

# **Player\_Deutsch**

Eagleeye & DEFECT

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

	<i>TITLE :</i> Player_Deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Eagleeye & DEFECT	August 24, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Player_Deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	Keine Dokumentation verfügbar . . . . .	1
1.2	Index . . . . .	1
1.3	Die Player . . . . .	5
1.4	Informationen zu den einzelnen Playern . . . . .	5
1.5	Einleitung zu den Playern . . . . .	9
1.6	AC1D-DC1A-Packer . . . . .	10
1.7	Action Amics . . . . .	10
1.8	Activision Pro . . . . .	11
1.9	ADPCM . . . . .	11
1.10	AIFF . . . . .	11
1.11	Amos Music Bank . . . . .	12
1.12	Art of Noise . . . . .	12
1.13	Aprosys . . . . .	13
1.14	Audio Sculpture . . . . .	13
1.15	BFB Master . . . . .	13
1.16	Benn Daglish . . . . .	13
1.17	ChipTracker . . . . .	14
1.18	Customplay . . . . .	14
1.19	Datatype . . . . .	14
1.20	David Hanney . . . . .	15
1.21	David Whittaker . . . . .	15
1.22	Deltamusic 1.0 . . . . .	16
1.23	Deltamusic 2.0 . . . . .	16
1.24	DigiBooster . . . . .	16
1.25	Digital Illusions . . . . .	16
1.26	Digital Mugician . . . . .	17
1.27	DSS . . . . .	17
1.28	EMS . . . . .	18
1.29	Eureka-Packer . . . . .	18

---

1.30 Face . . . . .	18
1.31 FastTracker II . . . . .	19
1.32 FC-M Packer . . . . .	19
1.33 Fred . . . . .	19
1.34 Future Composer 1.4 . . . . .	20
1.35 Future Composer 1.3 . . . . .	20
1.36 Fuzzac Packer . . . . .	20
1.37 Game Music Creator . . . . .	21
1.38 GlueMon . . . . .	21
1.39 GMOD . . . . .	21
1.40 Heatseeker . . . . .	21
1.41 Hippel . . . . .	22
1.42 Hippel-COSO . . . . .	22
1.43 Hippel_7V . . . . .	22
1.44 In Stereo 1.0 . . . . .	23
1.45 Synth 4.0 . . . . .	23
1.46 In Stereo 2.0 . . . . .	23
1.47 IFF 8SVX . . . . .	23
1.48 IFF-SMUS . . . . .	24
1.49 Jamcracker . . . . .	24
1.50 Jason Page . . . . .	24
1.51 J.C.Brooke . . . . .	25
1.52 Kefrens Sound Machine . . . . .	25
1.53 Kript . . . . .	25
1.54 Laxity-Player . . . . .	26
1.55 LME . . . . .	26
1.56 Magnetic Fields . . . . .	26
1.57 Major Tom 2.01 . . . . .	26
1.58 Mark II . . . . .	26
1.59 Mark Cooksey . . . . .	27
1.60 Maxtrax . . . . .	27
1.61 MCMD . . . . .	27
1.62 med . . . . .	27
1.63 Moduleprotector . . . . .	28
1.64 M. Grouleff . . . . .	28
1.65 MPEG Audio . . . . .	29
1.66 M.O.N. . . . .	29
1.67 Music Assembler . . . . .	29
1.68 Musicline . . . . .	29

---

1.69 MusicMaker 4 . . . . .	29
1.70 MusicMaker 8 . . . . .	30
1.71 Noisepacker 2.x . . . . .	30
1.72 Noisepacker 3.x . . . . .	30
1.73 Noiserunner . . . . .	31
1.74 Noisetracker Compressed . . . . .	31
1.75 MTH . . . . .	32
1.76 OctaMED . . . . .	32
1.77 Oktalyzer . . . . .	32
1.78 Old Soundtracker . . . . .	33
1.79 QuadraComposer . . . . .	34
1.80 RIFF WAVE . . . . .	34
1.81 PlayAY . . . . .	34
1.82 PlaySID . . . . .	35
1.83 Polkarunner . . . . .	35
1.84 Powermusic . . . . .	35
1.85 Profiteam-Soundfactory . . . . .	36
1.86 Promizer 0.1 . . . . .	36
1.87 Promizer 1.x . . . . .	36
1.88 Promizer 2.0 . . . . .	36
1.89 Promizer 4.0 . . . . .	37
1.90 Propacker_1.0 . . . . .	37
1.91 Propacker 1.0 . . . . .	38
1.92 Propacker 2.1 . . . . .	38
1.93 Propacker 3.0 . . . . .	39
1.94 Prorunner 1.0 . . . . .	39
1.95 Prorunner 2.0 . . . . .	40
1.96 Protracker . . . . .	41
1.97 PS3M . . . . .	42
1.98 PSA . . . . .	42
1.99 pumatracker 1.0 . . . . .	42
1.100Rob Hubbard . . . . .	43
1.101Rob Hubbard 2 . . . . .	43
1.102Ron Klaren . . . . .	43
1.103Scumm . . . . .	44
1.104Sean Connolly . . . . .	44
1.105SidMON 1.0 . . . . .	44
1.106SidMON . . . . .	45
1.107Skyt-Packer . . . . .	45

---

1.108SonicArranger . . . . .	46
1.109Soundcontrol . . . . .	46
1.110SoundFX 1.3 . . . . .	46
1.111SoundFX 2.0 . . . . .	47
1.112Soundtracker 2.6 . . . . .	47
1.113Soundmaster . . . . .	47
1.114SoundMon . . . . .	48
1.115SoundMon 2.2 . . . . .	48
1.116Soundtracker Pro 3.0 . . . . .	48
1.117Soundtracker Pro II . . . . .	49
1.118Syntracker . . . . .	49
1.119Startrekker . . . . .	50
1.120Startrekker Packer . . . . .	50
1.121Stonetrapper . . . . .	51
1.122TFMX . . . . .	51
1.123TFMX_1.5 . . . . .	51
1.124TFMX_Pro . . . . .	52
1.125TFMX_7v . . . . .	52
1.126THX . . . . .	52
1.127The Player . . . . .	52
1.128Tim Follin II . . . . .	53
1.129TME . . . . .	53
1.130Trackerpacker 1 . . . . .	54
1.131Trackerpacker 2 . . . . .	54
1.132Trackerpacker 3 . . . . .	54
1.133Tronic . . . . .	55
1.134Unic-Tracker . . . . .	55
1.135Unic-Tracker 2 . . . . .	56
1.136Vectordean . . . . .	56
1.137VSS . . . . .	56
1.138Wantonpacker . . . . .	57
1.139Wizard of Sound . . . . .	57
1.140XANN-Packer . . . . .	58
1.141XMOD . . . . .	58
1.142Fehler in den Playern . . . . .	58
1.143Entfernte Player . . . . .	59

# Chapter 1

## Player\_Deutsch

### 1.1 Keine Dokumentation verfügbar

Für diesen Player ist keine Hilfe verfügbar.

Maxtrax

Profiteam-Soundfactory

Stonetracker

MPEG Audio

### 1.2 Index

Index der Eagleplayer-Dokumentation der EP\_Player.guide

Index der Hauptdokumentation

Index der Enginedokumentation

Index der Programmierungsdokumentation

[Player-Inhaltsverzeichnis](#)

[Einleitung zu den Playern](#)

[Informationen zu den einzelnen Playern](#)

[Programmierung von externen Playern](#)

[Fehler in den Playern](#)

[Entfernte Player](#)

[AC1D-DC1A-Packer](#)

[Action Amics](#)

[Activision Pro](#)

[ADPCM](#)

[AIFF](#)

[Amos Music Bank](#)

[AProSys](#)

[Art of Noise](#)

Audio Sculpture  
BFB Master  
Benn Daglish  
Chiptracker  
Customplay  
Datatype  
David Hanney  
David Whittaker  
Deltamusic 1.0  
Deltamusic 2.0  
DigiBooster  
Digital Illusions  
Digital Mugician  
Digital Mugician II  
DSS  
EMS  
Eureka-Packer  
Face the Music  
FastTracker II  
FC-M Packer  
Fred  
Future Composer 1.3  
Future Composer 1.4  
Fuzzac Packer  
Game Music Creator  
GlueMon  
GMOD  
Heatseeker MC1.0  
Hippel  
Hippel-COSO  
Hippel\_7V  
IFF 8SVX  
IFF-SMUS  
In Stereo 1.0  
In Stereo 2.0  
J.C. Brooke  
Jamcracker  
Jason Page  
Kefrens Sound Machine

---



Kript  
Laxity-Player  
LME  
Magnetic Fields  
Major Tom 2.01  
Mark II  
Mark Cooksey  
Maxtrax  
MCMD  
MED  
Moduleprotector  
M. Grouleff  
MPEG Audio  
M.O.N.  
Music Assembler  
Musicline  
MusicMaker 4  
MusicMaker 8  
Noisepacker 2.x  
Noisepacker 3.x  
Noiserunner  
Noisetracker Compressed  
OctaMED  
Oktalyzer  
Old Soundtracker  
PlayAY  
PlaySID  
Polkarunner  
Powermusic  
Profiteam-Soundfactory  
Promizer 0.1  
Promizer 1.x  
Promizer 2.0  
Promizer 4.0  
Propacker\_1.0  
Propacker 1.0  
Propacker 2.1  
Propacker 3.0  
Prorunner 1.0

---

Prorunner 2.0  
Protracker  
PS3M  
PSA  
Pumatracker 1.0  
QuadraComposer  
RIFF Wave  
Rob Hubbard  
Rob Hubbard 2  
Ron Klaren  
Scumm  
Sean Connolly  
SidMON 1.0  
SidMON 2.0  
Skyt-Packer  
SonicArranger  
SoundControl  
SoundFX 1.3  
SoundFX 2.0  
SoundMaster  
SoundMon  
SoundMon 2.2  
Soundtracker 2.6  
Soundtracker Pro 3.0  
Soundtracker Pro II  
Startrekker  
Startrekker Packer  
StoneTracker  
Synth 4.0  
Syntracker  
TFMX  
Tim Follin II  
THX  
TME  
The Player  
TrackerPacker 1  
TrackerPacker 2  
TrackerPacker 3  
Tronic

---

[Unic-Tracker](#)  
[Unic-Tracker 2](#)  
[Vectordean](#)  
[VSS](#)  
[Wantonpacker](#)  
[Wizard of Sound](#)  
[XANN-Packer](#)  
[XMOD](#)

## 1.3 Die Player

Die Player - Anleitung

zum

Eagleplayer

Inhaltsverzeichnis:

[Einleitung zu den Playern](#)

[Informationen zu den einzelnen Playern](#)

Programmierung von externen Playern

[Fehler in den Playern](#)

[Entfernte Player](#)

## 1.4 Informationen zu den einzelnen Playern

In dieser Liste finden sie die Player, die vom Eagleplayer zur Zeit unterstützt werden.

