



遊び方ガイド

Osmo Coding Duo コーディングデュオ

アップデート 07.11.2020

バージョン 2.0.0



目次

目次	2
ゲームピース	4
ゲームピース (ソロコーディングデュオ ボックス)	5
ゲームのセットアップ	6
メニューガイド	6
myOsmo アカウントにアクセスする	6
言語	6
これまでの内容を消去する	7
メインメニューに戻る	7
アイランドマップに戻る	7
ワールドマップに戻る	7
ステージをやりなおす	7
オービーとモーを入れ替える	8
コードシーケンスをコンパイルして実行する	9
キャラクターがジャンプするときのブロック動作	10
モーのジャンプ	10
オービーのジャンプ	10
キャラクターごとのブロック動作 - ハンドブロック	11
モーのハンドブロック	11
オービーのハンドブロック	11
サブルーチン	12
ステージリワード	13
ホペット	13
グーズベリー	13



バッジ	13
ワールドマップ	14
船の中 – 基本ガイド	15
船の中 – ペットショップ	16
練習場	17
オービーとモーのアイランド	18
ステージ内で道を阻む障害物とオブジェクト	19
小さな障害物	19
木	19
水	19
プシャー	19
ベルトコンベア	19
ボタン	19
Osmoの認識システムを効果的に使うには	20
その他の質問	20



ゲームピース

コーディングスターターキットには31個の手で持って動かすコーディングブロックが含まれています。このブロックを組み合わせることでシーケンスを組み立て、オービーとモーを冒険に連れ出しましょう。

	進む 個数: 6x		休む 個数: 2x
	ハンド 個数: 3x		リピート 個数: 2x
	ジャンプ 個数: 3x		#2 数量詞 個数: 3x
	スター サブルーチン 個数: 1x		#3 数量詞 個数: 3x
	サークル サブルーチン 個数: 1x		#4 数量詞 個数: 3x
	スクエア サブルーチン 個数: 1x		#5 数量詞 個数: 2x
	マジック 個数: 1x		




ゲームのセットアップ

ゲームを始めるには、まずはOsmoのベースとリフレクター、互換性のあるデバイス ([こちらを参照ください](#))、Osmoコーディングブロックを用意します!

1. タブレットをOsmoベースにセットし、赤いリフレクターをカメラにかぶせるように差し込みます。
2. コーディングデュオのアプリがインストールされ、プレイできる状態であることをご確認ください。
3. 収納ボックスからコーディングブロックを取り出します。すぐ手が届くよう横に用意しておきます。
4. コーディングデュオのアプリを開き、メインメニューのプレイボタンをタップします

メニューガイド


myOsmo アカウントにアクセスする

1. メインメニューで画面右上にある  をタップして、myOsmoアカウント画面を表示します。
2. この画面から、アカウントの追加と切替、プロフィールの切り替えができます。

言語



デフォルトの言語は、お使いのデバイスのデフォルト言語と同じものが自動的に選択されます。

これまでの内容を消去する



1. 左上の  をタップして、
2. **これまでのないようをけす**をタップします。

これまでの内容、アンロックされたマップがすべて消去/リセットされるので**気をつけて!**

メインメニューに戻る

1. ゲーム中にメインメニューに戻るには、画面左上の  をタップします。
2. 次に左上の  をタップして**メインメニュー**に戻ります。


アイランドマップに戻る

1. ゲーム中にアイランドマップに戻るには、画面左上の  をタップします。
2. 次に  をタップしてアイランドマップに戻ります。

ワールドマップに戻る

1. いずれかのアイランドマップにいる場合、  をタップするとワールドマップに戻ります。

ステージをやりなおす

3. もう一度プレイしたいステージを開きます。
4.  をタップして、ステージをやりなおすをタップします。選択したステージでのこれまでの内容はすべて消去されます。
5. アイテムが再生され、オービーとモーはそのステージのスタート地点に戻ります。

オービーとモーを入れ替える

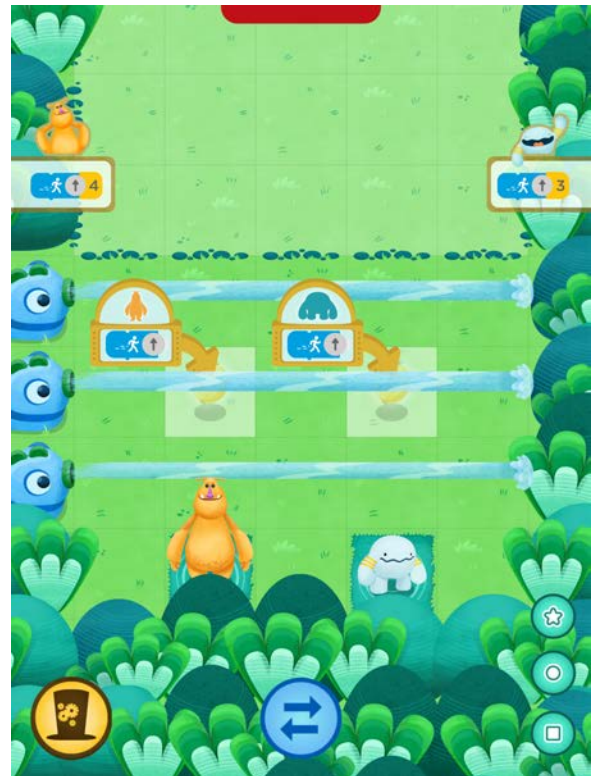
キーコンセプト 1

モーとオービーが同時に動くようにコードを作りましょう。ステージによってはモーとオービーは決まった位置からスタートする必要があります。

1. ステージごとに、モーとオービーのスタート地点を入れ替えることができます。
2. 右側にいるキャラクターは右に置いたブロックに、左側にいるキャラクターは左に置いたブロックに従います。



モーを左側へ！



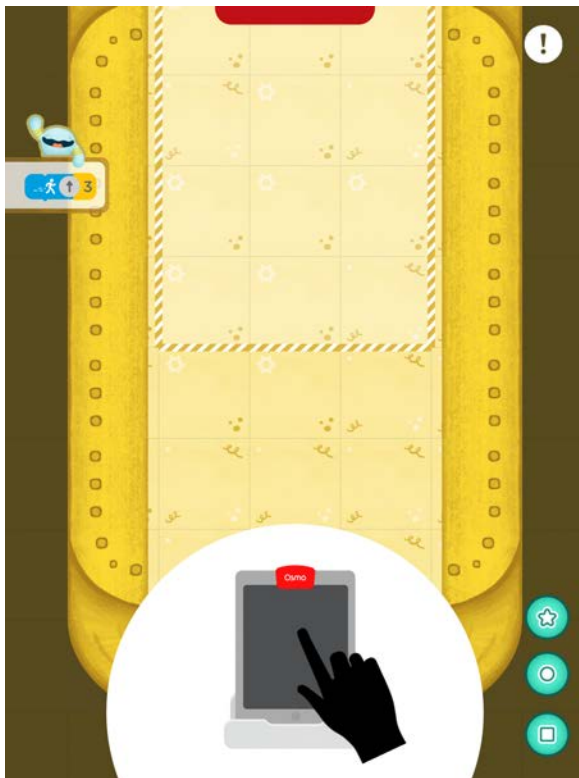
スワップボタンを使おう

コードシーケンスをコンパイルして実行する

キーコンセプト 2

コーディングデュオでのコンパイルは簡単。**画面をタップ**するだけです！

1. コードシーケンスは画面の上に表示されます。準備ができたなら画面をタップしてコードをコンパイルしましょう。オービー、またはオービーとモーのコンビがコードシーケンスに従って動きます。
2. シーケンスの途中でいつでも**ストップボタン**をタップしてステージをやり直すことができます。モーとオービーはそのステージのスタート地点に戻ります。



