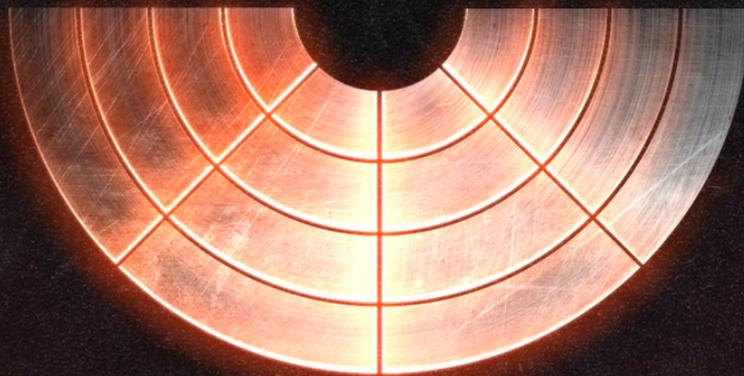


best service

SONUSCORE

# Horns of Hell



best service

**OWNER'S MANUAL**

Vielen Dank, dass Sie sich für Best Service Software entschieden haben. Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem brandneuen Instrument „**HORNS OF HELL**“ by Sonuscore. Wir hoffen, Sie haben genauso viel Freude an „**HORNS OF HELL**“ wie wir selbst. Dieses Benutzerhandbuch erklärt Ihnen, wie Sie „**HORNS OF HELL**“ benutzen und welche Features und Funktionen auf Sie warten.

Viele Grüße und viel Spaß,  
Best Service & Sonuscore

Document Version 1.0

Product Version 1.0

© by SONUSCORE

**Systemanforderungen:**

Die neuesten Systemanforderungen finden Sie unter [www.bestservice.com](http://www.bestservice.com), [www.sonuscore.com](http://www.sonuscore.com) oder auf der Website Ihres vertrauenswürdigen Händlers.

# TABLE OF CONTENTS

<b>1. EINLEITUNG</b> .....	<b>6</b>
<b>2. INSTRUMENTE</b> .....	<b>7</b>
2.2 LISTE DER INSTRUMENTE UND ARTIKULATIONEN DER THE ORCHESTRA-FAMILIE.....	7
2.3 KONTAKT INSTRUMENTE UND MULTIS.....	10
<b>3. Horns of Hell Ensemble</b> .....	<b>11</b>
3.1 MAIN TAB.....	11
3.1.1 INSTRUMENT BROWSER: .....	12
3.1.2 OCTAVE SHIFT:.....	12
3.1.3 ENGINE SLOT:.....	12
3.1.4 PRESET BROWSER (NEU):.....	13
3.1.5 USER PRESETS:.....	15
3.1.6 EXPORT MIDI FUNKTION:.....	17
3.2 ENGINE TAB.....	17
3.2.1 ARPEGGIATOR: .....	18
3.2.1.1 TRIOLEN RHYTHMUS.....	18
3.2.2 ENVELOPE:.....	20
3.3 MIXER TAB.....	21
3.3.1 CHANNEL STRIP: .....	21
3.3.2 OUTPUT ROUTING:.....	22
3.3.3 MASTER EFFECTS:.....	22
3.3.4 REVERB LOCK: .....	22
3.4 SETTINGS PAGE .....	23
3.4.1 DYNAMIC CONTROLLER .....	23
3.4.2 HUMANIZE.....	23
3.4.3 USER INTERFACE.....	23
<b>4.EINZELINSTRUMENTE</b> .....	<b>24</b>
4.1 KEYSWITCH INSTRUMENTS.....	24

4.1.1 ARTICULATION SELECTION:.....	24
4.1.2.MULTI KEYSWITCHES: .....	24
4.1.3 SAMPLE PURGING:.....	24
4.1.4 REVERB:.....	25
4.1.5 EQUALIZER: .....	25
4.2 SINGLE ARTICULATIONS .....	25
4.3 NON PITCHED PERCUSSION .....	25
<b>5. MULTIS .....</b>	<b>26</b>
<b>6. Credits .....</b>	<b>27</b>

## 1. INTRODUCTION

Willkommen bei **SONUSCORE's HORNS OF HELL**. Dieses Kontakt-Instrument ist eine multi-sampled Orchester-Library, die Ihnen alle grundlegenden Artikulationen jeder Section eines Symphonie-Orchesters bietet. Da die Orchester-Libraries aber immer komplexer werden, haben wir uns diesem Instrument mit dem Ziel genähert, es so einfach wie möglich zu machen, gut klingende Arrangements zu erstellen. Mit der Ensemble Engine haben wir eine einfache Möglichkeit geschaffen, Orchesterfarben zu kombinieren, um so schnelles Skizzieren oder Layering zu ermöglichen. Mit den einzelnen Patches können Sie Ihre Ideen dann so detailliert orchestrieren, wie Sie wollen.

Um alle Möglichkeiten dieses Instruments besser zu verstehen, sollten Sie sich alle Tutorials und Walkthroughs ansehen: [www.sonuscore.com](http://www.sonuscore.com).

## 2. INSTRUMENTE

### 2.2 LISTE DER INSTRUMENTE UND ARTIKULATIONEN DER ORCHESTERFAMILIE

	The Orchestra	Strings Of Winter	Horns Of Hell	The Orchestra Complete	The Orchestra Complete 2
<b>Violins I   Violins II   Violas   Cellos   Basses</b>					
Sustain	X			X	X
Legato	X			X	X
Staccato	X			X	X
Marcato	X			X	X
Pizzicato	X			X	X
Tremolo	X			X	X
Trills Half Tone		X		X	X
Trills Whole Tone		X		X	X
Sul Pont Sustain		X		X	X
Sul Pont Tremolo		X		X	X
Sul Pont Spiccato		X		X	X
Col Legno		X		X	X
Harmonics Sustain		X		X	X
Harmonics Tremolo		X		X	X
Harmonics Marcato		X		X	X
<b>Morin Khuur High   Low Ensemble</b>					
Sustain		X		X	X
Sustain Vibrato		X		X	X
Staccato		X		X	X
Marcato		X		X	X
Flam Marcato		X		X	X
<b>Strings FX (Bonus)</b>					
Crescendi		X		X	X
Falls		X		X	X
Hits		X		X	X
Rises		X		X	X
<b>French Horns   Trumpets   Trombones</b>					
Staccato	X		X	X	X
Sustain	X		X	X	X

	The Orchestra	Strings Of Winter	Horns Of Hell	The Orchestra Complete	The Orchestra Complete 2
Marcato	X		X	X	X
Legato	X		X	X	X
Muted Staccato			X		X
Muted Sustain			X		X
Muted Marcato			X		X
Flutter Sustain			X		X
Flutter Marcato			X		X
Tongue Staccato			X		X
<b>Tenorhorns</b>					
Staccato			X		X
Sustain			X		X
Marcato			X		X
Flutter Sustain			X		X
Flutter Marcato			X		X
Tongue Staccato			X		X
<b>Low Brass</b>					
Staccato	X		X	X	X
Sustain	X		X	X	X
Marcato	X		X	X	X
<b>Evil Brass</b>					
Staccato			X		X
Sustain			X		X
Marcato			X		X
Flutter Marcato			X		X
<b>Brass FX (Bonus)</b>					
Crescendi (Brass & Orchestra, Brass only)			X		X
Rises (Brass & Orchestra, Brass only)			X		X
Chords			X		X
Phrases			X		X
<b>Flute   Clarinet   Oboe   Bassoon</b>					
Staccato	X			X	X
Sustain	X			X	X

