

工作生物

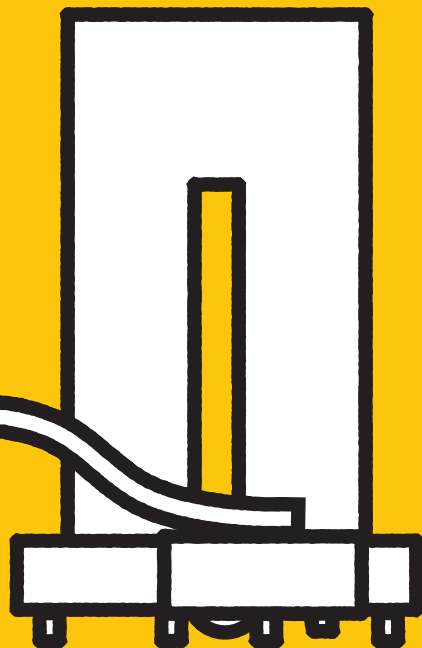
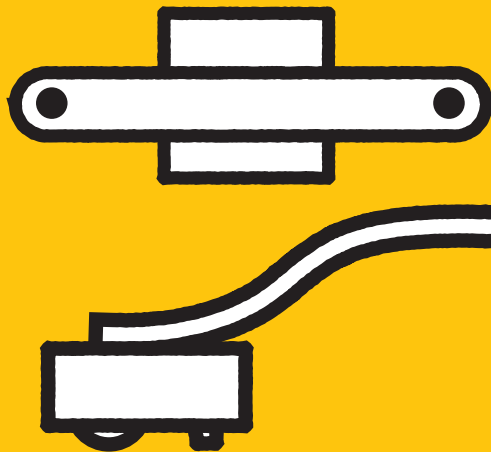
デズロイド

の

つく

かた

作り方



工^{こう}作^{さく}生^{せい}物^{ぶつ}

デズンロイド

の

つ^つく^く作^{さく}り^り方^{かた}

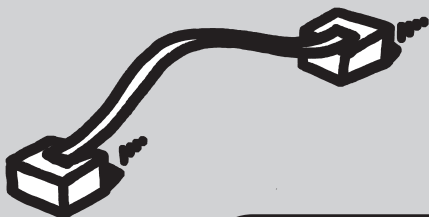
この本のつかいかた

1. つくる^{せいぶつ}生物をきめる

2. 工作^{こうさく}する

3. うごきのプログラムを^{ちゅうにゅう}注入する

4. プレイマットの^{うえ}上で あそぶ





この星^{ほし}に生息^{せいそく}しているのは
機械^{きかい}と生きもの^{いきもの}の中間^{ちゅうかん}、
「ゲズンロイド」。

これから君^{きみ}たちに
ゲズンロイドの作り^{つく}方^{かた}を授^{さず}けよう。

まずは 準備^{じゅんび}からはじめよう ➡

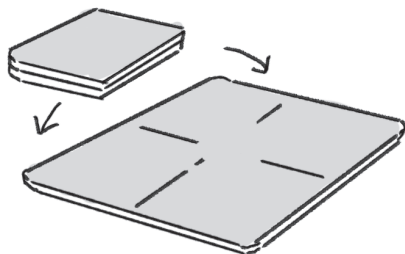
ゲズンロイドの^{つく}り^{かた}方 もくじ

Map ゲズンロイドが ^す 棲 ^せ む ^{かい} 世界	6
シャクトリー	8
ゲズンロイドの ^{こころ} え ^え 心得	13
めだま ^{せいぶつ} 生物	14
^{あし} 足 ^{ひと} の人	18
^{こうさく} 工作 ^{でんじゆ} テクニック ^{でんじゆ} 伝授	22
ガタドーザー	24
ウンテイハムシ	30
マグネ	34
トッターリー	38
あたらしいゲズンロイドの ^{かた} つく ^り 方 ^{かた} ^{しよきゅうへん} 初級編	42
カミコロガシ	46
シャイドーザー	50
トラブルシューティング	54
アシュラコップ	56
むし ^{とくしゅう} 特集 / ^{むし} びっくり虫・ムリクリムシ・ボンオドリ	60
ペライカー	66
めだま ^{せいぶつ} 生物にやりかえせ!! のコーナー	68
ワニムシ	70
ドン・クルリ	74
あたらしいゲズンロイドの ^{かた} つく ^り 方 ^{かた} ^{じようきゅうへん} 上級編	78

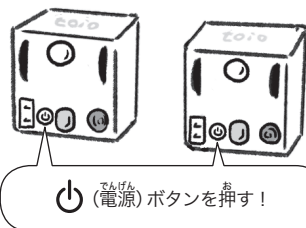


あそぶための準備

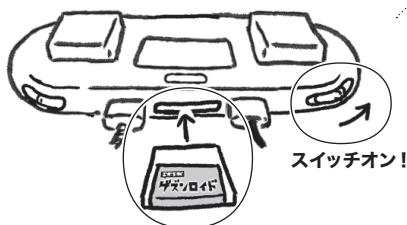
- 1 ひろく^{ひろく}て^{たい}平^{へい}らな^{ばしょ}場所に、
プレイマット※1をひろげよう。



- 2 2つの^{トイオ}toio™ コアキューブ※2の
電源をいれよう。



- 3 ^{トイオ}toio™ コンソール※3にゲズンロイドの
^{トイオ}toio™ カートリッジをさし、電源をいれよう。



♪ おんがく^{おんがく}がなりだしたら、準備かんりよう!

※1 以降「マット」と書きます。
※2 以降「キューブ」と書きます。
※3 以降「コンソール」と書きます。

用意するもの



はさみ



セロハンテープ



両面テープ



10円玉か100円玉
(おもり用)



ごみ箱がわりの
小さい箱
(あるとべんり)



toio™ コアキューブ
専用トッププレート
(toio™ に付属)



おとなひとてつだ
大人の人に手伝ってもらえるときは、
カッターとカッターマット、定規
があるとキレイに作れるぞ。

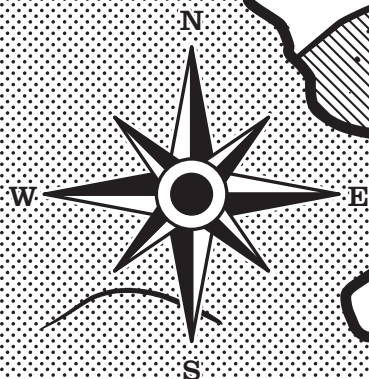
Map

ゲズンロイドが棲む世界

コプラテス大陸



ヘラス山脈



アルギル大陸



たいりく
ダオ大陸

たいりく
ゼファーリア大陸

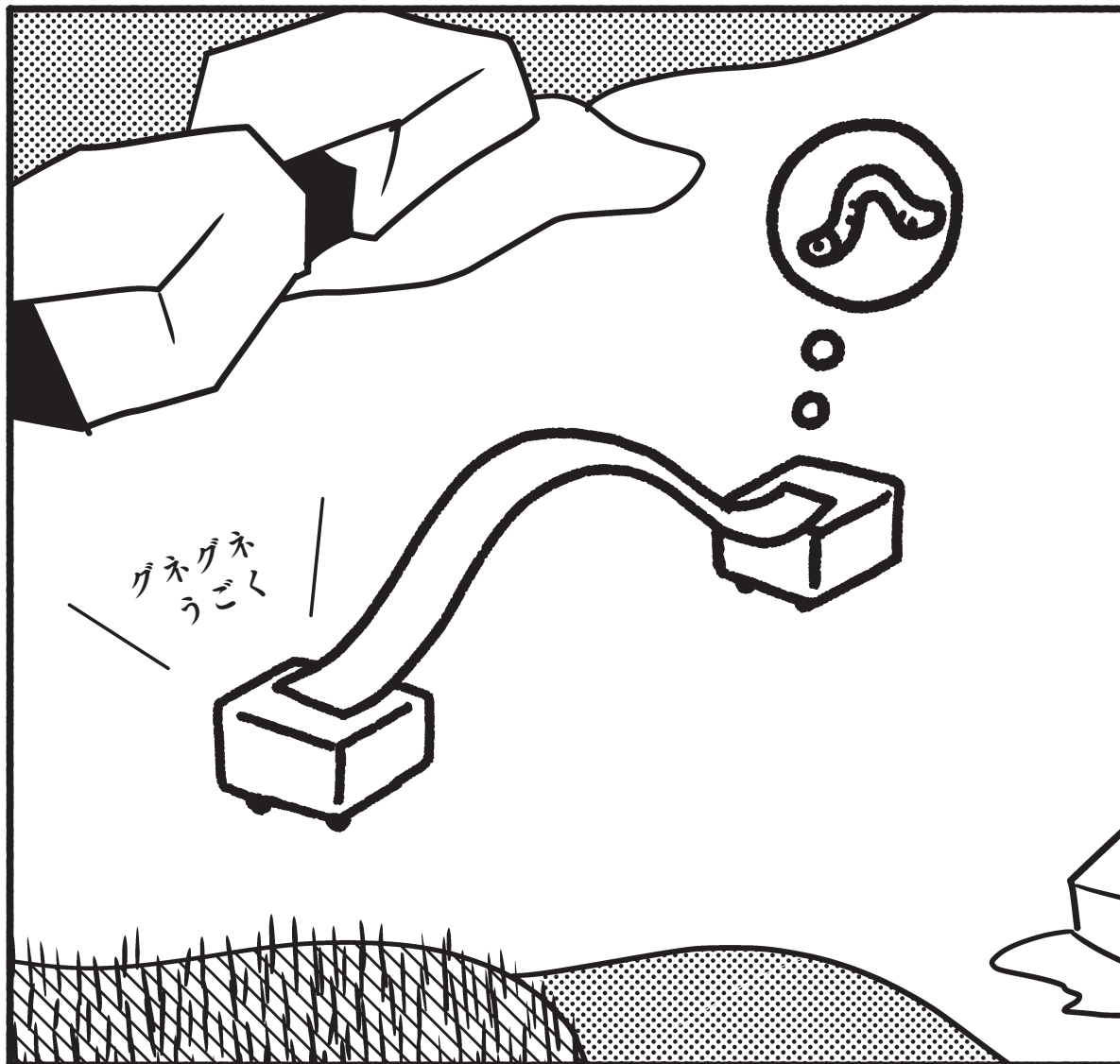
なんきょくたいりく
南極大陸

シャクトリー

できあがったら
せんようこうさく
専用工作シールにある
「完成」マークをはろう！



ほそながい^{からだ}体を^ま曲げたり^の伸ばしたりしながら^{すす}進む、地球の“しゃくとり虫”^{むし}を^{おも}思わせるゲズンロイド。
うまく^か飼いな^いらせば^き言うことを聞くようになるらしい。



1

p.5の「あそぶための準備」は
わすれていないか？
準備がおわったら、
さっそく②にすすもう！

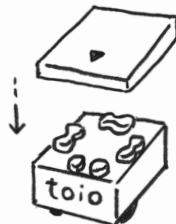


シャクトリーの
つくり方は動画でも
見られるぞ。
右の2次元コードから
チェックしてくれ。



2

トイオTMに付属の、
toioTMコアキューブ専用トッププレート[※]を
2つのキューブにとりつける。
向きをまちがえるな！ ^{※以降}「トッププレート」と書きます。



トッププレートの
上^{うえ}の方^{ほう}向^{りょう}マークが
トイオTM
“toio”ロゴ
のほうを向く
ようにつける。

3

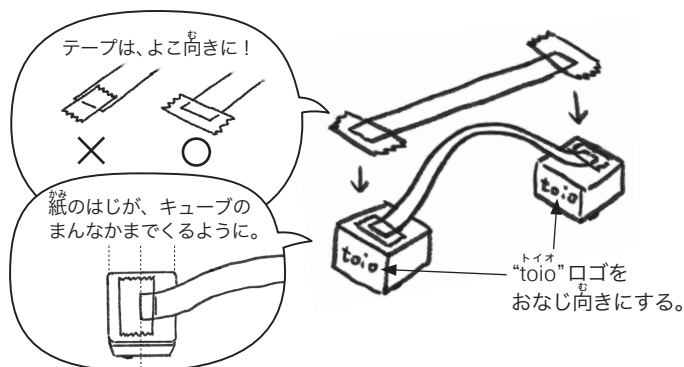
専用工作シート[※] #1 から
シャクトリーを1つ、
切りだそう。

^{※以降}「工作シート」と書きます。



4

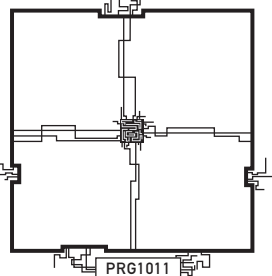
2つのキューブに、図のようにセロハンテープで貼りつける。



5

うぎきのプログラムを注入する。
キューブを手^てに持って
下^{した}の図^ず にタッチせよ。

「シャクトリー」という声^{こえ}が
聞こえたら成功だ！



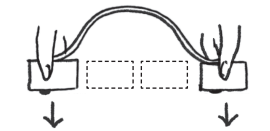
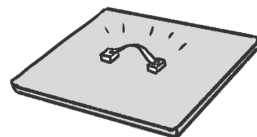
シャクトリーのプログラム



タッチするのは
かたほうだけでOK。

6

できあがったシャクトリーを、
マットのまんなかのせよう。
このとき、どうたいが
ピンとのびていないと
うまくいかない。



キューブ2こぶんくらい
離して置くのがコツ。

タッチしても、なにもおこらないときは……

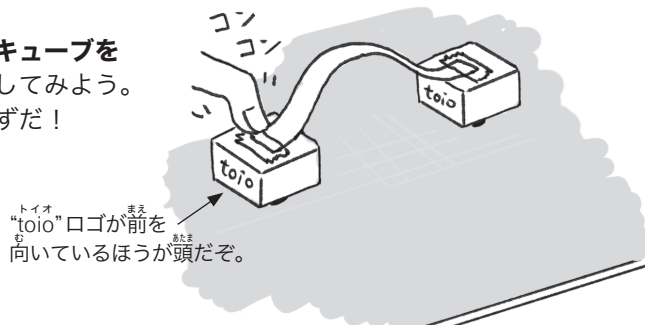
- キューブとコンソールの電源^{でんげん}は入っているか？ p.5の「あそぶための準備」をみよ。
- それでもだめなら、p.54の「トラブルシューティング」を見てくれ。

つぎのページへ
つづく



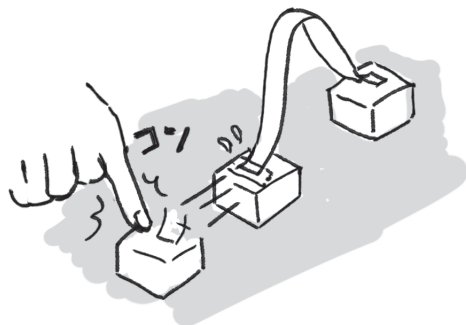
7

マットにのせたあと、^{あたま}頭のキューブを
ツメでコンコンッとノックしてみよう。
シャクトリーが動きだすはずだ！



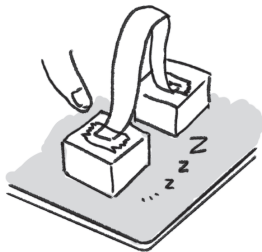
やってみよう 1

- ① シャクトリーが^{ある}歩いているとき、
^{あたま}頭をちょっと強めに^{つよ}ノックすると、
びっくりして^さうしろに下がる。
- ② また、おしりをノックすると、
ふりかえるぞ。やってみよう。



やってみよう 2

さわらないで30秒ほど^{びよう}ほうっ
ておくと、シャクトリーは^{からだ}体
をちぢめ、ねむりはじめる。
このとき、^{あたま}頭をノックして起
こすと、^{からだ}あわてて体がからまり
そうになるらしいぞ。



やってみよう 3

シャクトリーをつかまえてみよう。^{りょうて}両手で持ち上げて^あ
しばらくすると、ピロロツと鳴って動きがとまる。
もう1度^{どうご}動かしたいときは、マットにのせて、
かるくたたこう。



ゲズンロイドを^と止めるには、
もちあげてピロロツと
鳴るまで^{まち}待ち、マットの
^{そと}外に置くのが基本じゃ。

やってみよう 4

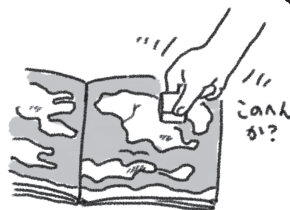


シャクトリーは目があまり見えないが、
なにかにぶつかったことはわかるらしい。
手で、ちょっと動きをじゃましてみよう。シャ
クトリーはどうするかな？

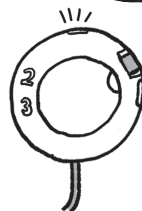
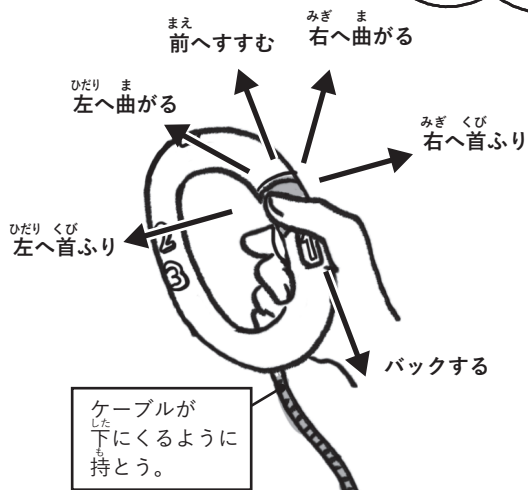
やってみよう 5



なんと、ダオ大陸の川には、ヒトの命令
をきくシャクトリーがいるらしい！
この本のp.6～7にある地図を開き、
ダオ大陸の川のまわりにキューブで
タッチして、探してみよ。みつかると、
「シャクトリー そうさかのう！」という声が聞こえるぞ。
光っているほうのtoio™リングを使って、動かしてみよう。



※以平「リング」と書きます。



マットの外に出ようとして
ると、ブブッと鳴って、
拒否するぞ。

やってみよう 6

なんと、リングを「10回^{かい}ふる」と、シャクトリーが
セイヨウシャクトリー^{へんしん}に変身するらしいぞ。
せいこうすると、形^{かたち}がまるっこくなって、緑色^{みどりいろ}に光る^{ひか}。



もど
戻^{もど}りたいときは、もういちど10回^{かい}ふるか、
もちあげてしばらく^ま待ち、ピロロツと鳴^なってから
ふつうのシャクトリー^{かたち}の形にもどして
マット^おに置いてあげよう。



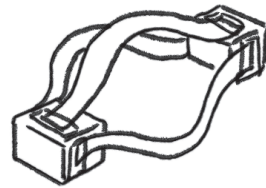
へんしんちゅう ひ
(変身中^{へんしんちゅう}に引^ひっかけたら、
ほどいて助^{たす}けてあげよう)

セイヨウシャクトリーへの変身^{へんしん}は
動画^{どうが}でも見られるぞ。
右^{みぎ}の2次元コードから
「シャクトリーの『やってみよう』の
ヒント^{しびん}」を見てみてくれ。



やってみよう 7 上級編^{じょうきゅうへん}

じつは、ながいシャクトリーや、みじかいシャクトリーも
いるらしい。また、右^{みぎ}の絵^えのように3つつなげると、
ちょっと迫^{はくりよく}力があるトリプルシャクトリーになるらしいぞ。
シャクトリーはチラシなどのやわらかい紙^{かみ}なら、
工作シート^{こうさく}でなくても作^{つく}れる。色々^{いろいろ}ためしてみよう！



これで、ゲズンロイドの^{きほん}基本はマスターしたな。

いったんシャクトリーをやめるには、もちあげて、
ピロロツとなったら、マットの外^{そと}に置^おけばOKじゃ。
シャクトリーの体^{からだ}はキューブからていねいにはがして、
したじきなどに貼^はっておくとよい。
つぎは、めだま^{せいぶつ}生物にチャレンジじゃ！



ゲズンロイドの心得

ゲズンロイドをつくる時、知っておくとよいことをまとめたぞ。

その1 まずは「つくりかた」を読む+調節じゃ！

ゲズンロイドをつくるのはなかなかむずかしい。なので、^{はじめ}工作を始めるまえに、まずは「つくりかた」をさいごまで^よ読もう！ ワシの知っていることはすべて書いたつもりじゃが、本のとおりに^{つく}作っても、うまくいかないこともあるかもしれん。そんなときは自分で^{ちょうせつ}調節してみるのだ！



その2 工作シートはどんどん使え

うまく動かなければ、^{つく}作りなおしてみるのもいいぞ。

工作シートのデータはこのWebサイトで^{こうかい}公開しておる。家にプリンターがあれば、工作シートが^{いんさつ}印刷できるぞ。

※ただし、「^{こうさく}工作シート#7 カミコログシ」は、とくべつな印刷のものなので、家では印刷できない！
これだけは貴重なものだから気をつけるべし。

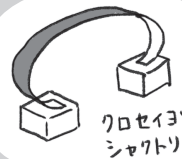


工作シートダウンロード



その3 すこし改造してみよう！

うまく動かしたら、すこし^{かたち}形をかえたり、^{かいぞう}改造してみよう。前ページのトリプルシャクトリーのように、パーツをふやしてもいいし、色をぬったりするのでもいいな。シャクトリーのウラに色をぬると、セイヨウシャクトリーに^{へんしん}変身するとき、色^{いろ}がくると変わるぞ。



その4 困ったときは…

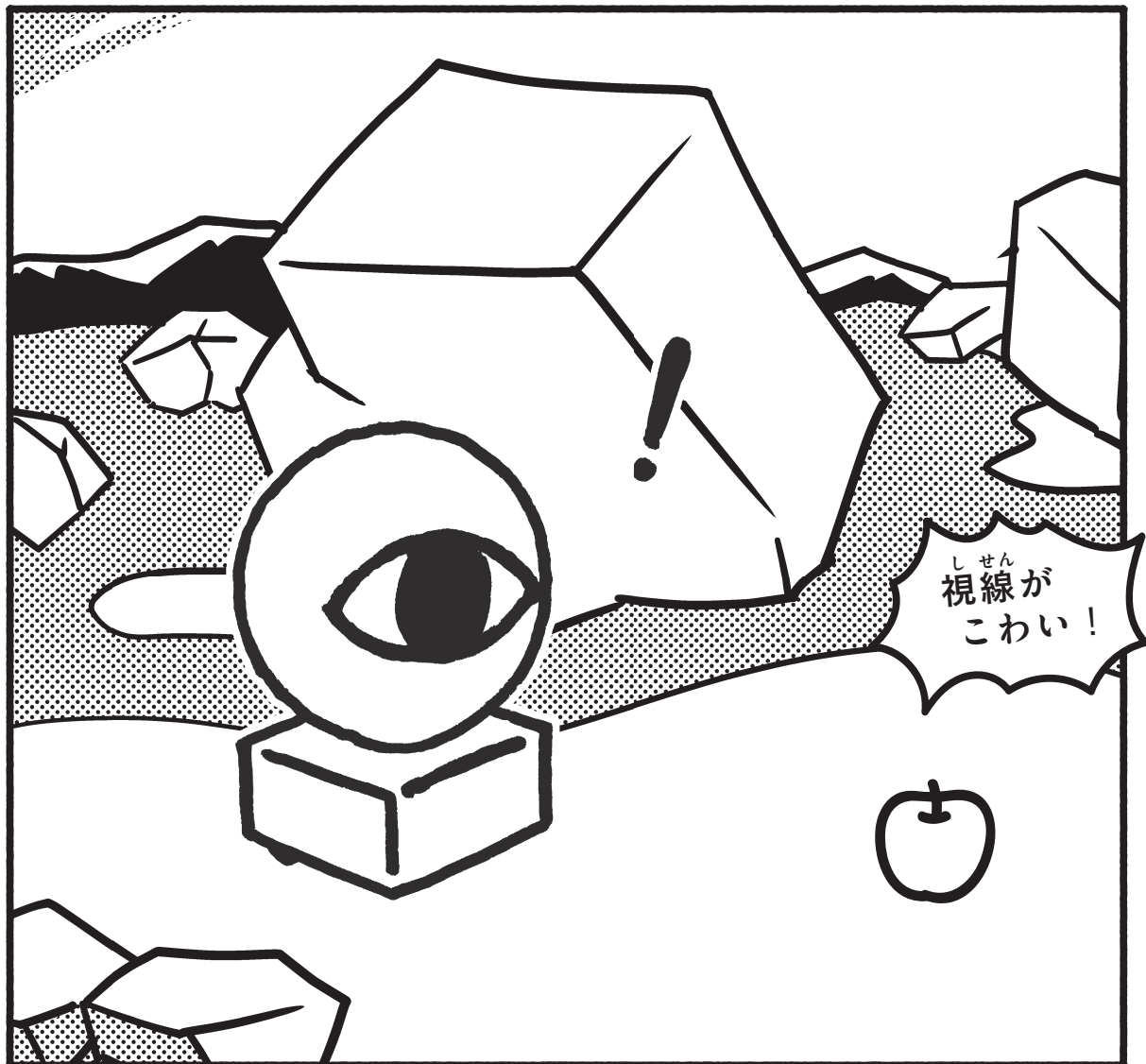
ゲズンロイドを^{あそ}遊んでいると、まれに^{うご}動かなくなったり、うごきのプログラムを^よ読み取れなくなったりするときがある。そんなときのために、p.54の「トラブルシューティング」に対処法をまとめておいたので、^{さんこう}参考にしてほしい。ただまあ、キューブとコンソール両方の電源をそれぞれ入れなおせば、たいていはなおるぞ。

めだま生物

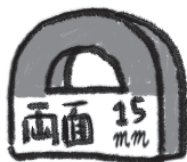
できあがったら
せんようこうまく
専用工作シールにある
かんせい
「完成」マークをはろう！



