



HipHop 2
CREATE YOUR MUSIC NOW!

[Willkommen eJay](#)

[Installation](#)

[Der Hauptbildschirm](#)

[Effect Studio](#)

[Import und Export von Sounds](#)

[Time Stretching](#)

[Groove Generator II - Drum Pad](#)

[Groove Generator II - Drum Matrix](#)

[Scratch Generator II](#)

[Tastaturbefehle](#)

[Hinweise zur Systemkonfiguration](#)

[eJay on the web](#)

[Lizenzbedingungen](#)

[Das Produktionsteam](#)

Copyright © 2000 eJay GmbH. Alle Rechte vorbehalten. eJay ist ein eingetragenes Warenzeichen der eJay GmbH. Alle anderen Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer."



WILLKOMMEN

HipHop eJay 2 ist am Start – mit 16 Spuren, Groove Generator II, Scratch Generator II und vielen Tools für den richtigen Flow! Wie bei allen anderen eJay Produkten ist auch HipHop eJay 2 absolut einfach zu bedienen und bietet ein Höchstmaß an qualitativ hochwertigen Ergebnissen. Egal ob "nur" Loops und Sounds auf den 16 Tracks arrangiert und gemixt werden, ob man eigene fette Drumloops und Beats im Groove Generator II entwickelt, oder ob man mit dem Scratch Generator II die coolsten Scratches baut, das Ergebnis ist echter HipHop: Nu Skool, Old School, Rap, R&B, east, westwas immer Du willst, je nach Mix. Und hier bist Du der Producer. Der electronic DJ, oder besser: eJay!

Viele internationale Profi-Musiker und Produzenten haben an den über 3500 HipHop und R&B Samples und Loops gearbeitet, und es ist nicht zu überhören, daß hier aktuellste Einflüsse und beste Kenntnis der Szene zu einem authentischen HipHop Sound führen. Die einzigartige Bedienung ermöglicht es, diese Sounds allein mit der Maus zu coolen Tracks zu kombinieren und ganz locker über die Tastatur Sounds zum Mix live "einzufliegen", oder mit der Maus dabei zu scratchen. Und wenn Du mal ein Sample nicht in einer der Soundgruppen findest, schließ ein Mikrofon an die Soundkarte und nimm es auf. Mit dem Timestretcher kannst Du jedes Sample problemlos an die Geschwindigkeit des Mix anpassen und im Effect Studio tunen.

KDD Special

Am Ende der Soundgruppe RAP befinden sich Samples der französischen HipHop Formation "KDD". Diese Vocals aus dem Track "Sans perrain ni mac" erschienen auf dem Album "Une couleur de plus au drapeau" und wurden uns mit freundlicher Genehmigung der Band und Sony Music Entertainment (France)/Columbia zur Verfügung gestellt. KDD sind: Dadou Camara, Alex varcia Da veiga, Robert Hovor, Lindsay Barret, Hermann Azaud. Die Gruppe aus dem Süden Frankreichs ist spätestens seit dem Album "Resurrection" eine der erfolgreichsten RAP Formationen Frankreichs und hat sich in ganz Europa einen Namen gemacht.

Achtung! Die KDD-Samples (in der ersten Zeile mit KDD beschriftet) sind nicht lizenzfrei. Sie sind zur Nutzung an einem Computerarbeitsplatz und im privaten Bereich freigegeben, dürfen aber auf keinen Fall vervielfältigt, öffentlich aufgeführt, gesendet oder gewerblich genutzt werden!

Hier ist die Verbindung zwischen echtem HipHop und PCs: HipHop eJay 2, und Du bist gefragt. Zeig was in Dir steckt!

Break it down – create your music now!

Das eJay-Team



INSTALLATION

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Pentium
Windows 95, 98, NT 4.0
16 MB RAM
4-fach-Speed CD-ROM Laufwerk
40 MB freier Festplattenspeicher
256 Farben
16 Bit Soundkarte (Direct Sound kompatibel)

PROGRAMM-INSTALLATION

Die HipHop eJay 2 CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk einlegen. Bei aktiviertem Autostart wird der HipHop eJay 2 automatisch gestartet. Bei manuellem Start aus dem START-Menü den Eintrag AUSFÜHREN...wählen. Dort D:\HIPHOP2.EXE eingeben (wobei D: das CD-ROM Laufwerk bezeichnet) und auf OK klicken.

SAMPLE-INSTALLATION

SOFORT-START

Der Sofort-Start ist geeignet für sehr leistungsfähige Systeme. Bei ihm wird der angegebene Installationspfad nur zur Auslagerung von temporären Dateien benutzt (40 MB). Die Samples werden dabei nicht auf die Festplatte kopiert.

MINIMALINSTALLATION (EMPFOHLEN)

Die Minimalinstallation lagert einen Teil der Samples (ca. 40 MB) auf die Festplatte aus. Dadurch wird die Performance des HipHop eJay 2 erhöht.

VOLLINSTALLATION

Die Vollinstallation wird nur für sehr langsame CD-ROM Laufwerke benötigt. Dafür müssen ca. 540 MB freier Festplattenspeicher zur Verfügung stehen.

Bei allen drei Installationsarten muß nach der Installation die HipHop eJay 2 CD-ROM weiter im CD-ROM Laufwerk eingelegt sein. Mit der Installation wird eine Programmgruppe "HipHop eJay 2" mit einem Icon für den HipHop eJay 2 und einem Icon für die De-Installation angelegt. Zusätzlich kann aus dieser Programmgruppe das Setup auch manuell aufgerufen werden.



DER HAUPTBILDSCHIRM

Nach der Installation gelangt man auf den Hauptbildschirm. Von hier aus können alle Funktionen aufgerufen werden. Dies ist auch der Bildschirm, an dem man seine Songs arrangiert und abspielt.

Erste Schritte

Samples

Soundgruppen

Abspielfenster - Tonspuren

Mischpult

Aufnahme mit dem Mikrofon - Recording

Hilfefunktionen



ERSTE SCHRITTE

Beim ersten Start des HipHop eJay 2 wird automatisch der START.MIX geladen. Einfach auf PLAY klicken und schon hört man, was der HipHop eJay 2 zu bieten hat. Mit einem Klick auf NEW wird der START.MIX gelöscht und Platz für den ersten eigenen Song geschaffen.

