

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.	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	HiP	1
1.1	HippoPlayer - Table of contents	1
1.2	Index	2
1.3	An introduction to HippoPlayer	5
1.4	HippoPlayer - Features	6
1.5	Registering HippoPlayer	7
1.6	HippoPlayer distribution	8
1.7	Where to get the latest versions	8
1.8	HippoPlayer requirements	8
1.9	Installing HippoPlayer	9
1.10	Supported music formats	9
1.11	Player group	11
1.12	Loading files	11
1.13	The Protracker format and the support for it in HippoPlayer	12
1.14	tfx	12
1.15	ps3m	13
1.16	PS3M configuration file	14
1.17	sid	14
1.18	med	14
1.19	Sample play support in HippoPlayer	15
1.20	How to use HippoPlayer	16
1.21	Gadgets & keyboard controls	16
1.22	Filebox	19
1.23	File slider	19
1.24	Volume slider	19
1.25	Prefs	19
1.26	sort	20
1.27	move	20
1.28	Module program	21
1.29	delete	21

1.30 add	22
1.31 new	22
1.32 Module info	23
1.33 eject	24
1.34 pause	24
1.35 Next module	24
1.36 Previous module	24
1.37 Next subsong	24
1.38 Previous subsong	25
1.39 forward	25
1.40 backward	25
1.41 play	26
1.42 Modinfo/scope toggle	26
1.43 Configuring HippoPlayer	26
1.44 Preferences: General/Play	28
1.45 show	28
1.46 Filter control	29
1.47 Module directory	29
1.48 Program directory	29
1.49 screen	29
1.50 Protracker tempo	30
1.51 PT replayer	30
1.52 scopes	30
1.53 TFMX rate	31
1.54 Sample Buffer	31
1.55 Force sampling rate	32
1.56 timeout	32
1.57 Filebox size	32
1.58 Module info size	33
1.59 archivers	33
1.60 PS3M settings	34
1.61 Fade volume	36
1.62 hotkeys	36
1.63 doubleclick	36
1.64 XPK identify	36
1.65 XFDmaster library	37
1.66 Continue on error	37
1.67 doublebuffering	37
1.68 Nasty audio	37

1.69	VBlank timer	37
1.70	priority	38
1.71	startup	38
1.72	alarm	38
1.73	Function keys	38
1.74	Player group	38
1.75	font	39
1.76	Divider / Directory	39
1.77	Auto sort	39
1.78	Filename prefix cut	39
1.79	Early load	39
1.80	File match pattern	40
1.81	AHI sound system	40
1.82	AHI sound system settings	40
1.83	Save, Use, Cancel	41
1.84	Command Line Options	41
1.85	The ARexx interface in HippoPlayer	42
1.86	Developers	44
1.87	Known bugs	45
1.88	HippoPlayer history	46
1.89	hellos	58
1.90	Informazioni sulla traduzione di HippoPlayer	59
1.91	About HippoPlayer	59

Chapter 1

HiP

1.1 HippoPlayer - Table of contents

```
*****
          / \
         /   \
        /     \
       /       \
      /         \
     /           \
    /             \
   /               \
  /                 \
 /                   \
/                     \
*-----/-----\-----/-----\-----*
          / \   / \   / \   / \
         /   \ /   \ /   \ /   \
        /     \ /     \ /     \ /     \
       /       \ /       \ /       \ /       \
      /         \ /         \ /         \ /         \
     /           \ /           \ /           \ /           \
    /             \ /             \ /             \ /             \
   /               \ /               \ /               \ /               \
  /                 \ /                 \ /                 \ /                 \
 /                   \ /                   \ /                   \ /                   \
/                     \ /                     \ /                     \ /                     \
*-----/-----\-----/-----\-----*

** Hippopotamus Design Presenta: **

      HippoPlayer v2.38

      Copyright © 1994-1997 K-P Koljonen
      ** SHAREWARE **
```

```
*****
```

HippoPlayer (HiP) é un module-player multiformato per l'Amiga. Funziona perfettamente con il Kickstart 1.2 ed ha tutte le funzionalità dei player che richiedono il Kick2.0+ e anche qualcuna di piú.

Introduzione

Caratteristiche

Distribuzione

Registrazione

Requisiti di sistema

Installazione

Formati musicali

PS3M

AHI

Player group

Caricamento dei files

Utilizzo

Bugs conosciuti

History

Dove ricevere HiP?

Saluti

Info su HiP

Traduzione

Indice

Guida originale modificata dai docs da Tuomas Lukinmaa, versione ←
migliorata

da Marius Sundbakken, versione finale di K-P Koljonen e tradotta in italiano
da Valerio Russo.

1.2 Index

About HippoPlayer

Add

AHI

AHI configuration

Alarm

Archivers

ARexx interface

Audio samples

Auto sort

Backward

Command line options

Configuring
Continue on error
Delete
Developers
Distribution
Divider / dir
Doublebuffering
Doubleclick
Early load
Eject
Fade volume
Features
File match pattern
File slider
Filebox
Filebox size
Filename prefix cut
Filter control
Font
Force sampling rate
Forward
Function keys
Gadgets & keyboard
Hellos
History
Hotkeys
Installation
Introduction

Known bugs

Latest versions

Loading files

MED

Modinfo/scope

Module directory

Module info

Module info size

Module program

Move

Music formats

Nasty audio

New

Next

Next module

OctaMED/OctaMED SoundStudio

Pause

Play

Player group

Preferences: Player group

Preferences

Preferences button

Preferences: Play

Previous

Previous subsong

Priority

Program directory

Protracker

Protracker tempo

PS3M
PS3M configuration
PS3M settings
PT replayer
Registering
Requirements
Sample buffer
Save, use, cancel
Scopes
Screen
Show
SID
Sort
Startup
TFMX
TFMX rate
Timeout
Usage
VBlank timer
Volume slider
XFDmaster library
XPK identify

1.3 An introduction to HippoPlayer

Introduzione

Una delle principali ragioni per cui ho iniziato a scrivere questo programma, é che non c'erano in giro buoni players compatibili con il Kick1.3, oppure io non ne conoscevo (questo nel 1994, quando avevo un A500). L'altra ragione era che il mio buon amico Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers) aveva fatto una routine per moduli Screamtracker]I[, e io volevo una buona GUI per usarla.

Lo scopo era quello di fare un buon module-player che funzionasse su ogni configurazione Amiga ed avesse molte funzioni utili. Per ottenere velocità, richiedere poco spazio su disco e in memoria, HiP é fatto in assembler al 100%. Il ← progetto HippoPlayer é stato iniziato il 5.2.1994.

"I nuovi arrivati scapperanno via urlando", mi ha detto Nemesis1. All'inizio HiP potrebbe sembrare complicato. Imparate ad usare HiP, varrà bene lo sforzo :)...

HiP ha un buon supporto per moduli Screamtracker]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker e Multitracker (da qui in poi menzionato come PS3M), cioè potete ascoltarli con un semplice Amiga dotato di 68000 con discreta qualità. Tutti vengono suonati con il famoso replayer di Guru. HiP é stato il secondo programma (o era il terzo?) ad usare le routines del PS3M dopo quello fatto da Guru stesso.

1.4 HippoPlayer - Features

Alcune caratteristiche:

- Screamtracker]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker, da 1 a 32 voci
- SID-emulation di Håkan Sundell & Ron Birk (funziona anche sul kick1.2)
- TFMX-modules, normali e a sette voci
- Un sacco di formati a 4-8 voci e di formati di musica synth
- Facile da usare, bella interfaccia 3D
- Controllo da tastiera
- AppWindow, mettete i moduli nella finestra
- ARexx
- Supporto degli schermi Public
- Multitasking interno
- Carica e decompone files XPK, FImp, PowerPacker, LhA, LZX e Zip

HippoPlayer é stato testato con:

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

HippoPlayer é stato/viene sviluppato su:

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

1.5 Registering HippoPlayer

Registrazione

HippoPlayer é shareware e copyright © 1994-97 K-P Koljonen.

Ho iniziato a fare HippoPlayer il 5.2.1994, e da allora ho trascorso molte ore programmando e debuggando, cercando di soddisfare gli utenti. Non é stato facile e neanche un divertimento, ma duro lavoro!

Quindi, se vi piace usare HiP e vi piacerebbe incoraggiarmi per continuarne lo sviluppo ed aiutarmi allo stesso tempo (siccome sono un povero studente ;), dovrete considerare di registrarvi.

Per registrarvi, mandate un disco e un po' di soldi al
mio indirizzo

Ricordatevi di indicare il vostro indirizzo!
E MANDATE UN DISCO!!

Somma necessaria per la registrazione in varie valute:

FIM: 40
CAD: 12
DEM: 14
GBP: 6
NOK: 57
SEK: 60
USD: 9

Questi sono esattamente il valore di 40 FIM, ma non posso cambiare le monete per cui arrotondate all'importo che potete inviare in banconote.

Altre valute vanno ugualmente bene, almeno quelle usate in Europa.

Riceverete il disco indietro con l'ultima versione di HiP ed un key file, che non dovete diffondere (tanto, non ha senso farlo). É solo per il vostro uso personale. Questo key file funzionerà anche con possibili versioni future.

É possibile anche la registrazione via e-mail. Mandate i soldi con la posta normale (non serve il disco) ed io vi spediró il key file.

Non ci sono differenze tra la versione registrata e quella non registrata!
Supportate il software di qualità, registratevi.

1.6 HippoPlayer distribution

Distribuzione

HippoPlayer può essere liberamente distribuito finché tutti i files vengano inclusi inalterati. Non é permesso un uso commerciale senza il permesso dell'

autore

.

Riviste per Amiga che vogliono mettere HiP in un cover disk dovrebbero mandarmi il corrispondente numero della rivista gratis.

1.7 Where to get the latest versions

Dove e come ricevere l'ultima versione di HiP

Surfisti Web possono prendere HiP da <http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p>

Versioni beta pubbliche saranno disponibili anche lì.

Coloro che hanno accesso ad aminet possono downloadare HiP direttamente da mus/play/hippoplayer.lha.

Potete anche provare la JuJu mAgicBoArD. Chiedete ai membri dei Zymosis per i numeri. :)

1.8 HippoPlayer requirements

Requisiti di sistema

Hardware:

Qualunque Amiga con un po' di memoria ed il Kickstart 1.2 o superiore.

Software:

Reqtools.library (qualunque versione)

Inclusa in questo archivio c'è la versione per il kick1.3.

Il seguente software non é necessario, ma raccomandato:

Per poter... avete bisogno di...

```
-----
Usare il sistema audio AHI     installare il sistema audio AHI :)
Caricare XPK files            xpkmaster.library e qualche sublib
Caricare PowerPacker files    powerpacker.library
Caricare files lha, lzx e zip   vedere
                              'archivers'
                              Caricare altri files compressi    xfdmaster.library
Suonare SID files            PlaySID.library
Suonare moduli MED 4 voci     medplayer.library v5+
Suonare moduli MED 5-8 voci   octaplayer.library v5+
Suonare moduli OctaMED SS 1-64 voci octamixplayer.library V7+
Suonare moduli MusiclineEditor   mline.library
```

Tutte le librerie si trovano nell'archivio.

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

1.9 Installing HippoPlayer

Installazione

- Copiate HiP e una delle icone ovunque teniate i vostri tools.
- Copiate HippoPlayer.group in S: oppure definite il percorso dopo, nelle preferences
 -
- Copiate HippoPlayer.PS3M in S:.
- Copiate le librerie di playing in Libs:.
- Copiate la reqtools.library in Libs:
 - Nota: Se avete già la reqtools.library installata, dovrete controllare la versione che avete e quella inclusa nell'archivio. Dovreste avere quella piú recente in LIBS:.

