

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.	July 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	HiP	1
1.1	HippoPlayer - spis treści	1
1.2	Spis haseł	2
1.3	Wprowadzenie do HippoPlayera	6
1.4	HippoPlayer - możliwości	7
1.5	Rejestrowanie HippoPlayera	8
1.6	Rozprowadzanie HippoPlayera	8
1.7	Skąd wziąć najnowszą wersję	9
1.8	Wymagania HippoPlayera	9
1.9	Instalacja HippoPlayera	10
1.10	Znane formaty muzyczne	10
1.11	Grupa playerów	11
1.12	Wczytywanie plików	12
1.13	Format ProTrackera i jego implementacja w HippoPlayerze	13
1.14	tfx	13
1.15	ps3m	13
1.16	Plik konfiguracyjny PS3M	14
1.17	sid	15
1.18	med	16
1.19	Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze	16
1.20	Jak używać HippoPlayera	17
1.21	Przyciski i klawiatura	18
1.22	Okno wyboru plików	20
1.23	Suwak plików	21
1.24	Suwak głośności	21
1.25	Parametry	21
1.26	Sortowanie	21
1.27	Przesuwanie	22
1.28	Lista modułów	22
1.29	Kasowanie	23

1.30 Dodawanie	23
1.31 Nowe pliki	24
1.32 Informacja o module	24
1.33 Usunięcie modułu z pamięci	25
1.34 Pauza	25
1.35 Następny moduł	25
1.36 Poprzedni moduł	26
1.37 Następny utwór	26
1.38 Poprzedni utwór	26
1.39 Naprzód	26
1.40 W tył	27
1.41 Odtwarzanie	27
1.42 Informacja o module/analizer	28
1.43 Konfigurowanie HippoPlayera	28
1.44 Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)	30
1.45 Zmiana paska tytułowego	31
1.46 Kontrola filtru	31
1.47 Katalog z modułami	32
1.48 Katalog z listami modułów	32
1.49 Ekran	32
1.50 Tempo ProTrackera	32
1.51 Odtwarzanie ProTrackera	32
1.52 Analizery	33
1.53 Częstotliwość miksowania dla TFMX	34
1.54 Bufor dla sampli	34
1.55 Force sampling rate	34
1.56 Wyłączenie po czasie	35
1.57 Wysokość okna wyboru plików	35
1.58 Wysokość okna informacji	35
1.59 Katalog dla archiwizerów	35
1.60 Ustawienia PS3M	37
1.61 Ćciszenie	39
1.62 Kombinacje klawiszy	39
1.63 Dwuklik	39
1.64 Identyfikacja XPK	39
1.65 Biblioteka XFDmaster.library	39
1.66 Kontynuacja po błędzie	40
1.67 Podwójne buforowanie	40
1.68 Alokacja kanałów	40

1.69	Kontrola prędkości przez VBlank	40
1.70	Priorytet	41
1.71	Moduł/lista startowa	41
1.72	Alarm	41
1.73	Klawisze funkcyjne	41
1.74	Grupa playerów	41
1.75	Czcionka	42
1.76	Rozdzielacz przy katalogu	42
1.77	Auto Sort	42
1.78	Ucinanie przedrostka	42
1.79	Wczesny odczyt	43
1.80	Wzorzec dla plików	43
1.81	System audio AHI	43
1.82	Ustawienia dla systemu AHI	44
1.83	Zapisz, Użyj, Anuluj	44
1.84	Opcje linii komend	45
1.85	Interfejs ARexxa w HippoPlayerze	45
1.86	Dla programistów	47
1.87	Znane błędy	49
1.88	Historia HippoPlayera	49
1.89	Podziękowania i te sprawy..	62
1.90	O HippoPlayerze	64
1.91	Polskie tłumaczenie	64

PS3M

AHI

Grupa playerów

Wczytywanie plików

Sposób użycia

Znane błędy

Historia

Skąd wziąć HiPa?

Podziękowania

O programie

Spis haseł

Oryginalny plik AmigaGuide® stworzony ze zwykłego pliku ↔
tekstowego -

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

Polskie tłumaczenie

- Tomasz Kępa

1.2 Spis haseł

Add

- Dodawanie modułów

AHI

AHI - konfiguracja

Alarm

- Alarm

Archivers

- Katalog dla archiwizatorów

Auto Sort

- Automatyczne sortowanie

Biblioteka XFDmaster.library

Continue on error

- Kontynuacja po błędzie

Del
- Kasowanie

Divider / dir
- Rozdzielacz przy katalogu

Dla programistów

Doublebuffering
- Podwójne buforowanie

Doubleclick
- Dwuklik

Early load
- Wczesny odczyt

Fade volume
- Ôciszenie

File match pattern
- Wzorzec dla plików

File
- Grupa playerów

Filebox
- Wysokość okna wyboru plików

Filter control
- Kontrola filtru

Font
- Czcionka

Format ProTrackera i implementacja

Force sampling rate
- Częstotliwość odtwarzania sampli

Function keys
- Klawisze funkcyjne

Historia HippoPlayera

Hotkeys
- Kombinacje klawiszy

Informacja o module

Informacja o module/analizer

Instalacja HippoPlayera

Interfejs ARexxa w HippoPlayerze

Jak używać HippoPlayera

Konfigurowanie HippoPlayera

Lista modułów

MED

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

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

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

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

PS3M

). Oznacza to, że mogą być odtwarzane na Amidze z procesorem 68000 (np. A500 czy A600) z dość dobrą jakością. Wszystkie są odtwarzane przez sławną procedurkę, którą napisał Guru. HiP był drugim (a

może trzecim?) programem, który ją używa - poza własną odgrywką Guru.

1.4 HippoPlayer - możliwości

Kilka możliwości HippoPlayera

- ScreamTracker II[, 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 formatów 4-8 kanałowych, samplowych i syntetycznych
 - 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
 A1200/040/25MHz, kick 3.0, 2+16M pamięci (Amiga tłumacza instrukcji :)
 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-v2.38	A1200/030,	Kickstart 3.0,	2+4M pamięci,	HD
v2.39-v???	A1200/030,	Kickstart 3.0,	2+8M pamięci,	HD

1.5 Rejestrowanie HippoPlayera

Rejestrowanie

HippoPlayer ma status shareware. Prawa autorskie do programu ma © 1994-97 K-P Koljonen.

A więc, jeżeli lubisz używać HiPa i sądzisz, że należy mi się trochę pieniędzy :-)) (poza tym jestem biednym studentem ;), zastanów się, proszę, 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:

- 40 marek fińskich,
- 10 dolarów kanadyjskich
- 14 marek niemieckich,
- 50 marek duńskich
- 5 funtów brytyjskich,
- 13000 lirów włoskich,
- 50 koron norweskich,
- 60 koron szwedzkich,
- 8 dolarów amerykańskich

Wszystko to jest równe 40 markom fińskim, ale nie mogą wymienić monet, więc proszę o zaokrąglenie wartości tak, aby móc przysłać banknot.

Inne waluty też mogą być, przynajmniej te europejskie.

SPECJALNA CENA REJESTRACJI DLA POLSKICH UŻYTKOWNIKÓW: 6 dolarów amerykańskich (lub równoważna kwota w innej walucie)

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 tak 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

otrzymaê zgodê
 autora
 .

Magazyny Amigowe, które chcâ wrzuciê HiPa na swój coverdisk, powinny przesiaê mi za darmo odpowiedni numer.

1.7 Skąd wziâê najnowszâ wersjê

Jak i skąd wziâê najnowszâ wersjê

Jeûeli masz dostêp do AmiNetu, moûesz pociâgnâê HiPa z
 mus/play/hippoplayer.lha.

Jeûeli bawisz siê w WWW, moûesz wziâê sobie HiPka z
<http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p>

Takûe stamtâd moûesz sobie ôciâgnâê ß-wersje.

Moûesz takûe sprôbowaê JuJu mAgicBoArD. Spytaj czônków Zymosis o numery.
 :)

1.8 Wymagania HippoPlayera

Wymagania

Sprzêt:

Dowolna Amiga z paroma kB wolnej pamieci i KickStartem 1.2 lub wyûszym.

Oprogramowanie:

reqtools.library (dowolna wersja)

W tym archiwum znajduje siê wersja biblioteki dla KickStartu 1.3.

To oprogramowanie nie jest konieczne, ale zalecane:

Jeûli 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-kanaîowe MEDy	medplayer.library v2+
odgrywaê 5-8-kanaîowe MEDy	octaplayer.library v2+
odgrywaê 1-64-kanaîowe MEDy SS	octamixplayer.library v7+

```

ogrywaê moduły MusicLineEditor  mline.library
uÿywaê systemu audio AHI        zainstalowany system audio AHI :)

```

Biblioteki do odtwarzania znajdujã siê w archiwum.

```

reqtools.library i powerpacker.library - Nico Franois.
xpkmaster.library - Urban Dominik Mller.
PlaySID.library - Per Håkan Sundell i Ron Birk.
medplayer.library i octaplayer.library - Teijo Kinnunen.
xfdmaster.library - Georg Hrmann.
system audio AHI - Martin 'Leviticus' Blom.
mline.library - Conny & Christian Cyrus

```

1.9 Instalacja HippoPlayera

Instalacja

Moesz skorzystaê ze skryptu dla Commodorowskiego Installera, albo skopiowaê:

- HiPa i jednã z instrukcji gdziekolwiek chcesz,
- HippoPlayer.group do katalogu S: lub gdzie indziej, moesz zmieniê lokacj tego pliku w parametrach
- HippoPlayer.PS3M do S:.
- reqtools.library do LIBS:

Uwaga: Jeli ju masz reqtools.library, powiniene sprawdziê wersj swojej biblioteki i nowej. Zawsze powiniene mieê w LIBS: wersj najnowszã.

1.10 Znane formaty muzyczne

Znane formaty muzyczne

Wyjanienie listy:

```

Stop/Kontynuacja = 1 - Muzyka moe byê zatrzymana i kontynuowana.
Wiele utwor    = 2 - Modu moe mieê wicej ni jeden utwór.
Gono       = 3 - Gono moe byê kontrolowana.
Detekcja koca  = 4 - Koniec moduu moe byê sprawdzona.
Przd/ty      = 5 - Mona skakaê do przodu lub do tyu.
Zmiana prdkoci = 6 - Mona odgrywaê 2x lub 4x szybciej.
Wsparcie AHI    = 7 - Mona odgrywaê przez
                  AHI

```

Formaty zaznaczone gwiazdkã majã procedur odtwarzajãcã w samym module.

Nie gwarantuję, czy będa działa, 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 1-64 kanały
                xx-xx--   Teijo Kinnunen
Music Assembler     x-x--x-*   Oscar Giesen & Marco Swagerman
Stary Soundtracker  xxxxxxxx   K-P Koljonen

                Protracker
                                xxxxxxxx   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
                Art Of Noise 4 channels
                                x-x----   Bastian Spiegel
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)
DIGI Booster Pro   x-xxx-x   Tomasz Piast (Tap) ** AHI ONLY! **
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--x   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   xxxxx--   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 w formatach:

- SID
 - ,
 - PS3M
 - TFMX
(tylko dane o utworze, sample zawsze są w CHIPie)
 - Oktalyzer 8-kanałowy
 - OctaMED
8-64-kanałowy
 - ProTracker
(tylko jeżeli wybrałeś tryb odtwarzania PT FAST RAM)
 - DIGI Booster
 - THX
- będą wczytane do pamięci FAST, jeżeli będzie to możliwe.

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

Zalety wczytywania do FASTu:

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

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 komendami 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 świetne 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

Odtarzacze dla nich zostały napisane 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 jakiejś wartości, wpisz ?. Przydatne, gdy chcesz części opcji zmieniać w HiPie, a części 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 wycięte z gier i demek na Commodore 64. Obydwa formaty -

plik + ikona oraz sam plik - sã rozpoznawane. SIDy sã odtwarzane przez bibliotekã PlaySID.library autorstwa Håkana Sundella i Rona Birka. Wspaniaia robota!

Uwaga: Pod KickStartem 1.2/1.3 PlaySID.library v1.1 nie dziaia, poniewau wykorzystuje parã funkcji z KickStartu 2.0+. Napisaem maia "iatkã" na bibliotekã, aby ominaã ten problem. Dziaia ona TYLKO z bibliotekã v1.1 i KickStartem 1.2/1.3.

Uwaga: Jeeli uýwasz wspaniaego Executive, powinieneo przestawiã go tak, aby uýwaã inny timer niu CIAB, poniewau potrzebuje go biblioteka PlaySID.library do odtwarzania moduów.

1.18 med

MED

HippoPlayer zna kilka formatów MEDa: MMD0, MMD1, MMD2 i MMD3.

4-rokanaowe moduý sã odtwarzane za pomocã biblioteki medplayer.library v6 lub wyúszej.

5-8-miokanaowe moduý sã odtwarzane za pomocã biblioteki octaplayer.library v6 lub wyúszej.

1-64-rokanaowe moduý (z OctaMED SoundStudio) sã odtwarzane za pomocã octamixplayer.library v7 lub wyúszej.

Za pomocã

ustawieã PS3M

moûna ustawiã kilka opcji:

- Tryb High Quality w przypadku moduów 5-8-miokanaowych, gdy czëstotliwooã miksowania PS3M ustawiona jest na minimum 25 kHz. W przeciwnym wypadku jest wyiãczona.
- Czëstotliwooã miksowania w przypadku 1-64-rokanaowych moduów i octamixplayer.library jest taka sama jak w ustawieniach PS3M.
- Tryb odtwarzania w przypadku 1-64-rokanaowych moduów jest 8-bitowy, chyba e ustawileo tryb 14-bit stereo. Wtedy octamixplayer.library taku bẽdzie graã w 14-tu bitach.

1.19 Moûliwooci odtwarzania sampli w HippoPlayerze

Sample

HiP ma moûliwooã odtwarzania następujących formatów sampli (próbek dúwiãkowych):

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

Sample te mogã mieê dowolnã dŕugoœê, poniewaŕ dane sã czytane po kawaiku w trakcie odtwarzania. Aktualnie ta metoda nie jest zbyt dobra dla krótkich sampli (w kaŕdym razie dziaŕa). HiP jeszcze nie potrafi odczytywaê spakowanych sampli, ale taka moŕliwoœê zostanie wprowadzona w przyszœoci.

Potrzebne jest trochê pamieci na bufor (moŕna tê iloœê odpowiednio dopasowaê w

parametrach

). Procedura moŕe uŕyê do 12

buforów, z których 8 w pamieci CHIP. Moŕe zajmowaê duŕo pamieci, gdy wielkoœê bufora nie jest maŕa.

Tryby ekranów

z odŕwieŕaniem poziomym 15 kHz (np. PAL

czy NTSC) majã limit czêstotliwoœci odtwarzania sampli do 28 kHz. HiP moŕe odegraê sampel z wiêkszã czêstotliwoœciã redukujãc czêstotliwoœê w czasie rzeczywistym. Zabiera to oczywiœcie dodatkowo trochê czasu procesora i trochê pamieci. Operacja ta dziaŕa przy odŕwieŕaniu 15 kHz, nie wiem jednak, jak to bêdzie z kartami graficznymi.

Standardowo 16-bitowe sample sã konwertowane na 8-bitowe przed odtworzeniem. Jednakŕe moŕna uzyskaê znacznie lepszã jakoœê wybierajãc 14-bitowe odtwarzanie. W tym celu powinieneœ "zaptaszkowaê" opcjê "CyberSound calibration" w menu

PS3M settings

w

parametrach

(niektóre konwersje mogã oczywiœcie trochê "zjeœê" procesor i ←
pamiêê).

Nie ma 'standardowego' 14-bitowego trybu dostêpnego przy odtwarzaniu sampli, moŕesz wybraê tylko tryb 8-bitowy albo wykalibrowany 14-bitowy.

Przy 14-bitowym odtwarzaniu przesuwanie suwaka gŕoœnoœci nic nie daje ze wzglêdu na specyfikê odtwarzania 14-bitowego dŕwiêku.

Odtwarzacz sampli moŕe teraz korzystaê z AHI, a wiêc moŕna uŕywaê kart dŕwiêkowych.

1.20 Jak uŕywaê HippoPlayera

Jak uŕywaê HippoPlayera

Przyciski i klawiatura

Jak kontrolowaê HiPa myszã i klawiaturã.

Parametry

Jak skonfigurowaê HiPa stosownie do potrzeb.

Opcje w linii komend

Jak uŕywaê HiPa z Shella.

ARexx
 Jak komunikowaê siê z HiPem przez port ARexxa.

Programiôci
 Jak pisaê zewnêtrzne programy dla HiPa.

1.21 Przyciski i klawiatura

Interfejs uÿtkownika

```

-----
| ----- |
| |
| Informacja/analizer          | |
|                               | |
| ----- |
|
| <<
| <
| <<
| >
| >>
| >|
| >>|
| |
| ^
| i
| |
|
| Suwak gîoônoôci
| 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
.

[O]: Dodaje komentarz do wybranego pliku.

[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.

[E]: Wykonaj plik wybrany za pomocą filerequestera.

[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]:
 Kombinacja klawiszy (hotkey)
 Wciśnij [LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]+[klawisz], aby używać kombinacji ↵
 klawiszy

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

ARexx

) kontrolowania HiPa, kiedy jest ukryty!

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

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

1.22 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.

1.23 Suwak plików

Suwak plików

Przesuwając ten suwak możesz przewijać listę modułów.

1.24 Suwak głośności

Suwak głośności

Klawiatura: [V], [B]

Klawiatura numeryczna: [-], [+]

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

1.25 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.

1.26 Sortowanie

Lewy przycisk myszy:

Sortowanie listy

Klawiatura: [S]

Sortuje listę alfabetycznie. 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.

1.27 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 .

1.28 Lista modułów

Lewy przycisk myszy:

Wczytanie programu modułów

Klawiatura: [P]

Klawiatura numeryczna: [.]

Wywołuje `filerequester`, aby wybrać listę modułów do wczytania. Aktualnie wczytana lista będzie usunięta.

Prawy przycisk myszy:

Zapisanie listy modułów

Klawiatura: [W]

Zapisuje zawartość listy do pliku.

1.29 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. Bądź ostrożny.

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

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

1.30 Dodawanie

Lewy przycisk myszy:

Dodawanie modułów do listy

Klawiatura: [A]

Klawiatura numeryczna: [0]

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

Každy dodany katalog może mieć swój własny
rozdzielacz

.

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

Prawy przycisk myszy:

Wstawianie plików

Klawiatura: [T]

Klawiatura numeryczna: [/]

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

1.31 Nowe pliki

Lewy przycisk myszy:

Nowe pliki

Klawiatura: [N]

Kasuje aktualną listę modułów i pozwala na wybranie nowych plików.

Prawy przycisk myszy:

Czyszczenie

Klawiatura: [C]

Usuwa aktualną listę modułów z pamięci.

1.32 Informacja o module

Lewy przycisk myszy:

Informacja o module

Klawiatura: [I], [SHIFT+I] - aktywizuje okno

Otwiera okno z informacją o module.

Możesz przesunąć tekst za pomocą suwaka lub klawiszy kursora (szybszy przesuw ze Shiftem). Okno może być zamknięte po ponownym wciśnięciu klawisza lub przycisku, po wciśnięciu przycisku zamykania okna albo po wciśnięciu prawym przyciskiem myszy w oknie.

Nazwy sampli są pokazywane, gdy moduł jest w jednym z następujących formatów: Protracker, DIGI Booster, Screamer]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker, THX.

Odgrywanie sampli

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

Aby odegrać sampel, wciśnij lewym przyciskiem myszy na nazwie sampla. O wysokości dźwięku decyduje pozycja X wskaźnika. Z lewej strony okna jest C-1, a z prawej - B-3.

Prawy przycisk myszy:

O HippoPlayerze

Klawiatura: [HELP]

Otwiera okno z informacją o programie.

1.33 Usunięcie modułu z pamięci

Usunięcie modułu z pamięci

Klawiatura: [TAB]

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

1.34 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.

1.35 Następny moduł

Następny moduł

Klawiatura: [L]

Klawiatura numeryczna: [6]

Wczytuje i odgrywa następny moduł z listy.

1.36 Poprzedni moduł

Poprzedni moduł

Klawiatura: [K]

Klawiatura numeryczna: [4]

Wczytuje i odgrywa poprzedni moduł z listy.

1.37 Następny utwór

Następny utwór

Klawiatura: [ARROW RIGHT]

Klawiatura numeryczna: [6]

Odgrywa następny utwór w module.

1.38 Poprzedni utwór

Poprzedni utwór

Klawiatura: [ARROW LEFT]

Klawiatura numeryczna: [4]

Odgrywa poprzedni utwór w module.

1.39 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.

1.40 W tył

W tył

Klawiatura: [,]
Klawiatura numeryczna: [1]

Skacze w tył o jedną pozycję w utworze.

1.41 Odtwarzanie

Lewy przycisk myszy:

Odtwarzanie

Klawiatura: [RETURN]
Klawiatura numeryczna: [ENTER]

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

Prawy przycisk myszy:

Odtwarzanie losowe

Klawiatura numeryczna: [*]

Wybiera losowo moduł, wczytuje go i odtwarza.

1.42 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
.

1.43 Konfigurowanie HippoPlayera

Parametry

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

- General - Głównne opcje
 - Play - Odtwarzanie
 - Timeout - Wyłączenie po czasie
 - Alarm - Alarm
 - Startup - Moduł/lista startowa
 - Function keys - Klawisze funkcyjne
 - Hotkeys - Kombinacje klawiszy
 - Doubleclick - Podwójne kliknięcia
 - Continue on error - Kontynuacja po błędzie

Early load
- Wczesny odczyt

Divider / dir
- Rozdzielacz przy katalogu

Auto Sort
- Automatyczne sortowanie

Priority
- Priorytet

Display
- Widok

Show
- Zmiana paska tytułowego

Screen
- Ekran

Filebox size
- Wysokość okna wyboru plików

Module info size
- Wysokość okna informacji

Font
- Czcionka

Scopes
- Analizery

Prefix cut
- Ucinanie przedrostka

Playing
- Odtwarzanie

Player group
- Grupa playerów

Filter control
- Kontrola filtru

Fade volume
- Ciszenie

Nasty audio
- Alokacja kanałów dźwiękowych

VBlank timer
- Kontrola prędkości przez VBlank

Protracker tempo
- Tempo ProTrackera

PT replayer
- Odtwarzanie ProTrackera

TFMX rate
- Częstotliwość miksowania dla TFMX

Sample buffer
- Bufor dla sampli

Force sampling rate
- Częstotliwość dla sampli

Loading
- Wczytywanie

Modules
- Katalog z modułami

Programs
- Katalog z listami modułów

Archivers
- Katalog dla archiwizerów

Doublebuffering
- Podwójne buforowanie

XPK identify
- Identyfikacja XPK

XFDmaster library
- Użycie biblioteki XFD

File match pattern
- Wzorzec dla plików

PS3M

Ustawienia PS3M
AHI

System audio AHI

Save, Use, Cancel
- Zapisz, Użyj, Anuluj

1.44 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.

1.45 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.

1.46 Kontrola filtru

Kontrola filtru wysokich częstotliwości

Filtr wysokich częstotliwości:

- Controlled by module
-

Filtr kontrolowany jest przez moduî

- On

Filtr wîâczony

- Off

Filtr wyîâczony

1.47 Katalog z moduîami

Katalog z moduîami

Moûesz ustawiê tutaj katalog, w którym trzymasz moduîy.

1.48 Katalog z listami moduîów

Katalog z listami moduîów

Moûesz ustawiê katalog, w którym trzymasz listy moduîów.

1.49 Ekran

Ekran

Wybierasz tutaj ekran publiczny. Wszystkie okna HiPa bédâ na nim wyôwietlane. Jeûeli ekran nie jest dostêpny, standardowy ekran publiczny bédzie uûyty (zwykle jest to WorkBench)

1.50 Tempo ProTrackera

Tempo ProTrackera

Wîacza lub wyîacza ProTrackerowskâ komendê zmiany tempa. Przydatne podczas odtwarzania starych moduîów, które uûywajâ wiêkszych prêdkoôci niû \$1F. Dotyczy to takûe moduîów The Player 6.0A.

1.51 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

.

1.52 Analizery

Analizery

Wciskając na ten przycisk, możesz zmienić typ analizera. Włączyć/wyłączyć 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 pomysle Guru. Kolejnoœæ kanałów (paski): 1,4,2,3

- Patternscope

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

- F. Quadrascope (z paskami)

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

Paski

Te paseczki odzwierciedlają głośnoœæ i wysokoœæ dźwięku na danym kanale. Pozycja w pionie odzwierciedla częstotliwoœæ, a szerokoœæ - głośnoœæ dźwięku.

Dla PS3Ma analizery sã 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 uadnego waunego procesu.

1.53 Czêstotliwoœæ miksowania dla TFMX

Czêstotliwoœæ miksowania dla TFMX

Można tu ustawić uadana czêstotliwoœæ miksowania dla 7-miokanałowych modułów

TFMX

.

1.54 Bufor dla sampli

Bufor dla sampli

Definiuje iloœæ pamięci CHIP dla bufora odtwarzacza sampli

. Używana iloœæ

jest dwa razy wiêksza od wybranej. Mała wartoœæ może być dobra dla dysków twardych, a duża dla np. stacji dysków.

1.55 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

1.56 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 także odtwarzać wszystkie moduły nie dłużej niż przez 30 sekund.

1.57 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.

1.58 Wysokość okna informacji

Wysokość okna informacji

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

1.59 Katalog dla archiwizatorów

Katalog dla archiwizatorów

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

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

Wymagania

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

Podpowiedzi

- Zarchiwizowane pliki mogą być spakowane XPK, FImpem, PowerPackerem czy jakimkolwiek innym programem, którego pliki może rozpakować biblioteka XFDMaster.library. Możesz na przykład zakodować dane za pomocą xpkDLTA.library i wtedy spakować LhA. Daje to dobrą kompresję danych dźwiękowych.
- Możesz trzymać pliki mdat.* i smpl.* w jednym archiwum.

Uwaga dla użytkowników KickStartu 1.2/1.3

Prawdopodobnie tylko LhA będzie działać dobrze.

Jeżeli komenda UnZip ze standardowymi opcjami nie działa dobrze, spróbuj czegoś takiego:

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

Opcje dla archiwizatorów

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

```
c:lha          program LhA z pełną ścieżką
>nil:         nic nie jest wyświetlane na ekranie
x             rozpakowywanie plików
-IqmMNXQw    opcje:
I             - ignorowanie zmiennej środowiskowej LHAOPTS
q             - nic nie jest przekazywane na ekran
m             - ładnych pytań
M             - nie pokazywane są pliki do automatycznego
                wyświetlenia
N             - brak wskaźnika zaawansowania procesu
X             - plik nie potrzebuje mieć rozszerzenia .lha
Qw           - nie uznawane są "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 - bådú bardzo cicho
```

1.60 Ustawienia PS3M

Ustawienia PS3M

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

Play mode - tryb odtwarzania

- Surround

Odgrywa ciszej na lewym kanale dúiwiêk z prawego i odwrotnie. Róûnica miêdzy oboma kanaîami moûe byê ustawiona za pomocâ suwaka stereo (Stereo Slider). 50% jest wartoœciâ normalnâ, 100% to stereo, a 0% to mono.

- Stereo

Odgrywa poîowë kanaîów z lewej strony i poîowë z prawej.

- Mono

Odgrywa wszystkie kanaîy na obu stronach.

- Real Surround

Podobne do Surround, ale uûywa wiêkszej iloœci pamieci.

- 14-bit stereo

Najlepsza jakoœê, najwiêksze obciâuenie procesora, najwiêksze zuûycie pamieci i najniûsza gîoœnoœê.

Najlepszym trybem w wiêkszoœci sytuacji jest Stereo. Dla moduîów z duûâ liczbâ kanaîów uûywaj 14-bit Stereo.

Moûesz odtwarzaê moduîy w stereo albo mono w trybie Surround odpowiednio dostosowujâc wartoœê suwakiem stereo. Róûnica miêdzy tym a prawdziwym Stereo lub Mono polega na niûszej gîoœnoœci.

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 zaktualizować opcję, pokazać miejsce, gdzie jest plik kalibracji i ustawić tryb 14-bit Stereo. Także odtwarzacz 16-bitowych sampli będzie korzystał z kalibracji.

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

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

Naprawdę powinieneś tego spróbować! Jakość dźwięku naprawdę jest lepsza, gdy porównasz ją do standardowych 8-bitu lub 14-bitów!

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

Użyj specjalnego
pliku konfiguracyjnego
dla PS3M.

1.61 Ôciszenie

Ôciszenie

"Zaptaszkowanie" tej opcji spowoduje wyciszenie dŹwiĚku (na przykĚad przed wczytaniem nastĚpnego moduġu)

1.62 Kombinacje klawiszy

Kombinacje klawiszy

KaŹda funkcja HiPa, ktŹra moŹe byĚ wywoġana z klawiatury, moŹe byĚ takŹe wywoġana nastĚpujġcġ kombinacjġ klawiszy:

```
[LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]+<klawisz>
```

Jest to przydatne, gdy okno HiPa jest nieaktywne lub nawet ukryte. MoŹna np. coŹ sobie rysowaĚ w programie graficznym i nie aktywujġc okna HiPa zmieniĚ moduġ.

MoŹna tu wġaczyĚ i wyġaczyĚ kombinacjĚ, co moŹe byĚ przydatne, gdy inny program uŹywa takġ samġ kombinacjĚ klawiszy.

1.63 Dwuklik

Dwuklik

Kiedy ta opcja jest "zaptaszkowana", moduġ moŹe byĚ wczytany i odegrany po klikniĚciu dwa razy na nazwie moduġu.

1.64 Identyfikacja XPK

Identyfikacja XPK

JeŹeli ta opcja jest wġaczona, kaŹdy plik spakowany XPK bĚdzie sprawdzony, czy moŹe byĚ wczytany do pamieġci FAST. Ta opcja powinna byĚ wġaczona, jeŹeli chcesz odsłuchiwaĚ przez PS3M.

1.65 Biblioteka XFDmaster.library

Biblioteka XFDmaster.library

Biblioteka ta moŹe byĚ uŹyta do rozpakowania prawie kaŹdego spakowanego pliku (biblioteka ta umie rozpakowaĚ wiele rŹwnych formatŹw). Plik XFDMaster.library musi byĚ w katalogu LIBS:.

1.66 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.

1.67 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.

1.68 Alokacja kanałów

Alokacja kanałów

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

1.69 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. Używają one własnego sposobu kontrolowania prędkości odtwarzania muzyki.

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

1.70 Priorytet

Priorytet

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

1.71 Moduî/lista startowa

Moduî/Listy startowa

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

1.72 Alarm

Alarm

Ustawia czas, po jakim HiP ma odtworzyć moduî. 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.

1.73 Klawisze funkcyjne

Klawisze funkcyjne

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

1.74 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

.

1.75 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.

1.76 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.

1.77 Auto Sort

Auto Sort

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

1.78 Ucinanie przedrostka

Ucinanie przedrostka

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

1.79 Wczesny odczyt

Wczesny odczyt

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

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

1.80 Wzorzec dla plików

Wzorzec dla plików

Wpisujesz tutaj wzorzec używany w filerequesterze i przy dodawaniu plików.

1.81 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).

Co najmniej te karty są wspierane przez AHI:

- Delfina
- Toccata
- Wavetools
- Prelude

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.

1.82 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 "Unknown file format".

Mode - tryb

Wybiera tryb odtwarzania AHI.

Mixing rate - częstotliwość miksowania

Im wyższa wartość, tym większa jakość i obciążenie procesora. Uważaj!
Zbyt wysoka jakość może zapchać komputer.

Master volume

Ta wartość kontroluje poziom głośności dla AHI, tak, jak wzmocnienie głośności w PS3m. Wartość 0 - bez wzmocnienia. Zbyt wysokie wartości spowodują zakłócenia.

Poziom stereo

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

1.83 Zapisz, Użyj, Anuluj

Zapisz, Użyj, Anuluj

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

Uwaga: pozycje większości okien są także zapisywane.

1.84 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. Jeżeli trybem odtwarzania jest 'Modules in random order' (moduły w kolejności losowej), wtedy losowo wybrany moduł będzie wczytany i odegrany. Aktualna lista zostanie usunięta z pamięci. Słowo PRGM nie jest potrzebne, ale działa szybciej, jeżeli chodzi o czas odczytu z dysku.

Wszystkie nazwy muszą być podane z pełnymi ścieżkami dostępu!

Uwaga: Te rzeczy możesz tak zrobić, gdy HiP jest uruchomiony! To pozwala używać go jako odtwarzacza 'pod przyciskiem', na przykład w Directory Opusie.

Ukrycie się na starcie

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

Komenda HIDE czyni z HiPa coś więcej, niż 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.

1.85 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

jakieò dziwne zachowania, proszë mi o tym powiedzieê.

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

CHOOSE <numer>	Wybiera z listy plik o numerze <numer>.
ADD [plik]	Dodaje plik do listy. Jeœli nic nie podasz, bédziesz mógi wybraê ten plik.
DEL	Kasuje wybrany plik z listy.
CLEAR	Kasuje caãã listã z pamieci.
MOVE <numer>	Przesuwa wybrany plik za plik o numerze <numer>.
INSERT <plik>	Wstawia plik o nazwie <plik> za wybranym plikiem.
SORT	Sortuje listã.
LOADPRG [plik]	Wczytuje listã o nazwie [plik]. Jeœli nazwa nie jest podana, moœesz wybraê plik z dysku.
PLAY [plik]	Jeœli [plik] jest podany, lista zostanie skasowana z pamieci, a [plik] wczytany i odegrany. W przeciwnym przypadku odgrywa aktualnie wybrany moduã. Jeœli w liœcie nie ma plików, umoœliwia wybranie pliku z dysku.
EJECT	Zatrzymuje odtwarzanie i usuwa aktualny moduã z pamieci
STOP	Zatrzymuje odtwarzanie.
CONT	Kontynuuje odtwarzanie zatrzymanego moduãu.
SONGPLAY <numer>	Odtwarza utwór numer <numer>.
RANDPLAY	Wczytuje i odtwarza losowo wybrany moduã.
FFWD	Przeskakuje do przodu w utworze.
REW	Przeskakuje do tyãu w utworze.
VOLUME <gãoãnoœê>	Ustawia gãoãnoœê na <gãoãnoœê> (0-64).
QUIT	Zamyka wszystkie okna i wyãacza program.
ZIP <0/1>	0: maãe okno gãówne, 1: normalne okno gãówne
HIDE <0/1>	0: ukryj okno gãówne, 1: pokaã okno gãówne
PUBSCREEN <ekran>	Ustawia publiczny ekran dla okien HiPa. Zwróê uwagã na duãe i maãe litery.
TIMEOUT <sekundy>	Wyãacza odtwarzanie moduãu po upãyniëciu czasu <sekundy> sekund (0-600).
PS3MBOOST <wartoœê>	Ustawia wzmocnienie gãoãnoœci dla PS3M (0-8).
PS3MMODE <tryb>	Ustawia tryb PS3M. 1: surround, 2: stereo, 3: mono, 4: real surround, 5: 14-bit stereo.
PS3MRATE <czëstotl>	Ustawia czëstotliwoœê miksowania dla PS3M (5000-56000).
LOADPREFS <plik>	Wczytuje plik z parametrami i od razu korzysta z nich.
SAMPLES	OOpen module info window.
GET <xxxx>	Za pomocã tej komendy moœesz uzyskaê kilka przydatnych informacji od HiPa.
	<xxxx> moœe byê jednym z parametrów:
	xxxx: rezultat:
	PLAY 0, jeœli moduã nie jest odtwarzany, 1, jeœli jest.
	CFIL Numer wybranego pliku, 0, gdy nic nie jest wybrane.

NFIL	Liczba plików w liście.
CURR	Numer wybranego pliku.
NAME	Nazwa modułu.
TYPE	Typ modułu.
CNAM	Nazwa wybranego pliku.
CSNG	Numer aktualnego utworu.
NSNG	Liczba utworów w module.
CSPO	Aktualna pozycja w utworze.
MSPO	Ilość pozycji w utworze.
FNAM	Pełna nazwa wczytanego pliku.
COMM	Komentarz wczytanego pliku.
SIZE	Wielkość wczytanego pliku.
DURA	Czas trwania modułu (0, gdy listwa tytułowa nie jest ustawiona na Time/Duration).
HIDS	0, gdy główne okno nie jest ukryte, 1, gdy jest.
FILT	0, gdy filtr jest wyłączony, 1, gdy włączony.

1.86 Dla programistów

Dla programistów

HiP ma mały interfejs dla programistów, którzy chcieliby zrobić samemu zewnętrzny analyzer 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          * Jeżeli <>0, trzeba wyjść
BYTE           hip_opencount     * Licznik otwarć (patrz niżej)
BYTE           hip_mainvolume    * Głośność (0-64)
BYTE           hip_play          * Jeżeli <>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     * Długość sampla (word)
LONG          PTch_loopstart  * Adres startowy pętli
WORD          PTch_replen     * Długość pętli (word)
WORD          PTch_volume     * Głośność dźwięku na kanale
WORD          PTch_period     * Częstotliwość dźwięku na kanale
WORD          PTch_privatel   * Prywatne

APTR          hip_private2
LONG          hip_colordiv    * Patrz niżej

```

Uwaga: Nie zapisuj niczego do portu!

hip_opencount

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

hip_quit

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

hip_colordiv

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

Podpowiedzi do ProTrackera

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

PTch_start jest zawsze odwołane tak, że zawsze wskazuje na aktualną pozycję w odgrywanym samplu. PTch_length będzie się wtedy zmniejszała, aż dojdzie do 0. Gdy się to stanie, PTch_start jest zamieniane przez PTch_loopstart, a PTch_length jest zamienione przez PTch_replen. Innymi słowy sampel się zapętla. Jeżeli wielkość pętli wynosi 2 bajty (PTch_length = 1, PTch_replen = 1), odtwarzanie się kończy. Nie czytaj danych poza danymi o samplu; zawsze sprawdzaj PTch_length.

hip_kplbase wskazuje na obszar z moim odtwarzaczem ProTrackera. Umożliwia to tworzenie analizatorów takich, jak na przykład PatternScope. Skontaktuj się ze mną, jeżeli chcesz otrzymać definicję struktury.

Podpowiedzi do PS3M

hip_ps3moffs jest przesunięciem (offset) od buforów startowych wskazującym na aktualną pozycję. Nie czytaj poza bufferstart+hip_ps3mmaxoffs.

1.87 Znane błędy

Znane błędy

- Odwołanie głównego okna może się popsuć przez zmniejszenie i powiększenie okna podczas wczytywania modułu, listy, sortowania itp.
- Wyłączenie modułu po czasie i alarm nie działają, jeżeli nie ma zegara na listwie tytułowej okna.
- Niektóre moduły Freda powodują błędy Enforcera.
- Moduły formatu Sonic Arranger czasem padają.
- Analizery pokazują błędy z komendą 9xx ProTrackera. Błąd ten pochodzi z samego ProTrackera (moja procedura naprawdę jest 100% kompatybilna z oryginałem :)
- Jeżeli wciśniesz lewy przycisk myszki w polu suwaka, ale poza samym suwakiem, może się on nie przesunąć. Słyszałem, że jest to błąd w AmigaOSie.
- Jakieś dziwne błędy w ARexxie... (?)

1.88 Historia HippoPlayera

Historia

Przeczytaj to! Niektóre rzeczy nie są wymienione gdzie indziej.

v2.00 (19.3.1995)

-
- * Port ARexxa
 - * Obsługa ekranów publicznych
 - * Zmiana kontroli z klawiatury: można używać klawiszy bez aktywacji głównego okna: [LAMIGA]+[LSHIFT]+[CONTROL]+<klawisz>.
 - * Nowy PS3M: nowy standard - FastTracker 2 (XM)
 - * Poprawiony wygląd
 - * Ćatka 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 wygaśnięciu po czasie
- + Można dodawać ("Add", "New") i wstawiać ("In") także katalogi.
- + Nowy odtwarzacz: The Player v6.1a
- + Linia komend: HIDE i QUIT
- + Parametry: Wzmocnienie głośności przy PS3M ma natychmiastowy efekt.
- + Dodane parę programów pomocniczych.
- Moduły PSIDA są wczytywane do pamięci publicznej, jeżeli to możliwe.
- HiP może być ukryty przez kombinację [LAMIGA]+[LSHIFT]+[CONTROL]+[H].
- Klawisz do włączania/wyłączania analizera
- Mniej obciąża procesor w porównaniu do v1.40, gdy nie odtwarza.

- Zoptymalizowana procedura przesuwania tekstu w oknach, ze [SHIFT]em szybszy przesuw.
- Nowy algorytmiczny generator liczb losowych (dzięki Thomas!)
- Jeżeli odtwarzacz ProTrackera jest ustawiony na "FastRam", moduły mniejsze niż bufor odtwarzacza (256kB) będą wczytane do pamięci CHIP :)
- Rozpoznaje takie przyrostki, jak .LhA, .lHA itp.
- Tylko 8-kanałowe moduły Oktalyzera będą ładowane do pamięci FAST.
- Szybsze wy/włączenie 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 ulepszeń 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 zawiesza system (moja wina).
 - + Dodany nowy priorytet do PS3M: -3.
 - + Bufor miksujący dla PS3M może mieć max. 64 kB.
 - Naprawa: generator liczb losowych blokuje 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 także z okna parametrów.
 - Nowa ikonka autorstwa Cyclone.

v2.06 (19.5.1995)

-
- * Zewnętrzna grupa playerów.
 - + Można wybrać czcionkę 8x8 punktów (KickStart 2.0+)
 - + Tytuł okna z nazwami sampli zawiera nazwę, komentarz i wielkość.
 - + Timing jest wykonywany przez timer CIAA.
 - Ukrywanie okna miało wielki błąd! Usunięty. (Hej Yolk! (ale jestem głupi))
 - Naprawiony błąd w pliku "HiP-script" (rozpakowywanie LZX)
-

- Naciôniëcie "Use" w oknie parametrów zmieni takê analizer.
- Wygaszenie gîoônoôci przy wyjôciu.
- Nowa ikona autorstwa Romana Patznera.
- Naprawiony bîad w Zipie (ARexx).
- Usuniëte parë bîedów w PS3M.
- Parë innych napraw...

v2.07 (26.6.1995)

Poprawki:

- "Continue on error" nie bédzie sië wiëcej zapëtlaïo.
- Maksymalny bufor PS3M zmniejszony do 32 kB (64 kB nie zawsze byïo OK)
- Usuniëty bîad podczas wybierania czcionek (nie traci juù czasu i pamiëci)
- "New" czyôci listë tylko wtedy, gdy jakieô moduîy byïy wybrane.
- Odtwarzacz ProTrackera z FASTu wieszai komputer. Bîad usuniëty.
- Wyiâczenie moduîu po czasie dziaïa z podwójnym buforowaniem.
- Wczytywanie spakowanych LhA TFMX mdat+smpl z podwójnym buforowaniem miaïo naprawdë duûy bîad. Naprawione.
- Inny bîad zwiâzany z LhA i TFMXem usuniëty. Czasem powodowai zwieszenie sië komputera, gdy dîugoôë pliku mdat. byïa parzysta.
- Poz/dî i NS/PS nie dziaïaiy z moduîami MED MMD2 (nie mam opisu formatu!) wiëc je usunâiem.
- Komenda PLAY w ARexxie byïa úle opisana. Poprawione.

Ulepszenia:

- Kilka tu i tam..
- Alarm! :)
- Nowe formaty: Stary SoundTracker, Hippel, Hippel-COSO.
- Informacja o SIDach oraz nazwy sampli sâ podawane, gdy nowy moduî jest wczytany.
- Nowy przycisk do wybierania spoûród wielu moûliwoôci pod prawym przyciskiem myszy.
- Wprowadzone centrowanie nazwy, dziëki temu dwuklik jest îatwiejszy.
- Moûliwoôë pokazania czasu trwania moduîu ProTrackera.
- Odtwarzacz MEDa bédzie próbowaï zajâë port szeregowy do odtwarzania moduîów MIDI.
- Nowa wersja odtwarzacza PS3M: 0.951. Wiele bîedów usuniëtych.
- Odtwarzacz PS3M przeniesiony do grupy playerów.
- Konfiguracja dla PS3M w pliku, tak jak w odtwarzaczu Guru.
- Suwak stereo dla PS3M Surround.
- Moûliwoôë zmiany priorytetów dla PS3M (w miejsce trybu Humble i Friendly)
- PS3M uûywa timerów CIAA zamiast CIAB (blokowaïo czasem transmisjë szeregowâ). CIAB moûe byë wybrane, jeôli tego naprawdë chcesz.
- Nowa procedura DMA wait dla odtwarzacza PT od Petera Kunatha.
- Zmiana analizera jest natychmiastowa.
- Na poczâtku ekran z HiPem nie bédzie przywoîywany 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 Wileasa.
- 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 wyciszeniem 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 większą 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 poucinanych przedrostków
 - * Niezbyt szybka procedura bąbelkowa...
- Standardowe ustawienia w pliku konfiguracji PS3M przez "?".
- Dołączony skrypt ARexxa dla Filera autorstwa Janne Simonen.
- Zwiększona maksymalna częstotliwość miksowania PS3M z 56 kHz do 58 kHz po przekonaniu się, że jest to możliwe.
- HippoScope dla PS3M: podwojona wysokość punktów, podwojona ilość punktów na Amigach z procesorem 68020 lub lepszym.
- Uwaga: Parametr PRG zmieniony na PRGM!

v2.11 (6.9.1995)

Poprawki:

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

Udoskonalenia:

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

v2.12 (16.9.1995)

Poprawione błędy:

- Parę.

Udoskonalenia:

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

v2.20 (27.10.1995)

Poprawki:

- Parę..
-

- Stereo przy PS3M nie aktualizowało się zanim okno Parametrów nie zostało otwarte.
- hip_play w porcie ARexxa HiPa nie było zaktualizowane! Ale już jest :)
- Brzydki błąd usunięty przy wyborze czcionek! Psuło komendy dla archiwizatorów...
- Parę poprawek w odtwarzaczu ProTrackera.
- Poprawiony błąd w kodzie úródowym przykíadowego 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 filerequestera.
- 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. Űadnych przerwai!
- Lepsza identyfikacja starego SoundTrackera.
- Maksymalny czas wyłączenia wynosi teraz 30 minut.
- Alarm ma teraz suwak (godziny:minuty).
- Dołączony xVUMeter.
- Dołączony HiPScope z kodem úródowym w C autorstwa Thomasa Skoldenborga.

v2.21 (16.12.1995)

Naprawy:

- Usunięte parę 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 moduł! Archiwa ze stoma niepotrzebnymi plikami i jednym modułem teú "pójdá". Aha, skasuj plik HiP-script. Nie jest już wiêcej potrzebny.
- Nowy tryb wczytywania playerów z pliku: "Load single".
- Przewijanie okna głównego i z informacjami jest zoptymalizowane.
- Czêstotliwoôê miksowania PS3M wyôwietlana w oknie parametrów.
- Status okna informacji (otwarte/zamknięte) zapisywane w pliku.
- Rozpoznawanie standardu DIGI Booster. Moúe byê usunięty z przyszłych wersji. Powinieneô spróbowaê programu, jest niezły. Dziêki dla Tomasza Piasty (Tap) za kod úródowy odtwarzacza.
- Zamknięcie okna z informacjâ przez Escape (gdy okno jest aktywne)
- Nowa kombinacja: [BACKSPACE]+[SHIFT]. Usunie plik z listy ORAZ Z DYSKU!!
- Wiêkszy skok w szybkim przewijaniu do przodu w PSIDzie.
- Nowe parametry w ARexxie: DURA i HIDS.

- Kilka kosmetycznych zmian.
- Dołączony skrypt installera od Tomasza Kępy! Dziękuję! (nie ma sprawy - T.K. ;-)) Trochę zmodyfikowałem go.
- Dołączona francuska dokumentacja autorstwa Alana Gullevica. Dziękuję!
- Dołączony skrypt HiP-ARexx-Play.rexx od Marcela Döringa <DonDoringo@GURU.rhein-main.de>. Dziękuję!
- Dołączona ikona dla HiPa autorstwa Richarda Harrisa. Dziękuję!

v2.22 (26.12.1996)

Poprawki:

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

Udoskonalenia:

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

v2.23 (7.4.1996)

Poprawki:

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

Udoskonalenia:

- Gwarancja jakości od β -testerów (taaa, pewnie :-)
 - Nowy PS3M 0.960. Poprawione błędy w FastTrackerze II (XM), ScreamTrackerze]I[(S3M) i FastTrackerze I (FT). Naprawione i zaktualizowane przez Petera Kunatha z Delirium Softdesign. Hej! Dziękuję!
 - [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 analizę.
 - Okno informacji: pokazuje cały komentarz pliku.
 - MonoScope i zapełniony MonoScope dla sampli IFF.
 - HiP będzie próbował CIAA, a dopiero potem CIAB dla timingu. Powinno działać z wszystkimi aplikacjami potrzebującymi CIAA, na przykład ShapeShifter.
-

- Nowy odtwarzacz DigiBoostera v1.4 - Tap. (Uwaga: odtwarzacz powoduje bîedy Enforcera!)
- Kontrola gîoðnoðci dla DigiBoostera.

- Parametry: Strona parametrów zapisywana w pliku.
- Parametry: UÛywaj lub nie pliku konfiguracyjnego PS3M.
- Parametry: Status okna (duûe/maîe) zapisane w pliku.
- Parametry: Bufor dla sampli.
- Wzorzec dla plików dotyczy wszystkich plików, nie tylko widocznych (KickStart 2.0+)
- Okno plików moûe mieê wysokoðê 0: zostajâ same przyciski.

- Rozpakowywanie LhA powinno dziaîaê na KickStarcie 1.3.

- Grupa playerów ustawiona na "Load All" wczyta MED. i PlaySID.library.
- Nazwa moduîu na liście we wszystkich oprócz "Show clock, free mem".

- ARexx GET: FILT
- ARexx: Parê nowych skryptów. Sprawdu je.

- Analizery mogâ byê odpalone z WB.

- Doîâczona ikona MWB szuflady i ikony MWB dla analizatorów. Dziêki dla Ilimari Karola.
- Czêðê historii wyciêta z dokumentacji.

v2.30 (5.8.1996)

Naprawy:

- Duûe!
- Bardziej kompatybilne z urouhack.
- Poprawki w procedurze sortujâcej i rekursywnym dodawaniu plików.
- Wiêcej bezpieczeñstwa w trybie Killer PS3M. Chyba jednak nie robi róûnicy..

Wiêksze usprawnienia:

- Nowy wyglâd.

- Ogromne zmiany w odtwarzaczu sampli: IFF, AIFF, RIFF WAVE, mono/stereo 8/16-bitowe, stop/kontynuacja, detekcja koñca, czas trwania. Odgrywanie 8/14-bitowe.

- Odgrywanie sampli ProTrackera w oknie informacji! Wreszcie po duûym nacisku ludu :) Kliknij na samplu, aby go odegraê. Pozycja pozioma wskaûnika myszy oznacza nutê.

- Nowy format: THX Sound System. Fajne chipowe moduîy! Potrzebuje 68020+ do pracy.

- Archiwizery (LhA, LZX, Zip):
 - Dokîadna identyfikacja pliku przy rozpakowywaniu.
 - Archiwa LhA, LZX i Zip mogâ byê rozpakowane bez przyrostków (.lha, .lzx, .zip). Aby to osiâgnâê, trzeba zmieniê komendy dla

archiwizerów, a to jest zapisane w konfiguracji. Musisz więc zrobić to ręcznie, jeżeli miałeś starsze wersje.

- Kalibracja CyberSound dla PS3M. Zadziwiająca jakość 14 bitów!
- Okno informacji o programie używa przewijanego okna, już więcej nie ma ReqTools.
- Sample DigiBoostera mogą być wyświetlane w oknie informacji.
- Bardzo poprawiony plik .guide. Hej Marius! :)

Mniejsze udoskonalenia:

- Zewnętrzne analizery potrafią teraz wyłączać się, kiedy HiP im każe. Wyłączyć analizy można klikając prawym przyciskiem myszy w oknie.
- [SHIFT]+[I] nie tylko otwiera okno informacji o module, ale i aktywizuje je.
- Prawy przycisk myszy w oknie informacji zamyka je.
- Parametry: za pomocą TAB możesz skakać pomiędzy oknami do wpisania tekstu.
- Prawy przycisk myszy na przycisku parametrów (Pr) usunie/przywróci okno z listą plików.
- Zmiany obciążenia klawiatury:
 - Dwie nowe funkcje: [G] i [H] dla "List repeatedly" i "Modules in random order"
 - Nowe klawisze:
 - Czyszczenie listy = [C]
 - Kasowanie modułu = [D], [BACKSPACE]
 - Głośność = [V], [B]
 - Nowe moduły = [N]
 - Parametry = [R]
- Nowy wskaźnik zaawansowania czytania pliku XPK
- Gdy moduły odtwarzane są losowo, te już odegrane będą zaznaczone "#".
- Dodawanie plików i katalogów działa teraz bardziej logicznie.
- Dodane trochę danych do systemu obsługi błędów.

Nowe rzeczy:

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

v2.32 (6.10.1996)

Poprawki:

- Usunięte problemy z parametrem 'HIDE' w linii komend.
- Okno nie odwołowało się prawidłowo po 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 Kępy.
- Nowy skrypt ARexxa: TotalDuration.hip autorstwa Tomasza Kępy.

Dzięki wam! :)

v2.33 (8.10.1996)

- Wypuszczona "łatka" poprawiająca grupę playerów (patrz niżej).
-

v2.34 (12.10.1996)

Poprawki:

- Grupa playerów była akceptowana tylko wtedy, gdy wczytywanie było ustawione w trybie 'Load single'. Naprawione.
- Odtwarzanie sampli ProTrackera w oknie informacji nie działało. Naprawione.
- Kilka poprawek w AHI.

Usprawnienia:

- Odtwarzacz THX działa już także na 68000/010.

v2.35 (23.11.1996)

Poprawki:

- Naprawiony błąd związany z losowym odtwarzaniem i przyciskiem Play.
- Lamerska funkcja wczesnego wczytywania miała błąd. Naprawione.
- Naprawiony błąd związany z odtwarzaniem sampli i grupą playerów.

Usprawnienia:

- Wsparcie dla modułów MusicLineEditor (mline.library)
- Wsparcie dla modułów OctaMED SoundStudio (octamixplayer.library)
- Trochę zoptymalizowana procedura sortowania.
- Zoptymalizowany odtwarzacz PT z FAST RAMu (szybszy na 68000/010).
- Funkcja odzukiwania nazwy przeszukuje teraz całą listę.

Nowe rzeczy:

- Zaktualizowana francuska instrukcja od Alana Guillelica. Dzięki!

v2.36 (27.12.1996)

UWAGA! Od wersji 2.35 HippoPlayer wymaga wersji v6 bibliotek medplayer.library i octaplayer.library, a także v7 octamixplayer.library. Wszystkie znajdują się teraz w archiwum.

Poprawki:

- Usunięty poprzedni błąd związany z odtwarzaniem losowym i przyciskiem Play...
- Usunięte parę małych błędów...
- Jakaś poprawka związana z usuwaniem katalogów po archiwach.

Ulepszenia:

- Moduły, które mogą być odtwarzane z FASTu, a zostały wczytane do CHIPu, będą przesunięte do FASTu jeżeli to możliwe.

- Listy do wybrania wywoływane przez prawy przycisk myszy mogã byé anulowane przez naciôniêcie prawego przycisku jeszcze raz.

Nowe dodatki:

- W archiwum znajdujã siê teraz wszystkie potrzebne biblioteki do odtwarzania:
 - medplayer, octaplayer i octamixplayer.library (dla MEDów).
 - PlaySID.library (dla PSIDów).
 - mline.library (dla modułów MusicLineEditor)Wszystkie sã instalowane przez skrypt Installera.
- Niemiecka instrukcja autorstwa Dominika Deobalda. Dziêki!
- Skrypt odtwarzajãcy dla wielu plików i archiwów HiPPack v1.2a autorstwa Jari Karjalainen. Dziêki!

v2.37 (31.12.1996)

Maía poprawka dwóch bïédów: jeden wywalaí HiPa na 68000/68010, a drugi na KickStarcie przed 2.0...

v2.38 (9.2.1997)

Poprawki:

- Usuniête problemy ze zmianã gïoðnoóci modułów MusicLineEditor.
- Usuniête bïäd zwiãzany z brakiem pamieci przy dodawaniu plików.
- Usuniête bïäd zwiãzany z poziomem stereo AHI.
- Errata: Wstawianie plików - jest [I], powinno byé [T].

Udoskonalenia:

- Nowy, piekielnie szybki algorytm sortowania: comb sort! Bazowane na kodzie w asm autorstwa Origo/C-Lous^Subspace. Sortowanie 2686 plików bãbelkowo zajmuje 40 sekund, za pomocã nowego algorytmu tylko póí... (póí sekundy!). Mierzone na mojej Amidze.
- Moûliwoóê dodania komentarzy do plików - [O].
- Nowy odtwarzacz THX. Usuniêto trochê bïédów, nie ma juû szybkiego przewijania :-\. Moûe nie dziaíã na 68000. :-// -
- W oknie informacji ukazane sã nazwy sampli (??? - TK :) THXa.
- Odtwarzacz sampli moûe odgrywaê je z czêstotliwoóciã wiêkszã niû 28 kHz w przypadku trybów ekranu, na których jest to normalnie niemoûliwe (15 kHz). Potrzebuje trochê mocy procesora na skalowanie danych sampla.

Nowe dodatki:

- Nowa instrukcja po francusku od Alana Guillelica.
- Hiszpañska instrukcja - Jose Antonio Diaz (Humphrey/Centolos).

Dziêki chłopcy =]

v2.39 (19.4.1997)

Proszę nie używać adresów <kpk@pcuf.fi> ani <kpkoljon@kauhajoki.fi>.

Poprawki:

-
- Usunięty błąd przy wczytywaniu modułów THX.
 - Już nie trzeba mieć audio.device. Powinno więc działać już na DraCo.
 - Usunięty błąd przy odczycie archiwów. Chyba.
 - Usunięty błąd przy otwieraniu biblioteki MEDa. Też chyba.
 - Parę innych rzeczy.
 - Poprawiona zamiana na duże litery w przypadku cyfr rzymskich.

Udoskonalenia:

-
- Komentarz do pliku [O] wyświetla też stary do edycji.
 - Bardziej losowy algorytm losowania ;)
 - PPM + Play = losowe wybranie modułu.
 - Nowa funkcja: [E] - uruchamia wybrany plik.
 - Zmniejszona wysokość okna informacji o głośności sample.
 - Jeszcze raz poprawiony odtwarzacz THX, żeby działał na 68000.

Nowe rzeczy:

-
- Zaktualizowana hiszpańska instrukcja - Humphrey/Centolos.
 - Zaktualizowana niemiecka instrukcja - Dominik Deobald.
 - Zaktualizowana włoska instrukcja - Valerio Russo.
 - Nowa szwedzka instrukcja - Johan "S.Duvan" Alfredsson i Henrik "Puh" Nilsson. Dziękuję!

v2.40 (29.6.1997)

Poprawki:

-
- Utwory w THXie już działają.
 - Problem z głośnością w AHI naprawiony.
 - Naprawione także problemy z XMami i AHI.
 - Długo temu zaimplementowana funkcja [SHIFT+I] nie była udokumentowana. (oznacza: otwórz okno informacji i zaktywizuj je).

Usprawnienia:

-
- Możliwość odtwarzania modułów Digi Boostera Pro. Uwaga! Ten odtwarzacz wymaga AHI i 68020 lub lepszy, aby mógł działać.
 - Możliwość odtwarzania modułów Art Of Noise - czterokanałowe.
 - Konwersja znaków PC na Amigowe w oknie informacji o module.
 - Podczas używania odtwarzania losowego, znaczki oznaczające odegrany moduł będą wyczyszczone dopiero po odtworzeniu WSZYSTKICH modułów.
 - Szybsze wczytywanie programów modułów (potrzebuje dwa razy więcej pamięci niż poprzednio)
 - ~Używa biblioteki screennotify.library (jeżeli jest dostępna), aby wiedzieć, kiedy trzeba zamknąć swe okno (np. przy zmianie rozdzielczości
-

czy liczby kolorów)

Dodatki:

- Nowy zewnętrzny analizator: WaterScope. Potrzebuje 68020 lub lepszego.
- Zaktualizowana francuska instrukcja - Alan Guillevic.
- Zaktualizowana polska instrukcja - Tomasz Kępa
- Zaktualizowana włoska instrukcja - Valerio Russo.
- Nowy skrypt - PlayNext.HiP - Nils Goers.
- Dwie nowe ikonki szuflad - Tomas Amsrud.

v2.41 (25.10.1997)

- Mam nowy email i stronę www. Prosiłbym Cię, abyś używał ich, jeśli można. Stare adresy będą działały dalej.
- Specjalna opłata rejestracyjna dla polskich użytkowników: 6 dolarów amerykańskich.

Poprawki:

- Niesławny błąd 'wywalanie-się-z-Psikasso96-oraz-z-MCP' poprawiony!. Jako efekt uboczny wyświetlanie grafiki znacznie przyspieszyło :)
- Błąd związany z odwołaniem okna po kasowaniu pliku usunięty.
- Błąd związany z klikaniem w pustym oknie plików usunięty.
- HiPek powinien teraz dobrze losować moduł po kliknięciu na 'New', gdy tryb odtwarzania ustawiony był na 'moduły w kolejności losowej'
- Konwerter z formatu TFMX w jednym pliku czasem konwertował moduły nieprawidłowo, co czasem powodowało problemy. Nie powinno ich być więcej (nie była to jednak wina HiPa...)
- Parę mniejszych poprawek

Ulepszenia:

- Wsparcie dla THX v2.1 z pokazywaniem pozycji/długości i skakaniem do przodu/tyłu.
- Lepsze wsparcie dla utworów w MEDach.
- Teraz konwertuje także nazwy pecetowych modułów na format amigowy.
- Odtwarzacz sampli w końcu wspiera AHI.
UWAGA: Ta opcja ma jednak trochę błędów! Zdecydowałem się wypuścić tę wersję, gdy nie chciałem odkładać tego w nieskończoność. Proszę o raport o jakichkolwiek dziwnych zachowaniach.

Nowe rzeczy:

- Zaktualizowana polska instrukcja (Tomasz Kępa)
- Nowy skrypt ARexxa CopyList.HiP (Tomasz Kępa)
- Bezúyteczny analizator nie mojego autorstwa. 020+

1.89 Podziękowania i te sprawy..

Podziękowania

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers)

- Dziękuję za PS3M i te sprawy :)

Nico François

- Dziękuję za reqtools.library!

Ron Birk i Per Håkan Sundell

- Dziękuję za zrobienie prawie doskonałej emulacji SIDA.

Ci, którzy mniej lub więcej uczestniczyli w dziele:

Grupa β -testerów, Peter Kunath (Delirium Softdesign), Henryk Richter (Buggs/Defect), Tuomas Lukinmaa (Tumu/BFB Team), Janne Simonen, Marcel Döring, Tomasz Kępa, Jarkko Vatjus-Anttila (Quaid/BFB Team), Marius Sundbakken, Christian Buchner, Alan Guillevic, Valerio Russo, Dominik Deobald, Jose Antonio Diaz, Johan "S.Duvan" Alfredsson, Henrik "Puh" Nilsson

Ikonki:

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

Specjalne podziękowania:

Agust Arni Jonsson (Nemesisl), Mikael Grahn, Jari Karjalainen, Ivan Wheelwright, Jani Kannisto, Thomas Gylfe, Arto Ikola, Tommi Lempinen, Paul Wellstead, Mikko Vartio, Pasi Laaksonen, Alan Guillevic, Armin Pigulla, Mikko Manninen, Seppo Tomperi, Jari Mikkilä, Patrick Becker, P. Koistinen, Juha Laukkanen, Jan Svihus, Gunnar Andersson, Ragnar Fyri, Roman Patzner, Edouardo Gonçalves, Svein Skjæveland, Petri Ala-Louesniemi, Jari Ketola, Olivier Delemotte, Markku Luukkainen, Ralf Neitzel, Janne Jusula, Philippe Bovier, Jouko Tuisku, Luuk van der Duim, Sean Connolly (Odie/Cosine), Johan Rönblom, Dominique Deangeli, Norbert Pfohl, Graham C. Shaw, Josef Andersson, Samppa Rönkä, Juha Virtanen, Jorma Valli, Moku/Assembly Organizing, Wayne Newark, Mikko Uusitalo, Arto Bäckman, James Abrams, Kieron Dunbar, Toni Kettula, Timo Koskinen, Garret McGowan, Christian Knieling, Christer Bjarnemo, Sami Sainio, Lukás Smolej, Morgan Johansson, Øystein Monsen, Otto Vara, Mikael Berglund, Kimmo Lappalainen, Niels de Koning, Juhana Uuttu, Jaakko Oranen, Richard Knight, Peter Mattsson, Heikki Jämsä, Ján Zahurancik, Mikko Rönkkönen, Jani Sarviluoma, Aki Laukkanen, Fredrik Jansson, Manu Pärssinen, Kasse Korhonen, Richard Dötterl, Kimmo Vääriskoski, Timo Savola, Simo Koivukoski, Kimmo Kannala, Anders Nyström, Per-Ivar Gustafsson, Erskin L. Cherry, Esa Etelävuori, Stephen Bridges, Mika Makkonen, Mikko Uutela, Juha-Matti Sironen, Reiner Milke, Brian Jones, Jani Paavilainen, Joachim Jensen, Ole-Morten Varhaug, Luca Rossato, Luigi Fantozzi, Mogens Overbeck, Tatu Lund, Jarmo Piippo, Roberto Bizzarri, Erol Ismael, Sonja & Uwe Maltner, Tommi Saviranta, Jesper S. Pedersen, Roman Soucek, Madd/Cruel & Mustafa/Cruel & Floppy, Jan R. Haugan, Erik Nylund, Luca Diana, Martin David, Joris Piepers, Noel A McAskill, Börje Karlsson, John Rörland, Ferry Schouten.

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

Dziękuję wszystkim, którzy zarejestrowali się, przysłali raporty o błędach

i sugestie!

1.90 O HippoPlayerze

O HippoPlayerze

HippoPlayer został stworzony w Asm-One. Czysty, zoptymalizowany kod źródłowy w assemblerze bez żadnych inkludów ani procedur odgrywających zajmuje 450 kB.

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

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

Kari-Pekka Koljonen
Torikatu 31
FIN-40900 Säynätsalo
Finland

E-mail: kpk@cc.tut.fi
k-p@s2.org

WWW: <http://www.students.tut.fi/~kpk>

IRC: K-P

Telefon dla Finów: 040-5082803 (komórkowy)
014-3742699 (weekendy)

1.91 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? 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 w Twoim imieniu przekazać autorowi wiadomość). Także jeżeli masz jakieś propozycje na lepsze tłumaczenia, napisz list do mnie.

Tomasz Kępa
ul. Stawisińskiego 4f/68

domel@cc.uni.torun.pl (ble, zablokowane)
domel@opty.xlo.torun.pl

87-100 TORUŃ
POLSKA (tia...)

Telefon.. ktoô chce? :) (0-56) 6488-523.

No, to chyba wszystko... ûyczë wszystkim miêej zabawy z HiPen!
