

# 1. EINRICHTUNG DER SOFTWARE

## 1.1. Installation von der CD

Legen Sie die CD-ROM ein. Normalerweise sollte nach kurzer Zeit der Installationsassistent automatisch starten. Wenn die AUTOPLAY-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks abgeschaltet ist, öffnen Sie die CD im Explorer und klicken Sie SETUP.EXE an, um die Installation zu starten. Als erstes werden Sie nach der Sprache gefragt, in der Score-Trainer installiert werden soll. Die Vorauswahl: *Deutsch* ist wahrscheinlich passend, und Sie müssen nur noch auf „Next“ (Weiter) klicken.

Jetzt beginnt die eigentliche Installation. Zunächst wird gefragt, wohin auf Ihrer Festplatte die Software installiert werden soll. Die Voreinstellung: „Programme/Midimaster“ ist sinnvoll und kann bedenkenlos mit „weiter“ übernommen werden.

Dann erscheint eine Liste mit allen auf der CD befindlichen Programmen. Wichtig ist hier, dass Score-Trainer angehakt ist. Die anderen Programme können Sie wahlweise als Demo-Version mitinstallieren. Haben Sie Ihre Auswahl getroffen, klicken Sie auf „weiter“.

Während der Installation erscheint ein Fortschrittsbalken. Nachdem der Fortschrittsbalken 100% erreicht hat, kann es noch bis zu einer Minute dauern, bis der Computer die Systemdateien aktualisiert hat. Am Ende der Installation werden Sie aufgefordert, den Rechner neu zu starten. Behalten Sie die Markierung von „Ja, Computer jetzt neu starten“ bei und klicken Sie auf „Fertigstellen“.

Sie können die Installation jederzeit abbrechen. Score-Trainer benötigt 20 MB Festplatte und 32 MB RAM sowie Windows 98//ME oder XP. Ein Midi-Keyboard wäre sinnvoll. Score-Trainer läuft auf jeder Grafikkarten ab 800x600, mit 256 Farben und mehr.

SETUP legt in Ihrem Windows-Startmenü unter Programme einen neuen Eintrag "Midimaster" an und dahinter die Einträge:

|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Score-Trainer starten             | startet das eigentliche Programm  |
| Anleitung Score-Trainer           | startet diese Bedienungsanleitung |
| Entferne Midimaster Score-Trainer | zum deinstallieren des Programms  |

Nachdem Sie die Installation beendet haben, bzw. der Rechner neu hochgefahren ist, starten Sie das Programm.

## 1.2. Eingabe der Lizenznummer

Um das Programm nutzen zu können, sollten Sie sich zuerst bei Midimaster registrieren lassen. Nutzen Sie das Registrierungsformular auf unserer Homepage. Dabei erhalten Sie Ihre endgültige Lizenznummer, die Sie in das Programm eingeben können. Wenn Sie das Programm starten weist Sie Score-Trainer darauf hin, dass Sie nun die

Lizenznummer eingeben können, falls Sie das Programm gekauft haben. Geben Sie am Besten gleich beim ersten Start Ihre Lizenznummer ein.

Bitte füllen Sie das Formular vollständig aus. Fantasienamen oder Abkürzungen sind nicht möglich.

### **Lizenznummer**

Die Lizenznummer finden Sie auf Ihrer CD-Hülle. Falls Sie Score-Trainer im Handel gekauft haben, liegt nur eine vorläufige Lizenznummer bei. Am Besten schreiben Sie eine E-Mail an [info@midimaster.de](mailto:info@midimaster.de) oder rufen die Hotline an. Dann bekommen Sie gleich die endgültige Lizenznummer. Die Lizenz ist auf Sie persönlich eingetragen. Jede Weitergabe an Dritte ist strafbar! Die Lizenznummer wird erst nach einem Neustart des Programms aktiv.

Falls Sie irgendwelche Probleme beim Eingeben der Lizenznummer haben, rufen Sie bitte die Hotline an. Wir helfen Ihnen sofort!

### **Lizenz läuft ab**

In der Professional-Version läuft die Lizenznummer in unregelmäßigen Abständen ab. Senden Sie einfach eine kurze E-Mail an uns. Dann bekommen Sie eine neue Nummer. Heben Sie Ihre alte Lizenznummer an einem sicheren Ort auf. Sie brauchen sie bevor Sie eine neue Nummer eingeben können. (s.a. Kapitel 5 - *Programm-Einstellungen: Lizenz ändern*)

## **1.3. Update**

Updates sind immer kostenlos, wenn Sie sich UPDATE\_SCORE.EXE von unserer Homepage downloaden und installieren. Vor einem Update dürfen Sie auf keinen Fall die vorherige Version deinstallieren. Upgrades auf zukünftige Versionen sind nur für User der Profi-Version kostenlos.

### **Druckertreiber installieren**

Damit Score-Trainer korrekt arbeitet, muss auf Ihrem Rechner mindestens ein Druckertreiber installiert sein. Falls Sie auf Ihrem Computer überhaupt keinen Drucker haben, installieren Sie bitte einen Windows Standard Druckertreiber.

## **1.4. Deinstallieren**

Um Score-Trainer vollständig zu deinstallieren, klicken Sie einfach den Eintrag "Entferne Midimaster Score-Trainer" in Ihrem Windows-Startmenü an. Vor einem Update dürfen Sie auf keinen Fall den Score-Trainer deinstallieren.