タップしてゴー！



ストップボタンをタップすればすばやくやり直しが可能

キャラクターがジャンプする時のブロックの動作

キーコンセプト 3

モーとオービーはそれぞれ違うジャンプの仕方をする。これを頭に置いて、各ステージのスタート地点でどのキャラクターをどちら側に置くかを決めましょう。



モーのジャンプ

ジャンプブロックを使用する時、モーは1マス分だけジャンプします。

ヒント: モーの小さいジャンプはせまい場所で便利です！



オービーのジャンプ

ジャンプブロックを使用する時、オービーは2マス分ジャンプします。

ヒント: オービーの大きなジャンプで草むらや川を飛び越えます！

キャラクターごとのブロック動作

- ハンドブロック



キーコンセプト 3 - 続き

コードシーケンスで**ハンドブロック**を使用する時、モーとオービーはそれぞれ独自の動きをします。



モーのハンドブロック

モーにハンドブロックを使用する時、モーは自分の前に箱を描きます。箱に向かって進むと箱を前方におすことができます。

ヒント: 箱を水の上に押すと足場になるのでその上を渡って進むことができます！



オービーのハンドブロック

オービーにハンドブロックを使用する時、オービーは自分の前にイチゴゼリーを作ります。ゼリーに向かって進むとゼリーが弾んでキャラクターは2マス進むことができます！

ヒント: モーが2マス分進めるように前にイチゴゼリーを置いてあげよう！

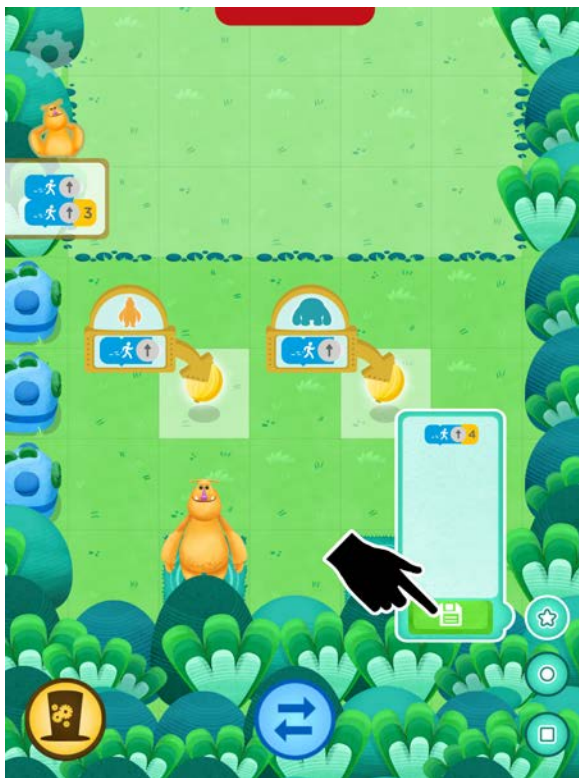
サブルーチン

上級コンセプト解説:

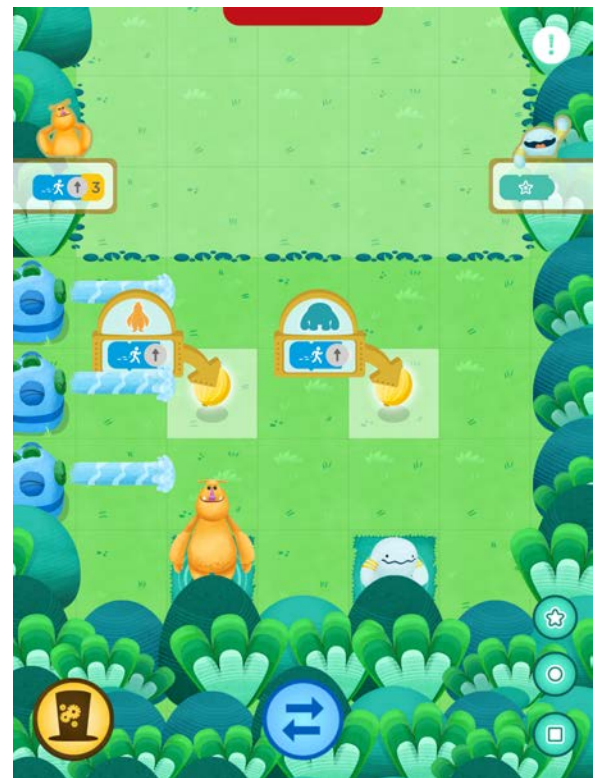
コーディングの上級者は、サブルーチンにシーケンスを保存して再使用する技を使ってみましょう。

