

WWW.BESTSERVICE.DE

EDUARDO TARILONTE'S



LIMITED EDITION

GERANI

MEDIEVAL LEGENDS

**Es war einmal in einem Land der Mysterien, Magie und Schwerter,  
herrschaftliche Burgen und dunkle Verliese, eine neue Ära begann...  
eine Ära der Legenden!**

Willkommen zu „Era II, Medieval Legends“, eine einzigartige Sample-Bibliothek mit einer riesigen Anzahl von historischen Instrumenten. Alles worauf Sie schon immer für Ihre Mittelalter-, Renaissance- oder Fantasy-Musical-Produktionen gewartet haben in einem virtuellen Instrument. Von gezupften, geblasenen, geflöteten, gestrichenen Instrumenten und Perkussions-Multi-Sample-Instrumenten bis hin zu einer inspirierenden Sammlung von magischen Klangwelten, bringt es Ihre Musik auf die nächste Ebene.

Super detailliertes Sampling, Round Robin, echtes Legato und echtes Portato.

Und dank der Best Service Engine finden Sie eine schöne und einfach zu bedienende Benutzeroberfläche vor.

Ein perfektes Werkzeug für Komponisten und Sound-Designern, um Stimmungen und Musik für Filme, Dokumentationen, Videospiele und New Age Musik zu erschaffen.

Eine Palette von Klängen, um sie alle zu knechten!

„Era II, Medieval Legends“, eine wunderbare Sammlung aus einer vergessenen Fantasy-Welt mit Rittern, Prinzessinnen und Drachen...



Eduardo Tarilonte

# DIE INSTRUMENTE

## BLECHBLÄSER

### CORNETT

Das Kornett, Kornetto oder Zink ist ein frühes Blasinstrument aus der Mittelalter-, Renaissance und Barockperiode, sehr populär von 1500 – 1650.

Der Klang des Kornetts wurde durch Lippenvibrationen gegen ein Bechermundstück erzeugt. Ein Kornett besteht aus einem konischen Holzrohr das mit Leder überzogen ist. Es ist ca. 60cm lang und hat Fingerlöcher und ein kleines Horn- oder Elfenbeinmundstück.

**Bereich:** C3-C5

#### 1. Regler

1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
3. Expression (CC 11)
4. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)

#### 2. Knöpfe:

1. Ausklang: Schaltet den Ausklang an/aus

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

C#1: Staccato (Haltemodus)

D2: Marcato (Haltemodus)

### NATURAL TRUMPET

Eine natürliche Trompete ist ein ventilloloses Messinginstrument, das die Noten der harmonischen Reihe spielen kann. Die natürliche Trompete wurde als militärisches Instrument verwendet, um die Kommunikation zu erleichtern (z. B. Lager aufschlagen, Rückzug usw.)

**Bereich:** G3-C6

#### 1. Regler

#### 1. Expression (CC 11)

#### 2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)

#### 3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)

#### 4. Lautstärke des Ausklangs beim Legato KeySwitch (CC 4)

#### 2. Knöpfe:

1. Ausklang: Schaltet den Ausklang an/aus

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato Marcato (Standard)

C#1: Legato (Haltemodus)

D1: Kurzes Staccato (Haltemodus)

D#1: Langes Staccato (Haltemodus)

E1: Marcato (Haltemodus)

F1: Kurzes Crescendo (Haltemodus)

F#1: Kurzes Marcato Crescendo (Haltemodus)

G1: Langes Crescendo (Haltemodus)

G#1: Langes Marcato Crescendo (Haltemodus)

### SACKBUT

Die Sackbut ist eine Art Posaune aus der Zeit der Renaissance und des Barocks. Sie zeichnet sich durch einen Teleskopschieber aus, der verwendet wird, um die Länge des Tubus zu ändern, um die Tonhöhe zu ändern, was eine chromatische, einfache und genaue Verdoppelung der Stimmen ermöglicht. Sackbutten passen die Stimmung an der Verbindung von Glocke und Schieber an.

**Bereich:** B1-C5

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)

- 2. **Vibrato-Lautstärke (CC 1)**
- 3. **Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)**
- 4. **Lautstärke des Ausklangs** beim Legato KeySwitch **(CC 4)**

## 2. Knöpfe:

- 1. **Ausklang:** Schaltet den Ausklang an/aus

## 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

- C1: Legato Marcato (Standard)
- C#1: Legato (Haltemodus)
- D1: Kurzes Staccato (Haltemodus)
- D#1: Langes Staccato (Haltemodus)
- E1: Marcato (Haltemodus)
- F1: Kurzes Crescendo (Haltemodus)
- F#1: Kurzes Marcato Crescendo (Haltemodus)
- G1: Langes Crescendo (Haltemodus)
- G#1: Langes Marcato Crescendo (Haltemodus)

## HOLZBLÄSER

Alle Blasinstrumente haben echte Portato- und Legato-Artikulationen. Um den maximalen Realismus zu erhalten, empfehlen wir Ihnen, hauptsächlich echtes Portato zu verwenden (bei niedrigeren Anschlagstärken). Das entspricht auch der Technik, die in der historischen Periode angewandt wurde.

Auch **Vibrato** wurde nicht verwendet, wir haben es aber trotzdem hinzugefügt, falls Sie es für andere Zwecke oder andere Arten von Musik einsetzen möchten.

### GEMSHORN



Das Gemshorn ist ein Instrument aus der Familie der Okarinen, die historisch aus dem Horn einer Gämse oder Ziege hergestellt wurde. Das Gemshorn erhielt seinen Namen aus der deutschen Sprache und bedeutet ein Gämsenhorn. Das Gemshorn wurde im 15. Jahrhundert verwendet.

**Bereich:** A2-G4

## 1. Regler

- 1. **Expression (CC 11)**
- 2. **Vibrato-Lautstärke (CC 1)**
- 3. **Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)**

## 2. Knöpfe:

- 1. **Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):**  
Wenn aktiviert wird die Lautstärke der höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

## 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

- C2: Legato (Standard)
  - 01-63: Echtes Portato
  - 64-127: Echtes Legato
- C#2: Staccato (Haltemodus)

### TWO HOLED FLUTE

Eine alte Flöte aus Holz mit nur zwei Löchern. Sie hat einen sehr alten Klang und ist perfekt für traditionelle Musik.

**Bereich:** A3-F5

## 1. Regler

- 1. **Vibrato-Lautstärke (CC 1)**
- 2. **Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)**
- 3. **Expression (CC 11)**
- 4. **Lautstärke des Ausklangs (CC 4)**

## 2. Knöpfe:

- 1. **Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):**  
Wenn aktiviert wird die Lautstärke der

höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

**2. Ausklang (CC 5):** Schaltet den Ausklang ein/aus.

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

- C1: Legato (Standard)
- C#1: Mordent (Haltemodus)
- D1: Langes Glissando (Haltemodus)
- D#1: Kurzes Glissando (Haltemodus)
- E1: Ornament (Haltemodus)
- F1: Kurzer Triller (Haltemodus)
- F#1: Langer Triller (Haltemodus)
- G1: Staccato (Haltemodus)

#### RENAISSANCE SOPRANO CONSORT

Diese Blockflöte ist ein Holzblasinstrument. An einem Ende wird hineingeblasen und das Mundstück des Instruments wird durch einen Holzaufsatz verengt. Sie war im Mittelalter im Barock populär.

