

DiamondSfx V1.2 documentation

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> DiamondSfx V1.2 documentation		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 4, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	DiamondSfx V1.2 documentation	1
1.1	DiamondSfx V1.2 documentation	1
1.2	Einleitung	1
1.3	Voraussetzungen	2
1.4	Installation	2
1.5	Das Hauptfenster	2
1.6	Eigene Samples benutzen	3
1.7	History	3
1.8	Zukunftspläne	4
1.9	About MUI	4

Chapter 1

DiamondSfx V1.2 documentation

1.1 DiamondSfx V1.2 documentation

Diamond Sfx

Version V1.2 (14.05.1996)

(C) Copyright 1994-96 by Peter Elzner
neXus software

- nur für registrierte Benutzer -

Eine kurze Zusammenfassung, was man wissen sollte:

Einleitung

Technisches:

Voraussetzungen

Installation

Copyright & Verbreitung

Das Programm und wie man ihn benutzt:

Das Hauptfenster

Eigene Samples benutzen

Vergangenheit und Zukunft:

History

Zukunftsmusik

About MUI

Über Diamond Caves

1.2 Einleitung

Willkommen zu DiamondSfx V1.2

Mit diesem Programm ist es ihnen möglich, ein sfx-file für Diamond Caves zu erstellen und somit eigene Samples im Spiel zu benutzen.

Bitte lesen sie

Das hauptfenster
für eine genauere Anleitung.

Dieses Programm benutzt

MUI

.

1.3 Voraussetzungen

Voraussetzungen

DiamondSfx V1.2 benötigt:

- Kick 2.0
- MUI 2.3 /3.x empfohlen)
- eine registrierte Version vno Diamond Caves V2.x
- Commodore's Installer (ist auf der Workbench-Install-Disk zu finden)

Dieses Programm wurde mit Enforcer, Mungwall und CodeWatcher getestet.

1.4 Installation

Installation

Das Programm Diamond Caves Sfx wird zusammen mit einem Installer-Skript für den Installer von Commodore ausgeliefert. Einfach das entsprechende Icon anklicken und den Anweisungen im Fenster folgen.

1.5 Das Hauptfenster

Am oberen Rand des Fensters befindet sich ein Cycle-Gadget, mit dem sich

das zu bearbeitende Sample auswählen läßt. Folgendes kann für jedes Sample einzeln eingestellt werden:

Dateiname enthält den Namen des Samples. Wichtig: Das mit diesem Programm erstellte sfx-file enthält nur den Dateinamen des Samples, nicht jedoch die Datei selbst. Sie muß also auf der Diskette bzw. Festplatte zu finden sein.

Samplrate ist die Frequenz (in 10Hz), mit der das Sample abgespielt wird.

Lautstärke ist wohl klar.

Sample abspielen lädt das Sample mit dem entsprechenden Dateinamen und spielt es ab.

Save speichert alle Dateinamen in das File DC:sfx/sfx.data, damit sie später von Diamond caves gefunden werden. Wichtig: Es wird nicht das Sample selber gespeichert!

Standard setzt alle Werte (nach einer Abfrage) auf die Standardwerte zurück, also auf die DC:sfx/y#? Files.

Beenden beendet das Programm

Wenn sie zum ersten mal eigene Samples verwenden wollen, bitte lesen sie zuerst

hier
nach!

1.6 Eigene Samples benutzen

Das Einbinden eigener Samples in Diamond Caves ist nicht schwer, solange man die folgenden Hinweise beachtet:

- keine zu langen Samples benutzen. Bei normaler Spielgeschwindigkeit hat ein Sample genau 8/60 Sekunden (0,16 sek) Zeit, nur die Explosion ist doppelt so lang.

- beachten sie das cycle-Gadget: Diese Reihenfolge entspricht genau der Priorität des Samples im Spiel, da ja nur 4 Soundkanäle gleichzeitig zur Verfügung stehen.

- Die Lautstärke der einzelnen Samples sollte natürlich genau aufeinander abgestimmt sein, damit alles zusammenpaßt.

- versichern sie sich, daß die Samples auch später noch alle vorhanden sind, da dieses Programm dem eigentlichen Spiel nur die Dateinamen und diverse Daten mitgibt, nicht aber die Samples selber.

1.7 History

V1.0 (04.06.1995)

- erste veröffentlichte Version

V1.1 (08.07.1995)

- "durch leeren Raum bewegen"-Sound hinzugefügt

V1.2 (14.05.1996)

- kleinen Fehler mit dem Cycle-gadget behoben
(scheint ein Bug in MUI3.x zu sein)
- local-Unterstützung und deutscher Katalog hinzugefügt

1.8 Zukunftspläne

Pläne für die Zukunft:

bisher nichts, aber wer eine Idee hat...

1.9 About MUI

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY
