

Scratch でつくるう！

テキスト No. **13**

ゲームを^{つく}作ろう (1)
^{おと}音をならす



StudioWaka

■このテキストの**もくひょう**

- ・ ^{おと}音をならす
- ・ あたらしく ^{おと}音をよみこむ

■このテキストでおぼえる**ブロック**

ニヤー▼のおとをならす

おわるまで Xylo1▼のおとをならす

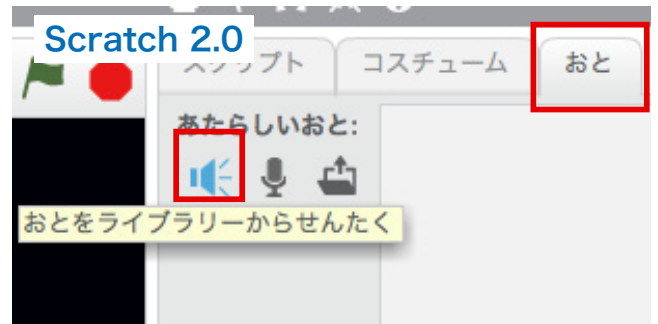
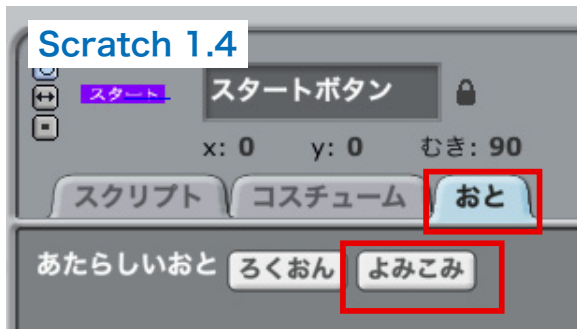
1 ボタンの音をならそう

効果音をならそう！

ゲームとして仕上げるために、音^{おと}がなるようにします。

まずはスタートボタンをおした^{とき}に音^{おと}をならせてみます。

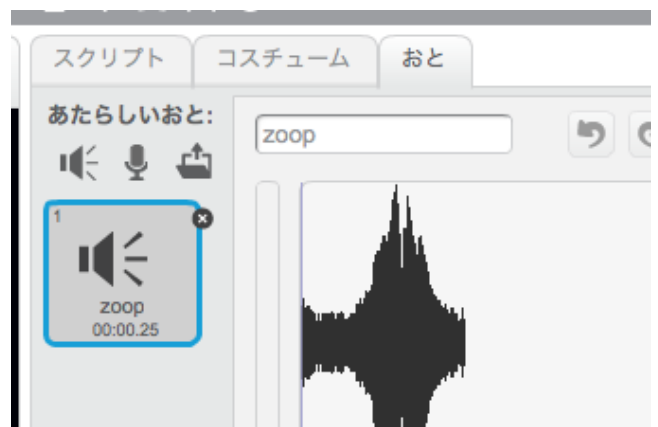
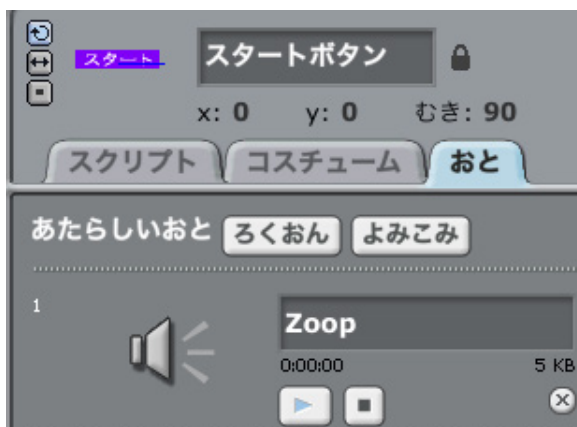
スタートボタンのおとを読みこみます。



