

# **HiP**

Tuomas Lukinmaa, Kari-Pekka Koljonen, Marius Sundbakken, and Dominik Deobald.

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> HiP		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Tuomas Lukinmaa, Kari-Pekka Koljonen, Marius Sundbakken, and Dominik Deobald.	April 12, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>HiP</b>	<b>1</b>
1.1	HippoPlayer - Inhalt	1
1.2	Index	2
1.3	Einführung zum HippoPlayer	5
1.4	HippoPlayer - Technische Daten	6
1.5	Registrierung von HippoPlayer	7
1.6	HippoPlayer - Vertriebsbestimmungen	7
1.7	Wo bekommt man den HiP?	8
1.8	HippoPlayer - System-Voraussetzungen	8
1.9	Installation des HippoPlayer	9
1.10	Unterstützte Modul-Formate	9
1.11	MED	10
1.12	Player-Group	11
1.13	Files einladen	11
1.14	Das Protracker-Format und dessen HippoPlayer-Unterstützung	12
1.15	tfmx	13
1.16	ps3m	13
1.17	PS3M Konfigurationsfile	14
1.18	sid	15
1.19	Abspielen von Samples mit dem HippoPlayer	15
1.20	Bedienung des HippoPlayer	16
1.21	Mouse & Tastatur-Bedienung	16
1.22	Filebox	19
1.23	File Slider	19
1.24	Lautstärke	20
1.25	Preferences	20
1.26	sort	20
1.27	move	21
1.28	Module-Programm	21
1.29	delete	22

---

1.30	add . . . . .	22
1.31	new . . . . .	23
1.32	Module-Info . . . . .	23
1.33	eject . . . . .	24
1.34	pause . . . . .	24
1.35	Nächstes Module . . . . .	24
1.36	Vorheriges Module . . . . .	25
1.37	Nächster Sub-Song . . . . .	25
1.38	Vorheriger Sub-Song . . . . .	25
1.39	vorwärts . . . . .	25
1.40	zurück . . . . .	26
1.41	play . . . . .	26
1.42	Mod-Info/Scope Schalter . . . . .	26
1.43	HippoPlayer konfigurieren . . . . .	27
1.44	Preferences: General/Play . . . . .	29
1.45	show . . . . .	29
1.46	Filter . . . . .	30
1.47	Module-Directory . . . . .	30
1.48	Program-Directory . . . . .	30
1.49	screen . . . . .	30
1.50	Protracker-Tempo . . . . .	30
1.51	PT replayer . . . . .	31
1.52	scopes . . . . .	31
1.53	TFMX-Rate . . . . .	32
1.54	Sample Buffer . . . . .	32
1.55	Force sampling rate . . . . .	33
1.56	timeout . . . . .	33
1.57	Filebox size . . . . .	33
1.58	Module info size . . . . .	34
1.59	archivers . . . . .	34
1.60	PS3M-Einstellungen . . . . .	35
1.61	Fade volume . . . . .	37
1.62	hotkeys . . . . .	37
1.63	doubleclick . . . . .	37
1.64	XPK identify . . . . .	37
1.65	XFDmaster library . . . . .	38
1.66	Continue on error . . . . .	38
1.67	doublebuffering . . . . .	38
1.68	Nasty audio . . . . .	38

---

---

1.69	VBlank timer	38
1.70	priority	39
1.71	startup	39
1.72	alarm	39
1.73	Function keys	39
1.74	Player group	40
1.75	font	40
1.76	Divider / Directory	40
1.77	Auto sort	41
1.78	Filename prefix cut	41
1.79	Early load	41
1.80	File match pattern	41
1.81	AHI-Soundsystem	41
1.82	AHI-Soundsystem Einstellungen	42
1.83	Save, Use, Cancel	42
1.84	Kommandozeilen-Optionen	43
1.85	Das ARexx-Interface im HippoPlayer	43
1.86	Entwickler	45
1.87	Bekannte Fehler	47
1.88	HippoPlayer's Vergangenheit	47
1.89	hellos	59
1.90	Über den HippoPlayer	61
1.91	Dominik Deobald	61

---

# Chapter 1

## HiP

### 1.1 HippoPlayer - Inhalt

\*\* Hippopotamus Design präsentiert: \*\*

HippoPlayer v2.38

Copyright © 1994-1997 K-P Koljonen

\*\* SHAREWARE \*\*

Der HippoPlayer ist ein Module-Player für den Amiga, der eine Vielzahl von Formaten unterstützt. Das Programm läuft ab Kickstart 1.2 und bietet alles und sogar noch mehr, als die Abspielprogramme, die Kickstart 2.0 oder höher benötigen.

Einführung

Technische Daten

Vertriebsbestimmungen

Registrierung

System-Voraussetzungen

Installation

Modul-Formate

PS3M

AHI

Player-Group

Files einladen

Bedienung

Bekannte Fehler

Vergangenheit

Wo bekommt man den HiP?

Hallo`s und Grüße

Über das Programm

Index

Original Guide erstellt aus der Text-Anleitung von Tuomas Lukinmaa ↔

überarbeitet von Marius Sundbakken, letzte Version von K-P Koljonen,  
übersetzt von

Dominik Deobald

.

## 1.2 Index

Add

AHI

AHI-Konfiguration

Alarm

Archivierer

ARexx-Interface

Audio-Samples

Auto-Sort

Bedienung

Bekannte Fehler

Continue On Error

Delete

Divider / dir

Doublebuffering

Doubleclick

Early Load

---

Einführung

Eject

Fade Volume

File Match Pattern

File Slider

Filebox

Filebox Größe

Filename Prefix-Cut

Files laden

Filter-Kontrolle

Font

Forciere Sampling-Rate

Funktionstasten

Hallo`s

Hotkeys

Installation

Knöpfe und Tastatur

Kommando-Zeilen Parameter

Konfiguration

Lautstärkeregler

MED

Modinfo/Scope

Modul Directory

Modul Info

Modul Info Größe

Modul Program

Move

Musik-Formate

Nasty Audio

---

---

New

Neueste Versionen

Next

Next Module

OctaMED/OctaMED SoundStudio

Pause

Play

Player-Group

Preferences: Player Group

Preferences

Preferences Knopf

Preferences: Play

Priorität

Programm Directory

Programmierer

Protracker

Protracker-Abspielroutine

Protracker-Geschwindigkeit

PS3M

PS3M Einstellungen

PS3M Konfiguration

Registrierung

Sample-Buffer

Save, Use, Cancel

Scopes

Screen

Show

SID

---

Sortieren  
Startup  
Systemvoraussetzungen  
Technische Daten  
TFMX  
TFMX-Geschwindigkeit  
Timeout  
Über den HippoPlayer  
VBlank timer  
Vergangenheit  
Vertriebsbestimmungen  
Vorheriger Sub-Song  
Vorheriges  
Vorwärts  
XFDmaster.library  
XPK Identifikation  
Zurück

## 1.3 Einführung zum HippoPlayer

### Einführung

Einer der Hauptgründe, die mich zum schreiben dieses Programms bewegt haben, war, daß es keinen guten MOD-Player gab, der auf Kick1.3 lief, oder zumindest war mir kein solcher bekannt (Das war 1994, als ich noch einen A500 hatte). Der andere Grund war, daß mein guter Freund Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers) eine Abspielroutine für Screamtracker ]I[-Module programmiert hat, und ich eine gute Benutzeroberfläche für diese haben wollte.

Mein Ziel war es, einen guten Module-Player zu erstellen, der auf allen Amiga-Konfigurationen läuft und viele nützliche Funktionen zur Verfügung stellt. Um hohe Geschwindigkeiten und eine geringe Größe und Speicherauslastung zu erreichen, wurde das Programm komplett in Assembler geschrieben. Das Projekt "HippoPlayer" erblickte am 5.2.1994 das Licht der Welt.

"Neulinge werden schreiend davonlaufen", sagte Nemesis1. Die Bedienung von HiP sieht anfangs vielleicht etwas kompliziert aus, aber das Programm sollte einen Versuch wert sein.

---

HiP unterstützt unter anderem das Screamtracker ]I[, das Fasttracker 1 & 2, das Taketracker und das Multitracker Format (im folgenden als PS3Ms bezeichnet). Das bedeutet, daß man selbst mit einem 68000er Amiga  $\leftrightarrow$  diese vielstimmigen Module anhören kann. Sie alle werden mit der bekannten Routine von Guru abgespielt. HiP war das zweite (oder dritte?) Programm, das die PS3M-Routinen nach Guru's eigenem Player benutzte.

## 1.4 HippoPlayer - Technische Daten

Einige Fakten über den HippoPlayer

- Screamtracker ]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker, 1-32 Stimmen
- SID-Emulation  
by Håkan Sundell & Ron Birk (Läuft auch mit Kick1.2)
- TFMX-Module  
, sowohl die normalen, als auch die 7-Stimmen Version
- Einige 4 bis 8 Stimmen Sample & Synth Formate
- Einfaches 3D-Interface
- Komplette über Tastatur bedienbar
- AppWindow: Einfach Icons in's Fenster von HiP ziehen
- ARexx
- Public Screen-Unterstützung
- Internes Multitasking
- Lädt und entpackt XPK, FImp, PowerPacker, LhA, LZX und Zip Files

HippoPlayer wurde mit folgenden Konfigurationen getestet:

A500/000/7MHz, kick1.2, 0.5+0.5M Speicher (mein alter Amiga)  
 A500/000/7MHz, kick1.3, 0.5+0.5M Speicher  
 A500/000/7MHz, kick2.04, 1+2M Speicher (Black Magician's Amiga)  
 A500/000/28MHz, kick3.1, 1+2M Speicher  
 A1200/020/14MHz, kick3.0, 2+0M Speicher  
 A1200/030/28MHz, kick3.0, 2+4M Speicher (mein Amiga)  
 A1200/030/50Mhz, kick3.0, 2+4M Speicher  
 A4000/040/25MHz, kick3.1, 2+8M Speicher

HippoPlayer wurde/wird entwickelt auf folgenden Computern:

v1.00-v1.25	A500/010,	Kickstart 1.3/3.1,	1+2M Speicher, HD
v1.27-v1.40	A1200/020,	Kickstart 3.0,	2+0M Speicher, HD
v2.00-v??.?	A1200/030,	Kickstart 3.0,	2+4M Speicher, HD

## 1.5 Registrierung von HippoPlayer

### Registrierung

HippoPlayer ist ShareWare und Copyright © 1994-96 K-P Koljonen.

Ich habe am 5.2.1994 angefangen, den HippoPlayer zu programmieren und habe seitdem unzählige Stunden mit Programmieren und Debuggen verbracht, um die Wünsche der User zu erfüllen. Das war nicht immer einfach und lustig, sondern oft harte Arbeit!

Wenn dir HiP gefällt und du mich zum Entwickeln weiterer Versionen anspornen willst, solltest du dir überlegen, ob dir das Programm eine Registrierung wert ist.

Um dich registrieren zu lassen, schicke eine Diskette und den unten genannten Betrag an

meine Adresse

. Nicht vergessen, die

eigene Adresse anzugeben. Und auf jeden Fall eine DISKETTE MITSCHICKEN!

Die Registrierung kostet 15 DM (40 FIM, 60 SEK, 60 NOK, 6 GBP, 10 US\$. BITTE KEINE AUSLÄNDISCHEN (nicht-finnischen) MÜNZEN SCHICKEN!

Du bekommst dann die Diskette mit der neuesten Version von HiP und einem Keyfile von mir zurück. Das Key-File darfst du nicht weitergeben, es ist nur für deinen eigenen Gebrauch gedacht. Das Key-File wird auch mit möglichen zukünftigen Versionen des Programms zusammenarbeiten.

Eine Registrierung über E-Mail ist auch möglich. Schicke mir einfach das Geld über die Post zu (Diskette ist dann überflüssig) und nenne mir deine E-Mail Adresse. Ich maile dir dann dein Key-File zu.

Es gibt keine funktionalen Unterschiede zwischen der registrierten und der unregistrierten Version.

Unterstütze hochwertige Software! Lass dich registrieren!

## 1.6 HippoPlayer - Vertriebsbestimmungen

### Vertriebsbestimmungen

Der HippoPlayer kann frei weitergegeben werden, so lange alle Files unverändert zusammen bleiben. Eine kommerzielle Nutzung ist ohne Erlaubnis des

Autors

---

nicht gestattet.

Amiga-Zeitschriften, die HiP auf ihrer Cover-Disk haben wollen, müssen mir die entsprechende Ausgabe kostenlos zuschicken.

## 1.7 Wo bekommt man den HiP?

Wo und Wie bekommt man die neueste Version?

Wer Zugang zum Internet, und dort speziell zum World Wide Web (WWW) hat, kann das Programm unter der URL <http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p/> bekommen.

Hier gibt's auch öffentliche Beta-Versionen.

---

Wer Zugriff auf's AmiNet hat, bekommt die neueste Version im File `mus/play/hippoplayer.lha`.

---

Und die dritte Möglichkeit ist das JuJu mAgicBoArD. Die Nummern bekommt man von Zymosis Members.

## 1.8 HippoPlayer - System-Voraussetzungen

### System-Voraussetzungen

Hardware:

Jeder Amiga mit etwas Speicher und mindestens Kick1.2

Software:

`reqtools.library` (beliebige Version)

Die Kick1.3 `reqtools.library` ist im Archiv enthalten.

