



Manuale d'uso Echo1 X-Tag

Le app Android X-TaG	2
Installiamo le app	2
Accoppiamento bluetooth dell'Headset	3
X-TaG Scanner e la piattaforma Echo1	5
X-TaG Scanner	6
Configurazione e primo utilizzo	6
Echo1	10
Primo accesso e creazione account	10
Creazione di uno scenario	12
Alla mappa!	15
Le posizioni di tipo semplice:	20
Le posizioni di tipo avanzato:	26
Lista utenti	32
Timeline	33

Le app Android X-TaG

X-TaG ha prodotto due app per smartphone android, la prima X-TaG Config 2 permette la configurazione e la personalizzazione delle impostazioni dei dispositivi X-TaG, la seconda, X-TaG Scanner, permette di visualizzare i parametri di gioco, le statistiche e di accedere al sistema di realtà aumentata Echo1.

Installiamo le app

Le app si possono trovare nel PlayStore di Google ai seguenti link:



X-TaG Config 2

X-TaG Staff

X-TaG Config 2: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.xtag.xtag_config2



X-TaG Scanner (accesso in anteprima)

X-TaG Staff

X-TaG Scanner: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.xtag.scanner>

Una volta installate, in base alla versione di Android dovrete accettare e/o garantire dei permessi alle app per funzionare correttamente.

I dati di geolocalizzazione sono utilizzati solo ai fini del gioco e quando connessi ad una partita Echo1. Inoltre se la app è attiva sarà presente una notifica nella barra superiore.

NB: le app non rilasciate da X-TaG Staff non sono da ritenersi aggiornate e/o corrette per l'utilizzo dei dispositivi X-TaG.

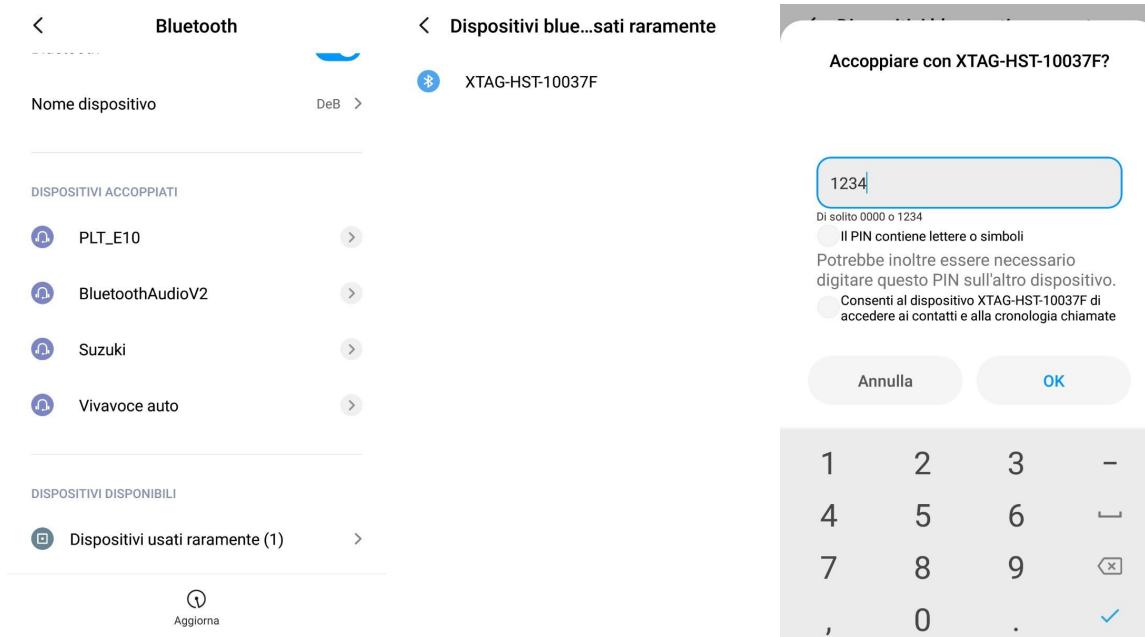
Accoppiamento bluetooth dell'Headset

Tutti gli Headset e derivati, come Tank-Kit e MPD256, possono essere collegati al proprio telefono via bluetooth.

La procedura è identica per tutti.

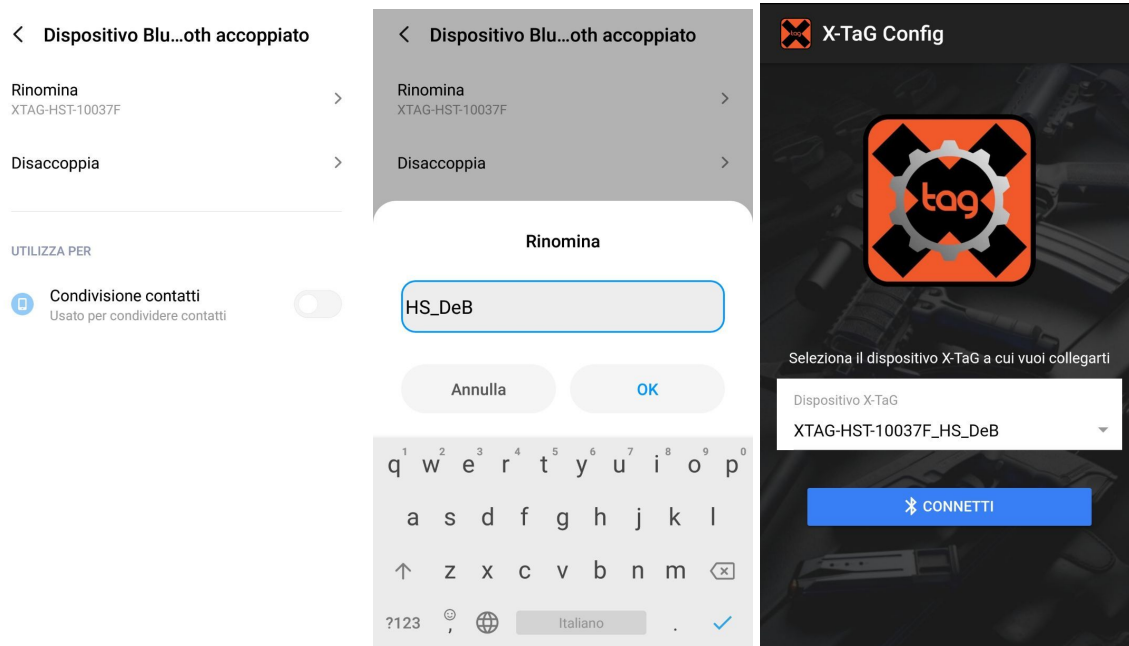


- 1) Accendere il proprio Headset



- 2) Aprire le impostazioni Bluetooth del proprio smartphone, effettuare la ricerca di nuovi dispositivi e attendere che abbia finito. Aprire la lista di dispositivi “usati raramente” e selezionare il proprio Headset. Vi verrà richiesto il PIN che è: **1234**

In caso di Headset e Tank-Kit il codice ha come sigla HST. In caso di MPD256 il codice ha come sigla MPD.



3) E' possibile rinominare il dispositivo bluetooth appena associato, in questo caso lo identifichiamo come Headset e con il soprannome del proprietario. Nelle app sarà visibile ancora con il proprio seriale e come suffisso il nome appena assegnato.

X-TaG Scanner e la piattaforma Echo1

La applicazione per android X-TaG Scanner collega il giocatore ed il proprio sistema X-TaG alla piattaforma di realtà aumentata Echo1.

Echo1 è il sistema di realtà aumentata progettato da X-TaG per la gestione avanzata di scenari di gioco, permettendo una gestione dinamica ed immediata dei giocatori e delle interazioni con lo scenario.

Grazie a tutto ciò si potranno simulare bombardamenti, lanci di munizioni, supporto aereo ravvicinato, minacce chimiche, postazioni di primo soccorso, droni e UAV, direttamente sul campo.



