

# SICK I version 2.0



## Willkommen zur Soundirons SICK Sample Bibliothek, Volume 1.

Entworfen mit Halloween im Hinterkopf, ist diese Bibliothek ein Sammelsurium von Blut, Verdorbenheit und regelrechtem Wahnsinn. Wir haben eine Handy-Dandy Sammlung von zerreißendem Fleisch, brechenden Schädeln und nassen Einschlägen und gewöhnlicher Gemeinheit erschaffen. Ein Rudel Zombies peitschend unterworfen und buchstäblich schäumend vor Verrücktheit, um ein ziemlich anständiges Paket von Horrorstimmen-Effekte für Sie zu entwerfen und wir erkundeten die tiefsten Abgründe unserer unterbewussten Ängste, um eine Auswahl von alptraumhaften Klanglandschaften, musikalischen Flächen, atonalen Drones und pechschwarzen Ambiences zu entwerfen.

Wir haben einige tolle Steuerungsfunktionen und eingebaute Effekte hinzugefügt, damit Sie jeden Aspekt des Klangs in Echtzeit in Kontakt verändern können oder Sie nehmen einfach die .wav-Dateien und verändern sie wie es Ihnen gefällt. Alles in allem bekommen Sie über 200 erstklassige Horrorklänge und Effekte für den Preis von einem Pfund roher Hamburger. Lecker!



# SOUNDIRON

## SICK 1

Version  
2.0

## Übersicht

22 Kontakt Patches (unlocked)

206 Samples

188 MB Installiert

16bit / 44,1kHz Stereo PCM .wav-Samples (unverschlüsselt)

Mächtige maßgeschneiderte Performance, Effekte und eine Arpeggiator Benutzeroberfläche

Hinweis: Die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer wird für alle .nki-Presets benötigt.

## DANKSAGUNGEN

Produziert, aufgenommen, bearbeitet und programmiert von Mike Peaslee

Skripte und zusätzliche Ambiences von Chris Marshall

Fotos von Gregg Stephens

## INHALTSVERZEICHNIS

### Allgemein ::

Einführung – Seite 1

Übersicht und Danksagungen – Seite 2

### Technik::

Tonwiedergabe & Akustik – Seite 3

Formate – Seite 3

Faltungshall – Seite 3

Systemvoraussetzungen – Seite 4

Download & Installation – Seite 4

Presets – Seite 5

Presets speichern – Seite 5

Erneutes Speichern von Presets – Seite 5

### Benutzeroberfläche ::

Bedienungselemente der Vorderseite – Seite 6

Klang & FX-Regler – Seite 7

### Instrumentenbeschreibung ::

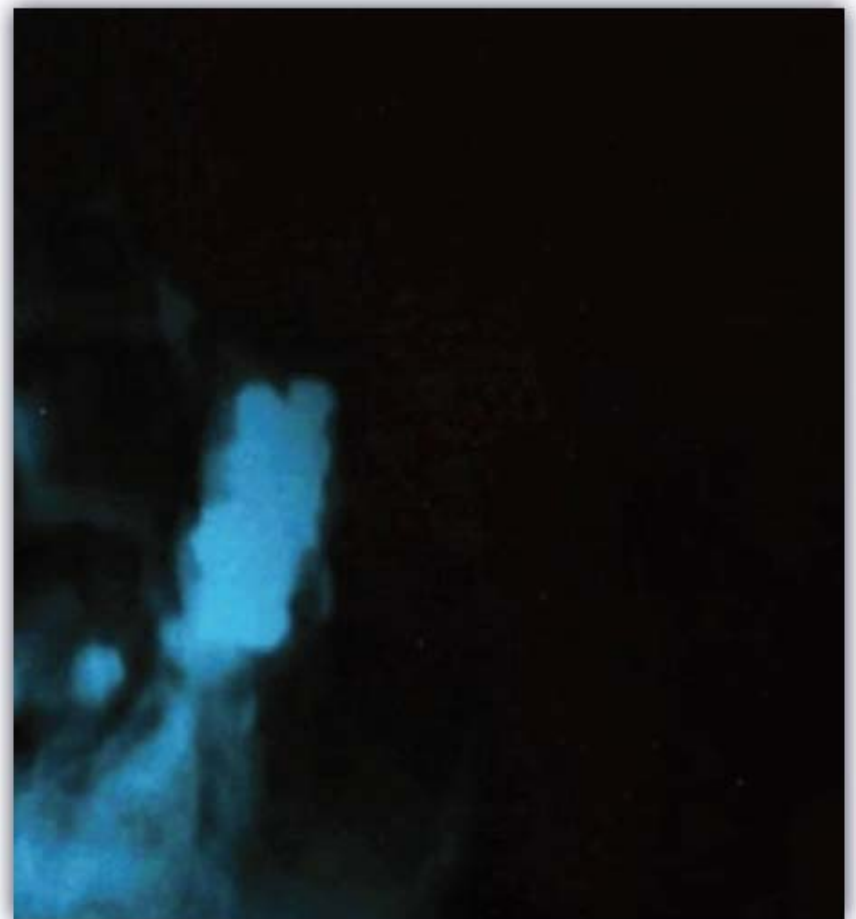
Geräusche, SFX & Stimmen-FX – Seite 11

Ambiente Drones & Pads – Seite 12

### Info ::

Lizenzabkommen – Seite 13

Danke – Seite 14



[www.soundiron.com](http://www.soundiron.com)