1.10 Supported music formats

Formati musicali supportati

Spiegazione della lista:

Stop/Continue = 1 - La musica può essere interrotta e continuata.
 Multiple songs = 2 - I moduli possono avere più di una canzone.
 Volume = 3 - Il volume può essere controllato.
 End detect = 4 - La fine della canzone può essere rilevata.
 Forward/backward = 5 - Potete saltare avanti o indietro nella canzone.
 CIA fast forward = 6 - Suonare 2x o 4x più veloce con LMB/RMB e '>'
 AHI support = 7 - La musica può essere suonata con il
 device AHI

I moduli dei formati contrassegnati con '*' hanno la routine di replay all'interno del modulo stesso. Non posso garantire se funzionino oppure no. Questa è anche la ragione per cui essi non sono nel player group file (non c'è la routine).

Routines 1234567 Autore

 Routines integrate

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 1-64ch		
		xx-xx-- Teijo Kinnunen
Music Assembler	x-x--x-*	Oscar Giesen & Marco Swagerman
MusiclineEditor	xxx----	Conny & Christian Cyréus
Old Soundtracker	xxxxxx-	K-P Koljonen
Protracker		
		xxxxxxx K-P Koljonen
SID		
		xx--x-- Håkan Sundell & Ron Birk
SIDMon v1.0	x----x-*	Reiner van Vliet
Sonic Arranger	-x-----*	Carsten Schlote

Routines nel file

	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

Taketrapper	x-xxx-x	Jarno Paananen
	TFMX	
		xxxxx-- Chris Hülsbeck
TFMX 7ch	xxxxx--	Chris Hülsbeck & 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 Player group

Player group

Il Player group (HippoPlayer.Group) é un file che consiste delle sopracitate . La ragione di questo, é che mettendo quelle meno usate in un file separato, l'utilizzo della memoria viene ridotto di circa 40-50kB. Non molto, se pensate. Però potrebbe essere abbastanza per prevenire qualche problema in situazioni di scarsa memoria. Potete decidere dove HippoPlayer deve cercare il player group nelle .

1.12 Loading files

Caricamento dei files

Normalmente tutti i moduli verranno caricati in CHIP.

I seguenti formati verranno suonati dalla FAST RAM e caricati lì se possibile:

- -
 - (solo i dati della canzone, i samples sono sempre in CHIP)
 - Oktalyzer 8 channel modules
 - 8-64 channel modules
 - (solo se avete selezionato PT FAST RAM play)
 - DIGI Booster
 - THX
- I files compressi verranno caricati in CHIP e poi analizzati per vedere se dovrebbero essere messi in FAST.
 - I files compressi con XPK possono essere identificati scompattando solo il primo pezzo del file che verrà usato per determinare se il modulo dovrebbe essere caricato in FAST.
 - Files compressi con Lha, LZX e Zip possono essere controllati per un caricamento in FAST.

Vantaggi del caricamento in FAST:

La FAST RAM é molto piú veloce della CHIP, così mixaggi e altri processi possono avvenire piú velocemente.

La CHIP RAM viene risparmiata per altre applicazioni.

1.13 The Protracker format and the support for it in HippoPlayer

Protracker

Il piú popolare formato su Amiga. HiP contiene la mia routine Protracker personale.

- Moduli in piú parti

Esistono dei moduli in giro con piú canzoni separate con il comando B. HiP vi permette di suonare questo tipo di moduli correttamente. Usate i gadgets '|<' and '>|' (o i rispettivi tasti) per selezionare canzoni differenti. Il primo player a supportare questa funzionalità :)

- Routine memoria Fast

Questo player puó suonare moduli PT dalla FAST RAM usando solo 1024 bytes di CHIP RAM. Utile per moduli molto grandi.

Questa modalitá puó essere attivata dalle

Prefs

.

- Vecchi moduli Soundracker

HiP identifica i vecchi moduli Soundracker e li converte nel formato ↔ Protracker.

Questo porterá via momentaneamente memoria per il doppio della grandezza del modulo, ma non credo sia un grande problema perché i vecchi moduli ST tendono ad essere molto piccoli.

1.14 tfmX

TFMX

HiP puó suonare sia moduli TFMX a 4 che a 7 canali, inclusi gli eccellenti moduli di introduzione di Turrican 1, 2 e 3. Un modulo TFMX consiste di due files. Questi devono essere chiamati 'mdat.<name>' and 'smpl.<name>'. Per suonarli, selezionate 'mdat.<name>'. HippoPlayer proverá allora a caricare il file 'smpl.< ↔ name>'.

Alternativamente potete usare il formato TFHD per i moduli TFMX.

La frequenza di mixaggio del replayer di moduli TFMX a 7 canali puó essere cambiata. Piú alto é il valore, migliore é la qualità e maggiore il carico della CPU. Se perdete alcune note o sentite "crepitio" nel suono provate ad abbassare la frequenza di mixaggio nelle

preferences

1.15 ps3m

PS3M

Con il termine 'PS3M', trovano applicazione i seguenti formati:

- Screamtracker]I[
- ~Protracker
- ~Fasttracker 1 & 2
- ~Taketracker
- Multitracker

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers) ha creato le routines per questi. Sono state integrate in un sistema di mixaggio che permette di suonare 1-32 voci simultaneamente mixandole attraverso quattro canali. La routine di mixaggio é estremamente veloce. Anche su un Amiga 500 moduli a 8 voci possono essere ascoltati con una qualità accettabile. La routine consuma un bel po' di memoria per i suoi buffer, per cui non siate sorpresi.

Le frequenze di mixaggio possono essere modificate. Di nuovo, piú alto é il valore, migliore é la qualità e maggiore é il carico per la CPU. Usare il modo "system friendly" su un A500 probabilmente bloccherà completamente il computer, per cui dovrete usare il modo "killer" per la migliore qualità.

PS3M permette frequenze di mixaggio superiori a 28 kHz, che costituiscono normalmente il limite hardware. In alcune modalità di schermo AGA (anche ECS?) frequenze piú alte sono possibili. Questo é ciò che ho scoperto dopo un po' di esperimenti. Io ho usato il modo massimo overscan.

Frequenza massima di mixaggio per le modalità schermo

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

NOTA: Se usate una frequenza di mixaggio troppo alta, il suono verrà distorto.

Il modo a 14-bit supporta la calibratura CyberSound per la migliore qualità possibile.

Il modo "Killer" causerà allarmi Enforcer! Esso modifica alcuni vettori di interrupt. Non usate Enforcer con il modo "Killer".

Questi moduli possono e dovrebbero essere suonati dalla FAST RAM.

I moduli PS3M possono essere configurati con le o con un file di configurazione

.

1.16 PS3M configuration file

File di configurazione PS3M

É possibile controllare PS3M attraverso il config file: 'S:HippoPlayer.PS3M'. HiP configurerà PS3M in base al config file ogni volta che un modulo viene caricato.

Nell'HippoPlayer.PS3M potete inserire settaggi PS3M per ogni numero di canali e per specifici moduli. Nei settaggi dei canali e delle canzoni potete rimpiazzare il numero che non volete cambiare con dei ?. Utile quando volete controllare la frequenza di mixaggio da HiP e il volume boost dal config file.

Il file si capisce senza troppi problemi così dovrete essere in grado di editarlo facilmente. Se non volete usare il config file potete cancellarlo da S: oppure disabilitarlo dalle prefs.

1.17 sid

SID

Questi sono moduli rippati da giochi e demos del C64. Sono supportati sia files normali + icona che files a formato unico. Il playing avviene con la PlaySID.library di Håkan Sundell e Ron Birk. Ottimo lavoro, ragazzi!

*** Nota 1: Sotto Kickstart 1.2/1.3 la playsid.library v1.1 non funziona perché utilizza alcune funzioni del Kick2.0+. Ho fatto un piccolo patch per superare il problema. Questo patch funziona SOLO con la libreria versione v1.1 ed il Kick1.2/1.3.

*** Nota 2: Se utilizzate l'eccellente Executive dovrete regolarlo in modo che utilizzi una sincronizzazione diversa dalla CIAB perché la playsid.library ha bisogno della CIAB per suonare.

1.18 med

MED

HippoPlayer supporta differenti formati MED: MMD0, MMD1, MMD2, e MMD3.

I moduli a 4 voci vengono suonati con la medplayer.library V6 o superiore. Quelli a 5-8 voci vengono suonati con la octaplayer.library V6 o superiore. Quelli a 1-64 voic (fatti con OctaMed SoundStudio) vengono suonati con la octamixplayer.library V7 o superiore.

I pochi parametri configurabili sono stati implementati usando i settaggi PS3M nelle . Essi sono i seguenti:

- Modo High Quality con moduli 5-8 voci e la octaplayer.library viene abilitata quando la frequenza di mixaggio PS3M é di almeno 25000 Hz. In caso contrario é disabilitata.
- La frequenza di mixaggio quando si usano moduli 1-64 voci e la octamixplayer.library é la stessa di quella nei settaggi PS3M.
- Il modo di play quando si usano moduli 1-64 voci e la octamixplayer.library é 8-bit finché non avete 14-bit stereo settato nei settaggi PS3M. In questo caso, la octamixplayer.library userà anche un output a 14-bit.

1.19 Sample play support in HippoPlayer

Audio samples

HiP é in grado di suonare i seguenti formati di samples audio:

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

I samples possono essere di lunghezza illimitata perché i dati sono caricati in piccole parti mentre il sample viene suonato. Attualmente questo metodo non è molto buono per piccoli samples (però funziona). I samples compressi non sono ancora supportati, ma sto pensando di aggiungere un supporto XPK.

É necessaria un po' di memoria per i buffer (l'ammontare può essere regolato nelle

prefs

). La routine può usare fino a 12 buffers, di cui 8 in CHIP. Questo può essere molto se la grandezza del buffer è grande.

Modalità schermo

con frequenza di refresh di 15kHz (p.es. PAL e NTSC) limitano la frequenza massima di mixaggio a 28kHz. HiP è capace di suonare più di 28kHz in queste modalità schermo riducendo la frequenza di campionamento in tempo reale. Questo (logicamente) prende un po' di memoria e di potenza della CPU in più. Dato che l'operazione di riduzione viene avviata quando la frequenza di refresh è di 15 kHz, non so come questo funzioni su SCHEDE GRAFICHE.

Di default i samples a 16-bit vengono convertiti a 8-bit prima di essere suonati. Ad ogni modo, una migliore qualità del suono può essere ottenuta selezionando 14-bit output. Questo può essere fatto nelle sotto i

settaggi PS3M

, dove dovrete abilitare la calibratura CyberSound. (Nuovamente, la conversione consuma CPU.)

Non c'è uno "standard" di output a 14-bit per suonare i samples, le uniche scelte sono output a 8-bit e output a 14-bit calibrato.

Da notare che con l'output dei sample a 14-bit il gadget del volume non ha nessun effetto. Questo a causa del modo particolare di emettere il suono.

1.20 How to use HippoPlayer

Come usare HippoPlayer

Gadgets & tastiera

Come controllare HippoPlayer con mouse e tastiera.

Preferences

Come adattare HippoPlayer ai vostri bisogni.

Opzioni da CLI

Come usare HippoPlayer dalla Shell.

ARexx

Come usare l'interfaccia Arexx di HippoPlayer.

Sviluppatori

Come creare programmi esterni per HippoPlayer.

