

HiP

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

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> HiP		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Tuomas Lukinmaa, Kari-Pekka Koljonen, and Marius Sundbakken.	April 16, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	HiP	1
1.1	HippoPlayer - spis treści	1
1.2	Spis haseł	2
1.3	Wprowadzenie do HippoPlayera	6
1.4	HippoPlayer - możliwości	7
1.5	Rejestrowanie HippoPlayera	7
1.6	Rozprowadzanie HippoPlayera	8
1.7	Skąd wziąć najnowszą wersję	8
1.8	Wymagania HippoPlayera	9
1.9	Instalacja HippoPlayera	10
1.10	Znane formaty muzyczne	10
1.11	Grupa playerów	11
1.12	Wczytywanie plików	12
1.13	Format ProTrackera i jego implementacja w HippoPlayerze	12
1.14	tfx	13
1.15	ps3m	13
1.16	Plik konfiguracyjny PS3M	14
1.17	sid	15
1.18	Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze	16
1.19	Jak używać HippoPlayera	16
1.20	Przyciski i klawiatura	17
1.21	Okno wyboru plików	19
1.22	Suwak plików	20
1.23	Suwak głośności	20
1.24	Parametry	20
1.25	Sortowanie	20
1.26	Przesuwanie	21
1.27	Lista modułów	21
1.28	Kasowanie	21
1.29	Dodawanie	22

1.30	Nowe pliki	23
1.31	Informacja o module	23
1.32	Usunięcie modułu z pamięci	24
1.33	Pauza	24
1.34	Następny moduł	24
1.35	Poprzedni moduł	24
1.36	Następny utwór	24
1.37	Poprzedni utwór	25
1.38	Naprzód	25
1.39	W tył	26
1.40	Odtwarzanie	26
1.41	Informacja o module/analizer	26
1.42	Konfigurowanie HippoPlayera	26
1.43	Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)	29
1.44	Zmiana paska tytułowego	30
1.45	Kontrola filtru	30
1.46	Katalog z modułami	30
1.47	Katalog z listami modułów	30
1.48	Ekran	31
1.49	Tempo ProTrackera	31
1.50	Odtwarzanie ProTrackera	31
1.51	Analizery	31
1.52	Częstotliwość miksowania dla TFMX	33
1.53	Bufor dla sampli	33
1.54	Force sampling rate	33
1.55	Wyłączenie po czasie	33
1.56	Wysokość okna wyboru plików	34
1.57	Wysokość okna informacji	34
1.58	Katalog dla archiwizatorów	34
1.59	Ustawienia PS3M	35
1.60	Óciszanie	37
1.61	Kombinacje klawiszy	37
1.62	Dwuklik	38
1.63	Identyfikacja XPK	38
1.64	Biblioteka XFDmaster.library	38
1.65	Kontynuacja po błędzie	38
1.66	Podwójne buforowanie	38
1.67	Alokacja kanałów	39
1.68	Kontrola prędkości przez VBlank	39

1.69	Priorytet	39
1.70	Moduł/lista startowa	39
1.71	Alarm	39
1.72	Klawisze funkcyjne	40
1.73	Grupa playerów	40
1.74	Czcionka	40
1.75	Rozdzielacz przy katalogu	41
1.76	Auto Sort	41
1.77	Ucinanie przedrostka	41
1.78	Wczesny odczyt	41
1.79	Wzorzec dla plików	41
1.80	System audio AHI	41
1.81	Ustawienia dla systemu AHI	42
1.82	Zapisz, Użyj, Anuluj	43
1.83	Opcje linii komend	43
1.84	Interfejs ARexxa w HippoPlayerze	44
1.85	Dla programistów	45
1.86	Znane błędy	47
1.87	Historia HippoPlayera	47
1.88	Podziękowania i te sprawy..	57
1.89	O HippoPlayerze	58
1.90	Polskie tłumaczenie	59

PS3M

AHI

Grupa playerów

Wczytywanie plików

Sposób użycia

Znane błędy

Historia

Skąd wziąć HiPa?

Podziękowania

O programie

Spis haseł

Oryginalny plik AmigaGuide® stworzony ze zwykłego pliku ↔
tekstowego -

Tuomas Lukinmaa; wersja poprawiona - Marius Sundbakken; wersja końcowa -
K-P Koljonen.

Polskie tłumaczenie

- Tomasz Kępa

1.2 Spis haseł

Add

- Dodawanie modułów

AHI

AHI - konfiguracja

Alarm

- Alarm

Archivers

- Katalog dla archiwizatorów

Auto Sort

- Automatyczne sortowanie

Biblioteka XFDmaster.library

Continue on error

- Kontynuacja po błędzie

Del
- Kasowanie

Divider / dir
- Rozdzielacz przy katalogu

Dla programistów

Doublebuffering
- Podwójne buforowanie

Doubleclick
- Dwuklik

Early load
- Wczesny odczyt

Fade volume
- Ôciszenie

File match pattern
- Wzorzec dla plików

File
- Grupa playerów

Filebox
- Wysokość okna wyboru plików

Filter control
- Kontrola filtru

Font
- Czcionka

Format ProTrackera i implementacja

Force sampling rate
- Częstotliwość odtwarzania sampli

Function keys
- Klawisze funkcyjne

Historia HippoPlayera

Hotkeys
- Kombinacje klawiszy

Informacja o module

Informacja o module/analizer

Instalacja HippoPlayera

Interfejs ARexxa w HippoPlayerze

Jak używać HippoPlayera

Konfigurowanie HippoPlayera

Lista modułów

Module info

- Wysokość okna informacji

Modules

- Katalog z modułami

Możliwości HippoPlayera

Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze

Naprzód

Następny moduł

Następny utwór

Nasty audio

- Alokacja kanałów

New

- Nowe pliki

O HippoPlayerze

Odtwarzanie

Okno wyboru plików

Opcje linii komend

Parametry

Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)

Pauza

Player group

- Grupa playerów

Plik konfiguracyjny PS3M

Podziękowania i te sprawy..

Polskie tłumaczenie

Poprzedni moduł

Poprzedni utwór

Prefix cut

- Ucinanie przedrostka
-

Priority
- Priorytet

Programs
- Katalog z listami modułów

ProTracker Tempo
- Tempo ProTrackera

Przesuwanie

Przyciski i klawiatura

PS3M

PT Replayer
- Odtwarzanie ProTrackera

Rejestrowanie HippoPlayera

Rozprowadzanie HippoPlayera

Sample buffer
- Bufor dla sampli

Save, Use, Cancel
- Zapisz, Użyj, Anuluj

Scope
- Analizery

Screen
- Ekran

SID

Skąd wziąć najnowszą wersję

Sortowanie

Spis haseł

Startup
- Moduł/lista startowa

Suwak głośności

Suwak plików

TFMX rate
- Częstotliwość miksowania dla TFMX

TFMX

Timeout
- Wyłączenie po czasie

- Ustawienia PS3M
- Usunięcie modułu z pamięci
- VBlank timing
 - Kontrola prędkości przez VBlank
- W tył
- Wczytywanie plików
- Wprowadzenie do HippoPlayera
- Wymagania HippoPlayera
- XPK identyfikacja
 - Identyfikacja XPK
- Zmiana paska tytułowego
- Znane błędy
- Znane formaty muzyczne

1.3 Wprowadzenie do HippoPlayera

Wprowadzenie

Główną przyczyną, dla jakiej zacząłem pisać ten program, było to, że nie mogłem znaleźć żadnego dobrego i kompatybilnego z KickStartem 1.3 programu do odtwarzania modułów (to było w 1994 roku, kiedy miałem A500). Inną przyczyną było to, że mój dobry przyjaciel Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers) stworzył procedurkę odtwarzającą moduły w formacie ScreamTracker]I[- a ja chciałem mieć do niego dobre GUI (Graficzny Użytkownika Interfejs :-).

Moim celem było stworzenie dobrego odtwarzacza do modułów, który działałby na każdej Amidze i miałby dużo użytecznych możliwości. Aby uzyskać dużą szybkość działania, niewielką wielkość i zużycie pamięci, HiP został napisany w języku maszynowym. Projekt HippoPlayer rozpoczął się 5 lutego 1994.

"'Zieloni' zaczęli biegać w kółko krzycząc wniebogłosy" - powiedział Nemesisl. Na początku HiP może wydawać się nieco skomplikowany. Naucz się używać HiPa, przyda się :)

HiP ma dobre procedury odtwarzające dla ScreamTrackera]I[, FastTrackera 1 i 2, TakeTrackera i MultiTrackera (wszystkie te formaty odtąd będą nazywane po prostu

PS3M

). Oznacza to, że mogą być odtwarzane na Amidze z procesorem 68000 (np. A500 czy A600) z dość dobrą jakością. Wszystkie są odtwarzane przez sławną procedurkę, którą napisał Guru. HiP był drugim (a może trzecim?) programem, który ją używał - poza własną odgrywką Guru.

1.4 HippoPlayer - możliwości

Kilka możliwości HippoPlayera

- ScreamTracker]I[, FastTracker 1 i 2, TakeTracker, MultiTracker, od 1 do 32 kanałów
 - - Emulacja SIDA
 - Håkan Sundell & Ron Birk (działa nawet na KickStarcie 1.2!)
 - - Moduły TFMX
 - , normalne i te siedmiokanałowe
 - Wiele 4-8 kanałowych samplowych i syntetycznych standardów
 - Wygodny w użyciu, ładny, trójwymiarowy interfejs użytkownika
 - Kontrola również z klawiatury
 - Okno Aplikacji (AppWindow, tzw. 'drag'n'drop')
 - Port ARexxa
 - Używanie ekranów publicznych
 - Wewnętrzny multitasking
 - Wczytuje i rozpakowuje pliki XPK, FImp, PowerPacker, LhA, LZX i Zip
- HippoPlayer był testowany na:

A500/000/7MHz, kick 1.2, 0.5+0.5M pamięci (moja stara Amiga)
 A500/000/7MHz, kick 1.3, 0.5+0.5M pamięci
 A500/000/28MHz, kick 3.1, 1+2M pamięci
 A1200/020/14MHz, kick 3.0, 2+0M pamięci
 A1200/030/28MHz, kick 3.0, 2+4M pamięci (moja Amiga)
 A1200/030/50Mhz, kick 3.0, 2+4M pamięci
 A4000/040/25MHz, kick 3.1, 2+8M pamięci

HippoPlayer był/jest programowany na:

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

1.5 Rejestrowanie HippoPlayera

Rejestrowanie

HippoPlayer ma status shareware. Prawa autorskie do programu ma © 1994-96 K-P Koljonen.

Rozpocząłem tworzyć HippoPlayera 5 lutego 1994 roku i od tego czasu zdążyłem spędzić wiele godzin na kodowaniu i usuwaniu błędów, starając się nadążyć za użdaniami użytkowników. Spróbuj to zrozumieć, to nie jest łatwa zabawa, ale ciężka praca!

A więc, jeżeli lubisz używać HiPa i chciałbyś pomóc mi kontynuować moje dzieło (jako że jestem biednym studentem ;), powinieneś zastanowić się nad rejestracją.

Aby się zarejestrować, prześlij dysk i trochę pieniędzy na
mój adres

Pamiętaj, podaj SWÓJ adres! I PRZEŚLIJ DYSK!!

Ilość pieniędzy potrzebna na rejestrację w różnych walutach: 60 koron szwedzkich, 15 marek, 6 funtów brytyjskich, 10 dolarów amerykańskich (możesz przesłać także inne waluty, to są tylko przykłady). NIE PRZYSYŁAJ MONET INNYCH NIŹ FIISKIE!

Otrzymaś z powrotem dysk z najnowszą wersją HiPa oraz plikiem-kluczem, którego nie powinieneś rozprowadzać (zresztą, to Twoja sprawa). Jest on do Twego wyłącznego użytku. Ten plik-klucz będzie działać z możliwymi przyszłymi wersjami.

Rejestrowanie przez siebie także jest możliwe. Prześlij pieniądze normalną pocztą i otrzymaś pocztą elektroniczną plik-klucz.

Nie ma różnic w działaniu wersji zarejestrowanej i nie zarejestrowanej!

Wspieraj autorów dobrych programów, zarejestruj się.

1.6 Rozprowadzanie HippoPlayera

Rozprowadzanie

HippoPlayer może być rozprowadzany tylko łącznie z wszystkimi - niezmiennymi - plikami. Jeżeli chcesz HiPa używać komercyjnie, musisz otrzymać zgodę

autora

Magazyny Amigowe, które chcą wrzucić HiPa na swój coverdisk, powinny przesłać mi za darmo odpowiedni numer.

