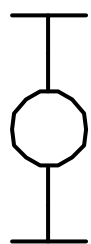


Index

	Index	
1	Index	
	IL Function	
2	_GetInfo	_Stay
3	_StayOut	_Init
4	_MusicPlay	Effect Play
6	_MusicStop	Effect Stop
7	_PcmPlay	
8	_PcmStop	
9	_PcmVoiceSet	_SoftEmbSet
10	_ChangeFar	
	_SoundSetChannel	
	_SoundGetChannel	
	_SoundSetOutput	
	_SoundGetOutput	
	_SoundGetRundom	
11	_SetMusicVolume	
	_GetMusicVolume	
	_SetEffectVolume	
	_GetEffectVolume	
	_SetPcmVolume	
	_GetPcmVolume	
	Interrupt Main Routine	
12	I_Start	I_Pcm
	I_MusicEffect	

_GetInfo

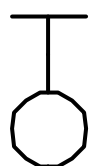
ILInfo 構造体の取得



dx:ax ILInfo構造体のアドレス

_Stay

ドライバーの常駐



レジスタの保存(フラグ含む)
割り込み禁止



ds:bx heap領域先頭 (ワークアドレス)



heap領域は4096byte以上存在するか？

Yes

No



ワーク領域全体の0リセット



ds:si パート個別構造体 ch1
ds:si パート共通構造体



割り込みVectorの設定



WTD_Tempoを120に、
WTD_TempoCounterを0に設定



通信回線の初期化"C_Open"の実行



ドライバーの初期化"_Init"の実行



タイマーの初期化"T_Open"の実行



ax 0x0000



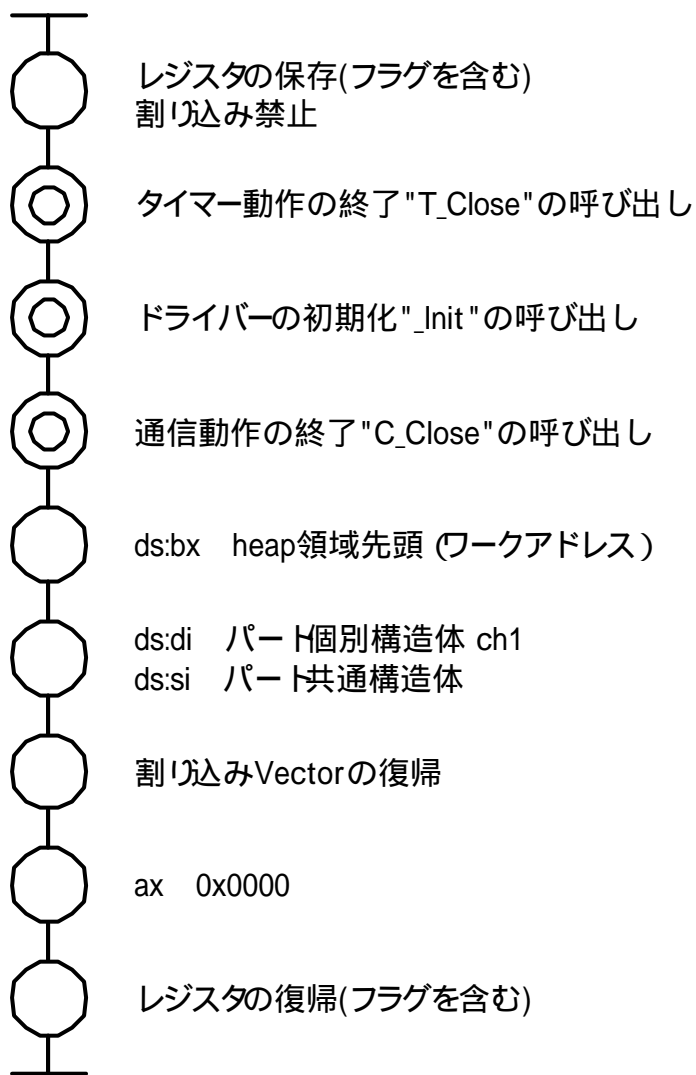
ax 0x0001



レジスタの復帰(フラグ含む)