	The Orchestra	Strings Of Winter	Horns Of Hell	The Orchestra Complete	The Orchestra Complete 2
Marcato	X			X	X
Legato	X			X	X
<b>Contrabassoon</b>					
Staccato	X			X	X
Sustain	X			X	X
Marcato	X			X	X
<b>Orchestral Harp</b>					
Plucked	X			X	X
<b>Grand Piano</b>					
Lid Open				X	X
Lid Closed				X	X
<b>Organ Manual</b>					
Toccata			X		X
Principal			X		X
Diapason			X		X
Bourdon			X		X
Chorus			X		X
Flute			X		X
Mixture			X		X
Octave			X		X
Flute			X		X
Tutti			X		X
<b>Organ Pedal</b>					
Tutti			X		X
Mixture			X		X
Subbass			X		X
Plenum			X		X
Reed			X		X
<b>Organ FX (Bonus)</b>					
Tortured Organ			X		X
Hollow Organ			X		X
Evolving Organ			X		X
<b>Percussion</b>					

	The Orchestra	Strings Of Winter	Horns Of Hell	The Orchestra Complete	The Orchestra Complete 2
Glockenspiel	X			X	X
Non Pitched Percussion (Taikos, Tom Ensemble, Gran Cassa, Tam Tam, Snare Drum, Piatti, Suspended Cymbals)	X		X	X	X
Timpani (Hits & Rolls)	X		X	X	X
Tubular Bells	X		X	X	X
Deep Hits FX (Bonus)			X		X
<b>Male I Female Choir (Bonus)</b>					
Staccato	X			X	X
Sustain	X			X	X
<b>Elven Choir (Bonus)</b>					
Sustain	X			X	X
<b>Features</b>					
Changeable Dynamic CC		X	X	X	X
Sustain Pedal Support					
in Engine		X	X	X	X
in Single and Keyswitch NKIs			X		X
MIDI Export		X	X	X	X
Changeable GUI			X		X
Preset Tag Browser			X		X

## 2.3 KONTAKT INSTRUMENTE UND MULTIS

-  01 Brass
-  02 Organ
-  03 Percussion
-  04 Brass FX (Bonus)
-  Horns of Hell.nki

**HORNS OF HELL** enthält eine Reihe von verschiedenen Kontakt Instrumenten und Multis. Im Ordner „Instrumente“ finden Sie zunächst das Ensemble-Instrument. Die Unterordner enthalten die einzelnen spielbaren Instrumente für alle Orchesterbereiche, mit Keyswitches und Artikulationspatches.

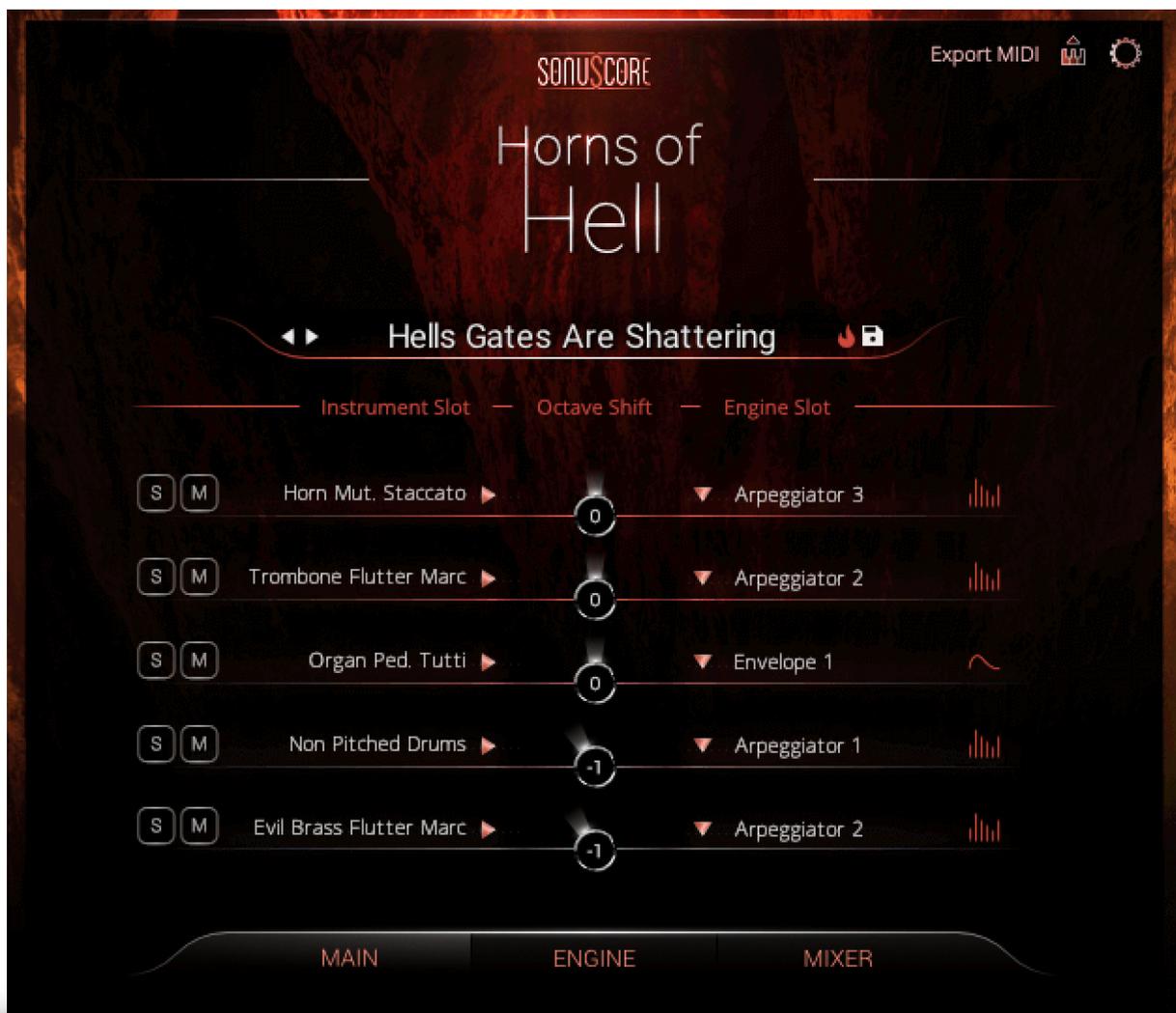
Der Multis-Ordner enthält drei verschiedene Unterordner von einsatzbereiten, vollorchestralen Multis mit sowohl spielbaren Ensembles als auch animierten Presets. Diese Multis sind ideal für schnelles Skizzen Layering oder Live-Performance.

