

Mod4Win Hilfeindex

Herzlich willkommen zur Hilfe für MOD for WIN - dem ersten HIGH-QUALITY-MOD-Player für IBM-Kompatible PC's unter Microsoft® Windows™.

Das Programm:

- Wozu Mod4Win?
- Bedienung von Mod4Win
- Probleme, Meinungen, Anfragen...
- Shareware-Notizen
- Bestellung der Vollversion**
- Lizenzbestimmungen

Die Module:

- Was sind MOD-Files?
- Warum klirren MOD-Files meistens?
- Wo bekommt man MOD-Files?

Wo gibts Module

Hier einige Internet-Adressen, bei denen es Module gibt:

ftp.funet.fi	MOD
wasp.eng.ufl.edu	MOD/MTM
theoris.rz.uni-konstanz.de	669/MOD
ftp.uwp.edu	alles mögliche

Außerdem gibts die neueste Shareware-Version von MOD4WIN in einer Braunschweiger **Mailbox** mit der Telefon-Nummer 0531/89 73 53. (Brett Sauger)

Module - die ja ursprünglich vom Amiga kommen - finden sich eigentlich in den meisten Mailboxen, wenn auch in der Rubrik Amiga und nicht unter Windows/PC.

Dann gibt es noch die kommerziellen Vermarkter. Wen es nach den kleinen Silberlingen(CDs) gelüftet, der kann sich im Handel auch **MOD-CDs** kaufen. Die heißen dann **ULTIMATE MOD** oder so und kosten um die 50 DM.

Features

MOD4WIN ist ein Abspieler für digitale Musikstücke
(*MOD, *.669, *.MTM, *.WOW, *.NST, *.STM, *.OKT)
auf IBM-PC kompatiblen Rechnern unter Microsoft Windows™

-Unterstützt werden:

- * **MODs**(4 bis 32 Kanäle), **669s**, **WOWs**, **NSTs**, **MTM s**(4..32 Kanäle), **STMs**, **OKTs**
- * Sampleraten zwischen 11 und **48 kHz**
- * 8 und **16 Bit**-Sample-Tiefe
- * Mono, **Stereo und Stereo-Surround**

- **Effekt-Panel** : Anzeige der aktuellen Instrumente, Effekte, Noten, Speeds und Kanal-Lautstärken

-**Jukebox**-Funktion für bis zu 3000 MOD-Files auf einmal !

- * Anlegen von **Abspiellisten** (mit Files aus bis zu 100 Verzeichnissen !)

-Beim Verlassen von MOD4WIN wird auf Wunsch der **aktuelle Status** abgespeichert, d.h. MOD4WIN **spielt beim Neustart genau dort weiter**, wo es beim letzten Schließen aufgehört hat.

-**selbst definierbare HOTKEYS** für (fast) alle Funktionen von MOD4WIN !

-**Drag & Drop** Feature von einer oder mehreren Dateien, Abspiellisten, Verzeichnissen, Laufwerken und Archiven.

-Übergabe dieser Dateien, Archive...etc. auch über **Kommandozeilenparameter**!

-Unterstützte Archive : ARJ, ZIP, LHA

-**Mini-File-Manager** zum Verwalten der Module:

- * Kopieren, Bewegen/Umbenennen und Löschen aus/in Archive, MOD-Listen, Verzeichnisse
- * komfortabel per Menü und Datei-Auswahlbox!

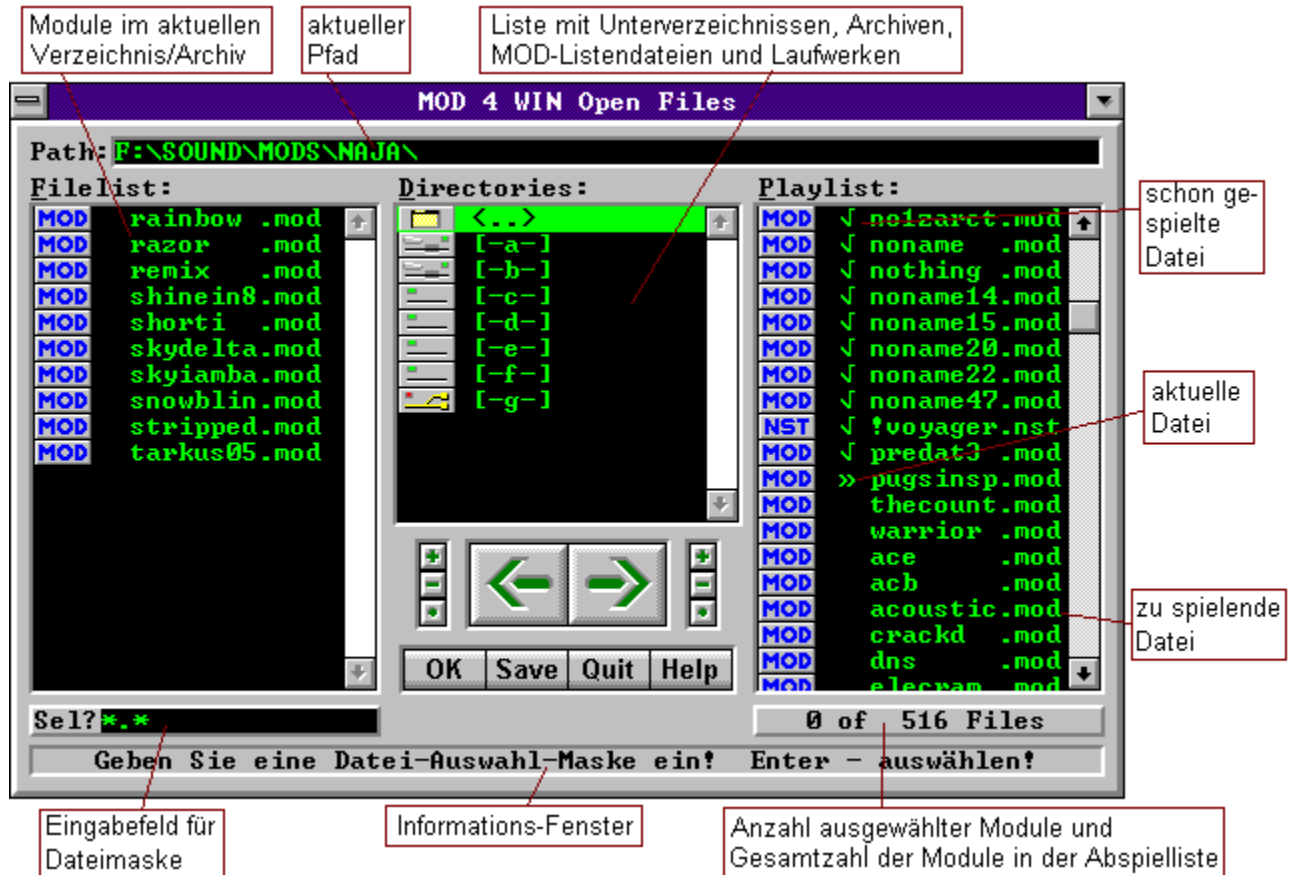
-Das Programm merkt sich diverse Einstellungen, so z.B. für

- * Fensterpositionen
- * aktuelles und letztes Play-und Filemanager-Directory
- * Soundkarteneinstellungen

Open-Dialog

Dies ist eine Darstellung des Dialoges zum Erstellen und Speichern von Abspiellisten.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



Sie können mit der **Maus** Dateien von der Dateiliste in die Abspielliste (und umgekehrt) **ziehen**. Des Weiteren können Sie Einträge aus der Verzeichnis-Liste in die Datei- und Abspielliste ziehen. Drücken Sie über einem Eintrag in einer Listbox die **linke Maustaste** und ziehen Sie den/die selektierten Einträge in die entsprechende Listbox! Denselben Effekt erzielen Sie auch mit dem Drücken der **F5**-Taste in einer der Listboxen.

Auf diese Weise können Sie Dateien, Archive, MOD-Listen, Verzeichnisse und ganze Laufwerke laden.

siehe auch:

[Open-Dialog-Hotkeys](#)

[Hauptdialog](#)

[Setup-Dialog](#)

[Info-Dialog](#)

gespielter Titel

So markierte Files wurden bereits (an-)gespielt.

aktueller Titel

Der so markierte Song steht in der
MOD-Namen Anzeige des
Hauptdialogs.

noch zu spielendes File

Diese Dateien werden noch gespielt.

Abspielliste

In dieser Listbox befinden sich die Dateinamen, die von Mod4Win gespielt werden und/oder wurden.

Die Reihenfolge der Namen ist identisch mit der Abspielreihenfolge, sofern kein Shuffle-Play eingeschaltet ist.

Sollten Sie eine Datei in dieser Liste suchen wollen, drücken Sie einfach nacheinander die Buchstaben dieser Datei!
Beispiel: axelf.mod zu drückende Tasten:
a,x,e,l,f,.,m,o,d

Verzeichnisfenster

In diesem Fenster ist eine Liste der Verzeichnisse, Archive und MOD-Listen, die unmittelbar mit dem aktuellen Pfad verbunden sind, sowie eine Liste der Laufwerke Ihres Rechners dargestellt.

Sie können es benutzen, um das aktuelle Verzeichnis und Laufwerk zu wechseln und in Archive und MOD-Listen hineinzuschauen.

Verzeichnisse: <xx> ...xx = Verzeichnisname

Laufwerke: [-xx-] ...xx = Laufwerksbezeichnung
ohne Klammern = Archive bzw. Listen

akzeptierte Archivendungen: arj,zip,lha,lzh,000..999,
a01..a99

MOD-Listen-Endung : mol

Dateiliste des aktuellen Verzeichnisses

zeigt die Dateinamen im aktuellen Pfad bzw.
Archiv-Pfad an, die noch nicht in der Abspielliste stehen.

Es werden automatisch alle Dateien herausgefiltert, die
keine gültigen Module sein können.

Akzeptierte Endungen: **mod, nst, wow, mtm, 669, okt, stm**

Sollten Sie eine Datei in dieser Liste suchen wollen, drücken Sie
einfach nacheinander die Buchstaben dieser Datei!

Beispiel: axelf.mod - zu drückende Tasten a, x, e, l, f, ., m, o, d

aktueller Pfad

Zeigt das derzeit gewählte Verzeichnis
in vollständiger Bezeichnung an.

Ist eine Liste oder ein Archiv in der Ansicht des
Directory-Fensters geladen, so werden Datei-
und Pfadname der entsprechenden Datei angezeigt.

Dateien aus der Spielliste entfernen

bewirkt, dass **alle selektierten** Dateien aus der Abspielliste entfernt werden.

Dateien der Spielliste hinzufügen

bewirkt, dass **alle selektierten** Dateien in der Dateiliste der Abspielliste hinzugefügt werden.

OKay

schließt den Open-Dialog und übergibt die Abspielliste an Mod4Win.

Save -Abspielliste speichern

speichert die Abspielliste ab. Es wird ein Fenster geöffnet, in das Sie einen Listennamen eingeben können.

Die Abspielliste wird nach Betätigen der ENTER-Taste mit diesem Namen und der Endung 'MOL' im aktuellen Pfad abgespeichert. Existiert schon eine Liste mit diesem Namen im aktuellen Pfad, so wird diese nur auf Befehl überschrieben.

Abbruch

bricht den Open-Dialog ab und kehrt zum Hauptdialog zurück, ohne die eventuell erstellte Abspielliste zu übernehmen.

Abspiellisten-File

So markierte Dateien sind gespeicherte Abspiellisten.

selektierte Datei

Selektierte Dateien werden mit ADD
an die Abspielliste angehängt.

Datei im aktuellen Verzeichnis

Dies ist ein Dateiname im aktuellen Pfad ohne Dateierweiterung, der noch nicht in der Abspielliste steht.

Datei-Auswahl-Knöpfe für File-Liste

- * '+'-Knopf - selektieren von Dateien in der File-Liste.
- * '-'-Knopf - deselektieren von Dateien in der File-Liste.
- * '*'-Knopf - Auswahl in der File-Liste umkehren

Beim '+' und '-'-Knopf öffnet sich ein Fenster in dem Sie eine Auswahlmaske eingeben können, also z.B. '*.mod' oder 'a*.*'.