1. まずコードのシーケンスを作ります (右でも左でもどちらでも！)。
1. 次に保存先のサブルーチンブロックを3種類の中から選びます。ブロックと同じ印をタップして、準備ができたなら**緑の保存ボタン**をおします
2. これでコードが保存できました！サブルーチンブロックでモーやオービーを動かしたり、他のシーケンスに組み合わせたりしてみましょう。

注意: サブルーチンブロックの保存はステージごとに持続します。ひとつのステージをクリア、または途中で終了した後コードは保存されません。



コードを作って保存



モーやオービーに
サブルーチンブロックを使ってみよう

ステージリワード

キーコンセプト 5

コーディングオービーでステージをクリアして得られるのは、難しいコーディングパズルが解けた達成感だけではありません！次のようなリワードをゲットできます。



ホペット

ホペットを救出しよう！ステージによっては、モーとオービーに助け出してもらっているのを待っているホペットがいます。

ヒント: ホペットに近づけるのはモーかオービーどちらか一人だけ。救出したら船に戻してあげましょう。

グーズベリー

各ステージでさらにチャレンジしたいなら、**グーズベリー**をぜんぶ集めてみよう！集めたグーズベリーは船で確認することができます。



バッジ




ステージをクリアするごとに経験ポイントが上がり、おしゃれなバッジをゲットできます。

ヒント: バッジランクが上がると、新しいステージがアンロックされます。経験ポイントを集めてすべてのアイランドをアンロックしよう！

ワールドマップ

解説 1

ワールドマップから船に入ったり、アンロックされたアイランドに行くことができます。パズルを解いて経験ポイントを上げ、アイランドを次々とアンロックしよう！

-  をタップすると科学者がいる船に入り、練習場にアクセスできます。
-  をタップするとオービーのアイランドに行ってホペットを探することができます。
-  をタップするとモーのアイランドに行ってホペットを探することができます。