1.7 Skąd wziąć najnowszą wersję

Jak i skąd wziąć najnowszą wersję

Jeżeli chcesz odciągnąć sobie najnowszą wersję HippoPlayera przez modem, postępuj według poniższych instrukcji.


```

wczytaê plik xpk                xpkmaster.library i podbiblioteki
wczytaê plik PowerPackera       powerpacker.library
wczytaê plik lha, lzx czy zip    sprawdziê
                                archiwizery
                                wczytaê inne spakowane pliki    xfdmaster.library
odgrywaê pliki SID              PlaySID.library
odgrywaê 4-kanałowe MEDy        medplayer.library v2+
odgrywaê 5-8-kanałowe MEDy      octaplayer.library v2+
uÿywaê systemu audio AHI        zainstalowany system audio AHI :)

```

reqtools.library i powerpacker.library - Nico François.
xpkmaster.library - Urban Dominik Müller.
PlaySID.library - Per Håkan Sundell i Ron Birk.
medplayer.library i octaplayer.library - Teijo Kinnunen.
xfdmaster.library - Georg Hörmann.
system audio AHI autorstwa Martina 'Leviticus' Bloma.

1.9 Instalacja HippoPlayera

Instalacja

Moÿesz skorzystaê ze skryptu dla Commodorowskiego Installera, albo skopiowaê:

- HiPa i jednâ z instrukcji gdziekolwiek chcesz,
- HippoPlayer.group do katalogu S: lub gdzie indziej, moÿesz zmieniê lokacjê tego pliku w parametrach
 -
- HippoPlayer.PS3M do S:.
- reqtools.library do LIBS:

Uwaga: JeŹli juŹ masz reqtools.library, powinieneŹ sprawdziê wersjê swojej biblioteki i nowej. Zawsze powinieneŹ mieê w LIBS: wersjê najnowszâ.

1.10 Znane formaty muzyczne

Znane formaty muzyczne

WyjaŹnienie listy:

```

Stop/Kontynuacja = 1 - Muzyka moÿe byê zatrzymana i kontynuowana.
Wiele utworów   = 2 - Moduł moÿe mieê wiêcej niŹ jeden utwór.
GłównoŹ        = 3 - GłównoŹ moÿe byê kontrolowana.
Detekcja koïca = 4 - Koniec modułu moÿe byê sprawdzona.
Przód/tył      = 5 - Moÿna skakaê do przodu lub do tyłu.
Zmiana prędkoŹci = 6 - Moÿna odgrywaê 2x lub 4x szybciej.
Wsparcie AHI   = 7 - Moÿna odgrywaê przez

```

AHI

.

Formaty zaznaczone gwiazdkâ majâ procedurê odtwarzajâcâ w samym module. Nie gwarantujê, czy bédâ dziaiaê, czy nie. To takê jest przyczyna, dla której nie sâ w grupie playerów (brak procedury odtwarzajâcej).

Odtwarzacz	123456	Autor

Wbudowane		
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 4-8ch (biblioteki)	xx-xx--	Teijo Kinnunen
Music Assembler	x-x--x-*	Oscar Giesen & Marco Swagerman
Stary Soundtracker	xxxxxx-	K-P Koljonen

Protracker

xxxxxxx K-P Koljonen

SID

(biblioteki)

xx--x-- Håkan Sundell & Ron Birk

SIDMon v1.0	x----x-*	Reiner van Vliet
Sonic Arranger	-x-----*	Carsten Schlote

Odtwarzacze w

grupie playerów

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	Jaarno Paananen
FastTracker 2	x-xxx-x	Jaarno Paananen
Future Composer v1.0-v1.4	x-xx-x-	SuperSero (z Superions)
Hippel-COSO	xxxx-xx	Jochen Hippel

Sample IFF 8SVX/RIFF WAVE/AIFF

x-xx--- K-P Koljonen

JamCracker	x--x-x-	M. Gemmel
MultiTracker	x-xxx-x	Jaarno Paananen
Oktalyzer	--xx---	Armin Sander
TakeTracker	x-xxx-x	Jaarno Paananen

TFMX

xxxxx-- Chris Hülsbeck

TFMX 7-kanalowy	xxxxx--	Chris Hülsbeck i Jochen Hippel
The Player 6.1A	x-x----	Jarno Paananen
THX Sound System	xxxx-x-	Martin Wodok (Dexter/Abyss)
ScreamTracker]I[x-xxx-x	Jaarno Paananen

1.11 Grupa playerów

Grupa playerów

Grupa playerów (HippoPlayer.group) jest plikiem zawierającym odtwarzacze

,
które nie zostały zawarte w głównym programie. Przyczyną jest to, że po przesunięciu rzadko używanych odtwarzaczy do osobnego pliku, zużycie pamięci jest zmniejszone o 40-50 kB. Może to nie tak dużo, ale czasem się może przydać. Możesz zdecydować, gdzie chcesz trzymać grupę playerów w

parametrach

.

1.12 Wczytywanie plików

Wczytywanie plików

Normalnie wszystkie moduły będą wczytane do pamięci CHIP. Moduły SIDA

,
Oktalyzera i

PS3M

będą wczytane do pamięci FAST, jeżeli będzie to możliwe.

Wszystkie skompresowane pliki będą wczytane do pamięci CHIP. Jednakże jest możliwe rozpakowanie kawałka pliku spakowanego przez XPK i rozpoznanie, czy jest to jeden z powyższych modułów. Także moduł ProTrackera, który ma być odgrywany jak PS3M lub z FASTu, będzie wczytany do tej pamięci.

Zalety wczytywania do FASTu:

- FAST jest znacznie szybszy od CHIP, np. miksowanie działa szybciej.
- oszczędza się cenny CHIP.

Archiwa Lha, LZX i Zip mogą być sprawdzone i będą wczytane do FASTu, jeżeli będzie to potrzebne.

1.13 Format ProTrackera i jego implementacja w HippoPlayerze

ProTracker

Protracker jest najpopularniejszym formatem muzycznym dla Amigi. W HiPie jest moja własna procedurka do ProTrackera.

- Moduły z wieloma utworami

Jest parę modułów, które mają wiele utworów oddzielonych komendą B. HiP umożliwia odtwarzanie takich modułów poprawnie. Użyj przycisków

'|<' lub '>|' albo odpowiednich klawiszy, aby wybrać utwór. Jest to pierwszy odtwarzacz na Amidze, który ma taką możliwość :)

- Odtwarzacz z pamięci FAST

HiP może odtwarzać moduły z pamięci FAST używając tylko 1024 bajtów pamięci CHIP. Przydatne przy dużych modułach.

- Moduły starego SoundTrackera

HiP rozpoznaje moduły starego SoundTrackera i zamienia je na format ProTrackera. Taka konwersja tymczasowo zabiera pamięć równą dwukrotnej wielkości modułu, ale to nie powinno być problemem, jako, że takie moduły są raczej niewielkie.

1.14 tfmx

TFMX

HiP potrafi odtwarzać 4-ro i 7-miokanałowe moduły TFMXa, czyli także i ówienne moduły z Turricana 1, 2 i 3. Moduł TFMXa składa się z dwóch plików. Muszą one być nazwane "mdat.<nazwa>" i "smp1.<nazwa>". Aby odegrać taki moduł, wybierz "mdat.<nazwa>". HiP spróbuje wtedy wczytać plik "smp1.<nazwa>". Alternatywą może być format TFHD modułu TFMX (jest to moduł TFMXa w jednym pliku - TK)

Częstotliwość miksowania podczas odgrywania 7-miokanałowych modułów może być zmieniona. Im wyższa wartość, tym lepsza jakość i większe obciążenie procesora. Jeżeli niektóre nuty nie są odtwarzane lub słyszysz trzaski, spróbuj obniżyć wartość w

parametrach

.

1.15 ps3m

PS3M

Terminem "PS3M" określane są następujące formaty:

- ScreamTracker]I[
- ProTracker
- FastTracker 1 & 2
- TakeTracker
- MultiTracker

Odtwarzacz dla nich został napisany przez Jaarno Paananena (Guru/Sahara Surfers). Ma on możliwość odtwarzania 1-32 kanałów jednocześnie miksując je na 4 kanały. Procedura miksująca jest zadziwiająco szybka. Nawet na Amidze 500 można słuchać 8-miokanałowych z dobrą jakością. Odtwarzacz ten zabiera trochę pamięci na bufory, więc nie bądź zdziwiony.

Częstotliwość miksowania może być zmieniona. Im wyższa wartość, tym

lepsza jakoœé dúwiêku i wiêksze obciâuenie procesora. Amiga 500 z przyjaznym dla systemu trybem odtwarzania moûe siê trochê "dusiê", powinieneô wtedy uýywaê trybu "Killer".

PS3M potrafi obsiûuyê czêstotliwoœci miksowania wyûsze niû 28 kHz, która jest normalnie limitowana sprzêtem. W niektórych trybach AGI (ECS teû?) moûna zwiêkszyê czêstotliwoœé. Odkryiêm to po paru eksperymentach. Uýywaïem najwiêkszego overscanu.

Maksymalne czêstotliwoœci miksowania dla trybów ekranu

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

Uwaga: Jeûeli uýyjesz zbyt wysokiej czêstotliwoœci, dúwiêk bêdzie znieksztaïcony.

Tryb 14-bitowy uýywa kalibracji CyberSound, aby uzyskaê jak najlepszâ jakoœé.

Tryb "Killer" bêdzie powodowaï bïedy Enforcera. Zmienia niektóre wektory przerwaï. Nie uýywaj Enforcera z trybem "Killer".

Moduïy PS3M mogâ i powinny byê odgrywane z pamieci FAST.

PS3M moûe byê skonfigurowany w parametrach albo przez plik konfiguracyjny .

1.16 Plik konfiguracyjny PS3M

Plik konfiguracyjny PS3M

Moûna kontrolowaê PS3M przez plik konfiguracyjny "S:HippoPlayer.PS3M". HiP skonfiguruje wtedy PS3M zaleûnie od wczytanego moduïu.

W pliku tym moûesz wpisaê ustawienia dla PS3M zaleûnie od liczby kanaïów lub od konkretnego moduïu. Jeûeli nie chcesz zmieniaê jakiejô wartoœci, wpisz ?. Przydatne, gdy chcesz czêôê opcji zmieniaê w HiPie, a czêôê w pliku.

Opis:

- Format danych: a,b,c,d

a = priorytet:

```

0 = -10
1 = -3
2 = 0
3 = +3
4 = +10
5 = tryb "Killer"

```

b = tryb odtwarzania:

```

1 = surround
2 = stereo
3 = mono
4 = prawdziwy surround
5 = stereo 14-bitowe

```

c = wzmocnienie głoœnoœci: od 0 do 8

d = czêstotliwoœæ miksowania: od 050 do 580, zawsze 3 cyfry

- Korzysta z pliku (E) lub nie (D)

Przykîad:

```

!E                                (HiP korzysta z pliku)

01=1,2,0,280                      (ustawienia dla 1-3-kanaïowych moduïów)
02=1,2,0,280
03=1,2,0,250

"XM.Banana-Incident "=3,4,4,220    (ustawienia dla konkretnych plików.
"S3M.Network "=1,3,1,240           Naleûy pamiêtaæ o duûych literach i
"XM.Reflector "=1,5,0,440          cudzysïowach)

"Ø                                  (znak koïca)

```

Zajrzyj takûe do samego pliku. Jeœli nie chcesz z niego korzystaæ, moûesz go skasowaæ lub wyîaczyæ w parametrach

1.17 sid

SID

SIDy to muzyczki wyciête z gier i demek na Commodore 64. Obydwa formaty - plik + ikona oraz sam plik - s¹ rozpoznawane. SIDy s¹ odtwarzane przez bibliotekê PlaySID.library autorstwa H¹kana Sundella i Rona Birka. Wspaniaïa robota!

Uwaga: Pod KickStartem 1.2/1.3 PlaySID.library v1.1 nie dziaïa, poniewaû wykorzystuje parê funkcji z KickStartu 2.0+. Napisaïem maï¹ "îatkê" na bibliotekê, aby omin¹æ ten problem. Dziaïa ona TYLKO z bibliotek¹ v1.1 i KickStartem 1.2/1.3.

Uwaga: Jeœli uûywasz wspaniaïego Executive, powinieneœ przestawiæ go tak, ðeby uûywaï inny timer niû CIAB, poniewaû potrzebuje go biblioteka

PlaySID.library do odtwarzania modułów.

1.18 Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze

Sample

HiP ma możliwość odtwarzania następujących formatów sampli (próbek dźwiękowych):

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

Sample te mogą mieć dowolną długość, ponieważ dane są czytane po kawałku w trakcie odtwarzania. Potrzebne jest trochę pamięci CHIP na bufor (można tę ilość odpowiednio dopasować w

parametrach

Standardowo 16-bitowe sample są konwertowane na 8-bitowe ←
przed

odtworzeniem. Jednakże można uzyskać znacznie lepszą jakość wybierając 14-bitowe odtwarzanie. W tym celu powinieneś "zaptaszkować" opcję "CyberSound calibration" w menu

PS3M settings

w

parametrach

.