#### RENAISSANCE SOPRANO RECORDER

**Bereich:** C4-A5

### 1. Regler

- 1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)**
- 2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)**
- 3. Expression (CC 11)**
- 4. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)**

### 2. Knöpfe:

**1. Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):**  
Wenn aktiviert wird die Lautstärke der höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen

KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

- C2: Legato (Standard)
  - 01-63: Echtes Portato
  - 64-127: Echtes Legato
- C#2: Marcato (Haltemodus)
  - 01-47: Lang
  - 48-95: Mittel
  - 96-127: Kurz
- D2: Staccato (Haltemodus)
- D#2: Mordent (Haltemodus)
- E2: Kurzer Triller (Haltemodus)

#### RENAISSANCE ALTO RECORDER

**Bereich:** F3-D4

### 1. Regler

- 1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)**
- 2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)**
- 3. Expression (CC 11)**
- 4. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)**

### 2. Knöpfe:

**1. Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):**  
Wenn aktiviert wird die Lautstärke der höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

- C2: Legato (Standard)
  - 01-63: Echtes Portato
  - 64-127: Echtes Legato
- C#2: Marcato (Haltemodus)
  - 01-47: Lang
  - 48-95: Mittel
  - 96-127: Kurz
- D2: Staccato (Haltemodus)
- D#2: Mordent (Haltemodus)
- E2: Kurzer Triller (Haltemodus)

## RENAISSANCE TENOR RECORDER

Bereich: C3-A4

### 1. Regler

1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
3. Expression (CC 11)
4. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)

### 2. Knöpfe:

#### 1. Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):

Wenn aktiviert wird die Lautstärke der höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C2: Legato (Standard)

01-63: Echtes Portato

64-127: Echtes Legato

C#2: Marcato (Haltemodus)

01-47: Lang

48-95: Mittel

96-127: Kurz

D2: Staccato (Haltemodus)

D#2: Mordent (Haltemodus)

E2: Kurzer Triller (Haltemodus)

**Hinweis:** Diese Blockflöte hat ein paar Tastengeräusche, die man in einigen Samples hört.

## RENAISSANCE BASS RECORDER

Bereich: F2-D4

### 1. Regler

1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
3. Expression (CC 11)
4. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)

### 2. Knöpfe:

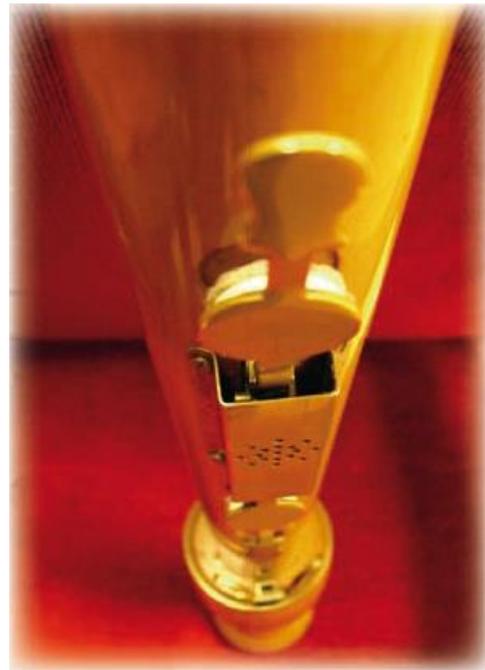
#### 1. Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):

Wenn aktiviert wird die Lautstärke der

höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.



C2: Legato (Standard)

01-63: Echtes Portato

64-127: Echtes Legato

C#2: Marcato (Haltemodus)

01-47: Lang

48-95: Mittel

96-127: Kurz

D2: Staccato (Haltemodus)

D#2: Mordent (Haltemodus)

E2: Kurzer Triller (Haltemodus)

**Hinweis:** Diese Blockflöte hat ein paar Tastengeräusche, die man in einigen Samples hört.

## TRADITIONAL SOPRANO RECORDER

Dies ist eine traditionelle Blockflöte aus Kirschbaum, um Volksmusik zu spielen.

Bereich: H2-D5

### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)

## 2. Knöpfe:

### 1. Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):

Wenn aktiviert wird die Lautstärke der höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

## 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C2: Legato (Standard)

01-63: Echtes Portato

64-127: Echtes Legato

C#2: Marcato (Haltemodus)

01-47: Lang

48-95: Mittel

96-127: Kurz

D2: Staccato (Haltemodus)

D#2: Kurzer Triller (Haltemodus)

E2: Langer Triller

F2: Mordent

## TRADITIONAL WOODEN FLUTE

Dies ist eine traditionelle hölzerne Flöte mit sechs Löchern, die hauptsächlich benutzt wird, um Volksmusik zu spielen.

**Bereich:** A2-A4

## 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)

## 2. Knöpfe:

### 1. Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):

Wenn aktiviert wird die Lautstärke der höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

## 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C2: Legato (Standard)

01-63: Echtes Portato

64-127: Echtes Legato

C#2: Marcato (Haltemodus)

01-47: Lang

48-95: Mittel

96-127: Kurz

D2: Staccato (Haltemodus)

D#2: Mordent (Haltemodus)

E2: Glissando (Haltemodus)

F2: Kurzer Triller (Haltemodus)

F#2: Langer Triller (Haltemodus)

G2: Ornament (Haltemodus)

## WHISTLE

Die Zinnpfeife, auch Pennypfeife genannt, ist ein einfaches, sechslöchriges Holzblasinstrument. Ein Zinnpfeiferspieler wird ein Zinnpfeifer oder einfach ein Pfeifer genannt. Die Zinnpfeife ist eng mit der keltischen Musik verbunden.

**Bereich:** D3-D5

## 1. Regler

1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
3. Expression (CC 11)
4. Luft (CC 5)
5. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)

## 2. Knöpfe:

### 1. Korrektur des Dynamikverlaufes (CC 3):

Wenn aktiviert wird die Lautstärke der höchsten Noten komprimiert. Wenn ausgeschaltet hören Sie den originalen Dynamikverlauf.

**2. Ausklang:** Schaltet den Ausklang an/aus

## 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen

KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

01-40: Echtes Portamento

41-105: Echtes Legato

106-127: Schnelles Legato

C#1: Marcato (Haltemodus)

D1: Ornament 1 (Haltemodus)

D#1: Ornament 2 (Haltemodus)

E1: Kurzes Glissando (Haltemodus)

F1: Langes Glissando (Haltemodus)

F#1: Staccato 1 (Haltemodus)

G1: Staccato 2 (Haltemodus)

### WOODEN TRANSVERSE FLUTE

Die Zinnpfeife, auch Pennypfeife genannt, ist ein einfaches, sechslöchriges Holzblasinstrument. Ein Zinnpfeiferspieler wird ein Zinnpfeifer oder einfach ein Pfeifer genannt. Die Zinnpfeife ist eng mit der keltischen Musik verbunden.

**Bereich:** H2-G5

#### 1. Regler

**1. Expression (CC 11)**

**2. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)**

#### 2. Knöpfe:

**1. Ausklang:** Schaltet den Ausklang an/aus

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

C#1: Schnelle Wiederholung (Haltemodus)

D1: Mordent (Haltemodus)

D#1: Überblasen (Haltemodus)

E1: Mordent Überblasen (Haltemodus)

F1: Flatterzunge 1 (Haltemodus)

F#1: Flatterzunge 2 (Haltemodus)

G1: Staccato 2 (Haltemodus)

## FLÖTEN MIT BLÄTTCHEN

### DUDELSÄCKE

Der Dudelsack ist ein Blasinstrument mit Blättchen und mit einem Luftbehälter in Form eines Beutels oder Sackes. Es ist dieser Luftbehälter, der es dem Spieler erlaubt, während des Spielens zu atmen und dabei nicht die Melodie zu unterbrechen.

### BAGPIPE A

**Bereich:** F3-H4

Dröhnen: A1

#### 1. Regler

**1. Expression (CC 11)**

**2. Lautstärke des tiefen Dröhnens (CC 2)**

**3. Lautstärke des tiefen Dröhnens (CC 3)**

#### 2. Knöpfe:

**1. Tiefes Dröhnen (CC 4)**

**2. Tiefes Dröhnen (CC 4)**

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

### BAGPIPE D

**Bereich:** F3-H4

Dröhnen: D2

#### 1. Regler

**1. Expression (CC 11)**

**2. Lautstärke des tiefen Dröhnens (CC 2)**

**3. Lautstärke des tiefen Dröhnens (CC 3)**

#### 2. Knöpfe:

**1. Tiefes Dröhnen (CC 4)**

**2. Tiefes Dröhnen (CC 4)**

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen

KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C3: Legato (Standard)

C#3: Ornament 1 (Haltemodus)

D3: Ornament 2 (Haltemodus)

D#3: Ornament 3 (Haltemodus e)

E3: Ornament 4 (Haltemodus)

F3: Ornament 5 (Haltemodus)

F#3: Ornament 6 (Haltemodus)

G3: Ornament 7 (Haltemodus)

### BAGPIPE DRONES

**Bereich:** E1-F2

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Lautstärke des tiefen Dröhnens (CC 2)
3. Lautstärke des hohen Dröhnens (CC 3)

#### 2. Knöpfe:

1. Tiefes Dröhnen (CC 4)
2. Hohes Dröhnen (CC 4)

### CRUMHORN CONSORT

Das Krummhorn ist ein Musikinstrument der Holzbläserfamilie, das in der Renaissance am häufigsten verwendet wurde.