1.21 Gadgets & keyboard controls

L'interfaccia utente

```

-----
| ----- |
| |
|           Modinfo/Scope           | |
| ----- |
|
|           |<<
|           |<
|           <<
|           >
|           >>
|           >|
|           >>|
|           ||
|           ^
|           i
|           |
|

```


- [ARROW UP] e [Tastierino numerico 8]:
Seleziona il modulo precedente.
- [ARROW DOWN] e [Tastierino numerico 2]:
Seleziona il prossimo modulo.
- [*]:
Suona un modulo
casualmente
.
- [F1-F10]:
Carica e suona un modulo o una lista di moduli.
Potete configurare i tasti funzione dalle
prefs
.
- [Z]:
Mostre/Nasconde la finestra degli
Scopes
.
- [O]:
Inserisce un commento al file scelto.
- [7/8/9/0]:
Visualizzazione Titlebar
7 = Tempo trascorso dall'inizio del modulo/N\ ↔
textdegree{} pattern suonati
su pattern totali
8 = Orologio, Memoria CHIP & FAST libera
9 = Nome del modulo
0 = Tempo trascorso dall'inizio del modulo/durata totale del
modulo e N\textdegree{} pattern suonati su pattern totali.
- [G/H]:
Selezione rapida del modo di play:
G = Setta il modo di play in
'List repeatedly'
.
H = Setta il modo di play in
'Modules in random order'
.
- [[]]:
Unisce una programma di moduli alla fine della lista.
Vedi
'Prg'
.
- [~]:
Minimizza la finestra così da mostrare solo titlebar e la
fa tornare alla grandezza originale.
- Potete fare la stessa cosa così:
- Clickate sul gadget di zoom
 - Clickate il RMB su qualcosa che non ha funzioni assegnate al RMB.
- Questo tasto può anche essere usato insieme agli
hotkeys
per
portare la finestra di HiP in primo piano. Utile se l'avete
persa fra dozzine di schermi e finestre.
-

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]: La combinazione degli hotkeys
.

Premete [HOTKEY]+[tasto] per usare i tasti di HiP SENZA attivare prima la finestra. Questo é uno dei due modi (l'altra é l'ARexx) di controllare HiP quando esso é nascosto!

[HOTKEY] + [H]: Nasconde completamente la finestra di HiP. Questo la farà anche apparire se nascosta. Anche il tasto [~] farà lo stesso, vedi sopra.
[HOTKEY] + [I]: Riduce/ingrandisce la finestra. Vedi [~].

1.22 Filebox

Filebox

Questa é la lista dei moduli. Ci sono due modi di selezione dei moduli:

- Clickare LMB su uno dei nomi.
- Usate le frecce Sú e Giú per scrollare la lista. Shift aumenta la velocità di scroll.

Gli oggetti selezionati verranno inclusi nella barra di selezione.

1.23 File slider

File slider

Potete scorrere la lista dei moduli muovendolo.

1.24 Volume slider

Volume slider

Tastiera: [V], [B]
Tastierino numerico: [-], [+]

Vi permette di settare il volume. Notate che non tutti i formati musicali supportano il cambiamento di volume.

1.25 Prefs

Tasto sinistro:

Prefs

Tastiera: [R]

Mostra la finestra delle prefs. Potete anche richiuderla con questo bottone. Notate che tutti i tasti funzionano anche dalla finestra delle prefs.

Tasto destro:

Rimuove/reinserisce il filebox

Rimuove e reinserisce il filebox con la lista dei files.

1.26 sort

Tasto sinistro:

Ordina la lista

Tastiera: [S]

Ordina la lista alfabeticamente. Sezioni divise nella lista vengono ordinate separatamente. Con molti files può essere un po' lento.

Tasto destro:

Trova in base al pattern di ricerca

Tastiera: [F], [SHIFT+F]

Trova il modulo nella lista in base al pattern di ricerca. [SHIFT+F] continua la ricerca.

1.27 move

Tasto sinistro:

Muove un file

Tastiera: [M]

Tastierino numerico: [[]]

Rimuove un modulo dalla lista. Per reinserirlo ripremete [M] (anche il bottone di play (simbolo: '>', tasto: [RETURN] o [ENTER]) avranno la stessa funzione).

Tasto destro:

Inserisce un divider nella lista

Tastiera: [Q]

Inserisce un divider nella lista. Con i dividers potete creare sezioni nella stessa, per esempio una sezione divisa per ogni autore. Vedi

Prefs

.

1.28 Module program

Tasto sinistro:

Carica una lista di moduli

Tastiera: [P]

Tastierino numerico: [.]

Attiva un requester per selezionare la lista di moduli da caricare. Quella esistente verrà azzerata.

Tasto destro:

Salva una lista di moduli

Tastiera: [W]

Salva una lista di moduli.

1.29 delete

Tasto sinistro:

Toglie un modulo

Tastiera: [D], [BACKSPACE]

Tastierino numerico: [[]]

Toglie il modulo selezionato dalla lista.

Tasto destro:

Elimina file/cancella sezione divisa

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

Elimina il file selezionato sia dalla lista che dal disco. Fate attenzione!

Questa funzione su un divider rimuoverà il divider e tutti i files 'sotto' quel particolare divider dalla lista.

Notate che usando il gadget si attiverà un requester 'Are you sure?' (Siete sicuri ← ?), mentre con la tastiera questo non succederà.

1.30 add

Tasto sinistro:

Aggiunge moduli alla lista

Tastiera: [A]

Tastierino numerico: [0]

Aggiunge moduli alla fine della lista, usando il file requester. Potete anche aggiungere directories; HiP farà uno scan ricorsivo della directory aggiungendo tutti i files e le directories trovate.

Ogni directory aggiunta può avere il proprio divider di lista

.

Il file requester é quello della Reqtools.library. Per scegliere piú files e directories clickateli con SHIFT premuto.

Tasto destro:

Inserisci files

Tastiera: [T]

Tastierino numerico: [/]

Come 'Add', ma i files aggiunti vengono inseriti nella lista dopo il file correntemente selezionato.

1.31 new

Tasto sinistro:

Nuovo

Tastiera: [N]

Azzera la lista dei moduli, ne seleziona di nuovi e suona il primo.

Tasto destro:

Azzera la lista

Tastiera: [C]

Azzera la lista dei moduli.

1.32 Module info

Tasto sinistro:

Module-Info

Tastiera: [I]

Apri la finestra di informazioni sul modulo. Varie informazioni sul modulo attualmente caricato verranno visualizzate nella stessa. Scorrete il testo con la scrollbar o con i tasti cursore (scroll piú rapido con il tasto SHIFT premuto). La finestra puó essere chiusa clickando 'i' nuovamente, premendo il tasto [I], clickando il gadget di chiusura della finestra o RMB sulla finestra.

I nomi dei samples vengono mostrati se il modulo é in uno dei seguenti formati: Protracker, DIGI Booster, Screamtracker]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker.

Sample playing

Solo per moduli Protracker che sono stati caricati in memoria Chip.

(La

routine PT
deve essere settata su 'Normal'.)

Per suonare un sample clicca LMB sul nome del sample. La nota del sample puó essere definita dalla coordinata X del puntatore del mouse: l'angolo piú a sinistra della finestra é C-1 e quello piú a destra B-3.

Tasto destro:

Info su HippoPlayer

Tastiera: [HELP]

Apri la finestra di About. L'utilizzo di questa finestra é come quello della finestra Module-Info.

1.33 eject

Eject

Tastiera: [TAB]

Smette di suonare ed elimina il modulo corrente. La memoria allocata dal modulo verrà liberata.

1.34 pause

Pausa

Tastiera: [SPACE]

Tastierino numerico: [5]

Ferma e farà ripartire la musica. Nella parte superiore della finestra apparirà un messaggio quando la pausa è attivata (per esempio mentre nessun modulo viene suonato).

1.35 Next module

Modulo successivo

Tastiera: [L]

Tastierino numerico: [6]

Carica e suona il modulo seguente.

1.36 Previous module

Modulo precedente

Tastiera: [K]

Tastierino numerico: [4]

Carica e suona il modulo precedente.

1.37 Next subsong

Sub-song successiva

Tastiera: [ARROW RIGHT]

Tastierino numerico: [6]

Suona la canzone seguente.

1.38 Previous subsong

Sub-song precedente

Tastiera: [ARROW LEFT]

Tastierino numerico: [4]

Suona la canzone precedente.

1.39 forward

Avanti

Tastiera: [.]

Tastierino numerico: [3]

In generale questa funzione salta in avanti di una posizione.

Se il formato del modulo supporta

pos/len

:

- LMB + 'Forward' = Salta in avanti di una posizione
Tastiera: [.] , tastierino numerico [3]
- RMB + 'Forward' = Raddoppia la velocità
Tastiera: [SHIFT+.] , [SHIFT] + tastierino numerico [3]

Se il formato del modulo non supporta

pos/len

:

- LMB + 'Forward' = Raddoppia la velocità
Tastiera: [.] , tastierino numerico [3]
- RMB + 'Forward' = Quadruplica la velocità
Tastiera: [SHIFT+.] , [SHIFT] + tastierino numerico [3]

Per ritornare a velocità normale, potete fare quanto segue:

- Premete il bottone 'Forward' .
- Premete il tasto 'Forward' key [.] , tastierino numerico [3].
- Premete il bottone
 'Pause'
 due volte.
- Premete il tasto
 'Pause'
 due volte.

1.40 backward

Indietro

Tastiera: [,]

Tastierino numerico: [1]

Salta al pattern precedente.

1.41 play

Play

Tastiera: [RETURN]

Tastierino numerico: [ENTER]

Carica e suona il modulo selezionato. Se fate 'Play' il modulo già caricato ripartirà daccapo. Se non é stato selezionato nulla, attiva il file requester.

1.42 Modinfo/scope toggle

Tasto sinistro:

Apri/chiude la finestra Module-Info

Questa funzione è uguale a LMB +
i
.

Tasto destro:

Apri/chiude la finestra degli Scopes

Apri e chiude la finestra degli
Scopes
.

1.43 Configuring HippoPlayer

Preferences

Qui potete configurare HippoPlayer usando i gadgets. I requester a scelta multipla possono essere attivati con RMB sui gadgets con le 'orecchie'.

General

Play

Timeout

Alarm

Startup

Function keys

Hotkeys

Doubleclick

Continue on error

Early load

Divider / dir

Auto sort

Priority
Display

Show

Screen

Filebox size

Module info size

Font

Scopes

Prefix cut
Playing

Player group

Filter control

Fade volume

Nasty audio

VBlank timer

Protracker tempo

PT replayer

TFMX rate

Sample buffer

Force sampling rate

Loading
Modules
Programs
Archivers
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
Suona la lista in continuazione.
- List once
Suona la lista una volta e si ferma.
- Module repeatedly
Suona un modulo in continuazione.
- Module once
Suona un modulo una volta e si ferma.
- Modules in random order
Suona i moduli in ordine casuale. Quando i moduli iniziano ad essere suonati, lo stesso modulo non verrà ripetuto finché tutti gli altri moduli non verranno suonati.

'Play' ha effetto sulle routines in cui la fine della canzone può essere rilevata ↔
.

1.45 show

Show (Info nella Titlebar della finestra)

- Time, pos/len, song

Mostra il tempo suonato, song position/length e song number/max song (#n/n) in base al tipo di modulo suonato, ed il nome dello stesso.

- Time/duration, pos/len

Questo é uguale a quello sopra ma solo con moduli Protracker. Se abilitato, HiP calcolerà la durata dei moduli PT e la mostrerà nella titlebar.

- Clock, free memory

Visualizza l'orologio (24h) e la CHIP e la FAST libera in kilobytes.

- Module name

Visualizza solo il nome del modulo.

1.46 Filter control

Filter control

Filtro controllato dal modulo, spento oppure acceso.

