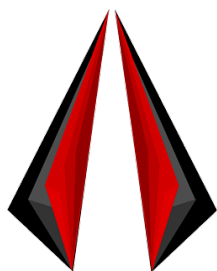


2019

ARES ALPHA マニュアル
英語



ARES
ALPHA

コンテンツ

.....	はじめに	2
.....	概要	2
.....	テクニカルアドバイス	3
モバイル.....	アプリケーション	3
.....	アカウントの作成	3
アカウント.....	メニュー	4
新規ゲーム.....	メニュー	4
新クイック.....	ゲーム	5
.....	ニューアドバンスゲーム	6
.....	ゲーム14のクレジット	
注目と.....	提言	14
.....	ウェブサイト	15
.....	はじめに	15
イベント.....	ページ/games	15
私の.....	イベント	15
過去の.....	ゲーム	17
3.1 マップ	17	

はじめに

Ares Alphaは、エアソフト/ペイントボールチームのリアルタイムなトラッキングとコーディネーションのためのタクティカルアプリケーションです。

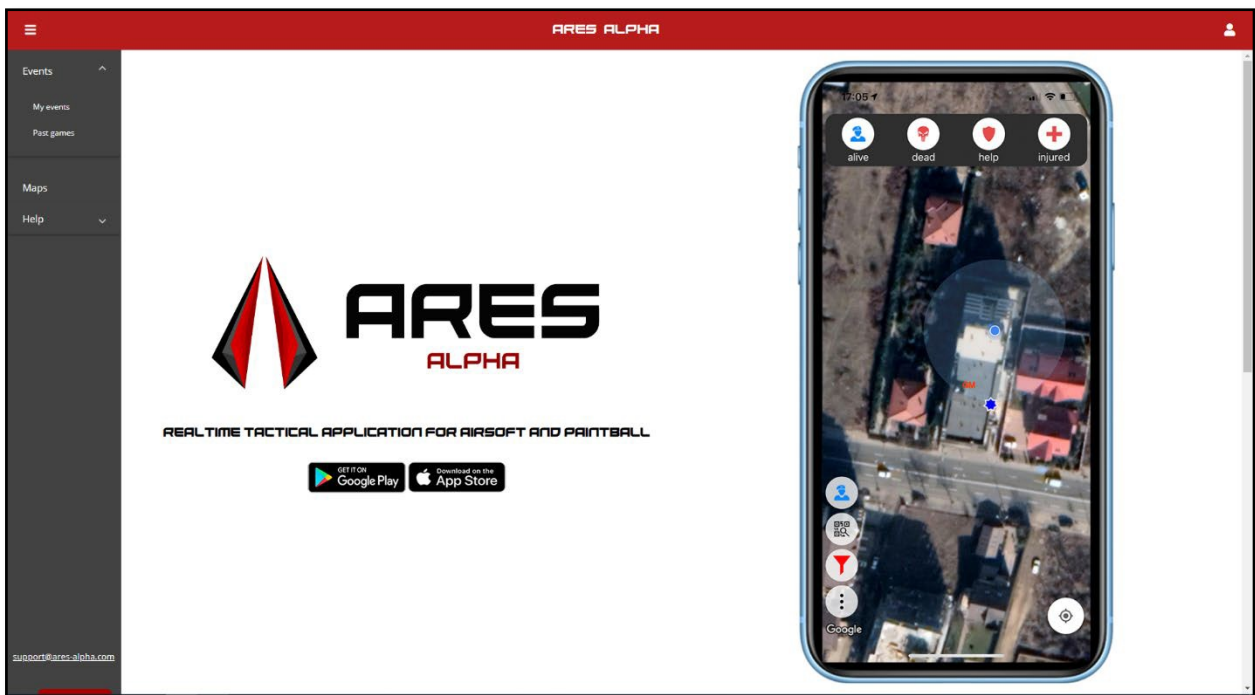
このアプリケーションは、リアルタイムでチームの座標を提供し、階層化されたコマンドラインを提供し、プレイヤーはゲームリーダー（チームリーダー/ジェネラル）の最後の命令、オーガナイザーからのミッションの更新、フィールド上のリーダーへの情報の送信を受け取ることができます。**Ares Alpha**は、無線を使った地上でのコミュニケーションを完成させることを目的としています。

このアプリケーションは、エアソフトゲームの組織化を進め、高度な調整を行い、よりダイナミックにしたいという思いから生まれたもので、主催者にはゲームの概要を、将軍には競技場でのチームの配置をより正確にコントロールすることを、プレイヤーにはより良い価値観、戦術的スキル、チームプレイの機会を提供します。

概要

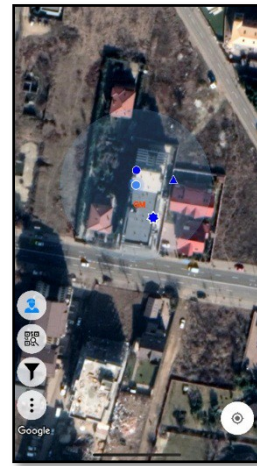
アレスアルファは、サイトとモバイルアプリケーションで構成されるフルゲームパッケージを提供しており、どちらもエアソフトゲームをより簡単に組織し、より面白くプレイできるように考えられています。

ウェブサイト www.ares-alpha.com は、エアソフトゲームを開催するための理想的なツールです。マップの編集から始まり、シナリオの作成と提示、参加者や関係者とのマップの共有、そして最後には個人的に興味のある様々なデータや統計を提供しています。最後には、移動距離、ゲームに費やした時間、消費カロリーなど、個人的に興味のある様々なデータや統計が表示されます。



Ares Alphaモバイルアプリケーションは、Ares Alphaプラットフォームのアクティブでダイナミックな部分です。主にフィールドでの使用を目的としていますが、ウェブサイトで提供されているオプションを必要に応じて提供しています。アプリケーションは、成功したエアソフトゲームの複雑さを完璧に調整するツールです。チーム内での順位付け、チームリーダーからフィールドプレイヤーへの最新の命令と目的の伝達、前線のリアルタイム状況の更新と分隊内でのプレイヤーの状態の伝達などの組織的な部分から始まり、Ares Alpha APPはエアソフトプレイをよりダイナミックで面白くするためのオプションを提供し、

各プレイヤーがミッションの成功のためにチームに積極的に参加する機会を与えます。実際の競技場に焦点を当てているため、Ares Alphaはプレイヤーと競技場のニーズに応じて、継続的に進化していきます。



エアソフトで過ごす時間は、携帯電話を使わずにゲームに集中してもらいたいので、ARES AlphaはQRコードを使って、携帯電話から別の携帯電話へ迅速かつ効率的に情報を送信します。マップやイベントのアップロード、ゲーム開始前、ゲームへの参加、チームやスクワッドへの参加など、QRコードを読み取るだけで簡単に行うことができます。

現代の戦場では、どんどん技術が取り入れられているので、エアソフトも遅れをとるわけにはいきません。結局のところ、これは軍事シミュレーションなのです。アレスアルファのアプリケーションは、完全な無線通信機能を備えており、「前線」のリアルタイムの状況を簡単に更新する可能性を提供し、ゲーム内の新しい命令や目標を全プレイヤーに即座に送信します。

