..	Gespeicherte Position abrufen



15. KiloBlaster



Abb. 15.1: Startbildschirm von KiloBlaster

Beschreibung

Was haben Spielprogramme in einem MegaPack SoundBlaster verloren? Gegenfrage: Seien Sie mal ehrlich: Zu welchem Zweck haben Sie sich eine SoundBlaster-Karte angeschafft? Bei 90 Prozent aller Anwender wird die Antwort lauten, daß damit tolle Computerspiele mit Soundkarten-Unterstützung erst so richtig Spaß machen...



Wenn Sie Ballerspiele nicht mögen, blättern Sie am besten gleich zum nächsten Kapitel weiter, in dem die Tetris-Weiterentwicklung Nyet III beschrieben wird.

Jetzt geht es zunächst um KiloBlaster: Dieses Spiel stammt von der Firma Epic Megagames, die sich bereits durch "Jill of the Jungle" einen Namen gemacht und nun dieses typisches Weltraum-Ballerspiel herausgebracht hat. Wodurch sich KiloBlaster auszeichnet, können Sie sich vermutlich schon den-



ken: Es unterstützt die SoundBlaster-Karte und bietet qualitativ hervorragende Musik- und Soundeffekte.

Registrierung Die Shareware-Version von KiloBlaster ist in keinsten Weise eingeschränkt: Sie spielen die aus 20 Leveln bestehende Episode "Death of a starship" von Anfang bis Ende durch. Wenn Sie sich jedoch mit dem hinten eingebundenen Bestellschein für 59 DM registrieren lassen, gibt's zwei weitere Episoden dazu: "No way out" und "The final battle".

Installation

Hardware Neben einer SoundBlaster bzw. SoundBlaster Pro Karte bestehen für KiloBlaster folgende Hardware-Voraussetzungen:

- EGA- oder VGA-Grafikkarte

Installation Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 3 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a: bzw. b: dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e !kilo c:\sound\ 
```

Anleitung

Starten Jetzt kann's losgehen: Starten Sie KiloBlaster, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

```
c:   
cd\sound   
kilo 
```

Der bereits in Abbildung 15.1 gezeigte Startbildschirm bietet für Sie nur eine Möglichkeit: Sie bestätigen die Vorgabe

"Death of a starship" mit , da die beiden anderen Episoden nur in der Vollversion enthalten sind.

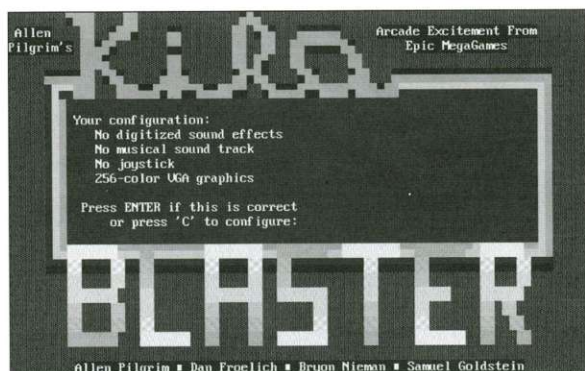


Abb. 15.2: Diese Vorgaben müssen verändert werden

Mit den in Abbildung 15.2 gezeigten Voreinstellungen werden Sie kaum zufrieden sein: "No digitized sound effects" - "No musical sound track". Geben Sie daher jetzt für "Configure" ein, und beantworten Sie die folgenden Rückfragen nacheinander mit , sowie für den 256-Farben VGA-Modus. Falls Ihnen nur eine EGA-Grafikkarte zur Verfügung steht, müssen Sie als letzte Antwort natürlich eingeben. Bei weiteren Programmaufrufen merkt sich KiloBlaster Ihre Eingaben, so daß die Konfigurationseinstellungen nicht wiederholt werden müssen.

Konfiguration

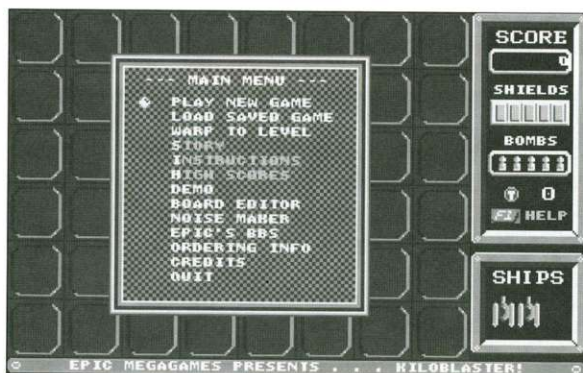


Abb. 15.3: Hauptmenü von KiloBlaster

Hauptmenü Um das in Abbildung 15.3 gezeigte Menü zu erreichen, müssen Sie lediglich zweimal eine beliebige Taste drücken. Dabei ertönt bereits ein Musikstück über Lautsprecher bzw. angeschlossene Boxen.

Demo Wenn Sie nun einige Zeit keine Taste drücken, laufen automatisch Demo-Sequenzen aus verschiedenen Leveln ab, an denen Sie bereits sehen werden, ob Ihnen KiloBlaster Spaß machen könnte oder ob Sie das ruhigere Nyet III (siehe Kapitel 16) bevorzugen.

Story Um das Hauptmenü wieder aufzurufen, drücken Sie einfach eine beliebige Taste. Bevor Sie mit "PLAY NEW GAME" ein Spiel beginnen, sollten Sie jedoch noch den Menüpunkt "STORY" auswählen bzw. den Kennbuchstaben **S** eingeben.

Die Story selbst wird Sie vielleicht nicht besonders interessieren (Sie sind Kapitän des Raumschiffs Kiloprise und müssen sich gegen zahlreiche Feinde verteidigen...). Wenn Sie jedoch zwei- bzw. dreimal **↓** drücken, bekommen Sie einige Symbole angezeigt und erläutert, die es zu erhaschen bzw. zu beachten gibt. So bekommen Sie z.B. für eine Banane 1000

Punkte, während das "T"-Symbol Ihr Raumschiff mit dreifacher Feuerkraft ausstattet.

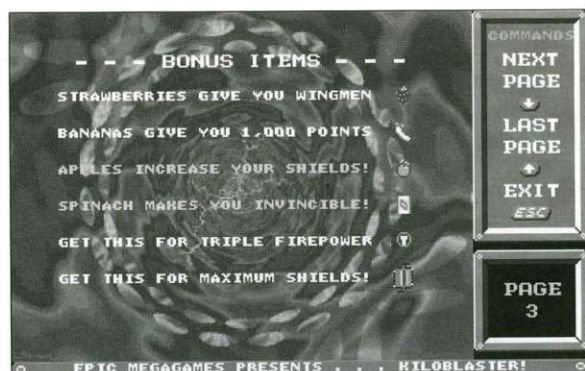


Abb. 15.4: Diese Symbole gilt es zu erhaschen...

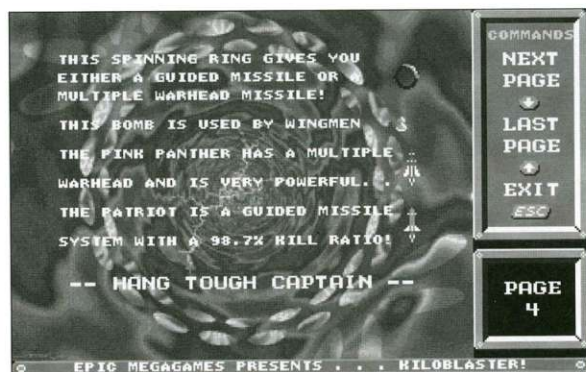


Abb. 15.5: ...während Sie hier aufpassen müssen!

Da Ihnen die Tafeln während des Spiels nicht zur Verfügung stehen, hat ShareBert zwei Schnappschüsse gemacht, die Sie in den Abbildungen 15.4 sowie 15.5 abgedruckt finden.





Wenn Sie weiter **[↓]** drücken, bekommen Sie noch Ihre Feinde abgebildet, die logischerweise durch alle Symbole vertreten werden, die Sie in den Abbildungen 15.4 und 15.5 nicht finden.

Level 1 Jetzt aber genug der Vorrede: Kehren Sie mit **[Esc]** ins Menü zurück und starten Sie durch Eingabe von **[←]** den ersten Level. KiloBlaster meldet sich mit der Aufforderung "Prepare for battle" - und dann wird Ihr Raumschiff auch schon kräftig unter Beschuß genommen (siehe Abbildung 15.6).



Abb. 15.6: Ausgangssituation in Level 1



Damit Sie nicht gleich Ihr Leben lassen müssen (obwohl die Todesmelodie durchaus hörensweet ist), verrate ich Ihnen in den folgenden Abschnitten, mit welchen Tasten Sie Ihr Raumschiff steuern bzw. Ihre Feinde erledigen können:

- Pfeiltasten** – Ganz wichtig sind die vier Pfeiltasten, mit denen Sie das Raumschiff in jede beliebige Richtung steuern können. Sie sollten sich aber nicht zu weit nach oben vorwagen, weil dann die Gefahr größer wird, mit einem feindlichen Objekt zu kollidieren!



- Normale Schüsse feuern Sie mit [] ab. Davon stehen Ihnen beliebig viele zur Verfügung, so daß Sie nicht geizen müssen. **Leertaste**
- Da sich einige Gegner von normalen Schüssen nicht weiter beeindruckt lassen, können Sie mit [Alt] zusätzlich Raketen abfeuern. Beachten Sie aber, daß Ihnen hiervon anfangs nur fünf Exemplare zur Verfügung stehen. [Alt]
- Falls es Ihnen zu stressig wird, können Sie mit [P] jederzeit eine Pause einlegen und später mit einem beliebigen Tastendruck weiterspielen. [P]
- Spätestens dann, wenn Sie den zweiten Level erreicht haben, sollten Sie [S] für Speichern drücken. Sie können anschließend eine von sieben Ziffern ansteuern, mit [←] bestätigen und einen beliebigen Text eingeben. Sobald Sie erneut [←] drücken, geht das Spiel weiter. [S]
- Um einen gespeicherten Spielstand wieder abzurufen, drücken Sie einfach [L], wählen die gewünschte Ziffer bzw. Bezeichnung aus und drücken [←]. [L]
- Eine Übersicht der wichtigsten Tastaturbefehle können Sie mit [F1] abrufen. [F1]
- Ist Ihnen KiloBlaster zu einfach, weil Sie beispielsweise über keinen besonders schnellen PC verfügen oder bereits ausreichend Erfahrung mit anderen Spielen haben? Dann drücken Sie doch mal [F2] und testen Sie, ob Sie dem Expertenmodus gewachsen sind... [F2]
- KiloBlaster stellt außerdem einen langsameren Anfängermodus zur Verfügung, den Sie jederzeit mit [F3] aktivieren können. [F3]
- Die Soundeffekte können Sie durch Eingabe von [Strg][S] aus- bzw. wieder einschalten. Beachten Sie aber, daß das jeweilige Musikstück trotzdem weiterläuft! [Strg][S]



- Esc – Und natürlich gibt es auch eine Möglichkeit, aus dem Spiel wieder herauszukommen, ohne dazu vorher beide Leben opfern zu müssen. Drücken Sie Esc, Y sowie Esc, um zunächst ins Hauptmenü zurückzugelangen. Von dort geht es dann mit noch zwei Esc-Betätigungen zum Betriebssystem DOS zurück.



Abb. 15.7: Der zwölfte von insgesamt 20 Leveln



Wenn Sie sich die Abbildung 15.7 mit der Ausgangssituation des zwölften Levels anschauen, brauchen Sie nicht gleich vor Neid zu erblassen: Ich habe es natürlich nicht so weit geschafft - es besteht aber die Möglichkeit, im Hauptmenü "WARP TO LEVEL" zu wählen, die gewünschte Nummer anzugeben und ↵ zu drücken. Vielleicht auch ein Tip für Sie, um in höhere Level zumindest einmal "hineinschnuppern" zu können...



Referenz

Pfeiltasten



Alt

P

S

L

F1

F2

F3

Strg S

Esc

Raumschiff steuern

Schuß abfeuern

Rakete bzw. Bombe abfeuern

Pause einlegen, mit beliebiger Taste geht's weiter

Aktuellen Spielstand speichern

Gespeicherten Spielstand laden

Tastaturbefehle anzeigen

Expertenmodus einschalten

Anfängermodus einschalten

Soundeffekte aus- bzw. einschalten

Spiel abbrechen



16. Nyet III



Abb. 16.1: Hauptmenü von Nyet III

Beschreibung



Ich unterstelle einfach mal, daß Sie Tetris oder zumindest eine Variante dieses immer gleichen Klassikers unter den Computerspielen kennen: Unterschiedlich geformte Spielsteine fallen herab und sind so anzuordnen, daß möglichst viele horizontale Reihen gefüllt werden.

Zugegeben: Obwohl Tetris nichts von seiner Faszination eingebüßt hat, ist der Markt durch unzählige Clones, Varianten und Weiterentwicklungen inzwischen ein wenig übersättigt. Nyet III ist meiner Meinung nach aber die beste Tetris-Variante, die jemals programmiert wurde - vor allem, was die Grafik- und Soundqualität angeht. So ist es beispielsweise bereits ein Genuß, beim Schließen einer Reihe von Spielsteinen den digitalisierten Knall eines Sektkorkens über die SoundBlaster-Karte zu hören.

Eine Einschränkung muß jedoch vorab gemacht werden: Zwar ist die im MegaPack enthaltene Version alles andere als eine Demo (auch wenn sie als solche bezeichnet wird), da 18 Level voll spielbar sind - Sie müssen zum Spielbeginn aber einen etwas nervtötenden Hinweis auf die kommerzielle Version von Nyet III in Kauf nehmen, die Sie mit dem hinten eingebundenen Bestellschein für 89 DM bestellen können. Eine Registrierung lohnt sich übrigens in jedem Fall, da Sie dann sage und schreibe 126 Level durchspielen können und wohl für längere Zeit nicht ansprechbar sein werden.

Demo

Installation

Neben einer SoundBlaster bzw. SoundBlaster Pro Karte bestehen für Nyet III folgende Hardware-Voraussetzungen:

Hardware

- VGA-Grafikkarte
- 500 KByte freier Arbeitsspeicher

Um das Programm in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 3 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installation

