ゲームの音づくり ⑤

ゲーム1本分の音楽セットを作ろう

ステージ曲・クリア・ゲームオーバーの3曲を、続けて作る

この手順書でできること

- ゲームに必要な3つの曲の「役わり」がわかる
- 1つの「タネ」から、気分のちがう3曲を作れる
- 3曲をサウンドスプライトにして、ゲームの場面で切りかえられる

3つの曲の役わり

曲	長さ	鳴り方	大切なこと
ステージ曲	8小節	ずっとループ	何十回も聞くので、うるさすぎず、くり返しても気持ちいいこと
クリア	2小節	1回だけ	「やったー！」のごほうび。短く、元気に、パッと終わる
ゲームオーバー	2小節	1回だけ	「ざんねん」だけど、**「もう一回やろう」**と思える音にする

セットに聞こえるひみつ：同じ「タネ」を使う

3曲がバラバラだと、別々のゲームの音のように聞こえます。そこで、3曲とも**同じ「タネ」（ド・ミ・ソ）**から作ります。

曲	タネの使い方
ステージ曲	ド・ミ・ソを**ふつうに**歩くように使う
クリア	ド・ミ・ソを**速く上へ**かけ上がって、高いドへ
ゲームオーバー	タネを**さかさまにして下へ**（ソ→ミ→…→ド）

さらに、3曲で**楽器と Start on（いちばん下の音）を同じ**にしておくと、ひとつのゲームの音にまとまります。

まめちしき　ゲームのクリアやゲームオーバーの短い曲は「ジングル」と呼ばれます。ステージ曲のメロディを短くしたり、さかさまにしたりして作ることが、ゲーム音楽ではよくあります。

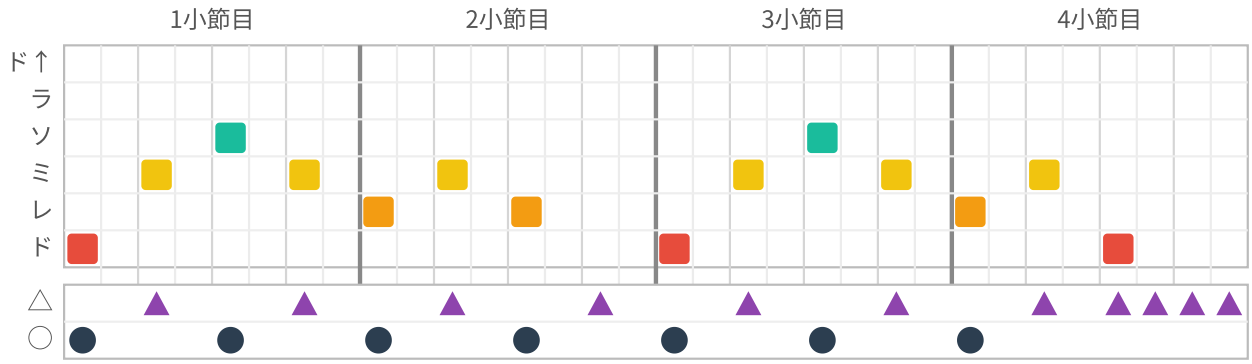
パート1　ステージ曲（8小節・ループ）

設定

項目	設定
Length／Beats per bar／Split beats into	**8／4／2**
Scale／Start on／Range	**Pentatonic／C・Middle／2**
楽器／リズム／Tempo	**Synth／Electronic／140**