STEP 1

Eine Soundgruppe wird mit einem Mausklick angewählt. Beispielsweise LOOP. Mit einem Doppelklick auf einen der Soundbausteine (Samples) kann dieser angehört werden. Weitere Samples erscheinen, indem man den Scrollbalken rechts nach unten bewegt.

STEP 2

Klickt man auf eines der Samples mit der linken Maustaste und hält diese gedrückt, kann es auf eine der 16 Tonspuren im oberen Bildschirmbereich gezogen werden. Beim Loslassen positioniert es sich automatisch auf den nächstliegenden Taktanfang. Mit der linken Maustaste kann es verschoben und mit der rechten kopiert werden.

STEP 3

Wähle die nächste Soundgruppe an (z.B. BASS) und hole Dir die nächsten Samples auf die Tonspuren. Zum Abspielen und Anhören des Songs klickt man auf die PLAY Taste unter den Tonspuren.

Bei über 3500 Samples verliert man leicht den Überblick. Durch die sorgfältige Beschriftung der Samples kann aber leicht Ordnung gehalten werden. Alle Samples haben einen eigenen Namen, der den entsprechenden Sound beschreibt.

Stereo Samples sind zusätzlich mit dem Buchstaben L für links bzw. R für rechts versehen.

Alle Samples des HipHop eJay 2 basieren auf der Tonart g-moll und wurden in der Geschwindigkeit 90 bpm (Beats per Minute) produziert.

EINZELNE SAMPLES ANHÖREN

Alle Samples können im Samplefenster oder auf den Tonspuren mit einem Doppelklick angehört werden.

MEHRERE SAMPLES SELEKTIEREN

Mehrere Samples können selektiert werden, indem sie bei gehaltener SHIFT-Taste nacheinander angeklickt werden, oder indem mit der Maus ein Bereich aufgezogen wird.

SAMPLES VERSCHIEBEN

Mit der linken Maustaste können ein oder mehrere selektierte Samples verschoben werden.

SAMPLES KOPIEREN

Mit der rechten Maustaste können ein oder mehrere selektierte Samples kopiert werden. Alternativ können auch Samples kopiert werden, indem beim Verschieben gleichzeitig die ALT-Taste gedrückt wird.

SAMPLES LÖSCHEN - ERASE

Zum Löschen wird der Soundbaustein einfach nur vom Abspielfenster auf den Mülleimer gezogen oder er wird markiert und mit der Entfernen-Taste gelöscht. Samples können von der Tonspur auch einfach mit dem Radiergummi aus der Menü-Leiste entfernt werden. Klicke auf das Symbol in der Menü-Leiste und Dein Cursor wird zum Sound-Radierer. Jetzt müssen nur noch die Soundbausteine auf den Tonspuren mit dem Radiergummi angeklickt werden und schon werden sie aus dem Abspielfenster gelöscht.

STEREO SAMPLES

Stereo Samples sind in zwei Kanäle getrennt und in der zweiten Zeile mit L bzw. R gekennzeichnet (z.B. „timb 5L“ und „timb 5R“ aus der Gruppe LOOP). Das linke Sample wird nun beispielsweise auf Spur 5 und das rechte auf Spur 6 gelegt.

Mit der Stereozuweisung links neben den Spuren kannst Du durch Anklicken des linken bzw. des rechten "Lautsprechers" diese Spur dem linken bzw. rechten Wiedergabekanal der Soundkarte zuweisen (blauer Lautsprecher bedeutet eingeschaltet - goldener Lautsprecher bedeutet ausgeschaltet). Bei der Wiedergabe wird das Samplepaar in Stereo abgespielt.

LAUTSTÄRKEREGELUNG VON SAMPLES

Jedes Sample kann im Abspielfenster individuell in seiner Lautstärke verändert werden. Hierzu muß nur das entsprechende Sample im Abspielfenster durch einen Mausklick selektiert werden. Wenn Du nun auf die horizontale Linie klickst, erscheint ein Lautstärkeregler, mit dem Du die Lautstärke des Samples verändern kannst.

SCHNEIDEN VON SAMPLES

Auf den Tonspuren können die Samples auch in ihrer Abspiellänge verändert werden. Hierbei kann sowohl der Anfang als auch das Ende eines Samples bestimmt werden. Dies ist besonders bei Import-Samples hilfreich, denn so können die Samples passend auf das Arrangement zugeschnitten werden. Zum Schneiden von Samples muß nur das entsprechende Sample im Abspielfenster durch einen

Mausklick selektiert werden. Wenn Du nun auf die Linie am linken Rand des Soundbausteins klickst und sie nach rechts verschiebst, schneidest Du den Anfang des Samples ab. Klickst Du auf die Linie am rechten Rand und verschiebst diese nach links, so schneidest Du das Ende des Samples ab.



SOUNDGRUPPEN

SOUNDGRUPPENWAHLSCHALTER

Mit den Tasten links und rechts des Samplefensters kann zwischen den einzelnen Soundgruppen (BASS, LOOP, DRUM...) gewechselt werden. Im Samplefenster erscheint dann der erste Teil der Samples. Durch Verschieben des Scrollbalkens rechts neben dem Fenster kann der sichtbare Bereich des Samplefensters verschoben werden.

SORTIERUNG DER SAMPLES IM SAMPLEFENSTER

Alle Samples im Samplefenster können nach unterschiedlichen Kriterien sortiert dargestellt werden. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste erscheint die Auswahl:

- Sortierung: keine
- Sortierung: alphabetisch (alphabetisch nach Samplennamen)
- Sortierung: nach Länge (Länge des Samples)

TONSPUREN

Nachdem man einen Soundbaustein aus dem Samplefenster ausgesucht hat, wird er einfach auf eine der 16 Tonspuren gezogen. Hier können die Bausteine kopiert, verschoben, gelöscht und wie im Samplefenster per Doppelklick angehört werden.

Auch während der Song abgespielt wird, können Änderungen am Arrangement vorgenommen werden. So können Soundbausteine im Abspielfenster verschoben, kopiert oder entfernt werden, ohne daß hierbei die Wiedergabe des Mixes unterbrochen wird.

AUTOPOSITIONIERUNG

Samples, die aus dem Samplefenster auf eine der Tonspuren gezogen werden, rutschen dort automatisch auf den nächstliegenden Taktanfang. Sollen Samples zwischen die Takte gesetzt werden, können sie mit der Maus bei gehaltener STRG-Taste im 16tel-Raster verschoben werden. Die Positionierung wird dabei im Display über dem Volume Regler angezeigt.

