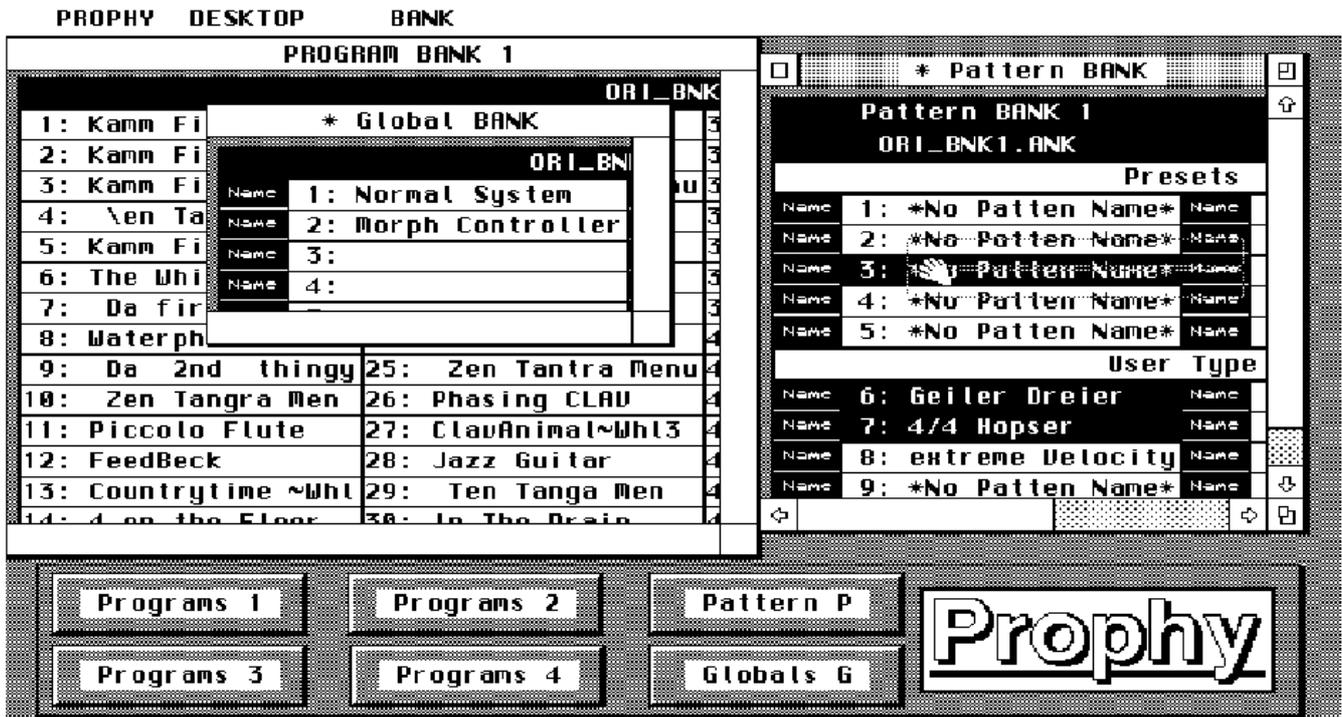


# Prophy



für ATARI ST, TT, Falcon

**DIE KLANGPIRATEN**

Copyright ^95/98

by

Petra Wolf

Joker Nies

# Prophy

K O R G  
**Prophecy**  
Bankloader  
Version 1.2  
für  
ATARI ST, TT, Falcon

Copyright '95/98 by Petra Wolf + Jochen Nies  
Hüttenstr.20, D-50823 Köln

## E-Mail:

Jochen Nies   joker@netcologne.de  
Petra Wolf    petra-wolf@netcologne.de

Das Programm Prophy und seine zur Funktion notwendigen Dateien sind urheberrechtlich geschützt.

## Einleitung

**Prophy** ist der **KORG Prophecy** Bankloader für alle ATARI ab 1MB. Das Programm läuft sowohl als PRG wie auch als ACC.

