

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

このパートは、**Training** (トレーニング) メニュー、**Challenge** (チャレンジ) メニューと **Multiplayer** (マルチプレイヤー) メニューの説明です。

Training (トレーニング) は、バーチャルインストラクターの解説飛行を動画再生し、練習をサポートします。

Challenge (チャレンジ) は、飛行機でゲートを通るタイムトライアルや、リンボーなどのちょっとしたゲームを楽しみながら操縦技術が磨けるメニューです。

Multiplayer (マルチプレイヤー) メニューは、同じフィールドで他のプレイヤーと飛行したり、コンバットなどの対戦を行ったりすることができます。

LAN(Local Area Network) 経由またはインターネット /**ISP**(Internet Service Provider) 経由で **TCP/IP** 接続が必要です。

注：マルチプレイヤーサービスはサポート外とさせていただきます。

● "Training" メニュー ……

"Training" …… フライト トレーニングの選択 …… **IV-3**

● "Challenges" メニュー

"Challenges" …… チャレンジの選択 …… **IV-7**

- "Air Race" エア レース …… **IV-9**
- "Balloon Burst" バルーン バースト …… **IV-11**
- "FPV Drone Racing" FPV ドローンレーシング …… **IV-13**
- "Grapple" グラップル …… **IV-15**
- "Hangar Obstacle Course" ハンガー オブスタクル コース …… **IV-17**
- "Limbo" リンボー …… **IV-19**
- "Quadcopter Trials" クアッドコプター トライアルズ …… **IV-21**
- "Ring Race" リング レース …… **IV-23**
- "Scavenger Hunt" スカベンジャー ハント …… **IV-25**
- "Spot Landing" スポット ランディング …… **IV-27**

● "Multiplayer" メニュー

RealFlight Evolution のリストサーバーについて	IV-29
"Microphon Alert" マイクロフォン警告	IV-30
"Join /Host Multiplayer Session" セッションに参加 / 開催	IV-30
"Host Multiplayer Session" ホスト (セッションの開催)	IV-31
"Host Session" メニュー	IV-33
"Host Options" ホストオプションズ	IV-34
■ "Start Game" ゲームの開始	IV-35
ゲーム画面	
Power Up (パワーアップ)	
Pilot Status (パイロットステータス)	
コントローラーの SW	
■ "Stop Game" ゲームの終了	IV-40
■ "Set Game Limits" 終了条件の変更	IV-40
■ "Start Game List" ゲームリストのプレイを開始	IV-41
■ "End Game List" ゲームリストのプレイを終了	IV-42
■ "Game Lists" ゲームリストの管理	IV-42
■ "Ban List" 追放プレイヤーリストの管理	IV-45
"Scenario Setup" シナリオ セットアップ (シナリオの作成)	IV-46
"Scoreboard" スコアボード	IV-47
"Server Details" サーバー ディーテイルズ (ホスト サーバー情報)	IV-47
"Pilot Profile" パイロット プロファイル (パイロット 情報)	IV-48
"Game Gadgets" ゲーム ガジェット (ゲーム オプション画面)	IV-49
"Select Target" セレクト ターゲット (ターゲット選択)	IV-50
Auto-targeting Mode Settings オート ターゲット モード セッティングス (自動ターゲット設定)	IV-50
"Settings " セッティングス (マルチプレイヤーの環境設定)	IV-51
● "Base Port" ベースポートの設定	IV-52
● "Announce Aircraft Changes" 機体変更通知の設定	IV-53
● "Close Chat On Send" チャットコメントボックスの設定	IV-53
● "Game Cooldown" インターバルの設定	IV-54
● "Preferred First-person Camera" スタートカメラタイプの設定	IV-54
● "Sim Sound Reduction" プレイサウンドダウンの設定	IV-55
● "Auto-targeting Mode" ターゲットの設定	IV-55
"Exit Multiplayer" イグジット マルチプレイヤー (終了)	IV-56
"Join Multiplayer Session" ジョイン (セッションへの参加)	IV-57
セッションの条件で絞り込んで参加	IV-58
"Join Session" メニュー	IV-59

"Training" メニュー

"Training" フライト トレーニングは、カリキュラム毎にインストラクターによる模範飛行を観ることができ、練習もできます。再生中は英語の音声ガイダンスが流れます。

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** メニューが表示されます。(Welcome Screen が表示されている場合は、キーボードの『Esc』キーを 2 回押す。)

RealFlight Evolution メニュー⇒"Training" の順にクリックして、**Flight Training** リストボックスを表示します。

RealFlight Evolution メニュー

- Resume
- Free Play >
- Training**
- Challenges
- Multiplayer
- My RealFlight >
- Settings >
- Help >
- About >
- Exit RealFlight

Training をクリック

Flight Training リストボックス

Menu

Training メニューへ

Training メニュー

- Resume
- Choose Training
- Exit Training
- Main Menu

- Resume:** 前に画面に戻ります。
- Choose Training:** **Flight Training** リストボックスを表示します。
- Exit Training:** トレーニングを終了してプレイ画面に戻ります。
- Main Menu:** **RealFlight Evolution** メニューを表示します。

"Flight Training" トレーニングの選択

Flight Training リストボックスから希望のトレーニングを選びクリックします。

AeroScout S /Apprentice STS /Hubu STS /Classic タブ

- **AeroScout S /Apprentice STS /Hubu STS:** 各機体によるインストラクターの模範飛行
- **Classic:** 以前のバージョンに収録していた模範飛行

New の表示は一度も使用していないトレーニング。

希望のトレーニングを選びクリックで再生を開始する。

Training メニューへ

Training メニューへ

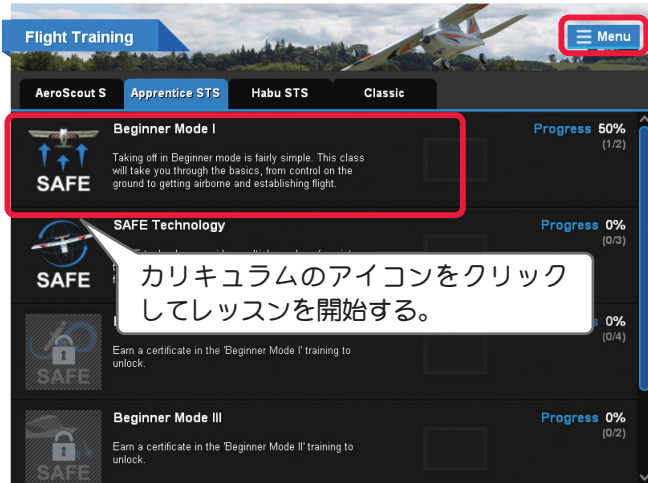
各トレーニングの進捗度を表示する。

Flight Training リストボックス

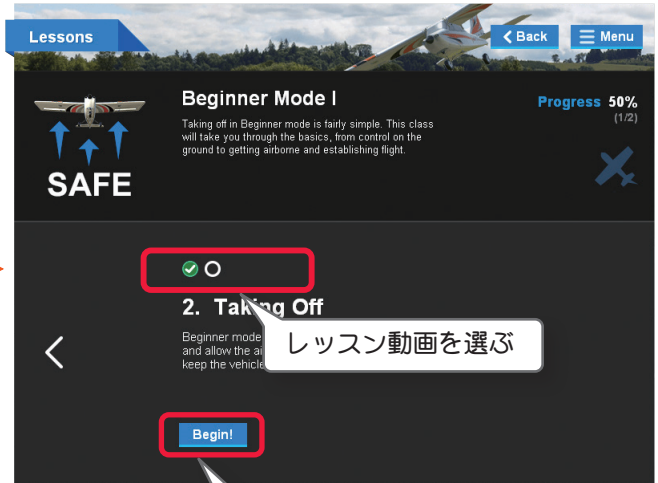
4-Training(トレーニング)/Challenges(チャレンジ)/Multiplayer(マルチプレイヤー)メニュー

以下の手順でレッスン動画の再生を開始します。(G3/3.5 用の USB InterLink と G4/G5/RF6/RF7/RF8 用の InterLink ELITE を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)

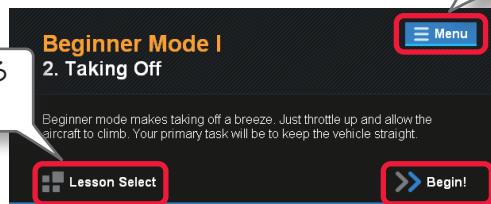
Flight Training リストボックス



レッスン選択画面



スタート画面



Trainingメニューへ

レッスン動画再生画面





頭出しボタン

経過タイム/動画再生時間



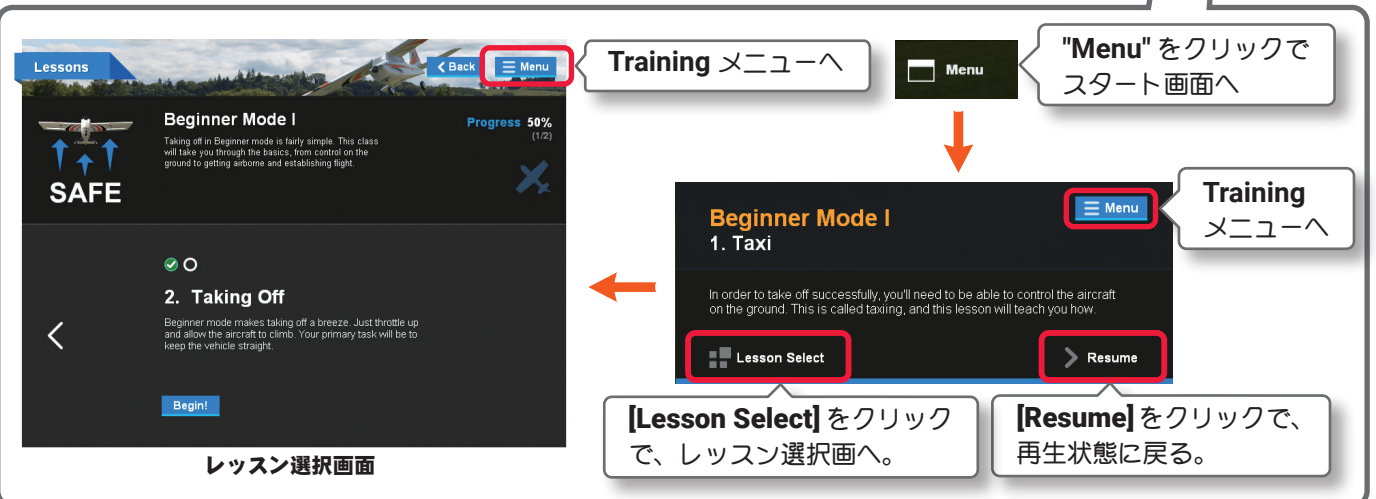
再生 / ポーズボタン
再生中は、 ポーズボタンを表示し、このボタンを押すと一時停止して、 再生ボタン表示になり、押すと再生を開始する。

ループ プレイボタン
 エンドレス再生状態
 1 回再生状態
このボタンを押すごとに切り替わる。

トライボタン

再生の状況でボタンのデザインと機能が変わります。

- 初めて再生する模範飛行のため、**Try it!** がグレー表示で体験が実行できない状態。
- 一度最後まで再生した模範飛行で、このボタンをクリックすると体験できる状態。
- 現在体験中で、このボタンをクリックすると同時に模範飛行の再生が可能なる状態。



初めてのレッスン動画の再生が終了すると、下図の **Completed** の画面を表示します。(エンドレス再生状態の場合は表示しません。)

Lesson 1 Completed
Congratulations!

レッスン選択画面に移動

再度同じレッスン動画を再生する。

同じトレーニング内に、次のレッスンがある場合は、それを再生する。

トレーニング内レッスン動画を最後まで再生を完了すると、次のレッスン動画の鍵マークが消え、再生できるレッスン動画が増えていきます。

Progress 25% (1/4) → Progress 75% (3/4)

2. Turns in SAFE Beginner Mode

4. Racetrack pattern

トレーニング内の最後のレッスン動画の再生が終了すると、下図のトレーニング内のレッスン動画のロックが解除されたことを通知する画面を表示します。

New Certificate Unlocked!
Beginner Mode I

New Training Class Unlocked!
Beginner Mode II

初期設定のトレーニング内のレッスン動画を全て再生して、鍵マークがすべて消えると、上位レベルのトレーニングも鍵マークが消えて再生リストに追加されます。

Trainingメニューへ

Beginner Mode I Progress 60% (1/2)

Beginner Mode II Progress 0% (0/4)

Beginner Mode III Progress 0% (0/2)

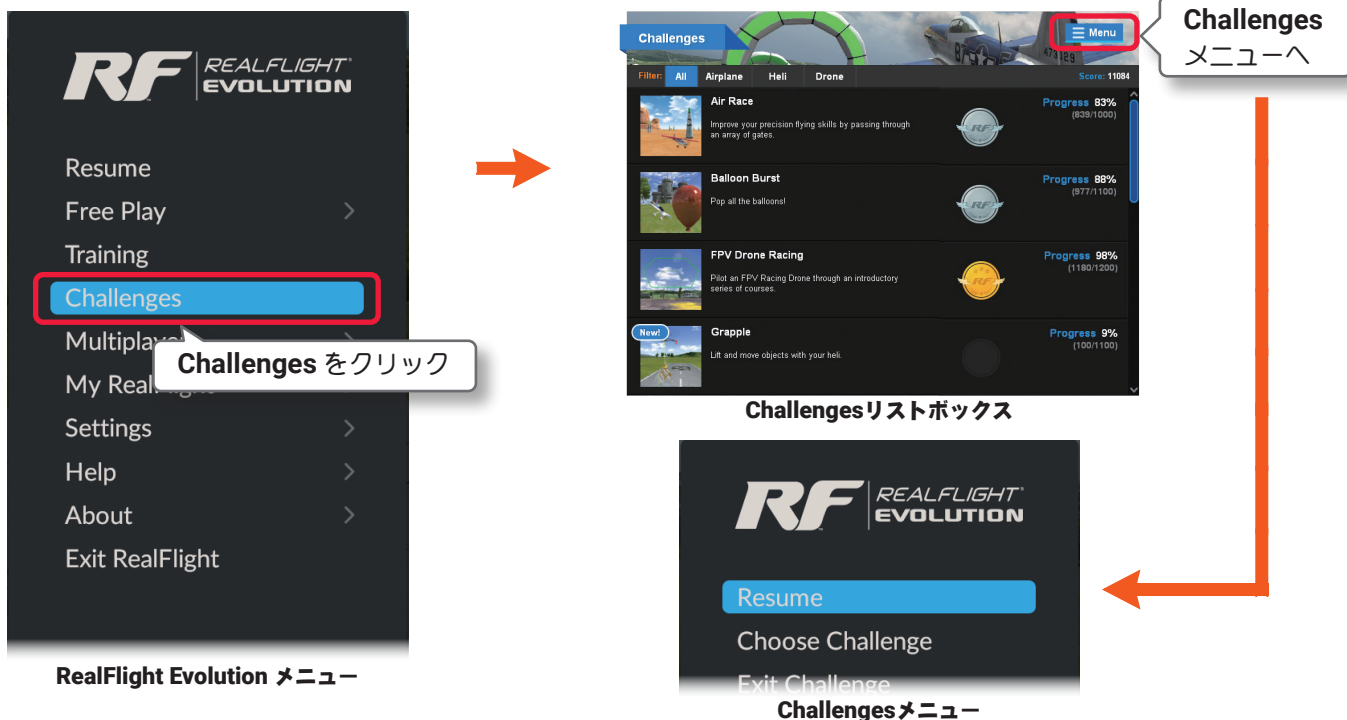
トレーニングを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの **[Esc]** キーを押して、**Training** メニューを表示し、**"Exit Training"** をクリックします。

"Challenges" メニュー

"Challenges" チャレンジは、飛行機でゲートを通るタイムトライアル、バーの下をくぐるリンボーや、定点着陸のスポット ランディングなどがゲームがプレイでき、楽しみながら操縦技術を磨くことができます。

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** メニューが表示されます。(Welcome Screen が表示されている場合は、キーボードの『Esc』キーを 2 回押す。)

RealFlight Evolution メニュー⇒"Challenges" の順にクリックして、**Challenges** リストボックスを表示します。



- Resume:** 前に画面に戻ります。
- Choose Challenge:** Challenges リストボックスを表示します。
- Exit Challenge:** チャレンジを終了してプレイ画面に戻ります。
- Main Menu:** RealFlight Evolution メニューを表示します。

"Challenges" チャレンジの選択

Challenges リストボックスから希望のチャレンジを選んでプレイします。

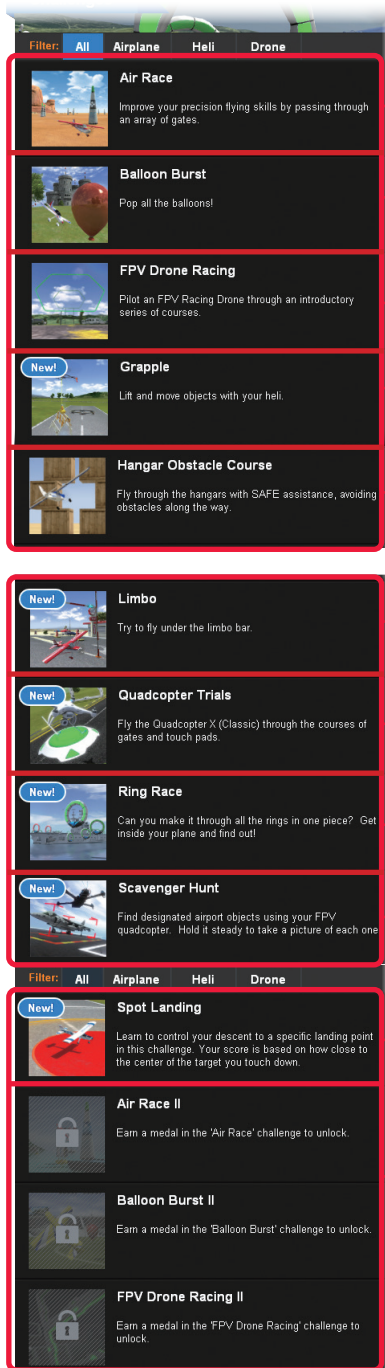
Filter : リストの表示変更ボタン

- All : 飛行機 / ヘリコプターのチャレンジを表示
- Airplane : 飛行機のチャレンジを表示
- Heli : ヘリコプターのチャレンジを表示

希望のチャレンジをクリックしてプレイを開始する。

1 度もプレイしたことが無いチャレンジは **New** と表示。

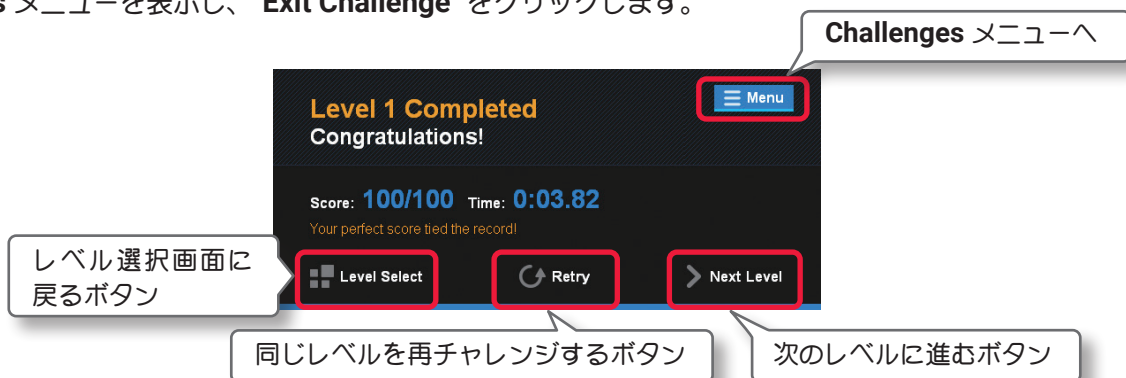




- **Air Race---** 飛行機
フィールド内に設置されたゲートを通過するチャレンジです。
- **Balloon Burst---** 飛行機
飛行エリアにある風船にヒットさせるチャレンジです。
- **FPV Drone Racing---** マルチコプター(ドローン)
フィールド内に設置されたゲートを通過するチャレンジです。
- **Grapple---** ヘリコプター
ヘリコプターでアイテムを吊り上げ移動するチャレンジです。
- **Hangar Obstacle Course---** 飛行機
格納庫内に設置された障害物を通過するチャレンジです。
- **Limbo---** 飛行機
2本のポールの間を渡されたバーの下を通過するチャレンジです。
- **Quadcopter Trials---** マルチコプター(ドローン)
マルチコプターで指定されたターゲットを目指すチャレンジです。
- **Ring Race---** 飛行機
エリアにあるリング内を通過するチャレンジです。
- **Scavenger Hunt---** マルチコプター(ドローン)
指定されたターゲットをカメラで捕えるチャレンジです。
- **Spot Landing--** 飛行機
機体を決められた場所に着陸させるチャレンジです。
- **Air Race II /Balloon Burst II /Grapple II /Hangar Obstacle Course II /Limbo II /Spot Landing II /Ring Race II**
各チャレンジをクリアすると、難易度が上がったパート II の鍵マークが消えて、プレイできるようになります。
*このレベルがプレイできるようになると、自分のベストスコアのゴーストが表示できます。ゴーストの表示の ON/OFF は "Settings" の Challenges オプション設定できます。表示設定は、WEB マニュアル Settings(セッティングス)メニューの、ページ III-29 の "Challenges" を参照してください。

