

# **History\_Deutsch**

Eagleeye & DEFECT

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> History_Deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Eagleeye & DEFECT	May 28, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>History_Deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	Biographie . . . . .	1
1.2	Eagleplayer 2.00 Betaversionen . . . . .	17
1.3	Danksagungen . . . . .	24

## Chapter 1

# History\_Deutsch

### 1.1 Biographie

Eagleplayer - Entstehungsgeschichte

V2.01

22.4.98:

- EP: FastRam-Amplifier Fix für die Sampleabspielfunktion des Moduleinfo
- EMPYGui: FFT Analyzer Fix, mögliche Absturzquelle behoben

Umbau sämtlicher FloatingPoint-Routinen, anstelle der FPU werden  
jetzt die Mathematik-Libraries verwendet

12.4.98:4

- MPEG Audio replayer: - neue Checkroutine
- TME, Promizer 0.1, Promizer 1.x, MarkII-old mit Amplifier-Unterstützung
- Delitracker(TM)-Emulationsmodus für z.B. 669, DMF, Impulsetracker, Polytracker  
& Stonetracker Deliplayers(TM)
- Customplay disable/enable fixed
- AllPlayer (früher: Deliplay) Supportfunktionen eingebaut
- Neue Ripper: PSA, ST26, Future Composer, David Hanney, Tim Follin
- Magnetic Fields Fix bei der Samplesuche für die Suche in einigen Customsongs
- Playerloader an alle verfügbaren Player angepaßt
- Localeunterstützung für 15 Sprachen, danke an ATO

6.4.98:

- Eagleplayer.i: - Moduleinfo Tags hinzugefügt für MP3 Infos
- MPEG Audio replayer: - Priorität des Dekoder-Tasks einstellbar
- TAG Informationen ausgewertet
- läuft wieder mit 8 Bit Amplifier
- Moduleinfo: - neue Tags implementiert

26.3.98:

---

- EMPYGui: - ein paar neue "Hidden-Features" implementiert, wer klicket, der findet
- MPEG Audio replayer: - Konfigurationsfenster implementiert, Settings analog zum MPEGAPlayer von Stéphane Tavenard
- FIFO-Pufferzeit einstellbar von 1-8 Sekunden je nach Bedarf

15.3.98:

- EMPYGui:
- Umschaltung zwischen Originalpalette und grauem statt braunen Hintergrund
- neue FFT Routine im EMPYGui, besser optimiert als die des FFT-Analyzers, somit verbraucht der Analyzer auf 060 mit Z-III CGFX Screen in etwa 3-5% Rechenzeit je nach Modus (8/16 Bit)
- FFT Analyzer arbeitet jetzt genau wie das eingebaute Levelmeter in dB, etwas gewöhnungsbedürftig aber eher dem bei HiFi-Anlagen zu erwartenden Output entsprechend
- der Speed-Regler funktioniert jetzt wie beim originalen EMPY
- FFT-Analyzer: - Anzeige bei Entfernen des Modules gelöscht

17.2.98:

- erste Schritte mit eigenem MPEG Audio Player, noch fehlt die Konfigurationsmöglichkeit
- EMPYGui: - Balance fix bei Drehen des Reglers nach links kam keine Vollaussteuerung zustande
- Levelmeter überarbeitet, mehr Werte aufgerechnet, exakte logarithmische Skala von -40 bis 3 dB, damit bis zu 32768 verschiedene Amplituden einbezogen, sogar 8 Bit Quantisierungsrauschen (~-40 dB) erfaßt
- FFT Analyzer mit allen Modi eingebaut (momentan noch unoptimierte Integer-Routine, wird für 060-er Computer vielleicht noch durch kompletten FPU-Code ersetzt)
- MPEG Audio replayer unter Verwendung der mpeg.library zum Laufen gebracht

Ende 1997-Februar 1998

- relative stressbedingte Funkstille, lediglich sporadische Änderungen

9.10.97

- EMPYGui: Volume/Balance/Mute eingebaut, Remote-Modus hinzugefügt
- Eagleplayer: Check auf CPU/FPU überarbeitet
- Manager: der Programmierer der Engines wird mit Zeilenumbruch angezeigt
- SoundFX 2.0: Anzahl der max. Samples im Moduleinfo korrigiert
- SoundMon/Soundmon 2.2: Es wird die Anzahl der Steps, sowie die aktuelle Position in Moduleinfo und EMPYGui mit angezeigt. (Steffen Medrow), beide Player funktionieren jetzt auch wieder mit dem Chipram Amplifier

2.10.97

- Eagleplayer:
-

- unreg. Version ließ sich nicht von der Shell aus starten (oops)
  - Bei Verwendung des timer.device kam es zu Abstürzen, insbesondere in Verbindung mit einem gewissen SASG Systeminstabilisierer, der Fix hat so lange gedauert, weil mein Rechner auch ohne Eagleplayer schon ständig beim Bootup abstürzte, MagicCX sei Dank :-)
  - 8 Bit Amplifier, 14 Bit Amplifier: DTG\_Led ausgewertet beim Start, so daß entsprechend dem Filter switch gearbeitet wird  
29.9.97
  - Moduleinfo/Samplesaver: eventuelle Mungwall-Hits (harmloser Art) behoben  
24.9.97
  - Toccata-Amplifier: größerer Puffer, um eventuelles Aussetzen zu vermeiden, beim Umschalten der Frequenzen Neustart des Abspielens  
16.9.97
  - Fastramplayer/Chipramplayer: DTG\_Led ausgewertet beim Start, so daß entsprechend dem Filter switch gearbeitet wird
  - FFT-Analyzer: FFT Routine um etwa 10% beschleunigt
  - Absturz des EP beim Beenden des Toccata-Amplifiers behoben, wenn der noch spielte
  - Activision Pro Check im Playerloader überarbeitet, Modules werden jetzt wieder schneller geladen
  - Toccata-Amplifier: Problem bei Umschaltung der Abspielfrequenz behoben  
13.9.97
  - THX Player neu geschrieben  
10.9.97
  - engl. Main.guide: Problems Seite ins englische übersetzt (oops!)
  - Datatype: Crash in Verbindung mit Fastram Amplifier behoben  
8.9.97
  - Fasttracker II crasht nicht mehr bei versuchtem Abspielen nicht existierender Patterns  
V2.00
  - die History der Eagleplayer2.0 Betaversionen finden Sie [hier](#)
  - Das komplette Programm wurde völlig überarbeitet, aber völlig !!!
  - Kick2.0+
  - Die Userprogramme heißen jetzt Engines.
  - Der Aufbau des Eagleplayerverzeichnis hat sich geändert. Die Konfigurationsdatei liegt in /Config  
Zum Auffinden der Konfiguration wird eine Env-Variable ("EP-Configpath") gesucht.
  - Der Eagleplayer wertet jetzt auch Tooltypes und ShellArgumente aus.
-