からだのほとんどが巨大な「目」でできているゲズンロイド。エモノや気になるものをじっと見つめる性質がある。視力は10.0をこえるらしい。



じゅんぴ



両面テープをじゅんぴしよう。
これからもよく使うぞ！

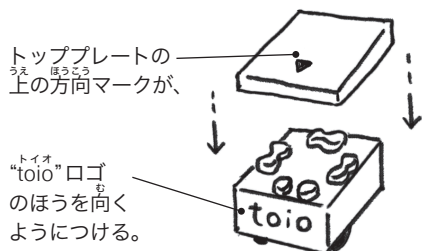


めだま生物は、キューブを
ひとつだけ使うゲズンロイドだ。
もう1つのキューブを
どんな生物にしても、
じーっと見つづけるのは
変わらないぞ。

つくりかた

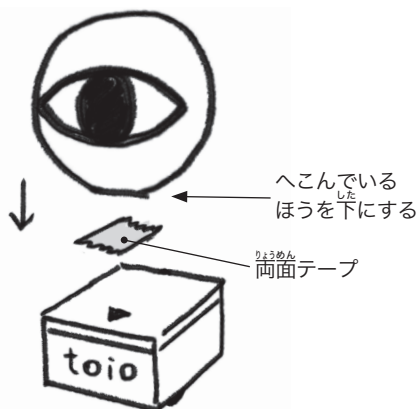
1

トッププレートを
2つのキューブに、
とりつける。



3

めだまを、へこんでいる
ほうを下にして、両面テープ
でキューブにつける。
“toio”ロゴの向きと目の向きを
あわせること。



2

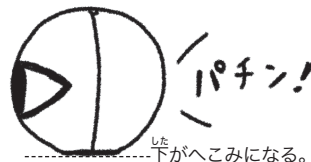
2つに分かれためだま生物の
「めだま」をくっつける。
このとき、へこみの
位置をそろえること。



うえをひっかけてから…

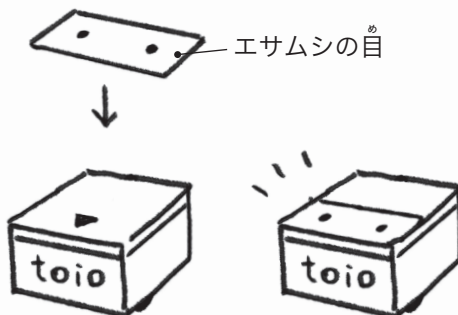


パチンととめる。



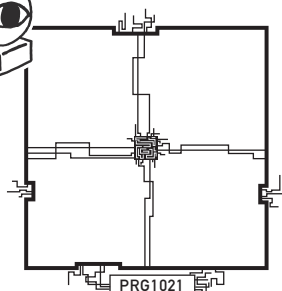
4

つぎに、エサムシをつくらう。
もう1つのキューブに、エサムシの目を
貼りつけよう。エサムシの目は、
専用工作シールにあるぞ。

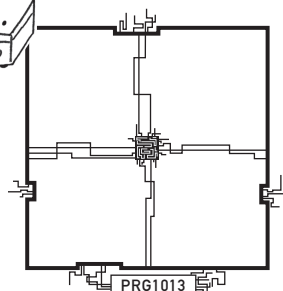


5

めだま生物とエサムシで、
それぞれ右の図にタッチして、
うごきのプログラムを
注入する。



めだま生物

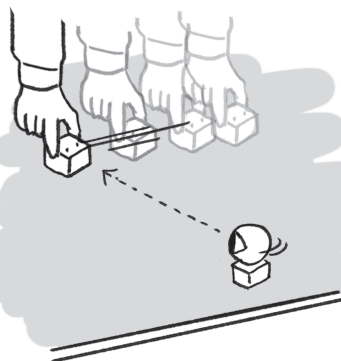


エサムシA

まず

やってみよう

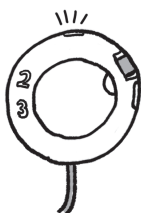
- ① めだま生物とエサムシをマットに置いてみよう。
めだま生物がじーっとエサムシを見てくるはずだ！
- ② エサムシをつまんで、マットの上をすべらせるように
スライドさせても、めだま生物はずっと見てくる。おもしろ
いのう。(エサムシをマットから浮かさないのがコツだ)
- ③ 持ちあげて、すこし離れたところに置いて、ギロツと見るぞ。
- ④ エサムシをめだまの真後ろにおいたり、持ちあげたままに
してみよう。めだま生物はどうするかな？



やってみよう 1

光っているリングでエサムシを
動かしてみよう。

めだま生物に
近づきすぎると
おこって体当たり
してくるぞ。
気をつけろ！



やってみよう 2

エサムシを手で持って

めだま生物に近づき、
めだまがブルブルふるえたら
すぐに逃げてみよ。

うまく逃げ続けると、
めだま生物がずっとついてきて
おもしろいぞ。



エサムシを
マットから浮かさずに
スライドさせると
うまくいく。



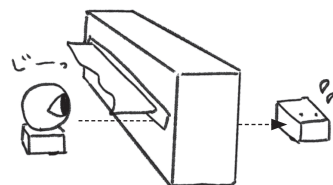
あそび方を、動画でチェック！
右の2次元コードから、「めだま生物の
『やってみよう』のヒント」を見てみてくれ。



やってみよう 3

カベをも^み見とおす^{しりよく}視力10.0！

めだま生物は紙コップをかぶせても、なんと外が^{そと}見えて^みいるといううわさがある。
紙コップをかぶせてから、エサ^はムシを^かかし、紙コップを外してみよう。

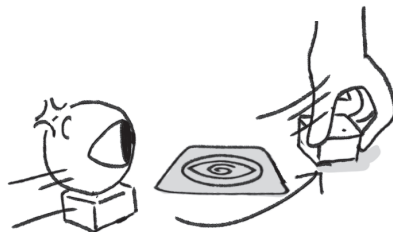


ティッシュも^み見とおせるぞ。
エサ^はムシを^{うご}動かして^{たしか}めてみよ。

やってみよう 4

- ① めだま生物が入ると^{せいぶつ}気を^{はい}うしなう
めだま沼があるらしい。
プレイ用シールの**めだま沼**を
マットに^は貼ってみよう。

- ② エサ^てムシを手で^も持ってめだま生物に^{せいぶつ}
^{ちか}近づき、ブルブルふるえたら
すばやく^に逃げて、沼に^{ぬま}さそいこめ！
マットから^う浮かさずに
スライドさせるのがコツだ。

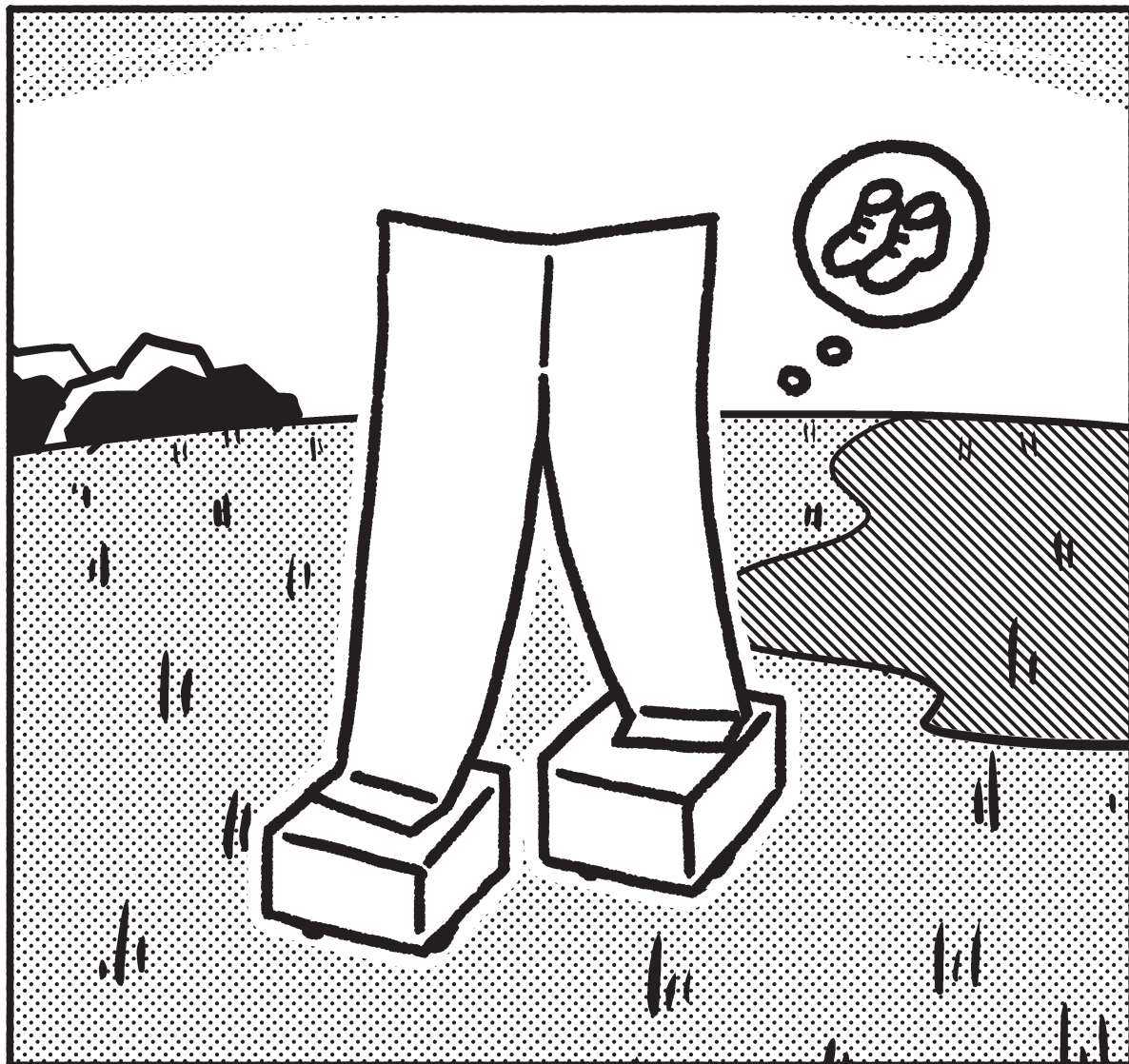


あし ひ と 足 の 人

できあがったら
せんようこうさく
専用工作シールにある
「完成」マークをはろう！

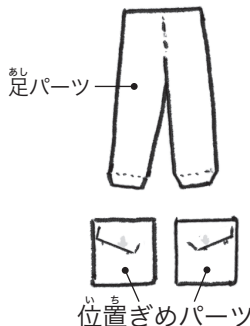


ふたまたに^わ分かれた^{からだ}身体^{つか}を使い、^{きよう}器用^たに立ちあがって^{ある}歩く^{あし}ゲズンロイド。
かつて^{にんげん}人間の^{どうたい}ように^{たい}胴体^かもあったらしいが、^{あし}じょじょに^{のこ}退化し、足^{あし}だけが残った。



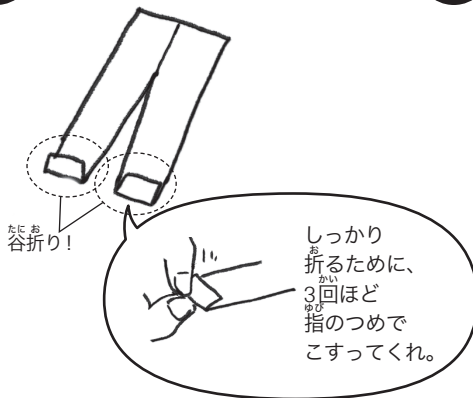
1

工作シート#2 から、
足パーツと
位置ぎめパーツを
切りだす。



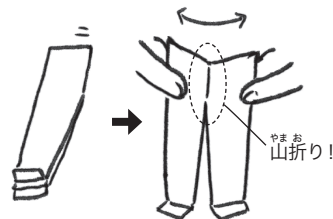
2

足パーツのさきの
折り線をしっかり折る。



3

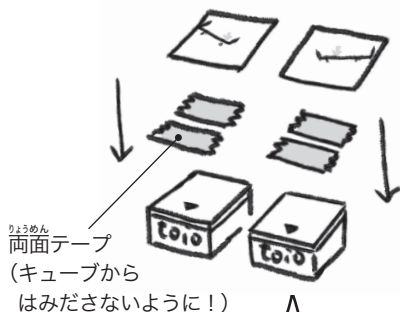
足パーツのまんなかに、
折り目をつける
(折り目=折ったあとのこと)



いちど折ってから、
ひるげてもどす。

4

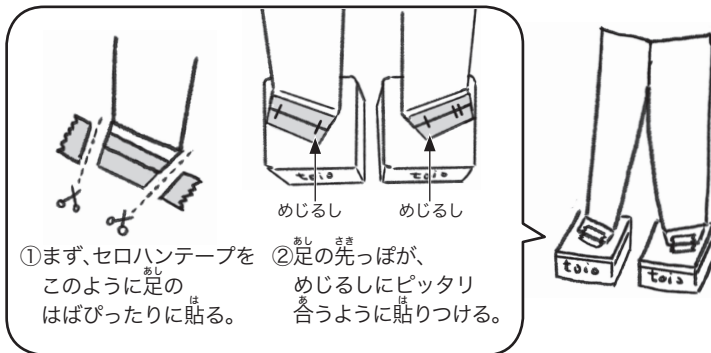
位置ぎめパーツを、2つの
キューブに両面テープで
貼りつける。



やじるしが“toio”ロゴの
ほうを向くように貼る。
まっすぐはみ出さない
ように。

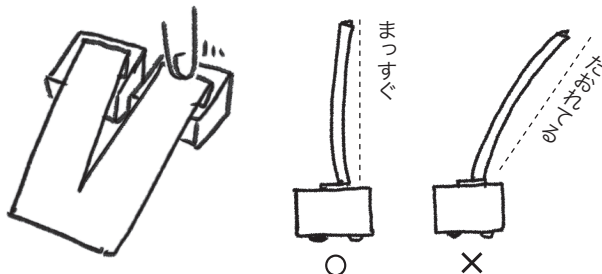
5

足パーツを、位置ぎめパーツに貼りつける。



6

カカトをつめでこする。
足がまっすぐ立っていれば、OK!



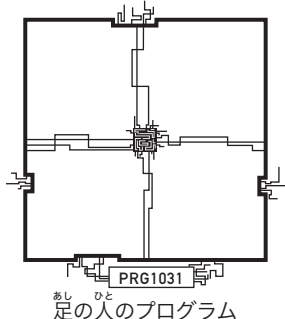
わかりにくかったら、
つくりかたを
動画でみてみよう。



7

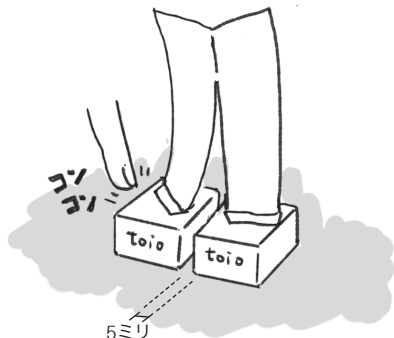
うぎきのプログラムを
注入する。「足の人」という
声がきこえたら成功だ！

(かたほうのキューブだけでOK)



まず やってみよう

できあがった「足の人」の
2つのキューブをわずかに
離してマットにのせ、
キューブをコンコンッと
たたくと、歩きだすぞ。



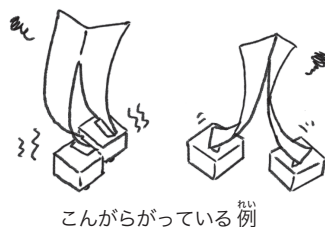
マットには5ミリくらい離して置くといい。
(マットの細かいマスが5ミリちょうどだ)



ちょっと注意

「足の人」は、右足と左足がぶつかって動けなくなることが、たまにある。そんなときは、**君が足を戻して、助けてあげてくれ。**それでもダメなときは、両足とも持ち上げて、ピロロッと鳴ってから、もう1度マットにのせてコンコンとたたいてみよう。

※どうしてもダメなときは、キューブのあいだを1センチほど開けて再スタートさせてみよう。これで、ぶつかりにくくなるはずだ。



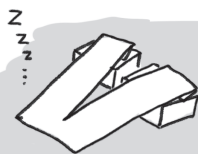
やってみよう 1

「足の人」は、30秒ほどほうっておくと、歩くのがゆっくりになってくるぞ。

さらにほうっておくと、前にボタンとたおれて、寝てしまおうらしい。

1回に寝る時間はへいきん15秒！

みじかいのお……



やってみよう 2

寝ているときに、「足の人」の近くの床をドンッとたたくと、びっくりして起き上がる！

(あわてて足がこんがらがったら、助けてあげよう。)



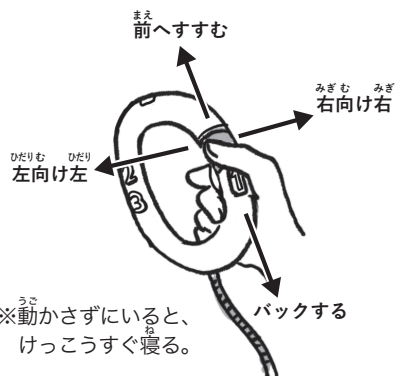
このとき、後ろ向きに寝てしまうと、起きあがれなくなるらしい……
そんなときは、p.19の④と⑤をチェックだ。
それでもうまくいかなかったら、右の2次元コードから「足の人のトラブルシューティング」の動画を見てみてほしい。



やってみよう 3

タイリク みぎうえ しま
 人の言うことをきく「足の人」が発見された
 ようだ。p.6～7の地図にキューブで
 タッチして、さがしてみよ。
 「足の人 そうさかのう」という声が
 きこえれば成功だ。
 さっそく動かしてみよう！

自分で動かせる生物のときは、
 コンソールのディスプレイに、
 このようにリングのマークが出るぞ。



※動かさずにいると、
 けっこうすぐ寝る。



① ボタンを押しながら右を
 押すと「まわれ右」を
 するらしい……ちなみに、
 後ろにたおされても、
 この「まわれ右」をすれば
 立ち上がることがあるぞ。



ゲズンロイド の メカニズム

Q. 「足の人」がどういうしくみで寝たり起きたりしてるのか？

1. 「足の人」が寝るとき・起きるときに、キューブがどんな動きをしているか、よく見る。
2. どんな動きかがわかったら、マットの外でキューブを手で持ってマネしてみる。ちゃんと寝たり起きたりできるかな？
3. 「足の人」が寝るのは、実はある1つの角度になったときだけだ。どういう角度だと寝るのか、わかるか？





工作テクニック伝授！

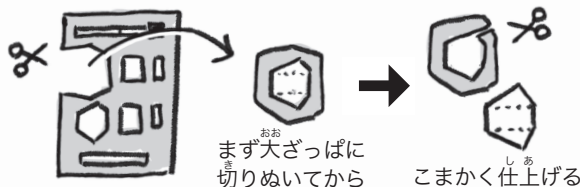


ゲズンロイドをつくる^{こうさく}工作にも、なれてきたころかな？

ここから だんだんむずかしくなるが、ここでワシから、いくつか^{こうさく}工作のテクニックを教えよう。使いこなせば、きっと役にたつぞ。

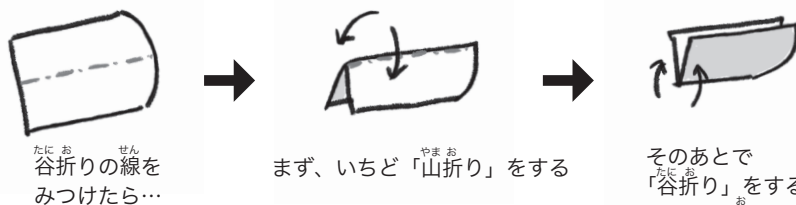


工作テクニック ① まずは おおざっぱに切ってから



こうすると、はさが扱いやすいのできれいに切れるぞ！

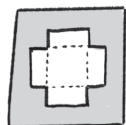
工作テクニック ② 谷折りは、「いちど山折りしてから」



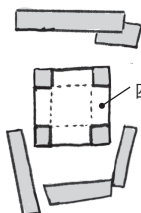
工作シートは 山折り ----- のところと、谷折り ----- のところがある。
谷折りをするときには、1度山折りをして折り目をつけてから、あらためて谷折りに折り直すと、線にそって正確に折ることができるぞ。

ゲズンロイドをつくるときに、とてもべんりな「キューブスキン」が工作シート #21 に入っている。キューブのかわりに、キューブスキンに工作をつければ、かんたんにつけ外しができるし、あそび終わったあと、工作をきれいにしておけるぞ。

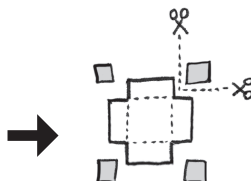
つくりかた



工作シート #21 から、キューブスキンを切りだす。まず、おおまかに四角形のかたちに切ると、やりやすい。



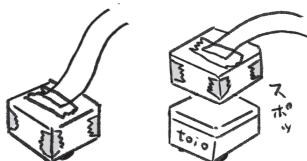
しかくけい
四角形



よ
四すみのいらぬ部分を
はさみでとりのぞく。



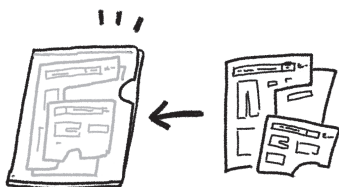
はこの形に折り、
セロハンテープでとめて完成。



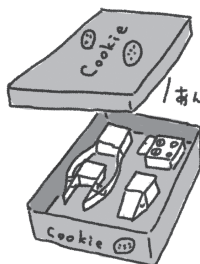
キューブスキンを
つかうと、工作を
かんたんに外せる。



わかりにくかったら、
右の2次元コードから、
「キューブスキンのつくり方」
の動画を見てください。



部品を切りだした残りの工作シートは、クリアファイルに入れると、折れないようにしておけるぞ。



ゲズンロイドは紙でできているので、こわれやすい。うすい空き箱などにいれておこう！
それでもこわれちゃったときは、またつくろう。すこし改造したり、絵を描き加えたりするのもいいな。



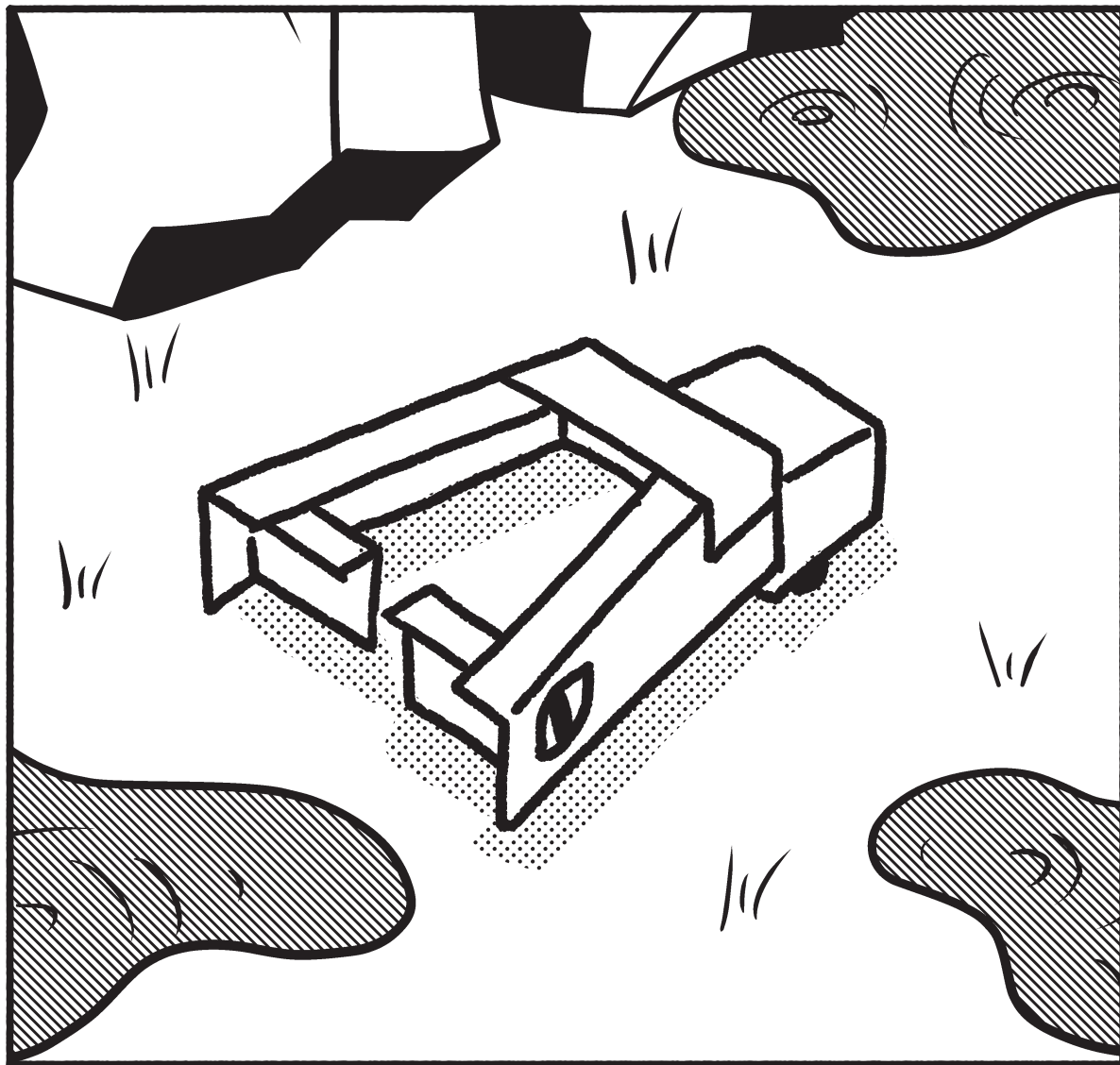
保護者の方へ

この本は子どもも作れるよう、ハサミを使うことを念頭に書かれていますが、カッター・定規・カッターマットを使用すると、より正確に作ることができます。カッターを使う際には、かならず大人の方の監督のもとで作業をするようにしてください。

ガタドーザー



強い^{つよ}ダッシュ力と、いちどくわえた^{りよく}エサをにがさない、とくしゅな「あご」をもっている
ゲズンロイド。このあごのおかげで、エサをあ^まっという間にとらえて^た食べることができる。