Folgende Software wird nicht benötigt, ist aber empfohlen:

Um...	braucht man...
-----	-----
XPK-Files zu laden	<code>xpkmaster.library</code> und ein paar Sublibs
PowerPacker-Files zu laden	<code>powerpacker.library</code>
LHA, LZX, ZIP-Files zu laden	Siehe
Packer	
Andere gepackte Formate zu laden	<code>xfdmaster.library</code>
SID-Files zu spielen	<code>PlaySID.library</code>
4-Stimmige MED-Module zu spielen	<code>medplayer.library v6+</code>
5 bis 8-Stimmige MED-Module	<code>octaplayer.library v6+</code>
1 bis 64-Stimmige MED-Module	<code>octamixplayer.library v7+</code>
das AHI Audio System zu nutzen	das AHI Audio System :)

Die benötigten Player-Librarys befinden sich im Archiv:

reqtools.library and powerpacker.library copyright © Nico François.  
 xpkmaster.library copyright © Urban Dominik Müller.  
 PlaySID.library copyright © Per Håkan Sundell & Ron Birk.  
 medplayer, octaplayer and octamixplayer libraries copyright © Teijo Kinnunen.  
 xfdmaster.library copyright © Georg Hörmann.  
 AHI audio system copyright © Martin 'Leviticus' Blom.  
 mline.library copyright © Conny & Christian Cyréus

## 1.9 Installation des HippoPlayer

### Installation

- Kopiere HiP und eines der Icons (.INFO) in ein beliebiges Verzeichnis.
- Kopiere das File HippoPlayer.group in's S:-Verzeichnis oder stelle seine Position auf der Platte später in den Einstellungen ein.
- Kopiere HippoPlayer.PS3M nach S:.
- ~Kopiere die Player-Librarys vom libs-dir nach LIBS:
- ~Kopiere die reqtools.library nach LIBS:  
 Tip: Wenn dort schon eine REQTOOLS.LIBRARY vorhanden ist, sollte man überprüfen, welche der beiden Dateien die neuere ist. Eben diese sollte man benutzen.

## 1.10 Unterstützte Modul-Formate

### Unterstützte Modul-Formate

Erklärungen zur Liste:

Stop/Continue	= 1 - Die Module können während dem Spielen angehalten und an der gleichen Stelle wieder weitergehört werden (Pause).
Multiple songs	= 2 - Diese Module können mehrere Subsongs enthalten.
Volume	= 3 - Es ist möglich, die Lautstärke zu regeln.
End detect	= 4 - Das Song-Ende wird erkannt.
Forward/backward	= 5 - Man kann im Lied vor und zurückspulen.
CIA fast forward	= 6 - Man kann das Lied doppelt oder viermal so schnell anhören, indem man LMB/RMB und ">" benutzt.
AHI support	= 7 - Dieses Format kann durch AHI gespielt werden.

Die mit einem Stern ("\*") markierten Formate beinhalten die Abspielroutine im Module selbst. Ich kann nicht garantieren, daß sie immer so laufen, wie sie

sollen. Das ist auch der Grund, warum sie in der Player-Group nicht enthalten sind.

Format	1234567	Autor
-----		
Eingebaute Abspielroutinen		
David Whittaker	xx---x-*	David Whittaker
Delta Music v2.0	x-x--x-*	Bent Nielsen
Fred	xx---x-*	Frederic Hahn & JC
Hippel	xx---x-*	Jochen Hippel
Maniacs of Noise	xxx--x-*	Maniacs of Noise
Mark II	x----x-*	Cachet Software
MED 4-64ch		
	xx-xx--	Teijo Kinnunen
Music Assembler	x-x--x-*	Oscar Giesen & Marco Swagerman
MusiclineEditor	xxx----	Conny & Christian Cyr�us
Old Soundtracker	xxxxxx-	K-P Koljonen
Protracker		
	xxxxxxx	K-P Koljonen
SID		
(Player-Library)	xx-x--	H�kan Sundell & Ron Birk
SIDMon v1.0	x----x-*	Reiner van Vliet
Sonic Arranger	-x-----*	Carsten Schlote
Abspielroutinen in der		
Player-Group		
BP SoundMon v2.0	x-xxxx-	Brian Postma
BP SoundMon v3.0 (v2.2?)	x-xxxx-	Brian Postma
DIGI Booster	x-xxx--	Tomasz Piast (Tap)
Fasttracker 1	x-xxx-x	Jarno Paananen
Fasttracker 2	x-xxx-x	Jarno Paananen
Future Composer v1.0-v1.4	x-xx-x-	SuperSero (of the Superions)
Hippel-COSO	xxxx-xx	Jochen Hippel
IFF 8SVX/RIFF WAVE/AIFF samples		
x-xx---	K-P Koljonen	
JamCracker	x--x-x-	M. Gemmel
Multitracker	x-xxx-x	Jarno Paananen
Oktalyzer	--xx---	Armin Sander
Taketracker	x-xxx-x	Jarno Paananen
TFMX		
	xxxxx--	Chris H�lsbeck
TFMX 7ch	xxxxx--	Chris H�lsbeck & Jochen Hippel
The Player 6.1A	x-x----	Jarno Paananen
THX Sound System	xxxx---	Martin Wodok (Dexter/Abyss)
Screamtracker 3	x-xxx-x	Jarno Paananen

## 1.11 MED

MED

Der Hippo-Player unterstützt verschiedene MED-Formate, nämlich MMD0, MMD1, MMD2 und MMD3.

4-Kanal Module können mit der MEDPLAYER.LIBRARY V6 oder höher abgespielt werden.

5-8-Kanal Module benötigen die OCTAPLAYER.LIBRARY V6 oder besser.

1-64 Stimmige Module, die mit dem OctaMed-Soundstudio erstellt wurden, werden über die OCTAMIXPLAYER.LIBRARY V7 oder besser abgespielt.

Man kann ein paar Einstellungen zu MED in der PS3M-Konfigurations-Abteilung in den Prefs einstellen. Diese wären im einzelnen:

- High-Quality Mixing bei 5-8 stimmigen Modulen ist aktiv, wenn die Sample-Rate mindestens 25000 Hz beträgt. Ansonsten ist es aus.
- Die Mixing-Rate bei OMSS-Files entspricht der eingestellten Mixing-Rate.
- Die Qualität (8/14 Bit), die eingestellt wurde, gilt auch für OMSS-Files.

## 1.12 Player-Group

Player-Group

Die Player-Group (HippoPlayer.group) ist ein File, daß die Abspielroutinen enthält, die nicht im Hauptprogramm eingebunden sind. Der tiefere Sinn liegt darin, daß durch das Auslagern selten benutzter Routinen der Speicherverbrauch um etwa 40 bis 50 KBytes gesenkt werden kann. Das klingt vielleicht nicht viel, kann aber auf Systemen mit wenig Speicher wahre Wunder wirken. Man kann in den {"Preferences" link prefs} selbst einstellen, wo der HippoPlayer nach dieser Player-Group suchen soll. ←

## 1.13 Files einladen

Files einladen

Normalerweise werden alle Module in den CHIP-Speicher geladen.

Folgende Formate können vom FAST-RAM aus abgespielt werden und werden dort hingeladen, wenn dies möglich ist:

- - SID
  - 
  - PS3M
  - 
  - TFMX

- (Nur die Song-Daten, Samples immer im CHIP-RAM!)
- Oktalyzer 8 Kanal-Module
  - 
  - OctaMED
  - 8-64 Kanal-Module
  - 
  - Protracker
  - (Nur wenn PT FAST-RAM Player gewählt ist)
  - DIGI Booster
  - THX
- Gepackte Files werden erst in's CHIP-RAM geladen, dann wird überprüft, ob sie in's FAST-RAM verschoben werden können.
  - XPK-Gepackte Files können identifiziert werden, indem der erste Daten-Chunk entpackt wird. dieser wird dann zum überprüfen herangezogen.
  - LhA, LZX und Zip-Files können auch überprüft und in's FAST-RAM geladen werden.

SID  
,

Oktalyzer und

PS3M  
-Module und  
TFMX

Song-Daten werden wenn  
möglich in den FAST-Speicher geladen.

Alle gepackten Files werden in's CHIP geladen. Es ist allerdings möglich, erst ein Stück vom Anfang eines XPK-Files zu entpacken und zu überprüfen, ob es sich um eines der oben genannten Formate, um ein Protracker-Modul oder ein Modul, das mit den PS3M-Routinen abgespielt wird, oder um ein Modul handelt, daß mit dem FAST-RAM Abspieler gespielt werden kann (Wenn man ihn aktiviert hat oder das Modul nicht in den CHIP-Speicher paßt).

Vorteile des FAST Speichers:

- FAST RAM ist viel schneller als CHIP-RAM. Das mixen der Kanäle kann schneller ablaufen.
- CHIP RAM wird nicht so stark belastet, wenn das Modul in den FAST-Speicher geladen wird.

## 1.14 Das Protracker-Format und dessen HippoPlayer-Unterstützung

Protracker

Das Protracker-Module-Format ist das am weitesten verbreitete Format auf dem Amiga. Im HiP ist meine eigene Abspielroutine enthalten.

- Module mit mehreren Subsongs

Es gibt ein paar Module, die mehrere Songs enthalten, die mittels des "B"-Befehls voneinander getrennt sind. Der HiP erlaubt es, diese korrekt

abzuspielen. Mittels den Knöpfen "|<" und ">|" oder deren äquivalente auf der Tastatur kann man die verschiedenen Lieder auswählen. Der erste Player auf dem Amiga, der diese Funktion enthält! :)

- Fast RAM-Player

Der PT Fast RAM-Player kann von den Prefs aus aktiviert werden. Dieser Player kann Protracker-Module vom FAST-RAM aus abspielen. Diese Methode ist bei kleinen Samples noch nicht sehr effektiv. Bisher werden auch noch keine gepackten Samples unterstützt - ein XPK-Sample Support ist aber schon geplant.

Es wird auch weiterhin ein kleiner Bereich im CHIP-Speicher benötigt. die Größe dieser Buffer kann in den

Prefs  
eingestellt werden.

- Alte SoundTracker-Modules

HiP erkennt alte SoundTracker-Module und konvertiert sie in's ProTracker Format. Es wird dadurch kurzzeitig die doppelte Menge an Speicher gebraucht. Das sollte aber nur selten ein Problem sein, da die alten ST-Module meist sehr klein waren.

## 1.15 tfmx

### TFMX

HiP kann TFMX-Module mit 4 und 7 Stimmen abspielen. Zum Beispiel die Lieder der Turrigan-Reihe wurden in diesem Format erstellt. Ein TFMX-Modul besteht aus zwei Files. Diese haben die Namen "MDAT.<name>" und "SMPL.<name>". Um die Lieder abzuspielen, muß man das MDAT-File auswählen. Der HippoPlayer versucht dann das SMPL-File zu laden. Als Alternative dazu bietet sich das TFHD-Format an, in dem einfach die beiden Files zu einem zusammengefasst werden. Es existiert dazu ein entsprechendes Konvertier-Programm.

Die Mixing-Rate der 7 Stimmen TFMX-Abspielroutine kann eingestellt werden. Eine höhere Rate gibt bessere Qualität, braucht aber auch eine höhere CPU-Leistung. Wenn beim Abspielen Noten übersprungen werden oder ein Knacken beim Abspielen zu hören ist, sollte man in den

Preferences  
eine geringere Mixing-Rate wählen.

## 1.16 ps3m

### PS3M

"PS3M" beinhaltet die folgenden Formate:

- Screamertracker ]I[
- ~Protracker

- ~Fasttracker 1 & 2
- ~Takettracker
- Multitracker

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers) hat Abspielroutinen für diese Module programmiert. Diese wurden in einer Mixing-Engine untergebracht, die 1 bis 32 Stimmen gleichzeitig abspielen kann. Diese Routine ist extrem schnell. Sogar auf einem A500 kann man achttimmige Module anhören. Die Routine braucht eine ganze Menge Speicher für seine Puffer, also nicht überrascht sein!

Die Mixing-Rate kann man beliebig einstellen. Ein höherer Wert bedeutet eine bessere Qualität, aber eine höhere Prozessor-Auslastung. Wenn man auf einem A500 die System-Freundliche Einstellung fährt, wird wahrscheinlich der Computer blockiert. Daher sollte man für die bestmögliche Qualität den "Killer-Mode" wählen.

PS3M erlaubt die Wahl von Mixing-Rates über 28 kHz, was normalerweise das Hardwarelimit ist. In ein paar AGA (ECS auch?)-Modes sind höhere Mixing-Rates möglich. Die Werte der folgenden Tabelle habe ich durch Herumexperimentieren herausbekommen. Ich benutzte dabei Maximum-Overscan.

Maximale Mixing-Rates bei verschiedenen Screenmodi

PAL	28 kHz
NTSC	28 kHz
Euro36	28 kHz
DblPAL	54 kHz
DblNTSC	54 kHz
Euro72	58 kHz
Multiscan	58 kHz
Super72	46 kHz

Achtung: Bei zu hohen Mixing-Rates klingt es nicht mehr gut.

Im 14-Bit Modus ist eine CyberSound-Kalibration möglich, um die bestmögliche Qualität zu erreichen.

Der "Killer Mode" löst Enforcer-Hits aus! Er verbietet einige Interrupt-Vektoren. Wenn man den Killer-Mode benutzt, sollte man keinen Enforcer benutzen.

Diese Module können und sollten vom FAST-RAM aus abgespielt werden.

PS3M kann über die  
 Preferences  
 oder ein  
 Konfigurationsfile  
 konfiguriert werden.

## 1.17 PS3M Konfigurationsfile

PS3M Konfigurationsfile

Es ist möglich, die PS3M-Routinen über das Config-File "S:HippoPlayer.PS3M"

zu konfigurieren. HiP stellt sich immer beim Laden eines Modules jeweils nach diesem File ein.

Im File HippoPlayer.PS3M kann man Einstellungen für jede beliebige Zahl von Stimmen in Modulen einstellen. In den CHANNEL und SONG-Einstellungen kann man die Werte, die man nicht einstellen will, mit '?'s angeben. Das ist dazu gut, die Mixing-Rate vom HippoPlayer aus und den Volume-Boost vom PS3M-Konfigfile aus einstellen will.

Das File ist weitestgehend selbsterklärend und es sollte kein großes Problem darstellen, es an die eigenen Wünsche anzupassen. Wenn man das File nicht benutzen will, kann man es aus dem S: - Directory löschen.

## 1.18 sid

SID

SID-Songs sind Lieder, die aus C64 Spielen und Demos geklaut wurden. Es werden sowohl das FILE+ICON als auch das PSID-File Format unterstützt. Die Lieder werden ueber die PlaySID.library von Håkan Sundell und Ron Birk abgespielt. Tolle Arbeit, Jungs!

\*\*\* Zusatz 1: Unter Kickstart 1.2/1.3 laeuft die playsid.library v1.1 nicht, da diese einige Kick2.0+ - Funktionen benutzt. Ich habe einen kleinen Patch programmiert, der dieses Problem umgeht. Dieser Patch funktioniert aber nur mit Version 1.1 der Library und mit Kickstart Versionen 1.2 und 1.3.

\*\*\* Zusatz 2: Benutzer des Programms EXECUTIVE sollten dieses so konfigurieren, daß es einen anderen Timer als CIAB benutzt, denn dieser wird von der Playsid.Library benötigt.

## 1.19 Abspielen von Samples mit dem HippoPlayer

Audio-Samples

HiP kann die folgenden Audio-Sampleformate abspielen:

- IFF 8SVX 8-bit mono/stereo
- AIFF 8/16-bit mono/stereo
- RIFF WAVE PCM 8/16-bit mono/stereo

Die Samples können beliebig lang sein, da beim Abspielen immer nur kleine Stücke des Samples eingeladen werden. Es wird eine kleine Menge an Chip-Ram für die Buffer benötigt. Die Größe von diesen kann in den

Preferences  
eingestellt werden.

Im Normalfall werden 16-bit Samples vor dem Abspielen in 8-bit Samples umgewandelt. Eine bessere Abspielqualität kann man allerdings erreichen, indem man die 14-bit Ausgabe wählt. Dies kann man in den

Preferences  
unter den

---

PS3M settings

einstellen, wo man die Cybersound

Kalibrierung aktivieren sollte (Aber auch hier frißt die Umwandlung der Samples Prozessorpower).

Es gibt keine "Standart" 14-bit Ausgabe beim Sample-Playing. Es gibt nur die Auswahlmöglichkeiten 8-bit und 14-bit Kalibriert.

Außerdem hat bei der 14-bit Ausgabe der Lautstärke-Regler keine Wirkung. Das resultiert aus der etwas komplizierteren Ausgabemethode.

## 1.20 Bedienung des HippoPlayer

Bedienung des HippoPlayer

Mouse & Tastatur

Wie man den HiP mit Mouse und Tastatur bedient.

Preferences

Wie man den HiP konfigurieren kann.

Kommandozeilenparameter

Wie man den HiP von der Shell aus benutzt.

ARexx

Wie man den HippoPlayer ARexsx-Port nutzt.

Entwickler

Wie man externe Tools für den HiP erstellt.

## 1.21 Mouse & Tastatur-Bedienung

Das User-Interface

```

-----
| ----- |
| |
|           Modinfo/Scope           | |
| ----- |
|
| <<
| <
| <<
| >
| >>
| >|

```

```
>>|
||
^
i
|
|
Lautstärke
New
Add
Del
Prg
M
S
Pr
|
|
|
F
+-----|
|
i
|
|
|
l
|
|
|
e
|
|
|
|
S
|
Filebox
|
|
|
l
|
|
|
i
|
|
|
d
|
|
|
e
```



[~]: Verkleinert das Fenster auf die Titelbar und wieder zurück.

Das gleiche erreicht man, indem man:

- Auf das Zoom-Gadget des Fensters klickt
- Mit dem rechten Mousebutton auf etwas klickt, was keine Funktion auf die RMT legt.

Man kann diesen Knopf auch dazu "missbrauchen", um das HiP Fenster nach vorne zu holen (siehe

Hotkey

). Das kann

nützlich sein, wenn man den Hippoplayer irgendwo zwischen dutzenden von anderen Fenstern und Screens verlegt hat.

[O]: File-Kommentar für das aktuelle File ändern.

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]: Die  
Hotkey  
-Kombination.

Wenn man diese Tastenkombination gedrückt hält und einen der oben genannten Knöpfe betätigt, kann man den Hippoplayer auch bedienen, wenn sein Fenster nicht aktiviert wurde. Es gibt noch einen zweiten Weg, dies zu bewerkstelligen, nämlich über

ARexx

[HOTKEY] + [H]: Läßt das HiP-Fenster komplett verschwinden oder holt es zurück.

[HOTKEY] + [I]: Verkleinert/-gerößert das Fenster für HotKeys. Siehe [~].

## 1.22 Filebox

Filebox

Hier wird eine Liste der Module angezeigt. Es gibt zwei Möglichkeiten darin ein Modul anzuwählen:

- Mit der linken Mouse-Taste auf einen der Namen klicken.
- Mittels der Cursorstasten hoch-/runterscrollen. Die SHIFT-Taste beschleunigt den Scrollvorgang. Mit Return wird das Lied gestartet.

Das ausgewählte Lied wird durch einen Balken hinterlegt.

## 1.23 File Slider

File Slider

Man kann die Module-Liste nach oben und unten verschieben, indem man diesen Balken nach oben oder unten zieht.

## 1.24 Lautstärke

Lautstärke

Tastatur: [V], [B]  
10er-Block: [-], [+]

Hiermit kann man die Lautstärke einstellen. Dieses Feature wird nicht von allen Module-Formaten unterstützt.

## 1.25 Preferences

Linke Mousetaste:

Preferences

Tastatur: [R]

Zeigt das Preferences-Fenster. Man kann das Fenster auch über diesen Knopf schließen. Alle Hotkeys des HippoPlayer funktionieren auch im aktivierten Prefs-Fenster.

---

Rechte Mousetaste:

Filebox ein-/ausblenden

Blendet die Filebox im Hauptfenster ein oder aus.

## 1.26 sort

Linke Mousetaste:

Liste sortieren

Tastatur: [S]

Sortiert die Modules in der Filebox alphabetisch. Unterteilte Sektionen werden unabhängig voneinander sortiert. Also keine Angst, daß auf ein mal alles vermischt ist :)

---

---

Rechte Mousetaste:

Sucht einen angegebenen Eintrag in der Filebox

Tastatur: [F], [SHIFT+F]

Mit dieser Funktion kann man ein Modulename entsprechend eines angegebenen Such-Patterns finden. [SHIFT+F] setzt eine unterbrochene Suche fort.

## 1.27 move

Linke Mousetaste:

Ein File verschieben

Tastatur: [M]

10er-Block: [ ]

Beim ersten klick auf diesen Knopf wird das angewählte File aus der Liste entfernt. Bei einem zweiten Klick (oder auf ">", RETURN oder ENTER) wird das File an der aktuellen Position in der Filebox wieder eingesetzt.

---

Rechte Mousetaste:

Fügt einen Unterteilungsbalken in der Fileliste ein

Tastatur: [Q]

Diese Funktion erlaubt es, Unterteilungen der Fileliste vorzunehmen. Man kann dann z.B. nach Komponist oder ähnlichem trennen. Siehe auch

Preferences

.

## 1.28 Module-Programm

Linke Mousetaste:

Module-Programm laden

Tastatur: [P]

10er Block: [.]

Es wird ein Filerequester angezeigt, in dem man ein Module-Programm zum laden auswählen kann. Die aktuelle Fileliste wird gelöscht.

---

Rechte Mousetaste:

---

Module-Programm speichern

Tastatur: [W]

Speichert das aktuelle Module-Programm in ein File ab.

## 1.29 delete

Linke Mousetaste:

Module löschen

Tastatur: [D], [BACKSPACE]

10er Block: [[]]

Entfernt das gewählte Module aus der Filebox.

---

Rechte Mousetaste:

File löschen/Unterteilungs-Gruppe löschen

Tastatur: [SHIFT+D], [SHIFT+BACKSPACE]

Entfernt das aktuell gewählte File aus der Filebox und löscht es von der Diskette. Vorsichtig benutzen!

Wenn man diese Funktion auf einem Unterteilungsbalken benutzt, so wird alles unterhalb des Balken aus der Fileliste gelöscht.

Achtung! Wenn man den Knopf im Fenster benutzt, erscheint ein Fenster mit einer Meldung "ARE YOU SURE?" (Sind Sie sicher?), aber wenn man die Tastaturkombination benutzt, wird keine Warnung ausgegeben.

## 1.30 add

Linke Mousetaste:

Fügt Module in die Filebox hinzu

Tastatur: [A]

10er Block: [0]

Diese Funktion fügt Module ans Ende der Filebox an. Man kann Auch Directorys anwählen. HiP durchsucht diese und alle darin enthaltenen Unterverzeichnisse nach Files und nimmt sie dann auf.

Jedes hinzugefügte Directory kann einen eigenen haben.

Es wird der Filerequester aus der REQTOOLS.LIBRARY benutzt. Um mehrere

Files auszuwählen, muß man SHIFT gedrückt halten.

---

Rechte Mousetaste:

Files einfügen

Tastatur: [T]

10er Block: [/]

Die gleiche Funktion wie oben, nur werden die Files hinter dem aktuell ausgewählten File in der Liste eingefügt.

### 1.31 new

Linke Mousetaste:

Neu

Tastatur: [N]

Leert die Fileliste und öffnet einen Filerequester zur Auswahl von Files. Das erste ausgewählte File wird gleich gespielt.

---

Rechte Mousetaste:

Clear

Tastatur: [C]

Leert die Fileliste.

### 1.32 Module-Info

Linke Mousetaste:

Module-Info

Tastatur: [I]

Öffnet das Module-Info Fenster. Hier werden ein paar Informationen über das aktuell im Speicher befindliche Module ausgegeben.

Man kann den Text mit dem Scrollbalken links oder mit den Cursorstasten verschieben. SHIFT beschleunigt das Scrollen. Das Fenster kann geschlossen werden, indem man die Taste "I" betätigt, den [I]-Knopf auf dem Hauptfenster betätigt oder oben links auf das Schließ-Gadget drückt.

Bei folgenden Formaten werden die Samplennamen angegeben:

---

Protracker, DIGI Booster, Screamtracker ]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker, MED.

Sample-Playing

Bei Protracker-Module, die vom CHIP-RAM aus abgespielt werden (PT-REPLAYER muss auf Norm stehen), besteht die Möglichkeit, aus dem Info-Fenster dei Samples abzuspielen.

Das geht, indem man mit der linken Mousetaste auf den Sample-Namen klickt. Die Tonhöhe wird durch die waagrechte verschiebung der Mouse angegeben. Ganz links liegt das C` und ganz rechts erklingt das H```.

---

Rechte Mousetaste:

About HippoPlayer

Tastatur: [HELP]

Öffnet ein Fenster mit Infos über den Hippoplayer. Die Bedienung dieses Fensters läuft paralell zum Module-Info Fenster.

### 1.33 eject

Eject

Tastatur: [TAB]

Stoppt das aktuell abgespielte Module und entfernt es aus dem Speicher.

### 1.34 pause

Pause

Tastatur: [SPACE]

10er Block: [5]

Schaltet die Pause während dem Spielen an/aus. Wenn die Musik angehalten ist, erscheint im Textausschnitt oben am Fenster ein entsprechender Text.

### 1.35 Nächstes Module

Nächstes Module

Tastatur: [L]

10er Block: [6]

Lädt und startet das nächste Module in der Liste.

---

## 1.36 Vorheriges Module

Vorheriges Module

Tastatur: [K]  
10er Block: [4]

Lädt und startet das vorherige Module in der Liste.

## 1.37 Nächster Sub-Song

Nächster Sub-Song

Tastatur: [ARROW RIGHT]  
10er Block: [6]

Spielt den nächsten Sub-Song.

## 1.38 Vorheriger Sub-Song

Vorheriger Sub-Song

Tastatur: [ARROW LEFT]  
10er Block: [4]

Spielt den vorherigen Sub-Song.

## 1.39 vorwärts

Vorwärts

Tastatur: [.]  
10er Block: [3]

Wenn diese Funktion unterstützt wird, springt die Play-Routine eine Song-Position weiter.

Wenn das Module  
pos/len  
unterstützt:

- Linke Mousetaste + 'Forward' = Eine Position weiter springen  
Tastatur: [.] , 10er Block [3]
- Rechte Mousetaste + 'Forward' = Spielgeschwindigkeit verdoppeln  
Tastatur: [SHIFT+.] , [SHIFT] + 10er Block [3]

Wenn das Moduleformat nicht  
pos/len

---

unterstützt:

- Linke Mousetaste + 'Forward' = Spielgeschwindigkeit verdoppeln  
Tastatur: [.] , 10er Block [3]
- Rechte Mousetaste + 'Forward' = Spielgeschwindigkeit vervierfachen  
Tastatur: [SHIFT+.] , [SHIFT] + 10er Block [3]

Die normale Abspielgeschwindigkeit wird bei folgenden Aktionen wiederhergestellt:

- Auf den 'Forward'-Button klicken.
- Die 'Forward' Funktion auf der Tastatur [.] oder dem 10er Block [3] aufrufen.
- Zwei mal auf den  
    'Pause'  
    -Button klicken.
- Die  
    Pausetaste  
    auf der Tastatur zwei mal drücken.

## 1.40 zurück

Zurück

Tastatur: [,]  
10er Block: [1]

Springt eine Song-Position zurück.

## 1.41 play

Play

Tastatur: [RETURN]  
10er Block: [ENTER]

Lädt und startet das aktuell gewählte Module. Wenn man bereits das aktuell gewählte Module spielt, so wird es neu gestartet. Wenn kein Module ausgewählt ist, bekommt man einen Filerequester präsentiert, wo man eines laden kann.

## 1.42 Mod-Info/Scope Schalter

Linke Mousetaste:

Module Info-Fenster öffnen/schließen

Diese Funktion entspricht einem Klick der linken Mousetaste auf den

---

I - Knopf

.

---

Rechte Mousetaste:

Scope-Fenster öffnen/schließen

Öffnet oder Schliesßt das  
Scope  
-Fenster.

## 1.43 HippoPlayer konfigurieren

Preferences

Wenn man auf den "Prefs"-Knopf drückt. Hier bekommt man ein Fenster präsentiert, daß das Einstellen der gewünschten Funktionen erlaubt. Es gibt ein paar Requester, bei denen man zwischen mehreren Punkten wählen kann. Mitteld eines klicks mit der rechten Mousetaste kann man hier ein kleines Menü aufrufen.