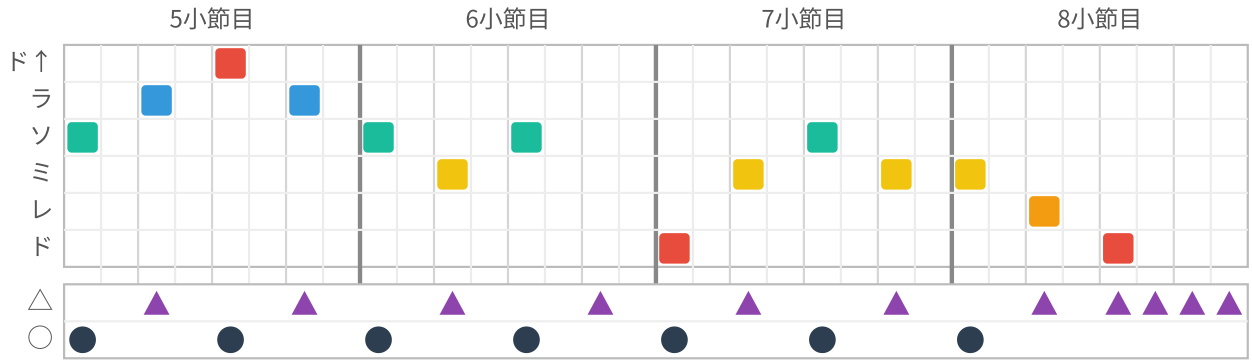
作り方

1. **リズムを先に入れる**：全部の小節に ○（1・5マス目）と △（3・7マス目）。4小節目と8小節目の後半は △ を並べて「おかず」に
2. **1小節目にタネ**：ド・ミ・ソ・ミ（1・3・5・7マス目）
3. **2小節目は「しつもん」**：レ・ミ・レ と**レで止める**
4. **3〜4小節目は「こたえ」**：1小節目をそのまま写し、4小節目は レ・ミ・**ド** で終わる



1〜4小節目：タネ → しつもん（レで止まる）→ タネ → こたえ（ドで終わる）

5. **5〜6小節目は「山」**：ソ・ラ・**高いド**・ラ。高いドはここで1回だけ。6小節目は ソ・ミ・ソ
6. **7〜8小節目は「ゴール」**：7小節目にもう一度タネ。8小節目は ミ・レ・ド で帰る



5〜8小節目：山（高いドは1回）→ タネ → ミ・レ・ド で1小節目へもどる

7 **ループで3回聞く**。8小節目から1小節目へのつながりをたしかめて、Save。曲番号をワークシートに書く

パート2　クリア（2小節・1回だけ）

ステージ曲を Save したら、**新しい曲**として作ります。（ステージ曲の上に作ると消えてしまうので注意）

設定

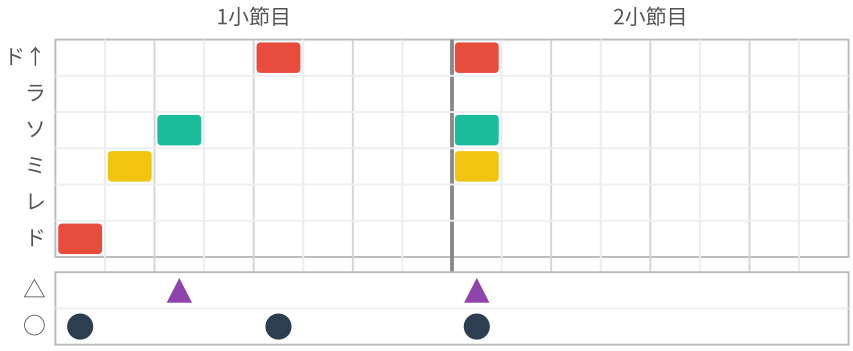
ステージ曲と同じにして、**Length を 2**、**Tempo を 160** に変えるだけ。

作り方

1 **1小節目**：ド・ミ・ソを**となり合ったマス**（1・2・3マス目）に置いて、速くかけ上がる。5マス目に高いド

2 **2小節目**：1マス目に**ミ・ソ・高いドを同時に**（同じ列に3つ）。あとは全部お休み

3 **リズム**：1小節目は ○ を1・5、△ を3。2小節目は ○ と △ を1マス目に1つずつ



タネを速くかけ上がって、最後は3つの音をいっしょに「ジャーン」

聞くときのコツ　Song Maker はくり返して鳴りますが、ゲームでは**1回だけ**鳴らします。1回目の終わりで止めたつもりで聞いて、「パッと終わる」感じがあるかたしかめよう。

