

Musik für den C 64

Die Zeiten ändern sich. Waren vor nicht allzu langer Zeit gute Musikprogramme noch Mangelware, hat man heute die Qual der Wahl. Das Angebot ist groß.

All diese Programme haben eines gemeinsam: Sie entlocken dem Commodore 64 Töne. Der SID-Chip ist mit seinen drei Oszillatoren, den drei Hüllkurvengeneratoren, dem Filter mit den verschiedenen Filter-Modi und vor allem der Fähigkeit zur Ringmodulation und Synchronisation ein Synthesizer im Miniformat. Er steht modernen Synthesizern, die Profi-Musiker auf der Bühne einsetzen, in nichts nach. Zumindest, was die grundlegenden Fähigkeiten angeht.

Etwas schlechter ist es natürlich um den Sound bestellt. Der ist ohne Zweifel dünner als der eines professionellen Synthesizers. Verglichen mit den klanglichen Möglichkeiten anderer Home-Computer hat der Commodore 64 allerdings immer noch die Nase vorne. Nur einer übertrifft ihn, was Klänge betrifft: der Yamaha CX 5, ein MSX-Computer, der jedoch ein anderes Klangsyntheseverfahren benutzt, nämlich die sogenannte »Frequenz-Modulations-Synthese«.

Ein gutes Musikprogramm muß alle klanglichen Möglichkeiten des SID-Chips ausnutzen und trotzdem seine Programmierung zum Vergnügen werden lassen. Außerdem muß die Melodie irgendwie in den Rechner, und Musiker wollen überdies nur ungern auf alphanumerischen

Tasten spielen. Nichtmusiker hingegen können meist mit Klaviertasten nicht umgehen. Sie wollen die Songs nicht live einspielen, sondern Ton für Ton eintippen. Manche lieben Noten, andere Grafik. Die Wünsche sind vielfältig. Gott sei Dank gibt es mittlerweile mindestens genauso viel Musiksoftware wie unterschiedliche Wünsche, so daß jeder das für seine speziellen Bedürfnisse Richtige finden kann.

Musicalc

Sehr viele Möglichkeiten bietet Musicalc, das in Deutschland zur Zeit nicht erhältlich ist. Das komplette System besteht aus drei Programmdisketten. Mit dem Sequenzerprogramm auf Diskette Nummer 1 gibt man eigene Melodien ein. Man kann jedoch nicht alle drei Oszillatoren gleichzeitig über die Tastatur ansprechen, sondern jeweils nur einen. Die gespielte Melodie kann man speichern. Solche Melodienpeicher nennt man Sequenzer. Der Musicalc-Sequenzer kann drei Stimmen gleichzeitig wiedergeben. Aufnehmen muß man die drei Stimmen jedoch hintereinander. Hat man eine Stimme im Kasten, nimmt man die zweite auf. Stimme Nummer 1 tönt während der Aufnahme zur

Orientierung aus dem Lautsprecher. Entsprechend verfährt man bei Stimme drei. Derartige Sequenzer, in die man Melodien live einspielt, nennt man »Realtime Sequenzer«.

Wer ungern live spielt, kann die Melodien bei Musicalc auch Ton für Ton mittels spezieller Befehle eintippen. So hat man zwischen den einzelnen Eingaben Zeit zu überlegen, muß also gar nicht Klavier spielen können. In dieser Betriebsart arbeitet Musicalc als Composer. Der Musicalc-Sequenzer ist hervorragend konzipiert. Die Klangeinstellmöglichkeiten des Programmes sind sehr übersichtlich arrangiert. 32 verschiedene Songs und 32 verschiedene Klangeinstellungen kann man aus dem Arbeitsspeicher abrufen und automatisch abspielen.

Mit dem »Score Writer« auf der zweiten Diskette wandelt man die komponierten Songs in Notenschrift um. Die Notation kann man entweder auf dem Bildschirm betrachten oder auch ausdrucken. »Keyboard Maker« nennt sich das dritte Programm. Es stellt etwa 50 fertig programmierte Tonleitern fremder Völker zur Verfügung. So kann jeder einen indischen Raga spielen, oder wie wär's mit chinesischen Melodien?