General (Allgemeines)

Play

Timeout  
(Zeitbegrenzung)

Alarm

Startup

Function keys  
(Funktionstasten)

Hotkeys

Doubleclick

Continue on error  
(Bei Fehler weitermachen)

Early load  
(Vorausladen)

Divider / dir

Auto sort

Priority

Display (Anzeige)

Show

Screen

Filebox size

Module info size

Font

Scopes

Prefix cut  
(Prefix abschneiden)

Playing (Abspielen)

Player group

Filter control

Fade volume

Nasty audio

VBlank timer

Protracker tempo

PT replayer

TFMX rate

Sample buffer

Force sampling rate

Loading (Laden)

Modules

Programs

Archivers  
(Packer)

Doublebuffering

XPK identify

XFDmaster library

File match pattern  
PS3M

---

PS3M settings  
AHI  
  
AHI audio system settings  
  
Save, Use, Cancel

## 1.44 Preferences: General/Play

Play

- List repeatedly  
Spielt die Module in der Liste von vorne bis hinten und fängt dann wieder vorne an.
- List once  
Spielt die Module in der Liste ein mal von vorne bis hinten durch.
- Module repeatedly  
Spielt EIN Modul immer wieder.
- Module once  
Spielt EIN Modul ein mal und stoppt dann.
- Modules in random order  
Spielt die Module in zufälliger Reihenfolge. Ein Modul wird nicht ein zweites mal gespielt, bevor nicht alle anderen Module gespielt wurden.

"PLAY" beeinflusst nur die Abspieler, die das Ende des Modules erkennen können.

## 1.45 show

Show (Infos in der Fenster-Titelzeile)

- Time, pos/len, song

Zeigt die Abspielzeit, die aktuelle Abspielposition und die Länge des Moduls, je nach Module-Typ die Nummer des aktuellen und die Zahl der insgesamt enthaltenen Sub-Songs und den Name des Moduls.

- Time/duration, pos/len

Berechnet bei Protracker-Modulen und bei Samples die Länge und zeigt sie an. Bei anderen Formaten wie das vorherige.

- Clock, free memory

Aktuelle Uhrzeit (24-Stunden) und freien CHIP und FAST-Speicher in KBytes.

---

- Module name

Zeigt nur den Module-Name.

## 1.46 Filter

Filter

Schaltet das Filter an, aus oder überlässt die Kontrolle dem Modul (empfohlen).

## 1.47 Module-Directory

Module-Directory

Voreingestelltes Module-Directory.

## 1.48 Program-Directory

Program-Directory

Voreingestelltes Directory für Modul-Programme.

## 1.49 screen

Screen

Auswahl eines öffentlichen Screens (PubScreen). Alle HiP-Fenster und Requester werden auf diesem Screen geöffnet. Wenn der gewählte Screen nicht existiert, werden die Fenster auf dem Standard-Screen (im Normalfall die Workbench) geöffnet.

## 1.50 Protracker-Tempo

Protracker-Tempo

Aktiviert oder deaktiviert den Befehl TEMPO des Protrackers. Das ist besonders dann nützlich, wenn man ältere Module mit Geschwindigkeitsangaben von mehr als \$1F hören will. Diese Einstellung gilt auch für THE PLAYER-Module.

## 1.51 PT replayer

### Protracker-Replayer

- Normal

Normale Protracker-Abspielroutine benutzen.

- Fastram

Spielt Protracker-Module aus dem FAST-RAM ab.

- PS3M

Benutzt Guru's

PS3M

um die Module vom CHIP oder FAST-RAM abzuspielen. So kann man dessen Features, wie z.B. Real-Surround benutzen.

## 1.52 scopes

### Scopes

Scopes sind Fenster mit Anzeigen zu den derzeit abgespielten Samples. Das sind beispielsweise Oszilloskope und ähnliche Dinge.

Ein bestimmter Scope-Typ wird ausgewählt, indem man mit der Mouse einen der 5 Scopes aus der Liste auswählt und die BARS-Auswahl nach seinen Vorstellungen einstellt.

Das Scopes-Fenster wird aktiviert, indem man entweder auf den SCOPE ON/OFF Knopf drückt oder auf <Z> drückt oder mit der rechten Mousetaste auf das linke Drittel der Infobox klickt. Hat man genug, kann man das Fenster wieder schließen, indem man entweder das Fenster schließt, einen der oben genannten Knöpfe betätigt oder mit der rechten Mousetaste in das Scope-Fenster klickt.

Diese Scopes gelten für Protracker-Module:

#### Type

- Quadrascope (& bars)

Sieht aus wie die Scopes im Protracker.  
Kanal-Anordnung: 1,2,3,4.

- Hipposcope (& bars)

Mir ist einfach kein besserer Name eingefallen... Bass-Sounds sehen gut aus.  
Kanal-Anordnung: 1,2,3,4.

- Frequency analyzer (& bars)

Dieser verbraucht etwas mehr Prozessor-Leistung. Es gibt eine Anzeige für die linke Seite und eine für die rechte. Diese funktion soll die Frequenzen anzeigen, ohne periodische Werte zu benutzen. Die Funktionsweise basiert nicht auf FFT, sondern auf einer interessanten Idee von Guru. Die Tiefen sind auf der linken Seite, die Höhen rechts. Kanal-Anordnung: 1,4,2,3.

- ~Patternscope

Protracker "Emulator". Zeigt die Pattern-Daten, vier Fake-VU-Meter und vier kleine Tonhöhen-Kästchen. Kanal-Anordnung: 1,2,3,4.

- F. Quadrascope (& bars)

F. bedeutet gefüllt. Inspiriert durch Guru/S2's Routine von vor ein paar Jahren. Kanal-Anordnung: 1,2,3,4.

## Bars

Die Bars sollen die Lautstärke und Tonhöhe der Samples anzeigen. Die senkrechte Position gibt die Tonhöhe an, die Länge der Balken die Lautstärke.

Für PS3M existieren nahezu die gleichen Scopes: Quadrascope (Stereoscope), Hipposcope, Frequenz-Analyser und das gefüllte Quadrascope (Stereoscope). Es werden aber keine Bars unterstützt.

Die Sample-Abspielroutine unterstützt die Modes Monoscope und gefülltes Monoscope.

Die Scopes brauchen ein paar Kilobytes an Speicher. Sie laufen mit der System-Priorität -30, so daß die sich eigentlich mit nichts in die Wolle kriegen sollten.

## 1.53 TFMX-Rate

TFMX-Rate

Mixing-Rate für die 7-Stimmigen

TFMX  
-Module.

## 1.54 Sample Buffer

### Sample Buffer

Hier kann man einstellen, wie viel Speicher die Abspielroutine für Samples im CHIP-RAM fuer einen Buffer benutzen soll. Da zwei Buffer benötigt werden, wird auch die doppelte Menge des hier eingestellten Speichers verwendet. Bei schnellen Festplatten kann man kleine Werte benutzen, während langsame Medien besser mit einer großen Zahl laufen.

## 1.55 Force sampling rate

### Force sampling rate

Dies ist eine Einstellung für die Sample-Abspielroutine

.

Normalerweise wird beim Abspielen von Samples der im Sampleheader angegebene Wert benutzt. Über diesen Regler kann man aber eine beliebige Frequenz wählen, die statt dessen benutzt werden soll.

Um diese Funktion zu deaktivieren, muß der Regler ganz nach links geschoben werden.

\*\* HINWEIS! Eine Sample-Rate von mehr als 28.0 kHz funktioniert nur in ein paar

Screenmodes

.

## 1.56 timeout

### Timeout

Einstellen der Spieldauer (Minuten: Sekunden). Die funktion ist abgeschaltet, wenn der Regler ganz links liegt. Man kann die Timeout-Funktion für alle Module-Typen gelten lassen oder nur für solche, von denen der HiP das Ende nicht erkennen kann. Das wird über den Knopf TIMEOUT gewählt.

Beispiel: ProTracker abspielen, bis sie fertig sind und PSIDs für 3 Minuten. Oder alle Module 30 Sekunden lang spielen (Intro-Scan :)

## 1.57 Filebox size

### Filebox size

Hier kann man wählen, wie viele Einträge der Fileliste im Hauptfenster

gleichzeitig zu sehen sind. Man kann hier Werte von 3 bis 50 wählen. Wenn die gewählte Anzahl von Modulen nicht mehr auf den Screen passt, wird die Zahl bei Programmablauf angepasst. Wenn man hier 0 wählt, wird die Filebox ganz deaktiviert.

## 1.58 Module info size

Module info size

Anzahl der Zeilen im Module-Info-Fenster.

## 1.59 archivers

Archivers

Der HiP kann Module aus LHA, LZX und ZIP-Archiven entpacken und abspielen. Man muß für jeden Packer das Verzeichnis, den Befehl und die Parameter angeben.

Die Archive werden in ein temporäres Verzeichnis entpackt (RAM: ist sehr schnell, aber ein Verzeichnis auf der Festplatte spart Speicher). Dieses Directory wird dann nach Files durchsucht und das erste gefundene Module wird gespielt.

Benötigt:

- LhA, LZX oder UnZip, jenachdem was für gepackte Files man hat. Man muß den ganzen Pfad angeben (z.B. dh0:util/lha)
- Die Befehle 'Run' und 'Delete' im C:-Verzeichnis (oder im Pfad).

Tips

- Die Archivierten Files dürfen auch mit XPK, FImp, dem PowerPacker oder einem anderen Format, das die XFDmaster.library entpacken kann, gepackt sein. Beispielsweise erreicht man sehr gute Pack-Raten, wenn man ein File erst mit xpkDLTA packt und dann den LHA darueber jagt.
- Man kann auch TFMX-Module packen. Es muessen dann aber sowohl das MDAT.\* als auch SMPL.\* im gleichen Archiv liegen.

Kick 1.2/1.3-Hinweis

LhA ist wahrscheinlich der einzige Packer, der mit dem alten Kickstart gut arbeitet. Wenn UNZIP nicht klappt, dann sollte man folgende Befehlszeile probieren:

```
'C:unzip >nil: -o -qq "%s" -d '
```

Packer-Kommandos

```
LhA: c:lha >nil: x -IqmMNXQw "%s"
```

```

c:lha          LHA inclusive Path
>nil:         Kine Bildschirmausgaben
x             File entpacken
-IqmMNXQw    I          LHAOPTS-Variable ignorieren
              q          Keine Ausgaben
              m          Keine Nachfragen
              M          Keine DISPLAYME-Mails anzeigen
              N          Keine Fortschrittsanzeige
              X          LHA-Suffix wird nicht benötigt
              Qw         Wildcards anschalten
"%s"         %s wird durch das zu entpackende Archiv ersetzt.

```

```
LZX: lzx >nil: -m -q -X0 x "%s"
```

```

-m -q -X0    m          Keine Nachfragen
              q          Keine Ausgaben
              X0         LZX-Suffix wird nicht benötigt
x            File entpacken

```

```
Zip: unzip >nil: -qq "%s"
```

```
-qq          qq          Absolut keine Ausgaben
```

## 1.60 PS3M-Einstellungen

### PS3M-Einstellungen

Diese Routine (von GURU/S2) kann S3Ms, XMs, FTMs, MODs und MTMs abspielen. Ein paar der hier eingestellten Parameter beeinflussen auch das Abspielen von

```

MED-Modulen
Play mode

```

- Surround

Mischt den linken Kanal auch etwas in den rechten rein und umgekehrt. Der Stereo-Wert kann beim Regler in den Prefs eingestellt werden. 50% ist normales Surround, 0% ist Mono und 100% ist Stereo.

- ~Stereo

Spielt die Hälfte der Kanäle links und die andere Hälfte rechts.

- ~Mono

Alle Kanäle auf beiden Seiten spielen.

- ~Real Surround

Nahezu das gleiche wie Surround, braucht aber mehr Speicher.

- 14-bit stereo

Beste Qualität, braucht aber am meisten Speicher und bringt die

geringste Lautstärke.

Die beste Wahl ist in den meisten Situationen STEREO. Für Module mit vielen Kanälen klingt 14-bit Stereo am besten.

Man kann Module auch in Stereo oder Mono abspielen, wenn man SURROUND wählt und den Stereo-Wert auf 100% bzw 0% einstellt. Der Unterschied zwischen dieser Einstellung und dem echten Mono/Stereo ist eine geringere Lautstärke.

#### Priority

- -10 to +9

Priorität für eine systemfreundliche Musik-Ausgabe wählen.

- Killer

System ausschalten und viele der DMAs abschalten um eine bessere Qualität zu erreichen. Der blaue Bereich stellt die freie CPU-Zeit dar. Der Abspielvorgang wird mit den Mousetasten angehalten. Keine ENFORCER benutzen!

#### Mixing buffer size

Ein kleinerer Buffer ergibt schnellere Reaktionen, kann aber das überspringen von Stücken zur Folge haben.

#### Mixing rate

Mixing-Rate in kHz. Siehe auch  
PS3M

.

#### Volume boost

Macht den Klang klarer und lauter (Bei mehr als 8 Stimmen benutzen). Man hört die Änderung nahezu gleich.

#### Stereo level

Arbeitet nur bei der Surround-Einstellung. 0% ist Mono, 100% ist Stereo und 50% ist der normale Surround-Wert.

#### Use CyberSound calibration

Hier kann man das Cyberound-Kalibrierungs-File einstellen und es aktivieren. Diese Funktion ist nur nützlich, wenn man 14-bit Stereo oder die 16-bit Sample Ausgabe aktiviert hat.

Wenn man eine Geschwindigkeitstabelle zu seinem eigenen Computer erstellt hat, verringert sich das Rauschen und die Sound-Qualität verbessert sich. Eine solche Tabelle kann man mittels des Programms 14Bit\_Calibration, welches im HippoPlayer/Support/ - Verzeichnis liegt, erstellt werden. Das Programm stammt aus dem CyberSound Audio-System von Christian Buchner. Danke!

Die Kalibrierungstabelle wird im Normalfall im Verzeichnis  
ENVARC:CyberSound/SoundDrivers/14Bit\_Calibration gespeichert.

Man sollte das wirklich ausprobieren. Verglichen mit der 8Bit-Ausgabe  
ist die 14Bit-Ausgabe qualitativ viel besser.

Benutzung des S:HippoPlayer.PS3M - Files

Mit dieser Funktion kann man ein spezielles  
Konfigurations-File  
benutzen.

## 1.61 Fade volume

Fade volume

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, werden die Module, deren  
Abspielroutinen die Lautstärke ändern können, ein- und ausgeblendet.

