

LGT2016

参加者用ハンドブック

序文

このハンドブックは LeagueU Grand Tournament(以下「LGT」)に参加する皆さまが、LGTに参加する上で知っておくべき事をまとめたものです。参加者は必ずこのハンドブックに目を通し、試合の進め方および問題が起きたときの対処方を確認してください。

項目

1. 事前の準備
 - 1-1.クライアントの事前確認
 - 1-2.TeamSpeak3 のインストール

2. 試合の進め方
 - 2-1. 試合への参加（トーナメントコードの使用法、サイド）
 - 2-2. 試合の開始
 - 2-3. 試合の中断/再開
 - 2-4. 試合終了後

3. 問題が起きたときの対処法
 - 3-1.運営者への連絡
 - 3-2.スクリーンショットの撮影

1. 事前の準備

1-1. クライアントの確認

出場する選手は事前に一人でカスタムゲーム等を起動し、必ず動作確認を行ってください。試合当日の動作不良による試合の遅延は認められません。

1-2. TeamSpeak3 のインストール

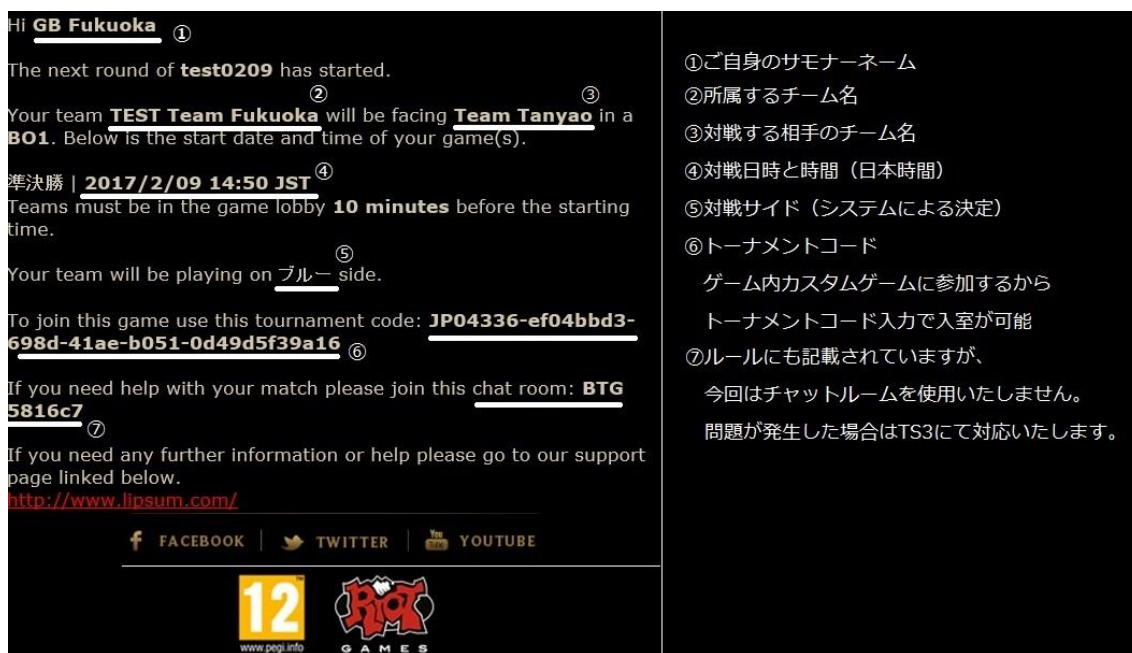
チームの代表者は試合当日までに TeamSpeak3 をインストールし、事前に運営チームからのメール内に記載されたサーバーに接続し、マイクのテストなどを行ってください。インストール方法に関しては、別途添付されている「TeamSpeak3 インストール方法」をご確認ください。