[AC1D-DC1A-Packer](#)

[Action Amics](#)

[Activision Pro](#)

[ADPCM](#)

[AIFF](#)

[Amos Music Bank](#)

[AProSys](#)

[Art of Noise](#)

[Audio Sculpture](#)

[BFB Master](#)

[Benn Daglish](#)

[Chiptracker](#)

[Customplay](#)

[Datatype](#)

[David Hanney](#)

---

David Whittaker  
Deltamusic 1.0  
Deltamusic 2.0  
DigiBooster  
Digital Illusions  
Digital Mugician  
Digital Mugician II  
DSS  
EMS  
Eureka-Packer  
Face the Music  
FastTracker II  
FC-M Packer  
Fred  
Future Composer 1.3  
Future Composer 1.4  
Fuzzac Packer  
Game Music Creator  
GlueMon  
GMOD  
Heatseeker MC1.0  
Hippel  
Hippel-COSO  
Hippel\_7V  
IFF 8SVX  
IFF-SMUS  
In Stereo 1.0  
In Stereo 2.0  
J.C. Brooke  
Jamcracker  
Jason Page  
Kefrens Sound Machine  
Kript  
Laxity-Player  
LME  
Magnetic Fields  
Major Tom 2.01  
Mark II  
Mark Cooksey

---

Maxtrax  
MCMD  
MED  
Moduleprotector  
M. Grouleff  
MPEG Audio  
M.O.N.  
MTH  
Music Assembler  
Musicline  
MusicMaker 4  
MusicMaker 8  
Noisepacker 2.x  
Noisepacker 3.x  
Noiserunner  
Noisetracker Compressed  
OctaMED  
Oktalyzer  
Old Soundtracker  
PlayAY  
PlaySID  
Polkarunner  
Powermusic  
Profiteam-Soundfactory  
Promizer 0.1  
Promizer 1.x  
Promizer 2.0  
Promizer 4.0  
Propacker\_1.0  
Propacker 1.0  
Propacker 2.1  
Propacker 3.0  
Prorunner 1.0  
Prorunner 2.0  
Protracker  
PS3M  
PSA  
Pumatracker 1.0  
QuadraComposer

---

RIFF Wave  
Rob Hubbard  
Rob Hubbard 2  
Ron Klaren  
Scumm  
Sean Connolly  
SidMON 1.0  
SidMON 2.0  
Skyt-Packer  
SonicArranger  
SoundControl  
SoundFX 1.3  
SoundFX 2.0  
SoundMaster  
SoundMon  
SoundMon 2.2  
Soundtracker 2.6  
Soundtracker Pro 3.0  
Soundtracker Pro II  
Startrekker  
Startrekker Packer  
StoneTracker  
Synth 4.0  
Syntracker  
TFMX  
Tim Follin II  
THX  
TME  
The Player  
TrackerPacker 1  
TrackerPacker 2  
TrackerPacker 3  
Tronic  
Unic-Tracker  
Unic-Tracker 2  
Vectordean  
VSS  
Wantonpacker  
Wizard of Sound  
XANN-Packer  
XMOD

---

## 1.5 Einleitung zu den Playern

Erläuterungen zu den von uns

bisher an den Eagleplayer angepaßten Playern

© 1993-96 DEFECT

Um ein Modul auf dem Computer abspielen zu können, braucht man eine Routine, ein Computerprogramm, welches dieses Modul erkennt, die Werte (Noten, Pattern, Instrumente) auswertet und an den Audioausgang ein ordentliches Signal sendet. Diese Routinen, die speziell an den Eagleplayer angepaßt werden müssen, heißen 'Player' oder auch Abspieler, Replayer, Replayroutinen.

Bei den Playern gibt es grundsätzlich zwei Typen, die internen und die externen Player. Die Internen befinden sich, logischerweise, im Eagleplayer und können nicht gelöscht werden. Sie können erlaubt/gesperrt werden.

Die externen Player werden bei Bedarf geladen (Es sind meistens Player, die nicht sehr gebräuchlich sind). Dies hat den Vorteil, daß Sie nur den jeweils benötigten externen Abspieler für das gerade gespielte Soundmodul laden müssen und dabei bis zu 1 MegaByte an Speicher sparen können.

Bei aktivierter Playerbatch und/oder aktiviertem Playerloader erkennt der Eagleplayer automatisch den Typ des Moduls und lädt dann den benötigten Player nach. Neben der Speichersparnis kommt obendrein noch dazu, daß die Ladezeit des Eagleplayers beim Start drastisch verringert wird.

Diese Player können, bei entsprechender Sachkenntnis selbst programmiert werden. Die Anpassung dieser Player übernehmen wir von Defect oder ansonsten zumeist uns befreundete Freaks (Computerhaie).

Wenn die Programmierung eines Players selbst durchführen möchten, lesen Sie bitte dieses Kapitel.

Alle von uns bearbeiteten Player wurden mehrfach getestet. Es kann aber durchaus passieren, daß einige Module, besonders jene mit eingebauter Playroutine (wie z.B. **Hippel**), nicht spielen beziehungsweise einige Funktionen des Eagleplayers gesperrt werden, die bei anderen Modulen dieses Soundsystems benutzbar sind. Bei betroffenen Playern wird dies mit angegeben. Es ist bei solchen gut möglich, daß das Modul erkannt wird, aber nicht spielt, das System sogar abstürzt. Solche kritischen Player, bei denen sich die Playroutine von Modul zu Modul ändert, sind zum Beispiel **Hippel** und **David Whittaker**.

Falls irgendwelche Probleme mit den Playern auftreten sollten, bitte die Fehlerbeschreibung genau formulieren und das problembehaftete Module (wenn alle Module nicht funktionieren reichen 3) mit den Informationen über das verwendete Amigasystem (Kickstartversion, Prozessor, Zusatzhardware wie

Grafik- und Soundkarten, Amigamodell) an uns schicken. Wir werden uns bemühen, den Fehler zu beheben und senden dann als Dankeschön die neueste Playroutine zurück.

Besitzen Sie eine Playroutine, die vom Eagleplayer noch nicht unterstützt wird, senden Sie uns diese bitte mit Sourcecode und einigen Modulen zum Test zu, wir werden versuchen diese anzupassen.

Wenn in den einzelnen Beschreibungen nicht weiter erwähnt, werden Lautstärke, Balance und Songend in der Regel unterstützt. Der Player nutzt dann auch den internen Timer.

PS. Die Einstellungen Playerbatch und Playerloader sind in der Grundeinstellung eingeschaltet.

## 1.6 AC1D-DC1A-Packer

AC1D-DC1A-Packer

**Protrackerpacker**. Format aus dem Anarchy-Demo

"In the Kitchen"

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.7 Action Amics

ActionAmics

Gerippte PlayRoutine, wird u.a. in dem Game Dynablaster verwendet. Tempo-Bug sowie durch Enforcer entdeckte Bugs wurden removed. ActionAmics nutzt Subsongs, nutzt Patternswitching und unterstützt Volume, Balance, Voices und Engines.

Songende wird erkannt.

ActionAmics ist 99% ein Verwandter von **SIDMon 2.0**.

---



## 1.8 Activision Pro

Activision Pro

Soundsystem, das vorwiegend in älteren Spielen verwendet wurde, auch bekannt unter dem Namen "Wartin Walker".

Die PlayRoutine ist ein einziges Durcheinander (manchmal zwei hintereinander), mit vielen Loopschleifen und befindet sich zudem noch im Module.

Activision Pro unterstützt Analyzer, Volume, Balance, meistens auch Songende (hängt vom Patternswitching ab).

Die Playroutine hat Probleme auf höheren Prozessoren.

PS: Cache aus, sonst werden z.T. Noten verschluckt.

## 1.9 ADPCM

ADPCM

ADPCM ist ein Verfahren zur komprimierung von Samples, verwendet z.B. in den Zyxel Modems für den Voice-Mode. Die in diesem Player realisierte Version stammt von Christian Buchner. Es werden Eingangsdateien mit 2 Bit, sowie 3 Bit Auflösung unterstützt. Die dabei erreichbare Klangqualität kann sich auf jeden Fall mit der von 4 Bit Fibonacci-kodierten Samples messen. Da die Länge selbst von 7½ min. langen Dateien nicht über 4.5 MB hinausgeht, wurde darauf verzichtet, eine Routine zu implementieren, die die Dateien direkt von Festplatte abspielt.

- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Spielzeitberechnung

## 1.10 AIFF

AIFF

AIFF ist ein auf dem Apple Macintosh weitverbreitetes Sampleformat. Es werden Mono/Stereo Samples mit 8 Bit und 16 Bit unterstützt.

Der Player ist in der Lage, die Daten direkt in 16 Bit auszugeben, sofern ein entsprechender Amplifier aktiv ist (14 Bit Amplifier), ansonsten werden die Daten in

8 Bit heruntergerechnet.

Dateien mit einer Länge größer als etwa 400 kB werden direkt von der Festplatte abgespielt, das heißt, die maximale Länge der Dateien kann problemlos größer als der verfügbare Arbeitsspeicher sein. Dies ist besonders für den Fall von Vorteil, daß man sich die Samples direkt mittels eines entsprechenden SCSI CD-Roms von CD rippt. (oops, habe ich da etwas gesagt ??)

- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Spielzeitberechnung

## 1.11 Amos Music Bank

Amos Music Bank

Das Abspielformat von AMOS-Basic. Der Konverter ist ein Basicprogramm in der genannten Sprache. Ein ziemlich komplizierter Algorithmus. Das Format ist intern in den Eagleplayer eingebaut und wird nach dem Laden des Moduls in **Protracker** zurückkonvertiert.

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.12 Art of Noise

Art of Noise

Art of Noise (kommerzieller Name: Chorus) ist ein Tracker von Bastian Spiegel (=Twice/Lego), der bis zu 8 Stimmen anbietet und besonders auf Chiptunes zugeschnitten wurde. Da die Replayroutine, die mir Bastian zuschickte, nur 4 Stimmen unterstützte, habe ich die Erweiterung auf 8 Stimmen kurzerhand selbst eingebaut.

- Amplifier
  - Patternscroll
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo, inclusive der Extratexte einiger Module
-

## 1.13 Aprosys

Aprosys

Keine Dokumentation verfügbar.

## 1.14 Audio Sculpture

Audio Sculpture

Der kommerzielle Nachfolger vom **Startrekker**. Der AM-Teil der Playroutine wurde kräftig erweitert. Die NT-Files haben allerdings die gleiche Länge wie beim ST1.3 (8336 Bytes).

