

# Scratch でつくるう！

テキスト No. **13**

ゲームを<sup>つく</sup>作ろう (1)  
音<sup>おと</sup>をならす



**StudioWaka**

## ■このテキストの**もくひょう**

- ・ <sup>おと</sup>音をならす
- ・ あたらしく <sup>おと</sup>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

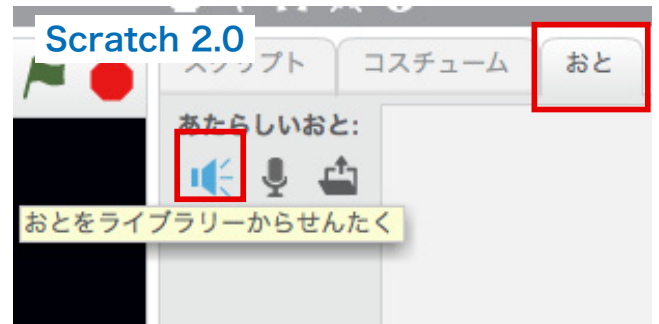
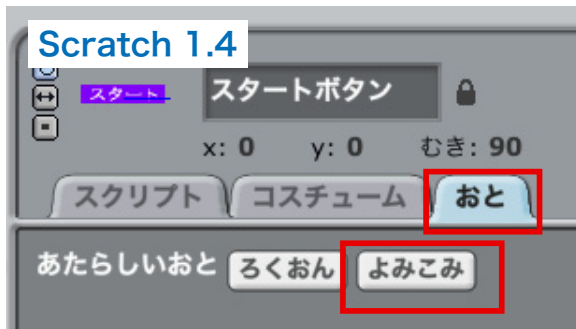
# 1 ボタンの音をならそう

効果音をならそう！

ゲームとして仕上げるために、音<sup>おと</sup>がなるようにします。

まずはスタートボタンをおした<sup>とき</sup>に音<sup>おと</sup>をならせてみます。

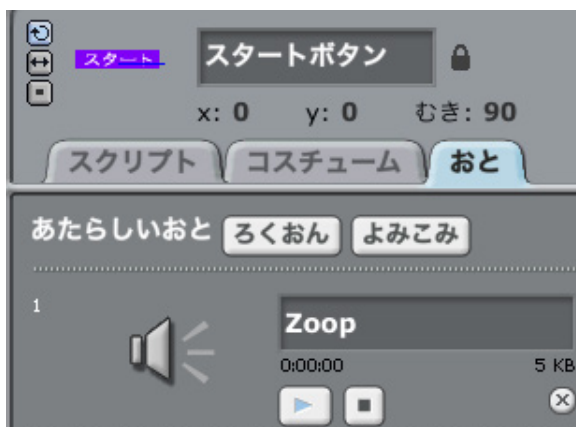
スタートボタンの sprites をえらんで「おと」のタブから、新しい音<sup>おと</sup>を読みこみます。



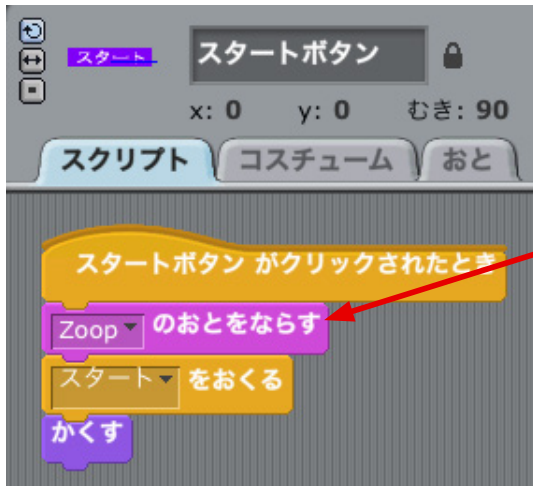
どんな音<sup>おと</sup>でもいいですが、今回は、「Electronic (でんしおん)」<sup>なか</sup>カテゴリーの中から「zoop」の音<sup>おと</sup>をえらびます。



「zoop」の音<sup>おと</sup>を読みこんだので、ゲームの中<sup>なか</sup>で使える<sup>つか</sup>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**<sup>ついか</sup>を追加します。



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

## <sup>うご</sup>動かしてみよう！

スタートボタンをおしたときの音のなりかたはどうか？

## ? かんがえよう！

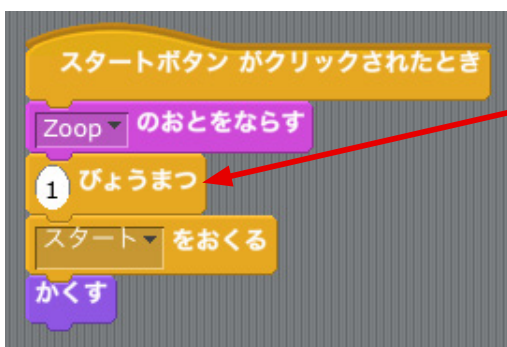
よくきいてみると、今はゲームがはじまってから<sup>おと</sup>音がなっています。

<sup>おと</sup>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、<sup>おと</sup>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。

