

# ⚠ WARNING

ご使用の前に最後まで必ずお読みください。取扱説明書は定期的に更新されます。 定期的にWEBサイトをご確認頂き、正しい知識で正しくお使いください。



1	アプリケーションについて	P.2
2	動作環境について	P.3
3	ダウンロードとアンインストール	P.4
4	アプリケーションの起動とサインアップ	P.5
5	アプリケーション画面の構成	P.15
6	B2iを使用した赤外線銃のサバイバルゲームで遊ぶ	P.16
	STEP 1 [DEVICE SETTING]でデバイスと接続する	P.17
	STEP 2 [ENTRY]でフィールドに参加登録する	P.26
	STEP [USER]の設定	P.27
	STEP 4 [BATTLE]について ゲーム開始前・終了後	P.29
	STEP 5 [BATTLE]について ゲーム参加中	P.34
	STEP 6 [LIVE]で観戦する	P.39
	STEP 7 [ARCHIVE]で戦歴を確認する	P.41
7	[RAPID FIRE]で早撃ちゲームをする	P.46
8	ログアウト	P.56
9	著作権	P.57

# **1** アプリケーションについて

[B2iPortal] は、B2iを使用したサバイバルゲームや早撃ちゲーム、B2iの最新情報等を確認することができる、B2i専用の総合アプリケーションです。 [B2iPortal] は、下記のように4つの画面で構成されています。





アプリケーションの動作環境は以下の通りです。

#### iOS

対応OS : iOS14.0以上

通信環境 : ・モバイルデータ通信もしくはWi-Fiによるインターネット接続 ・Bluetooth接続

上記以外のバージョンについては、動作保証外となります。

#### Android

対応OS : Android8.0以上

通信環境:・モバイルデータ通信もしくはWi-Fiによるインターネット接続
・Bluetooth接続

上記以外のバージョンについては、動作保証外となります。 必要な動作環境を満たしていても、全てのAndroid端末で動作を保証するものではなく、搭載機能や仕様 の違い、環境により正常に動作しない場合がございます。



ご利用のバージョンや端末によって、画面の内容が異なります。 ※説明で使用している画面は開発中のものを使用しております。実際の製品とは異なる場合がございます。



### アプリケーションのダウンロード

[B2iPortal] アプリケーションはご利用の端末に合わせて、以下の方法でダウンロードしてください。

App Storeの場合

下記のApp Storeアイコンからダウンロードしてください。



もしくはApp Storeで[B2iPortal]を検索してダウンロードしてください。

#### Google Playの場合

下記のGoogle Playアイコンからダウンロードしてください。



もしくはGoogle Playで[B2iPortal]を検索してダウンロードしてください。

#### アプリケーションのアンインストール

アプリケーションをアンインストールする場合は、ご利用の端末のアンインストール方法に従って行ってく ださい。

※アプリケーションをアンインストールすると、自動ログインができなくなります。

▲ ●B2i製品は10歳以上のお客様がご購入可能です。
 ●B2i Portalアプリケーションにつきましては、各アプリストアの審査基準に基づき年齢制限が設けられています。
 ・iOS: 17歳以上
 ・Android: 12歳以上
 年齢制限はアプリストアによって異なりますので、ご利用機種でB2i Portalアプリケーションのダウンロードが可能かどうかご確認ください。



### 本項目より、説明の中で使用している注釈の線や枠を色分けしております。 色ごとの説明をご確認のうえ、使用方法をご確認ください。



[B2iPortal]アプリケーションでは[Bluetooth]と[通知]を使用します。事前にお手持ちの端末の [Bluetooth]と[通知]を[ON]にしてください。

※ 画面はiPhoneの画面を使用しています。

#### 起動と設定

① ホーム画面やアプリケーション一覧から [B2iPortal]アプリケーションのアイコンをタッ プします。



② [B2iPortal]アプリケーションが起動し、[USER POLICY]が表示されます。[《USER POLICY》]をタップすると利用規約が表示されます。
 ※②~⑤は初回起動時のみ表示されます。
 また、利用規約は[MENU]からいつでも読むことができます。



次のページに続く 📥

#### ③ 表示された利用規約を必ず最後までよく読ん でください。



# ④利用規約を最後まで読むと、利用規約に同意したとして[☆]が表示されるのでタップします。



⑤利用規約に同意したら[♥]をタップしてください。



⑥ 使用上の注意が表示されます。 約5秒経過、または画面をタップすることで次 に進みます。



 ⑦ [CONTENTS]が表示されます。
 [Bluetooth]の使用を求められるので、[OK]を 選択してください。
 ※[B2iPortal]アプリケーションとの接続に 必要です。