どのチャレンジもクリアすると、下の画面を表示します。

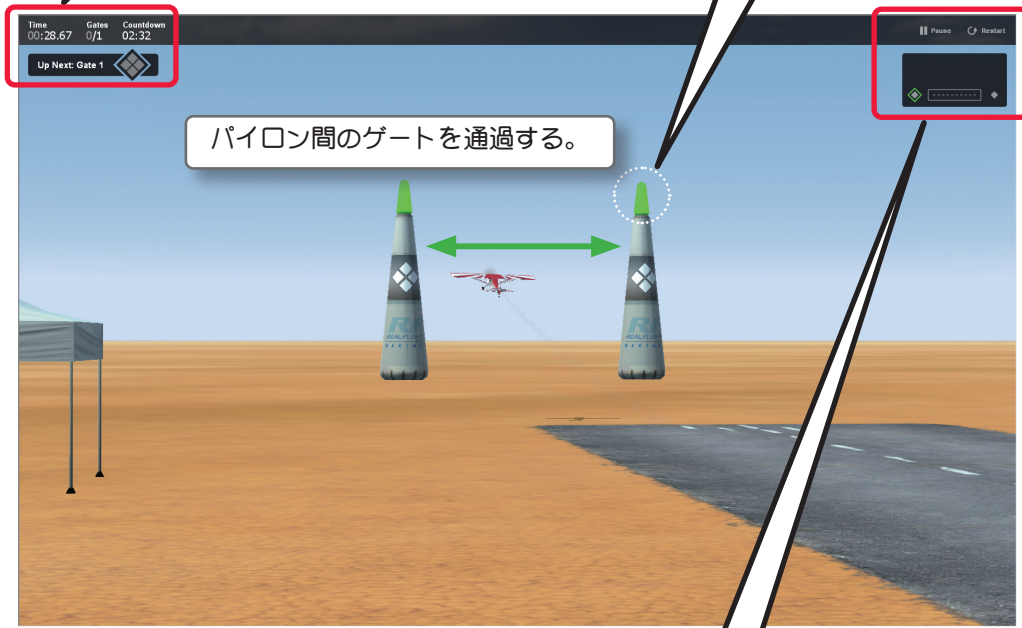
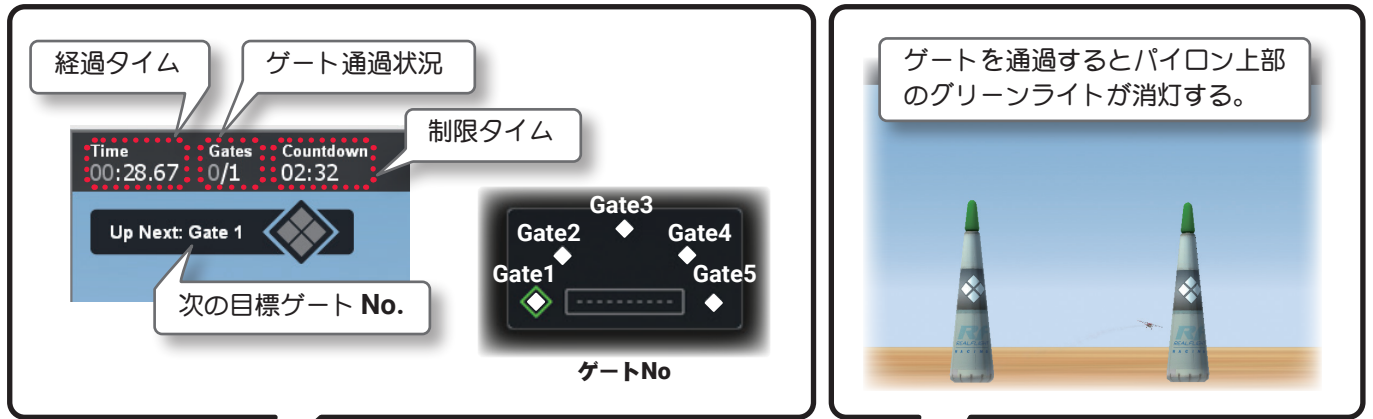
Retry で同じレベルを再挑戦、Next Level で次のレベルに進みます。また Level Select でレベル選択画面に戻ります。チャレンジを終了する場合は [Menu] ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、Challenges メニューを表示し、"Exit Challenge" をクリックします。



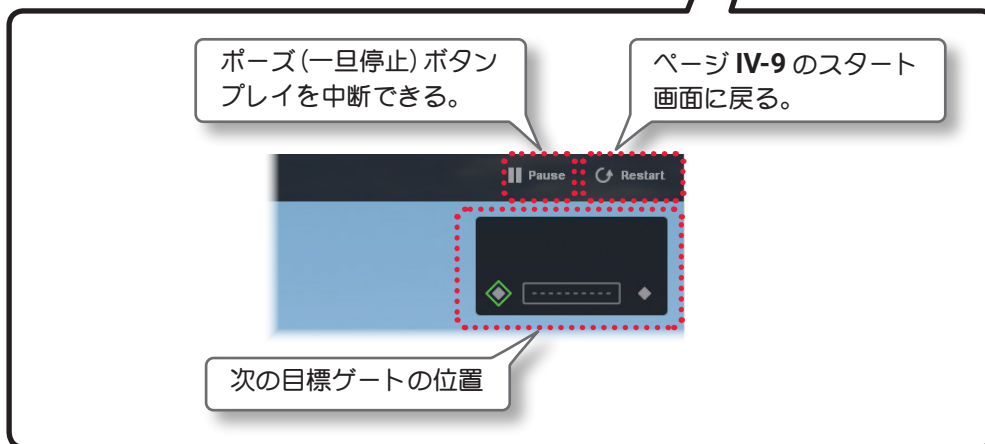
● "Air Race" エア レース

飛行サイト内に設置されたゲートを飛行機で通過するチャレンジです。Level1 はゲートが 1 個です。レベルが上がると、ゲートが増えたり難易度が上がったりします。ゲートが 2 箇所以上になると通過順も指定されます。速くすべてのゲートを通過するほど高得点を獲得できます。最初は Level1 ~ 3 が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の USB InterLink と G4/G5/RF6/RF7/RF8 用の InterLink ELITE を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)





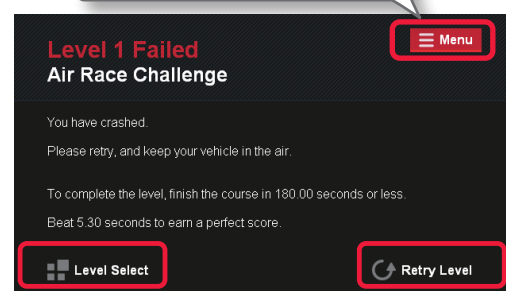
Air Raceのプレイ画面



ゲートを通り過ぎずクラッシュ、または制限時間を超過してタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。

Retry Level でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は [Menu] ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、Challenges メニューを表示し、"Exit Challenge" をクリックします。

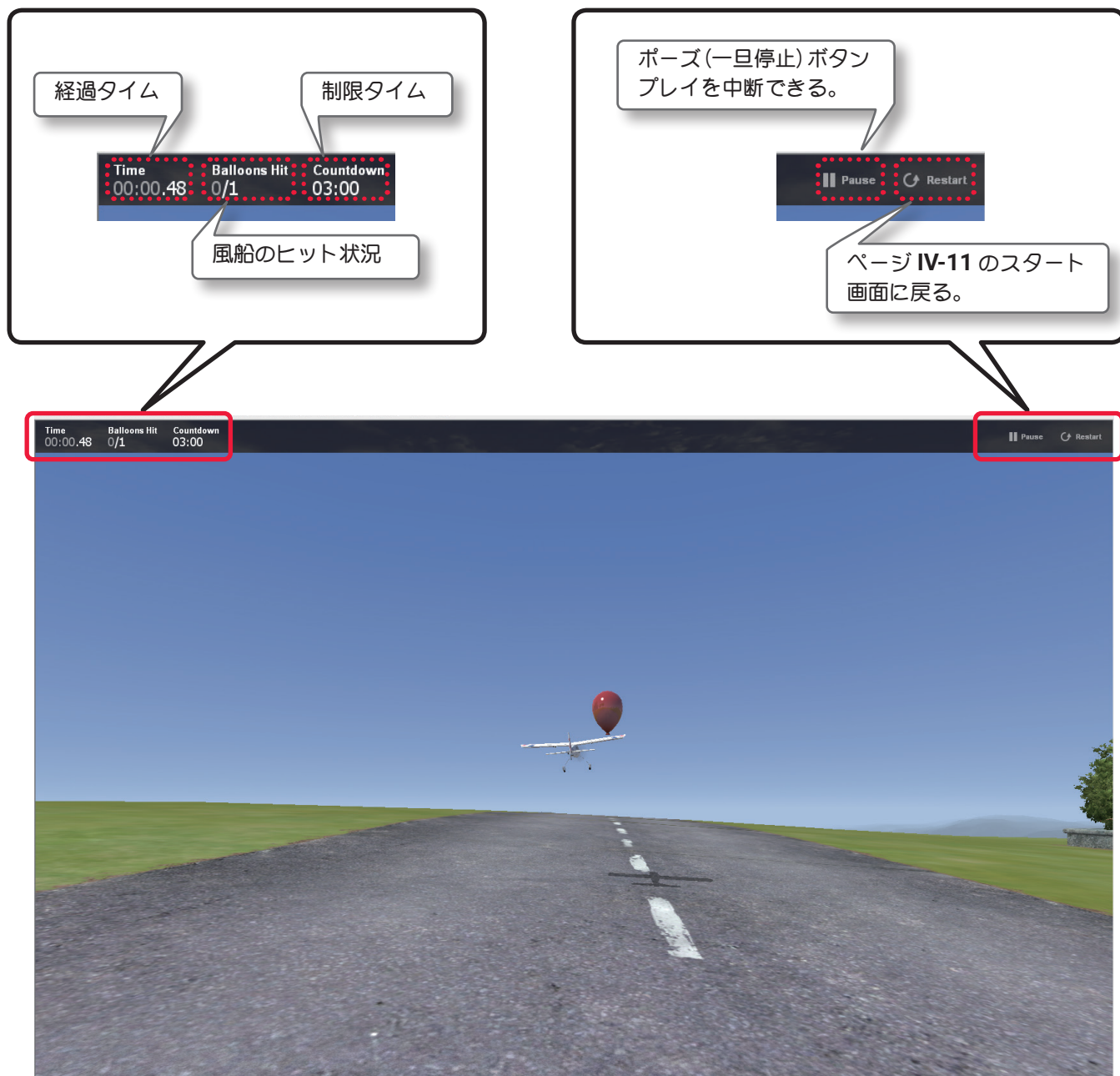
Challenges メニューへ



● "Balloon Burst" バルーンバースト

飛行機を追尾モードで飛行し、フィールドにある風船にすべてヒットさせます。より速くクリアすると高得点を獲得できます。クリアするとより困難なレベルが利用できるようになり、難しい機体でのチャレンジや隠れた風船を探すことになるかもしれません。最初は **Level1 ~ 3** が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の **USB InterLink** と G4/G5/RF6/RF7/RF8 用の **InterLink ELITE** を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)

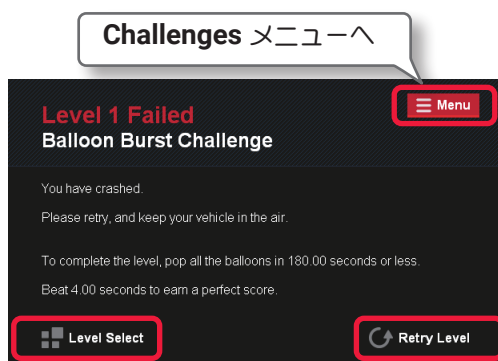




Balloon Burstのプレイ画面

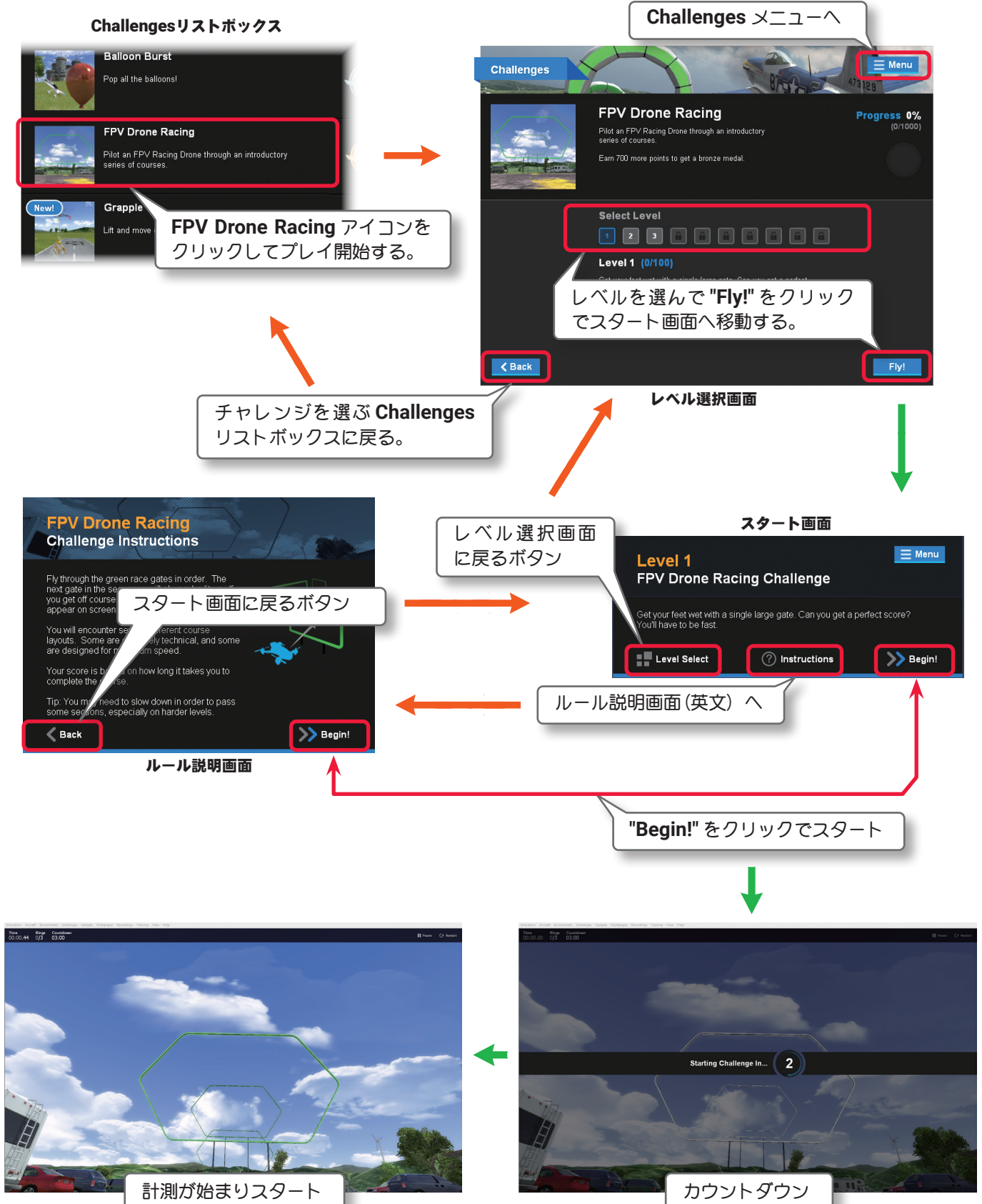
風船をヒットできずにクラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に下の画面を表示します。

Retry Level でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、**Challenges** メニューを表示し、"Exit Challenge" をクリックします。



● "FPV Drone Racing" FPV ドローン レーシング

飛行サイト内に設置されたゲートをドローンで通過するチャレンジです。Level1 はゲートが 1 個です。レベルが上がると、ゲートが増えたり難易度が上がったりします。ゲートが複数になると通過順も指定されます。すべてのゲートをより速く通過するほど高得点を獲得できます。最初は Level1 ~ 3 が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の USB InterLink と G4/G5/RF6/RF7/RF8 用の InterLink ELITE を使用する場合は、緑矢印の移動はコントローラーのリセットボタンでも可能)



経過タイム

制限タイム

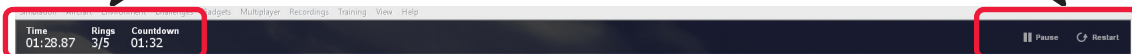
Time 01:28.87 Rings 3/5 Countdown 01:32

ターゲットのクリア状況

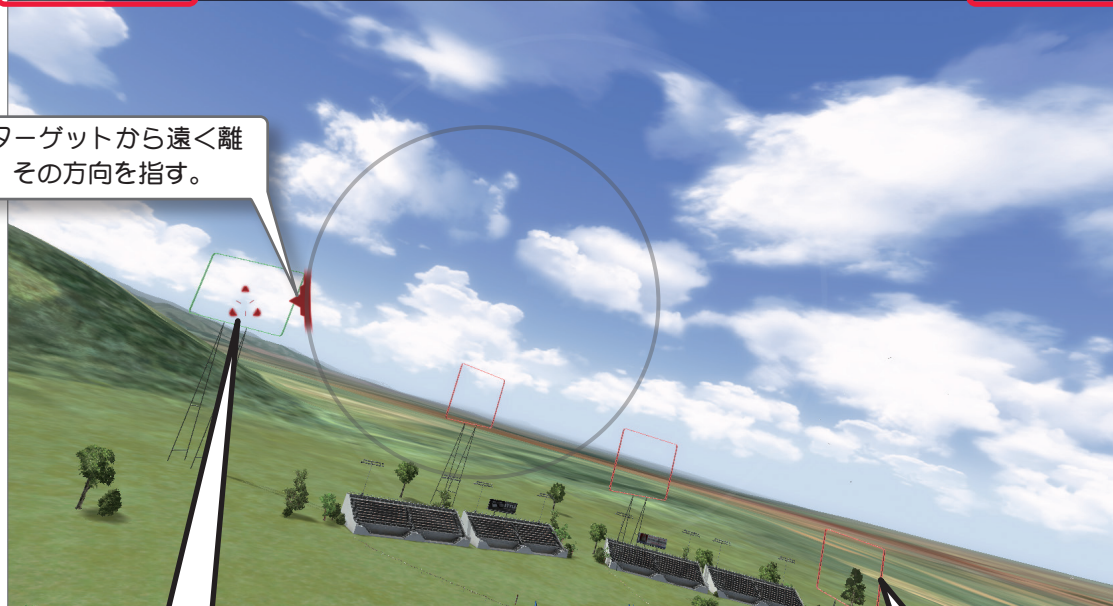
ポーズ(一旦停止)ボタン
プレイを中断できる。

Pause Restart

ページ IV-13 のスタート
画面に戻る。



目標のターゲットから遠く離れると、その方向を指す。



Quadcopter Trialsのプレイ画面

このマークを表示している
ゲートが次の目標になる。

クリアしたターゲットは
色が赤に変わる。

Challenges メニューへ

クラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。

Retry Level でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの **『Esc』** キーを押して、**Challenges** メニューを表示し、**"Exit Challenge"** をクリックします。

Level 2 Failed
FPV Drone Racing Challenge

The timer reached 0.
Please retry, and keep an eye on the clock.

To complete the level, finish the course in 180.00 seconds or less.
Beat 4.96 seconds to earn a perfect score.

Menu

Level Select

Retry Level

● "Grapple" グラップル

ヘリコプターに取り付けたクレーンで、オブジェクトを吊り上げて移動したり、指定されたリング内に入れたりするチャレンジです。クレーンはインターリンク エリート コントローラーの **CH5 (DUAL RATE)** スイッチ、または **RC 送信機** のチャンネル **5** のスイッチでオブジェクトのキャッチ (吊り上げ) とリリース (放す) を切り替えます。最初は **Level1 ~ 3** が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の **USB InterLink** と G4/G5/RF6/RF7/RF8 用の **InterLink ELITE** を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)



経過タイム

制限タイム

Time 00:18.08 Items Moved 0/1 Countdown 01:42

オブジェクトのキャッチ & リリースのクリア状況

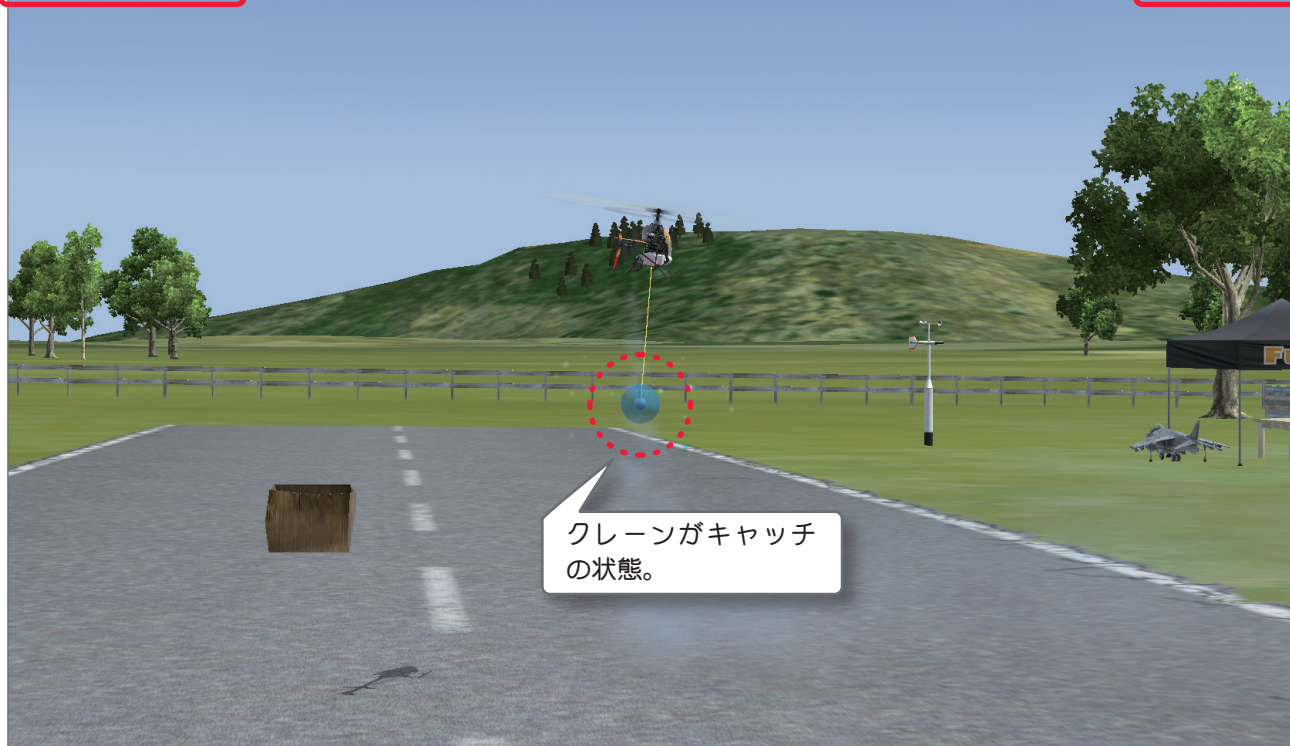
ポーズ(一旦停止)ボタン
プレイを中断できる。

Pause Restart

ページ IV-15 のスタート
画面に戻る。

Time 00:18.08 Items Moved 0/1 Countdown 01:42

Pause Restart



Grappleのプレイ画面

クレーンがリリース
の状態。

クレーンのキャッチとリリースの切り
替えはチャンネル5のスイッチになる。

Challenges メニューへ

クラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。
Retry Level でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、**Challenges** メニューを表示し、**"Exit Challenge"** をクリックします。

Level 1 Failed
Grapple Challenge

You have crashed.
Please retry, and keep your vehicle in the air.

To complete the level, finish the course in 120.00 seconds or less.
Beat 6.10 seconds to earn a perfect score.

