



遊び方ガイド

Osmo Coding Jam コーディングジャム

アップデート 08.10.2020

バージョン 2.0.1



目次

目次	2
ゲームピース	4
ゲームピース (ソロコーディングジャム 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
ステージをやりなおす	6
コーディングブロックはどうやって使う？	7
キーコンセプト 1: コマンドブロック	7
ハンド	7
ジャンプ	7
進む	7
リピート	9
休む	9
マジック	9
サブルーチン	9
ミュージックワールドとジャムメンバー	10
数量詞	11
シーケンシング	11
リピートを使ってループさせる	12
ネストされたループ	14
休む	15

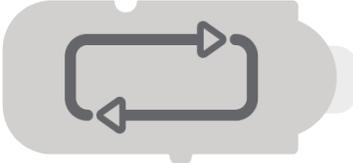


練習モード	16
スタジオ - 曲を作る	18
スタジオモード - 曲を編集する	19
サブルーチン	20
上級エディターとコードマシン	21
解説 4:	21
カスタムコード	22
JamTV	23
アラート通知	24
曲をシェアする	25
Osmoの認識システムを効果的に使うには	26
その他の質問	26



ゲームピース

コーディングスターターキット、コーディングファミリーバンドルには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。これを組み合わせることでコーディングシーケンスを作り、オリジナルの音楽を無限に作曲しよう！

	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 サブローチン 個数: 1x		#3 数量詞 個数: 3x
	サークル サブローチン 個数: 1x		#4 数量詞 個数: 3x
	スクエア サブローチン 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. コーディングジャム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. コーディングジャムのアプリを開き、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

ホーム画面の右上にある  (または、すでにログイン済みの場合はアバター) をタップして、myOsmoアカウント画面を表示します。詳細は [myOsmoアカウントとプロフィールガイド](#) をご参照ください。

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。コーディングジャムは現在、英語、フランス語、オランダ語、中国語、日本語などでお使いいただけます。

ステージをやりなおす

1.  をタップして、**これまでのないようをけす**をタップします。全ステージのこれまでの内容が消去/リセットされるので**気をつけて!**

コーディングブロックはどうやって使う？

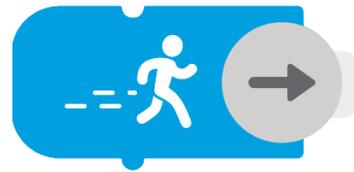
キーコンセプト 1: コマンドブロック

Osmoのコーディングは7種類の**コマンドブロック**を使います。ブロックを組み合わせることで、バンドメンバーにどのサウンドオブジェクトを何回使うかを指示します。3種類のアクションコマンド (進む、ハンド、ジャンプ) には回転する矢印がついています。複数のコマンドを組み合わせながら、より長く複雑なカッコいい音楽の作曲にチャレンジしましょう！



ハンド

オレンジの**ハンドブロック**は**一番内側の輪**にあるサウンドオブジェクトを手を使って鳴らすように指示します。使いたいサウンドオブジェクトに矢印を合わせましょう。



進む

青い**進むブロック**は**真ん中の輪**にあるサウンドオブジェクトをステップを踏んで鳴らすように指示します。使いたいサウンドオブジェクトに矢印を合わせましょう。



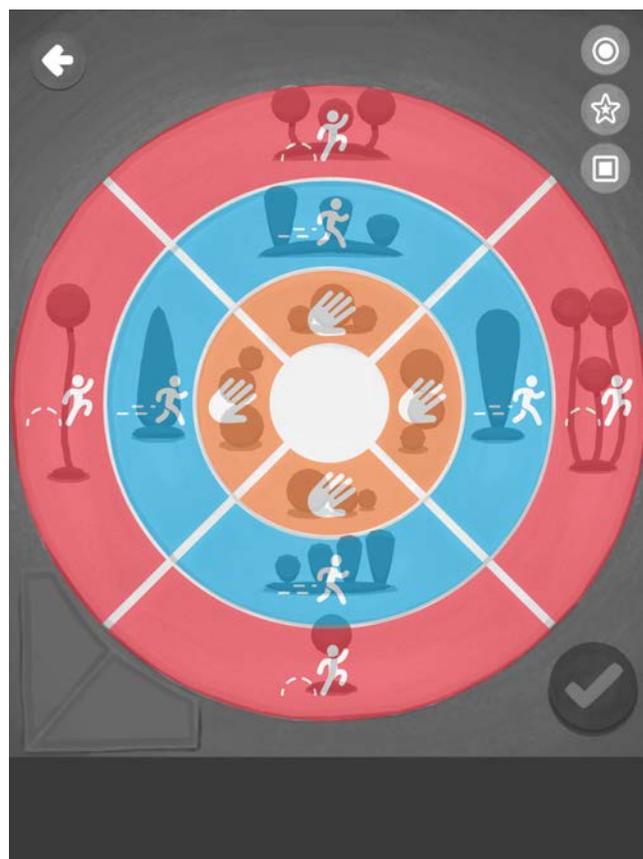
ジャンプ

赤い**ジャンプブロック**は**一番外側の輪**にあるサウンドオブジェクトをジャンプして鳴らすように指示します。使いたいサウンドオブジェクトに矢印を合わせましょう。

コーディングブロックはどうやって使う？

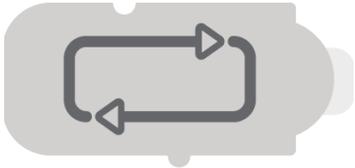
キーコンセプト 1: コマンドブロック (続き)

