## Part-3 Settings(セッティングス)メニュー

このパートは、様々な環境を設定する Settings (セッティングス) メニューの説明です。

| ● Settings メニュー   |   |
|---|---|
| "Settings" メニュー ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·   |
| ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー  |   |
| "Sound Levels" 音量の設定 ・・・・・・・・・・・・・  | · · · III-5   |
| "Microphone" マイク設定・テスト ・・・・・・・・・・   | · · · <b>III-7</b>  |
| "User Interface" ・・・・・・・・・・ガジェットと表示言語 ・・  | · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·   |
| "Gadgets" ガジェット・・・・・・・・・・・・・・・・   | · · · []]-9   |
| ● "Binocular" 双眼鏡 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·   | · III-10  |
| ● "Flight Modes" フライトモード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | · III-11  |
| ● "Heads-Up Display" インフォメーション表示と表示カラーの設定・・・・   | · III-12  |
| ● "NavGuides" フライト情報の表示とフライト情報の編集・・・・・・・・・・   | · <del>III-14</del>   |
| ● "Overhead" 上空からのビューポートの表示 ・・・・・・・・・・・・・・・・  | · <mark>III-19</mark>   |
| ● "Quick Load" クイックセレクト ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | · <mark>III-20</mark>   |
| ● "Radio" コントローラー表示とコントローラースティックモード ・・・・・・  | · <b>III-21</b>   |
| ● "Timer" タイマーの表示と設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | · <b>III-23</b>   |
| ● "Variometer" パリオメーター ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・   | · <b>III-26</b>   |
| ● "Viewport" ビューポート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | · <b>III-27</b>   |
|   |   |
| "Language" 表示言語 " ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・   | · · III-28  |
| "Language" 表示言語 " ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・   | ・・ <mark>    -28</mark> ><br>示 ・・・・・・・・     <mark> -29</mark> >   |
| "Language" 表示言語 " ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・   | ・・ <mark>   -28</mark><br>示・・・・・・・・    -29<br>・ 製品セットアップマニュアル   |
| "Language" 表示言語 " ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・   | ・・ <mark>    -28</mark><br>示・・・・・・・・・ <mark>   -29</mark><br>・ 製品セットアップマニュアル<br>・・・・・・・・・・・・・・・   |
| "Language" 表示言語 " ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・   | ・・<br>III-28<br>示<br>・<br>製品セットアップマニュアル<br>III-30   |
| "Language" 表示言語 " · · · · · · · · · · · · · · · · · ·   | ・・<br>III-28<br>示<br>・<br>製品セットアップマニュアル<br>・<br>III-30<br>III-30  |
| "Language" 表示言語 " ベストスコアのゴースト表:<br>"Challenges" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | ・・<br>III-28<br>示<br>・<br>製品セットアップマニュアル<br>・<br>III-30<br>・<br>III-30<br>・<br>III-31<br>III-31  |
| <ul> <li>"Language" 表示言語 " ベストスコアのゴースト表:</li> <li>"Challenges" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>   | ・・<br>III-28<br>示<br>・ 製品セットアップマニュアル<br>・ III-30<br>・ III-31<br>· III-32<br>III-32  |
| "Language" 表示言語 " ベストスコアのゴースト表:<br>"Challenges" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | <ul> <li>・ III-28</li> <li>示 ・ ・ ・ ・ ・ ・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ III-30</li> <li>・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・</li></ul>   |
| "Language" 表示言語 " ベストスコアのゴースト表:<br>"Challenges" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | <ul> <li>・ III-28</li> <li>示 ・ ・ ・ ・ ・ ・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ III-30</li> <li>・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・</li></ul>   |
| "Language" 表示言語 " ベストスコアのゴースト表:<br>"Challenges" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・  | <ul> <li>・・ III-28</li> <li>示・・・・・・・・・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・・ III-30</li> <li>・ III-30</li> <li>・ III-31</li> <li>・ III-32</li> <li>・ III-32</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-34</li> </ul>  |
| "Language" 表示言語 "<br>"Challenges" ····································  | <ul> <li>・・ III-28</li> <li>示・・・・・・・・・・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・・ III-30</li> <li>・ III-30</li> <li>・ III-31</li> <li>・ III-31</li> <li>・ III-32</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-34</li> <li>・ III-35</li> </ul>   |
| "Language" 表示言語 "<br>"Challenges" ····································  | <ul> <li>・・ III-28</li> <li>示 ・・・・・・・・・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・・ III-30</li> <li>・ III-30</li> <li>・ III-31</li> <li>・ III-32</li> <li>・ III-32</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-34</li> <li>・ III-35</li> </ul>   |
| "Language" 表示言語 "         "Challenges"         "Controller"         "Controller"         "Graphics"         "Graphics"         *"Hardware" ハードウエア         ● "Full Screen" フルスクリーンモードの表示         ● "Full Screen" フルスクリーンモードの表示         ● "Graphics Adapter" グラフィックアダプター (ビデオ カード) 情報         ● "Graphics Device" グラフィックアダプター (ビデオ カードのドライバ) ·         ● "Refresh Rate" リフレッシュレート         ● "Resolution" レゾリューション (画面解像度)         ● "Vertical Sync" パーチカル シンク         "Quality" クオリティ         ● "Scenery" 景色の設定         ● "Water" 北の設定  | <ul> <li>・ III-28</li> <li>示 ・ ・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・ III-30</li> <li>・ III-30</li> <li>・ III-31</li> <li>・ III-32</li> <li>・ III-32</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-33</li> <li>・ III-35</li> <li>・ III-35</li> <li>・ III-35</li> <li>・ III-35</li> </ul>   |
| "Language" 表示言語 "         "Challenges"         "Controller"         "Controller"         "Graphics"         "Graphics"         "Hardware" ハードウエア         "Full Screen" フルスクリーンモードの表示         "Graphics Adapter" グラフィックアダプター (ビデオ カード) 情報         "Graphics Device" グラフィックアダプター (ビデオ カード) 情報         "Graphics Device" グラフィックデバイス(ビデオ カードのドライバ)         "Refresh Rate" リフレッシュ レート         "Resolution" レゾリューション (画面解像度)         "Vertical Sync" バーチカル シンク         "Quality" クオリティ         "Scenery" 景色の設定         "Water" 水の設定   | <ul> <li>・・ III-28</li> <li>示 ・・・・・・・・・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・・ III-30</li> <li>・・ III-30</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>  |
| "Language" 表示言語 "         "Challenges"         "Controller"         "Controller"         "Graphics"         "Graphics"         "Hardware" ハードウエア         ● "Full Screen" フルスクリーンモードの表示         ● "Full Screen" フルスクリーンモードの表示         ● "Graphics Adapter" グラフィックアダプター (ビデオ カード) 情報         ● "Graphics Device" グラフィック デバイス(ビデオ カードのドライバ) ·         ● "Refresh Rate" リフレッシュ レート         ● "Resolution" レゾリューション (画面解像度)         ● "Vertical Sync" バーチカル シンク         "Quality" クオリティ         ● "Scenery" 景色の設定         ● "Water" 水の設定         ● "Fifects" 効果の設定   | <ul> <li>・・ III-28</li> <li>示 ・・・・・・・・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・・ III-30</li> <li>・・ III-30</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・ III-35</li> <li>・・ III-35</li> <li>・・ III-35</li> <li>・・ III-39</li> <li>・・ III-42</li> </ul>  |
| "Language" 表示言語 "         "Challenges"         "Controller"         "Controller"         "Graphics"         /"Graphics"         /"Hardware" ハードウエア         ("Full Screen" フルスクリーンモードの表示         ("Graphics Adapter" グラフィック アダプター (ビデオ カード) 情報         ("Graphics Device" グラフィック デバイス(ビデオ カード) 情報         ("Graphics Device" グラフィック デバイス(ビデオ カードのドライバ))         ("Refresh Rate" リフレッシュ レート         ("Resolution" レゾリューション (画面解像度))         ("Vertical Sync" パーチカル シンク         "Quality" クオリティ         ("Scenery" 景色の設定         ("Shadows" 影の設定         ("Effects" 効果の設定         ("Screenshot Quality" スクリーンショット クオリティの設定 | <ul> <li>・・ III-28</li> <li>示 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>  |
| "Language"表示言語"         "Challenges"       ペストスコアのゴースト表:         "Controller"       コントローラーの設定         "Graphics"       グラフィック設定         "Hardware" ハードウエア       ************************************   | <ul> <li>・・ III-28</li> <li>示 ・・・・・・・・・ III-29</li> <li>・ 製品セットアップマニュアル</li> <li>・・ III-30</li> <li>・・ III-30</li> <li>・・ III-31</li> <li>・・ III-32</li> <li>・・ III-33</li> <li>・・ III-35</li> <li>・・ III-35</li> <li>・・ III-35</li> <li>・・ III-35</li> <li>・・ III-37</li> <li>・・ III-39</li> <li>・・ III-47</li> <li>・・ III-48</li> </ul> |

| "Multiplayer" ・・・・・・・・・・・マルチプレイヤーの環境設定                              | E · · · · · · · · · · · III-50             |
|---|--|
| "Multimode Layout" マルチモードの画面レイアウトの設定                                | · · [III-51                                |
| "Base Port" ベースポートの設定 ・・・・・・・・・・・・                                  | · · III-52                                 |
| "Announce Aircraft Changes" 機体変更通知の設定 ・・・・・                         | · · III-53                                 |
| ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー                                | []]-53                                     |
| "Game Cooldown" インターバル時間の設定・・・・・・・・                                 | · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·      |
| "Preferred First-person Camera" スタートカメラタイプの設定                       |  |
|   |  |
|   |  |
| 「Auto-target Mode" 自動ダーケット設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・   |  |
| "Physics" ・・・・・・・・・・・・フィジクス設定 ・・・・・                                 | ······································     |
| "Difficulty" コントロールレベルの設定 ・・・・・・・・・                                 | · · []]-56                                 |
| "Quality" クオリティの設定 ・・・・・・・・・・・・・・・                                  | · · [III-58                                |
| ● "Use Metric Units" 単位の設定 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·    | <u>III-59</u>                              |
| ● "Automatic Reset Delay" オートリスタートの設定 ・・・・・・・・・・・・                  | <u>III-59</u>                              |
| ● "Projectile Quality" 着弾効果の設定 ···································· | 111-60                                     |
| "Pause Sim When in Background"                                      |  |
| 他のアフリケーション起動時に一時停止の設定・・・・・・・  |  |
| ● "Pause Sim When in Menu" メニュー操作時に一時停止の設定 ·······                  |  |
| ● "Startup Physics Check" 起動時の Difficulty 設定画面の表示設定・・・・             |  |
| ● "RealFlight Link Enabled" リアルフライトリンクへの接続・・・・・・・・・                 | <u></u>                                    |
| "Pilot Profile"・・・・・・・・・・・・パイロット プロファイル設知                           | <b>⋷</b> · · · · · · · · · · · <b>Ⅲ-63</b> |
| "Simulator" ・・・・・・・・・・・・シミュレータ設定 ・・・・                               | · · · · · · · · · · · · III-64             |
| "Camera" カメラの設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・                                    | · · III-65                                 |
| ● "All Camera" 全てのカメラの設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・        | III-65                                     |
| ● "Chase Camera" 追尾モードカメラの設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・                      | 111-67                                     |
| ● "Padlock View" ターゲット追跡設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・                  | III-67                                     |
| "Flight Failures" フライト中のトラブルシミュレーション・・・                             | · · III-68                                 |
| ●フライト中のトラブルシミュレーションの有効 / 無効 ・・・・・・・・・・・                             | III-69                                     |
| ● "Failure Frequency" トラブルの発生頻度の設定 · · · · · · · · · · · · · · · ·  | 111-70                                     |
| ● "Failure Notifications" メッセージ表示の設定 ・・・・・・・・・・・・・                  | 111-70                                     |
| Randomize Color Schemes" 機体のランダムカラー・・・・                             | · · [III-71                                |
| "Rewind" 巻き戻しに関する設定 ・・・・・・・・・・・・                                    | · · III-72                                 |
| ● "Enabled Rewind" 巻き戻し映像の ON/OFF ・・・・・・・・・・・・・・・・                  |  |
| ● "Enabled Audio Effects" 効果音の ON/OFF ・・・・・・・・・・・・・・・・・             | III-73                                     |
| ● "Enabled Visual Effects" ノイズ映像の ON/OFF ・・・・・・・・・                  | III-74                                     |
| ● "Rewind Acceleration Time" 機体の減速時間を設定 ・・・・・・                      | III-74                                     |
| ● "InterLink Button Reset Threshold" リセットボタン設定・・・・・・・・・             |  |
|   | III-75                                     |