LAUTSPRECHER LINKS/RECHTS

Mit den Lautsprechersymbolen neben den Tonspuren wird die Spur einem Lautsprecherkanal zugewiesen. Hiermit kann beispielsweise ein Sound nur auf dem rechten bzw. linken Lautsprecher abgespielt werden (blau = Lautsprecher an; gold = Lautsprecher aus). Sind beide Lautsprecher an, werden die Samples dieser Spur in der Mitte abgespielt, sind beide Lautsprecher aus, ist die Spur "stummgeschaltet".

TAKTLEISTE

Die Taktleiste enthält die Taktanzeige. Im Abspielfenster ist nur ein Ausschnitt des aktuellen Mixes zu sehen. Der Bereich, in dem man sich gerade befindet, wird durch die Zahlen rechts und links auf der Taktleiste deutlich.

Die rote Zahl und der Faden über den Tonspuren kennzeichnet die aktuelle Position. Möchtest Du diese verschieben, dann klickst Du einfach mit der Maus auf die gewünschte Taktzahl; sie wird dann rot und kennzeichnet die neue Position.

Mit einem Doppelklick auf eine beliebige Taktzahl springt diese an das linke Ende der Taktanzeige. Ein Doppelklick auf eine der beiden äußeren Taktzahlen (links oder rechts) verschiebt den angezeigten Ausschnitt um 22 Takte nach links bzw. nach rechts. Auch mit dem Scrollbalken unterhalb der Tonspuren kann der sichtbare Ausschnitt nach links bzw. nach rechts verschoben werden.

Wenn nur ein bestimmter Bereich des Songs immer wieder abgespielt werden soll, ohne dabei jedesmal die Wiedergabe anzuhalten und zurückzuspulen, markiert man mit gedrückter linker Maustaste diesen Bereich in der Taktleiste. Alle markierten Zahlen im markierten Bereich sind jetzt grün. Nun mußt Du nur noch auf den "Loop" Button klicken, und der gewünschte Bereich wiederholt sich, bis die Wiedergabe gestopt wird.

LAUFWERK-BUTTONS

Die Laufwerk-Buttons sind gleich aufgebaut wie die eines CD-Players. Hier kannst Du Deinen Song anhalten, weiterlaufen lassen, vor- und zurückspulen, zum Anfang oder Ende springen oder einen Song im Repeat-Mode (Loop) immer wieder abspielen lassen.

VOLUME- UND PITCH-REGLER

Hier können die Gesamtlautstärke (Volume) und die Abspielgeschwindigkeit (Pitch) des kompletten Songs stufenlos geregelt werden.



MISCHPULT

VOLUME CONTROLS

Die Lautstärke der einzelnen Tonspuren und Sounds lässt sich über das Mischpult ändern.

Wenn Du auf das Mischpult-Symbol in der Menüleiste klickst, erscheint im Samplefenster das Mischpult mit Lautstärkereglern für jede einzelne Tonspur. Mit ihnen kann die Lautstärke der einzelnen Tonspuren, der Drums pur und die Aufnahmelautstärke des Mikrofons individuell für jeden Song eingestellt werden. Mit den Lautsprecher-Symbolen kann die entsprechende Tonspur Deinem rechten bzw. linken Lautsprecher zugewiesen werden. Die von Dir vorgenommenen Einstellungen werden mit dem Mix gespeichert und sind dann für den kompletten Song gültig.

Wird auf den Close-Button geklickt, verläßt man das Mischpult.



RECORDING

Um dem Mix den individuellen Touch zu geben, kannst Du mit einem Mikrofon auch Deine Stimme oder andere coole Geräusche aufnehmen und in die Songs einbauen. Um mit dem HipHop eJay 2 aufnehmen zu können, muß man erst ein Mikrofon an die Soundkarte anschließen. Wie das Mikrofon angeschlossen wird, kann man in der Bedienungsanleitung der Soundkarte nachlesen.

Achtung: Der HipHop eJay 2 unterstützt die Vollduplexaufnahme, d.h. die Aufnahme kann während der Wiedergabe des Songs stattfinden. Falls Deine Soundkarte keine Vollduplexaufnahme unterstützt, kann während der Aufnahme der Song nicht gehört werden.

AUFNAHME

Jede der 16 Tonspuren kann als Aufnahmespur benutzt werden. Mit dem Mikrofon-Symbol links von den Tonspuren wird die entsprechende Spur in Aufnahmebereitschaft geschaltet. Das Mikrofon ist jetzt rot und die Tonspur bereit zur Aufnahme.

Jetzt wird auf der Takteiste über dem Abspielfenster die Position ausgewählt, von der die Aufnahme gestartet werden soll. Sobald Du auf den Record-Button klickst, hörst Du zwei Takte lang einen Einzähler. Danach läuft die Aufnahme bis man auf den Stop-Button klickt. Die Aufnahme wird automatisch in der Soundgruppe "RECORD" gespeichert und kann mit Doppelklick angehört und wie jedes andere Sample im Mix verschoben werden. In der Soundgruppe können dann mit der rechten Maustaste die Aufnahmen sortiert, umbenannt und entfernt werden.

Richtig abgefahrene Sounds können mit Hilfe des Effect Studios erstellt werden. Hier kannst Du dann Deine Stimme beliebig verändern und mit den coolsten Effekten versehen.



HILFEFUNKTIONEN

Klickt man auf das Fragezeichen rechts oben auf dem Bildschirm, erscheint das Hilfemenü mit einer Auswahl der unterschiedlichen Hilfefunktionen.

TEXTHILFE

In der Texthilfe kann man gezielt nach Stichworten und Themen suchen, zu denen man eine Erklärung benötigt. Hier sind alle Funktionen ausführlich beschrieben. Außerdem gibt es hier auch eine Liste der Tastaturbefehle und Informationen über die eJay Produkte.

QUICKTIPS

Die Quicktips sind sehr nützlich als kleine Gedankenstütze. Beim Start des HipHop eJay 2 sind die Quicktips bereits aktiviert. Sobald man mit der Maus über die einzelnen Symbole fährt, werden in kleinen Sprechblasen Hinweise zu den Funktionen angezeigt. Zum Deaktivieren muß nur in den Hilfefunktionen auf das Kästchen neben "Quicktips anzeigen" geklickt werden.

Sowohl die Samples des HipHop eJay 2 wie auch eigene Wave Sounds können im Effect Studio mit den coolsten Effekten versehen werden. Von Robot-Talks über Monsterstimmen bis zu Comic-Voices ist alles möglich.