⑧ [通知]を送信することを求められるので、[許可]
 を選択してください。
 ※ゲーム中にアプリケーションがバックグラウンドにある状態や、ゲーム中に被弾したとき



⑦⑧で[許可しない]を選択してしまった場合は、お手持ちの端末の操作方法に従って[Bluetooth]と[通知] を[ON]にしてください。





B2iを使用したゲームで遊ぶためには、アカウントが必要です。

※アカウントの登録にはメールアドレスとメールを受信できる環境が必要となります。別途ご用意ください。



### [PASSWORD RESET]の遷移



### [LOGIN]について



SIGN UP (アカウントの作成)

## [SIGN UP]

① [
] [
] をタップします。



# [GAME]画面の[LOGIN]が表示されるので、 [SIGN UP]をタップします。



③ 項目を全て入力し、[⑧]をタップすると、入力したメールアドレスに本人確認用のメールが送信されます。メールアドレスは受信できるものをご用意ください。

[ログ]等で表示される 名前です。

AME CODE NAME E-MAIL ADDRESS Enter the characters you see C	<ul> <li>         ・ ・ ・</li></ul>
ELOGIN]へ戻る	Check your E-mail

※ 入力した内容やメールアドレスが誤っていた場合、下図のようにエラーメッセージが表示されます。正しく入力し直してください。



④ ③の画面から自動で下図が表示されます。



※約30秒後、自動で[LOGIN]へ進みます。

⑤ 受信した本人確認用のメール[B2iユーザー登録] を開き、本文のURLをタップします。



介 有効時間は約30分です。
登録しない場合、URLは無効となります。
この場合、②から登録をやり直してください。

⑥ ③で入力した情報からアカウントが登録され、 登録完了メールが送信されます。



※この画面は約30秒後に自動で閉じます。

⑧ [LOGIN]に戻り、メールに記載されたメールアドレスとパスワードを入力し、[PLAYER LOGIN]をタップします。



⑦ 受信した登録完了メール[B2i ユーザー登録完了] を開くと、登録したメールアドレスとパスワード が記載されています。



🥂 このメールは大切に保管してください。

⑨ [MENU]に移動しログインが完了します。



### [PASSWORD RESET]

- パスワードを忘れてしまった場合、以下の手順に従ってパスワードを再発行してください。
- [GAME]画面の[LOGIN]にある[PASSWORD RESET]をタップします。