Nie ma 'standardowego' 14-bitowego trybu dostępnego przy odtwarzaniu sampli, możesz wybrać tylko tryb 8-bitowy albo wykalibrowany 14-bitowy.

Przy 14-bitowym odtwarzaniu przesuwanie suwaka głośności nic nie daje ze względu na specyfikę odtwarzania 14-bitowego dźwięku.

1.19 Jak używać HippoPlayera

Jak używać HippoPlayera

Przyciski i klawiatura

Jak kontrolować HiPa myszą i klawiaturą.

Parametry

Jak skonfigurować HiPa stosownie do potrzeb.

Opcje w linii komend

Jak używać HiPa z Shella.

ARexx

Jak komunikować się z HiPem przez port ARexxa.

Programiści

Jak pisać zewnętrzne programy dla HiPa.

1.20 Przyciski i klawiatura

Interfejs uŹytkownika

```

-----
| ----- |
| |
| Informacja/analizer          | |
| ----- |
|
| <<
| <
| <<
| >
| >>
| >|
| >>|
| |
| ^
| i
|
|
| Suwak głoŹnoŹci
| New
| Add
| Del
| Prg
| M
| S
| Pr
| |
|
| S
| ----- |
|
| u
| | |
|
| w
| | |
|
| a
| | |
|
| k
| | |
|
|
|
| Okno wyboru modułów
| |
|
| p
| | |
|

```

```

l
|
|
i
|
|
k
|
|
ó
|
|
w
-----|
-----

```

Okno jest tzw. AppWindow. Oznacza to, że można przeciągnąć plik do okna HiPa, co spowoduje, że HiP spróbuje ten plik wczytać.

Inne klawisze

Prawy przycisk myszy – wciskając go okno HiPa zmniejsza się do samej listwy tytułowej. Wciśnij jeszcze raz i stanie się normalne.

[STRZAŁKA W GÓRĘ] lub [8 na klawiaturze numerycznej]:
wybiera poprzedni moduł.

[STRZAŁKA W DÓŁ] lub [2 na klawiaturze numerycznej]:
wybiera następny moduł.

[*]:
Losowo wybiera
i odtwarza moduł.

[F1-F10]: Wczytuje i odgrywa moduł albo listę modułów.
Możesz to skonfigurować w
parametrach
.

[Z]: Zamyka/otwiera
okno analizera
.

[7/8/9/0]: Informacja na pasku tytułowym
:
7 = czas, poz/dł, numer utworu
8 = zegar, wolna pamięć
9 = nazwa modułu
0 = czas, czas trwania, poz/dł

[G/H]: Szybkie ustawienie trybu odtwarzania:
G =
List repeatedly
(lista w kółko).
H =

Modules in random order
(moduły losowo).

[[]]: Dołącza listę modułów na końcu aktualnej listy.
Zobacz
`Prg`
.

[~]: Zmniejsza/powiększa okno z paska tytułowego do pełnego okna.

Można to też zrobić:

- wciskając przycisk zmniejszenia/powiększenia okna.
- wciskając prawy przycisk myszy w miejscu, gdzie nie ma żadnej funkcji

Ten klawisz może być także użyty do przywołania okna HiPa na wierzch przez kombinację klawiszy

.
Użyteczne, jeżeli zgubiłeś się wśród dziesiątek ekranów i okien.

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]:

Kombinacja klawiszy (hotkey)

Wciśnij [LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]+[klawisz], aby używać kombinacji ←
klawiszy

HiPa BEZ wcześniejszej aktywacji jego okna. Jest to jeden ze sposobów (drugi to

ARexx

) kontrolowania HiPa, kiedy jest ukryty!

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL] + [H]: Ukrywa HiPa całkowicie. Ta kombinacja użyta po raz drugi pokazuje ukryte okno. To samo da klawisz [~], spójrz wyżej.

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL] + [1]: Zmniejsza/powiększa okno. Spójrz na opis klawisza [~].

1.21 Okno wyboru plików

Okno wyboru plików

W tym oknie znajduje się cała lista modułów. Są dwa sposoby wybierania modułów:

- Wciśnij lewym przyciskiem na jednej z nazw.
- Użyj strzałek do przewijania listy, a [Enter] do wyboru. Wciśnięty podczas przewijania [Shift] zwiększy prędkość przesuwu.

Wybrana pozycja będzie wyróżniona paskiem.

1.22 Suwak plików

Suwak plików

Przesuwając ten suwak możesz przewijać listę modułów.

1.23 Suwak głośności

Suwak głośności

Klawiatura: [V], [B]

Klawiatura numeryczna: [-], [+]

Za pomocą tego suwaka możesz zmieniać głośność dźwięku. Nie w każdym module można zmieniać głośność!

1.24 Parametry

Parametry

Klawiatura: [R]

Przycisk ten wyświetla okno parametrów. Wciskając go jeszcze raz możesz zamknąć okno. Zauważ, że wszystkie skróty działają, gdy aktywne jest okno parametrów.

1.25 Sortowanie

Lewy przycisk myszy:

Sortowanie listy

Klawiatura: [S]

Sortuje listę alfabetycznie. Gdy masz dużo nazw, sortowanie może być trochę wolne (używam algorytmu bąbelkowego :-). Rozdzielone części listy są sortowane osobno.

Prawy przycisk myszy:

Znajdowanie nazwy

Klawiatura: [F], [SHIFT+F]

Znajduje ciąg tekstowy w liście modułów mając podany wzorzec wyszukiwania. [SHIFT+F] pozwala na kontynuację szukania.

1.26 Przesuwanie

Lewy przycisk myszy:

Przesuwanie pliku

Klawiatura: [M]

Klawiatura numeryczna: [[]]

Usuwa plik z listy. Aby wstawiê go z powrotem, wciônij klawisz [M], [RETURN] albo [ENTER], ewentualnie przycisk '>'.

Prawy przycisk myszy:

Wstawienie rozdzielacza do listy

Klawiatura: [Q]

Wstawia rozdzielacz do listy. Z rozdzielaczami moüesz stworzyê sekcje w liöcie, na przykûd wydzielone sekcje dla kaüdego kompozytora, czy coö w tym stylu. Spójrz do parametrów

.

1.27 Lista moduîów

Lewy przycisk myszy:

Wczytanie programu moduîów

Klawiatura: [P]

Klawiatura numeryczna: [.]

Wywoîuje "wybieraczkê" do plików, aby wybraê listê moduîów do wczytania. Aktualnie wczytana lista bêdzie usuniêta.

Prawy przycisk myszy:

Zapisanie listy moduîów

Klawiatura: [W]

Zapisuje zawartoöê listy do pliku.

1.28 Kasowanie

Lewy przycisk myszy:

Kasowanie modułu

Klawiatura: [D], [BACKSPACE]

Klawiatura numeryczna: [[]]

Kasuje wybrany moduł z listy.

Prawy przycisk myszy:

Kasowanie pliku/kasowanie wydzielonej sekcji

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

Kasuje wybrany plik z listy i z dysku. Będzie ostrożny.

Jeżeli użyjesz tej funkcji na rozdzielaczu, zostanie on usunięty wraz z wszystkimi plikami zawartymi za nim.

Zauważ, że gdy używasz przycisku, zostajesz poproszony o potwierdzenie decyzji, natomiast używając skrótu klawiaturowego, nie ma żadnego ostrzeżenia.

1.29 Dodawanie

Lewy przycisk myszy:

Dodawanie modułów do listy

Klawiatura: [A]

Klawiatura numeryczna: [0]

Dodaje moduły do końca listy używając "wybieraczki". Możesz także wybrać całe katalogi, HiP je przeszuka dokładnie.

Każdy dodany katalog może mieć swój własny
rozdzielacz

.

"Wybieraczka" pochodzi z biblioteki ReqTools.library. Aby wybrać więcej niż jeden plik lub katalog, zaznaczając pliki trzymaj wciśnięty Shift.

Prawy przycisk myszy:

Wstawianie plików

Klawiatura: [I]

Klawiatura numeryczna: [/]

Działa tak samo, jak przycisk 'Add', ale pliki są wstawiane zaraz za zaznaczonym plikiem w liście.

1.30 Nowe pliki

Lewy przycisk myszy:

Nowe pliki

Klawiatura: [N]

Kasuje aktualnã listã modułów i pozwala na wybranie nowych plików.

Prawy przycisk myszy:

Czyszczenie

Klawiatura: [C]

Usuwa aktualnã listã modułów z pamięci.

1.31 Informacja o module

Lewy przycisk myszy:

Informacja o module

Klawiatura: [I]

Otwiera okno z informacjã o module.

Możesz przesuwã tekst za pomocã suwaka lub klawiszy kursora (szybszy przesuw ze Shiftem). Okno może byê zamkniête po ponownym wciœniêciu klawisza lub przycisku, po wciœniêciu przycisku zamykania okna albo po wciœniêciu prawym przyciskiem myszy w oknie.

Nazwy sampli sã pokazywane, gdy moduł jest w jednym z nastêpujãcych formatów: Protracker, DIGI Booster, Screamtracker]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker.

Odgrywanie sampli

Można odgrywaê tylko sample w module ProTrackera, gdy jest wczytany do pamięci CHIP (Odtwarzacz ProTrackera musi byê przestawiony w trym "Normal").

Aby odegraê sampel, wciœnij lewym przyciskiem myszy na nazwie sampla. O wysokoœci dŹwiêku decyduje pozycja X wskaŹnika. Z lewej strony okna jest C-1, a z prawej - B-3.

Prawy przycisk myszy:

O HippoPlayerze

Klawiatura: [HELP]

Otwiera okno z informacjã o programie.

1.32 Usunięcie modułu z pamięci

Usunięcie modułu z pamięci

Klawiatura: [TAB]

Zatrzymuje i usuwa moduł z pamięci. Pamięć zajęta przez ten moduł zostanie zwolniona.

1.33 Pauza

Pauza

Klawiatura: [SPACE]

Klawiatura numeryczna: [5]

Na przemian odgrywa i pauzuje muzykę. W górnej części okna będzie informacja o tym, czy moduł jest spauzowany.

1.34 Następny moduł

Następny moduł

Klawiatura: [L]

Klawiatura numeryczna: [6]

Wczytuje i odgrywa następny moduł z listy.

1.35 Poprzedni moduł

Poprzedni moduł

Klawiatura: [K]

Klawiatura numeryczna: [4]

Wczytuje i odgrywa poprzedni moduł z listy.

1.36 Następny utwór

Następny utwór

Klawiatura: [ARROW RIGHT]
Klawiatura numeryczna: [6]

Odgrywa następny utwór w module.

1.37 Poprzedni utwór

Poprzedni utwór

Klawiatura: [ARROW LEFT]
Klawiatura numeryczna: [4]

Odgrywa poprzedni utwór w module.

1.38 Naprzód

Naprzód

Klawiatura: [.]
Klawiatura numeryczna: [3]

Generalnie ta funkcja przeskakuje o jedną pozycję w utworze dalej.

Jeżeli format modułu ma możliwość podania
poz/dł
:

- Lewy przycisk myszy + ">>" = przeskakuje do przodu o jedną pozycję.
Klawiatura: [.] , Klawiatura numeryczna: [3]
- Prawy przycisk myszy + ">>" = podwaja prędkość odtwarzania.
Klawiatura: [SHIFT+.] , [SHIFT] + Klawiatura numeryczna: [3]

Jeżeli format modułu nie umożliwia podania
poz/dł
:

- Lewy przycisk myszy + ">>" = podwaja prędkość odtwarzania.
Klawiatura: [.] , Klawiatura numeryczna: [3]
- Prawy przycisk myszy + ">>" = zwiększa czterokrotnie prędkość odtwarzania.
Klawiatura: [SHIFT+.] , [SHIFT] + Klawiatura numeryczna: [3]

Aby przywrócić normalną prędkość odtwarzania, możesz:

- Wcisnąć przycisk '>>'.
 - Wcisnąć klawisz [.] lub na klawiaturze numerycznej [3].
 - Wcisnąć przycisk
pauzy
-

- Wcisnâê klawisz
 dwukrotnie.
 pauzy
 dwukrotnie.

1.39 W tyî

W tyî

Klawiatura: [,]

Klawiatura numeryczna: [1]

Skacze w tyî o jednâ pozycjã w utworze.

1.40 Odtwarzanie

Odtwarzanie

Klawiatura: [RETURN]

Klawiatura numeryczna: [ENTER]

Wczytuje i odtwarza wybrany moduî. Jeðli spróbujesz odegraê wczytany juî moduî, zostanie on odtworzony od poczâtku. Jeðli nie ma ùadnych moduîów w liðcie, pojawi siã "wybieraczka".