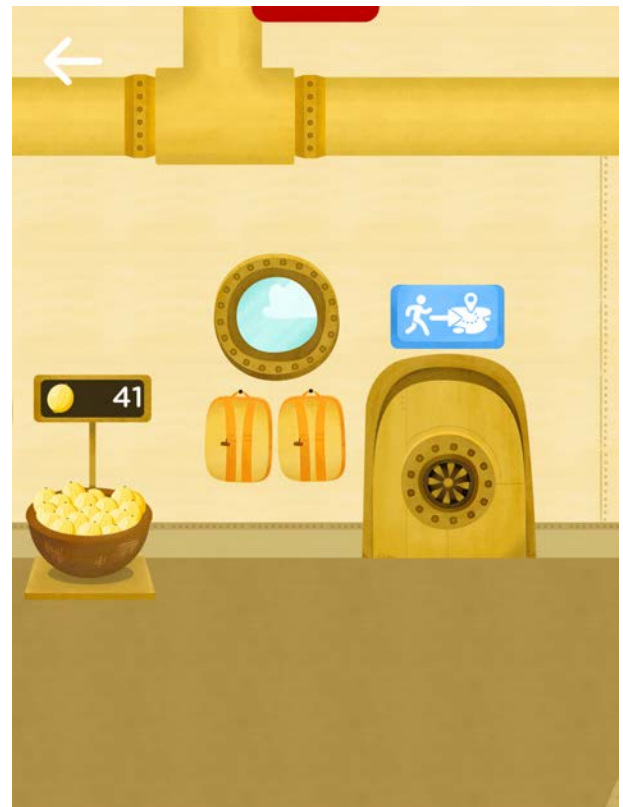
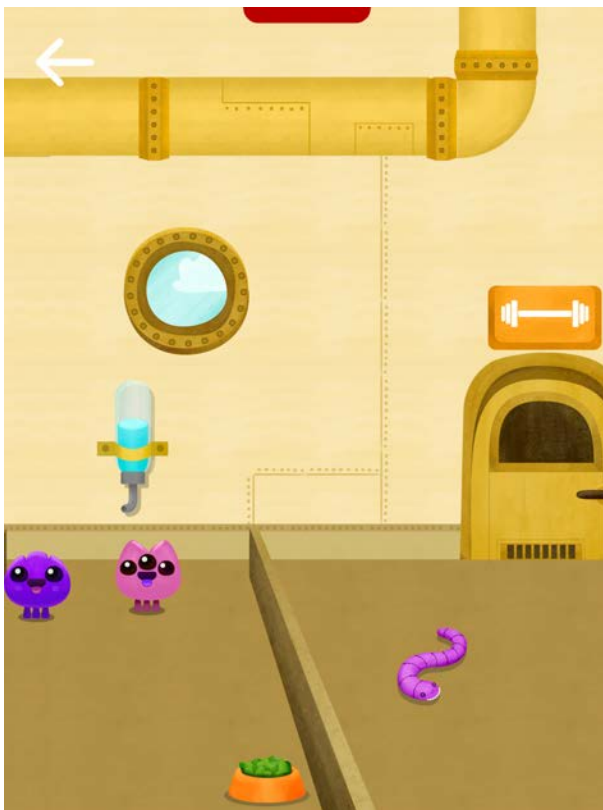
ボーナスのレインボーチャレンジステージも要チェック

船の中 — 基本ガイド

解説 2:

この船は科学者のおうちです！ここで練習場に入ったり、救出したホペットと交流したり、集めたグーズベリーを確認することができます。



1. 科学者の左側にスクロールするとこれまでに救出したホペットをすべて見る事ができます。ホペットをタップすると交流できます。
2.  をタップすると練習場に入れます。
3. 科学者の右側にスクロールするとこれまでに集めたグーズベリーをすべて見る事ができます。
4.  をタップするとワールドマップに戻ります。
5.  をタップするとペットショップに入れます。



船の中 — ペットショップ

解説 2 — 続き

集めたグーズベリーで、ホペットたちに飾りなどのアイテムを買ってあげましょう！

1. 船内の右側にスクロールし、 をタップしてペットショップに入ります。
2. タブや矢印を使いながらショップ内を見てまわりましょう。
3. 欲しいものが見つかったら、 をタップして購入します。
4. 購入したアイテムは自動的に船内に置かれます。ホペットをタップして、アイテムまでドラッグすると、ホペットがそれを楽しむところが見られます！



注意: 船内で各アイテムはそれぞれ1つのバージョンのみ持つことができます。



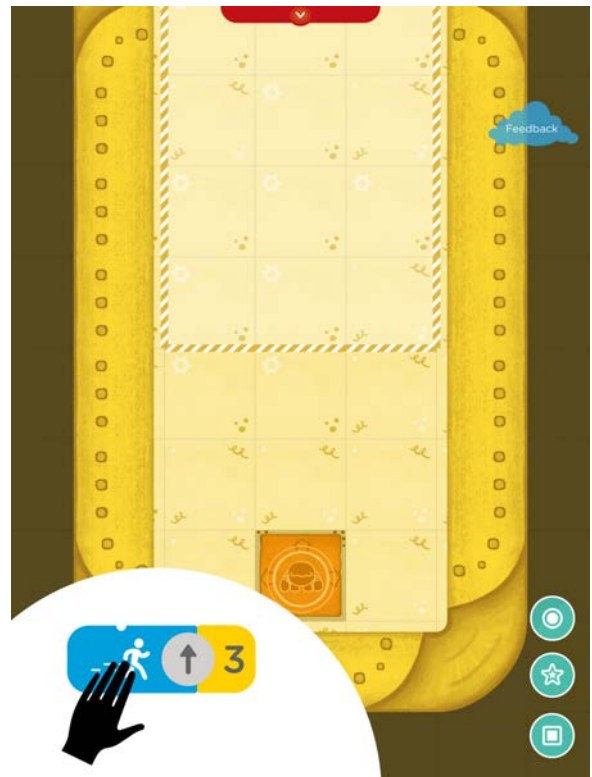
練習場

解説 3

練習場は、コーディングデュオのキーコンセプトを学んで練習するために最適な場所です。

1. 船内の左側にスクロールし、 をタップして練習場に入ります。
2. アンロックされた  をタップしてそのステージに入ります。
3. コーディングブロックやキャラクターブロックを使ってコーディングパズルを解き、モーとオービーをゴールゾーンまでガイドしましょう！



例: 下の最初の練習ステージでは、オービーのキャラクターブロックを置いてスタート地点にオービーを立たせ、ゴール地点までガイドを始めます。進むブロックの矢印を上に向け、3の数量詞ブロックを隣にはめます。

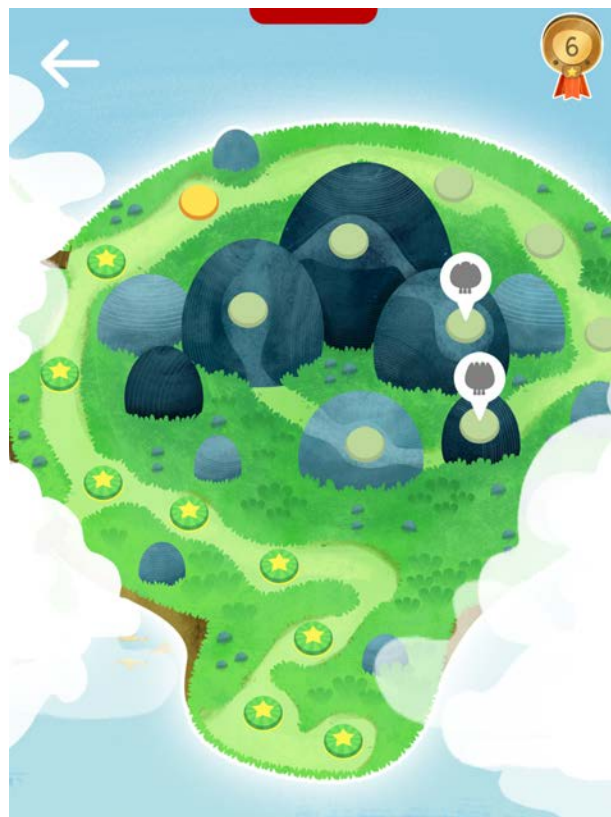
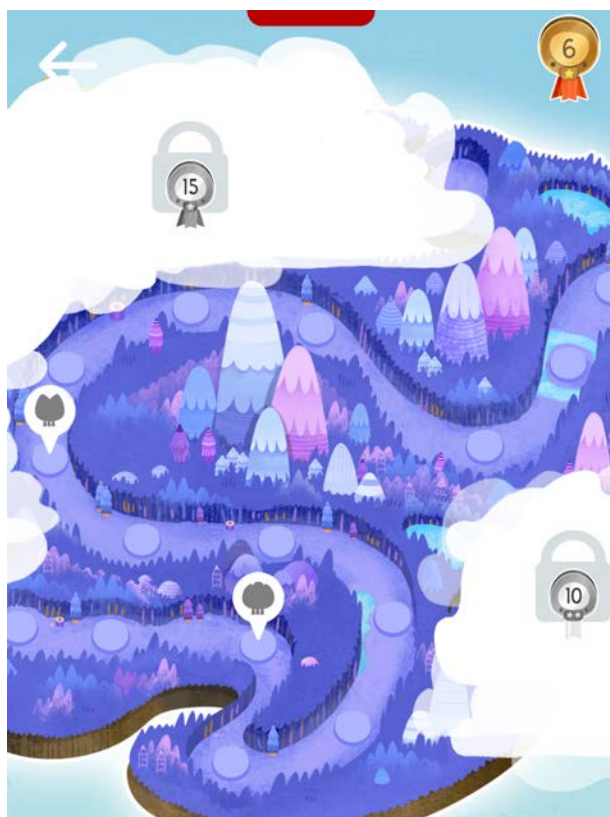