Datei-Auswahl-Knöpfe für Abspiel-Liste

- * '+'-Knopf - selektieren von Dateien in der Abspiel-Liste.
- * '-'-Knopf - deselektieren von Dateien in der Abspiel-Liste.
- * '*'-Knopf - Auswahl in der Abspiel-Liste umkehren

Beim '+' und '-' -Knopf öffnet sich ein Fenster in dem Sie eine Auswahlmaske eingeben können, also z.B. '*.mod' oder 'a*.*'.

Informations-Zeile

Hier stehen kurze Erklärungen zum ausgewählten Element im Open-Dialog.

- Bedienelemente
- Einträge in der File-, Abspiel- und Verzeichnis-Box.

Module im aktuellen Verzeichnis

Das sind die Dateien, die im aktuellen Verzeichnis stehen und die MOD4WIN spielen kann, also Dateien mit der Endung MOD, WOW, MTM, OKT, STM, 669 und NST.

Anzeige vorhandener und selektierter Module

Diese Anzeige dient dazu, sich schnell einen Überblick über die Anzahl selektierter und insgesamt in der File- bzw. Abspielliste vorhandener Module zu verschaffen.

Die linke Zahl zeigt die Anzahl der selektierten Module an.

Eingabe-Box für Datei-Auswahlmaske

Geben Sie hier eine Datei-Auswahlmaske ein. Nach dieser Maske werden, nachdem Sie ENTER gedrückt haben, die Dateien in der File- bzw. Abspielliste selektiert bzw. deselektiert.

Beispiele: '* .mod', 'a*.nst', 'j* .???'

Drag and Drop ist ein Feature von Windows™ 3.1 und neuer und bedeutet nichts anderes, als daß man eine **Datei** aus dem Dateimanager oder Norton Desktop o.ä. **auf eine Anwendung "zieht" und sie dort ablegt** (linke Maustaste über der Datei im Dateimanager drücken, auf gewünschte Anwendung ziehen, linke Maustaste loslassen). Dem Programm ist es dann überlassen, ob es diese Datei(en) verarbeitet.

MOD4WIN tut's!

Systemvoraussetzungen:

-**Soundkarte** mit mindestens einem DAC, der 11kHz-Sampling verkraftet und entsprechendem asynchronen **Wave-Treiber** (Soundblaster, SoundGalaxy, Audioblaster, Mediavision, Gravis, Adlib Gold, Spea Media FX usw). Das Ganze nennt sich neudeutsch auch **MPC und MS Windows-kompatibel**. (Dieser Spruch prangt meist auf der Verpackung)

WICHTIG: Speaker.driv läuft nicht. (Ne Soundkarte wär schon nicht schlecht!)

Rechner:

-absolutes Minimum 386 SX

-**AT-386-25** zum Laufen mit 44,1 kHz bei 4 Kanal MODs.

-AT-486-33 mit 8MB Ram zum Benutzen als Hintergrund-Jukebox mit 44 kHz 16 Bit Stereo-Surround Sampling.

Grafik:

- VGA-Karte mit min. 16 Farben (sonst siehts nicht gut aus)

WICHTIG: Auf Computern mit 286-Prozessor läuft MOD4WIN nicht mehr!

NOCH VIEL WICHTIGER:

MOD4WIN läuft nur im erweiterten Modus für 386/486-Rechner!!!

Der Standard-Modus von Windows 3.1 ist also nichts für MOD4WIN. Seien Sie aber beruhigt: Die aktuellen Versionen von Windows(WfW 3.1, 3.11) laufen allesamt nur noch im erweiterten Modus.

TUNING-TIPS:

Der BUS Ihres Rechners wird durch das Samplen mit 48 kHz 16 Bit Stereo, die gleichzeitige Ausgabe von Grafik (und das mit Windows™!) und eventuell das Spielen mit der Festplatte sehr stark belastet, sofern Sie keinen Localbus, EISA-Bus etc. mit den entsprechenden Controllern usw. haben. Es ist deshalb empfehlenswert, den **Bustakt so hoch wie möglich** zu **setzen**.

!! Vorsicht !!

Über 8 MHz spielt so manche Peripherie nicht mehr mit, denn das ist die gesetzlich vorgeschriebene Frequenz für ISA und EISA. Ein Hochsetzen des Bustaktes über diese Frequenz hinaus könnte eventuell zu sehr ernststen Hardwareschäden führen, wofür wir allerdings keine Haftung übernehmen. (Unsere Rechner laufen trotzdem mit 12-17 MHz ISA-Bustakt.)

Haben Sie nur 4MB RAM, dann ist es nicht besonders ratsam, mit Sampleraten größer 32 kHz und/oder 16bit und/oder Stereo zu arbeiten, da dann der Puffer für die Sampledaten für jede Puffer-Sekunde zwischen 128 und 192 KB des Hauptspeichers benötigt. Außerdem braucht das MOD-File auch noch seinen Platz. Zuguterletzt möchten Windows™ selber und die anderen Applikationen auch noch Luft zum Atmen haben (sprich Hauptspeicher).

(In so einer Situation sich aus dem SWAP-FILE ein MOD anzuhören, ist nicht gerade der
ersehnte Hochgenuss. ...hack...hack...hack...)

Autoren:

Auch diese Version von MOD4WIN wurde ausführlich β -getestet. Sollten doch irgendwelche Fehler auftreten (man weiß ja nie...), dann geht die Post ab an:

Kay Bruns
Max-Planck-Ring 6e /5
98693 ILMENAU

INTERNET(Stand 4/94): melle@nero.prakinf.tu-ilmenau.de

oder

Uwe Zänker
Am Grund 26
04207 LEIPZIG

INTERNET(Stand 4/94): wifaboxx@hpswifa.wifa.uni-leipzig.de

PS: Nörgeleien, Meckereien und sonstige unkonstruktiven Beiträge bitte umgehend an NIL schicken !! Danke.

Weitere Vorhaben:

Falls sich die monatelange Arbeit für MOD4WIN lohnen wird, sind in nächster Zeit folgende Projekte geplant:

-DER **CD-PLAYER**: sieht aus wie MOD4WIN, beinhaltet eine Datenbank und alle Funktionen eines professionellen CD-Players, wie er im Kaufhaus steht. Allerdings kostet dieser Player keine 1000 DM...

-Der **MOD-EDITOR**: MOD-Files selber editieren(bis zu 32 Kanäle), intuitives Bedienungs-System(sehr einfache Bedienung), Sie müssen den Aufbau eines MOD-Files nicht kennen! Wir kümmern uns darum!

-Was wir noch im Schilde führen... lassen Sie sich überraschen ... demnächst bei Ihrem Shareware-Händler!

Bekannte Probleme

Probleme mit (BUGs in) Sound-Treibern:

Verschiedene Soundkarten unterstützen zwar mehrere Sampleraten, spielen aber nicht in diesen, sondern in beliebig anderen, d.h. die **Wiedergabe** ist **zu schnell oder zu langsam**. Zum Beispiel beim Umschalten von Mono auf Stereo bei der Pro Audio Spectrum 8 ändert sich die Tonhöhe des MODs. Diese Fehler liegen weder bei Mod4Win noch beim Wave-Treiber sondern an der Hardware der Soundkarte.

Abhilfe: Kaufen Sie sich eine andere Soundkarte oder ertragen Sie den Klang oder stellen Sie eine Samplerate ein, die wirklich gespielt wird.

Generelle Abhilfe für die folgenden Probleme:

Da wir nicht einen fehlerfreien Wave-Treiber während der Testphase des Programms hatten, können wir nur die folgende Empfehlung geben:

Fragen Sie Ihren Soundkartenhersteller nach einem verbesserten Wave-Treiber!

Die Soundblaster- und Audioblaster-Treiber passen nicht automatisch ihre Filterfrequenz der Samplefrequenz an, was zur Folge hat, daß die MOD-Files **dumpf klingen**.

Abhilfe: Schalten Sie mit Ihrer Mixer-Utility das Filter aus!

Da sind wir schon beim nächsten Problem:

Manche Mixer-Software die unter Windows läuft, mag den Filter nicht dauerhaft ausschalten.

TIP: Benutzen Sie das DOS-Äquivalent!

Der Wave Treiber der Sound-/Audioblaster Pro 2.5/3/4 meldet zwar, er könne **mehr als 22 kHz 8 Bit stereo** spielen, wenn es dann aber ernst wird, fängt er an zu bocken.

Abhilfe: Schalten Sie bei Samplefrequenzen von größer 22 kHz auf Mono.

Windows™ unterstützt nur Sampleraten von 11, 22 und 44 kHz. Deshalb kann es vorkommen, daß bei einer anderen Samplerate ein **"Allgemeine Schutzrechtverletzung in Anwendung"** o.ä. auftritt. Die Ursache liegt nicht bei Mod4Win (denn das fragt den Treiber, ob er die eingestellte Samplerate spielen kann), sondern in der cleveren Programmierung der Wave-Treiber.

Abhilfe: Stellen Sie nur Samplefrequenzen von 11,22 oder 44 kHz ein.

Wenn man nur einen Wavetreiber installiert hat, kann es vorkommen, daß ein anderes Programm während des Spielens von MOD4WIN auf diesen zugreift, z.B. indem es einen Systemklang erzeugen will. Dabei schalten manche Wavetreiber ihre aktuelle Sound-Ausgabe (also die von MOD4WIN) evtl. von STEREO auf Zwangs-MONO um oder verändern ihre Samplerate, ohne das MOD4WIN etwas davon bemerkt. Als Effekt hört man dann eine scheinbar viel zu schnelle Wiedergabe und/oder gar extreme Verzerrungen.

Abhilfe: Installieren Sie einen zweiten Wavetreiber (zur Not SPEAKER.DRV), auf den andere Programme ausweichen können, während MOD4WIN spielt.

Probleme mit Grafiktreibern:

Bei manchen Grafiktreibern kann es vorkommen, daß während MOD4WIN (oder irgendein anderes Sample-Programm) spielt, die Wave-Ausgabe rhythmisch unterbrochen wird, was wie ein Kratzen oder Blubbern klingt. Dieses Problem kann man am einfachsten lösen, indem man einen anderen Videomodus (Farbauflösung) wählt.

keine BUGs sind:

Windows™ oder Mod4Win melden '**Weniger als 500KByte Speicher frei!**' obwohl noch eine Menge davon da ist. Ursache: Mod4Win stellt sicher, daß noch mindestens 500000 Bytes für andere Applikationen zur Verfügung steht. Sind die nicht verfügbar, kommt die Fehlermeldung. Desgleichen geschieht, falls Windows™ den Speicher zu sehr fragmentiert, d.h. daß der Speicher in viele kleine Segmente aufgeteilt ist, und somit nicht genug zusammenhängender Speicher für Applikationen mehr frei ist.

Abhilfe:

- Im ersten Fall (weniger als 500k Platz): Anwendungen schließen, Swapfile vergrößern, mehr Speicher kaufen;
- Im zweiten Fall (Speicher fragmentiert): Mod4Win stoppen (nicht pausieren!), Applikation starten, Mod4Win wieder starten.

Manche Wave-Treiber wissen nicht genau, wo man sie pausiert hat. Sie vollführen dann diverse Byte-Verdrehereien die nicht gut für's Ohr sind. Deshalb wird der **Song bei einer Pause** vom Start an **neu berechnet**. Damit geht zwar wertvolle Pufferzeit flöten, aber so klingt's halt normal weiter.

Was sind MOD-Files?

Eigentlich sind sie ein Sammelsurium von **Sample-Dateien** (ähnlich dem .WAV-Format) **und** einer **Beschreibung**, diese Samples in gewisser Reihenfolge, Tonhöhe und Tonverzerrung auf vier Kanälen abzuspielen.

Die Samples werden kurz Instrumente genannt, wobei es sich dabei nicht um Samples wirklicher Instrumente handeln muß, sondern es ist vielmehr egal, ob der Klang einer Violine oder des Zerdrückens einer Tomate als Instrument benutzt wird.

Die Beschreibung, wie diese abzuspielen sind, ist in sogenannte Pattern unterteilt und jedes Pattern wiederum in bis zu 256 Notenzeilen, die jeweils die Abspieltonhöhe und Effekte für jeden der 4 bis 32 Kanäle enthält.

Damit bringt das MOD-Format einen großen Vorteil gegenüber dem WAVE- und MIDI-Format, denn man kann als Instrumente ganz einfach irgendwelche natürlich aufgenommenen Klänge benutzen (was MIDI nur mit Soundkarten mit Wave-Tables kann -Yamaha OPL4/GUS-) und diese in beliebiger Reihenfolge und mit diversen Effekten abspielen. Damit verringert sich die Datenmenge, die eine gleichklingende WAVE-Datei brauchen würde, je nach Samplerate meist um ein Vielfaches.