| "Setup Failures" フライト前のトラブルシミュレーション・・・・ III-76                             |
|--|
| ●フライト前のトラブルシミュレーションの有効 / 無効 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・              |
| ● "Failure Frequency" トラブルの発生頻度の設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・     |
| ● "Failure Notifications" メッセージ表示の設定 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · |
| "Transmitter Power Down Remainder" 送信機電源 OFF メッセージ [III-79                 |
| "VR User Interface Scale"VR ゴーグルの表示スケールの設定 ・・ III-80                       |
| "Enable Recording Microphone" レコーディング音声入力の設定 ・ 📶-81                        |
| "Heli Reset Safety Alert" 警告画面の表示 ・・・・・・・・・ III-82                         |
| "Wind" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・                                |
| "Wind Gust" 風速と方向の変化を調整 ・・・・・・・・・・・ III-84                                 |
| "Turbulence" 乱気流の強さを調整 ・・・・・・・・・・・・・ III-84                                |
| "Thermals" 上昇気流(サーマル)の設定を調整 ・・・・・・・・ III-85                                |
| "Wind Variation" 風の変化を調整 ・・・・・・・・・・・・・ III-85                              |

### "Settings" メニュー

プレイ画面で、キーボードの『Esc』キーを押すと、RealFlight Evolution の各設定をする RealFlight Evolution メニューガ表示します。(Welcome Screen が表示している場合は、キーボードの『Esc』キーを2回押す。) RealFlight Evolution メニュー⇒ "Settings" の順にクリックして、Settings メニューを表示します。

Welcome Screen と RealFlight Evolution メニューについては、製品に付属のセットアップマニュアル P38-39を参照してください。



#### RealFlight Evolution メニュー

Settingsメニュー

#### "Audio" サウンド設定

様々なサウンドに関連した設定と、マルチプレイヤーの音声チャットに使用するマイクの設定をします。

#### "User Interface" ガジェットと表示言語

プレイ画面に表示する Gadgets (ガジェット)と RealFlight Evolution 上の表示言語の設定メニューです。

#### "Challenges" ベストスコアのゴースト表示

Challenges (チャレンジ) でプレイ中にベストスコアのゴーストを表示する機能です。

#### "Controller" コントローラーの設定

機体を操縦するコントローラーの設定メニューです。(製品付属のセットアップマニュアルを参照)

#### "Graphics" グラフィック設定

グラフィック表示に関する環境設定メニューです。

#### "Multiplayer" マルチプレイヤーの環境設定

マルチプレイヤーに関する環境設定メニューです。

#### "Physics" フィジクス設定

プレイ中の機体の動作演算処理に関する物理的な環境設定メニューです。

#### "Pilot Profile" パイロット プロファイル設定

Pilot Profile はマルチプレイヤーの参加用プロファイルを作成するメニューです。

#### "Simulator" シミュレータ設定

プレイ中の視点、トラブルシミュレーション設定などのメニューです。

#### "Wind" 風の設定

風向き、風速などの大気の状況に関する環境設定メニューです。



### "Audio" サウンド設定

Г

プレイ中の様々なサウンドに関連した設定と、マルチプレイヤー時の音声チャットに使用するマイク設定をします。

Settings メニュー画面で "Audio" をクリックして、Audio メニューを表示します。



### "Sound Levels" 音量の設定

プレイ中の各サウンドの ON/OFF の設定と、音量の設定をします。

| REALFLIGHT<br>EVOLUTION  | Audio Settings をクリックで<br>Audio Settingsメニューに戻る。 |  |
|--|---|--|
| < Settings   | < Audio Settings                                |  |
|  |   |  |
| Micronhole   | Aircraft Sounds                                 |  |
| Sound Levels をクリック   | Airport Sounds                                  |  |
|  | Collision Sounds                                |  |
|  | Effects Sounds                                  |  |
|  | Engine Sounds                                   |  |
|  | Servo Sounds                                    |  |
|  |   |  |
|  | Walking Sounds                                  |  |
|  | Wind Sounds                                     |  |
| ■ All Sounds   |   |  |
| すべてのサウンドの ON/OFF と音量を調整します。(0~1009   | %) (設定するサウンドをクリックして選ぶ。)                         |  |
| Aircraft Sounds  |   |  |
| 機体から発生するエンジン以外のサウンドの <b>ON/OFF</b> と音量を  | 調整します。 ( <b>0 ~ 100</b> %)                      |  |
| Airport Sounds   |   |  |
| 飛行サイト内の木の葉などの音響効果の ON/OFF と音量を調整   | します。 (0 ~ 100%)                                 |  |
|  |   |  |
| クフッシュ、衝突、接触首の ON/OFF と音重を調整します。(U<br>■ Effects Sounds                                      | J ~ 100%)                                       |  |
| ■ Effects Sounds<br>Challenges (チェレンド)のノベンレ たどで使用する、わウンレ グウンや透過チェノノの充たどの効用在の ON/           |   |  |
| OFF と音量を調整します。 $(0 ~ 100\%)$   | ドタワノや通過テヤイムの自なとの効果自の UN/                        |  |
| ■ Engine Sounds  |   |  |
|  | %))   |  |
| Servo Sounds   |   |  |
| サーボモーターの動作音の <b>ON/OFF</b> と音量を調整します。( <b>0</b> ~ <b>100</b> %)                            |   |  |
| ■ Voiceover Sounds   |   |  |
| <b>Trainings</b> (トレーニング)のインストラクターの解説の <b>ON/OFF</b> と音量を調整します。 ( <b>0</b> ~ <b>100</b> %) |   |  |
|  |   |  |



#### Walking Sounds

ムーブメントモードの『Walk』モードで聞こえる足音の ON/OFF と音量を調整します。(0~100%) (製品に付属のセットアップマニュアル P57 参照)

#### Wind Sounds

風の音の ON/OFF と音量を調整します。(0~100%)

#### サウンドの ON/OFF とボリュームの設定

設定方法はすべてのサウンドで同じです。例として All Sounds を説明します。



Sound Levels  $\Rightarrow$  Audio Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 5 回押して、プレイ画面に戻ります。





### "Microphone" マイク設定・テスト

マルチプレイヤー時の音声チャットに使用するマイクの ON/OFF 設定と、マイクテストをします。

マイク内蔵でない場合は、PCにマイクを接続します。







Audio Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 4 回押して、プレイ画面に戻ります。



目次へ



テストをするマイクセットタイプのボタンをクリックして選び、マイクに向かって話します。その声が少し遅れてヘッドホンから聞こえる場合がありますが、マイクは正常に動作しています。ヘッドホンから聞こえる音量は、他のプレイヤーに聞こえる音量と同じです。



# Audio Settings $\Rightarrow$ Settings $\Rightarrow$ Main Menu $\Rightarrow$ Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 4 回押して、プレイ画面に戻ります。



目次へ



111-8

### "User Interface" ガジェットと表示言語

プレイ画面にコントローラー画面や、タイマーなどのオプション画面を表示させる Gadgets(ガジェット)と、 RealFlight Evolution 上で表示する言語を設定するメニューです。(日本語表示はありません)

Settings メニュー画面で "User Interface" をクリックして、User Interface メニューを表示します。



### "Gadgets" ガジェット

プレイ画面にコントローラー画面や、タイマーなどのオプション画面を表示させたり一部のオプション画面の 内容を設定したりするメニューです。User Interface メニュー画面で、"Gadgets" をクリックします。



目次へ

### ● "Binoculars" 双眼鏡

Binoculars オプション画面は、双眼鏡で見たように拡大した機体を表示するビュー ボックスです、遠くの機体の向きを確認するのに便利です。ビュー ボックスの背景は透明になります。Gadgets メニューで "Binoculars" ⇒ "Binocular Gadget Enabled" の順にクリックして、Binocular Gadget Enabled メニューを 表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの 『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。





● Binoculars の表示は、直接キーボードの『3』キーを 押しても表示/ 非表示の切替ができます。





### ● "Flight Modes" フライトモード

マルチコプターと一部の飛行機の機体で表示できます。

Flight Modes の表示は、コントローラーのスイッチで複数のフライトモードを切り替えたときの、現在の モードを画面上で確認することできます。(ヘリコプターでは表示しません) Gadgets メニューで "Flight Modes" ⇒ "Flight Modes Gadget Enabled" の順にクリックして、Flight Modes Gadget Enabled ニューを 表示します。



### ● "Heads-Up Display" インフォメーション表示と表示カラーの設定

Heads-Up Display(HUD) は、機体の傾きや燃料・バッテリーの残量などの情報を表示するインフォメーション画面です。Heads-Up Display は、どの視点 (カメラタイプ) でも表示することができますが、特にコックピットモードまたは追尾モードで飛行する場合に便利です。

### Heads-Up Display の表示

Г

Gadgets メニューで "Heads-Up Display" ⇒ "Heads-Up Display Enabled" の順にクリックして、Heads-Up Display Enabled メニューを表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの 『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。



● Heads-Up Display の表示は、直接キーボードの『9』キーを押しても表示できます。



### Heads-Up Display の表示カラーの設定

Г

Heads-Up Display(HUD)の表示色は変更できます。

Gadgets メニューで "Heads-Up Display" ⇒ "Display Color" の順にクリックして、Display Color メニュー を表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの 『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。





### ● "NavGuides" フライト情報の表示とフライト情報の編集

NavGuides は、機体のスピードや高度、燃料・バッテリーの残量など、基本情報を表示する画面です。

#### NavGuides の表示

Gadgets メニューで "NavGuides" ⇒ "NavGuides Gadget Enabled" の順にクリックして、NavGuides Gadget Enabled メニューを表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの 『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。





- NavGuides は直接キーボードの『1』キーを押して も表示/ 非表示の切替ができます。
- 以下の基本的な情報は、初期状態の NavGuides に含まれています。

#### Airspeed

機体の対気速度を示します。

- Altitude(ASL) 機体の海抜からの高度
- Fuel Remaining 燃料・バッテリー残量を示します。
- Graphics Frames /Sec コンピュータの画像処理スピードを表示 します。
- RPM エンジンの回転数を示します。ギア比換 算は考慮していません。
- Wind