Unterscheiden kann man die beiden Soundsysteme an der Kennung im NT/AS-File. Bei AudioSculpture haben die früheren NT-Files die Kennung ".AS". Der Replayer ist intern in den Eagleplayer eingebaut und kann auch Songs laden.

AudioSculpture unterstützt Songende, Patternumschaltung, Volume, Balance & Engineansteuerung.

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Autorsuche
- Songloading
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.15 BFB Master

BFB Master

Hierbei handelt es sich um einen Player, der die BFB Master.Library ansteuert.

Da die Anpassung der einzelnen Sublibraries sehr mager ist und außerdem keinen Amplifiersupport bietet, ist dieser Player nur über den Formatloader benutzbar, da sonst eventuell Module erkannt werden, für die es bessere Player gibt.

Keine Volumeänderung !!!

## 1.16 Benn Daglish

Benn Daglish

Keine Dokumentation verfügbar.

---

## 1.17 ChipTracker

### ChipTracker

Eindeutig ein Noisetrackerformat, arbeitet mit internem Interrupt und unterstützt alle Noisetrackertypischen Fähigkeiten (Patternjump usw.).

Das Teil wird überall nur Kris genannt, obwohl der Tracker, der diese Module erzeugt, ChipTracker heißt. Auch, wenn uns das immer keiner glauben will, wir wissen das einfach besser, schon daher, weil wir den Tracker selbst auf Platte haben.

- Amplifierunterstützung
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo

## 1.18 Customplay

### Customplay

Hier handelt es sich um ein Interface, um z.B. Songs, die auf absoluten Adressen liegen oder die keinen Soundsystem angehören abzuspielen. Dafür muß der Song entsprechend seinen Möglichkeiten angepaßt und ein Playerheader, wie bei einem externen Player, vorgesetzt werden.

Eine Aussage über Anpassungen (Volume, Balance ...) ist nicht möglich, da es bei jedem Modul verschieden ist.

- intern im Eagleplayer

PS: Custommodule sollten grundsätzlich mit Vorsicht genossen werden, da bei der Anpassung meistens nicht sehr genau gearbeitet wird und die Playroutinen selbst auch nicht immer fehlerfrei sind. Wir übernehmen keinerlei Garantie, daß Custom-Modules fehlerfrei arbeiten, da wir an den meisten sowieso nicht selbst schuld sind.

## 1.19 Datatype

### Datatype

Eine Schnittstelle zu den Audio-Datatypes der Workbench.

Somit können also z.B. Samples abgespielt werden, für die

---

direkt kein Eagleplayer verfügbar ist.

Ist allerdings ein Player (z.B. **ADPCM**) für ein bestimmtes Format direkt vorhanden, dann wird dieser automatisch dem Datatype Abspieler vorgezogen, da das OS3.0/3.1 Datatypes System lediglich 8 Bit Mono Ausgabe ermöglicht, wodurch bei vielen Samples ein erheblicher Anteil an Klangqualität verloren geht.

Beispiele für Datatypes:

**8SVX** (Dafür gibt's einen Eagleplayer!)

**ADPCM** (Dafür gibt's einen Eagleplayer!)

SUNAU

**WAVE** (Dafür gibt's einen Eagleplayer!)

## 1.20 David Hanney

David Hanney

Keine Dokumentation verfügbar.

## 1.21 David Whittaker

David Whittaker

Womöglich der erste Whittaker bei dem man Balance, Volume und Voices steuern kann. Wer Whittaker kennt, weiß daß bei fast jedem WH-Modul eine etwas andere PlayRoutine benutzt wird. Diese Playroutine wird bei InitPlayer umgebaut. Nicht funktionierende Module dieses Playertyps bitte umgehend an uns senden. Ein Bug in der Moduleinternen PlayRoutine, der bei zu kurzen Modulen auftritt, wird abgefangen !!!

Mittlererweile funktioniert der Whittaker mit allen uns zur Verfügung stehenden Modulen, aber wir übernehmen keinerlei Garantie. Songende wird teilweise erkannt.

Whittaker wurde vor allem in Spielen um 1987-88 verwendet.

Man erkennt das Soundsystem am typischen Klang.

Seit EP V2.00 wird der Whittakerplayer von marley/IFT verwendet, der um die Amplifierunterstützung erweitert wurde.

- Amplifierunterstützung
  - Moduleinfo
-

## 1.22 Deltamusic 1.0

Deltamusic1.0

Von Delirium übernommen und kräftig erweitert z.B. Songend,  
Volume, Balance, Voices, Analyzer ...

Mich wundert nur, daß bei Delta 2.0 nicht auch die  
Playroutine extern ist wie hier.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.23 Deltamusic 2.0

Deltamusic2.0

Die Playroutine ist im Modul. Das Soundsystem läuft sogar  
auf Kick2.0+ und ist sogar PD.

Kritik: Für Synthetische Songs sind die Module zu lang.

Deltamusic unterstützt Analyzer, Volume, Voices... .

SongEnde wird erkannt.

Hinweis:Delta-Module sollten nicht zu kurz gesaved werden, da der  
Player dann abstürzen droht.

- Amplifierunterstützung

## 1.24 DigiBooster

DigiBooster

Digibooster ist ein Tracker aus Polen, der vor allen Dingen mit der  
Limitation des Protrackers auf maximal 4 Stimmen Schluß machen will  
und bis zu 8 Stimmen anbietet. Leider läuft der Digibooster immer noch  
auf einem Hardware-Screen und ist auf Systemen mit Grafikkarte  
praktisch wertlos. Der Player stammt von den Autoren selbst und  
wurde noch nicht weiter überarbeitet.

## 1.25 Digital Illusions

Digital Illusions

Ein Protrackerpacker, der vor allem in den allseits  
bekannten Flipperspielen der gleichnamigen Firma ver-  
wendet wird (Pinball Dreams, Pinball Fantasies).

- Amplifierunterstützung
-

- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- intern im Eagleplayer

## 1.26 Digital Mugician

### Digital Mugician

Soundsystem mit coolen Effekten, läuft sogar mit Kick 2.0+, ist aber der reinste Hardware-Hack (unterstützt nur df0 !!!).

Die Playroutine wurde von Delirium übernommen, ich dürfte aber trotzdem alles alleine gemacht haben. Die Playroutine wurde um 500 Bytes gekürzt und ins Fastram verlagert. Die Anzahl der Subsongs kann jetzt berechnet werden und das Songende wird auch erkannt.

Eine Längenberechnung sowie eine Subsongberechnung wurde ebenfalls integriert. Patternswitching ist ebenfalls möglich.

In der registrierten Version können die Module sogar abgespeichert werden.

Der Abspieler unterstützt auch die Digital Mugician II Module.

- Amplifierunterstützung

## 1.27 DSS

### DSS

Digital Sound Studio, ein Soundtrackerclone als Beigabe zum GVP Soundsampler. Wenn einer sich nicht unbedingt einen Sampler kaufen will, lohnt sich das nicht, da der DSSTracker so gut wie keine SpecialFX unterstützt, Protracker ist da besser - und PD.

Der Abspieler besitzt die für Protracker & Clones beim Eagleplayer üblichen Features.

- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Patternscroll

.  
.  
.

## 1.28 EMS

### EMS

Eine französische Produktion, leider weiß ich über das Teil so gut wie gar nichts. Die Playroutine habe ich, genau wie mein einziges Modul, von Delirium bekommen. Allerdings gab's eine Menge zu tun, da weder Lautstärkeregelung noch Songend usw. eingebaut waren und dabei ist die Playroutine dokumentiert....

- Amplifierunterstützung

## 1.29 Eureka-Packer

### Eureka-Packer

Soundpacker, der in verschiedenen Demos zu finden ist.

- Amplifier
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.30 Face

### Face the Music

Face the Music von Maxon, das bestklingende 8-Stimmen Musikprogramm für Standard-Amigas, allerdings auch der schlechteste vorstellbare Support für Programmierer, keine Playroutine beim Original dabei und dazu noch ein absolutes geschütztes CLI/WB-Player. Es war eine Sauarbeit, das Teil als Player zum Laufen zu bringen, jedenfalls unterstützt der Eagleplayer FTM-Player alles nötige, die interne Loadroutine des Players wurde entfernt, Module dürfen auch gepackt werden, die Allokierung der Audiokanäle erfolgt über den Eagleplayer und der Hack auf \$70 wurde unter Schweißtriefen ausgebaut. Allerdings arbeitet das Teil immer noch mit eigenem Interrupt.

Ein Saven des Moduls ist nur in der registrierten Version möglich.

---



## 1.31 FastTracker II

FastTracker II

Ein Remake des legendären **Protracker**-Clones Fasttracker.

Bis zu 32 Stimmen werden unterstützt, sowie eine Menge neuer Spezialeffekte (z.B Ping-Pong-Loops). Momentan werden die Samples noch automatisch auf 8 Bit heruntergerechnet, was sich in einer der nächsten Eagleplayerversionen durchaus ändern kann. Die Amiga-Replayroutine stammt von Jarno Paananen.

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Autorsuche

## 1.32 FC-M Packer

FC-M Packer

Ein **Protrackerpacker**.

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.33 Fred

Fred

Und wieder ein Player, wo die Playroutine im Modul ist, (manche Leute lernen einfach nicht, daß sowas so etwas nichts taugt)

Bei mir unterstützt der Fred-Player Volume ...

Eine Subsongrange wurde eingebaut.

- Amplifierunterstützung
-

## 1.34 Future Composer 1.4

Future Composer 1.4

Future Composer V1.0 bis V1.4 Player. Die Playroutine ist von Super Sero of Superions. Bevorzugt in Intros verwendet, wegen der Kürze der Module. Unterstützt werden Lautstärke, Balance, Songend, Stimmenein-und Ausschalten. Es wird der interne Interrupt des Eagleplayers verwendet.

Hat irgendeiner eine Idee, wie man Hippel-Module in FC konvertiert?

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.35 Future Composer 1.3

Future Composer 1.3

Future Composer V1.0 bis V1.4 Player. Die Playroutine ist von Super Sero of Superions. Bevorzugt in älteren Intros verwendet, wegen der Kürze der Module. Unterstützt werden Lautstärke, Balance, Songend, Stimmenein-und Ausschalten. Es wird der interne Interrupt des Eagleplayers verwendet.

Hat irgendeiner eine Idee, wie man Hippel-Module in FC konvertiert?

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.36 Fuzzac Packer

Fuzzac Packer

Ein **Protrackerpacker**.

