



非売品

# GO GO ロボットプログラミング アドバンス™

## オリジナルステージの印刷方法とあそび方 (2023/7)

### 本書の概要

プレイブックP.111の手順で書き出したオリジナルステージは、コンビニプリントなどで簡単に印刷することができます。本書では、印刷方法を例示すると共に、印刷されたマットを使ったあそび方やTipsなどもご紹介いたします。

### 準備

1. 本書では、右図のオリジナルステージを書き出した想定で進みます。スマートフォンやタブレット、パソコンなどを使って、以下のリンクもしくは二次元コードから『オリジナルステージマットダウンロードページ』へアクセスしてください。  
[オリジナルステージマットダウンロードページ](#)



(次ページへ続く)

- 下記のページへアクセスできたら、下へスクロールし**コンビニ印刷向けPDF**と説明書きのあるボタン『**通常版PDF**』をクリックしてダウンロードしてください。数秒後、実際にPDFがダウンロードされれば準備完了です。



## 印刷方法

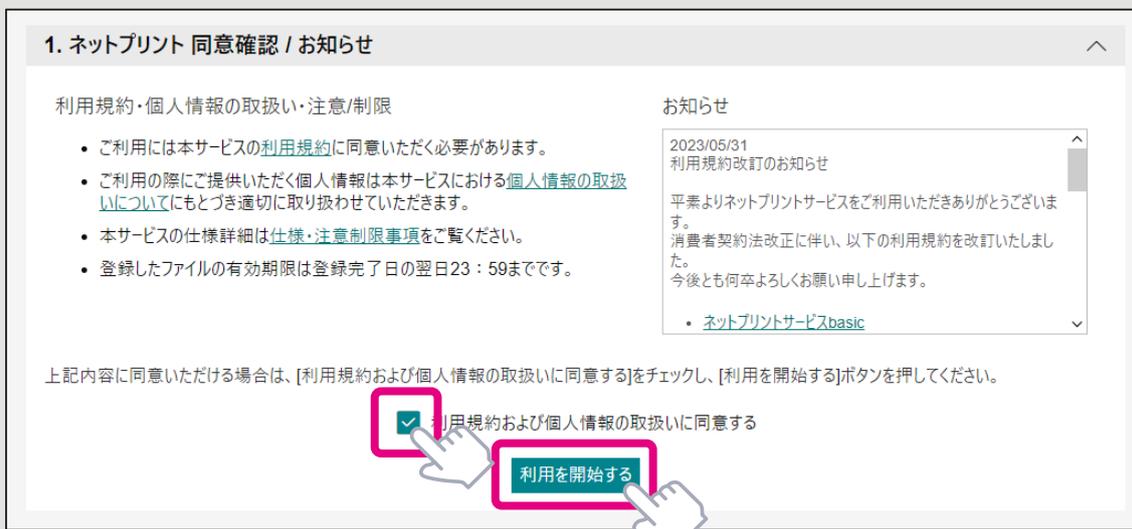
本書では印刷方法の一例として、富士フィルム社が提供するサービス『[セブン-イレブンのネットプリント®](#)』の機能『[かんたんnetprint](#)』を使って、**パソコンからコンビニで印刷する方法**をご紹介します。以下の手順をご参照ください。

- 『[かんたんnetprint](#)』にアクセスし[今すぐファイル登録]ボタンを押します。



かんたんnetprint

- [利用規約および個人情報の取扱いに同意する]をチェックし、[利用を開始する]ボタンを押します。



(次ページへ続く)

3. [普通紙にプリント]を選択し、続いて印刷対象のPDFデータを選択します。

1. ネットプリント 同意確認 / お知らせ (同意済みです)

2. ファイルの新規登録

1) プリント用紙を選択してください

**普通紙にプリント**  
PDFやWordなどで作成した文書や画像を登録して普通紙にプリント

フォト用紙にプリント  
写真やイラストなどの画像を登録してフォト用紙にプリント

はがきにプリント  
PDFやWordなどで作成した文書や画像を登録してはがきにプリント

2) ファイルを選択してください。  
※一度に登録できるファイルは1ファイルです。登録可能なファイル形式、ファイルサイズには制限がありますので、ご注意ください。

参照  
または

アップロードするファイルをドロップ

map.pdf

4. 以下のプリント設定を選択後、[登録する]ボタンを押します。

- 用紙サイズ：**A3**
- カラーモード：カラー・白黒、のどちらでも構いません。
- 暗証番号：設定しない・設定する、のどちらでも構いません。
- ちょっと小さめ：**しない**
- 登録結果通知：設定しない・設定する、のどちらでも構いません。

3) プリントの設定をしてください

用紙サイズ  A4  A3  B4  B5 ※プリント時に変更できます。

カラーモード [プリント時に選択]に設定すると、プリント時にカラーでプリントするか白黒でプリントするかを選択できます。  
 プリント時に選択  カラー  白黒

暗証番号 暗証番号を設定すると、プリント時にここで指定した暗証番号が必要になります。3回入力を間違えるとプリントできなくなります。  
 設定しない  設定する  ※4ケタの暗証番号を半角数字で入力してください。

有効期限 登録が完了した日時の翌日の23:59まで

ちょっと小さめ  しない  する (像欠け防止)

登録結果通知  設定しない  設定する  ※メールアドレス(1箇所のみ)を入力してください。

登録する

5. ファイルを受け付けた旨のダイアログが出ますので、内容をご確認のうえ [OK] ボタンを押します。すると**プリント予約番号**が表示されますので、[こちら](#)の手順に従ってセブン-イレブンのマルチコピー機で印刷を行ってください。

ファイルを受け付けました。

プリント予約番号が表示されたら、プリントが可能です。  
店舗でのプリント方法は[こちら](#)

< 注意 >  
ブラウザのウィンドウを閉じるとプリント予約番号や操作履歴は消去されます。  
閉じる前にメモを取るか、メール通知を行い必ず記録してください。

次からこの確認ウィンドウを表示しない。

OK

3. ファイル登録履歴 (1件)

- ブラウザーのウィンドウを閉じるとプリント予約番号や操作履歴は消去されます。
- プリント予約番号の発行後は必ず右端の[詳細]を押して、登録内容を確認してください。
- 店舗でのプリント方法は[こちら](#)をご覧ください。

最新情報に更新 メール通知

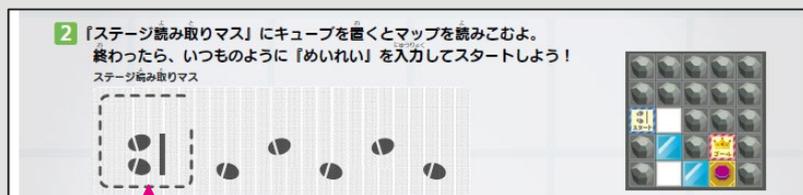
ファイル名	プリント予約番号
map	

※登録できるのは10ファイルまでです。

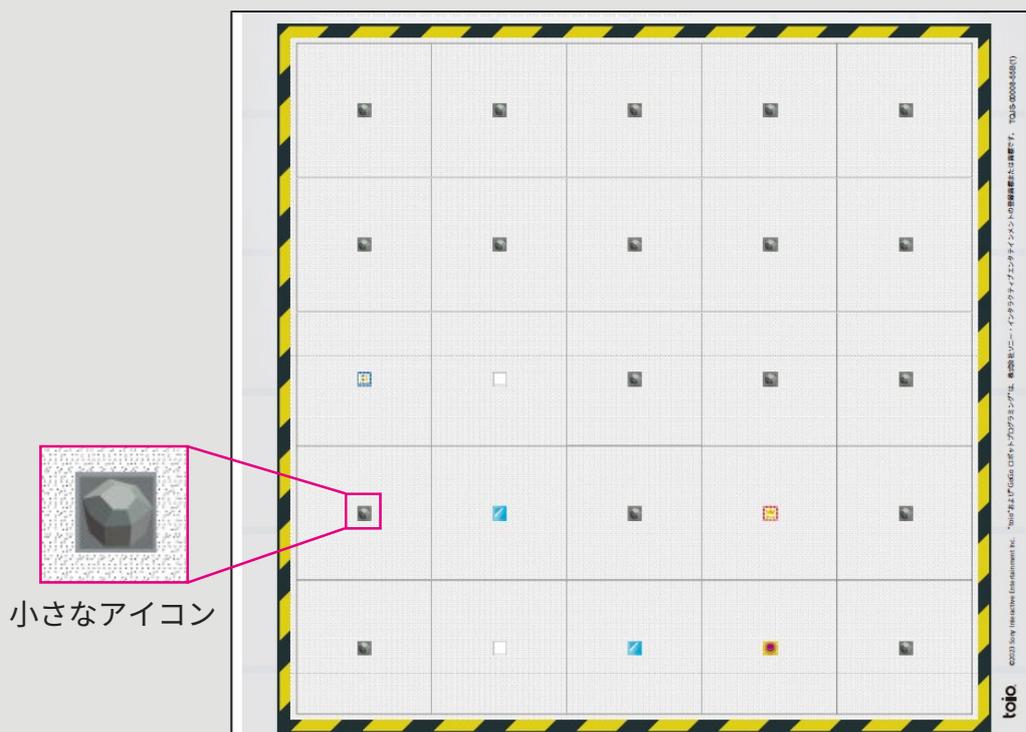
# オリジナルステージマットの解説



- ステージマーク
  - プレイブックと同じ機能を提供するマークが印刷されます。
- ステージデータ
  - 書き出した際に表示されたものと同じ二次元コードが印刷されます。
  - これにより、PDFデータもしくは印刷した本マットさえあれば、何度でもダウンロードページへアクセスすることができます。
  - PDFデータをお持ちのストレージなどに保存すれば、5つ以上のステージデータを保持することが可能となります。



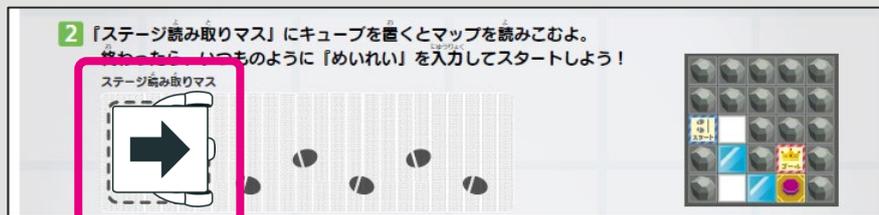
- ステージ読み取りマス
  - エンタのキューブをこのマスに置くと、自動的にマップの内容を読み込んでくれます。この機能により、自分でマップを作成することなくプレイする事が可能となりますので、例えば先生が作った独自のステージを生徒に配布し各自でプレイすることも容易となります。



- マップ部
  - 通常版のPDFでは、各マスに小さなアイコンが表記されますので、そちらを目印にプレイすることが可能です。

## オリジナルステージマットのあそび方

1. プレイブックP.5の通りに準備をした後、エンタ側のキューブでステージマークをタッチします。
2. キューブを右向きにして、**ステージ読み取りマス**の上に置きます。ぴったり枠線の内側にキューブが来ること、キューブが右を向いていることをご確認ください。少しでもずれていると読み取りを開始できません。



3. 「読み込み完了！」のボイスが聞こえたら、準備は完了です。「あれ、もう一度やり直してね！」のボイスが聞こえたら失敗していますので、2.の手順を繰り返してください。
4. めいれいカードを読み込み、スタートマスにキューブを置くとスタートします。

## Tipsとご注意

- **オリジナルステージマットの種類について**
  - オリジナルステージには本書でご紹介したもの以外にも沢山の種類がございます。別紙『オリジナルステージマットの種類について』もあわせてご参照ください。
- **ラミネート処理について**
  - キューブの読み取りセンサーの仕様上、**オリジナルステージマットの印刷物をラミネートしてご利用になることはできません**。どうしてもラミネートを実施する場合は、十分に実動作評価のうえ、ご自分の責任の範囲内でご利用ください。
- **本書で記載したプリンターやサービスについて**
  - 上記で一例としてご紹介しました『[かんたんnetprint](#)』については、2023/7月時点の内容を記載しておりますが、サービスのデザイン・仕様・価格など変更される場合がありますのであらかじめご了承ください。なお、対象のコンビニプリンターは[新しいマルチコピー機](#)のみとさせていただきます。こちらも予めご了承ください。
- **オリジナルステージでうまく動作できない場合の確認事項**
  - **オリジナルステージを選択できていますか？**  
コンソールのディスプレイにマップが表示されていればOKです。
  - **ステージ読み取りマスに正しく置けていますか？**  
枠線の内側に、キューブが右を向くように置いてください。
  - **ステージ読み取りが正しく完了できていますか？**  
途中で失敗していないか？コンソールに読み込んだマップが表示されているか？をご確認ください。
  - **エンタ・コロン・ラグの必要なキャラクターがそれぞれのスタートマスの上に配置されていますか？**  
プレイに必要な全員がスタート位置にそろわないと、スタートできません。
  - **本書で例示・推奨しているプリンターや印刷環境を使っていますか？**  
正しく印刷できていない場合は、キューブの動きが不安定になる、急にミッションを失敗終了するなどが起こります。