



Q1スーパートーナメント 大会参加マニュアル

Q1スーパートーナメント大会事務局

1. トーナメント表について（トナメルの見方） P.2
2. トーナメントリーダー手順（フレンドゲーム作成側） P.4
3. フレンドゲーム参加側手順 P.12

1. トーナメント表について (トナメルの見方)

※本大会は、**トーナメントプラットフォーム「トナメル」**を使用します。

① トーナメント表を確認する

大会事務局から送られたメール（URL）より、自分のチームが参加するブロックおよびトーナメント表を確認します。

<トーナメント表（例）>

1回戦	2回戦	準決勝																
<p>#1-1</p> <table><tr><td>Player3</td><td>2</td></tr><tr><td>Player7</td><td>0</td></tr></table>	Player3	2	Player7	0	<p>#2-1</p> <table><tr><td>Player3</td><td>2</td></tr><tr><td>Player8</td><td>0</td></tr></table> <p>#2-2</p> <table><tr><td>Player4</td><td>1</td></tr><tr><td>Player5</td><td>2</td></tr></table>	Player3	2	Player8	0	Player4	1	Player5	2	<p>#3-1</p> <table><tr><td>Player3</td><td>1</td></tr><tr><td>Player5</td><td>2</td></tr></table>	Player3	1	Player5	2
Player3	2																	
Player7	0																	
Player3	2																	
Player8	0																	
Player4	1																	
Player5	2																	
Player3	1																	
Player5	2																	

② 自分のチームがトーナメントリーダーか確認する

自分のチームがトーナメントの“上”にあれば、トーナメントリーダーとなります。トーナメントリーダーには、フレンドゲームを作成していただきます。（手順はP.4～を参照）

※各試合毎にトーナメントリーダーが存在します。

Player3チームがトーナメントリーダー
Player7チームはフレンドゲーム参加側

Player9チームがトーナメントリーダー
Player2チームはフレンドゲーム参加側

1回戦				
<p>#1-1</p> <table><tr><td>Player3</td><td>2</td></tr><tr><td>Player7</td><td>0</td></tr></table>	Player3	2	Player7	0
Player3	2			
Player7	0			
<p>#1-2</p> <table><tr><td>Player9</td><td>1</td></tr><tr><td>Player2</td><td>2</td></tr></table>	Player9	1	Player2	2
Player9	1			
Player2	2			

👉 トーナメントリーダーは、**P.4の手順**へ進んでください。

👉 フレンドゲーム参加側は、**P.12の手順**へ進んでください。

2. トーナメントリーダー手順 (フレンドゲーム作成側)

※本作業はトーナメントリーダーの
チーム代表者が実施してください

※本作業は、**トーナメントリーダーのチーム代表者が実施してください**

①プロスタを起動

プロスタを起動し、トップ画面を開きます。
開いたら、右上のメニューボタンをタップします。



②フレンドゲームを作成

メニューから、「フレンドゲーム」をタップします。



③フレンドゲーム作成完了

この画面が開いたら、フレンドゲームの作成完了です。

画面左上部の「ガジェットを使う」にチェックが入っていない場合は、**必ずチェックを入れてください。**



④自分のチームメンバー招待

自分のチーム側の「招待」ボタンから、チームメンバーを招待します。



④自分のチームメンバー招待

メンバーを選択し、「招待」をタップします。



チームメンバーが無事に入れたことを確認します。



以降、同様の手順で3人目のチームメンバーを招待します。

Tips : もし自分のチームメンバーが相手チームに入った場合は・・・

チームメンバーを「招待」した際、誤って相手チーム入ってしまった場合は、以下の手順で入れ替えることができます。



⑤ 相手チームの招待

フレンドゲーム画面右上のチームコード（英数字）を、Discordにて、相手チームへ通知します。



※Discordの投稿例



相手チームが全員参加したことを確認します。



⑥ゲームモード・マップの設定

フレンドゲーム画面にて、ゲームモード・マップを設定します。
ゲームモードの部分をクリックすると、選択画面へ移動します。



⑦ゲーム開始準備

両チームのメンバーが集まったら、キャラやガジェットを選択します。
選択完了後、リーダー以外のメンバー（相手チームを含む）が「準備完了」になることを確認します。

相手チーム全員が「準備完了」になり、相手チームの代表者からDiscordで準備完了の旨の連絡を受けるまで、リーダーは「準備完了」を押さないでください（ゲームが始まってしまうため）