# ÜBER DIESE BIBLIOTHEK

## Genauigkeit

Diese Bibliothek wurde in Stereo mit 44.1kHz bei 16bit in einer trockenen und neutralen Studioumgebung aufgenommen. Wir haben auch keinen Hochpassfilter bei unseren Aufnahmen eingesetzt, um die volle Tiefe und Kraft der Schallquelle zu erfassen. Es ist viel einfacher und besser den ungewünschten Bassanteil nach der Aufnahme zu entfernen, als zu versuchen, dieses verlorene Element nach der Aufnahme wiederherzustellen. Seien Sie sich auch bewusst, dass einige Schallquellen sehr leise sind und daher schwer in ihrer vollen Klarheit und im Detail aufzunehmen sind. Daher war es erforderlich, die niedrige Vorverstärkung und das Mikrofonzischen bei der Aufnahme zu akzeptieren. Wir wählten, um das zu vermeiden, unsere Geräte und Methoden sehr sorgfältig aus, aber einige Klänge waren sehr fein und leise. Deshalb sollte Sie bitte im Hinterkopf behalten, dass wir nicht behaupten, perfekte stille und sterile Klänge oder Musikinstrumenten-Samples abzuliefern.

## Formate

Alle Samples und Impulsdateien sind als standardmäßige unverschlüsselte PCM .wav-Dateien enthalten und die Standard-Kontakt-Presets sind im offenen Format, um Ihnen einen einfachen Zugriff für die Manipulation, Umprogrammierung und Bearbeitung der Sounds zu ermöglichen. Wir wissen, dass es für viele Anwender wichtig ist, dass Sie in der Lage sind, sich über die Einschränkungen eines jeden Samplers oder der Preset-Struktur hinwegsetzen zu können. Daher haben wir die Verzeichnisse der Bibliothek offen für alle Anwender gehalten. Als Profi haben Sie Ihren eigenen Workflow und Format-Anforderungen und wir vertrauen darauf, dass Sie unsere harte Arbeit respektieren und diesen Inhalt nicht mit jemandem teilen, der nicht dafür bezahlt hat.

Bitte denken Sie daran, um diese Kontakt Presets zu nutzen und/oder zu ändern, benötigen Sie die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5, Kontakt 4 oder Kontakt 5. Denken Sie dran, dass der freie Kontakt „Player“ und jede andere Version oder Form von Kontakt, der mit einer anderen Bibliothek oder einem Software-Produkt ausgeliefert wird (mit Ausnahme von NI „Komplete“), diese Bibliothek

nicht unterstützt. Der freie Kontakt Player ist KEINE Vollversion von Kontakt und kann die standardmäßigen Kontakt Instrumente oder Bibliotheken im offenen Format nicht laden.

Auch wenn Sie die Samples oder Presets in ein anderes Format umwandeln können, empfehlen wir Kontakt für die besten Ergebnisse, da er weithin als der Industriestandard gilt und die beste Sample-Programmierung und Wiedergabepattform auf dem Markt ist. Wenn Sie jedoch die .wav-Dateien und Instrumenten-Presets für einen anderen Sampler oder Softsynth konvertieren oder umprogrammieren wollen, wie z.B. Open-Source-Standards wie SFZ, dann gibt es tolle Tools, die Sie dafür nutzen können, wie z.B. Extreme Sample Convert oder Chockensys Translator. Bedenken Sie aber, dass nicht alle Einstellungen und Eigenschaften zuverlässig in das neue Format übersetzt werden können oder überhaupt von dem neuen Instrument gespielt werden kann, da es so viele verschiedene Normen, Verhaltensweisen, Strukturen und Fähigkeiten auf jeder Plattform gibt.

## Maßgeschneiderte Faltungshall-IRs

Wir genießen es, die einzigartigen akustischen Eigenschaften von Räumen und Orten aufzunehmen, an denen wir uns zeitweilig aufhalten. Umgebungen aufzunehmen, ist in vielerlei Hinsicht so ähnlich wie Instrumente aufzunehmen. Das wird mit tragbaren Lautsprechern durchgeführt, die einen speziellen Sinus-Sweep abstrahlen, der ein breites Frequenzspektrum von 22Hz bis 22kHz abdeckt. Wir verwenden dann eine spezielle Faltungshall-Software, um die Impulsantwortdateien zu erzeugen. Diese .wav-Dateien enthalten in den Audiodaten spezielle Phasen-, Frequenz- und Timing-Informationen.