- Der Eagleplayer ist voll zu Grafikkarten kompatibel.
- Der EP unterstützt jetzt Amplifier und ist dadurch zukunfts-kompatibel zu Soundkarten.
- Die Eagleplayeroberfläche (das Benutzerfenster) wurde in eine Engine ausgelagert und ist somit gegen einen komplett neuen Look beliebig austauschbar.
- Die Menus sind jetzt fontsensitiv. Für Engines gibt es ein eigenes Menu, welches teilweise Untermenüs benutzt.
- Die Online Hilfe wurde neu geschrieben und unterstützt jetzt das Guidefile direkt. Der Helpmode erstreckt sich auf alle Gadgets und Menus in den Hauptwindows sowie alle Player & Engines im Manager, sowie einige weitere Engines.
- Der Eagleplayer ist größtenteils lokalisierbar. Die Kataloge wurden aufgeteilt um möglichst wenig Speicher zu verbrauchen und werden erst bei Bedarf geladen.
- Für die Modulesliste kann ein separater Font gewählt werden.
- Das Playerwindow wurde entfernt.
- Die Textrequestfunktion wurde neu geschrieben und benutzt jetzt die Reqtools.Library.
- Die Funktion Dirmemsize wurde entfernt, das Menü wird jetzt dynamisch erzeugt.
- Die Funktion Entferne Engines (EjectUserPrgs) wurde überarbeitet und arbeitet jetzt sicherer und vor allem merkt sie sich die Windowpositionen.
- Libraries werden erst geladen, wenn Sie benötigt werden (XFD, Reqtools)
- Der Eagleplayer unterstützt die Screennotify.library, die leider im Moment noch fehlerbehaftet ist (Sollte gelöscht werden!).
- folgende Engines sind neu hinzugekommen:

\* Bifatgui

Die Standard-Benutzeroberfläche. Designed von Captain Bifat/TEK.

Ein in der Größe beliebig ziehbares Fenster mit einstellbarem Hintergrundbild, sowie frei wählbarer Schriftart für den Scroller.

Weiterhin können wahlweise dem Titleleiste des Windows Gadgets (Iconify, PubScreenjump & Filter) hinzugefügt werden.

\* Eagleplayer1.x-Gui

Das gute alte Window für Leute die nicht genug kriegen

können.

\* 14-Bit Amplifier

\* 8-Bit Amplifier

\* Amplifiermanager

(Handling der Amplifier (8Bit, 14Bit, FastRam, Chipram))

\* FFT-Analyzer

Anzeigen des kompletten Spectrums der angeschlagenen

Instrumente im Frequenzbereich von 0-8KHz. Der FFTA hat

natürlich, eagleplayertypisch, mehr als 20 Modi.

!!! Extra: beinhaltet CyberGraphX&Picasso96 direkt unterstützende  
Modi, inclusive Multicolor & 3D !!!

\* Playerloader

Um lästiges Laden der Player beim Start des Eagleplayers

zu unterbinden und um entsprechende Player bei fehlendem

Prefix zu laden, wurde der Playerloader geschrieben.

Er testet das Modul und lädt den richtigen Player.

\* Eagleexotic

Ein Engine zum Rippen von Modulen aus Dateien (z.B. Memory-  
dumps) oder aus ausführbaren Programmen (z.B. Demos).

Diese werden entpackt und durchsucht. Dabei wird der

Exoticripper verwendet.

Lokaleunterstützung!

\* Extractor

Abspielen von Modulen in Archiven (Arj, LHA, ZIP, RAR

Zoo) und übernehmen des Archivinhaltes in die

Directoryliste. Ein Speichern des EPDirs ist ebenfalls

möglich.

Über ein Preferencewindow können die Pfade der

einzelnen Archiver eingestellt werden.

Lokaleunterstützung!

\* Manager

Der Manager ist der Nachfolger des Playerwindows. Er

ist fontsensitiv und in der Fenstergröße veränderbar.

Er kann gleichzeitig alle Informationen über die

verfügbaren Player sowie die geladenen Engines an-

zeigen.

Lokaleunterstützung!

\* Moduleinfo

Das Moduleinfo ersetzt das alte selbigen Namens. Jetzt



können Instrumente angehört und sogar gespeichert werden.

Es erscheinen mehr Informationen im Anzeigefeld. Es ist lokalsierbar, fontsensitiv, natürlich größenveränderbar und besitzt eine umfangreiche Tastaturunterstützung.

\* Samplesaver

Der Samplesaver ist das Engine, mit dem man die im Moduleinfo angewählten Instrumente in verschiedenen Sampleformaten speichern kann.

Lokaleunterstützung!

\* Formatloader

Mit Hilfe des Formatloaders können Sounds eingeladen werden, die gar nicht oder sehr schlecht zu erkennen sind(z.B. RAW-Samples wie sie im Protracker verwendet werden).

Lokaleunterstützung!

\* Pysion

Die herausragende Listenverwaltung des Eagleplayers. Hier können Sie Modulelisten erstellen und jedes Modul einer Gruppe zuordnen und weiterhin jedes Modul komplett konfigurieren.

Lokaleunterstützung!

\* Noiseconverter

Ein Converterutility, der Soundformate ineinander umwandelt. Dabei werden externe Converter, die jeder User selber schreiben kann verwendet.

- Dirlistviewer wurde überarbeitet

- neue Player (THX, FastTracker II, Tim Follin) und mehr....

- folgende Player unterstützen den Amplifierstandard

\* alle internen Protracker/Packer

\* ADPCM

\* AIFF

\* Art of Noise

\* Audio Sculpture

\* Chiptracker

\* Datatype

\* David Whittaker

\* Deltamusic 1.0

\* Deltamusic 2.0

\* Digital Mugician

---

- \* DSS
- \* EMS
- \* FastTracker II
- \* FutureComposer 1.3
- \* FutureComposer 1.4
- \* Fred
- \* Hippel
- \* Hippel-COSO
- \* In Stereo 1.0
- \* In Stereo 1.0
- \* Jamcracker
- \* Jason Page
- \* MED
- \* M.O.N.
- \* Musik Assembler
- \* PS3M (Multitracker/Taketracker/FastTracker/Screamtracker/Startrekker8)
- \* Pumatracker 1.0
- \* Octamed 7
- \* Oktalyzer
- \* Quadracomposer
- \* Sidmon 1.0
- \* Sidmon 2.0
- \* Synth 4.0
- \* Sonic Arranger
- \* SoundMon
- \* Soundtracker 2.6
- \* Startrekker
- \* TFMX 1.5
- \* THX
- \* Tim Follin II
- \* Vectordean
- \* ... und viele andere

V1.54 - Vereinfachung des Pfadhandlings durch Benutzung der "GetProgramDir"-Funktion, daher brauchen bei Nutzung der Eagleplayer-Batch Funktion im Normalfall keine Absoluten Pfade mehr gesetzt werden, was bisher beim Start vom Opus aus mitunter nötig war

- Moduleprotector und Propacker 1.0 sind jetzt intern im EP und wurden gleichzeitig überarbeitet, unterstützen nun auch

---

Patternscroller etc.

