

# サウンド再生の優先度

優先順

\*1 システム音 > BEEP > MML

\*1 システム音:エラー音やキークリック音など

\*2 物理チャンネル:MMLで定義する「チャンネル」とは異なります。

物理チャンネルはサウンド再生用ハードウェア(音源)の持つチャンネルで、その番号はMMLの使用状況によって自動的に割り振られます。

\*2  
物理チャンネル

MML内の優先度(大きいほど優先度高)

PSG(@144~150)を再生可能なチャンネル PSG > PCM	0	37	36	35	34	33	32	31	30
	1	35	34	33	32	31	30	29	28
	2	33	32	31	30	29	28	27	26
	3	31	30	29	28	27	26	25	24
	4	29	28	27	26	25	24	23	22
	5	27	26	25	24	23	22	21	20
ノイズ(@151)を再生可能なチャンネル ノイズ > PCM	6	25	24	23	22	21	20	19	18
	7	23	22	21	20	19	18	17	16
PCM(@0~129)を再生可能なチャンネル (0~15のすべて)	8	21	20	19	18	17	16	15	14
	9	19	18	17	16	15	14	13	12
	10	17	16	15	14	13	12	11	10
	11	15	14	13	12	11	10	9	8
	12	13	12	11	10	9	8	7	6
	13	11	10	9	8	7	6	5	4
	14	9	8	7	6	5	4	3	2
	15	7	6	5	4	3	2	1	0
		0	1	2	3	4	5	6	7

トラック

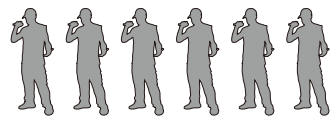
上図のように、MML内ではトラック番号(BGMPLAY命令の最初の引数)の若い方が優先されます。

ただし音色によっても優先順位があり、PSG(@144~150)とノイズ(@151)はPCM(@0~129)に優先します。

割り振られる物理チャンネルは明瞭に確認できるものではありませんが、原則的にPCMであれば下(物理チャンネル15)から「空いている順」に割り振られます。PSGは逆に上(物理チャンネル0)から割り振られます。

すべての物理チャンネルは(音色の優先度を別にすれば)停止や休符で音を再生しなくなるまでは占有され、「空き」と見なされません。

物理チャンネルを、16人編成のアカペラバンドと考えるとわかりやすいでしょう。



PCMのほかにPSGを再現できるヤリ手ボーカル6名



PCMもできるしノイズもこなす変わり種ボーカル2名



平均的なPCM担当のボーカル8名

彼らは譜面どおりに歌いますが、基本的にコーラスのどのパートを歌うかはアドリブで、手の空いている者がメンバーの序列順に歌います。

PCMは誰にでも歌えるので、下っ端の15番から歌い出し、順に14番、13番と音を重ねます。PSGパートは、リーダーの0番から1番、2番とカリスマ順にコーラスします。

結果的にノイズ担当の6番・7番あたりはヒマになりがちですが、PCMが10人分必要とあればボーカルに加わりますし、ノイズが歌える貴重な人材でもあります。

計17音以上・PSG7音以上・ノイズ3音以上など、キャパシティを越えた音は鳴らせません。



PSG担当はPCMよりPSGの方が好きなので、PSGの音を出している間は、PCMパートが足りなくても無視します。



PSG担当はPSGが好きすぎて、PCMパートを歌っていても譜面にPSGが出てくるとそっちにシフトしてしまいます。



ノイズ担当もノイズを歌っている間はPCMパートが足りなくてもノイズに集中します。



ノイズ担当もPCMパートを歌う最中でも、見せ場のノイズパートがあればそっちを優先して歌います。