Für besonders Spielfaule gibt es schließlich die Musicalc-Song-Disketten. Auf jeder ist ein Set verschiedener Songs und Soundeinstellungen abgespeichert. Zum Musicalc-System gibt es auch zwei Klaviaturen. Das Colortone-Keyboard und das Colortone Pro-Keyboard. Beide konnten sich jedoch aufgrund ihres hohen Preises in Deutschland nicht durchsetzen.

Fazit: Musicalc — das Programm der beinahe unbegrenzten Möglichkeiten!

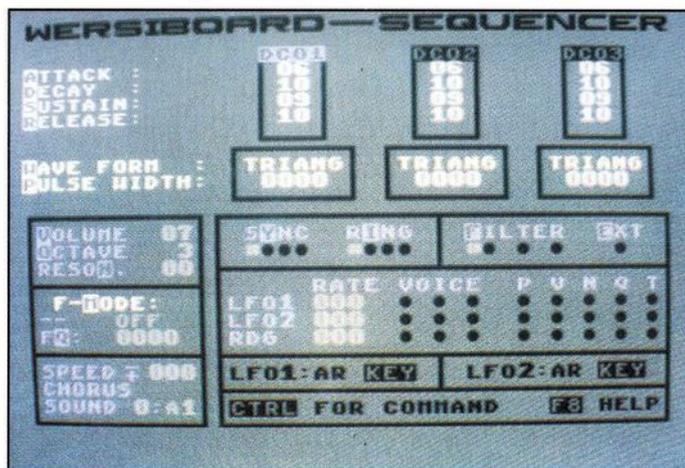


Bild 1. Der Wersiboard-Sequenzer (Hauptmenü)

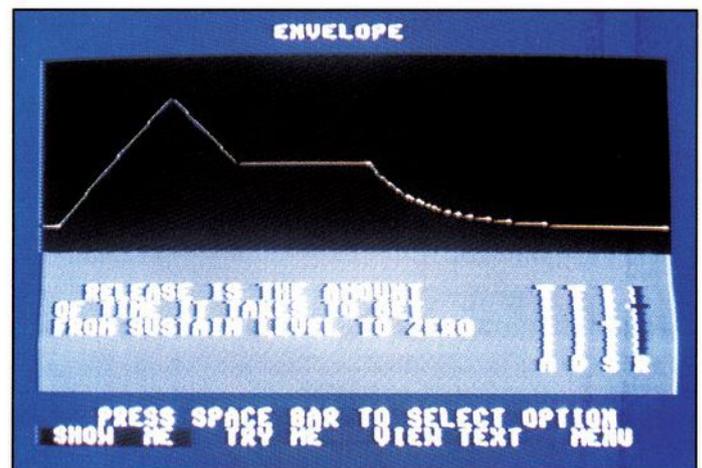


Bild 2. Kاپieren, worum es geht: 3001 Sound Odyssee

Synthimat

Einstimmiges Spiel ist zwar schon etwas, aber viele wollen doch mehrstimmig auf der Tastatur spielen. Maximal können wir dem Commodore 64 natürlich nur drei verschiedene Töne gleichzeitig entlocken. So viele Oszillatoren stellt der SID-Chip zur Verfügung. Synthimat von Data Becker etwa, eines der ersten Musikprogramme, die es für den Commodore 64 gab, gestattet dreistimmiges Realtime-Spiel auf der alphanumerischen Tastatur. Die eingespielten Songs lassen sich auf die laufende Diskette aufzeichnen. Das Programm verfügt aber über keinen Composer. Auch lassen sich die eingespielten Lieder nachträglich nicht mehr ausbessern, wie zum Beispiel bei Musicalc. Hat man sich verspielt, muß man nochmal beginnen.

Synthimat bietet sehr gute Klangeinstellmöglichkeiten. Genau wie auch bei Musicalc ist für jeden Oszillator ein eigener Hüllkurvengenerator vorhanden. So lassen sich drei verschiedene Klänge gleichzeitig erzeugen. Also zum Beispiel Flötenklang für Stimme 1, Gitarre für Stimme 2 und vielleicht Rauschen als Ersatz fürs Schlagzeug auf Stimme 3. Das Mini-Orchester aus dem SID. Und jede Stimme spielt eine andere Melodie.

Fazit: Synthimat — das Low-cost-Programm für Spielernaturen und Soundfreaks.



