

**ExoticRipper**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> ExoticRipper		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		May 25, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>ExoticRipper</b>	<b>1</b>
1.1	ExoticRipper® V2.29 . . . . .	1
1.2	copyrights . . . . .	2
1.3	introduction . . . . .	2
1.4	distribution . . . . .	3
1.5	registration . . . . .	3
1.6	bugs . . . . .	4
1.7	hints . . . . .	5
1.8	commands . . . . .	5
1.9	a-command . . . . .	6
1.10	o-command . . . . .	6
1.11	h-command . . . . .	7
1.12	help-command . . . . .	7
1.13	i-command . . . . .	7
1.14	m-command . . . . .	7
1.15	c-command . . . . .	7
1.16	r-command . . . . .	8
1.17	d-command . . . . .	8
1.18	w-command . . . . .	8
1.19	wd-command . . . . .	8
1.20	ws-command . . . . .	9
1.21	x-command . . . . .	9
1.22	da-command . . . . .	9
1.23	sb-command . . . . .	9
1.24	cm-command . . . . .	10
1.25	smp-command . . . . .	10
1.26	boot-command . . . . .	11
1.27	f-command . . . . .	11
1.28	mempatch-command . . . . .	12
1.29	eagleplayer® . . . . .	12

---

---

1.30	soundformats	12
1.31	programstart	15
1.32	configuration	15
1.33	contact	16
1.34	greetings	17
1.35	multi	17
1.36	mw	17
1.37	ast	18
1.38	mg	18
1.39	sfx2	18
1.40	bp	18
1.41	dm	19
1.42	dm2	19
1.43	dmu	19
1.44	hip7v	19
1.45	fc13	20
1.46	fc14	20
1.47	hip	20
1.48	jam	20
1.49	med	21
1.50	npx	21
1.51	mkii	21
1.52	ftm	22
1.53	mcmd	22
1.54	vss	22
1.55	ppxx	22
1.56	pp10	23
1.57	sid	23
1.58	sid2	24
1.59	st26	24
1.60	mod	24
1.61	fred	25
1.62	mtp2	25
1.63	p4xx	25
1.64	jp	25
1.65	p50a	26
1.66	gmc	26
1.67	vd	26
1.68	di	27

---

---

1.69 eu	27
1.70 abk	27
1.71 tron	27
1.72 dw	28
1.73 st15	28
1.74 dss	28
1.75 tme	29
1.76 kris	29
1.77 okt	29
1.78 unic	29
1.79 ma	30
1.80 tfmx	30
1.81 mon	30
1.82 coso	31
1.83 syn	31
1.84 sonic	31
1.85 tp23	31
1.86 tp10	32
1.87 stp3	32
1.88 prom	32
1.89 pm40	33
1.90 puma	33
1.91 emod	33
1.92 sfx	33
1.93 pru	34
1.94 pru2	34
1.95 mxtx	34
1.96 aps	35
1.97 ntpk	35
1.98 skyt	35
1.99 ksm	35
1.100synt	36
1.101stp	36
1.102mc	36
1.103sc	37
1.104psf	37
1.105aon	37
1.106history	37

---

# Chapter 1

## ExoticRipper

### 1.1 ExoticRipper® V2.29

INFECT' s

ExoticRipper® 2.29

Programmiert von

René "Turbo" Trolldenier  
und  
Mark "Marley" Leitiger

Einleitung

Copyrights

Vertriebsbedingungen

ProgramStart

Kommandos

Tips

Konfiguration

Soundformate

Bugs

Geschichte

Registrierung

Adressen

Grüße

Diese deutschsprachige Anleitung wurde freundlicherweise von  
Toni Lewerenz, Stralsund aus der englischsprachigen übersetzt.

---

Daher übernehmen die Programm-Autoren keinerlei Verantwortung für etwaige Folgen, die auf Übersetzungsfehler zurückzuführen sind, die Benutzung der deutschen Anleitung ist schlicht auf eigene Gefahr!

## 1.2 copyrights

### COPYRIGHTS

Das ExoticRipper® Packet ist Shareware!

© 1992-95

bei René Trolldenier und Mark Leitiger

Alle Rechte vorbehalten

Schicken sie 15\$ oder 20DM zu einem der  
Autoren  
wenn sie  
dieses Programm oft benutzen. Wenn sie sich registrieren lassen,  
bekommen sie eine  
Registrierte  
Version des Exoticrippers und ihr  
persönliches Key-File.

Kickstart/Workbench 1.2, 1.3, 2.0, 2.1, 3.0, 3.1  
sind Copyright © 1985-1994 Commodore-Amiga, Inc.  
Die Reqtools Library ist © by Nico Francois.  
Die XFD-Master Library ist © by Georg Hoermann.

Achtung! Jede Computermusic ist urheberrechtlich geschützt!  
Sie sind nicht bemächtigt diese öffentlich zu benutzen, zu  
verkaufen, zu verleihen oder aufzuführen, solange keine Er-  
laubnis des Komponisten dazu vorliegt.

## 1.3 introduction

### EINLEITUNG

Dieses Programm entdeckt die meisten Musicformate die es auf dem AMIGA gibt. Module können sowohl im Chip als auch im Fast Speicher gefunden werden. Es können Daten in den Speicher gelesen werden. Zur Zeit können 88 verschiedene Soundformate gefunden werden. Exoticripper arbeitet mit einer CLI ähnlichen Oberfläche. Wenn die Reqtools Library im LIBS: Verzeichniss ist können Daten über ein Filerequester gelesen und geschrieben werden.

ExoticRipper's® läßt Sie hören  
was noch nie jemand vor Ihnen gehört hat.

## 1.4 distribution

### VERTRIEBSBEDINGUNGEN

PD Anbieter können dieses Packet in ihren Sammlungen mit  
aufnehmen wenn folgende Dateien dabei sind:

```
ExoticRipper
ExoticRipper.info
ExoticRipper.020
ExoticRipper.020.info
ExoticGUI
ExoticGUI.info
ExoticGUI.020
ExoticGUI.020.info
S/Exotic.config
L/Keyfile.readme
L/Keyfile.Deutsch.readme
DOC/ExoticGUI.Guide
    DOC/ExoticRipper.Guide
    DOC/ExoticRipper.RegForm
DOC/ExoticGUI.Deutsch.Guide
DOC/ExoticRipper.Deutsch.Guide
DOC/ExoticRipper.Deutsch.RegForm
DOC/ExoticRipper.ModList
DOC/EaglePlayers.batch
LIBS/ReqTools.library
LIBS/ReqTools13.library
LIBS/XFDmaster.library
LIBS/XFD/#? (mehrere Decruncher für die master library!)
```

Die neueste ExoticRipper® Version ist meist im AmiNet  
und FuNet zu bekommen.

## 1.5 registration

### REGISTRIERUNG

Schicken sie 15\$ oder 20DM plus eine Disk zu einem der  
Autoren

Deutsche User bitte noch 1DM Porto. Mit ihrem persönlichen  
Key-File bekommen sie die neuste Version des Exoticrippers  
und eine 020 Version die natürlich eine Turbokarte braucht.  
Leute aus anderen Ländern als Deutschland müssen immer 15\$



oder 20DM bar oder als EuroScheck an einen der Autoren schicken. Andere Währungen können wir leider nicht annehmen.

Für ein Update des ExoticRippers müssen sie nur eine Disk und 1DM Porto schicken.

Mal so nebenbei: wenn das Key-File nicht im L: ist werden einige Funktionen gesperrt.

Zur Registrierung benutzen sie bitte die  
EXOTICRIPPER REGISTRIERKARTE . Danke.

## 1.6 bugs

### KNOWN BUGS

(Hier hat der liebe Toni leider die Übersetzung vergessen, und ich habe keine Lust auf Deutsch... marley)

The ExoticRipper® will probably not operate correctly with an 68040 processor running with CopyBackCache under KickStart1.3. The maximum size of a range to scan for modules is 33.5 MByte. If the actual range is greater the percentage display will be scrambled. (But try to rip in a range of 33.5 MByte-you should have a lot of time!!!)

Actually there may occur enforcer hits especially when ExoticRipper® is scanning nonallocated memory. However there is NO illegal write done at any address.

This is no bug: either when ExoticRipper® shall be quit, new file(s) shall be read or the DA-command is used any free'd memory will be cleared, it may take some time on a lot of KBs. Although we're working hard to make just real modules detected by ExoticRipper® there cannot be a guarantee that everything you will find using it is really a soundmodule. Vice versa it might be that some module is not detected, too. Mostly this is due to the module itself. Somebody has scrambled the module's structure or changed the replayer or there are data missing to calculate the right module size. However these are very rare cases, be sure. For more information on this read the description of all detectable

Soundformats

If autodecrunching is activated there is a plus of 4 bytes to the loadbuffer in single file mode. I.e. if there is a file which has the size of 30713 bytes and which is not really packed the ripper says: buffersize 30718 while loading. This is for safety only, just in case the file was to be decrunched. Without autodecrunching disabled the buffersize would be 30714, i.e. an even size, a.s.o. with multifilemode.

Some decrunchers (esp. Imploder) need huge buffers to depack. Using XFDmaster-library this buffer is attached to the real depacked data, that's why the decrunched filesize itself is often a little bit shorter than the decrunched data buffer exotic ripper receives from the library. Of course you could copy the real data to another buffer and free the old one, but

memory is dear.  
 THIS IS NOT A VIRUS:  
 During file loading, with autodecrunching, the Exec-function AllocMem is patched. It does no harm to any other program than ExoticRipper itself, just for decrunching purposes.

## 1.7 hints

Tip No.1:

BEISPIEL:

WIE RIPPE ICH DIE MUSIC VOM JORMAS'HC01 INTRO:

Es ist ein Player60a Modul in diesem Intro, mit externen Sampledaten.

- starten sie ihr System ohne startup-sequence
- starten sie den ExoticRipper®
- Geben sie

MEMPATCH C

ein

- wechseln sie zum DOS-Fenster (Linke AMIGA + M Taste )
- geben sie den Intronamen ein
- verlassen sie das intro durch Mausdruck
- wechseln sie zum Exoticripper
- geben sie

H 35

ein

...

- geben sie

SMP 35

ein

...

- speichern sie Moduledaten und Samples mit

WD

und

WS

## 1.8 commands

KOMMANDOS

Suchen nach Modulen:

H

Weiter suchen:

C

Setze Suchbereich:

A

Lese Datei(en) :

R

Lese Disk:

```

D      Speicher Module/Memory:
W      Speicher Songdaten:
WD     Speicher Sampledaten:
WS     Suche nach Sampledaten:
SMP    Lösche Memory:
CM     Gib Memory frei:
DA     Verschiebe Puffer:
SB     Zeige Memory:
M      Install Exotic-Boot:
BOOT   Finde etwas:
F      Information:
I      Setze Original:
O      Zeige Hilfe:
?/HELP Install MemoryPatcher:
MEMPATCH

```

## 1.9 a-command

### A-KOMMANDO

Dieses Kommando setzt den Suchbereich für das  
 Hunt  
 Kommando.

A 40000 60000 setzt den Suchbereich zu \$40000-\$60000.  
 Das C oder F Kommando setzt den Suchbereich in den Chip oder  
 Fast Speicher.

## 1.10 o-command

### O-KOMMANDO

Dieses Kommando setzt die Originaladresse.

Wenn sie eine Datei gelesen haben und ein Modul mit externen  
 Sampledaten gefunden wird geben sie vor dem  
 SMP-Kommando

"O 100" ein. Die Samples sollten dann immer gefunden ↔  
 werden.

## 1.11 h-command

### H-KOMMANDO

Das wichtigste Kommando von allen. Es startet die Suche nach allen bekannten Soundformaten . Wenn ein Modul gefunden wurde, wird die Länge ,das Soundformat, falls nötig die Länge der Samples und wenn vorhanden der Songname angegeben. Die Suche kann durch die ESC TASTE abgebrochen werden. Zum weitersuchen sehen sie sich das C-Kommando an.

## 1.12 help-command

### HELP-KOMMANDO

Zeigt alle verfügbaren Kommandos.

## 1.13 i-command

### I-KOMMANDO

Zeigt alle Soundformate an die vom Exoticripper gefunden werden können und ein kleinen Text über den Exoticripper.

## 1.14 m-command

### M-KOMMANDO

Zeigt den Speicher ab der Startadresse des Suchbereiches an. Es kann aber auch die Adresse die angezeigt werden soll eigegeben werden.

## 1.15 c-command

### C-KOMMANDO

Sucht weiter nach Modulen nachdem entweder die Suche abgebrochen oder ein Modul gefunden wurde. Achtung ! Das aktuelle Modul geht verloren !!

---

## 1.16 r-command

### R-KOMMANDO

Liest eine Datei in den Speicher. Wenn die ReqTools-library sich in LIBS: befindet wird ein Fenster geöffnet in dem die Datei angewählt werden kann. Ist in der

Konfiguration

"AUTODECRUNCH=YES" so wird die Datei, falls möglich, ←  
entpackt.

Hierbei greift der Exoticripper auf die  
XFDmaster library

Wird dem R noch eine Adresse angegeben so wird die Datei ab dieser Adresse geladen. Wird die Adresse nicht angegeben, sucht sich der Exoticripper eine unbenutzte Adresse (meistens im Fast)

## 1.17 d-command

### D-KOMMANDO

Liest eine Diskette in den Speicher.

Beispiel: "D 0 440" liest eine Diskette von Block 0 bis Block 440

Soll eine ganze Diskette in den Speicher gelesen werden reicht "D".

## 1.18 w-command

### W-KOMMANDO

Wurde ein Modul gefunden so kann es durch dieses Kommando gespeichert werden. Der Exoticripper setzt automatisch ein Präfix vor den Songnamen (Je nach Soundformat).

Mit dem W-Kommando kann aber auch ein Speicherabschnitt gespeichert werden. Macht sich hervoragent wenn sie z.B.: ein Demo entpacken wollen aber nicht den Packer dafür haben.

Einfach einlesen, wird entpackt, und dann einfach den angegebenen Speicherbereich abspeichern. Klasse oder nicht ?

Beispiel: W 200000 400000 speichert von \$200000-\$400000.

Sehen sie auch

WD-Kommando

und

WS-Kommando

## 1.19 wd-command

## WD-KOMMANDO

Speichert nur die Songdaten. Wird gebraucht wenn externe  
Sampledaten vorhanden sind. Wollen sie das ganze Modul  
speichern benutzen sie das

W-Kommando

.

Aber es ist nicht garantiert das die Sampledaten hinter den  
songdaten sind. Wenn sie sichergehen wollen benutzen sie  
das

WS-Kommando

.

## 1.20 ws-command

## WS-KOMMANDO

Speichert die Sampledaten auf die Disk. Brauchbar wenn die  
Sampledaten nicht hinter den Songdaten sind. Benutzen sie  
vorher das

SMP-Kommando

.

## 1.21 x-command

## X-KOMMANDO

Wir haben keine Ahnung wofür dieser Befehl ist....

## 1.22 da-command

## DA-KOMMANDO

Ist eine Datei in den Speicher gelesen worden oder wurden  
Songdaten oder Sampledaten gefunden können diese durch DA  
aus dem Speicher gelöscht werden.  
Der vorher belegte Speicherplatz wird dann wieder freigegeben.

## 1.23 sb-command

## SB-COMMAND

SB kopiert alle Bytes von einem Zugewiesenen Puffer zu einer  
höherin Position. Es geht nicht wenn bereits ein Modul  
gefunden und abgespielt wurde.

---

## 1.24 cm-command

### CM-KOMMANDO

CM löscht den gesamten freien Speicherbereich. Bevor sie den AMIGA neu starten ist dies angebracht da dann schneller nach Modulen gesucht werden kann.

## 1.25 smp-command

### SMP-KOMMANDO

Dieses Kommando braucht man wenn ein Modul externe Sampledaten hat. (

VectorDean  
). Hier wird dann die genaue Samplelänge berechnet. ExoticRipper@ sagt ihnen wenn sie SMP benutzen sollen

-

VectorDean  
(37):  
o hat immer externe Samples  
o Sampledaten können selber gefunden  
werden, dann aber ohne  
Längenberechnung.

-

Player5 0a and 6.0a  
(35):  
o hat nur manchmal externe Samples

-

Old JasonPage  
(2f):  
o hat immer externe Samples  
o Sampledaten können selber gefunden  
werden, mit Längenberechnung

-

TFMX  
(18):  
o hat immer externe Samples

-

StarTrekkerAM  
(17):  
o hat immer externe Synth-Instrumente  
o Sampledaten können selber gefunden  
werden, Länge immer 8336 Bytes

-

Promizer4.0  
(3a):  
o hat nur manchmal externe Samples

- - Player4.xx  
(2e):
    - o hat nur manchmal externe Samples
- - Hippel COSO  
(1e):
    - o hat nur manchmal externe Samples
- - TrackerPacker3.1  
(3f):
    - o hat nur manchmal externe Samples

Das SMP Kommando braucht immer ein Argument, die Modulnummer.  
Lesen sie dazu auch  
I Kommando  
. SMP kann nicht abgebrochen  
werden.(geht aber ganz fix) Zum absoeichern der gefundenen  
Samples benutzen sie  
WS  
.

## 1.26 boot-command

### BOOT-KOMMANDO

Dieses Kommando ist für sie nicht interessant.Sie können ein  
Actionreplay dafür benutzen.Es kopiert beim booten CHIP zu  
Fast.

nur 1MB Chipmem: o 512KB Chip wird zu 512KB Fast gewandelt  
nur 2MB chipmem: o 1MB Chip wird zu 1MB Fast gewandelt

## 1.27 f-command

### F-KOMMANDO

Dieses Kommando findet einen ASCII Text. Vergessen sie nie  
das " " .Wurde der Text gefunden wird die Adresse angezeigt  
und sie können sich die Adresse durch

M

anzeigen lassen.

Wenn sie weitersuchen wollen geben sie einfach F ein.

Beispiel: F "Testsong"



## 1.28 mempatch-command

### MEMPATCH-COMMAND

Dieses Kommando wechselt zu dem angegebenen Speicher.  
Beispiel: Mempatch C wechselt zum Chip-Speicher.  
Dieses Kommando ist gut wenn man externe Samples von  
Intro rippen will. Sehen sie dazu auch  
Tips  
.

## 1.29 eagleplayer®

### WERBUNG

Die meisten Module die der Exoticripper findet können mit  
dem Eagleplayer abgespielt werden. Wenn sie wenig Speicher  
oder einen langsamen Rechner haben benutzen sie den  
Delitracker1.x.  
(DeliTracker2.x® + DeliWizard® sind großartig geeignet zum  
abspielen von ProTracker ähnlichen Formaten.)

## 1.30 soundformats

### AUFFINDBARE SOUNDFORMATE

00: Multisearch Mode  
01: BPSoundMon2.0-3.0  
02: DeltaMusic2.0  
03: Digital Mugician  
04: Jochen Hippel 7Voices  
05: FutureComposer 1.3  
06: FutureComposer 1.4  
07: Jochen Hippel  
08: JamCrackerPro  
09: MED/OctaMED1.x-5.0  
0a: MarkII Sound System  
0b: SoundTrackerPro3.0

---

---

0c: NoisePacker1.0-3.0

0d: Promizer1.0-2.0

0e: ProPack2.1-3.0/CRB-Pack./ModProt.1.0

0f: ProRunner1.0

10: Quadra Composer

11: Puma Tracker

12: Sonic Arranger (PC)

13: Sound FX1.3

14: SIDmon 1.0

15: SIDmon 2.0

16: SoundTracker2.6/ICE-Tracker1.x

17: ProTracker & similars

18: The Final Musicsystem eXtended (TFMX)

19: Digital Sound Studio (DSS)

1a: The Musical Enlightenment (TME)

1b: Maniacs Of Noise

1c: Chip-tracker (KRIS)

1d: Oktalyzer1.x

1e: Hippel-COSO

1f: Fred

20: UNIC-Tracker1 & 2

21: MusicAssembler

22: ProRunner2.0

23: David Whittaker/J.C.Brooks

24: Synthesis/InStereo!

25: Martin Walker/Activision Pro

26: Actionamics Sound Tool V0.1

27: Morten Grouleff's Music Editor V0.9

---

---

28: SoundControl  
29: Sound FX2.0  
2a: Old SoundTracker  
2b: DeltaMusic1.0  
2c: ProPacker1.0  
2d: Tronic Tracker  
2e: The Player 4.xx  
2f: Old Jason Page  
30: Face The Music  
31: MaxTrax 1.x  
32: AProSys  
33: MajorTomPlayer V2  
34: NoiseTracker (Packed)  
35: The Player 5.0A - 6.1A  
36: Game Music Creator  
37: VectorDean  
38: Digital Illusions  
39: EurekaPacker  
3a: Promizer4.0  
3b: AMOS-Basic Konverter  
3c: SKYT-Packer  
3d: MCMD  
3e: Voodoo Supreme Synthesizer  
3f: Tracker Packer 2.0 - 3.1  
40: SynTracker  
41: Kefrens Sound Machine  
42: Tracker Packer 1.0  
43: StarTrekker (Packed)  
44: Mark Cooksey

---

45: Profiteam Soundfactory

46: Art Of Noise Tracker

## 1.31 programstart

### PROGRAMSTART

Vor dem Start muß die

Reqtools Library  
nach LIBS: kopiert werden.

Die

exotic.config  
solte auch im S: vorhanden sein.

Es muß die

XFDmaster library  
und die slave libraries  
nach LIBS: und LIBS:XFD/ kopiert werden. Wenn nicht sieht es mit  
dem entpacken mal schlecht aus.

Sie können den Exoticripper über CLI und Workbench starten. Der  
Exoticripper läuft auf allen Amigas mit mindestens Kick1.3

## 1.32 configuration

### CONFIGURATION

Die Konfiguration ist nicht unbedingt notwendig aber es macht sich  
besser. Sie muss nach S: kopiert werden.

Hier ist eine Erklärung aller Funktionen:

MODULESKIP=YES

- Dieser Befehl läst den ExoticRipper® erst nach den Songdaten  
weilersuchen indem mann C anwendet.
- mit NO sucht der Exoticripper gleich in der nächsten Adresse  
nach Modulen.

AUTODECRUNCH=YES

- Der ExoticRipper® entpackt mit hilfe der  
XFDmaster library  
und den Slaves die Dateien die eingelesen werden.
- Wenn NO eingegeben wird entpackt der Exoticripper die Dateien  
logischerweise nicht.

DEFDIR="DH3:modules/"

---

- setzt das Verzeichniss das beim öffnen eines Fensters als erstes angesprochen werden soll.

WINDOW=0,20,800,580

- Setzt Fenstergröße und Position

FONT="topaz",8

- es können verschieden Fonts benutzt werden. Die Fonts dürfen aber nicht größer als 5 x 99 sein.

OVERWRITE=NO

- öffnet vor dem Überschreiben einer Datei ein Sicherheitsfenster
  - wenn YES eingegeben wird wird die Datei einfach überschrieben.

REFRATE=5

- Zeit die zum Actualisieren der Adresse gebraucht wird.
- setzten sie 20 wenn ein 68000 Processor installiert ist.

VIEWPROC=YES

- Zeigt die Actuelle Prozentzahl an

COMMENT=NO

- Wird beim abspeichern ein Kommentar gesetzt (ExoticRipper x.xx by.)
- nur für registrierte User.

## 1.33 contact

### ADRESSEN

Für einen Kontakt mit den Autoren schreiben sie an:

Mark Leitiger  
Freiherr-vom-Stein-Strasse 12  
D-39108 Magdeburg  
F.R.Germany  
E-mail: marley@csmd.cs.tu-magdeburg.de

René Trolldenier

---

Astonstrasse 43  
D-39116 Magdeburg  
F.R.Germany

Benutzer in Malta schreiben an:

Stephen Mifsud  
"Gardenia"  
Triq Il-Batterija  
Qormi (QRM 09)  
Malta

## 1.34 greetings

GRÜßE

Grüße und Danksagungen gehen an:

Twice/Lego für das alles übertreffende Art Of Noise Projekt  
Digit/Delite für sein "Ripping Tutorial"  
Gryzor für den ProWizard  
Defect für den Eagleplayer  
Delirium für den DeliTracker  
KIWI/Effect für den Perverter  
Nicholas Clarke für seine arbeit an System Freezers  
Christian Marz für seinen vielen Module  
Toni Lewerenz für seine deutsche Übersetzung der Anleitung.

## 1.35 multi

« MultiSearch Mode »

- 'H 00' sucht nach allen bekannten Modulen

## 1.36 mw

« Activision Pro »

- Soundsystem das eine Menge von Hybrid Effects benutzt
  - Subsongs sind möglich
- geschrieben von Martint Walker? /1986-93?
- Besonderheiten: Abspieler immer vorne
  - Abspielcode total wild und ungeordnet
  - dieses Soundsystem ist eines der ekligsten die wir kennen
  - meistens in alten Activision Spielen gefunden
- Aufspürung: Verdammt schwer

- Längenberechnung: Verdammt schwer

### 1.37 ast

« Actionamics Sound Tool V0.1»

- Sampleunterstütztes Soundsystem mit hybrid (& Synth?) Effects
  - Subsongs sind möglich
- geschrieben von Michael Kleps /1992?
- Besonderheiten: Wir brachen mehr Module
  
- Aufspürung : leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

### 1.38 mg

« musicprogram by Morten Grouleff V0.9 »

- Schönes Soundsystem welches eine Menge an echten Synth Exffects benutzt
  - geschrieben von Morten Grouleff /1990
- Besonderheiten: Abspieler immer vorne
  - über 255 Instrumente (Wave und FX)
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

### 1.39 sfx2

« SoundFX2.0 »

- Soundtracker Clone das extra Kommandos benutzt
- ©1990 Linel Software
- Besonderheiten: das gleiche wie SoundFX1.3
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

### 1.40 bp

---

« BP SoundMon 2.0-3.0 »

- Soundsystem das eine Menge an echten Synth Effects benutzt
  - geschrieben von Brain Postma /1990-93?
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.41 dm

« DeltaMusic 1.0 »

- echtes Synth. Soundsystem
  - geschrieben von Bent Nielsen ©1988?
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.42 dm2

« DeltaMusic 2.0 »

- echtes Synth. Soundsystem mit echten C64 Instrumenten
  - geschrieben von Bent Nielsen ©1990
- Besonderheiten : Abspieler immer vorne
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.43 dmu

« Digital Mugician »

- echtes Synth. Soundsystem
  - ©1990 Thalamus Software
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.44 hip7v

---



« Hippel 7 Voices »

- 7 Kannal Soundsystem
  - ©1991 Jochen Hippel
- Besonderheiten : meisten Abspieler immer vorne
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.45 fc13

« Future Composer 1.3 »

- Soundsystem mit vielen Synth Effects
  - geschrieben von Superzero/Superions /1988-9
- Besonderheiten : FC1.3 und FC1.0 sind identische Moduleformate
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.46 fc14

« Future Composer 1.4 »

- Soundsystem mit vielen Synth Effects
  - geschrieben von Superzero/Superions /1989-90
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.47 hip

« Hippel Soundsystem »

- Soundsystem mit vielen Synth. Effects
  - geschrieben von Jochen Hippel ©1988-90
- Besonderheiten: Abspieler vorne
- Aufspürung: schöne Arbeit
- Längenberechnung: harte Arbeit

## 1.48 jam

---

« JamCracker »

- echtes Synth. Soundsystem mit Sample Unterordnung
- geschrieben von Xag/Betrayal /1990-91
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.49 med

« MED1.x-5.0 »

Ausgebautes

ProTracker

Konzept, aber mit Synth. Effects

- geschrieben von Teijo Kinnunen /1990-94
- Besonderheiten: Alle Formate (MMD0/MMD1/MMD2) werden 100% gerippt  
Wir brauchen noch Abspiel-Sources
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.50 npx

« NoisePacker1.0/2.0/3.0»

- 3  
ProTracker  
Packer Modulformate
- NP1.0 war eine der ersten ProTracker Packer
- geschrieben von Twins of Phenomena
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.51 mkii

« Mark II Soundsystem »

- Soundsystem mit echten Synth. Effects
  - vo MarkII/Quadlite ©1988-89 CACHET
  - Besonderheiten: 52! Instruments/Samples
  - Aufspürung: leicht
  - Längenberechnung: harte Arbeit
-

## 1.52 ftm

« Face The Music »

- 8 Kanal Soundsystem
- geschrieben von J.Schmidt ©1991 MAXON
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.53 mcmd

« MCMD »

- ein ProTracker clone
- Besonderheiten: Subsongs möglich, gepacktes Format
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.54 vss

« Voodoo Supreme Synthesizer »

- eines der bekanntestes Amiga Synth. Soundsystem
- by Thomas Partl /Voodoo Software ©1993
- Besonderheiten: Subsongs möglich
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.55 ppxx

« CRB-/ProPacker2.0-3.0/Module Protector1.0 »

- 5! verschiedene Formate in einem Ripmodus
- 1)
  - Cryptoburners
  - ProTracker Packer:
  - bekannt als 'Crunched Module Player'
  - geschrieben von Heatseeker/CRB in 1991

- Aufspürung: teuer
- Längenberechnung: schöne Arbeit

2)

- ProPacker2.0+:
- ein
  - ProTracker
  - Modulpacker
- von Estrup/StaticBytes /1991-94

- Aufspürung: teuer
- Längenberechnung: leicht

3)

- Module Protector1.0:
- fast das gleichwie der CRB-Packer, aber effizienter
- schreiben von: ???

- Aufspürung: teuer
- Längenberechnung: leicht

## 1.56 pp10

« ProPacker1.0 »

- einer der ersten
  - ProTracker
  - Modulpacker
- schreiben von Azatoth/Phenomena /1990
- Besonderheiten: Songdaten hinter Sampledaten
- die richtige Modullänge ist sehr wichtig
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.57 sid

« SidMon 1.0 »

- ein Synth. Soundsystem
  - schreiben von Reiner van Vliet /1988
  - Besonderheiten: Abspieler immer vorne
  - Aufspürung: leicht
  - Längenberechnung: harte Arbeit
-

## 1.58 sid2

« SidMon 2.0 »

- ein Synth. Soundsystem
- geschrieben von Michael Kleps /1989?
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.59 st26

« SoundTracker 2.6 / IceTracker 1.x »

1) SoundTracker2.6

- ein leicht modifizierter SoundTracker clone
- Besonderheiten: ein  
    old SoundTracker  
    mit  
        31 Samples
- geschrieben von MnemoTroN/Spreadpoint /1989?
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

2) IceTracker 1.x

- einfach eine schlechte Kopie des SoundTracker2.6
  - geschrieben von IcePic /1992
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.60 mod

« Protracker & ähnliche »

1) Protracker

- meist benutztes Soundsystem auf dem Amiga
  - geschrieben von Lars 'Zap' Hamre ©1990?
- Besonderheiten: 31 Samples/127 Patterns einsetzbar
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

2) Protracker-ähnliche

- wir meinen 'Trackers' wie Wantonpacker etc.
- einfach all 'CLONES' vom Protracker, da  
keine neuen Kommandos, Effects etc.  
(NoiseTracker hat nur eine Untermenge davon)

Zum Beispiel:

Sound-, Star-, Noisetracker, NoiseRunner, PolkaPacker, WantonPacker,

---

ModuleProtector2.0

## 1.61 fred

« Fred »

- ein echtzeit Synth. Soundsystem
  - geschrieben von JC & Fred(eric Hahn) /1990
- Besonderheiten: Abspieler vorne
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: harte Arbeit

## 1.62 mtp2

« Major Tom Player V2.0 »

- C64 ähnliches Synth. Soundsystem
- geschrieben von Major Tom von Classified /1992
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.63 p4xx

« The Player 4.xx »

- 3 verschiedene Systeme: Player4.0a, Player4.0b, Player4.1a
- ein sehr guter
  - ProTracker
  - Modulepacker
- geschrieben von Jaarno Paananen /SaharaSurfers /1992-93
- aber alle die gleiche Samplestruktur
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.64 jp

« Old Jason Page »

- Soundsystem mit Synth. Effects
-

- schreiben von Jason Page ©1988?
- Besonderheiten: externe Sampledaten
  - Aufspürung: Schöne Arbeit
- Längenberechnung: Schöne Arbeit
- Wenn sie ein Abspielcode für den Eagleplayplayer oder Delitracker an uns schicken werden sie für den Exoticripper registriert ohne die Sharewaregebühr zahlen zu müssen !!!

## 1.65 p50a

« The Player 5.0A - 6.1A »

- der beste
  - ProTracker
  - Modulpacker
- schreiben von Jaarno Paananen /SaharaSurfers /1993-94
- beide Player mit fast der gleichen Datastructure
- Besonderheiten: player60a gepackte Sampledaten benutzen
- Aufspürung: harte Arbeit
- Längenberechnung: leicht

## 1.66 gmc

« Game Music Creator »

- SoundTracker clone
- schreiben von Andreas Tadic/©1989?
- Aufspürung: schöne Arbeit (99.9%)
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.67 vd

« VectorDean »

- excellentes Soundformat mit hybrid Effects
  - Subsongs möglich
  - schreiben von Andi Smithers/VectorDean & Richard Joseph/©1990?
  - Besonderheiten: meistens von Richard Joseph benutzt
  - Aufspürung: leicht
  - Längenberechnung: schöne Arbeit
-

## 1.68 di

« Digital Illusions player »

- wieder ein  
    ProTracker  
    Packer
- schreiben von Digital Illusions/TSL in 1991
- Aufspürung:      schöne Arbeit
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.69 eu

« EUREKA packer »

- und schonwieder ein  
    ProTracker  
    Packer
- schreiben von ???
- Aufspürung:      schöne Arbeit
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.70 abk

« AMOS Basic Konverter »

- Konverter für  
    ProTracker  
    /SoundTracker/Game Music Creator
- nur für AMOS Programme verwendet
- Besonderheiten: einfach ein besonderes Format für AMOS Basic  
    gepacktes Format
- schreiben von ???
- Aufspürung:      leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.71 tron

« TronicTracker »

---



- Soundformat mit echtzeit Synth. Effects
- geschreiben von Tronic/??? ©1990?
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.72 dw

« David Whittaker Soundsystem / J.C.Brooke Soundsystem »

1)

- David Whittaker Format:
- Soundsystem mit Synth. Effects
- geschreiben von David Whittaker ©1987-9x?
- Besonderheiten: nur von D.W. benutzt
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: harte Arbeit

2)

- J.C.Brooke Format:
- absolut ein David Whittaker clone !
- geschreiben von J.C.Brooke 1988
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: harte Arbeit

## 1.73 st15

« Old Soundtracker »

- Soundsystem im modular format
- geschreiben von Karsten Obarski ©1988
- Besonderheiten: max. 15 Samples benutzbar  
der Vater von ALLEN heutigen \*trackers  
95% aller existierende Module werden gefunden
  
- Aufspürung: schöne Arbeit
- Längenberechnung: leicht

## 1.74 dss

« Digital Sound Studio »

- ProTracker  
clone
- © GVP 1991-93

- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.75 tme

« The Musical Enlightenment »

- - ProTracker
  - clone
- geschrieben von N.J. Luuring jr.
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.76 kris

« KRIS-Tracker (ChipTracker) »

- - ProTracker
  - clone
- geschrieben von KRIS / Matthew '4-mat' Simmonds
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.77 okt

« Oktalyzer »

- 8 Kannal Soundsystem
- geschrieben von Armin Sander ©1989-92 Media GmbH
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.78 unic

---

---

« UNIC-Tracker1 and UNIC-Tracker2 »

- - ProTracker
  - clone , aber benutzt kleinere
  - patterndaten
- geschrieben von Laxity/Kefrens 1991-93
- Besonderheiten: 2 nahezu gleiche Formate:
  
- Aufspürung: schöne Arbeit
- Längenberechnung: leicht

## 1.79 ma

« Music Assembler »

- ein sehr C64 ähnliches Synth. Soundsystem
- geschrieben von Oscar Giesen & Marco Swagerman /1989
- Besonderheiten: Abspieler vorne
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.80 tfmx

« TFMX1.5/Professional2.x/7V »

- Soundsystem mit Synth. Effects
- geschrieben von Chris Hülsbeck ©1989-94
- Besonderheiten: externe Sampledaten
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: harte Arbeit

## 1.81 mon

« Maniacs of Noise »

- großartige Kombination von Samplebasierenden und Synth. Soundeffects.
  - geschrieben von Charles Deenen /1990
  - Besonderheiten: Abspieler vorne
  
  - Aufspürung: leicht
  - Längenberechnung: harte Arbeit
-

## 1.82 coso

« Hippel-COSO »

- ein Samplebasierendes Soundsystem mit Synth. Effects
- geschrieben von Jochen Hippel ©1989-92
- Besonderheiten: externe Sampledaten
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.83 syn

« InStereo! / Synthesis V4.x »

- Sonic Arranger clone
- InStereo! geschrieben von Hans Bergstedt
- Synthesis V4.x ©1990 Braintrace Design
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.84 sonic

« Sonic Arranger »

- Sample und Synth. Effects benutzendes Soundsystem
- ©1991-93 Braintrace Design
- Besonderheiten: Abspieler meistens vorne
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.85 tp23

« Tracker Packer 2.0 - 3.1 »

- ProTracker  
Packer
  - Nachfolger des  
Tracker Packer 1.0  
- © 1993-94 Crazy Crack /ex-MEXX und COMPLEX
  - Besonderheiten: externe Sampledaten
  
  - Aufspürung: schöne Arbeit
-

- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.86 tp10

« Tracker Packer 1.0 »

- - ProTracker
  - Packer
- Vorläufer des
  - Tracker Packer 2.0 - 3.1
  - Nachfolger des Tracker Packer 1.0
- © 1991-92 Crazy Crack /MEXX
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.87 stp3

« SoundTrackerPro3.0 »

- SoundTracker clone,
- geschrieben von: Marco ???/
- Besonderheiten: Abspieler gesucht
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht (98% :-)

## 1.88 prom

« Promizer1.0 - 2.0 »

- - ProTracker
    - Packer
  - geschrieben von: Frank Huelmann ©1992-93
  - Besonderheiten: Abspieler vor den Modulen
  - Aufspürung: leicht
  - Längenberechnung: leicht
-

## 1.89 pm40

« Promizer4.0 »

- - ProTracker
  - Packer
- geschrieben von: Frank Huelsmann ©1994
- Besonderheiten: externe Samples
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.90 puma

« PumaTracker1.0 »

- - FutureComposer
  - clone
- ©1991 AGILE
- Besonderheiten: haben wir vom Spiel "Toki"
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.91 emod

« QuadraComposer1.0-2.0 »

- ähnliches
  - ProTracker
  - Format
- ©1993-94 Bo Lincoln /Eternal
- Besonderheiten: über 254 Samples
  - flexible patternlänge
  
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.92 sfx

---

« SoundFX1.3 »

- old SoundTracker  
clone mit extra Kommandos
- ©1989 Line1 Software
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

### 1.93 pru

« ProRunner1.0 »

- ProTracker  
Optimierer
- ©1991 Cosmos/Sanity
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

### 1.94 pru2

« ProRunner2.0 »

- ein anderer  
ProTracker  
Optimierer/Packer
- ©1992 Cosmos/Sanity
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

### 1.95 mxtx

« MaxTrax 1.0 »

- Samplebasierendes Soundsystem
  - Subsongs möglich
- geschrieben von TM Music Software: ©1992 Sylvan Technical Arts
- Besonderheiten: eine Menge an Subsongs

- Aufspürung: leicht
- Aufspürung: schöne Arbeit

## 1.96 aps

« AProSys »

- Soundformat mit einer Menge an echtzeit Synth. Effects
- ©1989,1990 von Petter A. Urkedal
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.97 ntpk

« NoiseTracker (Packed) »

- gepacktes NoiseTracker Format
- ©1990 von United Forces
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.98 skyt

« SKYT packer »

- ein ProTracker Packer
- geschrieben von Drifters/???
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.99 ksm

« Kefrens Sound Machine »

- definitiv der erste Modulpacker überhaupt
  - ©1989 von Razmo/Kefrens
  - Besonderheiten:
-



old SoundTracker  
Packer  
gute Songdaten Packrate

- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.100 synt

« SynTracker »

- geclonter  
ProTracker  
- ©1992 ? von ???
- Besonderheiten: 32 (nicht 31) samples
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.101 stpk

« StarTrekker(Packed) »

- gepacktes StarTrekker Format
- © ???
- Aufspürung: schöne Arbeit
- Längenberechnung: leicht

## 1.102 mc

« Mark Cooksey »

- samplebasierendes Soundsystem
  - Subsongs in Massen
  - © Mark Cooksey 1987-8 ?
  - Aufspürung: leicht
  - Längenberechnung: nicht so leicht
-

## 1.103 sc

« SoundControl »

- ein sehr flexibles Soundformat  
(leicht ähnlich zu  
TFMX  
)
- synthetische Effekte sind möglich
- Besonderheiten: alles durch 256 begrenzt  
(Sample-, Pattern-, Makroanzahl)
- geschrieben von Holger Gehrman /1990?
- Aufspürung: nicht ganz einfach
- Längenberechnung: schöne Arbeit

## 1.104 psf

« Profiteam-Soundfactory »

- sowohl samplebasiertes als auch echtzeit-  
synthesiertes Soundsystem
- Besonderheit: max. 16 Subsongs
- geschrieben vom Profiteam? /1988-89?
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.105 aon

« Art Of Noise Tracker »

- sowohl samplebasiertes als auch "echtzeit"-  
synthesiertes Soundsystem
- voll Protracker-Moduleformat/-editorkompatibel
- FM-Synthese erzeugt Sampledaten für Modul  
(echt schöne Chipsounds oder C64-Musik machbar!)
- Besonderheit: flexible Stimmenzahl (bis zu 8)
- ©1995 by Bastian Spiegel (Twice/Lego)
- Musiker sollten mal Die Werbung lesen
- Aufspürung: leicht
- Längenberechnung: leicht

## 1.106 history

GESCHICHTE

---

Änderungen von V3.0B zu V3.0C (15-Jan-95):

sortiert nach Wichtigkeit:

- o GUI:
  - möglicherweise neue Bugs
  - neues Logo
  - spezielle 68020-Version
  - neuer Knopf "Always" im Format-Selektor-Fenster, soll nerviges Aufklappen desselben verhindern in Ripmodi SINGLE,CUST1-4
  - neue Tooltypes: (Anwendungsbeispiele)
    - FONT=Siesta,11 ... kein Kommentar
    - MODE=CUST1|always ... läßt das GUI den Ripmodus auf CUST1 setzen und unterdrückt weiterhin das Aufklappen des Format-Selektors
- o CON: (V2.29)
  - neue erkennbare Formate/Änderungen:
    - sicherere FutureComposer1.3 Erkennung
    - sicherere SoundTracker2.6 Erkennung (jetzt auch IceTracker1.x)
    - sicherere TrackerPacker2.0-3.x Erkennung
    - neu: Profiteam-Soundfactory
    - neu: Art Of Noise Tracker (wirklich super! ->Die Werbung)
    - neu: PolkaPacker (im Protracker-Ripmodus Nr.17)

Änderungen von V3.0B zu V3.0C (15-Jan-95):

- o GUI-version(V3.0C):
  - großer bug mit dem ripstart/-end und origin Knopf entfernt
- o CON-version(V2.28):
  - neues Format 'Mark Cooksey' aufgenommen
  - VectorDean Aufspürung erneuert
  - ThePlayer6.1A Aufspürung geprüft

Änderungen von V2.26F zu V3.0B (auf der PartyIV in Herning/DK,28-Dec-94):

- keine Änderungen im Konfiguration file
- kleinere Änderungen im Ripper
- 'chip' Kommando in 'mempatch' Kommando geändert
- graphical user interface (GUI)
- der Ripper ist nun in zwei Teile gespalten:
  - o der Ripper selber (also V2.27):
    - benötigt kick1.3 oder höher
    - startet wie frühere Versionen
    - Konfigurierbar durch S:Exotic.config
  - o the GUI (also V3.0):
    - braucht 1) den Ripper
    - 2) Kick2.0 oder höher
    - durch \*.info Konfigurierbar
    - EaglePlayer Ausgang

Änderungen von V2.26 zu V2.26F (19-Dec-94):

- die sonic arranger Aufspürung wurde nochmals bearbeitet
- Problems mit module-skip Option gelöst

Änderungen von V2.25 zu V2.26 (21-Nov-94):

- reset-copy-patch bug mit KickStart3.1 entfernt
- "avail" zeigt nun wen kein Fastmem vorhanden ist
- Änderungen bei Modulformate:
  - o StarTrekker(Packed) aufgenommen
  - o sichere ProPacker1.0 Aufspürung
  - o MortenGrouleff Aufspürung Optimimiert/verkürztzt
  - o sichere NoisePacker1.0-3.0 Aufspürung
- bug im smp-Kommando entfernt ("SMP 17","SMP 2f")
- Informationsanzeige bei PT-ähnlichen Soundformaten nach allen ripmodes
- cache Handhabung mit kickstart1.3 und/oder 68010 Processor verbessert
- multisearch mode nahezu 10% schneller auf einem 68000 Processor
- alle einzelne rip modes 85% schneller

Änderungen von V2.24 zu V2.25 (05-Nov-94):

- neues Konfiguration file Kommando "MODULESKIP=YES/NO"
- Processor Aufspürung für 68020-Version aufgenommen
- bug mit "diskread" ('d 0 0' or 'd \* 0') entfernt
- falsche Suchbereichssetzung befestigt,wenn kein Speicher mehr zur Verfügung steht
- Sample ripper arbeitet automatisch im ganzen Speicher
- neues Kommando 'chip' aufgenommen
- Änderungen in Modulformaten:
  - o Tracker Packer 1.0 ist nun kein einzelner ripmodus mehr
  - o 99% ige Aufspürung von geschützten Tracker Packern 2.0-3.1
  - o 100% hippel Aufspürung
  - o sichere bp-soundmon Checkung
  - o sichere unic-tracker Checkung
  - o sichere futurecomposer1.4 Checkung
  - o sichere digital-illusions Checkung

Änderungen von V2.23 zu V2.24 (18-Oct-94):

- automatische Datei Entpackung
- neues Konfiguration file Kommando "AUTODECRUNCH=YES/NO"
- neue Formate: - TrackerPacker1.0-3.1
  - (V1.0 and 2.0 ist MEXX-Packer)
  - Syntracker
  - Kefrens Sound Machine
- bug mit Digital Illusions scan entfernt
- disk read Kommando neu geschrieben
- boot install Kommando erneuert (writeprotect Check)

Änderungen von V2.22 zu V2.23C (28-Apr-94):

- major bug von V2.23 entfernt (exotic223 lief einfach nicht richtig oder garnicht)

Änderungen von V2.22 zu V2.23 (27-Apr-94):

- overwrite Fenster für existierende Dateien
  - Rippen kann nun durch ESC abgebrochen werden!
  - änderung des config file/schnellere Analyse
  - Optimierter/kürzerer Code
-

- keyfile notwendig für volle Nutzung
- minor bugs in Aufspürung/Längencheck entfernt:
  - o TFMX
  - o SidMon2
- F-CMD für Suche nach ASCII oder hex-bytes
- I-CMD gibt eine Liste aller bekannten Module
- Prozentanzeige
- neue Formate:
  - o MEXX Packer (alter und neuer Type)
  - o J.C.Brooke Format (Hi Malta!)
  - o UNIC Packer2 (siehe alten UNIC Packer1)
  - o Module Protector 1.0 (siehe ProPacker2.x etc.)
  - o Module Protector 2.0 (Password ripmode wird kommen)
  - o SoundTrackerPro3.0 (einige Abspieler)

#### Änderungen von V2.21A zu V2.22 (19-Mar-94):

- ExoticRipper ist shareware!
- neue (geänderte) ripmodes:
  - o The Player V5.0A - V6.0A aufgenommen (auch externe samples)
  - o MCMD format Aufspürung
  - o Voodoo Supreme Synthesizer perfect ripbar
  - o Promizer4.0 100% ripbar (auch externe samples)
  - o Face The Music (letztendlich ein muss)
  - o Maniacs of Noise nun mit Längenberechnung
  - o Sonic Arranger Modules ohne Header wird nun gefunden
  - o Crytoburner Packed Module Player findbar
  - o Startrekker AM Dateien können mit 'SMP 17' gerippt werden
  - o Player4xx extere samples nun auch auffindbar
  - o sichere KRIS (ChipTracker) Modul Aufspürung
  - o sichere DeltaMusic2.x Aufspürung
  - o sichere GMC Aufspürung
  - o sichere Player50A-60A Aufspürung
  - o sichere Eureka Packer Aufspürung
  - o sichere Major Tom Player V2 Aufspürung
  - o schnellerer/kürzerer Noisepacker1.0-3.0 ripcode
- generelle Änderungen:
  - o 30% mehr Geschwindigkeit!!!
  - o SMP-command findet alle Formate mit externen Samples
  - o origin Kommando aufgenommen
  - o Ccheckt erst freien Speicher
  - o Aufnahme der A-CMD-Option für Einstellung des Suchbereiches
  - o fast Speicher standard Suchbereich benutzbar  
(für Samplesuche bei Formaten mit Songdaten im Fast Speicher)
  - o Reqttools Fenster für Disklesung und bootblock installierer
  - o CM-Kommando aufgenommen, zum löschen des unbenutzten Speichers

#### Änderungen von V2.21 zu V2.21A (15-Feb-94):

- Längenberechnung bug bei Protrackermodulen entfernt
  - besserer Check für Soundtracker2.6 und icetracker eingebaut
  - player50a Check eingebaut
  - gefährliche write(s) zum Speicher beim icetracker rip code entfernt
  - sichere GMC Aufspürung
-

Änderungen von V2.20 zu V2.21 (14-Feb-94):

- nahezu bugfreie version!
- neues Config-Kommando aufgenommen: "mode"
- Berechnung von TFMX Songlängen und NEU!NEU!NEU! Samplelänge.Arbeitet immer 100% mit TFMXPro, TFMX7V und TFMX1.5 Modulen.  
TIP: Checken sie alle ihre TFMX sounds (viele songs/samples sind zu lang)
- Synthesis/InStereo! Check routine eingebaut: Synthesis4.2 Module werden nun gefunden
- Bug beim Datei-Fenster entfernt
- nun können mehrere Datain selectiert werden: MULTISELECT.
- Adressen-Check-routine arbeitet nun zu 100%
- Bug fixed in SoundMon name length (now you will get the full name)
- NoiseRunner,WantonPacker,Promizer2.0,Promizer4.0 können nun komplet gefunden werden
  - SoundTracker15 Aufspürung nue geschrieben
  - SidMon1.0 Aufspürung/längencheck ist entliche perfect
  - AMOS Basic Konverter Format eingebaut
  - SKYT-Packer Aufspürung aufgenommen länge ist zu 98% richtig
  - special Old MarkII Soundsystem Aufspürung aufgenommen
  - GMC und DeltaMusic2 Aufspürung eigebaut

Änderungen von V2.18 zu V2.20 (03-Feb-94):

- letstes Update Komplet von Marley
- einige Routines Optimiert
- 7 KBytes gewonnen

Änderungen von V2.18 zu V2.19 (26-Jan-94):

- unveröffentlichte Version!
- ThePlayer4xx ist nun ein eigener Ripmodus -> Code kürzer
- alle Dateilesungen gehen in den Fast-Speicher (wenn vorhanden)
- neue Konfiguration zum definieren der Ripmoduse
- MarkIII Ripcode findet alle Module ('neu' und 'alt')
- Längencheck für FRED Module
- Digital Illusion, bekannt als SilentsTracker, eigebaut
- bug in sidmon2 Aufspürung/Längencheck entfernt
- Eureka Packer Aufspürung/Längencheck eingebaut
- SonicArranger Suche beschleunigt
- kein hardware Farbenregister mehr: kein Flimmern
- Wahnsinig schnelle Ausgaberoutine für die Actuelle Adresse.
- Multitasking mit dem Exoticripper ist nun möglich
- SoundFX20 Such code bug entfernt
- SidMon10 Such code bug entfernt, Aufspürung erneuert, aber kein längencheck möglich
- OldSoundtracker Aufspürung erneuert (wieder und wieder)

Änderungen von V2.17 zu V2.18 (14-Jan-94):

- Neues 'game'-Kommando , installiert ein kleine Spiel arbeitet genauso wie boot
- erneuerte DavidWhittaker Aufspürung plus Längencheck (ripmodus 23)
  - erneuerte ProPacker21 Aufspürung plus Längencheck
  - Hippel7V Aufspürung plus Längencheck (ripmodus 04)
  - EMOD (QuadraComposer) Aufspürung plus Längencheck (ripmodus 10)
  - VectorDean Aufspürung plus Längencheck
  - ecterne sampledaten können auf Länge gecheckt werden.(Neues SMP-Kommando)
-

- TFMX Aufspürung nun besser
- sichere star/pro/noise/soundtracker Aufspürung
- Suchmodus P50A (tief) sit nun in "H 00"
- Optimierter/kürzerer Code

#### Änderungen von V2.16 zu V2.17 (03-Jan-94):

- The Player 5.0A:
  - ein kleiner Checkmodus wurde eingebaut
  - der TIEFE Checkmodus findet alle Module
  - Längencheck ist 100% o.k.
- David Whittaker format:
  - erneut durchgesehen
  - Längencheck erneuert (nicht jedes MOD braucht 64K nix am ende)
- Soundtracker15:
  - hoffentlich die letzte Änderung: Mods mit 8+ chars im Namen wurden ignoriert von 2.16, was sind chars?
- Bootblock:
  - Grafikanzeige geändert

#### Änderungen von V2.15 zu V2.16 (31-Dec-93):

- Psygnosis(special) Format entfernt (ich habe es gecheckt, es ist GMC!)
- Soundtracker15:
  - der Längencheck arbeitet mit 15 samples mods
  - Erkennung erneut verbessert
- introducing CUSTOM SEARCHMODES (to increase the speed,partially):
  - Gib 'h -1' für fastscan ein:
    - Module mit einem reinen langwort code werden gefunden
    - ein bischen schneller, aber nicht sicherer
    - Liste der Module kommt:
      - BP,DM2,DMU,FC13,FC14,HIP,JAM,MED,MKII,PROM,PRU,
      - PUMA,SFX,SID,SID2,ST26,MOD,TFMX,DSS,TME,KRIS,
      - OKT,COSO,MA,PRU2,SYN,MW,AST,IT10,SFX2,DM,PP10,
      - TRON,P40A,P40B,P41A,MXTX,APS,MTP2
  - Gib 'h -2' für Protracker&Clones ein:
    - sucht nur nach Protrackern und Clone
    - Hier ist die liste:
      - MED,NP2,NP3,PROM,PP21,PRU,SFX,ST26,MOD,DSS,KRIS,OKT,
      - UNIC,PRU2,IT10,SFX2,ST15,PP10,P40A,P40B,P41A
  - Gib 'h -3' für chipmusic ein:
    - Musicen wie die C64 Musicen
    - BP,DM2,DMU,FC13,FC14,JAM,PUMA,SONIC,SID,SID2,FRED,MA,
    - SYN,DM,TRON,APS,MTP2
  - Gib 'h -4' für exotisch soundformate:
    - DW,HIP,MKII,TFMX,TME,MON,COSO,DWOLD,MW,AST,MG,MXTX,GMC
- David Whittaker Unterstützung:
  - erneuerter Aufspürungs code
  - 'neue' DW Module werden 100% auf Länge geprüft
- mehr Geschwindigkeit

#### Änderungen von V2.14 zu V2.15 (Party III, 25-Dec-93):

---

- Erstes mal alles von Marley
- Soundtracker15-erneuert:
  - jeder oldST15 mit einem kleinen 'x' werden gefunden
- 'HanniPacker' zu ProPacker1.0 gewechselt:
  - alle PP10 i Positionen werden gefunden
  - 100% iger Längencheck verfügbar
- Game Music Creator Erneuerung:
  - Längencheck läuft 100%
- MaxTrax Erneuerungen:
  - last uns sagen: besser als nichts...
  - Längencheck vergisst die letzten Samples
- Major Tom Player V2 Unterstützung:
  - Erkennung 100%
  - Länge 100%
- AProSys Unterstützung:
  - Aufspürung und Längencheck arbeiten einwandfrei
- BPSoundMon3 Unterstützung:
  - Aufspürung und Längencheck arbeiten einwandfrei
- Bug mit PumaTracker checkung wurde entfernt
- SuchModus wurde beschleunigt
- Wenn chipmem nicht mehr da ist 'r' liest in den fastmem (Hi Gamekiller)

#### Änderungen von V2.10 zu V2.14 (25-Apr-93):

- letzte Version von Turbo
- Neue Rip-routinen eingebaut.Nun kann der "The Player 4.0A-4.1A" gefunden werden.

#### Änderungen von V2.06 zu V2.10:

- Bug bei der Promizer rip routine entfernt -es wurden keine Promizer Module gefunden
- Bug bei der TFMX-sample Suche entfernt, es wurden nur CHIP-Adressen angezeigt.
- neue Hippel Such-routine,es waren zu viele module nicht ripbar.
- Bug bei der Hippel- Längen- Berechnung entfernt.Routine arbeitet nun 100%!
- Escape-sequenzen in texten- rausgeschmissen -> mehr Geschwindigkeit...
- manchmal ein GURU beim ripper-exit (nur kick1.3). Bug entfernt.
- Bug beim FC1.4/FC1.3 namen-aufbau-routine entfernt.
- Alle Sounds werden nun im Hintergrund abgespielt
- Neue PumaTracker Rip-routine und Längen-Berechnung.Der Ripper findet nun ALLES!. Manchmal waren die Module 2KB zu lang aber ich glaube es ist nicht so schlimm
- erster bug entfernt (25-Mar-93 - der countdown läuft :-)) Längenberechnung für Old David Whittaker-modulen bestimmt
- Der Ripper ist nun noch mehr multitasking-freundlich
- bug bei der MarkIII Such-routine entfernt.Die Anzahl der Samples wurde auf 32 geändert (meine routine war falsch)
- Riproutinen für SoundFx2.0, Old Soundtracker15 und Deltamusic1.0 eingebaut

#### Änderungen von V2.05 zu V2.06:

- IceTracker1.0/1.0 rip-routine eingebaut



- Bug bei der Old DW rip-routine entfernt.

#### Änderungen von V2.04 zu V2.05:

- Kommando das einen special copy bootblock auf ihren disks schreib eingebaut.
- Neue Rip-routine für Morten Groufleff's Musicprog eingebaut
- Vollkommen neue routine für MED. Sie können nun:
  - ALLE Versionen von MED/OktaMed Korekt rippen...
- totall neue Old Whittaker rip-routine. Diese routine hat nun eine Längenberechnung und ist ein bischen 'intelligent'.

#### Änderungen von V2.03 zu V2.04:

- Bug mit name-aufbau routine bei BP soundmon entdeckt.
- ACTIONAMICS SOUND TOOL V0.1 zu hard-address routine geändert

#### Änderungen von V2.02 zu V2.03:

- suchen nach PT/ST/NT-Modulen geschützt mit NoRip(Idee vom ActionRipper)
- Neue Moduleformate eingebaut:ACTIONAMICS SOUND TOOL V0.1
- bug beim Längencheck entdeckt. Module wurden unheimlich lang
- beim speichenr der Module wird das Präfix automatisch eingesetzt. (Hey Marley!). z.B.: MOD.INFECT RULEZ! oder KRIS.KILLER .

#### Änderungen von V2.01 zu V2.02:

- Neue Rip-routines für SynthesisV4.0 und Martin Walker?!? aufgenommen

#### Änderungen von V2.0 zu V2.01

- Hui, hier war ein GROßER BUG mit der reqtools.library. (entfernt)
- Neue Riproutine für "old David Whittaker" Module
- Bug mit MED4.x modules entfernt.

#### Änderungen von V1.99 zu V2.0 (wenig Speicher):

- Neues Kommando "play memory" eingebaut
- TFMX-Song Längenberechnung arbeitet nun exakt (viele,viele Sounds gerippt)
- 8 neue Sound-formate eingebaut (Danke an SPIV und Jörn für die vielen sounds)
- nun wird die reqtools.library nicht mehr gebraucht - aber kein Dateifenster mehr
- Bug in der MED Ripproutine. Neue MED-Module (MED4.x) werden nicht erkannt ich habe keinen sourcecode.
- einige Bugs entfernt - andere Bugs gefunden (Arrgghhh!)

#### Änderungen von V1.90 zu V1.99 (Party II, The final, 27-Dec-92):

- bessere und mehr Kommandos
- mehr Riproutinen eingebaut (Das war wirklich die schwerste Arbeit)
- reqtools-Dateifenster eingebaut
- einige Bugs endfertnt...und, und, und.

#### Änderungen von V1.29 zu.. V1.90(niemals fertig geworden):

- Alle meine Freund sagen: Hey Turbo, wir suchen einen Ripper mit mehr Kommandos, Dateifenstern und mehr Rip-routinen... und Ich sagte Okay...
- Ich schrieb eine ganz neues Konzept - das langsame basic Konzept ging in den Müll.  
Ich hatte viele Ideen und ich begann einen neuen Exoticripper zu schreiben  
>>>> Exotic2.0 <<<<<

Änderungen von V1.28 zu V1.29:

- einige Bugs entfernt...

Änderungen von V1.27 zu V1.28:

- Neue Riproutine für Prorunner1.0 Module eingebaut.

Änderungen von V1.26 zu V1.27:

- Neue Riproutine für ST2.6 Module eingebaut. Bug bei SonicArranger Suche entfernt ↔

Änderungen von V1.25 zu V1.26:

- Neue Riproutine für MarkII Module eingebaut. Bug beim Promizer entfernt.

Änderungen von V1.24 zu V1.25:

- Der Ripper kann nun Noise/Protracker und Startrekker(4Kanäle) Module finden. Ich habe diese Routine geschrieben weil viele Ripper den Startrekker (4) nicht finden (Ich weis nicht warum)  
Diese Version ist sehr leicht (YOH! MC68000/Technik! ;-) !)

Änderungen von V1.23 zu V1.24:

- Anzeige für den Namen des Modules eingebaut. Wird kein Name gefunden wird ist das Modul zerstört (immer bei PumaTracker!) oder die Module haben kein keinen Namen (meistens bei Med und OctaMed).

Änderungen von V1.22 zu V1.23:

- Nun checkt mein Ripper automatisch , wieviel CHIP-RAM zur Verfügung steht
- Ich habe eine neue Suchroutine für Module wie David Whittaker geschrieben.

Änderungen von V1.21 zu V1.22:

- bug in der Suchroutine für Pumatracker und MED entfernt. Nun werden Module bei jeder Adresse gefunden.
- illegaler Adresse Fehler in der Pumatracker routine entfernt - ich hoffe die wird nie mehr Abstürzen.
- Optimierter code, nun ist er schneller.

V0.9 - V1.21

- kleiner Ripper mit vielen bugs und langsamen Riproutinem...
-