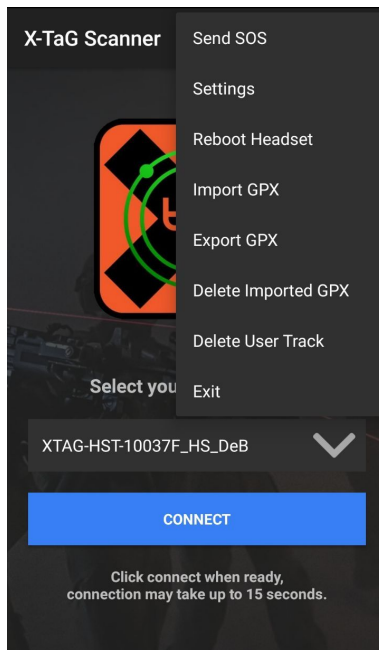
Echo1 è ad uso gratuito per tutti i possessori di sistema X-TaG.

X-TaG Scanner

Configurazione e primo utilizzo










Attualmente la app X-TaG Scanner è in fase di sviluppo “beta”. Nel seguente manuale saranno presenti e spiegate solo le funzioni attualmente funzionanti.

Avviare la app X-TaG Scanner e accedere al menu in alto a destra e aprire “Settings”, in questo menu è possibile impostare alcuni parametri necessari al corretto funzionamento.



Analizziamo insieme a cosa servono:

- **Background:** necessaria attivarla per mantenere la app attiva anche in background. Necessario per utilizzarla con Echo1 anche a monitor bloccato o durante l'uso di altre app, ad esempio per la navigazione.
- **Device:** permette la selezione del dispositivo X-TaG a cui collegarsi.
- **Enable uplink:** abilita la connettività al sistema Echo1. Se non attivata gli scenari non saranno scaricati e non saranno visibili nella app.
- **Enable Trasponder:** se abilitato si invia la propria posizione a Echo1. Normalmente attiva, da disattivare se si usa lo stesso codice segreto per squadre diverse (Echo1 utilizzato solo per motivi di navigazione ad esempio)
- **Avatar:** da selezionare tra le seguenti scelte:

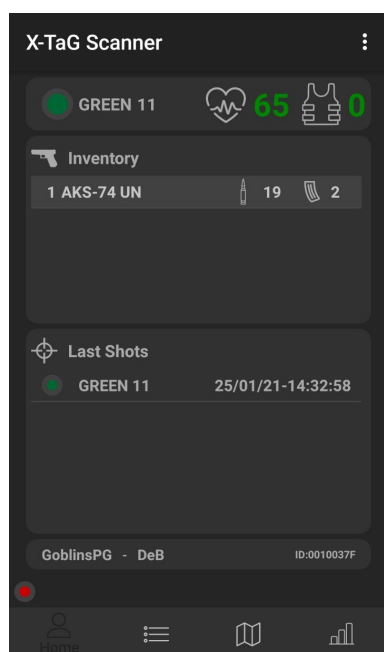
				
Soldier	Sniper	Machine Gunner	Medic	Engineer
				
VIP	Tank	AFV	Jeep	

- **Nickname e Team:** sono i nomi da inserire per essere riconoscibili in Echo1
- **Secret code:** identifica il codice squadra o il codice platoon leader che il sistema Echo1 genera. Normalmente viene comunicato da chi crea la partita.
- **Update Interval:** indica ogni quanti secondi la app invierà il proprio status e riceverà aggiornamenti dal sistema Echo1.

Una volta impostati i seguenti parametri possiamo connetterci all'Headset.

La app è divisa in 4 schermate principali:

- **Home:** troveremo tutte le informazioni relative all'utente:



Parte superiore

- Colore squadra e numero giocatore
- Vita e piastre balistiche

Corpo centrale:

- Inventario repliche connesse con numero colpi nel caricatore e caricatori rimasti
- Ultimi colpi ricevuti con indicazione di colore squadra, numero giocatore e data e ora

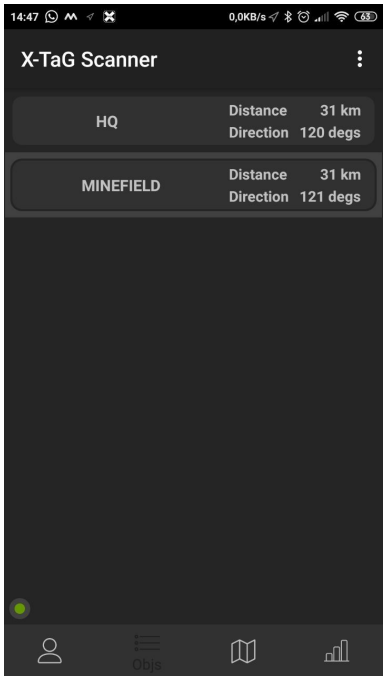
Parte inferiore:

- Team, nickname e seriale Headset

Barra di stato:

- Stato di Echo1
- Notifiche eventi Echo1

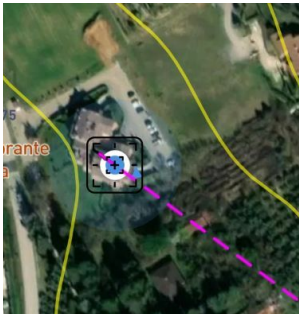
- **Objs:** mostra la lista obiettivi/posizioni configurate tramite lo scenario Echo1.




La lista mostra la distanza e l'orientamento del punto rispetto alla vostra posizione.

Cliccando sopra ad un punto è possibile selezionarlo o meno.

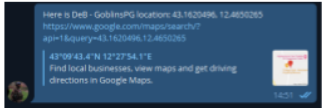
Se selezionato verrà mostrato un vettore tratteggiato di colore viola nella visualizzazione "Mappa".



- **Map**



Coordinate e direzione GPS (tap sopra per condivisione rapida)



Dati del vento: modulo e direzione.

Richiesta posizione Echo1

Inserimento posizione locale

Mostra/Nascondi traccia percorsa

Ricerca punto tramite coordinate

Stile mappa

Mostra/Nascondi pannello dettagli mappa/navigazione

Zoom in/out

Blocca/sblocca mappa su propria posizione

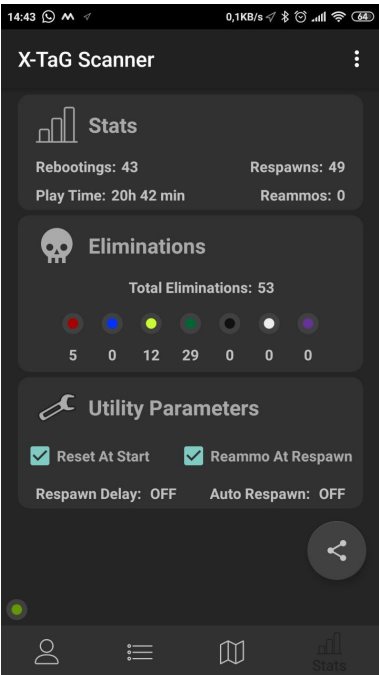
La richiesta posizione Echo1 può essere disabilitata se:

- Echo1 non impostato o offline
- Headset eliminato

In caso di codice segreto semplice avrete a disposizione solo la tipologia di punto Waypoint.
In caso di codice segreto "platoon leader" e di risorse scenario disponibili potrete invece richiedere tipologie di punti diverse: mortaio, artiglieria, drone, etc.

Per richiedere una posizione Echo1 o inserire un punto locale è necessario sbloccare la navigazione della mappa (icona Lucchetto) e portare il reticolo in prossimità dello stesso. Altrimenti si possono inserire le coordinate manualmente tramite la ricerca.

