ゲームの音づくり ⑥

いろいろな曲づくり

パズル・ダンジョン・宇宙・海　4つの場面の曲を作ろう

この手順書でできること

- 場面ごとに「どんな道具を使うと、その気分になるか」がわかる
- 4つの見本から、自分のゲームに合う曲を作れる
- 道具を組み合わせて、新しいテーマの曲を考えられる

4つのテーマと進め方

テーマ	使う場面	いちばん大事な道具
1. ゆかいなパズル	パズル、ミニゲーム	音がぴょんぴょん跳ねる、うらうちのリズム
2. ひみつのダンジョン	洞窟、なぞとき	同じ形を少しずつ下へずらす、長いお休み
3. 宇宙の基地	SF、メカ、ロボット	細かい音がくるくる回る（1小節16マス）
4. 海の中	水中、夜、休けい	上下にゆれる線、ゆっくり、リズムなし

どのテーマも同じ進め方

1. **設定をする**（音を入れる前に）
2. **見本を入れて聞く**。4小節でループする短い曲です
3. **1つだけ変える**。アレンジのアイデアから選んで、前と聞きくらべる
4. **Save** して曲番号を書く → サウンド制作ポータルで .sprite3 にする

8小節にしたいとき　Length を 8 にして、1〜4小節目を 5〜8小節目に写します。最後の小節だけ変えると、くり返しにメリハリが出ます（「メロディの作り方のコツ」のコツ2）。

テーマ 1　ゆかいなパズル

使う場面：パズル、ミニゲーム、お店　／　**気分**：かわいい・楽しい・ちょっとおどけた

使う道具

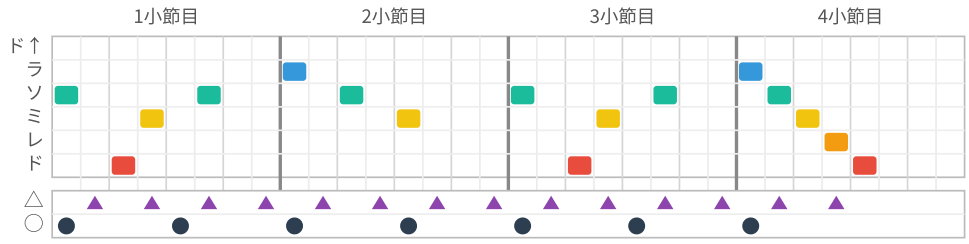
- **跳ねる**：となりのマスだけでなく、ときどき大きくジャンプする
- **うらうち**：△ を拍と拍のあいだ（2・4・6・8マス目）に置く
- **短い音の楽器**：Marimba と Blocks で「ポコポコ」

設定

Length／Beats per bar	Split beats into	Scale／Start on／Range	楽器／リズム／Tempo
4／4	2	Pentatonic／C・Middle／2	Marimba／Blocks／120

見本と作り方

1. リズム：◯ を1・5マス目、△ を2・4・6・8マス目（うらうち）。4小節目は ◯ を1、△ を2・4だけ
2. 1小節目：ソ → ド（大きく下へジャンプ）→ ミ → ソ と跳ね上がる
3. 2小節目：ラ・ソ・ミ と下りて、後ろ半分はお休み
4. 3小節目は1小節目と同じ。4小節目は ラ・ソ・ミ・レ・ド と**となりのマスで**すべり下りて終わる



ソからドへ大きくジャンプ、ミ・ソと跳ね上がる。△ はうら拍で「チッ・チッ」

アレンジのアイデア

- Tempo を 150 にすると、あわてんぼうのパズルに
- リズムを Conga にすると、南の島のパズルに
- 2小節目の最後に、高いドを1つ「ピョン」と足す