- es liegen nun zwei komplett neue TFMX Replays für TFMX Pro und 7V dabei, die neben Moduleinfo, optimale Scopeanpassung und sogar Patternscroller unterstützen

- Mit dem Erscheinen des Exotic Ripper 3.0 wurde das externe Interface nochmals überarbeitet und ein kleiner Fehler, der ein paar Bytes Speicher unterschlug, ausgebaut

- Der Sound- und Protracker Songloader wurde vollständig neu geschrieben und versucht jetzt die Samples zuerst im aktuellen InstrumentenPfad zu lesen, bevor dann die Sampledisks (ST-xx:) verlangt werden. Weiterhin können Samples, die nicht mehr gefunden werden, einfach ignoriert werden. Schluss mit den ST-01: bis ST-xx: Assigns !

- Als weiteres gibt es ein neues Moduleinfo, das endlich auch ziehbar obendrein 100% fontsensitiv ist. Außerdem wurde es noch etwas schneller beim Wechsel zwischen den einzelnen Modulen

- Bei den Playern "Digital Mugician" und "SidMON 1.0" wurden gelegentliche Knackgeräusche beseitigt

- Beim Löschen der Audioregister beim Protracker Replay wurde durch ein Versehen ein Byte zuviel gesetzt, was ab und zu beim Wechsel zwischen Modulen zum kurzen Bildschirmaufblitzen führte.

V1.54b - neue MED/OctaMED Abspieler hinzugefügt, die (endlich) all die Features der üblichen Tracker wie Patternscroll, Moduleinfo, Sampleinfo, Patternumschaltung, Anmerkungstexte, Vorspulen usw. unterstützen.

- Der Jamcracker wurde (auf Anfrage von Marley/Infect) komplett überarbeitet und bietet nun alles, was das Herz begehrt, Patternscroll, Moduleinfo, vernünftige Scope-Unterstützung und sogar eine Spielzeitberechnung.

- 3 neue Anzeigemodi im Moduleinfo dazugefügt, nun kann auch die aktuelle/übrigbleibende Spielzeit (wenn verfügbar) oder auch die Systemzeit anstelle der Tracknummer angezeigt werden.

- die Abspielet "PS3M\_Eagle" und "Instereo2" liefen nicht auf 68000er Maschinen, ich hatte einfach vergessen, das "020 ODD Data" Flag meines Assemblers zu entfernen

V1.54c - im Moduleinfo kann nun auch angezeigt werden, wieviel Prozent des aktuellen Moduls schon abgespielt wurden.

---

- Quadrascope wurde komplett neu geschrieben und bietet nun ein frei ziehbares Fenster und eine Menge neuer Anzeigemodi. Weiterhin kam der "Slow Mode" hinzu, durch den c.a. 40% Rechenzeit gespart werden kann.
- für die XFDMaster.library kamen nun 2 Optionen hinzu, durch die es möglich wird, sowohl den Normalmodus, als auch den "Executable File" Modus auszuschalten. Dies wurde notwendig, da 2 Slaves (= externe Module zur XFD library) existieren, die durch falsche Verfahrensweise Enforcer Hits und sogar Abstürze hervorrufen können. STELLEN SIE SICHER, DASS SIE WEDER DIE DATEI "XFD\_FIMP\_LHLIB\_XPK.Slave", noch "XFD\_ATN!\_LHLib\_XPK.Slave" in Ihrem "libs:XFD"-Verzeichnis haben. Ansonsten garantieren wir bei aktiviertem "XFD-Loadseg" für nichts. Diese Option wird übrigens sowieso nur dann benötigt, wenn Sie vorhaben, externe Abspieler und Engines zu packen.

#### V1.54

- Levelgraph und Levelgraph2 wurden zusammengeworfen in nunmehr ein Programm
- das Engine Time wurde in seiner Höhe an die des Eagleplayers angepaßt
- "The Player 6.1A", "Amos Music Bank", "FC-M Packer", "Fuzzac Packer", "Heatseeker MC 1.0" und "TrackerPacker 1" werden nun auch unterstützt
- es wurde der "Invertierte" Modus für den Patternscroller eingebaut, der ihn weitaus besser aussehen läßt
- Moduleinfo bietet jetzt auch die Möglichkeit, den "Standard-System-Textfont" anstelle des Bildschirm-Fonts zu benutzen, welcher dann eine bessere Sortierung erlaubt.

#### V1.53

- Bug im "The Player 4.x" beseitigt, durch den Abstürze auf 68000er Maschinen hervorgerufen wurden
  - selbiges bei Promizer 2
  - Spielzeitberechnung noch einmal überarbeitet, nun fast 100% richtige Werte, sogar Module wie "MOD.A shade in Waiting" werden richtig behandelt
  - komplett neuer Fastram Replayer für die internen Tracker, der nur noch 1 kByte Chipmem braucht und dabei genauso schnell ist, wie der alte
  - ein Fehler in der Zufallsroutine sorgte für gelegentliche
-

### Enforcer-Hits

- PS3M kam als externer Player dazu, der Screamtracker3, Multitracker-module und Fast/Taketracker verarbeiten kann

mit umfangreicher Konfiguration, Analyzer Unterstützung und Patternscroller Unterstützung (vorerst nur Multitracker/S3M)

- Moduleinfo/Patternscroll und Space-Scope+ wurden für Kickstart 1.3 umgeschrieben. Zum Betrieb ist allerdings die Gadtools13.library erforderlich. Diese liegt nicht dem Paket dabei, da ich deren Vertriebsbedingungen nicht kenne.

- es können nun auch mit Stonecracker 4.04 gepackte Module entpackt werden (ohne die xfdmaster.lib zu bemühen)

- Unterstützung von Hardlinks (bei Nutzung des Pulldown-Menüs)

- Unterstützung von Dircaching bei Reqtools eingebaut

- die Kick 2.x+ Versionen der Patternscroller sind nun ziehbar und unterstützen nun bis zu 16 bzw. 32 Stimmen, weiterhin wurde die auch beim Protracker existierende "Blankzero"-Option, die für mehr Übersicht sorgt, implementiert

Release: Doomsday Party Karlsruhe, 9.10.1994

Aufgrund eines Versehens wurde das "ß"-Zeichen nicht entfernt, es handelt sich aber um die voll lauffähige Version.

Bei der Release ohne das Beta-Zeichen (Internet) wurde die Gelegenheit genutzt, um den Eureka-Packer Player zu überarbeiten, außerdem wurde der Vectordean wieder für 68000er Maschinen nutzbar gemacht. Fast- und Taketracker Module werden nun vollständig inclusive Patternscroller und Moduleinfo unterstützt.

Die Erweiterung des "Speed"-Kommandos des Protracker Players wurde rückgängig gemacht, da diese - eigentlich zum Beheben von Problemen, durch falsch genutzte Kommandos in Modulen gedachte - Funktion nun mit richtig eingespielten (Extrem)-Modulen Probleme bereitete. Wenn nun Probleme mit Modulen wie "MOD.Face another day" (Heatbeat/Virtual Dreams) auftreten, sollte die "Tempo berichtigen"(Fix BPM)-Funktion des Noiseconverters genutzt werden. Diese Probleme erscheinen dann allerdings auch bei anderen Playern, die Protracker voll unterstützen.