- **Stats:**

 <p>The screenshot shows the 'X-TaG Scanner' app interface. It features three main sections: 'Stats' with a bar chart icon, 'Eliminations' with a skull icon, and 'Utility Parameters' with a wrench icon. The 'Stats' section displays 'Rebootings: 43', 'Respawns: 49', 'Play Time: 20h 42 min', and 'Reamos: 0'. The 'Eliminations' section shows 'Total Eliminations: 53' and a row of seven colored circles with numbers below them: 5 (red), 0 (blue), 12 (yellow), 29 (green), 0 (black), 0 (white), and 0 (purple). The 'Utility Parameters' section has checkboxes for 'Reset At Start' and 'Reammo At Respawn' (both checked), and toggle switches for 'Respawn Delay: OFF' and 'Auto Respawn: OFF'. A share icon is visible at the bottom right of the app screen.</p>	<p>Nella schermata è possibile accedere rapidamente a tutte le statistiche di gioco e visualizzare alcuni parametri di gioco utili.</p> <p>Per modificarli sarà necessario uscire dalla app X-TaG Scanner e utilizzare X-TaG Config 2.</p> <p>E' possibile inoltre condividere i parametri e inviarli rapidamente via email o messaggio.</p> <p><i>Il file condiviso è di tipo JSON.</i></p>
---	--

Echo1

Primo accesso e creazione account

Per iniziare ad usare Echo1 è necessario accedere al seguente link:

echo1.xtag-ir.net

Vi sarò chiesto di effettuare il login, non preoccupatevi, basterà seguire queste semplici istruzioni per creare il proprio account.

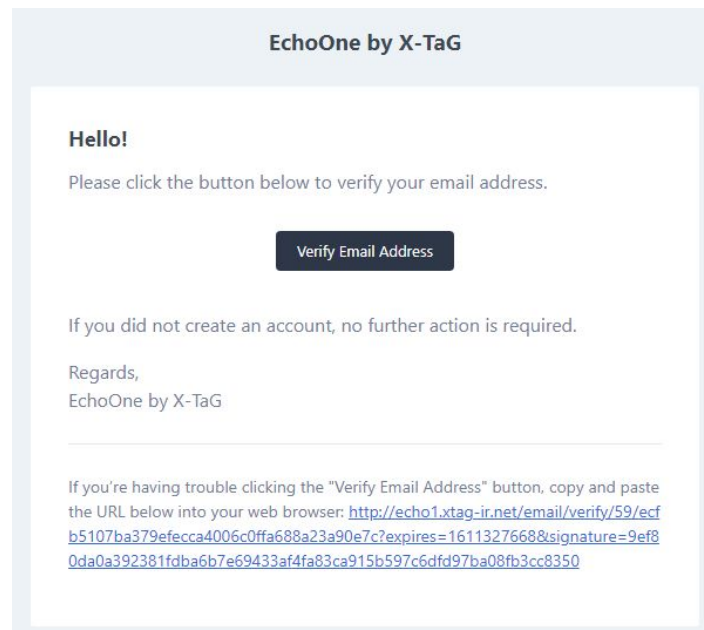
L'account può essere di squadra o personale, **non è necessario che tutti i giocatori abbiano l'account di Echo1**, è sufficiente solo l'amministratore della giocata.

Vediamo come creare un nuovo account:

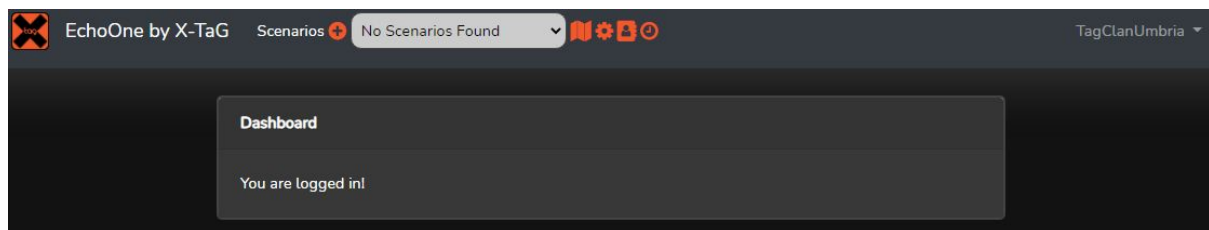
The image shows two screenshots of the EchoOne by X-TaG interface. The top screenshot is the login page, titled 'X-Tag E1 - ID verification'. It features input fields for 'Email Address' and 'Password', a 'Remember me' checkbox, and buttons for 'Login' and 'Forgot Your Password?'. A 'Create an account' link is visible in the top right corner, highlighted with an orange box. An orange arrow points from this link to the 'Register' form below. The bottom screenshot is the registration page, titled 'Register'. It contains input fields for 'Name' (filled with 'TagClanUmbria'), 'E-Mail Address' (filled with 'xxxxx@gmail.com'), 'Password' (masked with dots), and 'Confirm Password' (masked with dots). A 'Register' button is at the bottom.

Utilizzate una mail a cui avete accesso poichè riceverete una mail di conferma.

The image shows a 'Verify Your Email Address' screen. It contains the following text: 'Verify Your Email Address', 'Before proceeding, please check your email for a verification link. If you did not receive the email, [click here to request another](#).'




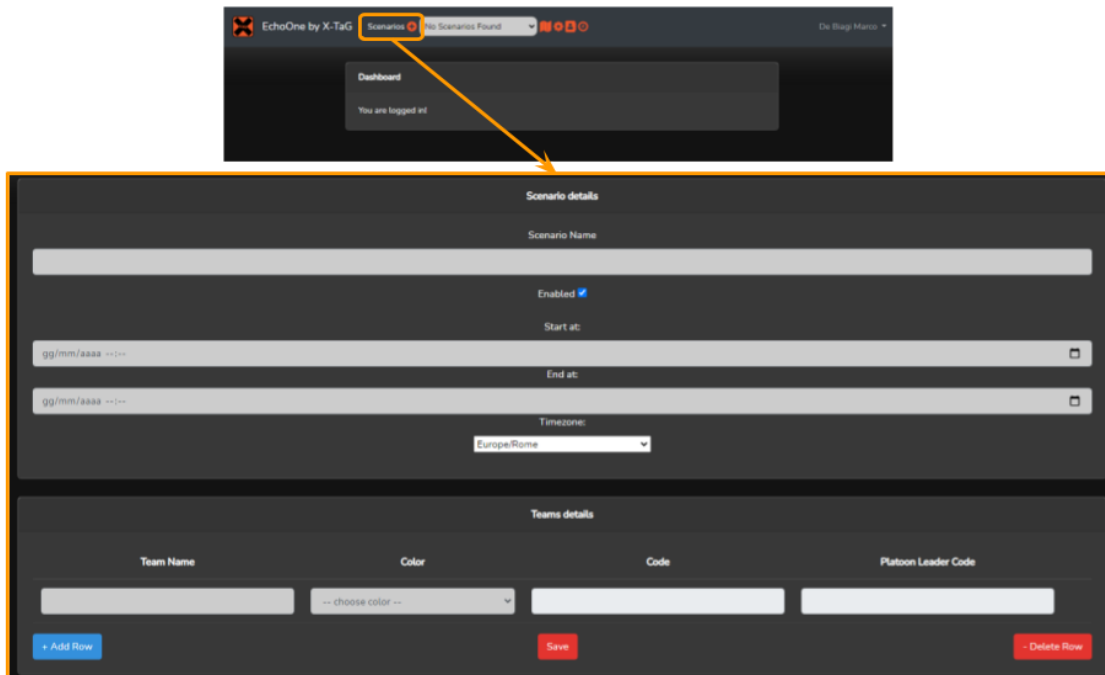
Cliccate sul link incluso nella mail e sarete subito pronti a creare il vostro primo scenario.



Creazione di uno scenario

Una volta eseguito l'accesso vi troverete nella pagina principale. Nella barra superiore troverete alcuni "bottoni" che vi permetteranno di aprire diverse pagine.

Per prima cosa però dobbiamo creare uno scenario, cliccando sul simbolo  aprirete la maschera di configurazione dello scenario:



The image shows a two-part screenshot. The top part is a small view of the dashboard header with the 'Scenarios' button highlighted by a red box and an arrow pointing to the bottom part. The bottom part is a detailed view of the 'Scenario details' configuration form.