Osmoのコーディング サウンド オブジェクトは、キャラクターを囲んだ3つの輪に分けて配置されています。下の図はコーディングブロックと輪の各セクションの関係を示しています。それぞれのセクションに対応するコマンドブロックを選び、矢印をプレイしたいオブジェクトに合わせよう。



コーディングブロックはどうやって使う？

キーコンセプト 1: コマンドブロック (続き)



リピート

リピートブロックを使って作曲コードを「ループ」させましょう。ループはコマンドのシーケンスを繰り返すことをいいます。リピートブロックをシーケンスの一番上に置くと、その下に並べたすべてのコマンドは、隣にはめる数量詞ブロックの数字だけ繰り返されます。

注意: シーケンスをループさせるには、数量詞ブロックをはめる必要があります。



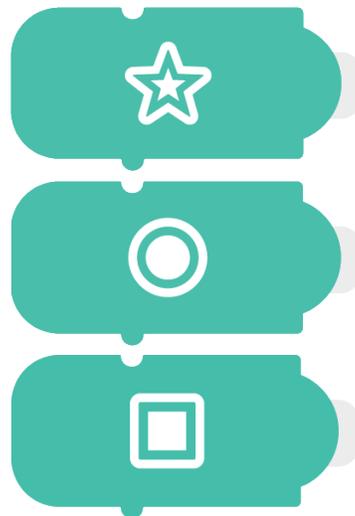
休む

濃い紫の「Zzz」**休むブロック**は隣にはめる数量詞ブロックの数だけサウンドを停止することができます。数量詞ブロックをはめない場合、一回だけ休みます。



マジック

作曲に**マジックブロック**を使うとユニークなキャラクターサウンドとダンスがレインボーカラーでプレイできます！



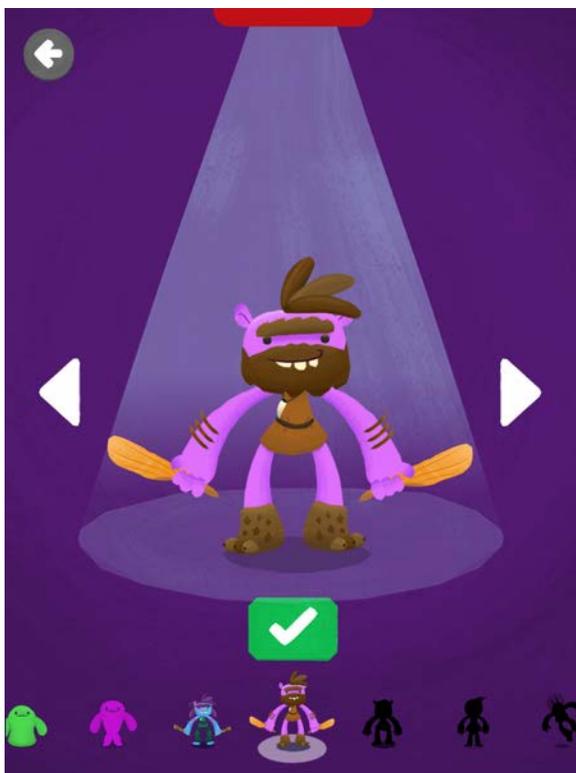
サブルーチン

サブルーチンはコードシーケンス全体をこの3つのスペシャルブロック内に保存する方法です。長くて複雑なコードを保存したい時や後で使用したい時に使います。

ミュージックワールドとジャムメンバー

キーコンセプト 1: コマンドブロック (続き)

コーディングジャムには300種類以上のサウンドオブジェクトがあります。たくさん練習して、たくさん曲を発表するたびに、ユニークな新キャラクターがジャムメンバーに加わります。新メンバーは新しいテーマとミュージカルオブジェクトのセットを用意しています。

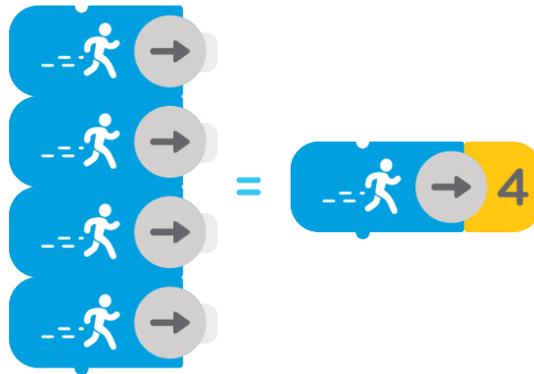


たくさん曲を作って、ジャムメンバーにスポットライトをあてよう

数量詞

キーコンセプト 2:

数字の黄色いブロックは**数量詞**です。コマンド (進む、ジャンプ、ハンド、休む、リピート、サブルーチン) に数量詞ブロックXをはめると、キャラクターはそのサウンドをX回繰り返してプレイします。数量詞は2から5まであります。数量詞は実行のパラメータとして考えてください。

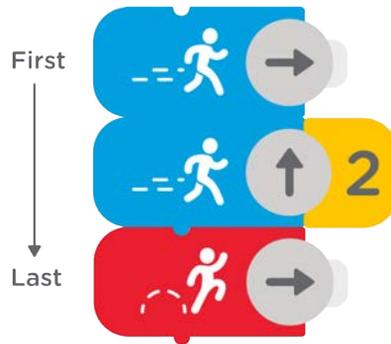


シーケンシング

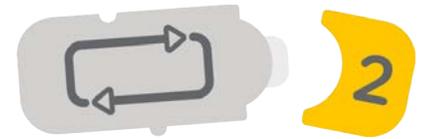
キーコンセプト 3:

シーケンシングとは2個以上のコマンドブロックを組み合わせることです。シーケンスとして複数のブロックを使い始めた時、コンピュータのコア概念であるシーケンシングに向かって重要な一歩を踏み出したこととなります。

コマンドは上から下の順番で読みとります。下のシーケンスの例では、キャラクターは「進む」の輪の右にあるサウンドオブジェクトを1回鳴らし、「進む」の輪の上にあるオブジェクトを2回鳴らしてから、「ジャンプ」の輪の右にあるオブジェクトを1回鳴らします。



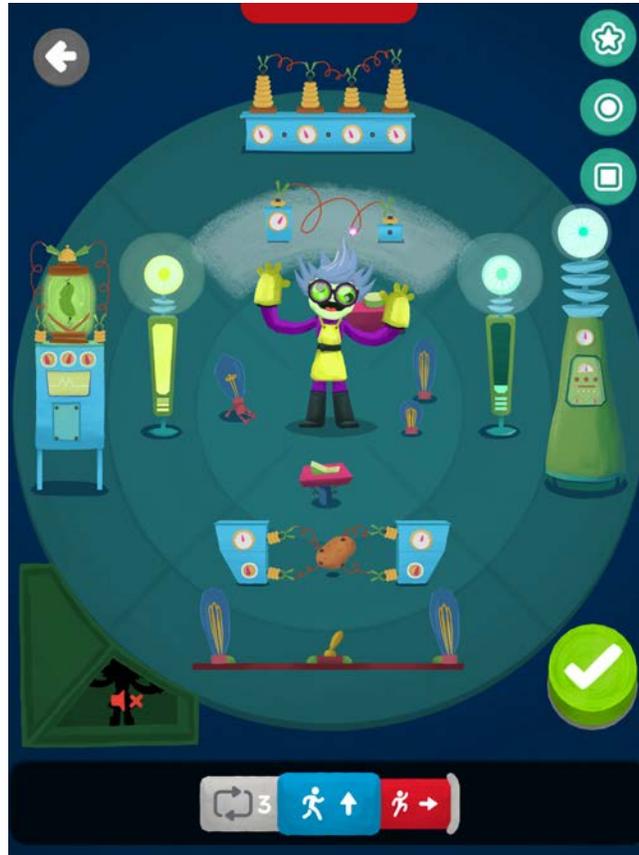
リピートを使ってループさせる



キーコンセプト 4:

リピートブロックを使ってコードをループさせてみましょう。ループとはコマンドシーケンスが繰り返されることをいいます。リピートブロックをシーケンスの一番上に置くと、とがりにはめた数量詞ブロックの数だけ、その下のすべてのコマンドが繰り返されます。

注意: シーケンスをループさせるには、リピートブロックのとなりに数量詞ブロックをはめる必要があります。

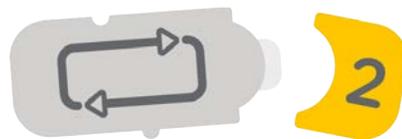


 = Repeat 3 times.

Only code blocks connected under the repeat block will loop.

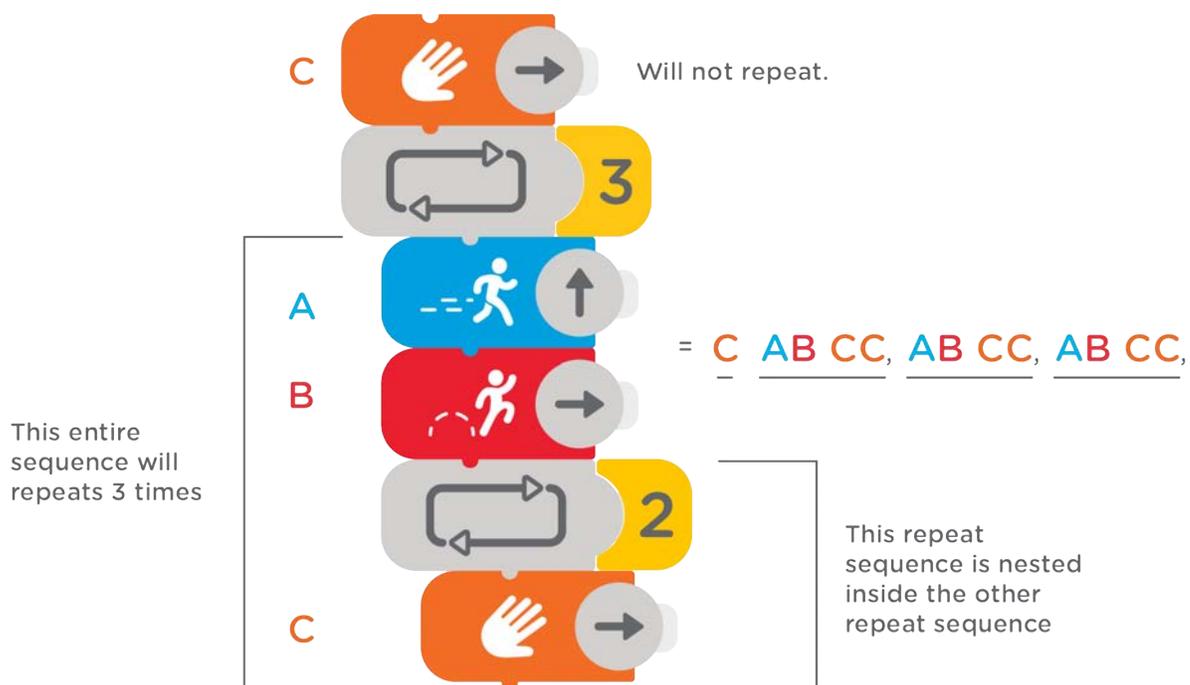


ネストされたループ



キーコンセプト 4 (続き):