1.41 Informacja o module/analizer

Lewy przycisk myszy:

Otwarcie okna informacji o module

Ta funkcja dziaîa dokîadnie tak samo jak Lewy przycisk myszy +

i

.

Prawy przycisk myszy:

Otwarcie/zamkniãcie okna analizera

Otwiera/zamyka okno

analizera

.

1.42 Konfigurowanie HippoPlayera

Parametry

Wciskając przycisk parametrów (Pr) możesz skonfigurować HippoPlayera używając przycisków. Po wciśnięciu prawym przyciskiem myszy na przycisku z zagięciami pokazuje się lista możliwych opcji.

- General
 - Główne opcje
 - Play
 - Odtwarzanie
 - Timeout
 - Wyłączenie po czasie
 - Alarm
 - Alarm
 - Startup
 - Moduł/lista startowa
 - Function keys
 - Klawisze funkcyjne
 - Hotkeys
 - Kombinacje klawiszy
 - Doubleclick
 - Podwójne kliknięcie
 - Continue on error
 - Kontynuacja po błędzie
 - Early load
 - Wczesny odczyt
 - Divider / dir
 - Rozdzielacz przy katalogu
 - Auto Sort
 - Automatyczne sortowanie
 - Priority
 - Priorytet
 - Display
 - Widok
 - Show
 - Zmiana paska tytułowego
 - Screen
 - Ekran
 - Filebox size
 - Wysokość okna wyboru plików
-

- Module info size
 - Wysokość okna informacji
 - Font
 - Czcionka
 - Scopes
 - Analizery
 - Prefix cut
 - Ucinanie przedrostka
 - Playing
 - Odtwarzanie
 - Player group
 - Grupa playerów
 - Filter control
 - Kontrola filtru
 - Fade volume
 - Ciszenie
 - Nasty audio
 - Alokacja kanałów dźwiękowych
 - VBlank timer
 - Kontrola prędkości przez VBlank
 - Protracker tempo
 - Tempo ProTrackera
 - PT replayer
 - Odtwarzanie ProTrackera
 - TFMX rate
 - Częstotliwość miksowania dla TFMX
 - Sample buffer
 - Bufor dla sampli
 - Force sampling rate
 - Częstotliwość dla sampli
 - Loading
 - Wczytywanie
 - Modules
 - Katalog z modułami
 - Programs
 - Katalog z listami modułów
 - Archivers
 - Katalog dla archiwizatorów
-

Doublebuffering
- Podwójne buforowanie

XPK identify
- Identyfikacja XPK

XFDmaster library
- Użycie biblioteki XFD

File match pattern
- Wzorzec dla plików

PS3M - PS3M

PS3M settings
- Ustawienia PS3M

AHI

System audio AHI

Save, Use, Cancel
- Zapisz, Użyj, Anuluj

1.43 Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)

Odtwarzanie

- List repeatedly

Odgrywa w kółko listę.

- List once

Odgrywa listę raz i zatrzymuje się.

- Module repeatedly

Odgrywa moduł w kółko.

- Module once

Odgrywa moduł raz i zatrzymuje się.

- Modules in random order

Odgrywa wybrane losowo moduły. Gdy odgrywanie zostało rozpoczęte, układ modułu nie zostanie powtórzony zanim wszystkie nie zostaną odegrane.

"Play" dotyczy tylko modułów, w których można znaleźć koniec utworu.

1.44 Zmiana paska tytułowego

Zmiana paska tytułowego

- Time, pos/len, song

Pokazuje czas, jaki upłynął od rozpoczęcia odtwarzania modułu; pozycję w utworze/ilość pozycji oraz numer utworu/ilość utworów. Zależy to od typu odtwarzanego modułu.

- Time/duration, pos/len

Pokazuje czas, jaki upłynął od rozpoczęcia odtwarzania modułu/czas trwania modułu; pozycję w utworze/ilość pozycji. Dotyczy tylko ProTrackera i sampli.

- Clock, free memory

Pokazuje 24-godzinny zegar oraz ilość wolnej pamięci CHIP i FAST w kB.

- Module name

Pokazuje tylko nazwę modułu.

1.45 Kontrola filtru

Kontrola filtru wysokich częstotliwości

Filtr wysokich częstotliwości:

- Controlled by module

Filtr kontrolowany jest przez moduł

- On

Filtr włączony

- Off

Filtr wyłączony

1.46 Katalog z modułami

Katalog z modułami

Możesz ustawić tutaj katalog, w którym trzymasz moduły.

1.47 Katalog z listami modułów

Katalog z listami modułów

Możesz ustawić katalog, w którym trzymasz listy modułów.

1.48 Ekran

Ekran

Wybierasz tutaj ekran publiczny. Wszystkie okna HiPa będą na nim wyświetlane. Jeżeli ekran nie jest dostępny, standardowy ekran publiczny będzie użyty (zwykle jest to WorkBench)

1.49 Tempo ProTrackera

Tempo ProTrackera

Włącza lub wyłącza ProTrackerowską komendę zmiany tempa. Przydatne podczas odtwarzania starych modułów, które używają większych prędkości niż \$1F. Dotyczy to także modułów The Player 6.0A.

1.50 Odtwarzanie ProTrackera

Odtwarzanie ProTrackera

- Normal

Używa normalnego odtwarzacza ProTrackera; odgrywa z pamięci CHIP.

- Fastram

Odgrywa moduły z pamięci FAST.

- PS3M

Używa

PS3Ma

do odgrywania modułów z CHIP lub FAST. Dzięki temu możesz na przykład odsłuchiwać moduły ProTrackera w trybie real surround

.

1.51 Analizery

Analizery

Wciskając na ten przycisk, możesz zmienić typ analizera. Włączyć/wyłączyć analizy można przez wciskanie:

- na przycisku "Scope on/off"
- klawisza [Z]
- prawego przycisku myszy na 1/3 szerokości z lewej strony u góry głównego okna

Zamknąć okno analizera można dodatkowo przez:

- zamknięcie okna analizera
- wciśnięcie prawego przycisku myszy w oknie analizera, gdy jest ono aktywne.

Oto analizery dostępne tylko w przypadku odgrywania modułów ProTrackera:

Typ

- Quadrascope (z paskami)

Taki sam, jak w ProTrackerze.
Kolejność kanałów: 1,2,3,4.

- Hipposcope (z paskami)

Nie mogłem znaleźć lepszej nazwy... Fajnie wyglądają w nim basy.
Kolejność kanałów: 1,2,3,4.

- Frequency analyzer (z paskami)

Ten potrzebuje więcej mocy procesora niż inne. Są dwa okienka: jedno dla basów i jedno dla sopranów. Nie używa on FFT (szybkiej transformaty Fouriera), ale jest oparte na dziwnym pomysłu Guru.
Kolejność kanałów (paski): 1,4,2,3

- Patternscope

"Emulator" ProTrackera. Pokazuje dane dla nut, cztery fałszywe mierniki głośności oraz cztery małe wskaźniki częstotliwości.
Kolejność kanałów: 1,2,3,4.

- F. Quadrascope (z paskami)

F jak wypełniony. Powstał dzięki pomysłowi Guru sprzed wielu lat.
Kolejność kanałów: 1,2,3,4.

Paski

Te paseczki odzwierciedlają głośność i wysokość dźwięku na danym kanale. Pozycja w pionie odzwierciedla częstotliwość, a szerokość - głośność dźwięku.

Dla PS3Ma analizery są prawie takie same: Quadrascope (Stereoscope), Hipposcope, Frequency analyzer i Filled Quadrascope (Stereoscope). Nie mają one jednak pasków.

Odtwarzacz sampli ma Monoscope i Filled Monoscope.

Analizery potrzebuj paru kilobajtw pamieci na bufory. Maj one priorytet -30, nie bd wic spowalnia uadnego wanego procesu.

1.52 Czstotliwoe miksowania dla TFMX

Czstotliwoe miksowania dla TFMX

Mona tu ustawi uadan czstotliwoe miksowania dla 7-miokanaowych moduiw

TFMX

.

1.53 Bufor dla sampli

Bufor dla sampli

Definiuje iloe pamieci CHIP dla bufora odtwarzacza sampli

. Uywana iloe

jest dwa razy wiksza od wybranej. Maa wartoe moe by dobra dla dyskw twardej, a dua dla np. stacji dyskw.

1.54 Force sampling rate

Force sampling rate

Jest to ustawienie dla

odtworzacza sampli

.

Normalnie czstotliwoe prbkowania jest zawarta w nagowku sampla. Ten suwak pozwala na obejcie tej wartoci i ustawienie innej.

Aby nie zmienia czstotliwoci odtwarzania, przesui suwak najbardziej w lewo.

UWAGA! Czstotliwoe moe by wysza ni 28.0 kHz w niektórych

trybach wywietlania

1.55 Wyczenie po czasie

Wyłączenie po czasie

Zmienia maksymalny czas odtwarzania (minuty:sekundy). Gdy suwak jest przesunięty maksymalnie w lewo, nie ma limitu. Wyłączenie może dotyczyć wszystkich modułów albo tylko tych, których czasu trwania nie można obliczyć. Można to zmienić wciskając przycisk "Timeout".

Przykład: Można odtwarzać moduły ProTrackera do końca, PSIDy na przykład przez 3 minuty. Można także odtwarzać wszystkie moduły nie dłużej niż przez 30 sekund.

1.56 Wysokość okna wyboru plików

Wysokość okna wyboru plików

Definiuje liczbę plików widoczną w głównym oknie. Najmniejsza wartość to 3, a największa - 50. Jeżeli wartość jest zbyt duża dla danego ekranu, zostaje zmniejszona do największej możliwej na tym ekranie. Okno wyboru plików może być usunięte poprzez zmniejszenie liczby do 0.

1.57 Wysokość okna informacji

Wysokość okna informacji

Zmienia ilość linii widocznych w oknie informacji o module lub programie.

1.58 Katalog dla archiwizerów

Katalog dla archiwizerów

HiP może rozpakować i odegrać moduły spakowane LhA, LZXem i Zipem. Powinno podać ścieżkę roboczą, komendy i argumenty dla każdego programu.

Archiwa będą rozpakowane do katalogu tymczasowego, który zostanie stworzony na ścieżce roboczej (na przykład najszybszy jest RAM:, a dysk twardy jest dobry, gdy brakuje pamięci). HiP szuka wtedy w katalogu modułów i pierwszy napotkany moduł zostanie wczytany.

Wymagania

- Programy LhA, LZX lub UnZip, zależnie od rodzaju archiw, jakie masz. Musisz podać dokładną lokalizację pliku (na przykład hd5:kibelek/lha)
- Komendy 'Run' i 'Delete' w C: (lub gdzieś na ścieżce). (Uwaga. Komenda 'Run' od KickStartu 2.0 jest w ROMie)

Podpowiedzi

- Surround

Odgrywa ciszej na lewym kanale dźwięk z prawego i odwrotnie. Różnica między oboma kanałami może być ustawiona za pomocą suwaka stereo (Stereo Slider). 50% jest wartością normalną, 100% to stereo, a 0% to mono.

- Stereo

Odgrywa połowę kanałów z lewej strony i połowę z prawej.

- Mono

Odgrywa wszystkie kanały na obu stronach.

- Real Surround

Podobne do Surround, ale używa większej ilości pamięci.

- 14-bit stereo

Najlepsza jakość, największe obciążenie procesora, największe zużycie pamięci i najniższa głośność.

Najlepszym trybem w większości sytuacji jest Stereo. Dla modułów z dużą liczbą kanałów używaj 14-bit Stereo.

Możesz odtwarzać moduły w stereo albo mono w trybie Surround odpowiednio dostosowując wartość suwakiem stereo. Różnica między tym a prawdziwym Stereo lub Mono polega na niższej głośności.

Priority - priorytet

- -10 to +9

Ustawienie priorytetu tak, aby system działał normalnie.

- Killer

Blokuje system i zatrzymuje większość DMA, aby uzyskać jak największą jakość. Niebieskie paseczki obrazują wolny czas procesora. Możesz zatrzymać odtwarzanie wciskając przyciski myszy. Nie używaj Enforcera w tym trybie!

Mixing buffer size - wielkość bufora do miksowania

Mniejszy bufor powoduje, że muzyka odgrywana jest wcześniej po wydaniu komendy, ale zwiększa prawdopodobieństwo "przeskakiwania".

Mixing rate - częstotliwość miksowania

Częstotliwość miksowania w kHz. Zobacz
PS3M

.

Volume boost - wzmocnienie głośności

Zwiększa głośność i czyni dźwięk czystszy (używaj, gdy jest więcej niż 8 kanałów). Usłyszysz zmianę prawie natychmiast.

Stereo level - poziom stereo

Działa tylko z trybem Surround. 0% to mono, 100% to stereo, a 50% to wartość normalna.

