



遊び方ガイド

Osmo Coding Awbie コーディングオービー

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 (レガシーコーディングオービー)	5
ゲームのセットアップ	6
メニューガイド	6
ゲームマニュアル	7
コーディングブロックはどうやって使う？	8
はじめてのコード	11
数量詞	12
シーケンシング	12
シーケンシング + Frenzy (フレンジー)	13
リピートを使ってループさせる	14
マジックブロックを使う	15
サブルーチンに保存する	16
オービーのガーデン	17
キャンプサイトを建ててアップグレードする	18
マップガイド	19
オービーのパスを「デバッグ」する	22
画面をパン (平行移動) する	23
ヒントサイン	24
すいれん池を渡る	25



生き物を捕まえる	26
パワーの小石パズル	27
ミュージックパズル	28
パイパーティー	29
ツルツルのアイスリンク	30
注意ブロック (旧バージョン)	31
Osmoの認識システムを効果的に使うには	32
その他の質問	32



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。これを組み合わせることで、美味しいイチゴが大好きなかわいいキャラクター Awbie™ (オービー) を動かします。コーディングコマンドを使って、木ゆすり、イチゴ狩りのワクワクする冒険にオービーを連れ出そう！

	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. コーディングオービー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. コーディングオービーのアプリを開き、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。コーディングオービーは現在、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. もう一度プレイしたいステージを開きます。

2.  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。
3. アイテムが再生され、オービーはそのステージのスタート地点に戻ります。

これまでの内容を消去する


1.  をタップして、**これまでのないようにけす**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！**

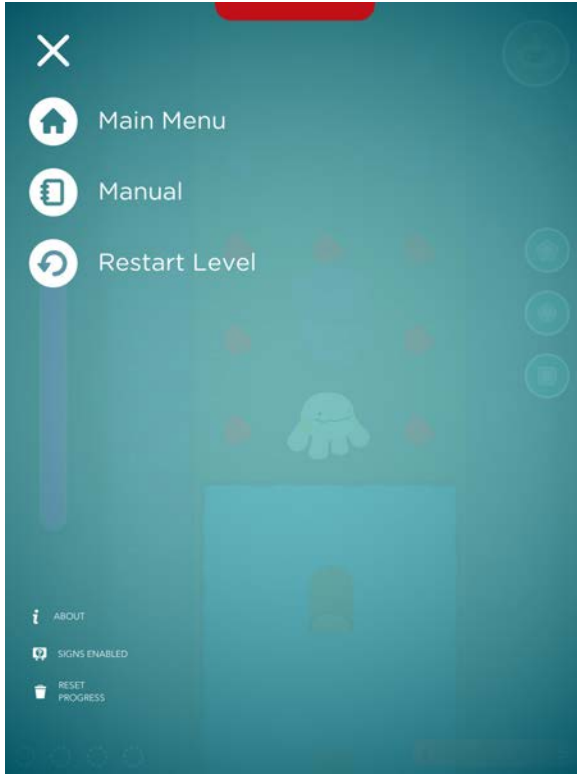
メインメニューに戻る

1.  をタップしてから、**メインメニュー**をタップします。
2. タイトル画面が表示されます。

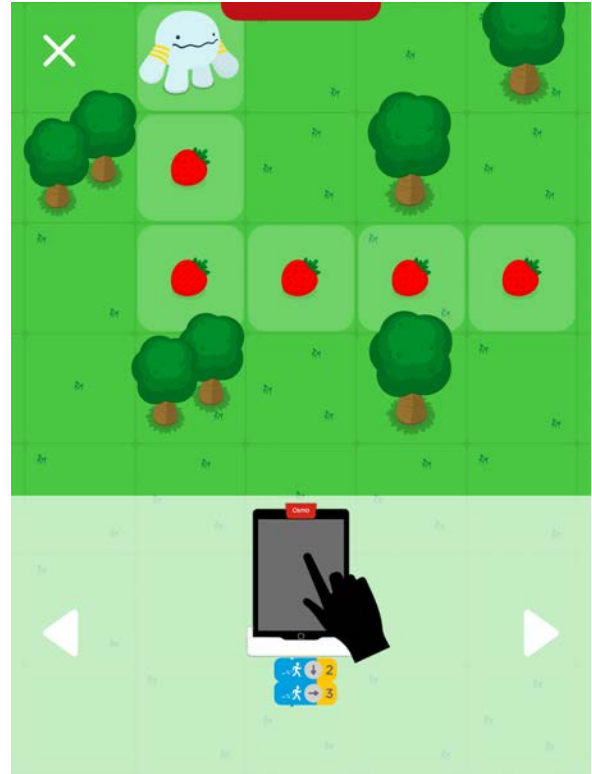
ゲームマニュアル

ここでコーディングブロックを駆使する方法をさらに説明しましょう！メニュー、または赤いプレイボタンの下にある「せつめいしょ」を見てみましょう。

1.  をタップして、**せつめいしょ**をタップします。
2. コーディングブロックが作動する様子とシーケンス例のアニメーションを見てみましょう。
3. **白の矢印**で、他のコーディング例が見られます。
4. 終了するには**白のX**をタップします。



左上のリストをタップしてメニューを開きます

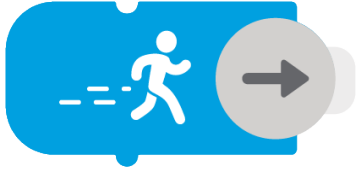


せつめいしょをタップ

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オービーがワールドと触れ合っていきます。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ることで、より長い連続イチゴゲット、より速い動き、ボーナスハイスコアが期待できます！



進む

青い**進むブロック**はオービーを矢印の方向に1マス進めます。



ジャンプ

赤の**ジャンプブロック**はオービーを1マス飛び越えさせます(2マス分動きます)。ジャンプすることで草むらや川といった障害物を飛び越えることができます。ただし、木や2マス分の大きさの障害物は飛び越えることができません。



ハンド

オレンジの**ハンドブロック**を使うと、オービーは隣り合ったマスあるイチゴや宝物、生き物、また草むらや岩、箱に隠れているアイテムをつかむことができます。

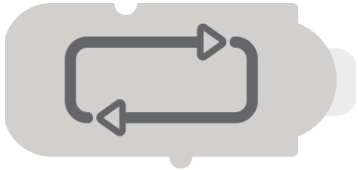


マジック

紫の**マジックブロック**を使うと、すべてのイチゴとパイを紫のボーナスポイントにアップグレードできます。マジックを使うには、マジックメーターがいっぱいにならなくてははいけません。いっぱいにするには星を集めましょう。マジックが有効になっている間は、コマンドを実行することにメーターが下がっていきま