V1.52b Einige kleine Fehler in diversen Enginesn wurden entfernt, Trackerpacker 3.0 kam dazu, außerdem wurde in der Spielzeit-berechnungsroutine ein Check eingebaut, der eine Endlosschleife mittels Patternrepeat erkennt. Ehhm.. Außerdem wurde ein Bug beseitigt, durch den die CRM.library nicht geschlossen wurde.

Weiterhin wurde der XANN-Packer Replayer verbessert und funktioniert nun auch mit dem Song von einem Liquid Trackmo. Der Fastram-player wurde nochmals verbessert. Es wurde die Randomplay Routine noch einmal komplett neu geschrieben, da ab und zu unter bestimmten Bedingungen noch Fehler auftraten. Außerdem sollte die Streuung nun weit besser sein, so daß auch bei großen Modullisten die hinteren Module nicht "vergessen" werden. Als Player kam nun noch der "MellicaPacker" dazu, ein altes Kefrens Format. Ein Fehler, der nur in der registrierten Version auftrat, wenn man bei eingeschaltetem "load before" den Fastram-player ausschaltete, wurde beseitigt.

!!! Achtung Achtung !!! Der Eagleplayer besitzt nun genau 100 unterstützte Musikformate !!! Zeigt mir den Player, der mehr Musikformate abspielen kann !

Release Date: Ende Juni 1994

V1.52 Als erstes wurde eine neue Timingroutine eingebaut, die unabhängig von der Zeilenfrequenz arbeitet. Erfolg: Es wurden bei umfangreichen Tests auf dem A4000/40 in allen Auflösungen keine Probleme mit Protrackermodulen gefunden. Als nächstes wurden einige kleine Fehler in den Enginesm ausgebaut, durch die der Speicher nicht komplett freigegeben wurde. (~3.5 k) Es wurden im Eagleplayer einige neue interne Player eingebaut. Dabei handelt es sich um "Noise-packer 2.x", "Noisepacker 3.x", "EUREKA-Packer" "The Player V5.0A/6.0A". (Mehrlänge des Eagleplayers: ~6.5k !!!)

Weltneuheit !! Als erster Soundplayer hat der Eagleplayer eine echte Patternsrollfunktion ! Funktioniert mit allen internen Trackern, sowie Soundtracker2.6-Icetracker (wurde zu einem Player zusammengefaßt und spart 4.5k), IFF-EMOD (Quadracomposer), SonicArranger und Oktalyzer bis 8 Stimmen !!

Die Anzeigefunktion des aktuellen Verzeichnisses im Menü wurde überarbeitet und zeigt nun auf einem normalen Hires Overscan Screen (724\*283 Pixel) weit über 500 Einträge an.

Als nächstes kam der "ProTracker FASTRam" Abspieler hinzu, der Protrackermodule ins Fastram lädt, soweit nicht mehr Chip-Pufferspeicher benötigt wird, als im Normalfall. So ist es beispielsweise möglich auf einem Rechner mit nur 1MB Chipmem locker irgendwelche 2MB Module abzuspielen (wenn entsprechend Fastmemory vorhanden). Es wurde endlich die "Moduleinfo"-Funktion fertiggestellt.

Das Quadrascope wurde um einige neue Modi erweitert und besitzt

nun 4 verschiedene Anzeigemöglichkeiten. Außerdem arbeitet es jetzt mit der "Mastervolume"-Funktion des Eagleplayers zusammen. Auch Space-Scope wurde noch einmal verbessert. (teilweise schon mit der V1.51 ausgeliefert)

Der TFMX 7V Replayer wurde neu geschrieben und arbeitet nun auf A4000.

Für das Moduleinfo kam eine Berechnung der Spielzeit von Protracker-SonicArranger- und Oktalyzermodule auf die Sekunde genau dazu. !!!  
WELTNEUHEIT !!!

(Wer kein registrierter Benutzer des Eagleplayers ist, kann diese Funktion immerhin über den Noiseconverter testen. Dieser ist jetzt auch in der Lage, P50 und P60 zu erkennen und zu entpacken.)

Außerdem wurde ein kleines Facelifting der Benutzeroberfläche durchgeführt.

Aus lauter Langeweile wurden auch noch ein paar auf OS3.0 zugeschnittene Engines dazugepackt, die allerdings mindestens einen 16-farbigen Screen voraussetzen.

Das Space-Scope wurde noch ein wenig Geschwindigkeitsoptimiert und arbeitet nun mindestens 20% schneller.

Für die allerliebsten Cracker wurde der Eagleplayer intern noch einmal kräftig überarbeitet und geschützt. Viel Spaß damit !!

Wer es als erstes schafft, den Eagleplayer 100% zu cracken, bekommt eine Registration gratis !

Release Date: 18.04.1994

#### V1.51 QUICK UPDATE

Es wurde im Eagleplayer ein Fehler ausgebaut, weswegen er nicht auf dem A4000/40 im CopyBack Modus lief. (Eigentlich wurde dieser Fehler schon mal ausgebaut, aber es gab wohl Trouble mit dem Quellcode.) Weiterhin kam der externe Replayer "Aprosys" dazu. Die nächste Änderung betrifft die Installationsdatei, die überarbeitet wurde. Als nächstes kam das Useprogramm "Space-Scope" hinzu, welches allerdings auf unbeschleunigten Maschinen einen Großteil der Rechenzeit beansprucht.

Der Noiseconverter kann nun auch Promizer 2.0 und MEXX-Packer laden. Mexxpacker ist jetzt ebenfalls ein interner Replayer. Die Random-play Routine wurde ebenfalls überarbeitet. Einige kleine Fehler in der Showdirname Funktion, Stimmenumschaltung und bei Fehlermeldungen wurden entfernt.

Release Date: ab Anfang Januar 1994

---

V1.50 Der Eagleplayer wurde intern umfangreich umgebaut. Es wurden im Main- und im Playerwindow Tastaturkürzel eingeführt. Die Gadgets des Playerwindows wurden endlich geändert. Die internen Soundtrackercheckroutinen mußten nochmals überarbeitet werden. Die Songerkennung arbeitet jetzt auch besser. Weiterhin sind ein paar Bugs in den Soundtrackerplayroutinen beseitigt. Eine Konvertierungsroutine von etwas älteren Soundtrackern auf den Protracker-Standard wurde eingebaut. Somit wird teilweises Piepen verhindert.

Die LoadDir-Routine wurde komplett überarbeitet und arbeitet jetzt sauberer. Wenn nun der private Dirmem voll ist, stürzt der Player nicht mehr ab. Er übernimmt dann soviele Einträge, wie hineinpassen und zeigt diese an. Zudem kann übers Pull\_Down-Menu das Directory ausgewählt werden. Beim AppWindow können Files und Dirs aus verschiedenen Direktories übergeben werden.

Beim Playerladen ist jetzt Multiselect möglich. Neu ist außerdem, daß die externen Playroutinen erst geladen werden, wenn sie benötigt werden sowie ein Entfernen derselben bei "Eject Module". Somit wird der Speicherverbrauch und das Warten beim Start des Eagleplayer in Grenzen gehalten.