② 項目を入力し、[

) をタップするとパスワード がリセットされ、入力したメールアドレスに新し いパスワードが記載されたメールが送信されま す。



[LOGIN]へ 戻る

※入力したメールアドレスが誤っていたり、登録されていなかった場合、下図のようにエラーメッセージが表示されます。正しいメールアドレスを入力し直してください。



Image: marked state

Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state
Bit in the state

※この画面は約30秒後に自動で閉じます。

- ※約30秒後に自動で
   [LOGIN]へ進みます。
- ③②の画面から、自動で下図が表示されます。

 ④ 受信したパスワード再発行メール[B2iパスワード リセット]を開くと、再発行されたパスワードが 記載されています。



⚠️ このメールは大切に保管してください。

## ⑥ [MENU]に移動しログインが完了します。



 ⑤ [LOGIN]に戻り、②で入力したメールアドレスと 再発行されたパスワードを入力し、[PLAYER LOGIN]をタップします。



※ アカウント作成時のメールアドレスを紛失、忘れ てしまった場合は、[SIGN UP]から再度登録して ください。

# 5 アプリケーション画面の構成

アカウント設定後に表示される[B2iPortal]アプリケーションのメインメニューは、次のような構成になっております。

※ 画面はiPhoneの画面を使用しています。

	現在起動中のアプリケーションがアップデートされた日が表示されます。アプリケーションがアップデートされるたびに更新されます。
ENTRY BATTLE LIVE	<ul> <li>①GAME ・・・・・・B2iと連動して遊ぶことができます。</li> <li>●赤外線銃のサバイバルゲーム</li> <li>●早撃ちゲーム</li> </ul>
	②MENU ・・・・・ ①GAMEのメインメニュー
ARCHIVE USER LOGOUT	③~⑦は赤外線銃のサバイバルゲームに参加するためのメニュー です。
RAPID	③ENTRY ·····ゲームに参加するための参加チケットの 表示
FIRE	④BATTLE ····· プレイヤーが参加しているゲームを表示
	⑤LIVE ・・・・・・開催中のゲームを観戦
	⑥ARCHIVE ・・・・・プレイヤーが参加したゲームの個人・ チームの戦歴の確認
	②USER ······プレイヤー情報の確認及び修正
	⑧LOGOUT ・・・・・ ログアウト
1 アプリケーションについて	③RAPID FIRE ···· 早撃ちゲームで遊ぶ
⇒ P.2をご確認ください。	⑩USER POLISY ··· 利用規約の表示

### レイアウトが崩れてしまっている場合

OSがAndroidの場合、[表示サイズ]の設定によってはレイアウトが崩れてしまう場合があります。 レイアウトが崩れてしまっている場合、ご使用のスマートフォンの[表示サイズ]の設定を[デフォルト]に戻 すか、お好みのレイアウトになるように調整してください。

# **6** B2iを使用したサバイバルゲームで遊ぶ

### ゲームの進行

B2iを使用した赤外線銃のサバイバルゲームは、以下の様に進行します。



# ▶ [DEVICE SETTING]でデバイスと接続する



**STEP** 

[B2iPortal]アプリケーションは、お手持ちのB2i専用の赤外線送信機や受信機(以降デバイス)と 接続することができます。

更に、スマートフォンがネットワークサーバーと接続することで、サバイバルゲームを見える化します。



[DEVICE SETTING]を行う際は、スマートフォンの近くに接続したいデバイスを配置してください。 デバイスが近くにあると、受信信号強度が強くなり、接続しやすくなります。





- ⚠️ 周囲に他のデバイスがある状態で行うと、[DEVICE SEARCH]にて複数のデバイスが表示されてしまい、 接続先を間違えてしまう場合があります。 初めて接続する際は、スマートフォンとデバイスは1対1で行うことを推奨いたします。
- 介 Android端末でデバイスと接続する際に、スマートフォンの位置情報をONにしていない状態で[DEVICE SEARCH]を行うとデバイスが表示されないことがあります。 デバイスが表示されない場合は、スマートフォンの位置情報をONにしてください。



# step 1 [DEVICE SETTING]でデバイスと接続する

(2/8)

① [🌆]をタップします。



[DEVICE SETTING]が表示されます。



### 送信機(B2i STANDARD)を接続する

① SHOOTING DEVICEの[DEVICE SEARCH]をタップします。



② 接続可能なデバイスのデバイス情報が表示されます。表示されない場合、[◎]をタップすると、周囲から 接続可能な送信機を検知します。

> 接続可能なデバイスの デバイス情報 (以下デバイス情報)

デバイス情報は最大10台 まで表示されます。

接続不可となったデバイスは、 約10秒でリストから外れます。



③ 接続したいデバイス情報をタップすると、B2i STANDARDの赤色LEDが2回点滅し、接続が完了します。 接続が完了すると、自動で[DEVICE SETTING]へ戻ります。





#### ⚠️ B2i STANDARDを接続する場合、金属カバーを 取り外してから接続してください。

- ※ 接続しないで戻る場合は、ご使用のスマートフォンの[閉じる/戻る]操作で[DEVICE SETTING]へ戻って ください。
- ④ 接続が完了すると、下記アイコンが接続を示す状態に変わり、シリアルナンバーが薄く表示されます。



## 受信機(B2i MAIN RECEIVER)を接続する

RECEIVING DEVICEの[DEVICE SEARCH]をタップします。



② 接続可能なデバイスのデバイス情報が表示されます。表示されない場合、[◎]をタップすると、周囲から 接続可能な送信機を検知します。

> 接続可能なデバイスの デバイス情報 (以下デバイス情報)

デバイス情報は最大10台 まで表示されます。

接続不可となったデバイスは、 約10秒でリストから外れます。



# step 1 [DEVICE SETTING]でデバイスと接続する

③ 接続したいデバイス情報をタップすると、B2i MAIN RECIEVERから接続音が鳴り、赤色LEDが2回点滅し、 接続が完了します。接続が完了すると、自動で[DEVICE SETTING]へ戻ります。