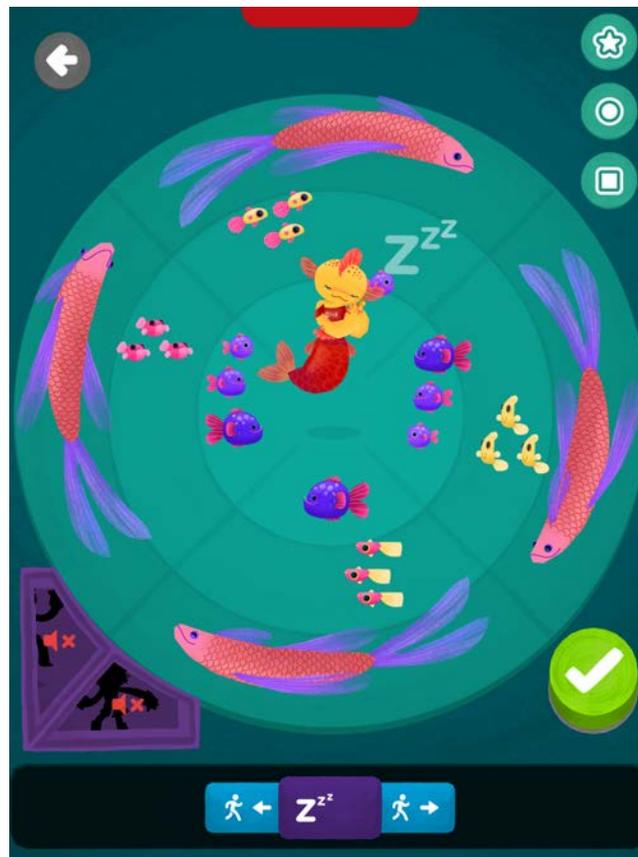
複数のリピートブロックを足すとネストされたループを作成することができます。リピートブロックを置く位置がインデントとなります。コードはネストされたループの最後に来た時、ネストのリピートブロックまで戻り、それから一番深いインデントに行きます。



休む

キーコンセプト 5:

曲の途中で休符を入りたい時には**休むブロック**を使用しましょう。このブロックはキャラクターにシーケンスを一拍分休むように指示します。二拍以上休みたい時は休むブロックに数量詞ブロックをはめてください。トラックの始まりでこのブロックを使って曲の始まりのタイミングを調整してみましょう。



練習モード

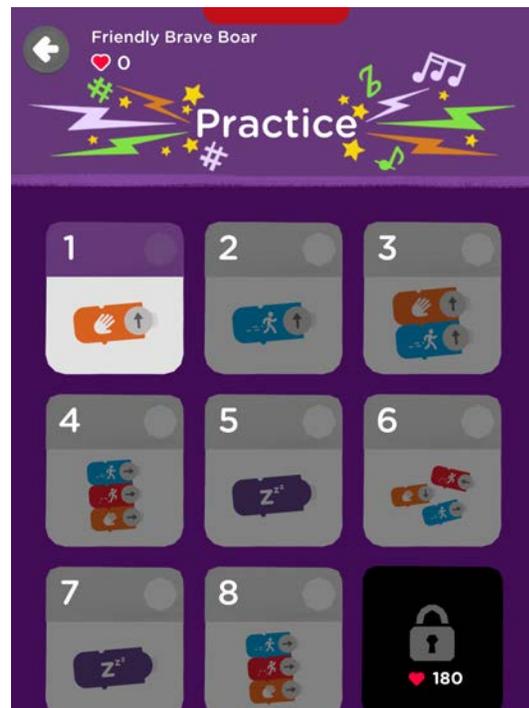
解説 1:

練習モードではスキル上達のための練習が用意されており、コーディングブロックの基本的な使い方や曲の作り方が学べます。練習ステージをクリアするごとにハートを集めることができます。次の練習ステージでさらにハートが必要な場合、スタジオモードでハートを集めましょう。

1. **れんしゅう**をタップして、すべての練習ステージをリストで表示します。コーディングジャムを初めてプレイする場合、ステージをクリアしてから先に進む必要があります。
2. アンロックするためにハートが必要なステージにきたら、**スタジオモード**についてハートを集めましょう。
3. 各練習ステージはキーコンセプトをベースに構成されています。学びたいキーコンセプトが用意されている練習ステージをタップしましょう。
4. 練習モードには2種類のチャレンジがあります。1つ目は画面でハイライトされたオブジェクトをプレイする方法で、2つ目は下のバーに表示されるシーケンスをプレイするやり方です。



練習を始めよう！

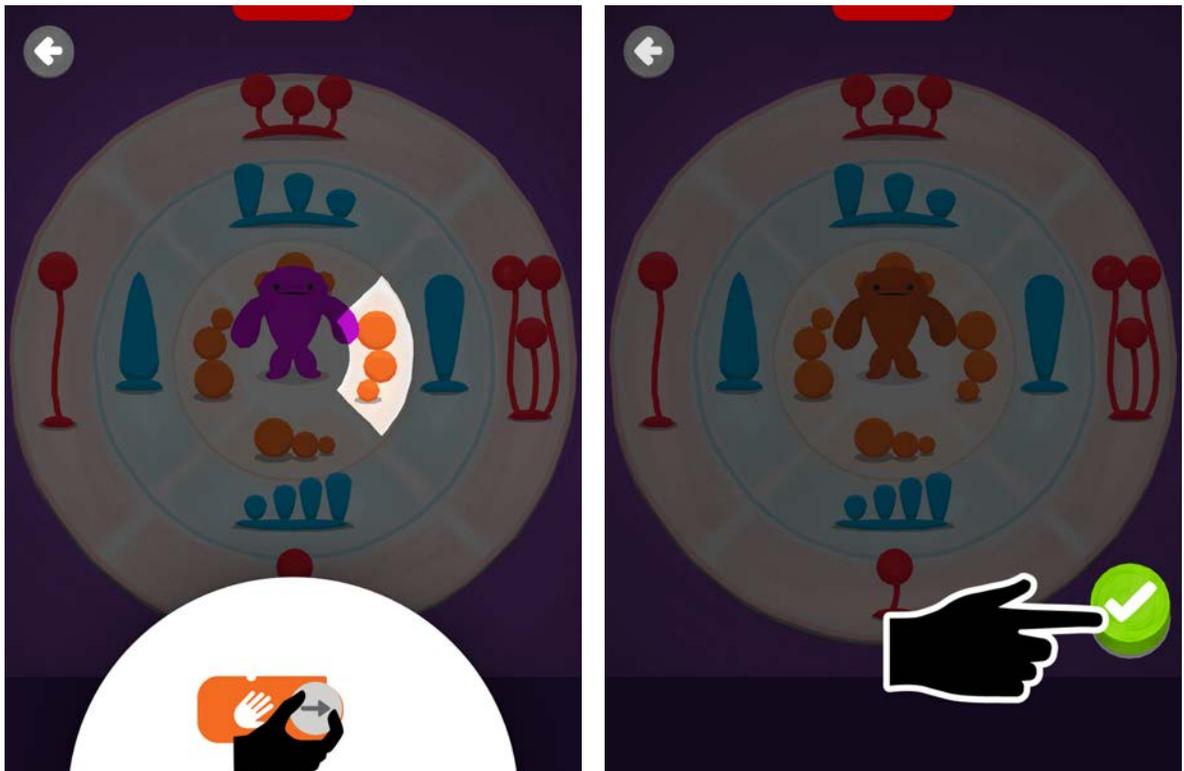


練習して、上達して、学ぼう

練習モード

解説 1 (続き):

1. **ステージ1**をタップして最初の練習セッションを始めましょう。このステージをクリアするにはハイライトされたオブジェクトをプレイします。
2. オレンジのハンドブロックを画面の前に置きます。ハイライトされたオブジェクトの方向に矢印を合わせます。ヘルプが必要な場合は画面の指示に従います。
3. ステージをクリアしたら、右側に緑のチェックが表示されます。タップすると次のステージがアンロックできます。
4. それぞれのステージをクリアするとハートを集めることができます。ハートを使ってスタジオモードをアンロックし、ジャムメンバーに参加するキャラクターを増やしましょう。



スタジオ - 曲を作る

解説 2:

練習で**100のハート**を集めるとスタジオが開きます。このオープンエンドなスタジオで曲を次々と作ることでさらにハートを集めることができます。スタジオモードで作った曲は自動的にJamTVに提出され、そこで取り上げられるチャンスがあります。

1. 曲を作るには、まず**スタジオ**をタップしてから**スタジオドア**をタップします。
2. **1**をタップして、曲の最初のトラックを作成します。
3. スクロールしてジャムメンバーを一人選びます。コーディングシーケンスを試しながらこのトラックのサウンドを作成します。**緑のチェック**をタップしてトラックを保存します。
4. 2と3の手順を繰り返しながら、このトラックの残りのサウンドを作成します。緑のチェックをタップして曲を保存し、JamTVで発表します。



スタジオのドアをタップ



ジャムメンバーを3人選ぼう

スタジオモード - 曲を編集する

解説 3:

スタジオでは発表した曲を聴いたり編集することができます。



1. スタジオで、 をタップして発表した曲を表示します。

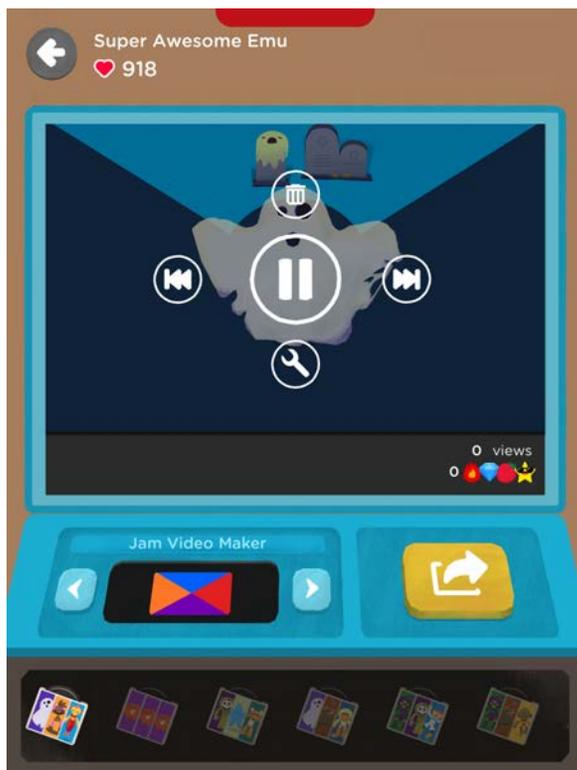
2. スクロールして編集したい曲を選び、 をタップします。

3つすべてのトラックが再生されます。編集したいトラックのキャラクターをクリックします。



3.  をタップしてコードシーケンスをアンロックし、編集します。

4. **緑のチェック**をタップして変更を保存し、手を加えた曲を発表します。



プレビューして編集、そしてシェア



編集したければ**ロック**をタップ

サブルーチン



上級コンセプト:

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。
2. 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。
3. これでコードが保存できました！サブルーチンブロックをシーケンスにつなげたり、それだけで使ったりしてみましょう。



コードをサブルーチンに保存



サブルーチンブロックを使ってみよう

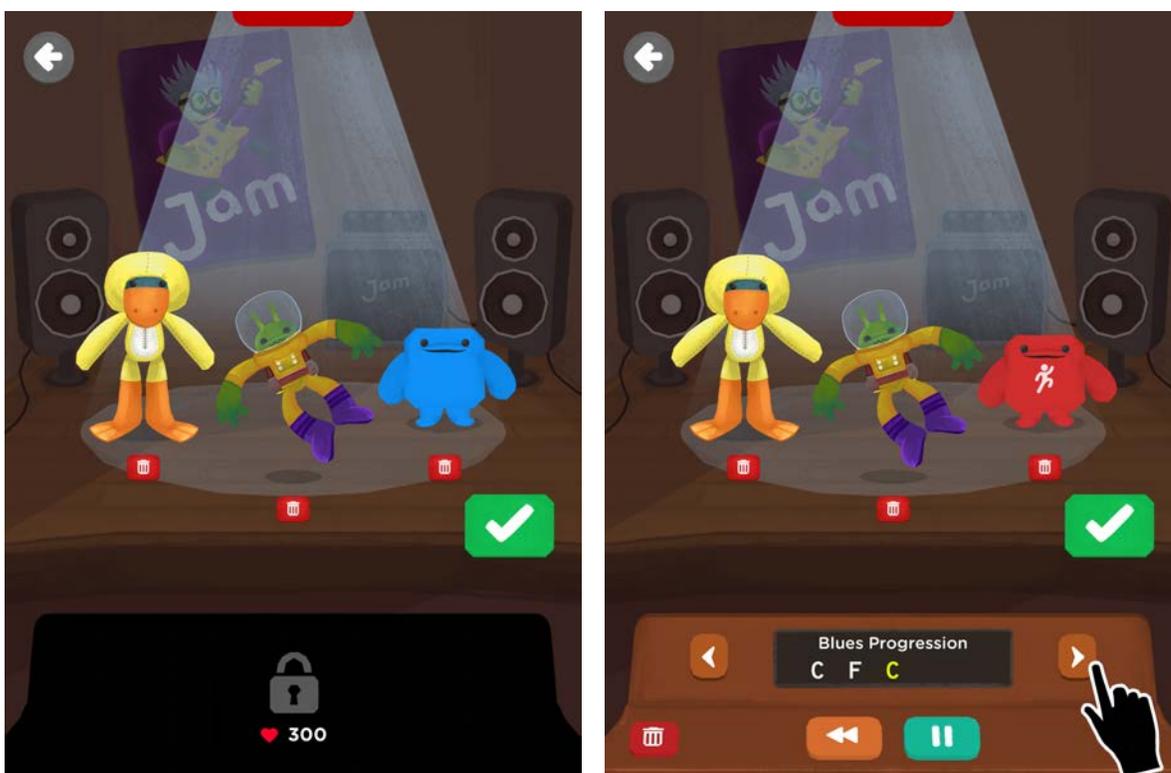
上級エディターとコードマシン

解説 4:

ハートを300集めると上級エディターとコードマシンをアンロックできます。これによってコード進行を追加したり、削除、巻き戻し、一時停止などの編集機能にアクセスできます。

1. コード進行を追加するには、**スタジオ**で曲を作成します。
2. 矢印をタップしながらいろいろなコード進行を表示して選べます。
3. それぞれ特徴が違ったコードが自分の曲をどのように変化させるかを聴いてみましょう。キー(調)がコードマシンのディスプレイに表示されます。

注意: デフォルトではすべての曲はメジャーCキーで始まります。



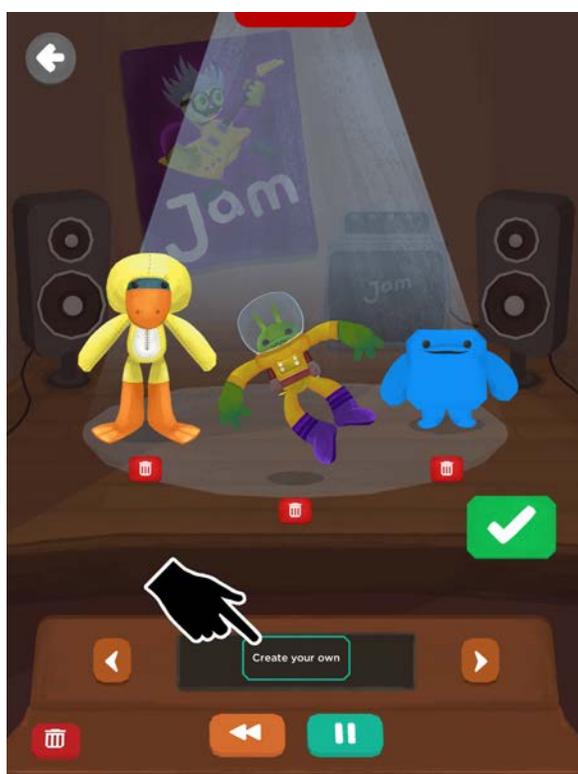
コードマシンは300ハートでアンロック

カスタムコード

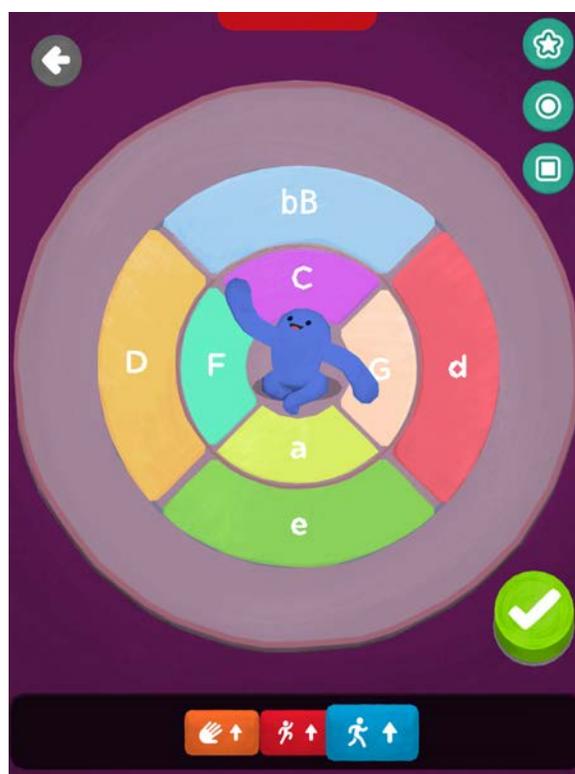
解説 4 (続き):

1. スタジオで曲を作ります。コードマシンで**つくる**に切り替えてタップします。
2. **進むブロック**と**ハンドブロック**のみを使用してコードをプログラムします。
3. プログラムが終わったら**緑のチェック**をタップして保存します。

注意: コード進行を聴くには、トラックを作成しておく必要があります。



つくるに切り替えてタップ



オリジナルのコード進行をコーディング

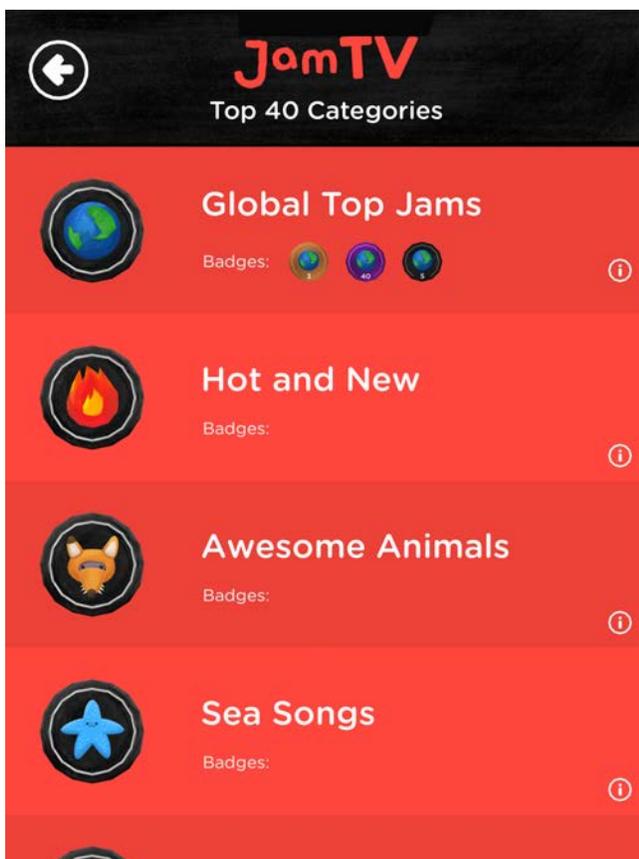
JamTV

解説 5:

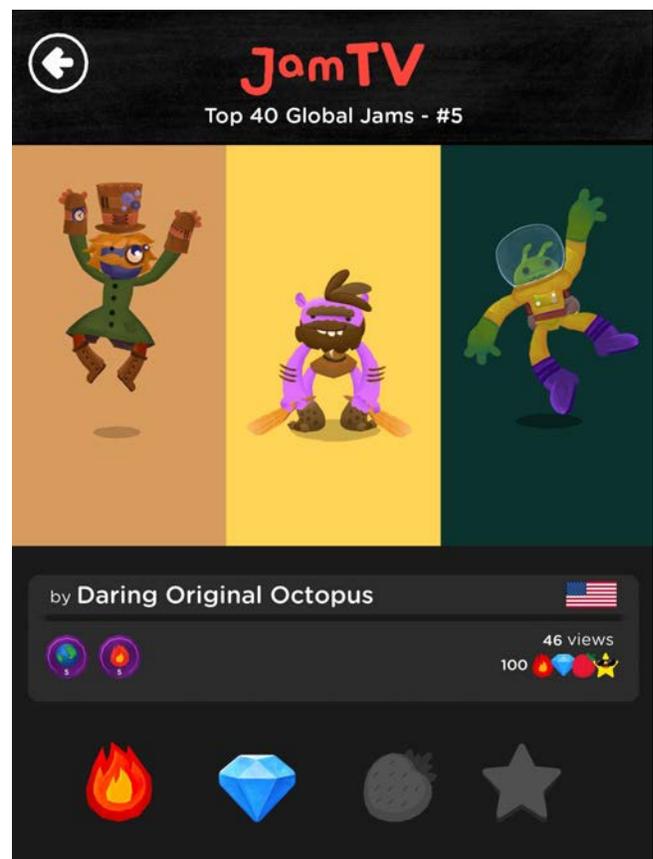
JamTVは世界中のプレイヤーが作った曲を聴ける場所。みんなの曲を聴いてみたり、絵文字を使って評価をつけたり、カテゴリーバッジをゲットしたり、新しい曲のコード方法にヒントを得たり、楽しさと学びが満載です！



1. **スタジオ**をタップしてから **JamTV LIVE** をタップします。
2. 下にスクロールしているいろいろなカテゴリーを表示できます。各カテゴリーの詳細を知るにはインフォメーションのアイコンをタップします。各バナーにはカテゴリーでの自分の成績も表示されます。
3. カテゴリーのトップランキングをチェックするには**バナー**をタップします。



トップ40をチェックしてみよう



絵文字で曲に評価をつけよう！



アラート通知

解説 6:

自分の曲がJamTVで取り上げられたり、他のプレイヤーから絵文字評価がつくとアラートで通知されます。

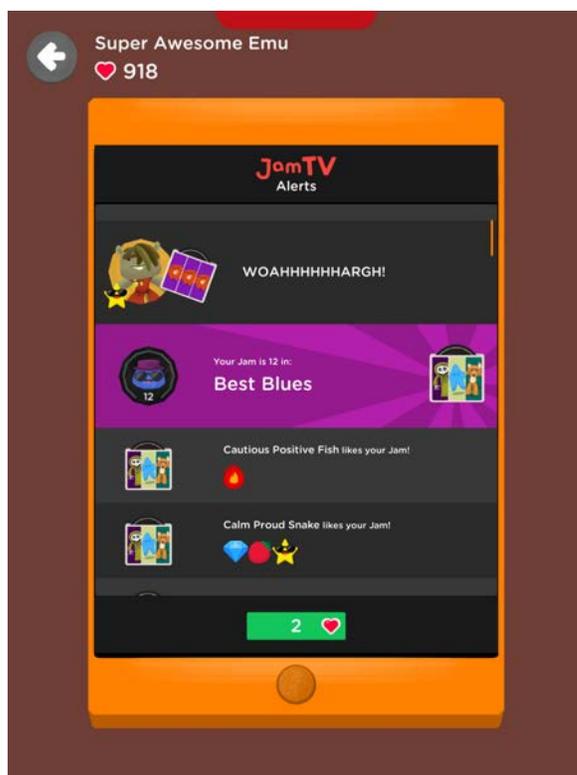


1. **スタジオ**で をタップします。
2. 上にスクロールしながら通知を表示します。
3. ゲットしたハートをタップして集めよう！ひとつの絵文字につき、ハートをひとつゲットできます。

注意: 一番したの緑のハートボタンをタップすると一度にすべての通知分のハートを集めることができます。



黄色のピカピカはアラートの知らせ！



ファンからの絵文字をチェックしよう！

曲をシェアする

解説 7:

自分のオリジナル曲を世界中のプレイヤーと安全にシェアできるJamTVに加えて、**シェアボタン**を使って曲をシェアすることも可能です。

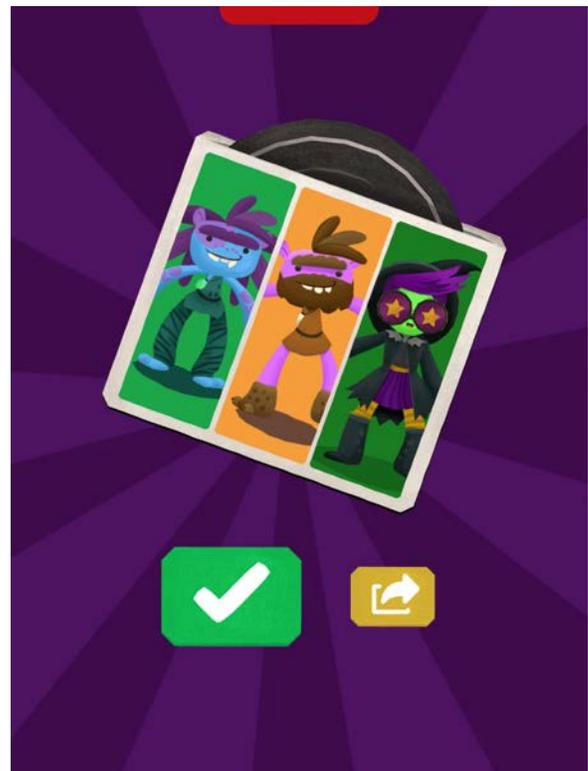


1. スタジオで  をタップして、スクロールしながらシェアしたい曲を表示します。
2. **Jam ビデオメーカー**で好きなミュージックビデオのスタイルを選択します。
3.  をタップしてシェアします。Eメールを登録したmyOsmoアカウントに自分の曲へのリンクが届きます！

注意: 曲をシェアするには、**myOsmoアカウントにログイン済みで、インターネットにアクセス可能**である必要があります。



Jamプレイヤーからシェア



曲を発表してすぐにシェア

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すすめします。
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。