Natürlich hat MOD auch ganz gravierende Nachteile! Auf normalen Soundkarten mit ein oder zwei Kanälen klirren sie (Warum?).

Die Berechnung des MODs braucht sehr viel Prozessorleistung, so z.B. braucht man mindestens einen 486 DX 50 für 32 Kanäle und 48 kHz 16 Bit stereo.

Warum klirren MOD-Files?

Vorweg das Ergebnis des folgenden Abschnitts:

Die Soundkarte produziert Oberwellen wie verrückt, und der dusselige PC ist zu langsam oder hat zu wenig Speicher, um ein Digitales Filter zu implementieren, das diese dann wieder rausfiltert. Abhilfe würde hier nur ein AT 80486/50 DX VLB mit 16Mb RAM o.ä. schaffen - aber wer hat den schon ?

Jetzt wirds ein wenig theoretischer...

Das MOD-File kommt ursprünglich vom COMMODORE AMIGA, der einen relativ intelligenten Soundchip, die PAULA besitzt, der auf vier Kanälen Samples in verschiedenen Tonhöhen (Sampleraten) und Lautstärken gleichzeitig abspielen kann. Deshalb ist es auch relativ einfach, der Paula ab und zu mal eine neue Tonhöhe oder Lautstärke oder ein neues Sample zuzuschieben und ein AMIGA- MOD-Player spielt fast von selbst.

Auf dem PC allerdings hat man es zumeist mit relativ unintelligenten Soundkarten zu tun, die nur ein oder zwei Kanäle besitzen, die dann auch noch dieselbe Samplerate haben müssen. Deshalb ist man gezwungen, die Samples aus den MOD-Files auf eine Samplerate zusammenzumixen, d.h. hoch- oder runterzusamplen oder zu deutsch: man muß einige Bytes im Sample überspringen oder weglassen, mit anderen übersprungenen Bytes zusammenpacken und der Soundkarte dann diesen Brei übergeben. Erschwerend ist auch der fehlende Lautstärkeregerler, der einen enormen Qualitätsverlust bei geringen Lautstärken verursacht, der nur durch 16 Bit-Sampling wieder ausgebügelt werden kann.

Fazit: Man ist auf dem PC gezwungen, sich irgendwelchen Brei zu berechnen, mit seiner Lautstärke ins Verhältnis zu setzen und zusammenzumixen...Das kostet Zeit!

Das große Problem beim Samplen ist die Kunst so speichereffizient wie möglich ein Geräusch so auszugeben, wie man es aufgenommen hat.

Da man das Original aber leider nur mit einer gewissen Frequenz abtastet, ist es nicht sinnvoll, zum Beispiel ein Vogelzwitschern mit einer Samplefrequenz von 1kHz aufzunehmen, da das Zwitschern selbst Frequenzen bis über 20 kHz enthält und man so nur eine zufällige Folge von Irgendwas aufnimmt.

Kurz und gut: Das Signal im Speicher muß so aufgenommen worden sein, daß es reproduzierbar ist, d.h. das Originalsignal ist so zu beeinflussen, daß die höchste Frequenz in diesem Signal kleiner der halben Samplefrequenz der (z.B.) Soundkarte ist (Tiefpaß X-ter Ordnung mit $X > 8$!). Diese ganze Aussage nennt man Abtasttheorem (wen's interessiert!). Hält man sich an diese Sache nicht, so ist es sehr wahrscheinlich, daß das Signal nicht wieder reproduzierbar ist, oder anders gesagt, nicht klingt.

Das gleiche Problem ergibt sich beim Wiederherstellen des Signals mittels Digital/Analog-Wandler. Der weiß nämlich nicht, was er zwischen zwei Bytes (oder Words) eines Samples machen soll und hält deshalb die Spannung des einen solange konstant, bis das nächste eintrifft und verwandelt so unser schönes rundes Eingangssignal in eine Art Treppe. Das Ergebnis davon ist die Produktion von (meist) unerwünschten Frequenzen, die sehr hoch sein können und sehr störend sind (man nennt sie OBERWELLEN).

Diese filtert man wiederum mit einer Art Tiefpaß aus dem Signal raus (Oversampling + Filtering ...aber das ist ein anderes Problem!).

Die Soundkarten in PCs haben meist schon solche Filter integriert, aber diese Filter denken eben nicht mit und können das auch gar nicht, denn im MOD-File kann es vorkommen, daß über einen Kanal Samples mit unterschiedlicher Samplefrequenz (bis zu einem Verhältnis von 1:50000) auf die der Soundkarte gemixt werden müssen, und welche Eckfrequenz soll jetzt der Filter wählen? Der D/A-Wandler der Soundkarte produziert also nicht mit Absicht Oberwellen, sondern der MOD-Player übergibt ihm schon Rechtecke, deren Oberwellen unter der Grenzfrequenz des Filters der Soundkarte liegen, und das klirrt!

Die einzige Lösung des Problems liegt in der Implementation eines digitalen Filters im MOD-Player, der eine variable Grenzfrequenz besitzt, und der braucht entweder Rechenzeit oder Speicherplatz und das in solchen Mengen, die zum heutigen Zeitpunkt noch nicht üblich sind. Eine weitere Lösung ist die Einführung intelligenter Soundkarten, wie z.B. Gravis Ultrasound oder Kalix SoundTrax. Diese Karten besitzen jedoch noch kein genormtes Windows-Interface und können so nur unter DOS untertützt werden.

Was zum Teufel sind Patterns ?

Ein Pattern kann man als **Notenblatt** verstehen, in dem für jeden Kanal normalerweise 64 Noten abgelegt sind. Da das normale MOD-Format 4 Kanäle unterstützt, wären das pro Pattern 256 Noten+Effekte und das zu spielende Instrument für jede Note. Insgesamt kann ein MOD-File 128 Patterns enthalten, was bei normalem Song-Tempo einer Spielzeit von ca. 17 Minuten entspräche aber wer hält schon soviel MOD auf einmal aus ??

PS: Außerdem gibt es auch MODs mit bis zu 255 Pattern, 32 Kanälen und 255 Noten pro Pattern...

Tastenkürzel Übersicht:

Das Programm ist in allen Lebenslagen bereit, Schläge des Benutzers auf die Tastatur zu ertragen.

Damit die Maschine auch weiß, um was es in einem solchen Falle geht, hier die **Tasten-Kürzel-Übersicht** :

vordefinierte Tasten im Hauptfenster

Sonder-Tasten im Setup-Dialog

Sonder-Tasten im Open-Dialog

vordefinierte Tasten des Info-Dialoges

Keine Ahnung !

voreingestellte Hotkeys: Haupt-Fenster

Erster Titel	Home
Letzter Titel	END
Titel weiter	Cursor-down
Titel zurück	Cursor-up
Vorspulen	Cursor-links
Zurückspulen	Cursor-rechts
Wiedergabe	Leertaste
Stop	Escape
Pause	P
Shuffle-Modus	F2
Repeat-Modus	F3
IntroScan-Modus	F4
Datei kopieren	F5
Datei umbewegen	F6
Datei löschen	F8
Setup starten	S
ext. Mixer starten	M
Modul-Infos	I
<u>Effekt-Fenster</u>	E
Playliste erstellen	O

siehe auch:

voreingestellte Hotkeys im Info-Dialog

Hotkeys im Open-Dialog

Hotkeys im Setup-Dialog

HotKeys definieren

Tastaturkürzel Setup-Dialog:

<u>Hilfe</u>	F1
Fenster schließen	Escape
Einstellungen speichern	S
Samplerate ändern	Cursor Up/Down
8/16 bit-Umschaltung	CTRL+Cursor Up/Down
Mono/Stereo	SHIFT+Cursor Up/Down
Bufferzahl verändern	CTRL+SHIFT+Cursor Up/Down
Wavetreiber umschalten	Cursor Left/Right

siehe auch:

voreingestellte Hotkeys im Haupt-Fenster

voreingestellte Hotkeys im Info-Dialog

Hotkeys im Open-Dialog

HotKeys definieren

Tastaturkürzel Open-Dialog:

Dateiliste/Abspielliste:

Datei markieren	Einfügen
Datei deselektieren	Entfernen
Auswahl umkehren	Mal(*) auf NUMPAD
allg. selektieren	Plus(+) auf NUMPAD
allg. deselektieren	Minus(-) auf NUMPAD

Sonstige:

ein Verzeichnis höher	CTRL+PageUp
ein Verzeichnis tiefer	CTRL+PageDown
Root des Laufwerks	CTRL+Backslash(\)
Laufwerk auswählen	ALT-F2 + Buchstabe
alle Dateien in Spielliste	CTRL+CursorRight
alle Dateien aus Spielliste	CTRL+CursorLeft
Abspielliste übernehmen	CTRL-Enter
<u>Hilfe</u>	F1
Fenster schließen	Escape

siehe auch:

voreingestellte Hotkeys im Haupt-Fenster

voreingestellte Hotkeys im Info-Dialog

Hotkeys im Setup-Dialog

Hotkeys definieren

voreingestellte Hotkeys: Info-Dialog

Instrument weiter	Plus-Taste des num. Tastenfeldes
Instrument zurück	Minus-Taste des num. Tastenfeldes
F1	<u>Hilfe</u>
Escape	Fenster schließen
1..9	direkte Anzeige der Instrumenten-Daten

siehe auch:

voreingestellte Hotkeys im Haupt-Fenster

Hotkeys im Open-Dialog

Hotkeys im Setup-Dialog

Hotkeys definieren

Bedienung der Dialoge von Mod4Win

Um dem Besitzer dieses Programms nicht auch noch die letzten Nerven zu rauben, haben wir alles, was man ein-, um- und verstellen kann, in kleine Dialoge verpackt.

Wenn Sie das erste Mal in MOD4WIN 'reinschnuppern', empfehlen wir den **'Grundkurs'**!

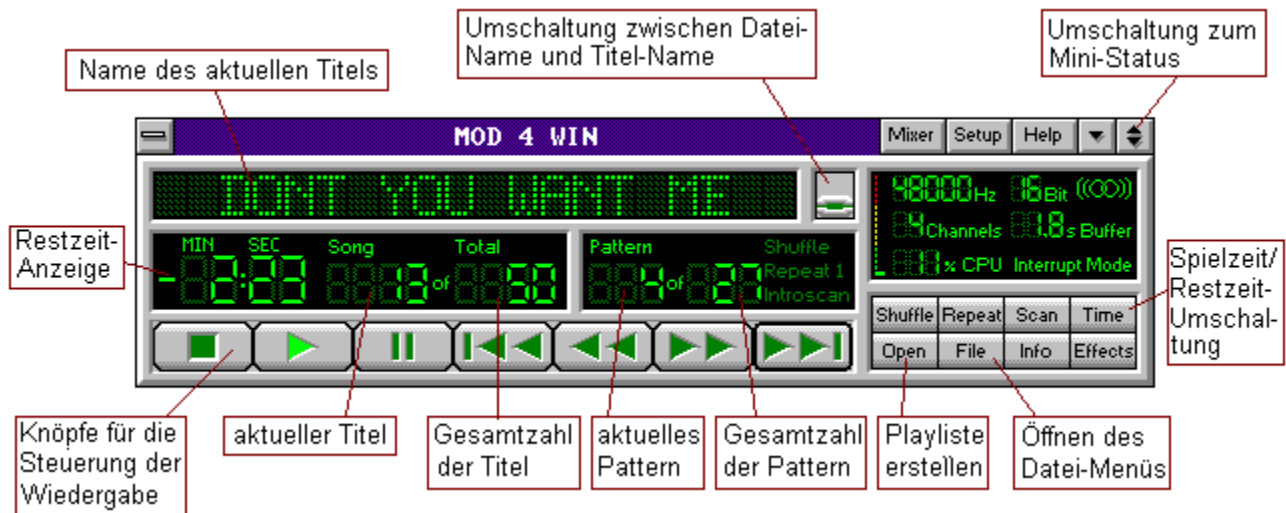
Ansonsten stehen folgende Dialoge im Angebot:

Der Hauptdialog,
der Setup-Dialog,
der Open-Dialog,
der File-Manager,
das Effekt-Fenster

Hauptdialog

Dies ist eine Darstellung des Hauptfensters von MOD4WIN.

Klicken Sie mit der Maus auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen !



Sie können alle Funktionen dieses Fensters sowohl mit Maus als auch mit Tastatur bedienen. Auch über das **Systemmenü** erreichen Sie das **Effekt-Panell** und die **Modul-Informationen**.

Alle **Tastatur-Kommandos** sind im **HotKey-Dialog** des **Setup-Dialogs** frei einstellbar.

!!Auf dieses Fenster können Sie von Ihrem Datei-Manager aus beliebige Dateien, Verzeichnisse, Archive, Laufwerke "ziehen"!! (DRAG and DROP)

siehe auch:

voreingestellte Hotkeys im Hauptfenster

Mini-Status

Effekt-Fenster

File-Manager-Dialog

Setup-Dialog

Open-Dialog

Info-Dialog

Open

öffnet den Open-Dialog. Dort können Sie Spiellisten erstellen und speichern.

Mixer

startet den externen Mixer, der zuvor im Setup-Dialog eingestellt wurde.

Time

schaltet zwischen Restspielzeit- und Normalanzeige um.
Die Umschaltung erfolgt nur, wenn ein Modul geladen ist.

Titel-Zeit-Anzeige

zeigt die Spielzeit bzw. Restspielzeit des aktuellen Titels an.
Die Umschaltung erfolgt mit dem Time-Knopf.

Restspielzeit

Die Restspielzeit zeigt die noch verbleibenden Minuten und Sekunden bis zum Ende des aktuellen Songs an.

Setup

öffnet den Setup-Dialog. Dort werden die Grundeinstellungen für MOD4WIN vorgenommen.

Help

zeigt diese Hilfe-Anwendung.

Die Hilfe-Anwendung ist das Fenster,
in dem Sie gerade vezweifelt nach Hilfe suchen !

Info-Fenster:

zeigt den MOD-Namen der gerade
gespielten Datei bzw. den Dateinamen des
Moduls

an. Mehr Informationen erhalten Sie durch
Betätigen des Info-Knopfes.

Der MOD-Name unterscheidet sich meist vom Dateinamen des Songs.

Info-Knopf:

schaltet die Anzeige der Instrumente
und sonstigen Details zum aktuellen Modul an
bzw. aus.

Effekt-Knopf:

schaltet die Anzeige der Effekte zum aktuellen Modul an bzw. aus.

Namen-Umschalter

Mit diesem Schalter schalten Sie zwischen der Anzeige des Datei-Namens und des Modul-Titels um.

Name des aktuellen Titels

Der Name des aktuellen Titels ist der Name der im MODUL steht. Des weiteren gibt es noch den Dateinamen, der bei Bedarf ebenfalls angezeigt werden kann.

Umschaltung zwischen Dateiname und Titel

Es kann wahlweise der Modul-Name oder Datei-Name angezeigt werden. Stammt der aktuelle Titel aus einem Archiv, steht vor dem Dateinamen 'GEPACKT:'.

Umschaltung zum Ministatus

MOD4WIN kann auch in einem sogenannten 'MINISTATUS' dargestellt werden. Der Funktionsumfang der Oberfläche wird dann auf ein absolutes Minimum begrenzt.

siehe auch: **Mini-Status**

Das Datei-Menü

Ist eine Abspieliste geladen, kann der aktuelle Song gelöscht, kopiert, umbenannt oder umbewegt werden.

siehe auch: **Mini-File-Manager**

Datei-Menü öffnen

Mit diesem Knopf öffnen Sie das Datei-Menü.
Ist eine Abspielliste geladen, kann der aktuelle Song gelöscht, kopiert, umbenannt oder bewegt werden.

siehe auch: [Mini-File-Manager](#)

Wiedergabe-Modus steuern

Sie können die geladene Abspielliste in zufälliger Reihenfolge abspielen, die gesamte Liste oder einen Titel selbstständig wiederholen lassen und/oder in jeden Titel kurz hineinhören.

Der Open-Dialog

Mit Hilfe des **Open-Dialoges** können Sie Abspielisten erstellen und abspeichern. Wir haben versucht, diesem Dialog eine einfache Bedienung zu spendieren. Also: Keine Angst vor unüberschaubaren Datei-Listen! (Es ist wirklich einfach.)

Song

Dies ist die Nummer des Titels in der Abspielliste, der gerade gespielt oder gespielt werden kann.

Songanzahl

Anzahl der Titel in der aktuellen Abspieliste.

Pattern

aktuelles Pattern im Song.

Patternanzahl

Anzahl der Patterns im Song.

Shuffleplay

hellgrün signalisiert, daß Mod4Win
im Shufflemodus spielt.

Shufflemodus

Im Shufflemodus werden die Titel aus der Abspielliste in zufälliger Reihenfolge gespielt.

Repeat/Repeat one

hellgrün signalisiert, daß Mod4Win
im Repeat/Repeat one-Modus spielt

(*one ist nicht falsch geschrieben, sondern
Englisch und heißt 'einen')

Repeat-Modus

Im Repeat-Modus wird entweder die Abspielliste oder der aktuelle Song (Repeat one-Modus) endlos wiederholt.

Repeat one

hellgrün signalisiert, daß Mod4Win
im Repeat one-Modus spielt

(*one ist nicht falsch geschrieben sondern
Englisch und heißt 'einen')

Introscan

hellgrün signalisiert, daß Mod4Win
im Introscan-Modus spielt.

Introscan-Modus

Jeder Song wird 15 Sekunden lang gespielt. Dann wird der nächste geladen usw.

Samplerate

zeigt die aktuelle Samplerate an,
mit der der Wave-Treiber wiedergibt.

Die höchste Wiedergabequalität für
MOD-Files wird schon bei 32 kHz erreicht!

Siehe: Probleme

Bits per Sample

zeigt die aktuelle Sample-Auflösung an.

16 Bit Sampling erzeugt ein besseres Klangbild,
sollte auf Dauer aber nur mit mindestens 8 MByte RAM
benutzt werden!

Mono/Stereo/Pseudo-Surround-Klang

signalisiert Mono-, Stereo- oder
Pseudo-Surround-Abspielmodus.

Wer mit Kopfhörern hört, sollte bei MONO bleiben
oder den Pseudo-Surround-Modus einschalten!

Anzahl der Kanäle im Modul

Die Anzahl der Kanäle ist im Modul fest verankert. Es ist die Zahl der maximal parallel spielenden Kanäle. Über die gerade tatsächlich gespielten Kanäle gibt diese Zahl keinen Aufschluß!

CPU-Auslastung

zeigt die aktuelle Rechnerauslastung in Prozent an und sollte wesentlich kleiner als 100 sein. Außerdem steht hier noch die Art der Zeitgebung, die MOD4WIN gerade benutzt.

Die Rechnerauslastung ist das Verhältnis der Zeit, die Mod4Win zum Rechnen braucht und der Zeit, die es dauert, das Berechnete wiederzugeben.

Zeitgeber-Modus

Zeigt die im SETUP eingestellte Art des Hintergrund-Timings von MOD4WIN an.

Sie haben unter Windows 3 Möglichkeiten, eine Anwendung im Hintergrund laufen zu lassen. MOD4WIN bietet Ihnen alle Drei.

Der normale Weg geht über Nachrichten.

Dies ist der '**TIMER**'-Modus. Nachteil dabei: Man bekommt wirklich nur Zeit, wenn Windows garantiert nichts zu tun hat.

Etwas komfortabler ist da schon der Modus

'**TASK**'. Es läuft im Hintergrund ein Minimal-Programm, das nichts weiter tut, als MOD4WIN seine Rechenzeit zu überlassen.

Nach unseren Erfahrungen ein sehr stabiler Modus.

Im '**INTERRUPT**'-Modus hingegen ist alles möglich.

Windows wird per Hardware-Unterbrechung dazu gezwungen, MOD4WIN rechnen zu lassen. Auf Rechnern ab 486 DX 33 ist dieser Modus ganz brauchbar.

MOD4WIN läuft selbst dann weiter, wenn man im DOS-Vollbild-Mode eine Diskette formatiert Auf langsameren Rechnern kann das doch recht komplizierte Windows-System jedoch durcheinander kommen.

Dies endet dann meistens im Total-Crash oder einer allgemeinen Schutzverletzung.

Pufferzeit

zeigt die mindestens noch verbleibende Zeit an, die weitergespielt wird, wenn Mod4Win keine Rechenzeit mehr bekommt, d.h. wenn eine andere Anwendung die CPU für sich beansprucht, z.B. beim Start von Applikationen, Laden von Dateien, Speichern von Dateien usw.

STOP

hält den MOD-Player
an, falls er spielt.

Knöpfe zur Wiedergabe-Steuerung

Mit diesen Knöpfen steuern Sie die Auswahl und Wiedergabe eines Titels aus der Abspieliste.

WIEDERGABE

startet die Wiedergabe des aktuellen Songs in der Abspielliste.
Diese Taste hat keine Wirkung, wenn die Abspielliste leer ist.

PAUSE

pausiert die Wiedergabe bis erneut PAUSE oder WIEDERGABE gedrückt wird. Diese Taste hat keine Wirkung, wenn die Abspielliste leer ist.

VORIGER SONG

spielt den Song, der vor dem aktuell Spielenden in der Abspielliste steht. Ist der REPEAT-Modus eingeschaltet, wird von Titel 1 zum letzten Titel in der Abspielliste gesprungen.

SCHNELLER RÜCKLAUF

spult im gerade spielenden oder pausierten Song zurück. Ist dessen Anfang erreicht, wird automatisch zum vorherigen Titel umgeschaltet.

SCHNELLER VORLAUF

spult im gerade spielenden oder pausierten Song vor.
Ist dessen Ende erreicht , wird automatisch zum
nächsten Titel umgeschaltet.

NÄCHSTER SONG

spielt den Song, der nach dem aktuell Spielenden in der Abspielliste steht. Wird der letzte Titel erreicht und der Repeat-Modus ist eingeschaltet, so wird zum 1. Titel der Abspielliste gesprungen.

SHUFFLE PLAY

schaltet Shuffle-Modus ein und aus

REPEAT

schaltet zwischen Repeat/Repeat
one/Repeat none-Modi

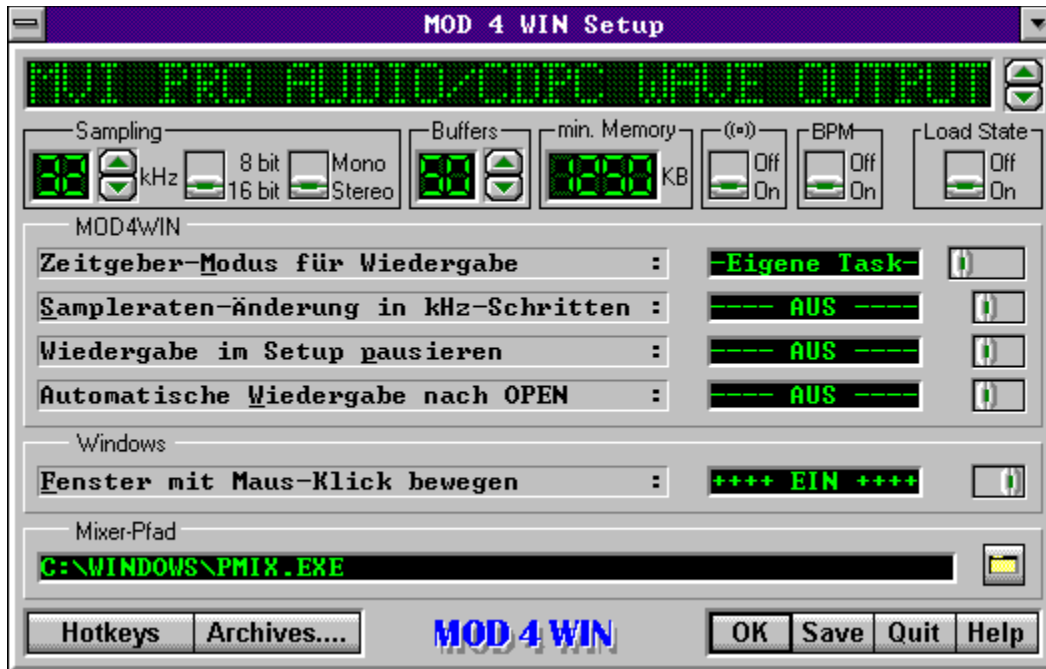
Introscan Play

schaltet Introscan-Modus ein und aus

Setup-Dialog

Dies ist eine Darstellung des Setups von MOD4WIN.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



Hinweis zur Pfad+Dateinamen-Eingabe für den Mixer und die Archiver:

Sollten Sie die Pfade (PATH=...) zu den EXE-Dateien in Ihrer 'autoexec.bat' vermerkt haben, reicht hier eine Angabe des EXE-Namens mit oder ohne Erweiterung, also z.B. promix oder arj oder pkunzip.exe.

siehe auch:

- [Hotkey-Einstellungen](#)
- [Archiv-Einstellungen](#)
- [Haupt-Fenster](#)
- [Datei-Auswahl-Fenster](#)

Wahl des Zeitgeber-Modus

Sie haben unter Windows 3 Möglichkeiten, eine Anwendung im Hintergrund laufen zu lassen. MOD4WIN bietet Ihnen alle Drei.