1

工作シート#15から
あごパーツAを切りだし、
しっかりと折る。

この2かしょに
きれこみを入れるの
をわすれるな！

あごパーツA

折る

2

あごパーツBを
2つとも切りだして、
しっかりと折る。

あごパーツB

3

●や★があるばしょに、
すこしはみ出るように
セロハンテープを貼る。

セロハンテープ

つまえを使って
きっちり折る

4

2つのあごパーツBを、
●のマークと、★のマークがちょうどできあがるように、
あごパーツAにくっつける。

セロハンテープ

くっつけたら、ゆびで
テープをしっかりとさえる。

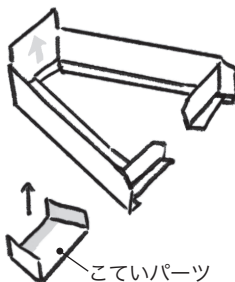
セロハンテープ

うえ
上からもう1枚
テープを貼ると、
しっかりとくっつく。

5

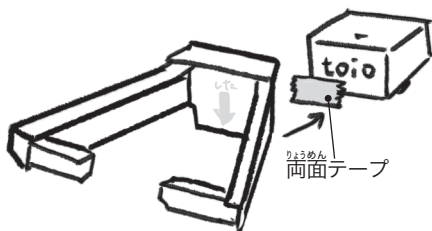
こていパーツを切りだし、しっかりと折る。

④でできたあごパーツをつつむように
両面テープでくっつけ、
あごパーツをこていしよう。
(むずかしければ、大人の人にてつだってもらおう！)

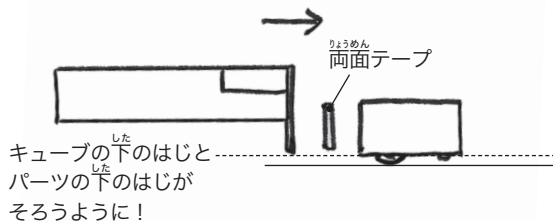


6

⑤でつくったパーツをひっくりかえして、キューブに両面テープでつける。
このとき、キューブのいちばん下と、パーツのいちばん下がそろるようにしよう。

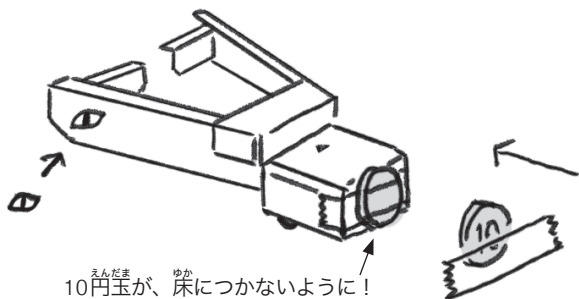


※キューブスキンを使うのもおすすめだ。
(p.23の工作テクニック③)



7

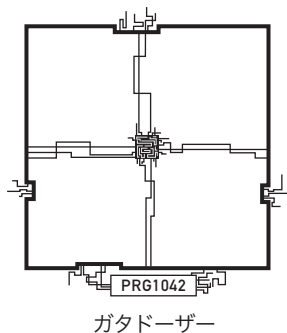
キューブのうしろに「おもり」として10円玉をはりつける。
ガタドーザーのあごの先には専用工作シールのガタドーザーの目をはりつける。
じぶんの好きな目をかきこんでもいいぞ。



10円玉が、床につかないように！

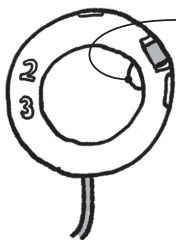
8

うごきのプログラムを注入する。
下の図にキューブをタッチだ！



9

さいごに、ガタドーザーをマットの上に置き、リングをつかって動かしてみよ。



4ボタンを押すと、ガタドーザーはバックして力をためる。はなすといっきにダッシュだ！

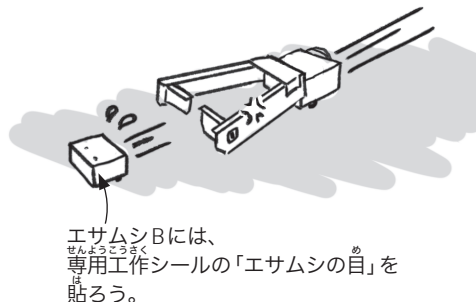
※ちからをためている間も、左右キーで方向をかえられる。
うまく使いこなして、エモノにとびかかろう。



ガタドーザーも、マットから出ようとするとブブッと鳴って止まるぞ。
また、体が大きいので、マットからすこしはみ出て、近くのものにぶつかりがちじゃ。マットのまわりのものを片づけてからあそんでほしい。

やってみよう 1

ガタドーザーを^{そうさ}操作して、エサムシBをつかまえてみよう！ エサムシBは、^{たいりく}アルギル大陸にいるぞ。p.6～7にある^{ちず}地図にキューブでタッチして、さがしてみよう。

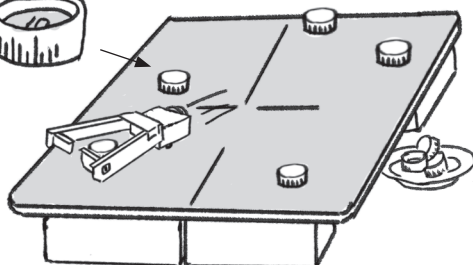


エサムシBをマットに^お置くと、ブルツとふるえて逃げだすぞ。ダッシュを^{つか}使って、エサムシをつかまえよう。あごの中に3秒とらえれば、たおせるぞ。ぐるぐる回^{まわ}て気をうしなう（でも、アゴから出すと、すぐまた逃げだすぞ）。

やってみよう 2

①ティッシュ箱^{ぼこ}4つで、^{した}下の^え絵のようにマットを^う浮かせる。

②マットの^{うえ}上に、おもりとして10円玉^{えんだま}をいれたペットボトルのキャップをおき、ガタドーザーのあごでつかめるか、ためしてみよ。



③うまく^{うご}動かせば、つかまえたキャップを、マットの^{そと}外へ^お落とすことができるぞ。
お皿^{さら}をおいてゴールにしよう。



ガタドーザーを2つ作り、どちらがたくさんキャップをとれるか、きょうそうするのもおもしろい。



うまくできないときは、この2次元コードから「ガタドーザーのトラブルシューティング」動画をチェックしてみよう。

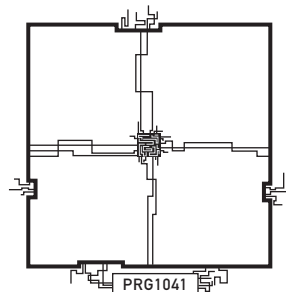


キャップを^お落とすには、^{かいてん}ダッシュや回転などのテクニックを^{つか}うまく使おう！

やってみよう 3

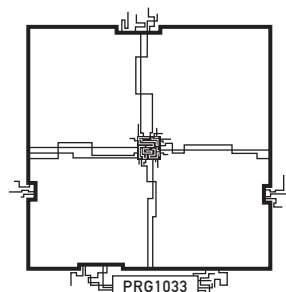
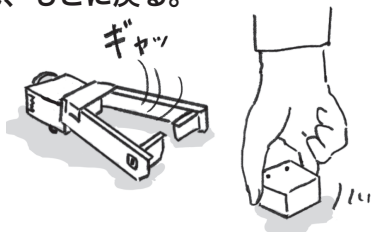


野生のガタドーザーから逃げる、闘牛のようなあそびがとてもおもしろい。まず、右にある2つのプログラムを、それぞれのキューブでタッチして、マットに置いてくれ。



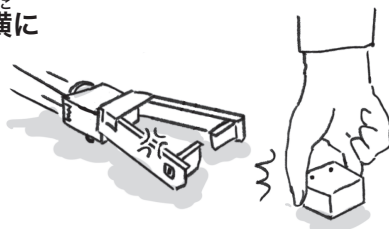
ガタドーザー (かってにうごく)

- ① まず、エサムシをつまんで、マットから浮かさずにスライドさせよう。ある距離まで近づくと、ガタドーザーが、ギャッとこっちを見るぞ。はなれば、もとに戻る。



エサムシC (バックがはい)

- ② ガタドーザーにさわくらいまで近づくと、こうふんしておそってくるぞ。まっすぐダッシュしてくるから、れいせいに横にうご動けばよけられるはずだ。



※エサムシをかるくつまみ、マットからはなさずにスライドさせるのがコツだ。

これでガタドーザーの動きがわかったら、「やってみよう4」にいこう！



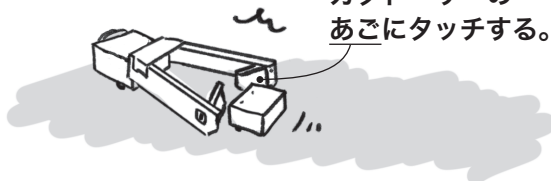
やってみよう 4



では、ここからが本番だ。リングでエサムシCを動かして、
ガタドーザーがおそってくるのをよけよう！ バックがはやいのを
つか
使うのがコツじゃ。

4回よけるとクリア！ ガタドーザーも落ちつきをとりもどすぞ。
つか
なかつたす
つか
まったら、あごの中からエサムシを助けてあげよう。

① まず、エサムシで
ガタドーザーの
あごにタッチする。



② おこって、
おそいかかってくるぞ。
うまく逃げる！

※ エサムシがまっすぐ進まず、その場で回ってしまうときは……
タイヤにゴミがはさまっているかもしれん。toio™の「使いかたガイド」を
読んでゴミを取りだそう。

※ 音の大きさを調節するには、
コンソール左がわの
音量ボタンを使おう。

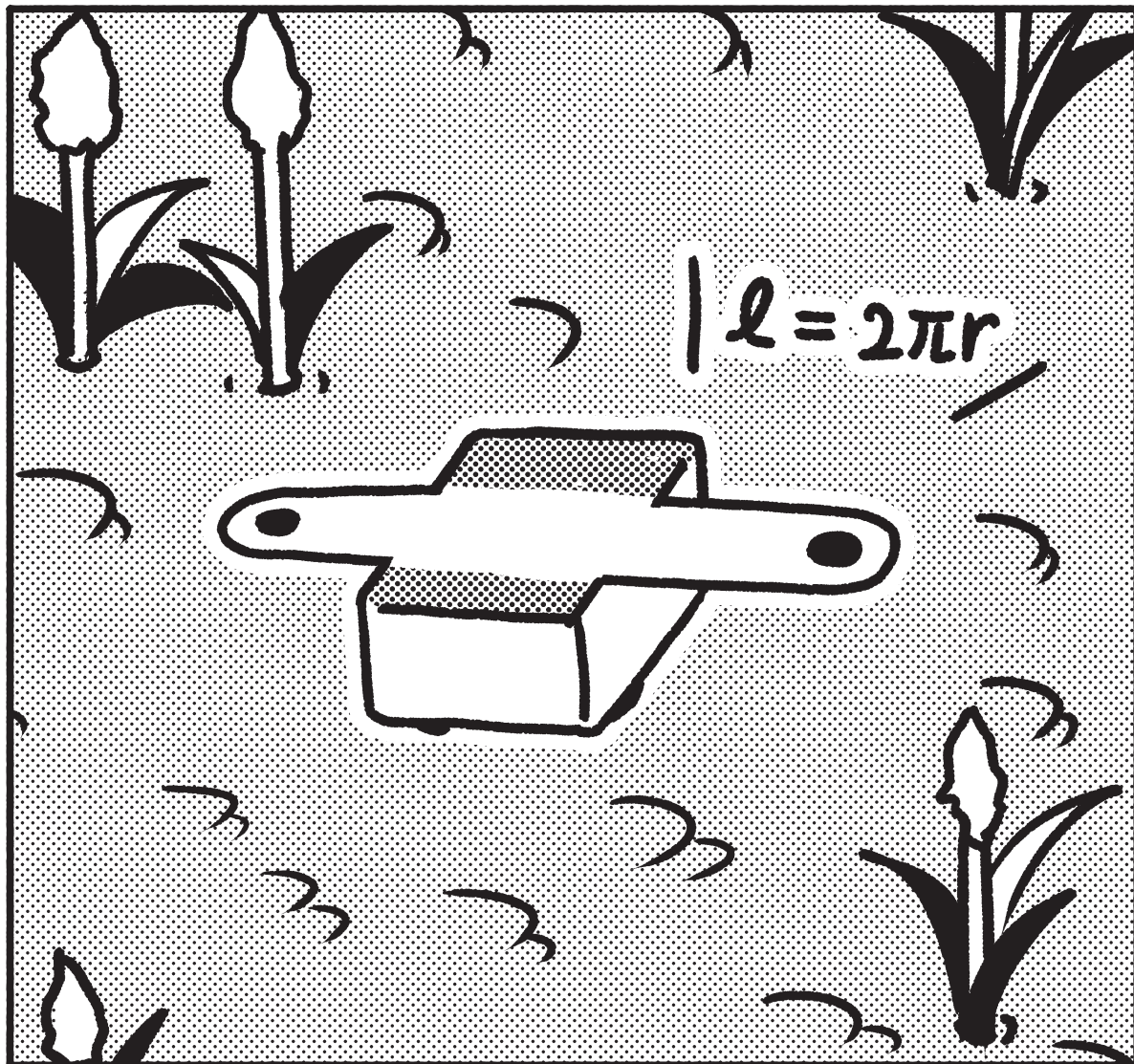


ガタドーザーも、エサムシCも
「そうさかのう」にすると、ともだち
どうして対戦できるぞ！
ガタドーザーを「そうさかのう」に
するには、p.26のプログラムに
タッチだ。

ウンテイハムシ



左右にのびた はねの先にある点を中心にして、ダンスをおどるように回って動くゲズンロイド。
点在空中に止まったように見せることで、敵の目をあざむく。



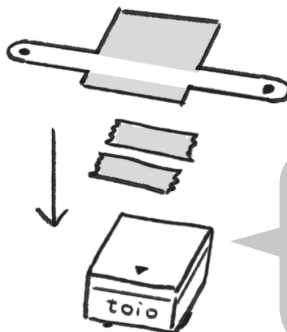
1

ウンティハムシをつくる時は、かならず**トッププレート**をつけたキューブを用意しよう。



2

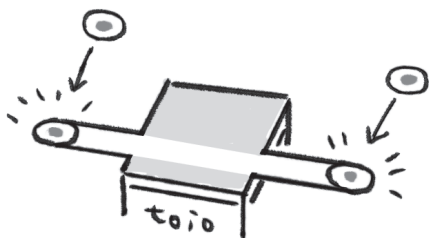
工作シート#16から**ウンティハムシ**を切りだし、キューブに両面テープで貼りつける。



ナナメにならないよう、
きをつける。
かんたんに見えるが、
せいかくにやるべし！

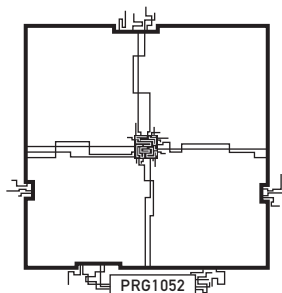
3

はねの先に、**専用工作シール**の**ウンティハムシ**の**もよう**を貼ろう。



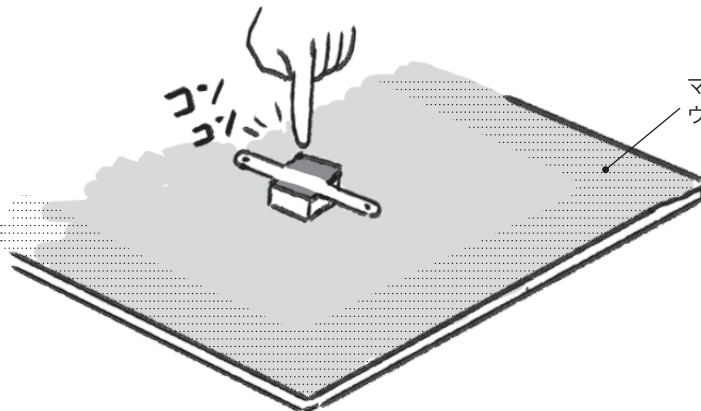
4

うごきのプログラムをよみこむ。
キューブで下の図にタッチせよ！



5

下の絵のように、マットの内がわに置こう。というのも、
ウンティハムシはマットの端に近づくだけですぐブブッと止まってしまうんじゃ。
(どうも、はねがマットの外にでるのがイヤらしい。)
コンコンッとたたくと、ゆっくり回りはじめるぞ。



マットの端に近づくと、
ウンティハムシは止まってしまう。

まずは、そうさして
動かしてみよう。
次のページへ！



6

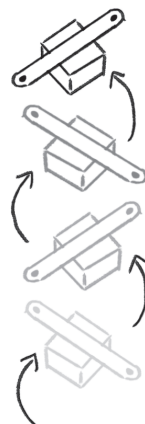
ウンティハムシは、リングの①ボタンを押すと回る方向を切りかえるぞ。①ボタンをリズムよく押せば、ウンティハムシをまっすぐ進めることもできる。

マットから出ないように、いったりきたりできるかな？

コレが意外とむずかしい。マットから出そうになると、プブッと鳴って、止まってしまう。マットのうちがわに戻してリスタートだ。

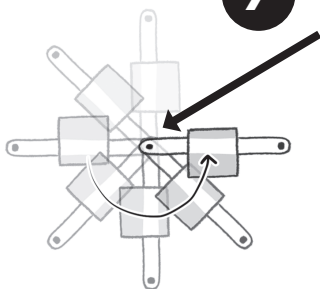


うごき始めてから、しばらくは①ボタンの命令をきいてくれない。回転の切りかえをするには、あるていどスピードがいるらしい。



7

さいごに、丸いもようが、止まって見えるように調節しよう！
ウンティハムシは、これで敵の目をあざむく。



- ① まず、リングの②ボタンを8～9回くらい押そう。
ウンティハムシのおしりが黄緑色に光り、ボタンを押すたびに、点がだんだん止まってくるはずだ。
- ② 黄緑色の光が消えたら、①ボタンを押そう。右のはねを中心に回りだすはずだ。こちらはまだ点が止まって見えていないな。
また②ボタンを8～9回くらい押そう。
(もし、押しすぎたと思ったら、③ボタンを押すとすこし戻るぞ。)
- ③ 点が、だいたい止まってみえてくれば、完成だ！
これで基本的な調節をマスターしたな。
次のページの「やってみよう」にいこう。
(※さらにピッタリ止めたい人は、次のページの上級編2へ！)

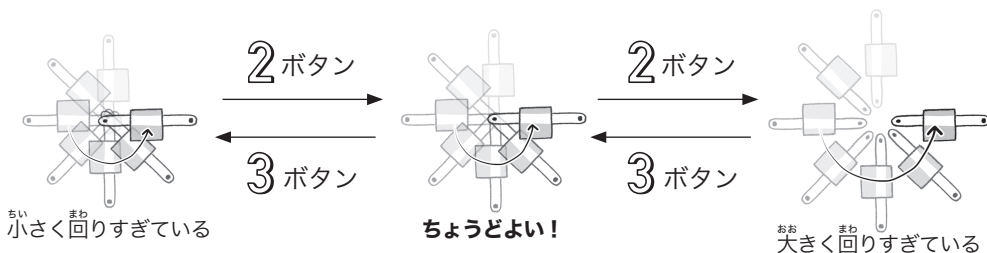


むずかしかったら、
動画で「つくりかた」を
見てほしい。

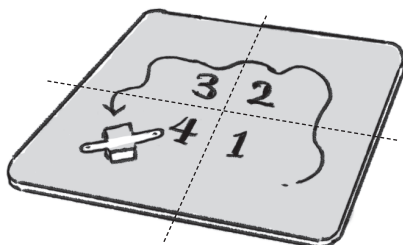
じょう
上級編



②ボタンと③ボタンを使いこなせば、工作シート#16の真ん中にある「すこし大きめ」のウンティハムシや、君のオリジナルのウンティハムシでも点が止まって見えるようになるぞ。何度もピッと押して、行ったり来たりしながら、点がいちばん止まるばしょを探してみよ！



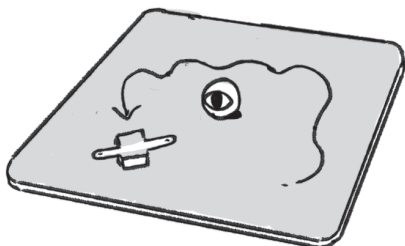
やってみよう



レベル 1.

4つに分割したエリアを順番にまわってこよう。できるかな？

※ すこし内がわをまわるのがコツだ。

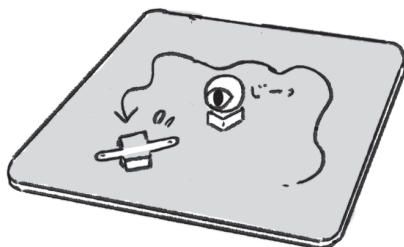


レベル 2.

マットのまんなか、めだまをお置いてやってみよう。

めだまにぶつかったら、だめだぞ。

一周できたら、かなりすごい！



レベル 3.

こんどは、めだまを「めだま生物」に変えてやってみよう。

はっきりいって、激ムズじゃ。

ウンティハムシを2つ作り、レースをするのもたのしいぞ。

上級編 2

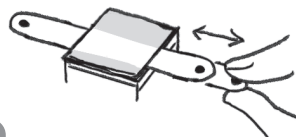


はねの長さを微調整できる

ウンティハムシがいるらしい。

はねをのびぢみさせて、よりピッタリともようが止まって見えるようだ。

工作に自信のあるものは、
工作シート#16 の下のほうにある
「ウンティハムシβ」に挑戦してみるとよい。



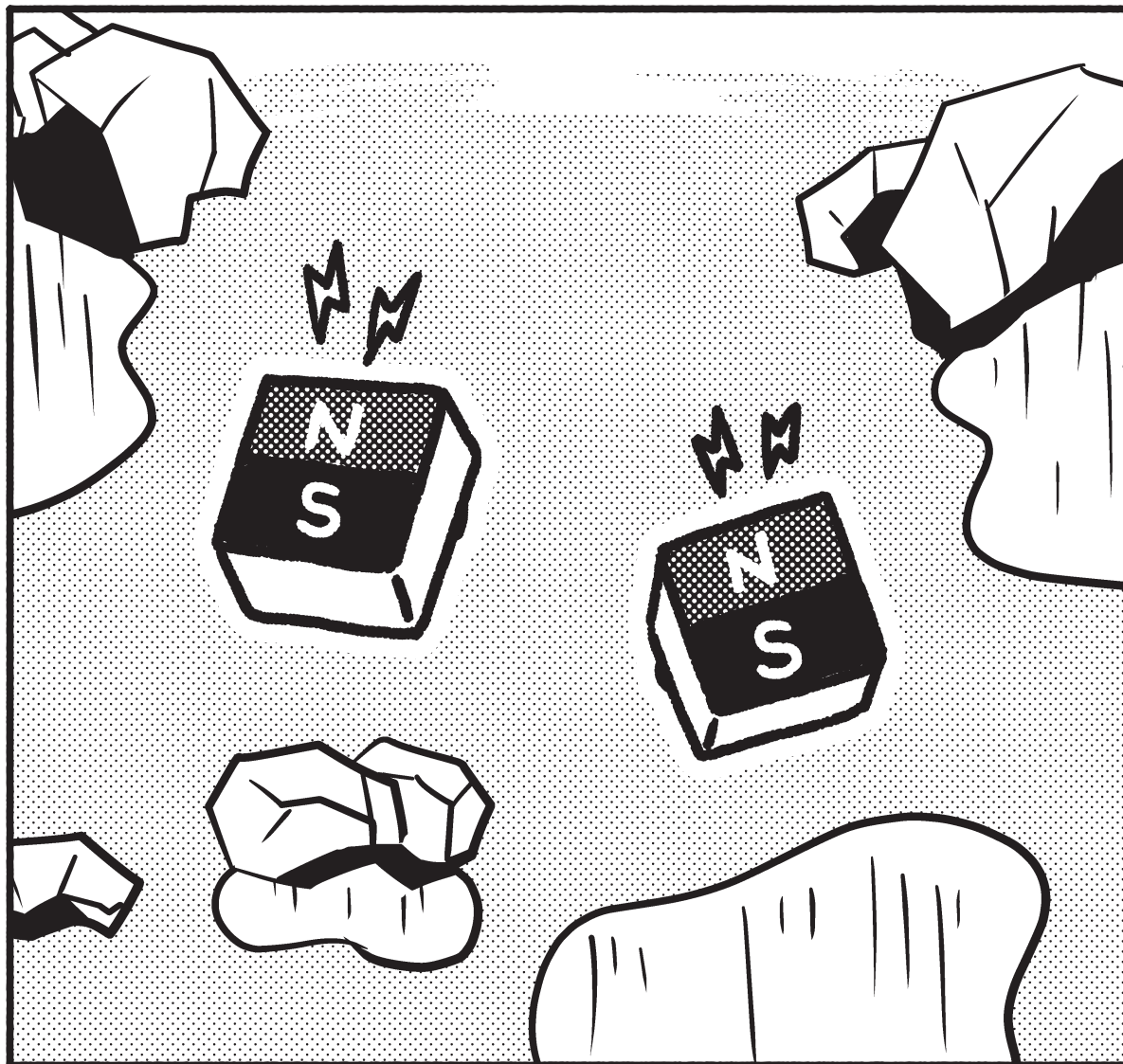
調整方法を見られる、
「ウンティハムシ上級編」
の動画はここからだ。→



マグネ

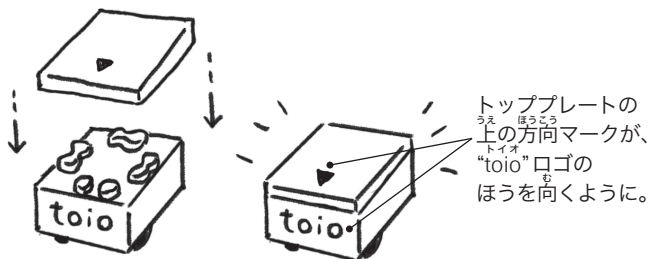


ある科学者がぐうぜん見つけた、おたがいがくつついたり離れたりする物質が、のちに生物と機械の中間、ゲズンロイドであることがわかった。つねに2匹以上で行動するらしい。