このオプションは飛行サイトでの風速を示します。





#### NavGuides の編集

ſ

NavGuides ボックスに表示される情報を編集することができます。

Gadgets メニューで "NavGuides" ⇒ "Edit NavGuides" の順にクリックします。

"Edit NavGuides ボックス"の[OK] ボタン、[Cancel] ボタン、または X をクリックして、プレイ画面に戻ります。



#### NavGuides ボックスに表示される情報の追加・削除の方法

以下の方法でNavGuides ボックスに表示される情報の追加や削除ができます。 内容を変更したら必ず [OK] ボタンをクリックして終了してください。[OK] ボタンをクリックしないで閉じ ると内容の変更が有効になりません。

| リストボックス -NavGuides ボックス  | に表示される情報   |
|--|--|
| を選びます。チェックボックスにチェッ   | シクが付いた情報が  |
| NavGuides ボックスに表示する。   | 面面に戻る。   |
| Aircraft <ul> <li>Airspeed</li> <li>Altitude (AGL)</li> <li>Altitude (ASL)</li> <li>Altitude (AVL)</li> <li>G Force</li> <li>G Force Total</li> <li>Ground Speed</li> <li>Heading</li> <li>Pitch Rate</li> <li>Roll Rate</li> <li>Time Since Reset</li> <li>X Position of Aircraft</li> <li>Y Position of Aircraft</li> <li>Y aw Rate</li> <li>Helicopter</li> </ul> | Airspeed<br>This is how fast the aircraft is moving.<br>Color<br>● Default ● Custom<br>Gadget Options<br>Manage NavGuide item visibility and the list of the l |

#### NavGuides ボックス情報の表示形式の編集方法

#### Color

Г

選んだ情報の表示色を設定できます。[Default] ボタンで元の色に戻ります。以下の方法で色の設定ができます。

- Default のラジオボタン 標準の表示色
- Custom のラジオボタン 変更した表示色

| Edit NavGuides  | × |
|---|---|
| Airspeed Airspeed   |   |
| Airspeed This is how fast the aircraft is moving.             |   |
| Altitude (AGL)  |   |
| M Altitude (ASL)  |   |
|   |   |
| Color   |   |
| G Force   |   |
|   |   |
| Ground Speed  |   |
| L Heading Gaoget Uptions                                      |   |
| Pitch Rate  |   |
| Roll Rate     (e.g. hide heli items w) en flying an airplane) |   |
|   |   |
| Gadget Text: O Small C Large                                  |   |
| Y Position of Aircraft  |   |
| Yaw Rate  |   |
| Helicopter 🔷 🗸 Restore Defaults OK Cancel                     |   |
|   | - |
|   |   |
| Color   |   |
| 情報の表示色の設定方法は、左のリストから表示色の設定をする情報名をクリック、Customの                 |   |
| │ ラジオボタンを ON にし、カラー見本をクリックすると Windows のカラーパレット ダイアログ │        |   |
| │ が開くので、変更したい表示色を選ぶ。標準の色に戻す場合は、Defaultのラジオボタンを ON │           |   |
| にする。  |   |



#### Windowsのカラーパレット

### Gadget Options

Manage NavGuide item visibility automatically の、チェックボックスリストで選んでいる項目の中で、 現在操縦している機体に関連しない項目を、NavGuides ボックスから自動的に隠します。例えばチェックボッ クスリストの中で、Fuel Remaining と Battery Remaining の両方を選んでいる場合、Fuel Remaining は 電動機に関連はありませんので、電動機を飛行している場合、自動的に Fuel Remaining を NavGuide から 隠します。

Gadget Text は NavGuide のテキストサイズを Small (小) か Large (大) のどちらかに設定します。



各設定を変更したら、必ずダイアログボックス右下の[OK]ボタンをクリックして終了してください。[OK]ボ タンをクリックしないで閉じると、設定の変更が有効になりません。

NavGuides に表示できる情報は、初期状態の情報も含め以下のオプションから選ぶことができます。

- Aircraft: Altitude [AGL]- 機体の高度を表示(機体と垂直下の地面または水面との距離)
- Aircraft: Altitude [ASL]- 機体の高度を表示(機体の海抜からの高度)
- Aircraft: Altitude [ATL]- 機体の地面を含む下界の物体 (建物、樹木など)からの高度。ただし、水域は含まない。
- Aircraft: Altitude [AWL]- 機体の高度を表示(機体と垂直下水面との距離)
- Aircraft: G Force- 機体のパイロットが感じる G 数
- Aircraft: G Force Total- 機体があらゆる方向に感じる G 数
- Aircraft: Ground Speed- 機体の現在の対地速度
- Aircraft: Heading 機体の機首方位、"0°"は北、"90°"は東、"180°"は南、"270°"は西
- Aircraft: Pitch Rate- 機体のピッチレート (ピッチ軸の傾き) deg/sec

3-Settings (セッティングス) メニュー

- Aircraft: Roll Rate- 機体のロールレート(ロール軸の傾き) deg/sec
- Aircraft: Yaw Rate- 機体のヨーレート(ヨー軸の傾き) deg/sec
- Aircraft: Time Since Reset- リセット後の経過時間
- Aircraft: X Position of Aircraft-X 軸上で飛行サイト中心から機体までの距離
- Aircraft: Y Position of Aircraft-Y 軸上で飛行サイト中心から機体までの距離
- Airspeed: Speed of Aircraft- 機体の現在の対気速度
- Engine: Battery Remaining- バッテリー パックの残量
- Engine: Current Draw- 電動モーター消費電流
- Engine: Energy % Remaining- バッテリー残量
- Engine: Fuel Remaining- 燃料・バッテリー残量
- Engine: Motor Efficiency- 電動モーターの効率
- Engine: Power In- 電動モーターへの入力パワー
- Engine: Power Out- エンジンで発生しているパワー
- Engine: RPM-エンジンの回転数、ギア比換算は考慮していません。
- Engine: Voltage- 電動モーター全体の電圧
- Helicopter: Main Rotor RPM- ヘリコプターメインローターの現在の回転数
- Helicopter: Tail Rotor RPM- ヘリコプターテールローターの現在の回転数
- Pilot: Distance to Aircraft- パイロットから機体までの距離
- Pilot: Field of View- メインウィンドウの視野角度
- Pilot: Height [AGL]- パイロットの高さを表示 (パイロットの頭と地面または水面との距離)
- Pilot: Height [ASL]- パイロットの高さを表示(パイロットの頭の海抜からの高度)
- Pilot: Height [ATL]- パイロットの頭と下界の地面を含む物体 (建物、樹木など) からの高度。 ただし、水域は含まない。
- Pilot: Height [AWL]- パイロット高さを表示 (パイロットの頭と垂直下水面との距離)
- Pilot: Height above ground- 地面からの高さ(パイロットの身長)
- Pilot: Look Direction- パイロットが視線を向けている方角
- Pilot: Zoom Magnification- 現在のズーム値、1 は初期値のズーム値に相当
- System: Graphics Frames Rate- 現在の描画速度
- System: Physics Frames Rate- コンピュータシステムの現在の物理演算速度
- Wind Direction-現在の風向
- Wind Speed- 現在の風速
- Wind Updraft- 現在の上昇気流の速度

### ● "Overhead" 上空からのビューポートの表示

Overhead オプション画面は、上空から垂直に真下を見た視点のビューポート (サブ画面) が表示できます。表示したビューポートをクリックしてアクティブビューポートにすれば、キーボード操作で "Zoom In"/"Zoom Out"/"Zoom Reset" の機能が使用できます。この Gadgets (オプション画面) は、3DTerrain (3D 画像) の飛行サイト専用機能で、Photo Field (写真) 背景の飛行サイトでは使用できません。

Gadgets メニューで "Overhead" ⇒ "Overhead Gadget Enabled" の順にクリックして、Overhead Gadget Enabled メニューを表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 5 回押して、プレイ画面に戻ります。





● Overhead は直接キーボードの『7』キーを押しても 表示/ 非表示の切替ができます。



目次へ

III-19

### ● "Quick Load" クイックセレクト

検索機能を使って、飛行サイトや機体を簡単に呼び出すボックスを表示させるメニューです。 Gadgets メニューで "Quick Load" をクリックして、Quick Load ウインドウメニューを表示します。



● Quick Load は直接キーボードの『Ctrl』+『F』 キーを押しても表示できます。

"Quick Load ウインドウ "の [OK] ボタン、[Cancel] ボタン、または X をクリックして、プレイ画面に戻ります。

#### Quick Load の使い方

検索ボックスをクリックし、キー入力できる状態にします。探す機体、飛行サイトの頭文字、または名前の 途中までをキーボードで入力すると、入力した文字に続く名前の機体と飛行サイトがリストに表示されます。 リストから機体、または飛行サイトを選んで[OK]ボタンをクリックすると、選んだ機体、または飛行サイ トに画面が切り替わります。

| Quick Load  | ick Load をプレイ画面から<br>t場合は X をクリックする   |
|---|---|
| Begin typing to dynamically search for any available aircraft or airport by name. Press OK to load the selected item. |   |
|   | リストから使用したい機体、または飛行サイト<br>をマウスでクリックして選ぶ。   |
|   | Quick Load ★<br>★ P-51 Mustang<br>★ P-51 Mustang (Combus)<br>★ P-51 Mustang (Paintball)<br>★ P-51 Mustang (Streamer Cut)<br>★ P-40 36% Edge 540<br>★ Piper Cub  |
| OK Cancel   | <ul> <li>         ↓ Piper Cub Float Plane     </li> <li>         ↓ PT-40     </li> <li>         ⑦ Palace     </li> <li>         ↓ Big Stik Float Plane     </li> <li>         ↓ BLT Park Flyer     </li> </ul>  |
| 検索ボックスをマウスでクリックし、探したい機体<br>か飛行サイトの名前の頭文字、または名前の途中ま<br>でをキーボードで入力する。   | →     Cap 232       →     Cap 232 - Electric 3D       →     Dynaflite Super Decathlon       →     Electrif Py Edge 540 EP       →     Electrif Fly Edge 540 EP       →     Electrif Fly Edge 540 EP       →     Electrif Fly Edge 540 EP       →     Electrif Special |
|   | ОК Cancel           [OK] ボタンをクリック   |



### ● "Radio" コントローラー表示とコントローラースティックモード

プレイ画面で機体を操縦するコントローラーのスティック動作を表示できます。ただし、RC 送信機を使用している場合は入力信号の変化に反応しますので、実際のスティック動作と異なります。

#### Radio の表示

Г

Gadgets メニューで "Radio" ⇒ "Radio Gadget Enabled" の順にクリックして、Radio Gadget Enabled メ ニューを表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。





● Radio は直接キーボードの『2』キーを押しても表示 / 非表示の切替ができます。



### Radio Gadget Mode(コントローラースティックモード)の設定

Radio (コントローラー表示) で、スティック動作チャンネルのスティックモード表示を Mode1, 2, 3, 4 のタイ プから選ぶことができます。初期設定は右側上下スティックがエレベータ動作する USA 使用の Mode2 で表示 します。日本国内では一般的に左側上下スティックでスロットル動作する Mode1 です。

Gadgets メニューで "Radio" ⇒ "Radio Gadget Mode" の順にクリックして、Radio Gadget Mode メニュー を表示します。

| Gadget Settings<br>Radio Gadget Mode をクリック<br>Gar et Enabled<br>Radio Gadget Mode | Radio Gadget Mode<br>Mode 1<br>Mode 2<br>Mode 3<br>Mode 4<br>Cancel i Select |
|---|--|
|   | リストからスティックモードを選び、 <b>(Select)</b> をクリックで<br>決定して、前の画面に戻る。                    |

Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。





### ● "Timer" タイマーの表示と設定

プレイ画面にストップウオッチを表示することができます。

### Timer の表示

Г

Gadgets メニューで "Timer" ⇒ "Timer Gadget Enabled" の順にクリックして、Timer Gadget Enabled メ ニューを表示します。