Der normale Weg geht über Nachrichten.

Dies ist der '**ZEITGEBER**'-Modus. Nachteil dabei: Man bekommt wirklich nur Zeit, wenn Windows garantiert nichts zu tun hat.

Etwas komfortabler ist da schon der Modus '**EIGENE TASK**'. Es läuft im Hintergrund ein Minimal-Programm, das nichts weiter tut, als MOD4WIN seine Rechenzeit zu überlassen.

Nach unseren Erfahrungen ein sehr stabiler Modus.

Im '**INTERRUPT**'-Modus hingegen ist alles möglich.

Windows wird per Hardware-Unterbrechung dazu gezwungen, MOD4WIN rechnen zu lassen. Auf Rechnern ab 486 DX 33 ist dieser Modus ganz brauchbar. MOD4WIN läuft selbst dann weiter, wenn man im DOS-Vollbild-Mode eine Diskette formatiert Auf langsameren Rechnern kann das doch recht komplizierte Windows-System jedoch durcheinander kommen.

Dies endet dann meistens im Total-Crash oder einer allgemeinen Schutzverletzung.

Die Auswahl erfolgt mit dem Schiebeschalter auf der rechten Seite.

Sampleratenänderung in kHz-Schritten

Wenn Sie im Setup die Samplerate ändern, können Sie dies streng nach Windows-Vorschrift tun (11025,22050,44100) oder aber in kHz-Schritten tun (also 11,12,..). Die meisten Soundkarten können diese 'Zwischen-Frequenzen' spielen, allein ihre Windows-Schnittstelle ist des Öfteren recht schlampig programmiert.

Um vor Schutzverletzungen sicher zu sein (z.B.: Gravis Ultrasound), lassen Sie diese Option ausgeschaltet.

Bekannte Ausnahme: MV PAS 16.

Die Auswahl erfolgt mit dem Schiebeschalter auf der rechten Seite.

Wiedergabe im Setup pausieren

Dieser Option liegt ein weiteres Problem mit Wave-Treibern diverser Soundkarten zugrunde.

Wenn Sie im Setup die Samplerate ändern, fragen wir diesen Treiber sofort, ob er diese Einstellung spielen kann. Spielt nun gerade MOD4WIN, kann es vorkommen, dass der Treiber aus dem 'Rhythmus' kommt. Dies äußert sich dann in Blubbern, Kratzen, Jaulen usw....

Um vor solchen Mißtönen sicher zu sein, schalten Sie diese Option bitte **EIN**.

Bekannte Ausnahmen: MV PAS 16, GUS.

Die Auswahl erfolgt mit dem Schiebeschalter auf der rechten Seite.

Automatische Wiedergabe nach Open

Schalten Sie diese Option **EIN**, wenn MOD4WIN nach dem Laden einer Abspielliste sofort zu spielen anfangen soll.

Die Auswahl erfolgt mit dem Schiebeschalter auf der rechten Seite.

Fenster mit Maus-Klick bewegen

Eine äußerst praktische Angelegenheit. Sie klicken mit ihrer Maus irgendwo in ein beliebiges Fenster von MOD4WIN und können anschließend bei gedrückter linker Maus-Taste das gesamte Fenster verschieben.

Wir empfehlen: **EIN**schalten!

Die Auswahl erfolgt mit dem Schiebeschalter auf der rechten Seite.

Einen externen Mixer einbinden

Falls Ihre Soundkarte per Software regelbar ist, können Sie hier die Datei eingeben, mit der diese Regelung erfolgt. (i.a. 'mix.exe'...).

Im MOD4WIN-Hauptfenster können Sie diesen Mixer dann m.H. des Mixer-Knopfes in der Kopfzeile starten.

Vorteil : Kein Streß beim Suchen nach dem ICON im Desktop, einfach Knöpfchen drücken und los!

Wissen Sie im Moment nicht, wie diese Datei heißt, dann drücken Sie bitte den Knopf an der rechten Seite. Es erscheint eine Datei-Box, mit deren Hilfe Sie die Datei dann hoffentlich finden werden.

Wavetreibername

Name des ausgewählten Wave-Ausgabegerätes(Soundkarte).

Wavetreiber-Umschaltung

Knopf zum Wählen des Wave-Treibers

Samplerate

Hier geht es um sogenannte Kilo-Hertz. Die Samplerate bestimmt die Güte des Hörgenusses.

Bei 32KHz werden dann zum Beispiel 32000 Samples pro Sekunde ausgegeben.

Auf besseren Soundkarten sind mit MOD4WIN Sampleraten bis zu 48KHz möglich, praktisch reichen aber 32KHz aus, da dann die höchste spielbare Note erreicht ist und so auch die höchste Qualität für MOD-Files.

Zum Vergleich einige Digital-Geräte mit ihren 'Raten':

DAT- Recorder: 32 - 48 KHz

CD-Player : 44 KHz

DSR-Tuner : 32 - 44 KHz

Samplerate-Knopf

Schalter zum Einstellen der Samplerate

Auflösung für Sampling

sollte nur mit entsprechend viel Speicher auf 16 Bit gestellt werden. Vorteil von 16bit-Sampling ist eine bessere Wiedergabe-Qualität.

Mono/Stereo

stellt die Ausgabe auf Mono oder Stereo

Mit Kopfhörern sollte man Mono wählen oder den Surround-Modus einstellen.

Ausgabe-Puffer

gibt die Anzahl der von Mod4Win benutzten Puffer zur Sample-Ausgabe an.

Ein **Puffer** reicht für ca. 200 Millisekunden

Puffer sind nötig, da unter Windows™ ungewiß ist, ob eine Task z.B. Mod4Win demnächst mal wieder Rechenzeit bekommt und somit ein gewisser Vorlauf errechnet werden muß, der dann gespielt werden kann.

Ausgabe-Puffer-Knopf

stellt die Anzahl der Ausgabe-Puffer ein

minimaler Speicher

Speicher in KBytes*, der durch die Puffer belegt wird.

Hinzu kommt noch die Größe von Mod4Win.exe, der Player.dll, des MOD-Files und der Speicherverwaltung von Windows™, und man hat die tatsächliche Speicherbelegung.

*Ein KByte sind 1024 Bytes!

Kopfhörer-Sound-Option

Verbesserte Kopfhörer-Wiedergabe.

Die Kanäle von MODs, die kein Panning benutzen, werden mehr zu Mitte hin gemixt.

Standard MODs geben die Samples entweder nur auf dem linken oder rechten Kanal Samples wieder.
(Anders konnte das der gute alte AMIGA nicht!)
Das klingt aber mit Kopfhörern nicht gerade angenehm.
Als Abhilfe dagegen dient diese Option.

Wer ein paar Prozent Rechenzeit über hat, kann diese Option getrost **EIN**schalten.

OKay

verläßt den Setup-Dialog und
übergibt die Einstellungen an
den Hauptdialog

Hotkeys

Über diesen Knopf gelangen Sie in den Hotkey-Dialog. Dort können Sie für alle wesentlichen Funktionen von MOD4WIN Tastenkürzel festlegen. Es kann sich also jeder sein ganz persönliches" MOD4WIN einrichten.

Archiv-Setup

Über diesen Knopf gelangen Sie ins Archiv-Setup. Dort können Sie für die unterstützten Archiver Optionen und Pfade einstellen.

BPM - Unterstützung

Schalten Sie diese Option immer ein.

Sie setzt die Voreinstellung für die Wiedergabe mit BPM-Speed.

(5 von 5000 Modulen können nicht mit BPM wiedergegeben werden!)

State-Loader

Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie möchten, das MOD4WIN genau dort weiter macht, wo es beim letzten Schließen aufgehört hat.

Das ermöglicht u.a. das Starten in der **Autostart-Gruppe** des Progran....

Speichere Einstellungen

verläßt den Setup-Dialog,
speichert die Einstellungen
in der Datei 'Mod4Win.INI' und
übergibt die Einstellungen
an den Hauptdialog

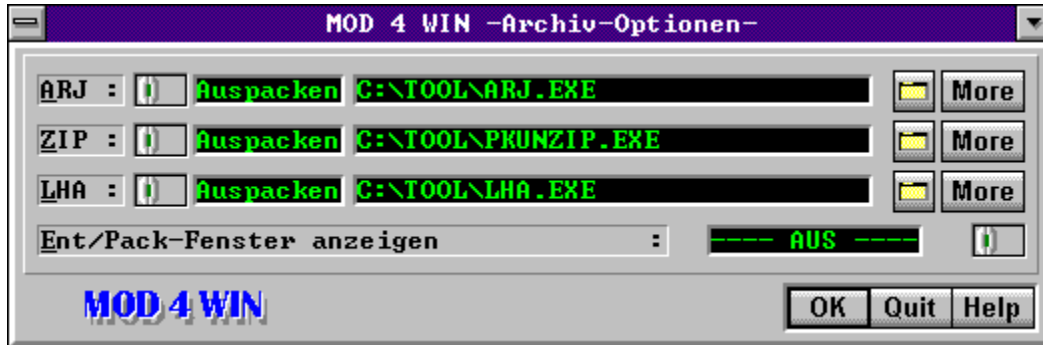
"QUIT"/Abbruch

verläßt den Setup-Dialog, verwirft alle Änderungen und geht zurück zum Hauptdialog.

Archiv-Setup-Dialog

Dies ist eine Darstellung des Archiv-Setups von MOD4WIN.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



Hinweis zur Pfad+Dateinamen-Eingabe für die Packer:

Sollten Sie die Pfade (PATH=...) zu den EXE-Dateien in Ihrer 'autoexec.bat' vermerkt haben, reicht hier eine Angabe des EXE-Namens, also z.B. 'arj' oder 'pkunzip'.

siehe auch:

Setup-Dialog

Archiv-Parameter

Anzeige des Entpackvorgangs

Schalten Sie diese Option **EIN**, wenn MOD4WIN beim Entpacken von Moduln aus Archiven diesen Vorgang in einem Fenster anzeigen soll.

Die Auswahl erfolgt mit dem Schiebeschalter auf der rechten Seite.

Pack/Entpack-Umschaltung

Dieser Schalter dient der Eingabeumschaltung für die Eingabe eines Packers und Entpackers für den links angegebenen Archiv-Typ.

Protokolliert wird diese Einstellung rechts neben diesem Schalter.

Eingabe eines Packers/Entpackers

Hier geben Sie den Pfad und Dateinamen für den ganz links angegebenen Archiv-Typ ein. Die Eingabeumschaltung erfolgt mit dem Schiebeshalter rechts daneben.

Wissen Sie im Moment nicht, wie diese Datei heißt, dann drücken Sie bitte den Datei-Knopf an der rechten Seite der Zeile. Es erscheint eine Datei-Box, mit deren Hilfe Sie die Datei dann hoffentlich finden werden.

Pack/Entpackkommandos festlegen

dieser Knopf öffnet den Dialog zur Einstellung der Kommandozeilenparameter für das ausgewählte Pack/Entpack-Programm.

Datei suchen

dieser Knopf öffnet den Dialog zur Auswahl eines Pack/Entpack-Programms für den entsprechenden Archiv-Typ.

"QUIT"/Abbruch

verläßt den Archiv-Setup-Dialog,
verwirft alle Änderungen
und geht zurück zum Setup.

"OK"

verläßt den Archiv-Setup-Dialog, übernimmt alle Änderungen und geht zurück zum Setup.

Denken Sie daran, das diese Änderungen nur dauerhaft gespeichert werden, wenn Sie im SETUP die Option SAVE wählen.

