

WinMod -- der erste(?) Windows MOD-Player

Wenn jemand eine großartige Anleitung zu diesem kleinen Programm erwartet, muß ich ihn leider enttäuschen. WinMod ist ein Programm, daß zwischen Tür und Angel entstanden ist, als ich die Spezifikation zur Windows Multimedia-Schnittstelle in die Finger bekommen hatte. Ich hatte gerade meinen Soundblaster bekommen, und mich für die MOD-Dateien interessiert. Was lag näher, als „mal eben“ einen kleinen Mod-Player zu bauen? Man mußte doch mal testen, ob die Windows-Funktionen was taugen.

Herausgekommen ist dann dieser Player. Er ist kein durchgestyltes und ausgefeiltes Programm, weder in der Oberfläche noch in der „Technik“ unter der Oberfläche. Man muß deshalb folgende Features in Kauf nehmen: WinMod ...

- stellt eine gewaltige Belastungsprobe für die Windows-Speicherverwaltung dar
- unterstützt längst nicht alle Effekte, die in MOD-Dateien benutzt werden
- erreicht nicht die Klangqualität anderer (Dos-)MOD-Player, weil keine Tricks wie FFT benutzt wurden
- hat Probleme mit einigen MOD-Dateien (keine Ahnung warum)
- kann nur ein Modul abspielen (keine Jukebox).

Aber weil WinMod eben die meisten MOD-Dateien in akzeptabler Qualität unter Windows abspielt, ohne den Rechner völlig zu blockieren, und weil es anscheinend immer noch der einzige Windows-Player ist, stelle ich das Programm hiermit auch anderen zur Verfügung stellen. Wer die oben genannten Schwächen akzeptiert, bekommt einen kleinen Player, der auch bereits auf relativ langsamen Maschinen (25 MHz 386er ohne Cache) im Hintergrund Musik spielt.

Voraussetzungen für WinMod

Um WinMod benutzen zu können, benötigt man unbedingt drei Dinge:

- einen Rechner mit 386er Prozessor (386SX reicht). Sorry, ihr armen 286er Besitzer!
- Windows 3.1
- eine Soundkarte, die digitale Samples abspielen kann, und einen entsprechenden Windows-Treiber (Soundblaster, PAS, Mediavision Thunderboard etc.)

Installation

Für WinMod ist keine besondere Installationsprozedur nötig. Man kopiere das Programm „irgendwo hin“ und starte es. Für maximalen Komfort sollte man aber den Player noch mit den MOD-Dateien verknüpfen. Das geht wie folgt:

- Im Programm-Manager *Datei/Ausführen* anwählen, und das Programm REGEDIT starten.
- Im Registrier-Editor den Befehl *Bearbeiten/Dateityp* hinzufügen anwählen
- Die Dialog wie folgt ausfüllen:

Bezeichner: ModFile

Dateityp: Mod-Datei

Maßnahme: Öffnen

Befehl: <pfadname>\winmod.exe %1,

also zum Beispiel c:\windows\winmod\winmod.exe %1,

oder *Durchsuchen* anklicken und winmod.exe auswählen

Verwende DDE: **nicht** ankreuzen

- OK klicken und RegEdit beenden.
- Dateimanager starten, und den Befehl *Datei/Verknüpfen* anwählen.
- Als *Dateinamenerweiterung* MOD angeben, unter *Verknüpfen mit* den Eintrag MOD-Datei auswählen. Anschließend OK klicken.
- Das wars.

Abspielen von Musikstücken

Jetzt können Mod-Dateien auf drei verschiedene Arten abgespielt werden:

1. Starten von WinMod, und laden eines Musikstückes über das Menü *Datei/Öffnen*.
2. WinMod unterstützt das Windows-Drag/Drop Protokoll. Mann kann Dateien aus dem Datei-Manager in das in das WinMod-Fenster ziehen und dort loslassen.
3. Wenn die Verknüpfung wie oben beschrieben erfolgt ist, kann man auch die MOD-Dateien direkt starten. Egal, ob WinMod bereits geladen ist oder nicht, man kann im Datei-Manager mit einem Doppelklick oder mit dem Druck auf die Return-Taste die markierte Datei abspielen. Das ist besonders praktisch, weil man so recht einfach in eine Liste von Mod-Dateien hineinhören kann. Mit den Pfeiltasten im Datei-Manager die Datei auswählen und mit Return abspielen. Will man die nächste Datei anhören, wählt man diese ebenso aus. WinMod stoppt das Abspielen der alten Datei und startet sofort mit der neuen.

An dieser Stelle sei noch erwähnt, daß die Punkte *Auflösung* und Modus in der Dialogbox *Einstellungen* Dummies sind und auch bei Karten mit entsprechenden Fähigkeiten keine Verbesserung der Klangqualität bewirken. Außerdem ist die Sampling-Rate 44,1 KHz nicht getestet, da mein Soundblaster 1.0 diesen Modus nicht beherrscht.

Für das merkwürdige Blubbern, das man beim Soundblaster 1.0 unter Windows im erweiterten Modus ab und zu hören kann, ist nicht WinMod verantwortlich. Es liegt an Windows und am Soundblaster, und kommt von der hohen „Interrupt Latency“ im protected Mode des 386er Prozessors. Im Standard-Mode oder beim Soundblaster 2 tritt dieser Effekt nicht auf.

Konstruktive Kritik und Anregungen (vielleicht der Source für eine entsprechende FFT-Routine für MOD-Dateien) nehme ich gerne entgegen. Beleidigungen, Beschwerden und Flames bitte an NUL schicken.

Norbert Unterberg
Köhlerstr. 12c

5802 Wetter 2

Fido: 2:245/36.4

Internet: Norbert_Unterberg@softstream.fido.de