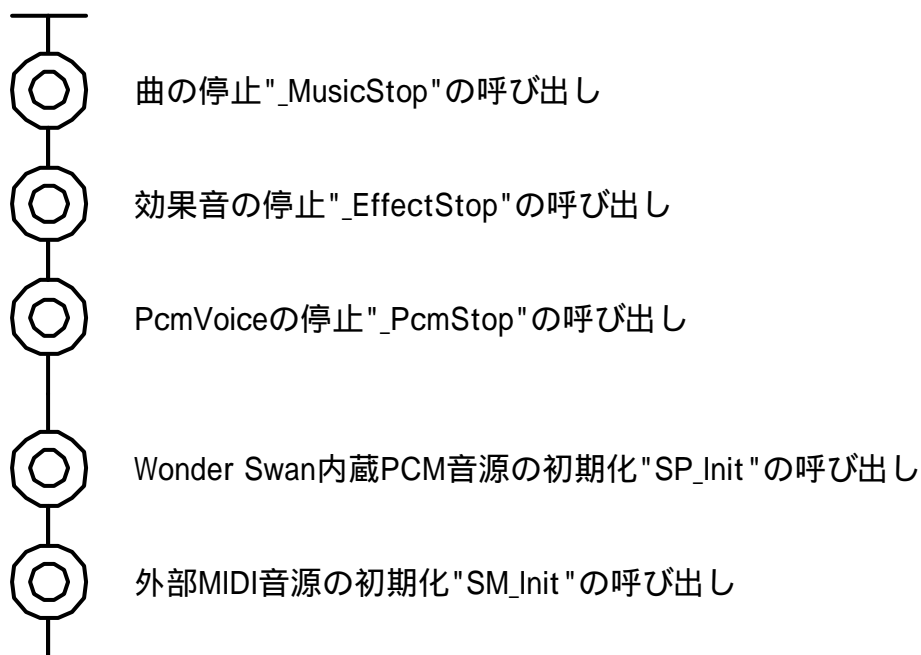
_StayOut

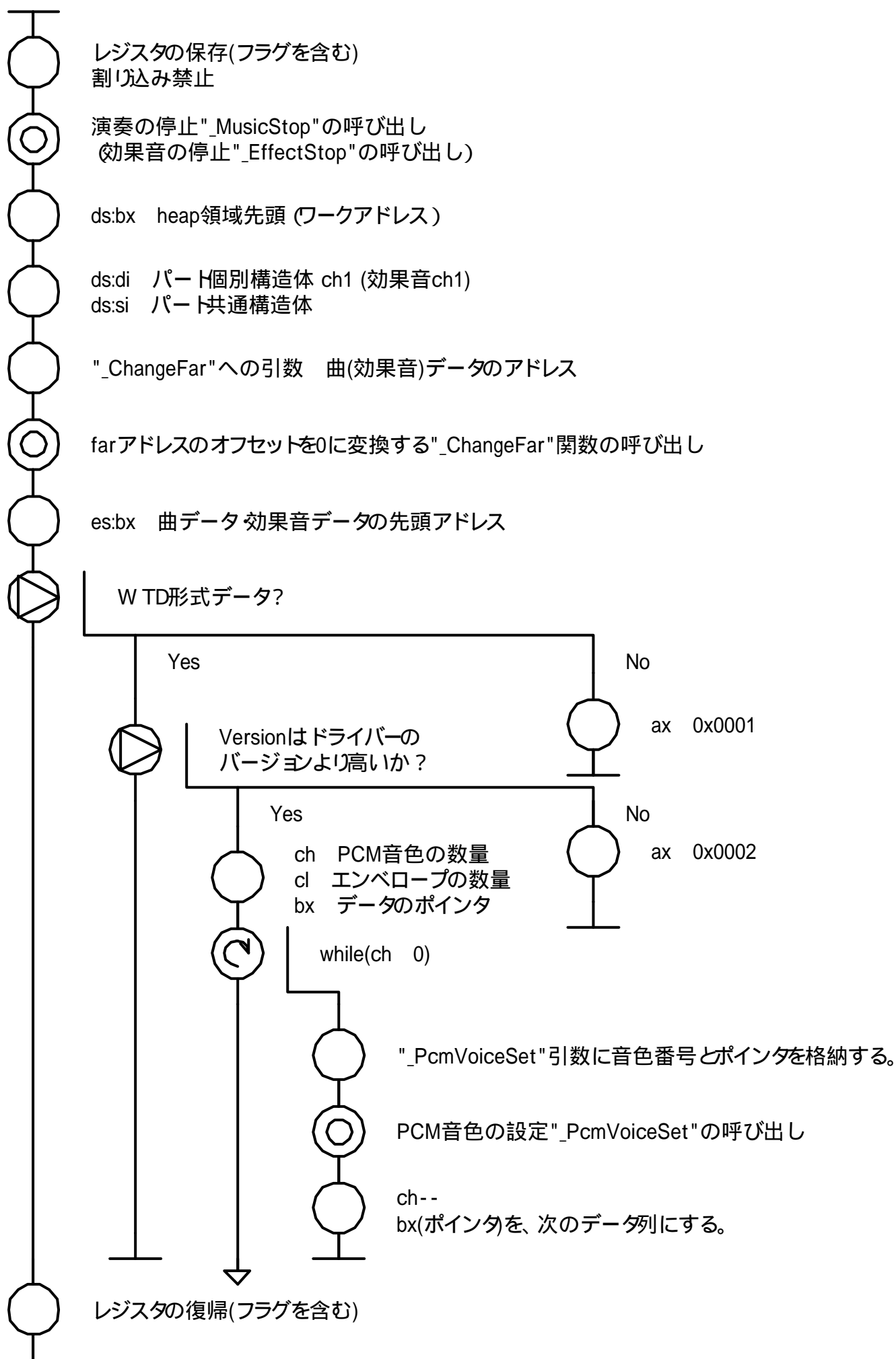