Der Eagleplayer kann nun von fremden Programmen teilweise gesteuert werden (NoiseConverter, Exotic-Ripper <- immer noch nicht fertig, Turbo ist OBERFAUL ! ).

Von registrierten Usern kann die Funktion "Load Before" genutzt werden. Das Einbinden des Hotkeys funktioniert jetzt besser. Als Default-Hotkey ist nun "Ctrl Alt E" eingetragen. Die Richtlinien für ein Commodity werden jetzt besser befolgt. Es wurde ein "Hide" Commando im Pull-Down-Menu hinzugefügt.

Neu ist auch der umfangreiche Save-Modus. Man kann zwischen Normal und AutomaticSave auswählen. Eine Funktion zum setzen des Save-Dirs existiert auch. Die Module können jetzt gepackt werden.

Dabei kann teilweise zwischen Samplemode und Protection unterschieden werden. Wir haben jetzt den Powerpacker-SampleMode entwickelt (Packt sehr gut). Die Protectionbits für gespeicherte Module können angegeben werden. Der XPK-Packmode kann selbst gewählt werden. Die Crunchmania SampleDecrunchroutine wurde (über library) eingebaut. Die interne Decrunch-Routine wurde entfernt, weil keine SampleMode und keine Passwort-Unterstützung vorhanden war. Der Eagleplayer kann jetzt Crm in allen Varianten packen. Beim Packen wird in der Statusanzeige ein Balken gezeichnet, der angibt, wie weit der Packer ist.

---



Der Pubscreenname, auf dem der Eagleplayer sich befinden soll, kann jetzt von der Oberfläche aus eingegeben werden.

In der Preference sind die Punkte: Autopassword und QuitEagle hinzugekommen.

Der Eagleplayer arbeitet jetzt endlich mit RTPatch zusammen. Der Eagleplayer scrollt nun auch, wenn die diskfont.library nicht gefunden wird.

Es gibt jetzt ein "Warning Menu". Es kann eingestellt werden, ob zB. ein Warnrequester erscheinen soll, wenn das Module zu kurz, zu lang oder kaputt ist.

Fast alle externen Replayer wurden überarbeitet und sind an den neuen Eagleplayer-Standart angepaßt und somit nicht mehr delitracker-kompatibel. Der MusicMaker-Mods können jetzt auch gepackt werden. Ab dieser Version sind jetzt endlich englische Dokumentationen verfügbar.

Es wurde ein Fehler bei LoadConfig behoben, der vor allem bei Rechnern mit 32 BitRam auftritt.

Es kam ein weiteres SubMenu hinzu: Modules-Directory. Damit läßt sich die Prefs des Pull-Down-Menus einstellen. Weiterhin kann der interne Speicher für den DirPuffer gesetzt werden. Notify wird ebenfalls genutzt.

Ebenfalls eine Neuerung stellen die verschiedenen Filerequester dar.

Es wird nur die benötigte Library geöffnet. Die Arp.Library wird trotz Planung nicht implementiert. Der Eagleplayer benötigt jetzt keine Library mehr, da ein FileReqMode "No FileReq" existiert, d.h. der Filename kann jetzt direkt im Statuswindow eingegeben werden.

Es kann eingestellt werden, daß der entsprechende externe Eagleplayer erst geladen wird, wenn das dazugehörige Module ausgewählt wird. Die Erkennung wird anhand des Prefixes vorgenommen, der in einer EPBatch Datei definiert wird und beim Module im Namen enthalten ist. Diese Funktion ist ebenfalls für Engines verfügbar (r.V).

Engines können nun auch entfernt werden. Die Anzahl der max. ladbaren Engines ist zur Zeit auf 32 begrenzt.

Als Engine ist nun eine Listenverwaltung verfügbar.

Der Eagleplayer kann jetzt auch LHA-Archive entpacken. Dabei wird zur Zeit nur der erste Eintrag geladen.

Release Date: 29.12.93 auf der "THE PARTY III" Herning/Dänemark.

V1.40 Der Eagleplayer unterstützt nun ein eigenes FastDir namens ".EPDIR", dadurch wird erreicht, daß das Dir schneller geladen wird. Weiterhin

wurde eine Funktion "SaveT" eingebaut. Sie ermöglicht es, gepackte Module, die eigentlich nicht gepackt werden dürfen, doch geladen werden können. Der Eagleplayer hat nun auch eine Hotkey-Funktion. Bis auf das Hotkey sind alle neue Funktionen nur für registrierte User zugänglich.

Es wurden folgende neue Replayer hinzugefügt: LME, MTH, IFF-SMUS IFF-8SVX, Music-Maker 4+8, Rob Hubbard und SoundControl.

Die sich modifizierenden Replayer werden zum Umbauen Ihrer Playroutinen nun zunehmend die internen Routinen "EPG\_ModuleChange" und "EPG\_ModuleRestore" nutzen. Weiterhin wurden die Unterprogramme "EPG\_Hexdez" und "EPG\_TypeText" eingebaut.

Die Funktion "Quit Surface" wurde hinzugefügt. Damit kann bei der Beendigung eines User-Programms der Eagleplayer beendet werden. Der Fehler beim Configladen (AppIcon) wurde beseitigt. Ein Bug in der VolVoice-Routine wurde beseitigt.

Release Date: 20.09.1993

V1.29b Ein gepatchter Eagleplayer, der nicht von uns kommt. Es handelt sich um einen PP-gepackten und wieder entpackten Eagleplayer. Da der Powerpacker den Code beim Entpacken modifiziert, stürzt dieser Player nur ab. Außerdem wurden alle "V1.11"-Kennungen durch "V1.29" ersetzt und eine total schwachsinnige Doc, sowie einige sch.. Module auf eine 3. Disk kopiert.

V1.11 Die erste für registrierte User herausgegebene Eagleplayerversion mit Keyfile. Registrierte User können jetzt die Save-Funktion, die HelpFunction sowie die anderen Engines nutzen.

Es wurden 3 neue Replayer geschrieben, Player V5.0A, Syntracker, Major Tom's Player. In den Replayern SIDMonII, ActionAmics, Noisepacker, Prorunner V1.0/V2.0, Synth & InStereo wurden Fehler beseitigt. Der Prorunner Vx.x wurde in NoiseRunner umbenannt. Fast alle ab V1.11 bearbeiteten Player werden nur noch ab Eagleplayer V1.11 und nicht mehr auf dem Delitracker laufen. Der Grund dafür liegt in der neuen VolVoiceroutine, die es erlaubt, die Lautstärke jeder einzelnen Stimme zu steuern. Der Programm-Mode wurde um Randomsong, AutoSubSong und LoadAlways erweitert. Alle neuen Funktionen werden nur noch für registrierte User nutzbar sein.

Die Configuration der Engines wurde nochmal überarbeitet. Ein großer Bug, der an der Intuition.Library liegt, wird nun umgangen. Der Fehler trat auf, wenn kein Engine geladen wird, dann ist das Pull-DownMenu "Special-->Engines" nur mit dem Item Add Userprg

belegt. Normalerweise ist eine 2. IText-Strukture angegeben, die unter dem Text "Add Userprg" eine Wellenlinie zeichnet. Diese wird aber nicht gezeichnet. Es wird stattdessen im Speicher rumgesaut.