Die meisten Impulse klingen in der Umgebung, in der sie aufgenommen wurden, wie eine seltsame Art von scharfem Knall, wie das Platzen eines Luftballons oder das Abfeuern einer Starterpistole – genau so werden die Impulse erzeugt. Wenn sie in ein kompatibles Faltungshallgerät (wie das in Kontakt) geladen werden, geben diese Impulse ihre klanglichen Eigenschaften an die meisten Klänge recht gut weiter. Natürlich ist das keine vollkommene Wissenschaft und vieles geht bei der Umsetzung verloren, speziell dann, wenn der Sound, der

abgespielt wird, einen eigenen starken tonalen oder reflektierenden Klang hat. Manchmal sind die Ergebnisse unglaublich echt. Manchmal sind sie schrecklich. Es hängt alles von dem Sound, dem Impuls, dem Plugin und den Einstellungen ab. Dann wiederum können Sie unerwartet nützliche und interessante Ergebnisse durch herumexperimentieren finden.

Wir haben eine handverlesene Sammlung von Impulsdateien dazu gepackt, von denen wir denken, dass sie gut zu dieser Sound-Bibliothek passen. Sie können sie in die meisten Instrumenten-Presets laden, in dem Sie den „Tone / FX“-Reiter öffnen und einen Impuls aus dem Impuls-Dropdown-Menü auswählen. Sie können auch jeden Impuls aus dem Verzeichnis der Impulsdateien manuell in einen Faltungshall Ihrer Wahl importieren. Stellen Sie bitte sicher, dass Ihre Lautsprecher oder Kopfhörer während des Ausprobierens entsprechend leise eingestellt sind. Ein Faltungshall kann oft mächtige und durchdringende Resonanzen erzeugen, wenn er auf zu viele Audio-Quellen angewendet wird – vor allem bei lauten Tönen, die einen hohen Anteil an tiefen und mittleren Frequenzen enthalten.

## System-Voraussetzungen

Die Vollversion von Native Instruments Kontakt 3.5 oder neuer wird für diese Bibliothek benötigt. Bitte beachten Sie, dass viele Instrumente und Multi-Instrumenten-Programme in dieser Bibliothek sehr viel RAM und CPU benötigen und sehr ressourcenintensiv sind beim Festplatten-Streaming. Wir empfehlen daher mindestens 2GB RAM, eine Dual-Core CPU und eine 7200 UpM SATA-Festplatte oder besser, bevor Sie diese Soundiron Bibliothek kaufen. Große Sample-Sets, wie diese Bibliothek, laden langsam und können zu Instabilitäten auf älteren Systemen führen.

## Download & Installation

Die Kontakt-Sampler-Presets in dieser Bibliothek sind NUR für die Vollversion von Kontakt 3.5 oder neuer entworfen worden. Sie können nicht mit dem Kontakt Player benutzt werden. Bitte lesen Sie alle Instrumentenbeschreibungen und Softwarevoraussetzungen bevor Sie dieses oder eine anderes Produkt von Soundiron kaufen, um einen vollständigen Überblick über die Softwarevoraussetzungen, Funktionen und Format-Kompatibilität jeder Bibliothek zu sehen.

Wir liefern Ihnen den Continuated Download Manager mit, um mit hoher Geschwindigkeit zuverlässig und vollautomatisch die Bibliothek herunterzuladen. Laden Sie sich die aktuelle Version für Ihr Betriebssystem (PC oder Mac) herunter bevor Sie ihn starten. Außerdem benötigen Sie Java v1.6 oder höher. Möglicherweise benötigen Sie auch spezielle Berechtigungen Ihrer Sicherheits-Software für das Download-Programm, wenn es den Zugriff aufs Web untersagt.

Als nächstes kopieren Sie Ihren Download-Code aus der E-Mail in die Code-Box im Downloader-Fenster. Achten Sie darauf, dass keine Leerzeichen vor oder nach dem Code stehen. Drücken Sie den Download-Knopf und wählen das Verzeichnis aus, wohin der Download geladen und installiert werden soll. Es startet dann das automatische Herunterladen der Datei(en) und danach eine Fehlerprüfung. Es werden dann die Dateien entpackt und die Bibliothek installiert. Sobald die Installation komplett abgeschlossen ist, können Sie die heruntergeladenen .rar-Dateien an einem sicheren Ort als Backup-Dateien aufbewahren und von der Platte löschen. Wir empfehlen, bevor Sie anfangen, immer die neueste Version des Downloaders herunterzuladen. Der Link in Ihrer E-Mail führt Sie immer zur neuesten Version.

Verschieben, umbenennen, löschen oder modifizieren Sie keine der Dateien oder Verzeichnisse die während des Herunterladens angelegt wurden, bis als Statusmeldung in der Download-Warteschlange bei allen Dateien „**INSTALLED**“ steht. Bitte schließen Sie den Downloader nicht, solange er noch aktiv ist oder drücken Sie vorher die Pause-Taste. Um das Herunterladen wiederaufzunehmen, drücken Sie die Resume-Taste. Wenn Sie nach dem Beenden des Downloaders das Herunterladen wieder aufnehmen möchten, starten Sie ihn wieder und geben Ihren Code ein und drücken Sie wieder auf Download. Wählen Sie die gleichen Download/Installationsverzeichnisse auf Ihrem Rechner aus, die Sie beim ersten Mal eingegeben haben. Wenn der Downloader einen Fehler beim Herunterladen oder einen Installationsfehler meldet, sollten Sie versuchen, die Datei nochmals herunterzuladen. Nach dem erfolgreichen Download wird sie erneut auf Fehler und Vollständigkeit überprüft. Am besten ist es zu warten, bis der Prozess abgeschlossen ist, bevor Sie versuchen, auf die Bibliothek zuzugreifen oder sie

zu verschieben. Lesen Sie bitte die Anweisungen in Ihrer Download-E-Mail.

