

尤尼斯基 / msx_音乐_数据

🔍

+

🔄

🔗

📁

🛡️

📝

<> 代码

🕒 问题

🔗 拉取请求

🕒 行动

📁 项目

🛡️ 安全

📝 见解

🐙

msx_音乐_数据

民众

🔗 掌握

📁 分行

🏷️ 0 标签

🔍 转到文件

Go to

+

添加文件

<> 代码

...

关于

🐙 尤尼斯基

更新Mus-Gra2

✖

a523367 · last week

🕒 323 次提交

...

| | | |
|------------|----------------------------|--------------|
| 📁 深度种子工程 | DSEED - 更新 dm-sysytem2 ... | 3 months ago |
| 📁 DSK_图像 | 更新Mus-Gra2 | last week |
| 📁 穆斯-法尔科姆 | 新神户市的黄昏 | last month |
| 📁 穆斯-格拉2 | 更新Mus-Gra2 | last week |
| 📁 小鼠MGSDRV | 更新 THOFSNAT.MUS | 3 weeks ago |
| 📁 穆斯南梦宫 | 添加 ds-zawel | 6 months ago |
| 📁 森欣-阿莱斯特 | 修复 crlf 重试2 | 2 years ago |
| 📁 VGM | 修改 SNTCHER 主题 [PART I] ... | 3 weeks ago |
| 📁 图像 | 添加 DSEED 演示 | 8 months ago |
| 📁 宏 | 修改 NukeInstMML | 4 months ago |

MuSICA 数据和 MGSDRV 数据

#音乐 #女士

📄 自述文件

📅 活动

☆ 7 星

👁️ 2 观看

🔗 1 个 叉子

报告存储库

发布

没有发布任何版本

套餐

没有发布包

| | | |
|------------------|-------------------|--------------|
| 📁 小康 | 修复 crlf 重试2 | 2 years ago |
| 📁 工具 | 更新ReadMe.md | 3 weeks ago |
| 📄 .gitattributes | 更新 .gitattributes | 4 months ago |
| 📄 自述文件.md | 更新 README.md | 4 months ago |
| 📄 索引.html | 创建index.html | 4 months ago |

msx_音乐_数据

MuSICA 数据和 MGSDRV 数据

Falcom 音乐自由宣言 <https://www.falcom.co.jp/music-use>

恐怖节拍/Ys1/版权所有© Nihon Falcom Corporation

最终之战/Ys1/版权所有© Nihon Falcom Corporation

迈向第一步/Ys1/版权所有© Nihon Falcom Corporation

毁灭之宫/Ys1/版权所有© Nihon Falcom Corporation

死亡之影之塔/Ys1/版权所有© Nihon Falcom Corporation

LANE 的COMPANILE/Ys2/版权所有© Nihon Falcom Corporation

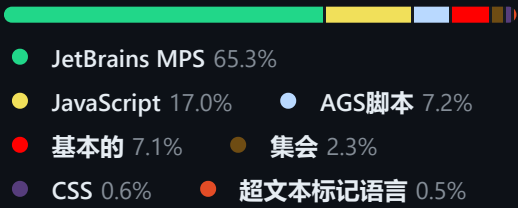
三文鱼宫/Ys2/版权所有© Nihon Falcom Corporation

部署 40

✅ github页面 3 weeks ago

+39 次部署

语言



结束战斗/Ys2/版权所有© Nihon Falcom Corporation

Ending1/Sorserian/版权所有(C) Nihon Falcom Corporation

怎么玩

MDPlayer (MGSDRV/MuSICA)(Windows)

<https://github.com/kuma4649/MDPlayer/releases>

对于 Windows，有一种使用 MDPlayer 进行监听的方法。

它与MGSDRV和MuSICA (Kinro No.5) 兼容，
您还可以使用Mixer更改SCC/PSG/OPLL的音量平衡。

然而，OPLL 节奏声音以及改变音量时的声音似乎与实际设备或模拟器不同。（OPLL节奏声往往会比较大）

MSXPlay (MGSDRV) (Windows/Macintosh/Unix)

<https://msxplay.com/editor.html>

您可以在网络浏览器上播放 MGSDRV 数据。
也可以玩MML。

我认为这是收听和创建 MGSDRV 数据最简单的环境。

MGSP2 (MGSDRV)(MSX)

<https://github.com/hra1129/mgsp2/releases>

MSX真机用MGSDRV播放器

它还支持 MSX1。

MSGEL (MGSDRV)(MSX)

<https://gigamix.hatenablog.com/entry/mgsdrv/>

原装 MGSDRV 播放器

还介绍了其他兼容的播放器。

劳工号 5 (MuSICA)(MSX)

<http://sakuramail.net/fswold/music.html>

原始MuSICA本身并不是免许可的，因此可以使用兼容的驱动程序来播放。

Labor Series 是 MuSICA 的向上兼容驱动程序。

(Kinro No. 4 是 MML 编译器。)

音乐 (MuSICA)(MSX)

Honke ASCII MuSICA 驱动程序/编译器套件

如何获得

1. MSX Disk Communication 第一期于 1990 年 10 月发布 (ver.1.0)
2. RPG 构建工具 Dante2 (ver.1.02)

3. MSX 杂志永久版 (ver.1.02)

仿真器特性

蓝色MSX

1. 低音增强
2. 中频有所延伸
3. 带高频滤波器
4. OPLL 节奏音噪音异常低

如果忽略问题4，您将获得最丰富的声音。

相反，使用 BlueMSX 创建的数据在其他环境中听起来可能完全不同。

*我创建的一些数据是 BlueMSX 独有的。

开放MSX

1. 高度兼容
2. 无高频滤波器

声音与移除 FMPAC 高频滤波器（电容器 C12/C13）时的声音类似。

没有高频滤波器，所以噪音比实机大。

MSX播放器

1. 高度兼容
2. 高频滤波器可以轻松选择

什么是MuSICA?

MuSICA 是 ASCII MSX Magazine 源自 Dante (MSX2 RPG Maker 的前身) 的 BGM 创作工具。该原型是在 Dante 中创建的, 并在 Dante2 时代作为 MuSICA 独立发行。创建的数据可以与 Dante2 一起使用。 (*SCC 音源无法与 Dante2 一起播放)

虽然没有功能强大的宏, 但它是一种节省内存的设计, 它使用具有指定重复次数的序列块。您可以在编辑器环境中一键轻松播放、快进等。当时它是唯一可以播放 SCC 的音乐制作软件。

目前, 创作者拥有 Maker 系列创建的数据的权利, 并可以自由发布它, 但尚不清楚同样的条件是否适用于 MuSICA。当时的规则只允许向 MSX 杂志提交内容。

奖金

显示 MGSDRV 格式的音调定义文件 (vcd 文件) 的工具

https://uniskie.github.io/msx_music_data/tool/vcd_conv.html

html源代码[tool/vcd_conv.html](https://uniskie.github.io/msx_music_data/tool/vcd_conv.html) (可以下载并在浏览器中打开)

其他的

MuSICA 文档相关: https://github.com/uniskie/MSX_DOCUMENTS