Scenario details

Scenario Name:

Enabled: ☒

Start at:

End at:

Timezone:

Teams details

Team Name	Color	Code	Platoon Leader Code
<input type="text"/>	<input type="text" value="-- choose color --"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

+ Add Row Save - Delete Row

Scenario Details

Scenario details

Scenario Name

Pale

Enabled ☒

Start at:

21/01/2021 15:15

End at:

24/01/2022 15:15

Timezone:

Europe/Rome

- **Scenario Name:** è il nominativo dello scenario
- **Enabled:** se spuntato renderà lo scenario attivo e quindi visibile alla app X-TaG Scanner, se disattivato non sarà visibile ad altri se non all'utente amministratore
- **Start at/End at:** in questi campi andremo ad inserire l'intervallo temporale di validità dello scenario. **Fuori da quella finestra temporale lo scenario non sarà visibile ai giocatori.**
- **Timezone:** è il fuso orario, una corretta impostazione consentirà ai vari smartphone di essere tutti sincronizzati anche se si hanno impostazioni di lingua e regione diverse.

Team Details

Teams details

Team Name	Color	Code	Platoon Leader Code
Team 1	Red	923595456	012436549
Team 2	Yellow	044149624	388626625
Team 3	Purple	162372739	872512172

+ Add Row
Save
- Delete Row

- **Team Name:** nome descrittivo della squadra
- **Color:** colore descrittivo della squadra
- **Code:** codice app generato casualmente.
- **Platoon Leader Code:** codice app generato casualmente e che consente tramite X-TaG Scanner di usare le risorse a disposizione del team.

Con i tasti "Add Row" e "Delete Row" è possibile aggiungere o rimuovere le squadre.
Dopo aver salvato lo scenario ("Save") sarà possibile modificare le risorse a disposizione per ogni squadra.

Teams details

Team Name	Color	Code	Platoon Leader Code	
Team 1	Red	923595456	012436549	
Team 2	Yellow	044149624	388626625	
Team 3	Purple	162372739	872512172	
	-- choose color --			

[+ Add Row](#)
[Save](#)
[Delete](#)
[- Delete Row](#)



Dopo il salvataggio dello scenario troveremo le seguenti icone di fianco alle righe delle squadre precedentemente definite.

Cliccando sull'icona si accede al pannello di impostazione delle risorse della squadra:

Team 1 Supplies

Description	Supplies	
Mortar 120mm		<input checked="" type="checkbox"/> Unlimited
Artillery 155mm	100	<input type="checkbox"/> Unlimited
Close Air Support	0	<input type="checkbox"/> Unlimited
Ammo Drop	10	<input type="checkbox"/> Unlimited
HQ	0	<input type="checkbox"/> Unlimited
Drone		<input checked="" type="checkbox"/> Unlimited
UAV	2	<input type="checkbox"/> Unlimited
PMA	10	<input type="checkbox"/> Unlimited

[Apply](#)
[Apply to all](#)

A sinistra è possibile leggere la risorsa in oggetto, nella colonna centrale è visibile la quantità a disposizione e nella colonna a destra è possibile selezionare se renderla illimitata o meno.

Se una risorsa è impostata a zero non sarà possibile richiamarla dai Platoon Leader durante il gioco.

Se invece è stata definita limitata, ad ogni uso saranno sottratte le quantità utilizzate.

Ad esempio, vediamo Artillery 155mm essere limitata a 100, significa che il Team 1 in oggetto avrà 100 colpi di artiglieria a disposizione. I Platoon Leader del Team 1 avranno 10 salve da 10 colpi a disposizione o 100 salve da 1 singolo colpo.

Il tasto verde "Apply" salverà l'impostazione per la squadra selezionata, "Apply to all" permette di salvare le stesse impostazioni per tutti i team precedentemente definiti.

Se aggiungete dei team successivamente ricordatevi di configurarne le risorse.

*Se lo scenario non prevede l'uso di risorse da parte dei giocatori sul campo potete semplicemente non divulgare il codice "Platoon Leader" ma solamente il codice semplice.
In questo modo sarà l'amministratore di scenario a filtrare le richieste dal campo di gioco e decidere se e come espletarle.*

Alla mappa!



Una volta definiti i parametri dello scenario potrete andare nella schermata "mappa" cliccando vi ritroverete catapultati nel mappamondo.

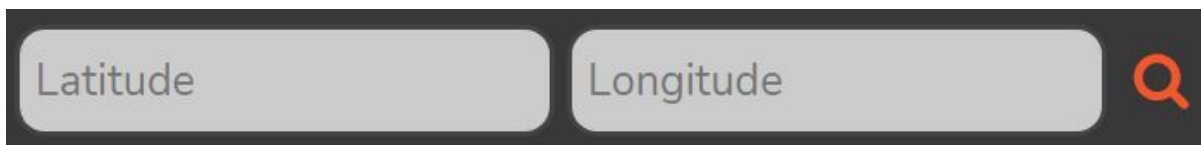
Vediamo insieme i comandi presenti nella schermata:

Visibilità dei team:



Selezionando o meno i team potrete mostrare o nascondere i punti e i giocatori relativi alla squadra.

Ricerca coordinata:



Inserendo una coordinata valida e premendo la lente d'ingrandimento è possibile volare alla coordinata specificata in WGS84.

Dati meteo e unità connesse:








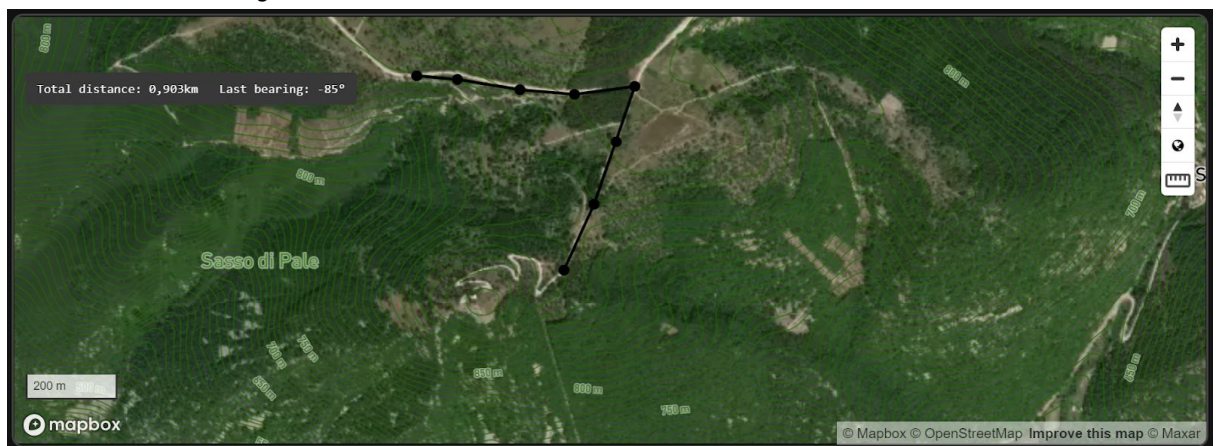
I dati meteo sono aggiornati in tempo reale durante il gioco. Da questi dati dipendono la precisione e lo spostamento dei lanci di munizioni (Ammo Drop).

E' possibile che i dati meteo non siano disponibili per motivi non implicabili a X-TaG o Echo1.

Il numero di unità connesse indica invece il totale di giocatori collegati allo scenario.

Comandi della mappa:

- **Zoom:**  e  consentono di regolare lo zoom. Per zoomare la mappa è possibile usare anche lo scroll del mouse o doppio tap se da tablet. Esattamente come Google Maps.
- **Raddrizza:**  questo comando riporta il nord a zero gradi. E' possibile ruotare e inclinare la mappa muovendo il mouse premendo il tasto destro.
- **Estendi allo scenario:**  regola il livello di zoom e la posizione per mostrare tutto lo scenario, posizioni e giocatori connessi.
- **Righello:**  se si attiva la funzione righello è possibile tramite mouse e click sinistro misurare non solo le distanze ma anche l'orientamento direttamente sulla mappa. E' possibile concatenare diversi segmenti.