### 3. HORNS OF HELL ENSEMBLE

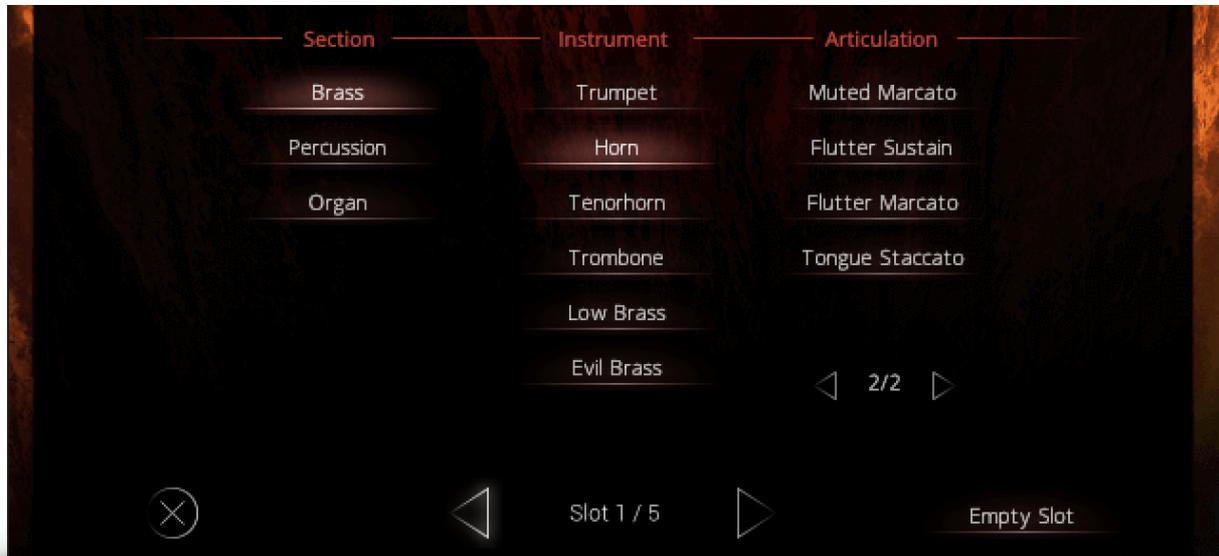
Die Ensemble Engine ist das Herzstück der Library. Hier können Sie mehrere Instrumente mit minimalen Ladezeiten frei kombinieren und gemeinsam spielen. Sie können bis zu fünf Instrumente in unabhängige Slots laden, die mit einem von fünf Arpeggiatoren und Envelopes transponiert und sogar animiert werden können. Die Ensembles sind darauf ausgelegt, neue Kompositionen zu inspirieren und zudem spielbare Ensembles direkt zugänglich zu machen.

#### 3.1 MAIN TAB

Unter Main finden Sie die grundlegenden Steuerelemente zum Aufbau Ihres Ensembles



### 3.1.1 INSTRUMENT BROWSER:



Durch Anklicken eines Instrumenten-Slots führt Sie ein Browser durch die Auswahl der Artikulationen. Um Artikulationen zu laden, können Sie mit den Pfeilen unten im Browser durch die Slots navigieren. Sie können das geladene Instrument aus dem aktuellen Slot löschen, indem Sie auf die Schaltfläche "Empty Slot" unten rechts klicken. Um den Browser zu verlassen, klicken Sie auf das X unten links oder doppelklicken Sie auf Ihre Artikulation.

### 3.1.2 OCTAVE SHIFT:

Neben dem Instrumenten-Slot befindet sich die Oktav-Verschiebung. Durch Klicken und Ziehen nach oben oder unten können Sie das Instrument eine oder mehrere Oktaven nach oben oder unten transponieren - nützlich für Oktavdopplungen.



### 3.1.3 ENGINE SLOT:



Jedes Instrument kann einer von fünf verschiedenen Engines zugeordnet werden. Standardmäßig ist kein Modul ausgewählt. Sie spielen die Dynamik also via Modwheel oder Velocity live auf dem Keyboard. Sobald ein Modul zugeordnet ist, sind Rhythmus und Dynamik abhängig von den jeweiligen Moduleinstellungen.

Nutzen Sie die Arpeggiator 1-3 für kurze Artikulationen (Staccato, Marcato, Pizzicato), und die Hüllkurven 1 und 2 Sustained Artikulationen (Sustain, Tremolo). Ein Symbol auf der rechten Seite zeigt an, welches der beiden ausgewählt wurde. Dieses Symbol leuchtet auf und bewegt sich, wenn das Modul aktiv ist und Noten ausgelöst werden. Für eine detaillierte Beschreibung der Module siehe [3.2 Engine Tab](#).

### 3.1.4 PRESET BROWSER (NEU):

Oberhalb der Instrumenten-Slots finden Sie die umfangreichen Bedienelemente zum Ändern, Laden und Speichern von Presets. Die Pfeilschaltflächen links neben dem Titel ermöglichen ein schnelles Wechseln des Presets innerhalb der gefilterten Auswahl. Auf der rechten Seite finden Sie ein Feuer-Symbol für das Markieren Ihrer bevorzugten Presets sowie das Disketten-Symbol, um auf die User-Einstellungsfunktion von **HORNS OF HELL** zu zugreifen, mit der Sie Tags und neue erstellte Presets speichern, löschen, hinzufügen oder bearbeiten können. Durch Klicken auf den Titel des aktuell ausgewählten Presets öffnen Sie den Preset-Browser.



Der Preset-Browser enthält 30 Tags, mit deren Hilfe Sie alle Voreinstellungen nach verschiedenen Merkmalen und Schlüsselwörtern filtern können, sowie die Möglichkeit, durch die gefilterte Auswahl zu blättern. Um die Suche zu vereinfachen, sind die Tags in verschiedene Kategorien eingeteilt:

**Library:** Diese Tags können zur Suche nach Presets im Kontext der verschiedenen, in HORNS OF HELL enthaltenen Libraries verwendet werden. Ihre eigenen Presets werden unter dem *User Presets* Tag gespeichert. Diese Kategorie kann verwendet werden, um additiv nach mehreren Tags zu filtern.

**Category:** Im Allgemeinen werden alle Presets in **HORNS OF HELL** in drei Hauptkategorien eingeteilt, jede für verschiedene Kompositionsszenarien gedacht:

*Ensemble Colors* sind nützliche Kombinationen von Orchesterinstrumenten, die live auf der Tastatur gespielt werden können, ohne die Verwendung der Engine-Module.

*Ensemble Rhythms* enthalten einfache Rhythmen in einzelnen und gemischten Sektionen des Orchesters.

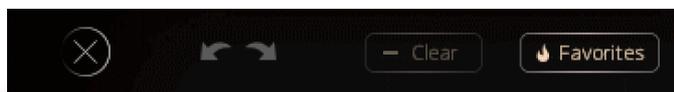
Die *Animated Ensemble* Presets sind die komplexesten Presets. Sie nutzen die Engine-Module, um farbenfrohe Arrangements und ineinandergreifende Pattern zu erstellen.

**Instrument:** Die Tags in der Kategorie Instrument können für die Suche nach Presets mit einem prominenten Anteil von speziellen Instrumentengruppen wie Woods, Brass oder Strings verwendet werden.

**Meter:** Mit Ausnahme der *Ensemble Colors* ist jedem Preset eine Taktart zugeordnet, die mit den Tags in dieser Kategorie gesucht werden kann. Hinweis: Es kann nur eine Taktart gleichzeitig ausgewählt werden.