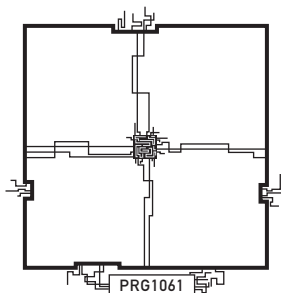
1

トッププレートをキューブにとりつけておこう。



2

キューブで右の図をタッチして、
うごきのプログラムを注入^{もそうにゅう}せよ。
2つのキューブが「マグネ」になるぞ。

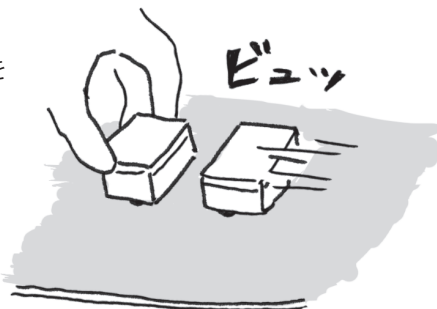


3

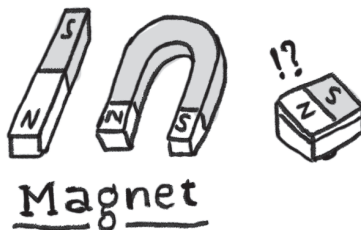
マットのまんなか^{ちか}に2つのキューブを
のせ、近づ^{ちか}けたり離^{はな}したり
してみよう。

じしゃくのような動き^{うご}をしていれば
じゅんぴ完了^{かんりょう}！

次のページ^{つぎ}の「シールのはり方^{かた}」へ
進^{すす}もう！



じしゃく
磁石^{じしゃく}=マグネットを
おもわせる動き^{うご}から、
マグネと名^なづけられた。
じつは、地球^{ちきゅう}にある磁石^{じしゃく}の
ごく一部^{いちぶ}に、このマグネが
まぎれこんでおるとい
うわざもある……。



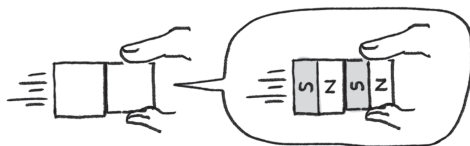
マグネの

シールのはり方

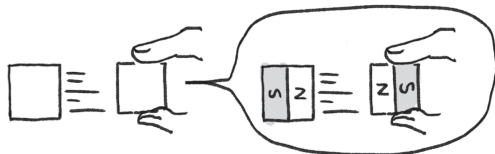
マグネも、ふつうの磁石と同じように、お互いがくっつく向きと離れる向きがある。見た目からではわからないので、その向きをつきとめよう。



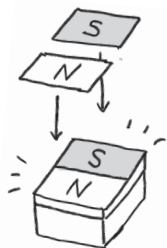
まず、ためしに
2つのマグネをマットの上で
近づけてみる。



2つがくっいたら、
くっついた場所が、左の図の
ようにNとSだと
かんがえられる。



2つがはなれたら、
こんどはNとNだと
かんがえられる。

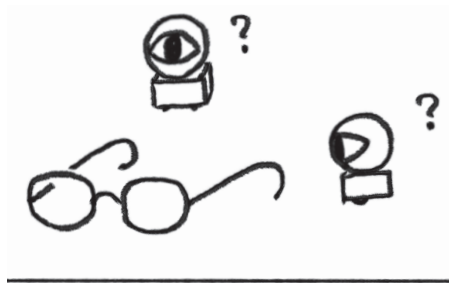
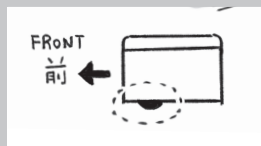


こうしてつきとめたNとSに、
専用工作シールの中の「Nシール」
「Sシール」を貼っておくと、
わかりやすいぞ。



はかせ バレリ博士のワンポイントアドバイス

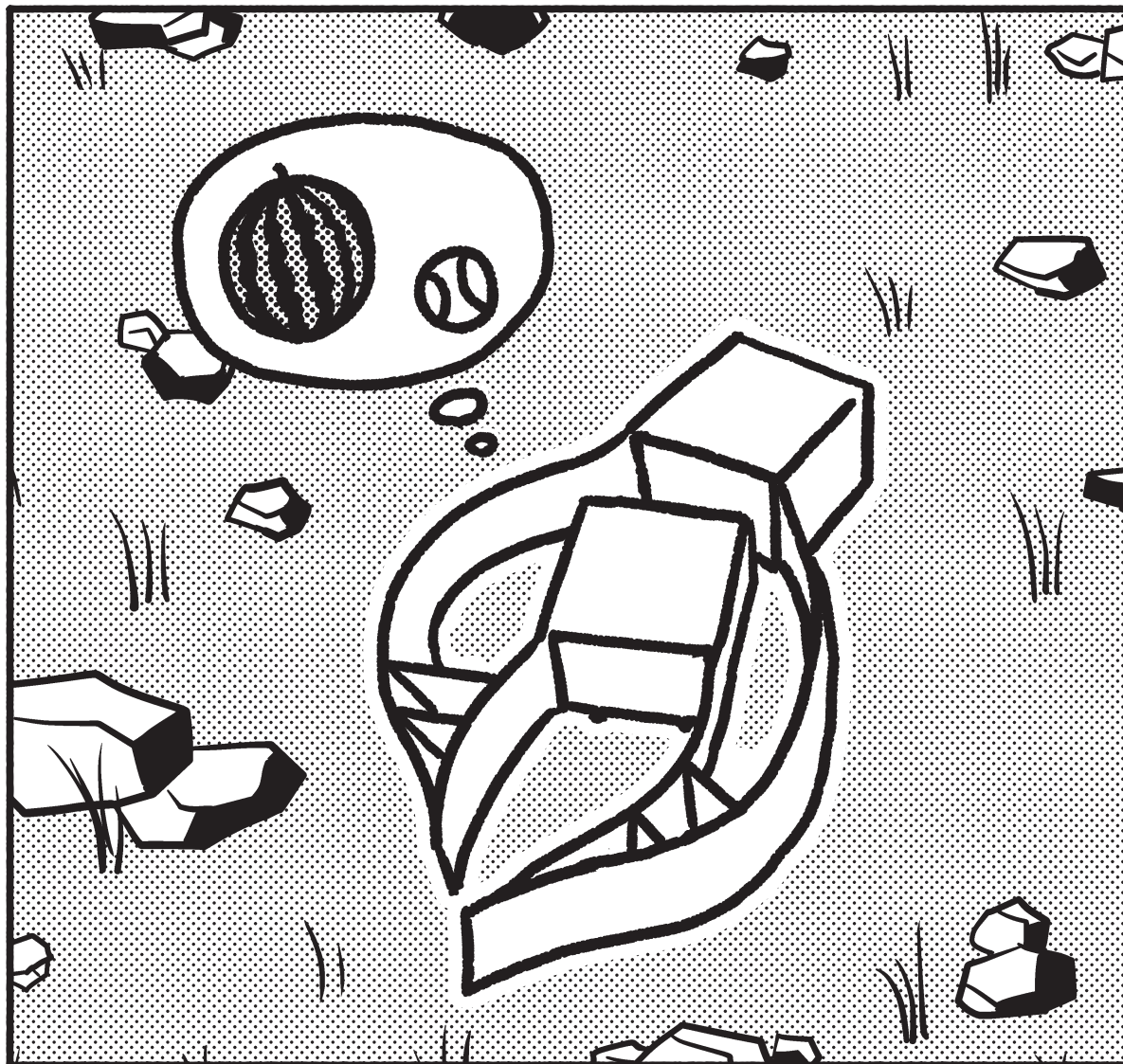
- 基本的に、キューブは“toio”ロゴがあるほうが前なんじゃ。ただ、“toio”ロゴが見つらい場合は、タイヤの位置でもどちらが前か確認できるぞ。
- キューブに両面テープを貼りつけた後は、キレイにはがそう。残っていると、ふいにへんなところにくっついて困るぞ。



トッター

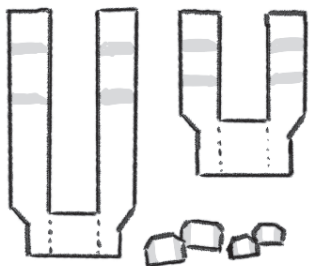


きょだい ほん も とく せいぶつ こうぶつ
巨大な2本のツメを持つゲズンロイド。特にめだま生物のめだまが好物で、ツメでくわえこんで
どこかに持ち去ってしまう。丸いものなら何でも好きらしい。



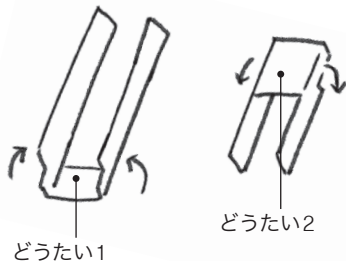
1

工作シート#3から
すべてのパーツを切り出す。



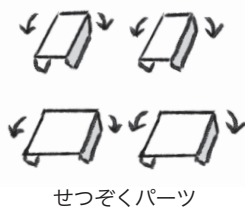
2

どうたい1、どうたい2を
点線のとおりにきっちり折る。



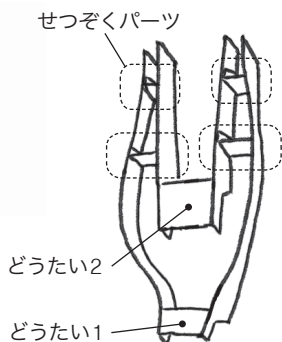
3

せつぞくパーツも、
点線のとおりに
きっちり折る。



4

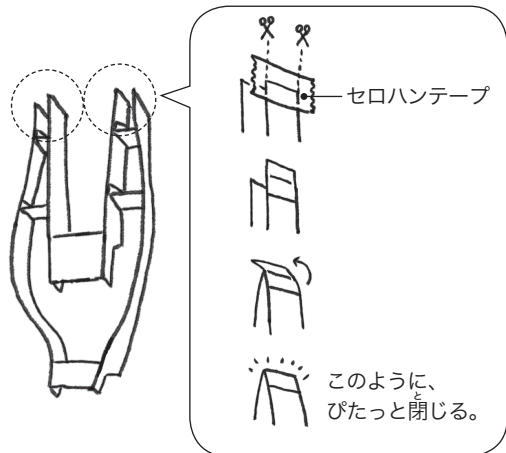
どうたい1とどうたい2を、4つの
せつぞくパーツを使ってつなげる。



両面テープで、
AとA、BとBというように、
おなじ文字どうしが
くっつくようにすること。

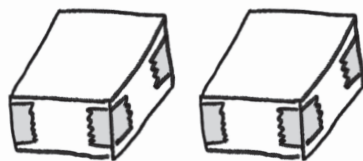
5

トッターの2つの
ツメの先を、セロハンテープで
はさんで閉じる。

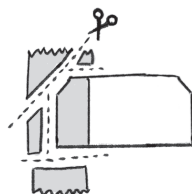


6

p.23の工作テクニック③を
みて、キューブスキンを
2つ作る。

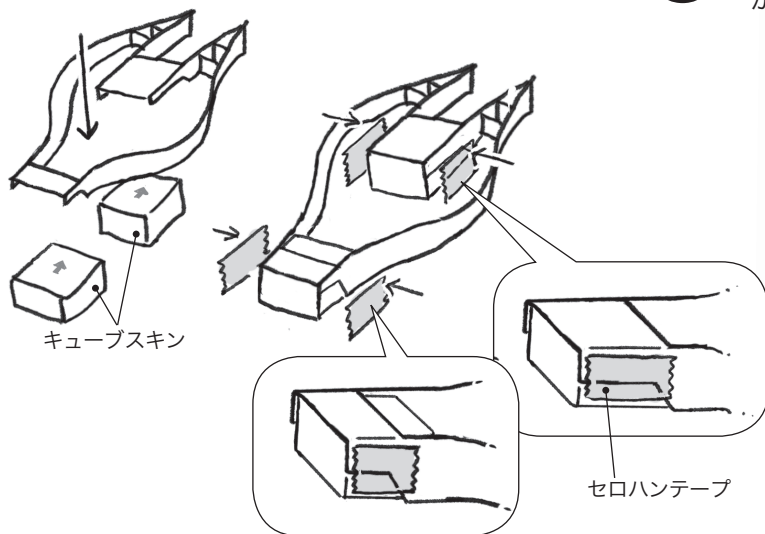


両面テープを貼ってから
はみ出たところを切りとると、
キレイにできるぞ。



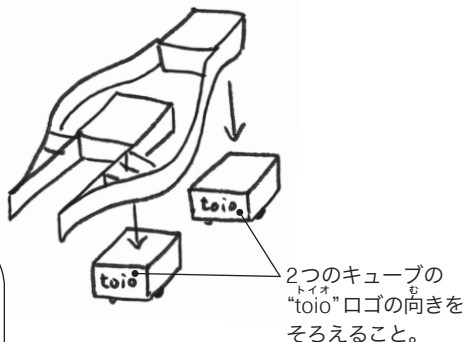
7

トッターのどうたいを、セロハンテープで
2つのキューブスキンに貼りつける。



8

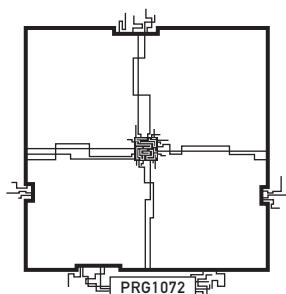
キューブ2つに、
トッターのどうたいを
かぶせる。



2つのキューブの
「toio」ロゴの向きを
そろえること。

9

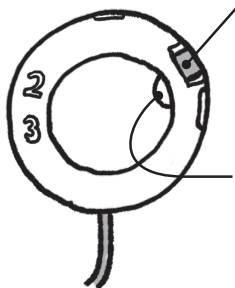
下の図から
うごきのプログラムを注入する。
「トッター」の声か
きこえれば成功だ！



10

トッターをマットにのせ、
光っているほうのリングを
つかって、うごかしてみよう。

まえ・うしろ・ひだり・みぎ
前・うしろ・左・右にうごく



4ボタンを押しつづけているあいだ、
力をためる。ボタンをはなすと、
ダッシュしてつかみかかる。

トッターは一度つかみかかると、
ツメが閉じたままになり、おしりが青く光る。
もう1回4ボタンを押せば、
つかんだものをはなすぞ。

※つかむのに成功しても失敗しても、
いちど「はなす」動きを
しないと、もう1回つかみかかれない。



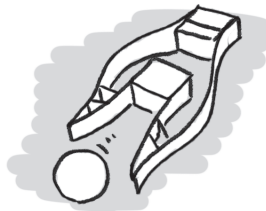
うまくできないときは、
ここから「トッターのつくり方」の
動画を見てくれ！



やってみよう 1

トッターリーはピンポン玉など、
かるい玉ならつかめる。マットの上
に玉を置き、4ボタンでつかんでみよう。
けっこうむずかしいぞ！

玉をつかんでから、もう1回4ボタンを
押すと、玉をころがすことができる。
その場におきたいときは、
バックしながら4ボタンを押すべし。



うまくつかめないときは…

- ギリギリまで玉にちかづいてからつかむとよい。
- また、トッターリーの目の前に玉を置いて、つかむれんしゅうをするのもよいぞ。



ゲズンロイドのメカニズム



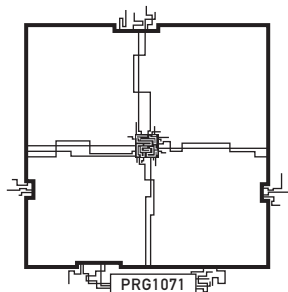
～トッターリーのツメのしくみを見てみよう～

キューブからトッターリーを外し、
うらがえして指で動かして遊んでみよう。
どうして2つのキューブが前後するだけで
ツメが開閉するのか、よくわかるぞ。



※ また、マットの上で、キューブだけをリングで動かすと、
トッターリーの動きのしくみがよくわかって、おもしろい。

やってみよう 2



ぜつめつ 絶滅したと考えられていた、野生のトッターリーが
発見されたぞ！ これはめずらしい。
左のプログラムで動きをかくにんしてみよ。

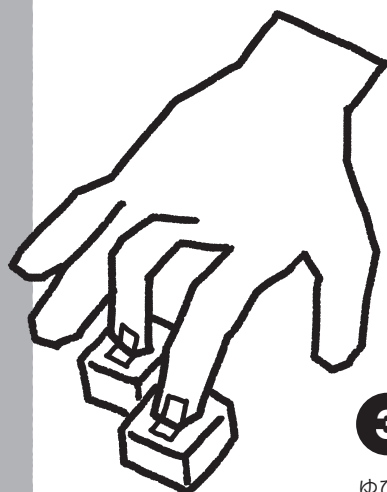


頭をつよくたたくと、おしりが赤く光り、目のま
えのものにおそいかる。しかし、なにかつかん
でも、すぐにほうり出してしまうんじゃ。なにを
したいのかワシにもわからん……

あたらしい

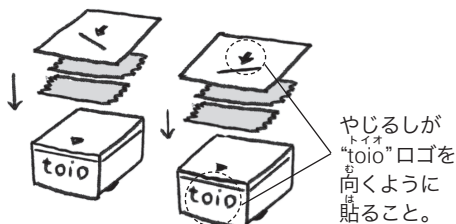
ゲズンロイドの作り方 かた しょきゅうへん 初級編

プログラムはそのままでも上にのせるものを変えるだけで、まったく別のゲズンロイドができるぞ。
まずはワシのかんがえた工作をお見せしよう。



あるく手

1 工作シート#4から位置ぎめパーツを切りだして、キューブに貼ろう。

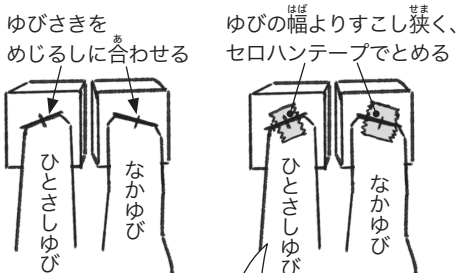


2 工作シート#4から手パーツを切りだす。

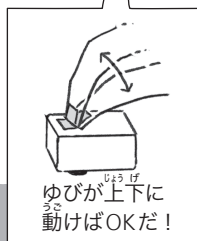
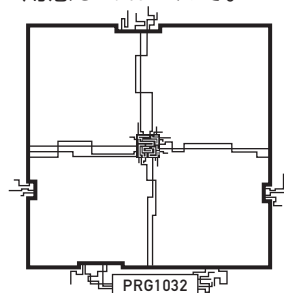


2つの切れ目を
わすれるな！

3 キューブに手パーツを貼ろう。



4 「足の人」のプログラムを注入する。ここに用意しておいたぞ。



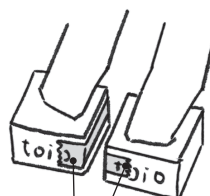
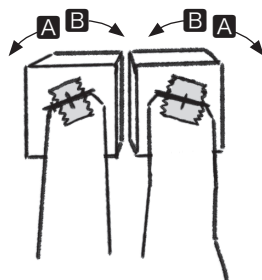
マットに2つのキューブを
そろえて置き、リングで
歩かせてみよう！

“あるく手”が、うまく歩けないときは…

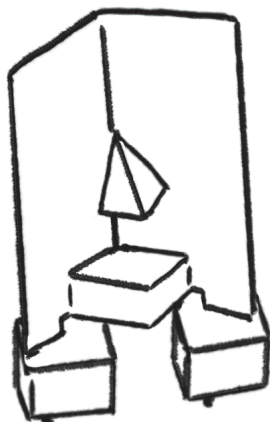


キューブがだんだんはなれていって歩けないときは、ゆびをAのほうへほんのすこしだけ回して貼り直そう。

ぎゃくに、キューブがぶつかって歩けないときは、Bのほうへ回すか、2つのキューブのあいだに、右図のようにテープを貼ってみよ。

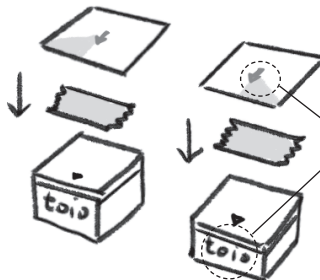


すべりがよい、「メンディングテープ」がオススメだ。



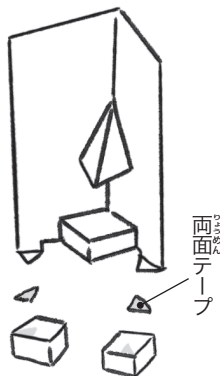
モアイムシ

1 工作シート#5から位置ぎめパーツを切りだして、キューブに貼る。

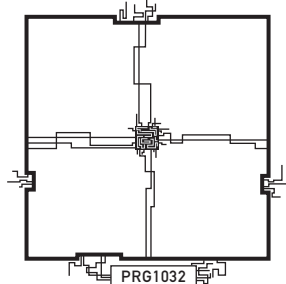


やじるしが「toio」ロゴを向くように貼ること。

3 モアイムシの「はな」と「くち」を折ってつくり、キューブにはる。



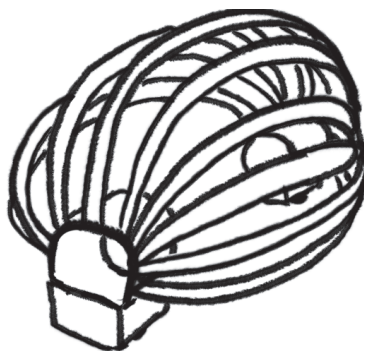
4 「足のひと」のプログラムを使う。ここに用意しておいたぞ。



マットに2つのキューブを2センチほど離して置き、リングを使って歩かせてみよう！

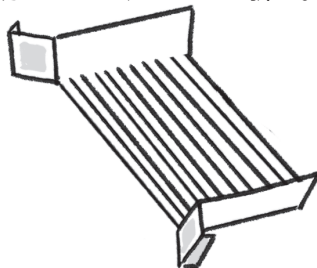


“あるく手”も“モアイムシ”も、「足のひと」のプログラムを使っているが、「まわれ右」など、いくつか苦手な動きがある。動かすときには気をつけてくれ。

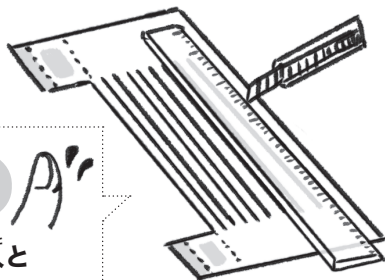


ナマコシャクトリー

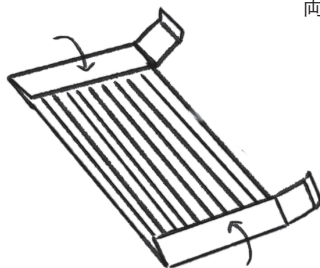
- 1** 工作シート #6 からナマコシャクトリーを切りだして、きちんと折る。



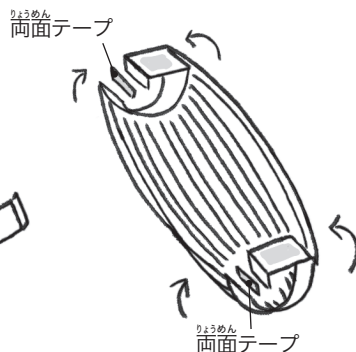
- 2** いったん平らにもどして、たくさんの「すじ」にカッターで切れ目をいれる。



- 3** うらがえして、はじ2かしょを内がわに折る。



- 4** ぐるっと巻きながら、2かしょを両面テープでとめる。

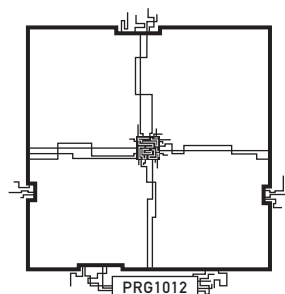
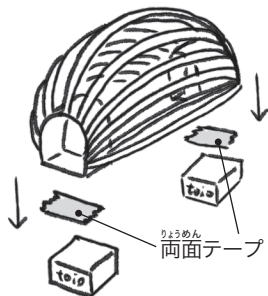


ちゅうい
！ 注意

おとなひと
いっしょに
つくること！

- 5** 2つのキューブに両面テープでとめ、シャクトリーのプログラムを注入する。

マットに置くとき、なるべく離して置くと、迫力のある動きになるぞ。リングで操作しよう！



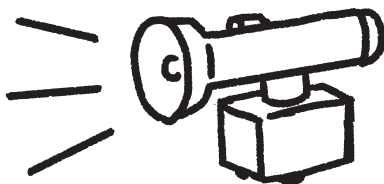
シャクトリーのプログラム



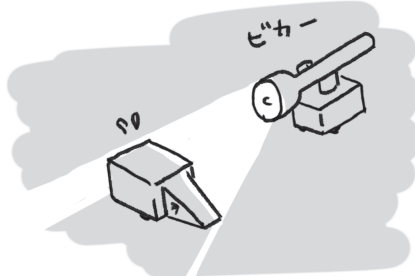
かみ こうきく 紙で工作することに、こだわる必要はないぞ。
 いえ 家にあるものを、いろいろとゲズンロイドにくっつけてみよう。
 なにをくっけると、おもしろいだろうか？

ペンライト+めだま生物で

ペンライト生物



めだま生物 (p.14) のプログラムを注入したキューブに、100円ショップで売っている小さなライトをのせてみよう。
 べつの生物をしつこく照らす、「ペンライト生物」ができあがる！



もう1つのキューブにエサムシC (p.28) のプログラムを注入してリングで動かし、ペンライト生物の反応を見てみよう。

ピンポン玉にクチビルを描いて

ブッチュマン



ピンポン玉を用意して、油性ペンで「くちびる」を描いて、めだま生物 (p.14) のプログラムを注入したキューブに貼りつけてみよう。
 べつの生物が近づくと、はげしくキスをせまる「ブッチュマン」ができあがる！