Per uscire dalla modalità righello basta cliccare nuovamente sull'icona.

Una volta appresi i comandi base della gestione della mappa possiamo identificare l'area di gioco e iniziare a inserire i primi punti.

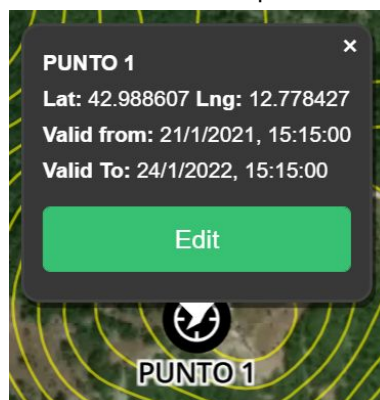
La modalità di inserimento punti geografici è la stessa per tutti, innanzitutto si clicca con il tasto sinistro sul punto della mappa, si assegna un nome e si seleziona "Add Position".



Questa operazione crea un punto di tipo Waypoint **invisibile** alle squadre.



Selezioniamo il punto appena creato e vediamo insieme i parametri che lo caratterizzano:



Vediamo le coordinate e la validità temporale, come impostazione predefinita è uguale a quella dello scenario. Clicchiamo "Edit" e andiamo nel dettaglio:

A dark-themed interface for configuring a point. It features a close button (X) in the top left. The fields are: 'Name:' with a text input containing 'PUNTO 1'; 'Password:' with an empty text input; 'Latitude:' with a text input containing '42.988607'; 'Longitude:' with a text input containing '12.778427'; and 'Team scope:' with three checkboxes labeled 'Team 1', 'Team 2', and 'Team 3', all of which are currently unchecked.

X

Name:

PUNTO 1

Password:

Latitude:

42.988607

Longitude:

12.778427

Team scope:

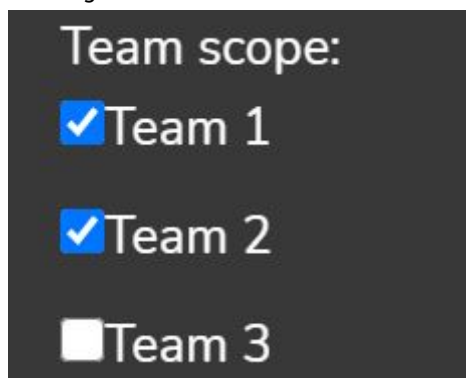
☐ Team 1

☐ Team 2

☐ Team 3

Nella maschera di impostazione del punto geografico possiamo cambiare nome e correggere le coordinate. Il campo Password non è ancora stato implementato.

Nella sezione Team Scope (Visibilità Team) possiamo selezionare per quali squadre il punto sarà visibile e quindi quali squadre potranno interagire con esso.

A close-up of the 'Team scope:' section. It shows three checkboxes: 'Team 1' and 'Team 2' are checked with blue checkmarks, while 'Team 3' is unchecked with an empty checkbox.

Team scope:

☒ Team 1

☒ Team 2

☐ Team 3

Esempio: un waypoint o un'area respawn sarà visibile e utilizzabile solo dal Team 1 e dal Team 2

NB: Per alcune tipologie di punto non sarà possibile scegliere, ad esempio bombardamenti o ammo drop saranno visibili per tutti i team presenti nello scenario.

Parametri della posizione:

Type:

Start at:

21/01/2021 15:15

End at:

24/01/2022 15:15

Radius:

5

Save

Delete

Ogni tipologia di posizione ha dei parametri di configurazione più o meno complessi.

Ogni area o posizione è caratterizzata da:

Orario di inizio e fine, è quindi possibile far attivare in modo automatico a determinati orari certe aree. Alcune aree di tipologia più avanzata hanno un orario di fine obbligatorio (ad esempio le zone “bombardamento” che restano attive 1 minuto)



La visualizzazione su mappa delle posizioni attive da quelle inattive si differenzia per la mancanza del perimetro dell'area. Una volta che l'area termina il suo ciclo vitale non sarà più visibile su mappa.

Radius: in caso di aree semplici indica il raggio della circonferenza indicante l'area attiva.

Una volta impostati si può salvare la posizione con il tasto “Save” o cancellare la posizione con il tasto “Delete”.


Le posizioni di tipo semplice:

- **Waypoint:** è un'area di tipo semplice, caratterizzata da una finestra oraria e da un raggio.


La app X-TaG Scanner avverte l'operatore che raggiunge un waypoint vibrando. Il waypoint non ha alcuna funzione interattiva con gli operatori.

Type:

Start at:

21/01/2021 15:15 

End at:

21/01/2021 16:45 

Radius:

25



Icona caratteristica dell'area Waypoint.


In questo caso visibile al solo Team 2 e quindi caratterizzato dal colore giallo.

- **Damage:** area di tipo semplice che infligge un certo danno ripetuto per un intervallo di tempo.


L'operatore rileva di essere in prossimità dell'area tramite vibrazione e se permane all'interno dell'area specificata per il tempo "Intervallo" l'app trasmetterà il "Danno" all'Headset il quale verrà ferito.

Type:

Start at:

21/01/2021 15:15 

End at:

24/01/2022 15:15 

Radius:

5

Damage

10

Interval [s]

30

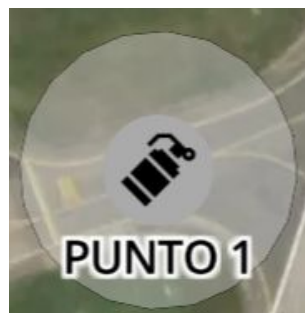


Icona caratteristica dell'area Damage.

In questo caso è visibile al solo Team 1 che è caratterizzato dal colore Rosso.

- **Stun:** come l'area Damage è caratterizzata da un valore e un intervallo di tempo. In questo caso il valore indica il tempo di stordimento che subirà l'operatore. Lo stordimento implica il non poter usare le proprie armi X-TaG.

Type:	<input type="text" value="Stun"/>
Start at:	<input type="text" value="21/01/2021 15:15"/>
End at:	<input type="text" value="24/01/2022 15:15"/>
Radius:	<input type="text" value="50"/>
Stun time [s]:	<input type="text" value="10"/>
Interval [s]	<input type="text" value="30"/>



Icona caratteristica dell'area Stun.

In questo caso è visibile a più teams quindi il punto è di colore grigio.

- **Recon:** l'area in oggetto rende visibili gli operatori delle squadre avversarie. La possibilità di scoprire un avversario dipendono dalla sua velocità di spostamento, in caso di scoperta Echo1 creerà una posizione che mostrerà in modo più o meno approssimativo il punto dell'avversario. In modo probabilistico potrà mostrarne anche il nome e il ruolo.

Type:	Recon	▼
Start at:		
	21/01/2021 15:15	📅
End at:		
	24/01/2022 15:15	📅
Radius:		
	50	



Icona caratteristica dell'area Recon.

- **Heal:** l'area può curare gli operatori che entrano nel perimetro. E' caratterizzata dai seguenti parametri:

Type:	Heal	▼
Start at:		
	21/01/2021 15:15	📅
End at:		
	24/01/2022 15:15	📅
Radius:		
	50	
Heal points:		
	10	
Interval [s]		
	30	
Supplies		
	100	

Heal Points indica quanti punti vita deve curare, **Interval** indica ogni quanti secondi deve erogare la cura.

Supplies, se lasciato vuoto allora l'area disporrà di infinite erogazioni invece se impostato, come nell'immagine di cui sopra, potrà erogare al massimo N cure e poi l'area si disattiva terminando il suo ciclo vitale.



Icona caratteristica dell'area Heal.

- **Respawn**: l'area ha come funzione quella di riportare in vita gli operatori eliminati o feriti.

La app dopo l'ingresso nell'area e passato l'intervallo di tempo configurato, comunicherà all'Headset di eseguire il Respawn. In base alle impostazioni dell'Headset potrà rinascere e/o rifornirsi di munizioni.