相手チームの代表者から、Discordにて準備完了の連絡を受けたのち、全員が「準備完了」状態であることを確認してゲームスタート（準備完了ボタンをタップ）



以降、同様の手順でゲーム（セット）を実施してください。

2.フレンドゲーム参加側手順

※手順①～③は、**フレンドゲーム参加側のチーム代表者が実施**してください

① チームコードを確認

Discordにて、トーナメントリーダーから送られてくるチームコードを確認します。

<Discordの連絡例>

Tak 今日 10:55
チームコードは「XCWS9P22」です。

#一般へメッセージを送信

② プロスタを起動

プロスタを起動し、トップ画面を開きます。
開いたら、左真ん中の「+」ボタンをタップします。



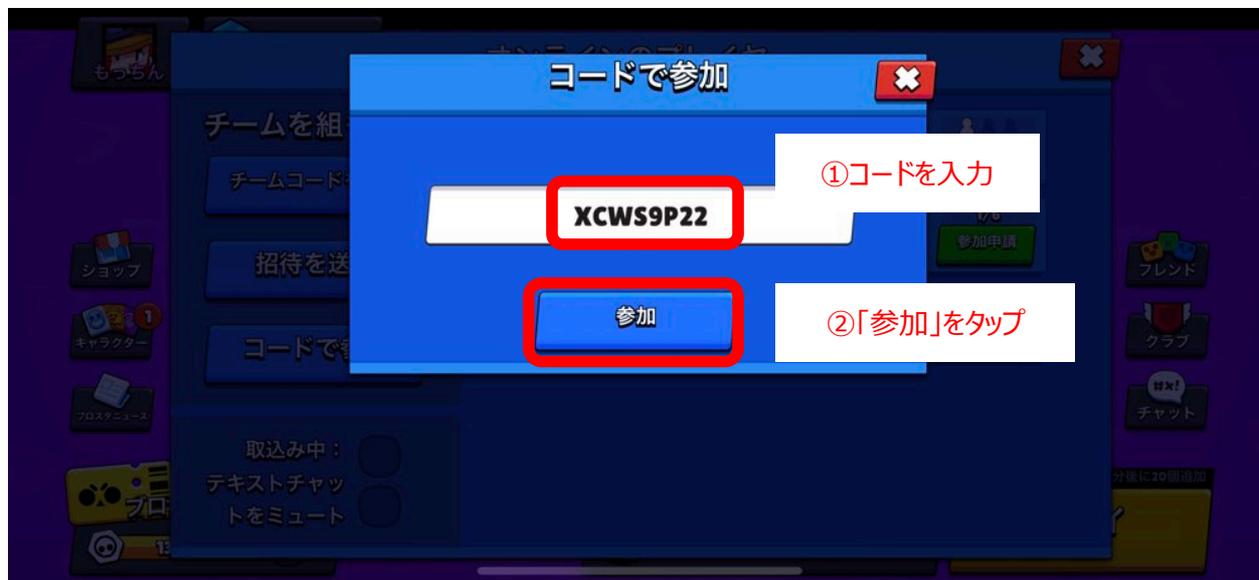
③ フレンドゲームへ参加（チーム代表者のみ）

メニューから、「コードで参加」を選択します。



③フレンドゲームへ参加（チーム代表者のみ）

Discordで連絡を受けたチームコードを入力し、「参加」をタップ



フレンドゲームに参加できたことを確認。



次ページは、残り2人のメンバーが行う手順になります。

④フレンドゲームへ参加（チーム代表者以外）

自分のチーム代表者が入っているフレンドゲームへ「参加申請」を行います。



⑤ゲーム開始準備

自チーム全員がフレンドゲームに参加したことを確認し、キャラクター・ガジェットの選択を行います。



チーム代表者は、自チームが全員「準備完了」であることを確認し、**相手チームへDiscordで準備完了した旨を通知**してください。



<Discord連絡例>

Tak 今日 12:42
 ○○チーム、準備完了しました。
 #一般へメッセージを送信

あとはゲームスタートまでこのままお待ちください。

(相手チームの準備が完了次第、ゲームが開始されます)

 **Super
Tournament**

そろそろ決めよう。九州で一番強いやつ。