ドライバーの常駐解除

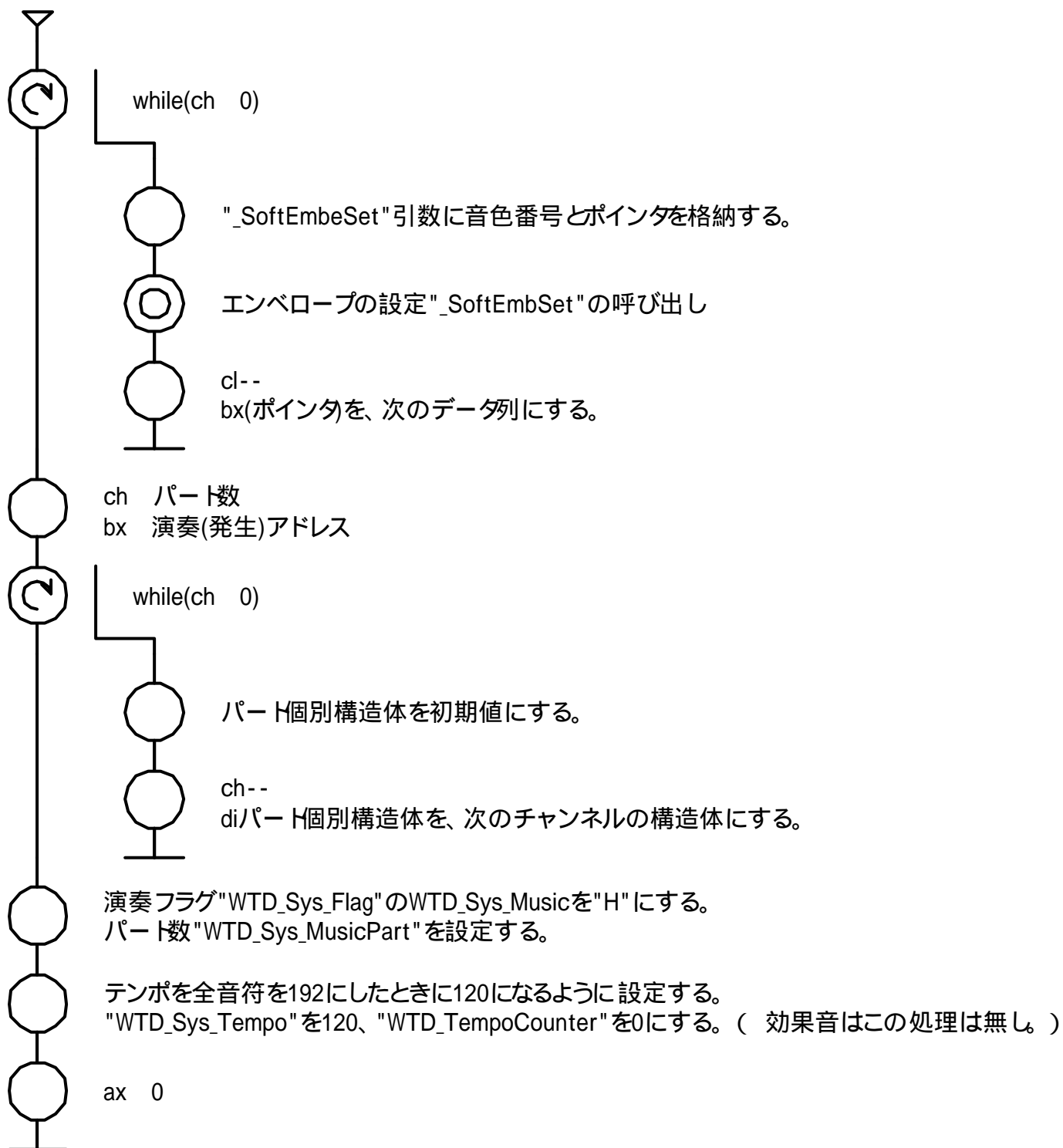


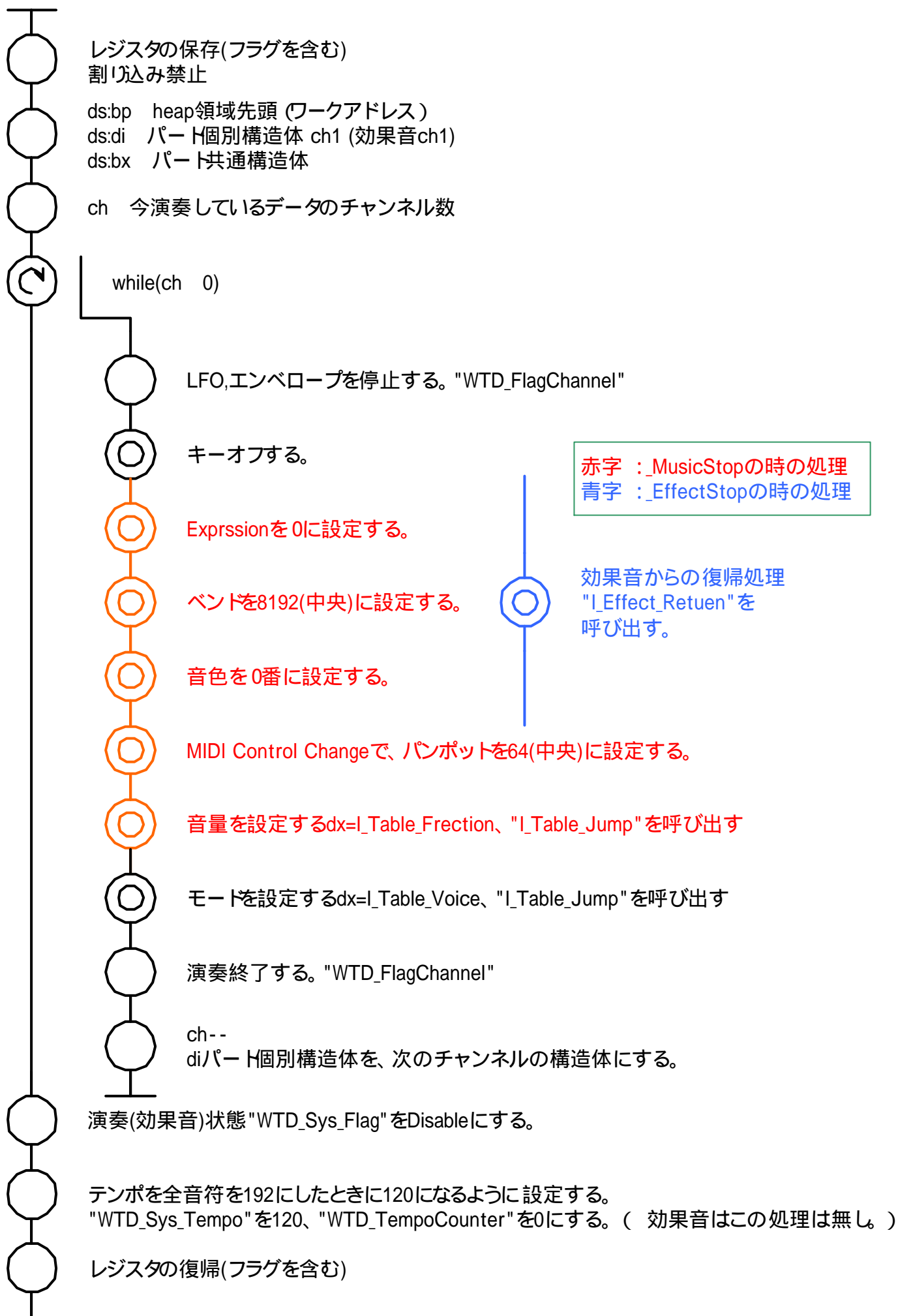