- ※ 接続しないで戻る場合は、ご使用のスマートフォンの[閉じる/戻る]操作で[DEVICE SETTING]へ戻って ください。
- ④ 接続が完了すると、接続/切断アイコンが接続を示す状態に変わり、シリアルナンバーが薄く表示されます。



(6/8)

## デバイスと通信の確認

スマートフォンとデバイスの接続が完了しても、ご使用になる通信環境によってはヒットやダメージ等の 情報が正常に通信できない場合があります。 その為、通信の確認をする必要があります。



# ▶ [DEVICE SETTING]でデバイスと接続する

[DEVICE SETTING]完了後、自動でデバイスごとに通信ができているか確認します。
 通信に問題が無ければ、B2i STANDARDは赤色LEDが1回発光します。
 B2i MAIN RECEIVERは赤色LEDは発光せず認識音が2回鳴ります。



② 正常に通信できていない場合は下記をご確認ください。

スマートフォンとデバイスを接続しなおしてください。 6 B2iを使用したサバイバルゲームで遊ぶ → STEP1 P.19~P.22を参考に接続しなおしてください。

通信環境をご確認ください。

Wi-Fiをご使用の場合、キャリアごとの通信サービスをご使用ください。

**STEP** 



### デバイス情報の変更

接続したデバイスに任意の名前を与えることができます。

接続状態にある、名前を変更したいデバイスのデバイス情報をタップして、任意の名前を入力します。
 ※画面は[SHOOTING DEVICE]を対象とした場合



② 入力した文字は白い文字で表示されます。入力したデバイス名を消すとシリアルナンバーが表示されます。



#### デバイス名が無い場合、シリアルナンバーを表示

## 接続したデバイスの切断

デバイスの接続/切断アイコンをタップすることで、スマートフォンとデバイスの接続を切断することができます。



同じデバイスと再び接続する場合は、接続/切断アイコンをタップすることで接続できます。

ver. 1.1.0

### [ENTRY]でフィールドに参加登録する STEP

[ENTRY]では、フィールドに参加登録するための[TICKET]の番号を表示します。

# ① [MENU]から[ENTRY]をタップします。 ② 表示されている[TICKET]の番号をフィールド 管理者に提示してください。 [MENU]へ E MIENU 1 P 戻る Show your ticket RCHIVE OGOUT [TICKET]の番号

USER POLICY

 $\otimes$ 

[USER]については、 6 B2iを使用したサバイバル ゲームで遊ぶ ⇒ STEP3 P.27をご確認ください。

ENTRY

Optester th

TICKET

402170

③ フィールド管理者から参加登録完了の連絡が来たら、入場完了です。[♥]をタップすると[BATTLE]へ 進みます。プレイヤー情報を変更する場合、[(1)をタップして[USER]に進んでください。



次のページに続く

# STEP 3 [USER]の設定



[USER]では、プレイヤーの情報をアップロードすることができます。

### 内容をアップロードする場合

① [MENU]の[USER]をタップします。または[ENTRY]の[▲]をタップします。



② プレイヤーの情報が表示されます。



# step 3 [USER]の設定

③ アップロードしたい項目をタップし、変更したい 内容を入力します。



 ④ 入力後、[] (○)]をタップし、表示されたダイアロ グの[] YES ]をタップすることでアップロードが 完了します。





入力した変更を 確定させる。

キャンセルし、 ダイアログが 消える

- ▲各項目には入力文字数に制限があります。 NAME
   :255文字まで (全角半角関係なし)

   CODE NAME
   :2~6文字まで
  - (半角英数字、記号は と \_のみ)
  - ●メールアドレスは受信できるものをご用意ください。

# STEP 4 [BATTLE]について



[BATTLE]では、入場しているフィールドのゲームに参加することができます。 ゲームに参加せず休憩したい場合は、行われているゲームを観戦することができます。 別のフィールドに移動する際は、退場する事が可能です。



# STEP 4 [BATTLE]について ゲーム開始前・終了後

[MENU]の[BATTLE]をタップします。







自動で画面が切りかわる際に、想定したタイミングより時間がかかってしまう場合が あります。画面が切りかわらないと感じた場合は、[ ]を押してご対応ください。



次のページに続く

# ゲームに参加する

次のゲームに参加する場合、[STANDBY]の[●]をタップするとダイアログで確認画面が表示されます。
 [Yes]をタップすると次のゲームに参加となり、[No]をタップするとキャンセルし、ダイアログが消えます。