もう1つのキューブにめだまをつけて、エサムシC (p.28) のプログラムを注入し、ブッチュマンに近づいてみよう。

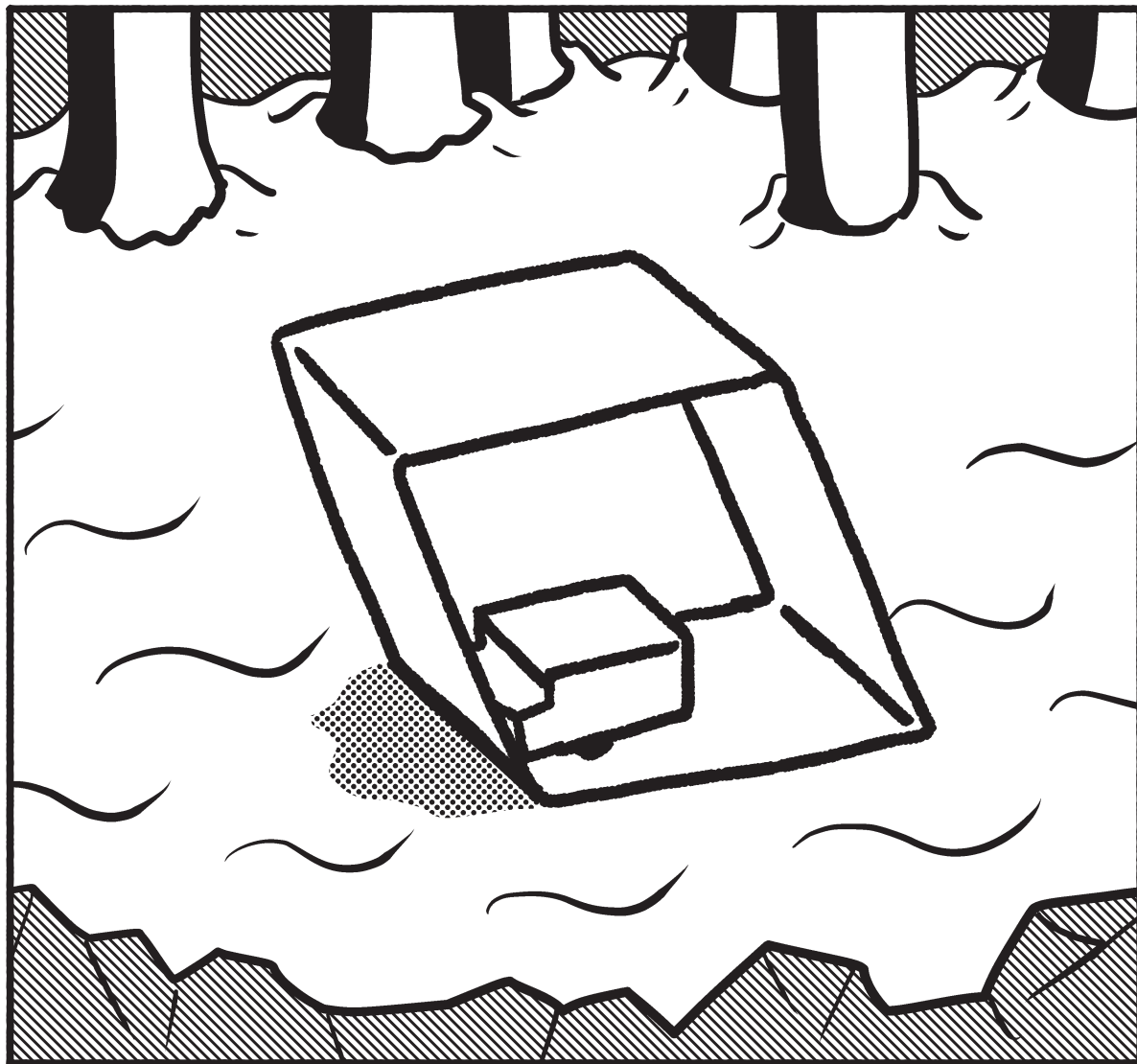


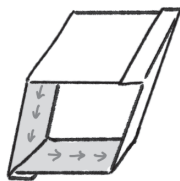
これらを参考に、キミだけのゲズンロイドを作りだしてくれ！

カミコロガシ



「キャタピラ」という、^{かみ はい}しかくい紙に入^{せいかつ}ったまま生活するゲズンロイド。キャタピラは、^{あめかぜ}雨風をしのぎ、^{てき み}敵から身をまもることもできる。たまにキャタピラをのりかえるところを見れるらしい。

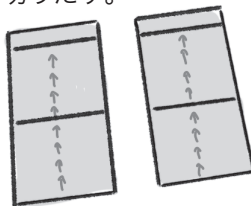




まずは
キャタピラ
を作ろう

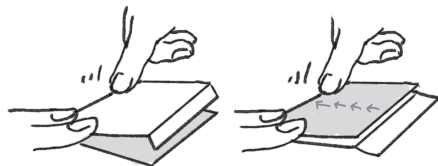
1

工作シート#7から
キャタピラパーツを2枚
切りだす。



2

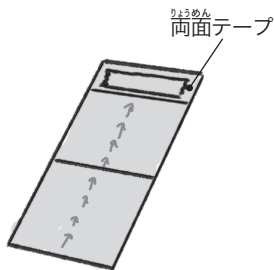
折り目につめをたてて
なぞり、しっかり折る。



うら・おもて5回ずつやろう。

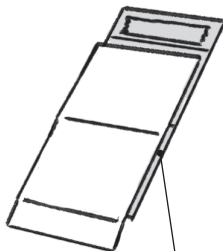
3

キャタピラパーツに
両面テープを貼る。



4

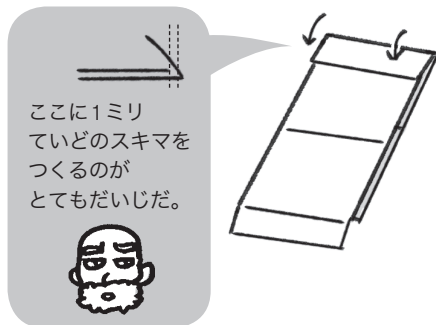
そこに、もう1つの
キャタピラパーツを
うら向きにして、
重ねる。



やじるしのような
内がわにくるように。

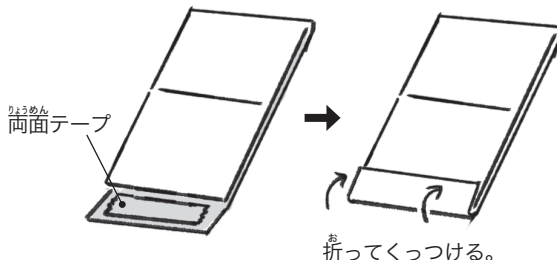
5

両面テープの
貼ってあるところを折って、
くっつける。



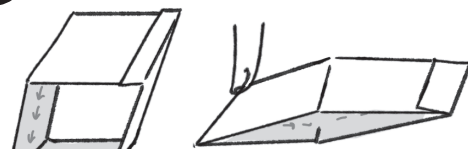
6

ひっくり返して両面テープを貼り、
図のように折ってくっつける。



7

ひろげれば、完成！



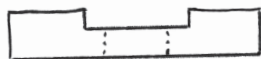
このようにたたんで、4つのカドの
折り目をもう1度しっかりつけよう。



つづいて
カミコロガシ
本体を
作ろう

1

工作シート#19から
カミコロガシのパンパーを
切りだす。



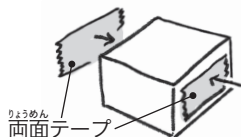
2

ていねいに折る。



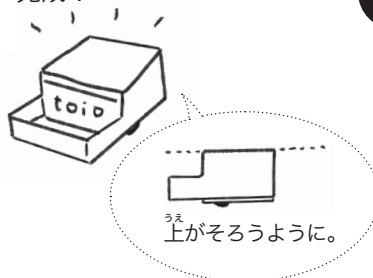
3

両面テープを
キューブのよこに
つける。



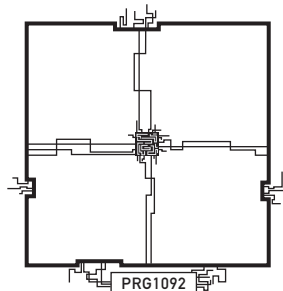
4

バンパーを貼りつけば、
完成！

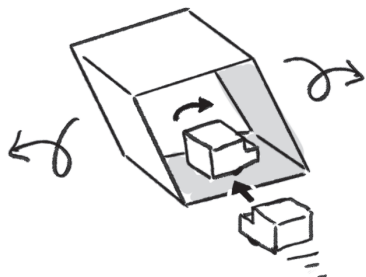


5

うごきのプログラムを
注入せよ。



まず やってみよう



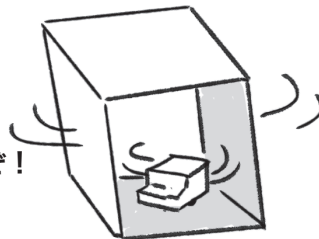
ひっかって進めないときは、
手でキャタピラをたんだり、
ひらいたりして、やわらかくしよう。
カドがすこし丸くなると、走りやすい。

リングでカミコロガシを動かし、
置いてあるキャタピラに入ってみよう！

- ① キャタピラに入ってから、リングの方向キーを右に1回動かすと、カミコロガシは進行方向を向く。あとは前に動かせば、キャタピラごと前へすすむ。バックもできるぞ。
- ② キャタピラから降りるには、方向キーを1回右に動かして90度向きを変える。そのまま前に動かすとキャタピラから降りてくるぞ。

やってみよう 1

キャタピラに入って、② ボタンか ③ ボタンを
押すと、なんと、左右にキャタピラごと回転できるぞ！
リズムよく連打すると、すばやく回る！

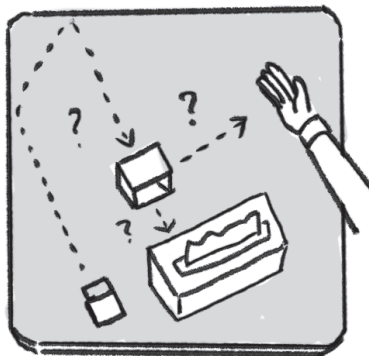


ゲズンロイド の メカニズム



どうやって回っているのか、横からのぞいてみよう。すばやく回っているだけのように見えるが、エサムシX (p.80) ですばやく回っても、キャタピラはうまく回らない。何がちがうのだろう？

やってみよう 2



自分で動くカミコロガシが南極大陸
(p.6のマップ)に住んでいるらしい。

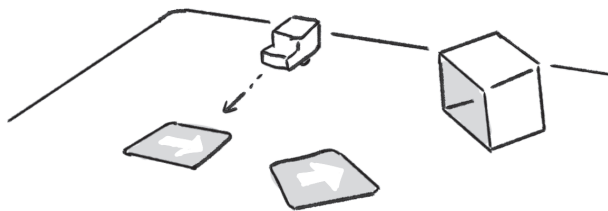
このカミコロガシは、マットのはじで、
はねかえるように動く。行く先を予想して、
通りそうな場所にキャタピラを置いてみよ。
入ったら、キャタピラに乗ったまま
走り出そ。

※カミコロガシは、キャタピラに入っていると
マットの外に出ていってしまう。
机から落ちないように注意！

ちなみに、キャタピラに入って走っているとき、手で「通せんぼ」をすると、
逆向きに走り出す(手のかわりに、ティッシュ箱などをおいてもよい)。
何回か通せんぼをすると、キャタピラの外に出てくるらしい。

やってみよう 3

プレイ用シールの「矢印シール」を
マットに貼ると、上にのった
カミコロガシの向きを変える
ことができる。これを使って、
キャタピラまで誘導してみよう。

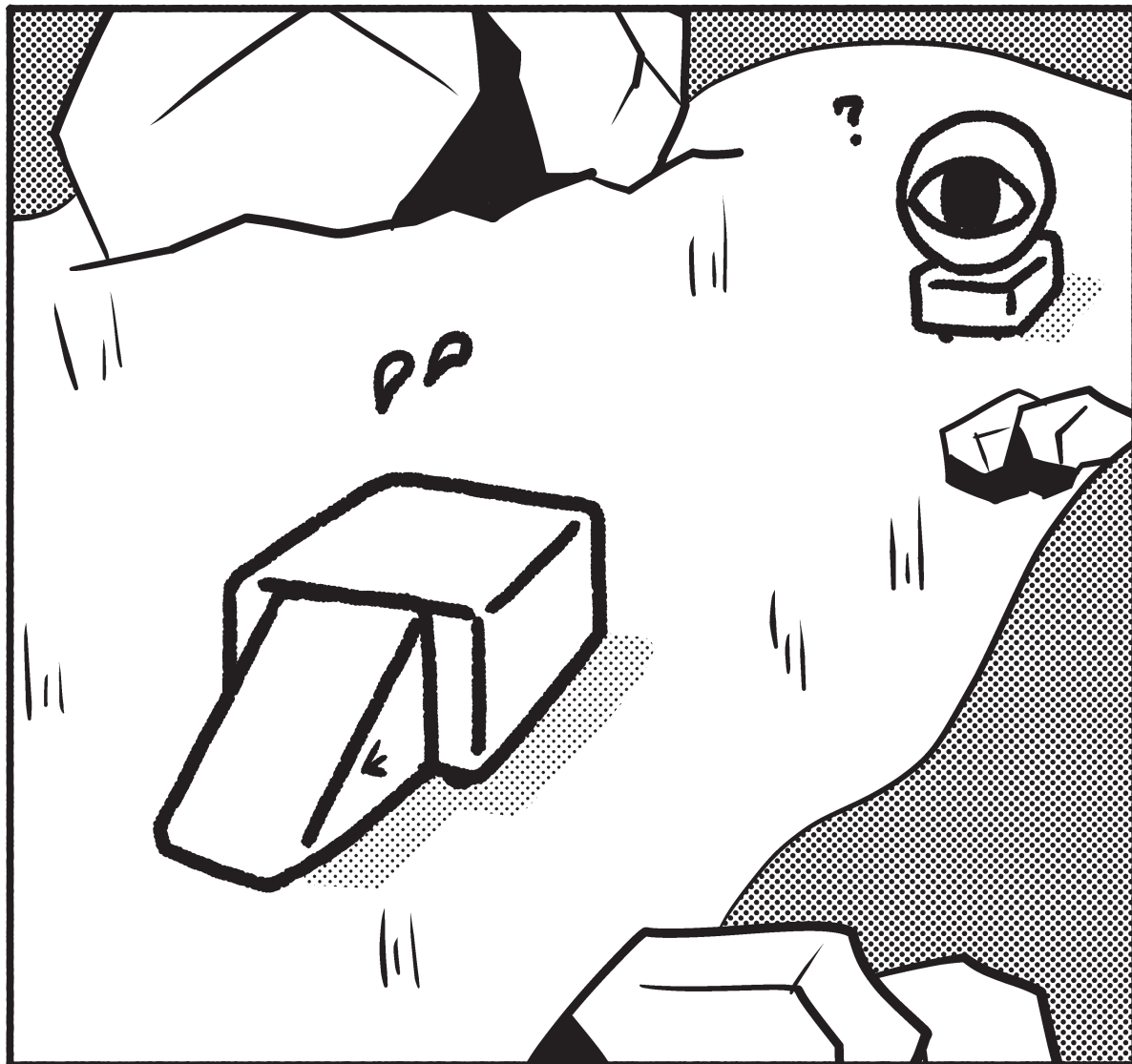


2つのキャタピラを用意してうまく矢印シールを置くとキャタピラから
キャタピラへ、「引っ越し」ができるかもしれん。

シャイドーザー

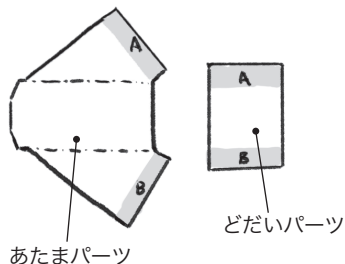


シャイドーザーはその名の通り、他の生き物に見られるのが嫌いなゲズンロイド。とくにめだま生物に見られると、こわがって逃げ出してしまう。しかし、キレるとこわいらしい。



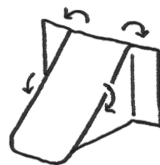
1

工作シート#17から
あたまパーツ1つ、
どだいパーツ1つを切り出す。



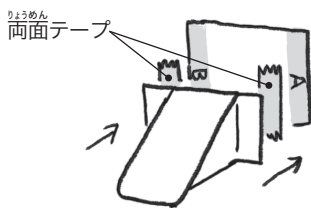
2

あたまパーツを折る。



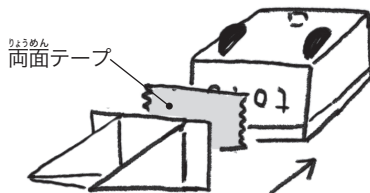
3

あたまパーツを
どだいパーツに貼ろう。



4

できあがったシャイドーザーのあたまを、
キューブに貼りつけよう。



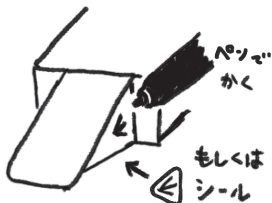
キューブをひっくり返して
置いてから貼りつけると、
頭の高さがそろって
きれいに仕上がる。

5

ペンなどで自分の好きな目を
かきいれよう。専用工作シールの目を
使ってもいいぞ。

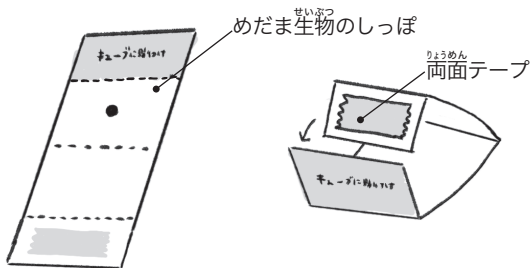


シャイっぽく
たのむぞ～



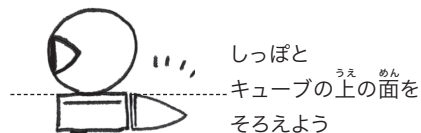
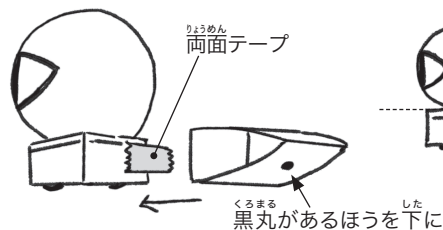
6

つぎに、しっぽめだま生物をつくろう。
工作シート#17のめだま生物のしっぽを切
りだし、両面テープでとめて三角形にする。



7

めだま生物の
おしりに、
しっぽを貼りつける。



8

マットの外で、しっぽめだま生物のうしろから
シャイドーザーを近づけて、めだま生物の下にもぐりこめるか、ためしてみよう。

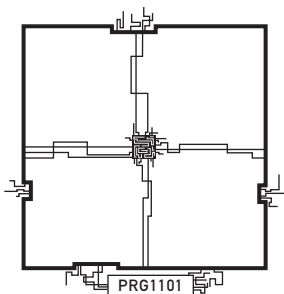


うまくもぐりこまないときは、
しっぽの位置を調整してみよう。
それでもだめなら、この2次元コード
から「シャイドーザーのつくり方」を
見てほしい。

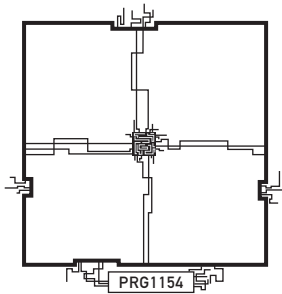


9

それぞれのキューブに、うごきのプログラムを注入する。



シャイドーザー



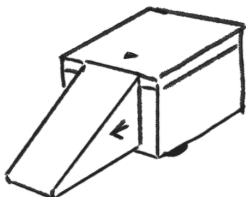
しっぽめだま生物(そうさかのう)

注入できたら、
「やってみよう1」に
すすもう！



やってみよう 1

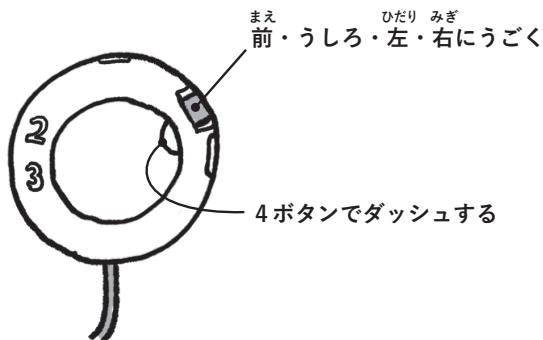
野生のシャイドーザーはすごく恥ずかしがりやらしい。
しっぽめだま生物をリングで動かして、近づいてみよう。
すぐ、逃げだしてしまうはずだ。でも何度もやっているとな……！



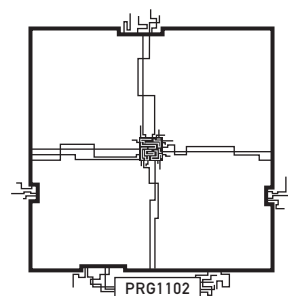
シャイドーザーの全速力からはなかなか
逃げきれない。だが、うまく逃げつづければ、
そのうち怒りはおさまるらしい。
それまでキミは耐えられるか!?

やってみよう 2

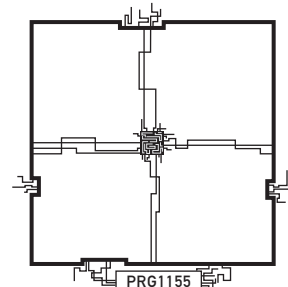
こんどは、キミがシャイドーザーになって、
しっぽめだま生物^{せいふつ}をたおしてみよう。
右にあるプログラムを注入だ。
みぎ^{みぎ} ちゆうにゆう^{ちゆうにゆう}



シャイドーザーの動かしかた^{うご}



シャイドーザー (そうさかのう)



しっぽめだま生物^{せいふつ}

シャイドーザーは、4ボタンを押して
いるあいだダッシュする。よく狙い^{ねら}を
さだめて、しっぽめだま生物^{せいふつ}のうしろから、
ダッシュ^{いっき}で一気に近づいてみよう。
ちか

うまくしっぽめだま生物^{せいふつ}をたおすと、
くるくる^{まわ}回ってよろこぶぞ。



ゲズンロイドの

トラブルシューティング trouble sho@ting

① キューブが動かない。「うごきのプログラム」にタッチしても、 なにも起こらないときは……

- まずは、キューブ2つの電源と、コンソールの電源がONになっているか確認じゃ。



- つぎに、コンソールのメニューボタン[図1]を押して、キューブの状態をかくにんじゃ。しばらく待って、コンソールのディスプレイに、電池アイコンが2つ出れば、キューブが2つきちんとつながっているということじゃ。[図2]のように、電波アイコンが出ていると、1つキューブがつながっていないということじゃ。つながっていないキューブの電源を入れ直してみよう。(リングで電池アイコンを選ぶと、つながっているキューブが音をだして光る。光らない方がつながっていないキューブじゃ。)



図1

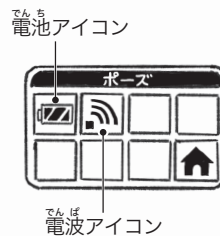


図2 ポーズ画面

- 電波アイコンが電池アイコンにかわれば成功じゃ。メニューボタンを押して、ゲズンロイドに戻ろう。
- 10秒ほど待っても何も起きなければ、[図2]の右下にあるホームアイコンを選んでホームメニューに移動し、ゲズンロイドのアイコンを選んでくれ。ゲズンロイドが始まったら、もう1度メニューボタンを押してチェックじゃ。
- それでもダメなら、キューブとコンソールの電源を入れ直しじゃ。
- 「そもそもメニューボタンを押しても何も起こらない」ときは、もうしわけない、なにかのトラブルで止まってしまったようだ。キューブとコンソールの電源を入れ直してくれたまえ。

② うごきのプログラムにタッチして、「シャクトリー」など声がしても、シャクトリーが動かない場合

- 1つのキューブしか接続されていない可能性がある。メニューボタンを押して確認じゃ。2つのキューブを使う生物の場合、片方だけしかつながっていないと動かないのじゃ。このページの①を見てくれ。
- [図2]のポーズ画面で2つのキューブがきちんとつながって見えているのに動かない場合は、コンソールとキューブの電源を入れ直してくれ。

③ ゲズンロイドがへんな動きをするときは……

- 工作やキューブへのとりつけ方向がまちがっていないか、もう1度チェックしてみよう。
- ゲズンロイドを持ちあげて、ピロロツと鳴ったら、リセットされる。もう1度マットに置いてみよう。
- マットの割れ目でひっかかってしまうことがある。手で動かして助けてあげよう。なるべく平らなところでマットを広げると、割れ目ができにくいぞ。
- キューブの電池がへってくると、ゲズンロイドの動きが遅くなったり、止まったりすることがあるんじゃ。メニューボタンで電池の残りを確認し、少なくなっていたら充電しよう！

④ リング操作が、なにかへん。

- リングの持ちかたが上下逆になっていないか確認じゃ。ケーブルが下に来るように持とう。



⑤ あそんでいる途中、いきなり ♪デロデロデー と音がる。

- ♪デロデロデー というのは、キューブがコンソールにつながった音じゃ。電子レンジや無線などの影響で、一時的に通信が不安定になり、自動で再接続することがある。あまり気にせずにあそぼう！
ただ、あまりに連続して ♪デロデロデー となるときは、電池がへって通信が不安定になっているのかもしれん。メニューボタンを押してチェック→充電じゃ。

バレリ博士のブザー音講座

キューブからでる音の意味がわかると、あそびやすい。

ちょっと文字で説明するのはムズかしいんじゃが……

ブブツ	(2音)	=	エラーの音 (例: マットから出る操作をしたときなど)
ピロロ↓	(3音)	=	マットからはなれたので、キューブが一時停止した音
ピロリー↑	(3音)	=	キューブの電源オン
デロデロデー	(5音)	=	コンソールにつながった音
タラララー↓	(4音)	=	コンソールからのつながりが切れた音
ピロツ ピロツ		=	キューブの電源がつけばなしだよ！の音

アシュラコップ

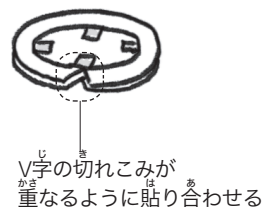
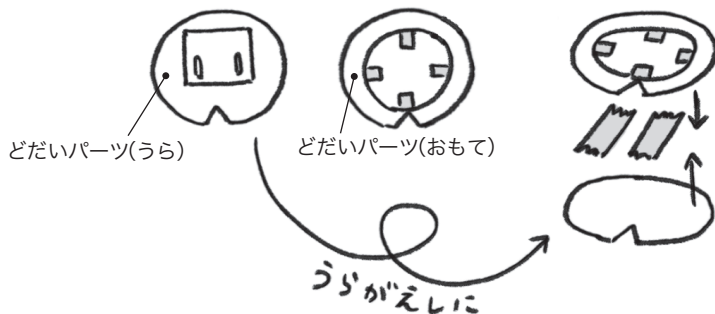


ひとつの身体^{からだ}に4つの顔^{かお}を持つゲズンロイド。気分^{きぶん}によって顔^{かお}をつか^{つか}い^わけながら動き^{うご}き、
近^{ちか}くにほかの生物^{せいぶつ}が^{せいぶつ}いるとおそ^ないかかってくる。またの名^なを……「顔^{かお}が4つで目^めが1つ」。