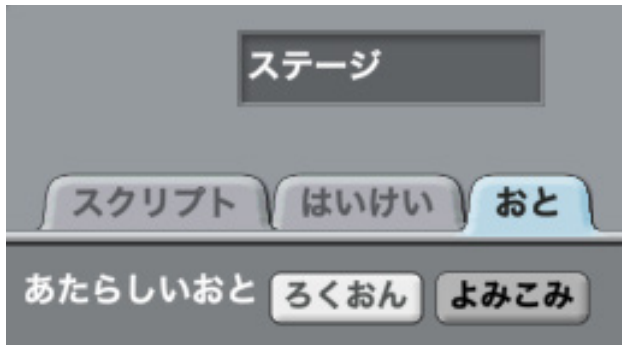
## 2 ビージーエム BGM をならそう

### 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。

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！

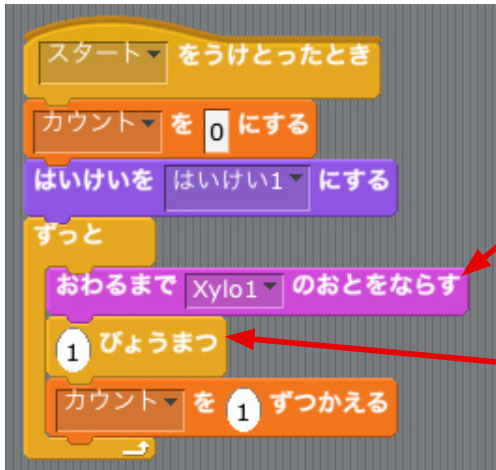
おなじ音を**ずっと**ならすために、この「おわるまで○○のおとをならす」ブロックを使います。  
 ステージのスクリプトのどこに入れればいいのか？

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。

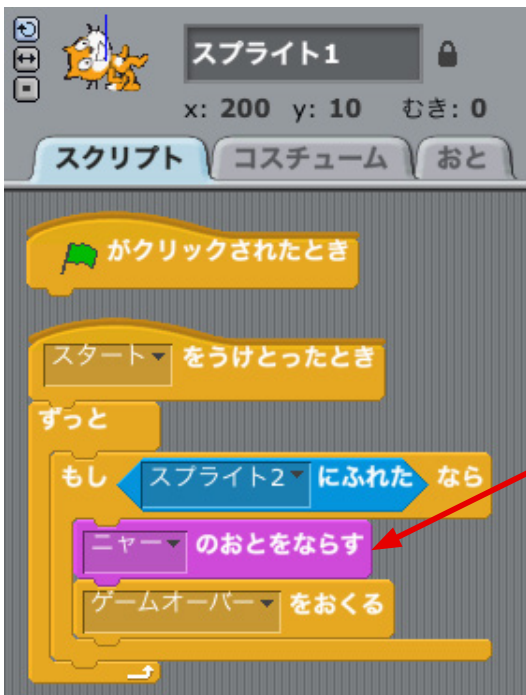
### 3 ゲームオーバーの音<sup>おと</sup>をならそう

ネコがつかまった<sup>とき</sup>時に音<sup>おと</sup>をならそう！

ゲームオーバーの<sup>よき</sup>時に音<sup>おと</sup>をならしたいので、ネコがカニにつかまった<sup>よき</sup>時に音<sup>おと</sup>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<sup>おと</sup>がよういされているので、これを<sup>つか</sup>使います。



つかまった<sup>よき</sup>時に「おとをならす」ブロックを<sup>い</sup>入れてみよう。

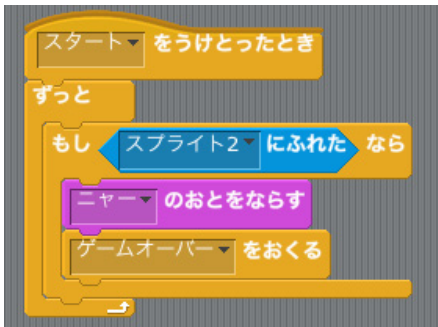
#### 🚩 <sup>うご</sup>動かしてみよう！

ゲームオーバーになった<sup>よき</sup>時に音<sup>おと</sup>はうまくなるかな？

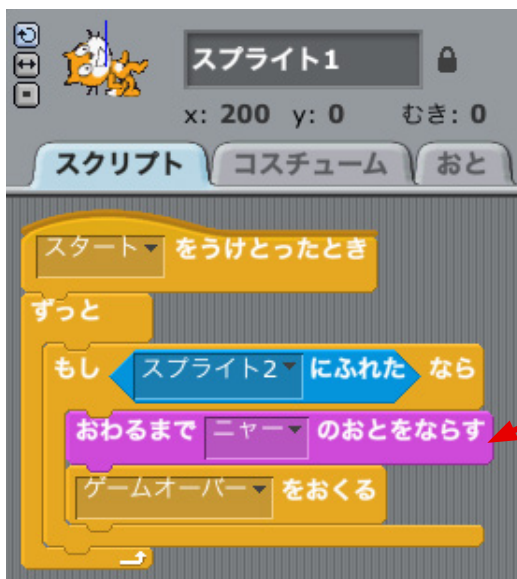


## ！ もんだい<sup>てん</sup>点

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<sup>おと</sup>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  
ステージのスクリプトでは、「**すべてをとめる**」  
ブロックで、スクリプトの<sup>じっごう</sup>実行が止まってしまっ  
ているため<sup>おと</sup>音がなくなっている。



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

## 🚩 <sup>うさ</sup>動かしてみよう！

「ニャー」の<sup>おと</sup>音は、なるようになったかな？

ネコやカニの<sup>うさ</sup>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