## 1.62 hotkeys

Hotkeys

Ale über die Tastatur erreichbaren Funktionen des HippoPlayers können auch  
mittels dieses HotKeys benutzt werden:

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]+<Taste>

Der Sinn dieser Funktion ist es, den HippoPlayer auch dann bedienen zu  
können, wenn das HiP-Fenster gerade nicht aktiv ist. Man kann  
beispielsweise mit einem Grafikprogramm zeichnen und von dort aus HiP den  
Befehl geben, ein anderes Lied abzuspielen.

Hier kann man die Hotkeys an- und ausschalten. Man sollte aber beachten,  
daß auch andere Programme diese Tastenkombinationen benutzen könnten.

## 1.63 doubleclick

Doubleclick

Wenn diese Funktion aktiviert ist, kann man Module laden und starten,  
indem man auf ihren Namen einen Doppelclick macht.

## 1.64 XPK identify

XPk identify

Wenn diese Funktion aktiv ist, werden alle XPk-Gepackten files überprüft, ob sie in's FAST-RAM geladen werden sollen.

## 1.65 XFDmaster library

XFDmaster library

Wenn man die XFDMaster.library benutzt, kann man nahezu alle Packerformate entpacken. Voraussetzung ist das File XFDMaster.library im LIBS:-Verzeichnis.

## 1.66 Continue on error

Continue on error

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, dann werden Fehler beim Laden ignoriert, das File wird übersprungen und das nächste wird geladen. Nach fünf Fehlern in Folge wird die Funktion abgebrochen.

## 1.67 doublebuffering

Doublebuffering

Normalerweise wird beim Laden des nächsten Modules das aktuelle Module aus dem Speicher geworfen. Wenn diese Funktion aktiviert ist, dann wird das aktuelle Module noch so lange weiter gespielt, bis das nächste Module im Speicher liegt. Das ist für Floppy-Drive enutzer ganz praktisch, da so keine Wartezeiten beim Laden entstehen. Falls nicht genug Speicher vorhanden sein sollte, wird das aktuell im Speicher befindliche Module trotzdem aus dem Speicher geschmissen.

## 1.68 Nasty audio

Nasty audio

Wählt die Allokations-Priorität der Ton-Kanäle. Wenn diese Funktion an ist, kann kein anderes Programm die Kanäle benutzen. PS3M benutzt immer die höchste Priorität.

## 1.69 VBlank timer

VBlank timer

Hier kann man Einstellen, welchen Timer der HiP benutzen soll: VBlank oder einen CIA-Timer.

Man kann diesen Schalter benutzen, wenn man nicht will, daß der HiP einen der vier CIA-Timer benutzt. Allerdings stimmt die Geschwindigkeit nicht, wenn man eine andere Refresh-Rate als 50Hz auf dem aktuellen Bildschirm hat.

Die Abspielroutinen der Formate PS3M, SID, Sonic Arranger, TFMX, TFMX 7c, MED, The Player 6.1a und DIGI Booster werden von dieser Einstellung nicht betroffen. Sie bestimmen ihren Timer selbst.

Die Tempo-Funktion wird deaktiviert, wenn man ProTracker-Module über den VBlank Timer abspielt.

## 1.70 priority

Priority

Bestimmt eine Priorität für den HippoPlayer: -1, 0, +1. Bis auf das HippoScope werden alle Funktionen des Programms beeinträchtigt.

## 1.71 startup

Startup

Wenn diese Funktion aktiv ist, dann beginnt der HiP direkt beim Programmstart ein voreingestelltes (Klick auf STARTUP) Module(-programm) zu spielen.

## 1.72 alarm

Alarm

Hier kann man eine Zeit einstellen, zu der der HiP ein Module (das gleiche wie beim STARTUP) abzuspielen. Die Zeit kann man mittels des Reglers wählen. Die Alarm-Funktion ist dann aktiv, wenn die Titlebar auf Clock steht. Um den Alarm, nachdem er losgegangen ist, neu zu aktivieren, muß man die Titlebar erst auf etwas anderes stellen und sie dann wieder auf Clock zurücksetzen.

## 1.73 Function keys

Function keys

Man kann auf jede der Funktionstasten ein Module(-programm) legen, das geladen wird, sobald man auf die entsprechende Taste drückt.

## 1.74 Player group

Player group

Status

PLAYER GROUP LOADED/NOT LOADED

Modus

Einstellungsmöglichkeiten:

- All on startup: Komplette Playergroup beim Programmstart laden.
- All on demand: Komplette Playergroup laden, wenn einer der Player in der Group benötigt wird.
- Disable: Playergroup nicht laden und aus dem Speicher entfernen, falls sie bereits geladen ist.
- Load single: Bei bedarf einen einzelnen Player aus der Group laden.

File

Hier kann man das  
Playergroup-File  
auswählen.

## 1.75 font

Font

Hier kann man einen beliebigen 8x8-Pixel Font wählen (Voraussetzung: Kick2.0 oder besser). Alle Fonts mit der Höhe 8 Punkte werden überprüft und nur 8x8-Pixel Fonts werden zur Auswahl gestellt.

## 1.76 Divider / Directory

Divider / Directory

Wenn man Directories zur Playliste hinzufügt, ist es manchmal hilfreich, eine Unterteilung für jedes Directory zu haben. Genau das aktiviert dieser Schalter.

## 1.77 Auto sort

Auto sort

Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die Liste immer automatisch sortiert, wenn Files über Filerequester hinzugefügt werden.

## 1.78 Filename prefix cut

Filename prefix cut

Hier kann man das Abschneiden von Präfixen an Filenamen aktivieren. Ein Wert von 3 schneidet Präfixe wie z.B. "MOD.", "XM." und so weiter von den Texten in der Filebox ab. Das beeinflusst auch das Sortieren der Liste.

## 1.79 Early load

Early load

Hier kann man eine bestimmte Anzahl von Patterns einstellen. HiP lädt dann das nächste Module in der Liste, wenn man eben so viele Patterns vor dem Ende des aktuellen Modules angekommen ist.

Diese Funktion ist noch nicht gut programmiert - das neu geladene Module beginnt gleich mit dem abspielen. Vielleicht programmiere ich diese Funktion irgendwann mal fertig.

## 1.80 File match pattern

File match pattern

Dieses Pattern wird in den Filerequester übernommen.

## 1.81 AHI-Soundsystem

AHI-Soundsystem

AHI (Audio Hardware Interface) ist ein auf Hardware und Treibern basierendes Audio System von Martin Blom <lcs@lysator.liu.se>.

Folgende Abspielroutinen im HippoPlayer unterstützen derzeit AHI:

- Protracker, Screamtracker 3, Fastracker 1 & 2, Multitracker, Taketracker, Hippel-COSO.

Module dieser Formate können über Sound-Karten mit installiertem AHI-Treiber abgespielt werden. Natürlich kann man aber auch die normale Amiga-Hardware benutzen (mit 8bit und 14bit-Modes)

---

AHI wird von den  
Preferences  
aus konfiguriert.

AHI benötigt mindestens KickStart 2.0 und wahrscheinlich einen 68020.

\*\* HINWEIS! Die externen Scopes sollten nicht benutzt werden, wenn über AHI-Hardware abgespielt wird. Ich habe euch gewarnt!

## 1.82 AHI-Soundsystem Einstellungen

### AHI-Soundsystem Einstellungen

#### Enable AHI

Abspielroutinen, die AHI unterstützen, benutzen es, wenn diese Funktion aktiviert ist. Bisher unterstützen folgende Formate AHI:

- Protracker, Screamtracker 3, Fastracker 1 & 2, Multitracker, Taketracker, Hippel-COSO.

#### Disable non-AHI replayers

Deaktiviert alle Formate, die NICHT über AHI abgespielt werden können. Statt dessen wird eine "UNKNOWN FILE FORMAT" Fehlermeldung ausgegeben.

#### Mode

AHI-Audio Mode wählen.

#### Mixing rate

Je höher die Mixing-Rate ist, desto besser ist die Qualität und die CPU-Auslastung. Achtung: Zu hohe Werte können das System blockieren.

#### Master volume

Dieser Wert kontrolliert die Lautstärke des AHI-Devices, so wie der VOLUME BOOST bei PS3M. Der Wert 0 bedeutet so viel wie Originallautstärke. Wenn der Wert zu hoch ist, dann klingt es nicht mehr gut.

#### Stereo level

Stereo-Level einstellen. 0% ist Mono, 100% entspricht vollem Stereo.

## 1.83 Save, Use, Cancel

### Save, Use, Cancel

Ich denke, du kannst dir denken, was diese Funktionen machen. Wenn man das Prefs-Fenster schließt, entspricht das einem CANCEL. Das Prefs-File wird im Verzeichnis S: abgespeichert.

Hinweis: Die Positionen der Fenster und einiger Requester werden auch gespeichert.

## 1.84 Kommandozeilen-Optionen

Kommandozeilen-Optionen

Module zur Liste hinzufügen

```
HiP <file2> <file2> ... <file16>
```

Alle genannten Files werden zur Liste hinzugefügt, das erste genannte Module wird gleich abgespielt.

Module-Programm laden

```
HiP PRGM <module program>
```

Das Module-Programm wird geladen und das erste Module der Liste wird abgespielt. Wenn die Einstellung "MODULES IN RANDOM ORDER" gewählt ist, wird per Zufall ein Module aus der Liste gewählt und abgespielt. Die bereits vor dem Laden im Speicher befindliche Liste wird geleert. (Das Keyword PRGM wird nicht unbedingt benötigt, beschleunigt den Zugriff aber etwas.)

Alle Filenamen müssen mit vollen Path-Namen eingegeben werden!

Hinweis: Man kann diese Parameter auch benutzen, wenn der HiP bereits im Speicher liegt und arbeitet. Das erlaubt es, den HiP von der Shell aus zu benutzen. Ausserdem macht sich der HiP auch im DirOpus ganz gut...

Bei Programmstart verstecken

```
HiP HIDE [andere parameter]
```

Mit HIDE wird HiP sogar noch mehr ein Kommando-Zeilen Player. Wenn der Parameter angegeben wurde, öffnet das Programm kein Fenster. Ausserdem wird die REQTOOLS.LIBRARY nicht benötigt (Sie wird geladen, wenn das Fenster später geöffnet wird). HiP kann auch ohne Fenster über die HotKeys (Wenn eingeschaltet) und/oder ARexx gesteuert werden.

Beenden

```
HiP QUIT
```

Wenn bereits ein HiP läuft, wird er beendet.

## 1.85 Das ARexx-Interface im HippoPlayer

ARexx

HiP's ARexx-Port hat den Namen "HIPPOPLAYER". Er wird initialisiert, wenn

beim Programmstart ein laufendes RexxMaster gefunden wird. Im AREXX-Directory liegen einige Demo-Scripts.

Hinweis: Das ARexx-Interface ist nicht so besonders gut getestet. Wenn irgend etwas nicht stimmt, dann schreibt es mir.

Parameter in <> werden benötigt, Parameter in [] sind optional.

CHOOSE <num>	Wählt File Nummer <num> in der Liste
ADD [file]	Fügt File [file] zur Liste hinzu. Wenn kein File angegeben ist, wird ein Requester geöffnet.
DEL	Aktuell gewähltes File aus der Liste löschen.
CLEAR	Liste leeren.
MOVE <num>	Aktuelles Module hinter das Module Nummer <num> verschieben.
INSERT <file>	File <file> hinter dem gewählten einfügen.
SORT	File-Liste sortieren.
LOADPRG [file]	Module-Programm [file] laden. Wenn keines angegeben ist, wird ein Requester geöffnet.
PLAY [file]	Wenn [file] angegeben ist, wird die Liste geleert und das gewählte File gespielt. Ansonsten wird das aktuell gewählte Module gespielt. Wenn die Liste leer ist, wird ein Filerequester geöffnet.
EJECT	Stoppt das aktuell gespielte Module und entfernt es aus dem Speicher.
STOP	Stoppt das aktuell gespielte Module.
CONT	Setzt das abspielen nach einem STOP fort.
SONGPLAY <num>	Song Nummer <num> spielen.
RANDPLAY	Zufällig ein Module wählen und abspielen.
FFWD	Im Song nach vorne springen.
REW	Im Song zurück springen.
VOLUME <vol>	Lautstärke setzen <vol> (0-64).
QUIT	Alle Fenster schließen, HiP beenden.
ZIP <0/1>	0: Kleines HiP-Fenster, 1: Normales HiP-Fenster.
HIDE <0/1>	0: HiP-Fenster verstecken, 1: HiP-Fenster zeigen.
PUBSCREEN <screen>	Public Screen für HiP's Fenster und Requester einstellen. Achtung: Groß/Kleinschreibung beachten!
TIMEOUT <secs>	Timeout einstellen (0-600 secs).
PS3MBOOST <value>	PS3M Volume-Boost einstellen (0-8).
PS3MMODE <mode>	PS3M Mode einstellen. 1: surround, 2: stereo, 3: mono, 4: real surround, 5: 14-bit stereo.
PS3MRATE <rate>	PS3M Mixing-Rate einstellen (5000-56000).
LOADPREFS <file>	Prefs-File laden. HiP wird mit neuen Prefs gestartet. HiP speichert seine Prefs immer unter S:HippoPlayer.prefs, so daß man die Einstellungen über ARexx von einer anderen Stelle holen muß.
SAMPLES	Module-Info Fenster öffnen.
GET <xxxx>	Mit diesem Befehl kann man sich verschiedene Infos von HiP holen. <xxxx> steht für eine der folgenden angaben:
	xxxx: Ergebnis:

```

PLAY      0=Spielt nichts, 1=Spielt gerade.
CFIL      Nummer des gewählten Files, 0 wenn keines gewählt.
NFIL      Anzahl Files in der Liste.
CURR      Nummer des geladenen Modules.
NAME      Module-Name.
TYPE      Module-Typ.
CNAM      Name des gewählten Files.
CSNG      Aktuelle Song-Nummer.
NSNG      Anzahl verfügbarer Songs.
CSPO      Aktuelle Song-Position.
MSPO      Maximale Song-Position.
FNAM      Voller Name cdes geladenen Files.
COMM      File-Kommentar des geladenen Files.
SIZE      Größe des geladenen Files.
DURA     Module-Länge in Sekungden (Oder 0 wenn
          Längen-Berechnung deaktiviert.
HIDS      0=HiP-Fenster sichtbar, 1=HiP-Fenster versteckt.
FILT      0=Filter ist aus, 1=Filter ist an.