REALFLIGHT<sup>®</sup> EVOLUTION

<

Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 5 回押して、プレイ画面に戻ります。



Timer

### タイマーの設定

タイマーについて以下の設定ができます。

#### Timer Reset Sync Enabled

この設定を ON にすると、機体をリスタートとタイマーのリセットガリンクします。

Gadgets メニューで "Timer" ⇒ "Timer Reset Sync Enabled" の順にクリックして、Timer Reset Sync Enabled ニューを表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。



#### • Timer Throttle Sync Enabled

この設定を ON にすると、スロットルスティックをハイ側に操作するとタイマーガスタートし、最スロー側 でタイマーガストップします。

Gadgets メニューで "Timer"  $\Rightarrow$  "Throttle Sync Enabled" の順にクリックして、Throttle Sync Enabled メニューを表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボー ドの『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。



#### Timer Notification Sounds Enabled

タイマーは1分経過毎にビープ音で知らせますが、この設定を ON にすると、ビープ音を鳴らしません。 Gadgets メニューで "Timer" ⇒ "Timer Notification Sounds Enabled" の順にクリックして、Timer Notification Sounds Enabled メニューを表示します。



Gadget Settings  $\Rightarrow$  User Interface Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。





### ● "Variometer" バリオメーター

バリオメーター (昇降計) は、数値やオーディオで機体の瞬間的な上昇・降下率を知らせるための航空機用計器 です。動力機では水平飛行が保たれていることを確かめたり、グライダー滑空では上昇気流や下降気流を確か めたりすることができます。Gadgets メニューで"Variometer"⇒"Variometer Gadget Enabled"の順にクリッ クして、Variometer Gadget Enabled メニューを表示します。



機体の上昇スピードの増加に従ってオーディオの音程が高くなり、左にあるメーターが緑色の範囲を示します。 逆に機体が下降をはじめると下降スピードの増加に従ってメーターが赤色の範囲を示しオーディオが止まりま す。メーターが中央に静止している状態は機体が高度を維持しています。オーディオの **ON/OFF** はスピーカー ボタンをクリックします。



### ● "Viewport" ビューポート

Г

プレイ画面と同じ視点で、ビューポート(サブ画面)が表示できます。

表示したビューポートをクリックしてアクティブビューポートにすれば、キーボードを利用して "Camera Type"/"Camera Position"/"Look At"/"Quick Look"/"Zoom Type"/"Zoom In"/"Zoom Out"/"Zoom Reset"の機能が使用できます。Gadgets メニューで "Viewport" ⇒ "Viewport Gadget Enabled"の順にクリックして、Viewport Gadget Enabled メニューを表示します。



目次へ

### "Language" 表示言語 "

Г

表示言語の設定メニューです。(日本語表示はありません)User Interface メニューで、"Language" をクリックして、Language メニューを表示します。



Settings ⇒ Main Menu ⇒ Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。 またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻ります。





### "Challenges" ベストスコアのゴースト表示

Challenges (チャレンジ)のある一定レベルをクリアすると、プレイ中にベストスコアのゴーストを表示することができるようになります。そのゴーストを表示 / 非表示を選択するメニューです。

**Challenges**の詳細は WEB マニュア Part-4 Training (トレーニング) / Challenges (チャレンジ) / Multiplayer (マルチプレイヤー) メニューを参照してください。

Settings メニュー画面で "Challenges" をクリックして、Challenges メニューを表示します。



Settings ⇒ Main Menu ⇒ Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。 またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻ります。





Challenges(チャレンジ)のプレイ画面



### "Graphics" グラフィック設定

グラフィック表示に関する環境設定メニューです。グラフィック表示に関する基本的な環境設定をする "Quality"と、使用されているビデオチップの情報などを表示する "Hardware" メニューがあります。

Settings メニュー画面で "Graphics" をクリックして、Graphics メニューを表示します。



### "Hardware" ハードウエア

使用されているビデオ (グラフィック) チップの情報表示と、シミュレーション画面表示を Window モードと Full Screen モードに切り替えることができます。また Full Screen モードの画面解像度 (画面の領域)を設定 できます。Graphics メニューで "Hardware" をクリックします。



#### ■ Full Screen フルスクリーン

プレイ画面を Full Screen (フルスクリーン) モードでの表示切り替えます。

- Graphics Adapter グラフィック アダプター(ビデオ カード)情報 ビデオ カードの情報が表示され、複数ある場合は選択ができます。
- Graphics Device グラフィック デバイス(ビデオ カードのドライバ)情報 ビデオ カードのドライバ HAL (Hardware Abstraction Layer) が表示される必要があります。表示されない場合、 本プログラムソフトは使用できません。
- Refresh Rate リフレッシュレート 1 秒間にモニタが画面を更新する回数です。
- Resolution レゾリューション(画面解像度) Full Screen (フルスクリーン) モードの画面解像度(画面の領域)を設定できます。
- Vertical sync バーチカル シンク これは Vertical synchronization の略で、モニタの垂直同期を行うかを決めます。



### ● "Full Screen" フルスクリーンモードの表示

プレイ画面を Full Screen (フルスクリーン) モードの表示に切り替えます。

Graphics メニューで "Hardware" ⇒ "Full Screen" の順にクリックして、Full Screen メニューを表示します。



Graphics Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、

プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを4回押して、プレイ画面に戻ります。



<u>ページ III-33 へ戻る</u>



を同時に押して切り替えることもできます。

Windowsモード



Full Screenモード



● Windows モードとFull Screen (フルスクリーン)モードは、キーボードの『Alt』キーと『Enter』キー

### ● "Graphics Adapter" グラフィックス アダプター(ビデオ カード)情報

PC に装着のビデオ カードの情報を表示します。複数のビデオ カードを装着している場合は選択ができます。 Graphics メニューで "Hardware" ⇒ "Graphics Adapter" の順にクリックして、Graphics Adapter メニュー を表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Full Screen と同じです。

### ● "Graphics Device" グラフィックス デバイス(ビデオ カードのドライバ)

ビデオ カードのドライバ HAL(Hardware Abstraction Layer) が表示される必要があります。表示されない場合、本プログラムソフトは使用できません。

**Graphics** メニューで "Hardware" ⇒ "Graphics Device" の順にクリックして、Graphics Device メニューを 表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Full Screen と同じです。



目次へ

### ● "Refresh Rate" リフレッシュ レート

1 秒間にモニタが画面を更新する回数です。リフレッシュ レートの単位は「Hz(ヘルツ)」によって表現され、 「60Hz」は1 秒間にモニタ(ディスプレイ)画面が 60 回更新されます。

Graphics メニューで"Hardware"⇒"Refresh Rate"の順にクリックして、Refresh Rate メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Full Screen と同じです。(ページ III-31 参照)

目次へ

### ● "Resolution" レゾリューション (画面解像度)

Full Screen (フルスクリーン)モードの画面解像度(画面の領域)を設定できます。 Graphics メニューで "Hardware" ⇒ "Resolution" の順にクリックして、Resolution メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Full Screen と同じです。(ページ III-31 参照)

### ● "Vertical Sync" バーチカル シンク

これは Vertical synchronization の略で、モニタの垂直同期を行うかを決めます。この垂直同期とは PC の「フ レームレート」とモニタ側で表示できる「リフレッシュ レート」の表示能力を調整して映像を滑らかに表示す る機能です。ただし、PC の性能により表示に遅れが発生する場合がありますので、遅れを感じる場合は OFF の設定にしてください。

**Graphics** メニューで "Hardware" ⇒ "Vertical Sync" の順にクリックして、Vertical Sync メニューを表示し ます。



**Graphics Settings**  $\Rightarrow$  **Settings**  $\Rightarrow$  **Main Menu**  $\Rightarrow$  **Resume** の順に選び、 プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『**Esc**』キーを 4 回押して、プ レイ画面に戻ります。





### "Quality" クオリティ

グラフィックの表示品質に関するメニューです。Graphics メニューで "Quality" をクリックします。



#### Graphics Presets グラフィック プリセット

プレイ画面全体の表示品質の設定です。 詳細は製品に付属のセットアップマニュアル **P53** を参照して ください。



■ Scenery 景色の設定

プレイ画面の背景に表示するグラフィックの表示 / 非表示と表示品質の設定です。
 Cloud (雲) /Scenery Objects (フェンス、建物や様々な小物) /Terrain Detail (地面の詳細な画像) /Trees (樹木)
 /Wind Field Indicators (スロープ / サーマルサイトの風向きを現す矢印マーク) /Foliage Density (樹木の表示 密度と表示スピードの調整)

■ Water 水の設定

プレイ画面上の川、湖、海の水に関する表示品質の設定です。

■ Shadows 影の設定

プレイ画面上の影の表示品質に関する設定です。

■ Effects 効果の設定

プレイ画面上の排気、リボン、物体の輝き、夜間飛行サイトのイルミネーションの輝き、被写界深度などの設定です。

- Screenshot Quality スクリーンショット クオリティの設定
  - スクリーンショットで作成する静止画の画質を選びます。
- Texture Quality テクスチャー クオリティの設定

プレイ画面上のアイテムやオブジェクトのテクスチャー クオリティ (質感)を調整します。

■ Misc, Graphics Quality その他のグラフィック クオリティの設定 プレイ画面上のその他の様々なグラフィック表示クオリティを調整しています。

### 目次へ

### ● "Scenery" 景色の設定

プレイ画面の背景に表示するグラフィックの表示 / 非表示と表示品質の設定をします。

**Graphics** メニューで Quality  $\Rightarrow$  Scenery の順にクリックします。

- Clouds (雲)
- Scenery Objects (フェンス、建物や様々な小物)
- Terrain Detail (地面の詳細な画像)
- Trees (樹木)
- Wind Field Indicators (スロープ / サーマルサイトの風向きを現す矢印マーク)

上記の6項目の詳細は、製品に付属のセットアップマニュアルP49-50を参照してください。

- Foliage Density (樹木や茂みの相対的な密度)

#### Foliage Density の設定

Г

プレイ画面上に現れる様々なオブジェクトの生成時間に影響する、樹木や茂みの相対的な密度を調整します。 Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Scenery" ⇒ "Foliage Density" の順にクリックして、Foliage Density メ ニューを表示します。



Graphics Quality  $\Rightarrow$  Graphics Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。 またはキーボー ドの『Esc』キーを 4 回押して、プレイ画面に戻ります。




# ● "Water" 水の設定

Г

プレイ画面の背景に表示する川・湖・海の水に関する表示品質の設定です。

Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Water" の順にクリックして、Water メニューを表示します。



### - Water Quality

プレイ画面上の川・湖・海の表示品質を調整します。

- Water Particle Quality

プレイ画面上の川・湖・海の水しぶきの表示品質を調整します。

- Water Shadow Quality

プレイ画面上の川・湖・海に映る影の表示品質を調整します。

## Water Quality の設定

プレイ画面上に現れる川・湖・海の表示品質を調整します。

**Graphics** メニューで "Quality" ⇒ "Water" ⇒ "Water Quality" の順にクリックします。



Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど表示品質が良 くなりますが、負担が増えるため、描画速度に影響がでます。

表示品質レベルを選び、**(Select)** をクリックで決定して、前の画面に 戻る。

Graphics Quality  $\Rightarrow$  Graphics Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボー ドの『Esc』キーを5回押して、プレイ画面に戻ります。



## Water Particle Quality の設定

プレイ画面上に現れる川・湖・海の水しぶきの表示品質を調整します。

Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Water" ⇒ "Water Particle Quality" の順にクリックして、Water Particle Quality メニューを表示します。