_Init

ドライバーの初期化



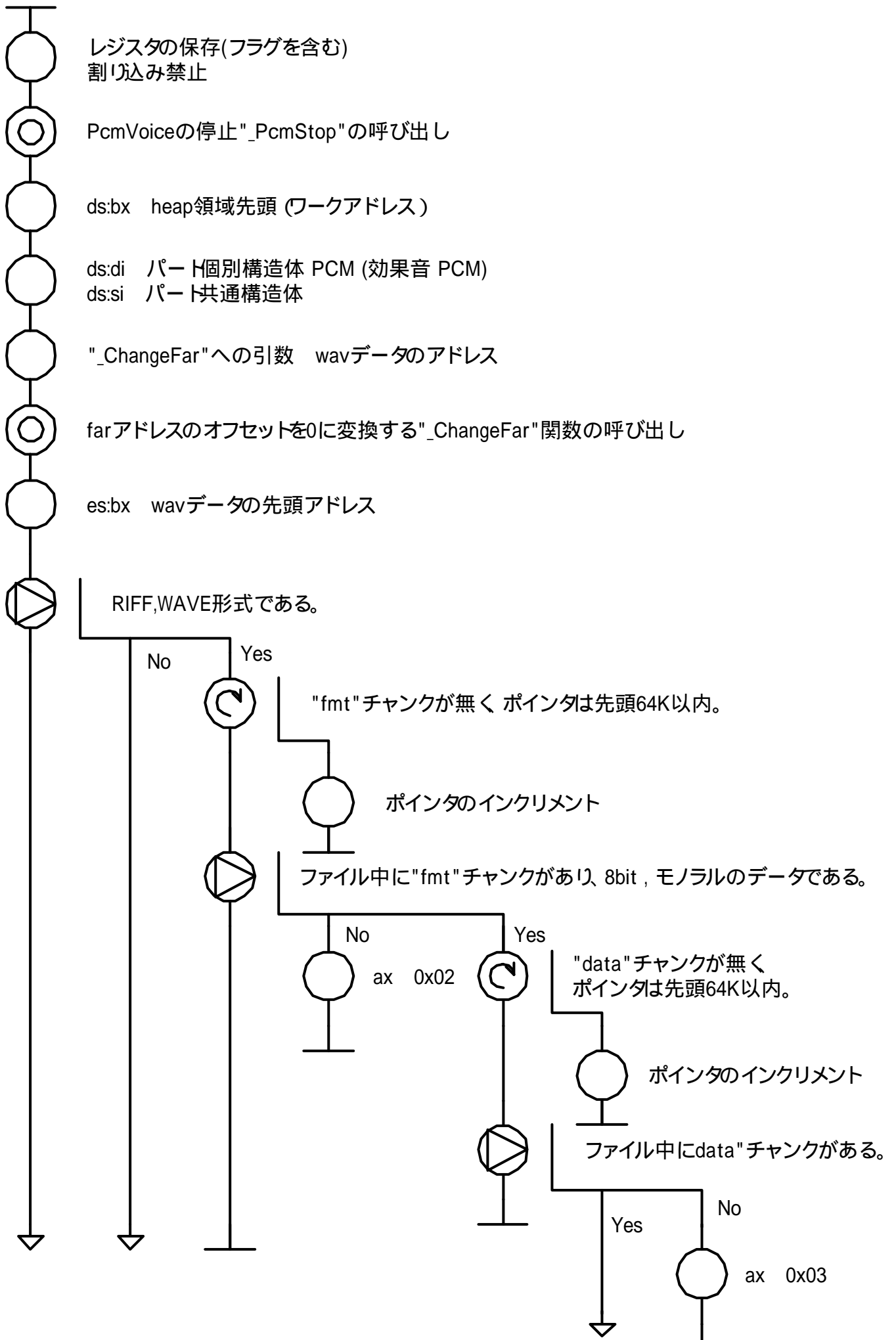




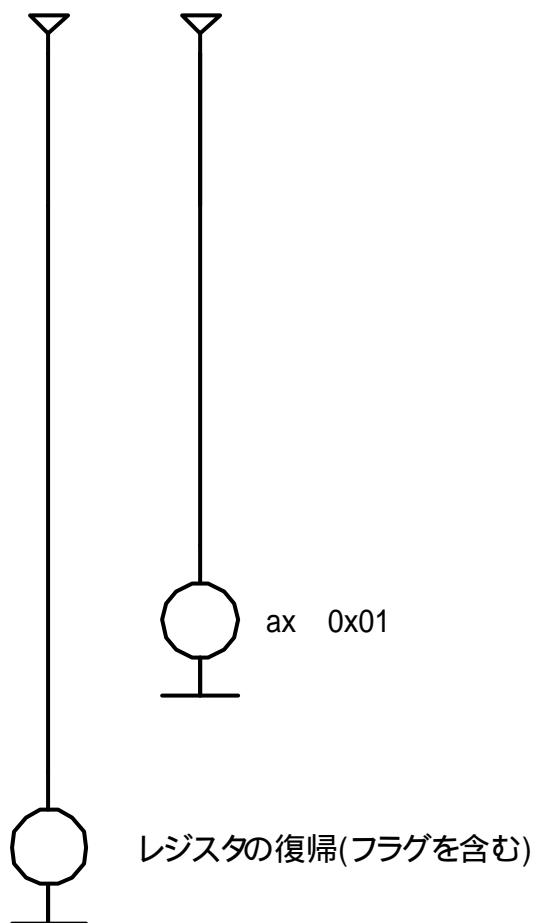