**Feel:** Die Kategorie Feel ermöglicht die Suche nach Presets mit Achtel-, Sechzehntel- oder Triolenfokus.

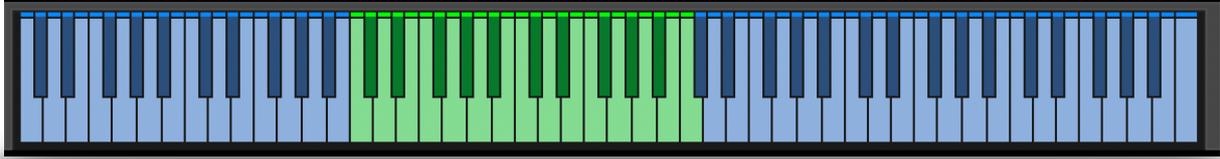
**Character:** Um schnell geeignete *Animated Ensemble* oder *Ensemble Rhythms* Presets für Ihr Stück zu finden, können Sie Ihre Suche mit Hilfe verschiedener Arten von Merkmalen weiter eingrenzen. Sie können aus neun ausgewählten Merkmalen wählen, von »Mysterious« bis hin zu »Action«. Der untere Abschnitt des *Preset Browsers* enthält einige hilfreiche Suchoptionen. Mit den **Undo / Redo** Pfeilen können Sie in Ihrer Tag-Auswahlhistorie vor- und zurückspringen und mit dem **Clear** Knopf lässt sich die Tag-Selektion komplett zurücksetzen. Mit **Favorites** können die eigenen Favoriten durchsucht werden, die zuvor mit dem Feuer-Symbol rechts neben jedem Preset markiert wurden.



Um den Preset-Browser zu verlassen, klicken Sie auf das X unten links oder doppelklicken Sie auf Ihr ausgewähltes Preset.

Da der individuelle Tonumfang jedes Instruments dem natürlichen Spielbereich der aufgenommenen Artikulationen nachempfunden ist, kann der spielbare Bereich auf der Tastatur variieren. Der spielbare Bereich auf Kontakts Tastaturdisplay und KOMPLETE KONTROL erkennt man an den blauen Tasten.

Die *Animated Ensemble Presets* sind so optimiert, dass sie in den zwei Oktaven um das mittlere C, die auf der Kontakt-Tastaturanzeige grün markiert sind, am besten klingen.



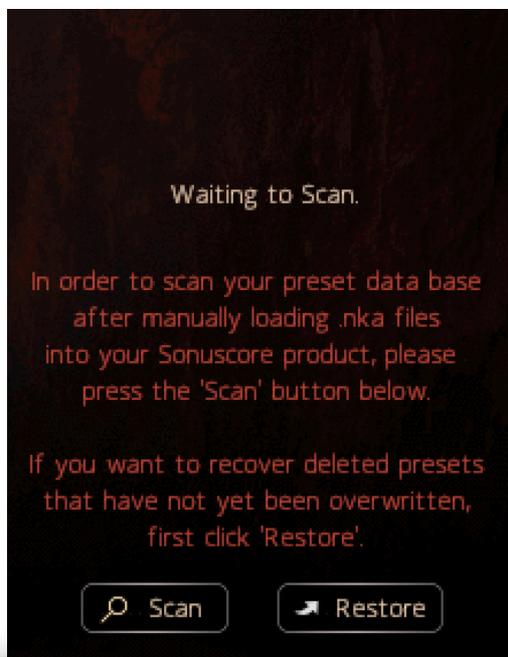
### 3.1.5 USER PRESETS:

**HORNS OF HELL** hat eine einfache Lösung zum Speichern, Organisieren und Freigeben von Presets für die Ensemble Engine.



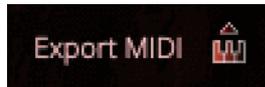
Ein User Preset kann sowohl von der *Main Page* als auch vom *Preset Menu* aus gespeichert oder bearbeitet werden. Auf beiden Seiten wird dies erreicht, indem Sie auf das Datei Symbol neben dem Feuer Symbol klicken und dann die Option "Save As New" verwenden. Dies öffnet den Preset-Speicherdialog, der Ihnen die Möglichkeit bietet, Ihre eigene Tag-Auswahl zu treffen, um das Preset später im Browser leichter wiederzufinden. Der Speichervorgang kann dann durch Drücken der Schaltfläche "Save" abgeschlossen werden. Nachdem Sie ein User Preset im Browser ausgewählt haben, können Sie selbstverständlich immer noch die Tags oder Engine Einstellungen ändern. Wählen Sie dazu einfach »Edit Tags« oder »Save«. Um im Browser Platz zu schaffen, können Presets mit »Delete« auch gelöscht werden.

Ihre User Presets werden als einzelne \*.nka Dateien in den Data Ordner Ihrer Library gespeichert. Den Pfad zu Ihrer Library erfahren Sie in Native Access. Da jedes Preset nun als Datei vorliegt, können Sie diese einfach mit Ihren Freunden, Kollegen oder auf anderen Systemen teilen, indem Sie die \*.nka Datei Ihrer Wahl in den jeweiligen Data Ordner kopieren.



**HORNS OF HELL** unterstützt den Import von Presets über die **Scan**-Taste im Preset-Menü. Dazu ist es wichtig, dass Sie eine neue Instanz Ensemble Instrument öffnen, nachdem \*.nka Dateien in den Data Ordner gelegt wurden, da Kontakt sonst möglicherweise diese nicht erkennen kann. Drücken Sie im **Scan**-Dialog einfach auf das **Scan**-Symbol, um den Import von Presets aus dem Data-Ordner zu starten. Es ist auch möglich, bereits gelöschte User Presets wiederherzustellen, vorausgesetzt, dass nicht bereits ein neues User Preset mit dem gleichen Namen erstellt und damit das alte überschrieben wurde. Dies geschieht durch Auswahl der Schaltfläche **Restore** und anschließendes Drücken der Schaltfläche **Scan** auf der linken Seite. **HORNS OF HELL** sucht nun ausschließlich nach gelöschten User Presets.

### 3.1.6 EXPORT MIDI FUNCTION:



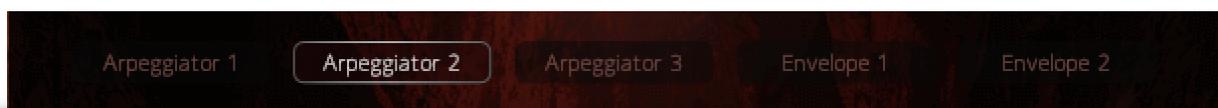
In der oberen rechten Ecke der Hauptseite befindet sich das Export MIDI Symbol, welches ein oft gewünschtes Feature beherbergt: Sie können nun Ihre gespielten Performances per Drag & Drop in Ihre DAW ziehen, aufgeteilt in verschiedene Midi-Elemente!

Um diese Funktion zu nutzen, können Sie diese Schritte ausführen:

Öffnen Sie "Horns Of Hell.nki". Wählen Sie ein Preset aus, das Ihnen gefällt und nehmen Sie eine Performance in Ihrer DAW auf. Die Engine registriert, dass Ihre DAW abgespielt wird und beginnt automatisch mit der internen Aufnahme aller MIDI-Daten, selbst dann, wenn Sie nicht in Ihrer DAW auf Aufnahme gedrückt haben. Sie können nun diese Daten per Drag & Drop in Ihre DAW ziehen. Aber Vorsicht: Sobald Ihre DAW gestoppt ist und **HORNS OF HELL** wieder getriggert wird, wird der Zwischenspeicher gelöscht und die zuvor aufgezeichneten Daten überschrieben. Zur Sicherheit können Sie eine Performance auf einem Midi-Kanal Ihrer DAW aufnehmen. Spielen Sie die Performance noch einmal ab, um den Zwischenspeicher von **HORNS OF HELL** zu überschreiben. Anschließend ziehen Sie die neuen Aufnahmen per Drag & Drop in Ihre DAW. Wenn Ihre Preset-Datei aus fünf Instrumentengruppen besteht, werden fünf Midi-Elemente erstellt. Verwenden Sie diese, um verschiedene Single Instrumente von **HORNS OF HELL** oder einer anderen Sample-Library anzusprechen.