### CRUMHORN SOPRANO

**Bereich:** C3-F4

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
4. Lautstärke des Ausklangs (CC 3)

#### 2. Knöpfe:

1. Ausklang (CC 4)

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

01-80: Echtes Portato

81-127: Echtes Legato

C#1: Marcato (Haltemodus)

01-47: Lang

48-95: Mittel

96-127: Kurz

D1: Staccato (Haltemodus)

D#1: Kurzer Triller (Haltemodus)

E1: Langer Triller (Haltemodus)

F1: Mordent (Haltemodus)

### CRUMHORN ALTO

**Bereich:** F2-H3

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
4. Lautstärke des Ausklangs (CC 3)

#### 2. Knöpfe:

1. Ausklang (CC 4)

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

01-80: Echtes Portato

81-127: Echtes Legato

C#1: Marcato (Haltemodus)

01-47: Lang

48-95: Mittel

96-127: Kurz

D1: Staccato (Haltemodus)

D#1: Kurzer Triller (Haltemodus)

E1: Langer Triller (Haltemodus)

F1: Mordent (Haltemodus)



#### CRUMHORN TENOR

**Bereich:** C2-F3

##### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
4. Lautstärke des Ausklangs (CC 3)

##### 2. Knöpfe:

1. Ausklang (CC 4)

##### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

- 01-80: Echtes Portato
- 81-127: Echtes Legato

C#1: Marcato (Haltemodus)

- 01-47: Lang
- 48-95: Mittel
- 96-127: Kurz

- D1: Staccato (Haltemodus)
- D#1: Kurzer Triller (Haltemodus)
- E1: Langer Triller (Haltemodus)
- F1: Mordent (Haltemodus)

#### CRUMHORN BASS

**Bereich:** F1-H2

##### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)
3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)
4. Lautstärke des Ausklangs (CC 3)

##### 2. Knöpfe:

1. Ausklang (CC 4)

##### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.



C0: Legato (Standard)

- 01-80: Echtes Portato
- 81-127: Echtes Legato

C#0: Marcato (Haltemodus)

- 01-47: Lang
- 48-95: Mittel
- 96-127: Kurz

D0: Staccato (Haltemodus)

- D#0: Kurzer Triller (Haltemodus)
- E0: Langer Triller (Haltemodus)
- F0: Mordent (Haltemodus)

## SCHALMEI

### **BOMBARDE**

Die Bombarde ist ein mittelalterliches und Renaissance-Musikinstrument mit Blättchen aus Europa vom 12. Jahrhundert bis zum 17. Jahrhundert. Der Spieler hatte nur begrenzten Kontakt mit dem Blättchen und daher nur begrenzte Kontrolle über der Dynamik.

**Bereich:** *F2-D4*

#### **1. Regler**

**1. Expression (CC 11)**

**2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)**

**3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)**

#### **2. Keyswitches:**

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

01-80: Echtes Portato

81-127: Echtes Legato

C#1: Staccato (Haltemodus)

D1: Kurzer Triller (Haltemodus)

D#1: Langer Triller (Haltemodus)

E1: Mordent (Haltemodus)

### **CHIRIMIA**

Die Bombarde ist ein mittelalterliches und Renaissance-Musikinstrument mit Blättchen aus Europa vom 12. Jahrhundert bis zum 17. Jahrhundert. Der Spieler hatte nur begrenzten Kontakt mit dem Blättchen und daher nur begrenzte Kontrolle über der Dynamik.

**Bereich:** *C3-A4*

#### **1. Regler**

**1. Expression (CC 11)**

**2. Vibrato-Lautstärke (CC 1)**

**3. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)**

#### **2. Keyswitches:**

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-

Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

01-80: Echtes Portato

81-127: Echtes Legato

C#1: Marcato (Haltemodus)

01-47: Lang

48-95: Mittel

96-127: Kurz

D1: Staccato (Haltemodus)

D#1: Kurzer Triller (Haltemodus)

E1: Langer Triller (Haltemodus)

F1: Mordent (Haltemodus)

## KRIEGSHÖRNER

### **ANYAFIL CALLS**

Das Anyafil ist ein maurisches Messinginstrument, das wie eine gerade und lange Trompete geformt wird, ähnlich der römischen Tuba. In der Kunst ist sie in Schlachtszenen vertreten.

Alle Rufe sind auf verschiedene Tasten programmiert. Wählen Sie einfach einen KeySwitch und spielen das Ornament in dem gewünschten Ton.

**Bereich:** *C4-C6*

#### **1. Regler**

**1. Expression (CC 11)**

#### **2. Keyswitches:**

C1-E3

### **ANYAFIL**

Gehaltene Töne.

**Bereich:** *E1-C5*

#### **1. Regler**

**1. Expression (CC 11)**

#### **2. Keyswitches:**

**C1: Gehalten**

**C#1: Staccato**

### **SHOFAR CALLS**

Ein Schofar ist ein Horn, traditionell von einem Widder. Sein kraftvolles Geräusch macht es perfekt als Kriegshorn.

Alle Rufe sind auf verschiedene Tasten programmiert. Wählen Sie einfach einen KeySwitch und spielen das Ornament in dem gewünschten Ton.

**Bereich:** C4-C6

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)

#### 2. Keyswitches:

C1-G#3

#### SHOFAR

Gehaltene Töne.

**Bereich:** E1-A4

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)

#### 2. Keyswitches:

C1: Gehalten

C#1: Staccato

#### CELTIBERIC WAR HORN

Ein Instrument aus Ton. Wurde häufig im Krieg eingesetzt, so dass die Truppen wissen, wann ein Kampf beginnen würde. Alle Truppen konnten wegen des kraftvollen Klanges den Ruf des Kriegshorns aus ihrer Position hören.

**Bereich:** C2-C6

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)

#### 2. Keyswitches:

C1-H3 verschiedene Ornamente

#### WAR HORN

Ein Instrument aus dem Horn eines Tieres. Wurde häufig im Krieg eingesetzt, so dass die Truppen wissen, wann ein Kampf beginnen würde. Alle Truppen konnten wegen des kraftvollen Klanges den Ruf des Kriegshorns aus ihrer Position hören.

**Bereich:** C2-C6

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)

#### 2. Keyswitches:

C1-H3 verschiedene Ornamente

## STREICHER

### GESTRICHEN

#### BASS VIOLA DA GAMBA

Die Viola da Gamba ist ein mit einem Bogen gespieltes Streichinstrument, das in der Mitte des späten 15. Jahrhunderts entwickelt wurde und hauptsächlich in der Renaissance und im Barock verwendet wurde.

Mehrere Layer wurden für gehaltene Noten aufgezeichnet. Je stärker das Anschlag, desto härter wird der Bogen die Saite treffen.

**Bereich:** C1-A3



#### 1. Regler

1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)

2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)

3. Expression (CC 11)

4. Lautstärke des Ausklangs (CC 3)

## 5. Lautstärke der Griffgeräusche (CC 4)

### 2. Knöpfe:

#### 1. Ausklang (CC 5)

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

C#1: Staccato (Haltemodus)

D1: Pizzicato (Haltemodus)

## TENOR VIOLA DA GAMBA

Die Viola da Gamba ist ein mit einem Bogen gespieltes Streichinstrument, das in der Mitte des späten 15. Jahrhunderts entwickelt wurde und hauptsächlich in der Renaissance und im Barock verwendet wurde.

Mehrere Layer wurden für gehaltene Noten aufgezeichnet. Je stärker der Anschlag, desto härter wird der Bogen die Saite treffen.

**Bereich:** C1-A3

### 1. Regler

#### 1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)

#### 2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)

#### 3. Expression (CC 11)

#### 4. Lautstärke des Ausklangs (CC 3)

### 2. Knöpfe:

#### 1. Ausklang (CC 5)

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato normaler Attack (Standard)

C#1: Legato weicher Attack (Haltemodus)

D1: Marcato (Haltemodus)

D#1: Manueller Bogenwechsel (Haltemodus)

E1: Pizzicato (Haltemodus)

F1: Staccato (Haltemodus)

## BOWED PSALTERY

Das Psalterium des antiken Griechenlands (Epigonion) war ein harfenartiges Instrument. Das Wort Psalter stammt aus dem Altgriechischen Psalterion, "Streichinstrument, Psalter, Harfe". Dieser wird mit einem Bogen gespielt.