技術的アドバイス

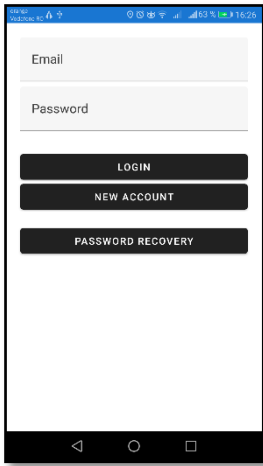
Ares Alphaは、バッテリーを激しく消耗するアプリケーションではありません。実施したテストによると、良好な状態のバッテリーを持つ携帯電話であれば、8~10時間以上アプリケーションを実行できます。このアプリケーションは、携帯電話がスタンバイ状態でも動作します。しかし、AndroidのOSは、スタンバイ状態になると、エネルギーを消費するバックグラウンドのアプリケーションを停止するように設定されています。これにより、アレスアルファは座標を送信できず、ゲームに役立たなくなります。Android携帯をお持ちの方は、ゲーム開始前にアレスアルファのアプリを終了させないように設定してください（画面をスタンバイ状態にしても）。そのためには、携帯電話の機種に応じた手順が様々なサイトに掲載されています (<https://dontkillmyapp.com>)。また、ゲーム中にアプリケーションが自動的に終了してしまうのを防ぐために、外部バッテリーの使用をお勧めします。デバイスが外部電源に接続されていれば、ハイバネーション中のアプリケーションに干渉しません。

IOS携帯の場合、ハイバネーションの問題はありません。バッテリー残量が20%以下になると、自動的にアプリケーションが終了し、自動的に省電力モードに入ります。

モバイルアプリケーション

アカウントの作成

「タクティカル・アレス・アルファ」のアプリは、Android携帯ではGoogle Playから、iPhoneではApp Storeからダウンロードできます。インストール後、アプリケーションから直接、新しいアカウントを設定することができます。

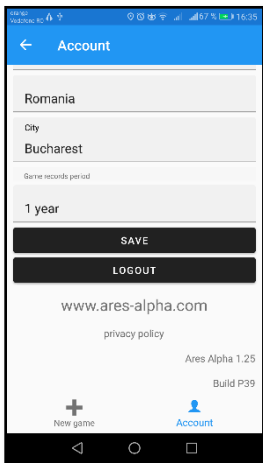


また、アカウント作成時に使用したパスワードを覚えていない場合には、パスワード回復オプションがあります。

アカウント作成に必要な情報を入力した後、登録時に使用したメールを確認して、登録を確認してください。受信箱のメールボックスに検証が見当たらない場合は、迷惑メール/スパムフォルダを確認してください。

アカウントメニュー

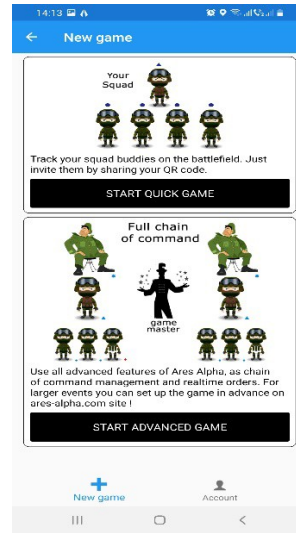
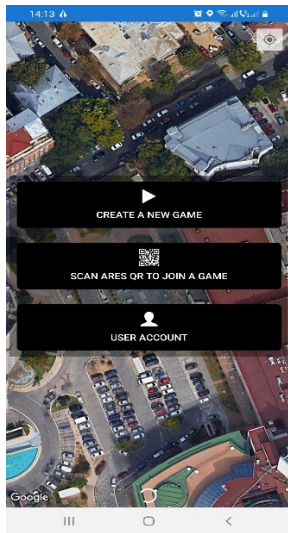
「アカウント」セクションでは、すべての登録データ、パスワードを変更するオプション、ゲーム中にアプリケーションがデータを保存することを許可する期間などが表示されます。



注意：データ保存の変更は、ウェブサイト www.ares-alpha.com の「過去のゲーム」で登録したゲームの統計や履歴に直接影響します。

新規ゲームメニュー

アカウントの作成と検証の後、アプリケーションを開くと、2つのオプションが提供されます。"Create a new Game" と "SCAN a Ares QR to join a game" です。



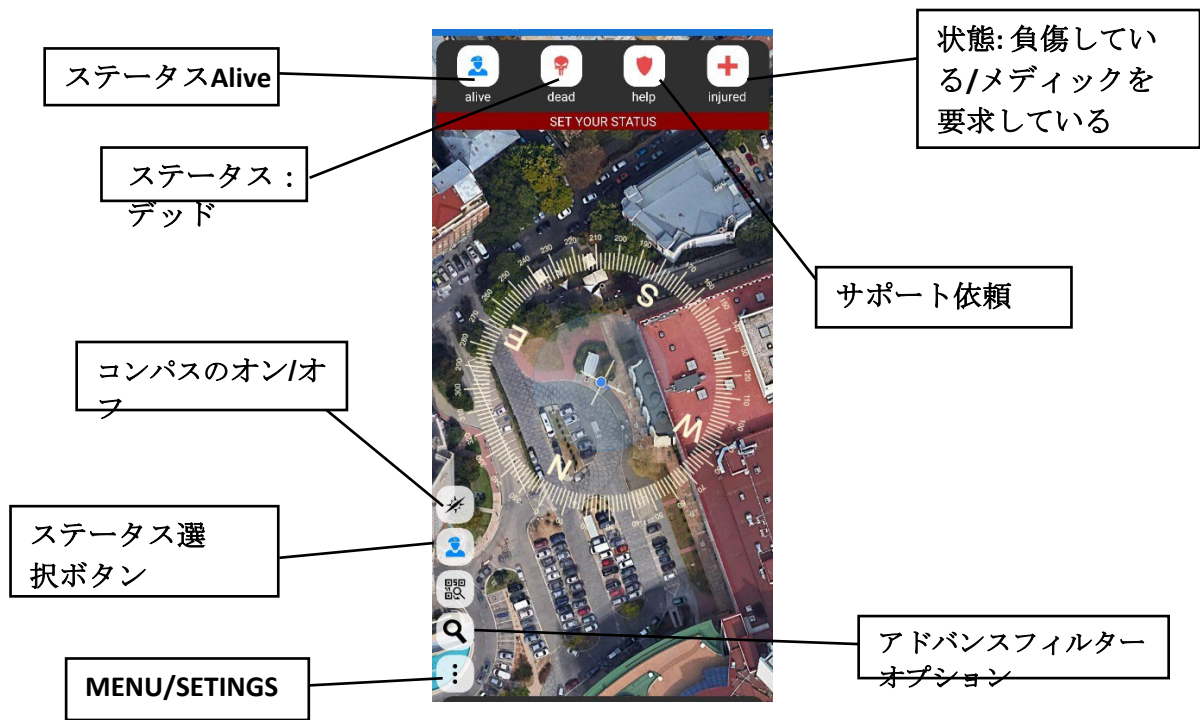
2つのメニューには3つの可能性があります。小さなゲーム用に1つのスクワッドを作成し、最小限のコマンドで素早くチームの基礎を作る、複雑な階層を持つ1つの複雑なゲームを作成する、または他の携帯電話からQRコードをスキャンして既に作成されたゲーム/スクワッドに従う、というものです。

