

**STPge**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> STPge		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 6, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>STPge</b>	<b>1</b>
1.1	STP Anleitung	1
1.2	readme1	2
1.3	readme2	3
1.4	readme3	4
1.5	requirements	4
1.6	features	4
1.7	defaultstart	5
1.8	clioptions	5
1.9	wbstart	6
1.10	fireforget	7
1.11	start	7
1.12	volume	8
1.13	filter	8
1.14	posnote	8
1.15	songctrl	8
1.16	prog	9
1.17	random	9
1.18	fade	10
1.19	time	10
1.20	scan	10
1.21	unnamed.1	10
1.22	analyzer	10
1.23	dirchange	11
1.24	tactical	11
1.25	xpktips	12
1.26	infosys	12
1.27	objects	12
1.28	warranty	13
1.29	distributers	13

---

---

1.30 credits . . . . .	14
1.31 codeinfo . . . . .	15
1.32 coderinfo . . . . .	15
1.33 contacts . . . . .	16
1.34 history . . . . .	16
1.35 gschichtl . . . . .	17
1.36 versionen . . . . .	18
1.37 next . . . . .	20

---

# Chapter 1

# STPge

## 1.1 STP Anleitung

\*\*\*\*\*

D.E.R. ST-Player V1.41

\*\*\*\*\*

© 1990-93 Wolfgang BREYHA

### I N H A L T =====

#### 1. Grundsätzliches

- 1.1 Wichtige Hinweise
  - 1.2 Testumgebungen
  - 1.3 Limits
  - 1.4 Systemvoraussetzungen
  - 1.5 Fähigkeiten
  - 2. Startoptionen und Tooltypes
  - 2.1 Defaultwerte beim Start
  - 2.2 CLI-Optionen
  - 2.3 WB-ToolTypes
  - 2.4 Fire and Forget
  - 3. Bedienung
-

- 3.1 Wenn STP gestartet ist
- 3.2 Lautstärke-Schieber
- 3.3 Filter-Schalter
- 3.4 Positions-, Notentaster
- 3.5 Liedersteuerung
- 3.6 Programmierung
- 3.7 Random
- 3.8 Auto-Fade
- 3.9 Time-Taster
- 3.10 Scan-Taster
  - 3.11 Info-Taster
- 3.12 Analysersteuerung
- 3.13 Verzeichnis wechseln
- 4. Tips & Tricks
  - 4.1 Taktische Tips zum STP
  - 4.2 Tips zu XPK-Files
  - 4.3 Information für Musiker
  - 4.4 Starten von Programmen
- 5. Allgemeine Informationen
  - 5.1 Nutzungsbedingungen
  - 5.2 Beschaffungsorte
  - 5.3 Credits
  - 5.4 Info zum Programm
  - 5.5 Info über Programmierer
  - 5.6 Kontaktmöglichkeiten
  - 5.7 Die Geschichte
  - 5.8 Die nächsten Schritte

## 1.2 readme1

---

## 1.1 Wichtige Hinweise

=====

Bevor Ihr den STP benutzt leiht mir bitte eure Ohren:

-----

Ich arbeite jetzt nahezu 3 Jahre an diesem Werk und das Ergebnis kann sich glaube ich sehen lassen. So hätte ich die kleine Bitte, daß Ihr es mich wissen läßt, wenn Ihr einen Fehler entdeckt! (Für Verbesserungsvorschläge bin ich auch sehr dankbar!!) Ich bin nicht geil auf's Geld und habe das Programm für meinen eigenen Gebrauch geschrieben, aber bitte helft mir ein klein wenig bei der Fehlerkorrektur.

Wer das Programm jedoch so gut findet, daß er(sie) mir unbedingt Geld schicken möchte, soll das nur tun. Wie viel ist mir eigentlich egal! Vielleicht bin ich der erste Freeware-Coder der damit Millionen verdient! Wer mir dabei helfen möchte soll sie nur schicken (die Millionen)!!

Wenn Ihr Probleme mit einem bestimmten Modul habt, dann schickt es mir bitte auf einer Diskette! Ihr bekommt eine neue Version von STP retour!  
Wenn Ich das Modul per FTP bekommen kann, reicht eine E-Mail mit genauer Adresse und Verzeichnis wo ich das Modul finden kann (Der Name wäre auch nicht übel:-).

Nach ein paar Tests auf einem A3000 sollten auch die Probleme mit dem Caching und den anderen Features von Turbokarten behoben sein.

Da ich leider keinen Zugang zu einem 68040 habe kann ich leider nie definitiv sagen, daß STP problemlos funktioniert. Wer also einen '40er hat und diesen in Assembler programmieren kann und vorallem weis auf was es ankommt der solle mir das bitte per E-Mail mitteilen.

Und wenn es nicht zuviel verlangt ist würde ich es nett finden, wenn mir jeder, der den STP benützt und zugang zum Internet hat, eine E-Mail schicken würde.

Kontaktmöglichkeiten

## 1.3 readme2

### 1.2 Testumgebungen

=====

Entwickelt wird STP derzeit auf einem 2000'er mit A2630 und er läuft und läuft und läuft.

Getestet wird er für gewöhnlich auf folgenden Rechnern:

Rechner Kick      GFX Chip Other

-----

A2000C	3/2/1.3	ECS	1Mb	A2630	25/50/4Mb;GVP	Serie II/2Mb;A2320	(Wolfi)
A2000C	2.0	ECS	1Mb	GVP	Serie II'030	28/33/4Mb;-"/4Mb	(Reini)
A2000C	2.0	ECS	1Mb	GVP	GForce'030	50/50/8Mb;A2320	(Michl)
A2000C	2.0	ECS	1Mb	GVP	GForce'030	50/50/4Mb	(Peter)
A4000	3.0	AGA	2Mb	8Mb			(Alex )
A1200	3.0	AGA	2Mb				(Erwin)

---

A500+	2.0	ECS 1Mb	Multievolution/2Mb(Schrott)	(Elchi)
A500	2.0	ECS 1Mb	1.5Mb Rangermen	(Michi)
ZX81	0.1	ORG 16Kb	Datasette (Die Tests waren leider negativ:->	

## 1.4 readme3

### 1.3 Limits

=====

Was ich nicht implementieren möchte:

-----

Der STP wird nie mehr als Soundtracker (und seine Klonen wie Noise-, Pro-, Startracker) unterstützen. Da dieses Modulformat sehr beliebt ist und die meisten Musikstücke damit geschrieben sind (ich habe schon 140 wirklich sehr gute Stücke; 14 Mb; Und was ich so gehört habe bin ich damit schon Schlußlicht. Andere haben bis zu 400). Außerdem sind genug Player da, die den Rest erledigen. Meiner spielt dafür \*alle\* Trackerarten richtig (ganz richtig:-)).

## 1.5 requirements

### 1.4 Systemvoraussetzungen

=====

benötigte Hardware:

-----

Irgendein Amiga, mit zumindest Kick 1.2 und einen super Stereoverstärker!!!! (Boxen wären auch nicht schlecht:-))

benötigte Software:

-----

viele Soundtrackermodule!!

Wenn jemand MachIII verwendet, soll er bitte das Kapitel

Taktische Tips zum STP  
lesen!!!

## 1.6 features

### 1.5 Fähigkeiten

=====

D.E.R. ST-Player ist ein Soundtracker-Moduleplayer mit einigen Spezialitäten!

- CD-Player GUI
- 'Fire and Forget'-System (Erklärung später)

- ein super Channel-Analyser!
- 100% Assembler
- STP funktioniert auf 680x0-Turbokarten! '040?
- STP spielt Soundtracker V2.0-V2.6, Noisetracker V1.0-V2.0 und Protracker -V2.3 Module
- Ist der Screen im Hintergrund braucht STP keine CPU-Zeit! (Abspielroutine ausgenommen)
- erweiterte Filterkontrollmöglichkeiten
- Position- und Notenkontrolle
- Lautstärkereglern
- NonStop Funktion
- programmierbar
- kann PowerPacker-(PP20) und FileImploder-files entpacken!! seit V1.22 auch XPK-Files
- CLI- und WORKBENCH-Start voll unterstützt!!
- Kick 2.0 konform (ASL-Request, ScreenTags)
- (FOR EXPERIENCED USERS ONLY!!!: Player is able to run objectmodules!!)

## 1.7 defaultstart

### 2.1 Defaultwerte beim Start

=====

Wenn D.E.R. ST-Player ohne Optionen gestartet wird, benutzt er folgende Vorgabewerte:

- STP sucht das File ENV:PlayerDir. Steht in diesem File ein gültiger Pfad , so sucht STP die Module in diesem.
  - ansonsten wird der Pfad 'ST-00:modules' verwendet.
  - STP nimmt alles an Speicher was er bekommt oder braucht.
  - STP spielt die Module alphabetisch (A-Z) sortiert
  - STP spielt alle Files die irgendwie nach ST-Modul riechen.
  - STP ladet das nächste Lied, wenn das derzeit gespielte Lied zu Ende ist.
  - das 'B'-Kommando (Position-Jmp) vom ST wird ausgeführt
  - Autofade is ausgeschaltet
  - Der Analyzer ist auf Hohe-Frequenzen eingestellt
- V1.3
- Die Positionen werden normal angezeigt
- V1.4
- Er übernimmt den Bildschirmmodus der Workbench komplett (wenn es geht!)
  - Er allokiert die Audiokanäle mit einer Precedence von -50

## 1.8 clioptions

### 2.2 CLI-Start

=====

STP [DIR-Name | Module-Name] [-m] [-sxxx] [-r] [-n] [-j] [-a] [-d] [-f] [-tx]  
[-lx] [-pxxx] [?]

Optionen:

---

```

?      -> zeigt das Hilfefenster

-m     -> STP findet nur Files die mit 'mod.' beginnen.

-sxxx  -> STP reserviert sich maximal xxx KByte Speicher für die Module.
        Größere Module werden dadurch nicht in die Liste aufgenommen.
        (Diese Option stammt noch aus der 512KB-Chip-Zeit. Lang, lang ist's
        her. Aber angeblich gibt's noch solche AMIGA's!?!?)

-r     -> STP spielt die Module in zufälliger Reihenfolge (wie RANDOM- od.
        SHUFFLE-Taste auf CD-Player)

-j     -> schaltet das Position-Jmp-Kommando des ST ab.
        (dient zur Unterbindung von Endlosschleifen)

-n     -> STP versucht das nächste Lied zu laden, wenn das derzeit gespielte
        knapp vor seinem Ende ist (3 Patterns). Dadurch entstehen keine
        Pausen zwischen den Liedern! (Funktioniert nur, wenn genug
        FAST-Mem frei ist!)

-d     -> Stellt den Mode-Knopf am Analyser auf ON (Wirkung wird später
        erklärt).

seit V1.1:
-f     -> schaltet Auto-Fade ein (Erklärung später)

seit V1.3:
-tx    -> Zeitmodus; x=0 normal; x=1 verbleibende Positionen;
        x=2 Zeitanzeige

seit V1.4:
-lx    -> Lacemodus; x=0 immer nonlace; x=1 immer lace; x=2 WB Clone
        STP versucht ab 1.4 immer den Screenmodus der WB unabhängig vom
        Lacemodus zu Clonen (auf AGA benutzt er auch Produktivity usw.).
        Je nach -l Option setzt er dann zusätzlich den Lace-Modus.

-pxxx  -> Audio-Priority; gültige Werte sind -128 bis 127; Bei 127 spielt
        nur noch der STP. Die Audiokanäle können dann nurmehr von
        unsauber programmierten Werken gestört werden. (wie STP früher:~*

```

Man kann den STP auch mit einem Modulnamen anstatt einem Verzeichnis starten. In diesem Fall wird automatisch der REPEAT-Modus eingeschaltet und die |<, >| Tasten haben keinerlei Wirkung.

## 1.9 wbstart

### 2.3 Start über die Workbench

=====

folgende TOOLTYPES werden unterstützt:

TOOLTYPE	CLI-Option mit gleicher Funktion
----------	----------------------------------

SONGDIR={Pfad}

RANDOM	-> ON/(OFF);	-r	z.B.: 'RANDOM=ON';
--------	--------------	----	--------------------

```

ANALYZER -> (ON)/OFF;      -a
NONSTOP  -> ON/(OFF);      -n
NOPOSJMP -> ON/(OFF);      -j
MODONLY  -> ON/(OFF);      -m
AMODE    -> ON/(OFF);      -d          (bis Version 1.24 MODE)

MAXCHIP=xxx:                -s
                        STP darf nicht mehr als xxx KByte Chipmem verwenden
                        z.B.: 'MAXCHIP=200'

seit V1.1:
AUTOFADE -> ON/(OFF);      -f

seit V1.3:
TIMEMODE -> (0)/1/2;       -t

seit V1.4:
LACE      -> ON/OFF/(CLONE) -l
AUDPRI    -> xxxxx         -p

Bei Unklarheiten schlagen Sie bitte bei den
                        CLI-Optionen
                        nach.

```

## 1.10 fireforget

### 2.4 'Fire and Forget'

=====

Darunter verstehe ich prinzipiell die Möglichkeit ein Programm so zu Konfigurieren ↔  
'  
daß ich es nur mehr starten muß und mich um sonst nichts mehr kümmern muß.

Beim STP habe ich dieses Konzept meiner Meinung recht gut umgesetzt.

## 1.11 start

### 3.1 Wenn STP gestartet ist

=====

Wenn kein ENV:-File und kein Verzeichnisnamen gefunden wurde, müssen Sie den STP erst einmal einschalten und ein Verzeichnis eingeben (Unter Kick 2.0 per ASL-Request)! Danach läßt er einmal das Verzeichnis ein!

Dann ladet er das erste Modul ('loading Song...').

Nun sollte er für gewöhnlich zum Spielen beginnen:-)

Ab jetzt stehen ihnen alle Schalter, Schieber und Tasten zur freien Verfügung. Sie haben alle eine Funktion. Welche, wird noch erklärt:-)

## 1.12 volume

### 3.2 Lautstärke-Schieber (Volume)

=====

Einfach mit der Maus anklicken, Maustaste halten und herumfahren...  
Mehr brauch ich wohl nicht mehr sagen:->

## 1.13 filter

### 3.3 Filter-Schalter

=====

Ich gebe schon zu, daß die Schrift auf dem STP nicht gerade gut zu lesen ist. Deshalb möchte ich immer die Position der gerade besprochenen Schalter und Tasten auf dem Player beschreiben.

Die Filter-Schalter befinden sich rechts neben dem Lautstärke-Schieber.

	On		Auto	<- Wenn Knopf gedrückt
Knopf	-> ++		++	<- Knopf
	Off		Manual	<- Wenn Knopf nicht gedrückt
		^		
			Licht	

Befindet sich der rechte Knopf in der 'Manual'-Position, dann wird das 'E'-Kommando des STP (Set Filter) ignoriert (aber intern gespeichert) und man kann das Filter mit dem linken Schalter ein und aus schalten.

Befindet sich der rechte Knopf dagegen in der 'Auto'-Position, dann wird das Filter von dem Modul selber (mittels des 'E'-Kommandos) gesteuert.

## 1.14 posnote

### 3.4 Position- und Note-Taster

=====

Unter dem Display befinden sich zwei Paare von <, > Tastern. Mit dem linken Paar steuert man die Position mit dem rechten die Note. (Position und Note sind Begriffe vom SoundTracker die von mir übernommen wurden)

## 1.15 songctrl

### 3.5 Liedersteuerung

=====

Am rechten Rand des Players sehen sie vier Taster  
|<,>| : Lade das vorige bzw. nächste Lied.

Stop : Stoppt das Lied. Nur dann kann man die 'Open'-Taste benutzen  
 Play : wechselt zwischen Pause und Play

Unter dem Display sind noch einige Taster:

RepS : Schaltet die Wiederholfunktion ein. REPEAT erscheint im Display  
 Das derzeit gespielte Lied wird so lange wiederholt, bis  
 RepS erneut gedrückt wird.  
 Select : Drücken sie einfach einmal drauf. Nun sehen sie ein '>' vor  
 dem Liednamen im Display. Nun kann man mit den |<, >|-Tasten  
 die Liedernamen durchsuchen, ohne sie gleich zu laden.  
 Hat man ein anderes Lied gefunden drücken sie auf die Play-Taste  
 und das Lied wird geladen. Wollen sie das derzeitige Lied weiter-  
 hören, drücken sie entweder Stop oder nochmals Select und der STP  
 tut als wäre nichts gewesen.

## 1.16 prog

### 3.6 Programmierung des Players

=====

Drücken Sie die 'Prog'-Taste.  
 'Program' wird nun im Display angezeigt!  
 Wählen Sie mit den |<, >|-Tasten ein Lied aus.  
 Nun drücken Sie abermals 'Prog'.  
 Es erscheint eine Nummer (z.B.: '01') und ein 'P' in der Anzeige.  
 Die Nummern die hier verteilt werden stellen die Reihenfolge beim Abspielen dar  
 Wenn Sie 'Prog' nochmal drücken erscheint ein 'C' in der Anzeige, was heissen  
 soll, daß das Lied wieder gelöscht wurde.  
 Programmieren sie auf diese Art alle Lieder die Sie hören wollen.  
 Dann drücken Sie 'Play' um das Programm auszuführen.

Folgende Möglichkeiten haben Sie noch zusätzlich während dem Programmieren:

'Select' : Programmiert alle Lieder auf einmal  
 Danach können Sie z.B. die Lieder die Sie nicht hören wollen  
 wieder löschen.  
 'Random' : Verteilt die Reihenfolge unter den bisher programmierten Liedern  
 neu. (und zwar zufällig, Welch ein Zufall!?!?)  
 'Stop' : löscht das Programm und kehrt in den normalen Modus zurück

Wie löscht man ein Programm:

-----  
 Zwei mal hintereinander auf Stop gedrückt und schon ist es fort.

## 1.17 random

### 3.7 Random (V1.1)

=====

Die Random-Taste funktioniert jetzt auch im normalen Modus.  
 Drücken Sie die RANDOM-Taste und eine zufällige Reihenfolge wird erzeugt.

'Program' erscheint im Display.

Siehe

Programmieren des Players

## 1.18 fade

3.8 Auto-Fade (V1.1)

=====

Ist die Taste gedrückt fadet der Player die Lautstärke am Ende jedes Liedes langsam aus.

## 1.19 time

3.9 Time (V1.3)

=====

Wechselt zwischen den drei Anzeigen:

- 1.) normale Positionsanzeige
- 2.) verbleibende Positionen
- 3.) Zeitanzeige

## 1.20 scan

3.10 Scan (V1.4)

=====

Ist die Scan-Funktion gewählt erscheint der Schriftzug 'Scan' im Display. Es wird nach 10 Sekunden automatisch das nächste Lied geladen.

## 1.21 unnamed.1

3.11 Info (V1.41)

=====

Es werden noch einmal die Informationen die im Module gespeichert sind im Display angezeigt. Sind keine gespeichert werden einfach alle Samplennamen angezeigt.

## 1.22 analyzer

### 3.12 Der Analyser

=====

Er hat vier Schalter

++ <- Mode

++ <- Analyser On/Off

++ <- VU-Meter On/off

++++ <- Ein-/Ausschalter

Mode: Schaltet zwischen zwei Berechnungsmethoden um

Schalter nicht gedrückt:

Hohe Frequenzen werden besser sichtbar

Schalter gedrückt:

Tiefe Frequenzen werden besser sichtbar

## 1.23 dirchange

### 3.13 Modules-Verzeichnis wechseln

=====

Drücken Sie zuerst die 'Stop'-Taste und dann 'Open'.

Nun öffnet sich ein Fenster in dem sie den neuen Pfad eingeben können.

V1.1: Wenn sie glücklicher Besitzer einer Kickstart V2.0 oder höher sind, können sie den neuen Pfad mittels ASL-Requester bestimmen.

## 1.24 tactical

### 4.1 Taktische Tips

=====

STP testet jedes File ob es überhaupt ein Modul ist.

Da es aber keinen 100%igen Standart gibt (eigentlich gibt es gar keinen:-) ist es natürlich möglich (0.0001%), daß sich meine Testroutine irrt und der Player versucht dieses File zu spielen. In diesem Fall würde ich dringend anraten dieses File aus dem Verzeichnis zu entfernen, da es sonst zu Abstürzen kommen könnte (und nach Murphy's Gesetz auch sicher kommt).

Wenn sie Module die mit dem Powerpacker gepackt wurden verwenden, müssen sie die 'powerpacker.library' in ihrem LIBS:-Verzeichnis haben.

Gleiches gilt natürlich auch für XPK (xpkmaster.library und zumindest eine Sublibrary)

Bei 512KB-Chip Maschinen würde ich die Option -s200 bzw. MAXCHIP=200 anraten.

Der STP reserviert sich immer den Speicher den er für das längste Lied in dem Verzeichnis benötigt. Würde ich jedesmal den Speicher freigeben und neu reservieren wenn ein neues Lied geladen wird, wäre der Speicher in kürzester Zeit derart fragmentiert, daß kein Platz mehr für das nächste Lied ist.

Wenn Sie das Programm MachIII V3.0 verwenden besorgen sie sich dringend zumindest die Version 3.1. Sonst stürzt Ihr Rechner immer ab wenn Sie den Player starten. (Liegt nicht an mir!!)

Der STP benötigt bei eingeschaltetem Analyser ziemlich viel Rechnerzeit im Vertical-Blank-Interrupt. Es wäre möglich das es zu Problemen kommt, wenn noch andere Programme laufen die ebenfalls viel VB-Zeit verbraten. (Aber da mir noch keine solchen Programme bekannt sind, vergessen Sie das einfach wieder!!)

## 1.25 xpktips

### 4.2 Tips zu XPK

=====

Ich unterstütze seit V1.4 die Möglichkeit Files mehrmals zu packen. Diese ist aber nur für den Zweck gedacht, daß man ein File mit einem Encrypter (DLTA) vorher behandelt um es nachher mit einem Packer (NUKE) besser packen zu können. Man kann zwar ein File zweimal packen doch in manchen Fällen (wenn das File nach dem zweitenmal noch größer wird) hat der STP nicht genug Speicher reserviert. Er ignoriert das File dann.

## 1.26 infosys

### 4.3 Information für Musiker

=====

Ich habe das Informationssystem vom Intuitracker übernommen!!  
Damit kann man die Samplennamen für Mitteilungen verwenden!!  
Jeder Samplennamen der mit '#' beginnt wird im Display angezeigt.  
Beim ersten Sample das nicht mit '#' beginnt beende ich das ganze.  
Ich zeige noch vor dem ersten Sample den Schriftzug 'composed by '  
also erwarte ich mir von euch als erste Mitteilung euren Namen!!

V1.41: Ab jetzt werden einfach alle Samples die mit '#' beginnen angezeigt, egal ob dazwischen welche ohne sind.

## 1.27 objects

### 4.4 Wie startet man Object-Module

=====

Wenn Sie wirklich wissen wollen wie sie mit dem Player Object-Module starten

---

können, dann lernen Sie zuerst Englisch und wenn Sie es können lesen sie die englische Anleitung.

## 1.28 warranty

### 5.1 Nutzungsbedingungen

=====

D.E.R. ST-Player © 1990-93 Wolfgang BREYHA

Das Programm ist FREeware und darf frei vertrieben werden wenn:

- Das Programm, sein Piktogramm und die Dokument-Files immer gemeinsam weitergegeben werden
- Keine Veränderungen an dem gesamten Paket vorgenommen werden, ausser mit meiner ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung
- Wenn es maximal zum Selbstkostenpreis+Kopiergebühr (max.5DM) verkauft wird  
(Für jene die sich nicht daran halten wollen:  
Gerichtsstand Wien - Österreich!!)

Ganz besonders würde ich mich freuen, wenn Fred Fish mein Programm in sein Library aufnehmen würde:-)

#### Warnung

=====

Ich gebe keinerlei Garantie für die Benützung des STP.  
Sowohl Abstürze als auch Datenverluste können nie ausgeschlossen werden.  
Jeder benutzt mein Programm 'D.E.R.ST-Player' auf eigene Gefahr.

STP selber liest die Daten nur von der Platte und kann daher keine Datenverluste auf Ihren Disketten oder Festplatten verursachen (dafür aber im RAM!!) Außerdem ist der AMIGA ein Multitasking-Rechner. Daher kann nie ausgeschlossen werden, daß ein anderes Programm auf die Platte zugreift während mein armer kleiner Player gerade aus allen Fugen kracht und Ihr AMIGA sie mit 'Liebesgrüßen aus Indien' beglückt, während er mit anschwellender Röte im Gesicht meditiert.

Ich möchte aber anmerken, daß einige Freunde von mir den Player oft und lange einsetzen und in Kombination mit diversesten anderen Programmen und mit den diversesten

Konfigurationen

(A500(+), A1000, A1200, A2000, div. HD's, etc).

Sie hatten noch keinerlei Probleme mit Datenverlusten oder dubiosen Abstürzen.

## 1.29 distributors

## 5.2 Beschaffungsorte

=====

1. FTP: alle die Zugang zu FTP haben können die neuste Version im AmiNet finden. Ich spiele meine neuen Versionen immer direkt auf "amiga.physik.unizh.ch". Im AmiNet ist er im Verzeichnis "mus/play" zu finden.
2. TIME-PD: Die Time-PD-Serie hat den STP in ihr Programm aufgenommen. Die Version 1.31 befindet sich auf der Disk #146.
3. Mailboxen: Mir wurde bekannt, daß einige Mailboxen in Deutschland den STP weitergeben.
4. D.E.R.PD: Auf den PD-Disketten des D.E.R.Computerclubs sind auch immer wieder neue Versionen enthalten.

## 1.30 credits

### 5.3 Credits

=====

Zum Schluß noch vielen Dank an

Michael Matzl (Mad Matz), Reinhardt Franz (Killersoft),  
 Erwin Kloibhofer (Putenschnitzel), Stefan Kainz (Elchi),  
 Dieter Henkel, Peter Scherbaum, Alex Wochner  
 und einige Mitglieder des D.E.R. Computerclubs

für das Testen, die Fehlerberichte, einige gute Ideen  
 und beste Freundschaft;

an folgende STP-Fans die mir Mail geschickt haben:  
 (Reihenfolge nach Datum der ersten Mail)

Andreas M. Kirchwitz,	Berlin	,	18 Jan 93 21:26
William M. Biesele	, Utah	,	19 Jan 93 16:48
Stefan Schulz	, Kaiserslautern,	9 Feb 93 14:31	
Roland Tögel	, Wien	,	26 Feb 93 11:39
Steve Anichini	, Chicago	,	26 Feb 93 21:41
Altaz Valani	, Ontario	,	14 Mar 93 02:21
Matti Rintala	, Finland	,	23 Mar 93 16:09

an alle die wirklich normale Post geschickt haben:

Roland Tögel	, Wien
TIME PD-Serie	, Deutschland
Lothar Werzinger	, Deutschland
Arne Hinrichsen	, Deutschland

an alle die meinen STP benutzen und weitergeben.

an alle die Bugreports, Mails und Ideen schicken oder  
 geschickt haben.

an Dino Dini für Final Whistle, das beste Fußballspiel  
am AMIGA, und an alle aus unserer FW-Liga für die  
schönsten Duelle jeden Freitag Abend.

an F.G.T.H für alle Ihre Maxi-Singles.

an Citroen für den 2CV, das lustigste Auto das ich je hatte.

an Robert Altman für MASH, den besten Film aller Zeiten

an Mama und Papa für ....

//

an Commodore für die Entwicklung des \X/AMIGA

## 1.31 codeinfo

### 5.4 Informationen über das Programm

=====

Begin der Codierung: April 1990  
Sourcecode: 160kB - reiner Assembler-Source (~9100 Zeilen)  
ObjectCode: 39kB  
Assembler: ASM-One (vorher Masterseka 1.80)  
GFX: 45kB - 3 Planes, Hires(640\*170) von mir gezeichnet

## 1.32 coderinfo

### 5.5 Informationen über den Programmierer

=====

Ich bin mittlerweile 22 Jahre alt und wohne in Wien (13.Bezirk). Nach 4 Jahren Volksschule folgten 4 Jahre AHS. Danach besuchte ich 5 Jahre die Abteilung Maschinenbau-Betriebstechnik an der HTL-Mödling. Jetzt studiere ich in Wien Informatik. Meine Computerlaufbahn hat im Jahr 1983 begonnen. Zu Ostern bekam ich von (und mit:-) meinem Vater einen ZX-81 mit 16Kb Speicher-erweiterung. Da einem auf diesem Ding gar nichts anderes übrig blieb als zu programmieren hatte ich BASIC auch recht rasch erlernt. Ende Juni 1983 tanzte mein Vater plötzlich mit einem VC-20 an. Im Oktober stellte sich dann die Frage Floppy für VC-20 oder C-64 anschaffen. Mein Vater entschied knallhart für den C-64. (Ich war stinksauer, weil ich gerade ein Vokabelprogramm für den VC-20 geschrieben habe, und die Floppy wäre echt leiwand dafür gewesen;-) Nach kurzer Zeit hat mich der C-64 aber irrsinnig begeistert. Drei Jahre mußte ich mich mit der Datasette herumschlagen bis endlich eine Floppy ins Haus kam.

Im Juni 1988 bekam ich dann einen A500 mit 1Mb Speicher und Kick1.2 und Monitor(1084). Das zweite Laufwerk wurde ganz schnell bestellt und los gings.

Anfangs schrieb ich mit meinem Freund Soundtrackermodule. Nachdem ich den Umstieg auf 68000-Assembler geschafft hatte schrieb ich Demos. Im Oktober 1989 mußte ich 8 Monate zum Heer, wodurch ich zu einer Pause gezwungen wurde.

Zu Weihnachten 1989 bekam ich dann meine erste Festplatte (ALF1.6+OMTI5520 MFM). Im April 1990 begann ich mit dem STP (Damals noch 'Player' etwas später 'CDP'). Seither programmiere ich hauptsächlich mit dem Betriebssystem, was gerade am AMIGA besonders viel Spaß macht. Im Juni 1992 habe ich mir dann einen neuen Rechner geleast (A2000+A2630+GVP Serie II SCSI+Maxtor 120Mb).

Ich bin zwar leidenschaftlicher Assemblerprogrammierer, muß aber ganz offen zugeben, daß ich die Einsatzgebiete eingrenze und in bestimmten Fällen C den Vorzug gebe. Der STP ist schön langsam hart an der Schmerzgrenze. Durch die lange Entwicklungszeit hat der Sourcecode einige Entwicklungsstadien meines Programmierstils durchgemacht, und so kommt es, daß ich mittlerweile mit meinem eigenen Source Probleme bekomme. (Das ist auch der Grund, warum der STP nicht Public Domain ist, da ich den Sourcecode nicht unbedingt als informativ und lehrreich einstufen würde:-<

Wenn ich mal nicht am Computer sitze habe ich folgende Hobbys:  
Windsurfen, Schifahren, Carambol-Billard, Tischtennis, alte technische Geräte (wie Wurlitzer oder Flipper) reparieren und Ente(2CV)-fahren.

## 1.33 contacts

### 5.6 Kontaktmöglichkeiten

=====

Snailmail:           Wolfgang BREYHA  
                    Großer Ring 42  
                    1130 WIEN  
                    Österreich

E-Mail:             ookummer@swwwnext.tuwien.ac.at  
                    schreibt nur!! Ich liebe Mails!!

Du findest mich bei: D.E.R. Computer-Club  
                    Stieberg. 5/1  
                    1150 Wien  
                    Österreich  
                    Montag und Donnerstag, 17-20 Uhr

## 1.34 history

### 5.7 Die Geschichte

=====

5.7.1           Wie kam es zum STP

5.7.2           Versionen

## 1.35 gschichtl

### 5.7.1 Wie kam es zum STP

=====

Der erste Schritt war ein CLI-Utility namens PlayV2. Es tat nichts anderes als ein ST-V2.0-Modul zu spielen bis man die linke Maustaste gedrückt hat.

Zu Weihnachten 1989 bekam ich meine erste Festplatte für meinen A500 mit Kick1.2. Im Jänner kaufte ich mir die Kick1.3 und schon wars perfekt: Ein OMTI-5520-MFM-Kontroller mit A.L.F.-Software und einer 40MB CDC Festplatte.

Im April 1990 hatte ich die Idee ein Programm zu schreiben, das ein ganzes Verzeichnis nach Modulen durchforstet und eines nach dem anderen spielt. Ein Programm namens Player (wie einfallsreich:-) war geboren.

Das war mir aber nicht genug. Das Programm brauchte meiner Meinung nach ein paar Steuermöglichkeiten. In einem Fenster mit einer Größe von 160x30 Pixel hatte man nahezu alle Möglichkeiten die der STP heute bietet. Selbst das Programmieren war damals schon implementiert.

Nach einem halben Jahr war es schon ein recht brauchbares Tool. Dann kamen jedoch die ganzen Tracker wie Noisetracker, Startrekker, Sondtracker2.6, Protracker usw. Aber ich habe es tatsächlich geschafft alle Trackerformate mit einer einzigen Playroutine zu spielen.

Ich denke es war im November 1990. Mein Freund, Erwin Kloibhofer (Lionheart), meinte, daß der Player schon recht nett sei, aber ein normaler Anwender könnte ein Programm nicht nach der Programmierung einschätzen, sondern einzig und alleine nach der Benutzeroberfläche, und der Player sieht wie ein Hacker-/Cracker-Tool aus.

So kam es zum GUI des heutigen STP. Innerhalb einer Woche hatte ich die Oberfläche gezeichnet und das Programm geändert (Das hatte ich zum großen Teil der Kickstart zu verdanken:-) Alle meine Freunde waren überrascht was aus meinem Player geworden ist. Keiner wollte ohne dem CDP (So hieß er damals) nach Hause gehen.

Im Frühjahr 1991 war die Zeit der Demos mit Analyser. Ich versuchte mich auch an einer solchen Routine. Als ich bemerkte, daß sie schnell genug wäre um sie auch in den CDP einzubauen, dauerte es nicht mehr lange und der CDP war um den Analyser reicher. (Die hübschen Füße der Geräte sind übrigens von Elchi!)

Im Sommer 1991 bekam ich die Kick2.0. Hoppla, da hat sich so mancher Bug eingeschlichen. Korrekturen ohne Ende.

Seit Oktober 1991 bin ich Mitglied beim D.E.R. Computerclub in Wien. Wie Bitte?! Der Name?! Ahhh! Richtig. D.E.R. ST-Player ist mein Werbebeitrag für den Club.

1992 kamen viele neu Features hinzu. Tooltypes, AutoFade, Kick2.0 Features usw.

Im Sommer kaufte ich mir einen A2000 mit A2630 25/50MHz 4MB, einen GVP Serie II Kontroller und eine 120MB Maxtor Festplatte. Im Oktober war dann ein A2320 Flickerfixer an der Reihe. Im März 1993 habe ich jetzt endlich einen eigenen Super-VGA Montior bekommen.

Was noch alles kommt hängt nicht nur von mir ab!! Nur her mit guten Ideen.

## 1.36 versionen

### 5.7.2 Versionen

=====

```

;* $Revision Header built automatically ***** (do not edit) *****
;*
;* © Copyright by M.A.S.H (Modern Art Soft Hietzing)
;*
;* File           : ACDP.s
;* Created in      : December 1990
;* Created by      : Wolfgang BREYHA
;* Current revision : V1.41
;*
;*
;* Purpose
;* -----
;*   D.E.R. ST-Player is a Soundtracker-Moduleplayer
;*   with a CD-Player-like graphics-userinterface
;*   see notes below
;*
;* Revision V1.41
;* -----
;* changed on Sunday, 09-May-93 22:49:20 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*   Enforcerhit removed (Sorry, small debuginfo forgotten:-)
;*   Scanfunction fits now with other functions
;*   Next Song Ready -> Previous: plays now previous not next:)
;*   New Info-Button included; Small Bugfixes
;*
;* Revision V1.40
;* -----
;* changed on Wednesday, 18-Apr-93 17:55:19 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*   Now all Errorwindows are fontsensitive (+bugfixes).
;*   Cancel in ASL-Request returns to last state.
;*   Bugfixes in Open-part
;*
;* Revision V1.39
;* -----
;* changed on Wednesday, 31-Mar-93 01:59:30 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*   New GFX for numbers and gfx-symbols for operation.
;*   (very special thanks to Matti Rintala for the idea:-)
;*
;* Revision V1.38
;* -----
;* changed on Friday, 25-Mar-93 00:30:39 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*   25-Mar-93 No AbortIO only ACMD_FREE
;*   11-Mar-93 Bug in CloseAudio -> Guru when started twice (thanx to me:-)
;*   08-Mar-93 Bug in ppdecrunch while nonstop removed (thanx to S. Schulz)
;*   01-Mar-93 Play always starts music now (thanx to Mad Matz)
;*
;* Revision V1.37
;* -----
;* changed on Friday, 26-Feb-93 14:48:04 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :

```

---

```
;*      GFX imploded now! 50% gain on executable. STP exhaust now
;*      not so much chipmem as before (about 40K). bugfix in GetMonID
;*      I've added a little animation (especially for Reini)
;*
;* Revision V1.36
;* -----
;* changed on Tuesday, 23-Feb-93 02:03:41 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Hello audio.device! Now i get the channels with userdefine-
;*      able precedence. (Special thanks to Mad Matz for help.
;*      I think it was a little bit nerve-racking). All Gadgets are
;*      sleeping now when busy. Busypointer no longer fragments
;*      chipmem. Interlace-toggle (No lace GFX, sorry).
;*
;* Revision V1.35
;* -----
;* changed on Friday, 19-Feb-93 18:26:06 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Automatic Screenmode detection->STP tries to Clone
;*      DefPubScreen, ShowSamples works now with all Monitortypes
;*      Bug in Clear-Routine removed (thanx again to Stefan Schulz)
;*
;* Revision V1.34
;* -----
;* changed on Thursday, 18-Feb-93 18:29:45 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      XPK-multiple packed files. Minor Bugfixes (powerpacked Files).
;*      Long Enforcer and Mungwall tests without hits
;*
;* Revision V1.33
;* -----
;* changed on Friday, 15-Feb-93 12:31:11 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Minor GFX-changes; ShowSample-Routine debugged; Playroutine debugged;
;*      what an ugly bug, rests of selfmodifying code confused 68040 Cards
;*      4K Cache is enough for half of the playroutine! (Special thanks
;*      to Roland Tögel who reported this bug by snailmail)
;*      Now all selfmodifying code is removed!! Minor Bugfixes!
;*
;* Revision V1.32
;* -----
;* changed on Thursday, 28-Jan-93 11:47:55 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Minor bugfix! (thanks to Elchi)
;*      and on 11-Feb-93 23:45:32 -> bugfixes in program- and select-mode
;*      (thanks to Mad Matz and Stefan Schulz)
;*
;* Revision V1.31
;* -----
;* changed on Sunday, 24-Jan-93 23:06:56 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      File-limit up to 999, prog is able to store 65535, only
;*      Display is to small (thanks to W.M.Bieseles);
;*      Stop first stops music, after second
;*      touch program is cleared; Pause is removed if Stop is
;*      pressed
;*
;* Revision V1.30
;* -----
;* changed on Thursday, 21-Jan-93 17:49:53 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      New button called "Time". Toggles between patterns,
;*      remaining patterns and time. Error- and Info-windows are
;*      now fontindependent (thanks to William M. Bieseles).
```

---

```

;*      New GFX for Time-Button -> Revision jump
;*
;* Revision V1.24
;* -----
;* changed on Sunday, 17-Jan-93 15:08:33 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Major bug in XPK-unpack part! used dbf-loop, but $FFFF
;*      longwords are to few for some modules!
;*
;* Revision V1.23
;* -----
;* changed on Saturday, 26-Dec-92 23:43:13 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Bug in errormessages. Message for XPK-NoMem.
;*
;* Revision V1.22
;* -----
;* changed on Wednesday, 16-Dec-92 00:27:23 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      XPK is very nice! And so I'll use it!
;*
;* Revision V1.21
;* -----
;* changed on Monday, 14-Dec-92 14:52:12 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Bug in mt_init fixed!! replen wrong!!
;*      Converted to ASM-ONE; Includes used; SECTION used; no more makecdp!!
;*
;* Revision V1.20
;* -----
;* changed on Monday, 16-Nov-92 00:51:42 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      BusyPointer, Better Busy-Message-Handling
;*
;* Revision V1.10
;* -----
;* changed in 1991 by Wolfgang BREYHA.  LogMessage :
;*      Kick 2.0 features, AutoFade, Next- and Prevgadget repeated
;*
;* Revision V1.00
;* -----
;*      --- Initial release ---
;*
;*****

```

## 1.37 next

### 5.8 Die nächsten Schritte

=====

1. Alle weiteren STP-Versionen werden nur noch unter Kick2.0+ funktionieren. Also Ihr lieben Kick1.3-User, umsteigen ist die Devise. Der Zug ist sowieso schon vor 2 Jahren abgefahren:->
2. Als ersten Schritt wird es ein Preferences-programm geben. (Schon in Betatest-Phase:)
3. Falls genug nachfrage herrscht möchte ich die 'Scan'-Funtion noch erweitern.