ゲームの音づくり ④

ドキドキする「近づいてくる音楽」を作ろう

Song Maker（ソングメーカー）で、ボスやピンチの場面の曲を作る

この手順書でできること

- 「こわい」「何かが来る」と感じる音のしくみがわかる
- 4つの「ドキドキの道具」を使って、8小節のオリジナル曲が作れる
- ゲームの中で、ピンチになるほど速くなる BGM にできる

はじめに：有名な曲を使わないわけ

映画やゲームの有名な曲には、**その曲を作った人の権利（著作権）**があります。「ちょっとだけなら大丈夫」と思うかもしれませんが、**数音だけでも、聞けばその曲だとわかるフレーズ**は、作った人のものです。

だから、自分のゲームには**自分で作った音**を使います。そのかわり、有名な曲が「どうして怖く聞こえるのか」というしくみは、だれでも自由に使えます。この手順書では、そのしくみ（道具）を使って、自分だけの曲を作ります。

> **考えてみよう**　自分が作った曲を、だれかが勝手に自分の作品として使っていたら、どう思う？　作った人の気持ちを大切にするのも、クリエイターの大事な仕事です。

ドキドキの道具 4つ

道具	どうする？	どう聞こえる？
① 低い音	いちばん下のあたりの音を使う	重たい、暗い、大きなものがいる
② くり返し	同じ音を、何回も鳴らす	何かがじっと待っている
③ すき間をちぢめる	音と音のあいだを、だんだん短くする	近づいてくる、あせる
④ 落ち着かない重なり	きれいに聞こえない音を同時に鳴らす	ぞっとする、何かが起きた

このほかに、**テンポを上げる**、**リズムを増やす**のも、ドキドキを強くする道具です。

設定

Settings を開いて、**音を入れる前に**次のようにします。

項目	設定	理由
Length	**8**	8小節でひとまわり
Beats per bar／Split beats into	**4／2**	1小節が8マス（ほかの資料と同じ）
Scale	**Chromatic**	ミ♭やファ♯など、落ち着かない音を使うため
Start on	**C・Low**	低い音から始める（道具①）
Range	**1**	使う音は少しだけ。マスが見やすい

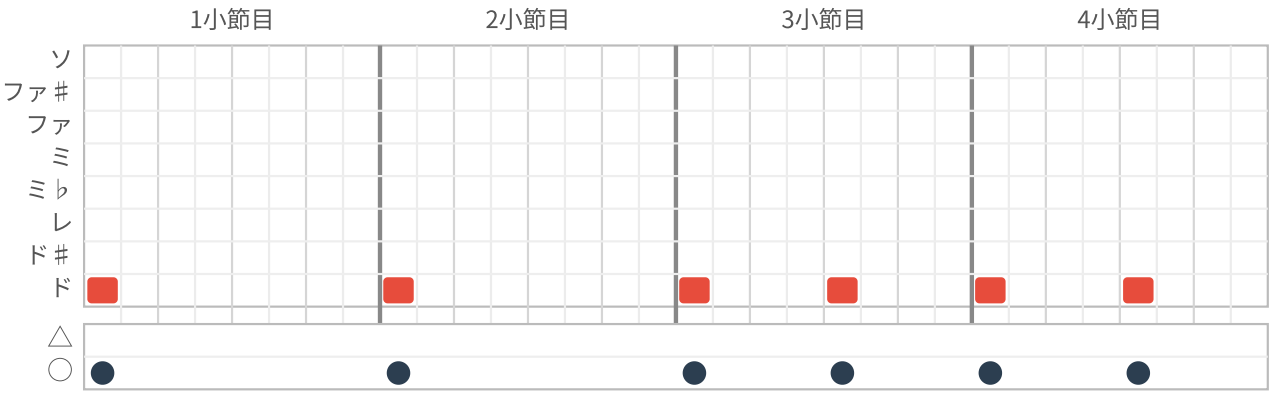
楽器はメロディ **Strings**、リズム **Kit**、Tempo は **90** から始めよう。

Chromatic のマス　Chromatic にすると、ドとレのあいだに「ド♯」、レとミのあいだに「ミ♭」のような音のマスが増えます。下の図では、下から8つのマスだけをかいています。