戻る。

戻る。

が、負担が増えるため、描画速度に影響がでます。

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Water Quality と同じです。

## Water Shadow Quality の設定

プレイ画面上に現れる川・湖・海に映る影の表示品質を調整します。

Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Water" ⇒ "Water Shadow Quality" の順にクリックして、Water Shadow Quality メニューを表示します。



Water Surface と設定を上げるほど表示する影が増えますが、描画速度に影響がでます。負担が増えるため、描画速度に影響がでます。

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Water Quality と同じです。



## ● "Shadows" 影の設定

Г

プレイ画面に表示する機体やオブジェクトの影の表示品質に関する設定です。

**Graphics** メニューで "Quality" ⇒ "Shadows" の順にクリックします。



#### - Shadows Enabled

プレイ画面上の機体やオブジェクトの影の表示/非表示の設定をします。OFFにすると全ての影を表示しません。

### - Soft Shadows Enabled

プレイ画面上の影のエッジのぼかしで、OFF にすると機体などの影のエッジのぼかしが表示されなくなります。

#### - Shadow Quality

プレイ画面上の物体が映し出す影の表示更新度を調整します。影全般の表示品質は、Shadow Map Quality の設定に左右されます。

Low: 自分の機体のみが影を表示します。

Medium: 航空機と動かない風景オブジェクトは影を表示します。

High: 航空機、動かない物体、動く物体全ての風景オブジェクトの低品質の影を表示します。

Highest: 航空機、動かない物体、動く物体全ての風景オブジェクトの高品質の影を表示します。

#### - Shadow Map Quality

プレイ画面上の影の表示に使用されるテクスチャーサイズを調整します。

この値を大きくすると、物体に近接した影の表示品質と描画距離の両方が向上しますが、パフォーマンスに悪影響を及ぼします。この設定変更を有効にするには、RealFlight Evolution を再起動する必要があります。

## ● Shadows Enabled の設定

プレイ画面に表示する機体やオブジェクトの影の表示 / 非表示の設定をします。

**Graphics** メニューで "Quality"  $\Rightarrow$  "Shadows"  $\Rightarrow$  "Shadows Enabled" の順にクリックして、Shadows Enabled メニューを表示します。







## ● Soft Shadows Enabled の設定

プレイ画面に表示する機体やオブジェクトの影のエッジのぼかしで、**OFF** にすると機体などの影のエッジのぼかしが表示されなくなります。

Graphics メニューで "Quality"  $\Rightarrow$  "Shadows"  $\Rightarrow$  "Soft Shadows Enabled" の順にクリックして、Soft Shadows Enabled メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、上の Shadows Enabled と同じです。

## ● Shadow Quality の設定

Г

プレイ画面に表示する機体やオブジェクトが映し出す、影の表示更新度を調整します。影全般の表示品質は、 次の Shadow Map Quality の設定に左右されます。

**Graphics**  $x \equiv a - c$  "Quality" ⇒ "Shadows" ⇒ "Shadow Quality" の順にクリックして、Shadows Quality メニューを表示します。



Low :

Medium: 航空機と動かない風景オブジェクトは影を表示します。

High: 航空機、動かない物体、動く物体全ての風景オブジェクトの低品質の影を表示します。

Highest: 航空機、動かない物体、動く物体全ての風景オブジェクトの高品質の影を表示します。

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Shadows Enabled と同じです。

### ● Shadow Map Quality の設定

プレイ画面に表示する機体やオブジェクトの影に使用されるテクスチャーサイズを調整します。この設定変更を有 効にするには、RealFlight Evolution を再起動する必要があります。

**Graphics** メニューで "Quality" ⇒ "Shadows" ⇒ "Shadow Map Quality" の順にクリックして、Shadows Map Quality メニューを表示します。

| REALFLIGHT<br>EVOLUTION            |                     |  |  |  |
|------------------------------------|---------------------|--|--|--|
| < Graphics Quality                 |                     |  |  |  |
| Shadows Enabled >                  | Shadow Map Quality  |  |  |  |
| Soft Shadows Enabled >             | Low                 |  |  |  |
| Shadow Quality >                   | Medium              |  |  |  |
| Shadow Map Quality >               | High                |  |  |  |
|                                    | Highest             |  |  |  |
| Shadow Map Quality をクリック           |                     |  |  |  |
|                                    | Cancel 🔄 Select     |  |  |  |
| dium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほどテク  |                     |  |  |  |
| イズが大きくなり、表示品質が良くなりますが、負担が増える       |                     |  |  |  |
| 中に影響ガズキオ ↓ ow → Modium → Uigh → Ui | 表示品質レベルを選び、(Select) |  |  |  |

 $Low \Rightarrow Me$ 

スチャーサ ため描画速度に影響がでます。Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設 定を上げるほど表示品質が良くなりますが、負担が増えるため、描画速度 に影響がでます。

注意: Highest の設定は、ハイエンドの PC 専用です。

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Shadows Enabled と同じです。



をクリックで決定して、前の画面に

戻る。

## ● "Effects" 効果の設定

プレイ画面に表示する排気、リボン、物体の輝き、夜間飛行サイトのイルミネーションの輝き、被写界深度な どの設定です。

**Graphics** メニューで "Quality"  $\Rightarrow$  "Effects" の順にクリックします。



#### - Particles

プレイ画面上の機体の排気、スモークの表示/非表示の設定をします。OFF にすると機体からの排気あよび スモークが表示されなくなる。Particles の設定方法は、製品に付属のセットアップマニュアル P52 を参照 してください。OFF にすると排気、スモークが表示されなくなりますが、負担が減り描画速度が改善されます。

#### - Post-processing: Bloom

プレイ画面上の物体の光の反射など、輝きの表現の表示 / 非表示の設定をします。ON にすると物体の輝き表現しますが、描画速度に影響がでます。

#### - Post-processing: Night Flying Glow

プレイ画面上の夜間飛行サイトのイルミネーションの輝きの表示 / 非表示の設定をします。OFF にするとイル ミネーションの輝きが表示されなくなります。

#### - Post-processing: Depth of Field

プレイ画面上の被写界深度の強さの調整をします。被写界深度とは自分の機体と他の物体とのピントの差を 表現します。

**None**  $\Rightarrow$  Low  $\Rightarrow$  Medium  $\Rightarrow$  High  $\Rightarrow$  Highest と設定を上げるほど、周りのボケが強く表示されますが、描画速度に影響がでます。None は、この効果を使用しません。

#### - Normal Maps

プレイ画面上の機体やオブジェクトの表示に、Normal Maps(法線マップ)を ON/OFF を設定します。ON にすると、滑らかな表示になりますが、表示に時間を必要とし描画速度に影響がでます。この設定変更を有効にするには、RealFlight Evolution を再起動する必要があります。

#### - Particle Quality

プレイ画面上の機体の排気とスモークの表示品質を調整します。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど、排気、スモークの表示品質が良くなりますが、描画 速度に影響がでます。

#### - Streamer Quality

プレイ画面上の飛行機の主翼端に取り付けたストリーマー(リボン)の表示品質を調整します。

Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど、ストリーマー (リボン)の表示品質が良くなりますが、 描画速度に影響がでます。

ストリーマー(リボン)は (With Streamer) の機体に標準で取り付けられています。

## ● Particles の設定

プレイ画面上の機体の排気、スモークの表示 / 非表示の設定をします。

Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Effects" ⇒ "Particles" の順にクリックして、Particles メニューを表示します。



<u>ページ III-45 へ戻る</u>

## ● Post-processing: Bloom の設定

プレイ画面上の物体の光の反射など、輝きの表現の表示 / 非表示の設定をします。

Graphics x = a - c "Quality"  $\Rightarrow$  "Effects"  $\Rightarrow$  "Post-processing: Bloom" の順にクリックして、Post-processing: Bloom x = a - b表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、上の Particles と同じです。

## ● Post-processing: Night Flying Glow の設定

プレイ画面上の夜間飛行サイトのイルミネーションの輝きの表示 / 非表示の設定をします。

**Graphics** メニューで "Quality" ⇒ "Effects" ⇒ "Post-processing: Night Flying Glow" の順にクリックして、 "の順にクリックして、メニューを表示します。

|  | REALFLIGHT<br>EVOLUTION  |
|--|--|
| Particles  | Post-processing:<br>Night Flying Glow OFF の状態                                  |
| Post-processing:<br>Night Flying Glow              | Enabled Cancel   |
| <b>Post-processing: Night Flying Glow</b><br>をクリック |  |
| OFF にするとイルミネーションの輝きが表示。<br>なりますが、負担が減り、描画速度が改善され   | Enabled ボタンをクリックしてイルミネーション     されなく     の輝きの表現 ON/OFF の設定、(Select) をクリッ     す。 |

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Particles と同じです。

## ● Post-processing: Depth of Field の設定

プレイ画面上の被写界深度の強さの調整をします。被写界深度は、自分の機体と他の物体とのピントの差で、 写真でよく表現されるボケ感です。

**Graphics** メニューで "Quality" ⇒ "Effects" ⇒ "Post-processing: Depth of Field" の順にクリックして、 Post-processing: Depth of Field メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Particles と同じです。

## ● Normal Maps の設定

ſ

プレイ画面上の機体やオブジェクトの表示に、Normal Maps(法線マップ)技術のON/OFF を設定します。ON にすると、滑らかな表示になりますが、表示に時間を必要とし描画速度に影響がでます。この設定変更を有効 にするには、RealFlight Evolution を再起動する必要があります。

Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Effects" ⇒ "Normal Maps" の順にクリックして、Normal Maps メニューを表示します。



ON にすると、滑らかな表示になりますが、表示に時間を必要とし描画速度に影響がでます。

プレイ画面へ戻る方法は、Particles と同じです。(ページ III-43 参照)

## ● Particle Quality の設定

プレイ画面上の機体の排気とスモークの表示品質を調整しています。

Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Effects" ⇒ "Particle Quality" の順にクリックして、Particle Quality メ ニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Particlesと同じです。(ページ III-43 参照)

## ● Streamer Quality の設定

Г

プレイ画面上の飛行機の主翼端に取り付けたストリーマー (リボン)の表示品質を調整しています。 ストリーマー (リボン)は機体名の後ろに (With Streamer) と表示 の機体に標準で取り付けられています。 Graphics メニューで "Quality ⇒ "Effects" ⇒ "Streamer Quality" の順にクリックして、Streamer Quality メニューを表示します。



Low  $\Rightarrow$  Medium  $\Rightarrow$  High  $\Rightarrow$  Highest と設定を上げるほど、ストリーマー (リボン)の表示品質が良くなりますが、 描画速度に影響がでます。長いストリーマーを使用してフレーム レートが低下する場合は、Streamer Quality を下げて下さい。

Graphics Quality  $\Rightarrow$  Graphics Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボー ドの『Esc』キーを 5 回押して、プレイ画面に戻ります。





# ● "Screenshot Quality" スクリーンショット クオリティの設定

キーボードの『Tab』キーで、プレイ画面のスクリーンショットを撮れますが、作成する静止画の画質を選択します。画質により保存される画像ファイルが JPG ファイルと BMP ファイルに分かれます。

**Graphics** メニューで "Quality" ⇒ "Screenshot Quality" の順にクリックして、Screenshot Quality メニューを表示します。



スクリーンショットは、Low に設定すると JPG ファイルとして保存され、High に設定するとは BMP ファイル として保存されます。

Graphics Settings⇒Settings⇒Main Menu⇒Resumeの順に選び、 プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを4回押して、 プレイ画面に戻ります。