- Amplifier
  - Patternscroll
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo
  - Sampleinfo
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-

## 1.37 Game Music Creator

Game Music Creator

Ich weiß nicht so recht, was ich von diesem Programm halten soll, keiner arbeitet damit, dafür hatte die Playroutine dringend einige Optimierungen nötig. Sie arbeitet mit internem Interrupt. Das GMC-Modul wird intern in **Protracker** kovertiert und dann mit diesem Replay abgespielt. GMC hat daher alle Protrackereigenschaften (Volume, Balance ...) Moduleinfo.

- Amplifierunterstützung
- PatternScroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.38 GlueMon

GlueMon

Über diese Soundsystem ist nichts weiter bekannt.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.39 GMOD

GMOD

CustomPlayer des Multiplayer von Bryan Ford, angepaßt von Tik/Retire. Keine Analyzeransteuerung. Eventuell Lautstärkeeinstellung, hängt vom Modul ab.

## 1.40 Heatseeker

Heatseeker MC1.0

Ein **Protracker** **packer**.

- Amplifier
  - Patternscroll
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo
  - Sampleinfo
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-

## 1.41 Hippel

Hippel

Wieder ein Soundsystem, daß die Playroutine im Modul hat und in dieser Art wohl auch das Bescheuerste. Da unterscheidet sich wirklich jede Playroutine von der anderen.

Der Hippel-Umbau testet z.Z. die Playroutine des Moduls auf 27 Sub-Routinen, die umgebaut werden müssen, um Hippel analyzerfähig zu machen, ja ihr habt richtig gehört, Hippel ist analyzerfähig (Boah eh) :- ) und Songend gibt`s als Zuschlag dazu (schabadabadu Mr. Feuerstein) !

Ich bezweifle stark, daß das alle Subroutinen sind. Es gibt bestimmt irgendwo ein Hippel-Modul, daß nicht funktioniert.

Hippel ist das Vorbild des Future-Composers !!!

Man erkennt die Ähnlichkeit im Analyzer bei identischen Modulen.

Hippel ist ein sehr altes Soundsystem. Es wurde wie Whittaker vorwiegend in den Jahren 1988-89 benutzt.

Hippel hat Probleme auf dem A4000 !

Hippel sollte jetzt jetzt besser auf schelleren Rechnern laufen.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.42 Hippel-COSO

Hippel-Coso

Bei Hippel-Coso-Modulen handelt es sich um Hippelmodule ohne Playroutine und das Modul beginnt mit dem String "COSO". Der Player versucht ein Samplefile nachzuladen

Es wurde der Delirium-Player verwendet. Die Playroutine liegt jetzt im FastMem. Incl. Songend

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.43 Hippel\_7V

Hippel 7V

Hippel 7V ist ein Soundsystem von Jochen Hippel, welches bis zu 7 Stimmen abspielen kann. Der Player ist ziemlich langsam und uralt. Hippel 7V unterstützt Subsongs.

---

## 1.44 In Stereo 1.0

### In Stereo/Synth

Es handelt es sich um verwandte Soundsysteme. InStereo war der Vorgänger von Synth. Man kann InStereo-Module mit dem Synthreplayer abspielen. Um eventuelle Komplikationen zu vermeiden wurden aber zwei verschiedene Replayer verwendet. Es wurden einige Bugs in den Replayern ausgebaut. Die Player unterstützen ModuleInfo in folgender Form: Songname wird erkannt, Autornamen werden erkannt & eine Längenroutine ist auch eingebaut. Die Anzahl der Subsongs kann berechnet werden und Songerkennung ist auch vorhanden.

Die Playroutinen von Synth & InStereo wurden ins FastRAM verlagert.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.45 Synth 4.0

siehe [In Stereo 1.0](#)

## 1.46 In Stereo 2.0

### In Stereo 2.0

In Stereo 2.0 ist der Vorgänger des [SonicArrangers](#). Das Hauptprogramm sieht aus wie das vom SA. Die Module sind im Aufbau ähnlich, allerdings nicht kompatibel. In Stereo 2.0 wurde nie released.

## 1.47 IFF 8SVX

### IFF 8SVX

IFF 8SVX ist das auf dem Amiga gebräuchlichste Format für Samples. Der Abspieler unterstützt sowohl Mono- als auch Stereodateien, sowie Fibonacci-Delta gepackte Samples. Dateien mit einer Länge größer als etwa 200 kB werden direkt von der Festplatte abgespielt, das heißt, die maximale Länge der Dateien kann problemlos größer als der verfügbare Arbeitsspeicher sein.

- Amplifierunterstützung
  - Moduleinfo
  - Spielzeitberechnung
-

## 1.48 IFF-SMUS

### IFF-SMUS

Die Playroutine wurde von Delirium übernommen.

SMUS-Files können jetzt gepackt werden, wenn SaveT: eingeschaltet ist. Weiterhin werden die Instrumente bei EXTLoad geladen und nicht bei InitPlayer, daraus folgt, man kann ein Modul laden, wenn das andere Modul noch spielt. SMUS unterstützt nun auch die Analyzer.

- Amplifierunterstützung

## 1.49 Jamcracker

### Jamcracker

Relativ selten gesehenes Soundformat mit übersichtlicher Playroutine, wird gern mit Synthsamples verwendet. Gegenüber dem Futurecomposer hat das Teil den Vorteil, daß es problemlos unter 2.0+ läuft (jedenfalls die mir bekannte Version von XGAG).

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Songende
- Patternscroll
- Spielzeitberechnung

## 1.50 Jason Page

### Jason Page

Endlich gibt es einen funktionierenden Jason Page Player.

Vielen Dank an Andy Silva & marley/IFT.

Jason Page ist ein Soundformat, welches vor allem synthetische Instrumente verwendet und dabei noch erstaunlich gut klingt.

Jason Page unterstützt Subsongs.

- \* Amplifierunterstützung
-

## 1.51 J.C.Brooke

J.C.Brooke

Ein sehr altes Soundformat, welches ähnlich wie **Whittaker** klingt. Die Playroutine befindet sich mal wieder im Modul. Der Player unterstützt mal wieder nichts (Kommt ja auch nicht von DEFECT).

## 1.52 Kefrens Sound Machine

Kefrens Sound Machine

Der erste Soundtrackerpacker überhaupt, findet sich nur in uralten Kefrens Demos. Geschrieben von Razmo/Kefrens. Unterstützt kaum Effekte und hat 16 Samples.

- Amplifierunterstützung
- PatternScroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.53 Kript

Kript

Hier handelt es sich um einen Protracker-Codierer, bei dem das Modul mit einem frei definierbarem Code verschlüsselt werden kann. Man kann das Modul nur noch an dem M.K. bei Offset \$438 erkennen, da sonst jedes Byte jeden x-beliebigen Wert annehmen kann. Der Player würde daher auch jedes Protrackermodul mit dem Code 0 abspielen. Der Code kann über das Konfigurationsgadget im Manager eingestellt werden. Der Player ist standardmäßig ausgeschaltet, weil er wie erwähnt, **PT** erkennt und dies würde ziemlich verwirren.

- Amplifierunterstützung
  - PatternScroll
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo
  - Sampleinfo
  - Autorerkennung
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-

## 1.54 Laxity-Player

Laxity-Player

Ein geripptes Soundformat, von dem wir gerade mal ein Modul haben. Wer kann uns helfen.

Das Format klingt sehr synthetisch.

Auch bekannt als Powertracker.

## 1.55 LME

LME

Gerippte Playroutine aus einem Customsong von Marley/Infect.

Wurde eben mal schnell 'n Replayer draus gebastelt.

## 1.56 Magnetic Fields

Magnetic Fields

Ein sehr guter Protrackerpacker. Sonst ist nichts weiter bekannt über dieses Soundsystem

## 1.57 Major Tom 2.01

Major Tom 2.01

Playroutine von marley/Infect übernommen und an den Eagleplayer angepaßt. Nur 2 Module vorhanden. Wer kann uns daß Programm zusenden? Der Player unterstützt jetzt Songende, Patternumschaltung, Moduleinfo & Analyzer.

- Amplifierunterstützung

## 1.58 Mark II

Mark II

Eine Soundsystem von Cachet. MII hat einen eigentümlichen Klang und ist in den Scopes echt lustig anzusehen.

OldMark-II wurde ebenfalls implementiert. Songende wird erkannt.

Volume,Balance ... Ok.

- Amplifierunterstützung

---



## 1.59 Mark Cooksey

Mark Cooksey

Über diese Soundsystem ist nichts weiter bekannt.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.60 Maxtrax

Maxtrax

Keine Dokumentation verfügbar.

## 1.61 MCMD

MCMD

Eine gerippte Playroutine (1 TestModule), die Ähnlichkeiten mit Hippel-Playroutinen hat. Auch das Module deutet darauf hin.

Ich habe den Player trotzdem erstmal implementiert.

## 1.62 med

MED

Programm von Teijo Kinnunen, entstand wohl aus der Idee, einen Soundtracker unter DOS zu schaffen, kann Sound-trackerfiles laden und save, in MED umgewandelte Sound-trackerfiles sind zudem kürzer. Dieser Player ist für MED und OctaMED 4-Stimmen Songs. MED hat eine ekelig lange Playroutine, die einen eigenen CIA-Interrupt einbindet.

Der Player besitzt natürlich die Möglichkeiten von Lautstärke- und Balanceregung, Stimmenein- und Ausschaltung, Analyzer-unterstützung sowie Patternscrolling.

- Amplifierunterstützung
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo
  - Sampleinfo
  - Patternscroll
  - Autorerkennung
-

## 1.63 Moduleprotector

ModuleProtector

Modulformat, das nichts so ähnlich sieht, wie dem **Propacker**

V2.1, wenn auch die Patterns nicht gesplitted sind

und die eine Playroutine das andere Modul nicht spielt.

Verwendet wird das Format gern von LSD (Grapevine#7, Despdir

Trackmo). Eine andere Variante haben wir im "Voice Attack II"

Musikdemo gefunden. Die 3 Module haben exakt denselben Aufbau,

sie lassen sich auch mit der hier genutzten Playroutine ab-

spielen, haben aber teilweise andere Kommandos. Außerdem sind

bei der dort verwendeten Playroutine so wenig Kommandos

implementiert, daß ich fast behaupten möchte, es handele sich

um Soundtracker2.3 oder so was.

Die Checkroutine funktioniert halbwegs (jedenfalls mit den uns

zur Verfügung stehenden Modulen). Da es aber so viele Varianten

gibt, die sich nur in Details unterscheiden, die eine 100%-ige

Erkennung ausschließen, sind Probleme durchaus möglich. :(-==

Interner Interrupt benutzt...

Es wird zur Zeit nur ein Mode unterstützt. Der Special-Mode

ist noch nicht implementiert.

Ein Saven des Moduls ist in der registrierten Version möglich.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Patternscroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.64 M. Grouleff

Morton Grouleff

Ein Soundsystem, das Module mit Playroutine im Modul

speichert, die erstaunlich kurz ist. Es wurden alle

eagleplayertypischen Anpassungen vorgenommen.