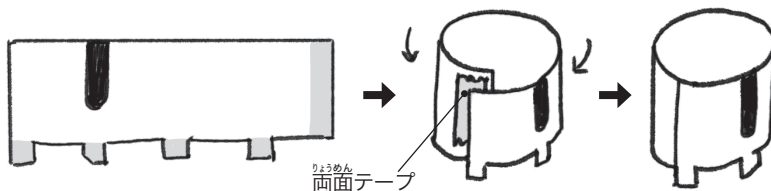
1

工作シート#18から
どだいパーツ(おもて)、
どだいパーツ(うら)を
切り出す。



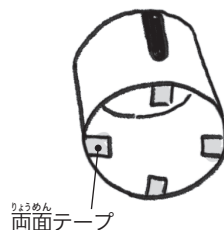
3

工作シート#8からめだまパーツを切り出し、
両面テープでとめて「つつ」にする。



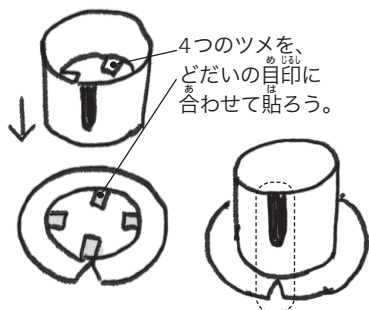
4

めだまパーツの4つの
ツメに両面テープを貼り、
内がわに折り込む。



5

めだまパーツと
どだいパーツを
貼りあわせる。

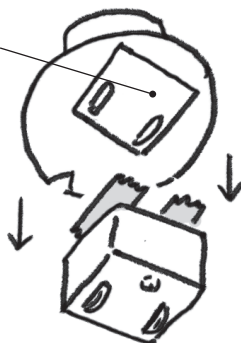


めだまの黒いもよう
と切れこみの位置を
あわせること

6

できあがったどだいを、
キューブに貼りつける。

このように
キューブの
向きを
あわせる。

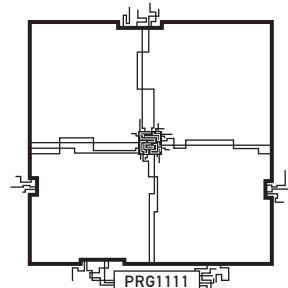


※キューブスキンを使うのも
オススメだ。

7

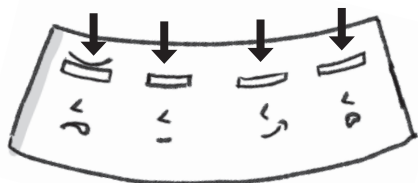
うごきのプログラムを
注入する。下の図に
キューブでタッチだ。

※まだマットには
のせないように



8

工作シート#8から
かおパーツを切り出し、4つの目の場所に
穴をあける。



！注意

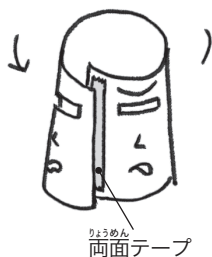
A'

このとき、きれいに
つくるにはカッターを使
うひつようがある。
かならず大人のひとといっ
しょにつくるように！

〈大人の方へ〉
カッターはこまめに刃を
折って使ってください。
格段に切りやすくなります。

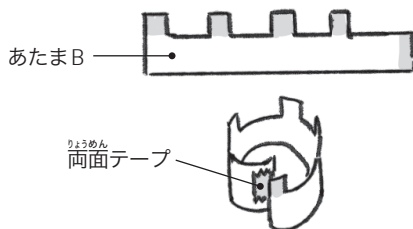
9

かおパーツを曲げて両面テープで
とめ、「つつ」にする。



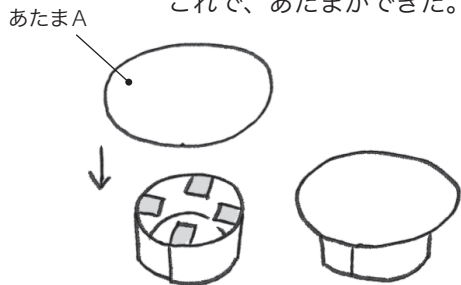
10

工作シート#8からあたまBを
切りだして、両面テープでとめて
「つつ」にする。



11

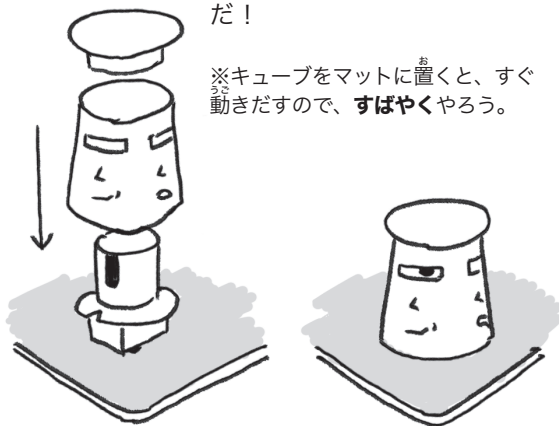
あたまBの4つのツメに
両面テープを貼り、工作シート#18
から切りだしたあたまAとくっつける。
これで、あたまができた。



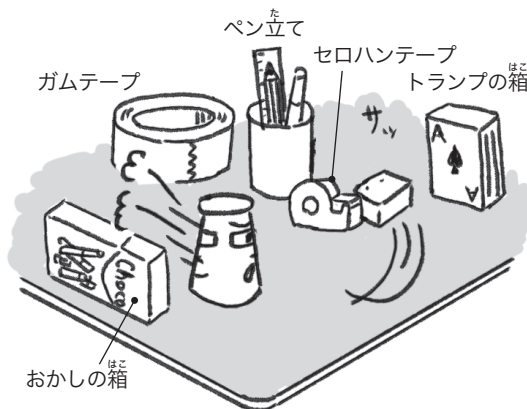
12

めだまパーツのついたキューブをあ
らかじめマットにのせてから、かお
パーツ、あたまをかぶせれば、完成
だ！

※キューブをマットに置くと、すぐ
動きだすので、すばやくやろう。

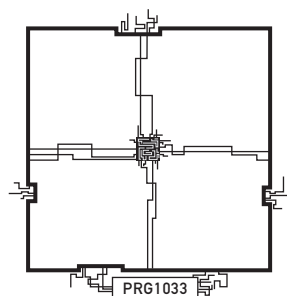


やってみよう 1



① マットの^{うえ}上に、あらかじめいろいろモノを^お置いておく(左の絵をみよ)。

② もう1つのキューブを「エサムシC」にする。^{した}下のプログラムを使^{つか}てくれ。



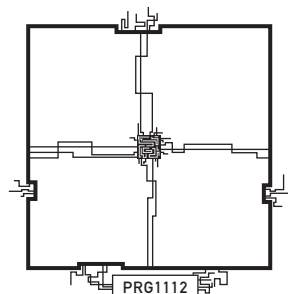
エサムシC (バックがはい)

- ③ エサムシを^{うご}動かして、アシュラコップに^{ちか}近づいてみよう。
ギロリと^み見てくる！ ^{ちか}近づきすぎると、ビービー^{おこ}怒り出す！
すばや^{つか}いバックを使^{つか}ってモノの^にかげに逃げこみ、やりすこせ！

やってみよう 2

こんどは自分^{じぶん}でアシュラコップを^{うご}動かそう。目^めを動かして、
いろん^{ひようじよう}な表情^{おな}をしてみよう。(同じ顔^{かお}でも、目の位置^めや動き^{うご}で
ふんいき^{ふんいき}がかわるぞ。)

- ① ボタン^おを押すと、目^めがガクガクとふるえだす！
おこった顔^{かお}でガクガクしたり、ニヤニヤ顔^{かお}でガクガクして
あやし^だいふんいきを出してみよう。

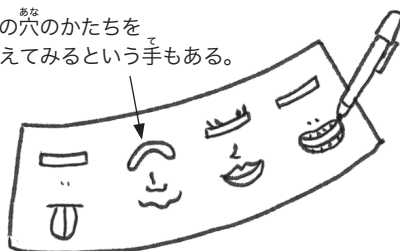


アシュラコップ (そうさかのう)

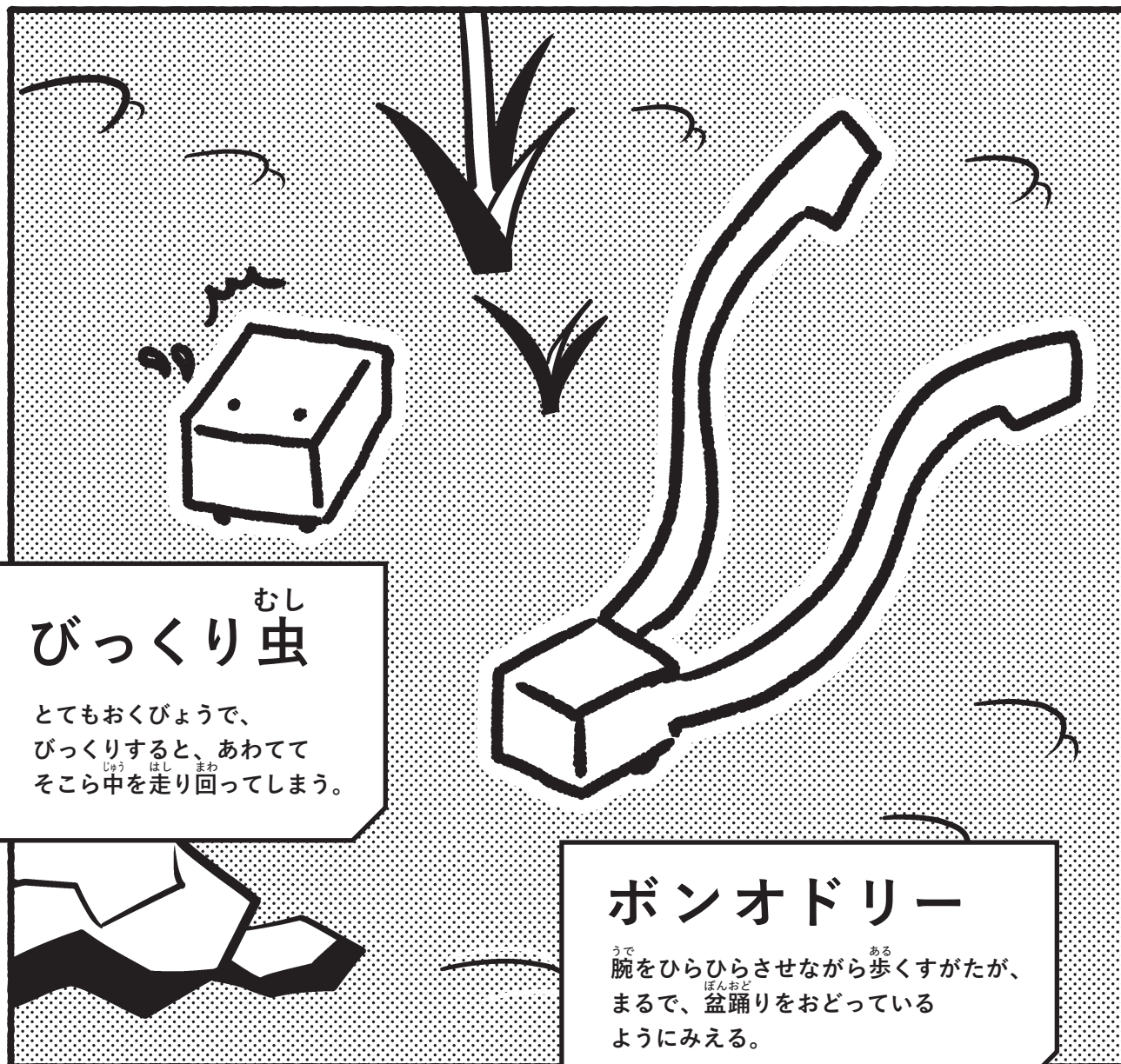
やってみよう 3

かお^{うら}パーツの裏に、オリジナルの
顔^{かお}を描^{えが}いてみよう。どんな顔^{かお}に
すると、おもしろいだろうか？

目^めの穴^{あな}のかたちを
変^てえてみるという手もある。



むし^{とく}特^{しゅう}集



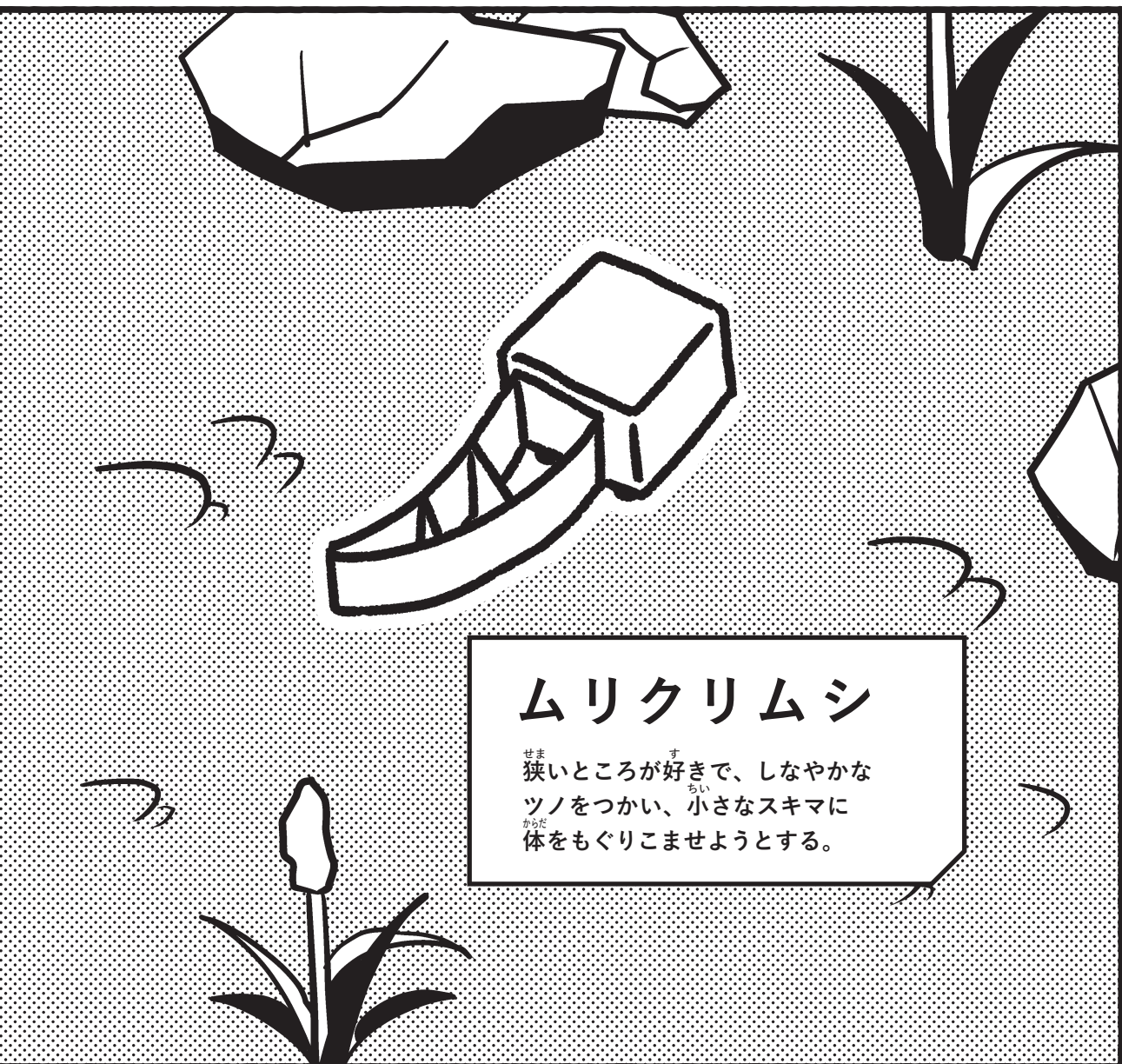
むし びっくり虫

とてもおくびょうで、
びっくりすると、あわてて
そこら中^{じゅう}を走り回^{はし}ってしまう。

ボンオドリー

うで^{ある}をひらひらさせながら歩くすがたが、
まるで、盆踊^{ほんおど}りをおどっている
ようにみえる。

ゲズンロイドの世界の虫たちは、見た目はみんな四角く、
とても似ているが、まったく違う性質を持っている。
ここでは、いままでに見つかった3つの虫を紹介するぞ。



ムリクリムシ

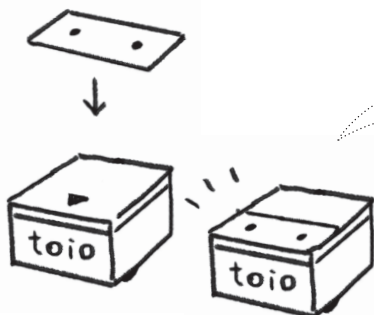
せま
狭いところが好きで、しなやかな
す
ツノをつかい、小さいスキマに
ちい
からだ
体をもぐりこませようとする。



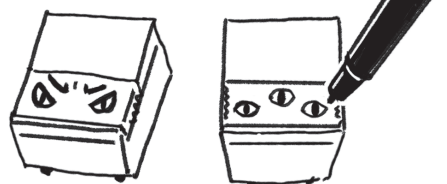
びっくり虫の作り方

1

キューブ2つに、^{せんようこうきく}専用工作シールのエサムシの目を貼る。

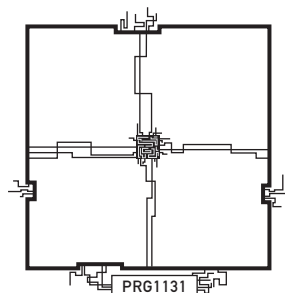


エサムシのシールがなくなったら、セロハンテープを貼って油性ペンで書き入れてもいいぞ。いろんな顔をためせる！



2

うごきのプログラムを^{ちやうにやう}注入する。



まず

やってみよう

マットに置いて、^お軽く^{かる}つついてみよう。
びっくりして走り出さず。

やってみよう 1

びっくり虫^{むし}2つをマットに置き、
かたほうの虫^{むし}をつついてみよう。

走り出したびっくり虫^{むし}がもう1つに^あ当たり、
それにおどろいて走り出したびっくり虫^{むし}が、
またもう1つに^あ当たり……という「びっくり
のりレー」が見られるかも？

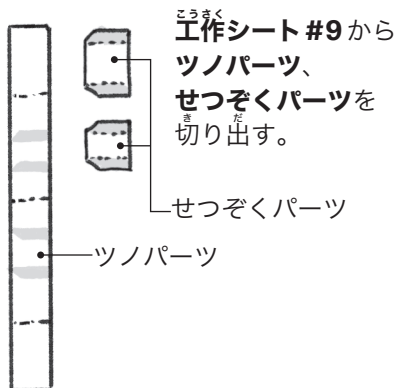
やってみよう 2

びっくり虫^{むし}の近くで床を叩いたり、
本^{ほん}を落^おとしたりして、びっくりするか
ためしてみよう。



ムリクリムシの作り方

1



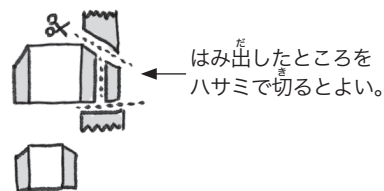
2

2つのせつぞくパーツを
折り線のとおりに折る。



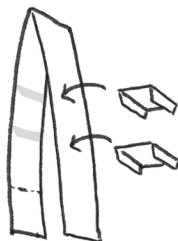
3

せつぞくパーツに両面テープを
きれいに貼る。



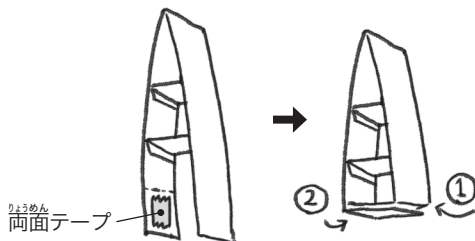
4

ツノパーツをまんなかで折り、
あいだに2つのせつぞくパーツを
貼りつける。



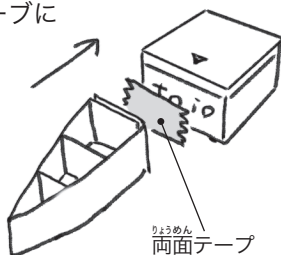
5

ツノパーツのうらがわに両面テープを貼り、
図のように折り曲げて閉じる。



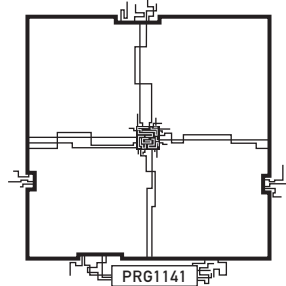
6

できあがったツノを、
両面テープでキューブに
貼りつける。



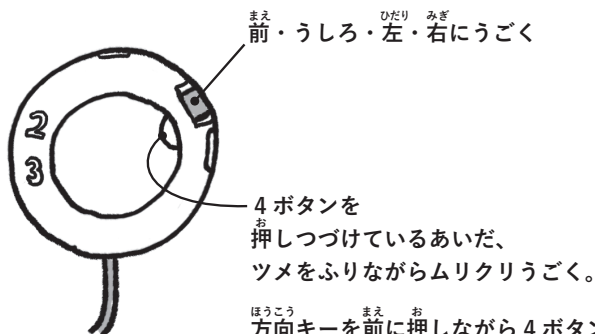
7

うごきのプログラムを
注入すれば、完成だ！



やってみよう

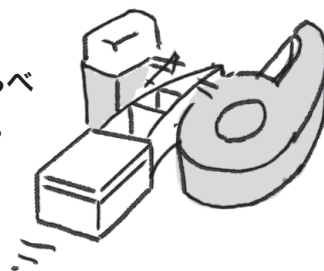
セロハンテープや消しゴムなどをマットの上にならべて、ムリクリムシで、スキマにツノをさしこもう。
できたら4ボタンをおすと、ムリクリすすむぞ。



まへ 前・うしろ・左・右にうごく

4 ボタンを
押しつつけているあいだ、
ツメをふりながらムリクリうごく。

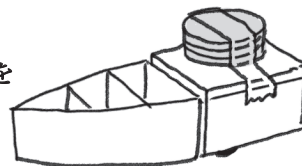
ほうこう 方向キーを前に押しながら4ボタンを
おすと、ムリクリしながら前へうごくぞ。

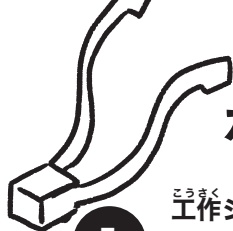


セロハンテープなどがいないときは、ペットボトルのキャップに10円玉を入れても、かわりになる。



ムリクリしてもうまく通れないときは、
10円玉3まいくらいをのつけて、
セロハンテープでとめてみよう。にもつを
のせられて、大変になったはずなのに、
なぜか通れなかったスキマを
通れるようになったりするぞ。

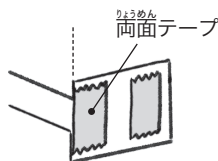
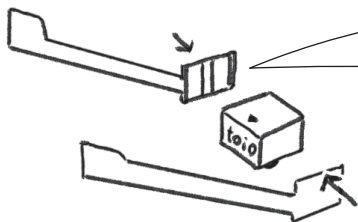




ボンオドリー の^{つく}作り^{かた}方

1

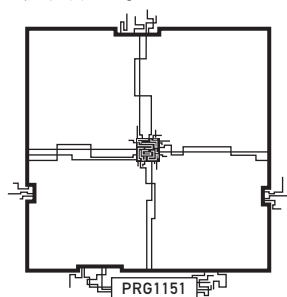
工作シート#10から
ボンオドリーのウデを2つ切りだし、
キューブのよこに貼^はりつける。



こっちはじは
ギリギリまで
両面テープを貼^はるのが
とてもだいじ！

2

うごきのプログラムを
注入^{ちゅうにゅう}する。



まず

やってみよう

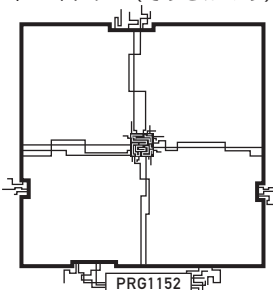
まず、野生^{やせい}のボンオドリーの動き^{うご}をみてみよう。
マットに置いてコンとたたくと、フワフワと踊^{おど}ります。

やってみよう

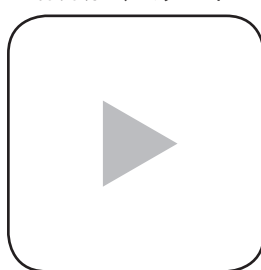
自分で動か^{じぶん うご}せるボンオドリーを使^{つか}って、
おどってみよう！ ゲズンロイドのテーマ曲^{きょく}
あわせて、① ボタンをリズムよく押^おしてみよ。
下の「おんがくスタート」「おんがくストップ」に
キューブをのせれば、おんがく^{なが}を流^{なが}したり、
止^とめたりできる。
(※リングを振^ふっても、操作^{そうさ}できるぞ)



ボンオドリー (そうさかのう)