_PcmPlay

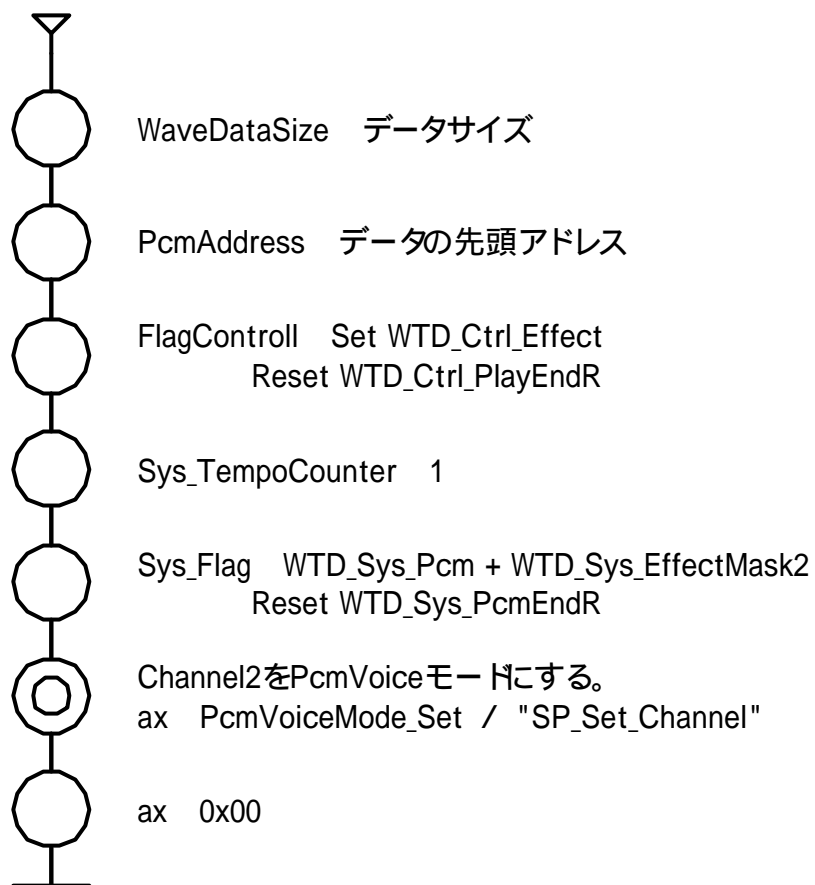
PcmVoice**効果音開始**(1)