**Prophy** ist möglichst "sauber" programmiert, wird also auf den meisten Konfigurationen problemlos laufen. Getestet und für gut befunden wurde es bisher auf ST's, STE, MEGA, MEGA STE, FALCON unter diversen Auflösungen (ab 640\*480) und TT mit Großbildschirm, auch gerne unter NVDI, Magic 4.0, Overscan und Gemini. Aber wer weiß, was Sie so für seltsame Kombinationen betreiben und aus diesem Grunde bitten wir Sie, uns alle auftretenden Phänomene unter Angabe Ihrer Registriernummer und Ihrer Soft- und Hardware Umgebung mitzuteilen. An dieser Stelle vielen Dank an TEAM-Computer, Köln wo wir das Programm auf verschiedenen Rechnerplattformen testen konnten.

WICHTIG ! Falls sie MagiCMac benutzen, benutzen sie zuerst das Programm fpupatch.tos!

**!! WICHTIG !!**

**Wir übernehmen selbstverständlich KEINERLEI Haftung für etwaiges MIDI-Chaos, Datenverluste, oder sonstige multidimensionalen Realitätsverschiebungen welche Sie oder Sonstjemand mit Hilfe des PROPHY Programms anrichten.**

**Die Verantwortung liegt ganz bei IHNEN**

## Einige wichtige Informationen

Falls Ihnen irgendwelche Begriffe unbekannt vorkommen, befragen Sie bitte die Bedienungsanleitungen des KORGE, bzw. des Atari.

Der **Prophecy** wird im folgenden als **Gerät** bezeichnet.

**Programs, Patterns** oder **Global-Sets** werden im folgenden als **Objekte** bezeichnet.

Alle Atari-Tastaturbefehle sind **fettgedruckt** und stehen in **[eckigen]** Klammern:

**[Space]** = Space-Taste

**[Alt-L]** = bei gedrückter Alternate Taste die Taste L drücken, etc.

Alle Gerätespezifischen Begriffe sind GROSSGESCHRIEBEN: GLOBAL-CHANNEL, PATTERN, PROGRAM, etc.

Wichtige Informationen sind **fett** und/oder *kursiv* dargestellt

### GLOBAL-CHANNEL

Der MIDI-Kanal auf dem der Datenaustausch zwischen Atari und dem Gerät stattfindet. Kann auf der GLOBAL-Seite 8, im Gerät eingestellt werden. **Prophy** erkennt selbstständig, auf welchen GLOBAL-CHANNEL das Gerät eingestellt ist.

### PERFORMANCE-EDITOR

Der Editierspeicher im Gerät, wo Daten verändert werden, **jedoch nicht dauerhaft gespeichert sind**. Hierhin wird ein PROGRAM vom Sequenzers übertragen um es anzuhören.

### Los gehts . . .

Als erstes verbindet man den **MIDI-IN** des Atari mit dem **MIDI-OUT** des Prophecy und den **MIDI-OUT** des Atari mit dem **MIDI-IN** des Prophecy. Bevor nun Prophy gestartet wird, muß überprüft werden ob in der GLOBAL-SECTION im Gerät folgende Einstellungen gemacht sind:

Seite <b>GLB-15</b> [SysEX Filter]	<b>Receive</b>	auf	<b>ENABLE</b>
	<b>Xmt</b>	auf	<b>ON</b>

Seite <b>GLB-20</b> [Memory Protect]	<b>Program</b>	auf	<b>OFF</b>
	<b>Pattern</b>	auf	<b>OFF</b>

**Dies ist unbedingt nötig BEVOR das Programm gestartet wird, da sonst keine Daten übertragen werden können ! !**

### Ebenfalls wichtig und zu beachten:

Während der Datenübertragung darf der ARPEGGIATOR nicht benutzt werden. Die Tastatur und die Controller darf man ebenfalls nicht benutzen.

### Ataris ohne Festplatte

Fertigen sie eine Sicherheitskopie der Orginaldiskette an und verwahren sie das Original an einem sicheren Ort. Arbeiten sie nur mit dieser Kopie. Die Aufforderung "**Programm Diskette einlegen**" bedeutet: die Diskette, von der Prophy gestartet wurde, wird benötigt und befindet sich nicht im Laufwerk.