おんがくスタート



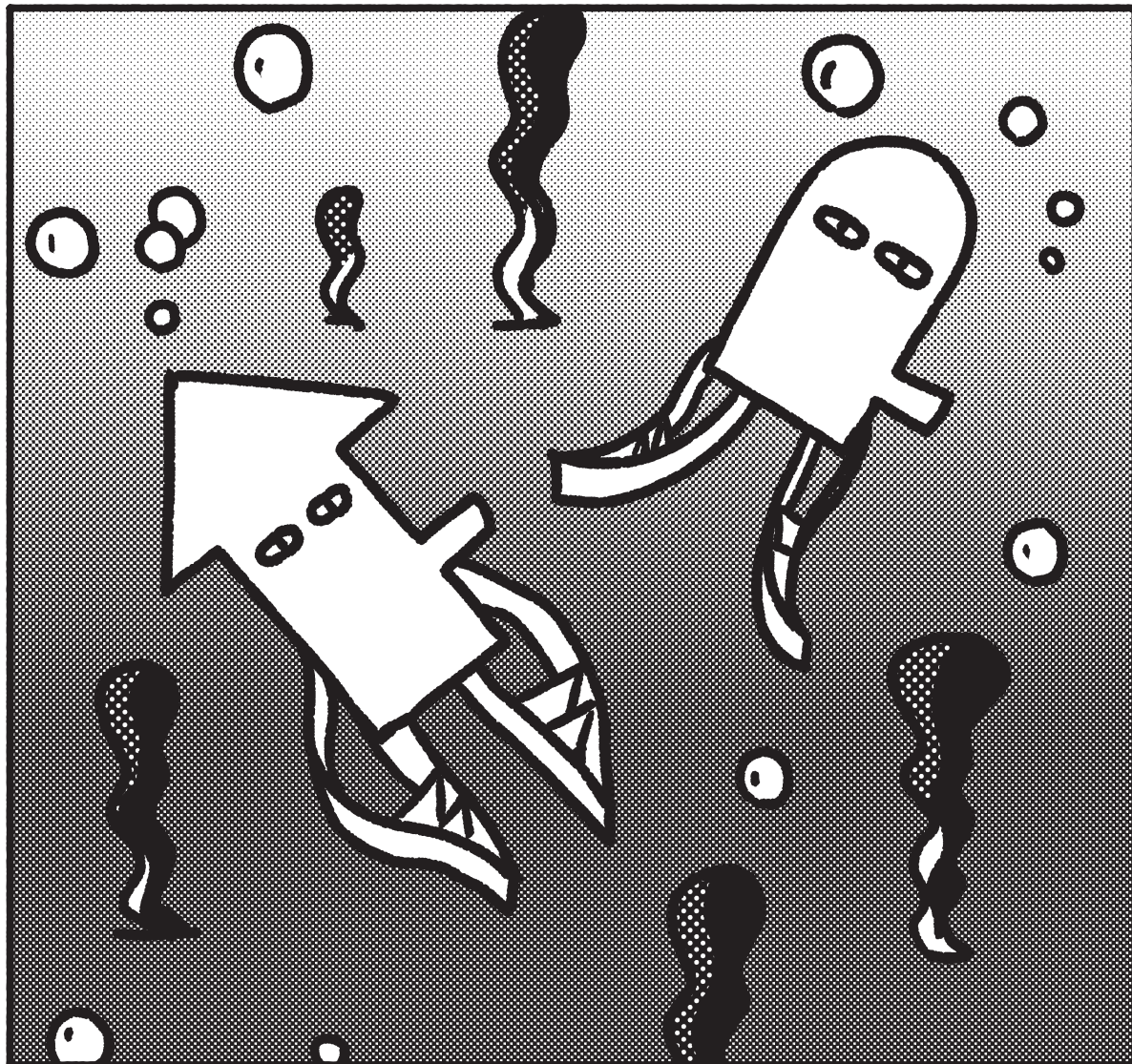
おんがくストップ



ペライカー

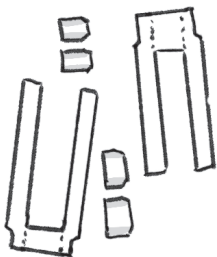


ペライカーは海の中に住んでいるゲズンロイド。スイーッとおよぐすがたからは想像できないが、
実は、トッターリーと同じ祖先から進化したといわれており、体のしくみがトッターリーとよく似ている。



1

工作シート#11から
どうたい1・どうたい2、
せつぞくパーツ4つを
切り出そう。

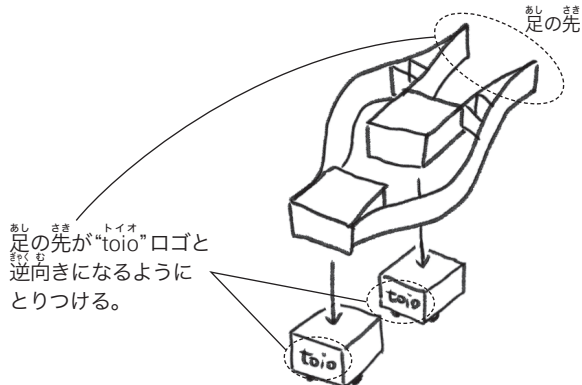


2

きほんは、トッター
の作りかたと同じだ。
p.39の②～⑦をみて、
工作をすすめよう。

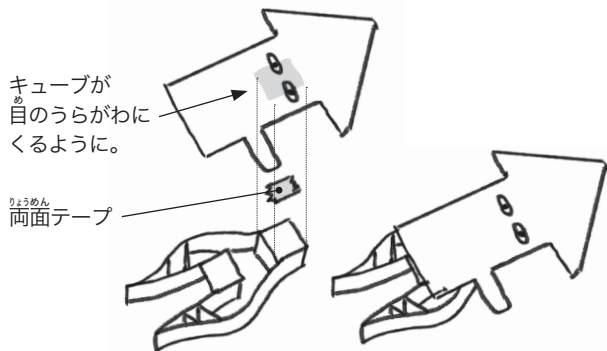
3

キューブにとりつける。
トッターとはキューブの
向きが逆になることに
注意せよ。



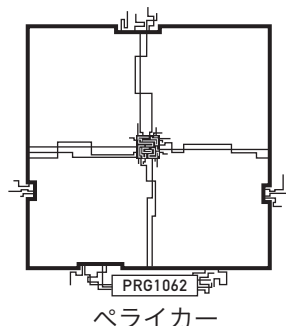
4

工作シート#13から、イカカタコ
の顔を切り出し、下の図の
ように1つのキューブにだけ、
両面テープで貼ろう。

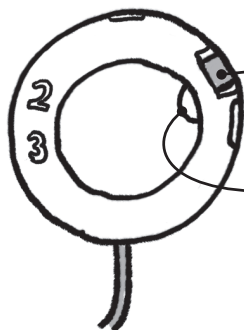


5

うごきのプログラムを注入する。「ペライカー」
の音がきこえたら、マットにのせて、
リングで動かしてみよう！



ペライカーは、水のなかをおよぐようにすすむ。
うまく動かすとなかなか気持ちがよいぞ。



足をうごかす

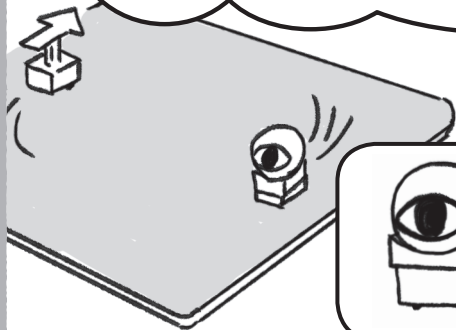
4ボタンを押しつづけると
足をひろげ、はなすと
足をのばしてスイーっとおよぐ。
ただし、すすむ向きは
決められないぞ。イカまかせ！

方向キーを
左右に動かすと、
足をすりあわせて
踊る！



めだま生物に やりかえせ!! のコーナー

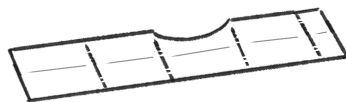
ちょっと変わっためだま生物“めだま生物ハイネック”と
“やじるしカー”を作って、めだまを落とす遊びをしてみよう。



まずは
めだま生物
ハイネック
をつくろう。

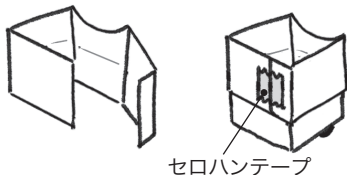
1

工作シート#20から、
めだま生物の首を切りだす。



2

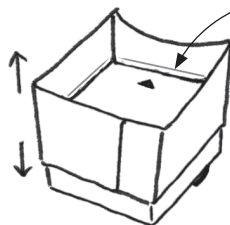
つめで折り目をしっかりつけ、
キューブにまきつけてから、
セロハンテープでとめる。



セロハンテープ

3

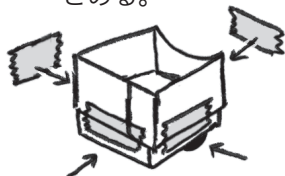
内がわの線がちょうどくれる高さに、
首の位置を調整する。



この線が、
キューブでちょうど
くれる高さにする。

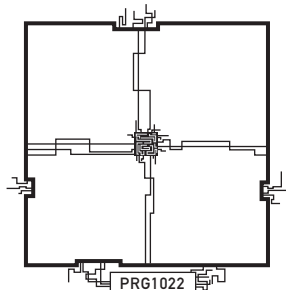
4

めだま生物の首と
キューブを、図の
ようにセロハンテープで
とめる。



5

下のプログラムを注入して、
めだまをのせれば、完成！



うしろ

まえ



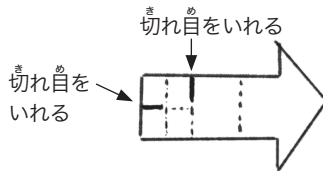
※このハイネックのせいで、ふつうの
めだま生物よりも、見える範囲が
せまいらしい。



つづいて
やじるしカーを
つくろう。

1

工作シート#20から、やじるしパーツを
切りだし、しっかりと折る。



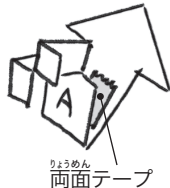
やまお
山折り -----
たにお
谷折り -----



お
折りがたが
とても複雑だ。
きをつけてくれ。

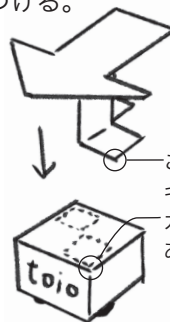
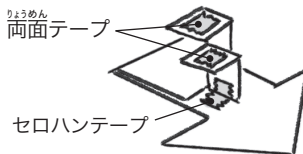
2

Aとかいてあるばしょの
うらがわに両面テープを貼り、
開かなくする。



3

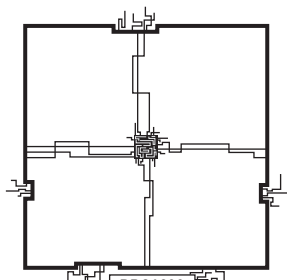
下の図のように、
セロハンテープと両面テープを
貼り、キューブに貼りつける。



ここを、
キューブの
カドに
あわせよう。

4

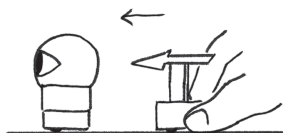
右の
プログラムを
注入すれば、
完成だ！



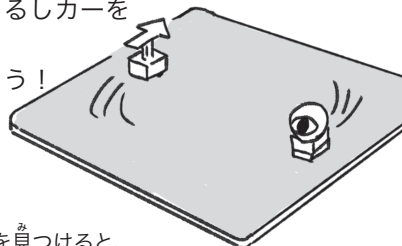
PRG1033
やじるしカー
(エサムシCのプログラム)

あそびかた

① まずは工作チェック！ めだま生物の
うしろから、手でやじるしカーを押し、
めだまがおちたら、工作OK！



② マットに置いて、やじるしカーを
リングで動かし、
めだまを落としてみよう！



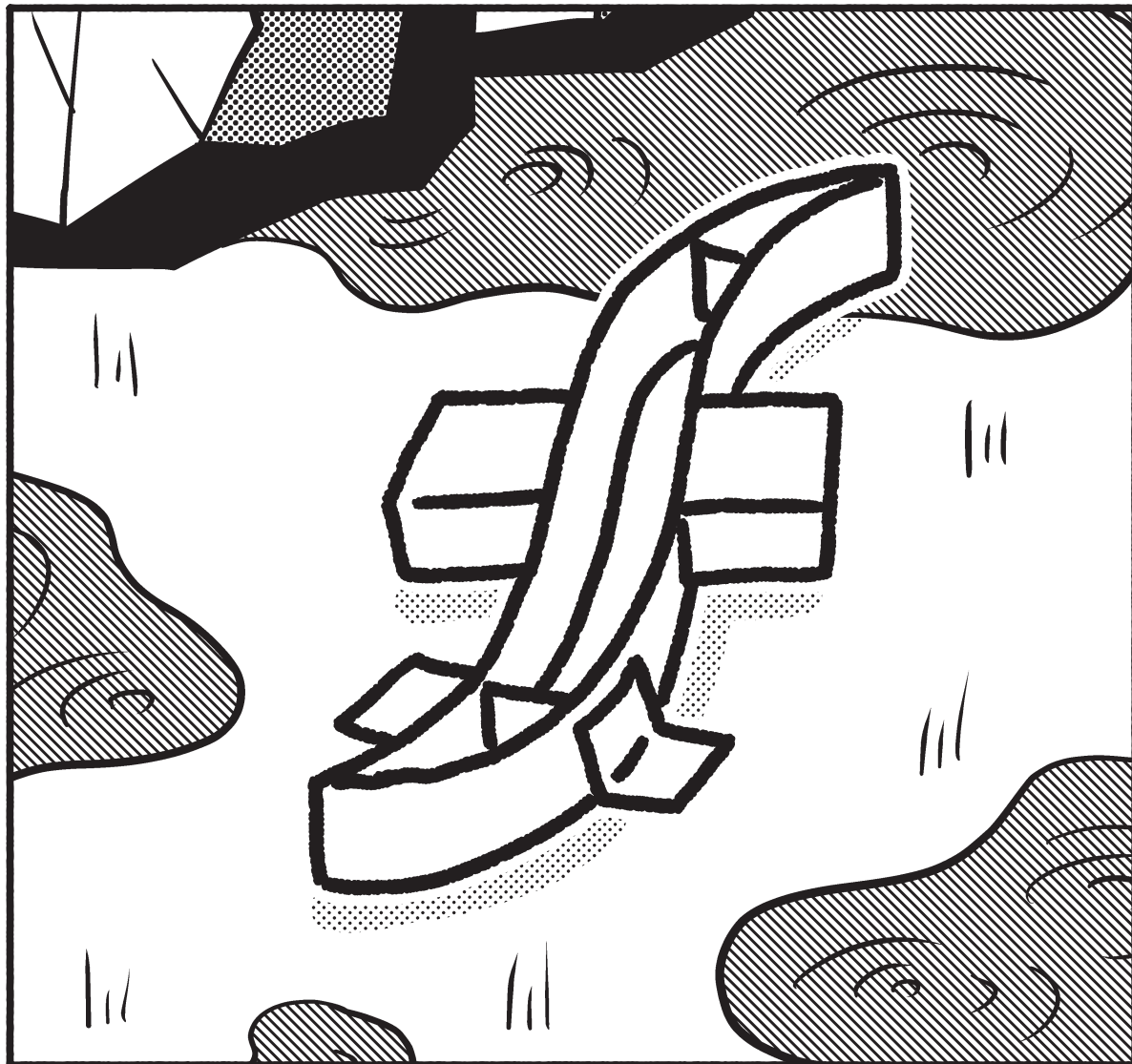
めだまの落としかたのコツ

ハイネックは、やじるしカーを見つけると、
おしりが赤く光る。はなれると、見うしなっておしりは青く光るぞ。
コツは、とおくにはなれて、ハイネックが見うしなったら、後ろから
そ〜っと近づいてめだまを落とすんじゃ！ なかなかむずかしいぞ。
(バックが速いのをうまくつかってくれ)

ワニムシ

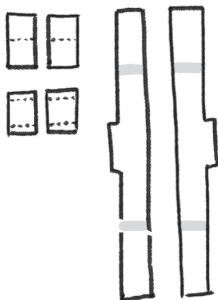


^{からだ}体をくねくねと大きくダイナミックにくねらせながら^{うご}動く、^{おおがた}大型のゲズンロイド。いっけん、^{こわ}怖そうに見えるが、とてもきちょうめんな性格で、^{せいかく}曲がるときにはいつも^ま直角に^{ちよくかく}曲がる。



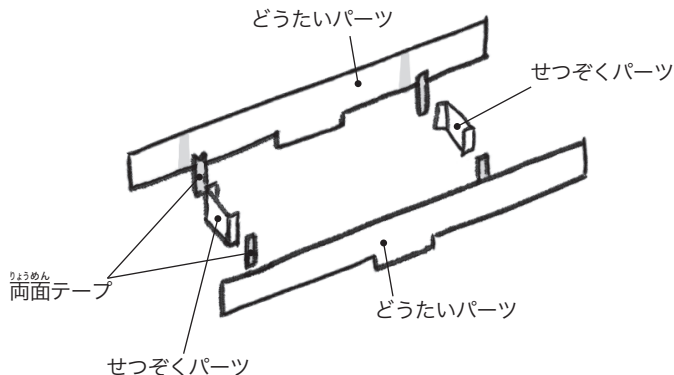
1

工作シート#12から
どうたいパーツを2つ、
ワニムシのあしを2つ、
せつぞくパーツを2つ
切り出そう。



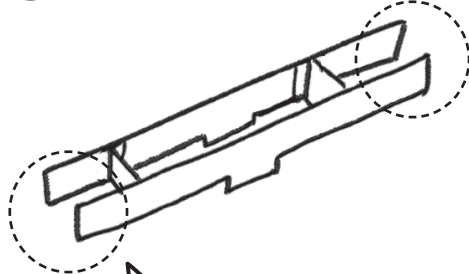
2

せつぞくパーツ2つを使って、
どうたいパーツ2つをつなげる。



3

どうたいの先っぽ2かしょを、
セロハンテープでとめ、つなげる。



おお
大きめにセロハン
テープをはりつけ、
あまったぶぶんを
ハサミで切りとる。

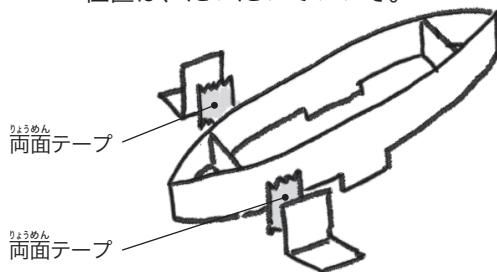


セロハンテープを
折りまげて、
2つのどうたいパー
ツをつなげる。



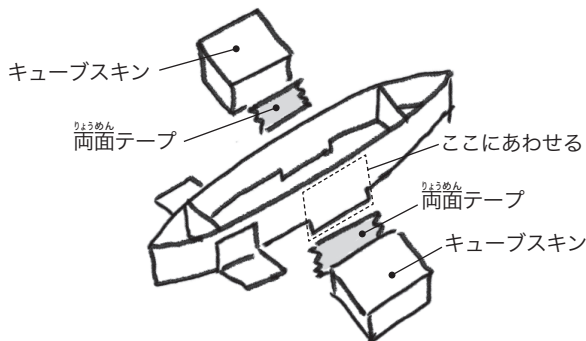
4

③でつくったどうたいに
ワニムシのあし2つをくっつける。
位置は、だいたいでもいいぞ。



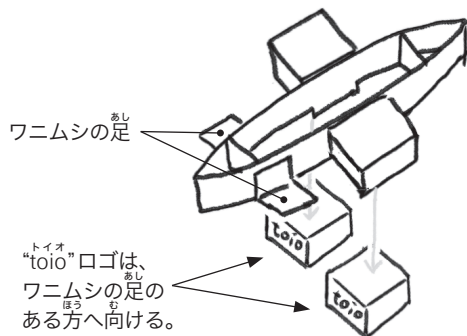
5

できあがったワニムシのどうたいに、
キューブスキン2つをくっつける。
キューブスキンの作り方はp.23の③を見よ。



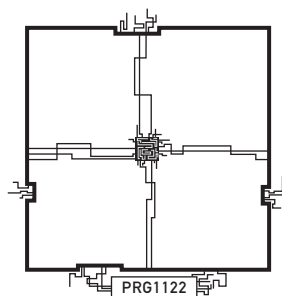
6

できあがったワニムシのからだを、
キューブにとりつける。



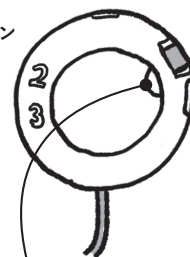
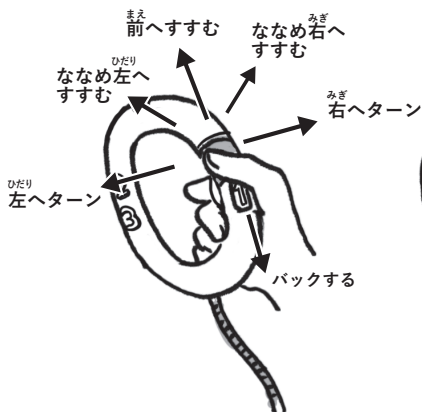
7

うごきのプログラムを注入せよ。
「ワニムシ」の声が聞こえたか？



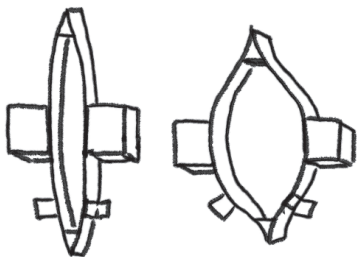
まず やってみよう

マットに置き、リングで
動かしてみよう。
体をグネグネさせながら
すすむぞ。
(※ななめにもすすめる！)



4ボタンをしばらくお
力をためてからはなすと、
いつもより大きく首をふるぞ

やってみよう 1



ワニムシをマットへ置くとき、2つのキューブをどう置くかで、からだの太さがかわるぞ。
2つのキューブを近くに置くと、やせたワニムシになり、すばやく動ける。キューブを離して置くと、太ったワニムシになり、動きがにぶくなる。

大きさを変えるときは、もちあげてピロロツと音かなるのを待ってから、キューブのあいだの長さを変えて、マットに置きなおそう。

やってみよう 2

こうさく ^{はず} 工作を外して、キューブだけで動きを見てみよう。
ほとんど「足の人」と同じ動きであることがわかる。
ちなみに、ワニムシの ^{からだ} 体をキューブから外して、
かわりに「足の人」の ^{あし} 足をのせると、4ボタンでボールを
けることができるぞ(ちなみに、左ききじゃ)。



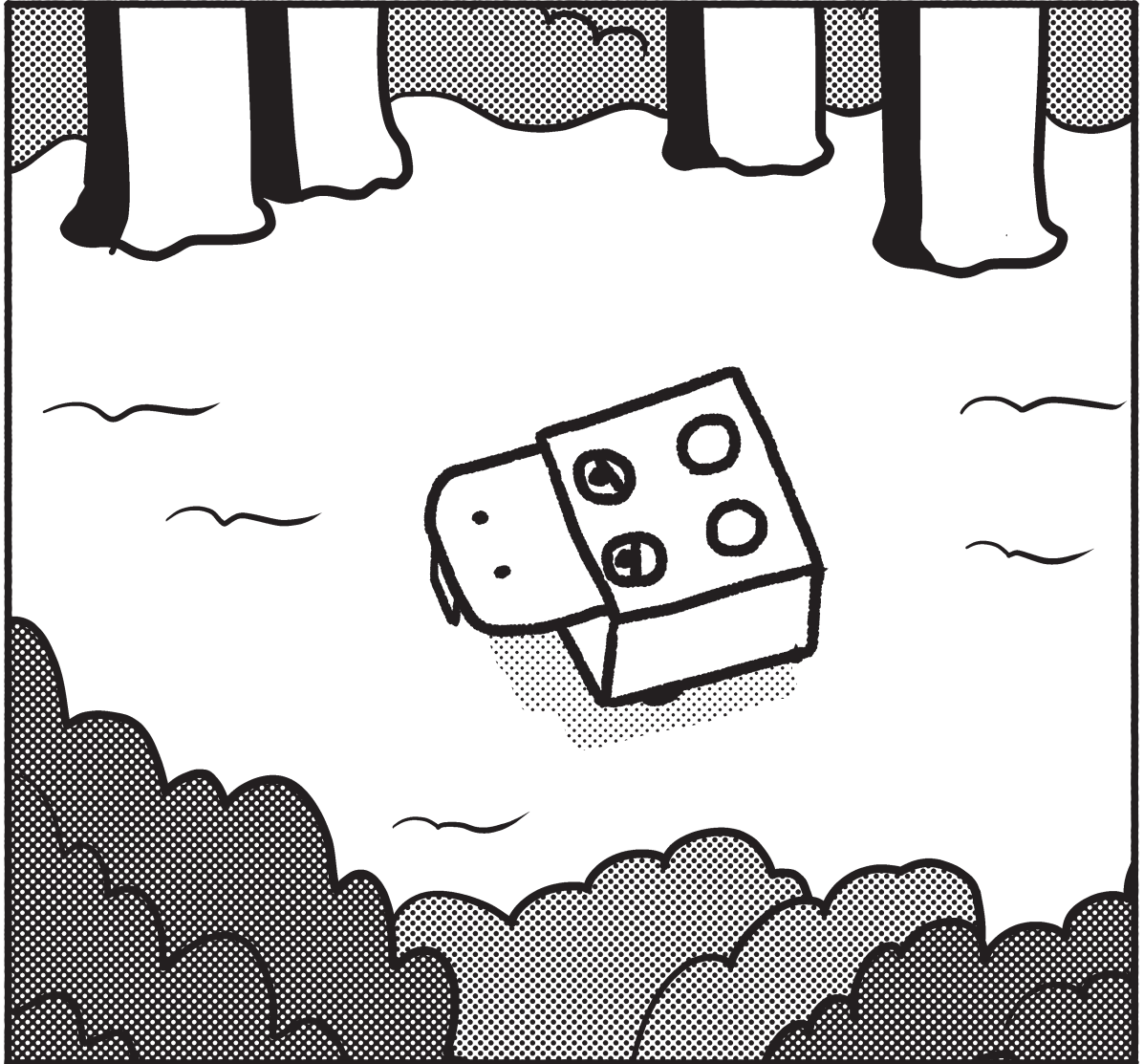
かつてに ^{うご} 動く野生のワニムシがいるらしい。
昔はヘラス ^{さんみやく} 山脈のふもとにいたらしいが、
だんだんと南へ ^{みなみ} 移動しているといううわさを
聞いたことがあるぞ。
でも、わしは ^み 見たことがないのう…。



ドン・クルリ

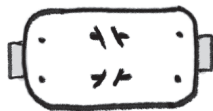


かべにぶつかると、うすくて長い^{なが}顔^{かお}がスライドしてもう1つの顔^{かお}があらわれ、それに合わせて^あ性格^{せいかく}までかわってしまうゲズンロイド。アシュラコップのなかまでもあるらしい。