Use CyberSound calibration - użyj kalibracji CyberSound

Aby użyć kalibracji CyberSound, należy zapisać opcję, pokazać miejsce, gdzie jest plik kalibracji i ustawić tryb 14-bit Stereo. Takie odtwarzacz 16-bitowych sampli będzie korzystał z kalibracji.

Stworzenie specyficznej dla danej Amigi kalibracji zmniejszy poziom szumów i zwiększy jakość dźwięku. Sięgnij do tego programu 14Bit_Calibration, który powinien być w katalogu HippoPlayer/Support/. Program należy do zestawu CyberSound autorstwa Christiana Buchnera. Dziękuję!

Standardowo plik z kalibracją zostanie zapisany do ENVARC: CyberSound/SoundDrivers/14Bit_Calibration.

Naprawdę powinieliście tego spróbować! Jakość dźwięku naprawdę jest lepsza, gdy porównacie ją do standardowych 8-miu lub 14-tu bitów!

Use S:HippoPlayer.PS3M configuration file - użyj pliku konf. PS3M

Użyj specjalnego
pliku konfiguracyjnego
dla PS3M.

1.60 Ćciszenie

Ćciszenie

"Zapisać" tej opcji spowoduje wyciszenie dźwięku (na przykład przed wczytaniem następnego modułu)

1.61 Kombinacje klawiszy

Kombinacje klawiszy

Każda funkcja HiPa, która może być wywołana z klawiatury, może być także wywołana następującą kombinacją klawiszy:

[LAMIĞA+LSHIFT+CONTROL]+<klawisz>

Jest to przydatne, gdy okno HiPa jest nieaktywne lub nawet ukryte. Można np. coś sobie rysować w programie graficznym i nie aktywując okna HiPa zmienić moduł.

Można tu włączyć i wyłączyć kombinację, co może być przydatne, gdy inny program używa takiej samej kombinacji klawiszy.

1.62 Dwuklik

Dwuklik

Kiedy ta opcja jest "zaptaszkowana", moduł może być wczytany i odegrany po kliknięciu dwa razy na nazwie modułu.

1.63 Identyfikacja XPK

Identyfikacja XPK

Jeżeli ta opcja jest włączona, każdy plik spakowany XPK będzie sprawdzony, czy może być wczytany do pamięci FAST. Ta opcja powinna być włączona, jeżeli chcesz odsłuchiwać przez PS3M.

1.64 Biblioteka XFDmaster.library

Biblioteka XFDmaster.library

Biblioteka ta może być użyta do rozpakowania prawie każdego spakowanego pliku (biblioteka ta umie rozpakować wiele różnych formatów). Plik XFDMaster.library musi być w katalogu LIBS:.

1.65 Kontynuacja po błędzie

Kontynuacja po błędzie

Kiedy ta opcja jest włączona, błędy podczas wczytywania będą ignorowane, plik, przy którym wystąpi błąd, zostanie ominięty i następny plik zostanie wczytany. Po pięciu błędach procedura zostanie wstrzymana.

1.66 Podwójne buforowanie

Podwójne buforowanie

Normalnie przed wczytaniem modułu ten, który jest aktualnie w pamięci, zostaje usunięty. Za pomocą tego przycisku możesz zmusić HiPa, aby tego modułu nie usuwał - podczas wczytywania następnego modułu aktualny będzie w dalszym ciągu odtwarzany. Jest to przydatne dla użytkowników stacji dysków, a także przy wczytywaniu modułów spakowanych dowolnym packerem. Jeżeli nie będzie wystarczającej ilości pamięci na 2 moduły jednocześnie, aktualny moduł zostanie usunięty z pamięci.

1.67 Alokacja kanałów

Alokacja kanałów

Wybiera priorytet alokacji kanałów dźwiękowych. Kiedy opcja jest włączona, Źaden program oprócz HiPa nie moŹe uŹywaæ kanałów. PS3M uŹywa zawsze najwyŹszego priorytetu.

1.68 Kontrola prędkości przez VBlank

Kontrola prędkości przez VBlank

Wybiera metodę kontrolowania prędkości odtwarzania muzyki: przez VBlank albo przez układ CIA.

MoŹesz tego uŹyæ, gdy nie chcesz, by HiP korzystał z czterech timerów CIA. Za pomocã VBlank (vertical blank, odwieŹenie pionowe, tzw. ramka, normalnie trwa 1/50 sek.) muzyka jest odtwarzana z dobrã prędkoŹciã na ekranach z częŹotliwoŹciã odwieŹania pionowego 50 Hz. Nie będzie działaæ poprawnie chociaŹby w trybie NTSC.

Ta opcja nie wpływa na sposób odtwarzania następujãcych formatów: PS3M, SID, Sonic Arranger, TFMX, TFMX 7-kanałowy, MED, The Player 6.1a. UŹywajã one wãsnego sposobu kontrolowania prędkości odtwarzania muzyki.

Komenda tempa nie będzie działaæ w modułach ProTrackera przy timingu przez VBlank.

1.69 Priorytet

Priorytet

Wybiera priorytet dla HiPa: -1, 0, +1. Dotyczy on wszystkiego oprócz analizerów i PS3M.

1.70 Moduł/lista startowa

Moduł/Lista startowa

Kiedy ta opcja jest włączona, HiP zacznie odtwarzaæ zaraz po włączeniu. Moduł lub lista do odtwarzania moŹe byæ wybrana po wciŹnięciu na przycisku 'Startup'.

1.71 Alarm

Alarm

Ustawia czas, po jakim HiP ma odtworzyć moduł. Czas, po którym odezwie się alarm, ustawia się suwakiem (godziny:minuty). Aby włączyć alarm, ustaw listwę tytułową na zegar. Aby ponownie włączyć zegar, zmień informację na listwie na coś innego i znowu na zegar.

1.72 Klawisze funkcyjne

Klawisze funkcyjne

Pod jednym z klawiszy F1-F10 możesz zainstalować moduł lub listę modułów. Wtedy gdy wciśniesz jeden z klawiszy funkcyjnych, lista lub moduł zostanie wczytany i odegrany.

1.73 Grupa playerów

Grupa playerów

Status

Grupa playerów wczytana (loaded) lub nie (not loaded)

Mode - Tryb

Warunki wczytania

- All on startup: wczytanie grupy od razu na starcie
- All on demand: wczytanie grupy wtedy, kiedy jest potrzebna
- Disable: nie wczytuj grupy w ogóle i wykasuj z pamięci, jeżeli została wczytana
- Load single: wczytanie odpowiedniego odtwarzacza z grupy, gdy to będzie konieczne.

File - plik

Możesz wskazać miejsce, gdzie znajduje się plik z playerami

.

1.74 Czcionka

Czcionka

Możesz tu wybrać czcionkę 8 na 8 punktów (tylko od KickStartu 2.0 w górę). Katalog z czcionkami zostanie przeszukany i wybrane tylko te czcionki, które mają stałą szerokość i wysokość 8 punktów.

1.75 Rozdzielacz przy katalogu

Rozdzielacz przy katalogu

Gdy dodajesz do listy katalogi, czasem jest przydatne rozdzielić pliki z różnych katalogów od siebie. Ten przycisk właśnie to robi.

1.76 Auto Sort

Auto Sort

Kiedy opcja ta jest włączona, lista modułów będzie automatycznie sortowana po dodaniu plików z 'wybieraczki'.

1.77 Ucinanie przedrostka

Ucinanie przedrostka

Można tu wybrać ilość znaków przedrostka do ucięcia. 3 będzie ucinąć przedrostki takie jak "mod.", "xm.", a na przykład 4 - "mod.", "xm.", "mdat.", "smpl.". Ucinanie przedrostka działa także przy sortowaniu nazw.

1.78 Wczesny odczyt

Wczesny odczyt

Wybierasz tu numer patternu od końca modułu, kiedy ma być wczytany następny moduł. Działa z formatami, gdzie można uzyskać informacje na temat pozycji/ilości pozycji.

Jak na razie to jest funkcja raczej do kitu, gdyż wczytany moduł jest odgrywany od razu. Może kiedyś to poprawi.

1.79 Wzorzec dla plików

Wzorzec dla plików

Wpisujesz tutaj wzorzec używany w "wybieraczkach" i przy dodawaniu plików.

1.80 System audio AHI

System audio AHI

System AHI (Audio Hardware Interface - Interfejs do sprzętu audio) jest autorstwa Martina Bloma <lcs@lysator.liu.se>.

Odtwarzacze w HippoPlayerze, które mogą być odtwarzane przez AHI, to:

- ProTracker,
- ScreamTracker]I[,
- FastTracker 1 i 2,
- MultiTracker,
- TakeTracker,
- Hippel-COSO.

Moduły w tych formatach mogą być odtwarzane przez jakąkolwiek kartę audio, dla której jest zainstalowany driver AHI. Standardowe układy muzyczne Amiga także mogą być wykorzystane (tryby 8- i 14-bitowe).

AHI można skonfigurować w parametrach .

AHI wymaga KickStartu w wersji co najmniej 2.0 i dla wygody użytkownika procesora co najmniej 68020.

UWAGA! Nie używaj zewnętrznych analizatorów podczas korzystania z AHI. Zostaie ostrzeżony.

1.81 Ustawienia dla systemu AHI

Ustawienia systemu AHI

Enable AHI - Włącz AHI

Używa AHI we wszystkich możliwych przypadkach, tzn. dla formatów:

- ProTracker,
- ScreamTracker]I[,
- FastTracker 1 i 2,
- MultiTracker,
- TakeTracker,
- Hippel-COSO.

Disable non-AHI replayers - wyłącz wszystkie odtwarzacze nie znajdujące AHI

Nie odgrywa modułów, które nie mogą być odegrane przez AHI. Pokaże się komunikat "Unknow file format".

Mode - tryb

Wybiera tryb odtwarzania AHI.

Mixing rate - częstotliwość miksowania

Im wyŹsza wartoœê, tym wiêksza jakoœê i obciâœenie procesora. UwaŹaj! Zbyt wysoka jakoœê moœe zapchaê komputer.

Master volume

Ta wartoœê kontroluje poziom gœoœnoœci dla AHI, tak, jak wzmocnienie gœoœnoœci w PS3m. Wartoœê 0 - bez wzmocnienia. Zbyt wysokie wartoœci spowodujâ zakœócenia.

Poziom stereo

Zmienia poziom stereo. 0% to mono, 100% to zwykœe stereo.

1.82 Zapisz, UŹyj, Anuluj

Zapisz, UŹyj, Anuluj

Tu chyba wiesz, o co chodzi. Jeœli zamkniesz okno, da to taki sam efekt, jak Anulacja. Plik z parametrami zostanie zapisany do katalogu S:.

Uwaga: pozycje wiêkszoœci okien sâ takœe zapisywane.

1.83 Opcje linii komend

Opcje linii komend

Dodawanie moduœów do listy

```
HiP <plik1> <plik2> ... <plik16>
```

Wszystkie pliki, jakie podasz, zostanâ dodane do listy, a pierwszy zostanie odegrany.

Wczytywanie listy moduœów

```
HiP PRGM <lista moduœów>
```

Lista moduœów zostanie wtedy wczytana i pierwszy plik zostanie odegrany. Jeœli trybem odtwarzania jest 'Modules in random order' (moduœy w kolejnoœci losowej), wtedy losowo wybrany moduœ bœdzie wczytany i odegrany. Aktualna lista zostanie usuniêta z pamieœci. Sêowo PRGM nie jest potrzebne, ale dziaœa szybciej, jeœli chodzi o czas odczytu z dysku.

Wszystkie nazwy muszâ byê podane z peœnymi œcieœkami dostêpu!

Uwaga: Te rzeczy moœesz takœe robiê, gdy HiP jest uruchomiony! To pozwala uœywaê go jako odtwarzacza 'pod przyciskiem', na przykœad w Directory Opusie.

Ukrycie siê na starcie

```
HiP HIDE [inne parametry]
```

Komenda HIDE czyni z HiPa coŝ wiêcej, niŝ taki sobie odtwarzacz 'pod przyciskiem'. Zmusi ona HiPa, aby nie otwierał okna. Takŝ biblioteka ReqTools.library nie bêdzie potrzebna od razu (bêdzie wczytana po otwarciu okna). HiP moŝe byê kontrolowany przez kombinacjê klawiszy (jeŝeli jest to wiâczone) i/lub przez ARexx, jeŝeli okno nie jest otwarte.

Wyjŝcie

HiP QUIT

Jeŝeli HiP działa, zostanie wywiâczony.

1.84 Interfejs ARexxa w HippoPlayerze

ARexx

Port ARexxa w HiPie nazywa siê "HIPPOPLAYER". Zostanie on uruchomiony, jeŝeli wykryty zostanie program REXXMast (kontroluje on ARexxem w systemie). W katalogu ARexx znajduje siê kilkanaŝcie skryptów zwiâzanych z HiPem.