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 (つづき)



リピート

リピートブロックを使ってコードを「ループ」しましょう。コマンドのシーケンスを繰り返すことをループといいます。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**はオービーの動きを少しの間停止したい時に使います。

注意: 新しいコーディングスターターキットまたはコーディングファミリーバンドルにのみ含まれています。



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。

注意: 新しいコーディングスターターキットまたはコーディングファミリーバンドルにのみ含まれています。

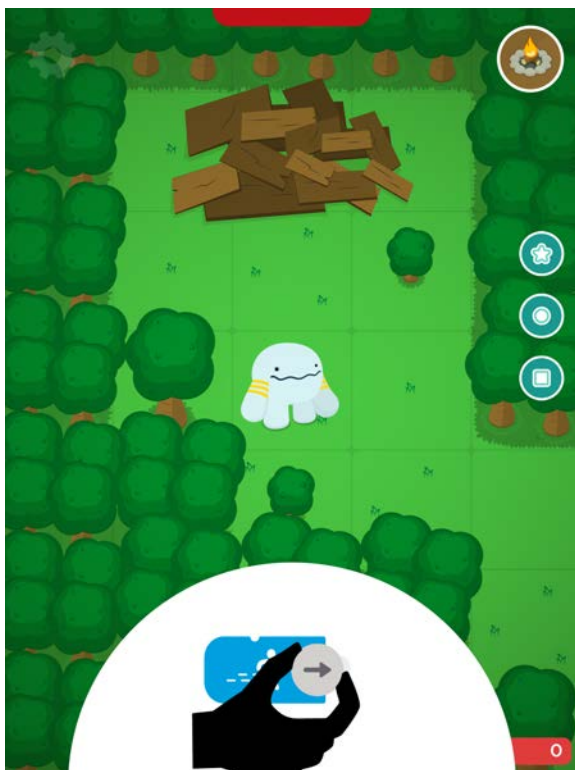
はじめてのコード

進む 1:

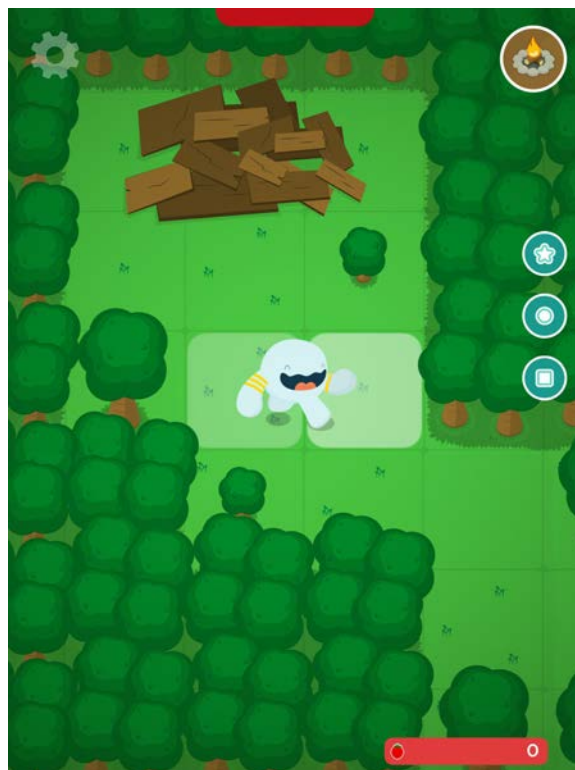
最初のステージではコーディングブロックの使い方の基本を紹介します。画面の指示に従ってプログラミングの冒険をはじめましょう。

1.  を Osmo の前におき、 を右に向けます。
2. **画面をタップします。** カウントダウンが表示され、オービーが右に一マス進みます。これではじめてコードを作り実行したことになります！

注意: カウントダウンが始まったら、Osmo がコードを読み取れるようにブロックから指や手を離してください。



進むブロックを画面の前に置き矢印を右に

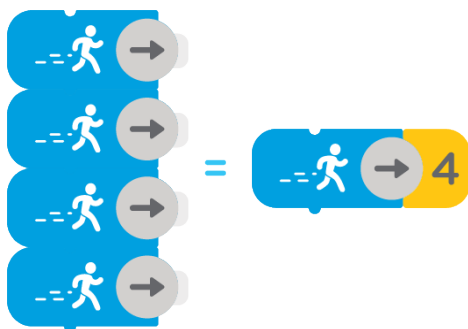


画面を実行してゴー！

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、オービーはその動作をX回繰り返します。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。

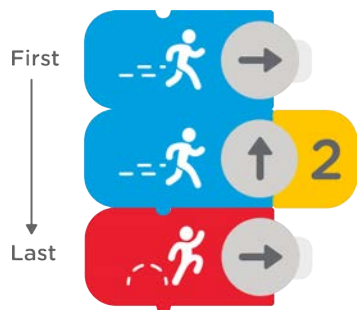


シーケンシング

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、プログラミングの重要概念であるシーケンシングに向かって大切な一歩を踏み出したこととなります。シーケンスを組み立てるとオービーの動きもすばやくなります。

オービーは上から下の順番でコマンドに従います。下のシーケンスの例では、オービーはまず右に1マス進み、それから上に2マス進み、最後にジャンプします。



シーケンシング + Frenzy (フレンジー)

キーコンセプト 3 (つづき):

2つ以上のイチゴやパイを連続でゲットできるようにシーケンスを組み立てると、オービーは大興奮して Frenzy (フレンジー) モードになります。イチゴやパイは色が変わりボーナススコアが高くなります。紫のイチゴやパイをできるだけたくさんゲットしてハイスコアを狙いましょう！



More strawberries, more bonus!