Die Anzahl der in ein Menu aufgenommenen Module wird jetzt von der Screenhoehe bestimmt. Die Prioritäten der Engines werden nun richtig gesetzt.

V1.10 Ein Laden und Saven der Config ist nun endlich möglich. Ein Arexx-Port ist eingebaut mit einem äußerst umfangreichem Befehlssatz.

Es werden demzufolge Beispiel-Arexx-Scripts zur Installation, z.B für DOpus 4, mitgeliefert.

Der Eagleplayer ist nun ein Commodity. Eine Pubscreen-Unterstützung ist ebenfalls vorhanden. Zudem kann der Eagleplayer Fonts laden, aber nur 8\*8 und keine proportional Fonts. Der Iconify-Modus wurde auch fertiggestellt. Nun sind AppItem & AppIcon auch möglich. Eine OnLine Hilfe ist für registrierte Anwender verfügbar, wenn das File "Eagleplayer.Help" gefunden wird. Die Tags EP\_Date und EP\_Check3 wurden implementiert. Nun können z.B ungepackte FTM und Oktalyzer (8Voices-Mods) ins Fastram geladen werden. Die EP\_Globals wurden umfangreich erweitert. (EPG\_LoadFile2, EPG\_Loadexecutable, EPG\_Filerequest, EPG\_TextRequest, EPG\_FindTag, diverse Librarybasen und wichtige Merkmale)

Vorsicht: Der Eagleplayer V1.0 testet nicht auf EP\_PlayerVersion !!!

Die Eagleplayer-Status-Strukture wurde entfernt, da alle Daten nun in den EPG\_Globals definiert sind. Eine HelpFile-Strukture und eine GadgetStrukture fürs Textrequester sind im Include-File definiert.

Der EnginePort wurde erweitert. Die Message-Class "Command" ist implementiert. Es ist jetzt möglich, eigene Oberflächen zu entwerfen und den Eagleplayer lediglich im Hintergrund als Grundprogramm laufen zu lassen. Die Engines können so den Eagleplayer steuern.

Ein Beispiel dieser neuen Möglichkeiten ist das Engine 'NoiseEagle' (ein simpler nachgeahmter Noiseplayer).

In den Replayern Actionamics, Sidmon II, Player 4.0a/4.0b/4.1a, Propacker, Oktalyzer wurden Bugs beseitigt. Die Erkennung der Autoren wurde verbessert und kann jetzt von externen Replayern genutzt werden.

Ein peinlicher Bug in der SetSpeed-Routine wurde beseitigt (die Parameter wurden falschrum übergeben). Die Anzeige der playertypischen Eigenschaften im Playerwindow funktioniert jetzt richtig.

Früher stürzten manchmal die Engines beim Verlassen des Players ab, sollte nicht mehr passieren. Einige Bugs in der LoadModule-Routine

und der Change-Voice-Routine wurde removed. Tag-Skip wird jetzt auch genutzt. Der Hippel-Replayer spielt jetzt auch Module, bei denen das Init-Bit nicht gesetzt ist. Ein Bug im JamCracker wurde beseitigt.

Die Player Promizer 4.0 & ChaosEngine hinzugefügt. Die CheckRoutinen der interne Soundtracker wurde nochmals überarbeitet.

Die Fehlermeldungen im Include-File wurden umbenannt um sie zu vereinheitlichen. Ein Resource-Symbol File zum disassemblieren von Eagleplayern wird mitgeliefert.

Release Date: 10.07.93 auf der Sun'n'Fun Party Hellental

V1.01 Mehrere Bugs in der LoadRoutine und in der OpenWindow-Funktion wurden beseitigt. Die DTG\_Globals wurden um DTG\_WaitAudioDMA erweitert, so daß der Eagleplayer jetzt Delitracker V1.37 kompatibel sein sollte.

Die Programmierrichtlinien der Replayeranpassung wurden erweitert.

Der Eagleplayer wurde erstmals Enforcer getestet und siehe da, es kamen einige Bugs ans Tageslicht.

Die internen Checkroutinen der internen Soundtracker wurden nochmals überarbeitet und der Startrekker stürzt hoffentlich auch nicht mehr

ab. Zur Eagleplayer-Package gehören nun auch der Promizer 0.1 und der Promizer 2.0. Grouleff wurde endlich an den EP-Standard angepaßt.

Fast alle Replayer wurden nochmals bearbeitet und es wurden Enforcer-Hits (ActionAmics, SidmonII, P4xx-Tracker) beseitigt. Weiterhin erkennen jetzt fast alle Replayer SongEnde !

Release Date: 15.05.93

V1.0 Erste freigegebene Demoversion mit vielen Bugs und gesperrten Funktionen. Include-File wird teilweise vom Player noch nicht unterstützt.

Release Date: 24.04.93 auf der Datalive in Dessau

## 1.2 Eagleplayer 2.00 Betaversionen

06.09.97 (Eagleplayer 2.00 release)

- letzte Änderungen in Readme-File, History, hinzugefügte

Dänische Kataloge

03.09.97

- Fix bei Fadeout, Knacken abgestellt

- Appwindow funktioniert wieder

31.08.97

- Parameter bei EUT\_Ripp erweitert

- Sampleinfo bei Tim Follin, SoundImage, Jesper Olsen, Scott Johnston

- SubSongRange bei DigitalMugician

25.08.97

- Songname2comment/Songname2filename update
- .cd/ct Engine/Main
- MagneticFields Ripper
- Jesper Olsen Check fix & playerloader

24.08.97

- SaveT mit 2 Files eingebaut
- interne Catalogerweiterung
- Playerloader (ActivisionPro/SeanConran)
- Installscript fertiggestellt
- SonicArranger/Soundmon/Soundmon2.2 Sampleinfo
- SaveT-Nervrequest entfernt
- Playerbatch/Playerloader THX/THX2
- MagneticFields Converter
- Noiseconverter update
- Convert bei gerippten Modulen

15.08.97

- Jesper Olsen Amplifier
- Ripper include file

12.08.97

- MarkII recoded
- Playfaster schaltet Play automatisch mit ein
- Bei eingeschaltetem LoadBefore und NoNextModule bei ProgrammMode wird das nächste Module geladen, da Funktion sonst abbricht (NoNextModule)
- Abortmöglichkeit bei Dirjump und loadbefore
- Dirjump auch mit Verzeichnissen mit je einem Eintrag möglich
- Main/Engine.catalog
- Fehlernr bei Next/PrevModule wenn keine Einträge
- Startrekkerfix bei korruptem NTFile (St\_PlayMacro)
- CD/CT Files hergestellt und in EP:Developer/catalogs abgelegt
- Playerbatch
- MarkII
- Startsong per Comment (Whittaker, Jesper Olsen) "SS:" oder "SS="
- Jesper Olsen (Playerloader auch)