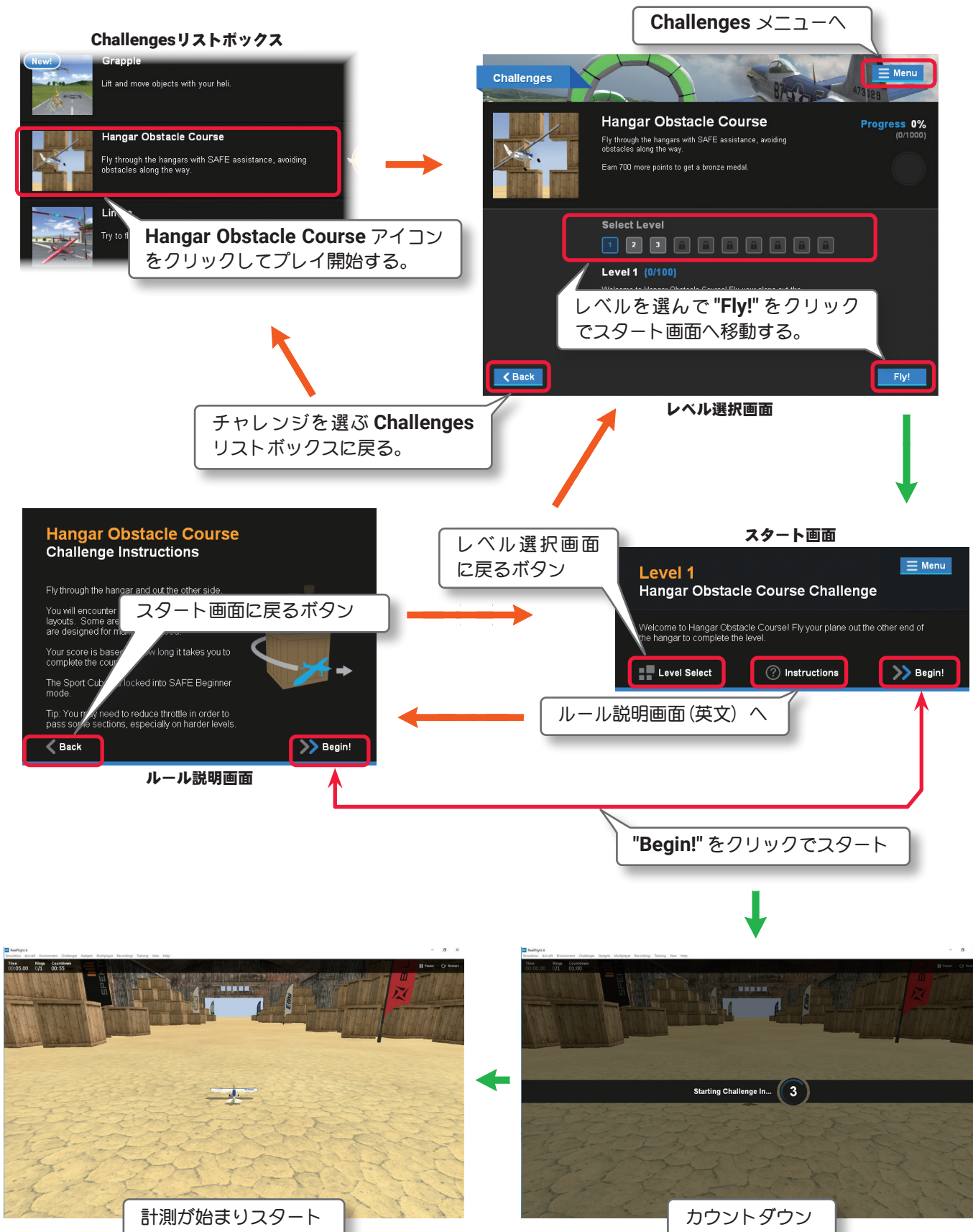
Menu

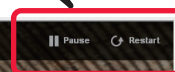
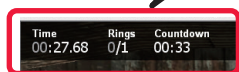
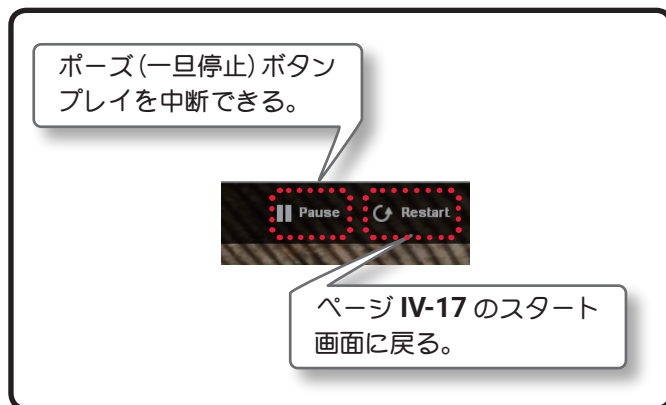
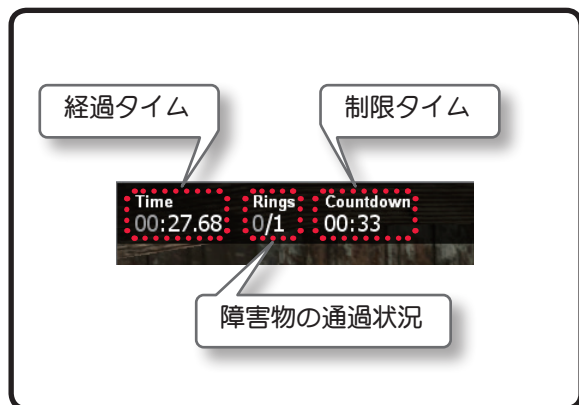
Level Select

Retry Level

● "Hangar Obstacle Course" ハンガー オブスタクル コース

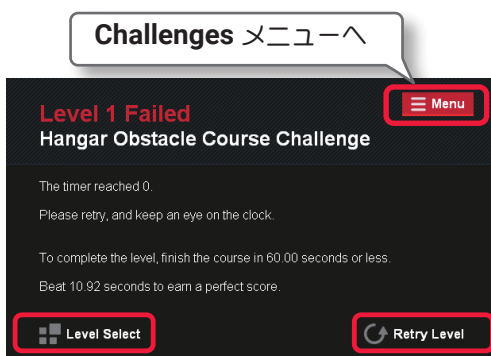
飛行機で格納庫内に設置された障害物をよけながら外に脱出するチャレンジです。レベルが上がると、障害物の隙間が狭くなり、難易度が上がります。すべての障害物をより速く通過するほど高得点を獲得できます。最初は **Level1 ~ 3** が自由にプレイできます。すべてクリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルがプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の **USB InterLink** と **G4/G5/RF6/RF7/RF8** 用の **InterLink ELITE** を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)





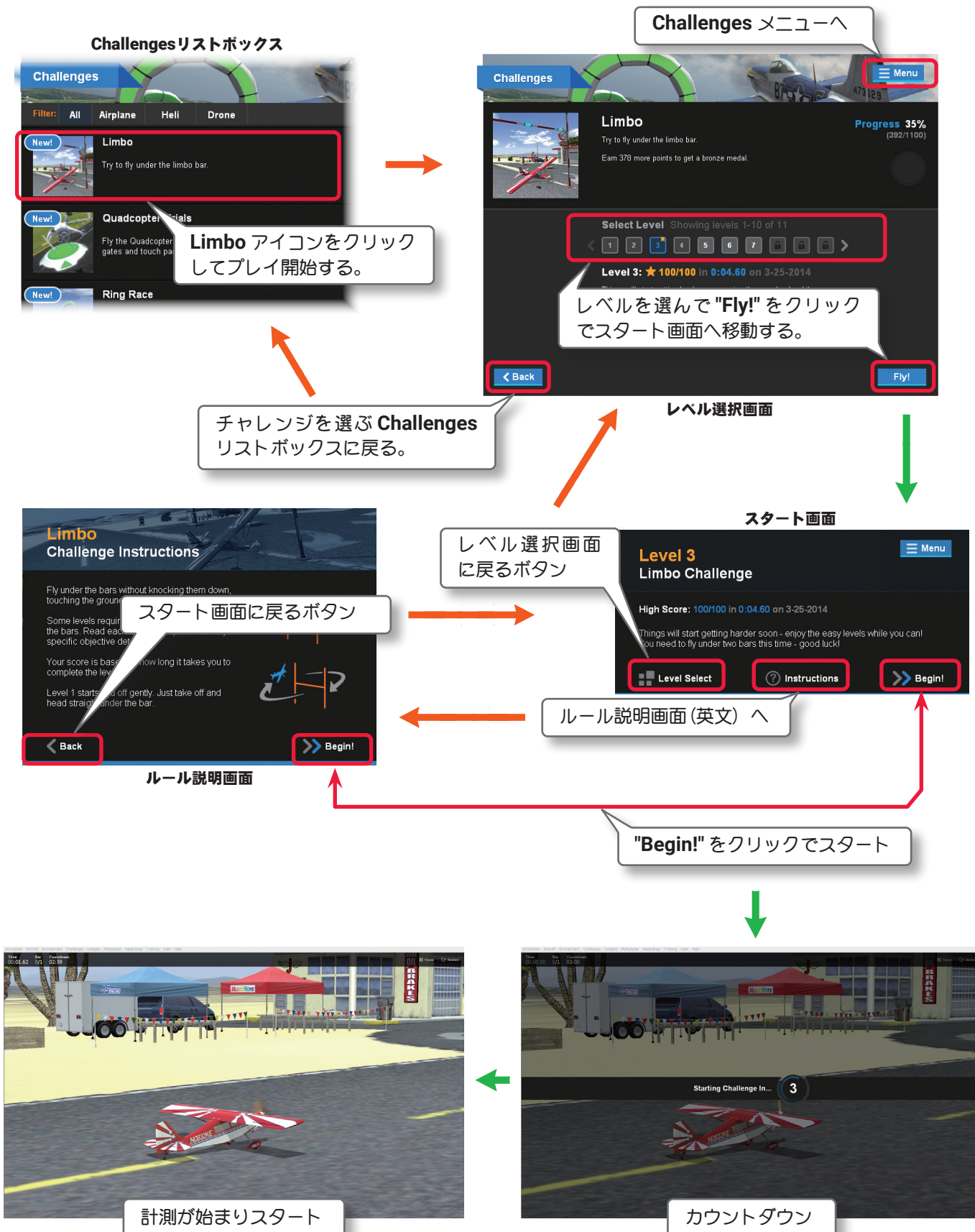
Hangar Obstacle Courseのプレイ画面

障害物をクリアできずにクラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に下の画面を表示します。**Retry Level** でスタート画面に戻り再挑戦するが、チャレンジを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、**Challenges** メニューを表示し、**"Exit Challenge"** をクリックします。



● "Limbo" リンボー

2本の垂直ポールの間を渡されたバーの下を飛行機で速く通過するチャレンジです。クリアするとより高度なレベルにチャレンジできるようになり、2回通過や、難しい機体や背面飛行でのチャレンジを要求されます。最初は Level1 ~ 3 が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の USB InterLink と G4/G5/RF6/RF7/RF8 用の InterLink ELITE を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)



経過タイム

制限タイム

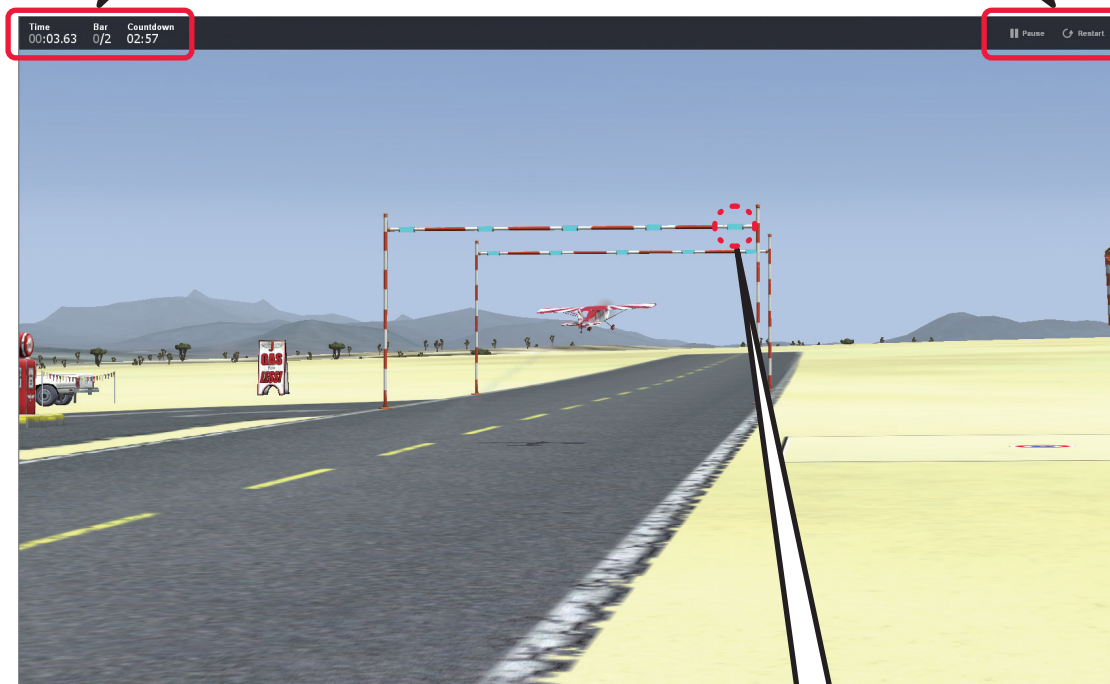
Time 00:03.63 Bar 0/2 Countdown 02:57

リンボーバーの通過状況

ポーズ(一旦停止)ボタンプレイを中断できる。

Pause Restart

ページ IV-19 のスタート画面に戻る。



Limboのプレイ画面

リンボーバーを通過するとグリーンライトが消灯する。

Challenges メニューへ

リンボーバーをクリアできずにクラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。**Retry Level** でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、**Challenges** メニューを表示し、**"Exit Challenge"** をクリックします。

Level 1 Failed
Limbo Challenge

The timer reached 0.
Please retry, and keep an eye on the clock.

To complete the level, finish the course in 180.00 seconds or less.
Beat 4.30 seconds to earn a perfect score.

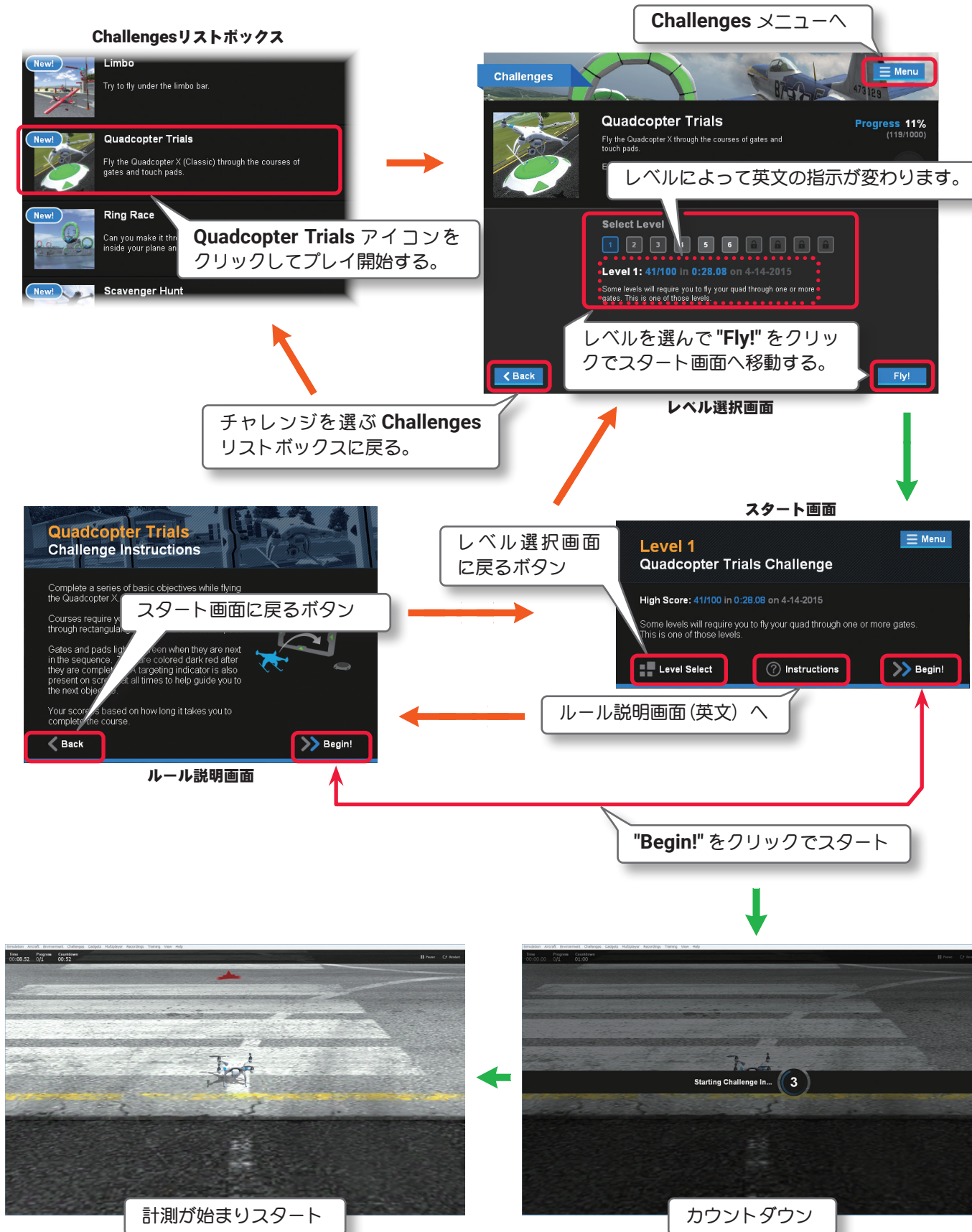
Menu

Level Select

Retry Level


● "Quadcopter Trials" クアッドコプター トライアルズ

フィールド上の指定されたゲートをマルチコプター(ドローン)で通過、またはパッドをタッチしてターゲットをすべてクリアします。より速くクリアすると高得点を獲得できます。クリアするとより困難なレベルが利用できるようになり、最初は **Level1 ~ 3** が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の **USB InterLink** と **G4/G5/RF6/RF7/RF8** 用の **InterLink ELITE** を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)



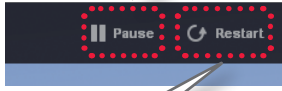
経過タイム

制限タイム

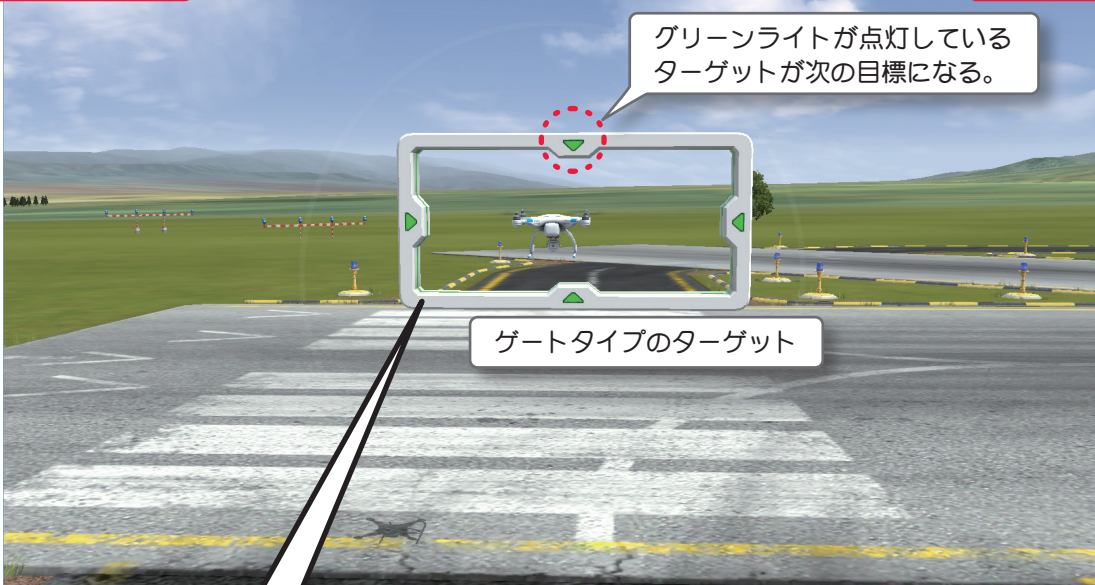


リンボーバーの通過状況

ポーズ(一旦停止)ボタン
プレイを中断できる。



ページ IV-21 のスタート
画面に戻る。




Time 00:07.68 Progress 0/1 Countdown 00:53

Pause Restart

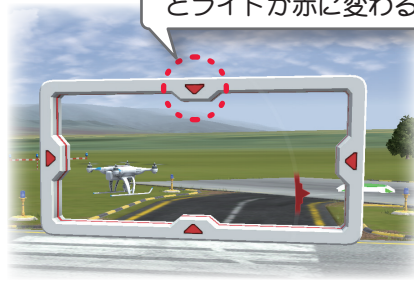
グリーンライトが点灯している
ターゲットが次の目標になる。

ゲートタイプのターゲット

Quadcopter Trialsのプレイ画面



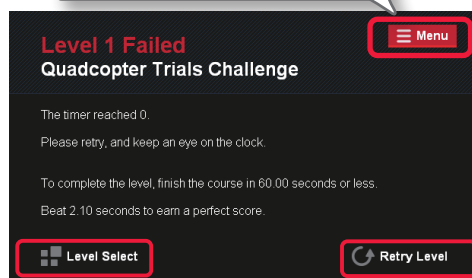
タッチパッドタイ
プのターゲット



ターゲットをクリアする
とライトが赤に変わる。

ターゲットをクリアできずにクラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。**Retry Level** でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、**Challenges** メニューを表示し、**"Exit Challenge"** をクリックします。

Challenges メニューへ



Level 1 Failed
Quadcopter Trials Challenge

The timer reached 0.
Please retry, and keep an eye on the clock.

To complete the level, finish the course in 60.00 seconds or less.
Beat 2.10 seconds to earn a perfect score.

Menu

Level Select

Retry Level

● "Ring Race" リングレース

飛行機をコクピットモードのカメラタイプで飛行し、フィールドにあるリングをすべて通過します。より速くクリアすると高得点を獲得できます。クリアするとより高度なレベルが利用できるようになり、より小さなリングに挑戦します。最初は **Level1 ~ 3** が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の **USB InterLink** と **G4/G5/RF6/RF7/RF8** 用の **InterLink ELITE** を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)



経過タイム

制限タイム

Time 00:00.29 Rings 0/12 Countdown 03:00

ターゲットのクリア状況

ポーズ(一旦停止)ボタン
プレイを中断できる。

Pause Restart

ページ IV-23 のスタート画面に戻る。

Time 00:00.29 Rings 0/12 Countdown 03:00

Pause Restart

グリーンライトが点灯している
ターゲットが次の目標になる。

Ring Raceのプレイ画面

目標のリングが視界から消えるとその方向を指す。

Challenges メニューへ

リングを通過できずにクラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。Retry Level でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は [Menu] ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、Challenges メニューを表示し、"Exit Challenge" をクリックします。

Level 1 Failed
Ring Race Challenge

You have crashed.
Please retry, and keep your vehicle in the air.