Bild 3. Das Wersiboard zum C 64

Wersiboard 64

Wem die alphanumerischen Tasten zu wenig musikalischen Komfort bieten, der greift am besten zu einem der Klaviatur-Systeme. Sie verwandeln den Commodore 64 in ein Musikinstrument mit schwarzen und weißen Tasten. Die Firma Wersi, Hersteller weltbekannter und beliebter Orgelsysteme, bietet für 495 Mark eine Grundsoftware plus externe Klaviatur aus Plastik. Die Vier-Oktaven-Klaviatur wird am User-Port

	EXTENDED SYNTHESIZER- SYSTEM	SYNTHIMAT	ULTISYNTH	SEQUENZER 64
VCO	3	3	3	3
Kurvenform	D/S/R	D/S/R	+	—
LFO	—	8	—	2
Noise	+	+	+	+
ADSR	3	3	3	3
Pulsweite	—	+	+	+
Filtertyp	—	L/B/H + 4 Mischtypen	L/B/H	L/B/H
Filterfrequenz	—	+	—	+
Resonanz	—	+	—	—
Ringmodulator	—	+	+	+
Sync	—	+	+	+
Synchronisat extern	—	3	1	1
Anzahl Stimmen live spielbar auf Keyboard	—	3 Stimmen gleichzeitig maximal 3	Je Durchgang 1 Stimme maximal 3	Je Durchgang 1 Stimme
Composer	—	—	+	+
Songbildung (Sequenzverknüpfung)	—	—	+	+
Portamento	+	—	—	+
Notation Schirm	+	—	—	+
Hardcopy	—	—	—	+
Presents momentan verfügbar: Sounds	10	256	k.A.	16
Songs	1	1	1	48 Takte
Klaviatur extern anschließbar	—	—	—	—
Preis	49,—	99,—	k.A.	39,—
Datenträger	Disk	Disk	Disk/Cass	Disk
Sonstiges	*1)	*2)	*3)	*4)

Sonstiges:
 *1) Drei Stimmen werden in Realtime gleichzeitig am Bildschirm notiert.
 *2) Songs werden direkt auf Diskette aufgenommen. Für jeden VCO stehen zwei separate LFOs zur Verfügung. Je ein LFO kann den VCA beziehungsweise VCF modulieren.
 *3) Modulationsoszillator mit beliebigen Kurvenformen belegbar. Eine Stimme Realtime spielbar, zwei Stimmen als Playback zu programmieren.
 *4) Triolen, Quintolen, Septolen spielbar, Notendruck mit Zusatzprogramm.
 *5) Realtime-Sequenzler ist in Entwicklung.
 *6) 7 Rhythmuspresets zur Begleitung. Keine Notenschlüssel. Keine erniedrigten Töne möglich.
 *7) Randomgenerator, Wah-Wah, 9 Sequenzlinien können im Arbeitsspeicher zu Songs gekoppelt werden. Songteile können beim Abspielen von Diskette nachgeladen werden. Begleitautomatik Grafikeffekte

des Commodore 64 angeschlossen. Besagte Grundsoftware besteht aus zwei Programmen, Mono 64 und Poly 64. Sie erlauben entweder monophones Spiel mit komplexen Klängen oder dreistimmiges Spiel mit weniger komfortablen Klangeinstellmöglichkeiten. Die Sounds lassen sich in der Grundversion nicht auf Diskette abspeichern.

Verschiedene Softwarezusätze erweitern die Möglichkeiten ziemlich. Sound-Pack 1 gestattet das Abspeichern von bis zu 32 Sounds im Arbeitsspeicher und Hardcopy sämtlicher Parameter. Sound-Pac 2 bietet einen komfortablen Sequenzler mit

ausgefeilten Klangeinstellmöglichkeiten. Die Songs lassen sich jedoch nicht Realtime einspielen. Ein absolutes Novum bietet Sound-Pack 3. Hiermit kann man alle Tasten der Klaviatur unabhängig voneinander völlig frei stimmen. Vor allem für experimentierende Musiker ist dies interessant. So kann man etwa originalgetreu Musik fremder Völker spielen. In Asien wie auch in anderen Kulturkreisen haben die Tonleitern ganz andere Intervalle als bei uns.

Fazit: Das Wersiboard — komfortable Hard- und Software für alle, die schwarze und weiße Tasten lieben.