SOUNDS VERÄNDERN

Man zieht einfach ein Sample (z.B. eine mit dem Mikrophon aufgenommene Stimme) auf das Effect-Symbol in der Menü-Leiste. Nun öffnet sich im Abspielfenster das Effect Studio mit Filtern, Echo Robotizer und Distortion, um Sounds nach belieben zu verändern. Klickt man auf den Loop-Button, wird das Sample fortlaufend abgespielt. Jetzt kannst Du jede Veränderung sofort hören.

TASTATURFELD

Mit der Klaviertastatur wird die Tonhöhe des Sounds verändert. Die mit einem Kreis markierte Taste kennzeichnet die ursprüngliche Tonhöhe (Basiston). Wird jetzt eine andere Taste angeklickt, verändert sich die Tonhöhe des Sounds entsprechend. Hiermit können coole Voice-Effekte produziert werden. Verändert man die Tonhöhe einer aufgenommenen Stimme über die Klaviertastatur, ist das schon der Grundstock für abgefahrene Monster- bzw. Comic-Voices. Der letzte Schliff wird durch das Zufügen von Effekten erreicht.

EFFEKTSEKTION

FILTER

Mit der Filtersektion können Frequenzen aus dem Sample herausgefiltert und hinzugefügt werden. Mit dem Schalter links oben (neben FILTER) wird die Filtersektion ein- und ausgeschaltet. (hellblau = ein / dunkelblau = aus).

CUTOFF: Tiefpassfilter - filtert hohe Frequenzen heraus

RESONANCE: regelt die Stärke der Eigenschwingung des Filters

OVERDRIVE: regelt die Resonanzfrequenz und die Übersteuerung des Filters

EFFECT VOL: regelt das Mischungsverhältnis zwischen Originalsound und gefiltertem Sound

RESONANCE und OVERDRIVE beeinflussen sich gegenseitig. Es empfiehlt sich daher, bei der Einstellung erst den Resonanzregler hochzuziehen und dann den Overdrive zu regeln.

ECHO

Mit Echo wird der Sound verzögert zum Originalsound hinzugemischt. Mit dem Schalter links oben (neben ECHO) wird das Echo ein- und ausgeschaltet. Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

TIME: regelt die Verzögerungszeit (maximale Verzögerungszeit 1/2 Takt)

FEEDBACK: regelt die Anzahl der Echowiederholungen

EFFECT VOL: regelt das Mischungsverhältnis zwischen Echo und Originalsound

ROBOTIZE

Mit dem Robotizer kann den Sounds ein cooler Robotize-Effekt hinzugefügt werden. Mit dem Schalter links oben (neben ROBOTIZE) wird der Lautstärke-Regler ein- und ausgeschaltet.

COLOR: regelt die Klangfarbe des Robotize-Effekts

EFFECT VOL: regelt das Mischungsverhältnis zwischen Originalsound und Effektsound

DISTORTION

Mit der Distortionsektion kann der Sound verzerrt werden. Mit dem Schalter links oben (neben DISTORTION) wird der Verzerrer ein- und ausgeschaltet. Zwei unterschiedliche Verzerrungseffekte stehen zur Verfügung:

DIRTY: Extremer Verzerrer, der den Sound am Ausgang der Effektsektion verzerrt.

NOISE: Perkussiver Verzerrer, der den Sound am Eingang der Effektsektion verzerrt.

VOLUME

Mit dem Volume-Regler kann man die Lautstärke des Samples verändern. Mit dem Schalter links oben (neben VOLUME) wird der Lautstärke-Regler ein- und ausgeschaltet (hellblau = ein / dunkelblau = aus).

SAVE

Mit Save kann der produzierte Sound gespeichert werden. Der veränderte Sound erscheint dann direkt neben dem Originalsound im Samplefenster.

Außer den HipHop eJay Samples kann man selbstverständlich auch jede andere Wav-Datei benutzen.

MIX LADEN

Mit "Mix laden" wird ein Song von der Festplatte oder einem anderen Laufwerk geladen. Klicke auf die Diskette in der Menü-Leiste. Wenn man "Mix laden" auswählt, erscheint ein Dialogfenster. Hier wird das Laufwerk und der Ordner ausgewählt, auf dem sich der Mix befindet. Jetzt werden alle verfügbaren Mix-Dateien in diesem Ordner angezeigt. Wähle einen Mix aus und klicke auf "Öffnen". Der Mix wird jetzt geladen.

MIX SPEICHERN

Auf der Menüleiste rechts befindet sich eine Diskette. Wenn Du auf diese klickst und "Mix speichern" auswählst, erscheint der "Speichern-Dialog". Mit der Maus wird das Laufwerk und ein Ordner ausgewählt. Nun gibt man einen Namen ein, unter dem der Song gespeichert werden soll. Hier kann außerdem noch der Titel des Songs und ein Künstlername eingetragen werden. Jetzt nur noch auf "Speichern" klicken und der Song wird mit der Dateiendung .mix gespeichert.

MIX MIT IMPORT SAMPLES SPEICHERN

Falls Du mit Freunden Songs austauschen möchtest, die importierte Samples oder selbsterstellte Samples verwenden, sollte der Mix zusammen mit den Import Samples gespeichert werden.

Wenn man "Mix mit Import Samples speichern" auswählt, werden alle importierten Wave-Samples und alle im Effect Studio oder Scratch Generator II erstellten Samples, die in Deinem Song verwendet werden, zusammen mit Deinem Mix abgespeichert. Dadurch können auch Freunde, die diese Samples nicht auf ihrem Computer haben, den Mix komplett laden.

SAMPLES IMPORTIEREN

Klickt man auf die Diskette in der Menü-Leiste und dann auf "Samples importieren", erscheint der Importdialog. Wähle das Laufwerk und den Ordner aus, in dem sich das zu importierende Sample befindet. Du kannst einzelne Samples anhören, indem Du sie selektierst und dann auf die Play-Taste klickst. Wenn man "Auto-Play" aktiviert, wird jedes aktivierte Sample automatisch abgespielt. Mit "Alle auswählen" kann man alle Audio-Dateien in einem Ordner auf einmal importieren. Mit "Öffnen" werden einzelne selektierte Samples importiert. Die importierten Sounds erscheinen in der Soundgruppe "Wave" und können von dort in den Mix integriert werden.