To complete the level, finish the course in 180.00 seconds or less.
Beat 23.50 seconds to earn a perfect score.

Menu

Level Select

Retry Level

● "Scavenger Hunt" スカベンジャー ハント

マルチコプターの空撮カメラの視点で飛行し、フィールドにある指定されたターゲットに接近して撮影します。より速くクリアすると高得点を獲得できます。クリアするとより難易度の高い条件に挑戦します。最初は **Level1 ~ 3** が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5 用の **USB InterLink** と **G4/G5/RF6/RF7/RF8** 用の **InterLink ELITE** を使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)



経過タイム

制限タイム

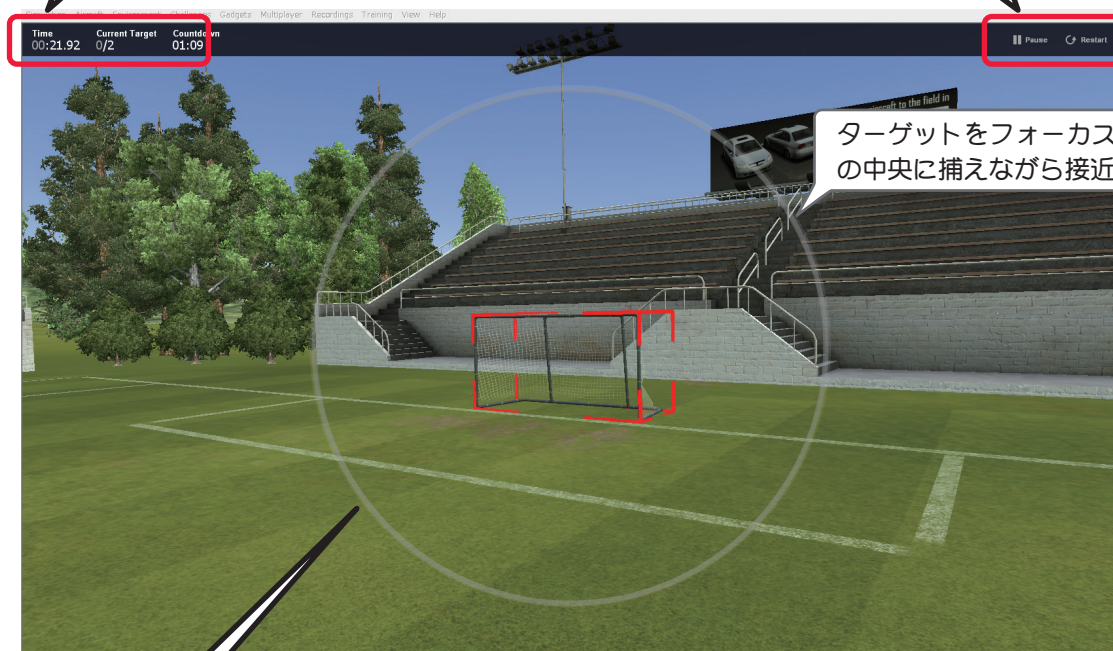
Time	Current Target	Countdown
00:21.92	0/2	01:09

ターゲットのクリア状況

ポーズ(一旦停止)ボタン
プレイを中断できる。

Restart

ページ IV-25 のスタート
画面に戻る。



ターゲットをフォーカスリング
の中央に捕えながら接近する。

Scavenger Huntのプレイ画面

フォーカスリングの中央に捕え、十分
な距離に接近すると自動的に撮影する。

画面に撮影した写真
が表示される。

GREAT!

Challenges メニューへ

ターゲットを撮影できずにクラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。Retry Level でスタート画面に戻り再挑戦するが、チャレンジを終了する場合は [Menu] ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、Challenges メニューを表示し、"Exit Challenge" をクリックします。

Level 1 Failed

Scavenger Hunt Challenge

The timer reached 0.
Please retry, and keep an eye on the clock.

To complete the level, photograph all the targets in 60.00 seconds or less.
Beat 5.40 seconds to earn a perfect score.

Menu

Level Select

Retry Level

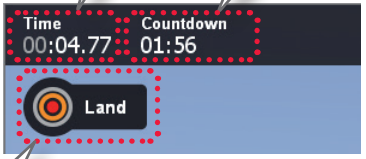
● "Spot Landing" スポット ランディング

このチャレンジは飛行機を決められた場所に着陸させる定点着陸です。クリアするとより困難なレベルになります。離陸後エンジンが止まりトライは1回しかできなくまります。最初はLevel1～3が自由にプレイでき、クリアするとプレイできるレベルが増え、鍵マーク付のレベルもプレイ可能になります。以下の手順で開始します。(G3/3.5用のUSB InterLinkとG4/G5/RF6/RF7/RF8用のInterLink ELITEを使用する場合は、緑矢印の移動をコントローラーのリセットボタンでも可能)




経過タイム

制限タイム



フォーンの合図が鳴り、Landランプが点灯してからターンする。

ポーズ(一旦停止)ボタン
プレイを中断できる。



ページ IV-27 のスタート画面に戻る。



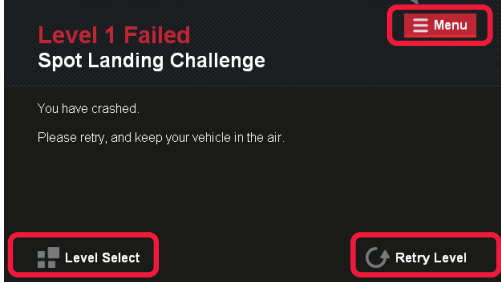
Spot Landingのプレイ画面



接地したポイントが、より定点に近いほど高得点が得られる。

クラッシュ、または制限時間を超えてタイムオーバーになり、チャレンジがクリアできない場合に右の画面を表示します。
Retry Level でスタート画面に戻り再挑戦するか、チャレンジを終了する場合は **[Menu]** ボタンをクリック、またはキーボードの『Esc』キーを押して、**Challenges** メニューを表示し、**"Exit Challenge"** をクリックします。

Challenges メニューへ



Level 1 Failed
Spot Landing Challenge

You have crashed.
Please retry, and keep your vehicle in the air.

Menu

Level Select

Retry Level

"Multiplayer" メニュー

Multiplayer (マルチプレイヤー) メニューは、インターネットで世界中の他のプレイヤーと同じエリアで飛行を楽しむことができます。

自由に飛行する **Fun Fly** と、コンバットなどの対戦プレイがあります。他のパイロットとリンクする方法は **LAN (Local Area Network)**、または **ISP(Internet Service Provider)** 経由で **TCP/IP** 接続が必要です。それぞれのセッションは誰か一人がホストを勤め、マルチプレイヤー セッションを開催することで、他のプレイヤーが参加できます。

RealFlight Evolution のリストサーバーについて

RealFlight Evolution のリストサーバーは、公的に利用できる公開セッションを開催することができます。

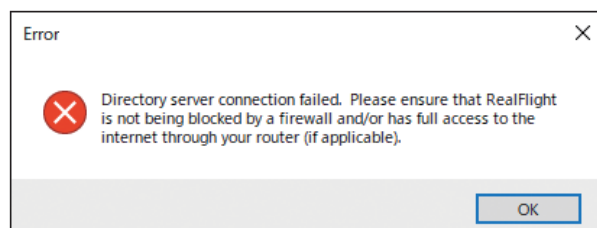
すべての **RealFlight Evolution** ユーザーにリストサーバーを提供しています。リストサーバーを使えば世界のどこでも他の **RealFlight Evolution** ユーザーとマルチプレイヤー セッションに参加することができます。

RealFlight Evolution リストサーバーに関する重要情報

リストサーバーの公開セッションに参加するコンピュータが、ルーターやファイアウォールを通してインターネット接続をしている場合、**61234 ~ 61241** のポートの開放を必要とする場合があります。ただし、ポートを開放することにより、外部からの不正アクセスの可能性が高くなり、ウィルスなどにも感染するリスクがあることを理解した上でご使用ください。また弊社ではポートの開放についてのお問い合わせは対応できません。ルーターやファイアウォールの説明書に従ってください。尚、このサービスが必ず受けられるとは限りません。このサービスは修正したり、中断したり、いつでも終了する場合があります。このサービスの信頼性について保証はされていません。**Horizon Hobby** は独断で如何なる個々のユーザーも、また個々の **IP** アドレスまたはドメインのすべてのユーザーが、リストサーバーを使うことを禁止する権利を保有します。

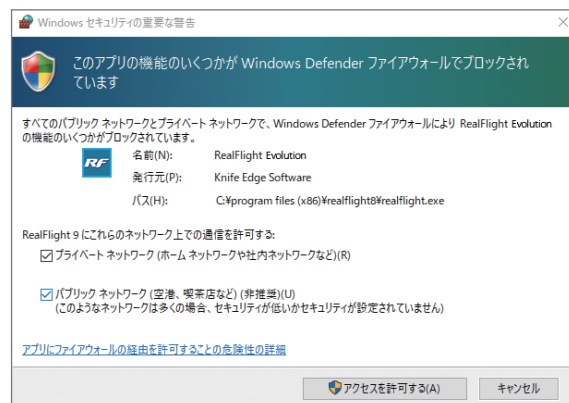
接続エラー

右図のエラーが表示され場合、サーバーへの接続が失敗しています。ルーターやファイアウォールなどのセキュリティによってブロックされているため、ブロックを解除する必要があります。弊社ではこれらに関するお問い合わせは対応できませんので、ルーターやファイアウォールの説明書に従ってください。



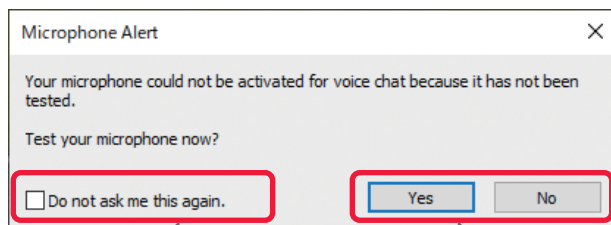
Windows ファイアウォール

初めてマルチプレイヤー セッションの開催または参加をするときに、**Windows** ファイアウォールがセキュリティの警告を表示する場合があります。【アクセスを許可する】ボタンを押して、アクセスを許可しないと使用できません。警告表示画面は **Windows** のバージョンによって異なります。



"Microphon Alert" マイクロフォン警告

Multiplayer (マルチプレイヤー) メニューの **"Join Multiplayer Session"** または **"Host Multiplayer Session"** をクリックすると、**RealFlight Evolution** でマイクのテストを行っていない場合は、マイクテストの確認画面を表示します。マイクテストを行う場合は **[Yes]** をクリックします。マイクテストについては、マルチプレイヤーの詳細は **WEB マニュアル Part-3 Settings(セッティングス)メニューの"Audio" ⇒ Microphone** (ページ III-8) を参照してください。ボイスチャットに参加しない場合は、**[No]** をクリックしても問題はありません。



このチェックボックスにチェックを付けると、マイクテストをしなくても次回からこの確認画面を表示しない。

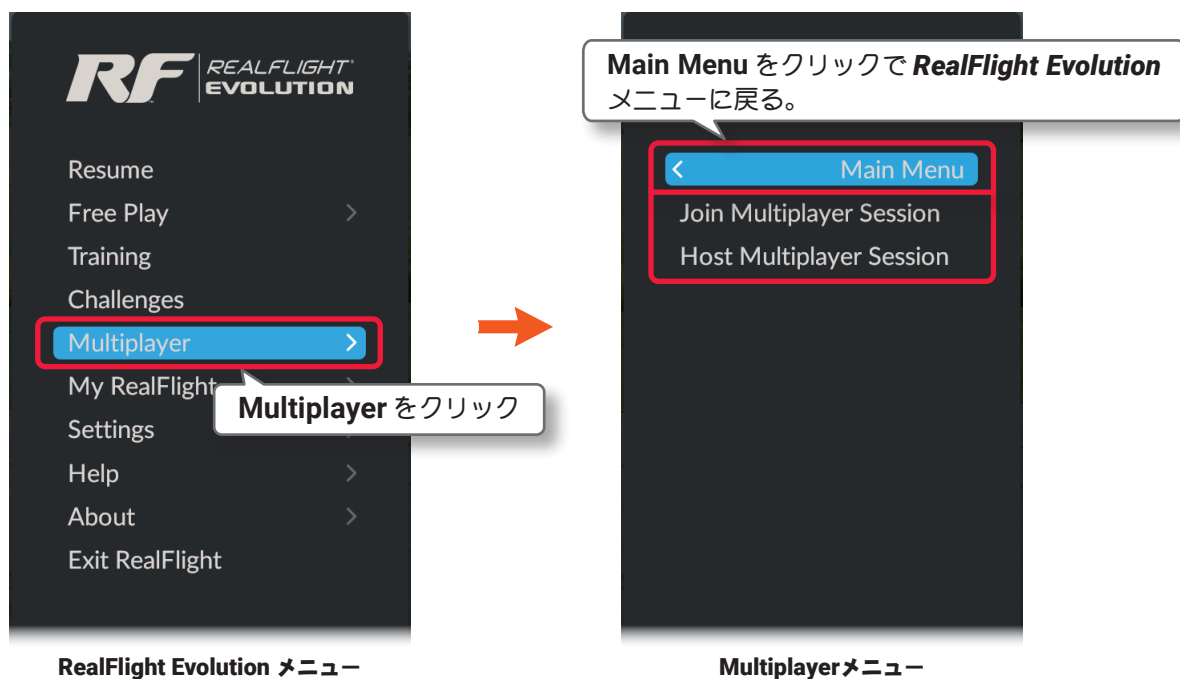
マイクテストを行う場合は **[Yes]** をクリック、マイクテストを行わない場合は **[No]** をクリックする。

目次へ

"Join /Host Multiplayer Session" セッションに参加 / 開催

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** メニューが表示されます。(Welcome Screen が表示されている場合は、キーボードの『Esc』キーを 2 回押す。)

RealFlight Evolution メニュー⇒ **"Multiplayer"** を選んで、**Multiplayer** メニューを表示します。



RealFlight Evolution メニュー

Multiplayerメニュー

● Join Multiplayer Session

LAN またはインターネット上で開催されているセッションに参加するメニューです。

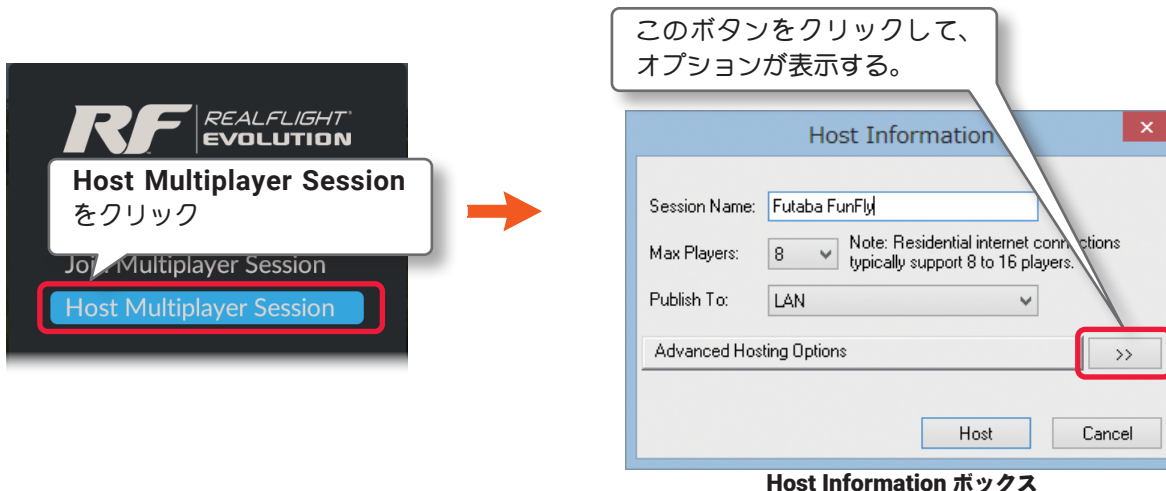
● Host Multiplayer Session

各セッションをホストとして LAN またはインターネット上で開催するメニューです。

"Host Multiplayer Session" ホスト (セッションの開催)

LAN またはインターネット上でホストがマルチプレイヤー セッションを開催するメニューで、主催するゲームに関連した設定をします。

Multiplayer メニューから、"Host Multiplayer Session" をクリックして Host Information ボックスを表示します。



Host Information ボックスの >> ボタンをクリックして、設定オプションが表示しますので、各項目を設定してから [Host] ボタンをクリックするとセッションが開催されます。

● Session Name

主催するセッション名を決めて名前を入力します。

● Max Player

セッションに参加できるプレイヤーの最大数を設定します。インターネットでは、8 ~ 16 に参加者の数を制限した方が良いでしょう。

● Publish To

インターネット上に開催する場合は "Internet" を、ローカルネットワーク内に開催する場合は "LAN" を選択します。

● Password Protection

ホストが許可した参加人数と現在参加しているプレイヤーの人数を表示します。

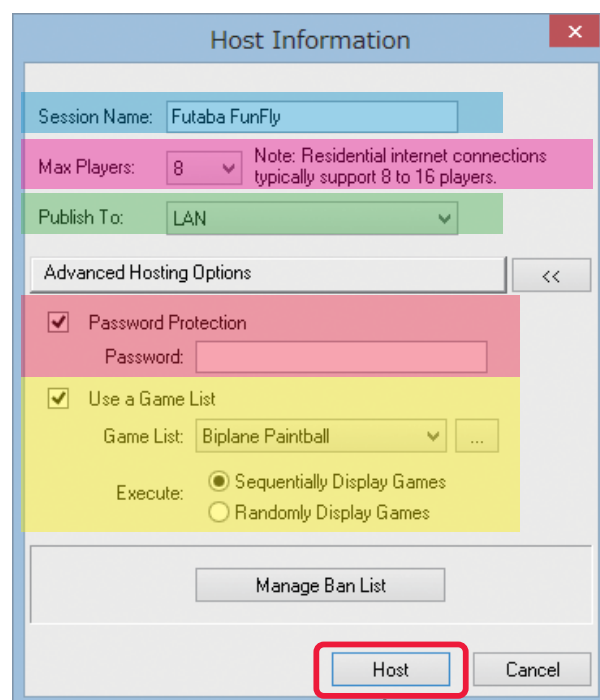
例：5/8 となっている場合、参加制限 8 人のセッションに現在 5 人が参加している、これが 8/8 となっている場合、このセッションにこれ以上参加することはできません。

● Use a Game List

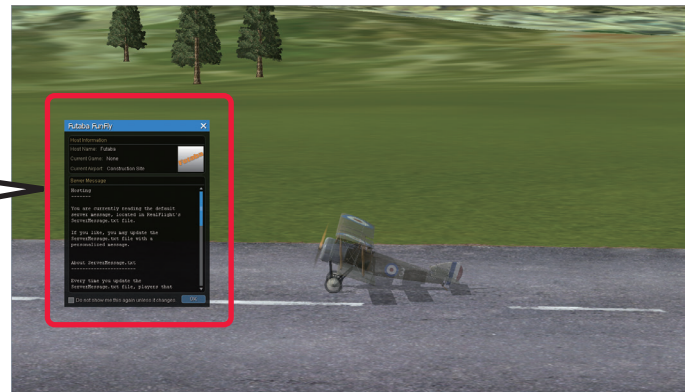
チェックボックスにチェックを付けると、ゲームリストのプレイを実行します。Execute はゲームをリストの順番に行うか、ランダムに行うかを決めます。

Sequentially (順番) / Randomly (ランダム)

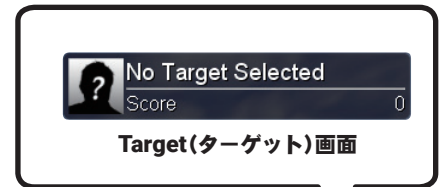
... ボタンを押すとゲームリストの管理 "Game Lists" を表示します。 ([ページ IV-42-44 参照](#))



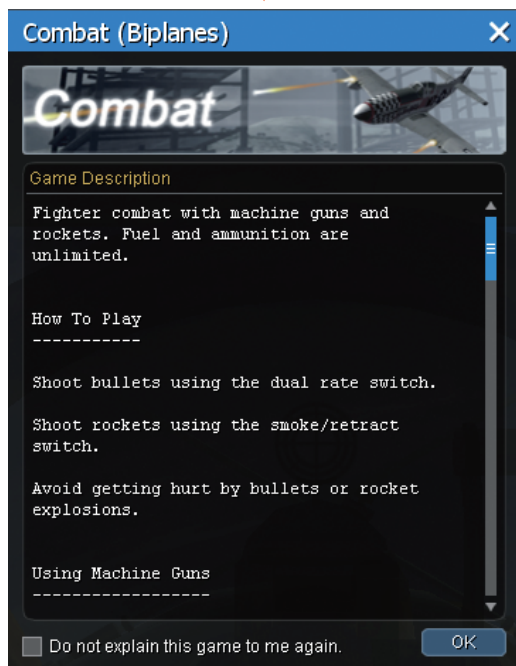
"Host Multiplayer Session" を実行して、セッションを開催すると下図のような画面になります。Use a Game List(ゲームリスト)のプレイを選択した場合と、そうでない場合と表示される画面が異なります。"Join Multiplayer Session" で参加した場合も、参加したセッションの種類によって画面が異なります。それぞれの画面については後で説明します。



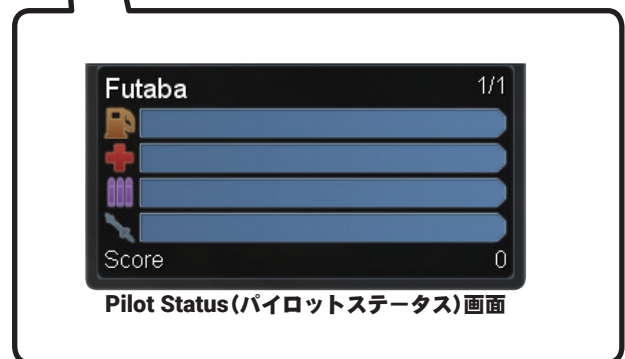
Game Listを選択していないフライト画面



ページIV-31のHost InformationボックスでGame Listを選択した場合、Server Details(サーバー情報)画面を閉じると、選んだGame Help(ゲームの説明)画面を表示する。

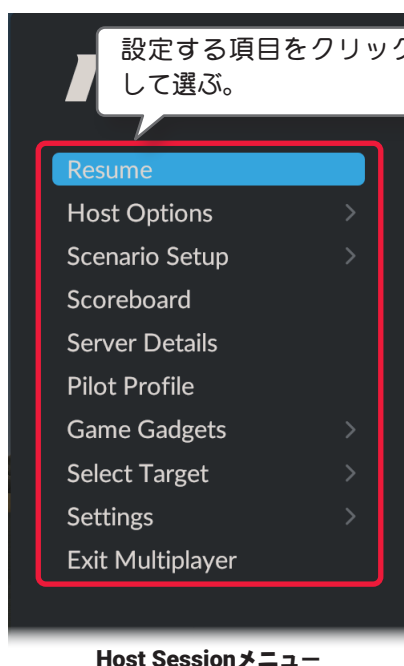


Game Help(ゲームの説明)画面



"Host Session" メニュー

マルチプレイのセッション画面でキーボードの『Esc』キーを押すと、**Host Session** メニューを表示します。



● Resume レジューム (再開)