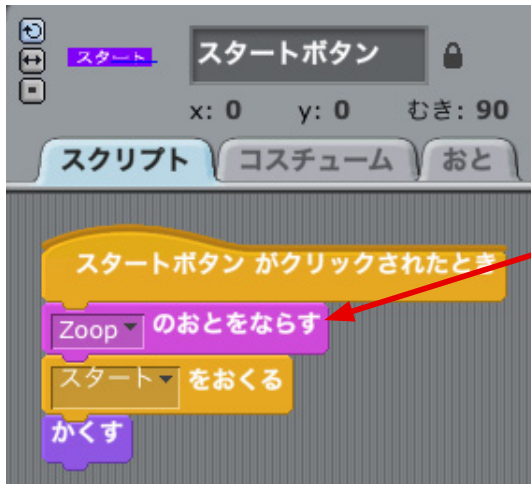
どんな音^{おと}でもいいですが、今回は、「Electronic (でんしおん)」^{こんかい} カテゴリーの中から「zoop」の音^{おと}をえらびます。



「zoop」の音^{おと}を読みこんだので、ゲームの中^{なか}で使える^{つか}ようになりました。



スクリプトにもどって、**おとをならすブロック**^{ついか}を追加します。



スタートボタンをおしたときに、^{おと}音がなるように「おとをならす」^{ついか}ブロックを追加します。

^{うご}動かしてみよう！

スタートボタンをおしたときの^{おと}音のなりかたはどうか？

? かんがえよう！

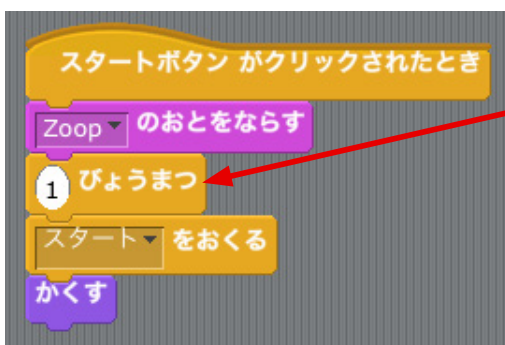
よくきいてみると、今はゲームがはじまってから^{おと}音がなっています。

^{おと}音がなりおわってから、ゲームがはじまるようにするには、どうすればいいかな？

ヒント：タイミングをちょうせいする^{つか}ブロックを使おう。

ステージのスクリプトの、1びょうごとにカウントするところで^{つか}使ったよ。

かんがえよう！のこたえ



「1びょうまつ」ブロックで、^{おと}音がなり終わるのをまってからゲームをスタートさせます。

2

ビージーエム

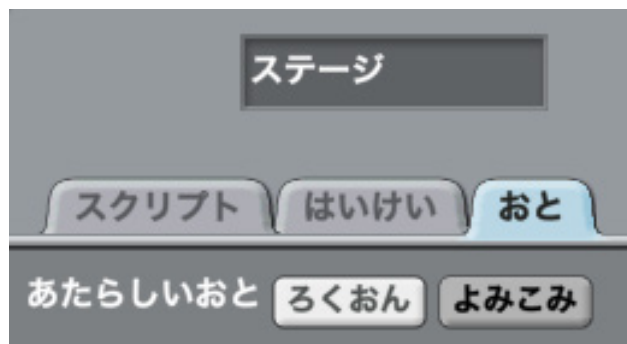
BGM をならそう

ゲーム中の BGM をならそう！

ゲーム中も音をならして、にぎやかなかんじにしてみよう。

ゲーム中にずっととなっているような音を BGM (バック・グラウンド・ミュージック) とよびます。

ビージーエム BGM はゲーム全体にかんけいすることなので、ステージのスクリプトでならします。



どんな音でもいいですが、ずっとなり続けるような音は、「Music Loops (おんがくのループ)」
 カテゴリーの中からえらぶといいです。今回は「xylo1」にします。



? かんがえよう！

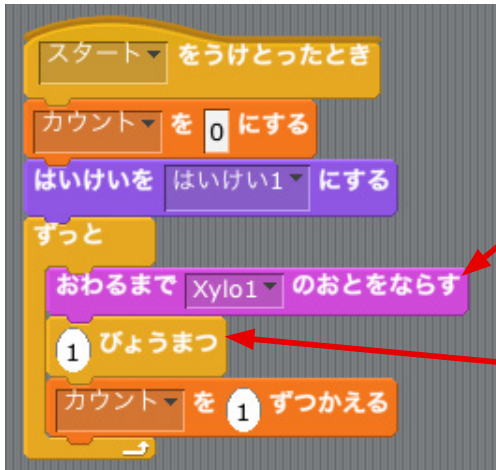
おなじ音をずっとならすために、この「おわるまで○○のおとをならす」ブロックを使います。
 ステージのスクリプトのどこに入れればいいのか？