新しいクイックゲーム

新規クイックゲーム」は、メンバー数に制限はないものの、オプションの数が限られたシンプルな部隊を素早く作成することができるオプションです。ニュークイックゲーム」は、ゆるいゲームを想定しており、その場ですぐに編成ができるようになっています。



ゲームに参加すると、あなたには直接スクワッドリーダーのランクが与えられ、QRセクションで、スクワッドのメンバーとなる他のチームの同僚のためにQRコードを生成することができます。チームの一員になりたいプレイヤーは、メイン画面で「Ares QRをスキャンしてゲームに参加」を押すだけで、QRスキャナーにアクセスし、スクワッドリーダーが生成したコードをスキャンすることができます。



クイックゲームモードで分隊を作成した後、Ares Alphaは基本的なオプションのセットを提供し、迅速なゲームには十分です：全ての分隊メンバーのマップ上での視認性、メンバーのステータスの表示：生存、死亡、負傷（ドクターやヒーリングオプションがあるゲームの場合）、サポート。

マップ上では、チームメイトは水色のドットで表示されます。ユーザーはランクに関係なく、常に紺色のドットで表示されます。チームリーダーは、他のチームメイトのために青い三角形で表示されます。

ニューアドバンスゲーム

Advance Gameモジュールは、Ares Alpha Appのポテンシャルを余すところなく発揮するモジュールです。このモジュールは、事前にサイトにアクセスすることなく、フィールド上で直接エアソフトやペイントボールのゲームを開催することができます。マップエディターを除いて、アドバンスゲームモードのアプリケーションは、エアソフトゲームを構成するために必要なすべてのオプションを提供します。エアソフトやペイントボールのゲームは軍事的な構造を持っているので、アプリケーションも同じ構造を持っています。次のような役割があり、それに関連したマークがゲーム中に表示されます。

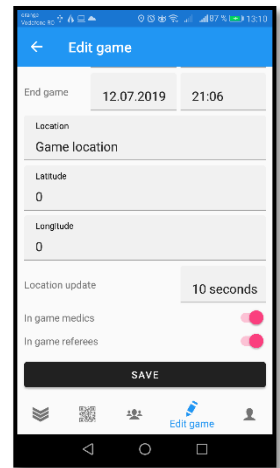
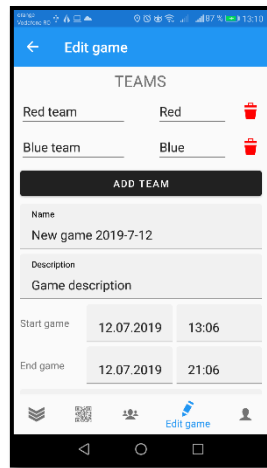
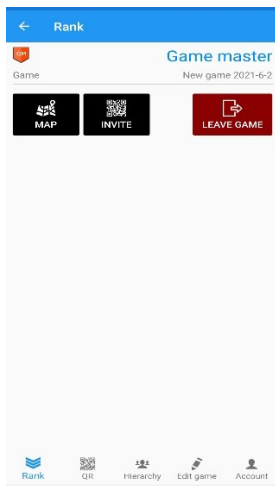
1. ゲームマスター 
2. レフェリー 
3. 一般 
4. 中隊長 
5. 小隊長 
6. 分隊長 
7. ソルジャー 

ゲームマスター (GM)

ゲームマスターとは、ゲームを運営する人のことです。ゲームマスターは特別なインターフェイスを持っており、チームの編成、初期ゴールの設定、ゲーム期間の設定、ゲームのダイナミックさに応じてゲーム中にゴールを追加したり削除したりすることができます。GMはコントロールパネルから、チームの

数とレーン、開始時間と停止時間を設定し、ゲーム中のドクターオプションを有効または無効にし、ゲーム中のレフリーオプションを有効または無効にします。**GM**はゲームに中立であり、すべての参加者を見ることができます。

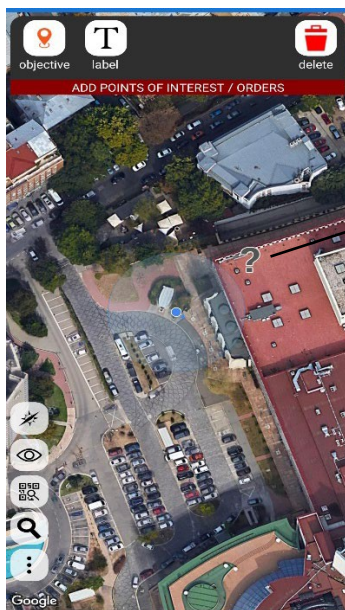
所属するチームに関係なくこのようにして、ゲームの目的を追加したり削除したりする必要があるかどうかを、その場で決めることができます。



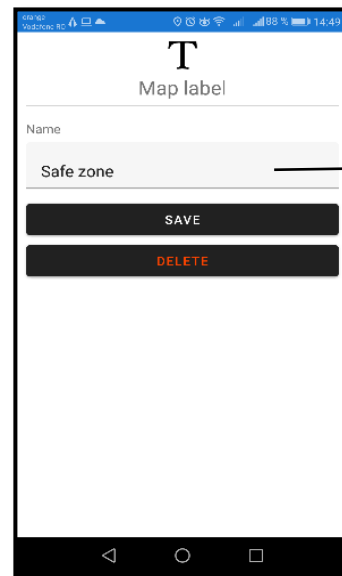
デフォルトでは、新しいゲームを作成すると、アプリは現在の時刻をゲーム開始時刻として設定し、ゲーム停止時刻はゲーム開始時刻+8時間となります。GMはこれらの設定を変更することができます。

ゲームを設定した後、GMはマップ上でゴールを設定したり、興味のあるポイントや建物のラベルを貼ることができます。

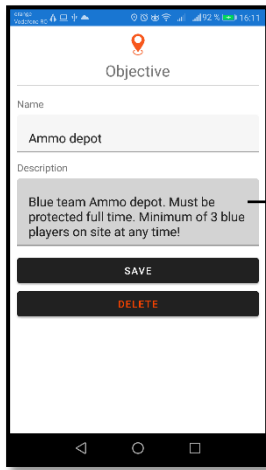
地図上の好きな場所を2秒ほど押し続けると、地図上に「？」が表示されます。表示されたウィンドウには、2つのオプションがあります。「ラベル」または「目的」です。



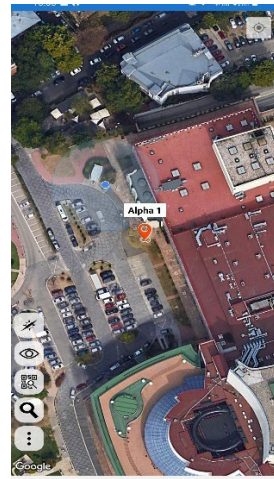
"?" 目的の目的物やラベルの位置



ラベルを入力するには、ここに記入して保存してください。



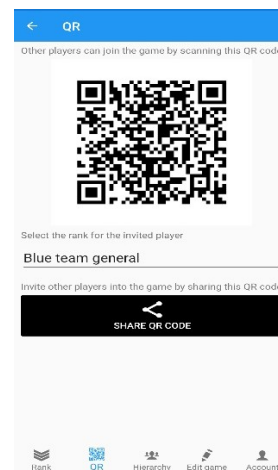
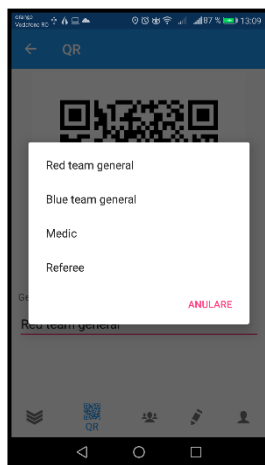
この説明は、地図上の目的マークをクリックすることで誰でも見ることができます。