マルチプレイのセッション画面に戻ります。

● Host Options ホスト オプションズ

ホストがセッションで、ゲームに関連した設定を行うメニューです。

● Scenario Setup シナリオ セットアップ (シナリオの作成)

ホストがセッションで使用する **Scenario** (シナリオ) を作るメニューです。
ゲームプレイ中は使用できません。

● Scoreboard スコアボード

ゲームに参加プレイヤー全員のスコアボードを表示するメニューです。

● Server Details サーバー ディーテイルズ (サーバー情報)

ホスト情報 (英文) 画面は、セッションを開催すると最初に表示しますが、プレイ中に再度表示するメニューです。

● Pilot Profile パイロット プロファイル (パイロット 情報)

他のパイロットに自分の情報を知らせるためにプロフィールを作成するオプションです。**WEB** マニュアル **Part-3-Settings** (セッティングス) メニューの "Pilot Profile" (ページ III-63) と同じです。

● Game Gadgets ゲーム ガジェット (ゲーム オプション画面)

ゲーム中のオプション画面を、表示させたり隠したりするメニューです。

● Select Target セレクト ターゲット (ターゲット選択)

コンバットなどの対戦ゲームで、参戦しているプレイヤーの中からターゲットを選択するメニューです。

● Settings セッティングス

マルチプレイの環境を設定するメニューです。

● Exit Multiplayer (退席)

マルチプレイ セッションから退席して通常のプレイ画面に戻ります。

"Host Options" ホスト オプションズ

ホストがセッションで、ゲームに関連した設定を行うメニューです。

Host Session メニュー画面で **"Host Options"** をクリックして、**Host Options** メニューを表示します。



■ Start Game スタート ゲーム (ゲームの開始)

ゲームを開始するメニューです。"Host Multiplayer Session" でセッションを開催している状態で使用します。

■ Stop Game ストップ ゲーム (ゲームの終了)

現在プレイしているゲームを終了するメニューです。開催しているマルチプレイヤー セッションの通信は切断されません。

■ Set Game Limits セット ゲーム リミット (終了条件の変更)

現在プレイしているゲームのリミット (終了条件) を一時的に変更するメニューです。一旦この条件で終了すると次回は初期設定に戻ります。

■ Start Game List スタート ゲーム リスト (ゲームリストのプレイを開始)

ゲームリストのプレイを実行するメニューです。

■ End Game List エンド ゲーム リスト (ゲームリストのプレイを終了)

ゲームリストのプレイを実行するメニューです。

■ Game Lists ゲーム リスト (ゲームリストの管理)

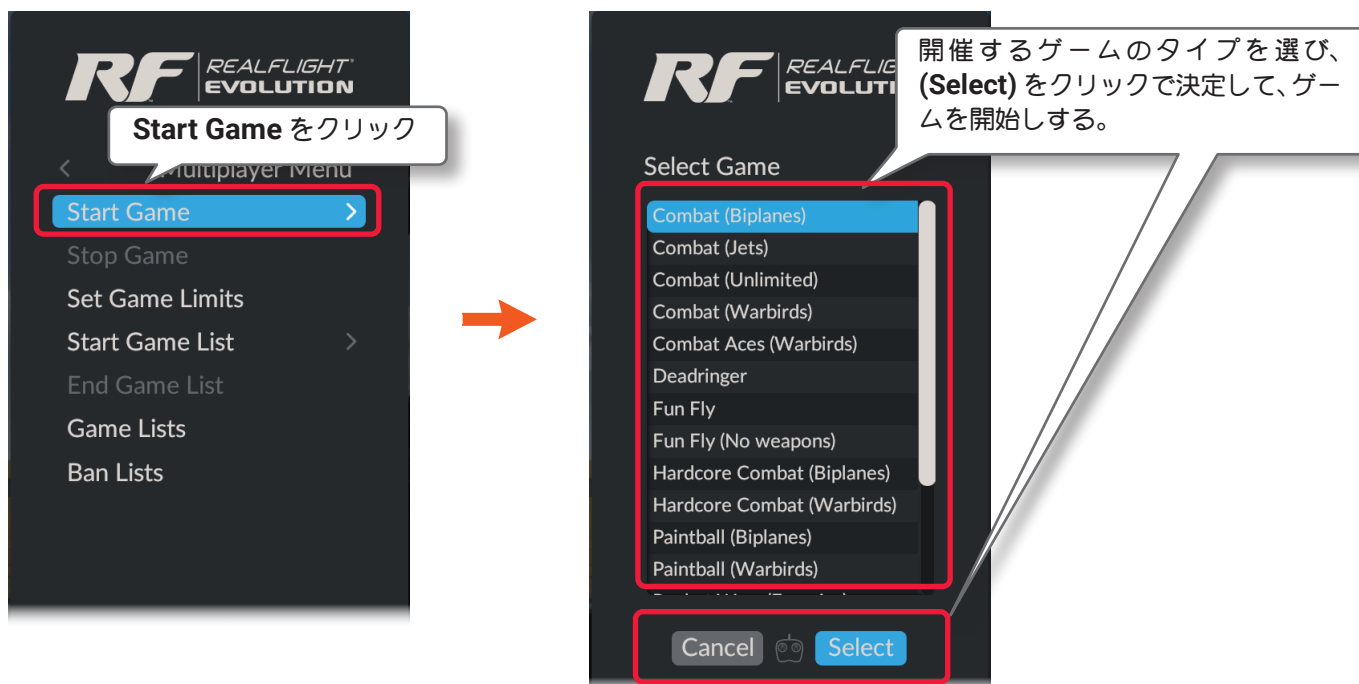
リストに登録されたセッションを自動的に連続してプレイする、**Game Lists** (ゲームリスト) を編集 / 管理します。

■ Ban Lists バン リスト (参加禁止プレイヤーリストの管理)

Hosts (ホスト) は **Ban Lists** (禁止リスト) を管理し、マルチプレイの妨害やホストのルールに従わないマナーの悪いプレイヤーを排除し、自分の開催セッションへの参加を禁止することができます。

■ "Start Game" ゲームの開始

ゲームを開始するメニューです。"Host Multiplayer Session" でセッションを開催している状態で使用します。
Host Session メニューで "Host Options" ⇒ "Start Game" の順にクリックします。



以下の各ゲーム名の () 内は使用する機体を表示しています。

- **Biplanes:** 複葉機 Sopwith Pup
- **Jets:**L-36 ジェット戦闘機
- **Unlimited:** 自分で選択した機体で参加
- **Warbirds:**P-51Mustang
- **Foamies:** Multiplex ParkMaster

"Combat (Biplanes) ・ (Jets) ・ (Unlimited) ・ (Warbirds)"

機銃とロケット弾による対戦です。弾丸、ロケット弾と燃料・バッテリーは無制限です。対戦相手に弾丸やロケット弾を命中させてポイントを獲得します。撃墜するには数回の弾丸ヒットが必要です。一部の機体の機銃は、高速で毎秒何発も発射します。また非常にゆっくりと撃ったり、低速の弾丸を撃ったりする機体もあります。ロケット弾の弾頭は、敵に近づくか、物体に接触すると爆発する近接信管タイプです。

※プレイ画面に **Points ・ Repair ・ Shield ・ Speed ・ Random** パワーアップアイテムが出現します。

[\(ページ IV-37~38 参照\)](#)

※機銃は D/R スイッチ、ロケット弾はスモーク/リトラクトスイッチで発射します。

※対戦相手を撃墜すると **75** ポイント、ロケット弾が命中すると **10** ポイント、弾丸が命中すると **30** ポイントを獲得し、リセットで **25** ポイントを失います。

"Combat Aces (Warbirds)"

P-51Mustang の機体を使用して、機銃とロケット弾による対戦です。燃料を消費し、弾丸とロケット弾には制限があります。対戦相手に弾丸やロケット弾を命中させてポイントを獲得します。機銃とロケット弾の仕様は通常の **Combat** と同じです。

※プレイ画面に **Fuel ・ Ammo ・ Rockets ・ Repair** パワーアップアイテムが出現します。 [\(ページ IV-37~38 参照\)](#)

※機銃は D/R スイッチ、ロケット弾はスモーク/リトラクトスイッチで発射します。

※対戦相手を撃墜すると **250** ポイントを獲得し、リセットで **250** ポイントを失います。

"Deadringer"

飛行サイトに用意されたリングやゲートを、相手より先にすべて通過するゲームで、通過する順番は自由です。通過するとリングやゲートの色が変わり、すべてのリングやゲートの色が変わると終了です。

お互いに撃墜することができ、撃墜されると通過リングやゲートがリセットされ、最初からやり直します。

※ プレイ画面に **Rockets**・**Points**・**Repair**・**Shield**・**Speed**・**Infect**・**Poison**・**Random** パワーアップ アイテムが出現します。[\(ページ IV-37~38 参照\)](#)

※ 機銃は **D/R** スイッチで発射します。

※ リングやゲートを通過で **25** ポイント、対戦相手を撃墜すると **50** ポイントを獲得し、最初にすべてリングやゲートをクリアするとさらに **1000** ポイントを獲得できます。

"Fun Fly"

Fun Fly はフリーフライトのセッションで、自由に飛行を楽しんでください。特別なルールやポイントはありません。

"Fun Fly (No Weapons)"

Fun Fly はフリーフライトのセッションで、自由に飛行を楽しんでください。特別なルールやポイントはありません。ただし、ペイントボール弾、機銃やロケットランチャーなどの武器の使用は禁止です。

"Hardcore Combat (Biplanes)・(Warbirds)"

エキスパートパイロット専用ゲームです。機銃とロケット弾による対戦で、対戦相手に弾丸やロケット弾を命中させてポイントを獲得します。機銃とロケット弾の仕様は通常の **Combat** と同じですが、弾丸は使用しても減りません。ただし連射時間が長いと機銃が発熱し、冷えるまで使用できません。ロケット弾は **1** 回発射すると次に発射するまでに時間が必要です。対戦中は常にコクピットモードのカメラで飛行します。カメラモードを切り替えると、機銃などの武器が使えなくなります。対戦相手を撃墜すると数秒間シールドが与えられます。撃墜ボーナスを獲得すると機体がスピードアップします。弾丸は自動的に補充され、破損は修復されます。他のゲームより燃料消費が激しく燃料切れに注意が必要ですが、対戦相手にヒットさせると燃料が補充されます。

※ プレイ画面にパワーアップ アイテム [\(ページ IV-37~38 参照\)](#) は出現しません。

※ 機銃は **D/R** スイッチ、ロケット弾はスモーク/リトラクトスイッチで発射します。

※ 対戦相手を撃墜すると **100** ポイントを獲得し、リセットで **50** ポイントを失います。

※ 撃墜ボーナス：自分が撃墜されずに連続 **3** 機撃墜で **50** ポイント、連続 **5** 機撃墜で **500** ポイント、連続 **10** 機撃墜で **1000** ポイント、他のプレイヤーを撃墜して撃墜ボーナスを阻止すると **50** ポイントを獲得できます。

"Paintball (Biplanes)・(Warbirds)"

ペイントボール弾を対戦相手の機体に当てるゲームです。燃料を消費し、ペイントボール弾は制限があります。対戦相手にペイントボール弾を命中させてポイントを獲得します。ペイントボールは、地面に色付きの斑点を残し、対戦相手に命中すると空中に塗料が噴出しますが、機体にダメージを与えることはありません。

※ プレイ画面に **Paintballs**・**Points**・**Shield**・**Speed**・**Random** パワーアップ アイテムが出現します。

[\(ページ IV-37~38 参照\)](#)

※ ペイントボール弾は **D/R** スイッチで発射します。

※ 対戦相手に命中すると **50** ポイントを獲得し、リセットで **25** ポイントを失います。

"Rocket Wars (Foamies)"

ParkMaster 3D の機体を使用して、ロケット弾による対戦です。ロケット弾とバッテリーは無制限です。対戦相手にロケット弾を命中させてポイントを獲得します。爆発に巻き込まれないように注意しましょう。ロケット弾の仕様は **Combat** と同じです。

※ プレイ画面に **Rockets**・**Points**・**Repair**・**Shield**・**Speed** パワーアップ アイテムが出現します。

[\(ページ IV-37~38 参照\)](#)

※ ロケット弾は **D/R** スイッチで発射します。

※ 対戦相手を撃墜すると **75** ポイント、ロケット弾が命中すると **10** ポイントを獲得し、リセットで **25** ポイントを失います。

"Streamer Cut (Biplanes)・(Foamies)・(Jets)・(Warbirds)"

対戦相手のリボンをカットするゲームです。自分のリボンがカットされないように回避してください。燃料・バッテリーは無制限です。


※ プレイ画面に **Points**・**Shield**・**Speed**・**Infect**・**Poison**・**Random** パワーアップ アイテムが出現します。

[\(ページ IV-37~38 参照\)](#)

※ 対戦相手のリボンをカットすると **100** ポイントを獲得し、リセットで **25** ポイントを失います。

ゲーム画面

ゲーム画面にはオプション画面を表示します。



Pilot Status (パイロットステータス)
自分の機体の残燃料・バッテリー、弾丸、ロケット弾の残りや、ダメージなどの状態とスコアを表示する。




Targeting (ターゲティング)
自分がターゲットとしている相手プレイヤーのパイロットネームと、スコアを表示する。



ゲーム画面

Targeting Ring(ターゲティングリング)
自分がターゲットとしている機体の方向を指す。



Power Up (パワーアップ)
ゲーム中に様々なパワーアップアイテムが、フライトサイトにランダムに配置される。
このパワーアップアイテムを機体でタッチすると、そのアイテムによって色々な効果が現れる。



ゲーム画面

Power Up (パワーアップ)

ゲーム中のフライトサイトに表示する **Power Up** (パワーアップ) アイテムは、次のものがあります。



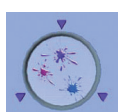
燃料・バッテリー残量が不足してきたとき、この **Fuel Power Up** アイテムを通過すれば、燃料・バッテリーは補充されます。



機銃の弾丸が減ってきたとき、この **Ammo Power Up** アイテムを通過すれば、弾丸は補充されます。



ロケット弾が減ってきたとき、この **Rockets Power Up** アイテムを通過すれば、ロケット弾は補充されます。



ペイントボール弾が減ってきたとき、この **Paintballs Power Up** アイテムを通過すれば、ペイントボール弾は補充されます。



この **Points Power Up** アイテムを探して通過すれば、ボーナスポイントを獲得できます。マイナス点がある場合はそれを解消できます。



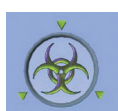
この **Repair Power Up** アイテムを探して通過すれば、機体に受けたダメージを修理できます。



この **Shield Power Up** アイテムを探して通過すれば、一時的にシールドで自分の機体を相手の攻撃から守ることができます。



この **Speed Power Up** アイテムを探して通過すれば、一時的に自分の機体が相手の機体より速い速度で飛ぶことができます。



この **Infect Power Up** (パワーアップ) アイテムを探して通過すれば、**Combat**・**Paintball**・**Rocket Wars** ゲームでは、一時的に相手の機体が機銃、ロケット弾やペイントボール弾が使用できなくなります。**Streamer Cut** ゲームでは対戦相手のリボンの長さが **2** 倍になりカットしやすくなります。また **Deadringer** ゲームでは、対戦相手の飛行スピードが遅くなります。



誤ってこの **Poison** アイテムを通過してしまうと、**Combat**・**Paintball**・**Rocket Wars** ゲームでは、一時的に自分の機体が機銃もロケット弾も使用できなくなります。**Streamer Cut** ゲームでは自分のリボンの長さが **2** 倍になりカットされやすくなってしまいます。また **Deadringer** ゲームでは、飛行スピードが遅くなります。



この **Random Power Up** アイテムを通過すると、上記の **Power Up** アイテムのどれかが実行されます。

[ページ VI-35 へ戻る](#)

[ページ VI-36 へ戻る](#)

Pilot Status (パイロットステータス)

Pilot Status (パイロットステータス) アイテムは、次のものがあります。ゲームの内容によりゲーム画面に表示する **Pilot Status** が異なります。



燃料・バッテリー残量を表示します。



機体のダメージを表示します。ダメージが多い程グラフが短くなります。



機銃の弾丸の残量を表示します。



ロケット弾の残量を表示します。



ペイントボール弾の残量を表示します。



シールド効果の残り時間を表示します。



スピードアップ効果の残り時間を表示します。



攻撃不能効果（リボンが長い）の残り時間を表示します。



機銃の発熱状態を表示します。

コントローラーの SW

ゲーム中はコントローラーの **SW** は、以下の働きをします。

Channel - 5 SW: 機体の種類により、機銃 / ペイント弾 / ロケット弾発射 **SW** の何れかの働きになる。

Channel - 7 SW: ロケット弾の発射 **SW**。

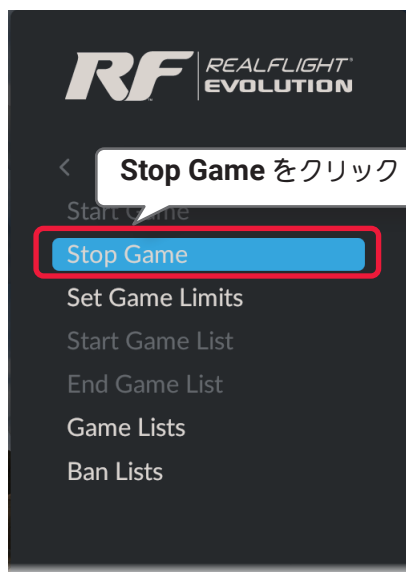
Channel - 8 SW: コクピットカメラのズームを 3 段階で切り替える **SW**。

注意: 極力必要な場合以外は、リセットボタンを押さないでください。戦闘セッション中にリセットするたびに、ポイントを失い、現在保有しているパワーアップもすべて削除されます。

■ "Stop Game" ゲームの終了

現在プレイしているゲームを終了するメニューです。開催しているセッションの通信は切断されません。

Host Session メニューで "Host Options" ⇒ "Stop Game" の順にクリックしてゲームを終了します。



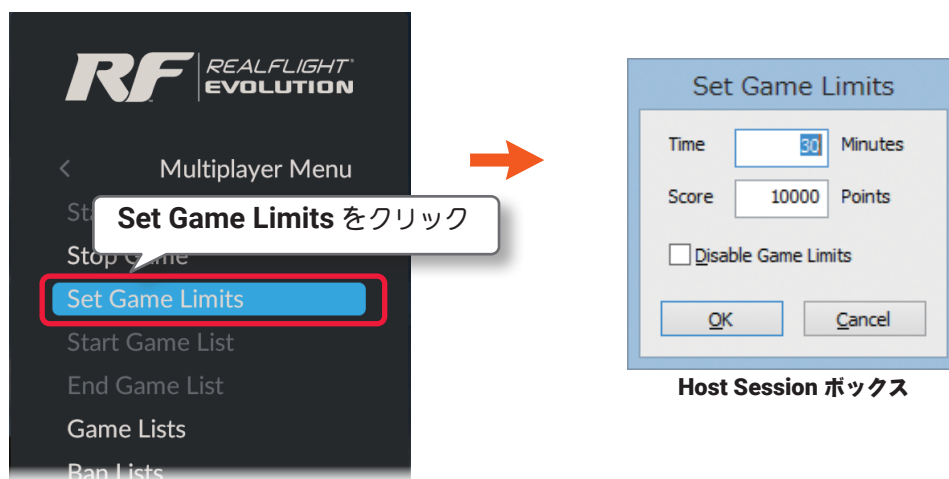
[ページ IV-56 へ戻る](#)

目次へ

■ "Set Game Limits" 終了条件の変更

現在プレイしているゲームのリミット(終了条件)を一時的に変更するメニューです。一旦この条件で終了すると次回は初期設定に戻ります。

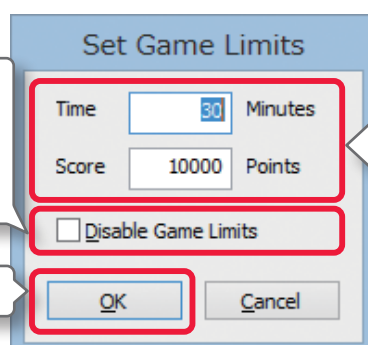
Host Session メニューで "Host Options" ⇒ "Set Game Limits" をクリックして Set Game Limits ボックスを表示します。



Disable Game Limits :

このチェックボックスにチェックを付けるとリミット(終了条件)の条件に関係なく、**Stop Game** で終了させるまでゲームが続く。

条件を変更して **OK** ボタンをクリック



Time :

ゲームのタイムアップ時間
初期設定は 30 分

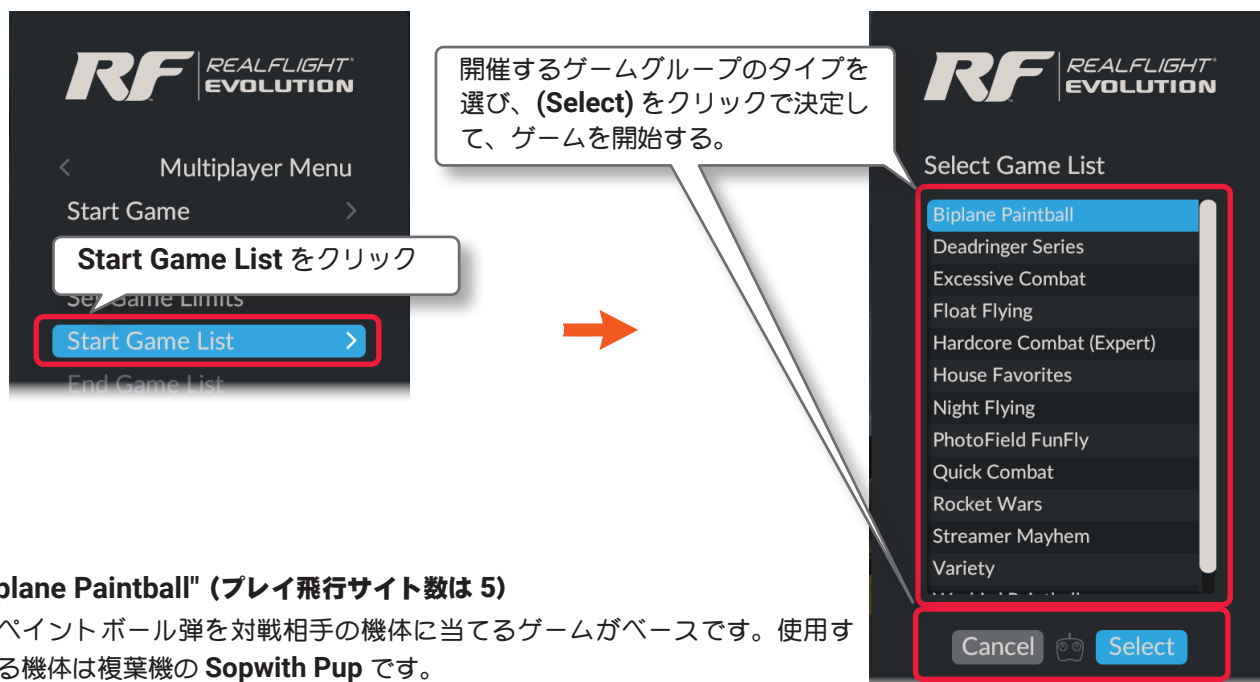
Score :