IMPORT-SAMPLES UMBENENNEN

Um einen besseren Überblick über die Import-Samples zu erhalten, können ihnen eigene Namen gegeben werden. Diese können bis zu zwei Zeilen lang sein. Klicke dafür im Samplefenster mit der rechten Maustaste auf das Import-Sample und selektiere den Eintrag "Sample umbenennen".

IMPORT-SAMPLES ENTFERNEN

Falls ein Import-Sample nicht mehr benötigt wird, kann es auch wieder aus dem Samplefenster gelöscht werden. Hierfür muß nur das Import-Sample auf den Mülleimer in der Menü-Leiste gezogen werden, und schon ist es aus der Soundgruppe gelöscht.

Du kannst auch mit der rechten Maustaste auf das Import-Sample klicken und den Eintrag "Sample entfernen" im Dialogfenster selektieren. Jetzt muß man nur noch die Sicherheitsabfrage mit "Ja" beantworten. Das Sample verschwindet nun aus der Soundgruppe "Wave", wird aber nicht von der Festplatte gelöscht.

ZUWEISUNG VON IMPORT-SAMPLES (WAVES)

Importierte Samples können den Soundgruppen frei zugeordnet werden. Dazu muß das Import-Sample aus dem Samplefenster auf einen der 8 Soundgruppenwahlschalter gezogen werden (z.B. kann so ein importierter Loop aus der Soundgruppe WAVE in die Soundgruppe LOOP verschoben werden).

MIX EXPORTIEREN

Mit der Exportfunktion können HipHop eJay 2 Mixe als Audiodatei abgespeichert und dann mit allen Standard-Soundprogrammen abgespielt werden. Wer einen CD-Brenner besitzt, kann mit seinen Songs dann auch eigene CDs brennen. Klicke auf die Diskette in der Menü-Leiste und dann auf "Mix exportieren". Nun erscheint der Exportdialog. Wähle das Laufwerk und den Ordner aus, in den Du die Datei exportieren möchtest, gib ihm einen Namen und klicke auf "Speichern". Der HipHop eJay 2 speichert nun den Song als Stereo-File im Wav-Format.

Wenn Du das Tempo einzelner Samples verändern möchtest, beispielsweise von Import-Samples oder Sounds aus einem anderen eJay, dann können sie im Time Stretcher problemlos an das Tempo des HipHop eJay 2 angepasst werden.

GESCHWINDIGKEIT ANPASSEN

Das Sample wird einfach aus der entsprechenden Soundgruppe genommen und auf das Uhren-Symbol in der Menü-Leiste gezogen.

Jetzt öffnet sich im Soundgruppen-Fenster der Time Stretcher. Wenn man auf das Loop-Symbol klickt, wird das Sample fortlaufend abgespielt. Nun kann man das Tempo des Samples mit dem Schieberegler schneller oder langsamer machen. Der Time Stretcher verändert hierbei nur das Tempo, die Tonhöhe bleibt gleich.

Die Originalgeschwindigkeit des Samples wird vom Time Stretcher automatisch erkannt und in bpm (beats per minute) angezeigt. Als Standard für die Zielgeschwindigkeit ist das Tempo des HipHop eJay 2 eingestellt (90 bpm).

Falls eine ganz bestimmte Abspielgeschwindigkeit erreicht werden soll, erleichtern das Metronom und die bpm-Anzeige (beats per minute) die Einstellung.

Wenn man auf das Textfeld des Time Stretcher klickt, erscheint eine Dialogbox, in der man die Original- und Zielgeschwindigkeit auch manuell eingeben kann.

Wenn man die Geschwindigkeit angepaßt hat, muß man nur noch auf "Save" klicken. Das neue Sample findest Du direkt neben seinem Original im Sample-Fenster.

Mit dem Close-Button wird der Time Stretcher geschlossen und man gelangt wieder zu seinem Mix.

Um eigene Drumsounds und Schlagzeug Grooves in den Mix einzubinden, steht mit dem Groove Generator II ein eigenständiger und voll integrierter Drum Computer zur Verfügung, der die PC Tastatur zum Grooven bringt. Eigene HipHop Beats können live zu den Songs gespielt, oder über die Drum Matrix zum Song programmiert werden. Doch zunächst die Funktionen des Drum Pad:

DER DRUM COMPUTER

Durch Klicken auf das Trommel-Symbol in der Menü-Leiste gelangt man direkt in den Groove Generator II.

Hier befinden sich 10 Schlagzeug-Pads, die nacheinander numeriert sind. Als Grundeinstellung ist jedes Pad bereits mit einem Sound belegt. Über die Zahlentasten 0-9 auf der Tastatur können die einzelnen Pads gespielt werden. Es kann natürlich auch mit der Maus auf die einzelnen Pads geklickt und dann der entsprechende Sound gehört werden.

SCHLAGZEUG-SOUNDS

Um die Pads mit anderen Sounds zu belegen, kann einfach aus einer der fünf Soundgruppen am unteren Rand des Groove Generator II ein Sound ausgewählt und auf eines der zehn Pads gezogen werden.

Der Groove Generator II bietet ein Soundarchiv mit mehr als 500 Schlagzeug-Sounds, die im Groove Generator II sogar noch verändert werden können. Selbstverständlich können auch alle anderen Samples des HipHop eJay 2 und sogar Import-Samples im Groove Generator II verwendet werden. Einfach aus den Soundgruppen auswählen und auf die Drum-Pads ziehen.

SCHLAGZEUG SOUNDS EINSTELLEN

PITCH

Mit Pitch kann die Tonhöhe des Sounds verändert werden. Wird auf Pitch geklickt und die Maustaste gedrückt gehalten, erscheint ein Regler. Mit diesem Pitch-Regler wird die Tonhöhe der einzelnen Sounds verändert.

REVERSE

Durch Klicken des Reverse-Button wird der Sound immer rückwärts abgespielt.

VOLUME - LAUTSPRECHER L/R

Mit dem Lautstärke-Regler wird die Lautstärke des Sounds verändert. Mit den Lautsprecher-Symbolen kann der Schlagzeug-Sound nach links, rechts oder auf beide Lautsprecher-Kanäle gelegt werden.

EFFEKTSEKTION

In der Effektsektion können einem Schlagzeug-Setup Effekte zugefügt werden. Die Effektsektion ist ähnlich wie im Effect Studio aufgebaut.

FILTER

Mit der Filtersektion können Frequenzen aus dem Sample herausgefiltert und hinzugefügt werden. Mit dem Schalter links oben (neben FILTER) wird die Filtersektion ein- und ausgeschaltet (hellblau = ein / dunkelblau = aus).