ラベルも目的物も、2秒間長押しした後、画面に指を当てて目的物やラベルを希望の位置にドラッグするだけで、地図上の位置を変更することができます。

ゲーム中にGMがラベルや目的物の追加、変更、再配置を決定した場合、その操作は参加者全員に伝達されます。目標の変更については、ゲーム内で参加者に通知されます。

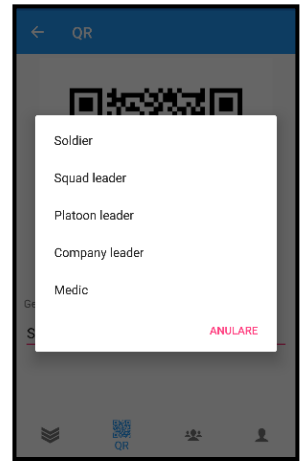
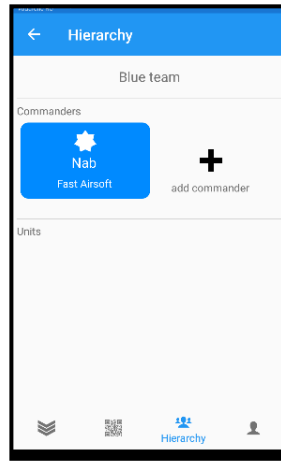
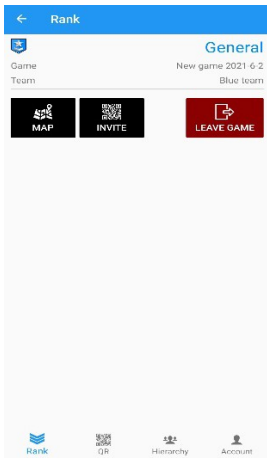
ゲームの詳細を設定した後、GMは3つのカテゴリーの機能のQRコードを生成することができます。チームジェネラル、メディック、レフリーの3種類です。メディックはチームジェネラルが指名することもできます。審判はGMのみがゲーム内で設定できます。



GMは、ゲームの設定、ゴールの配置、ポイントの表示などを行った後、チームジェネラル、メディック、レフリーのQRコードを作成します。指定されたプレイヤーがQRコードを読み取ると、GMが前のステップで作成した設定がアプリケーションに自動的に取り込まれます。この時点から、Gチームは自分のチームを編成し、自分の好みやゲームの要求に応じて、下の階級（中隊長、小隊長、分隊長）を任命することができるようになります。

一般

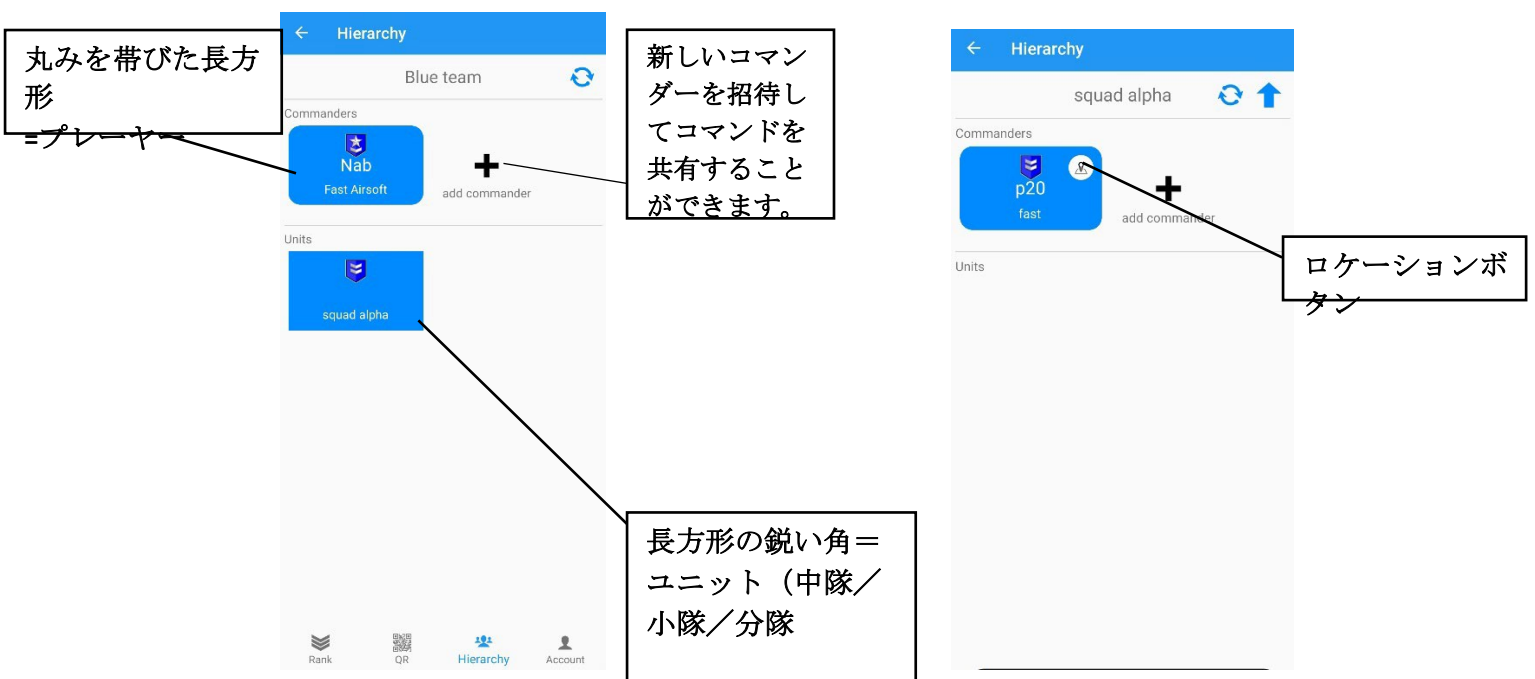
大将はチームのリーダーです。大将はQRコードをスキャンした後、GMから引き継ぐこととなります。読み取った後は、地図とGMが設定したすべての設定を取得します。QRコードを読み取ると、チームを編成するために必要なツールが手に入ります。中隊長、小隊長、分隊長、兵士、衛生兵をQRジェネレーターで指定することができます。プレイヤーは、QRをスキャンすることで一度だけ將軍のチームに加わり、指定されたローカルな階層を占めることとなります。



将軍は、他の将軍のためにコードを生成することができます（状況が魅力的な場合、大きなゲームのために）、階層メニュー（Hierarchy）から、またはQRメニューから、中隊長、小隊長、分隊長、兵士、衛生兵のためにコードを生成することができます。階層メニュー（Hierarchy）では、将軍がチーム構造を見ることができます。