# ● "Texture Quality" テクスチャー クオリティの設定

プレイ画面上のアイテムやオブジェクトのテクスチャー クオリティを調整します。この設定変更を有効にするには、**RealFlight Evolution** を再起動する必要があります。

**Graphics** メニューで "Quality" ⇒ "Texture Quality" の順にクリックして、Texture Quality" メニューを表示 します。



Low  $\Rightarrow$  Medium  $\Rightarrow$  High  $\Rightarrow$  Highest と設定を上げるほどリアルな質感を再現しますが、最適な設定は、グラフィックカードのビデオメモリによって異なります。 ビデオメモリガ少ない場合は、設定を下げてください。

Highest--128Mb 以上 /High--64Mb ~ 128Mb /Medium--48Mb ~ 64Mb /Low--32Mb ~ 48Mb

Graphics Settings⇒Settings⇒Main Menu⇒Resumeの順に選び、 プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを4回押して、 プレイ画面に戻ります。





# ● "Misc, Graphics Quality" その他のグラフィック クオリティの設定

プレイ画面上の様々なグラフィック要素の表示品質を調整します。この設定変更を有効にするには、RealFlight Evolution を再起動する必要があります。

Graphics メニューで "Quality" ⇒ "Misc, Graphics Quality" の順にクリックして、Misc, Graphics Quality メニューを表示します。



Low ⇒ Medium ⇒ High ⇒ Highest と設定を上げるほど様々なグラフィック要素の表示品質が良くなりますが、 描画速度に影響がでます。

Graphics Settings⇒Settings⇒Main Menu⇒Resumeの順に選び、 プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを4回押して、 プレイ画面に戻ります。





# "Multiplayer" マルチプレイヤーの環境設定

マルチプレイヤーに関する環境設定メニューです。

マルチプレイヤーの詳細は WEB マニュアル Part-4 Training(トレーニング)/Challenges(チャレンジ)/ Multiplayer(マルチプレイヤー)を参照してください。

Settings メニュー画面で "Multiplayer" をクリックして、Multiplayer メニューを表示します。



Multiplayer(マルチプレイヤー)の環境設定は、以下の8項目です。

### Multimode Layout

マルチプレイヤーの画面レイアウトを選択できます。

### Base Port

インターネットマルチプレイヤーセッションで使用するベースポートナンバーを設定できます。

### Announce Aircraft Changes

マルチプレイヤー セッションの参加者が機体を変更したときのメッセージの表示 / 非表示を設定します。

### Close Chat On Send

チャットメッセージの送信と直後に、画面のチャットコメントボックスを閉じる/閉じないを設定します。

### Game Cooldown

ホストが、次のゲームに切り替えるときのインターバルの時間を設定します。

### Preferred First-person Camera

ゲームガスタートするときのカメラタイプ(視点)を設定します。

### Sim Sound Reduction

マルチプレイヤー セッションでボイスチャットを使用する場合、自動的にシミュレーションの音量が下が る割合を設定します。

### Auto-target Mode

コンバットなどの対戦ゲームで、リセットした後にターゲットを選ぶ方法を設定します。



# "Multimode Layout" マルチモードの画面レイアウトの設定

マルチプレイヤーの画面レイアウトを Vertical (垂直) モードと、Horizontal (水平) モードから選択できます。 Multiplayer メニューで "Multimode Layout" をクリックして、Multimode Layout メニューを表示します。



Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻り ます。またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻 ります。





Vertical (垂直)モード



Horizontal(水平)モード



# "Base Port" ベースポートの設定

インターネットマルチプレイヤー セッションで使用するベースポートナンバーをダイナミック/プライベート (DYNAMIC AND/OR PRIVATE PORTS) ポート番号から設定できます。

標準のベースポートナンバーは 61234 が設定されているので、ベースポートナンバーを含む 8 個のナンバー 61234 ~ 61241 が使用されています。例えば 50000 に設定すると 50000 ~ 50007 が使用されます。

ポート番号は、IANA(Internet Assigned Numbers Authority)という団体が管理、登録している番号がありますので、確認してから変更してください。

Multiplayer メニューで "Base Port" をクリックして、Base Port メニューを表示します。



Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻り ます。またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻 ります。



<u>ページ III-54 へ戻る</u> ページ III-55 へ戻る



# "Announce Aircraft Changes" 機体変更通知の設定

マルチプレイヤー セッションの参加者が機体を変更したときの、メッセージの表示 ON/OFF の設定をします。

**Multiplayer** メニューで **"Announce Aircraft Changes**" をクリックして、**Announce Aircraft Changes** メ ニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Base Port と同じです。

# "Close Chat On Send" チャットコメントボックスの設定

マルチプレイヤー セッションで対話に使用するチャットで、メッセージを送信した直後に、プレイ画面上の チャットコメントボックスを閉じる場合、ON に設定します。

Multiplayer メニューで "Close Chat On Send" をクリックして、Close Chat On Send メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Base Port と同じです。



目次へ

# "Game Cooldown" インターバル時間の設定

マルチプレイヤー セッションで、ホストがゲームリストを使用して、次のゲームに切り替えるときのインター バルの時間を設定します。

Multiplayer メニューで "Game Cooldown" をクリックして、Game Cooldown メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Base Port と同じです。(ページ III-52 参照)



ゲームガスタートするときのカメラタイプ(視点)を設定します。

PhotoField 背景の飛行サイトでは使用できません。

**Multiplayer** メニューで **"Preferred First-person Camera"** をクリックして、**Preferred First-person Camera** メニューを表示します。





目次へ

# "Sim Sound Reduction" プレイサウンドダウンの設定

マルチプレイヤー セッションでボイスチャットを使用する場合、自動的にプレイサウンドの音量が下がる割合 を設定します。Multiplayer メニューで "Sim Sound Reduction" をクリックして、Sim Sound Reduction メ ニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Base Port と同じです。(ページ III-52 参照)

# "Auto-target Mode" 自動ターゲット設定

コンバットなどの対戦ゲームで、リセットした後にターゲットを選択する方法を設定します。

Multiplayer メニューで "Auto-target Mode" をクリックして、Auto-target Mode メニューを表示します。

|  |               |                  | ターゲットを選択する方法を選<br>び、 <b>(Select)</b> をクリックで決定<br>して、前の画面に戻る。 |
|--|---------------|------------------|--|
| Multimode Layout   |               | Auto-target Mode |  |
| Base Port  |               | Disabled         |  |
| Announce Aircraft<br>Changes                                   | $\rightarrow$ | Leader<br>Random |  |
| Close Chat On Send   |               | Smart            |  |
| Game Cooldown  | ,             | Threat           |  |
| Preferred First-<br>P Auto-target Mode 초<br>Sim 국국대학 Requicion | :クリック         | Cancel o Select  |  |
| Auto-target Mode   |               |                  |  |

Disabled:ターゲットの自動設定をしないで自分でターゲットを探します。 Leader: 現在のポイントリーダーをターゲットに設定、自分がポイントリーダーの場合ランダムに選ぶ。 Random: ランダムにターゲットに選ぶ。 Smart: 自分よりポイントガ上の相手をランダムにターゲットに選ぶ。 Threat: 最後に自分に攻撃した相手をターゲットに選ぶ。

プレイ画面へ戻る方法は、Base Port と同じです。(ページ III-52 参照)



目次へ

# "Physics" フィジクス設定

プレイ中の機体の動作演算処理に関する物理的な環境設定をするメニューです。機体全般のコントロールの難 易度を設定する "Difficulty" と、飛行機とヘリコプターを別々に動作演算処理のレベル設定や、オートリセット、 RealFlight Evolution の単位表示などの設定をする "Quality" メニューガあります。

Settings メニュー画面で "Physics" をクリックして、Physics メニューを表示します。



# "Difficulty" コントロールレベルの設定

機体全般に影響するコントロールの難易度を設定できます。

Physics メニューで "Difficulty" をクリックし、プレイ画面に設定画面を表示します。



プレイ画面

## "Difficulty" レベルの設定

Difficulty 画面にはレベルの選択項目として、Beginner, Intermediate, Realistic と Custom があります。 **Realistic**  $\Rightarrow$  **Intermediate**  $\Rightarrow$  **Beginner** の順に、動作スピードが遅くなり、機体の失速を抑えるため操縦がや さしくなります。初期設定の Realistic が実際の感覚に一番近いレベルです。Custom のレベルは、ここでは '選べません。次に説明する Custom 画面で設定を変更すると自動的に Custom が選択されます。Custom の 状態で Beginner, Intermediate, Realistic のいずれかを選ぶと、Custom の設定はリセットされます。必要に 応じて、再度 Custom 画面で設定を変更します。Realistic 以外が設定されている場合、RealFlight Evolution の起動時に Difficulty 画面を表示しますので X をクリックして閉じてください。



Difficulty画面

#### "Custom" カスタム設定

Custom タブをクリックして Custom 画面を表示すると、各設定が個別に変更できます。

#### ■ PHYSICS SPEED :

スライダーをマウスで移動してシミュレーションの動作スピードを調整します。数値が低いほど遅くなります。

#### ■ FLIGHT MODEL :

スライダーをマウスで移動して機体の失速を調整します。EASY 方向でより失速を抑えます。

#### AUTOPILOT ASSIST :

スライダーをマウスで移動して飛行安定装置の感度を調整します。NONE 方向で感度が低くなります。

### ■ UNLIMITED FUEL :

燃料・ バッテリー切れによる飛行時間制限の有効 / 無効を設定します。クリックしてランプを ON にすると、機 体は燃料・バッテリー切れによる飛行時間の制限を受けずに飛び続けます。



Custom画面

## "Quality" クオリティの設定

機体の動作演算処理に関する環境設定と、オートリセットや **RealFlight Evolution** の単位表示などを設定する メニューです。

Physics メニューで "Quality" をクリックします。



■ Airplane Quality 飛行動作の物理的計算処理設定(飛行機) 設定方法は、製品に付属のセットアップマニュアル P54-55 を参照してください。

- Helicopter Quality 飛行動作の物理的計算処理設定(ヘリコプター) 設定方法は、製品に付属のセットアップマニュアル P54-55 を参照してください。
- Use Metric Units 単位の設定

RealFlight Evolution の表示単位を SAE (インチ)、または Metric (メートル) に設定します。 初期設定は SAE です。

- Automatic Reset Delay オートリスタートの設定 自動的に機体をスタート地点にリセットさせる、オートリスタート機能の設定とオートリスタートするまでの時 間を設定します。
- Projectile Quality 着弾効果の設定 弾丸が背景のオブジェクトに着弾する様子を再現させるレベルを設定します。
- Pause Sim When in Background 他のアプリケーション起動時に一時停止の設定 他のアプリケーションをプレイ中に起動したときに、RealFlight Evolution を一旦停止の設定をします。
- Pause Sim When in Menu メニュー操作時に一時停止の設定 メニュー操作のときに、*RealFlight Evolution* を一旦停止の設定をします。
- Startup Physics Check 起動時の Difficulty 設定画面の表示設定 RealFlight Evolution の起動時に Difficulty 設定画面を表示 / 非表示を設定します。
- RealFlight Link Enabled リアルフライトリンクへの接続 RealFlight Evolution で機体、コントローラー作成テストなどをする機能です。



# "Use Metric Units" 単位の設定

**RealFlight Evolution** で表示する、機体の寸法や重量などの単位を SAE(インチ)、または Metric(メートル) に設定します。初期設定は OFF(SAE) で、ON に設定すると Metric(メートル)になります。