Uwaga. Interfejs ARexxa nie jest dokładnie sprawdzony. Jeŝeli wystêpujâ jakieŝ dziwne zachowania, proszê mi o tym powiedzieê.

Parametry w <> sâ potrzebne, a w [] sâ opcjonalne.

CHOOSE <numer>	Wybiera z listy plik o numerze <numer>.
ADD [plik]	Dodaje plik do listy. Jeŝeli nic nie podasz, bêdziesz mŝgł wybraê ten plik.
DEL	Kasuje wybrany plik z listy.
CLEAR	Kasuje cała listê z pamieci.
MOVE <numer>	Przesuwa wybrany plik za plik o numerze <numer>.
INSERT <plik>	Wstawia plik o nazwie <plik> za wybranym plikiem.
SORT	Sortuje listê.
LOADPRG [plik]	Wczytuje listê o nazwie [plik]. Jeŝeli nazwa nie jest podana, moŝesz wybraê plik z dysku.
PLAY [plik]	Jeŝeli [plik] jest podany, lista zostanie skasowana z pamieci, a [plik] wczytany i odegrany. W przeciwnym przypadku odgrywa aktualnie wybrany moduł. Jeŝeli w liŝcie nie ma plików, umoŝliwia wybranie pliku z dysku.
EJECT	Zatrzymuje odtwarzanie i usuwa aktualny moduł z pamieci
STOP	Zatrzymuje odtwarzanie.
CONT	Kontynuuje odtwarzanie zatrzymanego modułu.
SONGPLAY <numer>	Odtwarza utwór numer <numer>.
RANDPLAY	Wczytuje i odtwarza losowo wybrany moduł.
FFWD	Przeskakuje do przodu w utworze.
REW	Przeskakuje do tyłu w utworze.
VOLUME <głŝoŝnoŝê>	Ustawia głŝoŝnoŝê na <głŝoŝnoŝê> (0-64).
QUIT	Zamyka wszystkie okna i wywiâcza program.

ZIP <0/1>	0: małe okno główne, 1: normalne okno główne
HIDE <0/1>	0: ukryj okno główne, 1: pokaż okno główne
PUBSCREEN <ekran>	Ustawia publiczny ekran dla okien HiPa. Zwróć uwagę na duże i małe litery.
TIMEOUT <sekundy>	Wyłącza odtwarzanie modułu po upływie czasu <sekundy> sekund (0-600).
PS3MBOOST <wartość>	Ustawia wzmocnienie głośności dla PS3M (0-8).
PS3MMODE <tryb>	Ustawia tryb PS3M. 1: surround, 2: stereo, 3: mono, 4: real surround, 5: 14-bit stereo.
PS3MRATE <częstotl>	Ustawia częstotliwość miksowania dla PS3M (5000-56000).
LOADPREFS <plik>	Wczytuje plik z parametrami i od razu korzysta z nich.
SAMPLES	Open module info window.
GET <xxxx>	Za pomocą tej komendy możesz uzyskać kilka przydatnych informacji od HiPa.
	<xxxx> może być jednym z parametrów:
	xxxx: rezultat:
	PLAY 0, jeśli moduł nie jest odtwarzany, 1, jeśli jest.
	CFIL Numer wybranego pliku, 0, gdy nic nie jest wybrane.
	NFIL Liczba plików w liście.
	CURR Numer wybranego pliku.
	NAME Nazwa modułu.
	TYPE Typ modułu.
	CNAM Nazwa wybranego pliku.
	CSNG Numer aktualnego utworu.
	NSNG Liczba utworów w module.
	CSPO Aktualna pozycja w utworze.
	MSPO Ilość pozycji w utworze.
	FNAM Pełna nazwa wczytanego pliku.
	COMM Komentarz wczytanego pliku.
	SIZE Wielkość wczytanego pliku.
	DURA Czas trwania modułu (0, gdy listwa tytułowa nie jest ustawiona na Time/Duration).
	HIDS 0, gdy główne okno nie jest ukryte, 1, gdy jest.
	FILT 0, gdy filtr jest wyłączony, 1, gdy włączony.

1.85 Dla programistów

Dla programistów

HiP ma mały interfejs dla programistów, którzy chcieliby zrobić samemu zewnętrzny analizator dla HiPa. Sprawdź przykładową úródówkę!

Musisz wywołać funkcję FindPort() "HiP-Port". Jeżeli się nie udało, to znaczy, że HiP nie jest uruchomiony. W przeciwnym wypadku otrzymasz wskaźnik na port HippoPlayera. Wygląda ona tak:

```
STRUCTURE      HippoPort,MP_SIZE
```

```

LONG          hip_privatel      * Prywatne
APTR          hip_kplbase       * Obszar danych odtwarzacza ProTracka
WORD         hip_reserved0     * Prywatne
BYTE         hip_quit          * Jeœli <>0, trzeba wyjœê
BYTE         hip_opencount     * Licznik otwarê (patrz niêj)
BYTE         hip_mainvolume    * Gœoœnoœê (0-64)
BYTE         hip_play          * Jeœli <>0, HiP odtwarza
BYTE         hip_playertype    * 33 = Protracker, 49 = PS3M
*** Protracker ***
BYTE         hip_reserved2
APTR         hip_PTch1         * Dane dla kanału 1
APTR         hip_PTch2         * Dane dla kanału 2
APTR         hip_PTch3         * Dane dla kanału 3
APTR         hip_PTch4         * Dane dla kanału 4
*** PS3M ***
APTR         hip_ps3mleft      * Bufor dla lewej strony
APTR         hip_ps3mright     * Bufor dla prawej strony
LONG         hip_ps3moffs      * Pozycja
LONG         hip_ps3mmaxoffs   * Maksymalna pozycja
*** Protracker ***
BYTE         hip_PTtrigger1
BYTE         hip_PTtrigger2
BYTE         hip_PTtrigger3
BYTE         hip_PTtrigger4

*** Blok danych o kanale PT
STRUCTURE    PTch,0
LONG         PTch_start        * Adres startowy sampla
WORD         PTch_length       * Długoœê sampla (word)
LONG         PTch_loopstart    * Adres startowy pêtli
WORD         PTch_replen       * Długoœê pêtli (word)
WORD         PTch_volume       * Gœoœnoœê dúwiêku na kanale
WORD         PTch_period       * Czêstotliwoœê dúwiêku na kanale
WORD         PTch_privatel     * Prywatne

APTR         hip_private2
LONG         hip_colordiv      * Patrz niêj

```

Uwaga: Nie zapisuj niczego do portu!

hip_opencount

Gdy program otrzymuje wskaźnik na port HippoPlayera, hip_opencount zwiększa się o 1. Gdy program kończy swą pracę, hip_opencount jest zmniejszany o 1.

hip_quit

Jeżeli ten bajt nie jest równy zeru, Twój program musi zostać wyłączony.

hip_colordiv

Aby sprawdzić, ile bajtów sampla jest odgrywanych w czasie jednego VBlanku (odwołania pionowego), podziel tę wartość przez częstotliwość sampla.

Podpowiedzi do ProTrackera

Kaûdy kanał ma swój bajt: hip_PTtrigger1, hip_PTtrigger2 itd. Jeûeli sampel zostaje odtworzony, odpowiedni bajt kanału zostaje zwiêkszony o 1.

PTch_start jest zawsze odowieûane tak, ûe zawsze wskazuje na aktualnâ pozycjê w odgrywanym samplu. PTch_length bêdzie siê wtedy zmniejszaê, aû dojdzie do 0. Gdy siê to stanie, PTch_start jest zamieniane przez PTch_loopstart, a PTch_length jest zamienione przez PTch_replen. Innymi sîowy sampel siê zapêtla. Jeûeli wielkoœê pêtli wynosi 2 bajty (PTch_length = 1, PTch_replen = 1), odtwarzanie siê koïczy. Nie czytaj danych poza danymi o samplu; zawsze sprawdzaj PTch_length.

hip_kplbase wskazuje na obszar z moim odtwarzaczem ProTrackera. Umoûliwia to tworzenie analizerów takich, jak na przykîad PatternScope. Skontaktuj siê ze mnâ, jeûeli chcesz otrzymaê definicjê struktury.

Podpowiedzi do PS3M

hip_ps3moffs jest przesuniêciem (offset) od buforów startowych wskazujâcym na aktualnâ pozycjê. Nie czytaj poza bufferstart+hip_ps3mmaxoffs.

1.86 Znane bîêdy

Znane bîêdy

- Odowieûanie gîównego okna moûe siê popsuê przez zmniejszenie i powiêkszenie okna podczas wczytywania modułu, listy, sortowania itp.
- Wyîâczenie modułu po czasie i alarm nie dziaîajâ, jeûeli nie ma zegara na listwie tytułowej okna.
- Niektóre moduły Freda powodujâ bîêdy Enforcera.
- Moduły formatu Sonic Arranger czasem padajâ.
- Analizery pokazujâ bîêdy z komendâ 9xx ProTrackera. Bîad ten pochodzi z samego ProTrackera (moja procedura naprawdê jest 100% kompatybilna z oryginałem :)
- Jeûeli wciôniesz lewy przycisk myszki w polu suwaka, ale poza samym suwakiem, moûe siê on nie presunâê. Sîyszałem, ûe jest to bîad w AmigaOSie.
- Jakieœ dziwne bîêdy w ARexxie... (?)

1.87 Historia HippoPlayera

Historia

Przeczytaj to! Niektóre rzeczy nie są wymienione gdzie indziej.

v2.00 (19.3.1995)

-
- * Port ARexxa
 - * Obsługa ekranów publicznych
 - * Zmiana kontroli z klawiatury: można używać klawiszy bez aktywacji głównego okna: [LAMIGA]+[LSHIFT]+[CONTROL]+<klawisz>.
 - * Nowy PS3M: nowy standard - FastTracker 2 (XM)
 - * Poprawiony wygląd
 - * Ęatka na bibliotekę PlaySID.library - można odtwarzać SIDy na KickStarcie 1.2/1.3!
 - * Parametry: continue on error, hotkeys, nastę audio, doublebuffering, wybranie katalogu dla list modułów.
 - * Główne okno: move, insert, sort (ukryte pod insert).
- + 2 tryby w wygañnięciu po czasie
- + Można dodawać ("Add", "New") i wstawiać ("In") takę katalogi.
- + Nowy odtwarzacz: The Player v6.1a
- + Linia komend: HIDE i QUIT
- + Parametry: Wzmocnienie głoñnoñci przy PS3M ma natychmiastowy efekt.
- + Dodane parę programów pomocniczych.
- Moduły PSIDA są wczytywane do pamięci publicznej, jeżeli to możliwe.
 - HiP może być ukryty przez kombinację [LAMIGA]+[LSHIFT]+[CONTROL]+[H].
 - Klawisz do włączania/wyłączania analizera
 - Mniej obciąża procesor w porównaniu do v1.40, gdy nie odtwarza.
 - Zoptymalizowana procedura przesuwania tekstu w oknach, ze [SHIFT]em szybszy przesuw.
 - Nowy algorytmiczny generator liczb losowych (dzięki Thomas!)
 - Jeżeli odtwarzacz ProTrackera jest ustawiony na "FastRam", moduły mniejsze nię bufory odtwarzacza (256kB) będą wczytane do pamięci CHIP :)
 - Rozpoznaje takie przyrostki, jak .LhA, .LHA itp.
 - Tylko 8-kanałowe moduły Oktalyzera będą ładowane do pamięci FAST.
 - Szybsze wy/włączanie przycisków (OffGadget()) był wooolny).
 - Usunięty bład Enforcera występujący podczas otwierania/zamykania okna parametrów.
 - Poprawiony bład w dokumentacji: tablica playerów miała złe informacje.
 - Parę innych miłych rzeczy.

v2.05 (3.5.1995)

-
- * Trochę poprawek i ulepszeñ tu i tam.
 - * Klawiatura: [K]/[L] z powrotem jako [STRZAŁKA W LEWO]/[STRZAŁKA W PRAWO]. Wiele funkcji na klawiaturze numerycznej.
 - * MED: Rozpoznawanie wielu utworów, pozycja w utworze/ilość pozycji, naprzód, w tył, rozpoznawanie końca utworu. Usunięty bład w HiPie.
 - * Nowy odtwarzacz ProTrackera z pamięci FAST - używa tylko 1024 bajtów CHIPu.
 - * GZip zamieniony LZXem.
 - * Nowe formaty: Mark II, Maniacs of Noise, David Whittaker, BP SoundMon v3.0 (v2.2?).
- Dodany przycisk zmniejszenia/powiększenia okna (KickStart 2.0+)
- Katalogi są dodawane rekursywnie (KickStart 2.0+)
- Naprawa: PS3M w trybie Killer zawieszał system (moja wina).
- + Dodany nowy priorytet do PS3M: -3.
- + Bufor miksujący dla PS3M może mieć max. 64 kB.