04.08.97

- Archivesupport verbessert (für Pysion)
  - Playerbatch (\*.MPG|\*.MP3)
  - Exotic3.2 Textrequest + Filesizeangabe (Upload von Exotic3.2 auf Aminet)
-

- DeleteAllEngines im Manager disabled
- Dirjump geht nur mit Randommodus --> Randomplay wird automatisch eingeschaltet
- ActivisionPro Amplifier
- Scott Johnston (Amplifier)
- Grouleff (Amplifier)
- JC.Brooke (Amplifier)
- LME (Amplifier)
- Gluemaster (Amplifier)
- Playerbatch (Scott Johnston|SunTronic|MPEG)
- Manager (Voicesanzeige)
- Dirlistviewer
- Pysion AddEntries
- kein AllocAudio bei Initplayer, wenn Initplayertag bei Amplifierplayern gefunden wurde

02.08.97

- Hardwarezugriff gespeert, wenn kein Module geladen ist (ClrVolumes,Filter ...)
- Dirlistviewer (Sprache)
- 14Bit-AmplifierGui auch im EP1.54Gui über Menu anwählbar
- Playerbatch (MPEG,ADPCM (war nicht drin))
- Gui kommt jetzt immer bei Exchange "Show", aber nicht bei Hotkey!!!
- SaveT auch für unregistrierte User (testweise) mit Nervrequest (IFF)
- Listensupport für alle Listen, die Pysion auch unterstützt
- Pysion releasefertig(abgespeckt) mit Executefunktion
- Execute von Pysion auch im EP incl Kompatibilität zu kompakten Pysionlisten
- Startererrors im CONWindow korrigiert
- bei Fehlschlagen des Öffnens von CIAB.resource kein Quit mehr

5.6.97 (EP 2.00 B5 release)

- Timer.device als Timingalternative zu CIA-B und VBlank eingebaut, vorteilhaft bei A1200's mit PCMCIA Festplatten/CDRom-Controllern und bei serieller Datenübertragung
- IORequest geändert, funktionierte (immer noch) nicht richtig

31.05.97

- Playerloader/Playerbatch erweitert
- Soundcontrol fix

26.5.97

- Ergänzungen/Änderungen in Include-Files
- FFT-Analyzer: die Anzeige des Spektrums kann nun auch bis 16 kHz bzw. 24 kHz erfolgen

23.5.97

---

- einige kleine Erweiterungen und Bugfixes im Hauptprogramm
- 8 Bit Amplifier: gelegentliches Knacken beim Start eines Moduls beseitigt

10.5.97

- Playsample-Funktion des Moduleinfo funktioniert nun auch mit dem Fastram Amplifier (2 Zeilen im Source vertauscht..... 8-)

5.5.97

- PS3M Fehlerbehebung in S3M Replay, gelegentliches Knacken bei falsch durch den Tracker abgespeicherten Samplelängen abgeschafft
- funktionierenden VSS Player rausgesucht und in Release eingefügt

4.5.97

- Oktalyzer überarbeitet, zu kurze Module werden jetzt solange erkannt, wie sich mindestens 1 abspielbares, korrektes Sample darin befindet und dabei allerdings sämtliche Patterns zumindestens äußerlich o.k. sind

1.5.97

- FFT Analyzer löscht Display bei "Pause" nicht mehr, somit kann man sich dann z.B. den 3d-Output in Ruhe beäugen

20.4.97

- Digibooster Replay unterstützt nun auch Module mit ungepackten Patterns
- Patternscroll opaque sizing fix
- Engines.guide (deutsch und englisch) um Tips zu Picasso96 ergänzt

18.04.97

- Digibooster Replay fertiggestellt, incl. Moduleinfo, Sampleinfo, Patternscroll, Calcduration, Amplifier usw.
- Protracker4 Replay überarbeitet, Calcduration verbessert, 8 Stimmen support funktioniert jetzt wirklich..., weiterhin Songend eingebaut, hatte ich ganz vergessen
- Mark Cooksey Fix für MC.Grand\_National, Division durch 0 abgefangen

16.04.97

- Moduleinfo Bugfix in Sampleinfo Routine, mitunter nachfolgende Bytes der Samplennamen überschrieben, dadurch wurden einige Module verstümmelt abgespielt

13.04.97

- englische EP\_Engine.guide fertiggestellt
- Formatloader Workaround für Gadtools Bug beim Hintergrundlöschen

11.04.97

- RIFF Wave Samplesaver geschrieben
  - IFF Samplesaver fix
  - Playerloader fix für Digibooster
  - Sampleinfo in Datatype Player eingebaut
-

05.04.97

- Moduleinfo2, Workaround für gadtools Bug beim Hintergrundlöschen
- FFT-Analyzer, Levelgraph, Levelmeter, Messagewindow, Patternscroll(++)

Quadrscope, Spacescope+, Stereoscope, Time -> DatumFix

- Manager Opaque Sizing Fix, Gadtools Background clear workaround

03.04.97

- Protracker 4.0 Fileformat implementiert in eigenem Player, 4 und 8 Stimmen unterstützt, Spielzeitberechnung, Sampleinfo, Amplifier, VBL Flag Auswertung alles drin...

- Soundtracker Pro fix bei Tempoberechnung

- Playerloader für PT4 erweitert

- Oktalyzer Fix für OK.Intro1, zu kurze Module wurden vom Player rigoros abgelehnt als Schutz vor Abstürzen des von Haus aus extrem labilen Players

- Moduleinfo2 Fix, linke Umrandung bei Verwendung von MCP's NewGadtools wurde überschrieben

01.04.97

- Moduleinfo 2.0: Fontrequester eingebaut, Opque Sizing Fix, Gadgethintergrund bei Textgadgets wird gelöscht, Workaround für Gadtools Bug bei Zeitanzeige, Enforcer Hit Fix in MList-Mainloop

- Oktalyzer fix bei Sampleinfo

- AIFF Samplesaver

- AIFF Fix beim Start, Doppelabspielen vermieden

30.03.97

- FFTScope 3D gefixed, neue Palette, in public Release eingefügt

- Quadrscope, Amplifiermanager Iconify fix

14.01.97-28.03.97

- \* Scumm in Playerbatch, Scumm Amplifier, PSA-Amplifier

- \* umfangreiche Änderungen im Engineport

- \* FindAuthor verbessert

- \* Dirlistviewer Tastatureinbindung verbessert

- \* ArexxScript verbessert: Load\_One\_Module.dopus

- \* Manager zeigt Anzahl der Players und Engines

- \* Pumatracker neu geschrieben

- \* Benn Daglish fixed

- \* neues Engine: Noiseconverter

- \* David Hanney Amplifierunterstützung

- \* Jamcracker save

- \* EngineDok umfangreich überarbeitet

- \* Formatloader + externe loader, neue Tags, Catalog
-



\* Sampleplay per Eagleplayer, Samples können im Moduleinfo per Doppelklick angewählt, abgespielt und dann wenn gewünscht mit dem Samplesaver in einem der unterstützten Formate abgespeichert werden