手順

1. **1〜2小節目：じっと待つ**
   いちばん下の「ド」を、**1小節に1回だけ**。◯ も同じマスに1つ。あとは全部お休み。（道具①②）

2. **3〜4小節目：少し近づく**
   「ド」を**1小節に2回**（1・5マス目）。◯ も同じところに。（道具③）



1〜4小節目：1回 → 1回 → 2回 → 2回。すき間がだんだん短くなる

3 **5〜6小節目：もっと近づく**

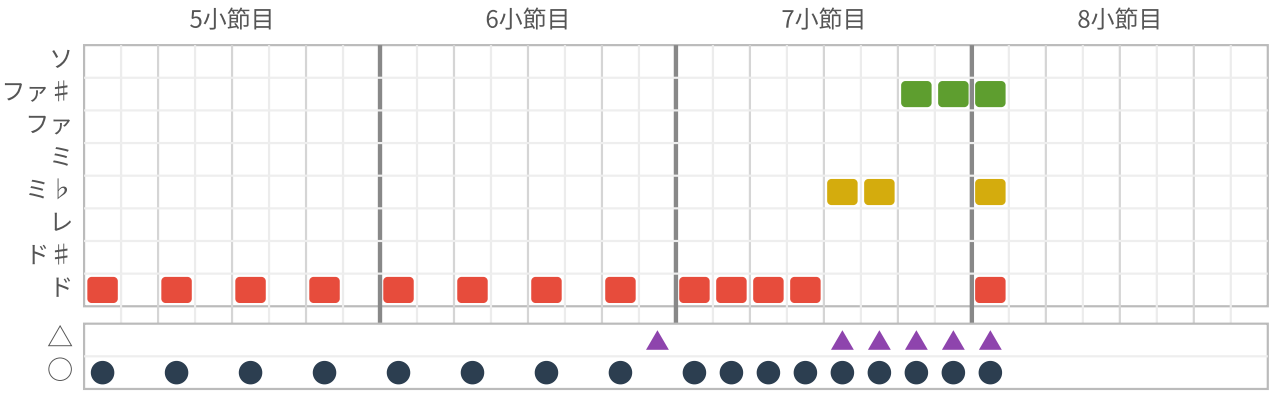
「ド」を**1小節に4回**（1・3・5・7マス目）。6小節目の最後に △ を1つ入れて「来るぞ」の合図に。

4 **7小節目：すぐそこに！**

前半は「ド」を4マス続けて連打。後半は**ミ♭ → ファ♯**と、2マスずつ上がる。◯ は全部のマス、△ は後半4マス。

5 **8小節目：来た！**

1マス目に**ド・ミ♭・ファ♯を同時に**（同じ列に3つ）。◯ と △ も1マス目に。あとは全部お休み。（道具④）



5〜8小節目：4回 → 4回 → 連打して上がる → 3つの音を同時に「ガーン」

6 **聞いてみる**

ループで3回聞こう。8小節目の「ガーン」のあと、また静かな1小節目にもどるのが、ぶきみなポイントです。

7 **Save** して、曲番号をワークシートに書く

自分の曲にアレンジしよう

ここまでは「見本」です。下のアイデアから**1つ以上**変えて、自分の曲にしよう。

変えるところ	アイデア
上がっていく音（7小節目）	ミ♭・ファ♯ のかわりに、レ・ファ や ド♯・ミ など、自分で選ぶ。どれが一番こわいか聞きくらべよう
8小節目の「ガーン」	重ねる音を変える。2つだけにする、4つにする、など
くり返す音	「ド」のかわりに、ほかの低い音でくり返す
楽器	Strings → Synth で機械っぽく、Piano で重たく、Woodwind でふしぎに
Tempo	60 でゆっくりじわじわ、130 であせる感じに
リズム	Kit → Conga でジャングル、Electronic で宇宙の基地っぽく

聞きくらべのコツ　1か所変えたら、すぐ再生して前とくらべよう。何か所も一度に変えると、どれが良かったのかわからなくなります。

ゲームの中で使う

サウンド制作ポータルで曲番号を入れて、**サウンドスプライト（.sprite3）**にしましょう。音楽ブロックでできているので、ゲームの中でテンポを変えられます。

ピンチになるほど速くなる BGM

ボスとの距離や、残り時間に合わせて テンポを ○ にする を使うと、曲がどんどんあせっていきます。

- ボスが遠いとき：テンポ 90
- ボスが近づいたとき：テンポ 130
- すぐそばにいるとき：テンポ 180

同じ曲なのに、テンポだけで気持ちが変わる。これが「道具③すき間をちぢめる」のゲーム版です。

できたかチェック

☐ 低い音から始まっている

☐ すき間がだんだん短くなっている

☐ 最後に「来た！」と感じる瞬間がある

☐ 見本から1つ以上、自分で変えた

☐ ループして、静かなところにもどるのがぶきみに聞こえる

こわさは「間（ま）」で作る

こわい曲は、音がたくさん鳴っているところより、**鳴っていないところ**でこわくなります。何も鳴らないマスは、聞いている人に「次に何が来るんだろう」と考えさせる時間です。お休みをこわがらずに使ってみよう。