- Naprawa: generator liczb losowych blokował system.
- Naprawa: odtwarzacz ProTrackera: patterdelay i volslide
- Podwójne buforowanie: jeżeli brakuje pamięci, wyrzuci aktualny moduł i spróbuj jeszcze raz.
- Dodając moduły przez AppWindow albo linię komend są one umieszczane na końcu listy nie kasując jej z pamięci, jak to było poprzednio.
- Status filtra zapisywany do pliku z parametrami. Nie zapisywał się poprzednio!
- Pasek wyboru modułów jest zawsze widoczny.
- Lepsza obsługa błędów na starcie.
- Procedura sortująca jest 6x szybsza.
- Priorytet dotyczy wszystkiego oprócz analizatorów.
- Okno może mieć różne szerokości ramki (działa z SysIHack).
- Informacja na listwie: zegar i wolna pamięć razem.
- Klawisze działają także z okna parametrów.
- Nowa ikonka autorstwa Cyclone.

v2.06 (19.5.1995)

- * Zewnętrzna grupa playerów.
- + Można wybrać czcionkę 8x8 punktów (KickStart 2.0+)
- + Tytuł okna z nazwami sampli zawiera nazwę, komentarz i wielkość.
- + Timing jest wykonywany przez timer CIAA.
- Ukrywanie okna miało wielki błąd! Usunięty. (Hej Yolk! (ale jestem głupi))
- Naprawiony błąd w pliku "HiP-script" (rozpakowywanie LZX)
- Naciśnięcie "Use" w oknie parametrów zmieni także analizator.
- Wygaszenie głośności przy wyjściu.
- Nowa ikona autorstwa Romana Patznera.
- Naprawiony błąd w Zipie (ARexx).
- Usunięte parę błędów w PS3M.
- Parę innych napraw...

v2.07 (26.6.1995)

Poprawki:

- "Continue on error" nie będzie się więcej zapętlało.
- Maksymalny bufor PS3M zmniejszony do 32 kB (64 kB nie zawsze było OK)
- Usunięty błąd podczas wybierania czcionek (nie traci już czasu i pamięci)
- "New" czyści listę tylko wtedy, gdy jakieś moduły były wybrane.
- Odtwarzacz ProTrackera z FASTu wieszał komputer. Błąd usunięty.
- Wyłączenie modułu po czasie działa z podwójnym buforowaniem.
- Wczytywanie spakowanych LhA TFMX mdat+smpl z podwójnym buforowaniem miało naprawdę duży błąd. Naprawione.
- Inny błąd związany z LhA i TFMXem usunięty. Czasem powodował zwieszenie się komputera, gdy długość pliku mdat. była parzysta.
- Poz/dł i NS/PS nie działały z modułami MED MMD2 (nie mam opisu formatu!) więc je usunąłem.
- Komenda PLAY w ARexxie była źle opisana. Poprawione.

Ulepszenia:

- Kilka tu i tam..
- Alarm! :)
- Nowe formaty: Stary SoundTracker, Hippel, Hippel-COSO.
- Informacja o SIDach oraz nazwy sampli są podawane, gdy nowy moduł jest wczytany.

- Nowy przycisk do wybierania spośród wielu możliwości pod prawym przyciskiem myszy.
- Wprowadzone centrowanie nazwy, dzięki temu dwuklik jest łatwiejszy.
- Możliwość pokazania czasu trwania modułu ProTrackera.
- Odtwarzacz MEDA będzie próbował zająć port szeregowy do odtwarzania modułów MIDI.
- Nowa wersja odtwarzacza PS3M: 0.951. Wiele błędów usuniętych.
- Odtwarzacz PS3M przeniesiony do grupy playerów.
- Konfiguracja dla PS3M w pliku, tak jak w odtwarzaczu Guru.
- Suwak stereo dla PS3M Surround.
- Możliwość zmiany priorytetów dla PS3M (w miejsce trybu Humble i Friendly)
- PS3M używa timerów CIAA zamiast CIAB (blokowało czasem transmisję szeregową). CIAB może być wybrane, jeżeli tego naprawdę chcesz.
- Nowa procedura DMA wait dla odtwarzacza PT od Petera Kunatha.
- Zmiana analizera jest natychmiastowa.
- Na początku ekran z HiPem nie będzie przywoływany na wierzch.
- Poprawiona identyfikacja LhA, LZX i Zip.
- Programy: WaitHiP, HiPlay, PSIDcomment.
- Nowa ikona MWB od Romana Patznera.
- Nowa ikona w stylu NewIcons od Davida Wilesa.
- HiP.guide od Tuomasa Lukinmaa.

v2.08 (21.7.1995)

Poprawki:

- "Play Module once" - poprawiony błąd.
- Ponownie użyta stara procedura obsługi DMA w odtwarzaczu PT, nowa nie zawsze chciała działać.
- Dodana lista wyboru pod prawym przyciskiem myszy dla priorytetu HiPa.
- HiP próbował odtwarzać MEDy nawet gdy wystąpił błąd. Naprawione.
- Kalkulacja czasu trwania modułu czasem się wieszała. Naprawione.
- Szukanie końca modułu ProTrackera - poprawione.
- Procedura czytająca plik konfiguracji PS3M miała błąd przy trybie Killer. Naprawione.
- Podwójne buforowanie działa z modułami wrzuconymi do okna HiPa.
- Wrzucone do okna moduły są odtwarzane od razu nawet przy buforowaniu.
- Identyfikacja plików PSID po .info rozpoznaje więcej plików.
- HiP wieszał się, gdy nie mógł odczytać czcionki. Naprawione.
- Kilka problemów naprawionych z nazwami utworów i PS3M.
- "Continue on error" nie działało, gdy nie rozpoznano formatu pliku.
- Offset sampli w PT działa już w 100%. Hej Yolk i Guru :)
- Rozpoznaje *.LZH
- Duży błąd usunięty w losowym odtwarzaniu...

Ulepszenia:

- Dodany wskaźnik "oczekujący".
 - Lepsza identyfikacja MarkII, Hippel i Hippel-COSO.
 - Dołączony pędzel HiPa od Romana Patznera.
 - Nie ma już wyciszenia dźwięku przy wychodzeniu.
 - Wyciszanie dźwięku działa lepiej przy PS3M.
 - Okno analizera jest zamknięte, gdy nie otrzymuje danych.
 - Okno z wyborem w parametrach może być zamknięte klikając poza nim.
 - Jeżeli moduł odgrywany zawiera kilka utworów, zostaną one odegrane przed wczytaniem następnego modułu. Działa z trybami "List repeatedly" i "List once", a także z modułami, w których można znaleźć koniec; także wtedy, gdy jest ustawione wyłączenie po czasie.
-

v2.09 (28.7.1995)

NO NIE!! v2.08 miało starą wersję PS3M!! :-((((((((((((Ten HiP ma nową wersję (taką samą jak miał HiP v2.07)...

Ulepszenia:

- Nowy analizator
- Mała zmiana w PatternScope z miernikami głośności.

v2.10 (2.9.1995)

Poprawki:

- Kilka tu i tam.
- Naprawa procedury DMA wait: ProTracker, JamCracker, SoundMon, Hippel-COSO. Gubił nuty na ekranach z wyższą częstotliwością odświeżania.
- Usunięty błąd Enforcera występujący przy wciskaniu prawego przycisku.
- Błędy w obsłudze linii komend usunięte.

Ulepszenia:

- Rozdzielacze list.
- Ucinanie przedrostka nazw.
- Wczesne ładowanie.
- Nowa funkcja szybkiego przewijania do przodu.
- "Uszka" na przyciskach z funkcją dla prawego przycisku myszy.
- Reorganizacja okna parametrów.
- Zmieniona pozycja "kursora" w PatternScope.
- Odtwarzanie sampli 8SVX.
- Dodana do ARexxa komenda SAMPLES.
- Komenda ARexxa PLAYSONG robiła błąd. Zamieniona na SONGPLAY, która nie robi :-)
- Mały interfejs dla programistów.
- Pogrubione kreski w Quadra/StereoScope
- Informacje o module z listwy tytułowej okna przeniesione do samego okna.
- Pozycja okna informacji i z samplami zapisywana do pliku.
- Okno z samplami nie otwarte przez użytkownika już nie deaktywuje głównego okna.
- Łączenie list prawym przyciskiem myszy na "Lp".
- Udoskonalona procedura sortująca:
 - * Dokładność do 24 znaków
 - * Rozdzielone części sortowane osobno
 - * Nie widzi pucynanych przedrostków
 - * Niezbyt szybka procedura bąbelkowa...
- Standardowe ustawienia w pliku konfiguracji PS3M przez "?".
- Dołączony skrypt ARexxa dla Filera autorstwa Janne Simonen.
- Zwiększona maksymalna częstotliwość miksowania PS3M z 56 kHz do 58 kHz po przekonaniu się, że jest to możliwe.
- HippoScope dla PS3M: podwojona wysokość punktów, podwojona ilość punktów na Amigach z procesorem 68020 lub lepszym.
- Uwaga: Parametr PRG zmieniony na PRGM!

v2.11 (6.9.1995)

Poprawki:

- Kilka małych..

- Wersja 2.10 miała testową wersję ProTrackera... :(Cóż, działa ładnie, szybciej, ale nie zawsze brzmi tak, jak oryginalny ProTracker. Z powrotem stara wersja..

Udoskonalenia:

- Analizer otwiera się, gdy to możliwe.
- Dodanie katalogów z rozdzielaczami dodaje je do każdego katalogu.

v2.12 (16.9.1995)

Poprawione błędy:

- Parę.

Udoskonalenia:

- Napisany od nowa interfejs użytkownika.
- Dołączone zewnętrzne analizery.
- Dołączony kod źródłowy dla przykładowego analizera.
- Wskaźnik postępu wczytywania plików XPK.
- Zapewniony StereoScope dla PS3M.
- HippoScope dla PS3M: piksele 2x1 zamiast 1x2, ładnych dodatkowych punktów z procesorem 020+.

v2.20 (27.10.1995)

Poprawki:

- Parę..
- Stereo przy PS3M nie aktualizowało się zanim okno Parametrów nie zostało otwarte.
- hip_play w porcie ARexxa HiPa nie było zaktualizowane! Ale już jest :)
- Brzydki błąd usunięty przy wyborze czcionek! Psuń komendy dla archiwizatorów...
- Parę poprawek w odtwarzaczu ProTrackera.
- Poprawiony błąd w kodzie źródłowym przykładowego analizera.

Ulepszenia:

- Nowy system parametrów.
- Informacja o module w przewijanym oknie (nazwy sampli i te sprawy..)
- Nowy PS3M: 0.959 (20.9.1995). Uwaga! Odtwarzacz XM jest ze starej wersji, ponieważ nowa jest do kitu... Hej Guru! :-)
- Obecnie PS3M zawsze używa CIAA i nie można tego zmienić.
- Wzorzec do "wybieraczek".
- Użycie XFDMaster.library do wczytywania każdego spakowanego pliku.
- Rozpoznawanie kombinowanego formatu TFMX mdat+smpl (TFHD) autorstwa Alexis Nasr.
- Jeżeli to możliwe, do procedury DMA wait użyty jest CIAB. Ładnych przerw!
- Lepsza identyfikacja starego SoundTrackera.
- Maksymalny czas wyłączenia wynosi teraz 30 minut.
- Alarm ma teraz suwak (godziny:minuty).
- Dołączony xVUmeter.
- Dołączony HiPScope z kodem źródłowym w C autorstwa Thomasa Skoldenborga.

v2.21 (16.12.1995)

Naprawy:

- Usunięte parę błędów...

- Znalezione i usunięte kilka błędów dotyczących obsługi pamięci.
- Problemy z analizarami poprawione. Powinno działać już na wszystkich standardowych monitorach.