```
1ha e !nyet3 c:\sound\ 
```

Anleitung

Jetzt kann's losgehen: Starten Sie Nyet III, indem Sie die untenstehenden Befehlszeilen eingeben.

Starten

```
c:   
cd\sound   
start 
```



Falls Nyet III nach dem Start mit der Meldung abgebrochen wird, daß nicht genügend Speicher verfügbar sei, müssen Sie eventuelle speicherresidente Programm entfernen, da für das Spiel mindestens 500 KByte freier Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen muß. Beachten Sie, daß nach eventuellen Änderungen der Systemdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS (z.B. zum Entfernen von SMARTDRV.SYS) mit **[Strg][Alt][Entf]** ein Warmstart durchgeführt werden muß!

Wie bereits angedeutet, haben Sie bis zu dem bereits in Abbildung 16.1 gezeigten Hauptmenü noch einige Etappen vor sich. Zunächst wird eine deutsche Anleitung eingeblendet, die Sie mit **[Bild ↓]** durchblättern und mit **[Esc]** abbrechen können.

Hinweis Dann wird - von einem Rattern des PC-Lautsprechers begleitet - ein Hinweis mit der Adresse zum Bezug der kommerziellen Version eingeblendet, den Sie nicht abbrechen müssen. Nach dem Proline-Logo erscheint dann ein Startbildschirm "Nyet III - Die Rache der stählernen Steine".

Fans der Fernsehserie "Monthy Pythons Flying Circus" werden von der Musik begeistert sein - Sie können den Bildschirm aber auch jederzeit mit **[←]** abbrechen.

Diashow Eine sehr schöne Szene aus der nun ablaufenden Diashow sehen Sie in Abbildung 16.2.



Abb. 16.2: "Peinliche" Szene aus der Diashow

Falls Ihnen die Animationen zu lange dauern, brauchen Sie lediglich einige Sekunden lang die Taste  gedrückt zu halten, und Sie erreichen direkt das bereits in Abbildung 16.1 gezeigte Hauptmenü! Bei weiteren Programmaufrufen möchten Sie die Diashow vielleicht sogar ganz überspringen. Auch dies ist möglich, indem Sie bereits  drücken, sobald das "Proline"-Logo eingeblendet wird.



Wenn Sie nun  für "Ein Spieler" drücken, werdem Soe von der in Abbildung 16.3 gezeigten Figur aufgefordert, Ihren Namen einzugeben. Warten Sie, bis der Cursor erscheint, und tippen Sie dann Ihren Namen - oder drücken Sie einfach direkt .

Name eingeben

Was Sie jetzt vor Augen haben sollten, ist ein Auswahlmenü, in dem die 18 spielbaren Level symbolisch dargestellt werden (siehe Abbildung 16.4).

Auswahlmenü



Abb. 16.3: Nach der Eingabe des Namens...

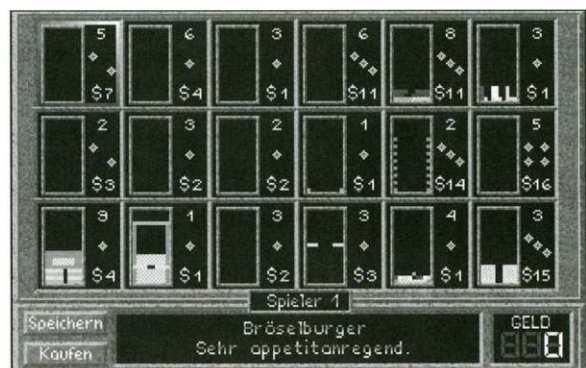


Abb. 16.4: ...kann endlich gespielt werden

Level starten Sie können nun mit den Pfeiltasten den Level markieren, den Sie als erstes spielen möchten. Achten Sie aber immer auf den angezeigten Dollarbetrag, an dem Sie den jeweiligen Schwierigkeitsgrad ablesen können!

Bröselburger ShareBert hat sich als erstes den voreingestellten Level "Bröselburger" ausgesucht und mit  gestartet. Eine Spielszene

sehen Sie in Abbildung 16.5 - was Sie aber noch kennenlernen sollten, sind die Tasten, mit denen Sie die Spielsteine steuern können, und die natürlich auch in allen anderen Levels zur Verfügung stehen:

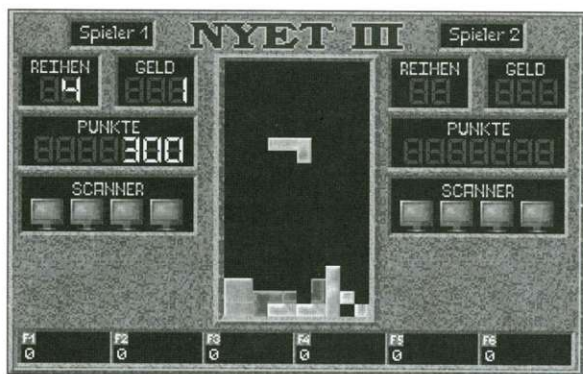


Abb. 16.5: Spielszene aus dem "Bröselburger"-Level

- Mit  bewegen Sie den herunterfallenden Spielstein  nach rechts.
- Mit  bewegen Sie den herunterfallenden Spielstein  nach links.
- Mit  können Sie den herunterfallenden Spielstein drehen. 
- Und mit  beschleunigen Sie das Herunterfallen des Spielsteins, falls Sie bereits die gewünschte Position ausgewählt haben. 

Jeder Level zeichnet sich im Gegensatz zum Tetris-Original durch irgendeine Besonderheit bzw. Erschwernis aus: Bei "Bröselburger" werden Sie z.B. nach einiger Zeit erschreckt feststellen, daß sich die bereits platzierten Steine langsam von alleine abbauen, wodurch das Füllen von Reihen natürlich





erschwert wird. Wieviele Reihen gefüllt werden müssen, wird jeweils in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt.

Ziel Wenn Sie die geforderte Anzahl von Reihen füllen können, haben Sie den Level bestanden. Dieser wird dann im Auswahlmenü gelöscht. Läuft der Behälter dagegen über, gelangen Sie zwar ebenfalls in das Auswahlmenü zurück - der betreffende Level wird jedoch weiterhin angezeigt, und Sie können einen neuen Versuch starten.

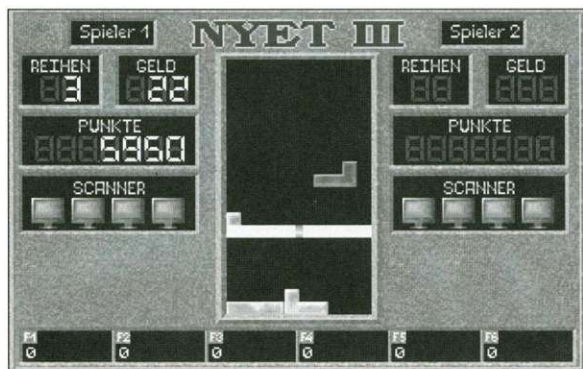


Abb. 16.6: Spielszene aus dem Barrieren-Level



Alle Level können (und sollen) in diesem Kapitel natürlich nicht beschrieben werden. Wenn Sie z.B. den dritten Level in der obersten Reihe ("Darf ich vorstellen: Die Elektrische Barriere") auswählen, werden Sie durch den in Abbildung 16.6 gezeigten Effekt überrascht...

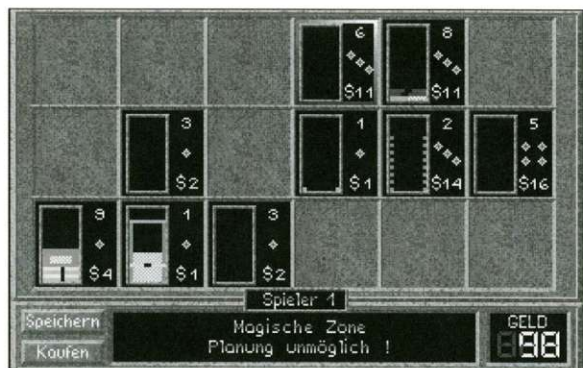


Abb. 16.7: Hier ist das Menü schon zu 50% abgeräumt...

Wenn Sie einen Level geknackt haben oder bereits so weit gekommen sind, wie ShareBert in Abbildung 16.7, sollten Sie den Spielstand abspeichern, da sonst bei einem verlorenen Level alle Mühen umsonst waren. Zu diesem Zweck markieren Sie im Auswahlmenü mit Hilfe der Pfeiltasten den "Speichern"-Button, und drücken . Anschließend wählen Sie eins von 20 Feldern aus (aktuell ist immer das mittlere Feld, auf das die Hand der Spielfigur zeigt!), drücken erneut und geben eine beliebige Bezeichnung ein, die Sie wiederum mit bestätigen müssen.

Speichern

Während das erste Speichern kostenlos ist, müssen Sie in harten Dollars bezahlen, wenn Sie weitere Erfolge sichern möchten. Wundern Sie sich also nicht, wenn sich der "Speichern"-Button erst wieder anwählen läßt, nachdem Sie bereits einige Level geknackt und damit einige Dollars verdient haben!



Wie kommen Sie nun an einen gespeicherten Spielstand wieder heran, nachdem Sie in einem späteren Level gescheitert sind? Drücken Sie im Hauptmenü einfach , markieren Sie die gewünschte Bezeichnung, und geben Sie ein.

Laden



Abb. 16.8: Einkaufen im Waffen-Shop



Die letzte Abbildung in diesem Kapitel (16.8) zeigt den sogenannten "Waffen-Shop", den Sie vom Auswahlménú aus jederzeit über den Button "Kaufen" erreichen. Welche Gegenstände angezeigt werden, hängt allerdings vom bereits eingenommenen Geld ab. Bevor Sie nicht zwei bis drei einfache Level gelöst haben, sollten Sie den Waffen-Shop daher gar nicht erst aufsuchen.



Was kann man nun im Waffen-Shop einkaufen? Ich möchte Ihnen zwei Beispiele nennen, wobei das zweite ein heißer Tip für den Level "Die böse Schlange" ist - mehr soll aber wirklich nicht verraten werden!

- Wenn Sie ein Scanner-Modul erwerben, wird der jeweils nächste Spielstein bereits im Voraus angezeigt, was in manchen Situationen eine gute Hilfe sein kann.
- Wenn Sie den Schlangen-Stock kaufen, lässt sich sogar der Level "Die böse Schlange" knacken. Sie müssen den Stock - wie die meisten Waffen - innerhalb des gewünschten Levels aber erst noch aktivieren, indem Sie die angezeigte Funktionstaste drücken!



Referenz

	Spielstein nach rechts bewegen
	Spielstein nach links bewegen
	Spielstein drehen
	Herunterfallen des Spielsteins beschleunigen
..	Zuvor gekaufte Waffe aktivieren
	Sound und Musik aus- bzw. einschalten
	Spiel abbrechen
	Programm abbrechen



17. ALFTHEME.MOD

Bei der Datei ALFTHEME.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das die Titelmelodie aus der Fernsehserie Alf zum Inhalt hat. Die Datei setzt sich aus 15 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 36 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e alfttheme c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii alfttheme /i:7 
```



18. AMEGAS.MOD

Bei der Datei AMEGAS.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das erst langsam "in Fahrt kommt", so daß Sie ruhig eine Weile hineinhören sollten. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 4 Minuten und 19 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e amegas c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii amegas /i:7 
```

19. ATOMIX.MOD

Bei der Datei ATOMIX.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das Freunden von Synthesizer-Entspannungsmusik gefallen wird. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 3 Minuten und 54 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e atomix c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii atomix /i:7 
```



20. B-TORMAN.MOD

Bei der Datei B-TORMAN.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das eine fröhliche, aber eher ruhige Pop-Melodie zum Inhalt hat. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 3 Minuten und 42 Sekunden.