### 3.2 ENGINE TAB

Im Engine Tab können Sie die einzelnen Bedienelemente der verschiedenen Module anpassen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Modulen. Kurze Noten können mit den Arpeggiatoren arrangiert, während lange Noten mit den Envelopes geformt werden können.



Die Einstellungsmöglichkeiten der drei Arpeggiatoren sind identisch, gleiches gilt für die beiden Envelope-Module.

Unterhalb der Einstellungen aller Module befindet sich die Tempoauswahl. Hiermit können Sie das Tempo aller Module gleichzeitig halbieren oder verdoppeln. Dies ist insbesondere hilfreich, wenn das Projekttempo extrem hoch oder niedrig ist.



### 3.2.1 ARPEGGIATOR:

Jedes Arpeggiator Modul besteht aus zwei Hauptelementen: Den allgemeinen Einstellungen und dem Rhythm-Stepper. Während die allgemeinen Einstellungen festlegen, welche Töne in welcher Reihenfolge abgespielt werden sollen, hilft der Rhythm-Stepper dabei, sie in einer wiederkehrenden rhythmischen Sequenz anzuordnen.

#### Allgemeine Einstellungen:



#### Arpeggiator On/Off: Schaltet das komplette Modul an oder aus.

**Note Order:** Bestimmt die Reihenfolge, in der die gespielten Noten angeordnet werden sollen. Mit der Einstellung "All (Chord)" werden alle Noten im Rhythmus gleichzeitig gespielt.

**Rate:** Setzt den Notenwert für einen einzelnen Step des Arpeggiators fest

#### 3.2.1.1 TRIPLET RHYTHMS



In den Arpeggiatoren können Sie nun drei verschiedene triolische Rhythmen anwählen. Wenn Sie einen solchen Rhythmus angewählt haben, wird die Anzahl der Rhythm Stepper Schritte dementsprechend angepasst. Dadurch können Sie sicher sein, im Rhythm Stepper nur die Anzahl an Schritten vorzufinden, die auch Sinn machen.

**Transpose:** Transponiert das Pattern einen oder mehrere Halbtöne hoch oder runter

**Octave:** Wiederholt die Noten nach einem Durchlauf eine oder zwei Oktaven höher oder tiefer

**Time Signature:** Setzt die Taktart für den Rhythmus fest. Die ausgewählte Taktart beeinflusst die Reset-Funktion und die Stepper-Auflösung.

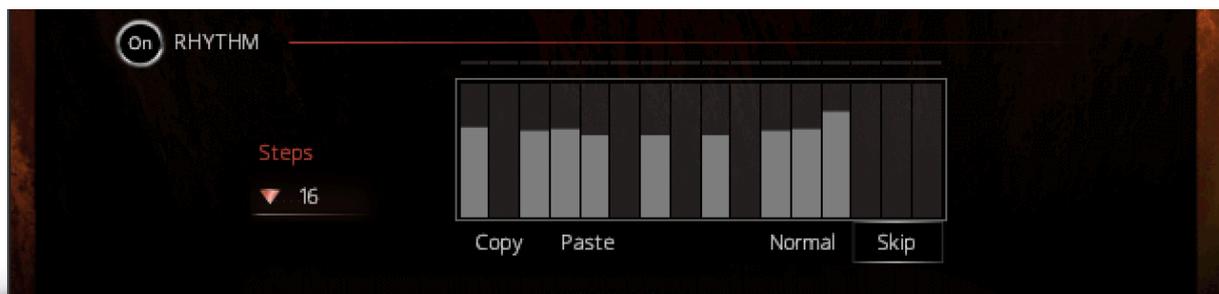
**Bar Reset:** Wenn aktiviert, wiederholt das Arpeggio sein Muster nach einem Takt der ausgewählten Taktart. Die 2X-Taste wiederholt das Muster nach zwei Takten. Dies verhindert eine zufällige Verschiebung des Notenmusters im Laufe der Zeit.

**Note Selection:** Wählt aus, ob alle gespielten Noten in diesem Modul gehört werden sollen oder nicht. Die verschiedenen Optionen erlauben es, nur die tiefsten, höchsten oder mittleren Töne eines Akkords zu spielen. Nutzen Sie diese Funktionen, um matschigen Bass zu verhindern oder Akkorde sorgfältig zu orchestrieren.

**Swing:** Fügt dem Rhythmus stufenweise ein Swing-Feeling hinzu

**Repeat:** Wiederholt jede Note ein- oder mehrfach, bevor die nächste Note erklingt

### Rhythm Stepper:



**Rhythm ON/OFF:** Schaltet den Rhythm-Stepper an und aus. Ist er deaktiviert, klingen alle Noten auf der gleichen Lautstärke.

**Steps:** Legt die Anzahl der Steps innerhalb der gewählten Taktart fest.

**Rhythm Step-Sequencer:** Erstellen Sie eigene Rhythmen für den Arpeggiator. Klicken Sie, um einzelne Steps festzulegen. Klicken und ziehen Sie, um mehrere Steps zu zeichnen. Klicken und ziehen Sie mit der rechten Maustaste, um eine gerade Linie zu zeichnen. Verwenden Sie das Modulationsrad, um die Dynamik des Rhythmus zu steuern.

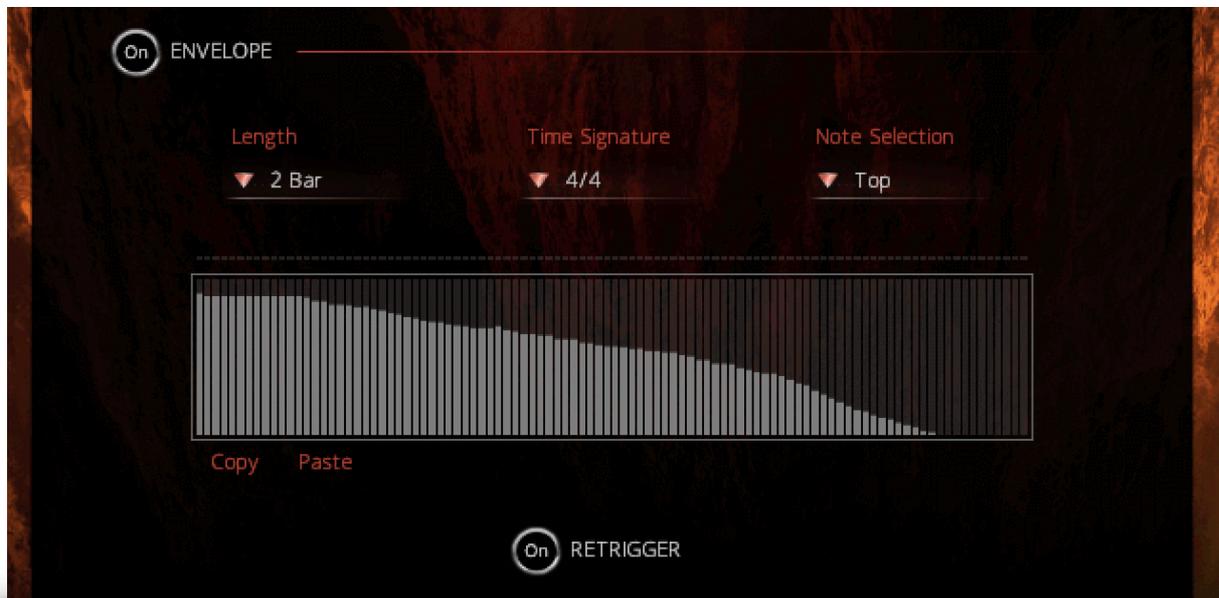
**Copy/Paste:** COPY und PASTE des Patterns von einem Modul zum Anderen ist hiermit möglich.