```

## 1.86 Entwickler

Diese Abteilung habe ich nicht übersetzt, da eigentlich jeder Programmierer englisch verstehen sollte. Sorry, falls ich mich getäuscht habe...

Vielleicht hole ich es irgendwann mal nach. (Dominik Deobald  
<MAGICIAN@sunshine.domino.de>)

### Developers

HiP has a tiny interface for programmers who want to code some scopes of their own. Check out the example source!

What you do is FindPort() "HiP-Port". If unsuccessful, HiP is not running. Otherwise, you get the pointer to HippoPlayer's port. It looks like this:

```

STRUCTURE      HippoPort,MP_SIZE
LONG           hip_privatel      * Private..
APTR           hip_kplbase       * Protracker replayer data area
WORD           hip_reserved0     * Private..
BYTE           hip_quit          * If non-zero, we must quit
BYTE           hip_opencount     * Open count (see below)
BYTE           hip_mainvolume    * Main volume, 0-64
BYTE           hip_play          * If non-zero, HiP is playing
BYTE           hip_playertype    * 33 = Protracker, 49 = PS3M
*** Protracker ***
BYTE           hip_reserved2
APTR           hip_PTch1         * Protracker channel data for ch1
APTR           hip_PTch2         * ch2
APTR           hip_PTch3         * ch3
APTR           hip_PTch4         * ch4
*** PS3M ***
APTR           hip_ps3mleft      * Buffer for the left side
APTR           hip_ps3mright     * Buffer for the right side
LONG           hip_ps3moffs      * Playing position
LONG           hip_ps3mmaxoffs   * Max value for hip_ps3moffs
*** Protracker ***

```

```

BYTE          hip_PTtrigger1
BYTE          hip_PTtrigger2
BYTE          hip_PTtrigger3
BYTE          hip_PTtrigger4

*** PT channel data block
STRUCTURE     PTch,0
LONG          PTch_start      * Start address of sample
WORD          PTch_length     * Length of sample in words
LONG          PTch_loopstart  * Start address of loop
WORD          PTch_replen     * Loop length in words
WORD          PTch_volume     * Channel volume
WORD          PTch_period     * Channel period
WORD          PTch_privatel   * Private...

APTR          hip_private2
LONG          hip_colordiv    * See below

```

Note: Don't write anything to the port!

hip\_opencount

As soon as you get the pointer to HippoPlayer's port, add 1 to hip\_opencount. When you are done, subtract 1 from hip\_opencount.

hip\_quit

If this byte becomes non-zero, your scope (or whatever) must quit.

hip\_colordiv

To find out how many bytes a sample is played in one vblank, divide the value here with the period of that sample.

PT hints

Each channel has it's own trigger byte: hip\_PTtrigger1, hip\_PTtrigger2 etc.. When a new sample starts to play, the corresponding channel trigger is incremented by 1.

PTch\_start is updated so that it always points to the current playing position of the sample. PTch\_length will decrease until it hits zero. When this happens, PTch\_start is replaced with PTch\_loopstart and PTch\_length is replaced with PTch\_replen. In other words, the sample loops. If the loop size is 2 bytes (PTch\_length = 1, PTch\_replen = 1), the sample stops (plays null). Don't read past the sample data; always check PTch\_length.

The hip\_kplbase points to the data area of my Protracker replayer. This makes it possible to do scopes like patternscope. Contact me if you want the structure definition.

PS3M hints

hip\_ps3moffs is an offset from the start of the buffers pointing to the

current playing position. Don't read past bufferstart+hip\_ps3mmaxoffs.

## 1.87 Bekannte Fehler

Bekannte Fehler

- Fer Refresh des HiP-Fensters kann etwas verwirrt werden, wenn man während ein Module/Programm geladen wird, ein Programm gespeichert wird oder die Liste sortiert wird das Fenster verkleinert oder vergrößert. Ein mal verkleinern ist in Ordnung, aber zwei mal ist zu viel. Also Vorsicht!
- Timeout und Alarm funktionieren nur, wenn ein Timer in der Titelbar gezeigt wird.
- Ein paar FRED-Module erzeugen Enforcer Hits.
- Sonic Arranger-Module bringen den Computer manchmal zum Absturz.
- Die Scopes werden etwas verwirrt, wenn in Protracker Modulen das 9xx-Kommando benutzt wird. Das kommt vom Protracker selbst (Meine Protracker-Abspielroutine ist wirklich 100% kompatibel ;)
- Wenn man gleichzeitig außerhalb des Sliders, aber innerhalb des Gadget-Bereiches klickt, dann reagiert das Gadget manchmal nicht. Ich habe gehört, daß das ein Fehler im AmigaOS ist.
- Ein paar mysteriöse Fehler in ARexx... (?)

## 1.88 HippoPlayer's Vergangenheit

History

Unbedingt lesen! Ein paar Sachen werden sonst nirgends erwähnt!

v2.00 (19.3.1995)

-----

- \* ARexx-Ssupport
- \* Public-Screen Support
- \* Tastatur-Bedienung geändert. Man kann die Befehle jetzt mit LAMIGA-LSHIFT-CONTROL-<Taste> aufrufen, ohne das Fenster zu aktivieren.
- \* Neuer PS3M: Unterstützung von Fasttracker 2 (XM)-Modulen.
- \* Aussehen verbessert.
- \* Gepatchte playsid.library. Man kann SID-Tunes jetzt auch mit Kick1.2/1.3 anhören.
- \* Prefs: continue on error, hotkeys, nasty audio, doublebuffering, Program-Verzeichnis-Auswahl.
- \* Hauptfenster: move, insert, sort (versteckt unter Insert)
- + Timeout het jetzt zwei Modi.
- + Man kann Directorys bei 'Add', 'New' und 'In' wählen.
- + Neue The Player v6.1a Abspielroutine.
- + Keine störung des Serial-Ports bei Protracker Modulen.

- + Kommandozeile: HIDE, QUIT.
- + Prefs: PS3M Volume-Boost wirkt sich sofort auf die Modules aus.
- + Ein paar Support-Programme hinzugefügt.
  - PSID-Files werden wenn möglich in's FAST-RAM geladen.
  - HiP kann mittels LAMIGA-LSHIFT-CONTROL+H versteckt werden.
  - Scope kann über Tastatur (de)aktiviert werden.
  - Braucht weniger CPU-Power, wenn nichts gespielt wird.
  - Filebox-Routinen optimiert & Jump-Scroll mit SHIFT.
  - Besserer Zufalls-Generator (thanks Thomas!).
  - Wenn ProTracker-Module vom FAST-RAM aus abgespielt werden sollen, werden Module, die kleiner als die Buffer im Chip-RAM (256kB) wären doch in's CHIP-RAM geladen... :)
  - Erkennt .Lha .lHa .lHA und ähnliche Suffixe...
  - Nur Achtstimmige Oktalyzer-Module werden in's FAST-RAM geladen.
  - Schnelleres Gadget (de)aktivieren (OffGadget() war laaangsam).
  - Enforcer Hit beseitigt, der beim öffnen/schließen des Prefs-Fensters auftrat.
  - Fehler in der Anleitung behoben: Die Abspieler-Tabelle hatte ein paar Fehler.
  - Sonstige nützliche und praktische Dinge.

## v2.05 (3.5.1995)

-----

- \* Einige behobene Fehler und Verbesserungen hier und da.
- \* Tastatur: K/L auf CURSOR LINKS/CURSOR RECHTS gelegt.
  - Fiele Funktionen auf dem 10er-Block.
- \* MED: Multisong-Unterstützung, Song-Position/Länge, Vorwärts, Zurück, Songende. Ausserdem wurde der NoLib-Fehler behoben.
- \* Neue ProTracker FAST-RAM routine, die nur noch 1024 Bytes CHIP braucht.
- \* GZip Unterstützung durch LZX ersetzt.
- \* Neue Module-Formate: Mark II, Maniacs of Noise, David Whittaker, BP SoundMon v3.0 (v2.2?).
- \* Prefs: VBlank timing selector, Scope-Bars Auswahl.
- Zoom-Gadget (kick2.0+).
- Directories werden rekursiv hinzugefügt (kick2.0+).
- Fix: PS3M verursachte im Killer-Mode Abstürte (Mein Fehler).
- + Humble-Mode für PS3M: Priorität = -3.
- + PS3M Mixing-Buffer kann bis zu 64kB groß sein.
- Fix: Zufallsroutine war schwer fehlerhaft (Computer blockiert).
- Fix: PT-Replayer patterndelay + volslide.
- Double-Buffering: Wenn nicht genug Speicher da ist, wird das aktuelle Module aus dem Speicher geworfen und dann noch mal probiert.
- Wenn Module über AppWindow oder Kommandozeilen-Parameter hinzugefügt werden, so werden sie an das ende der Liste gesetzt, statt die Liste erst zu leeren.
- Filter-Status im Prefs-File abgespiert. Das war bei vorherigen Versionen nicht der Fall.
- File-Auswahl Balken ist immer sichtbar.
- Bessere Fehlerbehandlung beim Initialisieren.
- Sechs mal schnellere Sortier-Routine.
- Priorität betrifft alle Prozesse bis auf das HippoScope.
- Window an verschiedene Rahmengrößen anpassen (Über sysihack).
- Titlebar-Info: Uhrzeit und Freier Speicher gleichzeitig.
- Tasten funktionieren auch vom Prefs-Fenster aus.
- Neues Icon von Cyclone.

## v2.06 (19.5.1995)

-----

- 
- \* Externe Playergroup.
  - + Möglichkeit, 8x8 Pixel Font zu wählen. (kick2.0+).
  - + Title des Module-Info Fensters enthält jetzt Name, Kommentar und Größe des Modules.
  - + Timing über CIAA Timer. Probleme mit der Seriellen Schnittstelle sollten jetzt behoben sein.
  - Hide hatte einen großen Fehler! Beseitigt. (Hi Yolk! (I'm an idiot))
  - Fehler im HiP-script (LZX Entpacken) behoben.
  - Wenn man im Pref's Fenster auf Use klickt, wird auch das Scope geändert.
  - Ausblenden beim Programmende.
  - Neues Icon von Patzner.
  - Fehler bei ZIP behoben (ARexx).
  - Ein paar PS3M-Fehler behoben.
  - Ein paar Fixes...

v2.07 (26.6.1995)

-----

Bug-Fixes:

- "Continue on error" führt nicht länger zu endlosen Load and Fail-Loops.
- Maximale PS3M-Buffergröße auf 32kB verringert (64kB funktionierte nicht immer).
- Fehler im font-Requester behoben (Kein verlorene Zeit und Speicher mehr).
- 'New' Leert die Liste nur, wenn ein paar Module gewählt sind.
- PT FAST-RAM Fehler, der den Computer blockiert hat, behoben.
- Time-Out funktioniert jetzt auch mit Doublebuffering.
- Das laden von gepackten (LHA) TFMX mdat+smpl -Files mit Doublebuffering hatte einen schwerwiegenden Fehler. Behoben!
- Noch ein Fehler mit gepackten Tfm-Modulen behoben, der wahrscheinlich zu Abstürzen führen konnte, wann die Länge des MDAT-Files ungerade war.
- Pos/Länge und NS/PS funktionierte nicht mit MED MMD2 Modulen (Ich habe keine Beschreibung zu dem Format), daher habe ich sie entfernt.
- ARexx-Kommando PLAY war missverständlich dokumentiert.

Verbesserungen:

- Kleine Fixes und Verbesserungen hier und da.
  - Files in der Liste finden.
  - Wecker-Funktion! :)
  - Neue Formate: Old Soundtracker, Hippel, Hippel-COSO.
  - SID-Info und Module-Info werden beim Laden eines neuen Modules auf den neuen Stand gebracht.
  - Neues Cycle-Gadget bei Multiple Choise Requestern mit rechter Mousetaste.
  - 'Center name' verbessert, so daß Doppelklicken einfacher ist.
  - Option, die Länge von Protracker Modulen zu zeigen.
  - MED-Player versucht den Seriellen Port zu belegen, um MIDI-Module abzuspielen.
  - Neue PS3M Version: 0.951. Viele behobene Fehler.
  - PS3M in die Playergroup verschoben.
  - Config-File für PS3M, so wie das im PS3M-Player von Guru.
  - PS3M Surround Stereo Slider.
  - PS3M Humble and Friendly durch Prioritäts-Auswahl ersetzt.
  - PS3M benutzt jetzt den CIAA-Timer, um Probleme mit der Seriellen Schnittstelle zu umgehen (Der CIAB-Timer kann in der PS3M-Konfig aktiviert werden, wenn der User es unbedingt will.)
  - Neue DMA-Wait-Routine für die Protracker Abspielroutine von Peter
-

Kunath.

- Wenn man ein anderes Scope wählt, wird dieses gleich aktiviert.
- Screen wird beim Programmstart nicht mehr automatisch nach vorne geholt.
- Verbesserte LhA, LZX und Zip-File Erkennung.
- Tools: WaitHiP, HiPlay, PSIDcomment.
- Neue MagicWB Icons von Roman Patzner.
- Neues NewIcons Icon von David Wiles.
- HiP.guide von Tuomas Lukinmaa.

v2.08 (21.7.1995)

-----  
Bug-Fixes:

- Fehler bei 'Play Module once' entfernt.
- PT-Abspielroutine benutzt jetzt alte DMA-Warte Routine, da die neue nicht immer funktioniert hat.
- Neue Priorität bei Auswahl mit rechter Mousetaste in der Fileliste.
- Das Programm versuchte MED-Module trotz Fehler bei Init abzuspielen. Behoben!
- Das Errechnen der Länge von Protracker-Modulen ist manchmal abgestürzt. Behoben!
- Fehler beim erkennen vom Ende von Protracker-Modulen behoben.
- PS3M-Konfigurationsfile Routine hatte einen Fehler. Es hat Priorität und Killer Mode verwechselt. Behoben!
- Doublebuffering geht jetzt auch mit auf dem Fenster abgeworfenen Icons.
- Auf Fenster gelegte Icons werden sofort gespielt - auch im Zufallsmodus.
- PSID + .INFO erkennt jetzt mehr Files.
- Wenn Font nicht gefunden wurde, stürzte das Programm ab. Behoben!
- Ein paar Probleme mit Song-Namen bei PS3M behoben.
- 'Continue on error' hat bei unbekanntem Modulen nicht geklappt.
- PT-Sampleoffset funktioniert jetzt 100%ig. Hi Yolk & Guru! :)
- Erkennt die Endung \*.LZH.
- Großer Fehler bei Random-Play behoben.