トッププレイヤーのスコアによって終了
初期設定は 10000pt

■ "Start Game List" ゲームリストのプレイを開始

ゲーム リストに含まれているゲームで自動的に場所を変えて連続して行うメニューです。Game Lists (ゲームリスト) で編集できるベースとなるゲーム グループです。

Host Session メニューで "Host Options" ⇒ "Start Game List" の順にクリックします。



"Biplane Paintball" (プレイ飛行サイト数は 5)

ペイントボール弾を対戦相手の機体に当てるゲームがベースです。使用する機体は複葉機の Sopwith Pup です。

"Deadringer Series" (プレイ飛行サイト数は 5)

飛行サイトに用意されてリングやゲートを、相手よりすべて先に通過し、その間対戦相手とお互いに攻撃するゲームがベースです。

"Excessive Combat" (プレイ飛行サイト数は 11)

機銃とロケット弾による対戦するゲームがベースです。

"Float Flying" (プレイ飛行サイト数は 4)

水上をメインとした飛行サイトのフリーフライトがベースのセッションです。飛行する機体は水上機を選びます。

"Hardcore Combat (Expert)" (プレイ飛行サイト数は 9)

"Start Game" の Hardcore Combat がベースのゲームです。

"House Favorites" (プレイ飛行サイト数は 12)

各プレイ飛行サイトで様々なゲームが順に行われるゲームがベースです。

"Night Flying" (プレイ飛行サイト数は 4)

夜間飛行サイトのフリーフライトがベースのセッションです。特別なルールはありません。

"PhotoField FunFly" (プレイ飛行サイト数は 4)

PhotoField (実写背景) の飛行サイトのフリーフライトがベースのセッションです。特別なルールはありません。

"Quick Combat" (プレイ飛行サイト数は 3)

Combat (Warbirds) ⇒ Combat (Jets) ⇒ Combat (Biplanes) の順に行われるゲームがベースです。

"Rocket Wars (Foamies)" (プレイ飛行サイト数は 6)

ParkMaster 3D の機体を使用して、ロケット弾による対戦です。

"Streamer Mayhem" (プレイ飛行サイト数は 8)

お互いのリボンをカットするゲームがベースです。場所により Warbirds・Jets・Foamies・Biplanes と機体がチェンジします。

"Variety" (プレイ飛行サイトは 12 箇所)

各プレイ飛行サイトで様々なゲームやフリーフライトが順に行われるゲームです。

"Warbird Paintball" (プレイ飛行サイト数は 5)

ペイントボール弾を対戦相手の機体に当てるゲームがベースです。使用する機体は複葉機の P-51Mustang です。

■ "End Game List" ゲームリストのプレイを終了

ゲームリストのプレイを終了するメニューです。

Host Session メニューで "Host Options" ⇒ "End Game List" をクリックしてゲームを終了します。



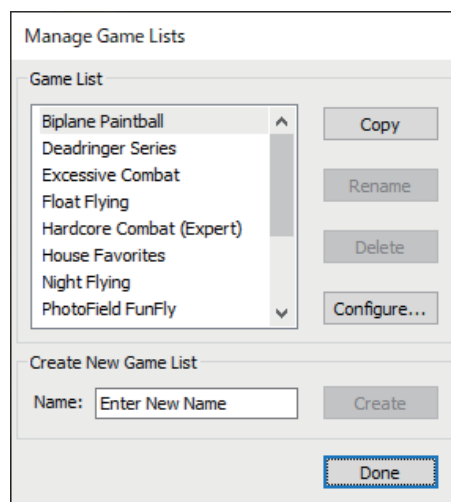
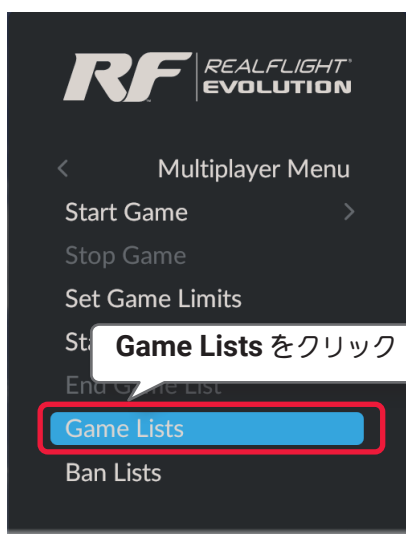
[ページ IV-56 へ戻る](#)

[目次へ](#)

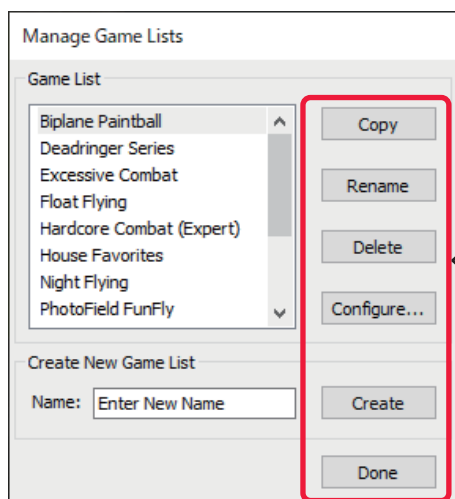
■ "Game Lists" ゲームリストの管理

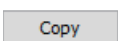
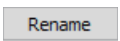

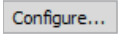
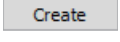
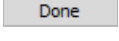
リストに登録されたマルチプレイを自動的に連続して行う、**Game Lists** (ゲームリスト) を編集 / 管理をします。

Host Session メニューで "Host Options" ⇒ "Game Lists" の順にクリックして、**Manage Game Lists** ボックスを表示します。



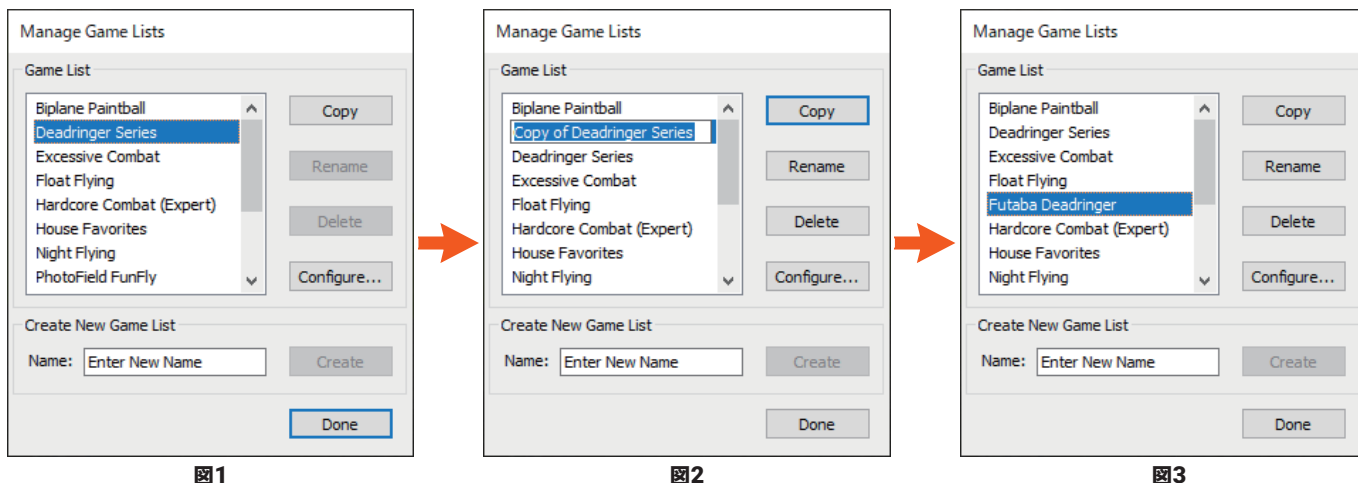
Manage Game Lists ボックス



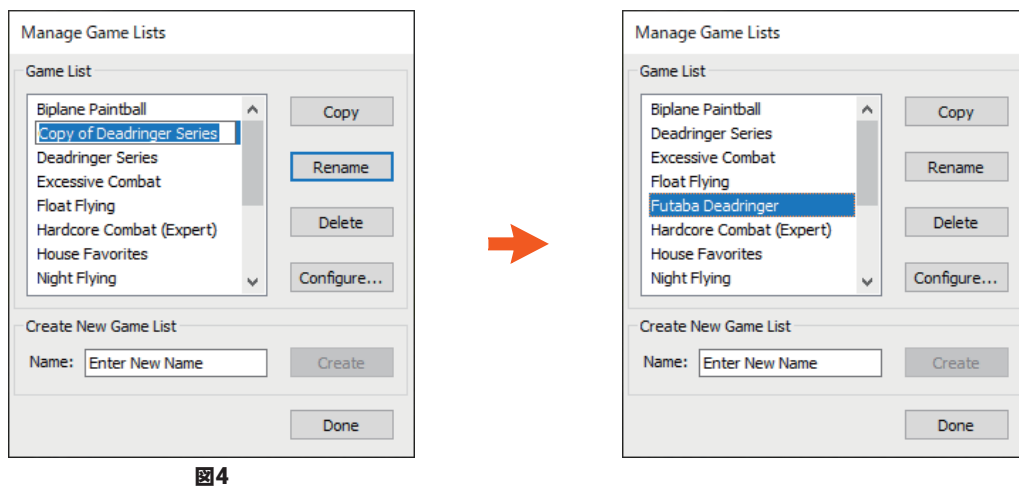
-  ゲームのコピーを作成するボタン
-  ゲームの名前を変更するボタン
-  作成したゲームを削除するボタン
-  作成したゲームを編集するボタン
-  新しいゲームを作成するボタン
-  リストボックスを閉じるボタン

各ボタンの説明

Copy コピーを作成するボタンです。リストからコピーを作成したいゲームを選んで、このボタンをクリックします。例として、図1のように **Deadringer Series** を選んで **[Copy]** ボタンをクリックすると、図2のように **"Copy of Deadringer Series"** というコピーができます。名前を付ける場合はキーボードで名前を入力します。例えば **"Futaba Deadringer"** と入力すると、図3のように **"Futaba Deadringer"** というコピーがリストに追加できます。



Rename **[Copy]** または **[Create]** ボタンで作成したゲームの名前を変更するボタンです。オリジナルゲームの名前は変更できません。リストから名前を変更するゲームを選んで、このボタンをクリックします。名前の部分が図4の状態になりますので、キーボードから入力して名前を変更します。



Delete **[Copy]** または **[Create]** ボタンで作成したゲームを削除するボタンです。オリジナルゲームは削除できません。リストから削除するゲームを選んで、このボタンをクリックすると図5の確認メッセージボックスを表示しますので、**[はい]** ボタンをクリックすると削除されます。

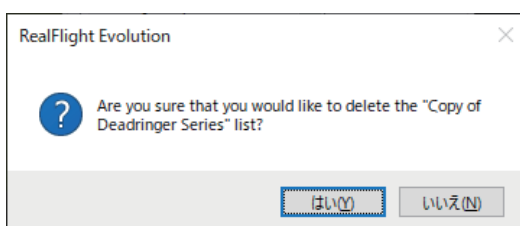


図5

Create

初めから完全に新しいゲームを作成したい場合は、図6の**Create New Game List**の**Name**ボックスに名前を入力し、**[Create]** ボタンをクリックします。例えば**"Futaba Deadringer"**と入力すると、図6のように**"Futaba Deadringer"**という新しいゲームがリストに追加されます。このゲームは何も設定されていませんので、次に説明する**[Configure...]** ボタンをクリックして、**Airport** (飛行サイト) /**Game** (ゲームのタイプ) /**Time** (プレイ時間) の設定をします。

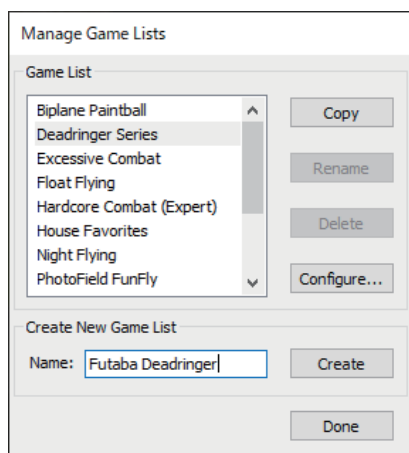


図6

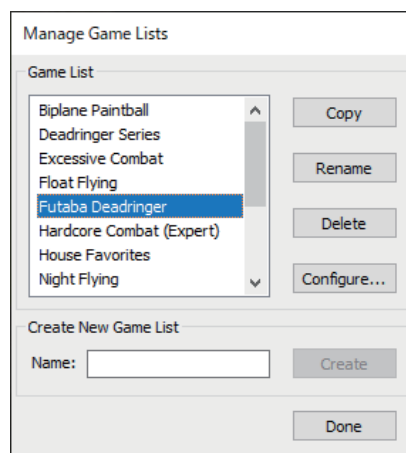


図7

Done

リストボックスを閉じるボタンです。

Configure...

[Copy] または **[Create]** ボタンで作成したゲームを編集できます。オリジナルゲームは編集できません。リストから編集するゲームを選択し、**[Configure...]** ボタンをクリックします。図8の編集画面を表示します。**[Create]** ボタンで作成したゲームは何も設定されていませんので、図9の空欄の編集画面を表示します。

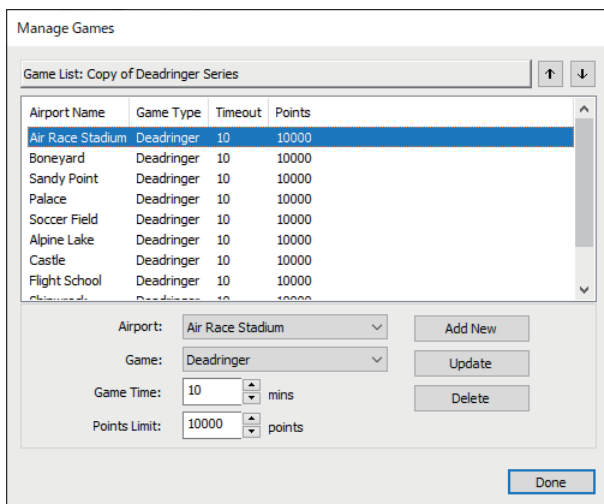


図8

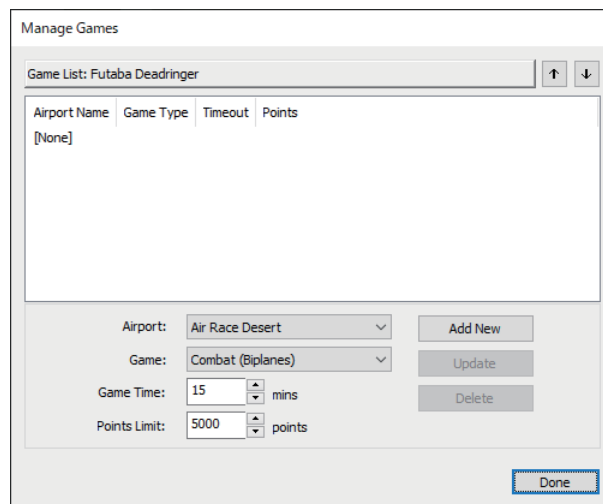


図9

Add New

上のゲームリスト欄に新しいゲームを追加します。**Airport** (飛行サイト) /**Game** (ゲームのタイプ) /**Time** (プレイ時間) を下の項目から選択して、このボタンをクリックすると、上のゲームリスト欄に新しいゲームが追加されます。

Update

上のゲームリスト欄の内容を変更できます。ゲームリスト欄のゲームを選び、**Airport** (飛行サイト) /**Game** (ゲームのタイプ) /**Time** (プレイ時間) を下の項目の全部、または一部を選びなおし、このボタンをクリックすると、内容が更新されます。

Delete

上のゲームリスト欄のゲームを削除します。ゲームリスト欄から削除するゲームを選び、このボタンをクリックすると、ゲームリスト欄から削除されます。

Done

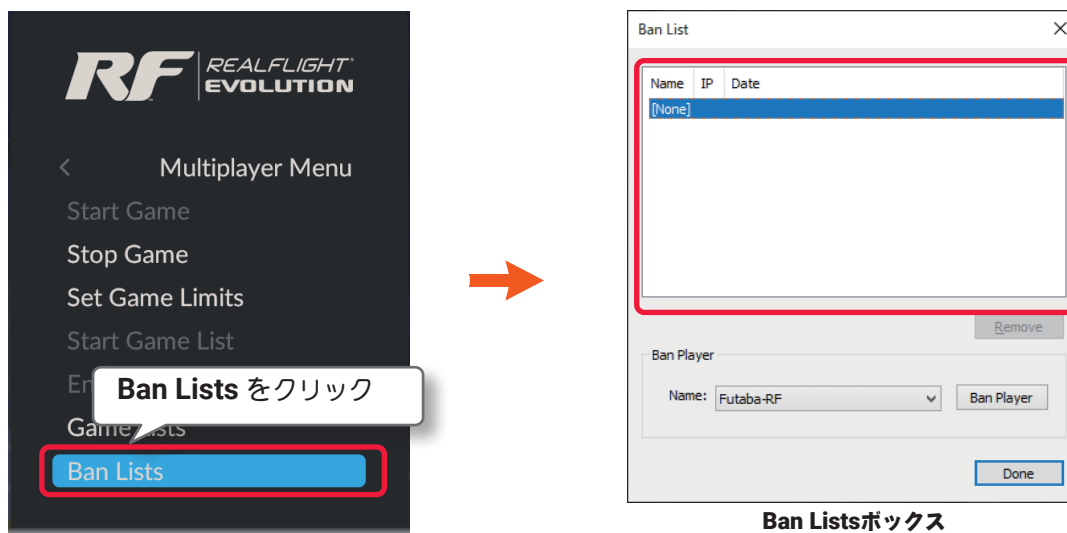
リストボックスを閉じるボタンです。

[ページ VI-31 へ戻る](#)

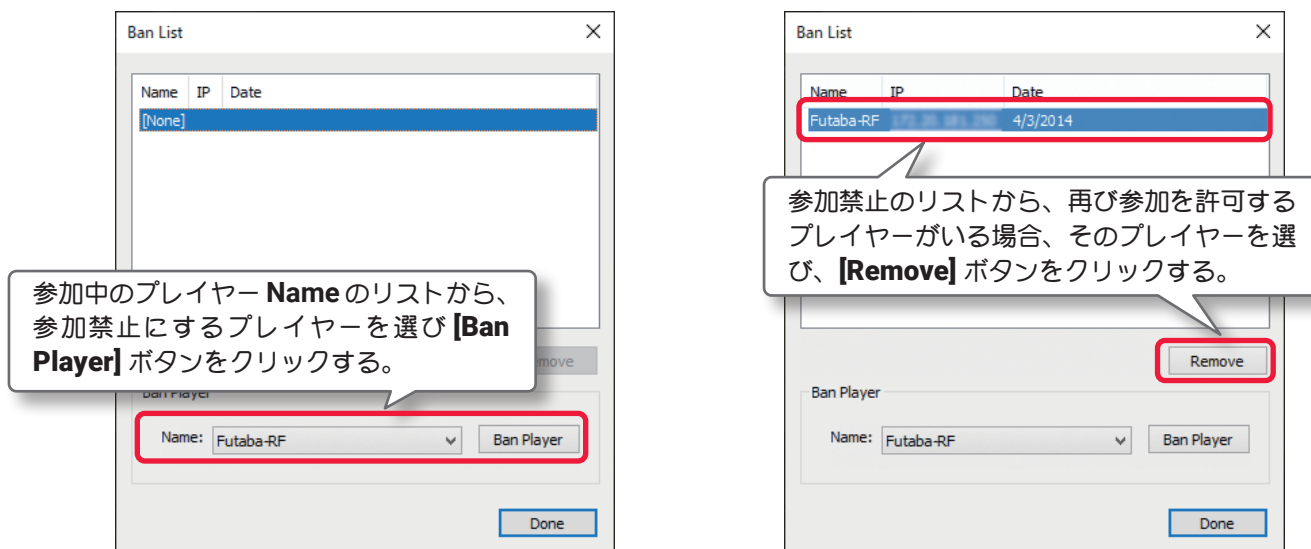
■ "Ban List" 追放プレイヤーリストの管理

Host(ホスト)は **Ban Lists** (追放者リスト)を管理します。マルチプレイの妨害やホストの設定するルールに従わないなど、参加者に迷惑をかけるマナーの悪いプレイヤーを追放し、自分の開催セッションから排除することができます。また追放したプレイヤーの再参加を許可することができます。

Host Session メニューで "**Host Options**" ⇒ "**Ban Lists**" の順にクリックして、**Ban Lists** ボックスを表示します。



Ban Listsボックス



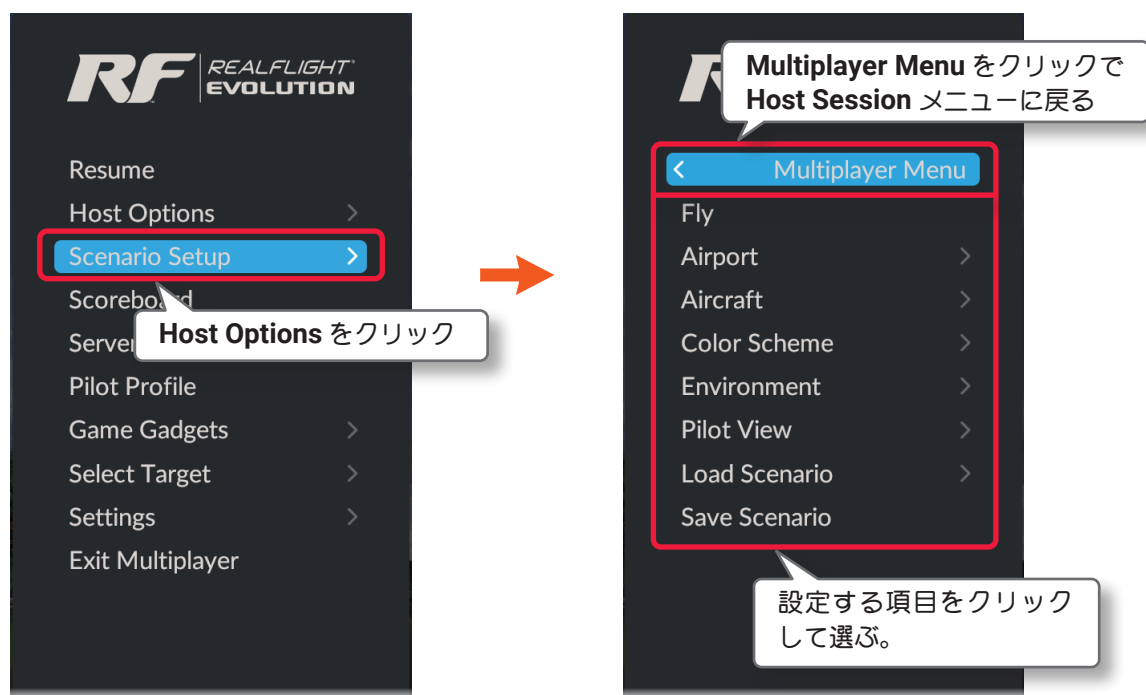
Ban Player の **Name** の右端にあるVをクリックして、現在自分の開催セッションに参加しているプレイヤーを表示します。その中に自分の開催セッションの参加を禁止にしたいプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーを選び、**[Ban Player]** ボタンをクリックすると、参加禁止リストの欄に登録され、セッションに参加できなくなります。