**Physics** メニューで **"Quality"** ⇒ **"Use Metric Units"** の順にクリックして、**Use Metric Units** メニューを表示 します。



<u>ページ III-61 へ戻る</u>

目次へ

# "Automatic Reset Delay" オートリスタートの設定

機体が分解するようなクラッシュの後に、自動的に機体をスタート地点にリセットさせる、オートリスタート 機能の設定とオートリスタートするまでの時間を設定します。"0"(ゼロ)に設定すると、オートリスタートは 働かない状態です。

Physics メニューで "Quality" ⇒ "Automatic Reset Delay" の順にクリックして、Automatic Reset Delay メ ニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、上の Use Metric Units と同じです。

# "Projectile Quality" 着弾効果の設定

プレイ画面で、弾丸が背景のオブジェクトに着弾する様子を再現させるレベルを設定します。

**Physics** メニューで "Quality" ⇒ "Projectile Quality" の順にクリックして、Projectile Quality メニューを 表示します。



Low ⇒ Medium ⇒ High とリアルになります。

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Use Metric Units と同じです。

目次へ

# "Pause Sim When in Background"

他のアプリケーション起動時に一時停止の設定

プレイ中に他のアプリケーションを起動したとき、**RealFlight Evolution**を一旦停止する設定をします。**ON** に設定するとアプリケーションを起動したとき一旦停止します。

Physics x = a - c "Quality" ⇒ "Pause Sim When in Background" の順にクリックして、Pause Sim When in Background x = a - b表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Use Metric Units と同じです。



# "Pause Sim When in Menu" メニュー操作時に一時停止の設定

プレイ中にメニューを操作するときに、**RealFlight Evolution**を一旦停止する設定をします。**ON** に設定すると メニューを操作したとき一旦停止します。

Physics メニューで "Quality"  $\Rightarrow$  "Pause Sim When in Menu" の順にクリックして、Pause Sim When in Menu メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Use Metric Units と同じです。(ページ III-59 参照)



# "Startup Physics Check" 起動時の Difficulty 設定画面の表示設定

Difficulty (ページ III-56 参照) のレベルを『Realistic』以外にセットすると、*RealFlight Evolution* の起動時に Difficulty 設定画面を表示します。表示させたくない場合に OFF に設定します。

Physics メニューで "Quality" ⇒ "Startup Physics Check" の順にクリックして、Startup Physics Check メ ニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Use Metric Units と同じです。(ページ III-59 参照)



# "RealFlight Link Enabled" リアルフライトリンクへの接続

RealFlight Evolution で機体、コントローラー作成テストなどをする機能で、高度な専門的なプログラミング 知識などを必要とします。初期設定は OFF で、ON に設定すると PC の動作、通信に負荷がかかり、環境によっ て描画速度に影響がでますので、通常の使用には OFF に設定してください。

**Physics** メニューで "Quality" ⇒ "RealFlight Link Enabled" の順にクリックして、RealFlight Link Enabled メニューを表示します。



Physics Settings ⇒ Settings ⇒ Main Menu ⇒ Resume の順に選び、 プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 4 回押して、 プレイ画面に戻ります。

RealFlight Link についてはサポート致しておりません。





# "Pilot Profile" パイロット プロファイル設定

Pilot Profile はマルチプレイヤーの参加中、他のパイロットに自分の情報を知らせるためにプロファイルを作成するメニューです。

Settings メニュー画面で "Pilot Profile " をクリックして、Pilot Profile ボックスを表示します。



"Pilot Profile"の情報は、マルチプレイヤーの全参加パイロットが見ることができますので、個人が特定できる「個 人情報」は入力しないでください。

# "Simulator" シミュレータ設定

プレイ中の視点、トラブルシミュレーション設定などのメニューがあります。

Settings メニュー画面で "Simulator" をクリックして、Simulator メニューを表示します。



Simulator(シミュレータ)の環境設定は、以下の9項目です。

### Camera

Г

プレイ画面の視点や視野に関する設定メニューです。

### Flight Failures

飛行中に発生する可能性があるトラブルの設定ができます。

### Randomaize Color Schemes

複数のカラーリングを持つ機体を選ぶときに、ランダムにカラーリングを変更するメニューです。

### Rewind

**Rewind**(巻き戻し)の設定メニューです。**Rewind**は、**G4/G5/RF6/RF7/RF8** 付属の **InterLink ELITE** コントローラー専用の機能です。

## Setup Failures

飛行前に確認できるトラブルの設定ができます。

## Transmitter Power Down Remainder

**RealFlight Evolution** の終了時に RC 送信機の電源を OFF にする確認メッセージを表示させる機能です。 (*G4/G5/RF6/RF7/RF8* 付属の *InterLink ELITE* コントローラー経由の、*Interface* モード専用機能)

## • VR User Interface Scale

VR ゴーグルの表示サイズを調整します。

Enable Recording Microphone
レコーディング時の音声入力を設定します。

# ● Heli Reset Safety Alert

ヘリコプターの Safety Alert (警告) 画面の表示 / 非表示の設定メニューです。



# "Camera" カメラの設定

Camera は、プレイ画面の視点や視野に関する設定メニューです。

Simulator メニューで "Camera" をクリックします。



■ All Camera 全てのカメラの設定

製品に付属のセットアップマニュアルの基本操作で説明した、フライト画面の Zoom Type で、Keep Ground in View タイプ (地上をなるべく表示する)を使用する時の最小の視野などを設定します。

■ Chase Camera 追尾モードカメラの設定

追尾モードのカメラタイプで、機体を後方から表示する距離を設定します。

■ Padlock View ターゲットの追跡設定

コンバットなどの対戦プレイの機能で、ターゲットに設定した機体をオンボードカメラで追跡を有効にするか無効にするかを設定します。



# "All Camera" 全てのカメラの設定

Camera は、プレイ画面の視点や視野に関する設定メニューです。

Simulator メニューで "Camera" ⇒ "All Camera" の順にクリックして、All Camera メニューを表示します。



#### - Invert Mouse

ムーブメントモードで、マウスの上下の動きを反転させる機能です。ムーブメントモードの詳細は、製品に付属のセットアップマニュアル **P57** を参照。

#### - Camera Lag

カメラガどれくらい機体の動きに反応するかを制御します。設定方法は、製品に付属のセットアップマニュア ル **P56** を参照。

#### - Minimum Field of View

製品に付属のセットアップマニュアルに記載のフライト画面の Zoom Type で、Keep Ground in View タ イプ(地上をなるべく表示する)を使用する時の最小の視野を決定します。



## ● Invert Mouse の設定

ムーブメントモードで、マウスの上下の動きを反転させる機能です。ON に設定すると、マウスの上下の動き が反転します。ムーブメントモードの詳細は、製品に付属のセットアップマニュアル P57 を参照してください。 Simulator メニューで"Camera"⇒"Invert Mouse"の順にクリックして、Invert Mouse メニューを表示します。



Camera Settings  $\Rightarrow$  Simulator Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボー ドの『Esc』キーを 5 回押して、プレイ画面に戻ります。

## ● Camera Lag の設定

カメラがどれくらい機体の動きに反応するかを制御します。設定方法は、製品に付属のセットアップマニュアル **P56**を参照してください。

## ● Minimum Field of View の設定

製品に付属のセットアップマニュアルの基本操作で説明した、フライト画面の Zoom Type で、Keep Ground in View タイプ(地上をなるべく表示する)を使用する時の最小の視野範囲を決定します。より大きい数値ほど 最小の視野範囲が広くなります。ここでセットされた値よりズームインしません。

Simulator メニューで "Camera" ⇒ "Minimum Field of View" の順にクリックして、Minimum Field of View メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、上の Invert Mouse と同じです。



EVOLUTION

**Camera Settings** 

Camera Settings をクリック

4 Moure

# "Chase Camera" 追尾モードカメラの設定

追尾モードのカメラタイプで、機体を後方から表示する距離を設定します。

Simulator メニューで "Camera"  $\Rightarrow$  "Chase Camera"  $\Rightarrow$  "Chase Camera Distance" の順にクリックして、 Chase Camera Distance メニューを表示します。



Camera Settings  $\Rightarrow$  Simulator Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。またはキーボー ドの『Esc』キーを 5 回押して、プレイ画面に戻ります。



# "Padlock View" ターゲット追跡設定

コンバットなどの対戦プレイだけに働く機能で、ターゲットに設定した機体をオンボードカメラでの追跡を有効にする機能です。**ON** に設定すると追跡を有効にします。

Simulator メニューで "Camera" ⇒ "PadlockView" ⇒ "Padlock View" の順にクリックして、Padlock View メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、上の Chase Camera Distance と同じです。



# "Flight Failures" フライト中のトラブルシミュレーション

**RealFlight Evolution** には、飛行中に発生する可能性があるトラブルをシミュレーションする機能があります。 Simulator メニューで "Flight Failures" をクリックします。



■ All Flight Failures 全フライトトラブル

以下の6種類(ヘリコプターは7種類)のフライトトラブル全てガランダムに発生します。

■ Kill Engine エンジンストップ

フライト中に動力トラブルで、エンジン、タービン、ジェットやモーターが停止します。

- Kill Tail Rotor ヘリコプターのテールローターストップ ベルト、シャフト、ギヤトなどなど、何らかのトラブルでヘリコプターのテールローターの回転が止まります。
- Radio Interference FM レシーバーの電波トラブル FM レシーバーが、断続的な混信を受けてサーボ等が不安定に動作します。
- Radio Lock Out PCM レシーバーの電波トラブル PCM レシーバーガ、断続的に電波を受けにくい状態になりホールドします。
- Radio Range 電波トラブル パイロットと機体の間の距離に比例して、電波が届き難くなる状態です。
- Servo Stuck サーボトラブル サーボが故障、またはリード線が抜けてサーボが動かなくなります。
- Structural Integrity 機体の破損 機体にのトラブルでG(重力加速)に耐えられなくなり空中分解します。
- Failure Frequency トラブル発生頻度 トラブルの発生頻度を決めることができます。
- Failure Notifications メッセージ表示 トラブルのメッセージ表示のタイミングを設定します。

# フライト中のトラブルシミュレーションの有効 / 無効

フライトトラブルの All Flight Failures /Kill Engine /Kill Tail Rotor /Radio Interference /Radio Lock Out /Radio Range /Servo Stuck (ページ III-68 参照)を設定します。設定方法は全て同じです。

参考に All Flight Failures の設定を説明しますので、その他の参考にしてください。All Flight Failures は、 その他の 6 種類のフライトトラブル全てガランダムに発生します。

Simulator メニューで "Flight Failures" ⇒ "All Flight Failures" の順にクリックして、All Flight Failures メ ニューを表示します。



Simulator Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選 び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 4 回押 して、プレイ画面に戻ります。



Kill Engine /Kill Tail Rotor /Radio Interference /Radio Lock Out /Radio Range /Servo Stuck は "All Flight Failures" を参考に設定してください。

フライトトラブルを個別に体験する場合は、All Flight Failures を OFF にします。

# "Failure Frequency" トラブルの発生頻度の設定

フライトトラブルの発生頻度を決めることができます。

Simulator メニューで "Flight Failures" ⇒ "Failure Frequency" の順にクリックして、Failure Frequency × ニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの All Flight Failures と同じです。



# "Failure Notifications" メッセージ表示の設定

## トラブルのメッセージ表示のタイミングを設定します

**Simulator** メニューで "Flight Failures" ⇒ "Failure Notifications" の順にクリックして、Failure Notifications メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの All Flight Failures と同じです。



# Randomaize Color Schemes" 機体のランダムカラー

複数のカラーリングを持つ機体を選ぶときに、ランダムにカラーリングを変更するメニューです。好みのカラーリングに固定したい場合は、"Randomaize Color Schemes" を OFF にしてください。