Installieren

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e b-torman c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
1ha e *.1zh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen

Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii b-torman /i:7 
```

21. BLAZZER.MOD

Bei der Datei BLAZZER.MOD handelt es sich ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das unserem ShareBert mit der Zeit allerdings etwas auf die Nerven ging. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 32 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e blazzer c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii blazzer /i:7 
```



22. BOND.MOD

Bei der Datei BOND.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das eine sehr moderne Version der Titelmelodie von James Bond zum Inhalt hat. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 1 Minuten und 50 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e bond c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
1ha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii bond /i:7 
```


23. BOUNBALL.MOD

Bei der Datei BOUNBALL.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das der Gattung "Simpel-Pop" zuzordnen ist, ShareBert als Blondie-Fan aber trotzdem gefallen hat. Die Datei setzt sich aus 15 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 02 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis `\SOUND` auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e bounball c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis `"\SOUND"`, und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii bounball /i:7 
```



24. COLD CUT.MOD

Bei der Datei COLDCUT.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das Sie bereits aus der Coldcut-Demo (siehe Kapitel 4) kennen werden. Die Datei setzt sich aus 15 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 2 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
1ha e coldcut c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
1ha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii coldcut /i:7 
```

25. COMIC.MOD

Bei der Datei COMIC.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das wie BOUNBALL.MOD der Gattung "Simpel-Pop" zuzordnen ist. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 4 Minuten und 56 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e comic c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii comic /i:7 
```



26. DAS_BOOT.MOD

Bei der Datei DAS_BOOT.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das die Titelmelodie aus dem Film "Das Boot" zum Inhalt hat (nicht in der Techno-Fassung!). Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 52 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e das_boot c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii das_boot /i:7 
```

27. DNS.MOD

Bei der Datei DNS.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück mit zahlreichen Voice-Effekten im Stil der Gruppe "Yello". Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 4 Minuten und 28 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e dns c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii dns /i:7 
```



28. SHE.MOD

Bei der Datei SHE.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das dem Song "She drives me crazy" der Fine Young Cannibals nachempfunden ist. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 56 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e she c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii she /i:7 
```

29. SPACE.MOD

Bei der Datei SPACE.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, bei dem echtes Weltraum-Feeling aufkommt. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 3 Minuten und 03 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e space c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii space /i:7 
```




30. THE_BAND.MOD

Bei der Datei THE_BAND.MOD handelt es sich ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das Freunden etwas härterer Synthesizer-Musik gefallen wird, unserem ShareBert aber etwas zu synthetisch klingt. Die Datei setzt sich aus 15 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 27 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e the_band c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii the_band /i:7 
```

31. TURRICAN.MOD

Bei der Datei TURRICAN.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das ebenfalls Synthesizer-Pop der etwas härteren Gangart bietet. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 5 Minuten und 24 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e turrican c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii turrican /i:7 
```



32. U-FOX.MOD

Bei der Datei U-FOX.MOD handelt es sich ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das wie TURRICAN.MOD zum härteren Synthesizer-Pop zu zählen ist. Die Datei setzt sich aus 15 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 3 Minuten und 11 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e u-fox c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii u-fox /i:7 
```

33. VOYAGE.MOD

Bei der Datei VOYAGE.MOD handelt es sich ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das dem Song "Voyage to nowhere" nachempfunden ist. Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 5 Minuten und 44 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e voyage c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii voyage /i:7 
```



34. WERNER.MOD

Bei der Datei WERNER.MOD handelt es sich ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das man unbedingt bis zu der Stelle anhören sollte, an der ein Rülpsen zu hören ist.... Die Datei setzt sich aus 31 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 57 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e werner c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii werner /i:7 
```

35. WIND.MOD

Bei der Datei WIND.MOD handelt es sich um ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das ShareBert zwar genau kennt, zu dem ihm der Titel aber partout nicht einfallen will... Die Datei setzt sich aus 15 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 2 Minuten und 35 Sekunden.

Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

Installieren

```
lha e wind c:\sound\ 
```

Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:



```
lha e *.lzh c:\sound 
```

Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.



Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

Abspielen

```
wowii wind /i:7 
```




36. WINGEDBE.MOD

Bei der Datei WINGEDBE.MOD handelt es sich ein auf dem Commodore Amiga komponiertes, vierstimmiges Musikstück, das auf den ersten Blick etwas chaotisch wirkt, sich dann aber zu einem harten Song mit recht guten E-Gitarren und Drumeffekten entwickelt. Die Datei setzt sich aus 15 Instrumenten zusammen und hat eine Abspieldauer von 3 Minuten und 57 Sekunden.

Installieren Um die Datei in das bereits angelegte Unterverzeichnis \SOUND auf Ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die Programmdiskette 4 in Ihr Laufwerk ein, wechseln mit a:  bzw. b:  dorthin und tippen die folgende Befehlszeile:

```
lha e wingedbe c:\sound\ 
```



Sie können auch sämtliche in den Kapiteln 17 bis 36 beschriebenen MOD-Dateien in einem Arbeitsgang installieren, indem Sie die untenstehende Befehlszeile eingeben:

```
lha e *.lzh c:\sound 
```



Um die Datei auf Ihrem PC abspielen zu können, müssen Sie eins der Programme Wow bzw. Wow II installiert haben! Die entsprechenden Anleitungen finden Sie in den Kapiteln 13 und 14.

Abspielen Wie müssen Sie nun im einzelnen vorgehen, um die Datei mit dem Programm Wow II abzuspielen? Wechseln Sie auf Ihrer Festplatte einfach in das Unterverzeichnis "\SOUND", und tippen Sie die folgende Befehlszeile ein:

```
wowii wingedbe /i:7 
```


SoundBlaster-Software

37. Dr. Sbaitso

Die in den Kapiteln 37 bis 40 vorgestellten Programme sind nicht auf den beiliegenden Disketten des MegaPack enthalten, sondern gehören zum Lieferumfang der SoundBlaster-Karte!



Die Anleitungen sind für Anwender gedacht, die Ihre SoundBlaster-Karte zwar günstig, aber nur mit einem englischen Handbuch erstanden haben.

Beschreibung

Wissen Sie, wieviel Geld ein Psychotherapeut für eine Behandlungsstunde nimmt? Dr. Sbaitso ist in jedem Fall bescheidener, er verlangt für eine Beratung, bei der Sie jedes beliebige Thema ansprechen können, nämlich rein gar nichts.



Allerdings handelt es sich bei Dr. Sbaitso auch nicht um einen kompetenten Berater, sondern lediglich um ein spaßiges Programm, das im Lieferumfang der direktimportierten SoundBlaster-Karten (erkennbar am englischen Handbuch und am günstigeren Preis) ab Version 1.5 enthalten ist.

Anleitung

Um das Programm zu starten, geben Sie bitte die folgenden Befehlszeilen ein: **Starten**