## Installation auf Festplatte

Einen Ordner mit Namen **Prophy** anlegen und den gesamten Inhalt der Diskette hineinkopieren. Den Ordner öffnen und Doppelklick auf Prophy.PRG

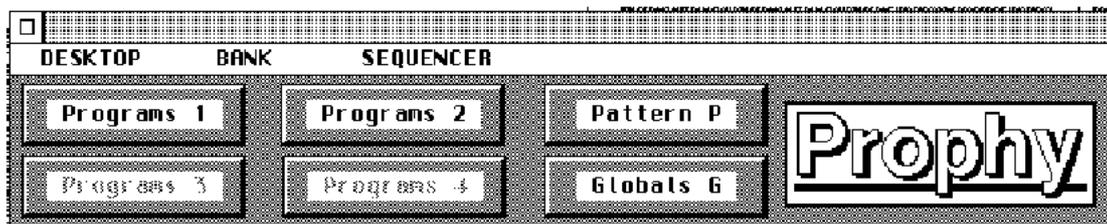
## Betrieb unter M-ROS SWITCHER

Arbeitet man mit M-ROS Switcher, kann man **Prophy** parallel zu Cubase laufen lassen. Es sollten **Prophy** mindestens 1080KB zugewiesen werden, MIDI auf STANDARD, INPUT und OUTPUT auf ATARI eingestellt sein. Wir empfehlen jedoch den Betrieb als ACC, da unter M-ROS zuviel Speicher verschwendet wird.

## Betrieb als ACC

Durch einfaches Umbenennen von **PROPHY.PRG** in **PROPHY.ACC** kann das Programm beim Start des Rechners automatisch geladen und als **Accessory** benutzt werden. Beim Betrieb als ACC stehen nur 2 Programmbänke zur Verfügung, um den Speicherplatzverbrauch in Grenzen zu halten. Da aber auch so ca. 400KB benötigt werden sollte, der Atari **mehr** als 1MB Speicher haben. Hierzu muss sich Prophy.ACC im Wurzelverzeichnis des Startlaufwerkes befinden, bei Festplattenbetrieb gewöhnlich Laufwerk **C**. Damit das automatische Laden von Bänken möglich ist, die sich in einem Ordner und/oder auf einem anderen Laufwerk befinden, muß mit der **Auto-Path** Funktion im Desktop-Menü ein Pfad angegeben werden, dies geschieht mit Hilfe der üblichen Dateiauswahlbox.

Diese Informationen werden beim Betätigen des **[OK]**-Buttons in der Datei **PRO\_DESK.CFG** auf dem Wurzelverzeichnis gespeichert.



So sieht das Desktop-Button Fenster im ACC Betrieb aus. Die Desktop-Menüleiste ist nun Bestandteil dieses frei verschiebbaren Fensters.

## Die Cursortasten. . .

. . . sollten Sie benutzen um den sichtbaren Fensterausschnitt zu verändern. Beim Klick in den Rollbalken mit der Maus, "hakelt" die Fensterverwaltung zuweilen etriebssystembedingt, sodaß man mehrmals klicken muß. Die Cursortasten sind da sicherer und bequemer.

## Bedienung

Das Desktop Menü:

Mit **Next** und **Previous** kann man zwischen den geöffneten Fenstern hin- und herschalten. **Auto-Path** legt einen Pfad fest auf dem das Programm als ACC gestartet, seine automatisch ladenden Dateien findet. Mit **Language** schaltet man die Bediensprache zwischen Deutsch und Englisch um. **Save Desk** speichert Größe und Lage der Fenster. **Quit** beendet das Programm. Diese Funktionen können mit der Tastatur bedient werden, indem man bei gedrückter **[Control]**-Taste den entsprechenden Anfangsbuchstaben drückt, z.B.:

DESKTOP	BANK
Next	^N K
Previous	^P
Auto-Path	^A
Language	^L b
Save Desk	^S h
Quit	^q Z
Filter 4	120: 0

[Control-S] = Save Desk  
 [Control-N] = nächstes Fenster  
 [Control-P] = voriges Fenster, etc.