Info-Dialog

Dies ist eine Darstellung des Info-Dialoges von MOD4WIN.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



Durch klicken auf ein Instrument werden Detail-Informationen zu diesem Instrument angezeigt.
siehe auch:

Info-Dialog-Hotkeys

Haupt-Fenster

Instrumenten-Fenster

Effekt-Fenster

Details zum aktuellen Modul

Hier stehen

- * das Modul Format
- * die Dateilänge in kByte
- * die Anzahl der Kanäle
- * die Anzahl der Instrumente
- * die Anzahl der Patterns
- * die Anzahl voneinander verschiedener Patterns im Modul.
- * die Speicher-Belegung des Hauptspeichers in kByte
- * eventuelle Defekte im Modul
- * Informationen zum Looping im Modul
- * Kommentare zum Modul (nur 669, MTM)

Instrumente

Hier stehen die Namen der einzelnen Samples
des MOD-Files.

Diese werden von den "Komponisten" der Songs
häufig als Aboutbox usw. benutzt.

Durch klicken auf ein Instrument werden
Detail-Informationen zu diesem
Instrument angezeigt.

Instrumenten-Scroll-Knöpfe

Mit dem PLUS-bzw. MINUS-Knopf können Sie in der Liste der Instrumente scrollen.

Mehr als 31 Instrumente können z.B. in Multitracker-, Composer669- und Oktalyzer-Modulen benutzt werden.

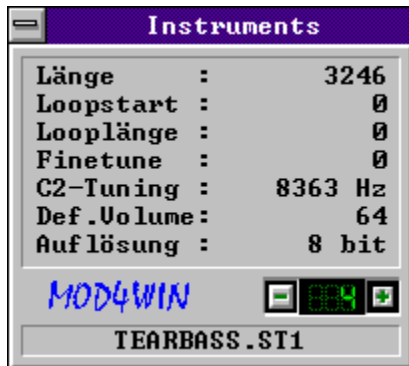
Modul-Name

Hier steht der MOD-Name.
Dieser unterscheidet sich
meistens vom Dateinamen.

Instrumenten-Fenster

In diesem Fenster werden spezifische Daten zu den einzelnen, im File enthaltenen Instrumenten angezeigt.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



siehe auch:

Info-Dialog-Hotkeys

Haupt-Fenster

Effekt-Fenster

Info-Dialog

Nummer des Instruments

Dieses Feld zeigt die Instrumentennummer an,
für das die Daten angezeigt werden.

Ein Instrument zurück

Ein Instrument vorwärts

Sample-Länge

zeigt die Länge des Instruments in Byte.

Sample-Loopstart

zeigt die Position an, bei der die Wiederholung des Instruments einsetzt.

Sample-Looplänge

zeigt die Länge der Instrumenten-
Wiederholung an.

Fine-Tuning

Wert für die Feinabstimmung des
Instruments auf C2.

C2-Tuning

gibt an bei welcher Frequenz in Hz
das Instrument auf C2 getunt ist.

Default-Volume

gibt die Standard-Lautstärke des
Instruments an.

(0..min ; 64..max)

Auflösung

gibt die Sampletiefe des Instruments an,
mit der das Instrument im File vorliegt.

Instrumenten-Name

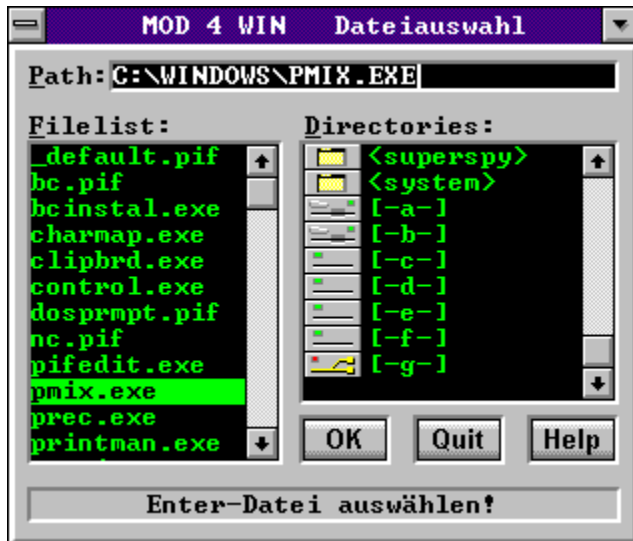
der Name des Instruments....

Es muß nicht immer von Sinn sein,
was die Komponisten hier darnieder-
schreiben.

Datei-Auswahl-Box

In dieser Box wählen Sie das jeweilige externe Programm für die Mixer-Steuerung und das Packen bzw. Entpacken aus.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



siehe auch:

[Hauptdialog](#)

[Setup-Dialog](#)

[Archiv-Einstellungen](#)

[Open-Dialog](#)

Eingabe-Feld für den Dateinamen

Hier können Sie direkt den Pfad und Namen der jeweilig gesuchten Datei eingeben.

Datei-Liste

Hier stehen alle ausführbaren Dateien, die sich im aktuellen Verzeichnis befinden.

Mit einem Doppelklick mit der linken Maustaste wird diese Datei übernommen.

Hinweis: ausführbare Dateien: PIF, EXE, COM, BAT

Verzeichnis-Liste

Hier stehen alle Unterverzeichnisse des aktuellen Pfades und außerdem alle Laufwerke, die Ihr Computer besitzt. Mit einem Doppelklick mit der linken Maustaste wird in das entsprechende Verzeichnis bzw. Laufwerk gewechselt.

Der Okay-Knopf

Drücken Sie diesen Knopf, wenn Sie eine Datei ausgewählt haben. Diese wird dann vom aufrufenden Fenster übernommen.

Abbruch

Drücken Sie diesen Knopf, wenn Sie die Datei-Auswahl-Box schließen wollen, ohne Ihre eventuelle Eingabe wirksam werden zu lassen.

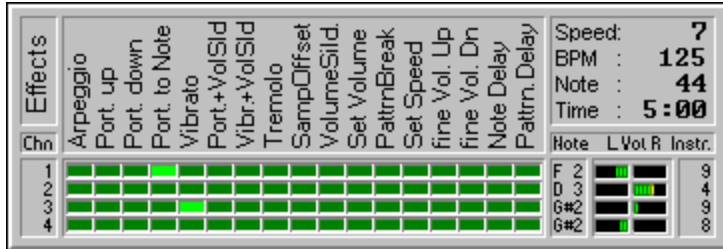
Status-Zeile

In dieser Zeile stehen kurze Hinweise zum jeweiligen Dialog-Element. Befinden Sie sich in der Verzeichnis-Box, so wird der Typ des ausgewählten Eintrags angezeigt.

Das Effekt-Fenster

Während der Wiedergabe eines Titels werden hier Effekte, Noten usw. angezeigt.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



Durch klicken mit der rechten Maustaste in das Fenster wird es geschlossen.

siehe auch:

Effekt-Erklärungen

Haupt-Fenster

Kanäle

Hier stehen die einzelnen Kanalnummern des aktuellen Moduls. Es werden bis zu **32 Kanäle** unterstützt.

Effekte

Hier stehen die im aktuellen Modul
benutzten Effekte.

siehe auch: Effekt-Erklärungen

Effekt-Leuchtdioden

Ist eine LED hellgrün erleuchtet,
so wird dieser Effekt gerade gespielt.

Effekt-Leuchtdioden

Ist eine LED hellgrün erleuchtet, so wird dieser Effekt gerade gespielt.

Noten

Note, die gerade auf diesem Kanal gespielt wird.

C 2...Note C in Oktave 2

C#2...Note Cis in Oktave 2 (eine Halbnote über C 2)

Kanal-Lautstärken

Hier wird die aktuelle Lautstärke und die Verteilung auf linken und rechten Kanal angezeigt.

Die Anzeige hat nichts mit dem Pegel des Kanals zu tun!

Instrumente

Instrument, das gerade auf diesem Kanal gespielt wird.

Länge des Titels

Anzeige der Länge des Titels in Minuten und Sekunden

Notenzeile

Notenzeile im aktuellen Pattern, das gerade gespielt wird.

Speed und BPM

gibt aktuelles Tempo(Takte pro Notenzeile)
und BPM-Speed(Dauer eines Takts) an.

Die möglichen Effekte in einem Modul

Dies ist eine Übersicht über die in den unterstützten File-Formaten vorhandenen Effekte.

Klicken Sie auf den gewünschten Effekt, über den Sie Näheres erfahren wollen!

Standard	Protracker	Scream/Oktalyzer
Arpeggio	Set Filter	Tremor
Port. up	fine Prt Up	Arpeggio 1
Port. down	fine Prt Dwn	Arpeggio 2
Port. to Note	Glissando	Tone Up
Vibrato	Vibra-Wave	Tone Down
Port.+VolSlid	SetFinetune	Tone Up1
Vibr.+VolSlid	PatternLoop	Tone Down1
Tremolo	Trem-Wave	
Set Panning	SetPanning	
SampOffset	Retrig. Note	
VolumeSlid.	fine Vol. Up	
PatrnJump	fine Vol. Dn	
Set Volume	Cut Note	
PatrnBreak	Note Delay	
Set Speed	Patrn. Delay	
	Invert Loop	

Die Effekte

Zu den Effekten eines MODs gehören jeweils Operanden, die meist als Byte in der Form [EFFEKT] [XY] angegeben werden. Die Bedeutung der Operanden ist der Beschreibung des Effektes zu entnehmen.

siehe auch:

[Effekt-Fenster](#)

Arpeggio

Beschreibung: Ändert die Tonhöhe der Note rapide zwischen N , $N+X$ Hn und $N+Y$ Hn.

N ...gerade zu hörende Note

Hn...Halbnotenschritt

X, Y ...Effekt-Operand

!Vorsicht!

Die obengenannte Gleichung ist nicht mathematisch!!

Von einer Note auf die Y -te Halbnote höher kommt man durch folgende Gleichung: $N^* = N \cdot 2^{(Y/12)}$

Portamento Up

Beschreibung: Die Periode des Tones wird während der Dauer der Note fließend mit der Geschwindigkeit XY verringert.

XY...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Portamento Down

Beschreibung: Die Periode des Tones wird während der Dauer der Note fließend mit der Geschwindigkeit XY verringert.

XY...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Portamento to Note

Beschreibung: Die Periode des Tones wird während der Dauer der Note fließend mit der Geschwindigkeit XY verringert oder erhöht, bis der angegebene Ton erreicht wird.

XY...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Vibrato

Beschreibung: Die Periode des Tones wird während der Dauer der Note mit einer Wellenform (Set Vibrato Waveform) mit der Geschwindigkeit X und der Tiefe Y periodisch geändert.

X,Y...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Portamento + Volume Slide

Beschreibung: Das letzte Portamento To Note wird mit einem Volume Slide XY überlagert.

X,Y...Effekt-Operand

Vibrato + Volume Slide

Beschreibung: Das Vibrato wird mit einem Volume Slide XY überlagert.

X,Y...Effekt-Operand

Tremolo

Beschreibung: Die Lautstärke des Tones wird während der Dauer der Note mit einer Wellenform (Set Tremolo Waveform) mit der Geschwindigkeit X und der Tiefe Y periodisch geändert.

X,Y...Effekt-Operand

Panning

Beschreibung: Setzt die links-rechts Mischung des Instruments. Das Sample kann durch diesen Effekt links und rechts mit unterschiedlichem Pegel eingemixt werden, was eine drastisch verbesserte Stereo-Wiedergabe ermöglicht. Das kostet zwar CPU-Power, bringt aber erstaunliche Effekte, speziell beim Abspielen über Kopfhörer.

Bei Mono-Wiedergabe wird dieser Effekt ignoriert.

Set Sample-Offset

Beschreibung: Springt in der Position
des Instruments um XY00 Hex vorwärts.

X,Y...Effekt-Operand

Volume Slide

Beschreibung: erhöht die Lautstärke des Instruments, falls $Y=0$
oder verringert die Lautstärke des Instruments, falls $X=0$.

X,Y...Effekt-Operand

Pattern Jump

Beschreibung: Springt nach dem Spielen den Note zu Pattern XY.

XY...Effekt-Operand

Set Volume

Beschreibung: Setzt die Kanal-Lautstärke auf XY.

XY...Effekt-Operand

Pattern Break

Beschreibung: Beendet nach dem Spielen der Note das Pattern und springt zum Nächsten.

XY ist zwar als Zielnote im nächsten Pattern definiert, wird aber offensichtlich nicht verwendet.