```
cd\sbpro  [↩] bzw. cd\sb  [↩]
sbaitso2  [↩] bzw. sbaitso [↩]
```



Wie es weitergeht und wie ein möglicher Gesprächsverlauf aussehen könnte, zeigt die folgenden Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Nach dem Programmstart meldet sich Dr. Sbeitso und bittet Sie um die Eingabe Ihres Namens, mit dem er Sie begrüßen wird, sobald Sie  drücken. Beachten Sie aber, daß die gesamte Konversation nur auf Englisch geführt werden kann und daher keine deutschen Umlaute wie Ä, Ü, Ö oder ß akzeptiert werden!

- Begrüßung**
2. "Hello Daniel, my name is Dr. Sbeitso. I am here to help you... So, tell me about your Problems". Dieser hier verkürzt wiedergegebene Text wird zur Begrüßung auf dem Bildschirm angezeigt und gleichzeitig laut gesprochen.

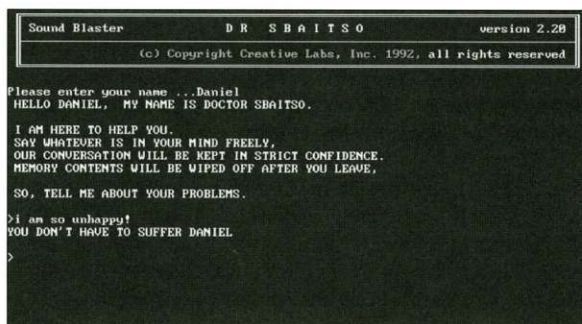


Abb. 37.1: Auf jede Frage eine Antwort - Dr. Sbeitso

- Bereitschaft**
3. Sobald das Bereitschaftszeichen ">" erscheint, können Sie Ihre erste Frage oder Ihr erstes Problem eingeben. Ein Beispiel: Auf die Klage "I am unhappy" antwortete mir Dr. Sbeitso beim ersten Mal: "You are unhappy because you wanted to be". Weitere mögliche Antworten bzw. Gegenfragen waren "Do you believe it is normal to be unhappy?" oder "Just look on the bright side of life".

4. Probieren Sie beliebige Sätze aus (zu den bevorzugten Themengebieten von Dr. Sbaitso kommen wird noch), und lassen Sie sich von den mehr oder weniger sinnvollen Antworten überraschen.
5. Um Dr. Sbaitso zu beenden, müssen Sie ".quit" eingeben und  drücken. Sie werden daraufhin verabschiedet, außerdem erscheinen drei Alternativen auf dem Bildschirm (z.B. "New patient"). Um zum DOS-Prompt zurückzugelangen, geben Sie  ein.

Beenden

Wenn Sie eine SoundBlaster Pro Karte besitzen, können Sie das Programm mit einem speziellen Parameter dazu bringen, nicht nur die Antworten, sondern auch Ihre eingegebenen Fragen vorzulesen. Starten Sie das Programm einfach mit "sbaitso2 /s", dann werden auf dem linken Stereokanal Ihre eigenen Eingaben gesprochen (jeweils nach der Bestätigung mit ), während sich Dr. Sbaitso auf dem rechten Kanal zu Wort meldet. So wird die Illusion einer Unterhaltung mit dem Computer perfekt...



Wenn Sie sich mit Dr. Sbaitso nicht mehr unterhalten, sondern ihm einfach Befehle erteilen möchten, sollten Sie sich im Abschnitt "Referenz" die Auflistung von Punktbefehlen anschauen, auf die der elektronische Psychotherapeut eindeutiger reagiert als auf Ihre möglichen Fragen.



Referenz

Mit dem ".QUIT"-Befehl beenden Sie Dr. Sbaitso und kehren nach Beantwortung der Sicherheitsabfrage mit  zum DOS-Prompt zurück.

.QUIT

Wenn Sie zu einer Darstellung von 40 Zeichen pro Zeile umschalten möchten, müssen Sie ".WIDTH 40" eingeben. Mit ".WIDTH 80" kehren Sie zur normalen Bildschirmdarstellung zurück.

.WIDTH 40/80



Wenn Sie anstelle einer Frage nur ein Wort eintippen, kann es passieren, daß sich Dr. S. Baitso einen kleinen Gag erlaubt und mit den Worten "Too little data, so i make big" von alleine in den 40-Zeichen-Modus wechselt (vielleicht antwortet er aber auch mit "The answer is ashdkjhasdhgsaghjadgaasdad")! Auch in diesem Fall können Sie durch die Eingabe von ".WIDTH 80" zur normalen Darstellung zurückkehren.

.HELP Wenn Sie ".HELP" eingeben, erscheint eine Übersicht aller Punktbefehle, allerdings mit englischsprachigen Erklärungen.

.COLOR Um die Hintergrundfarbe des Bildschirms zu verändern, können Sie ".COLOR x" eingeben, wobei Sie anstelle von "x" eine Ziffer von "0" bis "9" setzen müssen. Beispiel: ".COLOR 2" erzeugt einen grünen Hintergrund.

.READ Dr. S. Baitso beantwortet nicht nur jede Ihrer Fragen - er kann auch ganze Textdateien vorlesen, sofern diese im ASCII-Format gespeichert wurden. Tippen Sie z.B. ".READ C:\SBPRO\README.TXT" (←), so wird die Readme-Datei zur SoundBlaster-Karte vorgelesen. Etwas nervig sind dabei aber die zur Unterstreichung der Überschrift verwendeten Gleichheitszeichen, die Dr. S. Baitso korrekt mit "equals, equals, equals..." nachspricht.



Falls Ihnen das Vorlesen der Datei zu lange dauert, können Sie den Vorgang jederzeit mit [Esc] abbrechen. Ein interessanter Versuch ist übrigens auch die Auswahl einer deutschsprachigen Textdatei, da Dr. S. Baitso seine englische Aussprache natürlich trotzdem beibehält...

.TONE Die Tonlage von Dr. S. Baitso's Stimme können Sie mit dem Punktbefehl ".TONE 1" verändern. Falls Ihnen die voreingestellte, tiefe Stimme besser gefällt, kehren Sie anschließend mit ".TONE 0" wieder dorthin zurück.

.VOLUME Mit dem Befehl ".VOLUME x" bestimmen Sie die Lautstärke, in der Dr. S. Baitso zu Ihnen spricht, wobei Sie anstelle von "x" eine Ziffer zwischen "0" (sehr leise) und "9" (sehr laut) eingeben müssen.

Auch der ".MASTER x"-Befehl beeinflusst die Lautstärke. Anstelle des "x" sind hier jedoch Werte zwischen "0" und "15" (extrem laut) zulässig.

.MASTER

Wenn Sie nicht nur zwischen hoher und tiefer Stimme umschalten, sondern die Stimmlage fast stufenlos beeinflussen möchten, kommt der Punktbefehl ".PITCH x" gerade recht. An die Stelle des "x" tritt hier ein Wert zwischen "0" (sehr tief und knarrend) und "9" (sehr hoch).

.PITCH

Zugegeben: Dr. Sbaitso spricht nicht gerade schnell. Schließlich soll die Stimme trotz ihrer Herkunft einen zumindest andeutungsweise vertrauensvollen Eindruck erwecken. Mit dem Punktbefehl "SPEED x" können Sie aus dem elektronischen Therapeuten jedoch einen regelrechten Schnellsprecher machen, indem Sie anstelle des "x" den Maximalwert "9" eingeben.

.SPEED

Ähnlich wie beim bereits genannten Startparameter "/S" bewirkt der Befehl ".ECHO ON", daß nicht nur Dr. Sbaitso's Antworten, sondern auch Ihre Fragen (jeweils nach der Bestätigung mit ) laut vorgelesen werden. Der Punktbefehl bewirkt aber keine Verteilung auf den rechten bzw. linken Kanal und ist somit auch bei den älteren SoundBlaster-Versionen anwendbar, die nicht stereofähig sind. Mit ".ECHO OFF" können Sie den Effekt jederzeit wieder abschalten.

.ECHO

Schließlich existiert noch der Punktbefehl ".PARAM", mit dem Sie vier Parameter gleichzeitig verändern können. Dr. Sbaitso blendet nach der Befehlseingabe den in Abbildung 37.2 gezeigten Hinweis ein.

.PARAM

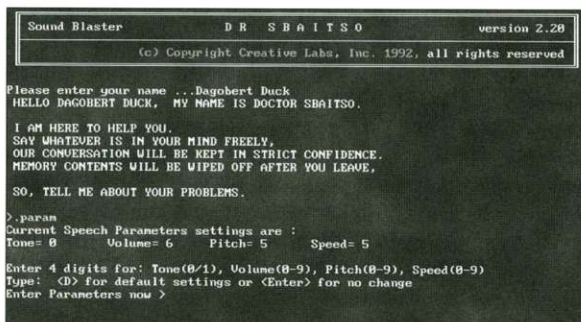


Abb. 37.2: Anzeige nach Eingabe des ".PARAM"-Befehls

Sie müssen nun vier Ziffern eintippen und  drücken. Beachten Sie dabei aber, daß die erste Ziffer für den Tone-Parameter nur "0" oder "1" lauten darf, während für die anderen Einstellungen (Volume, Pitch and Speed) Werte jeweils zwischen "0" und "9" zulässig sind!

Themengebiete

- friends
- schools
- family
- love
- money
- dreams
- emotions



Wenn Ihnen keine Fragen mehr einfallen, sollten Sie es einmal mit den oben genannten Stichwörtern versuchen, zu denen Dr. Sbeitso jeweils eine Menge zu sagen hat.

Rechnen

Übrigens kann Dr. Sbeitso auch einfache Rechenaufgaben lösen. Wenn Sie z.B. "calc 12 + 123" eingeben, kommt das Ergebnis umgehend. Aber auch schwierigere Multiplikationsaufgaben wie z.B. "112343 * 2344" kann Dr. Sbeitso noch lösen.

In der folgenden Abbildung 37.3 sehen Sie einen Bildschirm, der zusätzlich zu den eben genannten Themengebieten weitere Stichwörter auflistet, die Dr. Sbaitso aus der Reserve locken können. Wenn Sie lieber selbst herumprobieren möchten, blättern Sie einfach weiter!

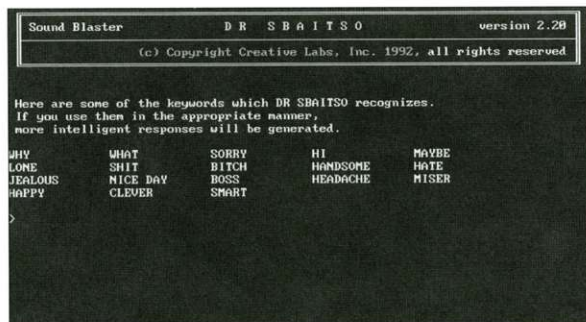


Abb. 37.3: Weitere mögliche Stichwörter für Ihr Gespräch



38. Intelligent Organ



Die in den Kapiteln 37 bis 40 vorgestellten Programme sind nicht auf den beiliegenden Disketten des MegaPack enthalten, sondern gehören zum Lieferumfang der SoundBlaster-Karte!

Die Anleitungen sind für Anwender gedacht, die Ihre SoundBlaster-Karte zwar günstig, aber nur mit einem englischen Handbuch erstanden haben.

Beschreibung

Wer schon einmal mit einem professionellen Keyboard oder Synthesizer Musik gemacht hat, wird der "Intelligent Organ", die bei allen SoundBlaster-Versionen zum Lieferumfang gehört, zwar nur ein müdes Lächeln abringen können - für das Sammeln erster Erfahrungen ist das Programm aber sehr amüsant und wird in diesem Kapitels deshalb ausführlich vorgestellt.

Bedienung

Starten Um die "Intelligent Organ" auf einer SoundBlaster Pro Karte zu starten, geben Sie zunächst die untenstehenden Befehlszeilen ein. Bei den SoundBlaster-Versionen 1.0, 1.5 und 2.0 können Verzeichnis- und Programmnamen geringfügig abweichen. Suchen Sie in diesem Fall über den DIR-Befehl oder schauen Sie im Handbuch der Soundkarte nach, wie die Bezeichnungen lauten.