Songende wird ebenfalls erkannt.

## 1.65 MPEG Audio

MPEG Audio

Keine Dokumentation verfügbar.

## 1.66 M.O.N.

M.O.N.

MON heißt Maniacs-of-Noise Player. MON wurde z.B. in Unreal verwendet (teilweise auf festen Adr.), was normalerweise nicht der Fall ist. Bei MON ist die Playroutine im Modul.

Sie wird beim Start umgebaut, so daß auch MON Analyzer, Volume, Balance und Voices-Regelung hat. Songende wird erkannt.

MON hat teilweise Probleme auf Turbokarten.

\* Amplifierunterstützung

\* Save Modul

## 1.67 Music Assembler

Musik Assembler

Bei MusicAssembler ist die Playroutine ebenfalls im Modul.

Ich besitze ein Module von MA, welches rund 3K lang ist, erstaunlich oder (und das mit Playroutine) !

Music-Assembler ist ebenfalls Analyzefähig... .

Songende wird teilweise erkannt.

\* Amplifierunterstützung

## 1.68 Musicline

Musicline

Keine Dokumentation verfügbar.

## 1.69 MusicMaker 4

Music-Maker 4

Die Playroutine haben wir direct vom Autor bekommen. Vielen Dank an dieser Stelle. Die Eagleplayeranpassungen wurden vorgenommen. Soundsystem mit sehr gutem Klang, allerdings teilt sich ein Song in mehrere Dateien auf. Es muß das File mit der Endung "\*.sdata" geladen werden. Alle Files müssen sich in einem Verzeichnis befinden.

Die Playroutine ist MusicMaker V2.4 kompatibel.

---

## 1.70 MusicMaker 8

### Music-Maker 8

Die Playroutine haben wir direct vom Autor bekommen. Vielen Dank an dieser Stelle. Die Eagleplayeranpassungen wurden vorgenommen. Soundsystem mit sehr gutem Klang, allerdings teilt sich ein Song in mehrere Dateien auf. Es muß das File mit der Endung "\*.sdata" geladen werden. Alle Files müssen sich in einem Verzeichnis befinden.

Die Playroutine ist MusicMaker V2.4 kompatibel.

## 1.71 Noisepacker 2.x

### Noisepacker 2.x

Programm zum komprimieren von Noisetrackerfiles, effizienter als **Prorunner 2.0**, aber nur mit Noisetrackerunterstützung.

Stammt von Twins of Phenomena, wird gern von Phenomena, Quartz, Andromeda und auch Anarchy genutzt. Der Player kann die tatsächliche Länge des Modules berechnen und die Anzahl der Patterns usw. bestimmen (nützlich für Leute, die per Hand rippen) -> Eagleplayerfunktion "About Modul" = [?]

Es wird der interne Interrupt genutzt, die Erkennungsroutine ist so geschrieben worden, daß das Modul ruhig auch zu lang oder zu kurz sein kann. Das Modul wird intern in **Protracker** konvertiert.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Patternsroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.72 Noisepacker 3.x

### Noisepacker 3.x

Remake von **NP2**, mit eigenem Window, erheblich besserer Packrate, hängt sogar **Propacker 2.1** ab. Ansonsten siehe **Noisepacker 2**.

---

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Patternsroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.73 Noiserunner

### NoiseRunner

Dieser Packer kommt von Chaos of Sanity. Der Player hat noch M.K.- Kennung drin, was jeden bisher erschienenen Player abkotzen läßt. Ich versteh sowieso nicht, warum immer noch Module geschützt werden. Wer Ahnung hat, kriegt die eh raus und plagt sich mit der Erstellung neuer Eagleplayer rum (Stimmts Turbo ?), und wer keine hat, versagt schon bei **Noisepackern**modulen.

Doch zurück zur Playroutine: Genau wie beim **Prorunner 1.0** werden die Module in **Protracker** konvertiert! Rest siehe dort.

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Patternsroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.74 Noisetracker Compressed

### Noisetracker Compressed

Der United Forces Noisetracker in der Version 1.3 D, besitzt die Möglichkeit, Module in gepackter Form zu sichern. Für Leute, die noch mit Noisetracker arbeiten sollten, sicherlich eine sehr gute Alternative zum **Noisepacker**. Mit dem Eagleplayer genauso nutzbar wie jeder andere Tracker auch,

nutzt internen Interrupt, übrigens recht gute Packrate.

Bis jetzt werden die Module mit Playroutine im Modul noch nicht unterstützt, wird noch nachgereicht.

Ein Saven des Moduls ist in der registrierten Version möglich.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Patternscroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.75 MTH

MTH

Playroutine von Turbo/Infect bekommen und angepaßt.

Unterstützt Subsongs und die meisten Funktionen, die ein Eagleplayer haben muß.

Wird neuerdings mit dem **Benn Daglish** Player abgespielt.

## 1.76 OctaMED

OctaMED

Player für 5-8-Stimmige Octamedsongs. Da wir Betatester des OctaMED sind, haben wir die aktuellste Playroutine bereits angepaßt.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Patternscroll
- Moduleinfo
- Sampleinfo

## 1.77 Oktalyzer

Oktalyzer

Urahn aller 8 Stimmigen Musikprogramme und genau so sieht auch die Playroutine aus. Es war mir aber möglich, einen

CIA-Timer einzusetzen, so daß unter NTSC und in den Produc-

tivity- und VGA-Modi die Abspielgeschwindigkeit trotzdem stimmt.

Der Eagleplayer unterstützt neuerdings Songend, Moduleinfo und Patternumschaltung, außerdem wurden die Probleme mit Monoscope, Stereoscope und Quadrascope beseitigt.

Ab V1.52 unterstützt der Oktalyzerplayer auch den Patternscroller und Module- sowie Sampleinfo.

- Amplifierunterstützung
- PatternScroll
- Autorerkennung
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Save Modul (registrierte Version)
- Spielzeitberechnung

## 1.78 Old Soundtracker

Old Soundtracker

Playroutine für alte Soundtracker (16 Samples). Es wurde die Playroutine des D.O.C. Soundtracker 2.0 verwendet, die von der Unterstützung halbwegs kompatibel zu alten Modulen ist. Es ist durchaus möglich, daß es Probleme mit einigen Modulen aufgrund der verwendeten Kommandos gibt, da jeder, der einen Tracker gecoded, geklaut oder gekloded hat, seine eigenen Kommandos benutzt hat. Da heutzutage sowieso keiner mehr damit arbeitet, wurde auf aufwendige Anpassungen verzichtet. Der Player ist intern im EaglePlayer und unterstützt Songloading (auch gepackte Songs). Eine Einstellung des Default-InstrumentenPfads ist im Manager möglich. Die Samples dürfen gepackt werden (Powerpacker, File Imploder, CrM, LH, XPK, Stc, Pack).

- Amplifierunterstützung
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Songloading
  - Autorerkennung
  - Sampleinfo
  - Moduleinfo
  - Patternscroll
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-

## 1.79 QuadraComposer

QuadraComposer

Ein relativ neuer Remake des legendären **Protracker** mit schöner Dos-Oberfläche und wählbarem ScreenMode und vielen Windows.

Das Soundformat wurde auf ein IFF typisches umgebaut. Der QC kann **Protrackersongs** laden.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Autorerkennung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll

## 1.80 RIFF WAVE

RIFF WAVE

Wave oder WAV ist das auf den PCs meistverbreitete Sampleformat. Momentan werden nur ungepackte Wave Dateien im PCM Format (8 Bit und 16 Bit) unterstützt.

Der Player ist in der Lage, die Daten direkt in 16 Bit auszugeben, sofern ein entsprechender Amplifier aktiv ist (14 Bit Amplifier), ansonsten werden die Daten in 8 Bit heruntergerechnet. Dateien mit einer Länge größer als etwa 200 kB werden direkt von der Festplatte abgespielt, das heißt, die maximale Länge der Dateien kann problemlos größer als der verfügbare Arbeitsspeicher sein.

- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Spielzeitberechnung

## 1.81 PlayAY

PlayAY

Hierbei handelt es sich um einen Abspieler von Spektrumsongs. Dieser wurde von Raxsoft geschrieben und von DEFECT an das Amplifiersystem angepaßt..

- Amplifierunterstützung
-



## 1.82 PlaySID

### PlaySID

Ein Player zum Abspielen von C64-Songs. Dabei wird der C64 emuliert (Wahnsinn!). Es gibt bereits mehrere tausend Module. Der Player unterstützt das alte und das neue 'Format', falls man überhaupt von einem Format sprechen kann, da es ja wie gesagt ein Emulator ist und ein Soundprogramm bzw. Packer.

Der Eagleplayer-Playsid benutzt die Playsid.library NICHT, da diese keine Scopes supportet. Es handelt sich um einen disassemblierten PlaySID 2.x. Er hat sehr viele Enforcer Hits, glücklicherweise nur Reads, so dass bei uns noch keine auf diesen Player zurueckzufuehrende Abstuerze zu verzeichnen waren.

- Moduleinfo

## 1.83 Polkarunner

### Polkarunner

Ein **Protrackerpacker**.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.84 Powermusic

### Powermusic

Ein Protrackerformat, bei dem die Samples für eine bessere Packrate umcodiert wurden. (nach dem selben Schema, wie bei der lh.library).

- Amplifierunterstützung
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Sampleinfo
  - Moduleinfo
  - Patternsroll
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-

## 1.85 Profiteam-Soundfactory

Profiteam-Soundfactory

Über diese Soundsystem ist nichts weiter bekannt.

## 1.86 Promizer 0.1

Promizer 0.1

Der **Protracker** Optimizer von Frank Hülsmann (Tech). Erste Version des Promizers. Playroutine noch nicht im Modul und keine Subsongs.

## 1.87 Promizer 1.x

Promizer 1.x

Vom Promizer gibt es inzwischen so viele Versionen (verschieden 1.x Versionen), daß man echt `n Krise beim Anpassen des Players bekommt. Denn jede Version hat eine etwas andere Playroutine und die will jedes mal angepaßt werden.

Bei dieser Version sind Subsongs möglich, eine Subsongrange wurde eingebaut.

## 1.88 Promizer 2.0

Promizer 2.0

Aktuelle Version des Promizers. Keine Subsong-Unterstützung mehr. Wieso ????

Alle Promizer unterstützen Patternswitching, Songend-erkennung, Volume, Balance, Voices & Engines.

Die Version 2.0 des Promizers wurde integriert, nachdem es auf Turborechnern diverse Probleme mit der Playroutine der Module gab.