② [STANDBY]の[●]を参加にすると、チームのゲージが表示されます。常に左側がプレイヤーの所属チームのゲージになります。ゲーム開始までの時間が00:00:00:00になると、スタート音とともにゲームを開始します。



## ゲームを休憩する

① 次のゲームを休憩したい場合、[STANDBY]の[●]を休憩にします。





ゲーム開始までの時間が00:00:00になると、次のゲームは[BREAK]になりゲームを休憩します。
 ゲームが終了すると[BRIEFING]へ戻ります。





# STEP \_\_\_\_ [BATTLE]について ゲーム開始前・終了後

### 退場する

入場しているフィールドから退場します。別のフィールドへ移動する際や、ゲーム途中で帰宅する際にご使 用ください。

フィールドから退場する場合、[公]をタップしてください。





② 退場確認のダイアログが表示されます。[ YES ]

③ フィールドから退場すると[WAITING FOR ENTRY]になり、フィールド未参加になります。 再度フィールドに入場、もしくは別のフィールドのゲームに入場する場合、[ENTRY]をタップしてフィールドに参加登録してください。



次のページに続く

[BRIEFING]で休憩からゲーム参加に変更していた場合、ゲーム開始時に下図の画面に進みます。



### プレイヤーのHP

HPは管理者が設定した値が表示されます。 相手チームのプレイヤーからダメージを受けることで、HPが減少していきます。 残りHPが減少していくにつれて、円の色が[緑]、[黄]、[赤]、[黒]へと変遷していきます。



## プレイヤーの所属チーム

ゲームは最大で4チームで行われます。プレイヤーが所属するチームは、常に左側に大きく表示されます。



### プレイヤーの所属チームのゲージとHP

チームに所属しているプレイヤーのHPが減少していくにつれて、ゲージやHPが減っていきます。 HPは、チームに所属している人数の合計が表示されます。



相手チームのゲージとHP

相手チームのプレイヤーにダメージを与えることで、ゲージやHPが減っていきます。 HPは、チームに所属している人数の合計が表示されます。



### フレンドリーファイア(同士討ち)

同じチームに所属しているプレイヤーから撃たれた、または撃ってしまった場合、受信機はヒットと同様の反応をしますが、ヒット扱いにはなりません。



## ゲームの残り時間

残り時間が減少していくにつれて、ゲージが減っていきます。



# [ログ]

[2]をタップすると、参加中のゲームの戦況[ログ]を確認できます。 [ログ]が開いた状態で[2]をタップすると、[ログ]が閉じます。



① ログを表示したままゲームが終了した場合、次回ゲームでは[ログ]が表示された状態で開始されます。
ご注意ください。



## GAME OVER

ゲーム参加中にプレイヤーのHPがゼロになると[GAME OVER]のダイアログが表示されます。
 B2i専用の赤外線受信機からはGAME OVER音と共に赤色LEDの発光で、周囲へお知らせします。



② [GAME OVER]のダイアログで[CLOSE]をタップすると、ダイアログが消え、GAME OVER音と赤色LED の発光が止まります。ゲーム終了後に[BRIEFING]へ戻ります。







### フィールドの終了時刻になった場合

フィールドのゲーム終了時刻になると[CLOSE]になります。ゲーム参加中の場合、ゲームが終了したら [CLOSE]になります。



[CLOSE]になったら[図]をタップしてフィールドから退場してください。[MENU]に戻る場合は、左上のB2i ロゴをタップしてください。



# step 6 [LIVE]で観戦する

[LIVE]では、フィールドに入場していなくても開催中のゲームの状況を観戦することが できます。観戦するためにはフィールド管理者が設定したフィールドのパスワードが必要です。

#### [LIVE]の遷移 (Del 5 F 17 A LIVE 🔲 LIVE LIVE FIELD FIELD LIST FuserXのフィールド FuserXの イールド なおきのふぃーるど 2 久田直樹のフィールド PASSWORD, 30:25 testuser01 のフィールド 31 P P u001のフィールド 21 B2i0811 フィールド 3D 3D OBKのフィールド $\mathbf{x}$ ① フィールド一覧 ② パスワードの入力 ③ 観戦中

