

## 既知の問題（あるいは仕様）

### 負荷の問題

ソフトウェア LFO や OPM 音色定義は負荷が高い処理となっており、多くのチャンネルで同時にソフトウェア LFO を使用したときや、キーオン時に毎回アタックのみ音色変更した場合など、実機ではもたつきの要因となってしまいます…。

現状ではソフトウェア LFO の使用頻度を抑えぎみにしたり、@ コマンドのタイミングを 1 ~ 2 カウントずらすなど、データ側で負荷を分散して対処してみてください。

最適化の方法を思いつき次第、修正したいところです。

### 相対値の問題

相対ボリュームや相対オクターブはコンパイル時にすべて絶対値へと変換してからデータを出力しますので、ループ時やリピート内では最初の 1 回しか反映されません。たとえば v15o1[8cv->c] と記述すると、実際のデータは v15o1[8cv14o2c] になります。

同じフレーズを繰り返しながら相対値を反映させたい場合は、リピートを使わずにコンパイラマクロで記述してください。

### フォルダの問題

hoot、Pasmq、7-Zip、ASLPLAY(CLI) のフォルダを任意に指定できません。すべて規定のフォルダに置く必要があります。

### 音程の問題

OPM の基準ピッチは 438Hz になっているため、440Hz を基準とした音程が必要な局面では #DETUNE OFFSET OPM ヘッダで「5」を設定する必要があります。

### ソフトウェア LFO のキーオン非同期モードにおける問題

SSP コマンド(ソフトウェア LFO 非同期モード)の使用時、音符の頭とソフトウェア LFO の折り返すタイミングが重なると、ソフトウェア LFO の中心点がずれることがあります。ドライバ設計上の問題による仕様ですので、何卒ご了承ください。

### 終了検知の問題

NRDSEL でごく一部の曲データを再生した際、終了検知が機能しないことがあります。発生の条件や再現性などがありましたら修正に向けて調査させていただきますので、ぜひご報告ください。

### マルチモニタ使用時の問題

プライマリモニタ以外ではコンパイラの各ウィンドウの位置が正しく設定されません（開発に使用している Hot Soup Processor の現時点での仕様です）。プライマリモニタでの使用を推奨します。