



非売品

# GoGo ロボットプログラミング アドバンス™

## 教育用途向け 特殊設定シート

(2023/07)

- 『GoGo ロボットプログラミング™ アドバンス』(以降、本タイトル)を使ったワークショップや学校・学習塾の授業などの教育用途で活用できる、特殊設定をご用意しました。
- こちらの内容は同梱のプレイブックにはございませんので、**必ず本 PDF ファイルを印刷してご利用ください。**印刷の方法はオリジナルステージの印刷と同様ですので『[オリジナルステージの印刷方法とあそび方](#)』をご確認ください。



オリジナルステージの  
印刷方法とあそび方

### 1. 機能制限を解除する

- 本タイトルをプレイするにあたり、ライブラリ関数(プレイブック P.117) およびシークレットコード(プレイブック P.138)については、特定の条件を満たすまでは使用できない仕様となっています。本書では、これらの機能を無条件で使用できる『機能制限解除 ON/OFF』設定をご用意しました。なお、本設定は購入時は OFF になっています。
- 『機能制限解除 ON/OFF』設定は下記の手順で変更することができます。
  - 本タイトル起動直後の画面にて、キューブの接続後(かつキューブのボタンを押す前)に右の『機能制限解除 ON/OFF マーク』をタッチします。
  - タッチした際にキューブから音が鳴れば、設定の切り替えに成功しています。そのまま該当の設定でプレイを進めることができます。
  - 設定内容はカートリッジに保存されるため、電源を切っても保持されます。あわせて『3. 設定を元に戻す』もご確認ください。
- 機能制限を解除した場合も、ミッションの達成状況やコードのかけらの取得状況には影響はありません。

機能制限解除  
ON/OFF

機能制限解除  
ON/OFF マーク  
※購入時は OFF

## 2. キャラクターを使用しない

- 本タイトルでは、没入感をもって GoGo ロボットプログラミングの世界観を体験いただくために、キューブに載せたフィギュアに合わせたボイスやディスプレイ表示、キューブのモーションなどが提供されています。

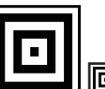
一方で、独自のカリキュラムやオリジナルのキャラクターなどを使って授業などを行う場合、これらの仕様は逆に没入感やカリキュラムの自由度を下げる要因となってしまいます。

そこで、本書では、キャラクターや世界観に関する一連の機能群をより抽象的なものに変更できる『キャラクター不使用 ON/OFF』設定をご用意しました。

なお、本設定は購入時は OFF になっています。

### 【変更される仕様】

- 演出の変更
  - キャラクター依存のセリフのカットおよび、抽象的かつ同義なセリフへの変更
  - 各種キャラクターに依存したモーションのカットおよび、マップ上の移動時のモーションをシンプルな挙動へ変更
  - BGM は無音に変更
- コンソールディスプレイ上の変更
  - キャラクター名称『ロジーボ』や『コロン』は『キューブ』で差し替え
  - ミッション達成ランクは、『コマンダー』『エース』『クルー』から『A』『B』『C』へ変更
  - オリジナルステージ作成時の各種スタートゴールマスは以下の様に変更

	スタートマス	ゴールマス	充電器マス
エンタ	 → 	 → 	
コロン	 → 	 → 	 → 
ラグ	 → 	 → 	
ローバー	 → 	 → 	

- 『キャラクター不使用 ON/OFF』設定は下記の手順で変更することができます。

- 本タイトル起動直後の画面にて、キューブの接続後(かつキューブのボタンを押す前)に右の『キャラクター不使用 ON/OFF マーク』をタッチします。
- タッチした際にキューブから音が鳴れば、設定の切り替えに成功しています。そのまま該当の設定でプレイを進めることができます。
- 設定内容はカートリッジに保存されるため、電源を切っても保持されます。あわせて『3. 設定を元に戻す』もご確認ください。



## 3. 設定を元に戻す

- 上記の設定を元に戻すには、該当の画面でもう一度マークをタッチするか、初期化(プレイブック P.119)をしてください。