_PcmPlay



PcmVoice **効果音開始(2)**



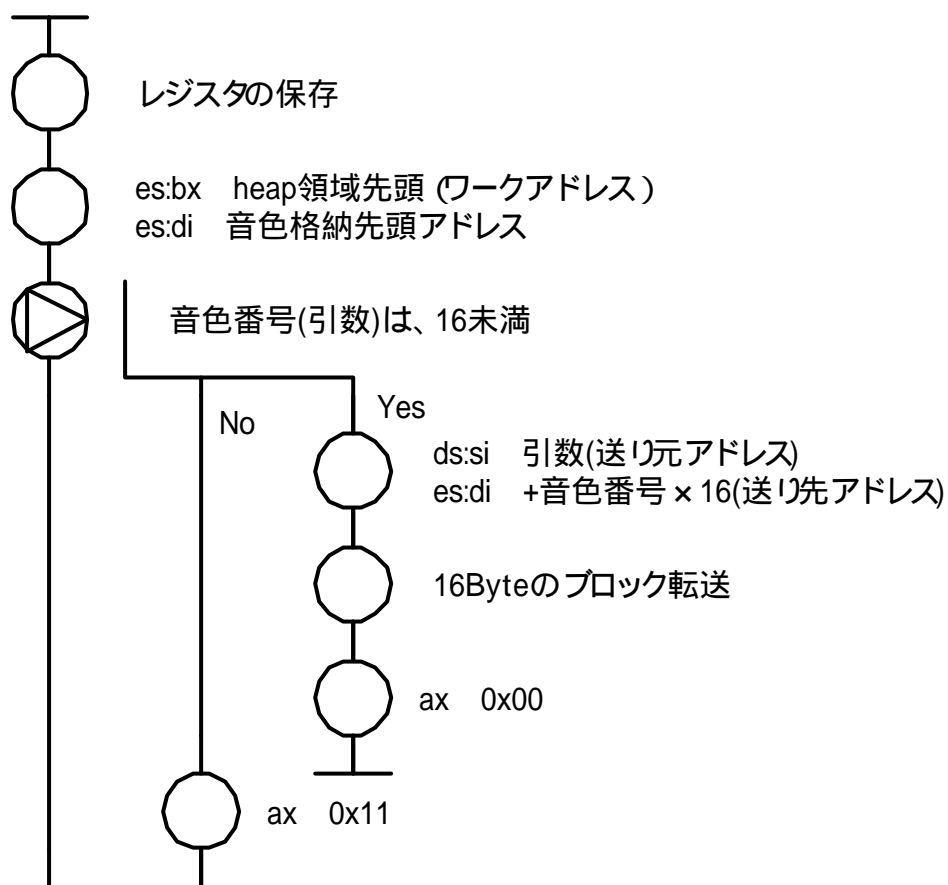
_PcmStop



PcmVoice **効果音停止**

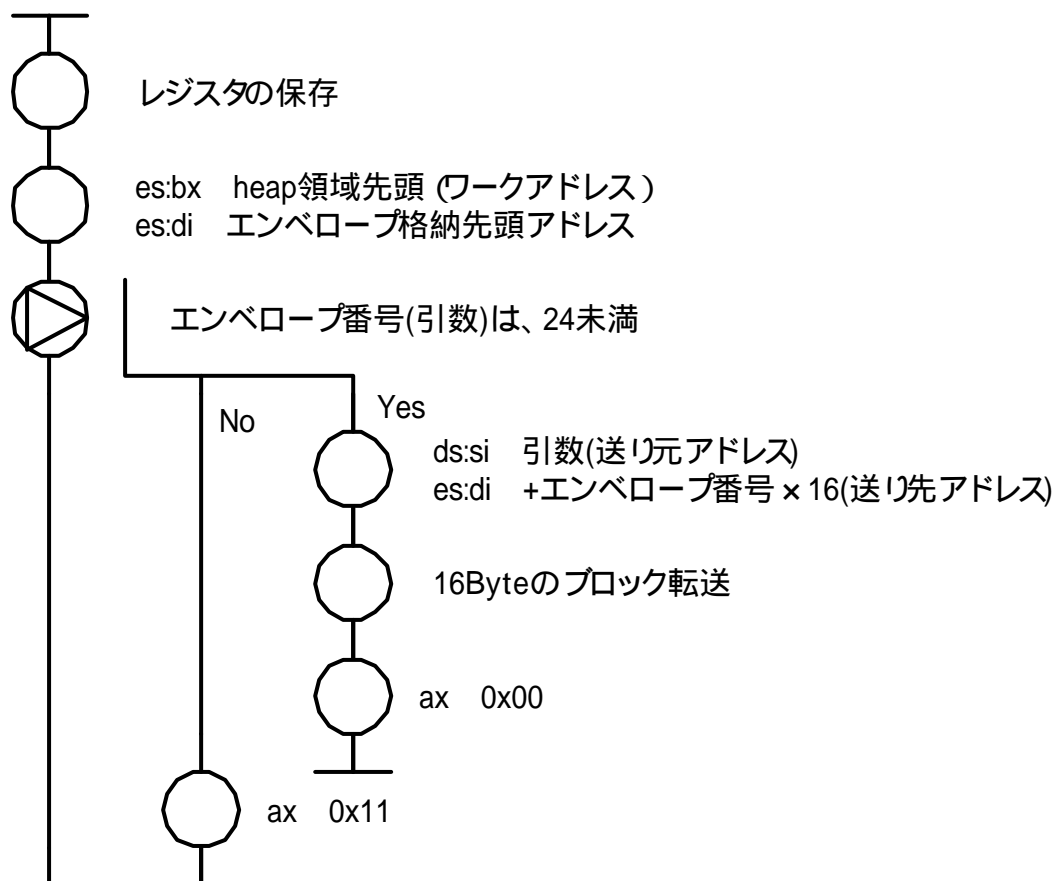
_PcmVocieSet

Pcm 音色の設定



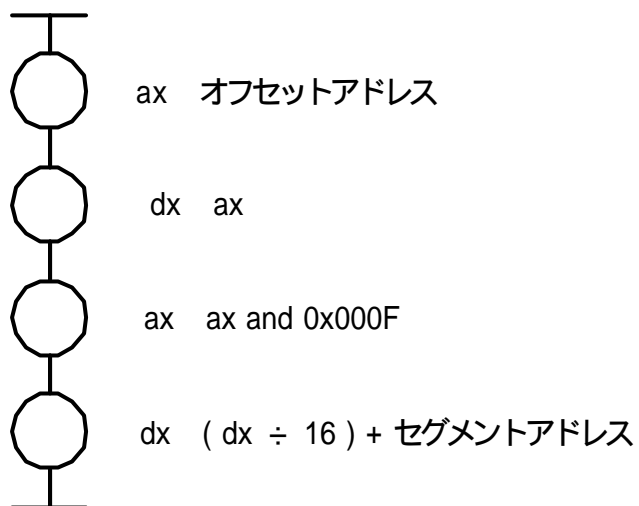
_SoftEmbSet

エンベロープの設定



_ChangeFar

