

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.	September 4, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	HiP	1
1.1	HippoPlayer - spis treści	1
1.2	Spis haseł	2
1.3	Wprowadzenie do HippoPlayera	4
1.4	HippoPlayer - możliwości	4
1.5	Rejestrowanie HippoPlayera	5
1.6	Rozprowadzanie HippoPlayera	6
1.7	Skład wziętej najnowszej wersji	6
1.8	Wymagania HippoPlayera	7
1.9	Instalacja HippoPlayera	7
1.10	Znane formaty muzyczne	8
1.11	Grupa playerów	9
1.12	Wczytywanie plików	9
1.13	Format ProTrackera i jego implementacja w HippoPlayerze	9
1.14	tfm	10
1.15	ps3m	10
1.16	Plik konfiguracyjny PS3M	11
1.17	sid	12
1.18	Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze	12
1.19	Jak używać HippoPlayera	13
1.20	Przyciski i klawiatura	13
1.21	Okno wyboru plików	15
1.22	Suwak plików	15
1.23	Suwak głośności	15
1.24	Parametry	16
1.25	Sortowanie	16
1.26	Przesuwanie	16
1.27	Lista modułów	17
1.28	Kasowanie	17
1.29	Dodawanie	18

1.30	Nowe pliki	18
1.31	Informacja o module	19
1.32	Usunięcie modułu z pamięci	19
1.33	Pauza	20
1.34	Następny moduł	20
1.35	Poprzedni moduł	20
1.36	Następny utwór	20
1.37	Poprzedni utwór	21
1.38	Naprzód	21
1.39	W tył	21
1.40	Odtwarzanie	22
1.41	Informacja o module/analizer	22
1.42	Konfigurowanie HippoPlayera	22
1.43	Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)	23
1.44	Zmiana paska tytułowego	24
1.45	Kontrola filtru	24
1.46	Katalog z modułami	25
1.47	Katalog z listami modułów	25
1.48	Ekran	25
1.49	Tempo ProTrackera	25
1.50	Odtwarzanie ProTrackera	25
1.51	Analizery	26
1.52	Częstotliwość miksowania dla TFMX	27
1.53	Bufor dla sampli	27
1.54	Force sampling rate	27
1.55	Wyłączenie po czasie	28
1.56	Wysokość okna wyboru plików	28
1.57	Wysokość okna informacji	28
1.58	Katalog dla archiwizatorów	28
1.59	Ustawienia PS3M	29
1.60	Ćciszenie	31
1.61	Kombinacje klawiszy	31
1.62	Dwuklik	32
1.63	Identyfikacja XPK	32
1.64	Biblioteka XFDmaster.library	32
1.65	Kontynuacja po błędzie	32
1.66	Podwójne buforowanie	32
1.67	Alokacja kanałów	33
1.68	Kontrola prędkości przez VBlank	33

1.69	Priorytet	33
1.70	Moduł/lista startowa	33
1.71	Alarm	33
1.72	Klawisze funkcyjne	34
1.73	Grupa playerów	34
1.74	Czcionka	34
1.75	Rozdzielacz przy katalogu	35
1.76	Auto Sort	35
1.77	Ucinanie przedrostka	35
1.78	Wczesny odczyt	35
1.79	Wzorzec dla plików	35
1.80	System audio AHI	35
1.81	Ustawienia dla systemu AHI	36
1.82	Zapisz, Użyj, Anuluj	37
1.83	Opcje linii komend	37
1.84	Interfejs ARexxa w HippoPlayerze	38
1.85	Dla programistów	39
1.86	Znane błędy	41
1.87	Historia HippoPlayera	41
1.88	Podziękowania i te sprawy.. . . .	51
1.89	O HippoPlayerze	52
1.90	Polskie tłumaczenie	53

Sposób użycia

Znane błędy

Historia

Skąd wziąć HiPa?

Podziękowania

O programie

Spis haseł

Oryginalny plik AmigaGuide® stworzony ze zwykłego pliku tekstowego - Tuomas Lukinmaa; wersja poprawiona - Marius Sundbakken; wersja końcowa - K-P Koljonen.

Polskie tłumaczenie - Tomasz Kępa

1.2 Spis haseł

Add - Dodawanie modułów

AHI

AHI - konfiguracja

Alarm - Alarm

Archivers - Katalog dla archiwizatorów

Auto Sort - Automatyczne sortowanie

Biblioteka XFDmaster.library

Continue on error - Kontynuacja po błędzie

Del - Kasowanie

Divider / dir - Rozdzielacz przy katalogu

Dla programistów

Doublebuffering - Podwójne buforowanie

Doubleclick - Dwuklik

Early load - Wczesny odczyt

Fade volume - Głuszenie

File match pattern - Wzorzec dla plików

File - Grupa playerów

Filebox - Wysokość okna wyboru plików

Filter control - Kontrola filtru

Font - Czcionka

Format ProTrackera i implementacja

Force sampling rate - Częstotliwość odtwarzania sampli

Function keys - Klawisze funkcyjne

Historia HippoPlayera

Hotkeys - Kombinacje klawiszy

Informacja o module

Informacja o module/analizer

Instalacja HippoPlayera

Interfejs ARexxa w HippoPlayerze

Jak używać HippoPlayera

Konfigurowanie HippoPlayera

Lista modułów

Module info - Wysokość okna informacji

Modules - Katalog z modułami

Możliwości HippoPlayera
Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze
Naprzód
Następny moduł
Następny utwór
Nasty audio – Alokacja kanałów
New – Nowe pliki
O HippoPlayerze
Odtwarzanie
Okno wyboru plików
Opcje linii komend
Parametry
Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)
Pauza
Player group – Grupa playerów
Plik konfiguracyjny PS3M
Podziękowania i te sprawy..
Polskie tłumaczenie
Poprzedni moduł
Poprzedni utwór
Prefix cut – Ucinanie przedrostka
Priority – Priorytet
Programs – Katalog z listami modułów
ProTracker Tempo – Tempo ProTrackera
Przesuwanie
Przyciski i klawiatura
PS3M
PT Replayer – Odtwarzanie ProTrackera
Rejestrowanie HippoPlayera
Rozprowadzanie HippoPlayera
Sample buffer – Bufor dla sampli
Save, Use, Cancel – Zapisz, Użyj, Anuluj
Scope – Analizery
Screen – Ekran
SID
Skąd wziąć najnowszą wersję
Sortowanie
Spis haseł
Startup – Moduł/lista startowa
Suwak głośności
Suwak plików
TFMX rate – Częstotliwość miksowania dla TFMX
TFMX
Timeout – Wyłączenie po czasie
Ustawienia PS3M
Usunięcie modułu z pamięci
VBlank timing – Kontrola prędkości przez VBlank
W tył
Wczytywanie plików
Wprowadzenie do HippoPlayera
Wymagania HippoPlayera
XPK identyfikacja – Identyfikacja XPK
Zmiana paska tytułowego
Znane błędy
Znane formaty muzyczne