## Manueller Download

Wenn Sie Probleme mit unserem Downloader haben oder es vorziehen, Ihren Browser oder einen anderen Download-Manager zu verwenden, dann melden Sie sich an Ihrer persönlichen Download-Webseite an, in dem Sie den direkten Link in Ihrer Download-E-Mail verwenden. Melden Sie sich mit Ihrem Download-Code und Ihrer E-Mail-Adresse an, die Sie beim Kauf angegeben haben. Oder wenn Sie ursprünglich den Downloader verwendet haben, aber die Bibliothek zu einem späteren Zeitpunkt, aus welchen Grund auch immer, nochmal manuell installieren wollen, können Sie immer die Original-rar-Dateien verwenden. Damit das klappt, benötigen Sie Winrar, UnrarX oder einen anderen Rar-Entpacker, um die Bibliothek zu entpacken und zu installieren. Bitte beachten Sie, dass Stuffit Expander und Winzip viele der üblichen rar-Dateien **NICHT** unterstützen.

## Preset laden

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, können Sie die enthaltenen .nki-Presets laden, in dem Sie auf den „File or Database“-Reiter im Kontakt-Browser klicken oder indem Sie im Hauptmenü das File load/save Menü nutzen. Bitte warten Sie, bis das Preset komplett geladen ist, bevor Sie eines laden. Sie können die Libraries-Ansicht in Kontakt nicht nutzen, um Standard Kontakt-Instrumente im Open-Format, wie diese Bibliothek, zu laden. Nur geschützte „Powered-by-Kontakt“-Bibliotheken sind in der Libraries-Ansicht zu sehen. Die „Add Library“-Funktion unterstützt dieses Produkt nicht, wie auch jede andere Open-Format-Kontakt-Bibliothek. Diese Bibliothek erfordert keine weitere Aktivierung.

## Anwender Presets

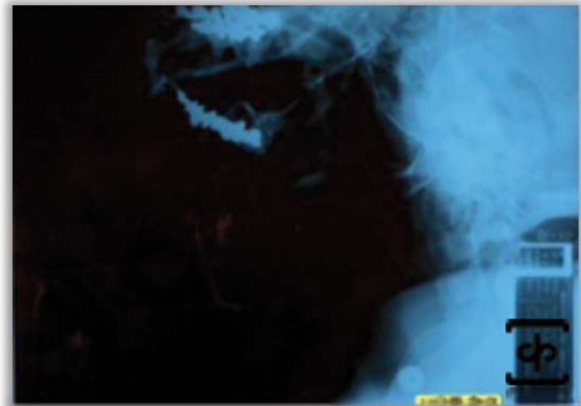
Wenn Sie Ihre eigenen Presets erstellen, dann denken Sie daran, dass Sie sie unter einem neuen Dateinamen abspeichern. Stellen Sie sicher, dass Sie sie in das **User Preset** Verzeichnis speichern, das wir Ihnen schon angelegt haben.

Stellen Sie sicher, dass sie „patch-only“ ausgewählt und „absolute sample path“ nicht angekreuzt haben, damit die Verzeichnisstruktur nicht durcheinandergebracht wird. Das hilft uns, die originalen Preset bei späteren Updates erneuern zu können,

ohne dass wir aus Versehen Ihre selbstgemachten Einstellungen überschreiben und die benötigten Samples, Bilder und Impulsdateien in den Verzeichnissen wiederfinden.

## Erneutes Speichern der Presets

Wenn Sie die Verzeichnisstruktur im Hauptverzeichnis dieser Bibliothek verschieben oder ändern, sehen Sie eine „missing sample“ Warnung, wenn Sie versuchen ein Preset in Kontakt zu laden. Das kann mithilfe des „Batch Resave“ Befehls wieder in Ordnung gebracht werden. Dieser Befehl ist ganz unten im Dropdown-Menü zu sehen, das aufklappt, wenn Sie das Hauptdateimenü ganz oben in Kontakt auswählen. Wählen Sie dann das Verzeichnis, das Sie als das Neue speichern wollen. Wählen Sie das Hauptverzeichnis dieser Bibliothek, wenn Kontakt Sie fragt, wo die fehlenden Dateien zu finden sind, wählen Sie dann das gleiche Verzeichnis nochmals aus und klicken Sie auf OK, um fortzufahren. Das speichert die Verzeichnispfade in diesem Instrument neu. Die Skript-Dateipfade für die Impulsdateien werden nicht neu gespeichert, so dass das Dropdown-Menü in dem Tone/FX-Skript-Reiter in den meisten Fällen nicht mehr funktioniert. Um die Verzeichnispfade der Impulse zu erneuern, müssen Sie sie bitte in der Originalverzeichnisstruktur wieder anlegen.