MUSIC MASCHINE	WERSIBOARD	KAWASAKI SYNTHESIZER	KAWASAKI RHYTHM ROCKER	3001 SOUND ODYSSEE
3	3	3	3	3
D/S/R	D/S/R	D/S/R	D/S/R	D/S/R
—	2	+	—	—
+	+—	+	+	+
3	3	3	1 (nur Decay regelbar)	3
—	+	+	—	+
—	L/B/H	L/B/H	—	L/B/H
k.A.	+	+	—	+
k.A.	—	—	—	+
—	+	+	—	+
—	+	+	—	+
k.A.	—	—	—	—
Je Durchgang 1 Stimme, maximal 2				
	1	3	1	1
+	+	(+)	—	—
—	+	+	—	—
—	+	—	+(Pitch bend)	—
+	+	Buchstaben- notation	—	—
—	—	—	—	—
k.A. 1	320 1	4 siehe 11	10 feste 1	100 1
—	+	incredible Keyboard	incredible Keyboard	incredible Keyboard
59,—	495,—	99,—	99,—	99,—
Cart	Disk	Cass/Disk	Cass/Disk	Cass/Disk
*5)	*6)	*7)	*8)	*9)

*8) hervorragende Grafikeffekte zum Spiel programmierbar. Automatische Melodie und Percussionbegleitung. Drei Synthesizersounds, 6 Spacesounds und Baß.

Diverse Effektmöglichkeiten. Die Begleitmelodien sind kompatibel zum Kawasaki Synthesizer.

*9) Bedienung per Joystick. Softwarelehrbuch, Spielautomatik.

Info: Kawasaki Synthesizer, Kawasaki Rhythm Performer, 3001 Sound Odyssee, incredible Keyboard: Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh

Wersiboard: Wersi Orgel- und Piano-Bausätze, Industriestr., 5401 Helsenbach

Synthimat: Data Becker, Merowingerstr. 31, 4000 Düsseldorf 1

Extended Synthesizer System: Interface Age, Josefsburgstr. 6, 8000 München 80

Ulti Synth: Micro-Händler, Robert-Koch-Str. 1, 4050 Mönchengladbach 1

Sequencer 64, Music Machine: Commodore, 6000 Frankfurt/Main 71. Ebenfalls über Commodore-Händler zu beziehen: Gitarre 64 (39 Mark), Musik Maker (89 Mark) und Musik Composer (59 Mark)

Wer seinem Commodore 64 mehr als drei Töne gleichzeitig entlocken will, für den kommt nur das Musipack 64-System der italienischen Firma Jen in Frage. Auch hier gehört eine externe Klaviatur mit einem Bereich von vier Oktaven zur Grundausstattung. Darüber hinaus ist im Expansion-Portstecker ein zusätzlicher Sound-Chip untergebracht.

Jen Musipack C 64

Dieser generiert weitere Stimmen. Insgesamt stehen acht (!) voneinander unabhängige Stimmen zur Ver-

fügung. Dafür sind die klanglichen Möglichkeiten etwas eingeschränkt. Nicht alle Parameter des SID-Chips lassen sich nutzen. Der Realtime-Sequencer gestattet die Abspeicherung bis zu sechsstimmiger Musikstücke. Die verbleibenden Stimmen kann man live auf der Klaviatur zuspielden. Die Software ist fest auf einem PROM gespeichert. Langwieriges Laden von der Diskette entfällt deshalb. Leider wird das Jen Musipack in Deutschland zur Zeit nicht mehr vertrieben.

Fazit: Musipack C 64 — Mit acht Stimmen in den Himmel der Polyphonie.

Und wie steht's mit den Noten? Das Extended Synthesizer-System bringt sie auf den Bildschirm! Und zwar ohne langwierige Umwandlungsprozedur, wie sie zum Beispiel bei Musicalc nötig ist. Hier sausen alle drei Stimmen in Notenform Realtime über den Bildschirm. Die zugehörige Musik klingt aus dem Lautsprecher. Der Preis für die Noten am Bildschirm: weniger klangliche

Extended Synthesizer-System

Möglichkeiten. Auch hier lassen sich nicht alle Parameter des SID-Chips nutzen. Dafür kann jeder einzelne Ton einer Melodie mit eigenem Sound versehen werden. Soundwechsel sind also blitzschnell möglich. Das schafft nur der Extended Synthesizer! Extended Synthesizer ist ein reines Composer-Programm. Das heißt, die Melodien gibt man Ton für Ton mittels spezieller Befehle ein. Realtime lassen sich hier überhaupt keine Melodien spielen.