角の丸い長方形はチームメンバーを示しており、位置ボタンを押すことで、地図上の位置を確認することができます。

角の鋭い長方形はユニットを示しています。この長方形をクリックすると、そのユニットの構成要素が詳細に表示され、それぞれのドライブ（中隊/小隊/分隊）に所属する特定のプレイヤーをマップ上で探すこともできます。



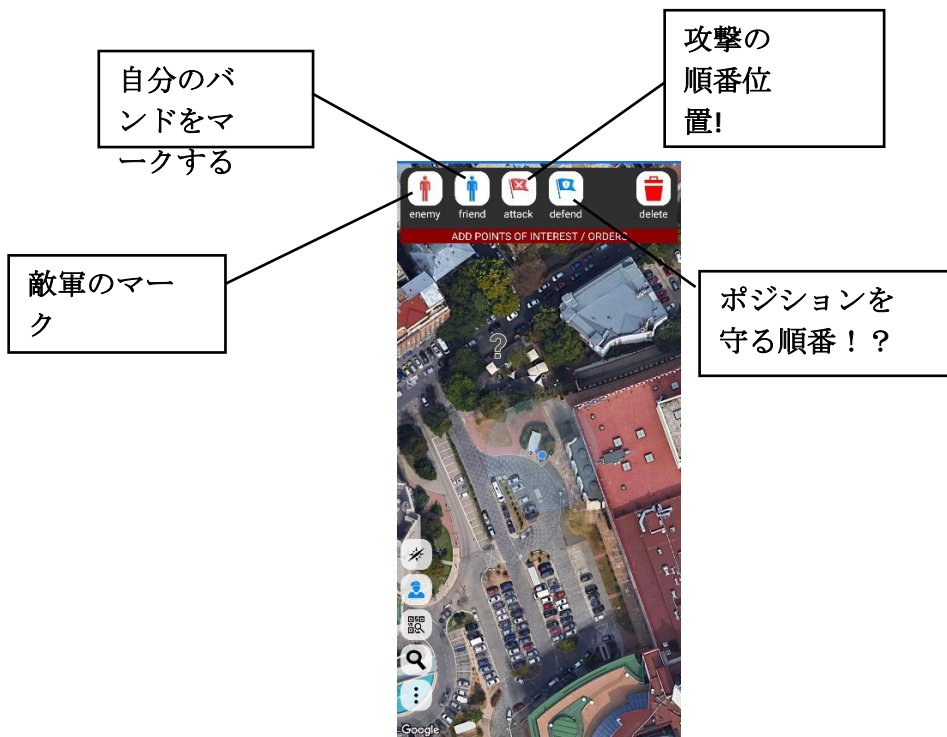
このゲームは軍隊のピラミッド型の階層を持っており、ゲームの構成を容易にするために、各ランクはその下の直属のランクだけを生成するのに十分であり、残りのチームのコード生成の責任を渡しています。例えば、将軍はその下のコードだけを生成することができ、次の階層の人に他のコードを生成する責任を返します。

例将軍が「小隊長」のコードを生成し、その後、彼は自分の分隊長を指名し、その分隊長が分隊に所属するプレイヤーのコードを生成します。

このようにして、参加人数の多いゲームでは、チームに割り当てられる時間が非常に少なくなります。

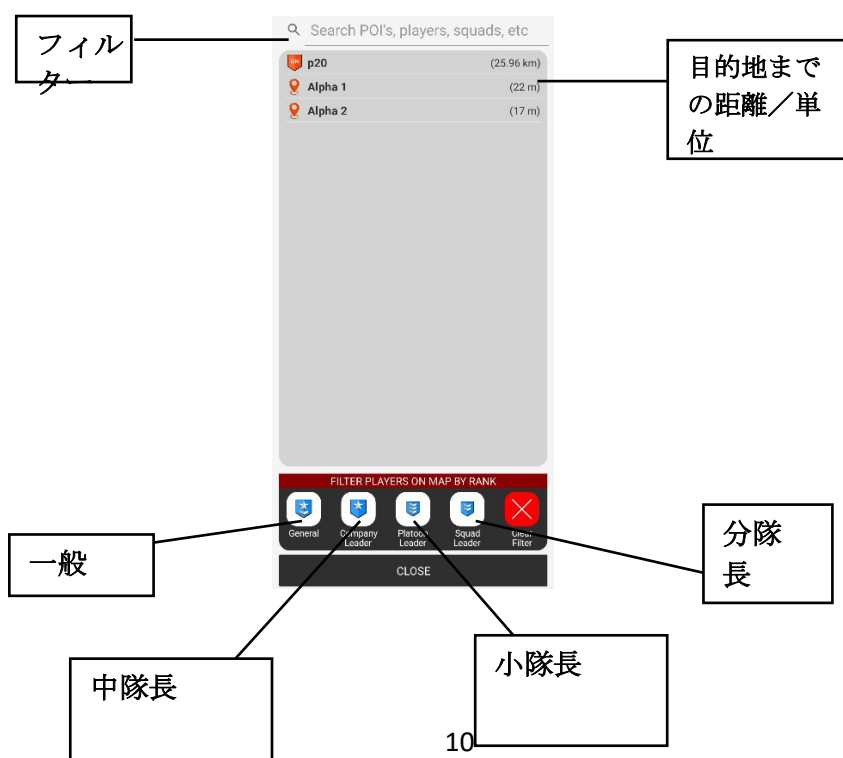
ゲーム画面では、マップ上のポイントを2~3秒押すと、一般的なメニューがいくつか表示されます。

- 自チームまたは相手チームが占拠している目標をマークすることができる
- チームの攻撃命令や、マップ上の目標やエリアの防衛命令を送ることができます。



将軍の命令は自動的にチーム全体に伝達されます。ステータスバーには将軍命令の通知が表示され、通知を押すとマップが各エリアの中央に表示されます。

多数の参加者がいるゲームでは、マップが非常に多くなり、追うのが困難になることがあるため、将軍は表示したいユニットをフィルタリングするオプションがあります。画面上の「フィルタ」ボタンを押すとセレクタが表示され、必要に応じて表示するユニットの種類を選択することができます。



中隊長

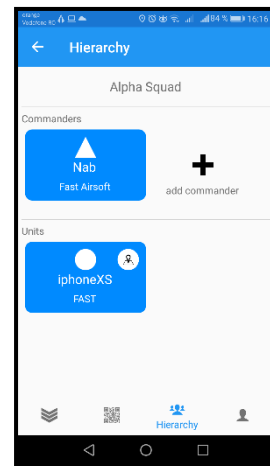
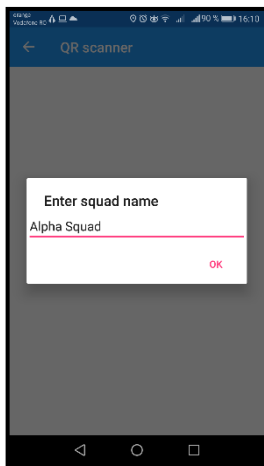
中隊長は大将と同じオプションを持っていますが、大将のランクのQRコードを生成できないことを除いています。このルールは、すべての指揮レベルに適用されます。同程度またはそれ以下の階級のQRコードを生成することができます。

小隊長

小隊長は大将と同じオプションを持っていますが、CDCの程度に応じたQRコードを生成できないことを除いては、大将と同じです。このルールはすべての指揮官レベルに適用されます：同程度またはそれ以下の学位のQRコードを生成することができます。