**Bereich:** C2-E4

### 1. Regler

#### 1. Lautstärke des Ausklangs (CC 1)

### 2. Knöpfe:

#### 1. Ausklang (CC 5)

### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet.



Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Sustain

C#1: Marcato

D1: Staccato 1

D#1: Staccato 2

## FIDDLE GROOVES

Diese Fiddle-Grooves sind tempo synchronisiert. Sie finden 3 verschiedene Tempi: 100, 120 und 140. Obwohl Engine automatisch die Grooves mit dem DAW-Tempo synchronisiert, laden Sie bitte den BPM Patch der am nächsten an Ihrem Tempo ist, dann klingt es besser.

**Bereich:** C3-B3 2/4 Grooves

C4-D#4 6/8 Grooves

### 1. Regler

1. Lautstärke des Ausklangs (CC 1)

### 2. Knöpfe:

1. Ausklang. Schaltet den Ausklang an/aus.

### 3. Keyswitches:

D1. D Geigengrundton

G1. G Geigengrundton

A1. A Geigengrundton

## FIDULE

Die Fidule stammt aus dem Mittelalter und war besonders im 15. und 16. Jahrhundert beliebt. Das Instrument ist europäisch und entstammt dem arabischen Streichinstrument Rebab.

Mehrere Layer wurden für gehaltene Noten aufgezeichnet. Je stärker das Anschlag, desto härter wird der Bogen die Saite treffen.

**Bereich:** C3-B3 2/4 Grooves

C4-D#4 6/8 Grooves

### 1. Regler

1. Vibrato-Lautstärke (CC 1)

2. Vibrato Geschwindigkeit (CC 2)

3. Expression (CC 11)

4. Lautstärke des Dröhnens (CC 3)

5. Lautstärke des Ausklangs (CC 4)

### 2. Knöpfe:

1. D Dröhnen (CC 5). Aktiviert einen Dröhnen-Saite, um eine Spieltechnik mit 2 Saiten gleichzeitig zu emulieren.

2. Ausklang (CC 6).



### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato (Standard)

C#1: Saccato (Haltemodus)

## HURDY GURDY

Das Hurdy Gurdy ist ein Saiteninstrument, dessen Klang durch ein kurbelgedrehtes harzhaltiges Rad erzeugt wird, das an den Saiten reibt. Das Rad funktioniert viel wie ein Geigenbogen. Melodien werden auf einer Tastatur gespielt.

## HURDY GURDY CHANTERS

**Bereich:** E3-A5

### 1. Regler

1. Streicher-Lautstärke (CC 11)

2. Lautstärke des Tastendrückens (CC 1)

3. Lautstärke des Tastenloslassens (CC 2)

4. Attack-Lautstärke (CC 3)

5. Lautstärke des harmonischen Ausklangs (CC 4)

6. Vibrato-Lautstärke (CC 5)

7. Vibrato Geschwindigkeit (CC 6)

### 2. Knöpfe:

1. C Saite (CC 12)

## 2. hohe G-Saite (CC 13).

## 3. tiefe G-Saite (CC 14)

### HURDY GURDY GROOVES

Ein Merkmal, das eine grundlegende Charakteristik des Instruments ist, ist ein perkussives rhythmisches Summen, das auf Wunsch des Spielers die Melodie begleitet. Dieser Klang entsteht durch einen Mechanismus, der die vierte Saite, die Trompette genannt wird, und die spezielle kleine Brücke, die der „Hund“, wie er aufgrund seines Profils genannt wird, erzeugt.

Grooves werden über Midi-Dateien erzeugt, so dass Sie keine Time-Stretching-Probleme haben, wenn Sie Ihr Tempo einstellen.

Grooves werden zusammen mit den Drone- und Trompettensaiten gespielt. Wenn Sie nur die Drone wollen, können Sie die Lautstärke mit den Reglern anpassen, oder Sie verwenden Sie C0.

Die gesampelte Hurdy Gurdy, ist die beste auf dem Markt. Sie hat 4 verschiedene Dronen und Trompettensaiten, die in A, C, D und G gestimmt sind.

Es gibt 2/4 und 6/8 Midi-Grooves. Sie können außerdem Ihre eigenen erstellen, indem Sie die vorhandenen in Ihre DAW importieren, um dann dort problemlos Grooves, die zu Ihrer Musik passen, zu erstellen.

C0: Drone

C7: Hard Hit

D7: Soft Hit

F7: Dirty Fast Hit

G7: Dirty Slow Hit

**Bereich:** ----

#### 1. Regler

##### 1. Drones-Lautstärke (CC 1)

##### 2. Lautstärke des Grooves (CC 2)

#### 2. Knöpfe:

##### 1. Drone Bass (CC 3)

##### 2. Drone Höhen (CC 4)

### NYCKELHARPA

Ein Nyckelharpa ("Keyed Fiddle" oder wörtlich "Key Harfe") ist ein traditionelles

schwedisches musikalisches Streichinstrument. Seine Tasten sind an Tangenten angebracht, die, wenn eine Taste gedrückt wird, als Bündel dienen, um die Tonhöhe der Saite zu ändern. Durch wechseln der Anschlagstärke erhalten Sie drei verschiedene Bogenwechselformen:

Niedrige Anschlagstärke: ½ x Geschwindigkeit

Mittlere Anschlagstärke: 1x Geschwindigkeit

Große Anschlagstärke: 2x Geschwindigkeit

#### **Bereich:**

*F1-E2 Drones*

*F2-G5 Melodische Saiten*

#### 1. Regler

##### 1. Expression (CC 11)

##### 2. Tastendruck (CC 2)

##### 3. Taste loslassen (CC 3)

##### 4. Ausklang (CC 4)

##### 5. Marcato (CC 5)

##### 6. Lautstärke der Drone (CC 6)

#### 2. Knöpfe:

##### 1. Ausklang. Schaltet den Ausklang an/aus.

#### 3. Keyswitches:

Der Legato-KeySwitch ist standardmäßig eingeschaltet. Das heißt, wenn kein anderer KeySwitch gedrückt ist, dass die Legato-Artikulation zu hören ist. Um einen anderen KeySwitch zu aktivieren, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

C1: Legato

C#1: Marcato

D1: Staccato

D#1: Triplet

E1: Marcato (Haltemodus)

F1: Kurzes Crescendo (Haltemodus)

F#1: Kurzes Marcato Crescendo (Haltemodus)

G1: Langes Crescendo (Haltemodus)

G#1: Langes Marcato Crescendo (Haltemodus)

### TROMBA MARINA

Ist ein dreieckiges Streichinstrument aus dem mittelalterlichen und Renaissance-Europa, die im 15. Jahrhundert in England sehr beliebt war und bis ins 18. Jahrhundert überlebte. Die Tromba Marina besteht aus einem Korpus und

einem Hals in Form eines Kegelstumpfes, der auf einer dreieckigen Basis ruht.



Es gibt 5 Patches:

Tromba Marina: Haupt-Patch (Sustain und Marcato)

Tromba Marina FX long

Tromba Marina FX Short 01-03

### VIOLA DE RODA

Ist ein Saiteninstrument, dessen Klang durch ein kurbelgesteuertes, harzhaltiges Rad erzeugt wird, das an den Saiten reibt. Das Rad funktioniert wie ein Geigenbogen.



**Bereich:** G2-D5

#### 1. Regler

1. Lautstärke tiefe Drone (CC 1)
2. Lautstärke hohe Drone (CC 2)
3. Ausklang (CC 3)
4. Halsgeräusche (CC 4)
5. Vibrato-Lautstärke (CC 5)
6. Vibrato Geschwindigkeit (CC 6)
7. Expression (CC 11)

#### 2. Knöpfe:

1. Hohe Drone
2. Tiefe Drone

### 3. Keyswitches:

- C1: Legato (Standard)
- C#1: Vibrato 1 (Standard)
- D1: Vibrato 2 (Standard)

### ZUPFEN



### BAROQUE GUITAR

Die Barockgitarre ist eine Gitarre aus der Barockzeit und ein Vorfahre der modernen klassischen Gitarre. Das Instrument war kleiner als eine moderne Gitarre und hatte Darmsaiten.