\* neue Player. BFB,Magnetic,JasonPage

\* XFD external Cruncher

\* Some players updated

\* Jamcracker sucht songnamen

\* Soundcontrol unterstützt jetzt Amplifier, weiterhin Fehler behoben mit einigen Modulen

\* BFB Master Player and Formatloader

10.01.97

- Whittaker Fix bei DWOld.Feud, dazu noch entsprechende fixes in 8 Bit und 14 Bit Amplifier

- FFT Analyzer verhält sich besser bei Fenstervergrößerung in Echtzeit (Opaquemove, MCX, MCP)

09.01.97

- 14 Bit Amplifier fix (in ganz bestimmten raren Situationen Speicher überschrieben)

Danke an Michael Knoke für den Hinweis

08.01.97

- 8SVX Player verbessert, kommt mit MAESTRO gespeicherten Samples (leicht korrupt) besser klar

07.01.97

- Hippel COSO Fix für z.B. `HPC.Axis`, einige Hardwarehacks wurden nicht umgeleitet, außerdem wurde in einer PokeAdr Routine D1 erst verändert und dann in D0 übergeben, sehr sinnvoll.... (und vor allen Dingen nur durch Zufall gefunden)

- Fix im P60/P61 Player

03.01.97

- Moduleinfo fix bei Anzeige des Soundsystems

- Moduleinfo & BifatGUI verhalten sich besser bei Fenstervergrößerung in Echtzeit (Opaquemove, MCX, MCP)

- BifatGUI Buttons in der Titelzeile werden jetzt vom MCP Sysihack auf 3D Look gepatched

- Hippel an Amplifier angepaßt (Testweise)

- Crashproblem beim FFT Analyzer fix bei Multicolor AGA-Modi und Screens mit weniger als 8 Farben

27.12.96

- Deltamusic 1.0/2.0, MarkII, EMS, SoundFX (+PatternScroll) 1.3/2.0, sowie SoundMon 2.2 Amplifieranpassung

- Maxtrax läuft jetzt

- EP Filerequest fix

---

- PlayAY added (Amplifier)
- DirListViewer Doubleclick besser

22.12.96

- Tronic an Amplifier angepaßt
- Mark Cooksey fix
- Playerloader: Musicline/Tronic/PSA
- Playerdok erweitert
- Subsongs bei Customs (Timemachine, JamesPond) gefixed
- Playerbatch erweitert

13.12.96

- STP3 V2.0 Replayer geschrieben und angepaßt

11.12.96

- Oktalyzer: beim manuellen Patternzurückschalten wird kein Songend mehr ausgelöst
- Digital Mugician II aus "eagleplayers/" entfernt, dessen Funktion wird vom normalen Digital Mugician mit erledigt, Update Playerbatch
- FastRamPlayer läuft wieder
- Eagleplayer1x-GUI: Crunch/Decrunchdisplay eingebaut

10.12.96

- Playerloader funktionierte nur mit Keyfile und SaveT: eingeschaltet und mit Modultypen wie MED, XM usw. usf.
- der Datatype Player wird nur noch benutzt, wenn wirklich kein anderer Player für die entsprechenden Samples gefunden wird

8.12.96

- der 14 Bit Amplifier kann jetzt 16 Bit Samples direkt in 14 Bit abspielen (AIFF, WAVE), wird er nicht gefunden, werden die Samples automatisch in 8 Bit umgerechnet
- AIFF überarbeitet
- IFF 8SVX überarbeitet
- RIFF WAVE geschrieben
- Playerloader: RIFF WAVE neu, IFF 8SVX korrigiert, bessere Versionsnummerangabe (intern)
- Bifatgui: GUIMenu läuft wieder

7.12.96

- Amplifiermanager und Moduleinfo verbessert, Positionen der Fenster wurden gelegentlich beim Beenden unterschlagen

2.12.96:

- Playerbatch: AIFF aus Datatype Zeile rausgenommen, 8SVX geupdated
  - IFF 8SVX neu geschrieben, unterstützt nun auch FibDelta und Nachladen während des Abspielens
  - Gluemon neu angepaßt und M.O.N., sowie MarkCooksey auf Amplifierunterstützung umgebaut
  - SonicArranger überarbeitet
-

## 1.3 Danksagungen

### 8. Grüße und Danksagungen

Der Eagleplayer als unser Hauptprojekt hat sich über die Jahre entwickelt und eine ganze Menge Support, Hilfestellungen und Hinweise durch sehr viele Leute erhalten. Wenn wir jetzt im folgenden eine (unsortierte) Aufzählung der Namen derer, denen wir ein kurzes "Hallo" widmen wollen, folgt, so erhebt diese keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit und wenn wir jemanden hier nicht nennen, so geschieht das keinesfalls aus Boshaftigkeit...

Als erstes seien hier alle registrierten User bedankt, die uns sehr oft mit Vorschlägen, Fehlermeldungen und auch verschiedensten Modulen weiterhalfen.

Timm "Captain Bifat" Müller, Frank "Crazy Copper" Pagels, Jörg "M.U.D.U." Krempien, Marley & Turbo / Infect, Frank Riffel & Peter Kunath, Oliver Borrmann (der 1. registrierte User), Manfred Jacobi, Michael Wesp, Daniel Lars Reuß, Dirk Stötzer, Thomas Schwarz, Thomas Winischhofer, Carsten Schlote, Mathias Praschel, Rainer Theuerkorn, Ron Birk, Ronny "RoPa" Passenheim, Mathias "MAT" Uhlig, The Exterminators, Thomas Wenzel, Michael Jesträm, Steffen Medrow, Alexis Nasr, Mike Herrin, Michael Knoke & Stefan Sommerfeld, Alexander Kneer, Tik/Retire, unsere Schweriner Crew (Insider, Animal, Latte, Mohr), Alexander Balow, Mr. Larmer & Don Adan / Wanted Team, Bastian Spiegel, Markus Stiebeling, Jörn Plewka, Thorsten Hansen, Teijo Kinnunen, Christian Buchner, all on #AmigaGER,

Der einzige besondere Dank geht an Gregor "Bommel" Möller, der sich tapfer aufgeopfert hat, die Anleitung ins Englische zu übersetzen.

Dank auch allen Beta-Testern, die noch nicht erwähnt wurden, Sorry !!!

Ok, Leute das wars !!! Viel Spaß wünscht Euch das Eagleplayer-Programmierteam.

Eagleeye & Buggs of DEFECT

PS: Der Eagleplayer kann intern SoundTracker und ProTracker abspielen sowie einige Customsongs und SoundTracker, die als Songs vorliegen, aber auch Propacker1.0 und Prorunner, nicht zu vergessen der unwahrscheinlich oft genutzte Wantonpacker und natürlich Noisetracker, aber auch Startrekker und AudioSculpture und ProTracker und OldSoundtracker sowie UnicTracker und ProTracker sowie einige ProTrackerPacker.

Darunter wären Unic-Tracker, ProRunner und natürlich nicht zu vergessen der der ... ehm Wantonpacker und der Prorunner sowie natürlich die gesamten Soundtracker, die da wären ProTracker und NoiseTracker und SoundTracker und Startrekker..... Frei nach Helge Schneider ! :-)