ファーアドレスのオフセット0x0000化

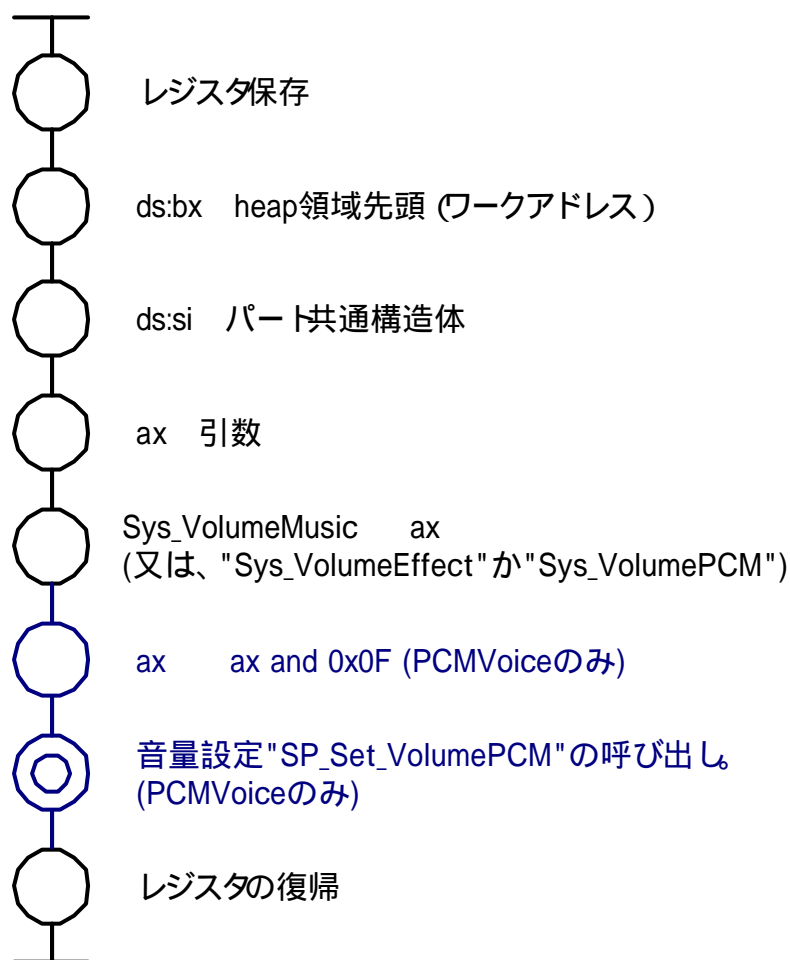


その他のInDirectLibrary関数

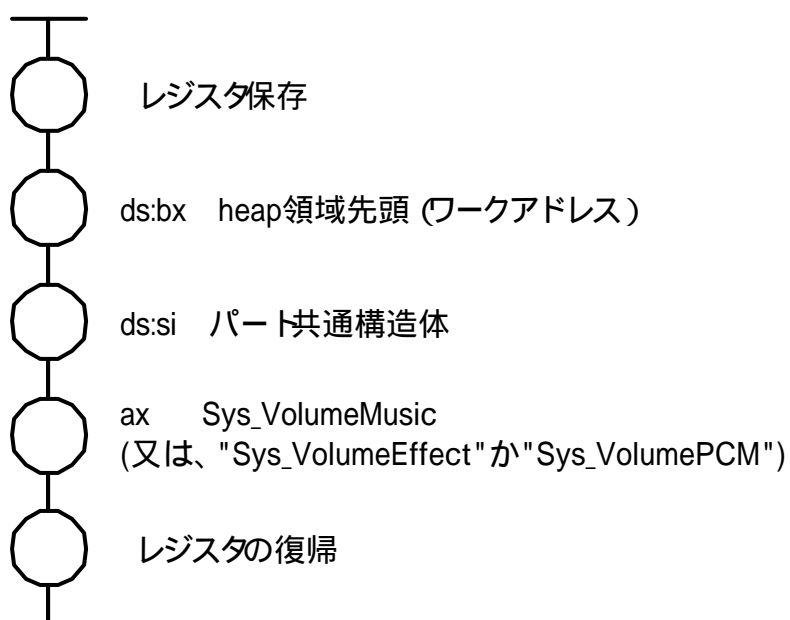
_SoundSetChannel	チャンネルモードの設定
_SoundGetChannel	チャンネルモードの取得
_SoundSetOutput	出力モードの設定
_SoundGetOutput	出力モードの取得
_SoundGetRundom	乱数の取得