**Bereich:** E1-C5

#### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Rutschen über die Bünde (CC 1)
3. Geräusche vom Bewegen der Hand (CC 2)  
Round Robin zurücksetzen: C0
4. Ausklang (CC 3)  
Round Robin zurücksetzen: C0

#### 2. Keyswitches:

- C0: Sustained
- C#0: Legato
- D0: Akkorde (C2-H2 Dur-Akkorde, C3-H3 Moll-Akkorde)
- D#0: Geloopte Akkorde (C2-H2 Dur-Akkorde, C3-H3 Moll-Akkorde)

### BASS CITOLE

Citole, auch Sytole, Cytiole, Gytolle, etc. ist ein archaisches Musikinstrument, ähnlich und ein entfernter Vorfahr der modernen Gitarre, von der die genaue Form nicht bekannt ist. Es wird meistens als ein Viersaiteninstrument gezeigt, wobei der Korpus meistens als „Palmenblatt“-Form beschrieben wird.

**Bereich:** C2-E2

## 1. Regler

1. Rutschen über die Bünde (CC 1)

2. Bundtreffer (CC 2)

Round Robin zurücksetzen: C0

## 2. Keyswitches:

C1: Polyfonischer Modus

C#1: Legato

D1: Langsame Akkorde

D#1: Schnelle Akkorde

E1: Schnelle Akkorde abgedämpft

## GITTERN

Das Gittern war ein verhältnismäßig kleines mit Darmsaiten versehenes Rundinstrument, das erstmals im 13. Jahrhundert in Westeuropa (Iberische Halbinsel, Italien, Frankreich, England) in Literatur und Bilddarstellung auftauchte. Es wird in der Regel mit einem Plektrum gespielt.

**Bereich:** G3-A4

## 1. Regler

1. Rutschen über die Bünde (CC 1)

2. Bundtreffer (CC 2)

Round Robin zurücksetzen: C0

## 2. Keyswitches:

C1: Polyfonischer Modus

C#1: Legato

D1: Langsame Akkorde

D#1: Schnelle Akkorde

E1: Triller

## LANGELEIK

Die Langeleik, auch Langleik genannt, ist ein norwegisches Saiteninstrument, ähnlich einer Zither.



**Bereich:** Melodisch: C2-E2

*Akkorde:* G1-F2

## 1. Regler

1. Akkordlautstärke (CC 1)

2. Holzgeräusche (CC 2)

3. Anschlaggeräusche (CC 3)

## 2. Knöpfe:

1. Legato an/aus: Legato an, Polyfonie aus

## 2. Keyswitches:

C1: Spielweise 1

C#1: Spielweise 2

D1: Spielweise 3

D#1: Spielweise 4

E1: Spielweise 5

## RENAISSANCE LUTE

Die Laute ist ein Zupfinstrument, das in einer großen Vielfalt von Instrumentalmusik aus dem Mittelalter bis in die spätbarocke Epoche verwendet wurde und wahrscheinlich das bedeutendste Instrument für weltliche Musik in der Renaissance war.

**Bereich:** C2-C6

## 1. Regler

1. Expression (CC 11)

2. Bundtreffer (CC 1)

Round Robin zurücksetzen: C0

3. Rutschen über die Bünde (CC 2)

Round Robin zurücksetzen: C0

4. Bewegen der Hand (CC 3)

Round Robin zurücksetzen: C0

5. Ausklang (CC 4)

Round Robin zurücksetzen: C0

## 2. Keyswitches:

C0: Sustained

C#0: Legato

## EARLY RENAISSANCE HARP UND BRAY HARP



Stimmstifte sind die alten gekrümmten Stifte, die beide die Saite in ihrer Position auf dem Resonanzboden sichern und als Keil wirken, gegen den die gezupfte Saite vibriert. Von heutigen Zuhörern oft als "östlichen" Klangfarbe beschrieben, war die Bray-Harfe der charakteristische Harfenklang der Renaissance. Die Brays können gestimmt werden, wenn das Brummen nicht erwünscht ist, und die Harfe gewinnt ihr ursprüngliches Timbre zurück.

**Bereich:** C2-F5

### GOTHIC HARP

Ist eine dreieckige Harfe, die traditionell in der Bretagne, Irland, Schottland und Wales gespielt wird. Der Name Gothic Harp kommt von der aufsteigenden Form und den gotischen Elementen und Proportionen aus der gotischen Architektur.



**Bereich:** C2-F5

### MEDIEVAL LUTE

Die Laute ist ein Zupfinstrument, das in einer großen Vielfalt von Instrumentalmusik vom Mittelalter bis in die spätbarocke Epoche verwendet wurde und wahrscheinlich das wichtigste Instrument für weltliche Musik im Mittelalter war.

**Bereich:** C2-G5

#### 1. Regler

1. Rutschen über die Bünde (CC 1)

2. Bundtreffer (CC 2)

Round Robin zurücksetzen: C0

#### 2. Keyswitches:

C1: Polyfonischer Modus

C#1: Legato

D1: Langsame Akkorde

D#1: Schnelle Akkorde

E1: Schnelle Akkorde abgedämpft

## MEDIEVAL PSALTERY



Das Psalterium des antiken Griechenlands (Epigonion) war ein harfenartiges Instrument. Das Wort Psalter stammt aus dem Altgriechischen Psalterion, "Saiteninstrument, Psalter, Harfe".

**Bereich:** C1-C5

### SMALL PSALTERY PLUCKED

Das Psalterium des antiken Griechenlands (Epigonion) war ein harfenartiges Instrument. Das Wort Psalter stammt aus dem Altgriechischen Psalterion, "Saiteninstrument, Psalter, Harfe".

**Bereich:** C2-C5

### ZITHER

Die Zither ist ein Zupfinstrument, das hauptsächlich in Klöstern gespielt wird. Dieses mystische Instrument hat einen ultra-langen Ausklang. Diese Zither hat bis zu 40 Sekunden Ausklang. Um die zu spielen, verwenden Sie das Sustain-Pedal.

**Bereich:** G1-C6



## PSALTERY (BEATEN)



Dieses Psalterium ist ein Saiteninstrument, das mit einem Stick geschlagen wird, um gestimmte Rhythmen mit einer Hand zu spielen, während man mit dem anderen eine 3-Loch-Flöte spielt. Dieser Psalter ist kein melodisches Instrument. Er ist dafür gedacht Rhythmen als Schlaginstrument zu spielen.

**Bereich:** C2-C4

## TASTENINSTRUMENTE

### ORGANETTO



Das mittelalterliche Organetto war ein tragbares Pfeifeninstrument, das mit der

späteren klassischen Pfeifenorgel verbunden war und mit der Hand gepumpt wurde.

**Bereich:** C3-C6

*Dröhnen:* C1-H1

### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Taste drücken (CC 1)
3. Taste loslassen (CC 2)
4. Lautstärke Dröhnen (CC 3)



### SPINET

Die Spinette ist eine kleinere Art des Cembalos. Der Gehäuse des Spinettes ist ungefähr dreieckig.

**Bereich:** C1-G5

### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Lautstärke des Ausklangs (CC 1)

### VIRGINAL

Das Virginal ist ein Tasteninstrument der Cembalo-Familie. Es war in Nordeuropa und Italien während der Spätrenaissance und frühen Barockperioden populär.

**Bereich:** C2-C6

### 1. Regler

1. Expression (CC 11)
2. Ausklang (CC 1)



### PERKUSSION

Für diesen Abschnitt wurden 15 verschiedene Instrumente aufgezeichnet. 4 Round Robins in jedem Sample und bis zu 10 Anschlaggeschwindigkeiten. Perkussion ist in 4 verschiedene Kategorien unterteilt: Frame Drums, Hand Drums, Snares und Tamburins.

### CHURCH BELLS

Europäische christliche Kirchenglocken haben typischerweise die Form eines becherförmigen gegossenen Metallresonators mit einem verdickten Rand und einen drehbar gelagerten Klöppel, der in der Mitte innen hängt. Vier verschiedene alte Kirchenglocken wurden aufgezeichnet. Sie wurden gestimmt und gestreckt, so können Sie sie in Ihrer Musik einsetzen. Sie können den Klang größer oder kleiner machen. Auch Tauben, die fliegen, wenn die Glocken anfangen zu klingeln, wurden aufgezeichnet.