パート3　ゲームオーバー（2小節・1回だけ）

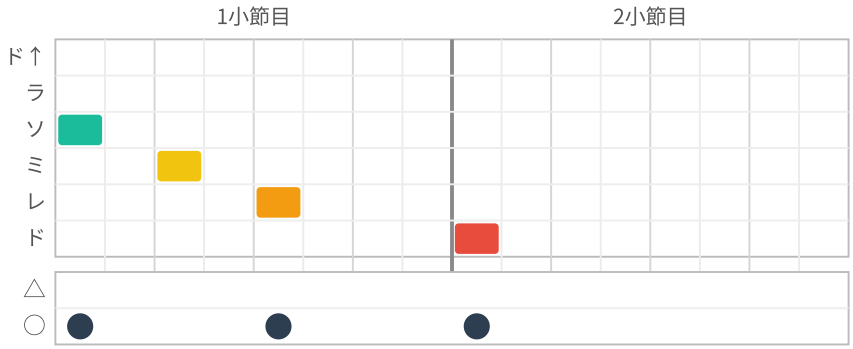
これも**新しい曲**として作ります。

設定

ステージ曲と同じにして、**Length を 2**、**Tempo を 90** に変えるだけ。

作り方

1. **1小節目**：タネをさかさまに。ソ・ミ・レ（1・3・5マス目）と、ゆっくり下がる
2. **2小節目**：1マス目に**ド**をひとつだけ。あとは全部お休み
3. **リズム**：○ だけ。1小節目は1・5マス目、2小節目は1マス目



ソ・ミ・レ と下がって、ドで「ポン」。最後の長いお休みが大事

ゲームオーバーは「もう一回」の音

悲しすぎる音にすると、遊ぶ人はやる気がなくなります。最後を**ド（おうちの音）**で終わらせると、「おしまい。でも、また始められるよ」という感じになります。失敗は、次にうまくなるためのスタートです。

3曲を並べて聞いてみよう

曲	Tempo	線の向き	気分
ステージ曲	140	上がったり下がったり、ドに帰る	元気に進む
クリア	160	一気に上がる	やったー！
ゲームオーバー	90	ゆっくり下がる	ざんねん、でももう一回

3曲とも同じ楽器なのに、**テンポと線の向きだけ**で、気分がまったくちがって聞こえます。

自分のセットにアレンジしよう

- **タネを変える**：ド・ミ・ソのかわりに、ド・レ・ソ や ミ・ソ・ラ など自分のタネを決めて、3曲すべてに使う
- **楽器をそろえて変える**：3曲とも Marimba にすると、かわいいゲームのセットに
- **Start on をそろえて変える**：3曲とも低くすると、重たい冒険のセットに

どこかを変えるときは、**3曲全部を同じように変える**のがセットに聞こえるコツです。

ゲームに入れる

サウンドスプライトにする

サウンド制作ポータルで、3つの曲番号を**1つずつ**取りこみ、それぞれ .sprite3 にします。

曲	スプライトの名前	曲の名前	ループ再生
ステージ曲	ステージ曲	ステージ	チェック**あり**
クリア	クリア曲	クリア	チェックを**外す**
ゲームオーバー	ゲームオーバー曲	ゲームオーバー	チェックを**外す**

3つともエディタの「スプライトをアップロード」で入れます。スプライトの名前を変えておくと、3つが同じ「サウンド」という名前にならず、見分けやすくなります。

場面で切りかえる

いつ	送るメッセージ
ゲームが始まったとき	［ステージ開始］を送る
ゴールしたとき	［ステージ停止］を送る → ［クリア開始］を送る
ライフが 0 になったとき	［ステージ停止］を送る → ［ゲームオーバー開始］を送る
もう一回あそぶとき	［ステージ開始］を送る

テンポのひみつ　Scratch のテンポは作品全体で1つです。サウンドスプライトは、曲が始まるときに自分のテンポに合わせ直すしくみになっているので、クリアの曲が鳴ると 160 に、ステージ曲にもどると 140 にもどります。

できたかチェック

☐ 3曲とも同じタネ・同じ楽器・同じ Start on で作った

☐ ステージ曲はループしても気持ちよくつながる

☐ クリアは1回で「パッ」と終わる

☐ ゲームオーバーは「もう一回やろう」と思える

☐ ゲームの中で、場面に合わせて曲が切りかわった

音がつくと、ゲームが「生き物」になる

同じゲームでも、音があるだけで、遊ぶ人の気持ちが大きく動きます。3曲がそろったら、友だちに遊んでもらって、音が鳴った瞬間の顔を見てみよう。