```
cd\sbpro ↵  
pro-org ↵
```

Anschließend sollten Sie die in Abbildung 38.1 gezeigte Klaviatur vor Augen haben.

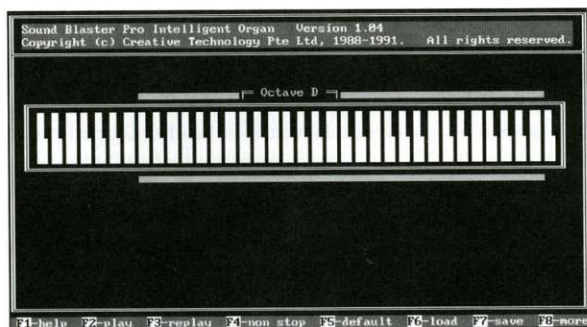


Abb. 38.1: Die Klaviatur der "Intelligent Organ"

Damit Sie mit der Computertastatur auf dem Keyboard Töne erzeugen können, müssen Sie nun die Funktionstaste **F2** drücken. Anschließend können Sie mit den nachfolgend aufgeführten Tasten spielen:

Töne erzeugen

- **[Y]**: tiefes C
- **[↑][Y]**: tiefes CIS bzw. DES
- **[X]**: tiefes D
- **[↑][X]**: tiefes DIS bzw. ES
- **[C]**: tiefes E
- **[V]**: tiefes F
- **[↑][V]**: tiefes FIS bzw. GES
- **[B]**: tiefes G
- **[↑][G]**: tiefes GIS bzw. HES
- **[N]**: tiefes A
- **[↑][N]**: tiefes AIS bzw. B
- **[M]**: tiefes H
- **[.]** oder **[A]**: mittleres C

Die weitere Belegung erspare ich mir, da sich die Oktaven lediglich in höheren Tonladen wiederholen. Die Reihenfolge der Tasten setzt sich wie folgt fort: **[.]** oder **[S]**, **[,]** oder **[D]**, **[F]**,





G, H, J, K oder Q, L oder W, Ö oder E, R, T, Z, U, I
oder 1, O oder 2, P oder 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Tremolo Auf die Taste 9 wurde ein Tremolo-Effekt gelegt, den Sie jederzeit ausführen können, nachdem Sie zuvor einen beliebigen Ton angeschlagen haben.

**Instrument -
wechsel** Wie kommen Sie vom voreingestellten (und leider nicht sehr naturgetreuen) Klavierklang zu anderen Instrumenten? Die folgende Aufstellung hilft weiter:

- F1: Harfe
- Nochmal F1: E-Gitarre
- Nochmal F1: Marimba
- Nochmal F1: Alien
- F2: Orgel
- Nochmal F2: Trompete
- Nochmal F2: Saxophon
- Nochmal F2: Posaune
- Nochmal F2: Mars
- F3: Violine
- Nochmal F3: Oboe
- Nochmal F3: Flöte
- Nochmal F3: Mundharmonika
- Nochmal F3: Klarinette
- F4: Synthesizer
- Nochmal F4: Synthesizer-Bass
- Nochmal F4: Sitar
- Nochmal F4: Javaican
- Nochmal F4: Glocken

**Automatische
Begleitung** Durch den Wechsel des Instruments ist zwar schon für etwas Abwechslung gesorgt - so richtig Spaß macht das Spielen aber erst, wenn Sie sich von der "Intelligent Organ" automatisch begleiten lassen.

Drücken Sie zu diesem Zweck einfach die Taste , und schon setzt eine rhythmische Baßbegleitung ein. Sie können nun dazu spielen, müssen aber darauf achten, daß Sie sich an den vorgegebenen Marsch-Rythmus halten. In der obe-

ren linken Ecke des Befehlsfensters laufen entsprechende Zahlen von 1 bis 4 durch, so daß dies keine Probleme bereiten sollte. Die Tonart der Begleitung paßt sich übriggend automatisch den von Ihnen im Takt gespielten Tönen an...

Da der Marsch-Rhythmus nicht gerade für alle Musikstücke passend gewählt ist, bietet die "Intelligent Organ" 15 weitere Muster an, die in der folgenden Aufstellung vorgestellt werden:

Rhythmus wechseln

- **[F5]**: Marsch 1 (4/4 Takt)
- Nochmal **[F5]**: Marsch 2 (4/4 Takt)
- Nochmal **[F5]**: Marsch 68 (3/4 Takt)
- **[F6]**: Rumba (4/4 Takt)
- Nochmal **[F6]**: Samba (4/4 Takt)
- Nochmal **[F6]**: Bossanova (4/4 Takt)
- Nochmal **[F6]**: Tango (4/4 Takt)
- **[F7]**: Swing (4/4 Takt)
- Nochmal **[F7]**: Swing 1 (4/4 Takt)
- Nochmal **[F7]**: Rock 'n Roll (4/4 Takt)
- Nochmal **[F7]**: Disco (4/4 Takt)
- **[F8]**: Walzer (3/4 Takt)
- Nochmal **[F8]**: Walzer 1 (3/4 Takt)
- Nochmal **[F8]**: Walzer 2 (3/4 Takt)
- Nochmal **[F8]**: Jazz-Walzer (3/4 Takt)

Ein weiterer Effekt verbirgt sich hinter der Bezeichnung Arpeggio: Sobald Sie eine der Tasten **[9]**, **[0]**, **[B]** oder **<^>** drücken (Achtung, unterschiedliche Effekte!), setzt zusätzlich zur Baßbegleitung eine Melodiebegleitung ein, die allerdings nur den aktuellen Akkord aufnimmt. Eine dauerhafte Begleitung erreichen Sie durch Drücken der Taste rechts neben **[U]** mit dem Plus- und dem Sternzeichen.

Arpeggio

Wenn Sie wieder alleine spielen möchten, drücken Sie einfach erneut die Taste **[]** - Melodie- und Baßbegleitung verstummen prompt.

Werfen Sie jetzt einmal einen Blick auf die rechte Seite des in Abbildung 38.2 gezeigten Optionen-Fensters mit dem Titel

Weitere Möglichkeiten



"CMS's Intelligent Organ". Sehen Sie die Einstellungen für "Melody vol", "Arpeg vol" und "B-C-R vol"? Da das Programm keine Maus als Eingabegerät unterstützt, müssen Sie die folgenden Tasten verwenden, um die Lautstärke zu verändern:

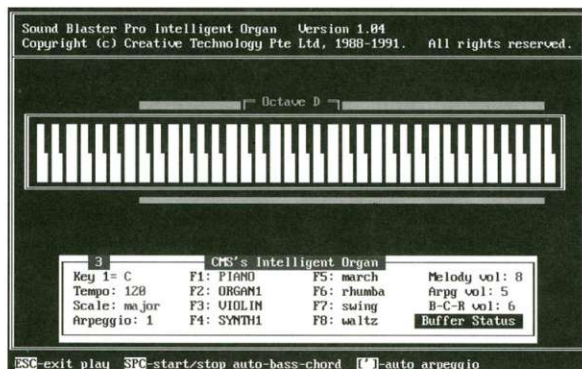


Abb. 38.2: Optionen-Fenster der "Intelligent Organ"

- Drücken Sie **[Pos1]** bzw. **[Ende]**, damit die Lautstärke der von Ihnen gespielten Melodie um jeweils eine Stufe erhöht bzw. verringert wird.
- Drücken Sie **[8]** bzw. **[2]** im abgesetzten Ziffernblock Ihrer Tastatur, damit die Lautstärke der Melodiebegleitung um jeweils eine Stufe erhöht bzw. verringert wird.
- Drücken Sie **[Bild ↑]** bzw. **[Bild ↓]**, damit die Lautstärke der Baßbegleitung um jeweils eine Stufe erhöht bzw. verringert wird.

Tempo Nicht nur die Lautstärke läßt sich variieren, sondern auch das Tempo des vorgegebenen Takts:

- Drücken Sie **[Entf]**, um das Tempo des Takts sowie der Begleitautomatik um jeweils 5 Schläge pro Minute hochzusetzen.

- Drücken Sie **[Einf]**, wenn Sie die Geschwindigkeit um jeweils 5 Schläge pro Minute heruntersetzen möchten.

Bevor wir uns mit weiteren Optionen wie dem Speichern und Laden von Musikstücken beschäftigen, sollten Sie den Play-Modus nun zunächst einmal beenden, indem Sie **[Esc]** drücken.

Beenden

Sicher haben Sie eben ein kürzeres oder längeres Musikstück eingespielt. Möchten Sie es erneut abhören? Dann brauchen Sie nur mit **[F3]** die Replay-Funktion der "Intelligent Organ" aufzurufen.

Replay

Oder Sie drücken **[F4]**, dann wird das zuvor gespielte Stück immer wieder abgespielt, bis Sie **[Esc]** drücken. Dieser Modus eignet sich besonders gut für Demonstrationen der Sound-Blaster-Karte, beispielsweise in einem Computershop.

Nonstop

Eine weitere Möglichkeit: Sie speichern das eben gespielte Stück auf Festplatte ab, indem Sie **[F7]** drücken, einen maximal achtstelligen Dateinamen eingeben und diesen mit **[↵]** bestätigen.

Speichern



Abb. 38.3: Diese fertigen Musikstücke werden mitgeliefert

Wenn Sie später die Funktionstaste **[F6]** betätigen, um ein gespeichertes Stück wieder abzurufen, werden Sie feststellen,

Laden



daß im entsprechenden Menü (siehe Abbildung 38.3) auch eine Reihe fertiger Musikstücke zur Auswahl angezeigt wird. Um eine Datei zu laden, markieren Sie den gewünschten Namen mit Hilfe der Pfeiltasten und drücken dann **↵**. Anschließend geben Sie **F2** ein, damit das Stück automatisch abgespielt wird.



Im Lieferumfang sind nicht nur die angezeigten Dateien enthalten. Wenn Sie **Bild ↓** drücken, erscheinen weitere Dateinamen. Um ein eigenes Musikstück laden zu können, müssen Sie gleich viermal **Bild ↓** betätigen, da die entsprechenden Dateinamen an die Liste der bestehenden Stücke angehängt werden.

Voreinstellungen

Zum Schluß werden wir uns noch anschauen, wie Sie die allgemeinen Voreinstellungen der "Intelligent Organ" Ihren persönlichen Wünschen anpassen können.

Drücken Sie zu diesem Zweck erst einmal **F5**, damit das in Abbildung 38.4 gezeigte Optionsfenster eingeblendet wird.

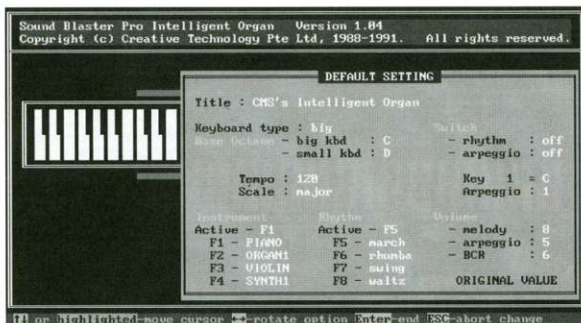


Abb. 38.4: Hier werden die allgemeinen Vorgaben verändert

Hier stehen Ihnen nun im einzelnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

- Um den Dateinamen des aktuell geladenen Musikstücks ändern zu können, geben Sie **[T]** ein, überschreiben die Vorgabe und drücken **[↵]**. **Dateiname**

- Falls Sie nur mit einem "kleinen" Keyboard (zwei Oktaven) spielen möchten, drücken Sie zunächst **[K]** und betätigen dann **[←]** oder **[→]**. Über die Kennbuchstaben **[B]** und **[S]** können Sie außerdem den gewünschten Startton des großen und kleinen Keyboards verändern. **Keyboard**

- Um die Baß- bzw. Melodiebegleitung ein- oder auszuschalten, müssen Sie zunächst **[Y]** für "Rhythm" bzw. **[G]** für "Arpeggio" eingeben und dann die Pfeiltasten **[←]** oder **[→]** betätigen. **Rhythm/
Arpeggio**

- Die Abspielgeschwindigkeit können Sie in Schritten von jeweils fünf Schlägen pro Minute verändern, indem Sie zunächst **[P]** für "Tempo" eingeben und dann **[←]** bzw. **[→]** drücken. **Tempo**

- Mit welchen Instrumenten sollen die Funktionstasten **[F1]** bis **[F4]** vorbelegt sein? Dies entscheiden Sie, indem Sie zunächst **[I]**, dann die betreffende Funktionstaste und schließlich die Pfeiltasten **[←]** bzw. **[→]** betätigen. **Instrument**

- Auf die eben beschriebene Weise können Sie auch die Vorgaben für die Baßbegleitung ändern. Wählen Sie hierzu anstelle von **[I]** den Kennbuchstaben **[V]**, und drücken Sie dann eine der Funktionstasten **[F5]** bis **[F8]**. **Begleitung**

- Bleibt noch die Einstellung der Lautstärke: Drücken Sie **[M]** für "Melody", **[R]** für "Arpeggio" oder **[C]** für B-C-R, und betätigen Sie dann **[←]** bzw. **[→]**, um die Lautstärke um jeweils eine Stufe zu verringern bzw. zu erhöhen. **Lautstärke**

Falls Sie die Originaleinstellungen wieder gültig machen möchten, brauchen Sie innerhalb des Optionen-Fensters lediglich die Taste **[O]** für "Original" zu drücken.





Beachten Sie bitte, daß sich die geänderten Vorgaben jeweils nur auf das aktuelle Musikstück auswirken und daß diese nur dauerhaft gültig gemacht werden, wenn Sie die Datei anschließend erneut mit **[F7]** speichern!

Wenn Sie die Vorgaben für alle weiteren Stücke verändern möchten, müssen Sie darauf achten, daß vorher keine Datei geladen werden darf. Als Titel erscheint dann in der Dialogbox "CMS's Intelligent Organ". Auch hierbei ist es erforderlich, anschließend **[F7]** für "Speichern" zu betätigen!

Beenden Um die "Intelligent Organ" zu beenden, genügt es nicht, einfach die **[Esc]**-Taste zu betätigen. Drücken Sie zunächst **[F8]** für "More" und dann **[F4]** für "Quit". Anschließend müssen Sie noch die Rückfrage "Exit to DOS?" mit **[Y]** beantworten, um zum DOS-Prompt zurückzugelangen.

39. The Talking Parrot

Die in den Kapiteln 37 bis 40 vorgestellten Programme sind nicht auf den beiliegenden Disketten des MegaPack enthalten, sondern gehören zum Lieferumfang der SoundBlaster-Karte!



Die Anleitungen sind für Anwender gedacht, die Ihre SoundBlaster-Karte zwar günstig, aber nur mit einem englischen Handbuch erstanden haben.

Beschreibung

Wenn Sie unter dem Programm "The Talking Parrot" keine ganz ernsthafte Anwendung vermuten, liegen Sie richtig. Für die ersten Schritte mit dem SoundBlaster ist dieses einfache Programm, das bei allen SoundBlaster-Versionen im Lieferumfang enthalten ist, aber bestens geeignet.



Anleitung

Um das Programm zu starten, geben Sie bitte die folgenden Befehlszeilen ein: **Starten**