- Amplifierunterstützung
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Sampleinfo
  - Moduleinfo
  - Patternscroll
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-

## 1.89 Promizer 4.0

Promizer4.0

Endlich mal wieder \n Promizer ohne Playoutine im Modul und mit Kennung, aber ziemlich viel von der **Prorunner 2.0**-Playroutine abgekupfert, Modulformat vom **Propacker 2.1** abgeguckt.

Hinweis

Promizer-Module findet man vor allem in TECH-Demos !!!

(und neuerdings bestimmt auch bei Masque)

99% rippbar !!!

## 1.90 Propacker\_1.0

Propacker\_1.0

Wurde von Azatoth of Phenomena geschrieben, packt äußerst mäßig, die Playroutine war selbstmodifizierend, hardwarehackend ohne Ende, einige Kommandos fehlen und obendrein will der Typ auch noch Geld dafür haben.

Für den Eagleplayer wurde der zweite Interrupt entfernt, eine Modulinfofunktion eingebaut, die die korrekte Länge und Packeffizienz angeben kann und zudem die Tempofunktion implementiert, das heißt, auch Module wie "Condom Corruption" (Spaceballs) und "Blow ya Nose Now" (E.O.K.D.P.) arbeiten mit der korrekten Geschwindigkeit.

-----> Aufgrund dessen, daß die Patterns hinter den Samples am Ende des Files liegen, toleriert die Erkennungsroutine keine zu kurzen Modules, weil ein Absturz sehr wahrscheinlich ist. Wenn das Modul also per Hand gerippt wird, lieber ein paar Bytes mehr save, der Player gibt die richtige Länge an.

Die Playroutine benutzt einen eigenen CIA-Timer

Achtung: Der Packer ist in der Lage, doppelte oder ungenutzte Patterns zu entfernen. Es ist also durchaus möglich, daß plötzlich im "About Modul"-Modus eine andere Anzahl Patterns angezeigt wird als die des ungepackten Modules und somit auch eine andere Packrate und ursprüngliche Länge.

Achtung2:

Dieses Teil geistert auch noch unter den Namen "Strange-player" und "Hannitracker" durch die Gegend, beide mit katas-

trophaler Checkroutine, die auf die oben beschriebenen Gefahren keinerlei Rücksicht nimmt, nicht mal Lautstärke usw., peinlich ...

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.91 Propacker 1.0

Propacker 1.0

Wie PropackerVxx.1, nur die Patterns sind in je 4 Teile gesplitted worden. Einzige Möglichkeit die beiden auseinanderzuhalten. Wird auch ab und zu benutzt. Die Erkennung gestaltet sich ziemlich schwierig. Im Prinzip erkenne ich dieses Teil nur, indem ich den Typ 1 (PropackerVxx.1) ausschließe. Wenn also die Patterns in Ordnung sind und es sich nicht um Typ 1 handelt, ist es für den Player Typ 2. Interner Interrupt wird benutzt.

Alle Propacker unterstützen ab jetzt die Protracker Tempo Funktion !!

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer (ab V1.50)

## 1.92 Propacker 2.1

Propacker 2.1

Gute Alternative zum **Noisepacker 3.x**, packt nur wenig schlechter, unterstützt sogar alle Protrackerkommandos.

Die Checkroutine wurde anfangs von Turbo of Infect über-

---

nommen, allerdings komplett überarbeitet. :)-==

Ist im Gegensatz zu den mit "Vxx" betitelten Pro??Packern relativ sicher zu erkennen.

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.93 Propacker 3.0

Propacker 3.0

siehe **Propacker 2.1**, kleine aber feine Änderungen im Modul (andere Offsetangabe), nicht mit **PP2.1** abspielbar, deshalb eigener Player. Ich habe dieses Teil bis jetzt nur auf den Parasite-Musik-Disks gefunden und dort auch die Playroutine gerippt.

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.94 Prorunner 1.0

Prorunner 1.0

Von Cosmos of Sanity erschaffene Playroutine, die **Protracker**-module konvertiert, um Geschwindigkeitsvorteile zu erbringen.

Da ich den Prorunner bis vor kurzem noch nicht mein eigen nennen konnte, die aus "Wicked Sensation"(cooles Demo Jungs) gerippte Playroutine irgendwo nicht wollte, nachdem ich den

---

2.Interrupt (CIAB) gekillt hatte, beging ich einfach den Frevel und baute einen Online-Dekodierer in meine Protracker-routine ein. Es läuft wunderbar, die Tempofunktion ist implementiert, Moduleinfo, Songend usw. usf. möglich, also wird das auch so bleiben, obwohl der Sinn des Prorunners dadurch total mißachtet wurde (in Bezug auf Speed).

Achtung: Bei "Creator" steht "Cosmos/Amiga Freelancers"

Die Prorunner Playroutine stammt auch von Cosmos, die Freelancers haben insofern damit nichts zu tun, da aber bei mir eine Protrackerroutine verwendet wurde, hielt ich es für angebracht, die F. zu erwähnen (die ja sowieso Ursprung alles Protrackermäßigen sind :))-=O=

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Autorerkennung
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.95 Prorunner 2.0

Prorunner 2.0

Auch von Cosmos kommend, schlägt dieses Teil eigentlich mehrere Fliegen mit einer Klappe:

1. Gibt es eine eindeutige Kennung
2. Gibt es eine schnelle Playroutine
3. Gibt es dazu einen komfortablen Eagleplayer
4. Packt das Teil fast so gut wie **Noisepacker2**
5. besitzt der Eagleplayer die Tempo-Funktion
- und 6. möchte ich jetzt von Cosmos die Werbekosten erstattet kriegen :))-=

Einen kleinen Wermutstropfen birgt allerdings der Prorunner2.0. Er ist in Zeiten von Req und Reqtools zu unkomfortabel und er hat einen bösen Bug: beim Packen des Moduls "Condom Corruption" von Spaceballs stürzt er ab.

(In einer früheren Ausgabe der Player.dok hatte ich behauptet, er packe "ministry" von TSL nicht. Sorry, das war ein Bug von mir.)

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.96 Protracker

Protracker

Was gibts hier noch zu sagen, DER Standard in Sachen Musik, gern benutzt, überall gesehen und oft kopiert. Hier wird die Protracker1.1-Routine angewandt. Da nach meinen Informationen der von Cryptoburners vorgeschlagene Standard noch in der Diskussion befindlich ist, sollte diese Routine mit allen Protrackermodulen klarkommen.

Der Protracker-Replayer ist intern im EaglePlayer und unterstützt Songloading, auch gepackte Songs. Ein Pfad-Einstellung für Default-Instrumente ist ebenfalls möglich. Die Samples dürfen gepackt werden (Powerpacker, File Imploder, CrM, LH, XPK, Stc, Pack).

Aus Zeitgründen wurde noch keine Unterscheidung zum Noisetracker eingebaut, ich bin auch nicht so pingelig und habe bis jetzt auch noch keine Probleme mit Noisetrackermodulen gehabt, zumal die von Riffel als "intelligent" bezeichnete Unterscheidung zwischen NT/ST/ProT auch nicht 100%-ig ist und gelegentlich rumspinnt, scheint eher ein Gag zu sein, um die Playerzahl künstlich zu erhöhen ...

Es wurden mehrere Bugs und sogar Enforcer-Hits in der original Playroutine entfernt. Die Songerkennung läuft jetzt 100%.

Alle internen Protracker-Packer werden mit dieser Playroutine abgespielt.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Autorerkennung
- Songloading
- intern im Eagleplayer
- Spielzeitberechnung

## 1.97 PS3M

### PS3M

Dieser Player beinhaltet gleich mehrere Player gleichzeitig, da diese teilweise ein ähnliches Fileformat besitzen und ohne größere Probleme mit der gleichen Playroutine abgespielt werden können (MTM, Fasttracker, Taketracker und Startrekker8). Desweiteren ist hier noch der Abspieler für Screamtracker enthalten. Geschrieben wurde PS3M von Jarno Paananen.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.98 PSA

### PSA

Über diese Soundsystem ist nichts weiter bekannt.

- Amplifierunterstützung

## 1.99 pumatracker 1.0

### Pumatracker1.0

Remake des legendären Futurecomposers, nicht 2.0 kompatibel, lädt aber dafür auch keine Futurecomposermodule, klingt dennoch überraschend gut (für diejenigen, die damit ein Modul hinkriegen sollten). Songende wird unterstützt.

- Save Modul (registrierte Version)
  - Amplifierunterstützung
-



## 1.100 Rob Hubbard

Rob Hubbard

Soundsystem mit Untersongs. Vorsicht: Es ist keine Subsong-range eingebaut, beim Weiterschalten besteht Absturzgefahr!

Analyzer werden unterstützt.

## 1.101 Rob Hubbard 2

Rob Hubbard 2

Über diese Soundsystem ist nichts weiter bekannt.

\* Amplifierunterstützung

## 1.102 Ron Klaren

Ron Klaren

Jawohl, der Eagleplayer unterstützt als erstes Programm seiner Klasse (oder als erstes überhaupt ?) die Ron Klaren Module inclusive Lautstärke, Voices, Balance, Analyzer, SongEnd. Außerdem entfernt der R.K. Player einige Hardware-hacks.

Allerdings ist zum Abspielen dieser Module noch einiges nötig und Programmiererfahrungen sind unerlässlich, da die Module auf festen Adressen liegen und ein special Format verwendet wird. Unser Vorschlag ist es, das Module vollständig zu disassemblieren, so daß ALLE festen Adressen in Labels umgewandelt werden (auch die festen Adressen im Datenteil !!). Danach in den Assembler laden, den Eagleplayer.i includen und das Macro "KlarenHeader" an den Anfang des Moduls setzen.

Das Modul muß unbedingt in den Chipmem geladen werden und darf nur eine Sektion besitzen! Als letztes wird das Modul als Objektfile abgespeichert.(Seka & ASM-One : WO für Write Object).

- Amplifierunterstützung

Ein Beispiel liegt als disassemblierter Sourcecode bei.

Have Fun !

Beispiel:

section 0,Code\_C

---

Klarenheader end-start ;die Zahl ist unbedingt nötig

;und gibt die Modullänge als

;Objektfile an. !! WICHTIG !!

Start

<hier das disassemblierte Modul einfügen>

End

!!!! Achtung !!!

Es dürfen keinerlei Änderungen im Module oder der Play-routine vorgenommen werden, da der Eagleplayer ansonsten in arge Bedrängnis kommt! Es müssen die original Hardware-hacks enthalten sein !!!

Anmerkung:

Die Ron Klaren Module beginnen mit mehreren festen Jumps, gefolgt von mehreren move #xx,d0 bra xx - Befehlen, die ebenfalls nicht gelöscht werden dürfen. Sie dienen zur Subsongberechnung.