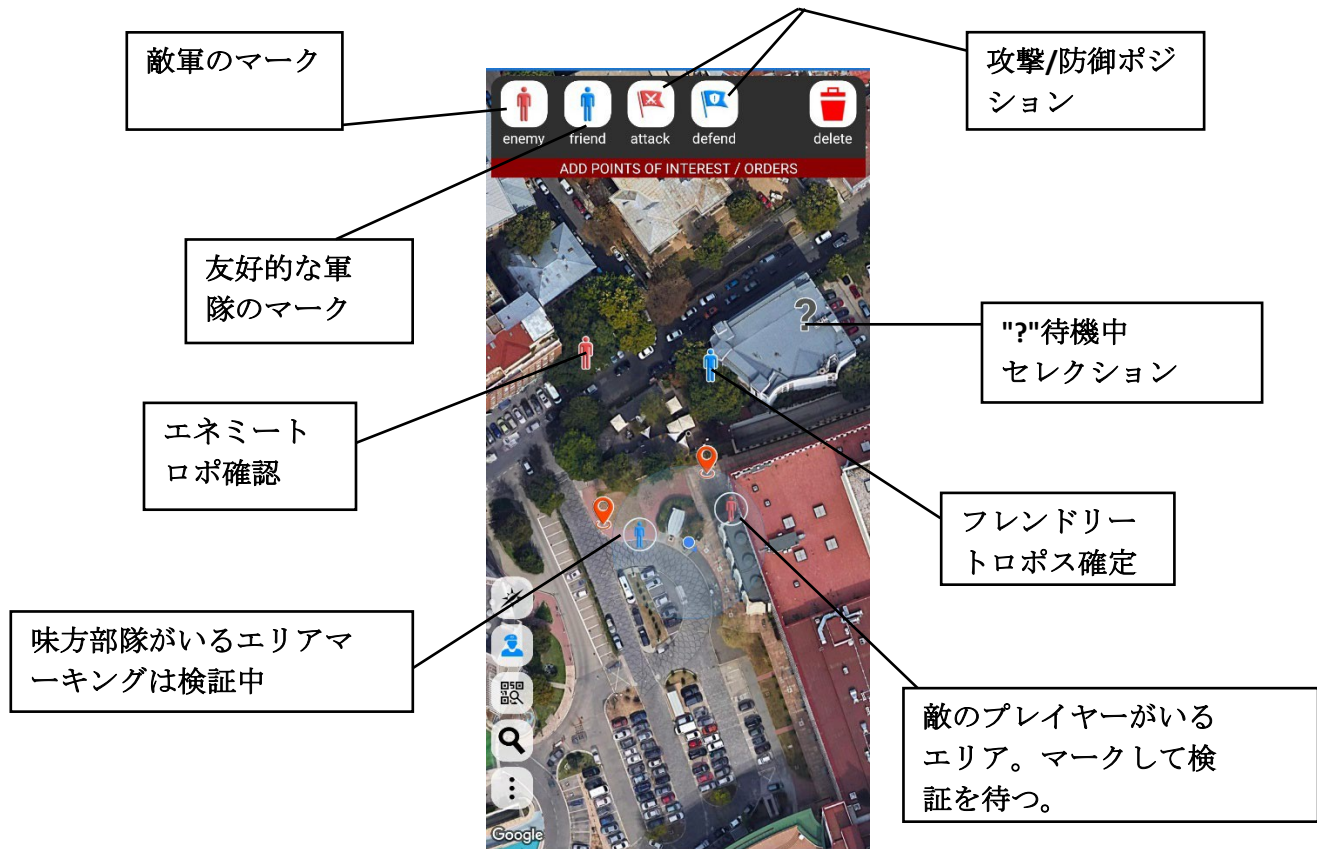
分隊長

SLは、QRコードを作成できる最後の度数です。兵士として分隊に参加するプレイヤーのQRコードを生成します。また、SLは部隊のリーダーの共有に従って、別のSLのQRコードを生成する可能性もあります。

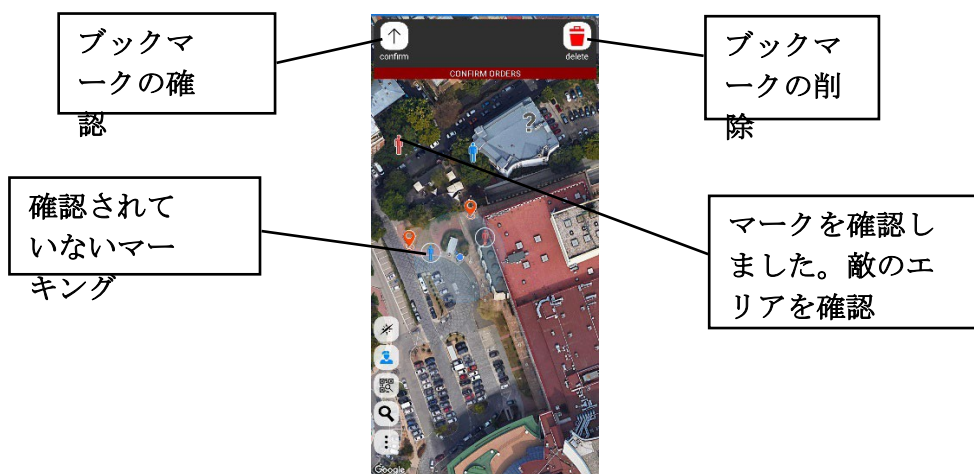


マップ上でのスパム行為を避けるため、SLは敵のゾーンや自チームに属するゾーンをマップ上にマーキングできる階層の最後のランクです。もちろん、直接観察したり、分隊員から直接または無線で情報を得たりして行うことができます。

SLは、あるエリアや目的地が敵や自チームのプレイヤーに占拠されていることを確認した後、その情報を将軍や上位司令部に伝えるためのシンボルをマップ上に配置することができます。マークを付けるには、スクリーンを2~3秒押すと、敵・味方の選択ウィンドウが表示され、マップ上には「?」選択後、記号は敵か味方になります。誤って押してしまった場合は、画面の上に指をかざすことで簡単にサインを消すことができますし、マップ上に指をドラッグすることで再設定することもできます。



SLが行ったマーキングは、同じフォーマットで高学年にも表示され、確認するまではその人にしか見えません。SLによるゴールが決まると、G/CDC/CDPはマーキングを確認することができ、チーム全体に見えるようになります。



確認は、上位者が新しいマーキングをクリックして、確認ボタンを押すことで行われます。新しいマーキングは常に白い円で表示されます。確認後は円が消え、マーキングがチーム全体に見えるようになります。また、上位者がマーキングを無線で確認したり、相反する情報がある場合は、マーキングの確認を解除したり、削除することもあります。

警告2分間の未確認マークは自動的に消えます。

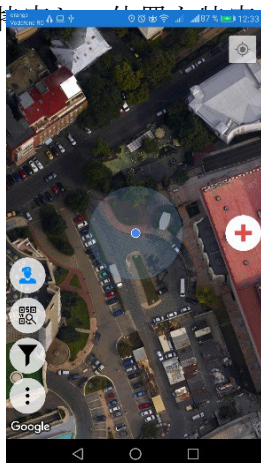
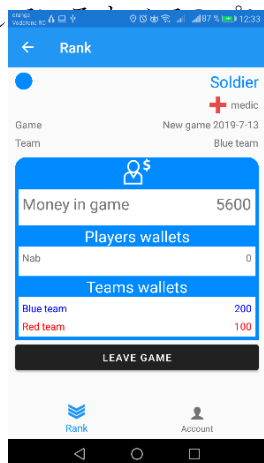
ソルジャー