Verbesserungen:

- Mouse-Waitpointer hinzugefügt.
- Bessere MarkIII, Hippel and Hippel-COSO Erkennung.
- HiP-Brush von Roman Patzner hinzugefügt.
- Kein Ausblenden beim Programmende.
- Etwas besseres Aus-/Einblenden bei PS3M-Modulen.
- Scope-Fenster wird geschlossen, wenn keine Daten für es anliegen.
- Die Auswahlmenüs in den Prefs können abgebrochen werden, wenn man ausserhalb ihres Fensters klickt.
- Wenn das derzeit abgespielte Module Subsongs enthält, werden sie alle gespielt, bevor das nächste Module geladen wird. Das funktioniert in den Play-Modes "LIST REPEATEDLY" und "LIST ONCE", wenn das Ende der Module festgestellt werden kann oder wenn Timeout eingeschaltet ist.

v2.09 (28.7.1995)

-----  
AARGH!! In V2.08 war eine alte Version des PS3M enthalten! :-(((((((((((  
Diese Version enthält die aktuelle (Die gleiche, wie in V2.07)...

Verbesserungen:

- Neues Scope
  - Eine kleine Änderung im Pattern-Scope bei den VU-Anzeigen.
-

v2.10 (2.9.1995)

-----

Bug-Fixes:

- Ein paar Fehler hier und da behoben.
- DMA-Wait Bug-Fixes: Protracker, JamCracker, Soundmon, Hippel-COSO.  
Es wurden Noten verloren, wenn hohe Bildwiederholffrequenzen an waren.
- Enforcer-Hit bei rechter Mousetaste behoben.
- Fehler beim Interpretieren der Kommandozeile behoben.

Verbesserungen:

- Unterteiler in der Liste.
- Präfixe bei Dateinamen abschneiden.
- Vorausladen.
- Neuer Fast-Forward Modus.
- Eseloht bei Knöpfen mit Funktion auf der rechten Mousetaste (Dopus-Style).
- Neue Organisation der Prefs.
- Position des "Cursors" im Patternscope verändert.
- Abspielen von IFF 8SVX-Samples.
- Neuer ARexx-Befehl SAMPLES.
- Der ARexx-Befehl PLAYSONG hatte Fehler. Er wurde durch das funktionierende SONGPLAY ersetzt.
- Kleines Programmiererinterface.
- Quadra/Stereo-Scopes dicker gemacht.
- Info aus dem Titel des Module-Info Fensters in das Fenster selbst verlegt.
- Position des Sample-Namen und Info-Fensters werden gespeichert.
- Wenn das Sample-Fenster auf ist, wird nicht automatisch das Hauptfenster deaktiviert.
- Man kann mehrere Module-Programme zusammenfügen, wenn man mit der rechten Mousetaste auf den Programm Laden-Knopf klickt.
- Sortier-Routine verbessert:
  - \* Beachtung der ersten 24 Zeichen
  - \* Von Trennstrichen anbesteckte Untergruppen werden getrennt sortiert.
  - \* Präfixe werden nicht mitberücksichtigt, wenn Prefix Cut an ist.
  - \* Nicht sehr schnell. Ich benutze noch Bubble-Sort.
- Übergehen von Einstellungen im PS3M-Config-File mit "?".
- Filer-ARexxscript von Janne Simonen hinzugefügt.
- Maximale Mixingrate von PS3M von 56 kHz auf 58 kHz erhöht, nachdem ich herausgefunden habe, dass es funktioniert.
- HippoScope für PS3M: doppelt so hohe Punkte, bei 020+ - Amigas doppelt so viele Punkte.
- HINWEIS: Die Kennung PRG wurde auf PRGM erweitert!

v2.11 (6.9.1995)

-----

Bug-Fixes:

- Ein paar kleine Korrekturen.
- v2.10 beinhaltete eine Test-Version der Protracker-Routine... Argh!  
Naja, sie hat ja funktioniert und war auch schneller, aber sie hat nicht immer wie der Protracker geklungen... Also zurück zur alten.

Verbesserungen:

- Scope öffnet sich wieder, wenn möglich.
- Möglichkeit, Unterverzeichnisse mit Unterteilungen in's Module-Programm aufzunehmen.

v2.12 (16.9.1995)

-----

Bug fixes:

- Ein paar.

Verbesserungen:

- Neues Programmierer-Interface.
- Externe Scopes hinzugefügt.
- Beispiel-Source eines Scopes beigefügt.
- Fortschritts-Anzeige bei XPK-Files.
- Stereoscope bei PS3M gefüllt.
- Hipposcope bei PS3M: 2x1 Punkte statt 1x2 pixels. Auch keine höhere Auflösung bei 020+ CPUs mehr.

v2.20 (27.10.1995)

-----

Bug-Fixes:

- Ein paar..
- PS3M-Stereo wurde nicht eingestellt, bis das Prefs fenster geöffnet wurde.
- Programmierer-Interface: hip\_play wurde nicht aktualisiert. Behoben!
- Fehler im Font-Requester behoben. Hat Packer-Befehle hekillt.
- Ein paar Fehler im Protracker-Player behoben.
- Fehler im Beispiel-Scope Source behoben.

Verbesserungen:

- Neues Prefs-System mit Untergruppen.
- Module-Info im List-Fenster (Sample-Namen, PSID-Info etc)
- Neues PS3M: 0.959 (20.9.1995). HINWEIS: Der XM-Player ist noch der von der alten Version, da der neue suckte.. Hi Guru!
- CIA-Auswahl aus HippoPlayer.PS3M entfernt. PS3M benutzt jetzt wenn möglich immer CIAA.
- File-Pattern im Filerequester.
- Benutzung der XFDmaster.library zur unterstützung von jede Menge gepackten Formaten.
- Unterstützung für Alexis Nasr's kombiniertes TFMX mdat+smpl-Format (TFHD).
- Wenn nicht genug CHIP-RAM da ist, werden ungepackte und gepackte Protracker-Dateien (mit XPK-Erkennung) ins FAST-RAM geladen.
- Wenn möglich, wird CIAB für DMA-Wait benutzt. Keine Interrupts enthalten!
- Bessere Erkennung von alten Soundtracker-Files.
- Maximales Timeout auf 30 Minuten erhöht.
- Alarm hat jetzt einen Schiebepalken (hh:mm).
- xVUmeter hinzugefügt.
- HiPScope mit C-Source und Header-File von Thomas Skoldenborg hinzugefügt.

v2.21 (16.12.1995)

-----

Bug fixes:

- Eine ganze Menge entfernt.
  - Viele Speicherwaltungs-Fehler gefunden und gekillt.
  - Probleme der Scopes mit 'Data-Follow-Speed' behoben. Sollte jetzt mit allen normalen Monitor-Treibern klappen.
-

## Verbesserungen:

- Neue, schnelle und tolle LHA/LZX/ZIP Routine, die alle Archive nach Modulen durchsucht. Archive mit 100 BBS-Werbungs-Files und EINEM Module laufen einwandfrei. Übrigens: Das HIP-SCRIPT File aus früheren Versionen kann gelöscht werden. Es wird nicht länger gebraucht.
- Neuer Modus für die Player-Group: Load single.
- Info und Haupt-Fenster wird jetzt mit optimierter Blitter-Power gescrollt,
- PS3M-Mixingrate wird im Info-Fenster gezeigt.
- Zustand (offen/geschlossen) des Info-Fensters wird in den Prefs gespeichert.
- DIGI-Booster Unterstützung eingebaut. Könnte aber in späteren Releases wieder entfernt werden. Du solltest den Tracker mal ausprobieren, er ist super. Danke an Tomasz Piast (Tap) für den Source der Abspielroutine.
- Module-Info kann durch ESC verlassen werden.
- Nuke-Taste: [BACKSPACE+SHIFT]. Entfernt ein File aus der Lise und löscht es von der Festplatte!!!
- Größere Sprünge bei Fast Forward bei PSID.
- Zwei neue Parameter beim ARexx-Befehl GET: DURA and HIDS.
- Kosmetische Änderungen.
- Installer-script von Tomasz Kepa. Danke!  
Ein paar Änderungen von mir.
- Französische Anleitung von Alan Guillevic. Danke!
- HiP-ARexx-Play.rexx-Script von Marcel Döring  
<DonDoringo@GURU.rhein-main.de>. Danke!
- Icon für die Hippo-Schublade von Richard Harris. Danke!

v2.22 (26.12.1995)

## Bug-Fixes:

- Vergessen in der letzten Version zu beheben: Das Info-Fenster konnte nur auf der Workbench geöffnet werden.
- Die Player-Group-Verwaltung hatte einen Fehler beim Allokieren von Speicher. :(
- PS3M war bekannt dafür, Fehler beim Schreiben auf Disketten hervorzurufen. Ich habe etwas an den Interrupt-Servern herumgespielt, und hetzt scheint es zu gehen... Aber wer weiss...
- Installer-Script verbessert. Es versuchte das nicht vorhandene HiP-script mitzukopieren.

## Verbesserungen:

- MED-Samplennamen werden wenn möglich auch im Info-Fenster angezeigt.
- Im About-Fenster werden Trennstriche nicht mehr mitgezählt.
- SPIScope von Tuomas Lukinmaa hinzugefügt.

v2.23 (7.4.1996)

-----

Bug-Fixes:

- Eine Vielzahl von großen und kleinen Fehlern behoben.
- Schwerer Fehler beim Player-Group Modus "Load Single" behoben.
- Alarm verbessert. Hat wahrscheinlich gar nicht funktioniert...
- Etwas im VUMeter verbessert, sollte jetzt nicht mehr abstürzen.

Verbesserungen:

- Qualitäts-Verbesserung durch eine Ladung Betatester (Ja, sicher :-)
  - Neuer PS3M 0.960. Fehler in Fasttracker II (XM), Screamtracker III (S3M) und Fasttracker I (FT) Abspielroutinen behoben. Korrekturen und neue Version von Peter Kunath / Delirium Softdesign (Hi! Thanks!)
  - SHIFT+BACKSPACE auf einer Trennlinie löscht alle Files unter der Trennlinie aus der Liste.
  - Rechte Mousetaste wird beim Delete-Knopf im Hauptfenster unterstützt. Die Funktion ist genau die gleiche, wie SHIFT+BACKSPACE: File löschen oder Trennlinie und alle Files darunter aus der Liste entfernen.
  - Rechte Mousetaste auf linkes Drittel der Infobox: Scope an/aus.
  - Info-Fenster: Kompletten Filekommentar zeigen.
  - Monoscope und gefülltes Monoscope bei IFF-Samples.
  - Jetzt versucht HiP erst, den CIAA und dann den CAIB zu belegen. Das sollte auch mit anderen Programmen zusammen funktionieren, die CIAA benötigen, wie z.B. der ShapeShifter
  - Neue DigiBooster-Abspielroutine von Tap. (ACHTUNG: Dour Routine ruft nicht schlimme Enforcer-Hits hervor!)
  - Lautstärke-Kontrolle bei DigiBooster-Modulen.
  - Prefs: Aktuelle Prefs-Seite wird in den Prefs gespeichert.
  - Prefs: HippoPlayer.PS3M Konfig-File benutzen oder nicht benutzen.
  - Prefs: Zustand des Hauptfensters (geschrumpft, komplett) wird gespeichert
  - Prefs: Samplebuffer-Größe.
  - Das File-Match-Pattern wird jetzt auf alle Filenamen angewandt, nicht nur auf die, die im Filerequester gezeigt werden.
  - Filebox-Größe kann 0 betragen: Es wird dann keine Filebox angezeigt.
  - Entpacken aus LHA-Archiven sollte jetzt auch mit Kick1.3 funktionieren.
  - Der Playergroup-Modus 'Load all' lädt die Libs von MES und SIDPLAYER.
  - In allen Modi ausser 'Show clock, free mem', wird der Modulename im Fenstertitel angezeigt.
  - ARexx GET: FILT
  - ARexx: Ein paar neue Scripts hinzugefügt. Probieren!
  - Scopes können von der Workbench aus aufgerufen werden.
  - MagicWB-Fenstericon und MagicWB-Icons für die Scopes von Ilmari
-

Karonen hinzugefügt.

- Etwas von HiP's Vergangenheit aus der Anleitung entfernt.

v2.30 (5.8.1996)

Bug fixes:

- Jede Menge!
- Bessere Kompatibilität mit UROUHACK.
- Verbesserungen in der Sortier-Routine und dem rekursiven hinzufügen von Verzeichnissen.
- Ein bisschen mehr Sicherheit im PS3M Killer-Mode. Ob's irgend was bringt, weiss ich nicht.

Wichtigste Verbesserungen:

- Neues Aussehen der Benutzeroberfläche.
- Starke erweiterung des Sample-Players: IFF, AIFF, RIFF WAVE, Mono/Stereo mit 8/16 Bit Unterstützung, Fortsetzen nach Stop, Erkennung des Endes, berechnung der Dauer. Abspielen mit 8/14 Bit.
- Samples aus Protracker-Modulen kann man jetzt vom Module-Info Fenster aus abspielen! (Endlich, nach Forderung vieler User :) Einfach auf das Sample klicken. Horizontale Position des Mouse-Zeigers bestimmt die Ton-Höhe.
- Unterstützung für THX Sound System-Module. Tolle Chip-Tunes. Benötigt aber 68020+ CPU.
- Archive (LhA, LZX, Zip):
  - File-Erkennung beim Archiv-Entpacken.
  - LhA, LZX und Zip-Archive ohne Endung (.lha, .lzx, .zip) können jetzt auch geladen werden. Dieses Feature setzt ein paar Änderungen bei den Packer-Befehlen voraus, also entsprechend ändern!
- Unterstützung der CyberSound-Kalibrierung bei PS3M. Phantastische 14Bit Qualität!
- 'About' benutzt jetzt auch die Routinen des Module-Info Fensters. REQTOOLS.LIBRARY wird nicht mehr benötigt.
- DIGI-Booster Samplennamen können im Module-Info Fenster gezeigt werden.
- Stark verbessertes Guide-File. Hi Marius! :)

Kleinere Verbesserungen:

- Die Scopes unterstützen jetzt das Beenden, wenn HiP sie dazu auffordert. Ausserdem werden sie beendet, wenn man bei aktivem Scope-Fenster geschlossen, wenn man mit der rechten Mousetaste auf sie klickt.