## 1.5. Assistent

Beim ersten Start öffnet sich ein Assistent, der Sie durch die wichtigsten Programm-Einstellungen führt. Es ist sehr wichtig, dass Sie diese Einstellungen vornehmen. Wenn Sie Score-Trainer nicht richtig konfigurieren, führt dies zu Fehlern während des Spiels. Alle Einstellungen, die Sie im Assistent durchführen, können Sie auch später in den *Programm-Einstellungen* wieder ändern.



### 1. Schritt

Nach Anklicken des „Start“-Buttons, werden Sie zunächst gefragt, welche Art von Midi-Schnittstelle Ihr Computer hat:

- wenn ein Keyboard angeschlossen ist, wählen Sie „Midi-Instrument“,
- besitzt Ihr Rechner eine Soundkarte - Sie können also beispielsweise Geräusche und Musik aus Ihrem Computer hören - wählen Sie „Soundkarte“,
- wenn Sie keine der beiden Möglichkeiten haben, ist die einzige wählbare Option „keine Soundkarte und kein Instrument“.

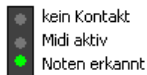
Klicken Sie auf „weiter“...

### 2. Schritt

Falls „Midi-Instrument“ eingestellt wurde, können Sie jetzt den Midi-Eingang auswählen. Ist nur ein Midi-Eingang vorhanden, überspringt der Assistent diese Frage und geht gleich zur...

### 3. Schritt

*Einstellung des Midi-Eingangs:* Spielen Sie auf Ihren Keyboard das tiefe C, das 2 Oktaven unter dem mittleren Schlüssel-C liegt (auf einer üblichen 5-Oktaven-Tastatur ist das die tiefste Note). Wenn die Verbindung in Ordnung ist, springt die Ampel auf Grün und Score-Trainer erkennt automatisch den Midi-Kanal und den Noten-Wert.



Mit „weiter“ kommt man zur...

#### 4. Schritt

*Einstellung des Midi-Ausgangs.* Stellen Sie hier die Midi-Karte ein, über die Sie den Score-Trainer hören möchten. Wenn ein Midi-Keyboard angeschlossen ist, könnte der zutreffende Eintrag in der Auswahlliste „USB-Audiogerät“, „MPU-401“, „extern“ o.ä. heißen. Bei Wiedergabe über eine interne Soundkarte sollten Sie einen Eintrag wie „Microsoft GS Wavetable SW Synth“ oder der Name der Karte anwählen. Zur Kontrolle klicken Sie auf den Noten-Button: Wenn alles in Ordnung ist, sollten Sie ein paar Testtöne hören. Drücken Sie „weiter“ zur...



#### 5. Schritt

*Notennamen.* In den verschiedenen Ländern werden unterschiedliche Notennamen verwendet: Was im deutschsprachigen Raum ein „h“ ist, heißt im Englischen „b“, dafür ist das Deutsche „b“ anderenorts ein „Bb“ (b-flat), Italiener und Spanier wiederum haben die Do-Re-Mi-Bezeichnungen. Sie haben die Wahl, die Notennamen

- |   |                |  |
|---|----------------|--|
| - | Deutsch:       | c, c#, d, d#, e, f, f# g, g# a, b, h               |
| - | International: | c, c#, d, d#, e, f, f# g, g# a, bb, b              |
| - | Italienisch:   | do, do# re, re#, mi, fa, fa# sol, sol# la, la#, si |

anzeigen zu lassen.

Oktavlagen können auch unterschiedlich bezeichnet werden. Klassisch spricht man vom „eingestrichenen C“, „zweigestrichenem C“ und stellt das mit kleinen Strichen dar (c', c''). Statt der Striche können auch Zahlen benutzt werden (c1, c2). Als dritte Möglichkeit haben Sie die Midi-Notierung (C5, C6), wobei C0 die tiefste mögliche Note ist. Gehen Sie „weiter“:

#### 6. Schritt

Wählen Sie jetzt das Bildschirminstrument aus, das Score-Trainer Ihnen zur Eingabe der Lösungsnoten mit der Maus bereitstellt. „weiter“...

#### 7. Schritt

Danach können Sie festlegen, ob nach Ende eines Spiels angeboten wird, eine Urkunde zu drucken. Um Papier zu sparen, kann dies abgewählt werden. Und „weiter“...

#### 8. Schritt

Hier wählen Sie die passende Bibliothek abhängig vom eingestellten Bildschirminstrument. Die Wahl besteht zwischen

- nichts ändern
- automatisch passend zum Instrument, falls vorhanden
- freie Auswahl aus allen Sammlungen

*Zur Erklärung:* Score-Trainer wird mit mehrere Bibliotheken, die aus jeweils 20 Lektionen bestehen, ausgeliefert. Jede Bibliothek ist auf ein bestimmtes Instrument abgestimmt. Die hier gewählte Start-Bibliothek kann jederzeit unter „Datei/Bibliotheken wechseln“ geändert werden.

**9. Schritt**

Mit der letzten Karte gibt man den Namen des Lehrers an, der auf der Urkunde mitausgedruckt wird.

Nachdem Sie jetzt auf „weiter“ gedrückt haben, können Sie die soeben gemachten Einstellung mit „Fertigstellen“ abspeichern, und der Score-Trainer ist bereit...