### Verschiedene Kirchenglocken

**Church Bell 1**

**Church Bell 2**

**Church Bell 3**

**Church Bell 4 small**

**Pealing Church Bells**

**Pigeons Flying**

### 1. Regler

1. Distanz (CC 11) Emuliert den Klang der Glocken nach Entfernung. 100% ist nah und 0% weit.

### CLAPS

Ein Klatschen ist das perkussive Geräusch, das durch das Zusammenschlagen von zwei flachen Oberflächen, wie die Körperteile von Menschen oder Tieren, erzeugt wird. Wird als

Rhythmus eingesetzt, um die Töne in der Musik und im Tanz zusammenzubringen.

C1: Unzusammenhängend

C#1: Zusammenhängend

D1: Gedämpft unzusammenhängend

D#1: beides (C1 & C#1)

#### FRAME DRUMS

Eine Rahmentrommel ist eine Trommel, die ein Trommelfell aufweist, das größer als ihre Dicke ist. Normalerweise ist das einzelne Trommelfell aus echter Haut oder künstlichen Materialien hergestellt. Frame Drums werden in dieser Reihenfolge abgebildet: Rolls, Hits und Flames. Looped Roll ist C4 zugeordnet und Regler 1 (CC1) für Crossfade.

#### Barbarian Frame Drums I

#### Barbarian Frame Drums II

#### Distant Drums

#### Small Frame Drums (Sticks)

#### HAND DRUMS

Eine Handtrommel ist jede Art von Trommel, die typischerweise mit der bloßen Hand statt einem Stick oder einer anderen Art von Schlag gespielt wird. Frame Drums werden in dieser Reihenfolge abgebildet: Rolls und Hits.

#### Bumbac High

#### Bumbac Medium

#### Bumbac Low

#### KETTLE DRUMS

Pauken sind Musikinstrumente aus der Perkussion-Familie. Eine Art von Trommel, sie bestehen aus einer Haut, genannt Kopf, über eine große Schüssel gespannt, die traditionell aus Kupfer besteht.

#### SNARES

Die Snare-Trommel ist ein weit verbreitetes ungestimmtes Schlaginstrument, hauptsächlich verwendet in den Orchestern und in der Marschmusik.

Snare Drums sind in dieser Reihenfolge abgebildet: Rolls, Flames und Hits. Looped Roll ist C4 zugeordnet und Regler 1 (CC1) für Crossfade.

#### Army Piccolo Snare

#### Execution Snare I

#### Execution Snare II

#### Juglar Snare

#### Bombo Leguero

#### Napoleonic Snare S XVIII (mit frühen militärischen Rhythmen)

#### Frame Drum (mit frühen militärischen Rhythmen)

#### TAMBOURINES

Das Tamburin ist ein Instrument aus der Perkussion-Familie, bestehend aus einem Rahmen, mit Paaren von kleinen Metall-Jingles, genannt "Zils".

Tamburins werden in dieser Reihenfolge abgebildet: Rolls und Hits.

#### Tambourine I

#### Tambourine II

#### Tambourine III

#### STIMMEN

Diese Stimmen sollen den typischen Tavernenklang auf Ihren Computer bringen. Achten Sie darauf, nicht den Drink der Sängerin über Ihrem Computer zu vergießen!

#### TAVERN SINGERS

C1: LA Kurz

C#1: LA Lang

D1: HOU Kurz

D#1: HOU Lang

E1: RUM Kurz

F1: RUM Lang

#### TAVERN SINGERS SHOUTS

C1: AUH

C#1: HAU

D1: HEY

D#1: SHO

E1: UAH

F1: HA

F#1: HE

G1: HI

G#1: HO

A1: HU

## SOUNDDESIGN

Era enthält mehr als 100 Patches, um Stimmungen zu erschaffen.

### **KLANGLANDSCHAFTEN**

Alle Soundscapes haben 1 bis 6 verschiedene individuelle Layer. Diese Layer können in der PRO-Seite angepasst werden und ihre Lautstärke kann auf der QUICK EDIT-Seite über den Mixer eingestellt werden. Jede Ebene wird standardmäßig automatisiert (Layer1 CC1, Layer2 CC2 usw.). Sie können dies jedoch mit einem Rechtsklick auf den Layerknopf ändern und den gewünschten Controller auswählen. Auf diese Weise haben Sie eine Vielzahl von verschiedenen Möglichkeiten, die Klanglandschaften zu nutzen und bauen so Ihren eigenen Klang.

Alchemy Laboratory  
Ancient Era  
Ancient Ruins  
Animus  
Archaic Artifact  
Battlefield Ghosts  
Before the Battle  
Bells of Doom  
Bewitched  
Broceliande, Merlin Forest  
Creature's Lair  
Dead Marshes  
Dead of a King  
Dead Village  
Discovery  
Dreams of Fantasy  
Endless Labyrinth  
Evil Magic  
Fairies Forest  
Flying with the Dragon  
Forging Caves  
Grimm  
Ice Queen  
Inquisition Dungeon  
Kilgharrah, The Great Dragon  
Legend  
Lights over Camelot  
Magic Winds  
Medieval Tapestry

Merlin  
Metal Golem  
Mists of Avalon I  
Mists of Avalon II  
Misty Morning I  
Misty Morning II  
Monster Hunt  
Morgane LeFay's Fortress  
Primordial Magic  
Sea of Doom  
Secrets from the Past  
Uncharted Land I  
Uncharted Land II  
Uncharted Land III  
Uncharted Land IV  
Uncharted Land V  
Underworld

### **MYSTERIOUS ATMOSPHERES**

Mysterious Atmospheres 01  
Mysterious Atmospheres 02  
Mysterious Atmospheres 03  
Mysterious Atmospheres 04  
Mysterious Atmospheres 05  
Mysterious Atmospheres 06  
Mysterious Atmospheres 07  
Mysterious Atmospheres 08  
Mysterious Atmospheres 09  
Mysterious Atmospheres 10  
Mysterious Atmospheres 11  
Mysterious Atmospheres 12  
Mysterious Atmospheres 13  
Mysterious Atmospheres 14  
Mysterious Atmospheres 15  
Mysterious Atmospheres 16  
Mysterious Atmospheres 17  
Mysterious Atmospheres 18  
Mysterious Atmospheres 19  
Mysterious Atmospheres 20  
Mysterious Atmospheres 21  
Mysterious Bells 01  
Mysterious Bells 02  
Mysterious Bells 03  
Scrape 01  
Scrape 02  
Scrape 03  
Scrape 04  
Scrape 05  
Scrape 06

Scrape 07  
Scrape 08  
Scrape 09  
Scrape 10  
Scrape 11  
Scrape 12  
Scrape 13  
Scrape 14

### WHOOSHES

Whoosh 01  
Whoosh 02  
Whoosh 03  
Whoosh 04  
Whoosh 05  
Whoosh 06  
Whoosh 07  
Whoosh 08  
Whoosh 09  
Whoosh 10  
Whoosh 11  
Bowed Whoosh 01  
Bowed Whoosh 02  
Bowed Whoosh 03  
Bowed Whoosh 04  
Bowed Whoosh 05  
Bowed Whoosh 06  
Bowed Whoosh 07  
Bowed Whoosh 08  
Bowed Whoosh 09  
Bowed Whoosh 10  
Fire Ball Long  
Fire Ball Medium  
FireBall Short

### LIMITED EDITION

Die Limited Edition enthält den folgenden exklusiven Stoff.

#### HEROICA, FEMALE SOLO VOICE:

Heroica ist eine kraftvolle und irdische Solosängerin mit Celica Soldream.

#### 1. Regler

1. Expression (CC11)
- 2.-Legato Vowel (CC4): Ändert den Vokal des Legato und alle anderen Keyswitches.

#### 2. Keyswitches:

C1: Niedrige Anschlagstärke: A, E, I, O, U

Hohe Anschlagstärke: HA, HE, HI, HO, HU  
Je nach gewähltem Vokal (Regler 2)

C#1: Ornament 1  
D1: Ornament 2  
D#1: Ornament 3  
E1: Ornament 4  
F1: Decrescendo  
F#1: Crescendo  
G1: Word Selection 1  
G#1: Word Selection 2  
A1: Word Selection 3  
A#1: Word Selection 4  
B1: Word Selection 5

#### 3. Phrasen:

1. Heroica Phrases 120 BPM und 80 BPM:  
Beide Patches haben eine Reihe von Phrasen in jeder Keywitch-Root-Note.

#### THE BARD

Der Barde ist eine männliche Solo-Stimme mit der unglaublichen und schönen Stimme von Iván López.