## Bedienungselemente der Vorderseite

Dieses Instrument hat eine Vielzahl von speziellen Bedienungselementen auf der Vorderseite, die weitreichende Wiedergabe-Anpassungen in Echtzeit ermöglichen. Nicht alle Instrumenten-Presets haben auch alle unten aufgeführten Bedienungselemente. Die angezeigten Bedienungselemente richten sich nach den speziellen Merkmalen jedes Presets. Einige können auch andere CC-Zuordnungen haben. Sie können die Zuordnung jedes Bedienungselements sehen, in dem Sie auf das Element klicken und unten in der Info-Leiste von Kontakt den Hinweistext lesen.

### Attack – (CC74)

Dieser Knopf steuert die Schärfe des Attacks. Wenn Sie den Wert erhöhen, klingt der Attack des Sounds weicher.



### Release – (CC93)

Dieser Knopf steuert die Release-Zeit (Ausklangzeit) des Hauptnoten-Samples. Kleinere Werte lassen den Klang dumpfer und abgeschnitten klingen, während höhere Werte es erlauben, die Noten ineinander übergehen zu lassen. In den „MW“ Modulationsrad-gesteuerten X-fading Presets wurde das Release auf CC93 verschoben.



### Swell – (CC72)

Dieser Knopf steuert die Gesamtlautstärke und Intensität des Klanges. Er erlaubt Lautstärkeveränderungen in Echtzeit.



### Offset – (CC91)

Dieser Knopf steuert den Start-Offset im Sample und erlaubt es dem Anwender, in das Sample hinein zu springen, um den Sound zu ändern.



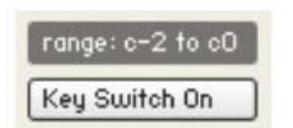
### Stepping

Das erlaubt jederzeit die Tonhöhenverschiebung und bestimmt, wie viele Halbtöne (100 Cents) rauf oder runter von Grundton aus der Ton bei der nächsten gespielten Note verschoben wird. Sie können mit diesem Knopf jederzeit bis zu 24 Halbtöne nach oben und nach unten gehen. Die Tonhöhen-Keyswitches überschreiben diesen Knopf. Sie können zusätzlich den Hauptstimmungsregler oder das Pitchrad für Echtzeit-Veränderungen nutzen.



### Key Switch On / Off Knopf

Dieser Knopf schaltet die Keyswitches im Bereich von C-2 bis C0 an und aus. C-1 setzt die Tonhöhenstimmung wieder zurück. Sie sehen den spielbaren Keyswitch-Bereich in der Anzeige unten.



### „Random“ An/Aus Knopf

Dieser Knopf schaltet den Offset Knopf an und aus, was dazu führt, dass Ambiences die Sample-Start-Position per Zufall bestimmen und damit eine Round-Robin-Variation simulieren. Da es lang-laufende Ambiences sind, kann dies besonders dann nützlich sein, wenn mehrere Sounds übereinander gelegt werden, um eine komplexe, sich verändernde Klanglandschaft zu erschaffen.

## Ton / FX-Regler

Der Tone / FX-Reiter auf der Hauptseite der Benutzeroberfläche des Instrumentes enthält eine vollständige Reihe von speziellen DSP-Effekten, die Sie alle nutzen können. Jeder Effekt kann ein- bzw. ausgeschaltet werden und hat eine Reihe von Parametern, die per CC oder per Automation vom Host-Programm eingestellt werden können. Diese spezielle Ansicht ist in den meisten Instrumenten-Preset zu finden.

### Equalizer (EQ3)



#### EQ3 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den 3 Band EQ an/aus.

#### Mid Gain

Dieser Knopf stellt den Anteil von Gain für das mittlere Band ein.

#### High Gain

Dieser Knopf stellt den Anteil von Gain für das obere Band ein.

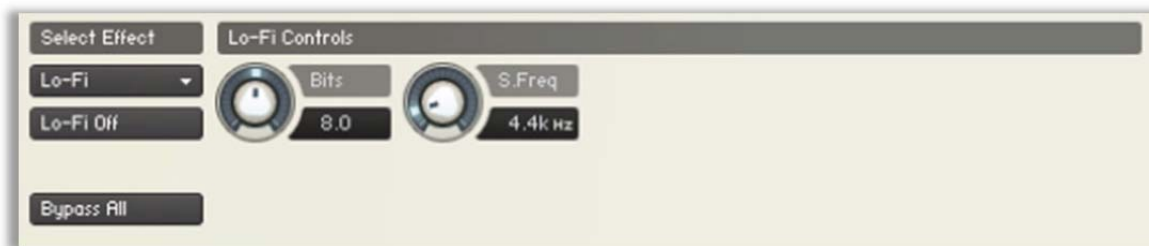
#### Low Gain

Dieser Knopf stellt den Anteil von Gain für das untere Band ein.