Team Speak3 は試合内容に問題があった場合に必ず使用します。

2. 試合の進め方

2-1. 試合への参加（トーナメントコードの使用法、サイドについて）

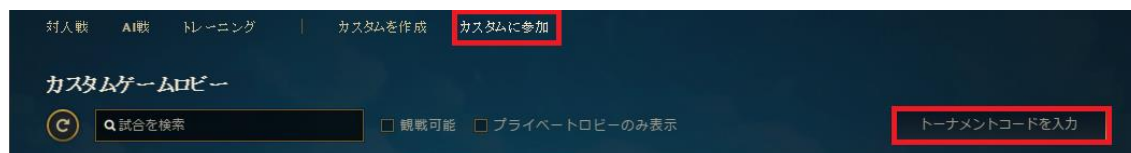
試合前に、LGT 出場登録時に登録したメールアドレスへ以下の画像が添付されたメールが送られてきます。英文で送られてくるため下記資料を参考として確認してください。



メール内の画像に記載されている⑥のトーナメントコードをコピーし、カスタムゲームからトーナメントコードを入力してください。

※10分より前にも接続できるので、余裕をもった接続ならびに試合準備を推奨します。

※トーナメントコードをコピーする際、文字列の最後に半角スペースが入ってしまうとゲームロビーに接続できないので十分注意してください。



ゲームロビーへ接続後、速やかに⑤で告知されたチームカラーに従いそれぞれのサイドへ移動してください。

ブルーチームはカスタムの左サイド、レッドチームはカスタムの右サイドとなります。

2-2. 試合の開始

事前にメールで配布された画像に対戦日時（上記画像④）が明記されています。必ず試合開始予定時刻の 10 分前には出場選手を選定し、準備完了した状態で待機させるようにしてください。準備が整い次第、双方のチームのプレイヤー一名がチャット欄にて「ready」あるいはそれに準ずる、準備完了を伝えるメッセージを打ち込んでください。

もしも所定の時刻より 10 分を経過してもチームメンバーが 5 人揃っていないチームは強制的に敗北扱いとなりますので、必ず十分に時間的余裕をもってゲームロビーで待機するようにしてください。

双方の準備完了の合意が完了した後、ゲームロビーホストの人は【試合開始】ボタンを押して試合を開始してください。必ず双方が合意してから試合を開始するようにしてください。試合開始予定時刻から 10 分経過しても相手側のチームが集まらなかった場合、既に 5 人集まっているチームのプレイヤーがスクリーンショットを撮影し、その後メールアドレス（contact-esp@gamebank.co.jp）にまで内容と併せて送ってください。TeamSpeak3 にて運営に報告を行ってもかまいません。

2-3. 試合の中断/再開

試合中なんらかのマシントラブルが起きた場合に限り、Pause を許可します。ただし、1 試合で 10 分以上の Pause はファイナルを除いて認められません。Pause を行った場合、速やかに/all のゲーム内チャットにて「開始予定時刻と理由」を伝えてください。

試合再開が可能になった場合、相手チームに試合を再開してよいか確認をとってください。未確認で再開した場合はペナルティの対象となります。

なお、ゲーム内チャットで「/pause」を入力したら即座に Pause することができます。

また、それを解除するには「/resume」を入力します。

2-4. 試合終了後

LGT では問題が起きない限り、自動的にトーナメント表へ試合結果が反映されます。

結果が運営チームにて正式に承認された際に、次回の試合があるチームには次の試合案内がメールにて送付されてきます。チームの選手は必ずメールを確認して、次回の試合開始時刻を確認するようにしてください。

残念ながら敗北したチームは、あなたはトーナメントから敗北しましたという旨のメールが届くようになっております。

3. 問題が起きたときの対処法

3-1. 運営者への連絡

試合内外でトラブルが発生した場合は、ESP あるいは副 ESP が直ちに所定の TeamSpeak3 サーバーへ接続し、「運営待合室」にて運営チームとコンタクトをとってください。

3-2. スクリーンショットの撮影

LGT では問題が発生した際、スクリーンショットが証拠として機能することがあります。なんらかの問題が発生した場合は、直ちに F12 キーでスクリーンショットを撮影する事を推奨します。撮影された画像は運営事務局のメールアドレス (contact-esp@gamebank.co.jp) まで内容と併せて送ってください。必要であれば TeamSpeak3 で直接運営チームとコンタクトをとってもかまいません。