1.47 Module directory

Module directory

Seleziona la directory di default dei moduli.

1.48 Program directory

Program directory

Seleziona la directory di default delle liste di moduli.

1.49 screen

Screen

Seleziona uno schermo public. Tutte le finestre di HiP ed i requester verranno aperti sullo schermo definito. Se lo schermo non é disponibile, verrà usato quello di default (di solito quello del Workbench).

1.50 Protracker tempo

Protracker tempo

Abilita o disabilita il comando tempo del Protracker. Si applica a vecchi moduli che usano velocità piú alte di \$1F. Si applica anche a moduli in formato "The Player".

1.51 PT replayer

Protracker replayer

- Normal

Usa la normale routine Protracker per suonare i moduli dalla CHIP RAM.

- Fastram

Suona i moduli PT dalla FAST RAM.

- PS3M

Usa il

PS3M

di Guru per suonare i moduli dalla CHIP o dalla FAST.

In questo modo potete usare quei modi azzeccati, per esempio ascoltare moduli Protracker in

real surround

.

1.52 scopes

Scopes

Seleziona uno degli scopes clickando il gadget del tipo e quello delle barre. Il pulsante 'Scope on/off' o il tasto 'z' o RMB nel 1/3 della finestra principale lo faranno partire. Potete chiudere uno Scope chiudendo la sua finestra, clickando nuovamente il gadget o premendo RMB nella finestra degli Scopes.

Questi sono solo per moduli Protracker:

Type

- Quadroscope (& bars)

Questo é come quello nel Protracker.

Ordine dei canali: 1,2,3,4.

- Hipposcope (& bars)

Non avrei potuto inventare un nome migliore... I suoni bassi con questo sono carini.

Ordine dei canali: 1,2,3,4.

- Frequency analyzer (& bars)

Questo carica di piú il processore. Ce n'è uno per il lato sinistro e uno per il destro. Deve mostrare frequenze senza tener conto del valore dei periodi. Non è FFT (?), ma è basato su una strana idea di Guru...

I suoni bassi sono a sinistra mentre gli alti sono a destra.

Ordine dei canali: 1,4,2,3.

- ~Patternscope

Protracker-emulator... Visualizza i pattern, quattro VU-meters finti e quattro piccoli indicatori di periodo.

Canali: 1,2,3,4.

- F. Quadrascope (& bars)

F. significa filled (riempito). Ispirato dalla routine S2 di Guru diversi anni fa.

Canali: 1,2,3,4.

Bars

Queste proveranno a visualizzare il volume ed il periodo di ogni canale.

La posizione verticale rappresenta il periodo del sample e quella orizzontale il volume del sample.

Ci sono circa gli stessi Scopes per il PS3M: Quadrascope (stereoscope), hipposcope, frequency analyzer and filled quadrascope (stereoscope). Niente bars.

Il sample player ha il monoscope e il filled monoscope.

Gli Scopes necessiteranno di qualche kilobyte di memoria per i buffers. Sono eseguiti con priorità di -30 così non interferiranno con nulla di importante.

1.53 TFMX rate

TFMX rate

Frequenza di mixaggio per la routine

TFMX
a 7 voci.

1.54 Sample Buffer

Sample Buffer

Definisce la grandezza del buffer di CHIP RAM per il
sample player
. La memoria

utilizzata é il doppio della grandezza del sample. Valori bassi possono essere buoni per hard disk veloci mentre valori alti sono meglio con supporti lenti.

1.55 Force sampling rate

Force sampling rate

Questo é un settaggio per il
sample player
.

Normalmente la frequenza di campionamento é contenuta nell'header di un sample. Questo slider vi permette di superare quella frequenza cosicché HippoPlayer userà questo nuovo valore al posto di quello trovato nel sample.

Per disabilitare il superamento posizionate lo slider totalmente a sinistra.

** NOTA! La frequenza di campionamento può essere superiore a 28.0 kHz solo con specifiche

modalità di schermo
.

1.56 timeout

Timeout

Setta un periodo da suonare (min:sec). Disabilitato nella posizione più a ← sinistra.

Timeout può avere effetto su tutti i moduli o su quelli la cui fine non può essere rilevata. Questo lo potete selezionare premendo 'Timeout'.

Esempio: Suona moduli Protracker finché finiscono e moduli PSID per, diciamo 3 minuti. Oppure potete suonare tutti i tipi di moduli per soli 30 secondi (intro scan:)

1.57 Filebox size

Filebox size

Definisce il numero di files mostrati simultaneamente nella finestra principale. Il minimo é 3 ed il massimo é 50. Se il valore é troppo grande per lo schermo

corrente verrà troncato.
La finestra dei files può essere rimossa settando come grandezza 0.

1.58 Module info size

Module info size

Seleziona il numero delle linee che la finestra delle info del modulo può ←
contenere.

1.59 archivers

Archivers

HiP può decomprimere e suonare moduli compressi con LhA, LZX e Zip. Dovete specificare il path, un comando e le opzioni per ognuno.

Gli archivi verranno estratti in una directory temporanea che verrà creata nel path definito dall'utente. (RAM: é sempre piú veloce mentre l'HD é buono per risparmiare memoria.) La directory verrà quindi analizzata ed il primo modulo verrà caricato.

Requisiti

- LhA, LZX o UnZip, in base al tipo di file compresso che avete.
Definire l'esatta posizione di ognuno (p.es. dhl:bucket/lha)
- comandi 'Run' e 'Delete' in C: (o nel path).

Consigli

- I Files archiviati possono essere compattati con XPK, FImp, Powerpacker o in qualunque formato la XFDmaster.library possa scompattare. Per esempio, potreste usare xpkDLTA per codificare un modulo e poi farne un LhA. Dà una compressione molto buona in caso di dati audio.
- Potete inserire sia files TFMX mdat.* che smpl.* in un archivio!

Nota per Kick 1.2/1.3

LhA é probabilmente l'unico che funzionerà bene.
Se il comando di default unzip fallisce potreste provare questo:
'C:unzip >nil: -o -qq "%s" -d '

Comandi per gli Archivers

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

c:lha	il programma lha col path completo
>nil:	ignora tutto l'output
x	extrae i files

```
-IqmMNXQw I      ignora la variabile LHAOPTS
  q      é silenzioso
  m      nessun messaggio di richiesta
  M      non mostra i files
  N      nessun indicatore di progresso
  X      non necessita del suffisso .lha nel nome del file
  Qw     disabilita le wildcards
"%s"      %s      é l'archivio da estrarre.
```

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

```
-m -q -X0      m      nessun messaggio di richiesta
               q      é silenzioso
               X0     non necessita del suffisso .lzx nel nome del file
x              extrae i files
```

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

```
-qq           qq      é molto silenzioso
```

1.60 PS3M settings

Settaggi PS3M

Questa routine (di Guru/S2) può suonare S3M, XM, FTM, MOD e MTM.
Alcune di queste hanno effetto anche sui moduli

MED

.

Play mode

- Surround

Suona un po' del lato destro a sinistra e viceversa. Il valore stereo può essere modificato con lo slider stereo nelle Prefs. 50% è surround normale, 0% è mono e 100% è stereo.

- ~Stereo

Suona metà dei canali a sinistra e metà a destra.

- ~Mono

Suona tutti i canali da entrambe i lati.

- ~Real Surround

Quasi uguale a Surround, ma usa più memoria.

- 14-bit stereo

Miglior qualità, maggior carico per la CPU, maggior uso di memoria e livello di volume più basso.

Il miglior modo per la maggior parte delle situazioni é Stereo. Per moduli con

molti canali usate 14-bit stereo.

Potete suonare moduli in stereo o in mono con il Surround regolando il valore stereo. La differenza tra questo e i modi Mono e Stereo reali é un livello di volume piú basso.

Priority

- -10 to +9

Setta la priorità per il modo "system friendly".

- Killer

Disabilita il sistema e ferma la maggior parte del DMA per ottenere la migliore qualità. Le linee blu rappresentano il tempo libero della CPU. Per fermare premere i due bottoni del mouse. Non usate Enforcer!

Mixing buffer size

Buffers minori danno un tempo di risposta piú rapido, ma riducono il buffer di "backup" provocando piú "salti".

Mixing rate

Frequenza di mixaggio in kHz. Vedi
PS3M

.

Volume boost

Rende il suono piú chiaro e forte (usatelo con 8 o piú canali). Sentirete il cambiamento quasi immediatamente.

Stereo level

Funziona solo con il modo "Surround"!

Potete regolare l'intensità dello stereo. 0% é mono, 100% é stereo, e 50% é il valore normale per il surround.

Use CyberSound calibration

Settate lo switch e il nome del file di calibratura.

La calibratura CyberSound ha effetto quando avete anche abilitato la modalità 14-bit stereo. Anche il sample player a 16-bit userà questa modalità di uscita se l'avete abilitata qui.

Creare una tabella di calibratura specifica diminuirà il livello del rumore e migliorerà la qualità. Questo può essere fatto con 14Bit_Calibration, che si trova nella directory HippoPlayer/Support/. Il programma appartiene al sottosistema audio CyberSound di Christian Buchner. Grazie!

Di default la tabella di calibratura verrà salvata in
ENVARC:CyberSound/SoundDrivers/14Bit_Calibration.

Dovreste veramente provarlo! La qualità sonora é molto buona comparata con quella a 8-bit o con lo standard audio a 14-bit!

Usa S:HippoPlayer.PS3M configuration file

Usa uno speciale
config file
per configurare PS3M.

1.61 Fade volume

Fade volume

Funziona per le routines che supportano il volume. Esso aumenterà gradualmente all'inizio del modulo e diminuirà gradualmente alla fine.

1.62 hotkeys

Hotkeys

Ogni funzione dei tasti in HiP può essere richiamata usando questo hotkey:

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]+<tasto>

Questo é per controllare HiP quando la sua finestra non é attiva. Per esempio, potete disegnare con un programma di disegno e cambiare il modulo che HiP sta suonando con la combinazione di tasti appropriata.

Qui potete abilitare/disabilitare gli hotkeys. Notate che qualche altro programma potrebbe usare gli stessi hotkeys!

1.63 doubleclick

Doubleclick

Quando abilitato, un modulo può essere caricato e suonato con un doubleclick sullo stesso (nella lista).

1.64 XPK identify

XPK identify

Se attivo, tutti i files compressi con XPK verranno controllati per vedere se dovrebbero essere caricati in FAST RAM. Dovreste settarlo se ascoltate moduli suonati col PS3M.

1.65 XFDmaster library

XFDmaster library

Usa XFDmaster.library per caricare files compressi con quasi qualunque formato di compressione. La xfdmaster.library in libs: é logicamente richiesta.

1.66 Continue on error

Continue on error

Se questo switch é abilitato, errori che dovessero verificarsi in fase di caricamento verranno ignorati, il file verrà saltato e verrà caricato il prossimo. Dopo cinque errori la procedura verrà interrotta.

1.67 doublebuffering

Doublebuffering

Normalmente quando caricate un modulo, quello che si sta suonando viene eliminato. Con questo bottone potete forzare HiP a suonare il modulo corrente e a caricare il prossimo allo stesso tempo. Utile per utilizzatori di floppy, non c'è nessun intervallo tra i moduli suonati. Se non c'è abbastanza memoria per contenere due moduli allo stesso tempo, quello che si sta suonando verrà tolto prima di caricare il successivo.

1.68 Nasty audio

Nasty audio

Seleziona la priorità di allocazione dei canali audio. Se attivo, nessun programma tranne HiP può usare i canali. PS3M usa sempre la massima priorità.