#### 1. Regler:

- 1.-Wortlänget (CC1): Erste Hälfte des Reglers ist für kurze Wörter und zweite Hälfte für lange Wörter.
- 2.-Expression (CC11)
- 3.-Legato Vokal (CC4): Ändert den Vokal des Legato und alle anderen Keyswitches.

#### 2. Keyswitches:

C1: A, E, I, O, U je nach gewähltem Vokal (Regler 3).

**Wörter: Jedes Wort wird in alle Möglichkeiten geteilt und kann über die Anschlagstärke ausgewählt werden. Z.B.: Culpados: 1.-Cul/2.-Pa/3.-Dos/4.-Culpados**

C#1: Salve  
D1: Fillo  
D#1: Confesus  
E1: Culpados  
F1: Donsella  
F#1: Follias  
G1: Guarir  
G#1 Meus  
A1: Muitos

A#1: Noite  
B1: Nullam  
C2: Pras  
C#2: Saude  
D2: Virgen

### **3. Phrasen:**

Der Bard hat drei volle mittelalterliche  
Cantigas, die in Phrasen unterteilt sind.

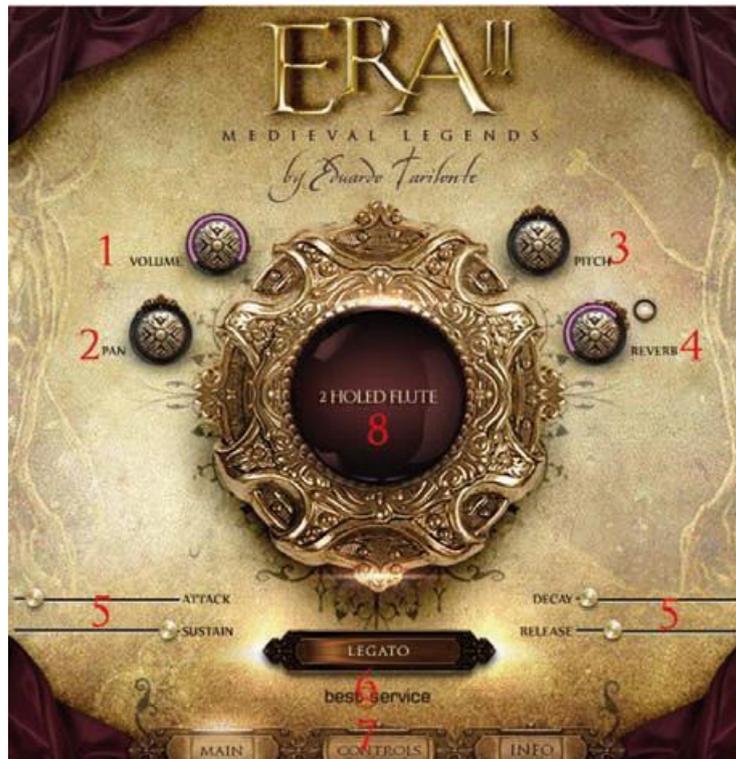
#### **SOUNDSCAPES:**

Adventuring  
Alone  
Contemplating  
Cursed  
Deep Dream  
Distant Lands  
Distorted Reality  
Dragons!  
Forgotten Magic  
Highlands  
Invisible Dwellers  
Medieval Landscape  
Mist Path  
Mountain Pass  
Sinister Wood  
Temple of Silence  
Terra Incognita  
The Abyss  
Voices in the Wind  
Wizard Tower

# DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Era 2 Benutzeroberfläche enthält 3 verschiedene Bildschirme. Sie können auf sie mit den Registerkarten an der Unterseite zugreifen.

## HAUPTSEITE

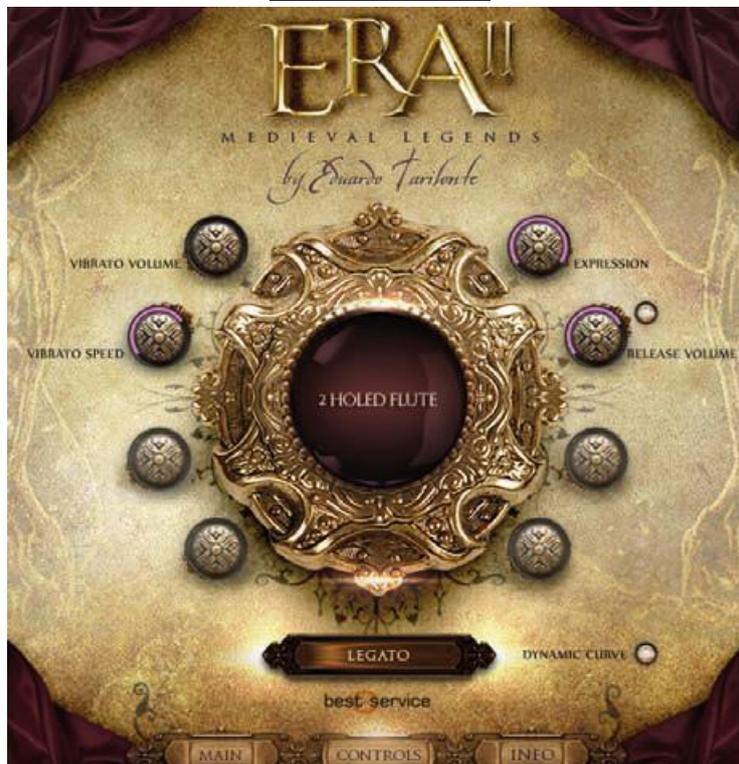


1. Lautstärke
2. Panorama
3. Pitch
4. Reverb (Wenn Sie mehrere Layer verwenden, schalten Sie bitte den Reverb aus und verwenden Sie Ihren DAW-Reverb. Er verbraucht viel CPU)
5. Hüllkurve (AHDSR)
6. Artikulationsanzeige
7. Bildschirmauswahl
8. Medallion: Hier sehen Sie den Instrumentennamen, die Aussteuerungsanzeige und den numerischen Wert des ausgewählten Reglers.

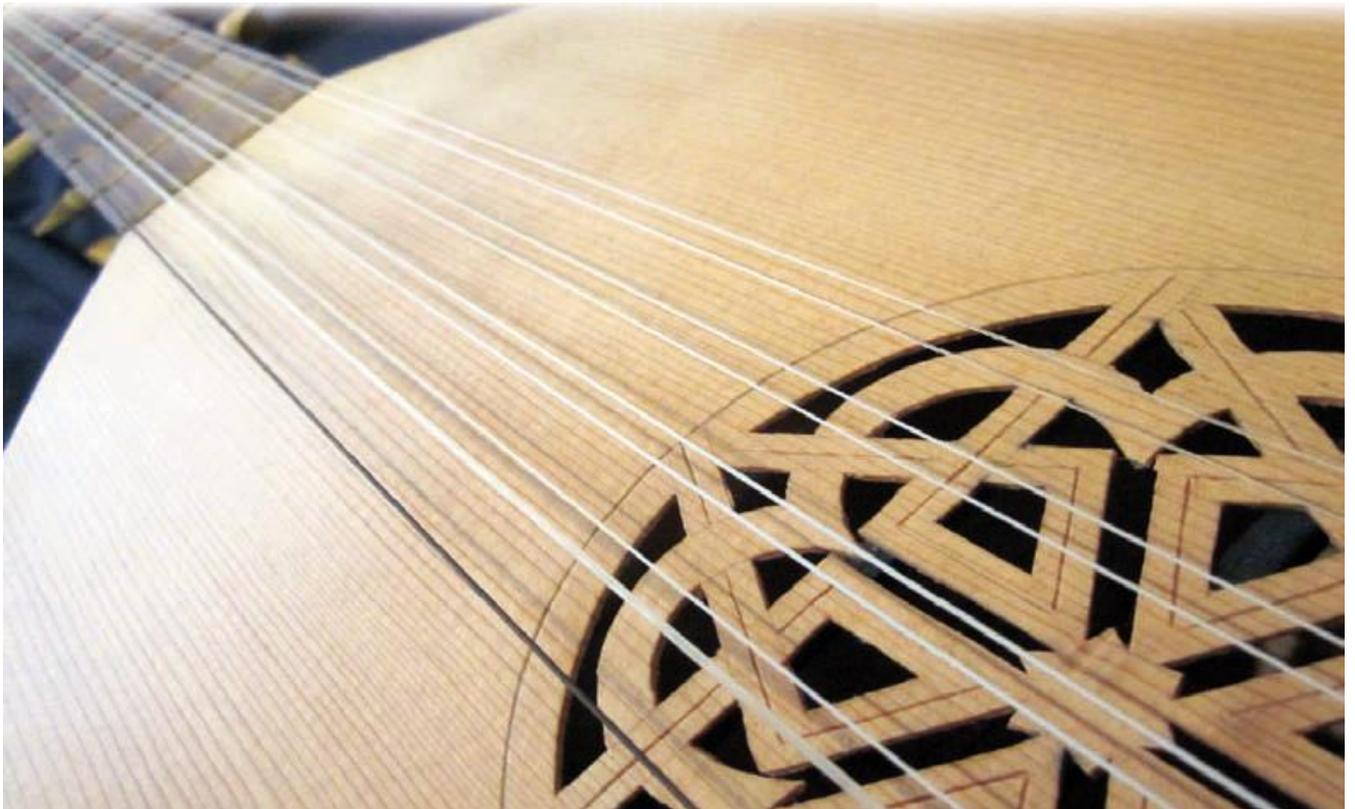
Die AHDSR Hüllkurve wird mit fünf Parametern eingestellt:

- Attack: Wie schnell erreicht der Klang seine volle Lautstärke nachdem der Klang aktiviert wurde (die Taste wurde gedrückt). Bei den meisten mechanischen Instrumenten ist dieser Zeitraum praktisch sofort.
- Hold: Wie lange bleibt die Hüllkurve bei voller Lautstärke bevor die Decay-Phase einsetzt.
- Decay: Wie schnell erreicht der Klang seine Lautstärke nach der ersten Spitzen- und Haltezeit.
- Sustain: Die "konstante" Lautstärke, die der Ton nach der Decay Phase annimmt, bis die Taste losgelassen wird. Bitte beachten Sie, dass dieser Parameter einen Lautstärkepegel darstellt und keinen Zeitraum.
- Release: Wie schnell klingt der Ton nach dem Ende der Note aus (wenn die Taste losgelassen wird).

## KONTROLLSEITE

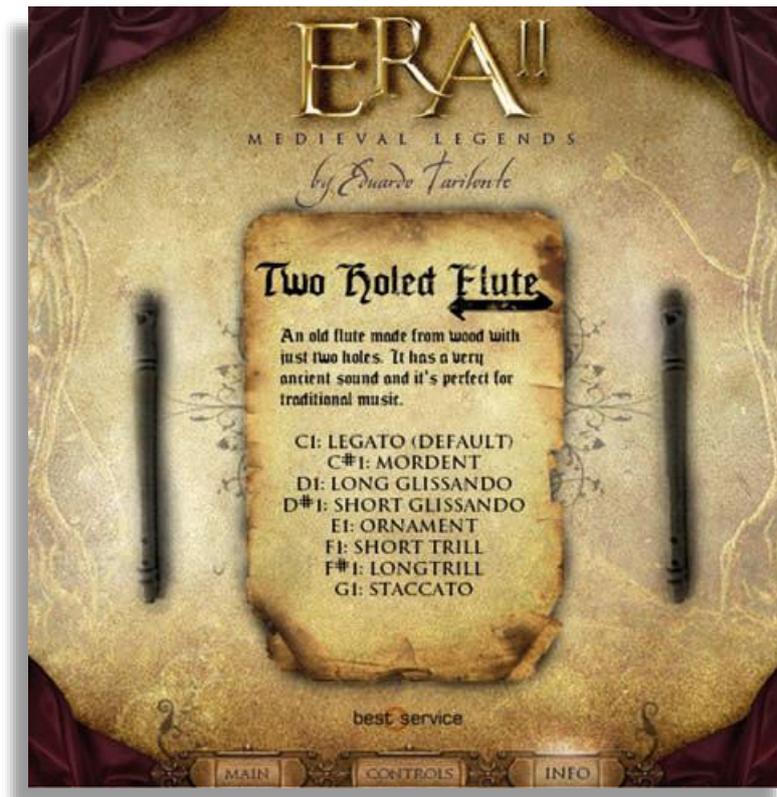


Hier sehen Sie alle verfügbaren Knöpfe und Regler, um die Instrumente zu steuern.



## INFOSEITE

Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Instruments, ein Bild und einen Überblick über die Keyswitches:



### WICHTIGE HINWEISE:

- C0 setzt jeden Round Robin in allen Instrumenten zurück
- Der im Engine enthaltene Reverb verbraucht viel CPU. Wenn Sie mehrere Instrumente verwenden, schalten Sie es bitte aus und laden Sie einen beliebigen Hall in Ihrer DAW.

# DANKSAGUNGEN

**Eduardo Tarilonte:**  
Entwicklung, Produktion und Konzept

## PLAYERS

**Rinaldo Valdeperas:**  
Soprano Renaissance Flute und Crumhorns  
Consort

**Cecilia Nocilli:**  
Virginal, Spinet and Organetto

**Lorena Porres:**  
Alto Renaissance Recorder

**Rubén Olmedo:**  
Tenor Renaissance Recorder

**M<sup>a</sup> Ángeles Sevillano:**  
Bass Renaissance Recorder

**Gracia María Gil:**  
Renaissance Lute und Baroque Guitar.

**Rodrigo Gallego Zapico:**  
Natural Trumpet

**Ramón Viejo Peláez:**  
Sackbut

**Alejandro Berdote Paz:**  
Napoleonic Snare Drum und Field Drum

**José Francisco Ramos Abril:**  
Kettle Drums

**Efrén López:**  
Medieval Lute, Gittern, Viola de Roda,  
Langeleik, Bass Citole, Gothic Harp, Medieval  
Psaltery, Tromba Marina, Anyafil und Shofar

**Iván Karlón:**  
Traditional Wooden Flute, Traditional Soprano  
Recorder, Whistle, Transverse Wooden Flute,  
Two Holed Flute und War Horns

**Éanán Patterson:**  
Fiddle Grooves

**Ramiro González:**  
Hurdy Gurdy und Bagpipes

**Alfonso Abad:**  
Fidule

**Yónder Rodríguez:**  
Percussion

**Juan Cruz:**  
Gemshorn und Beaten Psaltery

**José Alfonso Garrido:**  
Nyckelharpa

**Eduardo Tarilonte:**  
Early Renaissance Harps und Zither

**Alba Fresno:**  
Tenor Viola da Gamba

**Juan Ullibarri:**  
Cornetto

**VOICES:**  
**Celica Soldream:**  
Heroica

**Iván López:**  
The Bard

**DESIGN**  
**Carlos Quevedo:**  
Titeldesign

**Iván Torrent:**  
Benutzeroberfläche

**Koke Núñez:**  
Graphikdesigner

**Richard Aicher:**  
Handbuchdesign

## INTERFACE PROGRAMMING

**Wolfgang Wanko**

## BETA TESTING

**Abel Vegas, Lukas Ruschitzka, Mateo Pascual,  
Fran Soto, Jan Haak, Konstantine Kazantzis und  
Peter Jeremias**

## ÜBERSETZUNG INS DEUTSCHE

**Michael Reukauff**

## SPEZIELLEN DANK AN

**Abel Vegas**

**Iván Torrent**

**Rinaldo Valdeperas und Cecilia Nocilli von Il  
Gentil Lauro** für ihre Freundlichkeit und die  
unglaubliche Arbeit

**Eldana Estudios**

**Infinity Estudios**

**Goyo Casado**

**die Best Service Familie**

Für technischen Support kontaktieren Sie bitte

[support@bestservice.de](mailto:support@bestservice.de)

Weitere Informationen und Updates finden Sie auf

[www.bestservice.de](http://www.bestservice.de)