**Normal:** Steps mit dem Wert 0 werden mit einer Anschlagstärke von 0 gespielt.

**Skip:** Steps mit dem Wert 0 werden übersprungen

**HORNS OF HELL** stellt eine neue Möglichkeit vor, längere Artikulationen in den Rhythm Stepper einzubringen. Steps mit dem Wert 1 senden nun Note-Off-Befehle, die die Freigabe des gespielten Samples auslösen und Ihnen ermöglichen, längere Artikulationen zu verkürzen und damit Arpeggien zu erzeugen. .

### 3.2.2 ENVELOPE:



Mit Envelope können Sie eine wiederkehrende dynamische Form für anhaltende Noten festlegen. Das Herzstück ist die Hüllkurvenform, die durch Linksklick und Ziehen der Maus frei gezeichnet werden kann. Durch Rechtsklick und Ziehen mit der Maus können Sie eine gerade Linie zeichnen. Eine Reihe von zusätzlichen Bedienelementen ermöglicht es Ihnen, die Hüllkurve an Ihre Bedürfnisse anzupassen:

**Envelope On/Off:** Schaltet das komplette Modul an oder aus.

**Length:** Legt die Zahl der Takte fest, über die sich die Envelope-Kurve erstreckt.

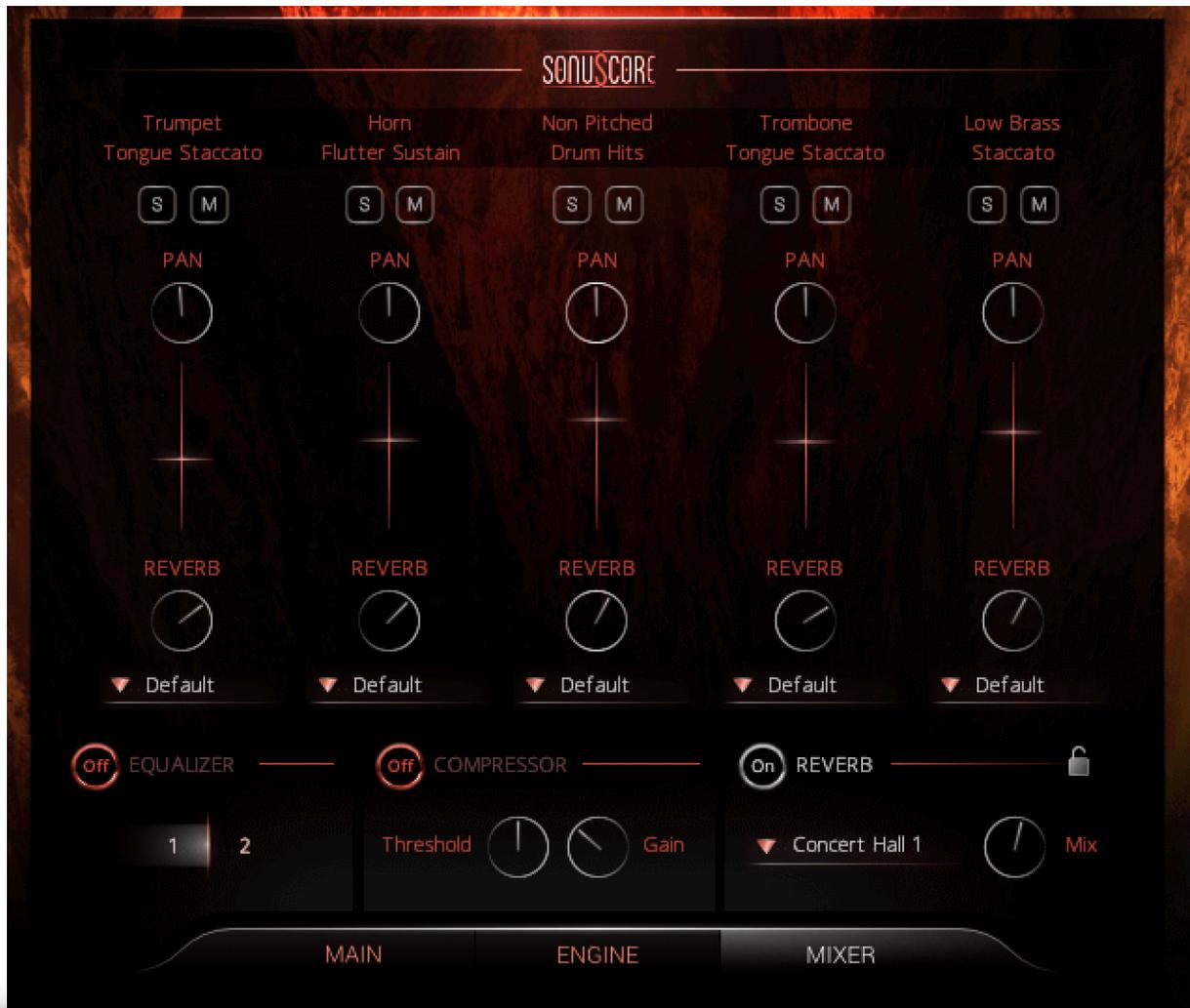
**Time Signature:** Legt die Taktart fest. Dies beeinflusst unmittelbar die Länge des Envelopes.

**Note Selection:** Legt fest, ob alle gespielten Noten von diesem Modul wiedergegeben werden sollen. Die verschiedenen Optionen erlauben eine Auswahl der tiefsten, höchsten oder der mittleren Noten des gespielten Akkords. Diese Funktion kann verwendet werden, um einen intransparenten Klang im Bass zu vermeiden – oder auch um einzelne Akkordtöne gezielt auf Instrumente zu verteilen.

**Retrigger On/Off:** Ist diese Option angewählt, wird die gehaltene Note nach Ablauf des Envelopes erneut angeschlagen. Andernfalls wird der Ton in einem dauerhaften Loop ausgehalten.

Wie beim Rhythm Stepper können Note Off-Befehle jetzt in der Hüllkurve aktiviert werden, die die Freigabe des aktuellen Samples auslösen. Dies kann erreicht werden, indem man einen der Tabellenschritte auf den Wert 0 setzt

### 3.3 MIXER TAB



In der Mixer-Ansicht kann die Balance und der Gesamtklang des Orchesters angepasst werden.

#### 3.3.1 CHANNEL STRIP:

Oberhalb jedes Kanalzugs wird der Name des jeweiligen geladenen Instruments angezeigt.

**Solo/Mute:** Ermöglicht einen Slot einzeln anzuhören oder diesen stumm zu schalten.

**Pan:** Bewegt das jeweilige Instrument weiter nach rechts/links innerhalb des Stereofelds.

Tipp: Alle Instrumente wurden bereits in ihrer traditionellen Sitzposition aufgenommen. Für eine traditionelle Orchestersitzordnung wird also keine zusätzliche Einstellung benötigt.