観戦方法

① [MENU]の[LIVE]をタップします。





# step 6 [LIVE]で観戦する

- ④ 開催中のゲームの観戦画面に進みます。 ③ フィールドのパスワードを入力し[✔]をタップ します。 -[MENU]へ戻る [MENU]へ戻る 8:44 ull 🔶 100% .ntl 00% Ð 5 前の画面に戻る (III) Ð 前の画面に戻る LIVE FIELD FuserXのフィールド FuserXのフ ィールド 30:25:44 PASSWORD ・パスワードの入力  $\otimes$ ※パスワードはフィールドを開催している フィールド管理者にお問い合わせください。
- ♪ 開催中のゲーム終了後、次のゲームが開催される場合は、続けて観戦することができます。 その日の全ゲーム終了時、[LIVE]画面は自動では更新されません。手動で更新、または、[今]もしく は[おう]□ゴをタップして画面を移動してください。

# ► [ARCHIVE]で戦歴を確認する

[ARCHIVE]では、過去に参加したゲームの戦歴を確認できます。

## [ARCHIVE]の遷移

STEP



# **STEP /** [ARCHIVE]で戦歴を確認する

過去にプレイヤーが参加したゲームの個人の戦歴が確認できます。

個人の戦歴を確認する

① [MENU]から[ARCHIVE]をタップします。



[MENU] へ戻る
 10<sup>1</sup>
 10<sup>1</sup>

2021-03-02 Fuserx のフィールド

 $\otimes$ 

過去に参加したフィールドが表示されます。

確認したいフィールドの[1]をタップします。

③フィールドの詳細が表示されます。[••••]をタップするとゲームの詳細が確認できます。

[MENU]へ戻る	5	育	前の画	面に	戻る
	ııl  ≑		8:44	ME	100%
フィールドの内容――		BATT	LE RECO	RD L	IST
	1 DATE		2021	年03月	] 02 日
フィールドズの	2 FIELD N	AME	testuse	r01のフ	7 <u>ィールド</u>
ノイールトでの	3 TOTAL H	IITS	N- <u>111</u>	45	
総合戦績 ————	④ TOTAL E	DAMAG	je	0	
	5 TOTAL S	CORE		45	
	6 START TIME	0 HIT	8 DAMAGE	9 LIFE	RECORD
	10:30	45	0	100	
	10:30	45	0	100	•••
フィールドで ―――	10:30	45	0	100	
行われたゲーム一覧	10:30	45	0	100	•••
	10:30	45	0	100	•••
	10:30	45	0	100	•••
	10:30	45	0	100	•••
		1	$\sim / \Lambda$	$\sim$	
		(X) GRM		N IEF	EUIOF

・・・ 日付 ・・・ フィールド名
計載績
・・・ 命中数の合計
・・・ 受けたダメージ量の
合計
・・・ ③④から割り出した値
こたゲーム一覧
・・・ ゲーム開始時刻
… 命中数
・・・ 受けたダメージ量
··· ゲーム終了時のHP

# <mark>STEP 7</mark> [ARCHIVE]で戦歴を確認する

④同じゲームに参加したチームメンバーや自分がいつダメージポイントを奪ったのか等、ゲームの詳細が確認できます。



過去にプレイヤーが参加したゲームのチームの戦歴が確認できます。

チームの戦歴を確認する

STEP

① [MENU]から[ARCHIVE]をタップします。



確認したいフィールドの[5]をタップします。 [MENU]へ戻る ul 🗟 前の画面に戻る Ð 122 ARCHINE ARCHINE BATTLE RECORD LIST 2021-03-02 Fuserx のフィールド 🙎 2021-03-03 Fuserx のフィールド フィールド一覧 2021-03-04 Fuserx のフィールド 2021-03-06 Fuserx のフィールド 2021-03-02 Fuserx のフィールド 2021-03-02 Fuserx のフィールド  $\otimes$ 

過去に参加したフィールドが表示されます。

③フィールドの詳細が表示されます。[••• ]をタップするとゲームの詳細が確認できます。

[MENU]へ戻る	前の画面に戻る
フィールドの内容 —	BATTLE RECORD LIST           ① DATE         2021年03月02日           ② FIELD NAME         testuser01のフィールド
フィールドでの — チームごとの結果	③         ④ HIT         ⑤ DAMAGE         ♥ VICTORY           ●         20         45         0           ▲         45         20         2
	(7) START TIME         (8) RECODE           15:28         •••           16:28         •••           17:28         •••
フィールドで ― 行われたゲーム一覧	18:28 19:28 20:28 21:28 20:28

