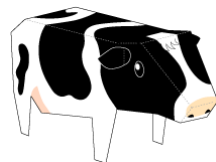


Scratch でつくるう！

テキスト No. **13**

ゲームを^{つく}作ろう (1)
音^{おと}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

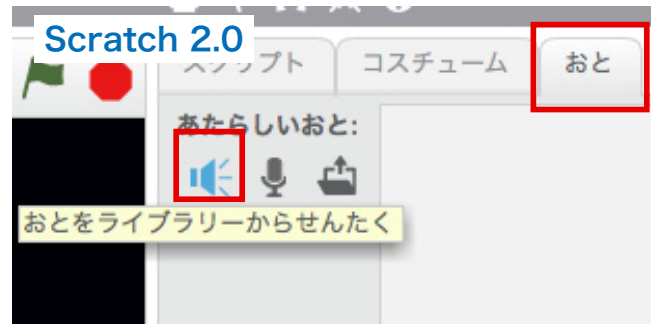
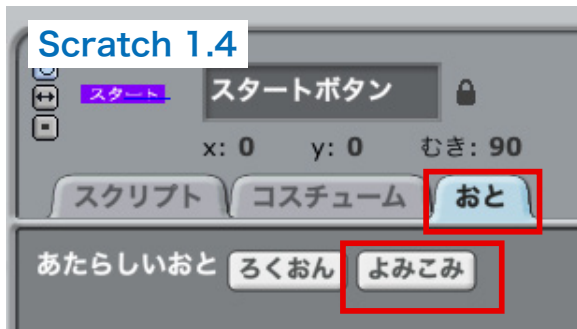
1 ボタンの音をならそう

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。

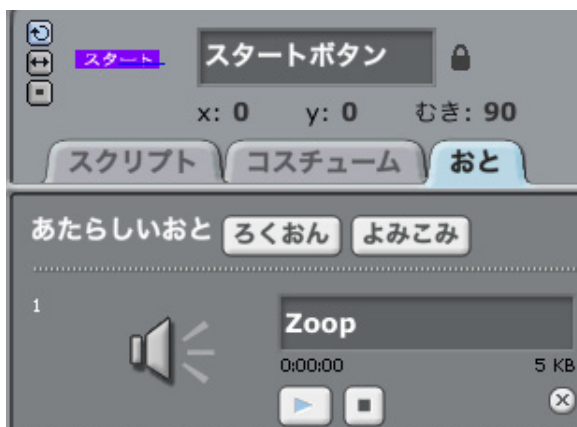
スタートボタンの sprites をえらんで「おと」のタブから、新しい音^{おと}を読みこみます。



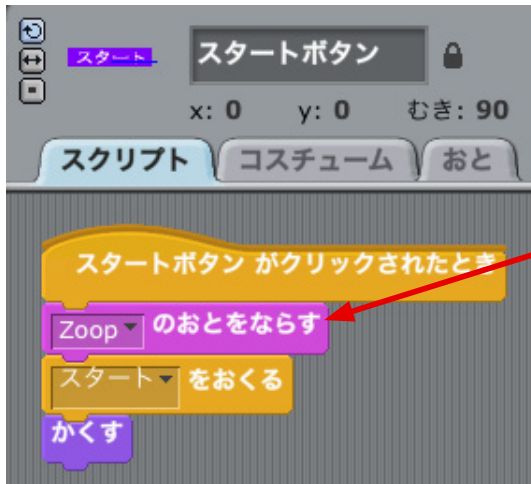
どんな音^{おと}でもいいですが、今回は、「Electronic (でんしおん)」^{なか}カテゴリーの中から「zoop」の音^{おと}をえらびます。



「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！

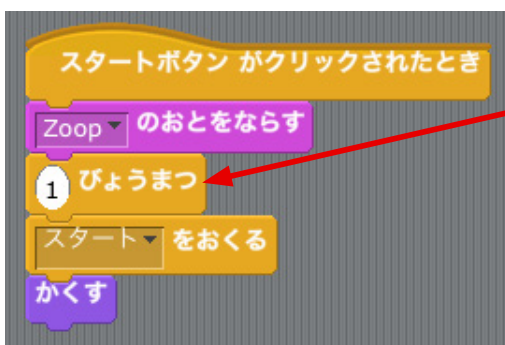
よくきいてみると、今はゲームがはじまってから^{おと}音がなっています。

^{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。

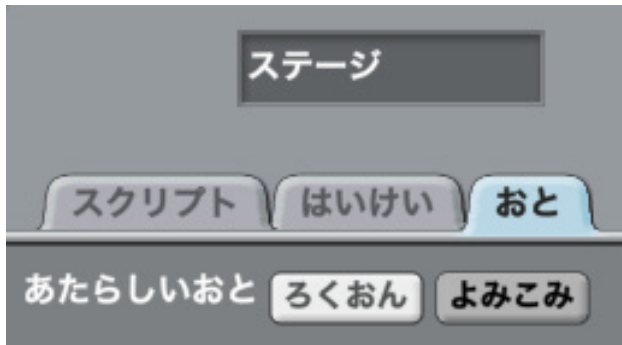
2 ビージーエム BGM をならそう

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。

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립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！