```
cd\sbpro  bzw. cd\sb   
parrot 
```

Angeblich muß ein Mikrofon an der SoundBlaster-Karte angeschlossen sein, damit sich "The Talking Parrot" starten läßt. Wie die folgende Anleitung zeigt, können Sie das Programm aber auch ausprobieren, wenn Sie kein Mikrofon besitzen:



1. Der festgestellte Eingangslevel wird zunächst, wie in Abbildung 39.1 gezeigt, grafisch dargestellt. Merken Sie sich den Wert, und drücken Sie .

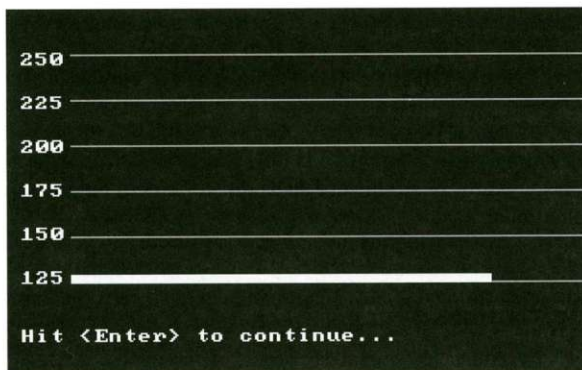
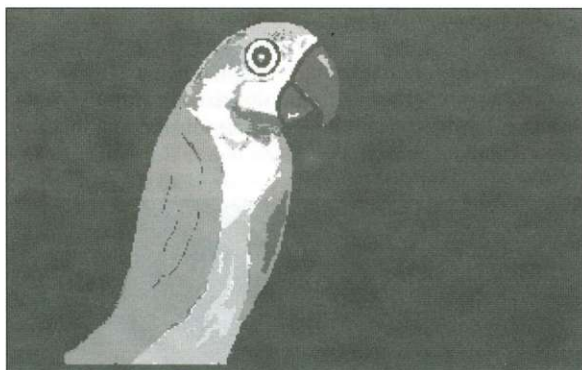


Abb. 39.1: Anzeige des Eingangslevels

- Trigger level**
2. Sie werden nun zur Eingabe eines "Trigger level" aufgefordert, der zwischen 140 und 230 liegen muß. Wenn Sie ein Mikrofon angeschlossen haben, addieren Sie zum vorher ermittelten Wert 10 und geben diese Zahl ein. Ansonsten können Sie jeden beliebigen Wert eingeben.
- Hello there...**
3. Nach der Bestätigung mit erscheint der in Abbildung 39.2 gezeigte Papagei und meldet sich mit den Worten "Hello there. I'm a talking parrot. Please talk to me".
- Mikrofon**
4. Falls Sie ein Mikrofon angeschlossen haben, können Sie jetzt versuchen, sich mit dem sprechenden Papagei zu unterhalten. Er wird jede Ihrer Äußerungen (egal, in welcher Sprache) kommentieren - und sei es nur durch ein fieses Lachen. Besonders amüsant sind die Bewegungen des Schnabels, die dem jeweiligen Text angepaßt erscheinen...

5. Ist kein Mikrofon angeschlossen, drücken Sie beliebige Tasten Ihrer Tastatur. Die gespeicherten Sätze und Geräusche werden dann per Zufallsgenerator abgespielt.
6. Haben Sie genug vom sprechenden Papagei? Dann drücken Sie einfach **[Esc]**. Prompt verabschiedet sich das Federvieh mit den Worten "Good bye. Have a nice day!".

Tastatur**Abb. 39.2:** Der Papagei meldet sich zu Wort...

Was den sprechenden Papagei für eigene Experimente interessant macht, ist die Tatsache, daß Sie die vier folgenden vorgegebenen Grafiken durch beliebige andere Bilder austauschen können:

Eigene Grafiken

- Papagei mit geschlossenem Schnabel
- Papagei mit geöffnetem Schnabel
- Papagei mit weit geöffnetem Schnabel
- Papagei mit geschlossenem Auge und Schnabel

PARROT.E0
PARROT.E1
PARROT.E2
PARROT.E3

Damit die Verwendung eigener Grafiken funktioniert, müssen zwei Bedingungen erfüllt werden:



- Die betreffenden Grafiken müssen im PCX-Format vorliegen, wobei Sie z.B. beim Zeichnen mit einem entspre-



chenden Programm darauf achten sollten, daß die vier Bilder ebenfalls für entsprechende Animationen geeignet sind.

- Die betreffenden Dateinamen müssen denen der oben genannten Originaldateien entsprechen. Es ist ratsam, zunächst die Dateien PARROT.E0 bis PARROT.E3 umzubenennen und dann die eigenen PCX-Bilder unter eben diesen Namen abzuspeichern.

Wurden beide Voraussetzungen erfüllt, arbeitet "The Talking Parrot" beim nächsten Programmstart mit Ihren eigenen Grafiken. Ein Beispiel sehen Sie in der folgenden Abbildung 39.3.



Abb. 39.3: Beispiel für die Verwendung einer eigenen Grafik

Eigene Sounds Etwas schwieriger wird es, wenn Sie statt der Bilder (oder zusätzlich) die verwendeten Sounddateien austauschen möchten. Denkbar wäre es beispielsweise, per Mikrofon deutschsprachige Texte aufzunehmen und diese dann für "The Talking Parrot" zu installieren.

Um eigene Sounddateien aufzunehmen, verwenden Sie am besten das im Lieferumfang der SoundBlaster-Karte befindliche Programm "Voice Editor" (siehe Kapitel 40).



Die neuen Sounddateien werden vom sprechenden Papagei nur dann verwendet, wenn Sie die nachfolgend genannten Voraussetzungen erfüllt haben:



- Sie müssen 21 Dateien im VOC-Format aufgenommen bzw. zur Verfügung haben.
- Die Dateinamen müssen mit den in der Liste am Ende des Kapitels genannten Namen übereinstimmen. Damit Sie die Originaldateien später wieder verwenden können, sollten Sie diese vorher umbenennen oder vor dem Löschen eine Sicherheitskopie auf Diskette anfertigen.
- Keine der VOC-Dateien darf größer als 64 KByte sein; alle 21 Dateien sollten zusammen nicht mehr als 250 KByte belegen, da es sonst zu Speicherproblemen kommen kann.
- Die VOC-Dateien dürfen nicht gepackt bzw. komprimiert werden.
- Die VOC-Dateien müssen mit einer Sampling-Rate von 10.000 Hz aufgenommen worden sein.

Bevor Sie "The Talking Parrot" nach dem Erfüllen aller genannten Voraussetzungen starten, müssen Sie noch das Hilfsprogramm MAKEPV.EXE ausführen, indem Sie folgende Befehlszeilen eingeben:

MAKEPV.EXE

```
cd\sbpro  bzw. cd\sb   
cd parrot   
makepv 
```

Nachdem Sie die anschließende Rückfrage "Overwrite PARROT.VCB" mit  beantwortet haben, steht einer abwechslungsreichen Plauderstunde nichts mehr im Wege...



Referenz



Es folgt die versprochene Auflistung aller vom sprechenden Papagei verwendeten Sounddateien:

PVOC-A.VOC:	"Hello there"
PVOC-B.VOC:	"Hi! How are you?"
PVOC-C.VOC:	"Good day"
PVOC-D.VOC:	"Welcome to the show"
PVOC-E.VOC:	"I'm a talking parrot"
PVOC-F.VOC:	"Please talk to me"
PVOC-G.VOC:	"Nice to see you"
PVOC-H.VOC:	"Please say something"
PVOC-I.VOC:	"Have a nice day"
PVOC-J.VOC:	"Goodbye"
PVOC-K.VOC:	"Oh! You sound terrible"
PVOC-L.VOC:	"Yak! You have bad breath"
PVOC-M.VOC:	"What are you saying?" (höflich)
PVOC-N.VOC:	"What are you saying?" (verärgert)
PVOC-O.VOC:	"Don't talk nonsense"
PVOC-P.VOC:	"Ouch!"
PVOC-Q.VOC:	"Ooo..h"
PVOC-R.VOC:	"Don't touch me!"
PVOC-S.VOC:	"Go away!"
PVOC-T.VOC:	"Hee..hee..hee" (hohes Lachen)
PVOC-U.VOC:	"Herr..herr..herr" (tieferes Lachen)

40. Voice Editor II

Die in den Kapiteln 37 bis 40 vorgestellten Programme sind nicht auf den beiliegenden Disketten des MegaPack enthalten, sondern gehören zum Lieferumfang der SoundBlaster-Karte!



Die Anleitungen sind für Anwender gedacht, die Ihre SoundBlaster-Karte zwar günstig, aber nur mit einem englischen Handbuch erstanden haben.

Beschreibung

Nach drei Programmen, die mehr oder weniger als "Spielerei" abgetan werden könnten, geht es zum Schluß um die professionellste Software, die im Lieferumfang fast aller SoundBlaster Versionen enthalten ist - der sogenannte "Voice Editor", mit dem Dateien im VOC-Format aufgenommen, abgespielt und auf vielfältige Weise bearbeitet werden können. Das Programm kommt zwar nicht an die Leistungen der bereits in Kapitel 3 beschriebenen Shareware BlasterMaster Pro heran, ist aber vor allem für Einsteiger gut geeignet.

In diesem Kapitel stellt ShareBert Ihnen die aktuelle Version "Voice Editor II" vor, die mit den Pro-Versionen der SoundBlaster-Karte geliefert wird. Sollten Sie noch mit einer älteren Version arbeiten, kann es passieren, daß Ihnen nicht alle der beschriebenen Funktionen zur Verfügung stehen! Außerdem können bei den SoundBlaster-Versionen, 1.5 und 2.0 die Verzeichnis- und Programmnamen geringfügig abweichen (bei der Version 10 fehlt das Programm ganz). Suchen Sie in diesem Fall über den DIR-Befehl oder schauen Sie im Handbuch der Soundkarte nach, wie die Bezeichnungen lauten.





Anleitung

Starten Um das Programm zu starten, geben Sie bitte die folgenden Befehlszeilen ein:

```
cd\sbpro ↵
vedit2 ↵
```

Der Voice Editor meldet sich daraufhin mit dem in Abbildung 40.1 gezeigten Startbildschirm, wobei Sie das "Introduction"-Fenster mit einer beliebigen Taste "wegdrücken" können.



Bevor Sie im Abschnitt "Referenz" die einzelnen Menübefehle vorgestellt bekommen, hier noch ein Wort zur Bedienung des Voice Editors: Sofern eine Maus angeschlossen und installiert ist, können Sie diese benutzen. Wenn Sie auf die normale Tastatur zurückgreifen müssen, erreichen Sie die Menüs bzw. Menüpunkte durch Eingabe von **[Alt]** sowie dem jeweils unterstrichenen Kennbuchstaben.

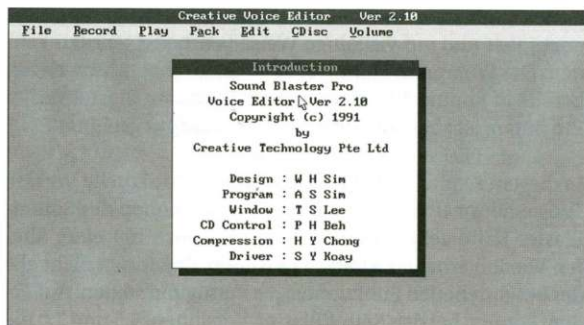


Abb. 40.1: Begrüßungsfenster des Voice Editors II

Referenz

FILE-Menü

Zunächst sollten Sie über FILE LOAD eine der mitgelieferten VOC-Dateien laden, da Sie sonst weder etwas zum Anhören noch zum Bearbeiten haben. In der folgenden Übersicht werden auch gleich die anderen Optionen des FILE-Menüs mit beschrieben:



Nach der Auswahl von LOAD werden in einer gleichnamigen Dialogbox zwei Dateinamen angezeigt: BBCNEWS und CONGA. Mehr Auswahl erhalten Sie, wenn Sie unter DIR/DRIVE zunächst den Eintrag ".." einfach und anschließend den Eintrag "MMPLAY" doppelt anklicken bzw. mit Hilfe von , Pfeiltasten sowie  auswählen. Unter "Files" erscheinen dann die in Abbildung 40.2 gezeigten Namen - mit  können Sie in der Liste blättern.

Load

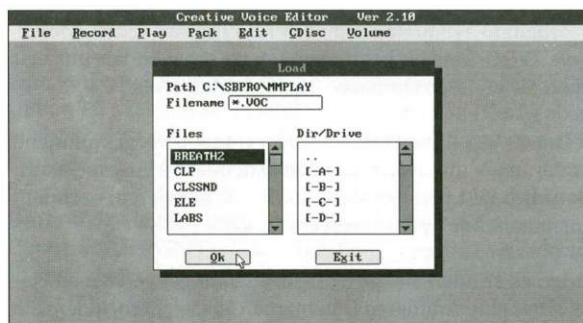


Abb. 40.2: Dialogbox zum Laden von VOC-Dateien

Um nun eine der angezeigten Dateien in den Arbeitsspeicher zu laden, genügt ein Doppelklick auf den gewünschten Namen bzw. die Markierung mit Hilfe der Pfeiltasten sowie die anschließende Bestätigung mit .



In einem Info-Fenster werden daraufhin Hintergrundinformationen wie Sampling-Rate, Dateigröße etc. angezeigt. Auch hierfür gibt es ein Beispiel, und zwar in Abbildung 40.3.

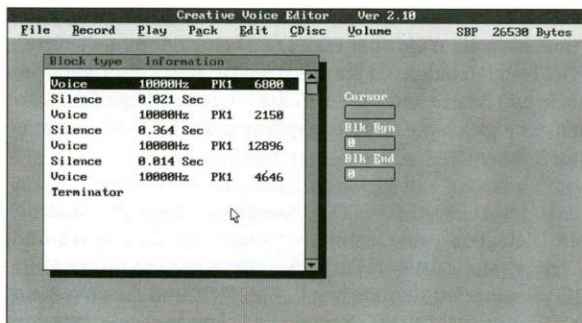


Abb. 40.3: Beispiel für ein Info-Fenster



Wie es nach dem Laden weitergeht (z.B. Datei abspielen oder bearbeiten) erfahren Sie in den Abschnitten "PLAY-Menü" bzw. "VOC-Dateien bearbeiten". Jetzt schauen wir uns erst noch die anderen Optionen des FILE-Menüs an:

Save Wenn Sie SAVE wählen, werden eventuell vorgenommene Änderungen unter dem gleichen Dateinamen abgespeichert. Natürlich läßt sich der Menüpunkt erst aktivieren, nachdem entsprechende Änderungen erfolgt sind.

Save as Jederzeit können Sie die aktuelle Version der geladenen Datei unter einem anderen Dateinamen abspeichern, indem Sie SAVE AS wählen, im Feld "Filename" (mit der Maus anklicken oder mit **[F]** aktivieren) einen maximal achtestelligen Namen eingeben und diesen mit **[↵]** bestätigen.

Write Falls sich eine geladene Datei aus mehreren Einzelsegmenten zusammensetzt (im Info-Fenster zu erkennen) und mindestens eins dieser Segmente bei gedrückter linker Maustaste mit einem Rahmen versehen wurde, können Sie den so gewählten Block über WRITE unter einem anderen Dateinamen

abspeichern. Beachten Sie aber, daß es nicht genügt, einfach einen Eintrag des Info-Fensters anzuklicken! Der Blockname darf nicht invers hervorgehoben, sondern muß stattdessen mit einem doppelten Rahmen versehen werden.

Falls Sie den Begrüßungsbildschirm mit der Versionsnummer nochmals sehen möchten, wählen Sie **INTRO**. *Intro*

Und um den Voice Editor zu beenden, wählen Sie **EXIT** und beantworten die Sicherheitsabfrage mit **[Y]**. *Exit*

RECORD-Menü:

Nach der Auswahl von **SETTINGS** wird eine Dialogbox eingeblendet, in der Vorgaben für Sampling-Rate, Mono/Stereo, Aufnahmequelle etc. verändert werden können. *Settings*

Um eine Aufnahme in den Arbeitsspeicher zu starten, wählen Sie **TO MEMORY**. Beachten Sie aber, daß die maximale Aufnahmezeit in diesem Fall sehr kurz sein kann! *To Memory*

Eine längere Aufnahmezeit ist möglich, wenn Sie über die Option **TO DISK** direkt auf Festplatte aufnehmen. Dies ist aber nur möglich, wenn Sie zuvor **SETTINGS** gewählt und dort den Schalter "To Disk" aktiviert haben! *To Disk*

Um korrekt auszusteuern, sollten Sie vor einer Aufnahme die Option **SCAN INPUT** wählen. Das Eingangssignal wird dann solange gemessen, bis Sie eine beliebige Taste drücken. *Scan Input*

PLAY-Menü:

Um eine zuvor geladene VOC-Datei abspielen zu lassen, brauchen Sie lediglich **PLAY FROM MEMORY** zu wählen. Dies gilt aber auch, wenn zuvor eine Aufnahme z.B. über Mikrofon oder Musik-CD eingespielt wurde. Falls Ihnen die Datei zu lang ist, können Sie den Abspielvorgang jederzeit per Mausklick auf "Stop" oder durch Eingabe von **[S]** stoppen lassen.





Die weiteren Optionen des PLAY-Menüs in der Kurzbeschreibung:

Selected Blocks Falls sich eine geladene Datei aus mehreren Einzelsegmenten zusammensetzt (im Info-Fenster zu erkennen) und mindestens eins dieser Segmente bei gedrückter linker Maustaste mit einem Rahmen versehen wurde, können Sie den so gewählten Block über SELECTED BLOCKS einzeln abspielen lassen. Beachten Sie aber, daß es nicht genügt, einfach einen Eintrag des Info-Fensters anzuklicken! Der Blockname darf nicht invers hervorgehoben, sondern muß stattdessen mit einem doppelten Rahmen versehen werden.

From Disk Nach der Auswahl von FROM DISK erscheint die gleiche Dialogbox wie beim Laden einer Datei. Sie können hier - unabhängig vom aktuell geladenen oder aufgenommenen Stück - eine beliebige, bereits auf Festplatte gespeicherte VOC-Datei abspielen lassen. Beachten Sie aber, daß eine anschließende Bearbeitung nur möglich ist, wenn Sie die betreffende Datei über FILE LOAD in den Arbeitsspeicher laden!

PACK-Menü:



Bevor Sie die nachfolgend beschriebenen Optionen des PACK-Menüs benutzen, um die Größe von VOC-Dateien zu verringern und damit wertvollen Speicherplatz zu sparen, sollten Sie bedenken, daß sich gepackte Dateien nicht mehr über das EDIT-Menü (Ausnahme: Einstellen einer anderen Abspielfrequenz) bearbeiten lassen! Außerdem verschlechtert sich die Qualität beim Komprimieren der Dateien!

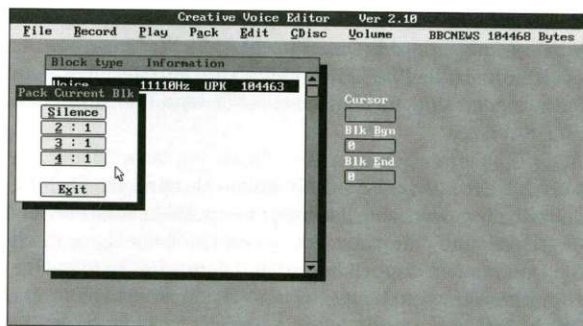


Abb. 40.4: Der Voice Editor bietet vier verschiedene Packraten

Wählen Sie MEMORY, um einen zuvor geladenen oder aufgenommenen Sound zunächst innerhalb des Arbeitsspeichers Ihres PCs zu komprimieren.

Memory

Anschließend erscheint das in Abbildung 40.4 gezeigte Fenster, in dem Sie zwischen folgenden Packraten wählen können:

- Wählen Sie "Silence", und bestätigen Sie die anschließenden Vorgaben mit , damit der Voice Editor innerhalb des Sounds nach Stellen sucht, die praktisch keine hörbaren Daten enthalten und diese ausschneidet.
- Wählen Sie "2:1", um die Größe der aktuellen Sounddatei um etwa 50 Prozent zu verringern. Die Qualitätsverschlechterung hält sich bei dieser Packrate noch in Grenzen.
- Bei der Auswahl von "3:1" wird die Datei auf etwa 33 Prozent ihrer ursprünglichen Größe verkleinert.
- Auf 25 Prozent schrumpft die Dateigröße bei der Auswahl von "4:1" - die anschließende Wiedergabequalität überzeugt bei dieser Option in der Regel aber kaum noch.



Nach dem Packen einer Sounddatei sollten Sie sich die neue Version aufgrund der Qualitätsverschlechterung zunächst noch einmal über PLAY FROM MEMORY anhören. Nur wenn Sie zufrieden sind, wählen Sie anschließend FILE SAVE bzw. FILE SAVE AS!

Disk Auch bei der Auswahl von DISK haben Sie zunächst die Möglichkeit, die gewünschte Packrate auszuwählen. Anschließend fragt der Sound Editor aber zuerst eine Quelldatei (gewünschten Dateinamen doppelklicken) und dann eine Zieldatei (gewünschten Namen der gepackten Version eingeben) ab. Das Ergebnis liegt dann direkt auf Festplatte vor - beachten Sie aber, daß bei Verwendung des alten Dateinamens für die Zieldatei keine spätere Bearbeitung über das EDIT-Menü mehr möglich ist!

EDIT-Menü:



Wenn Sie eine VOC-Datei geladen haben, die sich aus mehreren Blöcken (z.B. "Voice", "Silence" etc.) zusammensetzt (erkennbar an den Zeilen im Info-Fenster), können Sie die nachfolgend beschriebenen Bearbeitungsmöglichkeiten nutzen, die das EDIT-Menü zur Verfügung stellt.



In der Aufstellung werden Sie den Menüpunkt MODIFY vermissen, über den umfangreichere Bearbeitungsmöglichkeiten abgerufen werden können - und zwar auch für Dateien, die nicht aus mehreren Blöcken bestehen. Eine ausführliche Beschreibung dieser Funktionen folgt am Ende dieses Schritts unter der Überschrift "VOC-Dateien bearbeiten".

Insert Nach der Auswahl von INSERT haben Sie in einer Dialogbox die Auswahl zwischen vier Möglichkeiten:

- "Silence" fügt vor dem aktuellen Block eine Ruhepause ein, deren Länge Sie anschließend in Millisekunden eingeben können.

- Nach der Auswahl von "Marker" können Sie vor dem aktuellen Block zu Ihrer eigenen Information einen Markierungspunkt setzen, wobei jedem Punkt eine beliebige Kennziffer zugeordnet werden kann.
- Einen Textstring, der ebenfalls lediglich Ihrer eigenen Information dient, können Sie nach der Auswahl von ASCII eingeben. Auch er wird anschließend vor den aktuellen Block gesetzt.
- Schließlich besteht noch die Möglichkeit, eine exakte Kopie des aktuellen Blocks hinzuzufügen, indem Sie "Repeat" auswählen.

Alle eben genannten Optionen werden nach der Bestätigung mit  jeweils vor dem aktuellen, schwarz markierten Segment eingefügt. Falls Sie die Pause, den Markierungspunkt, den Textstring oder die Wiederholung unter dem aktuellen Block eingefügt haben möchten, müssen Sie in der jeweiligen Dialogbox den Schalter "Append" markieren!



Nach der Auswahl von DELETE wird (nach einer Sicherheitsabfrage) der aktuelle, invers hervorgehobene Block gelöscht. Es besteht außerdem die Möglichkeit, vor der Auswahl des Menüpunkts bei gedrückter linker Maustaste mehrere Segmente als einen gemeinsamen Block zu markieren.

Delete

Bevor Sie MOVE aktivieren können, müssen Sie zuerst den zu verschiebenden Block bei gedrückter linker Maustaste markieren, so daß ein doppelter Rahmen aufgezogen wird. Anschließend klicken Sie das Segment, vor das der Block verschoben werden soll, ganz normal mit der linken Maustaste an, so daß der Eintrag invertiert wird. Erst dann wählen Sie MOVE und führen so die Verschiebe-Aktion aus.