Ulepszenia:

- Nowy, szybki i zadziwiający odczyt LhA/LZX/Zip, który przeszukuje archiwum i wybiera moduł! Archiwa ze stoma niepotrzebnymi plikami i jednym modułem też "pójdą". Aha, skasuj plik HiP-script. Nie jest już więcej potrzebny.
- Nowy tryb wczytywania playerów z pliku: "Load single".
- Przewijanie okna głównego i z informacjami jest zoptymalizowane.
- Częstotliwość miksovania PS3M wyświetlana w oknie parametrów.
- Status okna informacji (otwarte/zamknięte) zapisywane w pliku.
- Rozpoznawanie standardu DIGI Booster. Może być usunięty z przyszłych wersji. Powinno być spróbowane programu, jest niezły. Dziękuję dla Tomasza Piasta (Tap) za kod źródłowy odtwarzacza.
- Zamknięcie okna z informacją przez Escape (gdy okno jest aktywne)
- Nowa kombinacja: [BACKSPACE]+[SHIFT]. Usunie plik z listy ORAZ Z DYSKU!!
- Większy skok w szybkim przewijaniu do przodu w PSIDzie.
- Nowe parametry w ARExxie: DURA i HIDS.
- Kilka kosmetycznych zmian.
- Dołączony skrypt installera od Tomasza Kępy! Dziękuję! (nie ma sprawy - T.K. ;-)) Trochę zmodyfikowałem go.
- Dołączona francuska dokumentacja autorstwa Alana Gullevica. Dziękuję!
- Dołączony skrypt HiP-ARExx-Play.rexx od Marcela Döringa <DonDoringo@GURU.rhein-main.de>. Dziękuję!
- Dołączona ikona dla HiPa autorstwa Richarda Harrisa. Dziękuję!

v2.22 (26.12.1996)

Poprawki:

- Zapomniałem poprawić poprzednio: okno informacji otwierało się tylko na WorkBenchu.
- Obsługa grupy playerów miała błąd alokacji pamięci :-)
- PS3M jest znany z tego, że się kopie podczas zapisu na dyskietkę. Coś tam poprawiłem z przerwaniem i problemu chyba nie ma... ale kto wie.
- Poprawiony błąd w Installerze. Próbowałem kopiować nie istniejący już plik HiP-script.

Udoskonalenia:

- Sample MEDa są pokazywane w oknie, jeżeli to możliwe.
- Rozdzielacze listy nie są już liczone jako pliki.
- Dołączony SPIScope autorstwa Tuomasa Lukinmaa.

v2.23 (7.4.1996)

Poprawki:

- Wiele dużych i małych błędów.
- Usunięty błąd przy odczycie playerów z grupy w trybie "Load Single".

- Alarm naprawiony. Chyba wcześniej w ogóle nie działał.
- Coś poprawione w VUMeter, nie powinien się już wieszać.

Udoskonalenia:

- Gwarancja jakości od β -testerów (taaa, pewnie :-)
- Nowy PS3M 0.960. Poprawione błędy w FastTrackerze II (XM), ScreamTrackerze]I[(S3M) i FastTrackerze I (FT). Naprawione i zaktualizowane przez Petera Kunatha z Delirium Softdesign. Hej! Dzięki!
- [SHIFT]+[BACKSPACE] na rozdzielaczu listy kasuje wszystkie pliki zawarte w tym rozdzielaczu.
- Dodana funkcja pod prawym przyciskiem myszy na Del. Tak samo, jak [SHIFT]+[BACKSPACE] - kasuje plik lub rozdzielacz z listy I DYSKU.
- Prawy przycisk myszy na 1/3 od lewej strony u góry głównego okna - włącza/wyłącza analizy.
- Okno informacji: pokazuje cały komentarz pliku.
- MonoScope i zapełniony MonoScope dla sampli IFF.
- HiP będzie próbować CIAA, a dopiero potem CIAB dla timingu. Powinno działać z wszystkimi aplikacjami potrzebującymi CIAA, na przykład ShapeShifter.
- Nowy odtwarzacz DigiBooster v1.4 - Tap. (Uwaga: odtwarzacz powoduje błędy Enforcera!)
- Kontrola głośności dla DigiBooster.
- Parametry: Strona parametrów zapisywana w pliku.
- Parametry: Używaj lub nie pliku konfiguracyjnego PS3M.
- Parametry: Status okna (duże/małe) zapisane w pliku.
- Parametry: Bufor dla sampli.
- Wzorzec dla plików dotyczy wszystkich plików, nie tylko widocznych (KickStart 2.0+)
- Okno plików może mieć wysokość 0: zostają same przyciski.
- Rozpakowywanie LhA powinno działać na KickStarcie 1.3.
- Grupa playerów ustawiona na "Load All" wczyta MED. i PlaySID.library.
- Nazwa modułu na liście we wszystkim oprócz "Show clock, free mem".
- ARexx GET: FILT
- ARexx: Parę nowych skryptów. Sprawdź je.
- Analizery mogą być odpalone z WB.
- Dołączona ikona MWB szuflady i ikony MWB dla analizatorów. Dzięki dla Ilimari Karola.
- Część historii wycięta z dokumentacji.

v2.30 (5.8.1996)

Naprawy:

- Duże!
- Bardziej kompatybilne z urouhack.
- Poprawki w procedurze sortującej i rekursywnym dodawaniu plików.
- Więcej bezpieczeństwa w trybie Killer PS3M. Chyba jednak nie robi różnicy..

Większe usprawnienia:

- Nowy wygląd.
- Ogromne zmiany w odtwarzaczu sampli: IFF, AIFF, RIFF WAVE, mono/stereo 8/16-bitowe, stop/kontynuacja, detekcja końca, czas trwania. Odgrywanie 8/14-bitowe.
- Odgrywanie sampli ProTrackera w oknie informacji! Wreszcie po dużym nacisku ludu :) Kliknij na samplu, aby go odegrać. Pozycja pozioma wskaźnika myszy oznacza nutę.
- Nowy format: THX Sound System. Fajne chipowe moduły! Potrzebuje 68020+ do pracy.
- Archiwizery (LhA, LZX, Zip):
 - Dokładna identyfikacja pliku przy rozpakowywaniu.
 - Archiwa LhA, LZX i Zip mogą być rozpakowane bez przyrostków (.lha, .lzx, .zip). Aby to osiągnąć, trzeba zmienić komendy dla archiwizatorów, a to jest zapisane w konfiguracji. Musisz więc zrobić to ręcznie, jeżeli miałeś starsze wersje.
- Kalibracja CyberSound dla PS3M. Zdziwiająca jakość 14 bitów!
- Okno informacji o programie używa przewijanego okna, już więcej nie ma ReqTools.
- Sample DigiBoostera mogą być wyświetlane w oknie informacji.
- Bardzo poprawiony plik .guide. Hej Marius! :)

Mniejsze udoskonalenia:

- Zewnętrzne analizery potrafią teraz wyłączać się, kiedy HiP im każe. Wyłączyć analizy można klikając prawym przyciskiem myszy w oknie.
- [SHIFT]+[I] nie tylko otwiera okno informacji o module, ale i aktywizuje je.
- Prawy przycisk myszy w oknie informacji zamyka je.
- Parametry: za pomocą TAB możesz skakać pomiędzy oknami do wpisania tekstu.
- Prawy przycisk myszy na przycisku parametrów (Pr) usunie/przywróci okno z listą plików.
- Zmiany obciążenia klawiatury:
 - Dwie nowe funkcje: [G] i [H] dla "List repeatedly" i "Modules in

- random order"
- Nowe klawisze:
 - Czyszczenie listy = [C]
 - Kasowanie modułu = [D], [BACKSPACE]
 - Głośność = [V], [B]
 - Nowe moduły = [N]
 - Parametry = [R]
- Nowy wskaźnik zaawansowania czytania pliku XPK
- Gdy moduły odtwarzane są losowo, te już odegrane będą zaznaczone "#".
- Dodawanie plików i katalogów działa teraz bardziej logicznie.
- Dodane trochę danych do systemu obsługi błędów.

Nowe rzeczy:

- Nowa ikona MWB od Trevora Morrisa.
- Nowy skrypt ARexxa: Suffer.rexx autorstwa Marcela Döringa.
- Nowy skrypt ARexxa: hip_playlb.rexx, hip autorstwa Filipa "Eliota" Oscadala.
- Nowa wersja skryptu HippoPlay.filer autorstwa Janne Simonen.

v2.32 (6.10.1996)

Poprawki:

- Usunięte problemy z parametrem 'HIDE' w linii komend.
- Okno nie odwołowało się prawidłowo po zmniejszeniu okna bez listy plików. Naprawione.
- Po wczytaniu zarchiwizowanych plików TFMX HiP nie kasował katalogu roboczego. Naprawione
- Kilka innych małych błędów usunięte. Nie ma z nimi końca... :-\
- Kilka poprawek w pliku .guide.

Zmiany:

- Użycie systemu AHI. Potrzebuje KickStartu 2.0+ i prawdopodobnie 68020+.
 - Nowa wersja DIGI Boostera v1.6. Dzięki Tap i Walt!
 - PS3M:
 - Miksowanie dla procesorów 020+ trochę usprawnione.
 - Kilka poprawek w odtwarzaczach.
 - Odtwarzacz sampli:
 - Optymalizacja dla 020+.
 - Przesunięty to grupy playerów.
 - Częstotliwość odtwarzania może być zmieniana. Można ominąć przez to częstotliwość zapisaną w nagłówku sampla. Hej Icebeat :)
 - Opcja Auto Sort w Parametrach.
-

- Trochë oczyszczony kod..
- Zaktualizowany plik dokumentacji. Straszny w nim bałagan..
- Nowy i poprawiony skrypt dla Installera.
- Skrypty ARexxa mają teraz końcówki .HiP.

Nowe programiki:

- ~Nowe zewnętrzne analizery: Mniejsze wersje QuadraScope, FQuadraScope i HippoScope. Nowy analizator dla ProTrackera: WeirdScope; BigScope (na cały ekran) (wymaga KickStartu 3.0+).
- Włoska instrukcja przetłumaczona przez Valerio Russo. Otrzymałë mój list?
- Polska instrukcja przetłumaczona przez Tomasza Këpë.
- Nowy skrypt ARexxa: TotalDuration.hip autorstwa Tomasza Këpy.

Dziëki wam! :)

1.88 Podziëkowania i te sprawy..

Podziëkowania

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers)

- Hej przyjacielu! Dziëki za PS3M i tak dalej :)

Nico François

- Dziëki za reqtools.library!

Ron Birk i Per Håkan Sundell

- Dziëki za zrobienie prawie doskonałej emulacji SIDA.

Oficjalni ß-testerzy:

Jarkko Kemppainen (Mysdee/The Sharks), Mikko Karvonen (Yolk/Parallax), Timo Rönkkönen (Deadbeat/The Sharks), Tommi Mäkilä (TjM/Parallax), 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

Ci, którzy mniej lub więcej uczestniczyli w dziele:

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

Ikonki:

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

Specjalne podziękowania:

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 Rönblom, 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, Lukás Smolej, Morgan Johansson.

Hej wszystkim, którzy przysłali listy i z kim rozmawiałem na IRCu.

Dzięki wszystkim, którzy zarejestrowali się, przysyłali raporty o błędach i sugestie!

1.89 O HippoPlayerze

O HippoPlayerze

HippoPlayer został stworzony w Asm-One. Czysty kod źródłowy w assemblerze bez żadnych inkludów ani procedur odgrywających zajmuje 427 kB.

Opłaty rejestracyjne, raporty o błędach, komentarze, sugestie i giery na C=64 są mile widziane! ŹADNEGO SWAPU!!

Zawsze podawaj swą konfigurację i wersję HiPa, gdy ôlesz raport o błędach.

Kari-Pekka Koljonen
Torikatu 31
FIN-40900 Säynätsalo
Finland

E-mail: k-p@kalahari.ton.tut.fi (spróbuj ten najpierw)
kpk@pcuf.fi (a ten póúniej, nie ôlij tu plików)

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

IRC: K-P (głównie na #amigascne)

Telefon dla Finów: 941-3742699 (tylko weekendy)

1.90 Polskie tłumaczenie

Polskie tłumaczenie

Hmm, no więc, jeżeli możesz przeczytać ten tekst, to z pewnością znasz język polski :-) Jak Ci się podoba tłumaczenie? Wątpię, byś był w 100% zadowolony, jest to jednak z pewnością spowodowane brakiem w języku polskim ugruntowanych pojęć komputerowych. Miałem poważne dylematy przy tłumaczeniu - jakie słowo zastosować? Największe moje problemy były przy określeniu "file requester" - w końcu użyłem, trochę śartobliwie "wybieraczka". Poza tym niektóre słowa mogą Ci się nieprawidłowo kojarzyć - problem może wystąpić na przykład między 'utwór' a 'moduł'. Otóż angielskie słowa to 'song' i 'module'. Moduł jest to plik i może zawierać kilka utworów. Jeżeli znajdziesz coś, co w instrukcji (tej, polskiej) jest opisane w jeden sposób, a HiP działa inaczej, napisz list najpierw do mnie, a potem dopiero ewentualnie do autora, po mojej odpowiedzi (w ostateczności, gdy nie masz dostępu do Internetu, mogę ja w Twoim imieniu przekazać autorowi wiadomości). Także jeżeli masz jakieś propozycje na lepsze tłumaczenia, napisz list do mnie.

Tomasz Kępa
ul. Stawiszyńskiego 4f/68
87-100 TORUŃ
POLSKA (tia...)

domel@alf.cc.uni.torun.pl
domel@pcl.xlo.torun.pl

No, to chyba wszystko... życzę wszystkim miłej zabawy z HiPem!

Aha, jeszcze jedno. Ten dokument jest w standardzie polskich liter znanym jako AmigaPL (ale kto dziś używa innego?)