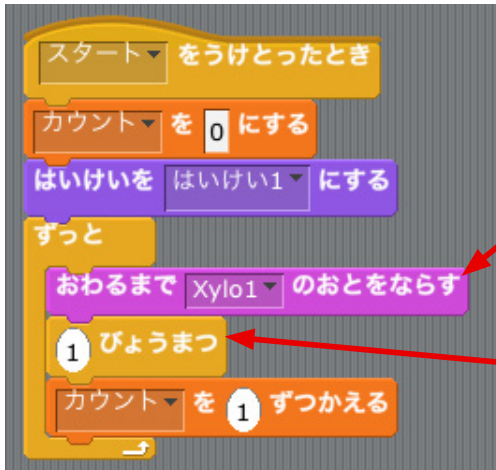
おなじ音をずっとならすために、この「おわるまで○○のおとをならす」ブロックを使います。ステージのスク립トのどこに入れればいいのか？

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。

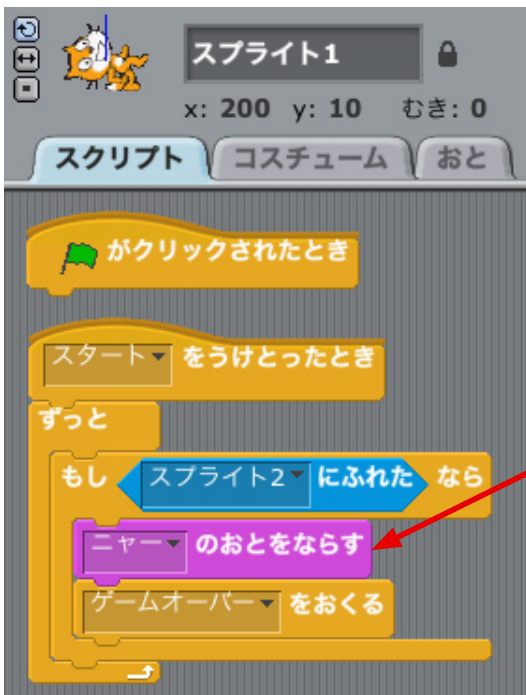
3 ゲームオーバーの音^{おと}をならそう

ネコがつかまった^{とき}時に音^{おと}をならそう！

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



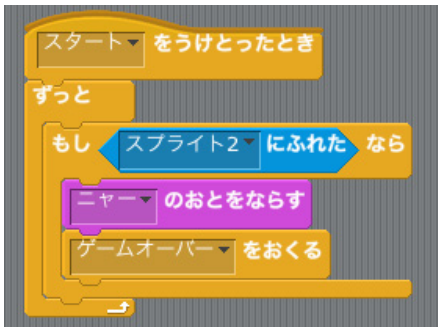
つかまった^{よき}時に「おとをならす」ブロック^いを入れてみよう。

🚩 ^{うご}動かしてみよう！

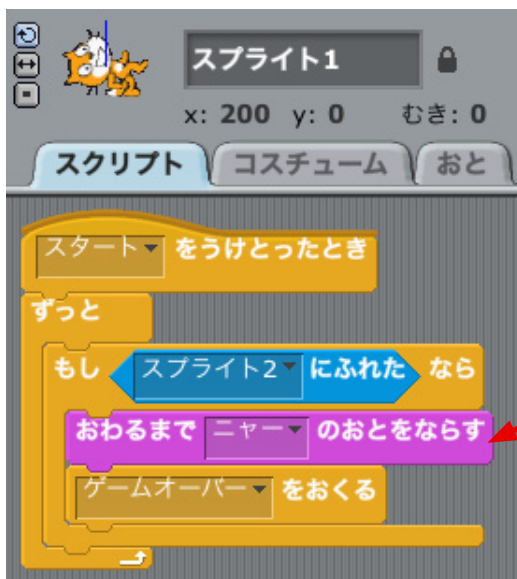
ゲームオーバーになった^{よき}時に音^{おと}はうまくなるかな？

！ 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^{じっごう}実行が止まってしまっているため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。

🚩 ^{うさ}動かしてみよう！

「ニャー」の音は、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