これらの関数は、FreyaBIOSと同等の動作をする。

<code>_SetMusicVolume,</code>	<i>BGMの音量を設定</i>
<code>_SetEffectVolume,</code>	<i>効果音の音量を設定</i>
<code>_SetPcmVolume</code>	<i>PCM Voiceの音量を設定</i>

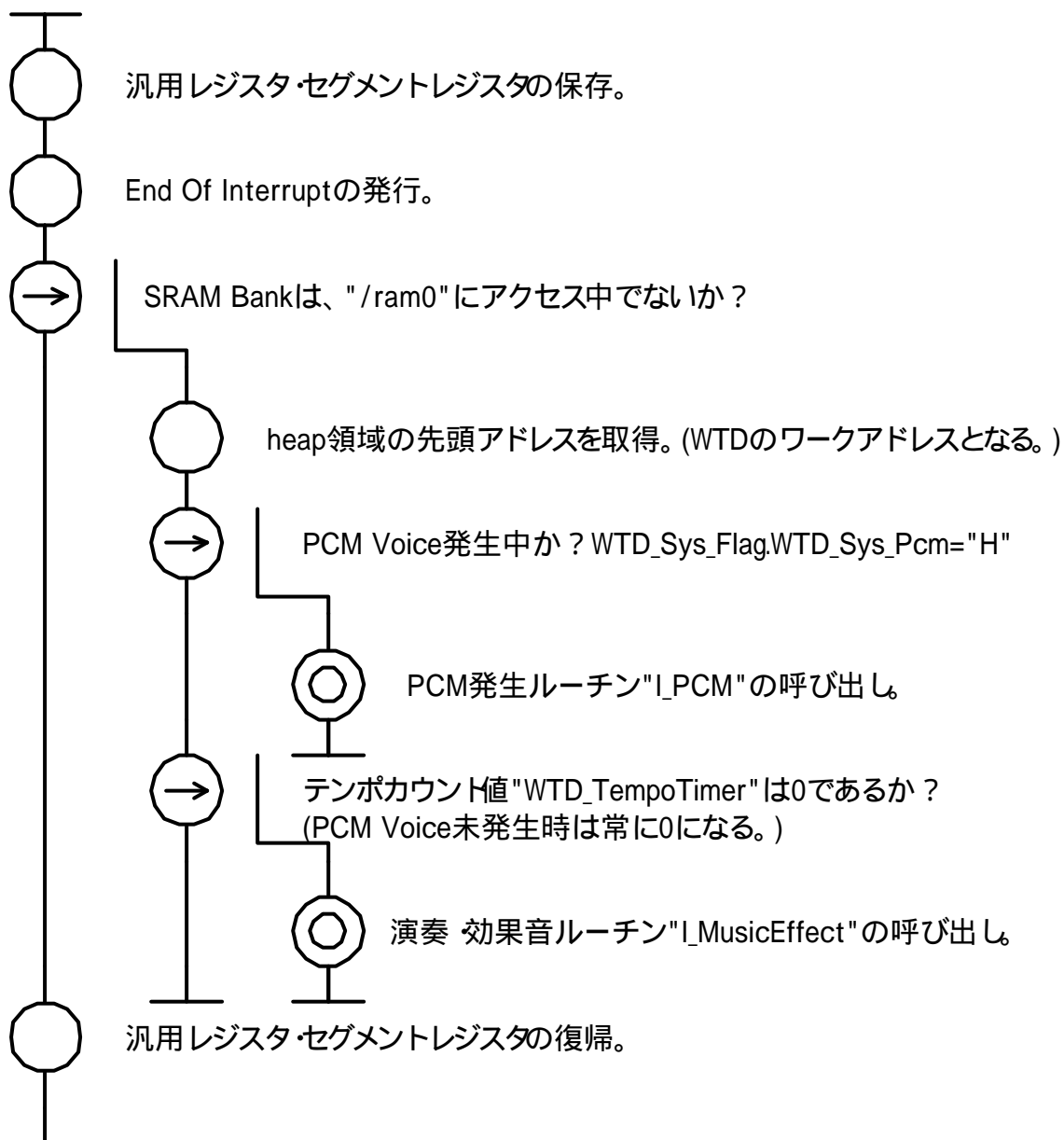


<code>_GetMusicVolume,</code>	<i>BGMの音量を取得</i>
<code>_GetEffectVolume,</code>	<i>効果音の音量を取得</i>
<code>_GetPcmVolume</code>	<i>PCM Voiceの音量を取得</i>



I_Start

割り込み メインルーチン



I_PCM

PCM Voiceメインルーチン