参加禁止リストに登録したプレイヤーを再度参加できるようにするには、そのプレイヤーを選び、**[Remove]** ボタンをクリックすると、参加禁止のリストから解除され、そのプレイヤーは再びセッションに参加できるようになります。

"Scenario Setup" シナリオ セットアップ (シナリオの作成)

ホストがセッションで、プレイ画面に使用する飛行サイトと自分の機体の組み合わせのシナリオメニューです。このメニューは、WEB マニュアル Part-1 Free Play(フリープレイ)メニューの内容と同じですので、操作方法の詳細は Part-1 をお読みください。

Host Session メニュー画面で、メニューの "Scenario Setup" をクリックして、**Scenario Setup** メニューを表示します。ただし、ゲームプレイ中の "Scenario Setup" は、グレー表示で選ぶことができません。



"Fly" フライ

プレイ画面に戻りプレイを再開します。

"Airport" 飛行サイトの選択

飛行サイトを選択するメニューです。(製品に付属のセットアップマニュアル P41 参照)

"Aircraft" 機体の選択

機体を選択するメニューです。(製品に付属のセットアップマニュアル P42 参照)

"Color Scheme" 機体カラーの選択

選んだ機体のカラーリングを選択するメニューです。現在使用している機体のカラーリングを選択するメニューです。WEB マニュアル Part1-Free Play(フリープレイ)メニューの "Color Scheme" (ページ I-7) と同じです。

"Environment" 太陽、風の調整

太陽の向きと高さ、風の方向と風速を変更できます。

"Pilot View" パイロットの位置 / 視点の設定

パイロットの位置の変更と視点の変更をします。

"Load Scenario" シナリオの選択

飛行サイトと機体の組み合わせを選択するメニューです。

"Save Scenario" 新しいシナリオの保存

現在選んでいる飛行サイトと機体の組み合わせを、新しいシナリオとして保存できます。

"Scoreboard" スコアボード

ゲームに参加プレイヤー全員のスコアボードを表示するメニューです。スコアボードには、パイロットプロフィールも表示できます。

Host Session メニュー画面で、メニューの **"Scoreboard"** をクリックして、スコアボードを表示します。

このマークが付いているプレイヤーが、現在のターゲットになる。

Scoreboard をフライト画面から消す場合は、X をクリックする。

Scoreboard をクリック

この▽マークをクリックして、ターゲットのパイロットプロフィールを表示する。

Target	Player	Points	Crashes	Ping
	Kenny Tarmac	0	0	18
	John	0	0	37
			1	0
			3	31

Session Time: 0:00 Next Map: None/None

スコアボード

[目次へ](#)

"Server Details" サーバー ディーテイルズ (ホスト サーバー情報)

ホスト情報 (英文) 画面を表示するメニューです。

Host Session メニュー画面で、メニューの **"Server Details"** をクリックして、ホスト情報画面を表示します。

Server Details をクリック

Server Details (サーバー情報) 画面

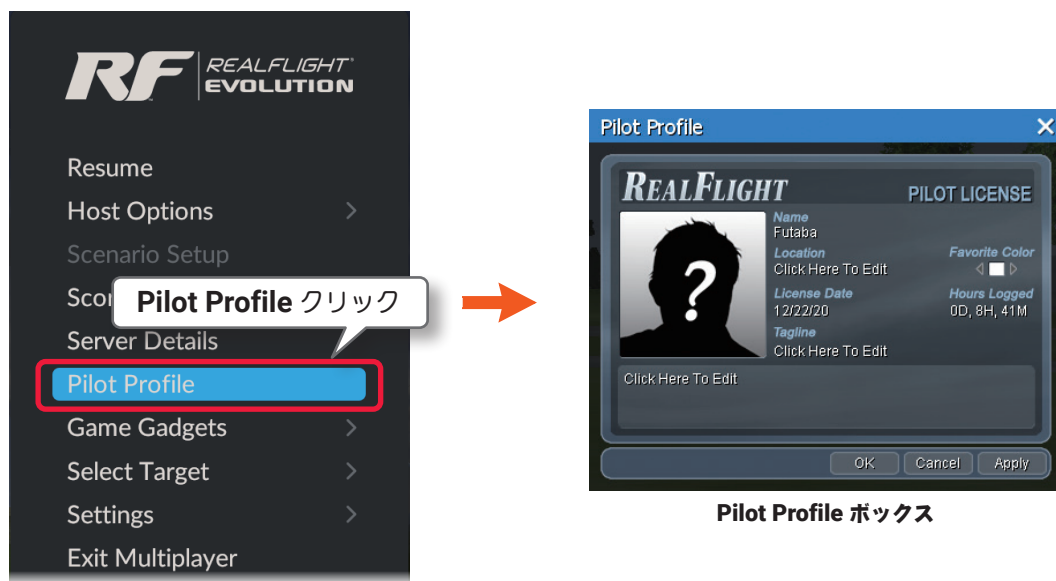
Server Details (サーバー情報) 画面

[目次へ](#)

"Pilot Profile" パイロット プロファイル (パイロット 情報)

他のパイロットに自分の情報を知らせるためにプロフィールを作成するオプションです。WEB マニュアル Part-3-Settings(セッティングス)メニューの"Pilot Profile"(ページ III-63)と同じです。

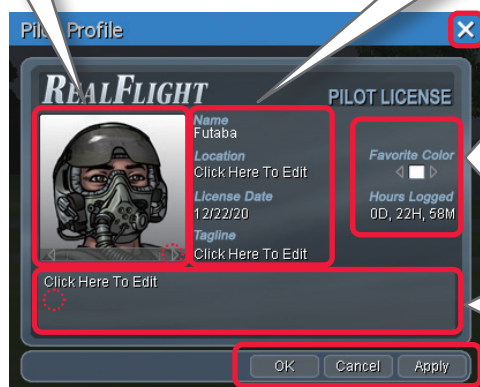
Host Session メニュー画面で、メニューの"Pilot Profile"をクリックして、Pilot Profile ボックスを表示します。



● **Avatar:** キャラクターイメージ、マウスポインタをイメージに合わせて、下側に左右の三角ボタンを表示しますので、それをクリックしてリストから選択。

● **Name:** 自分のニックネームなどを入力
 ● **Location:** 自分の地域を入力
 ● **License Date:** **RealFlight Evolution** 始めた日付 (D/M/Y) を表示
 ● **Tagline:** 対戦プレイ中のターゲットタグに表示されるメッセージなどを入力

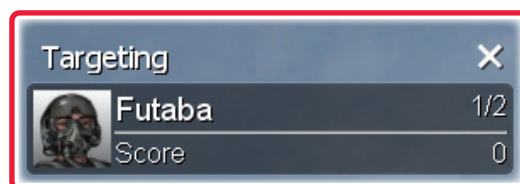
画面は X をクリックして閉じる。



● **Favorite Color:** 自分の色を設定
 対戦プレイ中のペイントボールやリボンカットのリボンの色、キャラクターイメージの背景色など左右の三角ボタンを使ってリストから選択。
 ● **Hours Logged:** **RealFlight Evolution** の積算プレイ時間の表示

追加で表示したい情報を入力するテキストボックス

[OK] (OK) / [Cancel] (キャンセル) / [Apply] (適用) ボタン



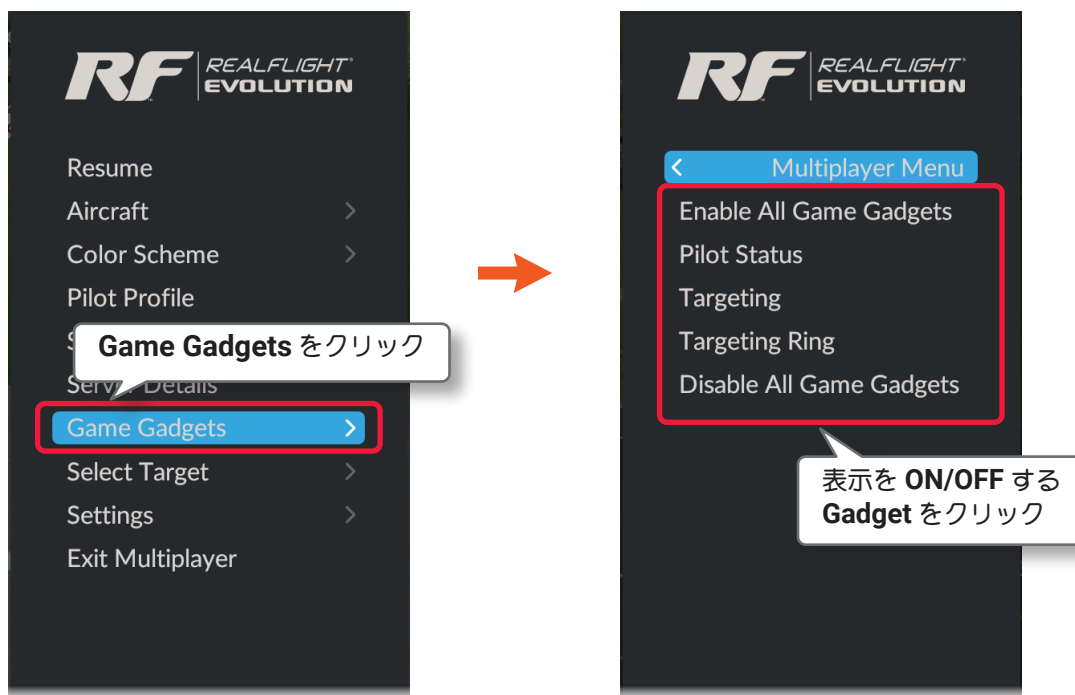
対戦プレイ中のターゲットタグ

注意: "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。

"Game Gadgets" ゲーム ガジェット (ゲーム オプション画面)

ゲーム中のオプション画面を、表示させたり隠したりするメニューです。

Host Session メニュー画面で "Game Gadgets" をクリックして、**Game Gadgets** メニューを表示します。



■ Enable All Game Gadgets すべてのオプション画面を表示

プレイ画面に **Pilot Status**・**Targeting**・**Targeting Ring** のすべてのオプション画面を表示します。

■ Pilot Status パイロットステータス画面の表示 / 非表示

パイロットステータス画面 ([ページ IV-37](#)) の表示 / 非表示の切替え。

■ Targeting ターゲット画面の表示 / 非表示

ターゲット画面 ([ページ IV-37](#)) の表示 / 非表示の切替え。

■ Targeting Ring ターゲットリングの表示 / 非表示

ターゲットリング ([ページ IV-37](#)) の表示 / 非表示の切替え。

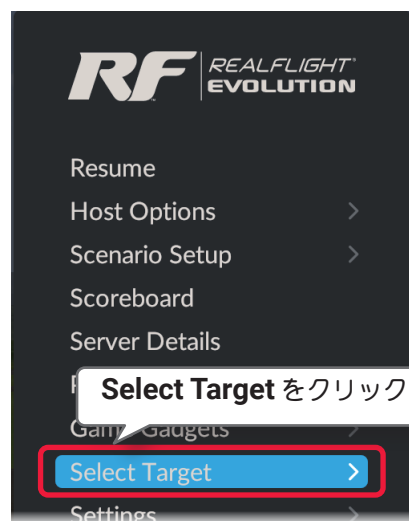
■ Disable All Game Gadgets すべてのオプション画面を表示

プレイ画面に **Pilot Status**・**Targeting**・**Targeting Ring** のすべてのオプション画面を非表示にします。

"Select Target" セレクト ターゲット (ターゲット選択)

コンバットなどの対戦ゲームで、参戦しているプレイヤーの中からターゲットを選択するメニューです。

Host Session メニュー画面で "Select Target" をクリックして、Select Target メニューを表示します。



■ Next Target

ネクスト ターゲット(次のターゲット)
次のターゲットを選びます。

■ Prev Target

プリビウス ターゲット(次のターゲット)
前のターゲットを選びます。

■ Clear Target

クリア ターゲット(ターゲットの解除)
ターゲットを一旦解除します。

■ Auto-target Mode Settings

オート ターゲット モード セットアップ
(自動的ターゲット設定)
リスタート時に自動的にターゲット
を決める設定をします。

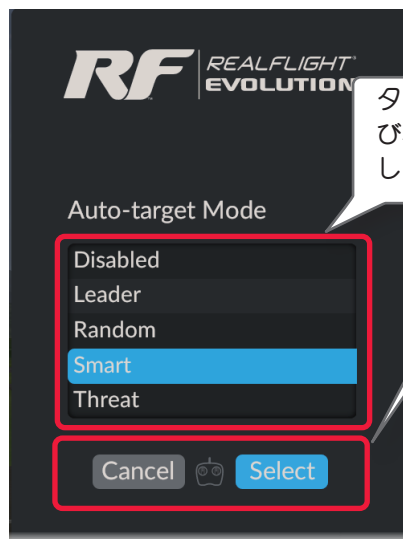
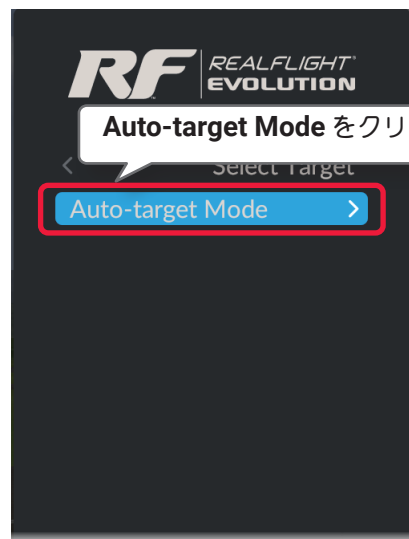
目次へ

Auto-target Mode Settings

オート ターゲティング モード セットアップ (自動ターゲット設定)

リスタート時に自動的にターゲットを決める設定をします。

Select Target メニューから "Auto-target Mode Settings" ⇒ "Auto-target Mode" をクリックします。



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択する。

Random: ランダムにターゲットに選択する。

Smart: 自分よりポイントが上の相手をランダムにターゲットに選択する。

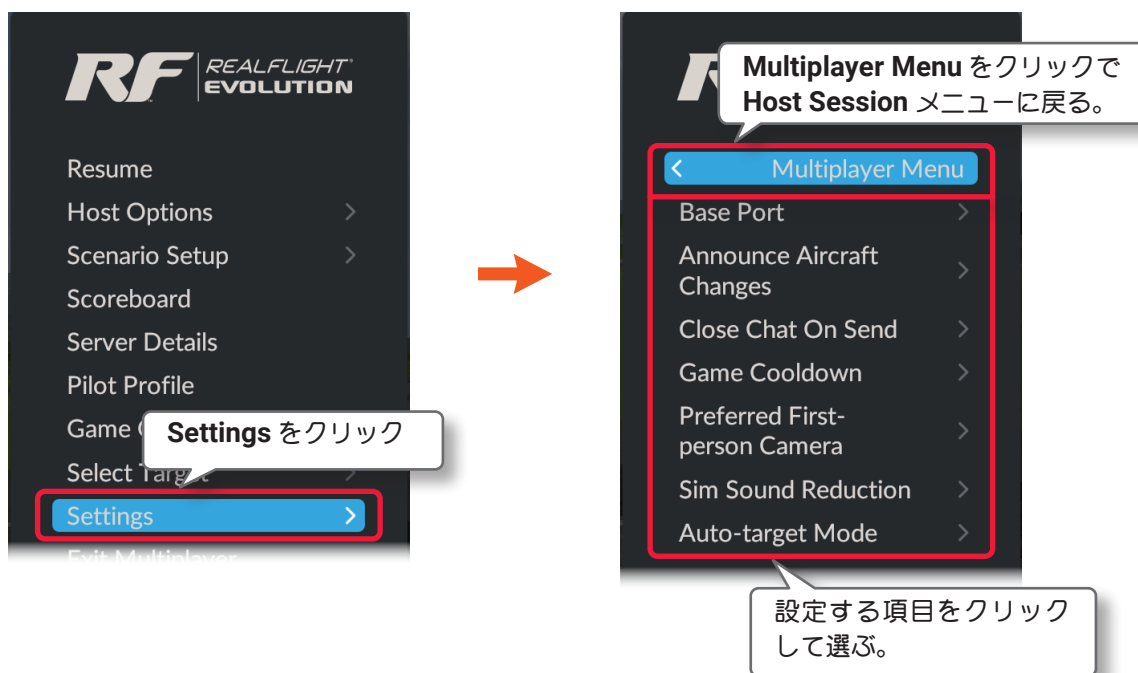
Threat: 最後に自分に攻撃した相手をターゲットに選択する。

Select Target ⇒ Multiplayer Menu ⇒ Resume の順に選び、プレイ画面に戻ります。

"Settings" セッティングス (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。

Host Session メニュー画面で **"Settings"** をクリックして、**Settings** 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7項目です。

● Base Port

インターネットマルチプレイヤーで使用するベースポート番号を設定できます。

● Announce Aircraft Changes

セッションの参加者が機体を変更したメッセージの表示 / 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か表示したままにするかの設定をします。

● 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

ゲームが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

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-targeting 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択する方法を設定します。

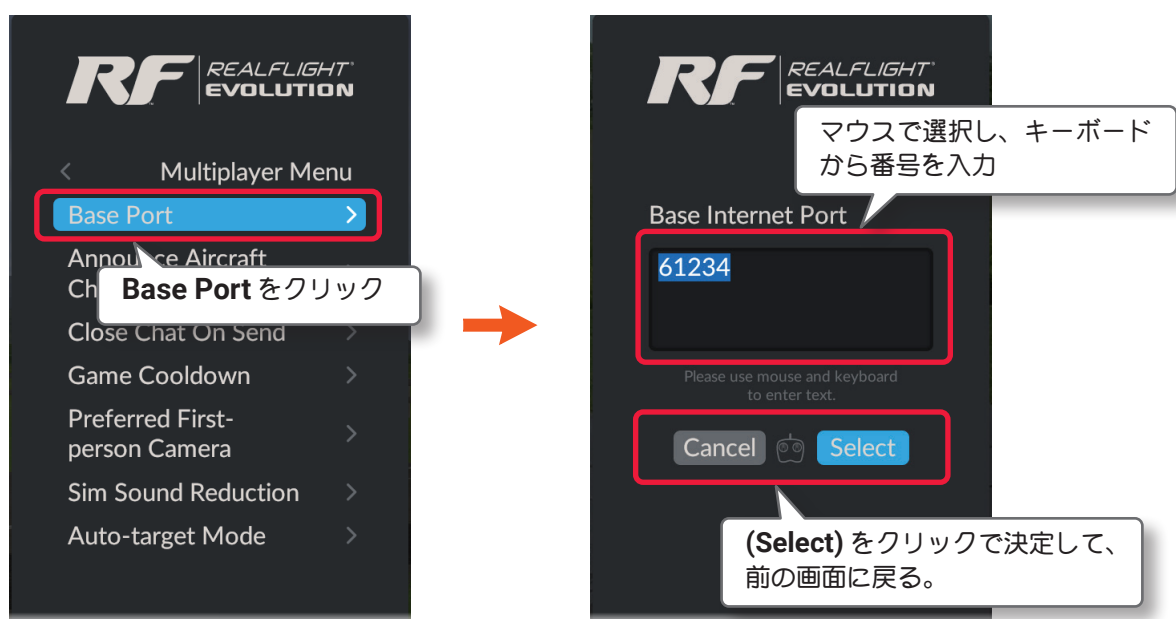
● "Base Port" ベースポートの設定

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。

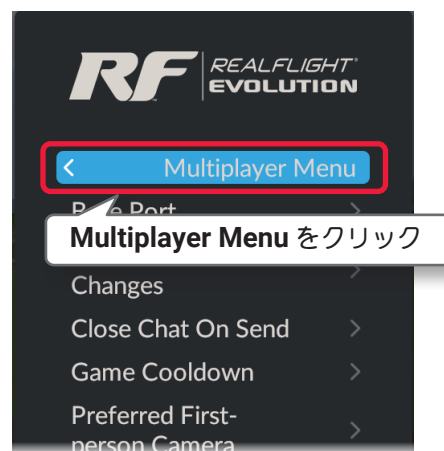
標準のベースポートナンバーは **61234** が設定されているので、ベースポートナンバーを含む **8** 個のナンバー **61234 ~ 61241** が使用されています。例えば **50000** に設定すると **50000 ~ 50007** が使用されます。

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存在しますので、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。



Multiplayer 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 2 回押して、プレイ画面に戻ります。



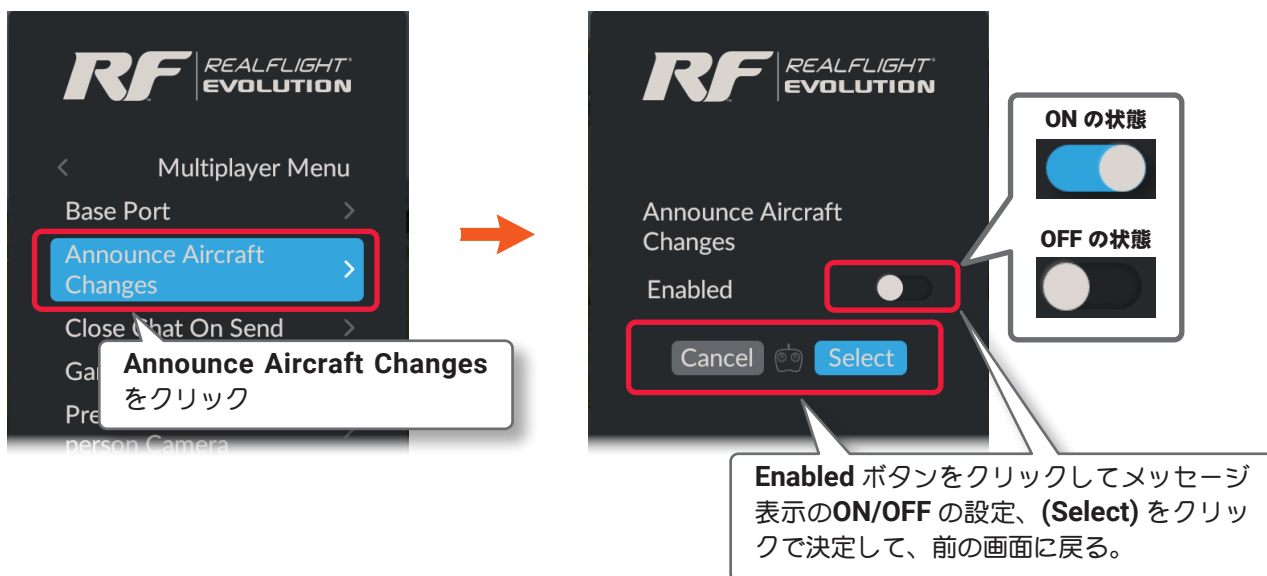
[ページ IV-54 へ戻る](#)