兵士が基本単位です。このアプリケーションは、チームの中で、特に分隊の中で活動するために必要な機能を兵士に提供します。エアソフトは特にチームゲームであるため、アプリケーションを通じてすべてのプレイヤーが分隊の一員であることを奨励しています。そのため、ゲーム内では、分隊の一員である兵士は、いくつかのオプションを自由に使用することができます：サポートを求めることができ、衛生兵を要請することができます、自分のステータスを死か生かに変更することができます。

本アプリケーションでは、プレイヤーが部隊に所属していなくても、SLよりも上位のランクの人から直接「兵士」のQRコードを読み取ることで、ゲームに参加することができます。このような状況では、本アプリケーションは、ゲームマップ、目標の通知、生死の変更、およびサポートリクエストにアクセスすることなく、リクエストの可能性を提供します。

メディック

ゲームにおけるメディックのオプションは、ゲーム作成時にGMが設定する必要があります。ゲームにメディックが設定されている場合、ジェネラル、CDC、CDPは指定されたプレイヤーにメディックコードを生成することができます。メディックは、通常のプレイヤーのオプションに加えて、チームのメディックリクエストの通知を受け取ることができ、また、スクリーン上のボタンを押すことで、メディックをリクエストし、特定のプレイヤーを特定して支援を要請することができます。

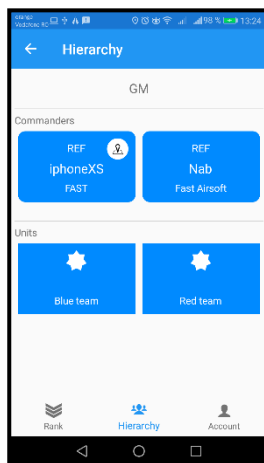


同僚が薬を求めていることを示すボタン

ボタンを押すと、マップは支援を要請した側を中心に表示されます。繰り返し押すと、次の支援を要請しているサポートに進み、すべての医療要請を識別し、位置を特定するのに役立ちます。

レフェリー

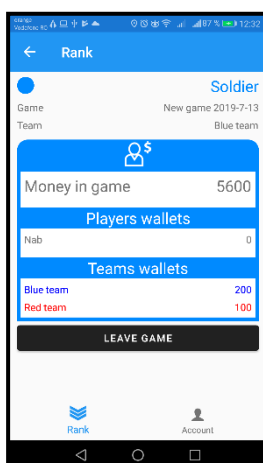
レフリーの役割は、GMのみが担うことができます。レフリーはマップ上に「REF」と表示され、すべてのチームから見え、またすべてのチームを見ることができますが、マップや目標、プレイヤーとのやりとりはできません。



レフリーはチームのヒエラルキーを視覚化することができ、「ヒエラルキー」の位置情報機能を使って特定のプレイヤーを探すこともできます。

ゲーム内クレジット

Ares Alphaには、統合された通貨システムがあります。ゲーム中、各プレイヤーはゲームに投入されたクレジット、自分のチームが獲得した金額、対戦相手のチーム、自分が獲得した金額を確認することができます。



ホーム画面のメニューボタンを押すと、「ウォレット」にアクセスできます。**Ares Alpha**のクレジットは、ウェブサイト「ares-alpha.com」上で、主催者が定めた価値のある銀行券の形で生成され、QRコードが印刷されています。プレイヤーがQRコードを読み取ると、その銀行券の価値が個人の財布とチームに追加されます。**GM**は、銀行券のQRコードがユニークなものか、再利用可能なものをゲーム開始時に設定できます。ユニークなQRコードの場合、プレイヤーは一度しか読み取ることができません。再利用可能な場合は、クレジット

注意・推奨事項

- 外部バッテリーの使用をお勧めします。携帯電話（特に**Android**）の機種によっては、待機時間が長くなると**ARES**のアプリケーションが自動的に終了してしまふことがあります。外部バッテリーを使用することで、このような状況を解消し、ゲーム中の**ARES**の使用時間をほぼ無制限にすることができます。
- **Android**端末は、通常、バックグラウンドで動作するアプリケーションを抑制する設定にな

っています。ゲーム中にアプリケーションが自動的に終了しないように、携帯電話の設定を変更することをお勧めします (<https://dontkillmyapp.com/>)。

- ゲーム中の事故を防ぐために、携帯電話の保護カバーの購入をお勧めします。

- アプリケーションからの通知を受信して確認するには、Bluetoothブレスレットを使用することをお勧めします。このアプリケーションは、Xiaomi Me 3のブレスレットで正常に動作することが確認されていますが、アプリケーションからの通知を受け取れるブレスレットであれば動作するはずですよ。

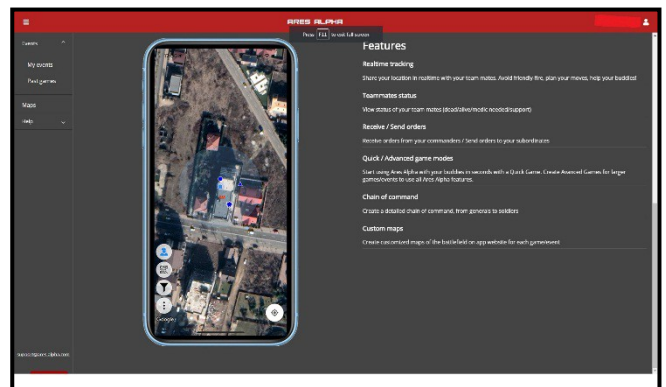
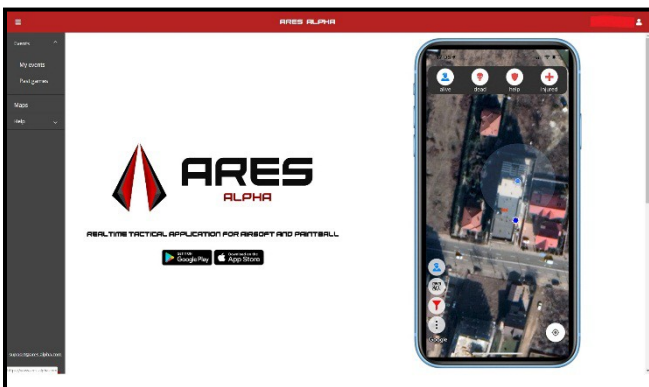
注意Ares Alphaは、エアソフト/ペイントボールゲーム用のアプリケーションです。このアプリケーションを実際の状況で使用しないでください。このアプリケーションは、観光目的では使用できませんよ。

ウェブサイト

www.ares-alpha.com は、Ares Alpha Applicationの一部であるサイトです。このサイトでは、エアソフト/ペイントボールの複雑なゲームを作成するためのツールがあります。このサイトでは、目的、ラベル、土地、道路、ハッチゾーンの境界を設定できるマップエディタを提供しています。また、サイトでは、彼らが参加したゲームの様々なデータや統計を見ることができます。