Anmerkung II: Da der RonKlaren-Standard von uns (DEFEKT) entwickelt wurde und dieser Player hierfür von uns (DEFEKT) entwickelt wurde erheben wir Anspruch auf das Copyright in diesem Player. Falls also jemand hippo drauf ist, erwarten wir, daß man dies akzeptiert, wenn schon man den RK-Player klaut.

## 1.103 Scumm

Scumm

Keine Dokumentation verfügbar.

- Amplifierunterstützung

## 1.104 Sean Connolly

Sean Connolly

Keine Dokumentation verfügbar.

## 1.105 SidMON 1.0

SIDMon 1.0

Soundsystem von 1988, von R.v. Vliet, läuft nur unter Kick1.3, der reinste Hardwarehack, Playroutine im Modul. Sidmon unterstützt Analyzer..., Songende und NextPattern

(unter Schweißtrifen eingebaut)

Wenn der Umbau des Moduls nicht erfolgen kann, dann wird das Modul normal, wie in jedem anderem Player abgespielt.

Die unmöglichen Funktionen (Volume...) werden dann gesperrt.

Ab Eagleplayer V1.54 wird eine eigene Playroutine verwendet, die im Modul wird ignoriert.

- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.106 SidMON

SIDMon 2.0

Sidmon II, ist MIDI-fähig und läuft nur unter Kick 1.3, ist mal wieder der reinste Hardwarehack und ist sehr gewöhnungsbedürftig. Mit Sidmon II können allerdings sehr gute synthetische Songs erstellt werden. Die Module sind gegenüber dem Sidmon1.0 ohne Playroutine, was für unsereiner immer positiv ist. Auch die Kennung ist nicht zu übersehen. Der Player unterstützt Patternswitching, Songende sowie Lautstärke, Balance, Analyzer... , was will man mehr? Mehrere durch Enforcer entdeckte Fehler wurden beseitigt.

- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.107 Skyt-Packer

Skyt-Packer

Soundpacker, der in verschiedenen Demos zu finden ist.

- Amplifier
  - Patternscroll
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo
  - Sampleinfo
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-

## 1.108 SonicArranger

SonicArranger

Dieser Player spielt die SA-Songs, SA-Module und SA-Module ohne Playroutine im Modul. Zum Abspielen der Moduls mit Playroutine wird der Songreplayer verwendet, daher kann es nicht zu 100% ausgeschlossen werden, daß es zu Kompatibilitätsproblemen kommen kann, wobei dazu zu sagen ist, daß eine Weiterentwicklung von Sonic Arranger derzeit sehr unwahrscheinlich ist.

Der Player unterstützt Patternswitching, SubSongs, Volume, Balance, Analyzer und Voices.

Es ist höchstwahrscheinlich der Nachfolger von InStereo/Synth. SonicArranger ist ein kommerzielles Musikprogramm von Brain-Trace-Design. An dieser Stelle vielen Dank an Carsten Schlote für die Vollversion des SonicArrangers.

Songende wurde nach schweißtriefender Arbeit eingebaut.

Weiterhin sind Patternumschaltung und Subsongs möglich.

Als Bonus gibt es eine Spielzeitberechnung.

- Amplifierunterstützung
- Spielzeitberechnung
- Save Modul (registrierte Version)
- Patternscroll
- Spielzeitberechnung

## 1.109 Soundcontrol

SoundControl

Playroutine von Turbo/IFT übernommen. Es wurden alle typischen Anpassungen für Eagleplayer vorgenommen.

## 1.110 SoundFX 1.3

SoundFX1.3

Wenn es stimmt, daß dieses Programm kommerziell vertrieben wird/wurde, dann läuft's mir kalt den Rücken runter. Die "Playvoice"-Routine wurde so was von offensichtlich vom Soundtracker kopiert, nee Leute, so ja nu nich.

Ansonsten wurde alles nötige angepaßt - inclusive Pattern-

umschaltung und Moduleinfo, wie es sich für einen Sound-tracker gehört.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)

### 1.111 SoundFX 2.0

SoundFX2.0

Weiterentwicklung des **SoundFX1.3**, unterstützt 31 Samples (AHA !), ansonsten konnten kaum Neuerungen erkannt werden.

- Amplifierunterstützung
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)

### 1.112 Soundtracker 2.6

Soundtracker2.6

Weiterentwicklung der legendären D.O.C. Soundtracker, 31 Samples, gesplittete Patterns (jede Spur mit eigenem Pattern), aber genausowenig SpecialFX, wie alle alten Soundtracker.

- Save Modul (registrierte Version)
- Amplifierunterstützung
- PatternScroll
- Moduleinfo
- Sampleinfo

### 1.113 Soundmaster

SoundMaster

Playroutine im Modul. Sollte alles normale für solche Player unterstützen. Ich bräuchte mal 'n gutes Testmodul.

Wir haben mit Mühe und Not ein's gebastelt, das nur pieps macht.

- Save Modul (registrierte Version)
-

## 1.114 SoundMon

### SoundMon

Ein echter C64-Abklatsch und so sieht er auch aus. Läuft aber unter Kick 2.0 und arbeitet bedingt (wenn man ST-00:Modules assigned) auch mit Festplatten zusammen. Ich finde es ist echt erstaunlich, wie man mit solch einem Teil überhaupt was hinkriegt, aber die Module klingen erstaunlich gut.

SoundMon wird oft in Intros wegen seines guten Klangs und wegen der Kürze der Module verwendet.

Playroutine liegt jetzt im FastRAM. Songende wird erkannt.

Eine Längenberechnung wurde ebenfalls eingebaut.

- Save Modul (registrierte Version)
- Amplifierunterstützung
- Moduleinfo
- Sampleinfo

## 1.115 SoundMon 2.2

### SoundMon 2.2

Remake des **SoundMon**.

- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Amplifierunterstützung

## 1.116 Soundtracker Pro 3.0

### Soundtracker Pro 3.0

Soundtracker Pro ist ein Tracker im Stil des allseits bekannten Protrackers von Marco Nelissen. Das Modul wird durch den Eagleplayer vor dem Abspielen in Protracker umkonvertiert. Alle nicht protrackerrelevanten Features werden daher nicht unterstützt.

- Amplifier
  - Patternscroll
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo
  - Sampleinfo
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
  - Abspeichern als Protracker
-

## 1.117 Soundtracker Pro II

Soundtracker Pro II

Soundtracker Pro ist ein Tracker im Stil des allseits bekannten Protrackers, geschrieben von Marco Nelissen. Mangels einer Replayroutine fuer dieses Format, habe ich einen Player selbst geschrieben, der allerdings noch nicht alle Features des Soundtracker Pro unterstuetzt (compilierte Playlisten, Multiple Loops, einige Kommandos).

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- intern im Eagleplayer

## 1.118 Syntracker

Syntracker

Syntracker stammt von Bastian Spiegel (Twice/Lego), der später auch **Art of Noise** entwickelt hat.

Eine schön übersichtliche Playroutine, allerdings merkt man dem Programm an, daß es wohl der erste Versuch eines Trackers war, ich konnte die eigentliche Playroutine von 4100 Bytes auf 3400 Bytes kürzen. Die Playroutine ist absolut soundtracker-typisch aufgebaut, unterstützt aber trotzdem synthetische Instrumente. Patternumschaltung, Songerkennung, ModulesInfo und Save sind angepaßt.

Das Hauptprogramm sieht aus wie ein 4 stimmiger Oktalyzer und hat so einige Fehler.

Die Playroutine scheint im Speicher herumzuwühlen, den Fehler konnten wir bis jetzt noch nicht 100%ig eliminieren !!!

- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Scopes

## 1.119 Startrekker

### Startrekker

Es wird die 4-Stimmige AM-Abspielroutine des **Audio Sculpture** verwendet. Startrekker wurde von Exolon of Fairlight geschrieben. Als besonderes Extra ist das .NT file nicht unbedingt erforderlich. Probleme gibt es nur dann, wenn es sich um ein Module handelt, das mit AM-Samples arbeitet und das NT-File nicht geladen werden kann (man hört dann halt nichts bei diesen Samples). Ansonsten unterstützt der Startrekkerplayer alle Möglichkeiten der anderen Tracker, inclusive Songend und Moduleinfo. Der Startrekker ist intern im EaglePlayer und unterstützt Songloading (auch gepackte Songs). Eine Einstellung des Default-Instrumenten-Dirs ist über den Manager möglich. Die Samples dürfen gepackt werden (Powerpacker, File Imploder, CrM, LH, XPK, Stc, Pack, XFD usw.).

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Autorsuche
- Songloading
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.120 Startrekker Packer

### Startrekker Packer

Ein Packformat des **Startrekker**.

- Amplifier
  - Patternscroll
  - Save Modul (registrierte Version)
  - Moduleinfo
  - Sampleinfo
  - Spielzeitberechnung
  - intern im Eagleplayer
-



## 1.121 Stonetracker

Stonetracker

Keine Informationen verfügbar.

## 1.122 TFMX

TFMX

Von Chris Hülsbeck erschaffenes Soundsystem.

Hier in 3 Varianten implementiert:

1. TFMX V1.5
2. TFMX Pro
3. TFMX 7 Stimmig (Idee von J.Hippel, Code J.Hippel ? & C.H.)

TFMX stellt das Nonplusultra unter den professionellen Musikeditoren dar und klingt unter der Hand eines Profis zum schwärmen. Besonders betrachtenswert ist der Verlauf der Samples im Stereoscope, wie Halleffekte simuliert werden, einfach geil.

Alle drei wurden an den Eagleplayer angepaßt in Bezug auf Lautstärkeregelung usw., sogar Patternscroller wird unterstützt. SongEnde & Restart werden erkannt (boah eh).

Einen TFMX mit Playroutine im Modul, wie beim Powerplayer (ich kann einfach nicht glauben, wie man so ein Teil POWER.. nennen kann) behauptet, gibt es nicht !!

(von Frank Riffel/DELIRIUM bestätigt)

S.Fuhrmann meinte wohl Hippel damit, der arme....

Der ab der Version 1.54 beiliegende TFMX 7V Player verdient noch etwas mehr Achtung. Man kann hier die Mixrate einstellen (über den "Config"-Schalter im Manager) Besonders für Besitzer langsamer Amigas dürfte dieses eine enorme Entlastung darstellen, da sich die Restperformance des Rechners doch, bei verminderter Klangqualität, erheblich verbessern läßt. Umgekehrt verhält es sich natürlich analog.

- Save Modul (registrierte Version)

## 1.123 TFMX\_1.5

siehe **TFMX**

## 1.124 TFMX\_Pro

siehe **TFMX**

## 1.125 TFMX\_7v

siehe **TFMX**

## 1.126 THX

THX

THX ist ein Trackerähnliches Programm zur Erzeugung synthetischer Klänge vom Schlage der guten alten C64-Sounds oder auch **Hippel/FutureComposer** Musiken.