オービーとモーのアイランド

解説 4

練習場での練習を終えたら、オービーのアイランドをアンロックしよう！アイランドを探検し、次々とコーディングパズルを解いて、失踪中のホペットを探し出しましょう。バッジランクが上がるとモーのアイランドもアンロックできます。

- アイランドにはバッジランクによってロックされている道のりがあります。 を確認して、道をアンロックするために必要なランクをチェックしましょう。
- ステージボタン上に  マークがあることがあります。これは、このステージで救出を待っているホペットがいることを意味します。



ステージ内で道を阻む障害物&オブジェクト

解説 5

コーディングデュオの各ステージには要注意の障害物やオブジェクトがあり、ゴール地点に到達してホペットを救出するのを阻みます。障害物がモーやオービーに作用する影響に注意を払いながら、工夫してゴール地点までコードしよう！



小さな障害物

小さな障害物はモーとオービーの進む道を阻みます。**ジャンプブロック**を使って飛び越えよう！

木

太い木や高い木など大きな障害物は飛び越えることができません。コーディングブロックを駆使してモーとオービーが迂回できるようにガイドしましょう。

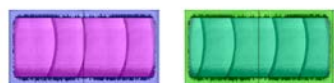


水

モーとオービーが水の上まで進んでしまうと、水中に落ちてステージをやり直すこととなります。モーの**箱**を使って水に橋を作りましょう。

プシャー

高圧の水を噴き出すプシャーは、オービーを噴き飛ばしてしまいます。**大きいモーを盾にする**か、オービーをジャンプで飛び越えよう。



ベルトコンベア

ベルトコンベアは上にあるキャラクターやオブジェクトを動かします。モーやオービーに動きを追加できるので便利です。

ボタン

ボタンを使うと、ベルトコンベアの変更することができます。コンベアベルトの方向をうまく切り替えながらオービーやモーをガイドしましょう。



Osmoの認識システムを効果的に使うには

1. ゲームピースを置いたら、Osmoが読みとりやすくなるように手や指は離してください。
2. カメラがプレイエリアを認識できるよう、リフレクターは奥までしっかり差し込んでください。
3. カメラが見えるようにタイルはデバイスの近くに置いてください。
4. 十分に明るい環境でプレイしてください。
5. テーブル等、タイルを置く表面が暗い色である場合、ソフトウェアの認識機能がうまく作動しないことがあります。レターサイズやA4サイズの白紙を敷くことをお奨めします。
6. お使いのデバイスがOsmoの対応機種であることをご確認ください。詳しくは [Osmo対応機種リスト](#) をご参照ください。
7. 上記のセットアップを試しても問題がある場合は、japan-support@tangibleplay.com までお問い合わせください。



その他の質問

コーディングブロックを紛失してしまったら？

ご購入後90日以内であれば、常識的な範囲で、紛失・損傷したブロックを無償で交換いたします。japan-support@tangibleplay.com までお問い合わせください。

コーディングブロックのお手入れ方法は？

タイルが汚れたら、少し湿らせた布でやさしく拭いてください。