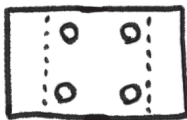


1

工作シート#19から
スライドパーツ、カバーパーツを
切り出す。キューブスキンを1つ
じゅんびする。



スライドパーツ



カバーパーツ

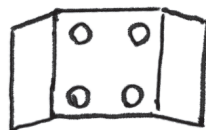


キューブスキン

※キューブスキンの作り方は、
p.23の③にあるぞ。

2

カバーパーツを折れ線のとおり
にいちど折り、まっすぐに戻す。



3

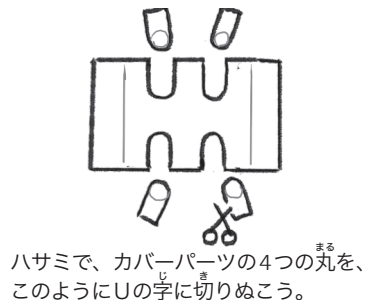
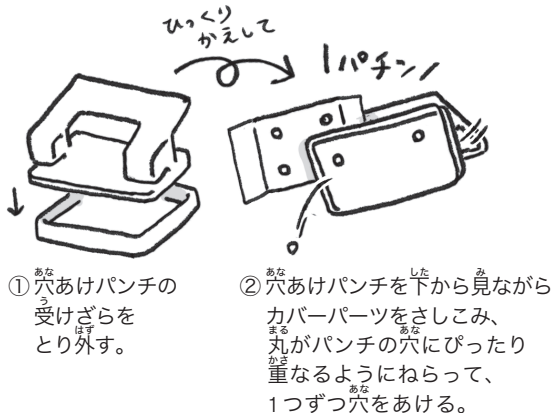
カバーパーツに4つの穴をあける。
穴あけパンチがあるときとないときで、作り方がかわる。



穴あけパンチ

穴あけパンチが
あるとき

穴あけパンチが
ないとき



こういう目の
ドン・クルリが
できるぞ。

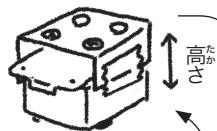
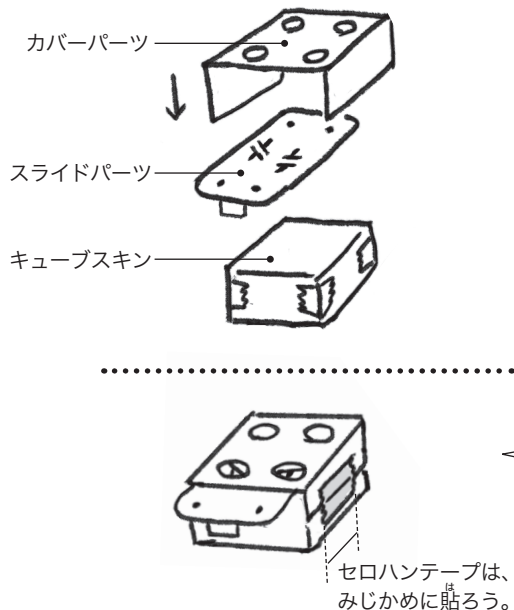
4

スライドパーツのさきっぽ2かしょを、
下の絵のように折りまげる。

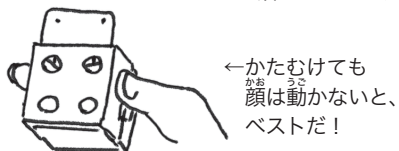
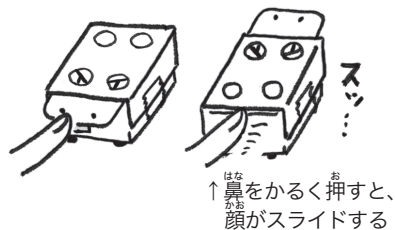


5

カバーパーツを下^{した}の絵^えのように
「コ」の字^しに折り^おまげ、
スライドパーツをはさみ、
キューブスキンにセロハンテープでとめる。

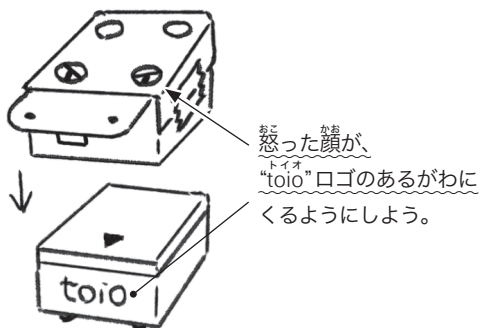


じつは、このカバーパーツをつける^{たか}高さ^さで
スライドパーツのすべりやすさ^かが変わる。
「ドン・クルリの鼻^{はな}を、指^さでか^おる〜く押^おすだ
けで、顔^{かお}がかわ^{かわ}る」ように、カバーパーツを
貼^はる高さ^{たか}を調節^{ちょうせつ}してみてくれ。



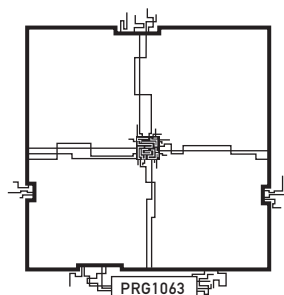
6

できあがったドン・クルリの
からだを、キューブにはめる。



7

うごきのプログラムを
注入^{ちゅうにゅう}する。「ドン・クルリ」の声^{こゑ}が
きこえたか？



まず

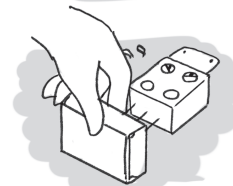
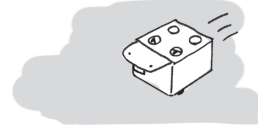
やってみよう

ドン・クルリは、かべに当たると顔がきりかわり、
それに合わせて音楽のふんいきも変わるぞ。

① まず、怒った顔が出ているままでマットに置き、
コンコンとたたいて、スタートさせる。

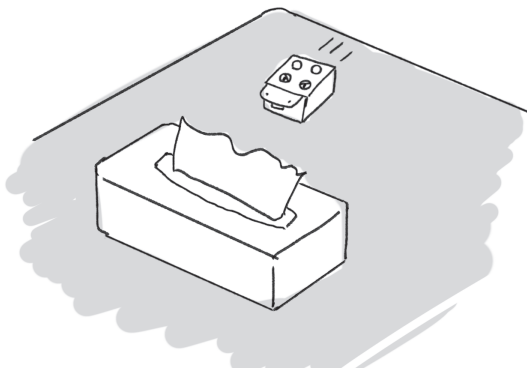
② 走っているドン・クルリを、紙の箱などでさえぎって、
通せんぼする。

箱にぶつかったドン・クルリは、悲しい顔になったかな？
うまくいったら、もういちど通せんぼして、怒り顔に
もどしてみよう。

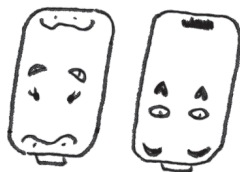


やってみよう 1

マットのまん中にティッシュ箱やガム
テープなどを置いて、ドン・クルリを
走らせてみよう。顔のきりかわりをよく
観察することができるぞ。



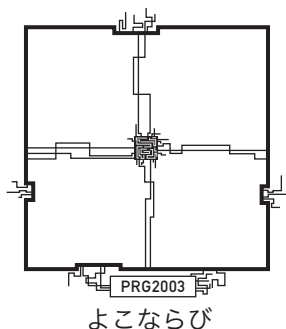
やってみよう 2



ドン・クルリの顔の紙をとりだし、うらに
オリジナルの目を描いてみよう。どんな目を
描くと、おもしろいだろうか!?

あたらしい ゲズンロイドの作り方 かた じょう べん 編

なんと、古代のゲズンロイドの、うごきのプログラムだけが
発見されたようだ。いったい、**どんな工作をのせると、おもしろいだろうか？** まずは動かして、観察しながら考えてみよう。



よこならび

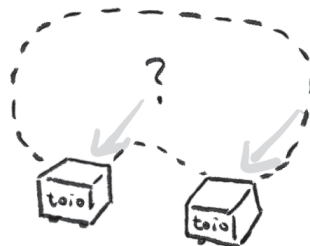
キューブの数=2つ

そうさかのう

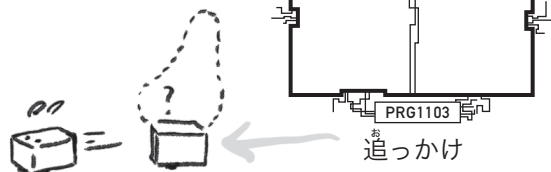
2つのキューブが横にならんだまま、
リングでそうさできる。

- ① 動きのプログラムを注入する。
- ② マットに2つのキューブを「よこならび」に置く。
- ③ リングでそうさする。

なにをのせると
おもしろいだろうか？



たとえば、かってに逃げる「エサムシB」といっしょにすると、しつこく追いかけるぞ。



お追っかけ

キューブの数=1つ

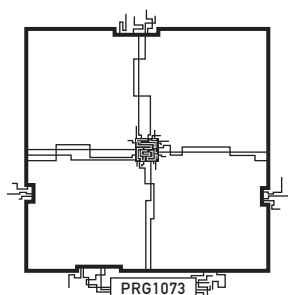
かってにうごく

もう1つのキューブを追いかけ、
後ろに並ぼうとする。

- ① 動きのプログラムを注入する。
- ② マットにキューブを置く。
- ③ 「追っかけ」は、もう1つキューブがないと、動かないぞ。
もう1つのキューブに好きな生物のプログラムを注入し、マットに置いてみよう。



とうぜんだが、このときえらぶのは、
「エサムシ」や「めだま生物」など、
キューブを1つだけ使うものにしてくれ。



たてならび

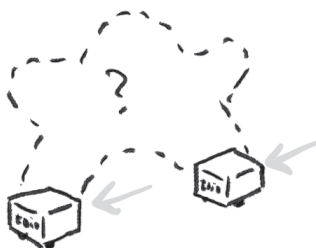
たてならび

キューブの数=2つ

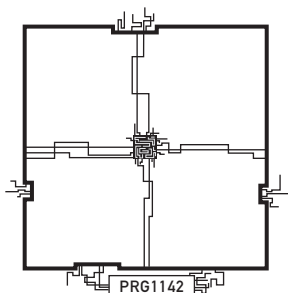
そうさかのう

2つのキューブがたてにならんだまま、
リングでそうさできる。

- ① 動きのプログラムを注入する。
- ② マットに2つのキューブを「たてならび」に置く。
- ③ リングでそうさする。



2 ボタンと 3 ボタンで、
キューブのあいだの長さを^{なが}変えられるようだ。
これは何かやわらかい^な工作をのせると、
おもしろそうじゃの…。



シンクロ

シンクロ

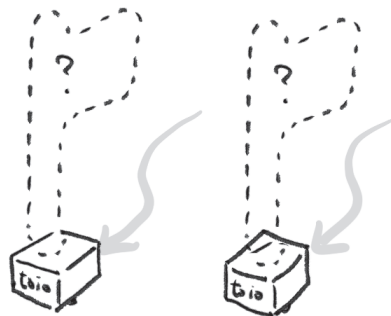
キューブの数=2つ

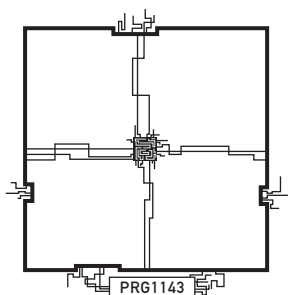
そうさかのう

2つのキューブがまったく同じ動きをする。

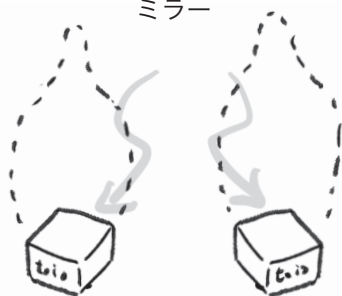
- ① 動きのプログラムを注入する。
- ② マットに2つのキューブを置く
(好きな置き方でよい)。
- ③ リングでそうさする。
止まっているときに
4ボタンを長押しすると、
2つのキューブの角度を
合わせることができるぞ！

2つのキューブに
同じものをのせると、
ちょっとおもしろいかも。





ミラー



ミラー

キューブの数=2つ

そうさかのう

2つのキューブが、まるで鏡にうつしたように、左右ぎゃくの動きをする。

- ① 動きのプログラムを注入する。
- ② マットに2つのキューブを置く。
好きな置き方でよいが、横ならびに置くと、動き方がわかりやすい。
- ③ リングでそうさする。
止まっているときに4ボタンを長押しすると、2つのキューブの角度を合わせることができるぞ！

鏡にうつしたようなこの関係のことを「左右対称」という。

エサムシX

エックス

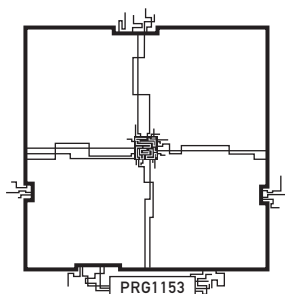
キューブの数=1つ

そうさかのう

動くスピードを変えられるとくべつなエサムシ。

- ① 動きのプログラムを注入する。
- ② マットにキューブを置いて、リングでそうさする。

※ なんと、エサムシXはマットの外でも自由に動くことができる！
うっかり机から落としたりしやすいので、気をつけよう。



エサムシX



エサムシXは、ワシがゲズンロイドの研究をするために作ったプログラムだ。

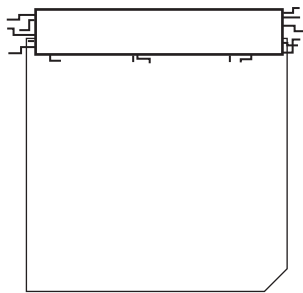
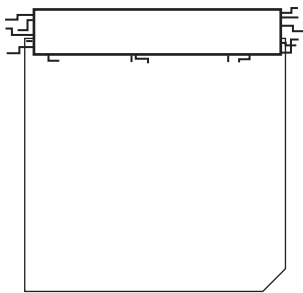
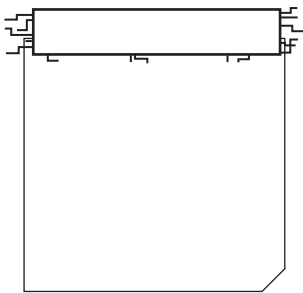
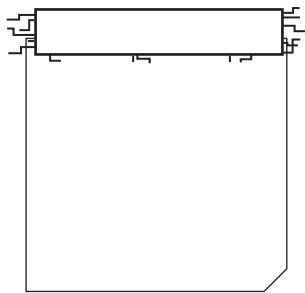
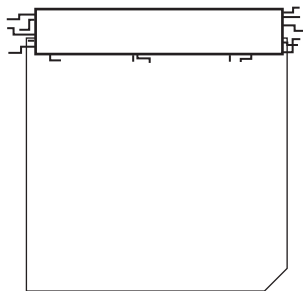
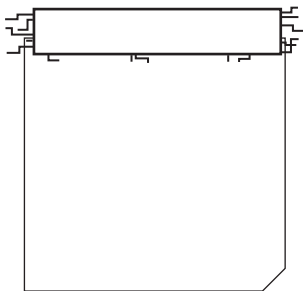
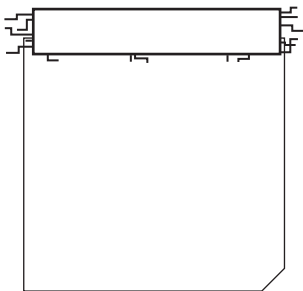
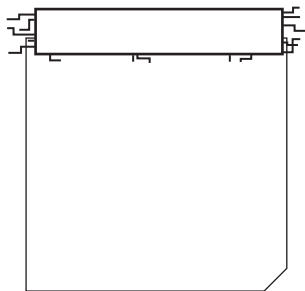
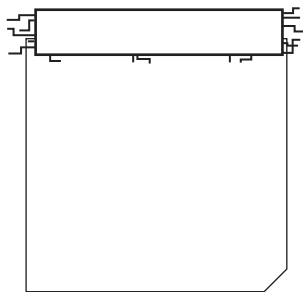
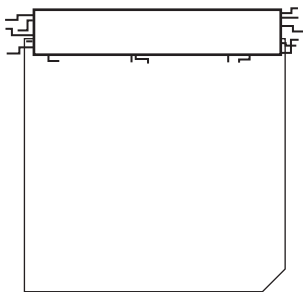
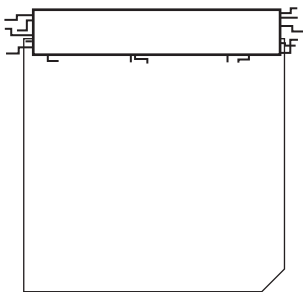
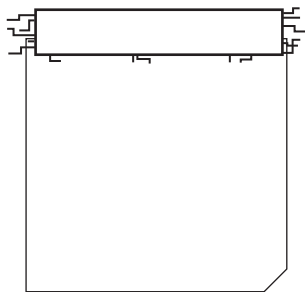
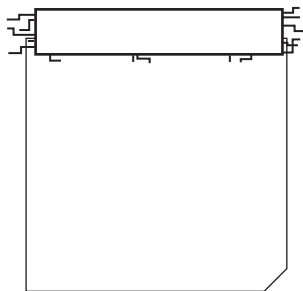
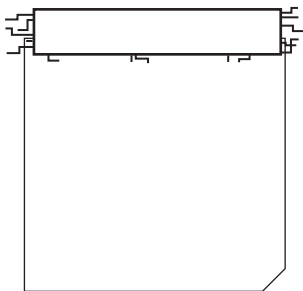
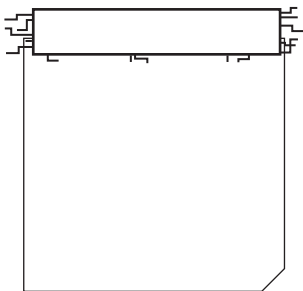
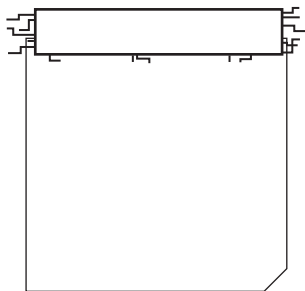
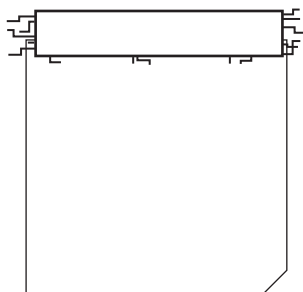
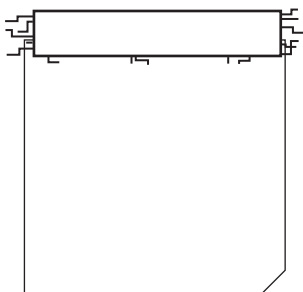
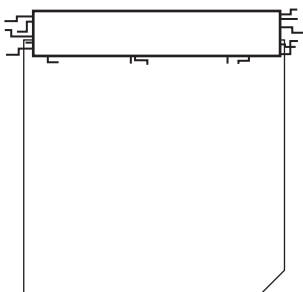
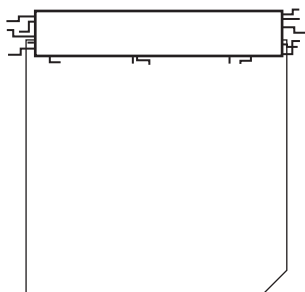
- ② ボタンを押すたびにスピードが上がり、
 - ③ ボタンを押すたびにスピードが下がる。
- マットの外でも動くぞ！ 2台のエサムシXを使えば、いろんなゲズンロイドができる。
ぜひ、考えてみてくれ。
ワシもできしだい発表するぞ！→

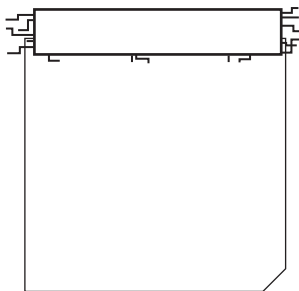
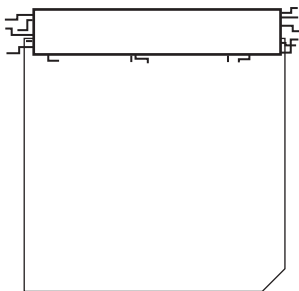
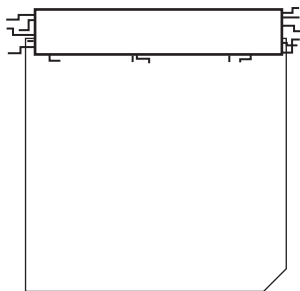
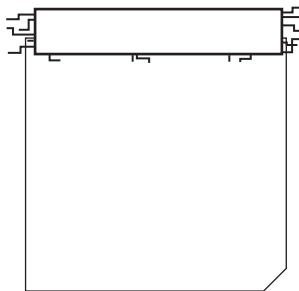
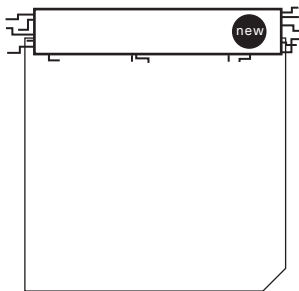
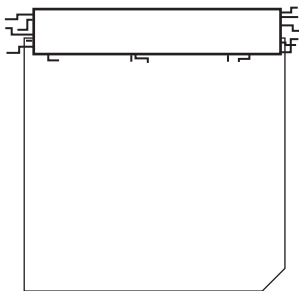
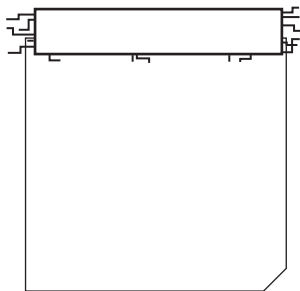
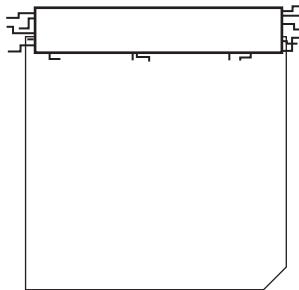
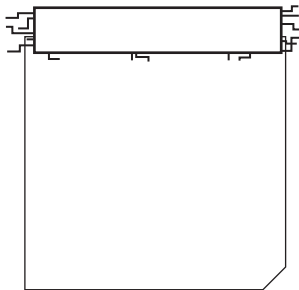
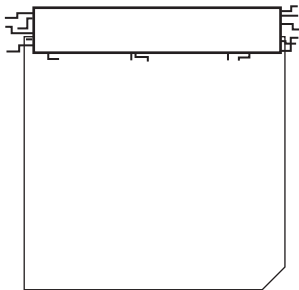
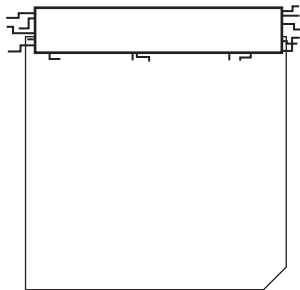
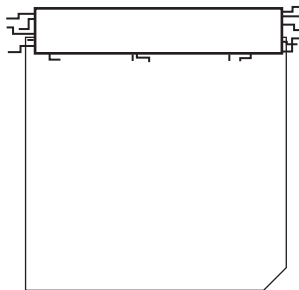
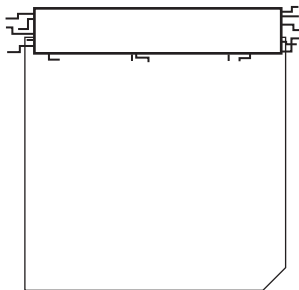
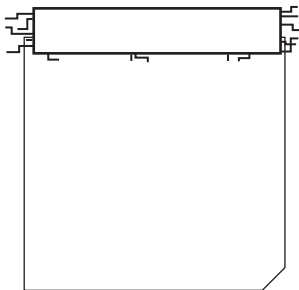
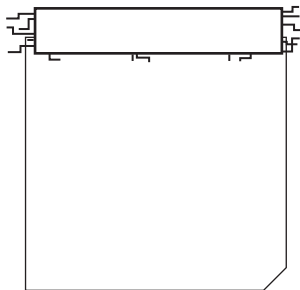
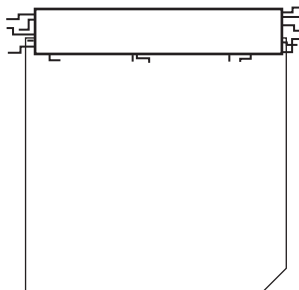
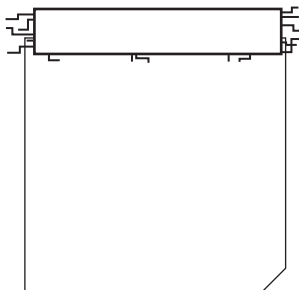
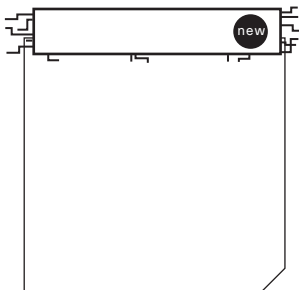
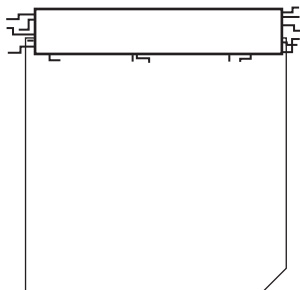




ここまで読んでくれて、ありがとう。
ゲズンロイドについて
いまわかっていることは、これですべてじゃ。
しかし、ゲズンロイドの研究は、
まだはじまったばかりだ。
ぜひ、君だけの新しい
ゲズンロイドを工作してほしい！

さて、さいごまで来てくれたキミのために、
つぎのページにヒミツの研究用プログラムリストを用意した。
この本にいままで出てきた「うごきのプログラム」が、
ズラリと並んである。
それぞれのプログラムがなんなのか、
キューブでタッチしてしらべて、
上の四角に名前を書いておくとよい。健闘をいのる！





toio™

工作生物

ゲズンロイド

“toio” および “工作生物 ゲズンロイド” は、
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

©2019 Sony Interactive Entertainment Inc. Printed in China

こうさくせいぶつ

工作生物 ゲズンロイド

企画・ディレクション・デザイン

佐藤 匡 (ユーフラテス)

山本晃士ロバート (ユーフラテス)

チーフプログラマ

中山 哲法 (株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)

音楽

堀江由朗

Papercraft Creatures – Gesundroid

Planning, Direction and Design

Masashi Sato (EUPHRATES)

Kohji Robert Yamamoto (EUPHRATES)

Chief Programmer

Tetsunori Nakayama (Sony Interactive Entertainment Inc.)

Music

Yoshiro Horie



toio™