おわるまで Xylo1 のおとをならす



ヒント：「ずっと」ブロックを使ってみよう。

かんがえよう！のこたえ



ずっと音をならすんだから、
「ずっと」の中に入れるとどうだろう？

でも、ここにはカウントのための
「1 びょうまつ」ブロックがあるので、
音がとちゅうで止まってしまう。

あたらしく「スタートをうけとったとき」ブロックと「ずっと」ブロックを追加して、
その中に音をならすブロックを入れます。



動かしてみよう！

ゲーム中の音のなりかたはどうか？

やってみよう！



「ずっと」ブロックの中に、
ふつうの「おとをならす」ブロックを入れると、
音のはじめの部分だけ、れんぞくでなってしまうよ。

ちょっとためしてみよう。

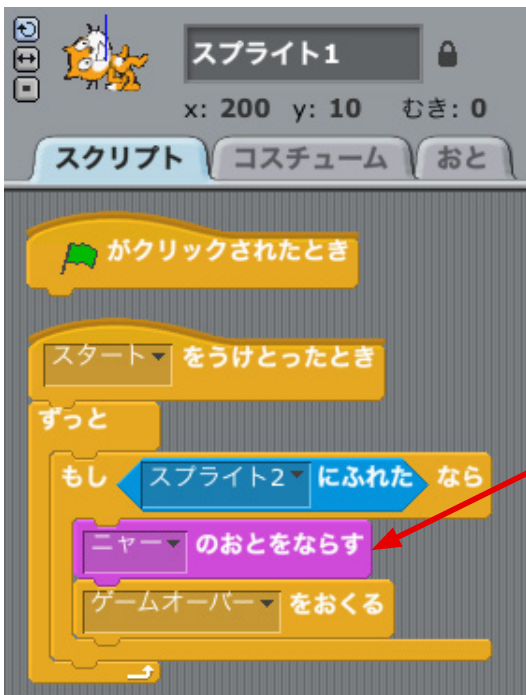
3 ゲームオーバーの音をならそう

ネコがつかまった時に音をならそう！

ゲームオーバーの時に音をならしたいので、ネコがカニにつかまった時に音をならすようにしてみよう。



ネコには、はじめから「ニャー」の音がよういされているので、これを使います。



つかまった時に「おとをならす」ブロックを入れてみよう。

動かしてみよう！

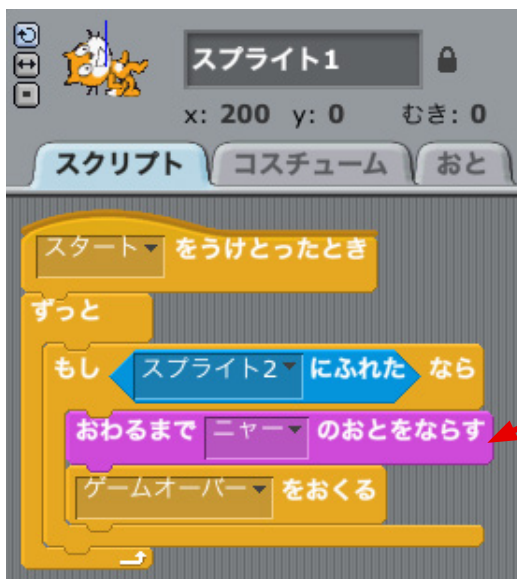
ゲームオーバーになった時に音はうまくなるかな？

！ もんだい^{てん}点

ネコがカニにつかまった時に「ニャーのおとをならす」ブロックを入れても^{おと}音がならない。
なんでだろう？



「ゲームオーバー」メッセージをうけたとき
ステージのスク립トでは、「**すべてをとめる**」
ブロックで、スク립トの^{じっごう}実行が止まってしまっ
ているため音^{おと}がなくなっている。



ネコのスク립トを
「**おわるまでおとをならす**」ブロックに
入れかえてみよう。

🚩 ^{うさ}動かしてみよう！

「ニャー」の音^{おと}は、なるようになったかな？

ネコやカニの^{うさ}動きはどうなった？

おぼえたブロック

おと
音をならします。

スタートボタン がクリックされたとき

Zoop のおとをならす

おと
音がおわるまで、ならします。
「ずっと」ブロックでかこむと、
おと
音をならしつづけます。

スタート をうけとったとき

ずっと

おわるまで Xylo1 のおとをならす