#### Mid Frequency

Hier wird der Mittelpunkt der Frequenz des mittleren Bandes eingestellt.

### Lo-Fi



#### Lo-Fi An/Aus

Dieser Knopf schaltet den „Lo-Fi“ Bit/Sampleraten-Reduzierungseffekt an/aus.

#### Bits

Dieser Regler setzt die simulierte Bitrate des Signals.

#### Sample Frequency

Dieser Regler setze die simulierte Bitrate des Signals.

## Pro53 Filter



### Pro53 An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Resonanz-Filter-Effekt an/aus.

### Cutoff

Dieser Knopf stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein.

### Resonance

Dieser Knopf stellt den Anteil der Filter-Resonanz ein.

## Flanger



### Flanger An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Flanger an/aus.

### Dry

Stellt den Anteil des trockenen Signals ein, der durch den Effekt laufen soll.

### Wet

Stellt den Anteil des bearbeiteten Signals ein, der durch den Effekt laufen soll.

### Depth

Stellt die Tiefe des Flangereffekts ein.

### Speed

Steuert die Flanger-Geschwindigkeit in Hz.

### Phase

Steuert die Phase.

### Color

Setzt den Glanz/Tonfarbe des Flanger-Effekts

### Feedback

Stellt den Anteil des Signals ein, der dem Signalweg wieder zugeführt wird.



## Rotator



### Rotator An/Aus

Dieser Knopf schaltet den sich drehenden Lautsprecher-Effekt an/aus.

### Speed

Stellt die Rotationsgeschwindigkeit der sich drehenden Lautsprechersimulation

### Bass

Stellt den Bassanteil ein.

### Balance

Stellt das Verhältnis der hohen und tiefen Frequenzen zueinander ein.

### Wet

Stellt den Level des bearbeiteten Signals ein.

### Treble

Stellt den Wert der Klarheit ein.

### Distance

Simuliert die Entfernung der Mikrofone vom Lautsprecher.

## Delay



### Delay An/Aus

Dieser Knopf schaltet das Delay an/aus.

### Damping

Stellt den Wert der hohen Frequenzen ein, die mit jedem Echodurchlauf erniedrigt wird.

### Wet

Stellt den Anteil des bearbeiteten Signals (+/-) ein, der durch den Effekt läuft.

### Delay Rate

Diese Menü erlaubt Ihnen den Taktratendivisor für die Temposynchronisation einzustellen

### Feedback

Stellt den Anteil des Signals ein, der dem Signalweg wieder zugeführt wird.

### Pan

Dieser Knopf stellt den links/rechts ping pong Panorama Wert für jedes alternierende Echo ein

### Dry

Stellt den Anteil des trockenen Signals (+/-) ein, der durch den Effekt läuft.

## Reverb



### Reverb An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Faltungshall an/aus.

### Dry

Stellt den Anteil des trockenen Signals ein, der durchgelassen wird.

### Wet

Stellt den Anteil des bearbeiteten Signals ein, der durchgelassen wird.

### Size

Stellt die Größe des simulierten Raums ein.

### Low Pass

Stellt den tieffrequenten Cutoff des Impulses ein, ergibt einen dumpfen und dunklen Klang.

### High Pass

Stellt den hochfrequenten Cutoff des Impulses ein, erlaubt Ihnen tiefes Rumpeln zu entfernen.

### Delay

Stellt den Anteil des Pre-Delays ein, bevor das bearbeitete Signal zurückkommt.

### Impuls-Menüs

Dieses Menü erlaubt es Ihnen, aus einer großen Vielzahl von maßgeschneiderten Impulsen auszuwählen, die wir selbst aufgenommen oder für Sie entwickelt haben. Sie reichen von unserem favorisierten klassischem Saal und Kathedralen bis hin zu bizarren außerirdischen Räumen.

## Stereo Imager



### Stereo An/Aus

Dieser Knopf schaltet den Stereo-Effekt an/aus.

### Spread

Stellt die Breite des gesamten Stereobildes ein, von mono bis ultra-breit.

### Pan

Stellt die Mitte des Stereobildes ein.

## INSTRUMENTENPROGRAMME

### SFX-Presets:

#### Agony

Dieser Patch bietet eine Vielzahl von gequälten Schreien und Gebrüll. Verteilt auf C1 - C4

#### Bluntforce

Dieser Patch enthält eine Reihe von stumpfen Gewaltklängen. Verteilt auf C1 - D2

#### Brand

Dieser Patch enthält fleischbrutzelnde, knallende, knisternde Loops. Verteilt auf C1 - G3

#### Choke

Dieser Patch enthält eine Reihe von erschreckenden, gurgelnden, erdrosselten Klängen. Verteilt auf C1 - D#2

#### Madness

Dieser Patch enthält unheimliches Flüstern und gehauchte Samples des Wahnsinns. Verteilt auf C1 - D4