XY...Effekt-Operand

Set Speed

Beschreibung: Setzt das Tempo des MODs auf XY, wobei bei $XY < 32$ der Speed des Songs (Takte pro Notenzeile) und sonst der BPM-Speed (Dauer eines Taktes) geändert wird.

XY...Effekt-Operand

Set Filter

Beschreibung: Schaltet den Amiga-Filter ein/aus.

Wirkt leider bei PCs nicht.

Fine Portamento Up

Beschreibung: Die Periode des Tones wird zu Beginn der Note um die Geschwindigkeit Y verringert.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Fine Portamento Down

Beschreibung: Die Periode des Tones wird zu Beginn der Note um die Geschwindigkeit Y erhöht.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Glissando Control

Beschreibung: Setzt die Kontrolle für alle Portamento Effekte auf Halbnoten-Slide statt fließender Änderung.

Set Vibrato Waveform

Beschreibung: Setzt die Wellenform des Vibrato auf Sinus-, Rechteck-, Sägezahn- oder Zufalls-Wellen.

Set Finetune

Beschreibung: Setzt ein Fine-Tuning für das Instrument während der Dauer der Note.

Pattern Loop

Beschreibung:

Y=0...Loopstart setzen.

sonst...Pattern ab Loopstart Y mal wiederholen.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Set Tremolo Waveform

Beschreibung: Setzt die Wellenform des Tremolo auf Sinus-, Rechteck-, Sägezahn- oder Zufalls-Wellen.

Retrigger Note

Beschreibung: Das Instrument wird alle Y Takte neu angespielt.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Fine Volume Up

Beschreibung: Zu Beginn der Note wird die Lautstärke um Y erhöht.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Fine Volume Down

Beschreibung: Zu Beginn der Note wird die Lautstärke um Y verringert.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Cut Note

Beschreibung: Die Lautstärke der Note wird nach Y Takten auf 0 gesetzt.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Note Delay

Beschreibung: Das Instrument wird nicht zu Beginn der Note, sondern erst nach Y Takten gespielt.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Pattern Delay

Beschreibung: Die nächste Note wird um Y
Noten verzögert.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Invert Loop

Beschreibung: Die Loop des Samples, was gerade wiedergegeben wird wird invertiert, d.h. Byteweise rückwärts gespielt.

Tremor (ScreamTracker)

Beschreibung: Die Lautstärke des Instrumentes wird periodisch nach X-Takten auf 0 und nach weiteren Y-Takten wieder zurück gesetzt.

XY...Effekt-Operand

Extra Fine Portamento Up (ScreamTracker)

Beschreibung: Die Periode des Tones wird zu Beginn der Note um der Geschwindigkeit $1/4*Y$ verringert.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Extra Fine Portamento Down (ScreamTracker)

Beschreibung: Die Periode des Tones wird zu Beginn der Note um der Geschwindigkeit $1/4*Y$ erhöht.

XY...Effekt-Operand (X=14)

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Apreggio 1 (Oktalyzer)

Beschreibung: Ändert die Tonhöhe der Note rapide zwischen N, N-X Hn, N und N+Y Hn.

N...gerade zu hörende Note

Hn...Halbnotenschritt

X,Y...Effekt-Operand

!Vorsicht!

Die obengenannte Gleichung ist nicht mathematisch!!

Von einer Note auf die Y-te Halbnote höher kommt man durch folgende Gleichung: $N^* = N * 2^{(Y/12)}$

Apreggio 2 (Oktalyzer)

Beschreibung: Ändert die Tonhöhe der Note rapide zwischen N , $N+X$ Hn, N und $N-Y$ Hn.

N ...gerade zu hörende Note

Hn...Halbnotenschritt

X, Y ...Effekt-Operand

!Vorsicht!

Die obengenannte Gleichung ist nicht mathematisch!!

Von einer Note auf die Y -te Halbnote höher kommt man durch folgende Gleichung: $N^* = N * 2^{(Y/12)}$

Tone Portamento Up (Oktalyzer)

Beschreibung: Die Periode des Tones wird während der Dauer der Note in Halbnotenschritten mit der Geschwindigkeit XY verringert.

XY...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Tone Portamento Down (Oktalyzer)

Beschreibung: Die Periode des Tones wird während der Dauer der Note in Halbnotenschritten mit der Geschwindigkeit XY erhöht.

XY...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Tone Portamento Up Once (Oktalyzer)

Beschreibung: Die Periode des Tones wird zu Beginn der Note in Halbnotenschritten um XY verringert.

XY...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Tone Portamento Down Once (Oktalyzer)

Beschreibung: Die Periode des Tones wird zu Beginn der Note in Halbnotenschritten um XY verringert.

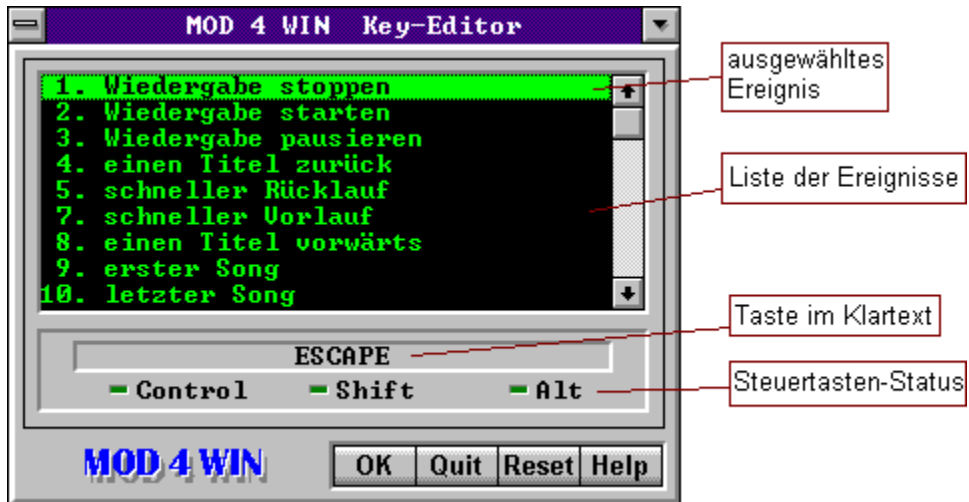
XY...Effekt-Operand

Die Periode des Tones kommt noch vom Amiga, ist indirekt proportional zur zu hörenden Tonhöhe und wird von Mod4Win weiterhin, wenn auch mit 32-facher Genauigkeit nachgebildet.

Der Hotkey-Editor

In diesem Dialog werden die Tastenkombinationen zur Steuerung von MOD4WIN festgelegt und angezeigt. In diesen Editor gelangen Sie über das **Setup** von MOD4WIN.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



siehe auch:

voreingestellte Hotkeys im Haupt-Fenster
voreingestellte Hotkeys im Info-Dialog

Setup-Dialog

Liste der zu steuernden Ereignisse

In dieser Liste wählen Sie den mit einer Taste zu belegenden Vorgang aus.

Drücken Sie ENTER um diesem Vorgang eine neue Taste zuzuweisen.

ausgewählte Taste im Klartext

Der HOTKEY setzt sich aus der Taste und den Steuertasten CONTROL, SHIFT und ALT zusammen.

Status der Steuertasten

Der HOTKEY setzt sich aus der Taste und den Steuertasten CONTROL, SHIFT und ALT zusammen. Hier wird der Status dieser 3 Tasten angezeigt. (hellgrün=aktiv).

Veränderungen übernehmen

Drücken Sie den OK-Knopf um die Veränderungen an den Hotkeys zu übernehmen.

Denken Sie daran, dass diese Änderungen nur dauerhaft gespeichert werden, wenn Sie im SETUP die Option SAVE wählen.

Veränderungen verwerfen

Die gemachten Änderungen werden für alle Tasten verworfen.

Taste zurücksetzen

Die Taste für den ausgewählten Vorgang wird auf den voreingestellten Wert zurückgesetzt.

File-Manager

Dies ist eine Darstellung des Mini-File-Managers von MOD4WIN.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



siehe auch:

[Hauptdialog](#)

[Open-Dialog](#)

[Info-Dialog](#)

Modulliste

In dieser Liste stehen alle Module des aktuellen Verzeichnisses.

Verzeichnis-Liste

In dieser Liste stehen alle Laufwerke, Verzeichnisse, Archive und Modul-Listen des aktuellen Pfades.

Ziehen Sie einen Eintrag mit der Maus in die Modul-Liste, um ihn sich anzuschauen (oder drücken Sie einfach ENTER).

Status-Zeile

Diese Zeile gibt kurze Informationen über das gerade ausgewählte Dialog-Element.

Bestätigung/OK

Betätigen Sie diesen Knopf, um den
Kopier- bzw. Bewegungsvorgang zu starten.

Abbruch/Quit

Betätigen Sie diesen Knopf, um den Dialog zu schließen und zu MOD4WIN zurückzukehren.

Datei-Name des Moduls mit Pfad

Hier steht der Original-Name und Pfad des Moduls.

Archiv-Name mit Pfad

Falls sich das Modul in einem Archiv befindet, steht hier der Archiv-Name mit Pfad.

Ziel-Verzeichnis und/oder Dateiname

Hier steht das Ziellaufwerk gefolgt von Zielpfad und Dateiname. Dieses Feld ist editierbar.

Restriktionen:

Es muß immer ein Laufwerk angegeben werden.
Steht als letztes Zeichen ein Backslash(\),
so wird die vorangehende Eingabe als Verzeichnis
interpretiert. Der Dateiname ist in diesem Fall
der Original-Name.

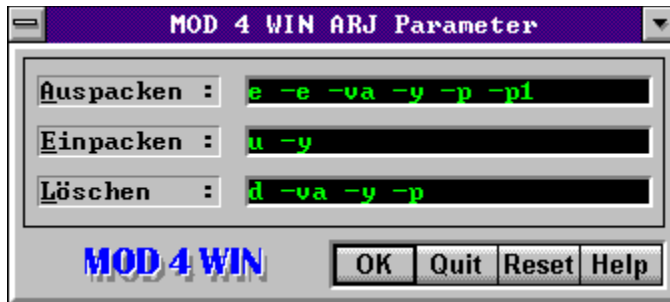
Ziel-Archiv bzw. Ziel-Liste

Hier steht der komplette Name des Ziel-Archivs bzw. der Ziel-Liste. In beiden Fällen muß die entsprechende Datei schon vorhanden sein.

Entpack-Parameter

Dies ist eine Darstellung des Dialogs zur Einstellung der Kommandozeilen-Parameter für die Archiv-Programme(Packer). In dieses Fenster gelangen Sie über das SETUP.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



siehe auch:

[Hauptdialog](#)

[Setup-Dialog](#)

[Archiv-Programme festlegen](#)

Entpack-Parameter

Geben Sie hier die Parameter für das Entpacken mit dem ausgewählten Archiv-Programm ein.

Die vorgegebenen Parameter sind optimal eingestellt auf ARJ 2.41, PKUNZIP 2.04g und LHA 2.13.

Pack-Parameter

Geben Sie hier die Parameter für das Packen
mit dem ausgewählten Archiv-Programm ein.

Die vorgegebenen Parameter sind optimal
eingestellt auf ARJ 2.41, PKZIP 2.04g und LHA 2.13.

Parameter zum Löschen

Geben Sie hier die Parameter für das Löschen einer Datei aus einem Archiv mit dem ausgewählten Archiv-Programm ein.

Die vorgegebenen Parameter sind optimal eingestellt auf ARJ 2.41, PKZIP 2.04g und LHA 2.13.

OK-Bestätigung

Drücken Sie diesen Knopf, um die gemachten Änderungen zu übernehmen.

Denken Sie daran, dass diese Änderungen nur dauerhaft gespeichert werden, wenn Sie im SETUP die Option SAVE wählen.

Veränderungen verwerfen

Alle gemachten Änderungen werden verworfen.

Standard-Parameter setzen

Es werden die voreingestellten Werte für Packen, Entpacken und Löschen wieder hergestellt. Diese Option ist dafür gedacht, das Parameter-Wirrwarr auf einen funktionierenden Stand zurückzusetzen.

Der Mini-Status von MOD4WIN

Dies ist eine Darstellung des verkleinerten Hauptfensters(Ministatus) von MOD4WIN.

Klicken Sie auf den gewünschten Bereich, über den Sie Näheres erfahren wollen!



siehe auch:

Hauptdialog
Setup-Dialog
Open-Dialog

Titel/Dateiname

Hier steht der Dateiname bzw. Titel des Moduls.