1.69 VBlank timer

VBlank timer

Seleziona il metodo di sincronizzazione per suonare i moduli: VBlank oppure CIA.

Usate questo switch se non volete che HiP usi uno dei quattro timer CIA. Il VBlank suona con velocità errata su schermi che non siano a 50Hz.

Questo switch non ha nessun effetto sui seguenti: PS3M, SID, Sonic Arranger, TFMX, TFMX 7c, MED, The Player 6.1a, DIGI Booster. Essi usano la propria sincronizzazione.

Il Tempo verrà disabilitato quando si suoneranno moduli PT con il VBlank.

1.70 priority

Priority

Seleziona una priorità per i processi di HiP: -1, 0, +1. Ha effetto su tutto tranne che sugli Scopes.

1.71 startup

Startup

Se abilitato, HiP suonerà non appena caricato. Il modulo o la lista di moduli che deve essere suonata può essere scelta clickando il gadget 'Startup'.

1.72 alarm

Alarm

Setta un orario in cui HiP deve suonare un modulo (lo stesso del startup module). Controllate l'allarme con lo slider, hh:mm. Per abilitarlo, settate la titlebar info sull'orologio. Per riabilitarlo, settate la titlebar su qualcos'altro e poi di nuovo sull'orologio.

1.73 Function keys

Function keys

Potete installare un modulo o una lista di moduli per ognuno dei tasti funzione (F1-F10) clickando questo gadget. Allora, quando premerete un tasto funzione, la lista di moduli o il modulo corrispondente verrà caricato e suonato.

1.74 Player group

Player group

Status

Player group loaded/not loaded (caricato/non caricato).

Mode

Loading conditions.

- All on startup: carica il group immediatamente
 - All on demand: carica il group quando c'è la richiesta di una routine
-

- **Disable:** non carica il group e lo elimina dalla memoria se già caricato
- **Load single:** carica una routine dal group quando ce n'è bisogno

File

```
Seleziona il file
    player group
    .
```

1.75 font

Font

Seleziona un font di 8x8 pixel (solo kick2.0+). Tutti i fonts con larghezza fissa e altezza di 8 pixel verranno analizzati e solo quelli di 8x8 pixel verranno visualizzati.

1.76 Divider / Directory

Divider / Directory

Quando si aggiungono directories, a volte è utile avere dei separatori di lista per ogni directory inserita. Questo switch farà giusto questo.

1.77 Auto sort

Auto sort

Se abilitato, la lista dei moduli verrà sempre ordinata automaticamente dopo aver aggiunto files e directories con il file requester.

1.78 Filename prefix cut

Filename prefix cut

Seleziona il prefisso da tagliare. Il valore 3 taglierà prefissi come "mod.", "xm." ecc. dai nomi nel filebox. Questo avrà anche effetto per l'ordinamento dei nomi.

1.79 Early load

Early load

Seleziona a quanti pattern dalla fine deve iniziare a caricare il modulo successivo. Funziona con formati che supportano position/length.

Attualmente é una funzione un po' "zoppa", perché il modulo caricato inizia ad essere suonato immediatamente. Forse un giorno lo finiró.

1.80 File match pattern

File match pattern

Maschera per i nomi dei files da selezionare nei requesters e per aggiungere files.

1.81 AHI sound system

AHI sound system

Il sistema AHI (Audio Hardware Interface) é basato su un device e un driver di Martin Blom <lcs@lysator.liu.se>.

Le routines in HippoPlayer che attualmente supportano AHI sono:

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

Questi formati musicali possono così essere suonati attraverso ogni scheda audio che abbia un driver AHI installato. Anche l'hardware proprio dell'Amiga può naturalmente essere usato (ci sono modi disponibili a 8-bit e 14-bit).

Almeno le seguenti schede audio sono attualmente supportate:

- ~• Delfina
- Toccata
- Wavetools
- Prelude

Configurate AHI dalle
prefs

.

AHI richiede almeno il kickstart 2.0.

** NOTA! Non provate ad usare scopes esterni mentre usate AHI. Siete stati avvisati.

1.82 AHI sound system settings

Settaggi AHI sound system

Enable AHI

Fà uso delle routines che supportano AHI per l'uscita audio.

Le routines che attualmente supportano AHI sono:

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

Disable non-AHI replayers

Non suonate per niente moduli non supportati da AHI. Un errore 'Unknown file format' verrà mostrato.

Mode

Seleziona il modo audio AHI.

Mixing rate

Maggiore é il valore migliore la qualità e maggiore il carico per la CPU. Attenzione! É facile far inchiodare la macchina con un valore troppo alto.

Master volume

Questo valore controlla il livello di volume di AHI, proprio come il volume boost nel

PS3M

. Un valore di 0 significa nessun incremento.

Con valori troppo alti il suono si interromperà e diventerà orrendo. :)

Stereo level

Cambia il livello stereo. 0% é pienamente mono, 100% é pienamente stereo.

1.83 Save, Use, Cancel

Save, Use, Cancel

Credo che questi li possiate indovinare. Se chiudete la finestra delle prefs é come fare 'Cancel'. Le prefs verranno salvate nella directory S:.

Nota: Anche le posizioni delle finestre e di alcuni requester verranno salvate.

1.84 Command Line Options

Opzioni da CLI

Aggiunge moduli alla lista

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

Tutti i files verranno aggiunti alla lista ed il primo verrà suonato.

Carica una lista di moduli

HiP PRGM <lista di moduli>

La lista verrà caricata ed il primo modulo verrà suonato. Se l'opzione 'Modules in random order' é attiva, allora un modulo a caso verrà preso e suonato. La lista esistente verrà azzerata. (La parola chiave PRGM non é necessaria, ma é piú rapida in termini di accessi al disco.)

Tutti i files devono essere inseriti con l'intero path!

Nota: Potete fare anche queste cose mentre HiP é già in funzione! Questo vi permette di usare HiP come un player da linea di comando. Per esempio per fare un bel pulsante di play in Directory Opus.

Nasconde all'esecuzione del programma

HiP HIDE [altri parametri]

HIDE rende HiP ancor piú un player da linea di comando. Forzerà HiP a non aprire la sua finestra. Così la reqtools.library non é necessaria (sarà caricata dopo, se la finestra verrà aperta). HiP può essere controllato con i tasti rapidi (se abilitati) e/o ARexx se la finestra non é aperta.

Termina

HiP QUIT

Se c'è già un HiP caricato, verrà quittato.

1.85 The ARexx interface in HippoPlayer

ARexx

HiP ha una porta ARexx che si chiama 'HIPPOPLAYER'. Verrà inizializzata all'inizio qualora RexxMaster venisse trovato attivo. Ci sono alcuni semplici esempi ARexx nell'omonima directory.

Nota: L'interfaccia ARexx non é testata molto a fondo. Se dovesse apparire qualche difetto, fatemelo sapere!

I parameters nelle <> sono necessari, quelli nelle [] sono opzionali.

CHOOSE <num>	Sceglie il file numero <num> nella lista.
ADD [file]	Aggiunge il file [file] alla lista. Se non specificato, apre un file requester.
DEL	Cancella il file scelto dalla lista.
CLEAR	Azzerla la lista.
MOVE <num>	Muove il modulo scelto dopo il file numero <num>.
INSERT <file>	Inserisce il file <file> dopo quello scelto.
SORT	Ordina la lista dei files.
LOADPRG [file]	Carica una lista di moduli [file]. Se non specificato, apre un file requester.

PLAY [file] Se [file] viene dato, azzerla la lista e lo suona.
Altrimenti suona il file scelto. Se non ci sono files

nella lista apre un file requester.

EJECT Smette di suonare e toglie il modulo dalla memoria.
 STOP Smette di suonare.
 CONT Continua a suonare dopo lo stop.
 SONGPLAY <num> Suona canzone numero <num>.
 RANDPLAY Prende un modulo a caso e lo suona.
 FFWD Avanza nella canzone.
 REW Torna indietro nella canzone.
 VOLUME <vol> Regola il volume <vol> (0-64).

QUIT Chiude tutte le finestre ed esce dal programma.
 ZIP <0/1> normale 0: finestra principale piccola, 1: finestra principale ←
 HIDE <0/1> principale 0: nasconde finestra principale, 1: visualizza finestra ←
 PUBSCREEN <screen> di HiP. Sceglie lo schermo public per le finestre ed i requesters ←
 Attenzione, le minuscole e le maiuscole sono lettere ←
 differenti.

TIMEOUT <secs> Setta il timeout (0-600 secs).
 PS3MBOOST <value> Setta il volume boost del PS3M (0-8).
 PS3MMODE <mode> Regola il modo PS3M. 1: surround, 2: stereo, 3: mono,
 4: real surround, 5: 14-bit stereo.
 PS3MRATE <rate> Regola la frequenza di mixaggio PS3M (5000-56000).

LOADPREFS <file> Carica il file di prefs. Fà ripartire HiP coi nuovi
 settaggi. HiP salva solo le prefs in S:HippoPlayer.prefs,
 così dovete prenderli manualmente da qualche parte per
 l'utilizzo con ARexx.

SAMPLES Apre la finestra di informazioni del modulo.

GET <xxxx> Con questo comando potete ottenere differenti informazioni da HiP.
 Dove <xxxx> può essere uno dei seguenti:
 xxxx: risultato:
 PLAY 0 se non sta suonando, 1 se sta suonando.
 CFIL Numero dei file scelti, 0 se nessuno.
 NFIL Numero dei files nella lista.
 CURR Numero del modulo caricato.
 NAME Nome del modulo.
 TYPE Tipo del modulo.
 CNAM Nome del file scelto.
 CSNG Numero della canzone corrente.
 NSNG Numero delle canzoni disponibili.
 CSPO Pattern corrente nella canzone.
 MSPO Pattern massimo nella canzone.
 FNAM Nome intero del file caricato.
 COMM Commento del file caricato.
 SIZE Grandezza del file caricato.

DURA Durata del modulo in secondi (ritorna 0 se Time/duration
 non é abilitato).
 HIDS 0 se la finestra principale non é nascosta, 1 se lo é.
 FILT 0 é filtro disattivato, 1 é filtro attivato.

1.86 Developers

Sviluppatori

HiP ha una interfaccia carina per programmatori che volessero crearsi degli Scopes per conto proprio. Guardate il sorgente di esempio!

Quello che dovete fare é FindPort() "HiP-Port". Se non ha successo, HiP non é in funzione. Altrimenti, otterrete il puntatore alla porta dell'HippoPlayer. Assomiglia a questo:

```

STRUCTURE      HippoPort,MP_SIZE
LONG           hip_private1    * Privato..
APTR           hip_kplbase     * Protracker replayer data area
WORD           hip_reserved0   * Privato..
BYTE           hip_quit        * Se non é 0 dobbiamo quittare
BYTE           hip_opencount    * Contatore di apertura (vedi sotto)
BYTE           hip_mainvolume  * Volume principale, 0-64
BYTE           hip_play        * Se non é 0, HiP sta suonando
BYTE           hip_playertype  * 33 = Protracker, 49 = PS3M
*** Protracker ***
BYTE           hip_reserved2
APTR           hip_PTch1       * Protracker channel data per ch1
APTR           hip_PTch2       * ch2
APTR           hip_PTch3       * ch3
APTR           hip_PTch4       * ch4
*** PS3M ***
APTR           hip_ps3mleft     * Buffer per la parte sinistra
APTR           hip_ps3mright    * Buffer per la parte destra
LONG           hip_ps3moffs     * Posizione nel modulo
LONG           hip_ps3mmaxoffs  * Valore massimo per 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      * Indirizzo di inizio del sample
WORD           PTch_length     * Lunghezza del sample in words
LONG           PTch_loopstart  * Indirizzo di inizio del loop
WORD           PTch_replen     * Lunghezza del loop in words
WORD           PTch_volume     * Volume del canale
WORD           PTch_period     * Periodo del canale
WORD           PTch_private1   * Privato...

APTR           hip_private2
LONG           hip_colordiv    * Vedi sotto

```

Note: Non scrivete nulla nella porta!

hip_opencount

Appena ottenete il puntatore alla porta di HippoPlayer, aggiungete 1 a `hip_opencount`. Quando avete finito, sottraete 1 da `hip_opencount`.