ゲームで使うと

パズルがそろったときに テンポを `10` ずつ上げる と、どんどん楽しくなっていく曲になります。

テーマ 2　ひみつのダンジョン

使う場面：洞窟、地下、なぞとき、迷路　／　**気分**：ふしぎ・ひんやり・何かがひそんでいる

使う道具

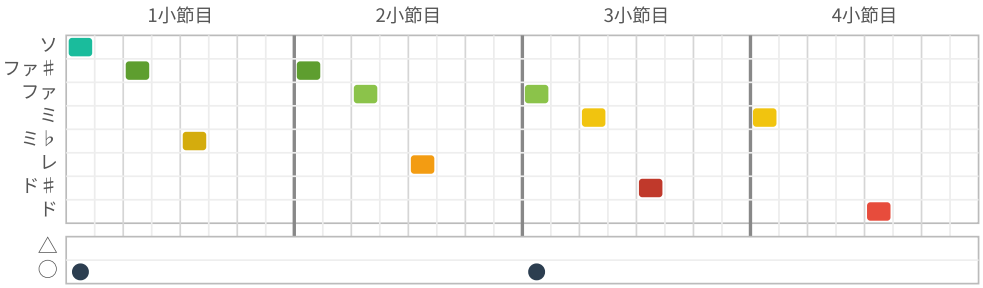
- **同じ形をずらす**：3つの音の形を作り、次の小節で**1マスずつ下へ**ずらしてくり返す
- **長いお休み**：1小節の後ろ半分は鳴らさない
- **Chromatic**：ド♯ や ミ♭ のような、ふだん使わない音を使う

設定

Length／Beats per bar	Split beats into	Scale／Start on／Range	楽器／リズム／Tempo
4／4	2	Chromatic／C・Low／1	Woodwind／Kit／80

見本と作り方

1. 1小節目：ソ・ファ♯・ミ♭（1・3・5マス目）。後ろ半分はお休み
2. 2小節目：同じ形を**全部1マス下**へ → ファ♯・ファ・レ
3. 3小節目：さらに1マス下へ → ファ・ミ・ド♯
4. 4小節目：ミ（1マス目）と ド（5マス目）だけ。◯ は1小節目と3小節目の頭に1回ずつ



ソ・ファ♯・ミ♭ の形が、小節ごとに1マスずつ下がっていく。◯ は遠くで鳴るように2回だけ

アレンジのアイデア

- 形をずらす向きを**上へ**にすると、だんだん不安が強くなる
- 楽器を Strings にすると、もっと冷たい感じに
- Tempo を 60 にして、お休みをもっと長く感じさせる

ゲームで使うと

ダンジョンの奥に進むほど Start on を低くした曲に切りかえると、「深くもぐっている」感じが出せます。

テーマ３　宇宙の基地

使う場面：SF、宇宙船、ロボット工場　／　**気分**：ピコピコ・ハイテク・いそがしい

使う道具

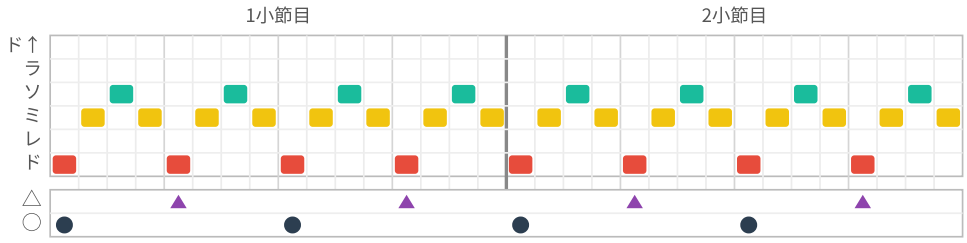
- **細かく回る音**：4つの音を、順番にくるくるくり返す
- **Split beats into を 4**：1小節が16マスになり、細かい音が並べられる
- **電子の音**：Synth と Electronic

設定

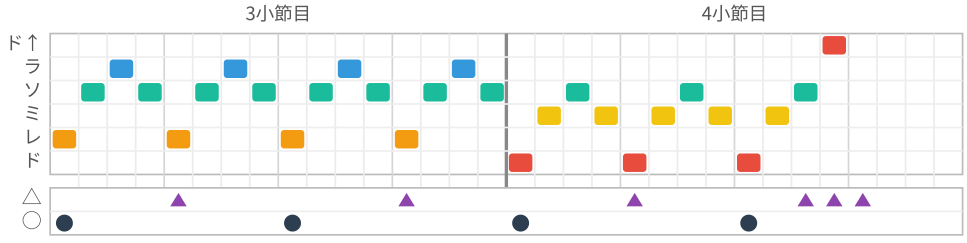
Length／Beats per bar	Split beats into	Scale／Start on／Range	楽器／リズム／Tempo
4／4	4 （1小節＝16マス）	Pentatonic／C・Middle／2	Synth／Electronic／110

見本と作り方

1. **Split beats into を 4** にする（いちばん最初に）
2. 1〜2小節目：ド・ミ・ソ・ミ を、すき間なく4回くり返す（16マス全部）
3. 3小節目：レ・ソ・ラ・ソ を4回。**形は同じで、高さだけ変える**
4. 4小節目：ド・ミ・ソ・ミ を2回、ド・ミ・ソ のあと**高いド**。最後の4マスはお休み
5. リズム：○ を1・9マス目、△ を5・13マス目。4小節目だけ △ を11・12マス目にも足す



1〜2小節目：ド・ミ・ソ・ミ を4回くり返す。○ は1・9、△ は5・13マス目



3小節目は レ・ソ・ラ・ソ に変える。4小節目は最後に高いドへ上がり、後ろ4マスはお休み

アレンジのアイデア

- マスが多くて大変なときは、1〜2小節目だけ作り、3〜4小節目はそのまま写す
- Tempo を 140 にすると、きんきゅう出動の音に
- 回す4つの音を ド・ソ・ミ・ソ のように並べかえると、ちがうロボットの音に

ゲームで使うと

警報が鳴ったときに ［曲名楽器変更］を送る で楽器を変えると、基地のふんいきが一気に変わります。

テーマ４　海の中

使う場面：水中、夜の場面、休けいポイント　／　**気分**：ゆったり・ふわふわ・しずか

使う道具

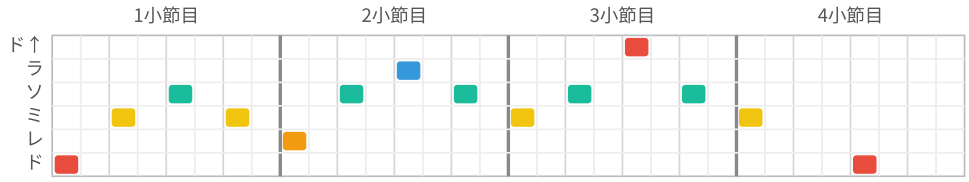
- **ゆれる線**：上がって、少し下がって、また上がる。波のような形
- **ゆっくり**：Tempo を低く、1小節に4つくらいの音
- **リズムなし**：◯も△も入れない。水の中では足音がしない

設定

Length／Beats per bar	Split beats into	Scale／Start on／Range	楽器／リズム／Tempo
4／4	2	Pentatonic／C・Middle／2	Strings／（なし）／70

見本と作り方

1. 1小節目：ド・ミ・ソ・ミ（1・3・5・7マス目）。上がって、1つもどる
2. 2小節目：同じ形を1段上から → レ・ソ・ラ・ソ
3. 3小節目：もう1段上から → ミ・ソ・高いド・ソ（ここが波のてっぺん）
4. 4小節目：ミ（1マス目）と ド（5マス目）だけ。ゆっくりしずんで、1小節目へもどる
5. リズムは入れない



上がって・下がってをくり返しながら、少しずつ高くなり、最後はドにしずむ

アレンジのアイデア

- 楽器を Marimba にすると、水の中の泡がはじける感じに
- Start on を高くすると、明るい浅瀬に。低くすると、深い海に
- リズムを入れたくなったら、Blocks の◯を1小節に1つだけ

ゲームで使うと

プレイヤーが水に入ったら［ステージ停止］→［海開始］と曲を切りかえ、深くもぐるほど テンポを下げる と、水の重さが感じられます。

自分のテーマを作ろう

4つのテーマで使った道具は、組み合わせ方しだいで、どんな場面の曲にもなります。

作りたい気分	組み合わせる道具
楽しい・かわいい	跳ねる線、うらうち、短い音の楽器、Tempo 速め
ふしぎ・なぞ	同じ形をずらす、Chromatic、お休み多め
ハイテク・いそがしい	細かく回る音（Split 4）、電子の楽器
しずか・ゆったり	ゆれる線、Tempo 遅め、リズムなし
ドキドキ・こわい	低い音のくり返し、すき間をちぢめる（④の手順書）
元気・冒険	上がる線、ドン・タンのリズム（⑤の手順書）

考えてみよう

☐ 「雪の村」なら、どの道具を使う？

☐ 「火山のステージ」なら？

☐ 「おばけやしき」なら？

☐ 自分のゲームの場面は、どの気分？

道具を知ると、作りたい音に近づける

ゲーム音楽を作る人も、最初は「こうすると楽しく聞こえる」「こうするとこわく聞こえる」という道具をたくさん集めるところから始めます。好きなゲームの音楽を聞くときに、「どの道具を使っているかな？」と考えてみると、新しい道具が見つかります。