- Shift + I öffnet das Module-Info Fenster nicht nur, sondern aktiviert es auch.
- Wenn man mit der rechten Mousetaste auf das Module-Info Fenster klickt, wird es geschlossen.
- Prefs: Die Eingabefelder können mittels TAB weitergeblättert werden.
- Ein Klick mit der rechten Mousetaste auf |Pr|-Knopf im Hauptfenster fügt die Filebox im Hauptfenster hinzu bzw. entfernt sie wieder.
- Änderung der Tastaturbelegung:
  - Neue Funktionen: [G] und [H] für die Abspielmodi "Komplette Liste immer wieder" bzw. "Zufällige Reihenfolge"
  - Neu belegte Tasten:
    - Moduleliste leeren = [C]
    - Module löschen = [D], [BACKSPACE]
    - Lautstärke ändern = [V], [B]
    - Neu = [N]
    - Preferences = [R]
- Neuer Fortschrittsbalken bei XPK-Files.
- Bereits gespielte Module werden bei zufälliger Reihenfolge mit einem "#" in der Liste markiert.
- Das hinzufügen von Files ist jetzt logischer gestaltet.
- Ein paar mehr Gründe zu den Init-Fehlern hinzugefügt.

#### Neue Zusatzdateien:

-----

- Neues MagicWB Icon von Trevor Morris.
- Neues ARexx-Script: Suffer.rexx von Marcel Döring.
- Neue ARexx-Scripts: hip\_playlb.rexx, hip von Filip "Eliot" Oscadal.
- Neue Version des ARexx-Scripts HippoPlay.filer von Janne Simonen.

#### v2.32 (6.10.1996)

-----

#### Bug-Fixes:

-----

- Ein paar Probleme mit dem HIDE-Kommandozeilenparameter behoben.
- Fehler beim Wiederherstellen eines verkleinerten Fensters entfernt.
- Nach dem laden archivierter TFMX-Module wurde das Temp-Verzeichnis nicht korrekt gelöscht. Behoben!
- Ein paar kleine Fehler behoben. Davon gibt's unendlich viele.
- Fehler im GUIDE-File begoben.

#### Verbesserungen:

-----

- Unterstützung des AHI-Audio-System. Braucht Kick2.0+ und wahrscheinlich einen 68020+.

- Neue Version der DIGI Booster Routine v1.6. Danke Tap & Walt!
- PS3M:
  - Mixing auf 68020+ - Systemen optimiert.
  - Ein paar Fehler behoben.
- Sample-Player:
  - 020+ Optimierungen.
  - Ab damit in die Player-Group.
  - Die Sample-Rate kann in den Prefs gewählt werden. Die hier gewählte Zahl überschreibt die im File-Header der Samples. Hi Icebeat :)
- Automatisches Sortieren in den Prefs.
- Code auf länge optimiert.
- Updates im DOC - ist aber immer noch durcheinander. Guide rulez.
- Neues und verbessertes Installations-Script.
- ARexx-Scripts in \*.HiP umbenannt.

#### Neue Zusatzdateien:

-----

- Neue externe Scopes: Kleine Version von Quadrascope, FQuadrascope und HippoScope. WeirdScope (wie vom Protracker). BigScope: Pattern Scroller & Quadrascope über den ganzen Screen (Braucht Kick3.0+)
- Italienische Anleitung von Valerio Russo.
- Polnische Anleitung von Tomasz Kepa.
- Neuer ARexx-Script: Totalduration.hip von Tomasz Kepa.

Danke an jede Menge Leute! :)

#### v2.33 (8.10.1996)

-----

- Ein Patc, der den Fehler in der Player-Group behoben hat (siehe unten).

#### v2.34 (12.10.1996)

-----

#### Bug-Fixes:

-----

- Die Player-Group funktionierte nur, wenn LOAD SINGLE eingestellt war. Behoben.
- Abpielen der Protracker-Samples im Info-Fenster ging nicht. Behoben.
- Ein paar korrekturten un den AHI-Routinen.

#### Verbesserungen:

-----

- THX-Abspielroutine disassembliert und geändert, so daß sie jetzt

auch auf 68000/68010-Rechnern läuft.

v2.35 (23.11.1996)

Bug-Fixes:

- Fehler bei zufälliger Reihenfolge abspielen bei dem Play-Button behoben.
- Die lame und nutzlose "EARLY-LOAD"-Routine hatte einen Fehler. Behoben!
- Dummer Fehler beim Abspielen von Samples mit der Player-Group behoben.

Verbesserungen:

- Unterstützung von MusiclineEditor-Modulen (mit MLINE.LIBRARY)
- Unterstützung von Octamed SoundStudio-Modulen (mit OCTAMIXPLAYER.LIBRARY)
- Sortierroutine etwas optimiert.
- Fast-RAM Protracker-Routine optimiert (schneller auf 68000/010er-Prozessoren)
- Suchfunktion durchsucht jetzt immer die komplette Liste.

Neue Zusatzdateien:

- Neue französische Anleitung von Alan Guillevic. Danke!

v2.36 (27.12.1996)

\*\* HINWEIS! Seit Version 2.35 benötigt HiP Version 6 der medplayer.library und der octaplayer.library, sowie Version 7 der octamixplayer.library. Alle benötigten Libraries sind jetzt im Archiv enthalten!

Bug-Fixes:

- Fehler im "Random-Play" beim Play-Button entfernt
- Ein paar kleine Fehler behoben.
- Routine zum Löschen des TEMP-Verzeichnisses bei Archiven verbessert.

Verbesserungen:

- Modules, die am besten vom FAST-RAM gespielt werden, aber in's CHIP-RAM geladen wurden, werden wenn möglich in's FAST-RAM verschoben.
- Menüs in den Prefs, die mit der rechten Mousetaste aktiviert wurden, können mit einem zweiten Druck auf die rechte Mousetaste wieder geschlossen werden.

Neue Zusatzdateien:

- Alle benötigten Player-Librarys enthalten:
  - medplayer, octaplayer und octamixplayer.library für MED, OctaMED und OctaMED SoundStudio Module.

- PlaySID.library, um PSID-Tunes abzuspielen.
  - mline.library zum spielen von MusiclineEditor-Songs.
- Sie werden alle vom Install-Script installiert.

- Deutsche Anleitung von Dominik Deobald. Danke! (Ed: Bitte, bitte ;)
- Multi-Archiv-Multi-File-Player-Script HiPPack v1.2a von Jari Karjalainen. Danke!

v2.37 (31.12.1996)

-----

Ein schnelles Bugfix-Release. Mit ihm wurden zwei schwere Fehler behoben. Der eine führte auf 68000/68010-CPU's zum Absturz, und der zweite mit Kickstarts, die älter als OS2.0 waren.

v2.38 (9.2.1997)

-----

Bug-Fixes:

-----

- Probleme mit dem Lautstärkeregler bei MusiclineEditor-Modulen behoben.
- Absturz-bei-Speichermangel-beim-Hinzufügen-von-Modulen-Fehler entfernt.
- Fehler beim Einstellen des Stereo-Levels bei AHI behoben.
- Fehler in der Anleitung behoben: "Files hinzufügen" geht mit [T], und nicht mit [I], denn dadurch wird das Info-Fenster aktiviert.

Verbesserungen:

-----

- Rasend schneller, neuer Sortier-Algorithmus: Comb-Sort! Basierend auf dem ASM-Source von Origo/C-Lous^Subspace. Bei 2686 Files brauchte das alte Bubble-Sort 40 Sekunden, während die neue Routine nur 0.5 Sekunden benötigte (Auf meinem Amiga).
- Man kann jetzt mit [O] einen File-Kommentar eingeben.
- Neuer THX-Player. Einige Fehler behoben, 2x und 4x Speed geht nicht mehr. Läuft unter Umständen auf 68000er-Amigas nicht mehr.
- Info-Fenster zeigt jetzt THX-Samplennamen an.
- Der Sample-Player kann jetzt auch auf Screenmodes, auf denen es vorher nicht möglich war, Samples mit mehr als 28kHz abspielen. Dazu wird aber mehr Prozessor-Power und mehr Speicher benötigt.

Neue Zusatzdateien:

-----

- Neue Französische Anleitung von Alan Guillevic.
- Spanischer Guide von Jose Antoni Diaz (Humphrey/Centolos). Danke!

## 1.89 hellos

\*\*\*\*\*

\* \*\*\* Hellos \*\*\* \*

\*\*\*\*\*

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers)

- Hallo, mein Freund! Danke für die PS3M-Routine usw... :)

Nico François

- Danke für die reqtools.library!

Ron Birk & Per Håkan Sundell

- Danke für die nahezu perfekte SID-Emulation.

Offizielle Beta-Tester:

-----  
Jarkko Kempainen (Mysdee/The Sharks), Mikko Karvonen (Yolk/Parallax), Timo Rönkkö (Deadbeat/The Sharks), Antti Lankila (STL/Damage), Jarkko Vatjus-Anttila (Quaid/Big Fat Brothers), Tuomas Lukinmaa (Tumu/Big Fat Brothers), Toni "Panadol" Kettula, Filip "Eliot" Oscadal, Marcel Döring, Steve@Almathera Tech (THP), Kasper B. Graversen, Marius Sundbakken, Luuk van der Duim, Jan Svihus

Leute, die mehr oder weniger an der Entwicklung teilgenommen haben:

-----  
Peter Kunath (Delirium Softdesign), Henryk Richter (Buggs/Defect), Tuomas Lukinmaa (Tumu/BFB Team), Janne Simonen, Marcel Döring, Tomasz Kepa, Jarkko Vatjus-Anttila (Quaid/BFB Team), Marius Sundbakken, Christian Buchner, Alan Guillevic, Valerio Russo, Dominik Deobald, Jose Antonio Diaz

Icons von:

-----  
Tommi Lindström, Richard Harris (FOXX), cYclone/nEW-dEAL^PSD PC, Roman Patzner, David Wiles, Ilmari Karonen, Trevor Morris

Besondere Grüße:

-----  
Agust Arni Jonsson (Nemesis1), Mikael Grahn, Jari Karjalainen, Ivan Wheelwright, Jani Kannisto, Thomas Gylfe, Arto Ikola, Tommi Lempinen, Paul Wellstead, Mikko Vartio, Pasi Laaksonen, Alan Guillevic, Armin Pigulla, Mikko Manninen, Seppo Tomperi, Jari Mikkilä, Patrick Becker, P. Koistinen, Juha Laukkanen, Jan Svihus, Gunnar Andersson, Ragnar Fyri, Roman Patzner, Edouardo Gonçalves, Svein Skjæveland, Petri Ala-Louesniemi, Jari Ketola, Olivier Delemotte, Markku Luukkainen, Ralf Neitzel, Janne Jusula, Philippe Bovier, Jouko Tuisku, Luuk van der Duim, Sean Connolly (Odie/Cosine), Johan Rönnblom, Dominique Deangeli, Norbert Pfohl, Graham C. Shaw, Josef Andersson, Samppa Rönkä, Juha Virtanen, Jorma Valli, Moku/Assembly Organizing, Wayne Newark, Mikko Uusitalo, Arto Bäckman, James Abrams, Kieron Dunbar, Toni Kettula, Timo Koskinen, Garret McGowan, Christian Knieling, Christer Bjarnemo, Sami Sainio, LukBs Smolej, Morgan Johansson, Øystein Monsen, Otto Vara, Mikael Berglund, Kimmo Lappalainen, Niels de Koning, Juhana Uuttu, Jaakko Oranen, Richard Knight, Peter Mattsson, Heikki Jämsä, Ján Zahurancik, Mikko Rönkkönen, Jani Sarviluoma, Aki Laukkanen, Frederik Jansson, Manu Pärssinen, Kasse Korhonen, Richard Dötterl, Kimmo Väärsikoski, Timo Savola, Simo Koivukoski, Kimmo Kannala, Anders Nyström, Per-Ivar Gustafsson, Erskin L. Cherry, Esa Etelävouri

Hallo an alle, die mir E-Mails geschickt haben, und mit denen ich über IRC geschattet habe.

Danke an alle, die mir Registrierungen, Fehlermeldungen und

Verbesserungsvorschläge geschickt haben!

Grüße von

Dominik Deobald  
(Übersetzer der Anleitung):

-----  
Thorsten Schreiber (Link), Jan Gensheimer (Master Dragon), Wolfgang Deobald, Sebastian Laubscher (Maverick), Hans-Jürgen Dinges (Genlog), Matthias Schmitt (Hermann), Andreas Nareike (Python).

## 1.90 Über den HippoPlayer

ber den HippoPlayer

Der HippoPlayer wurde mit ASM-ONE erstellt. Das Programm wurde komplett in Assembler geschrieben, der Source-Code ist ohne Includes und ohne Abspielroutinen etwa 435kB groß.

Registrierungen, Fehlermeldungen, Kommentare & Hinweise und C64-Ware sind willkommen! KEIN TAUSCH!

Bei Fehlermeldungen immer die Amiga-Konfiguration und die HiP-Version's Nummer mit angeben.

Kari-Pekka Koljonen  
Torikatu 31  
FIN-40900 Säynätsalo  
Finland

E-mail: k-p@kalahari.ton.tut.fi (Zuerst probieren!)  
kpk@pcuf.fi (Zweite Möglichkeit, keine Files!)

WWW: <http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p>

IRC: K-P (#amigascne)

Telefon (Finnland): 00358 14-3742699 (Am Wochenende)

## 1.91 Dominik Deobald

Name: Dominik Deobald  
Handle: Black Magician  
Group: Sphere Design  
Status: Founder, Leader, Coder (PC), GFX

E-Mail: [Magician@sunshine.domino.de](mailto:Magician@sunshine.domino.de)  
AOL: DDeobald  
FIDO: 2:2468/6020.19  
FIRE: 12:112/602.19  
RKL: 112:113/606.19

---

URL: <http://members.aol.com/DDeobald>