#### Nightmares

Dieser Patch enthält eine Zusammenstellung von alptraumhaften, tierischen Stöhnen und Brummen. Verteilt auf C1 - H2

#### Purgatory

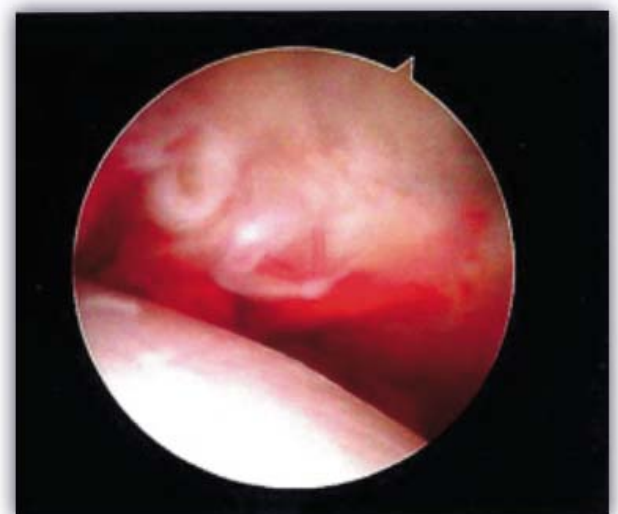
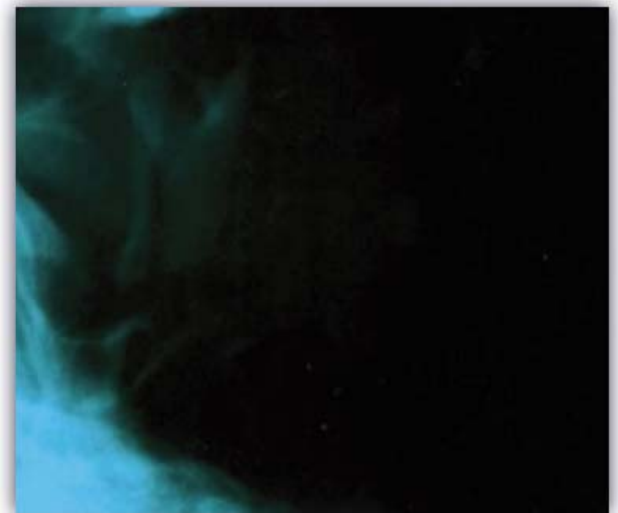
Dieser Patch enthält fleischige, schleimige, feuchte, quiet-schende Samples des Grauens. Verteilt auf C1 - C#5

#### Scream 1 & 2

Diese Patches enthalten morphbare Layer von gestimmten Ambiances mit einem voreingestellten Faltungshalleffekt mit einer eigenen Impulsantwort. Verteilt auf C#0 - G8

Agony, Bluntforce, Brand, Choke, Madness, Nightmares und Purgatory verfügen alle über einen speziellen Patch mit Geschwindigkeitsregler per Pitchrad, um in Echtzeit die Wiedergabegeschwindigkeit der Samples zu steuern.

Sie werden bemerken, dass in allen Patches in dieser Bibliothek die Regler der Vorderseite automatisierbar sind, einschließlich Attach, Swell, Morph, Release, Offset, Stepping und Key Switch On/Off. Nicht alle Bedienelemente sind in allen Patches vorhanden.



## Spezielle FX-Presets:

### Sick Ambient Humanimal

Verteilt auf C-2 bis G8.

Mami, warum halten wir Oma im Keller?

### Sick Ambient In Chains

Verteilt auf C-2 bis G8.

Beten Sie, dass die Ketten halten.

### Sick Ambient Lost

Verteilt auf C-2 bis G8.

Stimmungsmusik für ein Mausoleum.

### Sick Ambient Moanumental

Verteilt auf C-2 bis G8.

Wie süß, sie lernten es zu singen.

### Sick Ambient Nest

Verteilt auf C-2 bis G8.

Mach dir keine Sorgen, du wirst dich zu Hause wohl fühlen, wenn sie dich auseinandergerissen haben und mit deinen Eingeweiden ihre Unterkunft gebaut haben.

### Sick Ambient Terrorvision

Verteilt auf C-2 bis G8.

Das ist der Grund, warum du keine Kabel klauen sollst.



# SOUNDIRON

## SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG

(Anm. des Übersetzers: Im Zweifel gilt der englische Originaltext.)

### LIZENZVEREINBARUNG:

Durch die Installation des Produktes akzeptieren Sie die folgende Produktlizenzvereinbarung:

### LIZENZGEWÄHRUNG

Die Lizenz für dieses Produkt ist nur an eine Einzelperson gebunden. Ein nicht lizenzierter Gebrauch ist verboten. Alle Sounds, Samples, Programmierung, Bilder, Skripte, Zeichnungen und Texts in diesem Produkt sind Eigentum der Soundiron, LLC. Diese Software wird an Sie von Soundiron für kommerzielle und nicht kommerzielle Nutzung in Musik, Sound-Effekten, Audio/Video-Postproduktionen, Aufführungen, Sendungen oder ähnliche fertige Content-Erstellung und für die Verwendung in Produktionen lizenziert aber nicht verkauft. Dem einzelnen Lizenznehmer ist es gestattet, diese Bibliothek auf mehreren Rechnern oder anderen Geräten zu installieren, aber nur, wenn Sie der alleinige Inhaber und Nutzer dieser Geräte, auf der die Software installiert ist, sind.