Zwischen den einzelnen Fenstern kann auch mit der Anfangsbuchstaben und den Zahlen der Tastatur hin und her geschaltet werden:

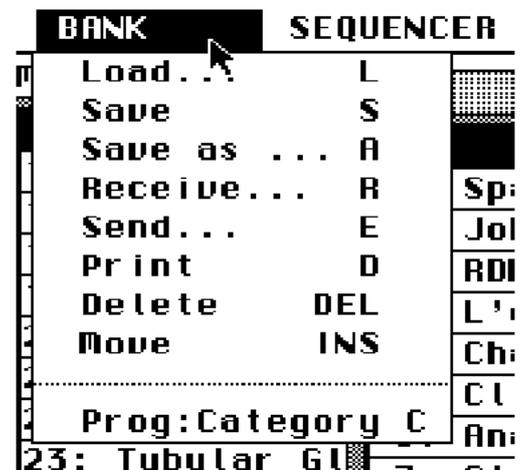
[1-4] = PROGRAM-Bank 1-4  
 [P] = PATTERN-Bank  
 [G] = GLOBAL -Bank

Innerhalb der Fenster ist der eventuell nicht sichtbare Teil durch Klicken auf den grauen Teil der Rollbalken oder die Cursor Tasten zu erreichen (geht am schnellsten).

## Die Bankloader Bedienung

Die Bedienung ist für alle drei Bankarten (Program, Pattern, Global) gleich, Abweichungen werden in den entsprechenden Kapiteln erläutert.

Die Funktionen der einzelnen Fenster werden über den jeweiligen Eintrag unter **BANK** in der Menüleiste des Desktops oder mit den hinter den Funktionen stehenden Buchstaben, über die Tastatur aufgerufen.



<b>Load</b>	[L] - lädt Bank vom Laufwerk
<b>Save</b>	[S] - speichert Bank auf dem Laufwerk
<b>Save As</b>	[A] - speichert Bank unter neuem Namen
<b>Send</b>	[E] - schickt die Bank ins RAM des Gerätes
<b>Receive</b>	[R] - empfängt eine Bank vom RAM des Gerätes
<b>Print</b>	[D] - gibt die Namen der Programs oder Patterns auf einen Drucker oder in eine Datei aus.
<b>Delete</b>	[DEL] - löscht alle ausgewählten Objekte, ist nichts angewählt wird eine Leerbank erzeugt.
<b>Move</b>	[INS] - Mit dieser Funktion kann man eine Lücke in der Bank erzeugen, um ein Objekt einzufügen. Nach einer Sicherheitsabfrage werden die Objekte um eine Stelle nach unten bewegt. <b>VORSICHT ! Bei einer vollen Bank verliert man das letzte Objekt. Ist nichts markiert, werden alle Leerstellen gelöscht.</b>
<b>Category</b>	[C] - Hiermit kann man sich die CATEGORY Zugehörigkeit anzeigen lassen oder verändern.

## Markieren

Um innerhalb einer Bank, oder von einer in die andere zu kopieren oder Objekte zu löschen, ans Gerät zu senden oder zu empfangen, markiert man diese zunächst durch Anklicken mit der **linken** Maustaste, bei mehr als einem, **mit gedrückter [Shift]-Taste** (die markierten erscheinen invertiert).

Um die Markierungen wieder aufzuheben, klickt man einmal mit der linken Maustaste in die Titelzeile der Bank, wo der Name der Bank angezeigt wird.

## Löschen

Zum **löschen** der markierten Objekte drückt man nun die [DEL]-Taste oder wählt den entsprechenden Menüeintrag. Ist nichts markiert, wird eine Leerbank angelegt.