アレスアルファサイトでのログインは、アレスアルファアプリのログインデータと同じもので行われます。

はじめに



サイトの最初のページである「紹介ページ」では、アプリケーションの基本的な機能を簡単に紹介しています。スクロールダウンすると、ハイライトされたタイトルをクリックすると、アプリケーションのスクリーンショットを使った簡単な説明が表示されます。

イベントページ/ゲーム

イベントページは2つのカテゴリーに分かれています。"My events"と"Past events"では、ユーザーのイベントや、ユーザーが参加したイベントを確認することができます。

私のイベント

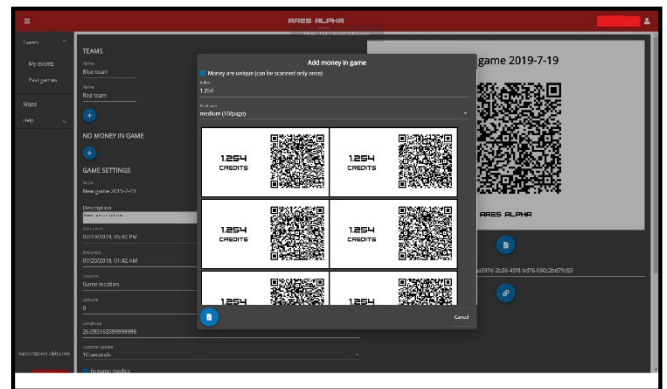
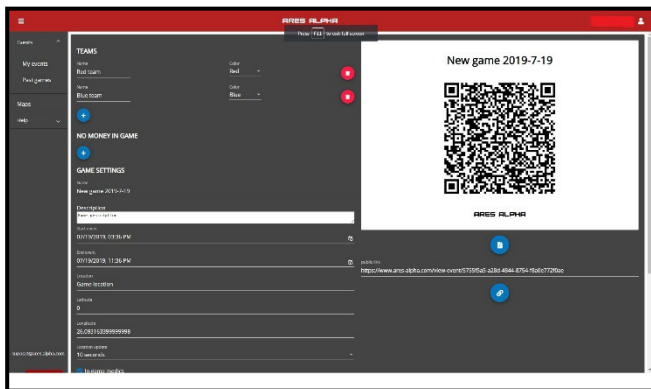
"My Events"は、イベントエディターです。ここでは、ユーザーが完全なイベントを作成することができます。最初は、ユーザーが編集したすべてのイベントが表示されます。ユーザーは編集を続けることも、削

除することもできます。新規イベント」オプションをクリックすると、新規イベントを作成するためのテンプレートが表示されます。



イベントを作成するために、このページではさまざまな設定を行うことができます。よく読んで、入力が必要な項目をチェックしてください。青い「+」ボタンは、ゲームにチームを追加したり、Aresのクレジットを追加することができます。

クレジット編集ページでは、値、ページ上の紙幣の数、最も重要なものは、紙幣が再利用可能か一度しか使えないかを設定することができます。



注意：クレジット紙幣の独自性オプションのチェックを外すと、紙幣のバーコードを複数回スキャンすることができます。スキャンの回数をコントロールできる場合のみ許可してください。

の短い説明。

"Doctor"と"Referee"の選択肢がゲーム内にある。該当する場合はチェックを外したり、チェックを外れたりして読み込み

ゲームのプレゼンテーションとリンクします。スキャン可能情報収集のため

エクスポートQR

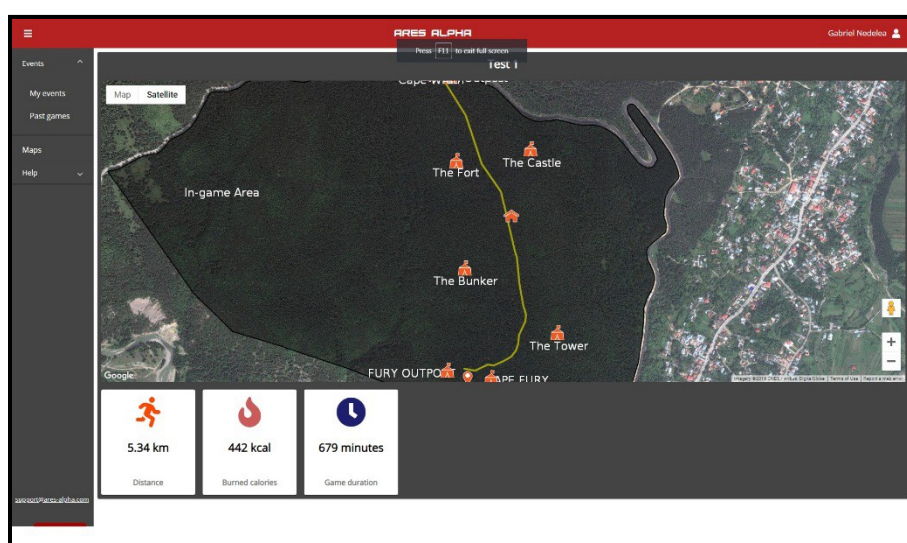
イベントページの右側に表示されるQRコードは、PDFとして書き出して印刷したり、様々なメディアに掲載することができます。このコードをアプリケーションで読み取ると、GMがイベントの全ての設定をアプリケーションに読み込み、ゲームを開始することができます。他のAres Alphaユーザーがコードをスキャンした場合、ゲームマップとその詳細にアクセスできるので、ゲームの構成や目標を知ることができます。

このリンクにより、参加者はイベント実施前にPCやノートPCで紙面やゲームの詳細を確認することができます。

ページのフッターには、「ドキュメントの追加」というオプションがあります。このオプションを使用すると、フルスクリーンプレイやレギュレーション、その他の適切な行動に必要な詳細情報を含むゲームのプレゼンテーションを完成させることができます。

イベントページへの紙の読み込みは、専用のセクションとツールを使って作った後でないとできません。

過去のゲーム



過去のゲーム」では、あなたが参加したゲームについて、移動距離、ゲーム時間、消費カロリーなどの情報を見ることができます。また、このセクションでは、ゲームのムービー、各参加プレイヤーの記録、ゲーム中の両チームの進化を地図上の目標やチームから見ることができます。

3.1 地図

アレスアルファサイトの "マップ" セクションでは、"新しいマップ" というオプションがあり、ユーザーは希望するイベントに適したマップを作成することができ、また以前に作成したマップも使用することができます。これらのマップは、イベント作成ページの「マップ」オプションにアップロードすることで、イベントで使用することができます。



Ares Alpha Map Editorでは、ユーザーがイベントに適したマップを描くためのツールがいくつか用意されています。

マップビュー
ユーザーモー
ドの設定

マップ編集ツールライ
ン、ジオメトリック・
シェープ、レンズ

マップオーバーレイオ
プション

目的の異
なるタイ
プ目的の
説明



*** アレスアルファのマップエディターでは、軍用地や以前に編集した地図をグーグルマップの上にオーバーレイすることができます!詳しくは、マップオーバーラップのビデオをご覧ください!

マップの編集、描画、目的、説明、ラベルの入力後、マップを保存し、「イベント」メニューの「マップ」セクションで、マップをアップロードしてイベントに関連付けることができます。

連絡先

詳細、追加情報、エラー報告については、ご遠慮なくお問い合わせください!

support@ares-alpha.com

<https://www.facebook.com/aresalphaairsoft/>