Type:	<input type="text" value="Respawn"/>
Start at:	<input type="text" value="21/01/2021 15:15"/>
End at:	<input type="text" value="24/01/2022 15:15"/>
Radius:	<input type="text" value="50"/>
Interval [s]	<input type="text" value="30"/>
Supplies	<input type="text" value="100"/>

Come sopra può erogare infiniti respawn o disattivarsi dopo un certo numero di erogazioni.



Icona caratteristica dell'area Respawn.

- **Reammo:** l'area rifornisce di munizioni le armi X-TaG del giocatore che permane nell'area per il tempo configurato.

Type:	<input type="text" value="Reammo"/>
Start at:	<input type="text" value="21/01/2021 15:15"/>
End at:	<input type="text" value="24/01/2022 15:15"/>
Radius:	<input type="text" value="50"/>
Interval [s]	<input type="text" value="30"/>
Supplies	<input type="text" value="100"/>

Come le aree appena illustrate potrà erogare munizionamenti all'infinito o in maniera limitata.



Icona caratteristica dell'area Reammo.

- **Kill:** l'area elimina l'operatore che supera il perimetro e che permane per l'intervallo configurato.

L'area può essere resa visibile solo a determinati team.

Type:

Start at:

21/01/2021 15:15

End at:

24/01/2022 15:15

Radius:

50

Interval [s]

30

Non prevede limitazioni e sarà attiva per tutta la fascia oraria configurata.



Icona caratteristica dell'area Kill.

- **Domination:** l'area è visibile a tutti i team e memorizza i punti accumulati da ogni singolo team.

Type:

Start at:

21/01/2021 15:15

End at:

24/01/2022 15:15

Radius:

50

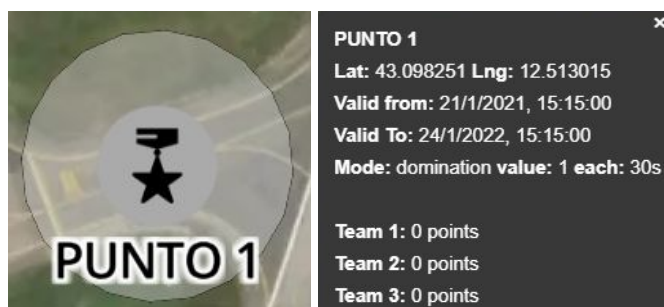
Points

1

Interval [s]

30

I parametri permettono di impostare il numero di punti ogni qual volta un operatore permane per l'intervallo impostato nell'area.



Icona e dettaglio dell'area domination.

Le posizioni di tipo avanzato:

Sono tutte quelle posizioni che un Platoon Leader può richiedere da app X-TaG Scanner e che sono caratterizzate da parametri più complessi o numerosi.

Per le aree “mortaio” e “artiglieria” bisogna fare un'introduzione poichè sono aree caratterizzate da alcuni parametri che le rendono molto simulate.

Tempo di attesa/volo: per il mortaio e le artiglierie è 2 minuti e per il supporto aereo 1 minuto. In caso di fascia oraria con inizio precedente all'orario attuale la posizione sarà attiva da dopo il tempo di volo preimpostato.

Dispersione dei singoli colpi: la dispersione probabilistica di ogni singola tipologia di area è stata definita in base alle CEP delle tipologie di artiglierie e adattate ai fini della giocabilità.

Area di esplosione: ogni tipo di area avrà delle aree di esplosione di ogni singolo colpo, più o meno grandi in base al calibro e con una certa variabilità. Inoltre ogni colpo prevede un'area di danno e una corona concentrica di stordimento.

- **Mortar 120mm:** l'area mortaio è caratterizzata da un tempo di attesa di circa 2 minuti e un numero di bombe.



Area mortaio attiva con 20 bombe.

E' possibile notare la dispersione e le singole aree di danno e stordimento.

- **Artillery 155mm:** l'area artiglieria è caratterizzata da un tempo di attesa di circa 2 minuti e un numero di bombe. Le bombe avranno una concentrazione maggiore e un'area di esplosione più ampia



Area artiglieria attiva con 15 bombe.

E' possibile notare la dispersione e le singole aree di danno e stordimento.

- **Close Air Support:** l'area "CAS" simula un passaggio "strafing" come un A-10. I parametri dell'area sono la direzione, lunghezza dello strafing e numero di colpi. Si è voluto simulare un A-10, quindi il numero di proiettili sparabili durante uno strafing è compreso tra 15 e 75. Le aree di esplosione sono molto ridotte e più ampie quelle di stordimento.

Type:

Start at:

22/01/2021 17:37

End at:

22/01/2021 17:38

Direction [°]:

45

Length [m]:

100

Rounds:

50



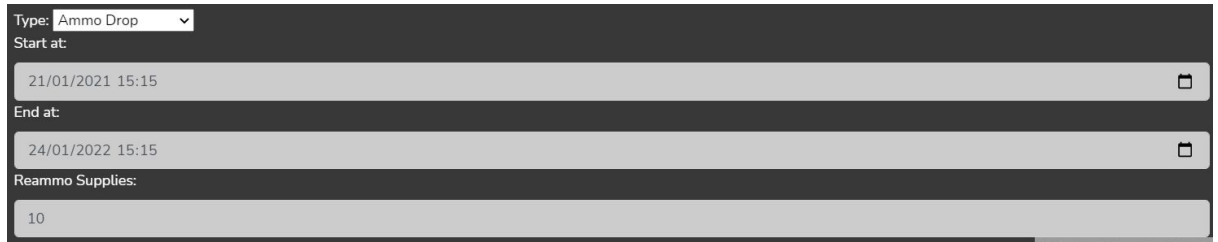
Area CAS attiva con 50 proiettili su 100m di lunghezza con orientamento a 45°.

E' possibile notare la dispersione e le singole aree di danno e stordimento.

- **Ammo Drop:** l'area simula il lancio di un container pieno di munizioni, la posizione di atterraggio è dipendente dal vento presente in area (visibile nella schermata mappa e in app) sia come direzione di spostamento che come distanza dal punto selezionato.

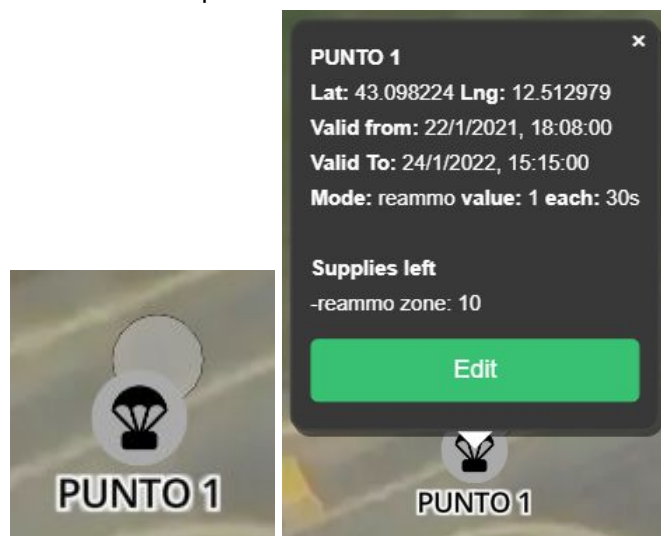
L'area è visibile a tutte le squadre, quindi attenzione a non farla volare su un tetto o troppo vicina a eventuali operatori avversari. Potrebbero farne uso.

Il tempo di attesa per l'arrivo del "container" è di 2 minuti.



Type: Ammo Drop
Start at: 21/01/2021 15:15
End at: 24/01/2022 15:15
Reammo Supplies: 10

Una volta terminate le scorte impostate l'area si disattiva automaticamente.