Fazit: Extended Synthesizer, das Programm für Komponisten und Freunde guter Noten.

Kawasaki Synthesizer

Was nutzen die schönsten Töne, wenn sich auf dem Bildschirm nichts ansprechendes tut. Man denke an die vielen Video-Clips. Was wären Sie ohne Bild? Konzertierende SID-Musiker benötigen Software, die passende Bilder zum Ton liefern. Die Firma Sight & Sound bietet für diesen Zweck das Passende. Live Konzert plus Realtime-Grafik: Der Videoclip im Wohnzimmer. Klar, daß sich dies nur ein Profimusiker ausdenken konnte. Ryo Kawasaki, der Softwareautor, ist gebürtiger Japaner, lebt in USA. Von Beruf ist er Popstar und Software-Künstler. Mit dem nach ihm benannten Kawasaki Synthesizer kann man die ausgefallensten Klänge einfach einstellen und speichern. Über die alphanumerische Tastatur kann man live spielen. Auch ein dreistimmiger Sequencer ist vorhanden.

In Teil 2 des Programmes geht die Show dann richtig los. Die Space Travel-Show beginnt. Eine Klaviatur schwebt durchs All, Roboter hüpfen im Takt auf und ab — der Robot Dance auf dem Computer-Monitor. Dazu die Musik — entweder gespielt auf der Computer-Tastatur: drei Stim-

men live — oder: Wir überlassen Baß und Schlagzeug dem Computer und spielen nur noch eine Stimme live hinzu. Wem das auch noch zu viel ist, der verdammt den Commodore 64 total zur Musikbox und legt einen der mitgelieferten 30 Software-Demosongs auf. Das Spektrum reicht vom Calypso zum Raga, vom Honk über Fuge und Präludium bis hin zum $1\frac{3}{8}$ Baß.

Fazit: Der Kawasaki Synthesizer, das Programm für SID-Künstler mit Konzert-Ambitionen.

Kawasaki Rhythm Rocker

Mehr Grafikmöglichkeiten, aber weniger eigene Kreativität im musikalischen Sinne läßt der Kawasaki Rhythm Rocker zu. Dafür macht er auch den blutigsten Musik-Laien zum Popstar. Man muß nicht viel Ahnung von Musik haben. Sofern man die Tasten des Commodore 64 trifft hat man schon gewonnen. Der Kawasaki Rhythm Rocker greift kräftig unter die Arme. Er unterstützt das »Spiel« mit automatischen Playbacks, diversen, festinprogrammierten Schlagzeugrhythmen und Sounds vom Jet bis hin zu diversen Space guns und sonstigen Effekten der Video-game-scene. Dazu entsteht Computer-Grafik auf dem Bildschirm. Farbe, Form und Bewegung. Als Hintergrund: wählbar entweder Koordinatennetz und Sternhimmel oder Comic-Klavierspiel mit Lauflicht.

Fazit: der Kawasaki Rhythm Rocker macht selbst Nichtmusiker zu Stars mit eigenem Videoclip.

3001 Sound Odyssee

Doch auf solchen, eigentlich unverdienten Lorbeeren sollte man sich nicht ausruhen. Deshalb bietet Sight and Sound für all die grünen Jungs ein tönendes Software Synthesizer-»Lehrbuch«: 3001 Sound Odyssee. Es klärt alle Geheimnisse um Hüllkurven, Filter, Ringmodulation, Synchronisation und all die anderen Fachausdrücke der Synthesizer-technik leichtverständlich auf. Per Joystick kommandiert man die einzelnen Lektionen. Auf dieser Sound-Odyssee kapiert man schneller als man denkt, worum es eigentlich geht. Neben dem Lehrbuch ist noch ein Synthesizerprogramm auf der Diskette, der Microsynth. Er bietet alle wichtigen Klangeinstellmöglichkeiten und eine recht ordentliche Akkordautomatik.

Fazit: 3001 Sound Odyssee — Die Geheimnisse der Klangsynthese und Synthesizer-technik Schritt für Schritt kapiert.