`hip_quit`

Se questo byte diventa diverso da 0, il vostro scopo (o altro) deve quittare.

`hip_colordiv`

Per scoprire quanti bytes di un sample vengono suonati in un vblank, dividete il valore presente qui per il periodo di quel sample.

Consigli PT

Ogni canale ha il proprio trigger byte: `hip_PTtrigger1`, `hip_PTtrigger2` etc.. Quando un nuovo sample inizia a suonare, il corrispondente trigger del canale viene incrementato di 1.

`PTch_start` viene aggiornato in modo che punti sempre alla posizione corrente del sample suonato. `PTch_length` diminuirà fino a zero. Quando questo avviene, `PTch_start` è sostituito con `PTch_loopstart` e `PTch_length` è sostituito con `PTch_replen`. In altre parole, il sample si ripete. Se la grandezza della ripetizione (loop) è 2 bytes (`PTch_length = 1`, `PTch_replen = 1`), il sample si ferma (non suona nulla). Non leggete dopo i dati dei sample; controllate sempre `PTch_length`.

La variabile `hip_kplbase` punta alla area dati della mia routine Protracker. Questo permette di creare Scopes come il Patternscope. Contattatemi se volete la definizione della struttura di detta area.

Consigli PS3M

`hip_ps3moffs` è un offset all'inizio dei buffers che punta alla posizione correntemente suonata. Non leggete dopo `bufferstart+hip_ps3mmaxoffs`.

1.87 Known bugs

Bugs conosciuti

- L'aggiornamento della finestra principale può diventare pericolosamente confuso quando si zippa la finestra con il gadget di zoom mentre si sta caricando un modulo/programma, salvando un programma oppure ordinando alfabeticamente. Uno zip è permesso, due sono troppi, per cui state attenti.
- Timeout e la sveglia non funzionano se non c'è l'orologio visibile nella titlebar.
- Alcuni moduli Fred causano allarmi Enforcer.
- I moduli Sonic Arranger a volte tendono a inchiodare la macchina.
- Gli Scopes hanno bugs con il comando PT 9xx. Questo ha origine dal Protracker stesso (la mia routine PT è davvero 100% PT compatibile :)
- Se clickate fuori dallo slider ma nell'area del gadget mentre state

attivando una finestra, il gadget potrebbe non rispondere. Ho sentito che questo é un bug nell'AmigaOS.

- Alcuni bugs misteriosi nell'Arexx... (?)

1.88 HippoPlayer history

History

Leggete questo! Alcune cose non sono menzionate da nessuna altra parte!

v2.00 (19.3.1995)

- * Supporto ARExx
- * Supporto degli schermi Public
- * Cambiamento del controllo da tastiera: potete usare i tasti senza attivare la finestra principale premendo lamiga-lshift-control-<key>.
- * Nuovo PS3M: supporto per moduli Fastracker 2 (XM).
- * Look migliorato.
- * Patch per la playsid.library per far suonare moduli SID anche sul kick1.2/1.3.
- * Prefs: "continue on error", "hotkeys", "nasty audio", "doublebuffering", "program dir selector".
- * Finestra principale: "move", "insert", "sort" (nascosto sotto "insert")
- + La funzione "Timeout" possiede ora due modi.
- + Le funzioni 'Add', 'New' e 'In' ora funzionano con le directories.
- + Nuova routine per The Player v6.1a.
- + La routine del ProTracker non provoca piú il blocco di transfer seriali.
- + Aggiunta dei comandi CLI "HIDE" e "QUIT".
- + Prefs: L'opzione del PS3M "Volume Boost" ha effetto immediato.
- + Inclusi alcuni programmi di supporto.
 - I moduli SID vengono caricati nella memoria public se possibile.
 - HiP puó essere nascosto con lamiga-lshift-control+h.
 - Tasto per attivare/disattivare lo Scope corrente.
 - Usa meno CPU che la v1.40 quando non sta suonando.
 - Routine del Filebox ottimizzate e salto dello scroll con shift.
 - Nuovo algoritmo per la generazione casuale dei moduli da suonare (grazie Thomas ← !).
 - Se la routine PT é settata su 'Fastram', i moduli piú piccoli del buffer della routine in chip (256kB) verranno caricati in CHIP... :)
 - Riconosce pure .Lha .lHa .lHA come suffissi.
 - Solo i moduli Oktalyzer a 8 voci sono caricati in fast ram.
 - Attivazione/Disattivazione dei gadget piú rapida (OffGadget() era troppo lento).
 - Eliminazione di un allarme Enforcer quando si attivava/disattivava la finestra ← delle prefs.
 - Corretto errore nei docs: La tabella dei players aveva delle informazioni errate ←
- In generale delle buone cose.

v2.05 (3.5.1995)

- * Qualche fix e miglioramento qui e li.
- * Tastiera: K/L scambiati con ARROW LEFT/ARROW RIGHT.
Aggiunte molte funzioni al tastierino numerico.
- * MED: supporto di moduli in piú parti, posizione del modulo/lunghezza

del modulo, avanzamento, ritorno, fine del modulo.

Eliminato un bug che appariva se mancava la libreria.

- * Nuova routine PT FAST RAM che usa solo 1024 bytes di CHIP RAM.
- * Rimpiazzato il supporto GZip con quello LZX.
- * Nuovi formati musicali: Mark II, Maniacs of Noise, David Whittaker, BP SoundMon ← v3.0 (v2.2?).
- * Prefs: Selettore "VBlank timing", switch per le barre degli Scopes.
- Aggiunto un gadget di zoom (kick2.0+).
- Le directories vengono aggiunte in modo ricorsivo (kick2.0+).
- Fix: PS3M con l'opzione "Killer" causava blocchi di sistema (per colpa mia).
- + Aggiunto il modo "Humble" per PS3M: priorità = -3.
- + Il buffer di mixaggio del PS3M può essere fino a 64kB.
- Fix: il generatore di selezione casuale dei moduli era gravemente buggato (bloccava la macchina).
- Fix: opzione "patterndelay" e "volslide" della routine PT.
- Double buffering: se non c'è abbastanza memoria, elimina il modulo corrente e riprova.
- Aggiungendo moduli via AppWindow o linea di comando, essi vengono aggiunti alla fine della lista, anziché prima azzerare la lista e poi aggiungerli.
- Lo stato del filtro viene salvato nel file di prefs. Non lo era nelle versioni precedenti!
- La barra di selezione dei file rimane sempre visibile.
- Migliore gestione degli errori all'inizializzazione.
- La routine di sort è sei volte più veloce di prima.
- La priorità ha effetto su tutti i processi tranne che sul HippoScope.
- Le finestre si adattano con differenti grandezze dei bordi (funziona con SysIHack).
- Info nella barra del titolo: orologio e memoria libera sono mostrati allo stesso tempo.
- I tasti funzionano anche dalla finestra delle prefs.
- Una nuova icona di Cyclone.

v2.06 (19.5.1995)

-
- * Player Group esterno.
 - + Font 8x8 selezionabile (kick2.0+).
 - + Il titolo della finestra di informazioni sui samples ora contiene nome, commento e grandezza del modulo.
 - + La sincronizzazione avviene col CIAA. Gli stop durante i transfer seriali non dovrebbero essere che un brutto ricordo...
 - L'opzione "Hide" aveva un grosso bug! L'ho messo a posto. (Ciao Yolk! (Sono un ← idiota))
 - Corretto un bug nello in HiP-script (estrazione LZX).
 - Premendo 'Use' nella finestra delle prefs cambierà anche lo Scope.
 - Abbassamento progressivo del volume all'uscita dal programma.
 - Una nuova icona di Roman Patzner.
 - Corretto un bug nello ZIP (ARexx).
 - Alcuni bugs PS3M rimossi.
 - Alcune correzioni...

v2.07 (26.6.1995)

Correzioni:

- L'opzione "Continue on error" non causa più caricamenti e loop infiniti.
- Ridotta la grandezza massima del buffer PS3M a 32kB (con 64kB non funzionava sempre bene).

- Rimosso un bug nel selettore dei font (niente piú perdite di tempo e di memoria) ←
- 'New' elimina la lista solo se c'erano dei moduli selezionati.
- Rimosso bug nella routine PT della memoria FAST (quello che inchiodava la ←
macchina).
- Timeout ora funziona con l'opzione "Doublebuffering".
- Caricamento di TFMX mdat+smpl in archivi LhA con l'opzione "Doublebuffering"
aveva un grave bug. Eliminato.
- Rimosso un altro bug con LhA e TFMX. Probabilmente causava blocchi se la
lunghezza del file MDAT era dispari.
- Le opzioni Pos/len e NS/PS non funzionavano con moduli MED MMD2 (Non ho la
descrizione del formato!), così le ho tolte.
- Il comando AReXX "PLAY" era documentato male. Corretto.

Miglioramenti:

- Piccoli fix e miglioramenti quà e là.
- Opzione per trovare files nella lista.
- Una sveglia! :)
- Nuovi formati musicali: Old Soundtracker, Hippel, Hippel-COSO.
- Le finestre SID-info e quella con i nomi dei samples sono aggiornate quando
un nuovo modulo viene caricato.
- Nuovo gadget ciclico a scelta multipla azionato col tasto destro!
- L'opzione 'Center name' é stata migliorata così il doubleclick é piú facile.
- Opzione per mostrare la durata dei moduli Protracker.
- La routine MED proverà ad allocare la porta seriale per suonare moduli MIDI.
- Nuova versione del PS3M: 0.951. Un sacco di bugs rimossi.
- Spostato il PS3M nel "Player Group".
- Config file per PS3M, come quello del player PS3M di Guru.
- Slider per il PS3M Surround stereo.
- I modi PS3M "Humble" e "Friendly" sostituiti da un selettore di priorità.
- Il PS3M ora usa il CIAA che non causa l'arresto di transfer seriali come il CIAB ←
(Il CIAB può essere selezionato nella config del PS3M se l'utente vuole.)
- Nuova routine di attesa del DMA per la routine PT di Peter Kunath.
- La modifica degli Scopes ha effetto immediato.
- Non c'è piú lo schermo che appare davanti all'inizio.
- Migliore identificazione dei files LhA, LZX e Zip.
- Tools: WaitHiP, HiPlay, PSIDcomment.
- Nuove icone MWB di Roman Patzner.
- Nuova icona NewIcons di David Wiles.
- HiP.guide di Tuomas Lukinmaa.

v2.08 (21.7.1995)

Correzioni:

- Rimosso bug nell'opzione 'Play Module once'.
- Ritorno all'uso della vecchia routine di attesa del DMA nella routine PT
perché la nuova non funzionava sempre bene.
- Aggiunto selettore di lista RMB per la priorità del programma principale.
- Provava a suonare moduli MED anche quando c'era stato un errore di
inizializzazione. Corretto.
- La routine di calcolo della durata dei moduli [:-] si bloccava di tanto in
tanto. Corretta.
- Corretta la routine di rilevazione della fine dei moduli PT.
- Il config file del PS3M aveva un bug. Faceva confusione con le priorità
del modo "Killer". Corretto.
- Il Doublebuffering funziona con i moduli caricati con le icone (AppWindow).