**Fader:** Erhöht oder senkt den Pegel des jeweiligen Slots. Strg+Klick/Cmd+Klick setzt den Fader auf 0dB zurück.

**Reverb:** Legt den Send Level auf den integrierten Faltungshall. Mit diesem Regler kann die Intensität des Reverbs an jedem Instrument eingestellt werden - auf -infdB, wird der Masterhall diesen Slot überhaupt nicht beeinflussen. Passen Sie so die Tiefe der Sounds an.

### 3.3.2 OUTPUT ROUTING:



Auf der Mixer-Seite gibt es nun unterhalb des Kanalstreifens jedes Instrumenten-Slots ein Dropdown-Menü, das dem jeweiligen Slot spezifische Kontaktausgänge zuordnet.

Sollten keine Ausgänge angezeigt werden, können Sie neue Ausgänge im Kontakt Mixer (F2) erstellen. Diese werden sofort in "The Orchestra" zur Verfügung stehen. Bitte informieren Sie sich im Handbuch Ihrer DAW als auch im

Kontakt Handbuch, um herauszufinden wie Sie Multi Outputs sinnvoll benutzen.

**Bitte beachten:** Es werden lediglich die einzelnen Kanäle auf mehrere Ausgänge aufgeteilt. Der Hall wird nur auf den Master-Ausgang geroutet. Um die CPU-Last zu senken, empfehlen wir Ihnen bei Nutzung mehrere Ausgänge auf den internen Hall zu verzichten und stattdessen einen Master Hall in Ihrer DAW einzusetzen.

### 3.3.3 MASTER EFFECTS:



**Equalizer:** Wählen Sie zwischen zwei Master-EQ-Einstellungen, die für dieses Instrument vorbereitet wurden.

**Compressor:** Passen Sie die Dynamik des Gesamtklangs mithilfe des Threshold-Reglers des Master-Kompressors an. Mit dem Gain-Regler kann der Gesamtpegel weiter angehoben werden.

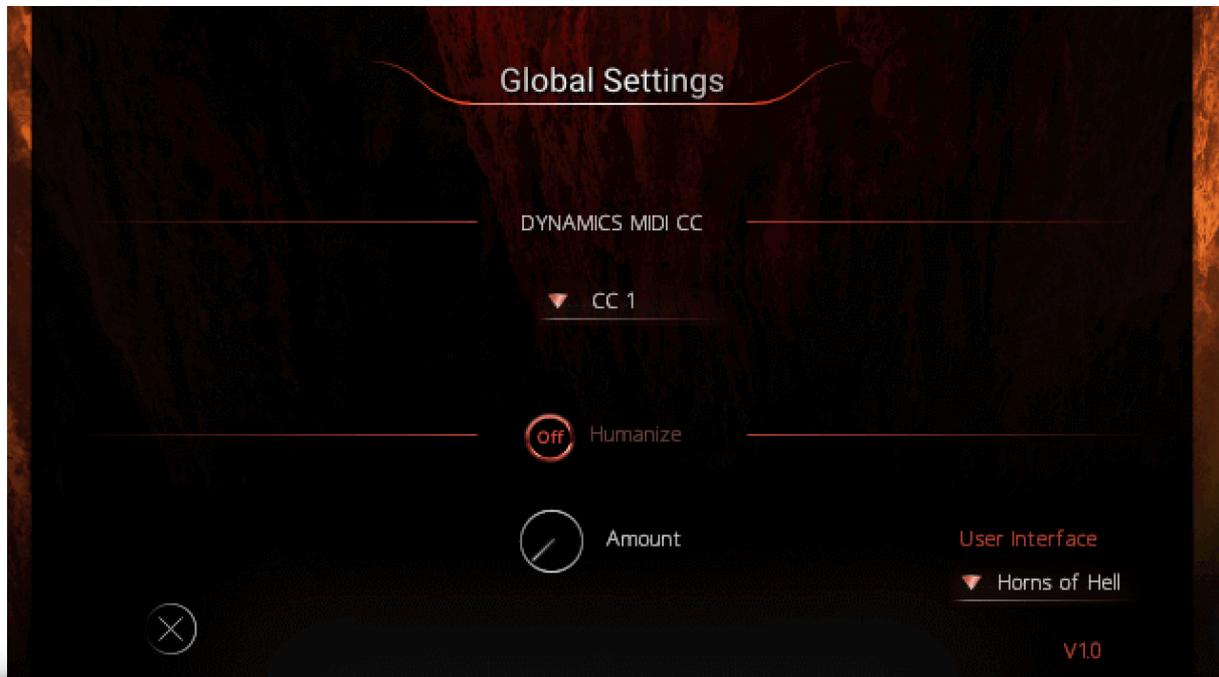
**Reverb:** Dies ist der integrierte Faltungshall des Instruments. Er enthält zehn hochwertige Impulsantworten von verschiedenen legendären Effektstudiogeräten, die im Drop-Down Menü ausgewählt werden können. Mit dem Mix-Regler kann der gesamte Hallanteil eingestellt werden.

### 3.3.4 REVERB LOCK:



Neben dem Reverb-Schalter können Sie die Reverb Lock-Funktion aktivieren. Wenn aktiviert, bleiben die Reverb-Einstellungen gleich, wenn Sie durch verschiedene Presets blättern.

### 3.4 SETTINGS PAGE



Auf der rechten oberen Seite der Main Page finden Sie nun ein kleines Zahnrad. Klicken Sie darauf, um weitere Einstellungen vorzunehmen.

#### 3.4.1 DYNAMIC CONTROLLER

Hier können Sie auswählen, welcher MIDI-Controller (CC1, CC2 and CC11) die Dynamik der Engine kontrolliert. Dieser Controller wird dann benutzt, um die Velocity und Envelope Dynamik zu steuern. Auch die Dynamik einzelner Instrumente kann damit gesteuert werden. Der Wert CC1 (Modulationsrad) ist voreingestellt.

#### 3.4.2 HUMANIZE

Schalten Sie das Humanizing ein und drehen den Regler auf, um Unregelmäßigkeiten zum Tempo und der Dynamik hinzuzufügen.

#### 3.4.3 USER INTERFACE

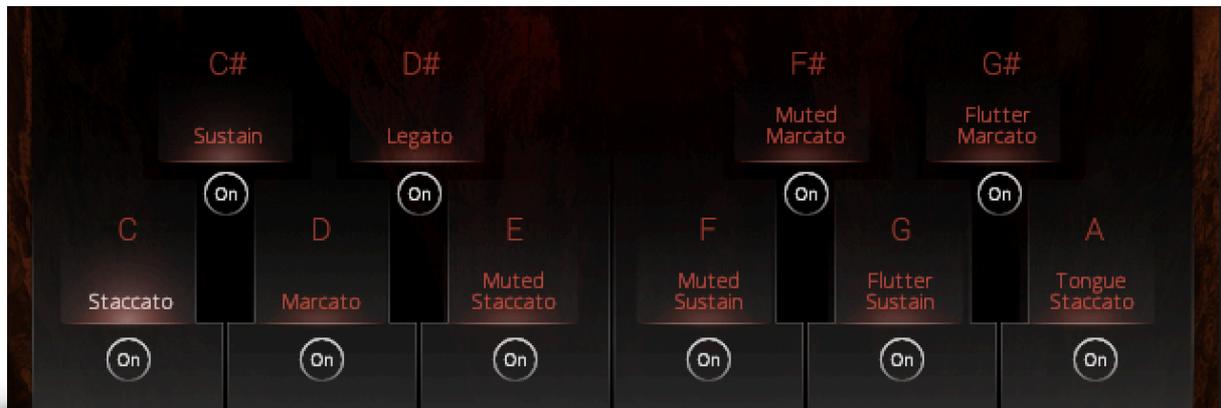
**HORNS OF HELL** fügt die Möglichkeit hinzu, das Design-Thema der Benutzeroberfläche sowohl im Ensemble Instrument als auch in den einzelnen Instrumenten zu ändern. Sie können zwischen dem Aussehen von **THE ORCHESTRA COMPLETE 2** und dem **HORNS OF HELL** Standart Design wählen.