+1



+5



+10



+25



+50



+100



+50



+75



+100



+150



+250



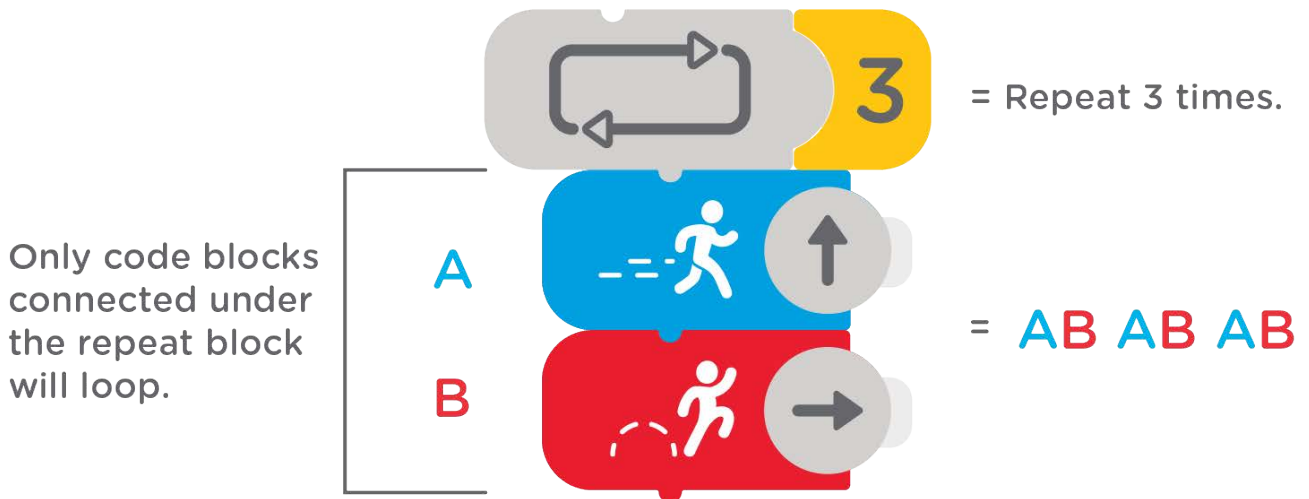
+500

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、とた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。



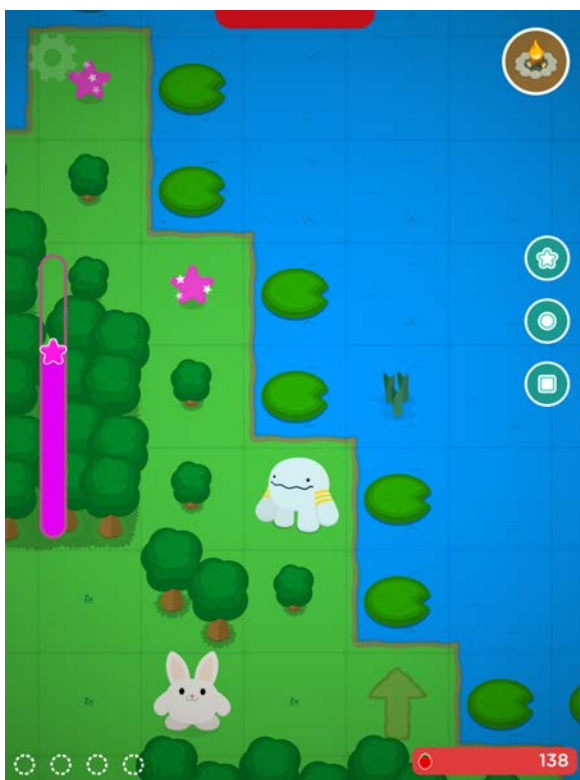
マジックブロックを使う



キーコンセプト 5:

マジックブロックは、画面にうつるすべてのイチゴとパイを最高ボーナススコアである紫に変える特別なパワーをオービーに与えます。マジックを使うにはスターメーターがいっぱいになる必要があります。三つ星を集めてメーターをいっぱいにしましょう。

注意: シーケンスを実行するごとにメーターは下がっていき、ゼロになるとイチゴとパイはふつうの色(でもおいしい色!)に戻ります。



三つ星を見つけよう



マジックブロックを使おう

サブルーチンに保存する

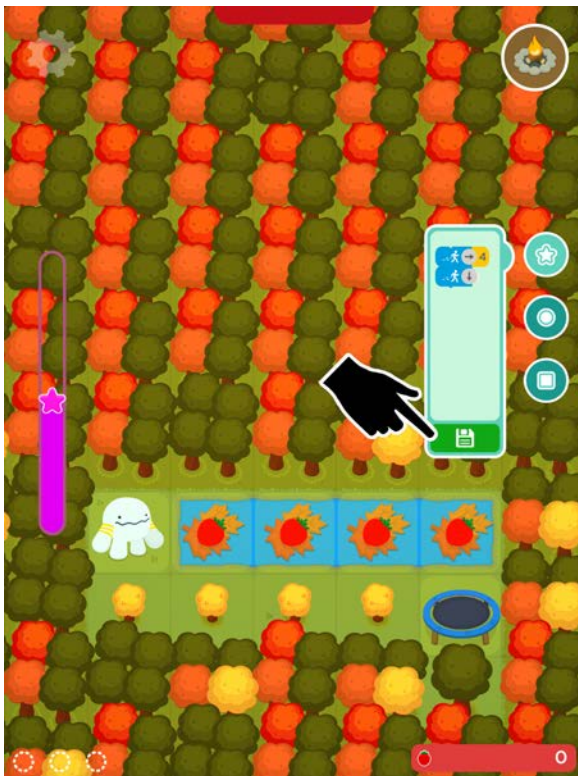


上級コンセプト解説:

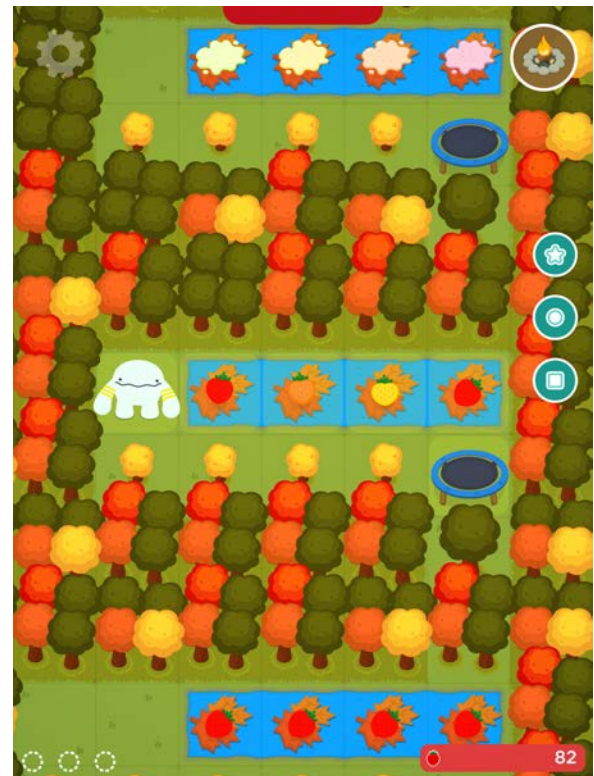
コーディングの上級者は、サブルーチンにシーケンスを保存して再使用する技を使ってみましょう。

1. まずコードのシーケンスを作ります。
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。

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の保存は失われます。






コードを作って保存

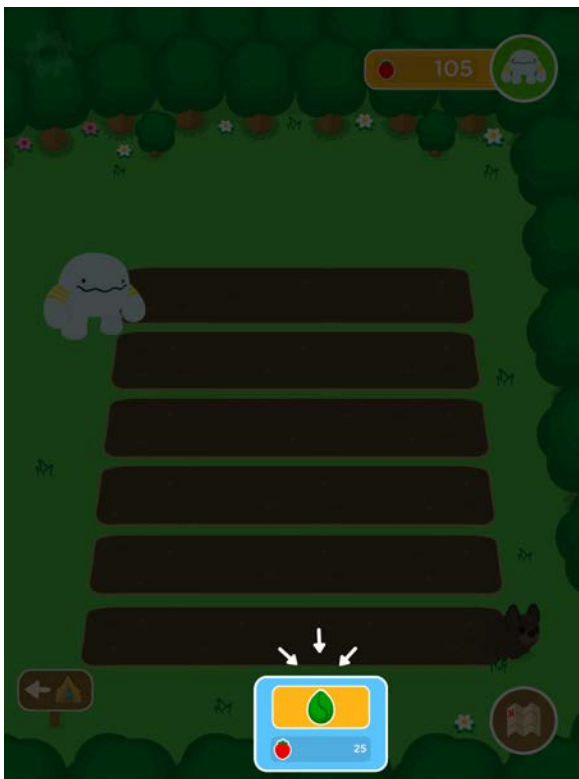


サブルーチンブロックを使ってみよう

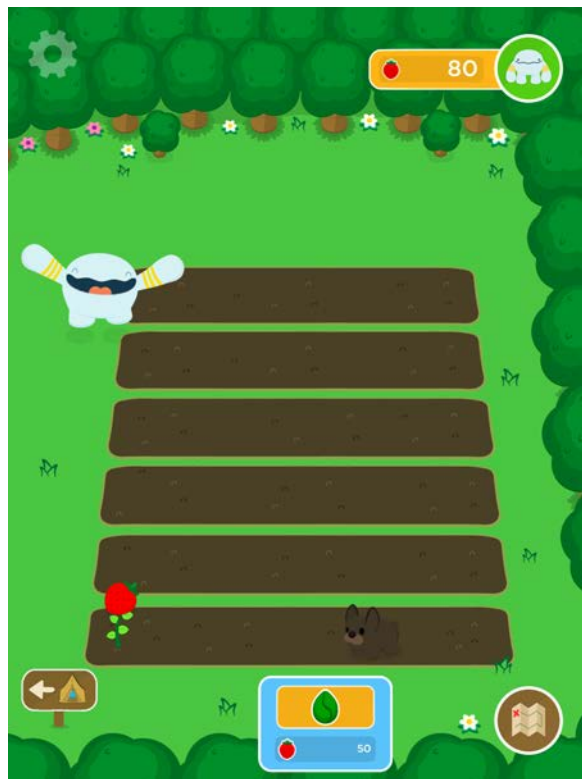
オービーのガーデン

解説 2:



1. それぞれのステージでイチゴを集めよう！ステージをクリアしたら、イチゴの合計がストックとして保存されます。あとからそれを使ってアップグレードしたり、ガーデンの種まきができます！
2. をタップするとオービーのキャンプサイトとガーデンに行くことができます。
3. ガーデンで をタップすると種を買ってまくことができます。
4. つるからイチゴがなります。タップしてストックに追加します。



イチゴはたくさんゲットできそう？








自分で植えよう！

5. をタップして、ゲームのプレイ地点に戻るか、をタップしてマップに戻ります。

キャンプサイトを建ててアップグレードする



解説 3:

1. ステージごとに集めた  を使って、オービーの3つのキャンプサイトを建ててアップグレードしましょう。
2. オービーのガーデンで  をタップして最初のキャンプサイトへ行きます。
3.  をタップすると、キャンプサイトをアップグレードし、カスタマイズするためのコストが表示されます。
4.  をタップしてゲームのプレイ地点に戻るか、 をタップしてマップに戻ります。

注意: 木、殻、アイスクューブが必要なアップグレードがあります(ステージ内で見つけます)。



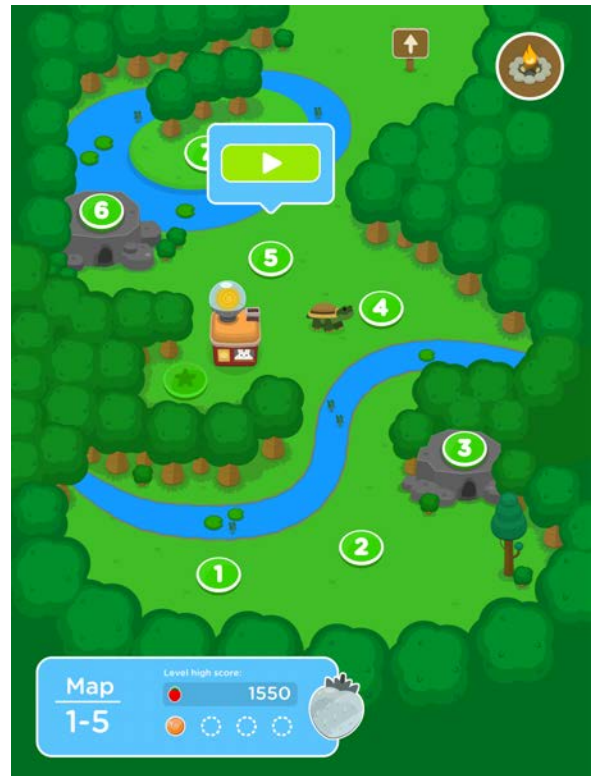
マップガイド

解説 4:

オービーの冒険では5種類のマップを旅します。アンロックされているステージのアイコンをタップすると、プレイ、リプレイ、ハイスコアやこれまでに集めたパワーの小石の数を表示することができます。



マップ1-緑の森



ステージナンバーをタップするとスコアが表示

マップガイド

画面上のマップにあるステージをすべてクリアしたら、矢印のサインを使って別のマップ間を行ったり来たりできます。



マップ 2 - 秋の不気味な森



マップ 3 - ジャングル

マップガイド

キャンプサイトを建てるためのアイテムを探しに、ペット達がワールド中に散らばっています。見つけれられるペットは、マップ上のステージ横に示されます。見つかったペットはガーデンに戻り、イチゴを集めるのを手伝ってくれます。



マップ 4 - アイランドと船

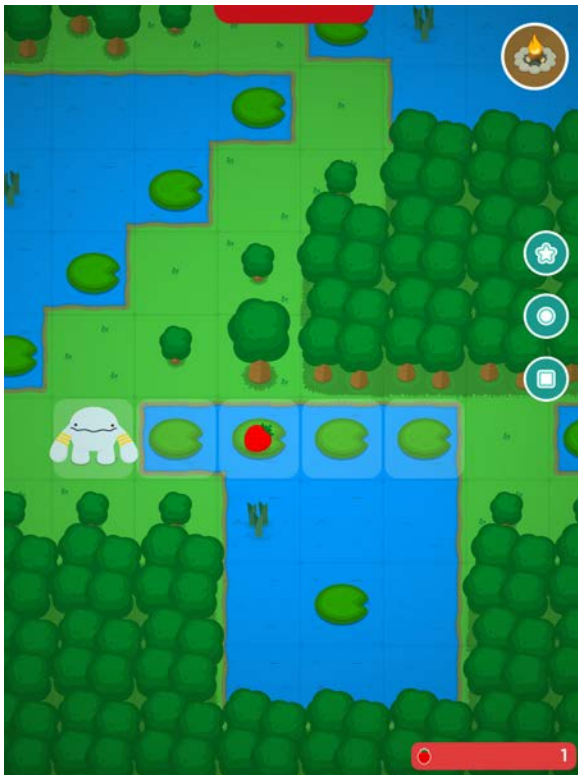


マップ 5 - 雪山

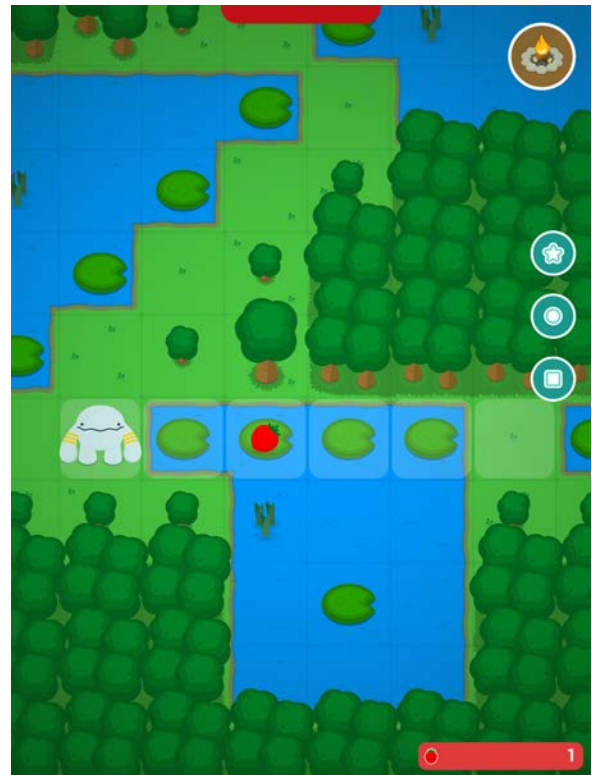
オービーのパスを「デバッグ」する

ハイスコアを上げるために、またオービーが水に落ちないようにするためには、**パスプロジェクション**という機能が便利です。すべてのステージでOsmoの前にコーディングブロックを置くと、オービーがこれから進むマスの道すじがハイライトされます。これによって自分が作成したコードのエラーをテストでき、オービーが湖に落下してしまうのを防ぐことができます。

オービーが木にぶつからないようにするには？まずはパスを事前に確認して、進みたいパスにエラーを起こしているブロックを見つけて修正しましょう。これをコードのデバッグといいます。デバッグしながら次の動きを確実に決めましょう！



おっと！これではオービーがわたりきれない




これなら大丈夫！コードを修正すればバッチリ

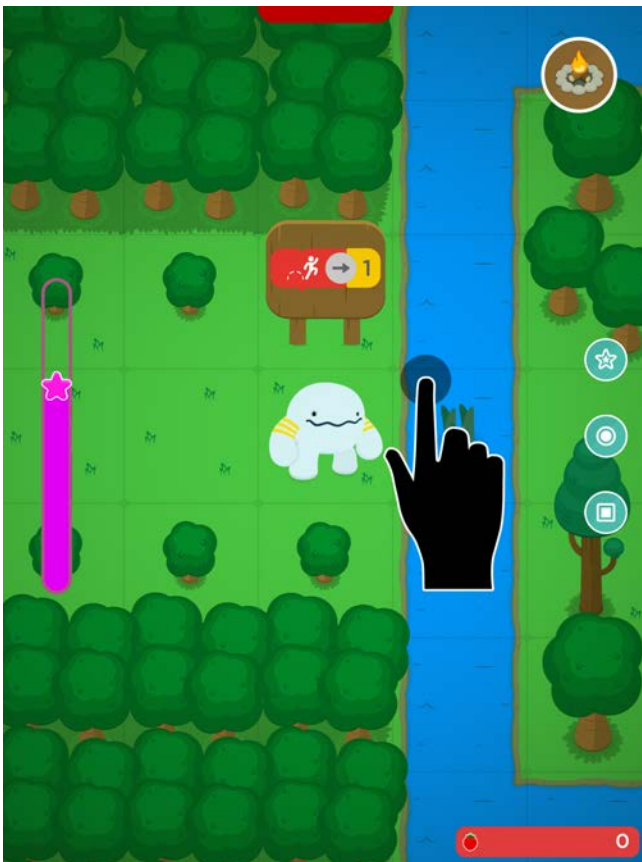
画面をパン (平行移動) する

先にある障害物を確認したり、イチゴを連鎖ゲットするためには、画面をパン (左右前後に平行移動) するのが便利です。

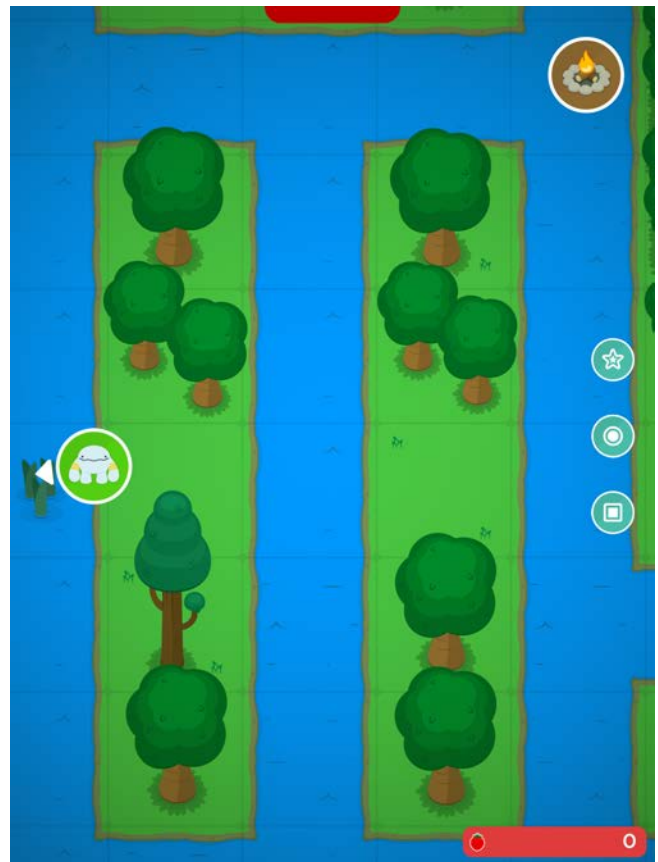
パンするには、**画面をホールド (指で押し続け) ドラッグ**します。

遠くまでパンしすぎたら、 をタップするとオービーがいる地点に戻ることができます。長いコードを作成中の場合は、準備ができてから画面をタップすると、カメラは自動的にオービーがいる地点に戻ります。

注意: パンの途中で腕などがコーディングブロックを覆うとカメラはコードを正確に読み取れなくなります。




ホールド&ドラッグで画面をパン

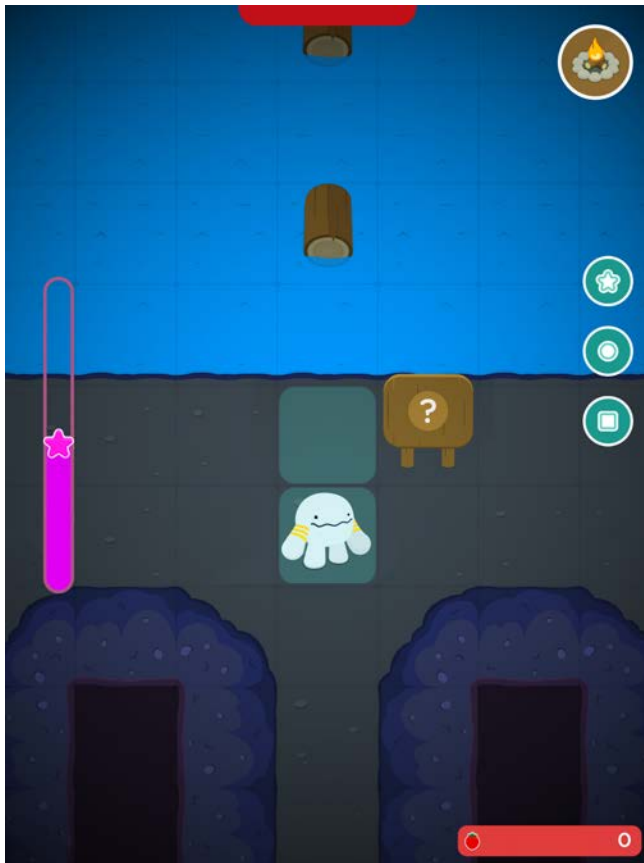


オービーがいる地点に戻るには**緑のオービーアイコン**をタップ

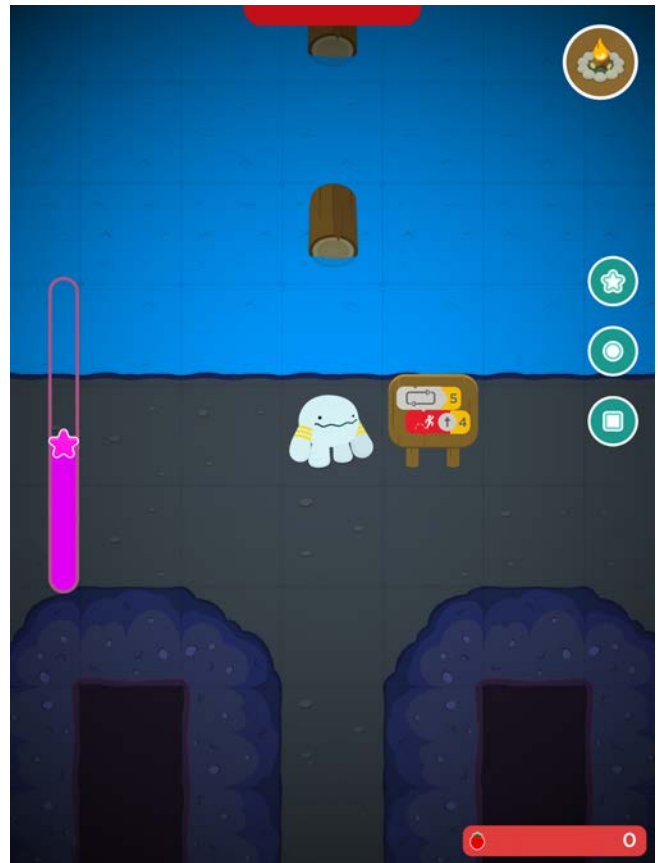
ヒントサイン

全ステージを通して、コーディングの考え方やコマンドブロックの使い方、チャレンジが必要なパズルを解くヒントを教えてくれるサインがあります。**ヒントサイン**のすぐとなりのマスにオービーがくるとヒントの内容が表示されます。サインの内容をそのまま再現してコードを作ったり、またはアイデアとして使ってみましょう。

注意: ヒントなしでチャレンジしたい場合は、メニュー  をタップして、左下に表示される設定を**ヒントをオフ**に変更します。



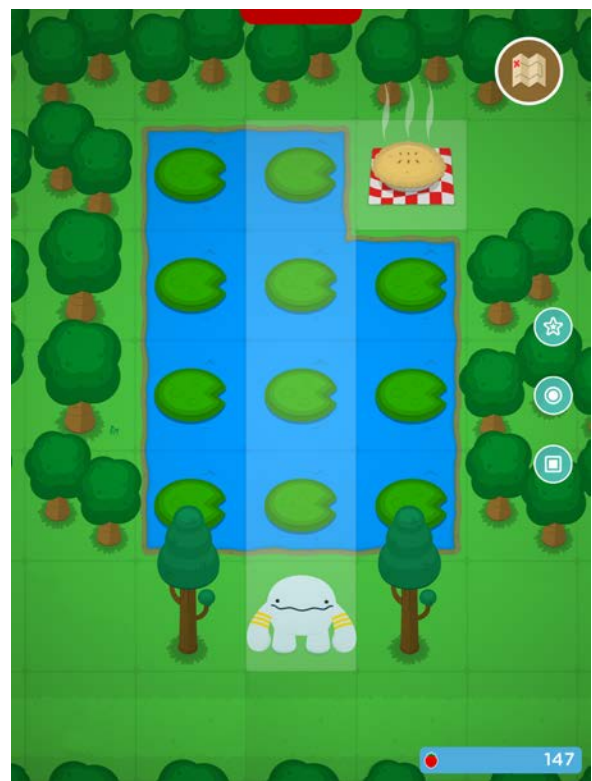
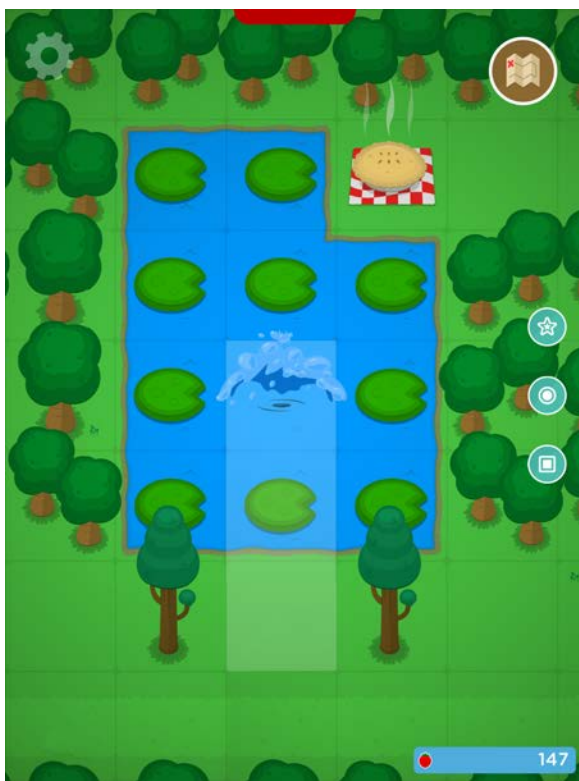
ヒントサインを探そう



サインをそのまま再現するか、アイデアとして使ってみよう

すいれん池を渡る

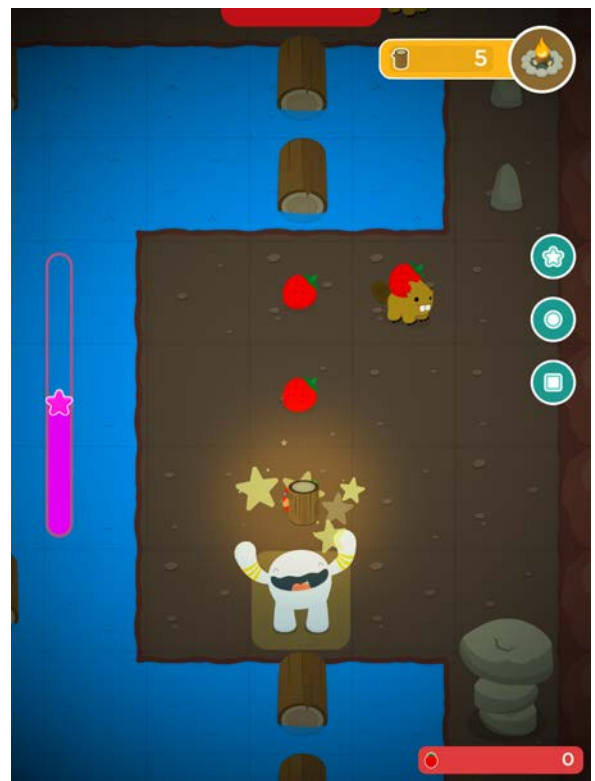
すいれんの葉やその他の水に浮かぶものの上に長い間とどまることはできません。オービーがすいれんの葉の上で立ち止まると水に沈んでしまい、一番近くの陸上のマスからやり直しとなります。水のあ
る場所では、前もってオービーの進むパス全体をプランしましょう。



すいれん池の上では立ち止まらないで！

生き物を捕まえる

このゲームに登場する生き物達はすばやくて恥ずかしがり屋。木や殻、アイスクューブなどの便利なアイテムを持って森から出てきます。ただ、少しでも隙があると逃げてしまいます！捕まえるには、一回のタップ(実行)でリーチできるようなシーケンスを組み立てましょう。捕まえるとスペシャルアイテムがもらえます！



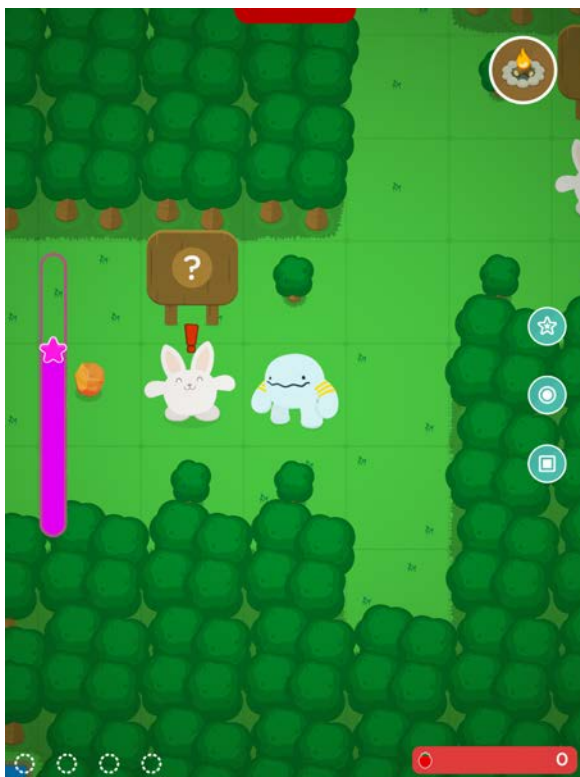
パワーの小石パズル

雪山がくしゃみすると、かわいそうなウサギ達はパイオープンをパワーアップさせる**パワーの小石**をぜんぶ失くしてしまいます。ワールド全体に散らばった小石を集めて元に戻せるのは、シーケンスを使って進んでいくオービーだけ。赤いびっくりマーク(!)を目印にウサギを探しましょう。

