

# PLF-L1

( SMAF/Phrase Library FM for PhraseL1 )

Version 1.1.0

2003/3/17

ヤマハ株式会社

本書の著作権は、ヤマハ株式会社に属しています。  
本書の内容の転載 一部複製には、ヤマハ株式会社の承諾が必要です。  
また、本書の内容は予告なく変更される場合があります。

Copyright© 2003 YAMAHA CORPORATION

< 更新履歴 >

Ver.	Date	内 容
1.0.0	2002/12/5	新規作成
1.1.0	2003/3/17	名称変更 PLF-MA2      PLF-L1 データの拡張子変更 .mmf      .spf

## PLF-L1(SMAF Phrase SE Library (FM) for PhraseL1)

V 1.1.0

Category	Comment	Number
Click	ボタンを押した音、カーソル移動、文字入力など、地味だけど大切な音を電子音やノイズを中心に作りました。多少音が多いものはシンプルな決定音としても使用可能。	10
Start	決定音、あるいは、それによってゲームがスタートするなど、通常のクリックの上位にある音にしました。	5
Cancel	押してはいけないボタンを押した時の警告音風、あるいはキャンセル	5
Good	WIN、GOOD、正解などの為のもの。STARTよりも大げさな決定音という扱いでもOK	3
Bad	LOSE、BAD、Game Overなど、Cancelよりちょっと大げさな負のイメージ	3
Change	場面転換、変身、幕間など、何かシチュエーションを変更する様な時に使用する、良い悪いのイメージが少ない音楽風効果音を中心。短いものから長いものまでいろいろ。	5
Window	ウインドウタイプのメニューなどが出たり 消えたり その他いろいろ使い方は考えられそうです。OPEN とCLOSEが対になって逆の音列になっています。	各5 (*1)
Hit	殴る音などインパクトの強いアタック音。ノイズを多用したものはGUN風になりますのでGUNの方に流用出来る様にいれてあります。	5
Gun	さらに強く、ノイズ成分を使った銃の様な音。但しこちらの方がHITとして使用できる感じもあ	3
Explosion	更に強く、ちょっと長めで爆発音	3
Laser	SF系ゲームでは一般的な銃の音ではなく、レーザーガンの様な場合もあるので、そういった	5
Jump	マリオの様なゲームではジャンプが必要ですので、そういった音	6
Metal	メカニクな音、メタルが当たる様な音。ガンよりも金属製が強い。	5
Signal	通信音、SF系ではそのほかにも使い道がいろいろありそうです。LOOPさせても使用出来る様になっています	5
Footstep	キャラクターが歩く音。左と右で微妙に音の感じが違う方がリアルですので、全て対(L.R)になっています。シンプルな短い音ですので、CLICKや他にもいろいろ用途があります	各4 (*2)
Loop	RepeatをONにして使用する事を前提に制作しています。1秒単位でカウントダウン (時間制限のゲームなど X1sCount)、ルーレット(Roulet)が回る音、得点揭示の表示他色々使い方が考えられるもの(Loop)など	7

\*1 \*Op\* と \*Cl\* を対にして使用できます。例 WindOp1D.spf と WindCl1D.spf 等

\*2 \*L と \*R を対にして使用すると効果的です。例 FootSt1L.spf と FootSt1R.spf 等