CUTOFF: Tiefpassfilter - filtert hohe Frequenzen heraus

RESONANCE: regelt die Stärke der Eigenschwingung

ECHO

Mit Echo wird der Sound verzögert zum Originalsound hinzugemischt. Mit dem Schalter links oben neben ECHO) wird das Echo ein- und ausgeschaltet.

TIME: regelt die Verzögerungszeit (maximale Verzögerungszeit 1/2 Takt)
FEEDBACK: regelt die Anzahl der Echowiederholungen

DISTORTION

Mit der Distortionsektion kann der Sound verzerrt werden. Mit dem Schalter links oben (neben DISTORTION) wird der Verzerrer ein- und ausgeschaltet. Mit dem Distortion-Regler kann die Stärke der Verzerrung eingestellt werden.

VOLUME

Mit dem Volume-Regler kann die Lautstärke des kompletten Groove Generator II verändert werden.

SCHLAGZEUG AUFNEHMEN

Soll ein Schlagzeug-Rhythmus live zu einem Song eingespielt werden, klickt man auf die kleine Trommel der Drums spur (unterste Spur im Abspielfenster). Die Trommel ist nun rot, und die Drums spur ist zur Aufnahme bereit. Nun wird auf der Taktleiste über dem Abspielfenster die Position ausgewählt, von der die Aufnahme gestartet werden soll. Sobald auf den Record-Button geklickt wird, ist zwei Takte lang ein Einzähler zu hören. Dann läuft die Aufnahme. Über die Zahlentasten der Tastatur können die Schlagzeug-Sounds live zu dem Song eingespielt werden. Die Aufnahme endet durch Klicken auf die Stop-Taste. Damit die eingespielten Grooves auch zum Playback passen, werden sie automatisch an den Rhythmus des HipHop eJay 2 angepaßt, d.h. jede Note des Schlagzeug-Grooves wird auf die jeweils nächstliegende 16tel Note ausgerichtet. Der komplette Rhythmus wird dann in eintaktigen Soundbausteinen in der Soundgruppe "GrooveG" gespeichert.

Um den Rhythmus noch zu ändern, zieht man das Sample auf das Matrix-Symbol in der Menü-Leiste.

Mit dem Close-Button wird der Groove Generator II geschlossen und man kehrt zum Mix zurück.

Von der Drum Matrix aus hat man Zugriff auf jede einzelne Note der Drumspur. Hier können ganz einfach eigene HipHop-Beats arrangiert und editiert werden.

Links befinden sich die einzelnen Sounds, die von dem Schlagzeug benutzt werden. Die Länge der Sequenz ist genau ein Takt. Die Zahlen 1 bis 16 oberhalb der Matrix kennzeichnen die 16tel. Mit der Maus kann nun für jedes einzelne Drum Pad der Rhythmus step-by-step programmiert, oder ein bereits aufgenommener Rhythmus nachbearbeitet werden.

LOOP

Klickt man auf den Loop-Button, wird das Sample fortlaufend abgespielt. Jetzt kann jede Veränderung sofort gehört werden.

SWING

Wenn SWING aktiv ist, wird der Loop mit sogenanntem "shuffle-feeling" abgespielt. Hierbei wird jede zweite 16tel um einige Millisekunden nach hinten verschoben. Dies gibt vielen HipHop Loops erst den richtigen Groove....

METRONOM

Das Metronom hilft beim Einspielen des Rhythmus und gibt immer das richtige Tempo an.

RESET

Mit Reset werden alle Töne aus der Matrix gelöscht.

Mit dem Close-Button kommt man wieder zurück zum Abspiel-Fenster und kann dort an einem Mix weiterarbeiten.

Der Scratch Generator II ist das Werkzeug, um eigene Scratchsounds mit dem PC zu erzeugen. Hier können Scratches aufgenommen, editiert und abgesichert werden. Man öffnet den Scratch Generator II durch klicken auf das Vinyl-Symbol in der Menüleiste, oder indem man einen beliebigen Sound aus einer der Soundgruppen auf dieses Symbol zieht. Dieser steht dann direkt zum Scratchen zur Verfügung.

Flow Files

Rechts oben befindet sich das Auswahlfenster für alle vorhandenen Flowfiles. In diesen Files steckt der eigentliche Bewegungsablauf der Scratches. Oder anders ausgedrückt Drehrichtung und Drehgeschwindigkeit der "Vinyl-Platte". Durch Klicken auf die Pfeile über und unter dem Flowfile-Namen kann zwischen den verschiedenen Presets gewechselt werden. Ein Klick mit der linken Maustaste auf den Namen öffnet ein Pop-Up Menü, aus dem ein Flowfile direkt ausgewählt werden kann.

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Namen öffnet ein Dialogfeld mit den Funktionen:

- Flowfile umbenennen (hier kann dem Flowfile ein neuer Name gegeben werden).
- Flowfile kopieren (Hier kann eine Kopie des Flowfiles unter neuem Namen abgelegt werden. Das ist sinnvoll, wenn man ein Flowfile editieren will, ohne dabei das Original zu zerstören).
- Flowfile löschen (löscht ein Flowfile für immer aus der Liste).

Der Bewegungsablauf des Flowfile wird durch die von oben nach unten verlaufende Linie über dem Sample im Scratchfenster dargestellt.

Scratchfenster

Hier sind der zu scratchende Sound und das Flowfile sichtbar. Samples und Sounds aus allen Soundgruppen können als Scratchvorlage ausgewählt werden, indem sie mit der Maus aus der jeweiligen Soundgruppe direkt auf den Scratch Generator II gezogen werden. Das gilt auch für alle Sounds aus der Gruppe WAVE. So können selbstverständlich auch alle eigenen Sounds zum Scratchen verwendet werden. Das Flowfile liegt wie eine Schablone über dem Sound. So ist jederzeit sichtbar, welcher Bereich des Samples gerade gescratcht wird. Das Flowfile kann mit der linken Maustaste frei über dem Sample verschoben werden und beispielsweise direkt an einen Kick aus einem LOOP oder an ein einzelnes Wort aus einem RAP-Sample positioniert werden. Und genau das wird dann gescratcht.

SPEED

Speed verändert die Geschwindigkeit des Flowfiles oder der Maus.

VOLUME

Mit Volume wird die Lautstärke des Scratches geändert. Die Gesamtlautstärke des HipHop eJay 2 wird hier nicht beeinflusst.

