

◆忍者チームへ

ゲーム制作研究科の栗原科長（元上司）に、作曲していただきました。
仕事であれば、本来はとんでもない金額になりますが、作品が良くなれば相殺です笑

ひとまず、BGMを合わせて開発してみてください。
SEは、BGMを合わせた上で、改めてお願いしようと思っていますので、
良い感じのものを探して、はめてみてください。

◆楽曲について

- ・近年の方向から考えて、ファミコン音源ではなく、FM音源で作曲していただきました。
FM音源 = ゲーム機で言うとSEGAのメガドライブで使用された音。

そのため、画質はもう少しリッチに仕上げる必要があると思います。
参考までに29年前のメガドライブの名作
「ルナ ザ・シルバースター」と「ルナ エターナルブルー」の動画をつけます。

<https://www.youtube.com/watch?v=nGbGK3Fr4E0>
<https://www.youtube.com/watch?v=oyOY8VZKllg> （こっちがいい）

細田さんは大変かと思いますが、参考にしてみてください。
できれば、シルバースターよりもエターナルブルーくらいの明るさ・ポップさがあると、
ゲーム画面が一気に素晴らしくなるはず。頑張ってみてください。

◆データについて

名前をつけてありますので、はめてみてください。
またゲーム上、sceneを追加する必要もあると思います。
別途、追加した上で、BGMをはめてください。

・ゲームタイトル 01 Opening.wav (BPM94)

BGMが終わったら、繰り返す必要はない。
30秒ほど経過したらDEMOへ移行する感じ（DEMO完成までは、学校ロゴへ戻る）
タイトルも動かすなり何なりして、動きが欲しいです。

・導入的なシーン 02 StageJingle.wav (BPM136)

現状、いきなりタイトルから本編なので、何かシーンが必要。
第一話「リズムニンジャ参上」みたいな古臭い感じ。
参考までに忍者龍剣伝の動画。こんなにダサい感じにはしないでほしい笑
<https://www.youtube.com/watch?v=p26lQJ1qEV0>

・チュートリアル 03 Tutorial.wav (BPM128)

チュートリアルは、チュートリアル的な画面を作る方がいい。
師匠と修行をしているような感じの場所。グラフィックスが増えるけどがんばれ。
現状は流れで、そのままインゲームだが、繰り返し練習ができる環境がいい。
師匠にでも話しかけたら、インゲームへ移行する形が良い。
「城へ潜入するのじゃ！」的な（そもそもあのゲームの戦う理由が、どうなのか不明になってきたので、整理整頓してくださいストーリーが欲しい）
BPMは、インゲームと異なるけど調整してください。

・ステージ1（インゲーム） 04 Stage01.wav (BPM136)

これは今まで通りでやってみてください。BPMは136ですが、調整してください。
ポップ目になっているため、グラフィックスのカラーは、前のページで指示した感を参考にとすると良い。今までの曲を聴きなれてしまうと、違和感を感じますが、大丈夫。

ステージ制作については、曲が盛り上がるポイントがあるので、順調に進むとちょうど良い場所で、敵が増えるなどを狙って作ると良い。

・ステージ1ボス戦 05 Boss01.wav (BPM160)

ボス戦は、ステージ1と切り分けてください。一旦、ブレイクが入るといい。
今の流れだと、切れ目がなくて、緊張感がない。ロックマン的な方式でもいい。
「いよいよボスカ??」と思えるように、切れ目を作りましょう。
BPMは160ですが、調整してください。

・リズムの取り方について

今までは一定でしたが、曲によって変則的になるのはいいと思っています。
ただ、現状の方法で、リズムを取るのは少し限界があるかもしれません。
何か違う方法で、リズムを取る方法を模索した方がいいかもしれません。
検討をしてみてください。

ひとまず、この内容で調整してみてください。
色々と形になれば、曲の作り直しや修正が入ると思いますが、専用の音楽で進めてみるのもいいですよ。
繰り返しになりますが、細田さんは大変になりますが、ゲームのクオリティアップは必須。
もちろん、ステージ構成やプログラムの調整も必要。
形になれば、いいものになるはずですが、頑張ってみてください。
※途中の状況で曲を作るのはシンドイので、早く完成形になるといいですね。