The incredible Keyboard

Will man nicht viel Geld investieren, aber trotzdem auf schwarzen und weißen Tasten spielen, sollte man sich das incredible Keyboard der Firma Sight and Sound zulegen. Eine Mini-Plastik-Klavierspiel zum Aufstecken auf den Commodore 64. Man kann sie jedoch nur in Verbindung mit einem Grundprogramm und zwei Notenbüchlein erwerben. Die zugehörige Software bietet keine großartigen Sundeinstellmöglichkeiten. Sie wandelt den Commodore 64 lediglich in eine dreistimmig spielbare Orgel. Die »Clip on«-Tastatur ist kompatibel zu allen anderen Sight and Sound-Programmen.

Fazit: Das incredible Keyboard — Miniklavierspiel und Orgelprogramm für genügsame Tastenliebhaber.

Sound Sampler für den Commodore 64

Ein besonderes High-Light: der Low-Cost-Sound Sampler der Firma Musicsales Limited. Wer wollte nicht immer schon mal gerne klein Bello in den Computer sperren, nachdem er eine Stunde im Hof kläfft? Der Sound Sampler macht's möglich. Zumindest was den Kläffer betrifft. Natürliche Klänge im Computer. Spielbar in sämtlichen Tonlagen per alphanumerischer Tastatur.

Aus Kirchenglocken werden so nepalesische Tempelglöckchen, aus Bello's Kläffer ein brüllendes Ungetüm. Klänge müssen somit nicht mehr in langwieriger Prozedur synthetisiert werden. Man fängt sie einfach per Mikrophon ein und speichert sie im Computer ab. Auf Klangpirsch mit Mikrophon und Computer! Bis zu vier Klänge finden gleichzeitig im Arbeitsspeicher Platz. Sie lassen sich vor- und rückwärts abspielen sowie auf verschiedene Art grafisch am Bildschirm darstellen.

Der Sound Sampler kann Klänge auch Realtime, also direkt bei der Eingabe, verändern. So erzeugt man sehr interessante Klangverfremdungen (Echo, Harmonizer). Wer nun glaubt, das müsse unheimlich teuer sein, der irrt. Der Sound Sampler kostet zirka 199 Mark. Einziges

Manko, bis jetzt gibt es ihn noch nicht zu kaufen.

Fazit: Der Sound Sampler — das Programm für alle, die das Besondere lieben.

Music Maker, Playalong Album und Prosynth

Dieselbe Firma bietet drei weitere Musikprogramme zum Commodore 64 an: Music Maker, Playalong Album und Prosynth (Preis voraussichtlich je um zirka 50 Mark). Genau wie auch der Sound Sampler verfügen sie über ein besonderes Feature: Sie sind midi-kompatibel. Musiker benutzen das Midi-System, um mehrere Synthesizer und ein Elektronik-Schlagzeug vom Computer aus anzusteuern. Auf diese Weise spielen alle Geräte im Gleichtakt. Der SID-Chip unseres Commodore 64 kann in diesen Kanon taktvoll einstimmen, sofern man eines der besagten Programme nutzt.

Fazit: Music Maker, Playalong Album und Prosynth — die Programme für Musikfreaks mit Midi-Ambitionen.

Gitarre 64

Warum sollen eigentlich immer nur Keyboarder dem Commodore 64 Töne entlocken, dachte sich Werner Kracht, Musiksoftware-Spezialist und Gitarrist aus Hamburg. Gesagt — getan. Gitarre 64 war geboren. Dieses Programm wird von der Firma Commodore vertrieben. Es bietet enorme Hilfen für Gitarristen. Umständliches Nachschlagen von Gitarrengriffen in Griffstabellen kann man sich damit ab sofort sparen. Der Computer berechnet die wichtigsten Griffe und stellt sie am Bildschirm samt Gitarrengriffbrett dar.

Weiterhin lassen sich unbekannte Griffe analysieren und passende Tonleitern hierzu finden. Umgekehrt findet man schnell zu einer bestimmten eingegebenen Melodie die passende Gitarrenbegleitung.

Fazit: Gitarre 64 — ein Muß für computerorientierte Gitarristen!

Damit sind wir am Ende unserer kleinen Exkursion durch die Welt der Commodore 64-Musikprogramme angelangt. Die besprochenen Beispiele sollen exemplarisch für viele weitere stehen und unterschiedliche Programmstrukturen und Konzepte etwas verdeutlichen. Vielleicht fällt die Auswahl eines passenden Musikprogramms nun etwas leichter. (Richard Aicher/ev)