## Kopieren

Will man **kopieren**, "nimmt" man sich die markierten Objekte mit **gedrückter linker Maustaste** (die Maus wird zur Hand) und läßt sie über dem Ziel-Objekt (invertiert dargestellt) fallen. Nach einer Nach einer Sicherheitsabfrage werden die Objekte an den Zielort kopiert und zwar der Reihe nach, **ohne** Lücken wie sie etwa bei der Auswahl auftreten können.

**!! ACHTUNG !!**  
**HIERBEI WERDEN ALLE AM ZIELORT**  
**VORHANDENEN OBJEKTE ÜBERSCHRIEBEN.**

## Daten senden oder empfangen

Um einzelne oder eine Auswahl von Objekten zu **senden** oder zu **empfangen** markiert man diese, und drückt dann die Taste [E] für senden bzw. [R] für empfangen, oder wählt den entsprechenden Menüeintrag. Nun werden die Objekte an die korrespondierenden Speicherplätze im Gerät gesendet bzw. von diesen empfangen.

Ist nichts markiert, wird nach einer Sicherheitsabfrage die ganze Bank gesendet bzw. empfangen.

## Verschiedene Anzeigen



Hier sehen wir eins der Meldefenster wie sie bei allen Operationen zur weiteren Auswahl oder als Sicherheitsabfrage erscheinen. Der erhöhte dargestellte Button kann über die [Return/Enter]-Taste bedient werden, die anderen Buttons über den unterstrichenen Buchstaben bei gedrückter [Alternate]-Taste.

Ein Sternchen, vor dem Namen des jeweiligen Editors zeigt an, daß die Daten verändert aber noch nicht gespeichert wurden. Steht hinter dem Namen ein P, spielt der Sequencer (sollte eigentlich auch zu hören sein).

```

Datei Bearbeiten Anzei
* PROGRAM BANK 1 P

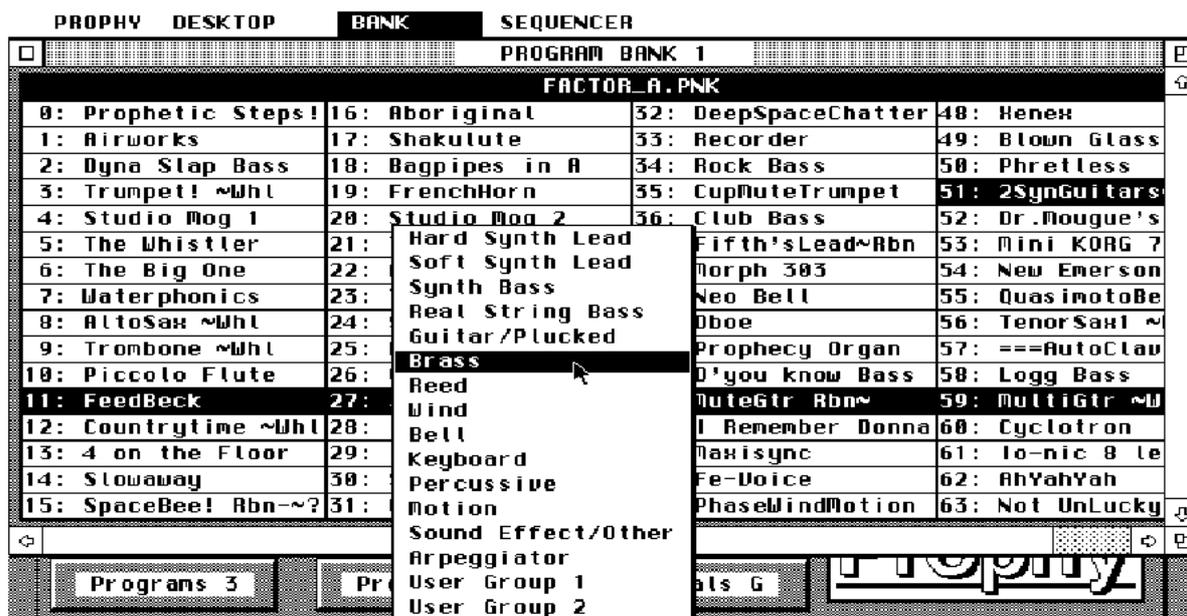
```