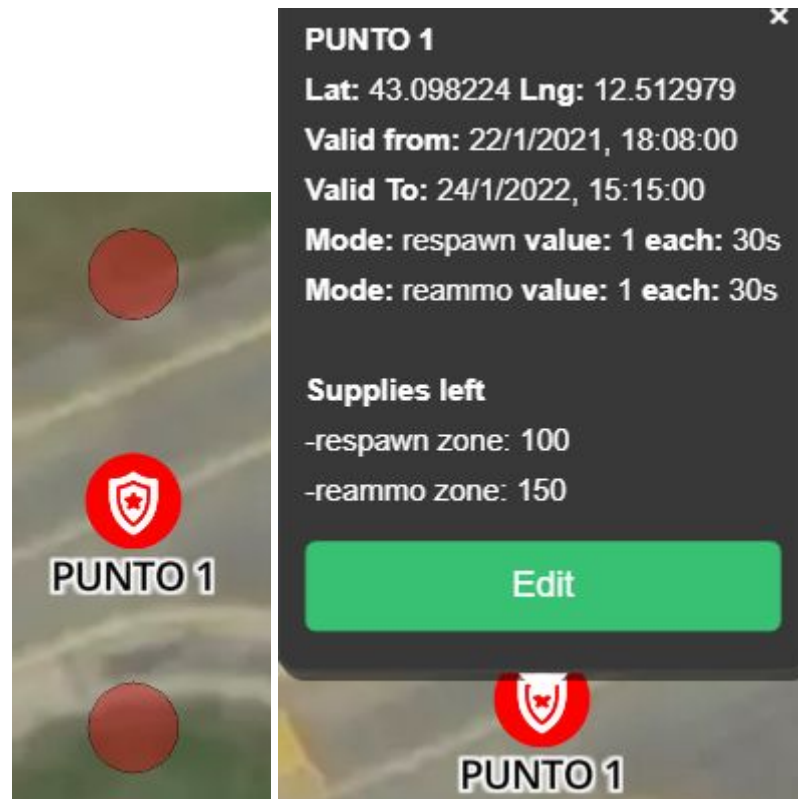


Area "Ammo Drop" attiva, cliccandoci sopra è possibile monitorare lo stato dei rifornimenti.
E' possibile inoltre notare lo spostamento dal centro del punto.

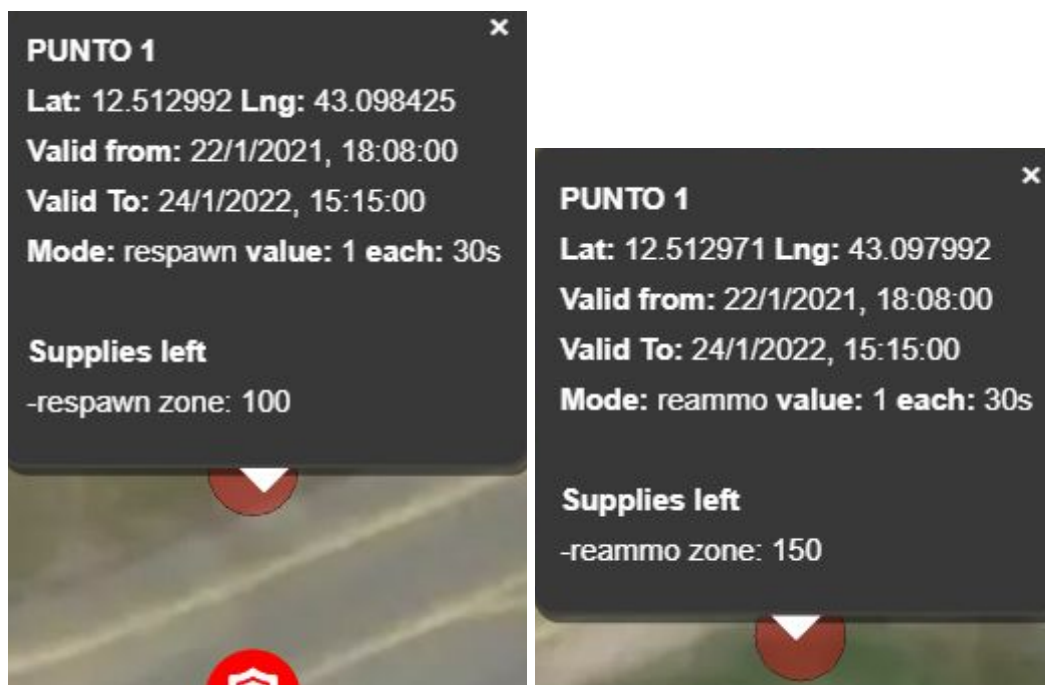
- **HQ:** la zona denominata HQ o quartier generale, prevede due sotto aree di respawn e reammo. Entrambe possono avere dei valori di rifornimenti differenti e si deve definire la distanza e l'orientamento delle due singole aree. La selezione dei team è a piacere dell'amministratore.



Type: HQ
Start at: 22/01/2021 18:08
End at: 24/01/2022 15:15
Direction [°]: 0
Distance [m]: 50
Respawn Supplies: 100
Reammo Supplies: 150

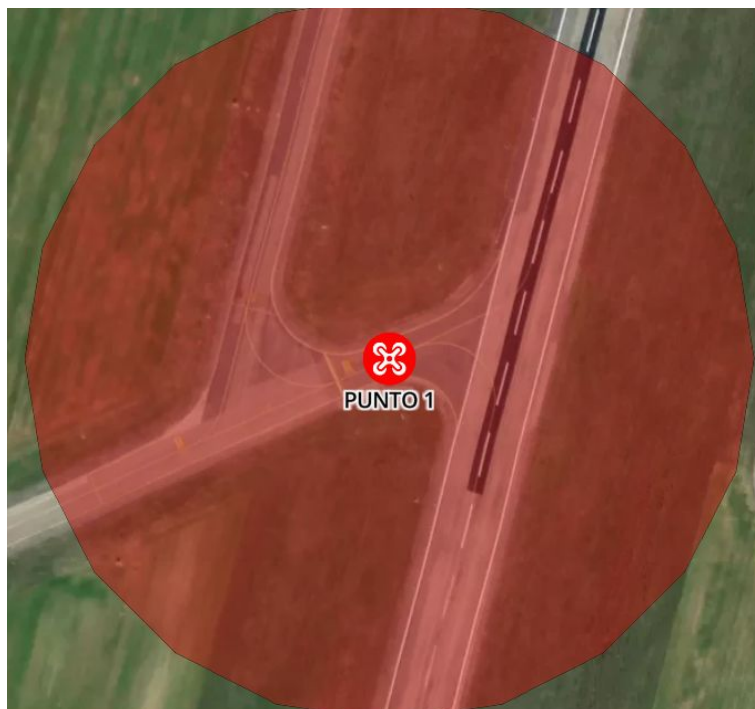
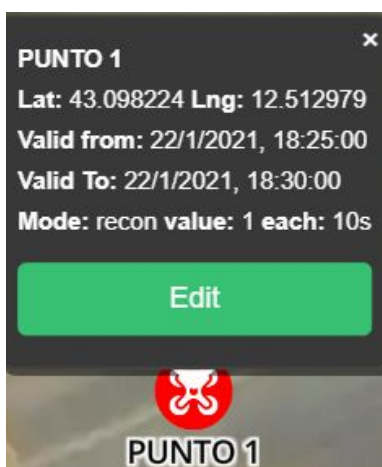


Icona dell'area HQ visibile alla squadra di colore rosso e dettagli dell'area.



Cliccando sulle singole aree è possibile verificare quale sia di respawn e quale di reammo.

- **Drone:** l'area è del tutto simile all'area di tipologia semplice Recon, ma simulando il lancio di un drone da ricognizione ha un tempo di attivazione di 2 minuti e una permanenza in volo di 5 minuti, un raggio d'azione prestabilito di 250 metri.



- **UAV:** l'area di tipo UAV (Unmanned Air Vehicle, aeromobile a pilotaggio remoto) permette di simulare il volo di un velivolo automatico da ricognizione. Grazie alla sensoristica migliore ha maggiori probabilità di scovare gli avversari ed ha un raggio di azione molto ampio.