## 4. EINZELINSTRUMENTE

### 4.1 KEYSWITCH INSTRUMENTE

Die Keyswitch-Instrumente sind in den einzelnen Ordnern mit "All Articulations" gekennzeichnet. Hier können Sie alle Artikulationen in einer Instanz via Keyswitch spielen.

#### 4.1.1 ARTICULATION AUSWAHL:



Im unteren Teil des Nutzerinterfaces werden alle verfügbaren Artikulationen angezeigt. Eine Artikulation kann aktiviert werden, indem Sie auf die jeweilige Artikulation klicken, oder die darüber angezeigte Note auf der untersten Oktave (C0-B0) spielen.

#### 4.1.2. MULTI KEYSWITCHES:

Um mehrere Artikulationen zu kombinieren, ist es möglich Keyswitches gleichzeitig oder überlappend zu drücken. Die Artikulationen werden dann gleichzeitig spielbar.

#### 4.1.3 SAMPLE PURGING:

Mit dem On/Off-Schalter unterhalb der Artikulationsanzeige können einzelne Artikulationen ausgeschaltet werden. Die dazugehörigen Samples werden hierdurch aus dem RAM entfernt.



#### 4.1.4 REVERB:

Dies ist der integrierte Faltungshall des Instruments. Er enthält zehn hochwertige Impulsantworten von verschiedenen legendären Effektstudiogeräten, die im Drop-Down Menü ausgewählt werden können. Mit dem Mix-Regler kann der Hallanteil eingestellt werden. Der On/Off-Schalter aktiviert oder deaktiviert den Hall vollständig.

#### 4.1.5 EQUALIZER:

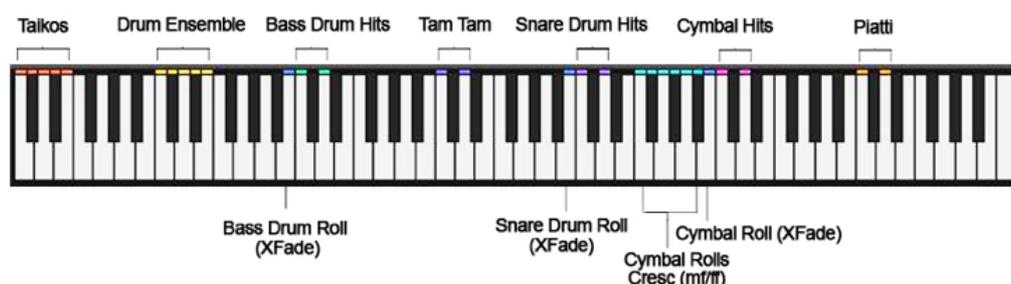
Schaltet den Equalizer an/aus. Dieser Equalizer hat zwei Bänder mit einer Mittenfrequenz und einem Gütefaktor, der genau auf das jeweilige Instrument angepasst ist. Fügen Sie mehr Wärme mit dem Low-Regler hinzu oder bringen sie mehr Glanz und Brillanz in den Klang mithilfe des High-Reglers.

### 4.2 SINGLE ARTICULATIONS

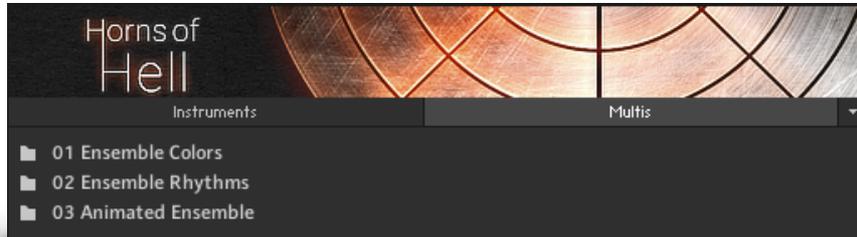
Die einzelnen Artikulationen sind die kleinsten Patches, die in **HORNS OF HELL** verfügbar sind. Sie bieten nur eine einzige spielbare Artikulation von einem Instrument. Für Anweisungen zu den Einstellungen von Reverb und Equalizer siehe 4.1.

### 4.3 NON PITCHED PERCUSSION

Um es einfach zu halten, sind alle nicht gestimmten Percussions in einem einzigen Patch enthalten. In jeder Oktave wird ein anderes Instrument abgebildet. Wird eine Note gespielt, wird der Name des Instruments in der unteren Mitte der Benutzeroberfläche angezeigt. Die folgende Grafik zeigt die Zuordnung der verschiedenen Instrumente.



## 5. MULTIS



Die Multis kombinieren verschiedene Presets und Einstellungen in mehreren Instanzen des Ensemble-Instruments, um riesig klingende Instrumente zu erstellen. Sie sind in die gleichen Kategorien wie die Presets des Ensemble-Instruments eingeteilt:

Die **Orchestral Colors** Multis sind komplette Kombinationen für Skizzen und Layering.

**Orchestral Rhythms** und **Animated Orchestra** Multis enthalten Rhythmen und Muster, die aus jeder gespielten Note generiert werden. Viele von ihnen sind mit spielbaren Artikulationen überlagert, so dass Melodien zusätzlich zu den Orchesterrhythmen gespielt werden können.

## 6. CREDITS

**Product Concept and Design:** Steffen Brinkmann, Tilman Sillescu, Stefan Kemler, Christian Wirtz, Pierre Langer, Axel Rohrbach

**Project Lead:** Steffen Brinkmann, Tilman Sillescu

**Session Preparation:** Steffen Brinkmann

**Session Management:** Christian Wirtz, Steffen Brinkmann

**Recording Engineers (Organ):** Patrice Birding, Simon Schrenk, Steffen Brinkmann, Matthias Meeh

**Preset Design:** Tilman Sillescu, Steffen Brinkmann, Simon Schrenk

**KONTAKT Scripting:** Stefan Kemler, Mathias Vatter

**Sample Editing:** Olajide Paris, Matthias Meeh, Steffen Lütke, Steffen Brinkmann, Christian Wirtz

**User Interface Design:** Jannic Böhme, Stefan Kemler

**Artwork:** Jannic Boehme, Benedikt Huster

**Quality Assurance:** Tilman Sillescu, Steffen Brinkmann

**Marketing:** Benedikt Huster, Andreas Hammann, Jannic Böhme, Florian Tauchert

**Demo Videos:** Steffen Brinkmann, Tilman Sillescu, Jannic Böhme, Benedikt Huster, Andreas Hammann

**Additional Content:** Tilman Sillescu, Steffen Brinkmann, Stefan Kemler, Nico Dilz, Christian Wirtz, Simon Schrenk, Mathias Vatter, Andreas Hammann, Matthias Meeh, Andre Molkenhain

**Manual:** Christian Wirtz, Mathias Vatter, Jannic Boehme, Simon Schrenk

Samples performed by the Budapest Art Orchestra at Studio 22, Budapest

Organ recorded at Saalkirche Ingelheim with friendly support by Carsten Lenz