

## hoot 用ライブラリ作成機能

ひとつの ZIP ファイル内に複数の曲データを収めて、それらを読み出すための XML を用意すると、hoot 上で複数の曲を選択できるようになります。

曲を切り替えるたびに再コンパイルする必要がなくなりますので、音楽鑑賞用の環境を構築する際に便利です。

そして、NRTDRV MML Compiler には、そのような ZIP ファイルと XML ファイル(ライブラリ)の作成をサポートするための簡易的な機能が内蔵されています。

### 使い方

- ・「ファイル(F)」 「hoot 用ライブラリ作成(L)」を選択します。
- ・ファイルを開くダイアログが表示されますので、ライブラリに登録したい曲の MML ファイルを選択します。
- ・MML がコンパイルされ、ライブラリに登録する旨のダイアログが表示されます。
- ・ダイアログで「はい(Y)」を選択すると、次の曲を登録できます。
- ・登録したい曲の選択およびコンパイルをすべて終わったら、「いいえ(N)」を選択してください。
- ・NRTDRV.EXE と同じフォルダに LIBRARY.ZIP と LIBRARY.XML が作成されます。
- ・データの再生に hoot を使用する設定を有効にしている場合は hoot が起動し、ライブラリがロードされます。
- ・通常の音楽鑑賞時に別フォルダの hoot を利用している場合は、LIBRARY.XML の内容を hoot.xml の <gamelist> タグ内にコピー & ペーストし、LIBRARY.ZIP を hoot のデータフォルダ(X1 フォルダなど)にコピーします。
- ・ZIP ファイル名を変更する場合は、XML 内の「<romlist archive="LIBRARY">」をファイル名に合わせて書き換えてください。

### 注意点

下記のヘッダによる設定は LIBRARY.XML には反映されません。すべて初期値となります。

- ・#MIX\_OPM1 ヘッダ
- ・#MIX\_OPM2 ヘッダ
- ・#MIX\_PSG ヘッダ
- ・#OPM8 ヘッダ
- ・#PSG\_CORE ヘッダ

なお、XML を直接編集すれば、これらのヘッダに相当する設定自体は可能です。

また、LIBRARY.ZIP の上書き確認は一切されません。ライブラリを作成した時点で既存の LIBRARY.ZIP は無条件で上書きされますので、ご注意ください。