## Die Bankbezeichnungen

- AUTOBNK2.**PNK** - PROGRAM Bank, wird bei Programmstart automatisch in Bank 2 geladen.  
 NONAME00.**PNK** - PROGRAM Bank der bisher kein Name gegeben wurde (SAVE AS).  
 AUTOBNK.**GNK** - GLOBAL Bank, wird automatisch geladen.  
 AUTOBNK1.**ANK** - PATTERN Bank., wird bei Programmstart automatisch in Bank 1 geladen.

Das Programm legt diese Endungen automatisch an, diese kleine Auflistung dient nur dazu, beim Aufräumen der erzeugten Datenmassen den Überblick zu behalten und die Namensgebung für automatisch ladende Dateien zu erläutern.

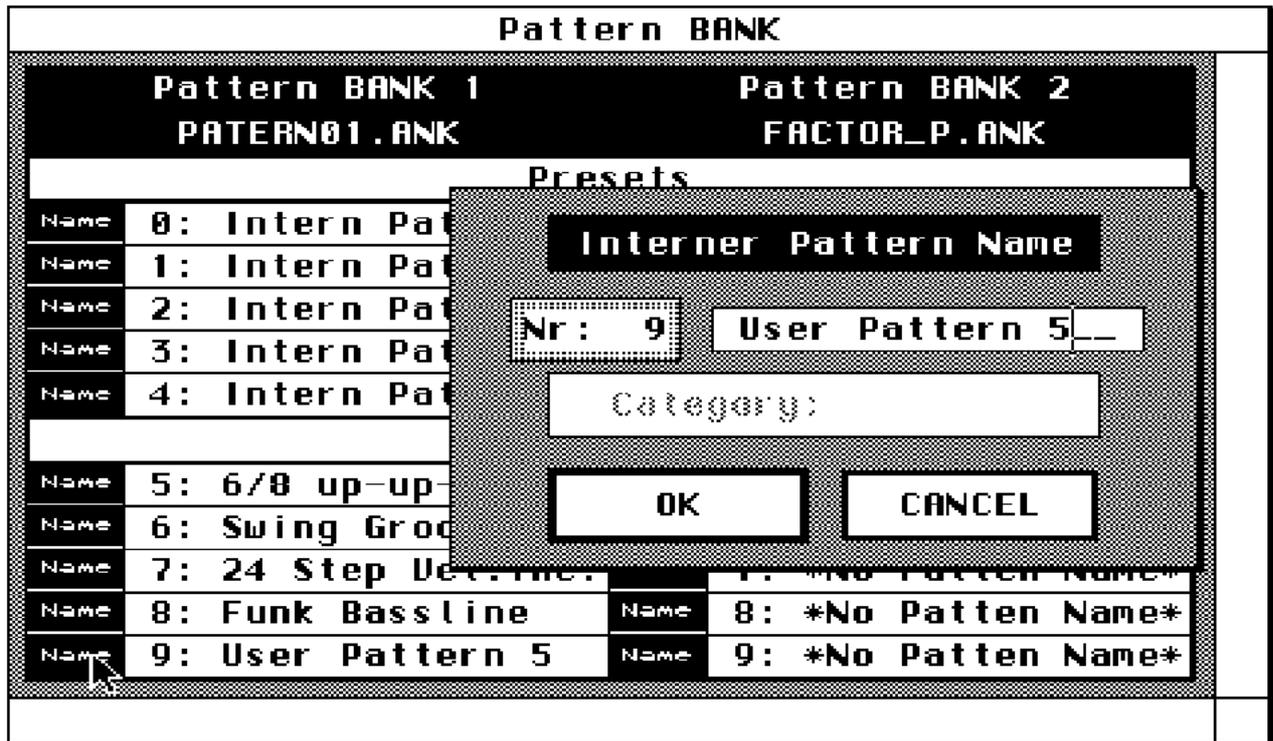
## Der Program-Bankloader



Der Name eines Programs kann durch Klicken auf die Speicherplatznummer, links neben dem Namen geändert werden. Es erscheint ein Fenster, wie auf der nächsten Seite zu sehen, in dem auch die CATEGORY angezeigt wird, dort aber nicht verändert werden kann.