Das Programm stammt von Martin Wodok und läuft Gott sei Dank auf einem Intuition-Screen. Aus dem sowieso alles andere als schnellem Replay wurde der an der Stelle sinnlose 68020er Code entfernt, so daß der Abspieler auch mit einem 68000er Amiga laufen sollte. Beim Anpassen des Abspielers wurden ansonsten die üblichen Features eingebaut.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Patternsroll

## 1.127 The Player

Player-P40A/P40B/P41A/P50A/P60A

Hierbei handelt es sich wieder um einen **ProTracker-Packer**, der uns Ripper ein bischen auf's Glatteis führen soll. Im ersten Augenblick liegt das Module nämlich auf festen Adressen, deshalb wurde in die Init-Routine eine EntRelog-Routine eingebaut (Ätsch !!! :-) )

Die PlayRoutine war mal wieder selbstmodifizierend und hardwarehacked, aber sehr schnell. Der zweite Interrupt wurde entfernt. Es war eine Sau-Arbeit, diese Playroutinen anzupassen, rippt man die eine P40A, dann spielt das andere

P40A-module nicht mehr richtig und so weiter.

Mehrere Enforcer-Bugs wurde removed und die Player sollten jetzt sicherer laufen als früher.

Bei dem P50A handelt es sich um den besten Packer, den ich jeh gesehen habe. Er schlägt Promizer4.0, Propacker, Prorunner und wie sie alle heißen um Längen und hat dabei weniger Fehler als diese. Dafür stürzt der Packer selber sehr gerne ab.

Creator: Jarno Paananen !

Ab Eagleplayer V1.50 sind die Player V4.x, sowie P50/P60 alle intern und die Probleme mit dem Abspielen sind endgültig behoben. Außerdem sollten die Player endlich eine bombensichere Checkroutine besitzen.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternscroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.128 Tim Follin II

Tim Follin II

Ein Soundformat, welches vor sehr synthetisch klingt. Wir haben z.Z. nur 4 Module. Wer noch ein paar zu verschenken hat, kann ja mal schreiben.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)

## 1.129 TME

TME

The Musical Enlightenment, ein Soundprogramm, für das ich leider nur ein Module habe, so daß ein ausgiebiger Test unmöglich war. Die Playroutine gab`s bei Delirium, allerdings wieder fast "nackig", nur Subsongs wurden unterstützt und dabei greift der TME an nur einer, wiederhole einer Stelle auf die Audio-Hardware zu .....

Jetzt ist der TME einer der wenigen Player, bei dem es nicht ein einziges gesperrtes Gadget im Hauptfenster des Eagleplayers gibt. Die korrekte Länge wird außerdem berechnet und auch richtig gesaved (in der registrierten Version).

## 1.130 Trackerpacker 1

Trackerpacker 1

Ein von der Gruppe "Mexx" häufig benutztes Musikformat.

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternscroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.131 Trackerpacker 2

Trackerpacker 2

Ein von der Gruppe "Mexx" häufig benutztes Musikformat. Der Player erkennt 2 verschiedene Typen, einen mit Vorblock

"MEXX\_TP2"+Songnamen, 28 Bytes lang, bzw. ohne.

Lief früher unter dem Namen "MEXXPacker".

- Amplifierunterstützung
- Save Modul (registrierte Version)
- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternscroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.132 Trackerpacker 3

Trackerpacker 3

Nachfolger des **Trackerpacker 2** (logisch eigentlich), selbe Packrate, nur anderer Patternaufbau. Nach "P60A" zweite Wahl in Geschwindigkeit und Packrate, bei Benutzung von Pattern-break in vollem Umfang der derzeit beste Player. [außer **Protracker** :) ]

Auch die Playroutine ist brauchbar. Anscheinend hat sich das Meckern doch gelohnt :)

- Amplifierunterstützung
  - Save Modul (registrierte Version)
-

- Sampleinfo
- Moduleinfo
- Patternsroll
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

### 1.133 Tronic

Tronic

Der Tronic ist es mit hoher Wahrscheinlichkeit KEIN Tracker.

Die Playroutine wurde von Marley/IFT gerippt und als Deliplayer rausgebracht. Ich habe dann noch Laustärke/Balance/Voices, sowie Analyzerunterstützung und Songend eingebaut.

Ein Bug in der Playroutine wurde entfernt.

### 1.134 Unic-Tracker

Unic-Tracker

Ich bin mir noch nicht schlüssig, ob es sich hierbei wieder mal um einen Soundkodierer handelt oder Laxity of Kefrens einen eigenen Tracker entwickelte. Jedenfalls war die Playroutine genau wie der **Propacker 1.0a** ein wüstes Etwas mit allen Schikanen, die man eigentlich vermeidet. Nach etlichen Flüchen (Buggs) präsentieren wir nun einen Unic-Tracker, der ohne selbstmodifizierenden Code auskommt, nur mit dem CIA-Interrupt arbeitet und somit auch unter NTSC läuft. Die Unic-Tracker-playroutine ist sowieso ziemlich kurios, es sieht so aus, als ob Laxity eine Noisetrackerplayroutine in eine Protrackeroutine umbauen wollte, komisch, komisch.

Ich habe sicherheitshalber erstmal die Protrackerfunktionen "Sampleoffset" und "Tempo" hinzugefügt, so daß die meisten Protrackermodule hinhalten. (eigener Konverter)

Besonderheit des Unic-Trackers : Er kürzt die Patterns um ¼ !

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifier
- Patternsroll
- Save Modul (registrierte Version)

- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Autorsuche
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.135 Unic-Tracker 2

Unic-Tracker 2

Im "Desert Dream" verwendetes "Unic"-Format ohne Kennung und Modulname, dafür aber tierisch wilde Playroutine. Ich habe aus Faulheit die alte Unic-Routine umgebaut, fertig !!!

P.S. Die Module liegen im Demo auf \$1532 , Endadresse bei \$152e

Ab V1.50 des Eagleplayers ist diese Playroutine intern im Eagleplayer.

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.136 Vectordean

Vectordean

Ein Soundsystem, welches Subsongs unterstützt und gleich in mehreren Fileformaten auftritt.

1. \*.sng + \*.ins
  2. \*.RDAT + \*.RSMP
  3. VD (ein File)
- \* Amplifierunterstützung

## 1.137 VSS

VSS

Voodoo Supreme Synthesizer, wurde wahrscheinlich direkt vom Autor angepaßt, bekam von mir noch eine Voices-Routine,

---

einen CIAB-Timer, Analyzerunterstützung und Speedregelung im Eagleplayer verpaßt. Bei dem Demosong Voo4 gefällt mir besonders der Look der Samples, echt cool gemacht.  
Problem mit dem A4000 beseitigt.

### 1.138 Wantonpacker

Wantonpacker

Ein Packer von Wanton of Bloodsuckers. Hier handelt es sich lediglich um einen Kodierer.

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

### 1.139 Wizard of Sound

Wizard of Sound

Ich habe - außer beim eigentlichen Programm - noch nie ein Wizard of Sound Modul gefunden, wahrscheinlich weil das Teil niemandem gefallen hat ...

Laßt mal, mir auch nicht, ich habe eine Ewigkeit zugebracht, dieses Programm anzupassen. Mal davon abgesehen, daß es sich um den absoluten Spaghetticode handelt, besaß alleine die kurze Playroutine 2 kB, wiederhole 2 kByte Reloc. Wahnsinn, und das, wo nur die Hälfte der Register benutzt ist.

Auch die Erkennung gestaltet sich schwierig. Ich erkenne das Modul im wesentlichen daran, daß es immer 9000 Bytes lang ist (die Kommandos werden zwar auch gecheckt, aber die Trefferquote ist gering, da so gut wie alle von den 255 Möglichkeiten eines Bytes von WOS genutzt werden).

Songend, Analyzer, Lautstärke usw. sind selbstverständlich.

Die Samples dürfen gepackt werden (Powerpacker, File Imploder, CrunchOMania, LH, XPK, Stc, Pack)

Der Player unterstützt eine Configroutine und ist in der

---

Lage, sein Instrumentendirectory als Konfiguration zu sichern. ("EP:Configs/EP-Wos.Cfg")

Das Directory, aus dem die Instrumente geladen werden sollen, kann über das Konfigurationsgadget des Managers eingestellt werden (anclicken, Pfad eingeben).

## 1.140 XANN-Packer

XANN-Packer

In irgendeinem uralten Demo fanden sich mal ein paar Module.

Da diese Routine nicht sehr lang ist, wurde sie integriert.

- Amplifier
- Patternscroll
- Save Modul (registrierte Version)
- Moduleinfo
- Sampleinfo
- Spielzeitberechnung
- intern im Eagleplayer

## 1.141 XMOD

XMOD

Eine Art Customplayer ala **GMOD**. Mir persönlich ist unbekannt, wo es herkommt und ich besitze, wie kann es anders sein, wieder mal nur ein Testmodul. Bitte helft mir!

## 1.142 Fehler in den Playern

Fehler in den Playroutinen

-----  
Bei Tests mit fast allen Playern kamen verschiedene Fehler ans Tageslicht. Hier ist nun eine Zusammenstellung der möglicherweise fehlerhaften bzw. unsicher laufenden Player:

**ActivisionPro**

**Customplay**

**David Whittaker**

**GMOD**

**Hippel**

**Syntracker**

---



## XMOD

Generell kann man sagen: Alle Soundsysteme mit Playroutine im Modul sind in gewisser Weise gefährdet, genauso wie Soundsysteme, die uralt sind. Selbst die Soundtrackerclones sind teilweise unsicher, da der 'Standard' oft nicht oder nur teilweise beachtet wird.

## 1.143 Entfernte Player

Entfernte Player

-----

Folgende Player wurden im Laufe der Zeit vom Eagleplayerpaket entfernt. Sollten Sie einen dieser Player in ihrem Eagleplayersverzeichnis haben, löschen Sie diesen bitte. Diese Player sind meist fehlerhaft, alt oder heißen anders.

- Ictracker (wird vom **Soundtracker 2.6** übernommen)
- Martin Walker ( = **Activision Pro** )
- Psygnosis Special (Entfernt, da es sich bei dem entsprechenden Modul um ein **Game Music Creator** Modul handelt. Die Leute von Infect scheinen überhaupt nichts mehr zu peilen. Die machen sogar aus GMC irgendwelche **Custommodule.**)
- Kris (heißt **Chiptracker** )
- Strangeplayer (heißt **Propacker\_1.0** )
- Hannitracker (heißt **Propacker\_1.0** )
- Mexxpacker (heißt **Trackerpacker 2** )
- MTH (heißt jetzt **Benn Daglish** )