1.3 Wprowadzenie do HippoPlayera

Wprowadzenie

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

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

"'Zieloni' zaczęli biegać w kółko krzycząc wniebogłosy" - powiedział Nemesis1. Na początku HiP może wydawać się nieco skomplikowany. Naucz się używać HiPa, przyda się :)

HiP ma dobre procedury odtwarzające dla ScreamTrackera]I[, FastTrackera 1 i 2, TakeTrackera i MultiTrackera (wszystkie te formaty odtąd będą nazywane po prostu PS3M). Oznacza to, że mogą być odtwarzane na Amidze z procesorem 68000 (np. A500 czy A600) z dość dobrą jakością. Wszystkie są odtwarzane przez sławną procedurkę, którą napisał Guru. HiP był drugim (a może trzecim?) programem, który ją używał - poza własną odgrywką Guru.

1.4 HippoPlayer - możliwości

Kilka możliwości HippoPlayera

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

- Wczytuje i rozpakowuje pliki XPK, FImp, PowerPacker, LhA, LZX i Zip

HippoPlayer był testowany na:

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

HippoPlayer był/jest programowany na:

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

1.5 Rejestrowanie HippoPlayera

Rejestrowanie

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

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

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

Aby się zarejestrować, prześlij dysk i trochę pieniędzy na mój adres. Pamiętaj, podaj SWÓJ adres! I PRZEŚLIJ DYSK!!

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

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

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

Nie ma różnic w działaniu wersji zarejestrowanej i nie zarejestrowanej!

Wspieraj autorów dobrych programów, zarejestruj się.

1.6 Rozprowadzanie HippoPlayera

Rozprowadzanie

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

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

1.7 Skąd wziąć najnowszą wersję

Jak i skąd wziąć najnowszą wersję

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

1. Zadzwoń do Chameleon BBS: +358-81-5409545
+358-81-5409545
+358-81-5546450
2. Wybierz tryb wyświetlania, który Ci odpowiada.
3. Przy znaku zachęty wpisz 'support'.
4. Aby przeglądać listę, wpisz 'NEW 1' i użyj albo komendy 'T'ag, albo klawiszy kursora, żeby wybrać pliki do ściągnięcia.
5. Jeżeli chcesz przesłać jakiś wiadomość do autora HiPa, wpisz 'E' i zaadresuj wiadomość do 'K-P'. Jeżeli chcesz, możesz wiadomość zrobić prywatną odpowiadając na pytanie 'Y'.
6. Jeżeli masz jakieś programy związane z HippoPlayerem, które miałyby być rozprowadzone, wrzuć je do katalogu HippoPlayer za pomocą komendy 'U'. Proszę umieścić plik w katalogu HippoPlayer (2) i opisać ten plik.
7. Aby opuścić BBS po prostu wpisz 'G'.

Możesz także spróbować JuJu mAgicBoArD. Spytaj członków Zymosis o numery.
:)

Jeżeli masz dostęp do AmiNetu, możesz pociągnąć HiPa z
mus/play/hippoplayer.lha.

Jeżeli bawisz się w WWW, możesz wziąć sobie HiPka z
<http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p>

Także stamtąd możesz sobie ściągnąć β-wersję.

1.8 Wymagania HippoPlayera

Wymagania

Sprzęt:

Dowolna Amiga z paroma kB wolnej pamięci i KickStartem 1.2 lub wyższym.

Oprogramowanie:

reqtools.library (dowolna wersja)

W tym archiwum znajduje się wersja biblioteki dla KickStartu 1.3.

To oprogramowanie nie jest konieczne, ale zalecane:

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

reqtools.library i powerpacker.library – Nico François.

xpkmaster.library – Urban Dominik Müller.

PlaySID.library – Per Håkan Sundell i Ron Birk.

medplayer.library i octaplayer.library – Teijo Kinnunen.

xfdmaster.library – Georg Hörmann.

system audio AHI autorstwa Martina 'Leviticus' Bloma.

1.9 Instalacja HippoPlayera

Instalacja

Możesz skorzystać ze skryptu dla Commodorowskiego Installera, albo skopiować:

- HiPa i jedną z instrukcji gdziekolwiek chcesz,
- HippoPlayer.group do katalogu S: lub gdzie indziej, możesz zmienić lokalizję tego pliku w parametrach.
- HippoPlayer.PS3M do S:.
- reqtools.library do LIBS:

Uwaga: Jeśli już masz reqtools.library, powinieneś sprawdzić wersję

swojej biblioteki i nowej. Zawsze powinieneś mieć w LIBS: wersję najnowszą.

1.10 Znane formaty muzyczne

Znane formaty muzyczne

Wyjaśnienie listy:

Stop/Kontynuacja = 1 - Muzyka może być zatrzymana i kontynuowana.
 Wiele utworów = 2 - Moduł może mieć więcej niż jeden utwór.
 Głośność = 3 - Głośność może być kontrolowana.
 Detekcja końca = 4 - Koniec modułu może być sprawdzona.
 Przód/tył = 5 - Można skakać do przodu lub do tyłu.
 Zmiana prędkości = 6 - Można odgrywać 2x lub 4x szybciej.
 Wsparcie AHI = 7 - Można odgrywać przez AHI.

Formaty zaznaczone gwiazdką mają procedurę odtwarzającą w samym module. Nie gwarantuję, czy będą działać, czy nie. To także jest przyczyna, dla której nie są w grupie playerów (brak procedury odtwarzającej).