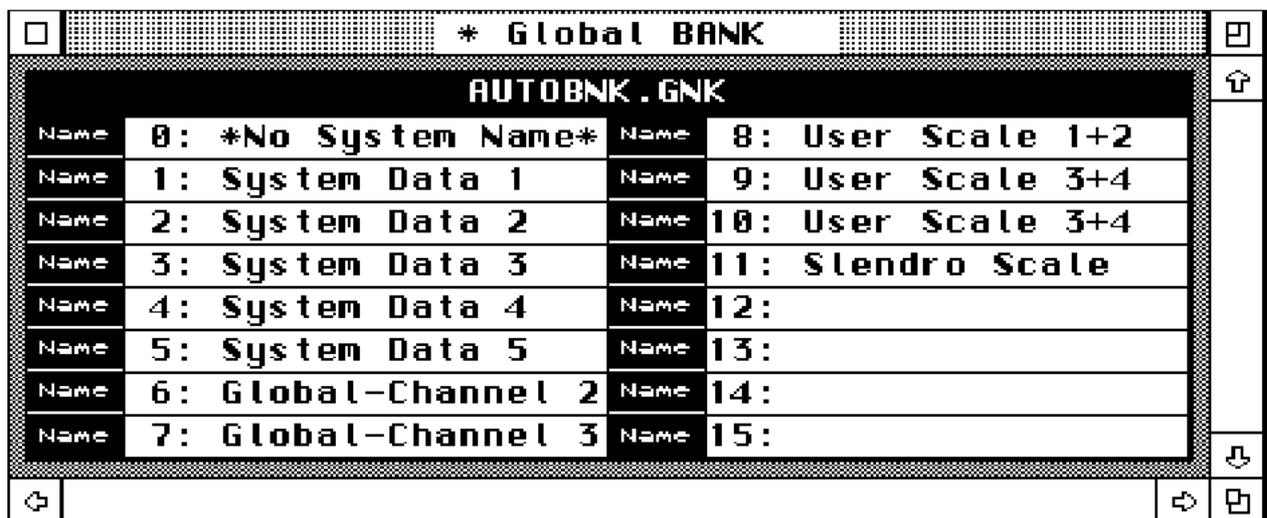
Drückt man die Taste **[C]** kann man die einer bestimmten Category zugehörigen Programs markieren, oder bei markierten die Zugehörigkeit ändern. Der Button **Zeigen** im Meldungsfenster läßt die oben zu sehende Auswahl erscheinen. Nach Auswahl einer Category werden alle zugehörigen Programs markiert und können nun kopiert, gelöscht, gesendet, empfangen oder in ihrer Zugehörigkeit verändert werden. Zum Ändern der Category drückt man die Taste **[C]** und dann den Button **Ändern**. Es erscheint die bekannte Auswahlliste. Wählt man eine Category wird diese **bei allen markierten Programmen** geändert. Will man den Vorgang abbrechen muß man nur neben die Auswahlliste klicken.

## Der Pattern-Bankloader



Der Pattern-Bankloader verwaltet zwei Patternbänke in einem Fenster. Den Patterns können, wie oben zu sehen, Namen gegeben werden indem man auf das **Name**-Feld klickt. Diese werden bei der Übertragung des Patterns ins Gerät, auch dort gespeichert, **können aber nicht vom Prophecy angezeigt werden**. Da hier das selbe Fenster wie im Program-Bankloader verwendet wird, erscheint auch die Category Anzeige, die jedoch, da sie hier keine Funktion hat, hellgrau erscheint. Beim Kopieren von Patterns ist zu beachten daß beim Kopieren von USER- auf PRESET-Patterns **alle Parameter kopiert werden**, man kann also auch 10 USER-Patterns ins Gerät übertragen. Dort können allerdings nur diejenigen auf den 5 USER-Speicherplätzen in allen Parametern verändert werden.