- I moduli caricati via AppWindow vengono suonati immediatamente anche con la scelta casuale.
- L'identificazione dei file SID con i file .info riconosce ora piú files.
- Si bloccava quando non poteva aprire il font. Corretto.
- Corretti dei problemi con i nomi dei moduli e PS3M.
- L'opzione 'Continue on error' non funzionava con moduli sconosciuti.
- L'opzione PT "SampleOffset" ora funziona al 100%. Ciao Yolk & Guru! :)
- Riconosce *.LZH.
- Grosso bug rimosso dall'opzione di selezione casuale dei moduli...

Miglioramenti:

- Aggiunto un puntatore di attesa del mouse.
- Miglior identificazione dei formati MarkII, Hippel e Hippel-COSO.
- Incluso un brush di HiP di Roman Patzner.
- Nessun abbassamento progressivo del volume all'uscita di HiP.
- Abbassamento/Aumento progressivo del volume funzionano meglio con PS3M.
- La finestra degli Scopes viene chiusa se non ci sono dati disponibili.
- Il selettore di lista nelle prefs puó essere annullato clickando fuori dalla finestra.
- Se il modulo suonato contiene subsongs, verranno suonate tutte prima che il modulo successivo venga caricato. Funziona con i modi 'List repeatedly', 'List once' e con moduli la cui fine é rilevabile, e col timeout.

v2.09 (28.7.1995)

AARGH!! La v2.08 aveva un vecchia versione del PS3M! :-(((((((Questa versione ha quella nuova (come quella presente nella v2.07)...

Miglioramenti:

- Nuovo Scope
- Un piccolo cambiamento nel PatternScope inerente i VU-meters.

v2.10 (2.9.1995)

Correzioni:

- Qualche piccolo bug qui e li.
- Correzioni dei bug di attesa del DMA: Protracker, JamCracker, Soundmon, Hippel- ← COSO.
Si perdevano delle note con modalitá di schermo con alta frequenza di refresh.
- Rimosso allarme Enforcer con il bottone destro del mouse premuto.
- Altri bugs della linea di comando rimossi.
- Corretti degli allarmi Enforcer con gli Scopes.

Miglioramenti:

- Separatori di lista.
- Eliminazione del prefisso dal nome dei files.
- Funzione "Early load".
- Nuovo modo "Fast Forward".
- Indicatori di funzione per RMB (stile DOpus).
- Nuova organizzazione delle Prefs.
- Cambiata la posizione del 'cursore' nel patternscope.
- Suona i samples IFF 8SVX.
- Aggiunto il comando ARexx SAMPLES.
- Il comando ARexx PLAYSONG era buggato. Sostituito con SONGPLAY che funziona.
- Piccola interfaccia per programmatori.
- Rimpiccioliti i Quadra/Stereoscopes.
- Copiate le info dal titolo della finestra dei samples in una propria finestra.

- La posizione della finestra dei nomi dei samples e della finestra di info vengono salvate.
- La finestra dei samples non aperta dall'utente non disattiva piú la finestra principale.
- Unisce liste di moduli con RMB e 'Lp'.
- Migliorata la routine di sort:
 - * Viene effettuata su 24 caratteri
 - * Sezioni divise sono ordinate separatamente
 - * Compatibile con l'eliminazione dei prefissi
 - * Non molto veloce. Sto ancora usando il bubble sort...
- Non setta i valori definiti con "?" nel config file del PS3M.
- Incluso script Arexx per Filer di Janne Simonen.
- Incrementata la frequenza massima di mixaggio dei PS3M da 56 kHz a 58 kHz dopo aver scoperto che é attualmente possibile.
- HippoScope per PS3M: raddoppiata la grandezza dei pixels verticali, raddoppiato il numero dei pixels su Amiga 020+.
- NOTATE QUESTO: La parola chiave PRG é stata cambiata in PRGM!

v2.11 (6.9.1995)

Correzioni:

- Alcune piccole...
- v2.10 aveva una versione di test del Protracker replayer... Argh! :(Funziona bene, é piú veloce ma non sembra sempre uguale al Protracker originale. Per questo motivo, si ritorna al vecchio replayer in questa versione.

Miglioramenti:

- Gli Scopes si aprono di nuovo quando possibile.
- Aggiungere directories con divider/dir attivo ora aggiunge separatori a tutte le directories.

v2.12 (16.9.1995)

Correzioni:

- Alcune.

Miglioramenti:

- Rifatta l'interfaccia per programmatori.
- Inclusi Scopes esterni.
- Incluso sorgente di esempio degli Scopes.
- Indicatore di progresso durante il caricamento di files XPK.
- Stereoscope riempito per PS3M.
- Hipposcope per PS3M: 2x1 pixels anziché 1x2 pixels. Non ci sono piú punti extra con CPU 020+.

v2.20 (27.10.1995)

Correzioni:

- Alcune...
 - Il PS3M stereo non veniva aggiornato finché la finestra delle Prefs era aperta.
 - La variabile hip_play nella porta di HiP non era aggiornata! Corretta.
 - Stupido bug nel requester dei font! Alterava i comandi per gli archivi.
 - Alcune correzioni nella routine Protracker.
 - Bug messo a posto nel sorgente di esempio dello Scope.
-

Miglioramenti:

- Nuovo sistema di prefs a pagine.
- Vista per liste di informazioni sui moduli (nomi dei samples, PSID-info ecc)
- Nuovo PS3M: 0.959 (20.9.1995). NOTA! Il player XM é quello del vecchio PS3M, perché il nuovo é scadente.. Ciao Guru!
- Rimosso il selettore CIA da HippoPlayer.PS3M, al momento il PS3M usa sempre CIAA se possibile.
- Maschera per la gestione dei caratteri jolly dei file requester.
- Supporto della XFDmaster.library per il caricamento di tutti i tipi di files compressi.
- Supporto per il formato TFMX mdat+smpl combinato di Alexis Nasr (TFHD).
- Se non c'è abbastanza memoria chip, moduli PT non compressi o compressi con XPK verranno caricati in fast.
- Se possibile, CIAB é usato per l'attesa del DMA. Nessuna interruzione inclusa!
- Migliore identificazione Old Soundtracker.
- Incrementato il timeout massimo a 30 minuti.
- La sveglia ora ha uno slider (hh:mm).
- Incluso xVUmeter.
- Incluso HiPScope con sorgenti C e header file di Thomas Skoldenborg.

v2.21 (16.12.1995)

Correzioni:

- Eliminati un bel po' di bugs.
- Trovati ed eliminati vari bugs di gestione della memoria.
- Corretti dei problemi di 'data follow speed' dello Scope. Dovrebbe funzionare su tutti i drivers dei monitor standard.

Miglioramenti:

- Nuovo, veloce e stupefacente LhA/LZX/Zip loader che analizza ogni archivio alla ricerca di moduli musicali! Archivi con 100 BBS adverts ed un modulo ← funzioneranno bene. A proposito, cancellate lo script HiP. Non é piú necessario.
 - Nuovo modo per il player group: Load single.
 - Scroll delle finestre di info e principale ottimizzato con la potenza del ← blitter.
 - Frequenza di mixaggio PS3M visualizzata nella finestra delle info.
 - Stato della finestra delle info (aperta/chiusa) salvato nel file di prefs.
 - Supporto DIGI Booster. Potrebbe essere rimosso in releases successive. Dovreste provare il tracker, é magnifico. Grazie a Tomasz Piast (Tap) per avermi dato il sorgente della routine.
 - Esce da module info premendo Escape (nella relativa finestra).
 - Nuke key: [BACKSPACE+SHIFT]. Cancellerà un file dalla lista e da DISCO!
 - Salto maggiore nel PSID fast forward.
 - Due nuovi parametri per il comando ARexx GET: DURA e HIDS.
 - Qualche abbellimento.
 - Incluso uno script di installazione di Tomasz Kepa. Grazie! Alcune modifiche fatte da me.
 - Inclusa la documentazione in francese di Alan Guillevic. Grazie!
 - Incluso lo script HiP-ARexx-Play.rexx di Marcel Döring
-

<DonDoringo@GURU.rhein-main.de>. Grazie!

- Inclusa un'ìcona Hippo drawer di Richard Harris. Grazie!

v2.22 (26.12.1995)

Correzioni:

- Ho dimenticato di metterlo a posto nell'ultima versione: la finestra di info poteva solo aprirsi sullo schermo del Workbench.
- La gestione del Player group aveva un bug di allocazione casuale della memoria ←
... :(
- Il PS3M é famoso per causare blocchi di sistema quando scrive su floppy. Ho fatto qualcosa al server interrupt del PS3M e ora il problema non sembra esserci piú. Chi lo sa di sicuro...
- Messo a posto lo script di installazione. Provava a copiare anche l'obsoleto script HiP.

Miglioramenti:

- I nomi dei samples MED vengono mostrati nella finestra di info se possibile.
- I separatori di lista non contano piú come files nella finestra "About".
- Incluso SPIScope di Tuomas Lukinmaa.

v2.23 (7.4.1996)

Correzioni:

- Eliminata una moltitudine di bugs grossi e piccoli.
- Eliminato un grosso bug nel modo "Load Single" del player group.
- Sveglia messa a posto. Probabilmente non funzionava per niente.
- Messo a posto qualcosa nel VUMeter, non dovrebbe inchiodarsi piú.

Miglioramenti:

- Garanzia di qualità da parte di un sacco di betatesters (si', sicuro :-)
 - Nuovo PS3M 0.960. Bugs messi a posto nelle routines Fasttracker II (XM), Screamtracker III (S3M) e Fasttracker I (FT). Messi a posto e aggiornati da Peter Kunath / Delirium Softdesign (Ciao! Grazie!)
 - SHIFT+BACKSPACE su un separatore cancella tutti i 'sotto' quel particolare separatore dalla lista.
 - Aggiunta funzione RMB per Del. La stessa di SHIFT+BACKSPACE = cancella file oppure cancella il separatore e la lista di files "sotto" di esso.
 - RMB su 1/3 a sinistra dell'infobox = Scope attivato/disattivato.
 - Finestra di Info: mostra l'intero commento del file.
 - Monoscope e filled monoscope per IFF sample player.
 - Proverà prima il CIAA e poi il CIAB per la sincronizzazione. Dovrebbe ←
funzionare
con altre applicazioni che richiedono il CIAA, come Shapeshifter.
 - Nuova routine DigiBooster v1.4 di Tap. (ATTENZIONE: la routine comporta allarmi Enforcer non letali!)
-

- Aggiunto controllo del volume per moduli DigiBooster.
- Prefs: Pagina delle prefs salvata nel prefs file.
- Prefs: Usa/non usa il file di config HippoPlayer.PS3M.
- Prefs: Salva lo stato della finestra (finestra grande/barra del titolo).
- Prefs: Grandezza del buffer dei samples.
- La maschera di selezione ora é applicata a tutti i nome dei files, non solo a quelli mostrati nel filerequester (kick2.0+).
- La grandezza del Filebox puó essere settata a 0: rimuove il tutto dalla finestra ←
.
- L'estrazione di archivi LhA ora dovrebbe funzionare sul kick1.3.
- Il modo 'Load all' del Player Group caricherà le librerie med e psidplayer.
- Nome del modulo nella barra del titolo tranne che per 'Show clock, free mem'.
- ARexx GET: FILT
- ARexx: Aggiunti alcuni nuovi scripts. Provateli!
- Gli Scopes possono essere eseguiti dal WB.
- Inclusa un'icona drawer per il MWB e icone MWB per gli Scopes. Grazie a Ilmari Karola per le stesse.
- Un po' di history tolta dai docs.

v2.30 (5.8.1996)

Correzioni:

-
- Numerose!
 - Miglior compatibilità con UROUHACK.
 - Correzioni nella routine di sort e nell'aggiunta di directory ricorsive.
 - Più sicurezza con il modo PS3M "kille". Non so se ci siano differenze.