Odtwarzacz	123456	Autor

Wbudowane		
David Whittaker	xx---x-*	David Whittaker
Delta Music v2.0	x-x--x-*	Bent Nielsen
Fred	xx---x-*	Frederic Hahn & JC
Hippel	xx---x-*	Jochen Hippel
Maniacs of Noise	xxx--x-*	Maniacs of Noise
Mark II	x----x-*	Cachet Software
MED 4-8ch (biblioteki)	xx-xx--	Teijo Kinnunen
Music Assembler	x-x--x-*	Oscar Giesen & Marco Swagerman
Stary Soundtracker	xxxxxx-	K-P Koljonen
Protracker	xxxxxxx	K-P Koljonen
SID (biblioteki)	xx--x--	Håkan Sundell & Ron Birk
SIDMon v1.0	x----x-*	Reiner van Vliet
Sonic Arranger	-x-----*	Carsten Schlote

Odtwarzacze w grupie playerów

BP SoundMon v2.0	x-xxxx-	Brian Postma
BP SoundMon v3.0 (v2.2?)	x-xxxx-	Brian Postma
DIGI Booster	x-xxx--	Tomasz Piast (Tap)
FastTracker 1	x-xxx-x	Jaarno Paananen
FastTracker 2	x-xxx-x	Jaarno Paananen
Future Composer v1.0-v1.4	x-xx-x-	SuperSero (z Superions)
Hippel-COSO	xxxx-xx	Jochen Hippel
Sample IFF 8SVX/RIFF WAVE/AIFF	x-xx---	K-P Koljonen
JamCracker	x--x-x-	M. Gemmel
MultiTracker	x-xxx-x	Jaarno Paananen
Oktalyzer	--xx---	Armin Sander
TakeTracker	x-xxx-x	Jaarno Paananen
TFMX	xxxxx--	Chris Hülsbeck
TFMX 7-kanałowy	xxxxx--	Chris Hülsbeck i Jochen Hippel

The Player 6.1A	x-x----	Jarno Paananen
THX Sound System	xxxx-x-	Martin Wodok (Dexter/Abyss)
ScreamTracker]I[x-xxx-x	Jaarno Paananen

1.11 Grupa playerów

Grupa playerów

Grupa playerów (HippoPlayer.group) jest plikiem zawierającym odtwarzacze, które nie zostały zawarte w głównym programie. Przyczyną jest to, że po przesunięciu rzadko używanych odtwarzaczy do osobnego pliku, zużycie pamięci jest zmniejszone o 40–50 kB. Może to nie tak dużo, ale czasem się może przydać. Możesz zdecydować, gdzie chcesz trzymać grupę playerów w parametrach.

1.12 Wczytywanie plików

Wczytywanie plików

Normalnie wszystkie moduły będą wczytane do pamięci CHIP. Moduły SIDA, Oktalizera i PS3M będą wczytane do pamięci FAST, jeżeli będzie to możliwe.

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

Zalety wczytywania do FASTu:

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

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

1.13 Format ProTrackera i jego implementacja w HippoPlayerze

ProTracker

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

- Moduły z wieloma utworami

Jest parę modułów, które mają wiele utworów oddzielonych komendą B. HiP umożliwia odtwarzanie takich modułów poprawnie. Użyj przycisków '|<' lub '>|' albo odpowiednich klawiszy, aby wybrać utwór. Jest to

pierwszy odtwarzacz na Amidze, który ma taką możliwość :)

- Odtwarzacz z pamięci FAST

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

- Moduły starego SoundTrackera

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

1.14 tfmx

TFMX

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

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

1.15 ps3m

PS3M

Terminem "PS3M" określane są następujące formaty:

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

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

Częstotliwość miksowania może być zmieniona. Im wyższa wartość, tym lepsza jakość dźwięku i większe obciążenie procesora. Amiga 500 z przyjaznym dla systemu trybem odtwarzania może się trochę "dusić", powinieneś wtedy używać trybu "Killer".

PS3M potrafi obsłużyć częstotliwości miksowania wyższe niż 28 kHz, która jest normalnie limitowana sprzętem. W niektórych trybach AGI (ECS też?) można zwiększyć częstotliwość. Odkryłem to po paru eksperymentach. Używałem największego overscanu.

Maksymalne częstotliwości miksowania dla trybów ekranu

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

Uwaga: Jeżeli użyjesz zbyt wysokiej częstotliwości, dźwięk będzie zniekształcony.

Tryb 14-bitowy używa kalibracji CyberSound, aby uzyskać jak najlepszą jakość.

Tryb "Killer" będzie powodował błędy Enforcera. Zmienia niektóre wektory przerwań. Nie używaj Enforcera z trybem "Killer".

Moduły PS3M mogą i powinny być odgrywane z pamięci FAST.

PS3M może być skonfigurowany w parametrach albo przez plik konfiguracyjny.

1.16 Plik konfiguracyjny PS3M

Plik konfiguracyjny PS3M

Można kontrolować PS3M przez plik konfiguracyjny "S:HippoPlayer.PS3M". HiP skonfiguruje wtedy PS3M zależnie od wczytanego modułu.

W pliku tym możesz wpisać ustawienia dla PS3M zależnie od liczby kanałów lub od konkretnego modułu. Jeżeli nie chcesz zmieniać jakiegokolwiek wartości, wpisz ?. Przydatne, gdy chcesz częściej opcji zmieniać w HiPie, a częściej w pliku.

Opis:

- Format danych: a,b,c,d

a = priorytet:

0 = -10

1 = -3

2 = 0

3 = +3

4 = +10

5 = tryb "Killer"

b = tryb odtwarzania:
 1 = surround
 2 = stereo
 3 = mono
 4 = prawdziwy surround
 5 = stereo 14-bitowe

c = wzmocnienie głośności: od 0 do 8

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

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

Przykład:

!E	(HiP korzysta z pliku)
01=1,2,0,280	(ustawienia dla 1-3-kanałowych modułów)
02=1,2,0,280	
03=1,2,0,250	
"XM.Banana-Incident "=3,4,4,220	(ustawienia dla konkretnych plików.
"S3M.Network "=1,3,1,240	Należy pamiętać o dużych literach i
"XM.Reflector "=1,5,0,440	cudzysłowach)
"Ø	(znak końca)

Zajrzyj także do samego pliku. Jeżeli nie chcesz z niego korzystać, możesz go skasować lub wyłączyć w parametrach

1.17 sid

SID

SIDy to muzyczki wyciąte z gier i demek na Commodore 64. Obydwa formaty - plik + ikona oraz sam plik - są rozpoznawane. SIDy są odtwarzane przez bibliotekę PlaySID.library autorstwa Håkana Sundella i Rona Birka. Wspaniała robota!

Uwaga: Pod KickStartem 1.2/1.3 PlaySID.library v1.1 nie działa, ponieważ wykorzystuje parę funkcji z KickStartu 2.0+. Napisałem małą "łatkę" na bibliotekę, aby ominąć ten problem. Działa ona TYLKO z biblioteką v1.1 i KickStartem 1.2/1.3.

Uwaga: Jeżeli używasz wspaniałego Executive, powinieneś przestawić go tak, żeby używał inny timer niż CIAB, ponieważ potrzebuje go biblioteka PlaySID.library do odtwarzania modułów.

1.18 Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze

Sample

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

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

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

Standardowo 16-bitowe sample są konwertowane na 8-bitowe przed odtworzeniem. Jednakże można uzyskać znacznie lepszą jakość wybierając 14-bitowe odtwarzanie. W tym celu powinieneś "zaptaszkować" opcję "CyberSound calibration" w menu PS3M settings w parametrach.

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

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

1.19 Jak używać HippoPlayera

Jak używać HippoPlayera

Przyciski i klawiatura	Jak kontrolować HiPa myszą i klawiaturą.
Parametry	Jak skonfigurować HiPa stosownie do potrzeb.
Opcje w linii komend	Jak używać HiPa z Shella.
ARexx	Jak komunikować się z HiPem przez port ARexxa.
Programiści	Jak pisać zewnętrzne programy dla HiPa.

1.20 Przyciski i klawiatura

Interfejs użytkownika

```

-----
| ----- |
| |Informacja/analizer          | |
| ----- |
| |<<

```

```

|<
<<
>
>>
>|
>>|
||
^

```

```

i |
    | Suwak głośności
New
Add
Del
Prg
M
S
Pr |

    | S ----- |
    | u |         | | | |
    | w |         | |
    | a |         | |
    | k |         | |
    |   |         | |
    |   |         | | Okno wyboru modułów | |
    | p |         | |
    | l |         | |
    | i |         | |
    | k |         | |
    | ó |         | |
    | w ----- |
    -----

```

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

Inne klawisze

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

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

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

[*]:
Losowo wybiera i odtwarza moduł.

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

[Z]:
Zamyka/otwiera okno analizera.

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

[G/H]:
Szybkie ustawienie trybu odtwarzania:
G = List repeatedly (lista w kółko).
H = Modules in random order (moduły losowo).

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

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

Można to też zrobić:

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

Ten klawisz może być także użyty do przywołania okna HiPa na wierzch przez kombinację klawiszy.
Użyteczne, jeśli zgubiłeś się wśród dziesiątek ekranów i okien.

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]: Kombinacja klawiszy (hotkey)

Wciśnij [LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]+[klawisz], aby używać kombinacji klawiszy HiPa BEZ wcześniejszej aktywacji jego okna. Jest to jeden ze sposobów (drugi to ARexx) kontrolowania HiPa, kiedy jest ukryty!

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

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

1.21 Okno wyboru plików

Okno wyboru plików

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

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

Wybrana pozycja będzie wyróżniona paskiem.

1.22 Suwak plików

Suwak plików

Przesuwając ten suwak możesz przewijać listę modułów.

1.23 Suwak głośności

Suwak głośności

Klawiatura: [V], [B]

Klawiatura numeryczna: [-], [+]

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

1.24 Parametry

Parametry

Klawiatura: [R]

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

1.25 Sortowanie

Lewy przycisk myszy:

Sortowanie listy

Klawiatura: [S]

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

Prawy przycisk myszy:

Znajdowanie nazwy

Klawiatura: [F], [SHIFT+F]

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

1.26 Przesuwanie

Lewy przycisk myszy:

Przesuwanie pliku

Klawiatura: [M]

Klawiatura numeryczna: [[]]

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

Prawy przycisk myszy:

Wstawienie rozdzielacza do listy

Klawiatura: [Q]

Wstawia rozdzielacz do listy. Z rozdzielaczami możesz stworzyć sekcje w liście, na przykład wydzielone sekcje dla każdego kompozytora, czy coś w tym stylu. Spójrz do parametrów.

1.27 Lista modułów

Lewy przycisk myszy:

Wczytanie programu modułów

Klawiatura: [P]

Klawiatura numeryczna: [.]

Wywołuje "wybieraczkę" do plików, aby wybrać listę modułów do wczytania. Aktualnie wczytana lista będzie usunięta.

Prawy przycisk myszy:

Zapisanie listy modułów

Klawiatura: [W]

Zapisuje zawartość listy do pliku.

1.28 Kasowanie

Lewy przycisk myszy:

Kasowanie modułu

Klawiatura: [D], [BACKSPACE]

Klawiatura numeryczna: [[]]

Kasuje wybrany moduł z listy.

Prawy przycisk myszy:

Kasowanie pliku/kasowanie wydzielonej sekcji

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

Kasuje wybrany plik z listy i z dysku. Bâdú ostroûny.

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

Zauwaû, ûe gdy uûywasz przycisku, zostajesz poproszony o potwierdzenie decyzji, natomiast uûywajâc skrôtu klawiaturowego, nie ma ûadnego ostrzeûenia.

1.29 Dodawanie

Lewy przycisk myszy:

Dodawanie moduîów do listy

Klawiatura: [A]

Klawiatura numeryczna: [0]

Dodaje moduîy do koîca listy uûywajâc "wybieraczki". Moûesz takûe wybraê caê katalogi, HiP je przeszuka dokâdnie.

Kaûdy dodany katalog moûe mieê swój wîasny rozdzielacz.

"Wybieraczka" pochodzi z biblioteki ReqTools.library. Aby wybraê wiêcej niû jeden plik lub katalog, zaznaczajâc pliki trzymaj wciônięty Shift.

Prawy przycisk myszy:

Wstawianie plików

Klawiatura: [I]

Klawiatura numeryczna: [/]

Dziaêa tak samo, jak przycisk 'Add', ale pliki sâ wstawiane zaraz za zaznaczonym plikiem w liôcie.

1.30 Nowe pliki

Lewy przycisk myszy:

Nowe pliki

Klawiatura: [N]

Kasuje aktualnâ listê moduîów i pozwala na wybranie nowych plików.

Prawy przycisk myszy:

Czyszczenie

Klawiatura: [C]

Usuwa aktualnâ listê modułów z pamięci.

1.31 Informacja o module

Lewy przycisk myszy:

Informacja o module

Klawiatura: [I]

Otwiera okno z informacjâ o module.

Możesz przesuwâê tekst za pomocâ suwaka lub klawiszy kursora (szybszy przesuw ze Shiftem). Okno moŕe byê zamkniête po ponownym wciôniêciu klawisza lub przycisku, po wciôniêciu przycisku zamykania okna albo po wciôniêciu prawym przyciskiem myszy w oknie.

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

Odgrywanie sampli

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

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

Prawy przycisk myszy:

O HippoPlayerze

Klawiatura: [HELP]

Otwiera okno z informacjâ o programie.

1.32 Usuniêcie modułu z pamięci

Usunięcie modułu z pamięci

Klawiatura: [TAB]

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

1.33 Pauza

Pauza

Klawiatura: [SPACE]

Klawiatura numeryczna: [5]

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

1.34 Następny moduł

Następny moduł

Klawiatura: [L]

Klawiatura numeryczna: [6]

Wczytuje i odgrywa następny moduł z listy.

1.35 Poprzedni moduł

Poprzedni moduł

Klawiatura: [K]

Klawiatura numeryczna: [4]

Wczytuje i odgrywa poprzedni moduł z listy.

1.36 Następny utwór

Następny utwór

Klawiatura: [ARROW RIGHT]

Klawiatura numeryczna: [6]

Odgrywa następny utwór w module.

1.37 Poprzedni utwór

Poprzedni utwór

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

Odgrywa poprzedni utwór w module.

1.38 Naprzód

Naprzód

Klawiatura: [.]
Klawiatura numeryczna: [3]

Generalnie ta funkcja przeskakuje o jedną pozycję w utworze dalej.

Jeżeli format modułu ma możliwość podania poz/dł:

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

Jeżeli format modułu nie umożliwia podania poz/dł:

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

Aby przywrócić normalną prędkość odtwarzania, możesz:

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

1.39 W tył

W tył

Klawiatura: [,]
Klawiatura numeryczna: [1]

Skacze w tył o jedną pozycję w utworze.

1.40 Odtwarzanie

Odtwarzanie

Klawiatura: [RETURN]

Klawiatura numeryczna: [ENTER]

Wczytuje i odtwarza wybrany moduł. Jeżeli spróbujesz odegrać wczytany już moduł, zostanie on odtworzony od początku. Jeżeli nie ma żadnych modułów w liście, pojawi się "wybieraczka".

1.41 Informacja o module/analizer

Lewy przycisk myszy:

Otwarcie okna informacji o module

Ta funkcja działa dokładnie tak samo jak Lewy przycisk myszy + i .

Prawy przycisk myszy:

Otwarcie/zamknięcie okna analizera

Otwiera/zamyka okno analizera.

1.42 Konfigurowanie HippoPlayera

Parametry

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

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

Screen	- Ekran
Filebox size	- Wysokość okna wyboru plików
Module info size	- Wysokość okna informacji
Font	- Czcionka
Scopes	- Analizery
Prefix cut	- Ucinanie przedrostka
Playing	- Odtwarzanie
Player group	- Grupa playerów
Filter control	- Kontrola filtru
Fade volume	- Głciszenie
Nasty audio	- Alokacja kanałów dźwiękowych
VBlank timer	- Kontrola prędkości przez VBlank
Protracker tempo	- Tempo ProTrackera
PT replayer	- Odtwarzanie ProTrackera
TFMX rate	- Częstotliwość miksowania dla TFMX
Sample buffer	- Bufor dla sampli
Force sampling rate	- Częstotliwość dla sampli
Loading	- Wczytywanie
Modules	- Katalog z modułami
Programs	- Katalog z listami modułów
Archivers	- Katalog dla archiwizatorów
Doublebuffering	- Podwójne buforowanie
XPK identify	- Identyfikacja XPK
XFDmaster library	- Użycie biblioteki XFD
File match pattern	- Wzorzec dla plików
PS3M	- PS3M
PS3M settings	- Ustawienia PS3M
AHI	
System audio AHI	
Save, Use, Cancel	- Zapisz, Użyj, Anuluj

1.43 Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)

Odtwarzanie

- List repeatedly

Odgrywa w kółko listę.

- List once

Odgrywa listę raz i zatrzymuje się.

- Module repeatedly

Odgrywa moduł w kółko.

- Module once

Odgrywa moduł raz i zatrzymuje się.

- Modules in random order

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

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

1.44 Zmiana paska tytułowego

Zmiana paska tytułowego

- Time, pos/len, song

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

- Time/duration, pos/len

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

- Clock, free memory

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

- Module name

Pokazuje tylko nazwę modułu.

1.45 Kontrola filtru

Kontrola filtru wysokich częstotliwości

Filtr wysokich częstotliwości:

- Controlled by module

Filtr kontrolowany jest przez moduł

- On

Filtr włączony

- Off

Filtr wyłączone

1.46 Katalog z modułami

Katalog z modułami

Możesz ustawić tutaj katalog, w którym trzymasz moduły.

1.47 Katalog z listami modułów

Katalog z listami modułów

Możesz ustawić katalog, w którym trzymasz listy modułów.

1.48 Ekran

Ekran

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

1.49 Tempo ProTrackera

Tempo ProTrackera

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

1.50 Odtwarzanie ProTrackera

Odtwarzanie ProTrackera

- Normal

Używa normalnego odtwarzacza ProTrackera; odgrywa z pamięci CHIP.

- Fastram

Odgrywa moduły z pamięci FAST.

- PS3M
-

Używa PS3Ma do odgrywania modułów z CHIP lub FAST. Dzięki temu możesz na przykład odsłuchiwać moduły ProTrackera w trybie real surround.

1.51 Analizery

Analizery

Wciskając na ten przycisk, możesz zmienić typ analizera. Włączysz/wyłączysz analizator można przez wciskanie:

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

Zamknąć okno analizera można dodatkowo przez:

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

Oto analizery dostępne tylko w przypadku odgrywania modułów ProTrackera:

Typ

- Quadrascope (z paskami)

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

- Hipposcope (z paskami)

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

- Frequency analyzer (z paskami)

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

- Patternscope

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

- F. Quadrascope (z paskami)

F jak wypełniony. Powstał dzięki pomysłowi Guru sprzed wielu lat.

Kolejno kanałów: 1,2,3,4.

Paski

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

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

Odtwarzacz sampli ma Monoscope i Filled Monoscope.

Analizery potrzebują paru kilobajtów pamięci na bufory. Mają one priorytet -30, nie będą więc spowalniać żadnego ważnego procesu.

1.52 Częstotliwość miksowania dla TFMX

Częstotliwość miksowania dla TFMX

Można tu ustawić żądaną częstotliwość miksowania dla 7-miokanałowych modułów TFMX.

1.53 Bufor dla sampli

Bufor dla sampli

Definiuje ilość pamięci CHIP dla bufora odtwarzacza sampli. Używana ilość jest dwa razy większa od wybranej. Mała wartość może być dobra dla dysków twardych, a duża dla np. stacji dysków.

1.54 Force sampling rate

Force sampling rate

Jest to ustawienie dla odtwarzacza sampli.

Normalnie częstotliwość próbkowania jest zawarta w nagłówku sampla. Ten suwak pozwala na obejście tej wartości i ustawienie innej.

Aby nie zmieniać częstotliwości odtwarzania, przesuwaj suwak najbardziej w lewo.

UWAGA! Częstotliwość może być wyższa niż 28.0 kHz w niektórych trybach wyświetlania

1.55 Wyłączenie po czasie

Wyłączenie po czasie

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

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

1.56 Wysokość okna wyboru plików

Wysokość okna wyboru plików

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

1.57 Wysokość okna informacji

Wysokość okna informacji

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

1.58 Katalog dla archiwizerów

Katalog dla archiwizerów

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

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

Wymagania

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

Podpowiedzi

- Zarchiwizowane pliki mogã byê spakowane XPK, FImpem, PowerPackerem czy jakimkolwiek innym programem, którego pliki moûe rozpakowaê biblioteka XFDMaster.library. Moûesz na przykãd zakodowaê dane za pomocã xpkDLTA.library i wtedy spakowaê LhA. Daje to dobrã kompresjê danych dúwiêkowych.
- Moûesz trzymaê pliki mdat.* i smpl.* w jednym archiwum.

Uwaga dla uûytkowników KickStartu 1.2/1.3

Prawdopodobnie tylko LhA bêdzie dziaãaão dobrze.

Jeûeli komenda UnZip ze standardowymi opcjami nie dziaãa dobrze, spróbuj czegoê takiego:

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

Opcje dla archiwizatorów

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

```
c:lha      program LhA z peînã ôcieûkã
>nil:      nic nie jest wyôwietlane na ekranie
x          rozpakowywanie plików
-IqmMNXQw  opcje:
            I    - ignorowanie zmiennej ôrodowiskowej LHAOPTS
            q    - nic nie jest przekazywane na ekran
            m    - ûadnych pytaï
            M    - nie pokazywane sã pliki do automatycznego
                  wyôwietlenia
            N    - brak wskaûnika zaawansowania procesu
            X    - plik nie potrzebuje mieê rozszerzenia .lha
            Qw   - nie uznawane sã "jokery" (np. #?)
"%s"       nazwa pliku do rozpakowania.
```

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

```
-m -q -X0  opcje:
            m    - ûadnych pytaï
            q    - nic nie jest przekazywane na ekran
            X0   - plik nie potrzebuje mieê rozszerzenia .lzx
x          rozpakowywanie plików
```

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

```
-qq        opcja:
            qq   - bãdú bardzo cicho
```

1.59 Ustawienia PS3M

Ustawienia PS3M

Ten odtwarzacz potrafi odegraê S3My, XMy, FTMy, moduły ProTrackera oraz MTMy.

Play mode - tryb odtwarzania

- Surround

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

- Stereo

Odgrywa połowę kanałów z lewej strony i połowę z prawej.

- Mono

Odgrywa wszystkie kanały na obu stronach.

- Real Surround

Podobne do Surround, ale używa większej ilości pamięci.

- 14-bit stereo

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

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

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

Priority - priorytet

- -10 to +9

Ustawienie priorytetu tak, aby system działał normalnie.

- Killer

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

Mixing buffer size - wielkość bufora do miksowania

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

Mixing rate - częstotliwość miksowania

Częstotliwość miksowania w kHz. Zobacz PS3M.

Volume boost - wzmocnienie głośności

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

Stereo level - poziom stereo

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

Use CyberSound calibration - użyj kalibracji CyberSound

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

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

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

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

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

Użyj specjalnego pliku konfiguracyjnego dla PS3M.

1.60 Ćciszenie

Ćciszenie

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

1.61 Kombinacje klawiszy

Kombinacje klawiszy

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

[LAMBDA+LSHIFT+CONTROL]+<klawisz>

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

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

1.62 Dwuklik

Dwuklik

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

1.63 Identyfikacja XPK

Identyfikacja XPK

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

1.64 Biblioteka XFDmaster.library

Biblioteka XFDmaster.library

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

1.65 Kontynuacja po błędzie

Kontynuacja po błędzie

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

1.66 Podwójne buforowanie

Podwójne buforowanie

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

1.67 Alokacja kanałów

Alokacja kanałów

Wybiera priorytet alokacji kanałów dźwiękowych. Kiedy opcja jest włączona, urządzenie program oprócz HiPa nie może używać kanałów. PS3M używa zawsze najwyższego priorytetu.

1.68 Kontrola prędkości przez VBlank

Kontrola prędkości przez VBlank

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

Możesz tego użyć, gdy nie chcesz, by HiP korzystał z czterech timerów CIA. Za pomocą VBlank (vertical blank, odwołanie pionowe, tzw. ramka, normalnie trwa 1/50 sek.) muzyka jest odtwarzana z dobrą prędkością na ekranach z częstotliwością odwołania pionowego 50 Hz. Nie będzie działać poprawnie chociażby w trybie NTSC.

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

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

1.69 Priorytet

Priorytet

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

1.70 Moduł/lista startowa

Moduł/List startowa

Kiedy ta opcja jest włączona, HiP zacznie odtwarzać zaraz po włączeniu. Moduł lub lista do odtwarzania może być wybrana po wciśnięciu na przycisku 'Startup'.

1.71 Alarm

Alarm

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

1.72 Klawisze funkcyjne

Klawisze funkcyjne

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

1.73 Grupa playerów

Grupa playerów

Status

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

Mode - Tryb

Warunki wczytania

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

File - plik

Możesz wskazać miejsce, gdzie znajduje się plik z playerami.

1.74 Czcionka

Czcionka

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

1.75 Rozdzielacz przy katalogu

Rozdzielacz przy katalogu

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

1.76 Auto Sort

Auto Sort

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

1.77 Ucinanie przedrostka

Ucinanie przedrostka

Można tu wybrać ilość znaków przedrostka do ucięcia. 3 będzie ucinać przedrostki takie jak "mod.", "xm.", a na przykład 4 – "mod.", "xm.", "mdat.", "smp1.". Ucinanie przedrostka działa także przy sortowaniu nazw.

1.78 Wczesny odczyt

Wczesny odczyt

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

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

1.79 Wzorzec dla plików

Wzorzec dla plików

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

1.80 System audio AHI

System audio AHI

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

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

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

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

AHI można skonfigurować w parametrach.

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

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

1.81 Ustawienia dla systemu AHI

Ustawienia systemu AHI

Enable AHI - Włącz AHI

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

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

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

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

Mode - tryb

Wybiera tryb odtwarzania AHI.

Mixing rate - częstotliwość miksowania

Im wyższa wartość, tym większa jakość i obciążenie procesora. Uwaga! Zbyt

wysoka jakoœæ moœe zapchaæ komputer.

Master volume

Ta wartoœæ kontroluje poziom głoœnoœci dla AHI, tak, jak wzmocnienie głoœnoœci w PS3m. Wartoœæ 0 – bez wzmocnienia. Zbyt wysokie wartoœci spowodujã zakłócenia.

Poziom stereo

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

1.82 Zapisz, Uûyj, Anuluj

Zapisz, Uûyj, Anuluj

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

Uwaga: pozycje wiêkszoœci okien sã takœe zapisywane.

1.83 Opcje linii komend

Opcje linii komend

Dodawanie modułów do listy

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

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

Wczytywanie listy modułów

HiP PRGM <lista modułów>

Lista modułów zostanie wtedy wczytana i pierwszy plik zostanie odegrany. Jeœli trybem odtwarzania jest 'Modules in random order' (moduły w kolejnoœci losowej), wtedy losowo wybrany moduł będzie wczytany i odegrany. Aktualna lista zostanie usunięta z pamięci. Słowo PRGM nie jest potrzebne, ale działa szybciej, jeœli chodzi o czas odczytu z dysku.

Wszystkie nazwy muszã byæ podane z peñnymi ôcieûkami dostępu!

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

Ukrycie siê na starcie

HiP HIDE [inne parametry]

Komenda HIDE czyni z HiPa coœ wiêcej, niû taki sobie odtwarzacz 'pod

przyciskiem'. Zmusi ona HiPa, aby nie otwierał okna. Także biblioteka ReqTools.library nie będzie potrzebna od razu (będzie wczytana po otwarciu okna). HiP może być kontrolowany przez kombinacje klawiszy (jeżeli jest to włączone) i/lub przez ARexx, jeżeli okno nie jest otwarte.

Wyjście

HiP QUIT

Jeżeli HiP działa, zostanie wyłączony.

1.84 Interfejs ARexxa w HippoPlayerze

ARexx

Port ARexxa w HiPie nazywa się "HIPPOPLAYER". Zostanie on uruchomiony, jeżeli wykryty zostanie program REXXMAST (kontroluje on ARexxem w systemie). W katalogu ARexx znajduje się kilkanaście skryptów związanych z HiPem.

Uwaga. Interfejs ARexxa nie jest dokładnie sprawdzony. Jeżeli występują jakieś dziwne zachowania, proszę mi o tym powiedzieć.

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

CHOOSE <numer>	Wybiera z listy plik o numerze <numer>.
ADD [plik]	Dodaje plik do listy. Jeżeli nic nie podasz, będziesz mógł wybrać ten plik.
DEL	Kasuje wybrany plik z listy.
CLEAR	Kasuje całą listę z pamięci.
MOVE <numer>	Przesuwa wybrany plik za plik o numerze <numer>.
INSERT <plik>	Wstawia plik o nazwie <plik> za wybranym plikiem.
SORT	Sortuje listę.
LOADPRG [plik]	Wczytuje listę o nazwie [plik]. Jeżeli nazwa nie jest podana, możesz wybrać plik z dysku.
PLAY [plik]	Jeżeli [plik] jest podany, lista zostanie skasowana z pamięci, a [plik] wczytany i odegrany. W przeciwnym przypadku odgrywa aktualnie wybrany moduł. Jeżeli w liście nie ma plików, umożliwia wybranie pliku z dysku.
EJECT	Zatrzymuje odtwarzanie i usuwa aktualny moduł z pamięci
STOP	Zatrzymuje odtwarzanie.
CONT	Kontynuuje odtwarzanie zatrzymanego modułu.
SONGPLAY <numer>	Odtwarza utwór numer <numer>.
RANDPLAY	Wczytuje i odtwarza losowo wybrany moduł.
FFWD	Przeskakuje do przodu w utworze.
REW	Przeskakuje do tyłu w utworze.
VOLUME <głośność>	Ustawia głośność na <głośność> (0-64).
QUIT	Zamyka wszystkie okna i wyłącza program.
ZIP <0/1>	0: małe okno główne, 1: normalne okno główne
HIDE <0/1>	0: ukryj okno główne, 1: pokaż okno główne

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

1.85 Dla programistów

Dla programistów

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

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

```

STRUCTURE     HippoPort,MP_SIZE
LONG          hip_privatel     * Prywatne
APTR          hip_kplbase     * Obszar danych odtwarzacza ProTracka

```

```

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

*** Blok danych o kanale PT
STRUCTURE     PTch,0
LONG          PTch_start       * Adres startowy sampla
WORD          PTch_length      * Długoœ sampla (word)
LONG          PTch_loopstart   * Adres startowy pętli
WORD          PTch_replen      * Długoœ pętli (word)
WORD          PTch_volume      * Gœœnoœ dŭwiœku na kanale
WORD          PTch_period      * Czœtotliwoœ dŭwiœku na kanale
WORD          PTch_privatel    * Prywatne

APTR          hip_private2
LONG          hip_colordiv     * Patrz niœej

```

Uwaga: Nie zapisuj niczego do portu!

hip_opencount

Gdy program otrzymuje wskaŭnik na port HippoPlayera, hip_opencount zwiœksza siê o 1. Gdy program koŭczy swâ pracê, hip_opencount jest zmniejszany o 1.

hip_quit

Jeœeli ten bajt nie jest równy zeru, Twój program musi zostaê wyłaczony.

hip_colordiv

Aby sprawdziê, ile bajtów sampla jest odgrywanych w czasie jednego VBlanku (odowieŭenia pionowego), podziel tê wartoœ przez czœtotliwoœ sampla.

Podpowiedzi do ProTrackera

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

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

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

Podpowiedzi do PS3M

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

1.86 Znane bîëdy

Znane bîëdy

- Odôwieûanie gîównego okna moûe siê popsuê przez zmniejszenie i powiêkszenie okna podczas wczytywania moduîu, listy, sortowania itp.
- Wyîâczenie moduîu po czasie i alarm nie dziaîajâ, jeûeli nie ma zegara na listwie tytuîowej okna.
- Niektóre moduîy Freda powodujâ bîëdy Enforcera.
- Moduîy formatu Sonic Arranger czasem padajâ.
- Analizery pokazujâ bîëdy z komendâ 9xx ProTrackera. Bîâd ten pochodzi z samego ProTrackera (moja procedura naprawdê jest 100% kompatybilna z oryginaîem :)
- Jeûeli wciôniesz lewy przycisk myszki w polu suwaka, ale poza samym suwakiem, moûe siê on nie presunâê. Sîyszaîem, ûe jest to bîâd w AmigaOSie.
- Jakieœ dziwne bîëdy w ARexxie... (?)

1.87 Historia HippoPlayera

Historia

Przeczytaj to! Niektóre rzeczy nie sâ wymienione gdzie indziej.

v2.00 (19.3.1995)

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

v2.05 (3.5.1995)

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

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

v2.06 (19.5.1995)

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

v2.07 (26.6.1995)

Poprawki:

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

Ulepszenia:

- Kilka tu i tam..
- Alarm! :)
- Nowe formaty: Stary SoundTracker, Hippel, Hippel-COSO.
- Informacja o SIDach oraz nazwy sampli są podawane, gdy nowy moduł jest wczytany.
- Nowy przycisk do wybierania spośród wielu możliwości pod prawym przyciskiem myszy.

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

v2.08 (21.7.1995)

Poprawki:

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

Ulepszenia:

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

v2.09 (28.7.1995)

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

Ulepszenia:

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

v2.10 (2.9.1995)

Poprawki:

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

Ulepszenia:

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

v2.11 (6.9.1995)

Poprawki:

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

stara wersja..

Udoskonalenia:

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

v2.12 (16.9.1995)

Poprawione błędy:

- Parë.

Udoskonalenia:

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

v2.20 (27.10.1995)

Poprawki:

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

Ulepszenia:

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

v2.21 (16.12.1995)

Naprawy:

- Usunięte parë błędów...
 - Znalezione i usunięte kilka błędów dotyczących obsługi pamięci.
 - Problemy z analizerami poprawione. Powinno działać już na wszystkich
-

standardowych monitorach.

Ulepszenia:

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

v2.22 (26.12.1996)

Poprawki:

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

Udoskonalenia:

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

v2.23 (7.4.1996)

Poprawki:

- Wiele dużych i małych błędów.
 - Usunięty błąd przy odczycie playerów z grupy w trybie "Load Single".
 - Alarm naprawiony. Chyba wcześniej w ogóle nie działał.
 - Coś poprawione w VUMeter, nie powinien się już wieszać.
-

Udoskonalenia:

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

v2.30 (5.8.1996)

Naprawy:

- Duże!

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

Większe usprawnienia:

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

Mniejsze udoskonalenia:

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

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

Nowe rzeczy:

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

v2.32 (6.10.1996)

Poprawki:

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

Zmiany:

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

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

Nowe programiki:

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

Dzięki wam! :)

1.88 Podziękowania i te sprawy..

Podziękowania

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers)

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

Nico François

- Dzięki za regtools.library!

Ron Birk i Per Håkan Sundell

- Dzięki za zrobienie prawie doskonałej emulacji SIDA.

Oficjalni β -testerzy:

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

Ci, którzy mniej lub więcej uczestniczyli w dziele:

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

Ikonki:

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

Specjalne podziękowania:

Agust Arni Jonsson (Nemesis1), Mikael Grahm, Jari Karjalainen, Ivan Wheelwright, Jani Kannisto, Thomas Gylfe, Arto Ikola, Tommi Lempinen, Paul Wellstead, Mikko Vartio, Pasi Laaksonen, Alan Guillevic, Armin Pigulla, Mikko Manninen, Seppo Tomperi, Jari Mikkilä, Patrick Becker, P.Koistinen, Juha Laukkanen, Jan Svihus, Gunnar Andersson, Ragnar Fyri, Roman Patzner, Edouardo Gonçalves, Svein Skjæveland, Petri Ala-Louesniemi, Jari Ketola, Olivier Delemotte, Markku Luukkainen, Ralf Neitzel, Janne Jusula, Philippe Bovier, Jouko Tuisku, Luuk van der Duim, Sean Connolly (Odie/Cosine), Johan Rönblom, Dominique Deangeli, Norbert Pfohl, Graham C Shaw, Josef Andersson, Samppa Rönkä, Juha Virtanen, Jorma Valli, Moku/Assembly Organizing, Wayne Newark, Mikko Uusitalo, Arto Bäckman, James Abrams, Kieron Dunbar, Toni Kettula, Timo Koskinen, Garret McGowan, Christian Knieling, Christer Bjarnemo, Sami Sainio, Lukás Smolej, Morgan Johansson.

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

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

1.89 O HippoPlayerze

O HippoPlayerze

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

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

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

Kari-Pekka Koljonen
Torikatu 31
FIN-40900 Säynätsalo
Finland

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

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

IRC: K-P (głównie na #amigascne)

Telefon dla Finów: 941-3742699 (tylko weekendy)

1.90 Polskie tłumaczenie

Polskie tłumaczenie

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

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

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

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

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