## Der Global-Bankloader



Im Global-Bankloader können pro Bank bis zu 16 GLOBAL-Sets verwaltet werden. Da es nur einen Global-Speicherplatz im Prophecy gibt, wird bei der Datenübertragung **nur das erste markierte Global-Set** empfangen oder gesendet. Auch die Namen der Global-Daten können auf die bekannte Weise geändert werden.

Diese werden bei der Übertragung des Global-Sets ins Gerät, auch dort gespeichert, **können aber nicht vom Prophecy angezeigt werden.**

Da hier das selbe Fenster wie im Program-Bankloader verwendet wird, erscheint auch die Category Anzeige, die jedoch, da sie hier keine Funktion hat, hellgrau erscheint.

## Der Sequencer

Man kann sich die verschiedenen Programs auch anhören, indem man sie markiert und die [Space]-Taste drückt. Nun wird, nach einer Abfrage, das Program an den Performance-Editor des Gerätes übertragen und die Sequenz gestartet, zu erkennen am Buchstaben P(lay) in der Menüleiste des jeweiligen Fensters.

Die [\*]-Taste im Zahlenblock startet die Aufnahme einer Sequenz, ein Mausklick oder irgendeine Taste bricht den Vorgang ab. Startet man die Aufnahme neu, **wird die alte Sequenz überschrieben.**

Man beachte, daß zum Aufnehmen einer Sequenz ein MIDI-Keyboard mit dem Input des Atari verbunden sein muß.

Die Sequenzen haben Standard-Midifile Format, können also auch mit jedem anderen Sequencer erzeugt werden, dürfen jedoch nur eine Spur (Track) enthalten und nicht zu lang sein (maximal 3333 Events). Bei Programmstart wird die Sequenz AUTOLOAD.MID geladen.

Die übrigen Bedienelemente des Sequencers finden sich in der Menüleiste des Desktops. Neben den bekannten Funktionen wie Record, Load, Save und Save as, sind dies:

**Note** - Hier wird ein einzelner Notenwert eingestellt, der dann anstelle der Sequenz bei Betätigung der [**Space**]-Taste gespielt wird.

**MIDI Thru** - Wenn MIDI-Thru aktiv ist, werden im Atari eingehende MIDI-Daten an den Ausgang durchgeschleift, sodaß man die Sounds auch direkt spielen kann.

Alle Funktionen können auch über die Tastatur bedient werden, indem man bei gedrückter [**Alternate**]-Taste den entsprechenden Buchstaben drückt.



## DIE HOTKEY'S

**1 - 4** - Program-Bankloader 1-4

**P** - Pattern-Bankloader

**G** - Global-Bankloader

**Cursor Tasten** - aktuelles Fenster scrollen

**ESC** - schließt aktuelles Fenster

DESKTOP:

**Control N** - nächstes Fenster

**Control P** - voriges Fenster

**Control A** - Pfad für Autoload-Dateien festlegen

**Control L** - Bediensprache ändern

**Control S** - Speichert Lage und Größe der Fenster

**Control Q** - Programm beenden

BANK:

**L** - Bank laden

**S** - Bank speichern

**A** - Bank speichern als...

**R** - Daten vom Gerät empfangen

**E** - Daten zum Gerät senden

**D** - druckt eine Liste der Namen einer Bank

**DEL** - löscht ausgewählte Objekte

**INS** - bewegt markierte Objekte um eine Stelle  
nach unten

**C** - Category anzeigen/verändern

SEQUENCER:

**SPACE** - Play Sequence

**\*** - Record Sequence

**Alt L** - Load Sequence

**Alt S** - Save Sequence

**Alt A** - Save Sequence as

**Alt N** - Note

**Alt M** - Midi Thru

Tja, dann noch viel Spaß beim Klangschöpfen wünschen Ihnen

DIE KLANGPIRATEN  
Petra Wolf     Joker Nies