Miglioramenti maggiori:

-
- Nuovo look dell'interfaccia.
 - Grandi miglioramenti nel sample player: supporto IFF, AIFF, RIFF WAVE, supporto mono/stereo a 8/16-bit, Continua dopo lo Stop, Rilevazione della fine, calcolo della durata. Suono a 8/14-bit.
 - Samples Protracker possono essere suonati nella finestra Module-info! Finalmente dopo un sacco di pressione del pubblico :)
Clickate su un sample per suonarlo. La posizione orizzontale del puntatore del mouse definisce la nota.
 - Supporto per il formato THX Sound System. Grandiosi chip-tunes!
Necessita di 68020+ per funzionare.
 - Archives (LhA, LZX, Zip):
 - Migliore identificazione dei files mentre li scompatta.
 - Archivi LhA, LZX e Zip senza suffisso (.lha, .lzx, .zip) possono ora venir caricati. Questa caratteristica richiede alcuni cambiamenti nei comandi degli archiviatori, siate sicuri di averli fatti!
-

- Supporto della calibratura CyberSound per PS3M. La qualità a 14-bit é impressionante!
- 'About' usa le routine della finestra Module-info, non più la Reqtools.
- I samples DIGI Booster possono essere visti nella finestra Module-info.
- Migliorato molto il file Amigaguide. Ciao Marius! :)

Piccoli miglioramenti:

- Gli Scopes ora supportano il quit quando HiP glielo ordina. Possono anche essere quittati premendo il RMB sulla finestra Scopes attiva.
- Shift + I non apre solo la finestra Module-info ma la rende anche attiva.
- Premendo RMB sulla finestra Module-info o su quella di 'About' si causerà la chiusura della stessa.
- Prefs: nei gadget di stringa ci si può muovere con il tasto TAB.
- RMB sul gadget delle prefs |Pr| farà sparire/apparire la lista dei files.
- Cambiamenti della tastiera:
 - Due nuove funzioni: [G] and [H] per suonare una lista in modo ripetitivo oppure moduli in ordine casuale.
 - Nuove assegnazioni dei tasti:
 - Azzerata lista di moduli = [C]
 - Cancella il modulo = [D], [BACKSPACE]
 - Volume = [V], [B]
 - Nuovo = [N]
 - Prefs = [R]
- Nuovo indicatore di progresso durante il caricamento di file XPK.
- Nella modalità 'Suona in modo casuale' i moduli già suonati verranno contrassegnati con un '#' nella lista.
- Il modo di aggiungere files e directories funziona in modo più logico ora.
- Aggiunte più causali alla routine di gestione degli errori.

Nuovi file di supporto:

- Nuova icona MWB di Trevor Morris.
- Nuovo script ARexx: Suffer.rexx di Marcel Döring.
- Nuovi scripts ARexx: hip_playlb.rexx, hip di Filip "Eliot" Oscadal.
- Nuova versione dello script Arexx HippoPlay.filer di Janne Simonen.

v2.32 (6.10.1996)

Correzioni:

- Corretti alcuni problemi con il comando 'HIDE' da CLI.
- Errore nel ridimensionamento di una finestra zippata. Corretto.
- Quando si caricavano moduli TFMX archiviati HiP non cancellava la directory temporanea. Corretto.
- Qualche altro piccolo bug rimosso. A questi non c'è mai fine.. :-\
- Alcune correzioni nel file .guide.

Miglioramenti:

- Supporto AHI audio system. Necessita di kick2.0+ e (probabilmente) 68020+.
- Nuova routine DIGI Booster v1.6. Grazie Tap & Walt!
- PS3M:
 - Ottimizzate un po' le routine di mixaggio su 020+.
 - Alcune correzioni nelle routines.
- Sample player:
 - Ottimizzazioni per 020+.
 - Spostato nel player group.
 - La frequenza di campionamento può essere settata dalle prefs. Questa supera quella contenuta nell'header del sample. Ciao Icebeat :)
- Opzione Auto sort aggiunta nelle Prefs.
- Ottimizzazione del sorgente.
- Aggiornamento nel file .doc. È come sempre un casino.. Guide rulez.
- Nuovo e migliorato script di installazione.
- Rinominato gli scripts ARexx in *.HiP.

Nuovi file di supporto:

- Nuovi Scopes esterni: Versioni piccole di Quadrascope, FQuadrascope e HippoScope. WeirdScope uno strano scope per PT. BigScope: Pattern Scroller & quadrascope a tutto schermo (necessita di kick 3.0+).
- Documentazione italiana di Valerio Russo. Hai ricevuto la mia lettera?
- Documentazione polacca di Tomasz Kepa.
- Nuovo script ARexx: Totalduration.hip di Tomasz Kepa.

Grazie a tutti! :)

v2.33 (8.10.1996)

- Un patch rilasciato per correggere un bug nel player group (vedi sotto).

v2.34 (12.10.1996)

Correzioni:

- Il caricamento del player group funzionava solo se esso era settato su 'Load single'. Corretto.
- La funzione di sampleplaying nella finestra di Info non andava. Corretta.
- Alcune correzioni nelle routine AHI.

Miglioramenti:

- Disassemblata e corretta la routine THX affinché funzioni anche su sistemi con 68000/68010.

v2.35 (23.11.1996)

Correzioni:

- Corretto un bug inerente il suono casuale dei moduli e del bottone Play.
- La scarsa e futile routine "Early Load" aveva un bug. Corretto.
- Uno stupido bug corretto nella routine di playing dei samples relativo al player group.

Miglioramenti:

- Supporto di moduli MusiclineEditor (con la mline.library).
- Supporto di moduli OctaMed SoundStudio (con la octamixplayer.library).
- Ottimizzata un po' la routine di Sort.
- Ottimizzata la routine PT Fast-ram (più veloce su 68000/010).
- La funzione di ricerca adesso analizza l'intera lista.

Nuovi file di supporto:

- Documentazione francese aggiornata di Alan Guillevic. Grazie!

v2.36 (27.12.1996)

** NOTA! Dalla v2.35, HiP necessita delle versioni V6 della medplayer.library e octaplayer.library, e della versione V7 della octamixplayer.library. Tutte le librerie richieste sono ora incluse nell'archivio!

Correzioni:

- Rimosso il fix precedente nella funzione di suono casuale dei moduli e del bottone play..
- Alcuni piccoli bugs rimossi.
- Modificata la cancellazione delle directories temporanee.

Miglioramenti:

- Moduli che é meglio suonare dalla Fast Ram ma che vengono caricati in Chip Ram verranno ora mossi in Fast Ram se possibile.
- I selettori di lista attivabili con RMB nelle Prefs possono essere annullati premendo nuovamente RMB.

Nuovi file di supporto:

- Incluse nell'archivio tutte le librerie necessarie:
 - medplayer, octaplayer e octamixplayer.library per moduli MED, OctaMED e OctaMED SoundStudio.
 - PlaySID.library per suonare moduli PSID.
 - mline.library per suonare moduli MusiclineEditor.Tutte vengono installate con lo script fornito.
- Documentazione tedesca di Dominik Deobald. Grazie!
- Multi-archive-multi-file-player-script HiPPack v1.2a di Jari Karjalainen. Grazie!

v2.37 (31.12.1996)

Una versione per fissare un paio di brutti bugs:
Uno crashava le CPU 68000/68010 e l'altro i vecchi kickstarts pre-2.0.

v2.38 (9.2.1997)

Correzioni:

- Problemi di volume del Musicline Editor fissati.
- Rimosso bug in caso di mancanza di memoria e aggiunta di files.
- Rimosso bug per il livello stereo dell'AHI.
- Errore nei doc: il tasto per 'Insert files' è [T], e non [I], che è 'Open info window'.

Miglioramenti:

- Un nuovo velocissimo algoritmo di sorting: comb sort! È basato sul sorgente assembler di Origo/C-Lous^Subspace. Con 2686 files il vecchio bubble sort impiegava 40 secondi mentre il nuovo comb sort ne impiega solo 0.5.. Misurati sul mio Amiga.
- Possibilità di inserire commenti dei files. Premete [O] per questa opzione.
- Nuova routine per il THX. Alcuni bugs rimossi, eliminata la velocità 2x e 4x :-\ Potrebbe non funzionare sul 68000. :-\
- La finestra delle informazioni ora mostra in nomi dei samples THX.
- Il Sample player ora può suonare samples >28kHz con modalità schermo dove questo normalmente non è possibile (=refresh orizzontale 15kHz). Occorre più potenza della CPU e più memoria per bilanciare i samples.

Nuovi file di supporto:

- Nuova guida in francese di Alan Guillevic.
 - Guida in spagnolo di Jose Antoni Diaz (Humphrey/Centolos). Grazie ragazzi!
-

1.89 hellos

```
*****
*                                     *
*                               *** Saluti ***                               *
*****
```

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers)
- Ciao amico mio! Grazie per il PS3M ecc. :)

Nico François
- Grazie per la reqtools.library!

Ron Birk & Per Håkan Sundell
- Grazie per aver fatto una emulazione SID quasi perfetta.

Beta testers ufficiali:

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

Grazie a coloro che hanno partecipato, chi piú, chi meno:

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

Icone di:

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

Saluti speciali:

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, Øystein Monsen, Otto Vara, Mikael Berglund, Kimmo Lappalainen, Niels de Koning, Juhana Uttu, Jaakko Oranen, Richard Knight, Peter Mattsson, Heikki Jämsä, Ján Zahurancik, Mikko Rönkkönen, Jani Sarviluoma, Aki Laukkanen,

Fredrik Jansson, Manu Pärssinen, Kasse Korhonen, Richard Dötterl, Kimmo Vääriskoski, Timo Savola, Simo Koivukoski, Kimmo Kannala, Anders Nyström, Per-Ivar Gustafsson, Erskin L. Cherry, Esa Etelävuori

Saluti a coloro che mi hanno scritto email e con cui ho parlato in IRC.

Grazie a tutti coloro che mi hanno spedito registrazioni, bug reports e suggerimenti!

1.90 Informazioni sulla traduzione di HippoPlayer

La traduzione di HippoPlayer

Questa traduzione è stata effettuata perchè secondo me il programma è ottimo e merita la maggior diffusione possibile.

Ho preferito non tradurre alcune cose come ad esempio l'indice perchè nel modo in cui è, risulta essere chiaro.

Se qualcuno volesse contattarmi per qualunque ragione il mio indirizzo è il ← seguente:

Valerio Russo
Via O. Huber 24
39012 Merano (BZ)
Italia

1.91 About HippoPlayer

Info su HippoPlayer

HippoPlayer é stato programmato usando l'Asm-One. Assembler abilmente ottimizzato, la lunghezza del codice sorgente senza includes e play routines é di circa 435kB.

Registrazioni, bug reports, commenti e suggerimenti e C-64 warez sono benvenuti! NIENTE SWAPPING!!

Menzionate sempre la vostra configurazione e la versione di HiP quando spedite bug reports!

Kari-Pekka Koljonen
Torikatu 31
FIN-40900 Säynätsalo
Finland

E-mail: k-p@kalahari.tut.fi (provate questo prima)
kpk@pcuf.fi (provatelo per secondo, niente files qui!)

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

IRC: K-P (#amigascne)

Tel. (in Finlandia): 041-3742699 (solo weekend)