Q

Dieser Button optimiert rhythmische Ungenauigkeiten die bei der Einspielung entstehen können durch Quantisierung. Das Flowfile wird hierbei beat-genau an den Mix angepasst. Der Wirkungsgrad dieser Funktion ist von der Art des Flowfiles abhängig. Schnelle, sehr rhythmisch gespielte Flowfiles werden in der Regel mit Q besser klingen, langsame Ambient-Scratches sollten eher belassen werden.

SWING

Dieser Button setzt einem quantisierten Flowfile ein Swing- oder auch Shuffle-Feeling auf. Viele Flowfiles fangen dann erst richtig an zu grooven....

INVERT

Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Flowfiles oder der Maus werden vertauscht.

Tone

Der Tone-Button verleiht dem Scratchsound zusätzlichen Punch.

Zeichnen

Jedes Flowfile kann mit dem Stift nachgezeichnet oder korrigiert werden. So können unsaubere Scratchbewegungen verbessert werden, und es können vor allem völlig neuartige Scratch-Kreationen geschaffen werden, die durch herkömmliches Scratching nicht machbar waren.

Mit dem Tastaturbefehl „Strg+Z“ kann eine gezeichnete Linie wieder rückgängig gemacht werden.

SAVE

Das aktuelle Scratchsample wird als Standard Wave Datei in der Soundgruppe RECORD gesichert.

PLAY

Der kleine PLAY-Button unter dem Scratchfenster spielt das Scratching ab.

STOP

Der kleine Stop-Button unter dem Scratchfenster beendet PLAY.

LIVE

Der LIVE-Button unter dem Scratchfenster schaltet den Scratch Generator II in den LIVE-Modus. Das Flowfile verschwindet aus dem Audiofenster, und man kann nun direkt mit der Maus scratchen. Die Links/Rechts-Bewegung der Maus entspricht hierbei der Vor/Zurück-Bewegung einer Vinyl-Scheibe. Achtung: Die Geschwindigkeit der Maus ist vom Speed-Regler abhängig und kann mit diesem verändert werden. Durch Klick auf die linke Maustaste verlässt man den LIVE-Modus wieder. Statt des Flowfiles ist im Audiofenster nur der Faden sichtbar. Er entspricht der aktuellen Position. Selbstverständlich kann auch zum laufenden Mix gescratcht werden. Der Mix wird zuvor über die Laufwerk-Buttons gestartet.

REC

Hat man genügend Übung beim Scratchen mit der Maus, kann man nun eigene Flowfiles aufnehmen. Hierzu wird der kleine Rec-Button unter dem Scratchfenster des Scratch Generator II gedrückt. Nach zwei Takten Vorzähler beginnt die Aufzeichnung des Flowfiles. Die Aufzeichnung wird durch Klick auf die linke Maustaste beendet und das Flowfile wird unter der Bezeichnung des Mix-Namens und einer fortlaufenden Nummerierung an die Liste aller Flowfiles angehängt. Von hieraus kann es jederzeit wieder aufgerufen und nachbearbeitet werden.

Es ist in vielen Fällen sinnvoll, Flowfiles während des laufenden Mixes aufzuzeichnen, denn nur so hat man den optimalen Bezug zu Tempo und Style. Der Mix wird zunächst über die Laufwerk-Buttons gestartet. Wenn man nun den REC-Button des Scratch Generator II drückt, wird die Aufzeichnung nach Durchlauf eines vollständigen Taktes gestartet.

Strg+O	Mix laden
Strg+S	Mix speichern
Strg+N	Neuer Mix
Strg+D	Radiergummi
Strg+I	Wave-Import
Strg+E	Wave-Export
Strg+Z	Rückgängig
Strg+C	Samples kopieren
Strg+V	Samples einfügen
Strg+X	Samples ausschneiden
Strg+A	Alle Samples markieren
Shift+Maus	Samples selektieren
Strg+Maus	Sample im 1/16 Taktraster positionieren
Alt+Maus	Sample kopieren
Entf	markierte Samples löschen
Space	Start/Stop
Pfeiltaste links	Rückwärtsspulen
Pfeiltaste rechts	Vorwärtsspulen
Pos1	an den Anfang des Mix springen
Ende	an das Ende des Mix springen
Zahlentasten 1 bis 0	spielen der Drum Pads

Tastaturbefehle des Scratch Generator II:

Pfeil nach oben	vorheriges Flowfile auswählen
Pfeil nach unten	nächstes Flowfile auswählen
+	Speedregler nach oben bewegen
-	Speedregler nach unten bewegen
I	Invert. Umkehren der Bewegungsrichtung
S	Scratch. Live scratchen
L	Listen. Scratch anhören.



HINWEISE

INSTALLATION

Falls man nur über ein sehr langsames CD-ROM Laufwerk verfügt, ist eine Voll-Installation dringend zu empfehlen. Bei schnelleren CD-ROM Laufwerken ist in der Regel eine Minimal-Installation völlig ausreichend. Wenn man Sofort-Start anwählt, werden erst beim Abspielen einzelne Dateien auf die Festplatte gespeichert. Auf diese Weise werden mit der Zeit die Dateien übertragen, die bei der Minimal-Installation auf die Festplatte gespeichert werden.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG

Der HipHop eJay 2 läuft unter 640x480, 800x600, 1024x768, 1152x864 und 1280x1024 jeweils in voller Auflösung (da für jede Auflösung eigene bildschirmfüllende Grafiken vorhanden sind). Dabei kann man entweder im 256 Farbenmodus, wie auch bei HighColor oder TrueColor arbeiten. Falls Dein Rechner jedoch nur über 16 MB RAM Hauptspeicher verfügt, ist die Einstellung 640x480 mit 256 Farben dringend zu empfehlen.

IMPORT VON WAVE-DATEIEN

Mit dem HipHop eJay 2 können auch Wave-Dateien abgespielt werden. Importierbar sind Standard-Waves mit 11/22/44 kHz, 8Bit/16Bit, Mono. Bei Stereo-Dateien wird nur die linke Spur abgespielt.

Hinweise zur Fehlerbehebung

Der HipHop eJay 2 wurde unter zahlreichen Systemen erfolgreich getestet. Grundsätzlich kann es jedoch bei ungünstigen Systemkonfigurationen und bei Rechnern mit 16 MB Probleme wegen zu geringem Hauptspeicher geben. In diesen Fällen bewirkt meistens das Herunterschalten der Bildschirmauflösung auf 640x480 und die Verwendung des 256 Farbenmodus eine fehlerfreie Funktion.