●項目の説明 フィールドの内容		
1 DATE		日付フィールド名
フィールドでのチー	ムご	<u></u> との結果
3		参加したチーム
<b>④</b> HIT		命中数の合計
<b>⑤DAMAGE</b>	•••	受けたダメージ量の
		合計
<b>©VICTORY SCORE</b>		合計 各チームの勝利数
⑥VICTORY SCORE フィールドで行われ	たゲ	古計 各チームの勝利数 <sup>*</sup> ーム一覧
⑥VICTORY SCORE フィールドで行われ ②START TIME	にたゲ	<sup>古計</sup> 各チームの勝利数 <sup>*</sup> ーム一覧 ゲーム開始時刻

/ [ARCHIVE]で戦歴を確認する

④ 参加していたゲームでのチームの情報やログが確認できます。



15:30:17 Kazu GAME OVER

 $\otimes$ 

STEP

# 7 [RAPID FIRE]で早撃ちゲームをする



[RAPID FIRE]では、B2i専用の赤外線受信機をターゲットにして早撃ちゲームをすることができま す。1ゲームにつき早撃ちを10回行い、その合計タイムが記録になります。 記録をSNS等で公開し、世界中のプレイヤーと競い合うことができます。

### [RAPID FIRE]の遷移



## デバイス未接続時の遷移





#### [RAPID FIRE]を始める前に

早撃ちゲームを行う環境や距離をご確認のうえ、B2i専用の赤外線送信機をエアソフトガンに取り付け、B2i専 用の赤外線受信機(以降ターゲーット)をお好みの場所に配置して、早撃ちゲームが出来るよう準備してくださ い。



#### [MENU]の[RAPID FIRE]をタップします。





② ゲーム開始待機画面が表示されます。



### デバイスの接続ができていない場合

下図のダイアログが表示されます。ダイアログの[ox]をタップすることで、[DEVICE SETTING]へ進みます。



次のページに続く

1ゲームにつき早撃ちを10回行います。ヒットするまでの時間を測定し、10回行った合計タイムがゲームの記録となります。

- ※ ターゲットの赤色LEDが発光してから約1秒間入力がない場合、強制的に次の回へ進みます。
- ※ ターゲットの赤色LEDは不規則に発光します。ヒットさせることで、ヒット音と共に赤色LEDの発光で ヒットをお知らせします。







① [
]をタップすると、ゲーム開始までのカウントダウンが始まります。



② ゲーム開始までのカウントダウンは、3~1秒前まで赤で点灯し、スタートでグリーンに点灯します。 画像だけでなく、音でもお知らせします。



③ カウントダウンをしている間に、ターゲットに狙いを定めてください。カウントダウンがスタートになると ゲーム開始になります。



#### ゲーム中画面



ゲームが始まると、ターゲットの赤色LEDが発光します。ターゲットの赤色LEDが発光したタイミングで、エアソフトガンの発射操作を行ってください。



② 10回ターゲットにヒットさせるとゲーム終了となり、ゲーム結果が表示されます。







### 記録の評価

合計タイムを基に10段階の評価が表示されます。



[①]をタップし、各SNS等の操作に従って、ゲーム結果を投稿してください。



もう一度遊ぶ場合

① [🚫]をタップすると、ゲーム結果のダイアログを閉じて、ゲーム待機画面が表示されます。



[MENU]へ戻る

ハイスコアが出ると [HIGH SCORE]が 更新されます。



② [-----]をタップすると、ゲーム開始までのカウントダウンが始まります。







[LOGOUT]では、現在[B2iPortal]アプリケーションにログインしているアカウントからログアウト します。



③ ログアウトが完了し、[LOGIN]が表示されます。





本文中に記載されている製品名等は、各社の登録商標または商標です。本文中ではTM、(R)マーク等は明記していません。

各社の商標または登録商標

Apple、Appleロゴ、iPhoneは、米国およびその他の国で登録されたApple Inc.の商標です。 App StoreはApple Inc.のサービスマークです。 iPhoneの商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。 IOSは、Ciscoの米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用され ています。

Google Play および Google Play ロゴは、Google LLC の商標です。 Android は Google LLC の商標です。

Bluetooth®は米国Bluetooth SIG, Inc.の登録商標です。

Wi-Fiは、Wi-Fi Allianceの商標または登録商標です。