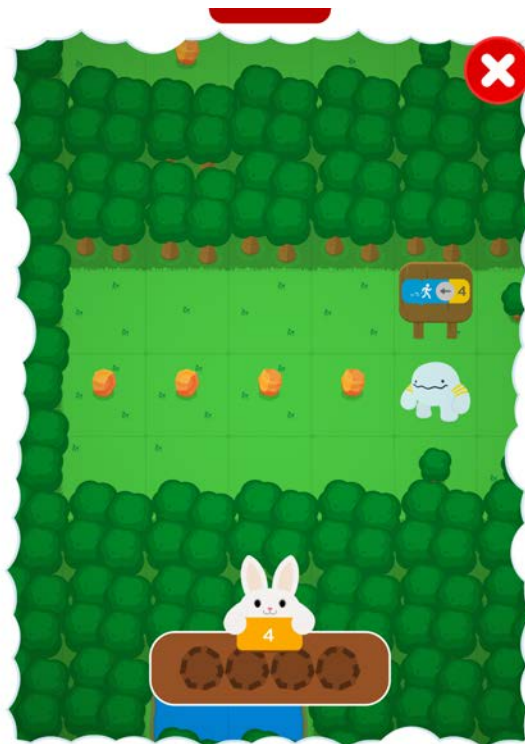


パワーの小石を獲得するには、オレンジのピースが一度にすべてシーケンスに組み込まれる必要があります。ひとつでも忘れて、また水に落ちたりした場合、オービーは最初のマスに戻り、やり直せます。

注意: このエリアを途中で出たい場合は、そこから歩いて出ていくか、**赤のX**をタップします。



ウサギは赤いびっくりマーク(!)が目印



ミュージックパズル

ウサギの指揮者は音楽が大好き。音の調べに従って**パワーの小石**を獲得しましょう！ミュージックステージにいき、指揮者の指示をよくみましょう。進む、ジャンプ、ハンドなどのコーディングブロックを使って、表示される色とまったく同じ順番でミュージックタイルをタッチしましょう。



注意: このエリアを途中で出たい場合は、そこから歩いて出ていくか、**赤のX**をタップします。



ウサギの指揮者は赤いびっくりマーク (!)
が目印



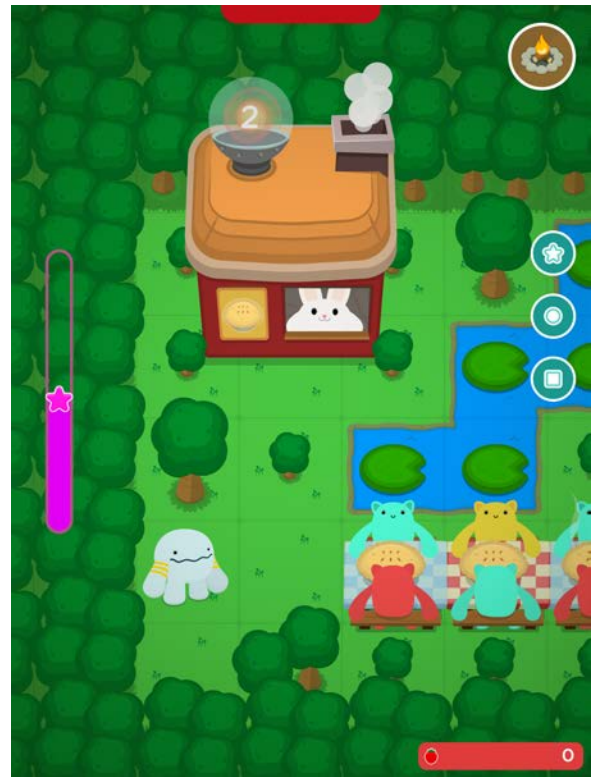
パイパーティー

すべてのマップにはそれぞれパイパーティーのステージがあります。パワーの小石をたくさん集めるほど、ステージでゲットできるパイも多くなります。集めたパワーの小石の合計数はパイキッチンの上に表示されます。各マップにパイキッチンアイコンがあります。

注意: パイパーティーは1日に1回だけプレイできるボーナスステージです。小石をたくさん集めるほど、たくさんのパイをゲットできます！



マップでパイキッチンを探そう



パワーの小石が集まったら1日1回パイキッチンを訪れよう

ツルツルのアイスリンク

雪山の果てでは凍りついた川がツルツルのアイスリンクになっています。すいれん池と同じように氷の上を安全に歩くにはシーケンスを十分に考える必要があります。オービーは氷の上で立ち止まると、そのままリンクの端まで滑っていくか、木などのオブジェクトに突っ込んでいきます。



滑るから立ち止まらないで！



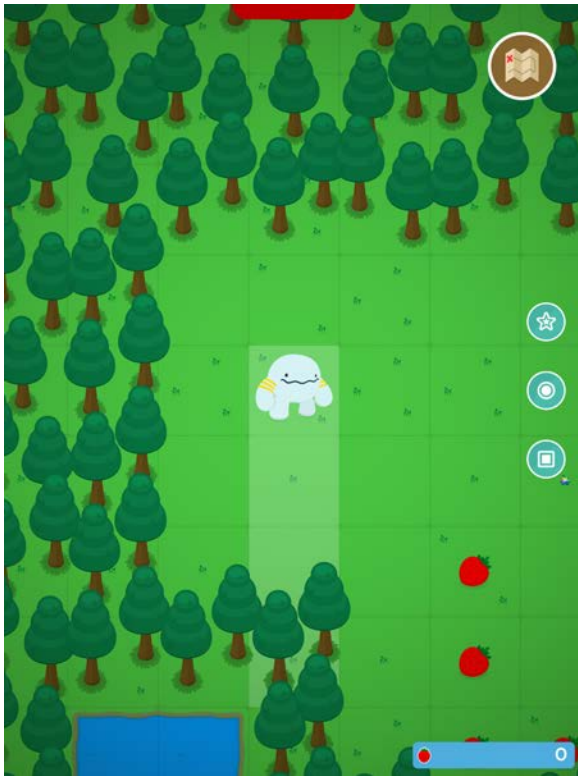
安全な場所でストップできるようなシーケンスを組み立てよう

注意ブロック (旧バージョン)

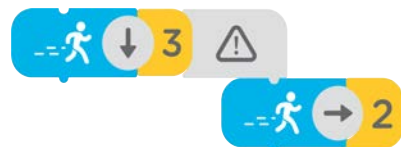
グレーの注意ブロックを使うと、障害物があるかないかでオービーは2通りのシーケンスを選ぶことができます。注意ブロックをコマンドの数量詞ブロックにくっつけ、下に追加のコードをつなげることで、オービーに別のパターンのパスを作ってあげることができます。



注意: 注意ブロックは、新しいバージョンである、コーディング スターターキットとコーディング ファミリーバンドルには含まれていません。



注意ブロックを使用しない場合、オービーは木に激突



注意ブロックを使用した場合、別のパスを進める



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お使いください。
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。