Fehlermeldung: Soundstart Error

Beim Soundstart Error ist keine Soundkarte im Rechner, die Soundkarte ist nicht ordnungsgemäß unter Windows angemeldet worden oder ein anderes Programm spielt momentan Sound ab. Überprüfe ob Deine Soundkarte unter Windows verfügbar ist und installiere ggf. die Soundkarte nochmal.

Fehlermeldung: Memory Error

Beim Memory Error ist der verfügbare Hauptspeicher Deines Computer zu gering. Überprüfe ob auf der Festplatte genügend Speicher für den virtuellen Speicher von Windows zur Verfügung steht oder ob der virtuelle Speicher evtl. deaktiviert ist (zu finden im Start Menü unter Systemsteuerung -> System -> Leistungsmerkmale -> virtueller Arbeitsspeicher). Beende alle anderen laufenden Programme. Verringere die Bildschirmauflösung und die Farbtiefe Deiner Grafikkarte (zu finden im Start Menü unter Systemsteuerung -> Anzeige -> Einstellungen). Mit einer Auflösung 640x480 mit 256 Farben benötigt der HipHop eJay 2 am wenigsten Hauptspeicher.

Fehlermeldung: Play Error

Beim Play Error reicht die Performance Deines Computer nicht aus um alle 16 Spuren vollständig wiederzugeben. In diesem Fall solltest Du noch einmal das Setup aus der Programmgruppe "HipHop eJay" aufrufen und eine Minimal- oder Voll-Installation durchführen.

Fehlermeldung: Fehlerhafte DirectX Installation

Wenn DirectX fehlerhaft installiert wurde solltest Du DirectX nochmals installieren. Auf der CD-ROM findest Du eine aktuelle Version, die Du dann einfach auf Deiner Festplatte neu installieren mußt.



EJAY ON THE WEB

MUSIC ON THE NET

Alles weitere zum Thema Musik findet Ihr natürlich im World Wide Web unter www.eJay.de – die Community wartet schon!

Hier gibt's nicht nur die Daily News aus der Musikszene, sondern auch immer absolut kostenfreien Musik-Nachschub für Deine Programme.

www.eJay.de ist die interaktive Website im Netz und bietet mit dem eJay-Mixlab, laufend neuen Contests, der MP3-Base, Web-Dates, Live-Events, Reportagen, Gewinnspielen, Newslettern, Charts, eJay Shocked Live-Mixing und eJay Software sowie Euren eJay-Sites viele weitere geniale Features. Macht eJay zum Startpunkt Eurer Exkursionen in puncto Internet und Musik. Über den Web-Button in der Software geht das ganz easy, einfach klicken und dabei sein.

www.eJay.de – Join the Community!

Mehr Informationen unter:

redaktion@eJay.de oder info@eJay.de



LIZENZBEDINGUNGEN

Das Programm und alle seine Bestandteile (nachfolgend HipHop eJay 2 genannt) sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte stehen ausschließlich der eJay GmbH zu. Eine Verletzung des Urheberrechts an HipHop eJay 2 ist strafbar.

Der Erwerber ist berechtigt, HipHop eJay 2 an einem einzelnen Computerarbeitsplatz zu nutzen. Eine gewerbliche Verwendung des HipHop eJay 2 ist unzulässig. Der Erwerber darf HipHop eJay 2 nur an Dritte übertragen, wenn er HipHop eJay 2 gleichzeitig von seinem eigenen Computer löscht sowie eine etwaige Sicherungskopie vernichtet. Der Erwerber ist nicht berechtigt, HipHop eJay 2 zu vermieten und zu verleihen. Es ist unzulässig, Kopien des HipHop eJay 2 herzustellen und an andere weiterzugeben. Der Erwerber ist auch nicht berechtigt, HipHop eJay 2 öffentlich vorzuführen, wiederzugeben oder Dritten online zur Verfügung zu stellen.

Die aus den Sound-Samples (Audiodateien) des HipHop eJay 2 erstellten Musikstücke sind zur Nutzung frei. Die mit KDD bezeichneten Samples aus der Soundgruppe RAP dürfen allerdings als Elemente von Musikstücken nur privat und nicht gewerblich genutzt werden. Eine Verwertung der Sound-Samples unabhängig von einem Musikstück, z.B. durch Weitergabe an Dritte oder die Aufnahme in eine andere Sounddatenbank, ist unzulässig.

Der HipHop eJay 2 wurde auf vielen unterschiedlichen Systemen erfolgreich getestet. Trotzdem können Fehler nicht ausgeschlossen werden. Die eJay GmbH haftet nicht für Schäden, die sich durch eine regelmäßige und sorgfältige Sicherung von Daten vermeiden lassen.

Copyright © 2000 eJay GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. eJay ist ein eingetragenes Warenzeichen der eJay GmbH. Alle anderen Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.



DAS PRODUKTIONSTEAM

Das eJay Produktionsteam

Helmut Schmitz, Bernhard Throll, Marc Gminder, Holger Werner, Thorsten Wendlandt, Daniel Früh, Markus Uttenweiler, Timo Peichl, Frank Siefert, Andreas Thumm, Wolfgang Gruel, Michael Colli, Andreas Tell, Jörg Schöpf, Daniela Anker, Gerold Schneider, Ralph Gravenstein, Wolfgang Tischer, Hajo Ewert, Tobias Drewling, Michael Kränzle, Nicole Wallasch, Bernd Drescher, Simon Rein, Hyun-Mi Rietschel, Bärbel Schempp, Tanja Hohenstatt

Respect!

To all Producers, Sound-Designers, Key-Programmers...

Artschie
Matei Constantin
Ben Hunt
Joschi Kauffmann
Boris Koller
Daniel Mewes
Jochen Schmalbach

...and to the Artists...

Claudio (Guitars)
Frank Dapper (Drums)
Malik Elmore (Rap)
E-La (Rap)
Momo Farace (Scratches)
Karolina Gorgieva (Rap)
DJ Hank (Scratches)
Hele (Rap)
Alvin Mills (Bass)
DJ Rascal (Scratches)
Oli Rubow (Meinl, TAMA, Rimshot – Drums)
Kristina Saga (Vocals)
Lillo Scrimali (Keys)
Sven Stichter (Guitars)
David Bruce Whitley (Vocals)