Move

Auch für den Menüpunkt COPY gilt das eben gesagte: Ein Block kann erst dann an eine andere Stelle kopiert werden, nachdem Sie sowohl den Block als auch die gewünschte Stelle markiert haben.

Copy



Combine Über COMBINE können zwei Segmente mit der Bezeichnung VOICE zu einem gemeinsamen Block kombiniert. Dies funktioniert aber nur, wenn die Sampling-Rate übereinstimmt!

CDISK-Menü:



Nach der Auswahl von CDISK sowie CD-PLAYER erscheint der in Abbildung 40.5 gezeigte CD-Spieler auf dem Bildschirm.

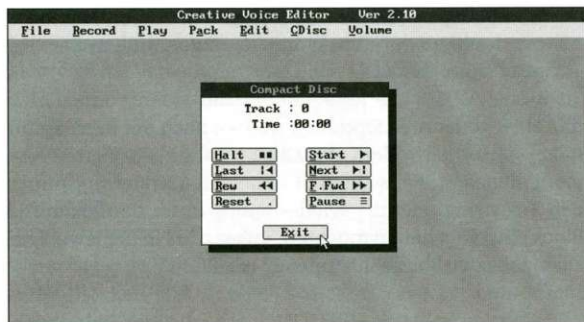


Abb. 40.5: CD-Player



Nutzen können Sie diese Vorrichtung zum Abspielen von Musik-CDs nur, wenn Sie die SoundBlaster Karte entweder in einem Package zusammen mit einem CD-ROM-Laufwerk gekauft oder ein fremdes CD-Laufwerk über entsprechende Treiber mit der SoundBlaster-Karte verknüpft haben!

VOLUME-Menü:

Mit Hilfe von immer gleichen Rollbalken können Sie nach der Auswahl einer Option des VOLUME-Menüs die Lautstärke für den linken und den rechten Kanal verändern, und zwar für folgende Komponenten:

- Über MASTER bestimmen Sie die für alle weiteren Einstellungen zugrunde gelegte Lautstärke.
- VOICE bestimmt die exakte Lautstärke der mit dem Voice Editor abgespielten VOC-Dateien.
- Die Lautstärke einer über das CDISK-Menü abgespielten Musik-CD wird über CDISK eingestellt.
- LINE IN bestimmt die Lautstärke bzw. den Eingangspegel eines für Aufnahmen angeschlossenen Mikrofons.

VOC-Dateien bearbeiten:

Beachten Sie bitte, daß über den Menübefehl EDIT MODIFY nur ungepackte VOC-Dateien bearbeitet werden können! Falls Sie ein Beispiel benötigen, sollten Sie die Datei BBC-NEWS.VOC laden.

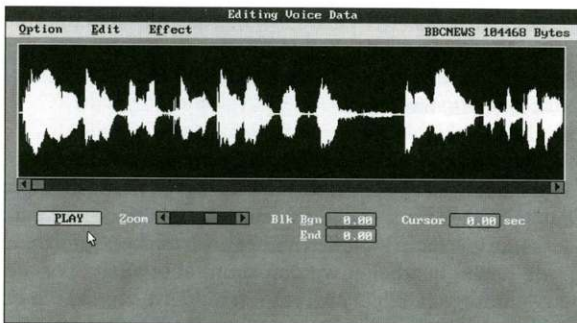


Abb. 40.6: Bearbeitungsbildschirm

Nach der Auswahl von MODIFY wird die vorher geladene Sounddatei in einem speziellen Bearbeitungsbildschirm grafisch dargestellt (siehe Abbildung 40.6).



Die wichtigsten Bearbeitungsmöglichkeiten habe ich in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung für Sie zusammengestellt:

Ausschnitt 1. Da bei umfangreicheren Dateien zunächst nur ein Ausschnitt grafisch dargestellt wird, verändern Sie am besten als erstes den mit "Zoom" bezeichneten Rollbalken so, daß im rechten Bereich der Grafik ein gelber Doppelstrich sichtbar wird. Dieser markiert das Ende einer VOC-Datei.

***Sampling-Rate** 2. Vor allem bei Aufnahmen menschlicher Sprache macht es Spaß, durch eine Veränderung der Sampling-Rate beispielsweise eine Micky-Maus-Stimme zu erreichen. Wählen Sie nach dem Laden der Datei BBCNEWS.VOC die Option EDIT SAMPLING RATE aus dem OPTION-Menü des Bearbeitungsbildschirms, und setzen Sie die Sampling-Rate auf ca. 20000 Hz. Anschließend drücken Sie die "Play"-Taste...

Blockfunktionen 3. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, bei gedrückter linker Maustaste innerhalb der Grafik einen beliebig großen Block zu markieren. Diesen können Sie sich dann mit Hilfe der "Play"-Taste einzeln anhören oder ihn mit den Optionen des EDIT-Menüs bearbeiten (Speichern, Ausschneiden, Einfügen).

Lautstärke 4. Ob eine Aufnahme oder eine Sounddatei richtig gesteuert ist, erkennen Sie daran, wie weit die Zacken der Grafik nach oben und unten reichen. Sie können die Lautstärke (die dann natürlich immer noch über entsprechende Regler bearbeitet werden kann) aber auch über die Menüfolge EFFECT AMPLIFY verändern. Sobald Sie in einer Dialogbox den gewünschten Wert in Prozent der bisherigen Aussteuerung eingeben und mit  bestätigen, wird die Grafik neu aufgebaut.

Echoeffekt 5. Die besten Effekte werden wie immer zum Schluß vorgestellt, wobei wir mit dem Echoeffekt beginnen, den Sie wahlweise für das gesamte Stück oder für einen vorher mit der linken Maustaste markierten Block gültig machen können: Wählen Sie EFFECT ECHO, um die in Abbildung

40.7 gezeigte Dialogbox zu erreichen, und bestätigen Sie die Vorgaben mit . Anschließend hören Sie sich das Stück mit der "Play"-Taste erneut an. Sie werden überrascht sein...

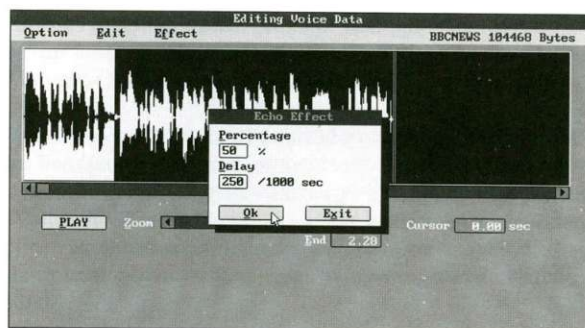


Abb. 40.7: Blockmarkierung mit der Dialogbox "Echo Effect"

6. Der letzte beschriebene Effekt betrifft das stufenlose Ein- oder Ausblenden einer zuvor geladenen oder aufgenommenen Sounddatei: Wählen Sie einfach FADE IN oder FADE OUT aus dem EFFECT-Menü, warten Sie die Sanduhr ab und spielen Sie das Stück mittels "Play"-Taste neu ab. Falls nur der Anfang oder das Ende vom Blendeffekt betroffen sein soll, müssen Sie den gewünschten Bereich vor der Auswahl von FADE IN bzw. FADE OUT bei gedrückter linker Maustaste als Block markieren.

Ein-/Ausblenden

7. Wie kommen Sie nach einer Bearbeitung wieder zum normalen Arbeitsbildschirm des Voice Editors zurück? Sie wählen einfach die Menüfolge OPTION EXIT. Vergessen Sie aber nicht, anschließend im Hauptmenü FILE SAVE bzw. SAVE AS zu wählen - sonst gehen die mühsam erarbeiteten Effekte beim Laden einer anderen Datei verloren!

Beenden

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 pro Anwendung bzw. Musikstück gerade mal 1,92 DM bezahlt, und das inklusive eines ausführlichen Handbuchs. Sie können nun in aller Ruhe testen. Einige Programme sind Public Domain und brauchen gar nicht registriert zu werden.

Shareware

Nutzen Sie jedoch die als Shareware bezeichneten Programme dauerhaft, sollten Sie sich bei den Autoren der Software registrieren lassen. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der

Registrierung



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 nächstelang 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, oft ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden: Sie erhalten z.B. eine neue Version, ein gedrucktes Handbuch, einen erweiterten Funktionsumfang, telefonischen Support etc.

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den gewünschten Bestellschein (oder eine Fotokopie) aus, und schicken Sie ihn an die angegebene Adresse.

Über die Bestellscheine können nur solche Programme geordert werden, deren Programmautor aus Deutschland kommt oder für die ein deutscher Shareware-Händler den Vertrieb übernommen hat! Falls Sie sich für andere Programme registrieren lassen möchten, entnehmen Sie bitte die jeweilige Bezugsadresse aus dem Programm selbst oder aus den dazugehörigen DOC-Dateien. Beachten Sie aber, daß der SYBEX-Verlag keine Gewähr für eine ordnungsgemäße Abwicklung Ihrer Bestellung übernehmen kann!

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender der unten genannten SoundBlaster-Shareware werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion Audiostar für 79 DM
- ☐ Vollversion BlasterMaser für 59 DM
- ☐ Vollversion DrumBlaster für 59 DM
- ☐ Vollversion Composer 669 für 59 DM
- ☐ Vollversion Wow II für 20 DM
- ☐ Vollversion KiloBlaster für 59 DM
- ☐ Vollversion Nyet III für 89 DM

Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Zahlungsweise:

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

Datum _____

Unterschrift _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV-Software, Postfach 2749, W-7500 Karlsruhe 1

Telefax: 0721 / 2 13 14

Absender nicht vergessen!

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Programms werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion AUDIOSTAR mit gedrucktem und geheftetem Handbuch für 79 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beliegendem Verrechnungsscheck (+ 8 DM Versandkosten)
☐ per Nachnahme (+ 11 DM Versandkosten und Nachnahmegebühr)

Datum _____

Unterschrift _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Schenk & Horn
Schwartauer Landstr. 22

W-2400 Lübeck

Telefax: 0451 / 40 74 69

Absender nicht vergessen!

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten Programms werden und bestelle hiermit verbindlich:

☐ Vollversion WOW für 20 DM

☐ Vollversion WOW II für 20 DM

Eine entsprechende Leerdiskette sowie einen frankierten und adressierten Rückumschlag lege ich bei.

Gewünschte Zahlungsweise

☐ mit beliegendem VE-Scheck

☐ mit beiliegendem 20-Mark-Schein

Datum _____

Unterschrift _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Jan Ole Suhr
Bockholster Weg 28

W-2806 Oyten

Absender nicht vergessen!



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



MEGAPACK SOUNDBLASTER

Kaum zu glauben, aber wahr:

ShareBert's MegaPack SOUNDBLASTER bringt auf vier komprimierten HD-Disketten im 3,5-Zoll-Format **insgesamt 36 (!) Anwendungen, Utilities, Spiele und Musikstücke** – auf insgesamt mehr als 10,5 MegaByte. Das macht pro Shareware-Programm gerade mal 1,92 DM!

Doch das ist noch nicht alles:

Jedes Programm wird im Handbuch ausführlich beschrieben – von der Installation über Bildschirmfotos bis hin zum Nachschlageteil. Ein Muß für jeden Besitzer einer SoundBlaster-Karte!

Diese Programme und Dateien finden Sie auf der Diskette:

Anwendungsprogramme: Advanced Digiplayer, AudioStar, BlasterMaster Pro, Coldcut, Composer 669, DrumBlaster, Musician, PocketRocket, Toptune, Winvox, Winjammer, **Utilities:** Playzip, Wow, Wow II, **Spiele:** KiloBlaster, Nyet III, **Musikstücke:** ALF THEME.MOD, AMEGAS.MOD, ATOMIX.MOD, B-TORMAN.MOD, BLAZZER.MOD, BOND.MOD, BOUNBALL.MOD, COLDCUT.MOD, COMIC.MOD, DAS_BOOT.MOD, DNS.MOD, SHE.MOD, SACE.MOD, THE_BAND.MOD, TURRICAN.MOD, U-FOX.MOD, VOYAGE.MOD, WERNER.MOD, WIND.MOD, WINGEDBE.MOD

Hardware-Voraussetzungen:

- IBM-kompatibler 286/386/486er PC
- Festplatte mit 10,5 MB freiem Speicherplatz
- Windows 3.1 (für Winvox und Winjammer)
- VGA-Grafikkarte
- SoundBlaster, SoundBlaster Pro oder kompatible Soundkarte

Best.-Nr. 9525
Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 69,-
öS 614,-
sFr 67,-

ISBN 3-8155-9525-8



06900



9 783815 595251

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX