

MVS Tracker - Additional Tech. Notes

>Question de **Fred/ FRONT** :

Pour la version AES :

<http://frogfeast.rastersoft.net/NeoGeoSrc.html> Neo Geo Frog Feast source code - Charles Doty

"**par contre j'ai un petit problème : de quelle manière on associe un N° de Track à un PCM ? - SOUND_ADPCM_PT_5182 ou bien SOUND_ADPCM_PT_7727 ...**"

>Réponse de **CeL/Yannick** (NGF DEV Inc) :

En fait Charles utilise une petite astuce pour pouvoir numéroter ses wavs de 1 à 4 (alors que dans sound.h ils sont numérotés 4 à 7 => 0x04 à 0x07)

si Sound = **0x04**

```
#define SOUND_ADPCM_FROG (0x04)           ;SFX
#define SOUND_ADPCM_TONGUE (0x05)         ;SFX
#define SOUND_ADPCM_FLYGRAB (0x06)        ;SFX
#define SOUND_ADPCM_WATER (0x07)         ;SFX
#define SOUND_ADPCM_PT_5182 (0x08)      ;BGM
#define SOUND_ADPCM_PT_7727 (0x09)       ;BGM
```

Tout simplement en y ajoutant l'indice du 1er wav à chaque fois ex:

PlayAudio(**0**); => Joue son 1er wav (0x04 + **0**) => 0x04 => c'est à dire
SOUND_ADPCM_FROG

PlayAudio(**1**); => Joue son 2ème wav (0x04 + **1**) => 0x05 => c'est à dire
SOUND_ADPCM_TONGUE et ainsi de suite ...

```
send_sound_command(Track + SOUND_ADPCM)
send_sound_command(SoundID + SOUND_ADPCM)
```

En utilisant la meme méthode plus haut,

si Track = **0x08**

PlayAudio(**0**); => Joue son 1er wav (0x08 + **0**) => 0x08 => c'est à dire
SOUND_ADPCM_PT_5182

PlayAudio(**1**); => Joue son 2ème wav (0x08 + **1**) => 0x09 => c'est à dire
SOUND_ADPCM_PT_7727