

# Scuola di videogame

## Editor musicale

ultima parte

*Con questa puntata abbiamo finalmente concluso i listati del nostro editor, ma prima di cominciare ad illustrarvi la funzione delle opzioni devo informarvi su alcune modifiche da apportare ai listati precedenti (per fortuna niente di complicato)*

Alla riga 205 il JMP (OLDIRQ) va sostituito con JMP Streff. Alle righe 22050 e 23050 occorre la stessa modifica; inserire tra la label e l'istruzione le seguenti due istruzioni: LDA #00, STA \$FB.

Possiamo cominciare...

Il listato è completamente Basic, ma chiaramente sul dischetto devono esserci anche i due file in LM delle scorse puntate; volendo potete richiedere il disco già pronto all'uso direttamente in redazione.

Le quattro foto riguardano i menu che ci aiuteranno nella creazione delle nostre colonne sonore. Dopo aver aspettato qualche secondo per il caricamento e per il reset di alcuni parametri lo schermo si presenterà come nella foto pubblicata in questa pagina. In questa sezione è possibile creare i blocchi secondo le modalità Rec+Play, Rec oppure tramite trasferimento dal buffer. Tutte le opzioni di questa videata si attivano con la pressione dei tasti indicati nei pressi dell'opzione, unitamente al tasto

Commodore e questa regola è valida anche per lo screen dell'edit degli strumenti; per gli screen della gestione file e dell'edit delle musiche il tasto Commodore non deve essere premuto. Questa scelta è stata fatta perché negli screen del tasto Commodore la tastiera è attiva anche in modo musicale e alcuni tasti quindi sono costretti ad avere una doppia funzione.

Esaminiamo le nostre possibilità;

- modificare la velocità di esecuzione del brano (tanto più alto è il suo valore, tanto più lenta è l'esecuzione);
- cambiare lo strumento con il quale verranno suonate le prossime note che inseriremo in uno dei blocchi;
- cambiare l'ottava base della tastiera musicale;
- cambiare traccia;
- scegliere se depositare nei blocchi o nel buffer.

A proposito del cambio traccia, quella «i» accanto al carattere in reverse indica che con quel tasto possiamo inserire direttamente il valore della traccia desi-



*È disponibile, presso la redazione, il disco con il programma pubblicato in questa rubrica completo delle parti in LM. Le istruzioni per l'acquisto e l'elenco degli altri programmi disponibili sono a pag. 263.*

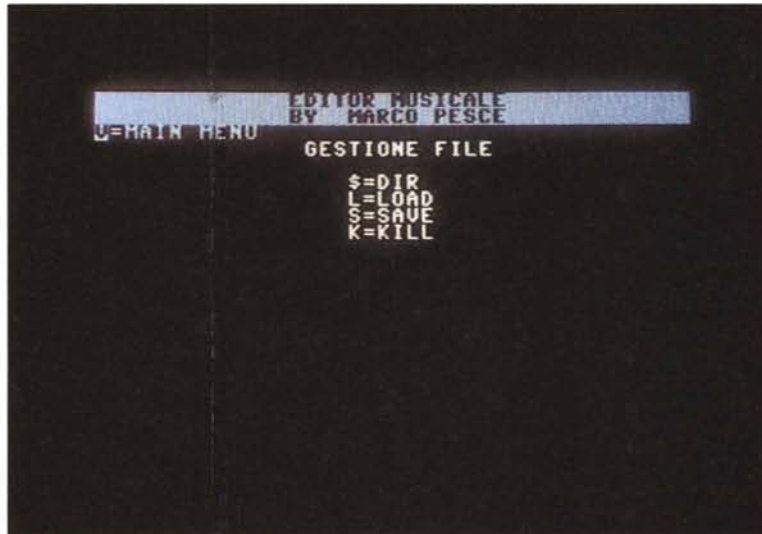












derata (tramite input) e questo vale anche per le altre opzioni che hanno la «i»; in tal modo è meno faticoso raggiungere determinati valori, considerando anche che, essendo il programma scritto in Basic, la risposta agli input non è delle più rapide (per fortuna l'input della tastiera musicale è in LM). Il gruppetto di tre opzioni visibile in alto a destra permette di passare agli altri screen (b=edit strumenti, v=gestione file, ?=edit musiche).