Soundiron ermöglicht es Ihnen, jeden Sound und jedes Sample in den gekauften Bibliotheken für die Erstellung und Produktion von kommerziellen Aufnahmen, Musik, Sound-Design, Postproduktion oder andere Content-Erstellung ohne zusätzliche Lizenzgebühren zu nutzen und ohne Nennung von Soundiron als Quelle.

Diese Lizenz verbietet ausdrücklich jede nicht autorisierte Aufnahme jeder unbearbeiteten oder ungemischten Inhalte aus dieser Bibliothek, oder jede andere Bibliothek von Soundiron, in ein anderes Sample-Instrument, einen Soundeffekt, Synthesizer oder Loop/Effekt-Bibliothek jeglicher Art ohne unsere vorherigen Zustimmung zu übernehmen.

Diese Lizenz verbietet auch jegliche unbefugte Weitergabe, Weiterverkauf oder irgendeine andere Art der Verteilung dieses Produkts oder der Sounds, durch welche Weise auch immer, dazu gehört auch Re-sampling, Mixing, Weiterverarbeitung, Isolation oder Einbindung in Software- oder Hardware aller Art, zum Zwecke des Re-Recordings oder Reproduktion als Teil einer freien oder kommerziellen Bibliothek von musikalischen und/oder Sound-Effekten und/oder Artikulationen oder jede Form von musikalischen Samples oder Sound-Effekte Sample-Wiedergabesystem oder Gerät. Lizenzen können nicht an jemanden anderes übertragen oder verkauft werden, ohne die schriftliche Einwilligung der Soundiron, LLC.

### RECHTE

Soundiron behält das volle Urheberrecht und das vollständige Eigentum an allen aufgezeichneten Sounds, Instrumentenprogrammierung, Dokumentation und musikalischen Performances, die in diesem Produkt enthalten sind. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produkts, einschließlich aller Version, die von Soundiron, Inc, veröffentlicht wurden, sind an diese Lizenz gebunden und fallen unter diese Vereinbarung.

### ERSTATTUNGEN

Heruntergeladene Bibliotheken können nicht zurückgegeben werden und deshalb können wir keine Rückerstattung oder einen Austausch anbieten. Wir können es nach eigenem Ermessen machen, aber beachten Sie bitte, dass, sobald Sie sie heruntergeladen haben, sie nicht mehr zurückgegeben werden kann.

### VERANTWORTUNG

Die Nutzung dieses Produktes und jeglicher Software erfolgt auf Gefahr des Lizenznehmers. Soundiron übernimmt keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden in jeder Form bei der Nutzung dieses Produkts.

### BEDINGUNGEN

Diese Lizenzvereinbarung ist unter allen Umständen ab dem Moment, wo das Produkt gekauft oder erworben wird, gültig. Die Lizenz bleibt bis zur Kündigung durch Soundiron, LLC, in voller Höhe erhalten. Die Lizenz wird beendet, wenn Sie eine der Bestimmungen oder Bedingungen dieser Vereinbarung brechen oder aus irgendeinem Grund eine Rückerstattung erhalten. Nach der Kündigung stimmen Sie zu, alle Kopien und die Inhalte des Produkts auf eigene Kosten zu vernichten. Alle vergangenen und zukünftigen Versionen dieses Produktes, einschließlich aller andern Marken als Soundiron, fallen ebenfalls unter die Bedingungen dieser Vereinbarung.

### VERLETZUNG

Soundiron behält sich vor, Piraterie zu verfolgen und seine urheberrechtlich geschützte Schöpfung in vollem Umfang Zivil- und Strafrechtlich zu verfolgen. Aber wir werden unsere Preise fair gestalten und unsere Samples und Programmierung zugänglich machen und, wann immer es möglich ist, umständliche CRM, Registrations- und Aktivierungsprozeduren zu vermeiden und Ihnen, wann immer es möglich ist, möglichst viel kreativen Freiraum und die beste Anwendung zu ermöglichen. Wenn Sie unsere Instrumente mögen und um die harte Arbeit wissen, die wir hier hineingesteckt haben, dann wissen wir, dass Sie niemals dieses Instrument rechtswidrig weitergeben.

## Danke

Vielen Dank, dass Sie die Soundiron Sick Volume 1 Bibliothek mögen und alle unsere Erzeugnisse unterstützen. Wenn Sie Fragen haben, Sorgen, Bedenken, Kommentare, Liebesbriefe oder Hass-Mails, so scheuen Sie sich nicht, diese uns zu schicken:

**info@soundiron.com**

Vielen Dank

Mike, Gregg und Chris



[www.soundiron.com](http://www.soundiron.com)

**[SOUNDIRON]**