Il tempo di attivazione è 5 minuti e poi permane sorvolando l'area per 45 minuti, ogni 30 secondi l'area sorvolata si sposta ruotando in senso orario.

L'area controllata ha un raggio di 1.5 km come il raggio della traiettoria circolare.



Il movimento avviene automaticamente: è necessario solo che ci sia un'unità connessa allo scenario.

- **PMA:** postazione medica avanzata, l'area PMA simula un'eventuale area respawn allestita direttamente sul campo, ad esempio richiesta via app da un Platoon Leader o via radio alla direzione evento da un operatore medico. L'area richiede un tempo di attivazione di 5 minuti e prevede un numero limitato di erogazioni. Il raggio dell'area è di 10 metri e l'intervallo di tempo è 60 secondi.

Type: PMA

Start at:

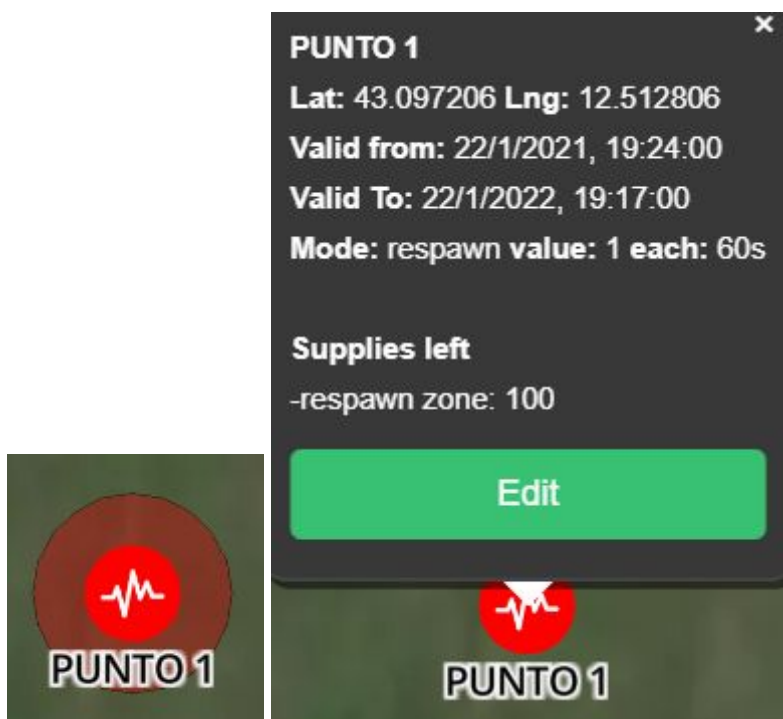
22/01/2021 19:15

End at:

22/01/2022 19:17

Respawn Supplies:

100



Come per le altre aree è possibile vedere i dettagli cliccandoci sopra.

Drag and drop delle posizioni: è possibile trascinare le aree per spostarle, trascinamenti ridotti sono scartati dal sistema per evitare che durante il click di apertura dettagli si possano spostare.

Le aree di tipologia semplice tranne la “domination” è possibile spostarle senza difficoltà.

L'area “domination” se spostata imposterà i punteggi squadra a zero.

Le aree non semplici verranno direttamente rigenerate, il tempo di attesa azzerato e i punti casuali calcolati nuovamente.

Lista utenti



La lista utenti è accessibile cliccando qui:  e mostra una tabella divisa per team di tutti gli utenti connessi allo scenario.


Export Scenario									
Team 1									
Team Name	Unit Name	Last Update	Playtime	Rebootings	Respawns	Reammos	Eliminations	Odometer [km]	Max Speed [km/h]
TagClanUmbria	DeB	2021-01-22 18:35:52	15 h 17 m	31	49	0	53	0,00	1
Team 2									
Team Name	Unit Name	Last Update	Playtime	Rebootings	Respawns	Reammos	Eliminations	Odometer [km]	Max Speed [km/h]
Team 3									
Team Name	Unit Name	Last Update	Playtime	Rebootings	Respawns	Reammos	Eliminations	Odometer [km]	Max Speed [km/h]

Come si evince dall'immagine in questa sezione è possibile verificare le statistiche di tutti gli utenti connessi o che si sono connessi durante la simulazione.

Di ognuno è riportato il nome del club, il nome del giocatore (si devono impostare nelle impostazioni della app X-TaG Scanner), la data e l'ora dell'ultimo aggiornamento di stato, il tempo di gioco, il numero di riavvii, respawn, munizionamenti, eliminazioni, il numero totale di km percorsi e la velocità massima.



Aprendo il dettaglio di un giocatore  è possibile visualizzare più dati:

Unit Serial	Team N°	Player N°	Shots		
0010037f	4	11	Time	Team	Player
Eliminations			2020-12-20T11:51:51+01:00	1	2
			2020-12-20T11:51:51+01:00	1	2
5	0	12	2020-12-20T10:58:33+01:00	1	22
29	0	0	2020-12-20T10:58:32+01:00	1	22
0	0	0	2020-12-20T10:19:29+01:00	3	27
Export GPX			2020-12-20T10:19:29+01:00	3	27
			2020-12-20T10:19:29+01:00	3	27

Export GPX

E' possibile esportare la traccia GPX dell'utente selezionato cliccando:

Export Scenario



Esportando la tabella in Excel tramite gli appositi tasti: e si avrà accesso a ulteriori informazioni quali:

- Platoon leader (si/no)
- Avatar (unit/gunner/medic/vip/sniper)
- Last Life
- Last Armor
- Colore squadra (impostazione Headset)
- Numero giocatore (impostazione Headset)
- Seriale Headset
- Eliminazioni suddivise per colore squadra
- Colpi ricevuti durante il gioco

Grazie all'esportazione Excel è possibile analizzare i dati di tutti i giocatori anche a evento terminato.










Timeline




La timeline accessibile cliccando riporta in maniera sintetica lo status dello scenario e dei team associati.

SINTESI AGGIORNATA AL 22-01-2021 20:53:29			
Team Name	Supplies Left	Domination Points	Units
Team 1	Artillery 155mm: 100 Close Air Support: 0 Ammo Drop: 10 HQ: 0 UAV: 2 PMA: 10		1
Team 2	Artillery 155mm: 100 Close Air Support: 0 Ammo Drop: 10 HQ: 0 UAV: 2 PMA: 10		0
Team 3	Artillery 155mm: 100 Close Air Support: 0 Ammo Drop: 10 HQ: 0 UAV: 2 PMA: 10		0

La tabella riporta quante risorse sono rimaste e quanti punti domination ogni team ha accumulato e quante unità afferiscono al tale team.

Time	Event	Supplies	Fire mission	Domination points	Team
2021-01-22 19:24:00	Zone: PUNTO 1 [PMA] in 43.097206, 12.512806	100 respawn			 Team 1
2021-01-22 17:39:00	Zone: PUNTO 1 [Close Air Support] in 43.0982, 12.512998		50 rounds [45°] [100m]		 Team 1  Team 2  Team 3
2021-01-22 17:33:00	Zone: PUNTO 1 [Mortar 120mm] in 43.098251, 12.513015		20 rounds		 Team 3  Team 1  Team 2
2021-01-21 15:15:00	Zone: PMA [Waypoint] in 42.988962, 12.778971				No team selected
2021-01-21 15:15:00	Zone: PUNTO 1 [Waypoint] in 42.988607, 12.778427				 Team 1  Team 2

Time	Event	Supplies	Fire mission	Domination points	Team
2020-07-12 12:53:47	inside domination [domination:1] @ 45.792965, 10.33961			Score: Souls = 7 Omr = 36 Sniper = 0	 Omr

La timeline mostra invece a ritroso tutti gli eventi relativi allo scenario. Dalle attivazioni delle aree come PMA, Ammo Drop, missioni di fuoco e attivazioni di aree domination riportando i punteggi parziali nell'istante registrato.

NB: La funzione “*timeline*” è ancora in fase di sviluppo e miglioramento.