Spielzeit

Hier steht die aktuelle Spielzeit bzw.
Restspielzeit des aktuellen Moduls.

Titel-Nummer

Hier steht die Nummer des aktuell
gespielten Moduls.

Ministatus verlassen

Benutzen Sie diesen knopf, um zur Normal-Ansicht von MOD4WIN zurückzuschalten.

Shareware-Notizen

Unterschiede zwischen Shareware- und Vollversion

Grundsätzlich sind Shareware- und Vollversion gleichermaßen leistungsfähig. Deswegen soll natürlich nicht die Frage bei Ihnen aufkommen: "Warum soll ich mir dann die Vollversion holen?". Wir fanden, eine eingeschränkte Sharewareversion macht keinen Sinn, denn eine in der Shareware-Version nicht implementierte Funktion können Sie ja logischerweise nicht testen.

Die Shareware-Version läuft 30 Tage. Danach startet das Programm nicht mehr.

Zum Programmende wird auf die Notwendigkeit einer Vollversion hingewiesen, wenn Sie dieses Programm häufiger benutzen wollen. Von beidem bleiben Sie durch Bezahlung des Programms selbstverständlich verschont. Außerdem erkennen Sie am Text in der Aboutbox, mit welcher Version sie es zu tun haben; bei der Vollversion ist hier auch der Name des Lizenzinhabers vermerkt.

Ein Handbuch erscheint uns für dieses handliche Programm als viel zu unhandlich und wird es deswegen wohl nicht geben. Wenn es Sie nach Gedrucktem gelüsten sollte: Sie können diesen Text auf Ihrem Drucker ausgeben oder in eine Datei schreiben, um sie dann mit der Textverarbeitung weiter zu verhackstücken !

Die Vollversion direkt von den Autoren

Schauen Sie doch bitte unter [Registrierung für MOD4WIN 2.0](#) nach!

Händler-Vertrieb der Vollversion in Deutschland

Stand (4/94):

PD PROFI Gerd Zöttlein
Schulstraße 13
8 6666 Burgheim

Telefon: 08432 / 1296
Telefax: 08432 / 8674

Modem: 08432 / 8588
BTX: Zöttlein#

Zahlung mit American Express und Visa Card ist möglich!

Belasten Sie Ihren Händler um die Ecke also nicht mit Nachfragen nach der Vollversion, die müßte er extra bestellen. Könnte sogar sein, daß er deswegen die Qualität dieses Programms verleugnet. Aber da wissen Sie es dann hoffentlich besser !

Update-Service

Es besteht für **registrierte Anwender** die Möglichkeit, stets die aktuelle Version von uns zu beziehen. Dafür ist die Originaldiskette oder auch nur der Aufkleber und der Betrag von **15,- DM** einzusenden. Falls der Aufkleber nur noch in Fetzen abgeht, reicht auch ein Stückchen davon.

Und wieder der Hinweis: **Anschrift angeben!** Sonst sind Sie eventuell schon schwarz geworden(oder weiß, je nachdem, ob Himmel oder Hölle) und die neueste Version ist immer noch nicht da. ...und da hoch schicken wir keine Post...

Lizenzbestimmungen

Dieses Programm ist keine Freeware! MOD4WIN ist Shareware, also Software die Sie eine gewisse Zeit lang testen dürfen und dann kaufen können.

Für dieses Programm (MOD4WIN.EXE, PLAYER32.DLL) und diese Hilfe (MOD4WIN.HLP) liegt das Copyright bei den Autoren (Kay Bruns und Uwe Zänker).

Ihnen wird ein Zeitraum von 30 (dreißig) Tagen gewährt, in dem Sie das Programm testen können. Wenn Sie MOD4WIN nach dieser Testphase weiterbenutzen, sind Sie gesetzlich verpflichtet, dieses Programm zu bezahlen. Abgesehen davon ist MOD4WIN 2.0 bei einem Preis von 45 DM ja nun wirklich fast geschenkt.

Es ist Ihnen ausdrücklich gestattet, die unregistrierte Version von MOD4WIN anderen PC-Nutzern zugänglich zu machen, so daß auch diese MOD4WIN testen können. Dies gilt nur unter folgenden Bedingungen:

1. Sie dürfen daraus keinen Profit schlagen (für Kopieren und Verteilen etc.)
2. Sie müssen alle zum Programm und zur Dokumentation gehörenden Dateien weitergeben.

Veränderungen an zu MOD4WIN gehörenden Dateien sind strikt untersagt!

Diese **Hilfe** ist Bestandteil des Programms MOD4WIN und darf nur mit dem Programm zusammen gemäß obenstehender Regelung vervielfältigt oder an Viren verfüttert werden.

Generell untersagt ist das Disassemblieren und/oder Patchen des Programms oder seiner Hilfe-Datei. Weiterhin weisen wir präventiv darauf hin, daß wir das Urheberrecht an allen in diesem Produkt verarbeiteten Routinen besitzen und geistigen Diebstahl zivilrechtlich verfolgen werden.

Die Sharewareversion darf auch von Sharewarehändlern für einen Betrag von höchstens 10,- DM weitergegeben werden. Händler, die für stumpfes Kopieren mehr nehmen, boykottieren wir sowieso. Sollten Sie auch zu denjenigen gehören, für die die Beschaffung der Shareware-Version eine Investition von mehr als 10,- DM bedeutet, dann sollten Sie sich eine neue Quelle suchen.

Der Anwender wird mit dem Kauf der Vollversion des Programms **MOD4WIN** dazu ermächtigt, dieses auf seinen Rechnersystemen zu installieren und jeweils ein gekauftes Produkt auf genau einem Rechner zur gleichen Zeit zu verwenden. Für jeden weiteren Rechner ist der Erwerb eines weiteren Produktes erforderlich, selbst wenn dies aus technischer Sicht nicht erforderlich wäre. Der Anwender darf sich Kopien der Originaldiskette zur Vermeidung von Datenverlusten anfertigen. Es ist jedoch strikt untersagt, Kopien der Software weiterzugeben oder Dritten zugänglich zu machen.

Der Besitz der registrierten Version ist keinem anderen erlaubt außer dem registrierten Benutzer.

Denken Sie daran, das das Programm ihr Geld und unsere Arbeit gekostet hat. Geben Sie es deswegen nicht an Dritte weiter.

Die kommerzielle Nutzung der Vollversion von MOD4WIN ist ohne unsere ausdrückliche schriftliche Erlaubnis nicht zulässig.

MOD4WIN darf ohne unsere ausdrückliche schriftliche Erlaubnis nicht mit anderen Produkten (Software,Hardware u.a.) verkauft werden.

Wir übernehmen keinerlei Haftung für Schäden, die durch Benutzung von MOD4WIN eventuell entstehen könnten.

Wer eine Version von MOD4WIN besitzt und/oder benutzt stimmt allen oben genannten Bedingungen vorbehaltlos zu.

Wenn Sie das Programm nur testen oder auch nur hin und wieder verwenden, werden Sie sich am Zahlungs-Motivations-Countdown kaum stören. Falls Sie MOD4WIN häufiger verwenden, lassen Sie sich als ehrlicher Mensch ja sowieso registrieren; dafür bekommen Sie die Vollversion ohne lästige Shareware-Countdown-Bremse.

Produkthaftung, Gewährleistung und Warenzeichen

Wir haben **MOD4WIN** geschrieben, da das MOD-Format recht nett ist, und es noch keinen vernünftigen MOD-Player unter Windows gab. Damit jeder seinen Spaß dran haben kann, ist es ein Shareware-Programm geworden. Praktischer Nebeneffekt: Wir können noch 'ne Mark dran verdienen (für Studenten nicht unerheblich)! Da wir sicher deswegen keine Millionäre werden, lehnen wir jegliche Haftung für direkt oder indirekt durch unser Programm an Hard- oder Software verursachten Schäden ab. Durch die Registrierung wird kein Recht auf ein fehlerfreies Produkt erworben.

Das Programm wird daher so, wie es ist, vertrieben. Wir garantieren nur, daß es Platz auf Ihrem Massenspeicher belegen wird (hoffentlich recht lange) und Rechenzeit in Anspruch nimmt (davon bitte nur soviel, wie unbedingt nötig). Sie dürfen aber davon ausgehen, daß unser Programm nichts Böses tut. Soll heißen: Nach bestem Wissen und Gewissen sowie unseren Kenntnissen der Informatik ist es ein feines Programm ...

Immerhin finden wir es so gut, daß wir es selbst als Hintergrund-Jukebox benutzen.

Für alles, was Sie mit diesem Programm anstellen, sind Sie selbst verantwortlich.

Wir behalten uns alle Rechte an unserem Programm vor. Dazu zählt insbesondere das Recht auf völlige Umgestaltung des Programms. Es kann also durchaus sein, daß eine Funktion einer früheren Version nicht mehr zu finden ist oder eine neue Version andere Ansprüche an die Hardware stellen wird.

Registrierung für MOD4WIN 2.00

Die REGISTRIERGEBÜHR beträgt **45,- DM** oder **derselbe Wert in US \$** (keine andere Währung!).

Die Vollversion erhalten Sie wie folgt:

Bestellen Sie - **zu Ihrem Vorteil** - direkt bei den Autoren:

Füllen Sie die Registrierkarte aus und schicken Sie sie mit einem **Scheck** über 45,- DM an eine der folgenden Adressen:

Kay Bruns
Max-Planck-Ring 6e /5
98693 ILMENAU

oder

Uwe Zänker
Am Grund 26
04207 LEIPZIG

Innerhalb Europas übernehmen wir Porto und Verpackung für den Antwort-Brief für Sie!

Alle Schecks gehen erst nach Diskettenversand zur Bank. Vertrauensselige Menschen schicken auch Bargeld (vorzugsweise Deutschmarks "or the same amount in US \$") und werden zuerst bedient.

Und nicht zu vergessen: Die gute alte **Zahlungsanweisung** gibt es immer noch. Auch Einschreiben werden bearbeitet, selbst wenn wir sie nicht jeden Tag entgegennehmen können; die Vollversion wird dann aber trotzdem nicht als Einschreiben verschickt.

Überweisen geht natürlich auch :

Im **Verwendungszweck** ist **Ihre Adresse**, sowie "**Mod4Win**" zu vermerken !

BLZ 82070000 Deutsche Bank Ilmenau
Kto# 446-5134

Adresse hier:

Kay Bruns
Max-Planck-Ring 6e /5
98693 ILMENAU

Mit Eurocard, Mastercard, Visa, Amex und Diners können Sie leider bei den Autoren nicht bezahlen.

Die Zahlungseingänge werden täglich bearbeitet. Bitte die Anschrift deutlich auf dem Überweisungsträger vermerken, sonst gibts kein Programm. Nein, wir machen Ernst, wirklich nicht. Sollten Sie nach 4 Wochen noch nichts erhalten haben, melden Sie sich bitte in irgendeiner Form. Der Postweg ist ja nicht unbedingt der sicherste. Und bitte nicht erst nach einem halben Jahr, so in etwa "weil ich nun immer noch kein Programm bekommen habe, bitte zurücküberweisen", soweit kommt das noch.

Bitte nicht vergessen, die **eigene Anschrift anzugeben**, sonst wissen wir nicht, wem wir die neueste Vollversion schicken sollen. Es muß nicht mit der Schreibmaschine sein, aber lesbar. Am Besten auf alles (nein, auf Geldscheine nicht!) einen Stempel oder Adressaufkleber; das würde uns auch helfen.

Der Versand erfolgt grundsätzlich auf 3,5"-Disketten (die kleinen, stabilen) da sie sich auf dem Transport besser halten. Dann wird auch kein umweltschädigender Umschlag mit Plastiknoppenfütterung benötigt.

Registrierungsformular für MOD4WIN 2.00

Name: _____
Vorname: _____
Anschrift: _____

Wie&Wo haben Sie Informationen über MOD4WIN bekommen?

Kommentare/Vorschläge für MOD4WIN:

Möchten Sie über Weiterentwicklungen von uns informiert werden?

JA/ NEIN

Ihre Hardware:

Prozessor: 386 486 DX 486 DX/2 Pentium Anderer:
Taktfrequenz: _____MHz

Hauptspeicher: _____MB / Festplatte: _____MB

Grafikkarte: _____ Accelerator:
Bus: ISA EISA VLB PCI Anderer:

Soundkarte: _____

CD-Rom: _____