Passiamo allo screen per l'edit degli strumenti. Come accennato anche qui le opzioni si attivano unitamente al tasto Commodore e le modifiche ai parametri possono essere verificate in tempo reale suonando con la tastiera (cioè con la fila di tasti «QWERTY...»). Il filtro si attiva solo se il valore della frequenza di taglio è diverso da zero. Quando siamo soddisfatti del nostro nuovo set di strumenti possiamo tornare al menu principale e continuare con l'edit dei blocchi. La sezione di gestione dei file ci consente di esaminare la directory del dischetto e di cancellare (kill) file indesiderati, oltre chiaramente al salvataggio del nostro lavoro oppure al caricamento di uno lasciato in sospeso. Il file che ritroveremo sul dischetto in caso di Save è tutto quanto occorre per riascoltare le musiche a nostro piacimento anche senza l'ausilio dell'editor, ovvero comprende anche la routine IRQ che, ripetiamolo per i distratti, può essere inserita in un qualunque vostro elaborato (videogame o altro...). L'ultimo menu è quello che ci permette di «montare» il nostro film... pardon, le nostre musiche. Ognuna delle 10 musiche a disposizione deve essere composta da un «pezzo iniziale» e da un certo numero dei pezzi seguenti; ogni pezzo è composto da una traccia iniziale e da un... certo numero di quelle seguenti più da un nuovo «ordinamento» degli strumenti. Tutto qui. Ed ora eccovi un elenco delle locazioni che vi serviranno per utilizzare la routine IRQ (se per caso avete intenzione di acquistare il dischetto e quindi non le avete lette dai listati):

**Volume=30416:** permette di alterare il volume di riproduzione (0-15).

**Musatt=30343:** è la musica attiva (è possibile cambiarla in qualunque momento; 1-10).

**Congela=30339:** se posto ad un valore diverso da 0 sospende momentaneamente l'esecuzione del brano.

**Vpausa=30362:** rappresenta il numero di cicli IRQ che la routine attenderà prima di eseguire il prossimo blocco; è possibile modificarla per ottenere effetti particolari.



# Byte Line



## STAMPANTI

NEC P6 Plus 24 aghi  
 NEC P7 Plus 24 aghi  
 NEC P2200 24 aghi  
 Citizen 120 D  
 Citizen MSP - 15E  
 Citizen HQP - 40  
 Citizen 180E  
 Star LC - 10  
 Star LC - 10 color  
 Star LC - 24 1024 aghi  
 Cavo IBM - Centronics  
 Epson LQ - 500

L. 1.298.000  
 L. 1.698.000  
 L. 649.000  
 L. 298.000  
 L. 549.000  
 L. 949.000  
 L. 349.000  
 L. 399.000  
 L. 499.000  
 L. 649.000  
 L. 13.900  
 L. 649.000

## COMPUTER

XT compatibile 10 MHz  
 AT compatibile 12 MHz  
 AT completo 512 K HD 20Mb

da L. 690.000  
 da L. 1.190.000  
 L. 1.999.000

## MONITOR

Flatscreen Dual Frequency Invers  
 NEC Multisync II  
 Mitsubishi Multisync EUM 1481 A  
 Cavo Mitsubishi - VGA

L. 238.000  
 L. 1.098.000  
 L. 998.000  
 L. 39.000

## HARD DISK

ST225 21,4 MB  
 ST251 42,8 MB  
 ST125 20 MB 3 1/2  
 ST4096 80 MB

L. 378.000  
 L. 678.000  
 L. 490.000  
 L. 1.298.000

Prezzi suscettibili alla variazione del dollaro!!!

## FLOPPY DISK

ordine minimo 100 dischetti 100% Errorfree  
 Dela Disk 5.25" 2D  
 Dela Disk 3.5" 2DD  
 No Name 5.25" 2D  
 No Name 3.5" 2DD  
 No Name 5.25" 2HD 1.2 Mbyte  
 Diskbox per 100 Floppy 5.25"  
 Diskbox per 50 Floppy 3.5"

L. 840  
 L. 2.100  
 L. 690  
 L. 1.890  
 L. 2.100  
 L. 14.900  
 L. 14.900

## ACCESSORI

Handscanner 105 mm  
 IBM- Mouse  
 Genius GM - 6 plus  
 Genoa Super EGA Hires  
 Genoa Super VGA 5200  
 Modem 1200H interno  
 Modem 1200C esterno

L. 399.000  
 L. 79.000  
 L. 99.000  
 L. 498.000  
 L. 699.000  
 L. 178.000  
 L. 239.000

**Byte Line**  
 Via Lorenzo il Magnifico, 148  
 00162 Roma - Tel. (06) 42.70.418

VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI SI INTENDONO  
 AL NETTO DI I.V.A.

ORDINE MINIMO  
 L. 100.000 di imponibile  
 (indicare codice fiscale o partita IVA)