Simulator メニューで "Randomaize Color Schemes" をクリックして、Randomaize Color Schemes メ ニューを表示します。



Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻り ます。またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻 ります。





## "Rewind" 巻き戻しに関する設定

Rewind (巻き戻し映像) の設定メニューです。Rewind の機能 は、*G4/G5/RF6/RF7/RF8* 付属の *InterLink ELITE* コントローラー専用の機能で、コントローラーのリセットボタンの長押しで、プレイの巻き戻し映像を 画面に再生します。

Simulator メニューで "Rewind" をクリックします。



■ Enable Rewind 巻き戻し映像の ON/OFF

Rewind (巻き戻し映像) 機能の ON/OFF を設定します。

- Enable Audio Effects 効果音の ON/OFF Rewind (巻き戻し映像) 中に再生する効果音の ON/OFF を設定します。
- Enable Visual Effects ノイズ映像の ON/OFF Rewind (巻き戻し映像) 中の画面をノイズが走るような効果の ON/OFF を設定します。
- Rewind Acceleration Time 機体の減速時間を設定 Rewind (巻き戻し映像)の最初の映像は、スローで再生されます。そのスローで再生される時間を設定します。
- InterLink Reset Button Threshold リセットボタン設定 コントローラのリセットボタンの長押しで、Rewind (巻き戻し映像)を開始する時間の設定をします。設定した時 間より短い時間でボタンを離すと、通常の機体リセットでスタート位置の戻り、Rewind は開始しません。

#### ■ Slowdown Duration 機体の減速時間を設定

リセットボタンを長押しすると、機体が減速してから Rewind (巻き戻し映像)の再生を開始します。その機体の 減速時間を設定します。


## "Enabled Rewind" 巻き戻し映像の ON/OFF

Rewind (巻き戻し映像) 機能の ON/OFF を設定します。

Simulator メニューで "Rewind" ⇒ "Enabled Rewind" の順にクリックして、Enabled Rewind メニューを表 示します。



び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを4回押 して、プレイ画面に戻ります。

ページ III-75 へ戻る

Enable David

Enable Visual Effects

Simulator Settings をクリック



### "Enabled Audio Effects" 効果音の ON/OFF

Rewind (巻き戻し映像) 中にノイズのような効果音を再生します。その効果音の ON/OFF を設定します。 Simulator メニューで "Rewind" ⇒ "Enabled Audio Effects" の順にクリックして、Enabled Audio Effects メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、上の Enabled Rewind と同じです。



# "Enabled Visual Effects" ノイズ映像の ON/OFF

Rewind (巻き戻し映像) 中はノイズが走るような効果映像で再生します。その効果を ON/OFF を設定します。 Simulator メニューで "Rewind" ⇒ "Enabled Visual Effects" の順にクリックして、Enabled Visual Effects メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Enabled Rewind と同じです。



## "Rewind Acceleration Time" 機体の減速時間を設定

Rewind (巻き戻し映像)の最初の映像は、スローで再生されます。そのスローで再生される時間を設定します。 Simulator メニューで "Rewind" ⇒ "Rewind Acceleration Time" の順にクリックして、Enabled Audio Effects メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Enabled Rewind と同じです。



## "InterLink Reset Button Threshold" リセットボタン設定

コントローラのリセットボタンの長押しで、Rewind(巻き戻し映像)を開始する時間の設定をします。設定した 時間より短い時間でボタンを離すと、通常の機体リセットでスタート位置の戻り、Rewindは開始しません。

Simulator メニューで "Rewind" ⇒ "InterLink Reset Button Threshold" の順にクリックして、Enabled Audio Effects メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Enabled Rewind と同じです。(ページ III-73 参照)



### "Slowdown Duration" 機体の減速時間を設定

Rewind (巻き戻し映像)の最初の映像は、スローで再生されます。そのスローで再生される時間を設定します。 コントローラーのリセットボタンを、設定した時間より早く離した場合は、通常の機体リセットでスタート位 置の戻り、Rewind は開始しません。

Simulator メニューで "Rewind" ⇒ "Slowdown Duration" の順にクリックして、Enabled Audio Effects メ ニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、Enabled Rewind と同じです。(ページ III-73 参照)



## "Setup Failures" フライト前のトラブルシミュレーション

RealFlight Evolution には、フライト前に確認できるトラブルをシミュレーションする機能があります。 Simulator メニューで "Setup Failures" をクリックします。



- All Setup Failures 全フライトトラブル 以下の 6 種類のフライトトラブル全てガランダムに発生します。
- Swapped Channel サーボの接続間違え 不注意に2箇所のチャンネルでサーボの接続を間違えてしまった状態です。
- Reversed Channel チャンネル動作方向の間違え 間違ったリバース設定で、コンポーネント装置の一つの動作方向が逆になっている状態です。
- Revers Servo サーボ動作方向の間違え 間違ったリバース設定で、サーボの動作方向が一つ逆になっている状態です。
- Servo Trim サーボニュートラルトラブル サーボが故障して、ニュートラルが不安定に変化します。
- Servo Slop サーボリンケージの不具合 サーボリンケージに不具合があり、舵がスティック操作に対して正確に動作しません。
- Servo Hysteresis サーボ遅延トラブル サーボが故障して、スティック操作に対して時間差が出ます。
- Failure Frequency トラブル発生頻度 トラブルの発生頻度を決めることができます。
- Failure Notifications メッセージ表示 トラブルのメッセージ表示のタイミングを設定します。

# フライト前のトラブルシミュレーションの有効 / 無効

セットアップトラブルの All Setup Failures /Swapped Channel /Reversed Channel /Reverse Servo / Servo Trim /Servo Slop /Servo Hysteresis を設定します。設定方法は全て同じです。

Failure Frequency /Failure Notifications は設定方法が異なります。

参考に All Flight Failures の設定を説明しますので、その他の参考にしてください。All Flight Failures は、 その他の 6 種類のフライトトラブル全てガランダムに発生します。

Simulator メニューで "Setup Failures" ⇒ "All Setup Failures" の順にクリックして、Enabled Audio Effects メニューを表示します。



Simulator Settings  $\Rightarrow$  Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選 び、プレイ画面に戻ります。またはキーボードの『Esc』キーを 4 回押 して、プレイ画面に戻ります。



Swapped Channel /Reversed Channel /Servo Trim /Servo Slop /Servo Hysteresis は、"All Setup Failures " を参考に設定してください。

セットアップを個別に体験する場合は、All Setup Failures を OFF にします。

## "Failure Frequency" トラブルの発生頻度の設定

セットアップトラブルの発生頻度を決めることができます。

Simulator  $x = a - \overline{c}$  "Setup Failures" ⇒ "Failure Frequency" の順にクリックして、Enabled Audio Effects  $x = a - \overline{c}$ 表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの All Setup Failures と同じです。



# "Failure Notifications" メッセージ表示の設定

トラブルのメッセージ表示のタイミングを設定します

Simulator メニューで "Setup Failures"  $\Rightarrow$  "Failure Notifications" の順にクリックして、Enabled Audio Effects メニューを表示します。



プレイ画面へ戻る方法は、前ページの All Setup Failures と同じです。



## "Transmitter Power Down Remainder" 送信機電源 OFF メッセージ

*G4/G5/RF6/RF7/RF8* 付属の *InterLink ELITE* コントローラー経由で、*Interface* モードで RC 送信機をコントローラーそして使用している場合、*RealFlight Evolution* の終了時に RC 送信機の電源を OFF にする確認メッセージを表示させる機能です。WSC-1 経由の場合はメッセージを表示しません。

Simulator メニューで "Transmitter Power Down Remainder" ⇒ "Disable Radio Remainder On Exit" をの 順にクリックして、Enabled Audio Effects メニューを表示します。





目次へ

## "VR User Interface Scale" VR ゴーグルの表示スケールの設定

VR ゴーグルで見える表示スケールを調整します。

Simulator メニューで "VR User Interface Scale" をリックして、VR User Interface Scale メニューを表示 します。



Settings ⇒ Main Menu ⇒ Resume の順に選び、プレイ画面に戻り ます。またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻 ります。





# "Enable Recording Microphone" レコーディング音声入力の設定

PC にマイクが内蔵、またはマイクが接続された状態で、この "Enable Recording Microphone 機能を ON 設定すると、レコーディング(録画) ファイルにナレーションを入れることができます。

レコーディング(録画)ファイルの詳細は WEB マニュア Part-2 My RealFlight (マイリアルフライト)メニュー のページ II-14 の "Load Flight Recording" を参照してください。

**Simulator** メニューで "Enable Recording Microphone" をリックして、Enable Recording Microphone メ ニューを表示します。



Settings  $\Rightarrow$  Main Menu  $\Rightarrow$  Resume の順に選び、プレイ画面に戻り ます。またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻 ります。





#### "Heli Reset Safety Alert" 警告画面の表示

機体にヘリコプターが選ばれている場合、リスタートの時にコントローラーのスロットルスティックおよび、 フライトコンディション SW のポジションの状態により Safety Alert (警告) 画面を表示します。この Safety Alert (警告) 画面の表示 / 非表示を設定するメニューです。

Safety Alert (警告) 画面の詳細は、製品に付属のセットアップマニュアル P47 を参照してください。

Simulator メニューで "Heli Reset Safety Alert" をリックして、VR User Interface Scale メニューを表示し ます。



Settings ⇒ Main Menu ⇒ Resume の順に選び、プレイ画面に戻り ます。またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻 ります。





Safety Alert (警告) 画面



#### "Wind" 風の設定

Г

風向き、風速などの大気の状況に関する環境設定メニューです。

Settings メニュー画面で、メニューの "Wind" をクリックして、Wind メニューを表示します。



Wind(ウインド)の環境設定は、以下の4項目です。

#### Wind Gust

一秒間の風の速度と方向の変化する相対的な速さの調整をします。

#### Turbulence

風を荒れた状態または穏やかな状態に設定できます。

#### Thermals

上昇気流(サーマル)の発生ポイントの設定です。

#### Wind Variation

平均速度に関連させて風速と方向のバリエーションを調整します。



### "Wind Gust" 風速と方向の変化を調整

一秒間の風の速度と方向の変化する相対的な速さの調整をします。

Wind メニューで "Wind Gust" をリックして、Wind Gust メニューを表示します。



数値が高いほど風が変化するスピードの範囲が広くな ります。

Settings ⇒ Main Menu ⇒ Resume の順に選び、プレイ画面に戻り ます。またはキーボードの『Esc』キーを3回押して、プレイ画面に戻 ります。



### "Turbulence" 強さを調整

乱気流の設定をします。

Wind メニューで "Turbulence" をリックして、Turbulence メニューを表示します。



数値が高いほど風の乱気流が強くなり、低いほど穏や かな状態になります。

プレイ画面へ戻る方法は、上の Wind Gust と同じです。



### "Thermals" 上昇気流(サーマル)の設定を調整

上昇気流(サーマル)の発生ポイントの設定です。

Wind メニューで "Thermals" をリックして、Thermals メニューを表示します。



Simple: サーマルの発生ポイントが固定された場所で移動しない。 Dynamic: サーマルの発生ポイントがフィールド内を不規則に移動する。

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Wind Gust と同じです。



#### "Wind Variation" 風の変化を調整

実際のフィールドで風速や方向が一定しない状況を、*RealFlight Evolution* で再現します。 Wind メニューで "Wind Variation" をリックして、Wind Variation メニューを表示します。



数値が高いほど風変化は大きく、頻度が高くなります。

プレイ画面へ戻る方法は、前ページの Wind Gust と同じです。