[ページ IV-55 へ戻る](#)

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

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。



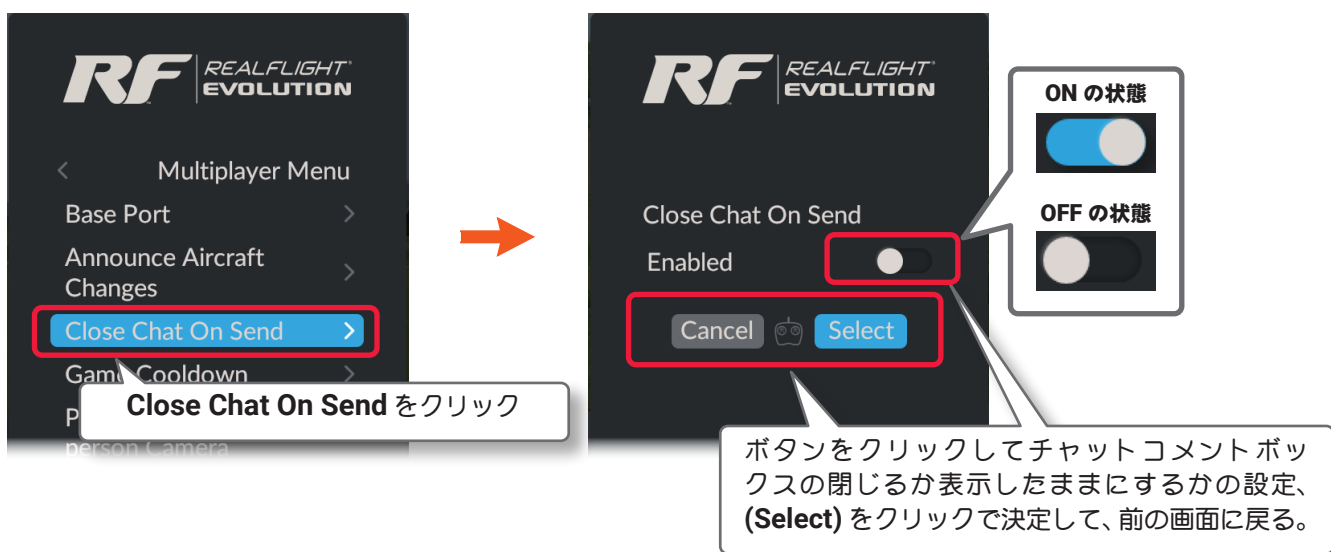
プレイ画面へ戻る方法は、前ページの **Base Port** と同じです。

目次へ

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

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。



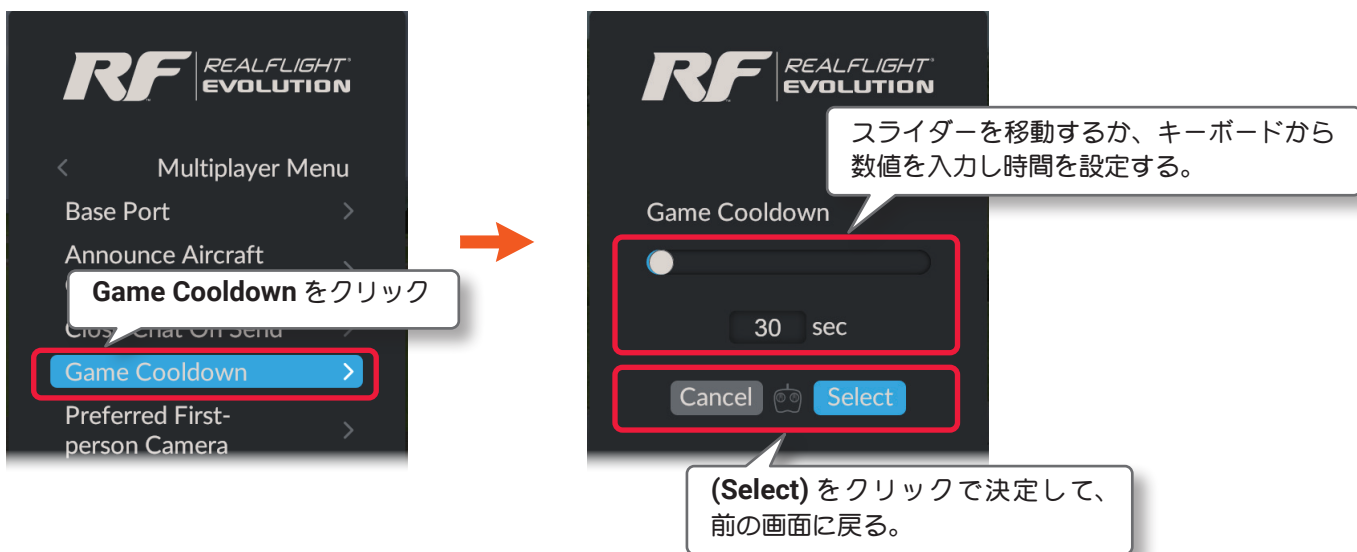
プレイ画面へ戻る方法は、前ページの **Base Port** と同じです。

目次へ

● "Game Cooldown" インターバルの設定

マルチプレイヤーで、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 IV-52 参照](#))

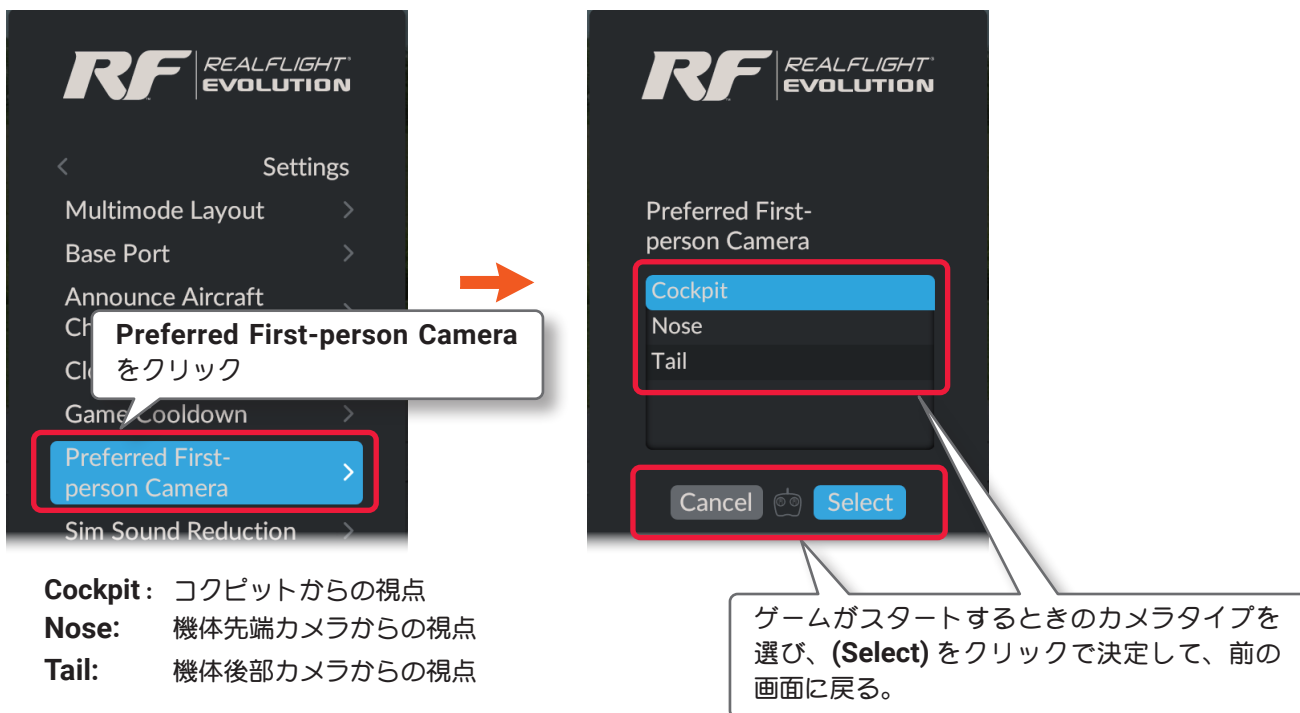
目次へ

● "Preferred First-person Camera" スタートカメラタイプの設定

ゲームが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。



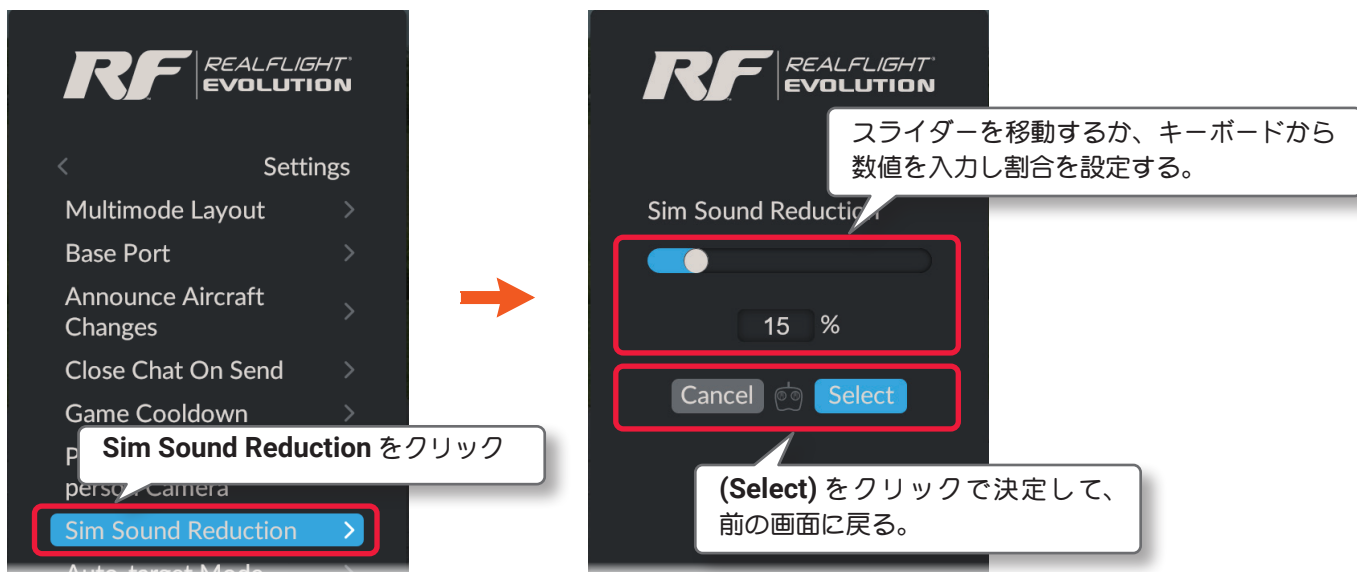
プレイ画面へ戻る方法は、Base Port と同じです。([ページ IV-52 参照](#))

目次へ

● "Sim Sound Reduction" プレイサウンドダウンの設定

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。



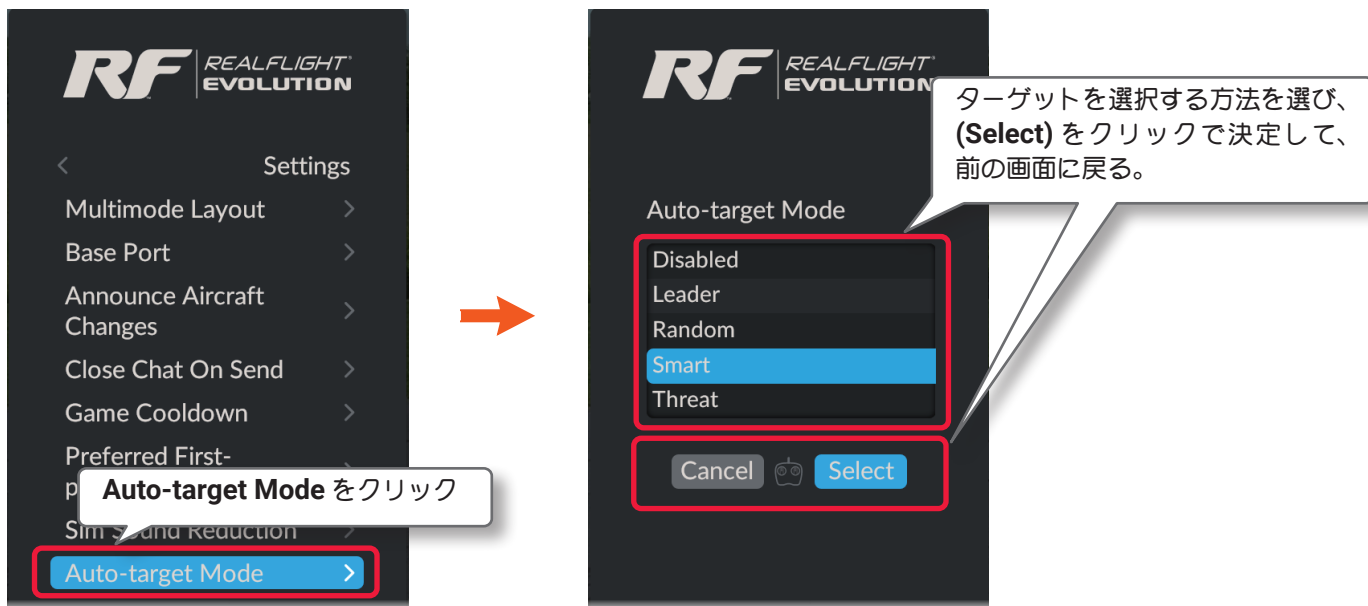
プレイ画面へ戻る方法は、Base Port と同じです。([ページ IV-52 参照](#))

目次へ

● "Auto-target Mode" ターゲットの設定

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。



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択する。

Random: ランダムにターゲットを選択する。

Smart: 自分よりポイントが上の相手をランダムにターゲットに選択する。

Threat: 最後に自分に攻撃した相手をターゲットに選択する。

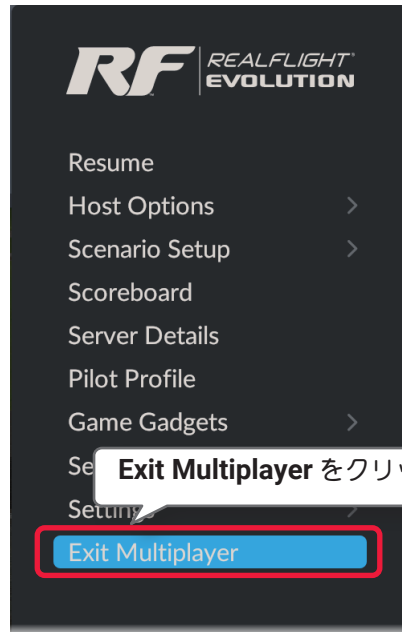
プレイ画面へ戻る方法は、Base Port と同じです。([ページ IV-52 参照](#))

目次へ

Exit Multiplayer イグジット マルチプレイヤー (終了)

サーバーを閉じて、マルチプレイヤーを終了するメニューです。通信状態を維持して、現在プレイしているゲームを終了する場合は、**Stop Game** ([ページ IV-40](#)) または **End Game List** ([ページ IV-42](#)) をお読みください。

Host Session メニューで "Exit Multiplayer" をクリックしてセッションを終了します。

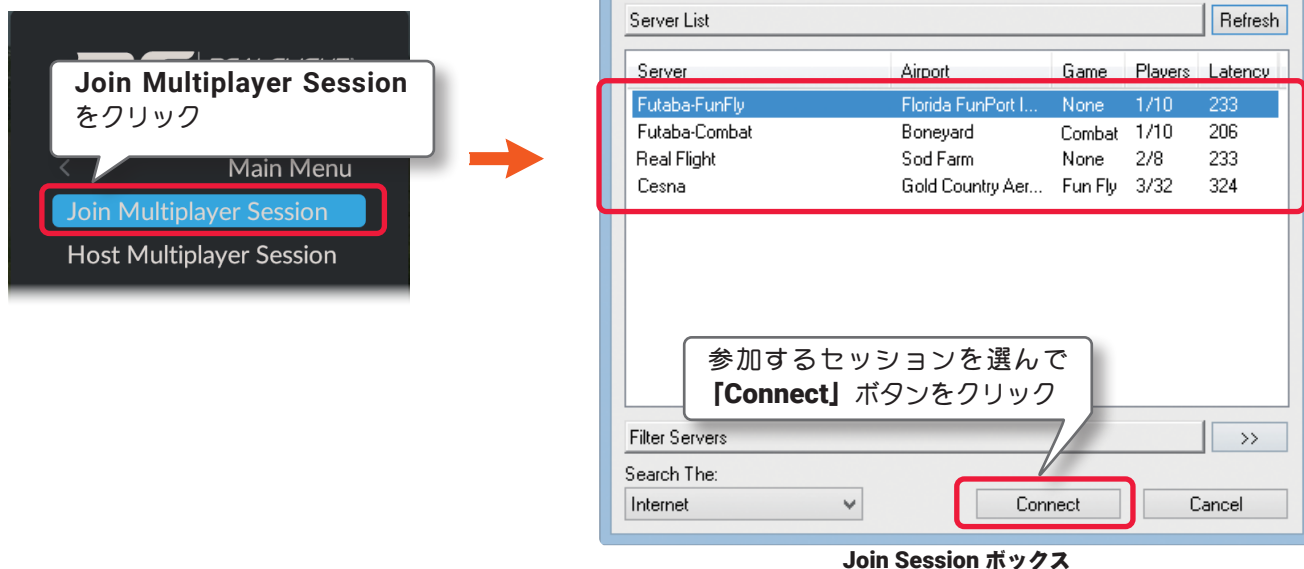


目次へ

"Join Multiplayer Session" ジョイン (セッションへの参加)

LAN またはインターネット上で開催されているセッションに参加するメニューです。

Multiplayer メニューから、"Join Multiplayer Session" をクリックすると Join Session ボックスが表示され、現在開催しているセッションをリストに表示します。参加するセッションをリストから選んで [Connect] ボタンをクリックして参加します。



[Connect] ボタンをクリックしたとき、右図のパスワードの入力ボックスが表示されるセッションは、参加者限定のプライベートセッションのため、ホストがパスワードを設定しています。参加を許可されている場合は、ホストからパスワードが送られていますので、入手したパスワードを入力して [OK] ボタンをクリックします。



● Server

参加かできるセッション名をすべて表示します。

● Airport

セッションで使用されている飛行サイト名を表示します。

● Game

開催されている対戦ゲームまたはフリーフライト名を表示します。

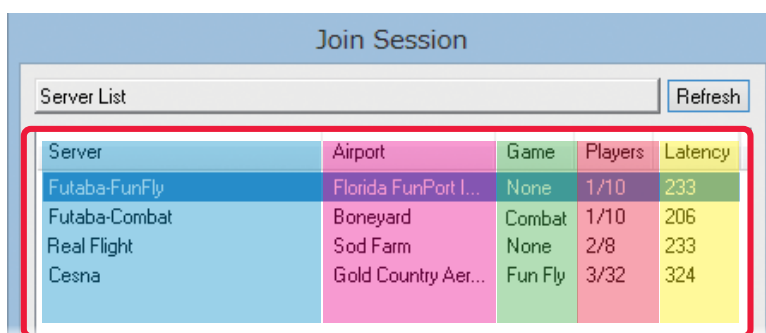
● Players

ホストが許可した参加人数と現在参加しているプレイヤーの人数を表示します。

例：5/8 となっている場合、参加制限 8 人のセッションに現在 5 人が参加している、これが 8/8 となっている場合、このセッションにこれ以上参加することはできません。

● Latency

1 パケットの情報が発信元から目的地に届くまでに必要とする時間を表示、数字が大きいほど情報の伝達スピードは遅くなり、シミュレーションの動作が遅くなります。



セッションの条件で絞り込んで参加

Join Session ボックスの << ボタンをクリックすると、検索条件を絞り込むオプションが表示できます。

● Server Name

プライベートなセッションに参加するために、セッション名が分かっている場合は、セッション名を直接入力する。

● Airport

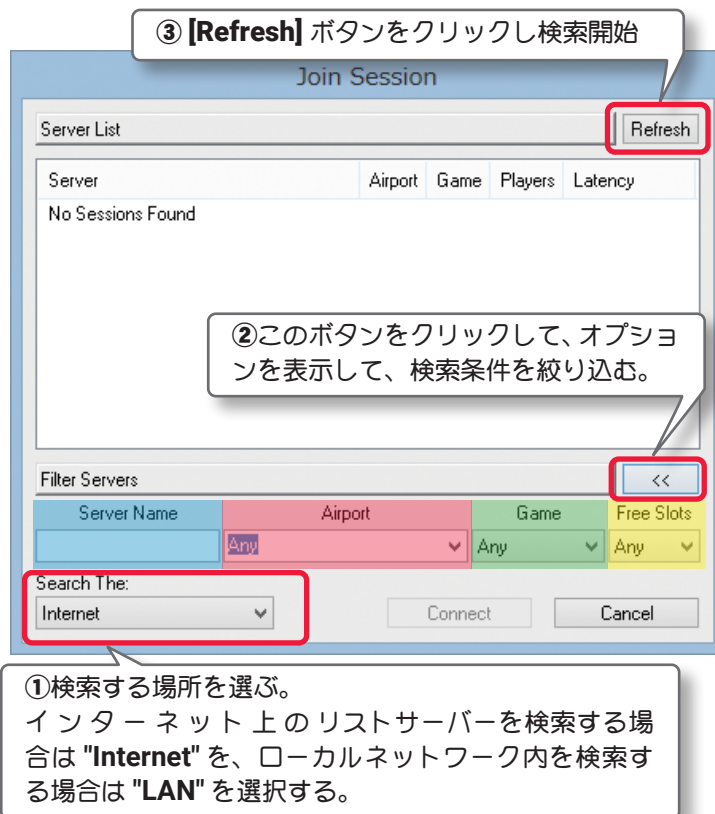
セッションで使用されている飛行サイト名で絞り込む。

● Game

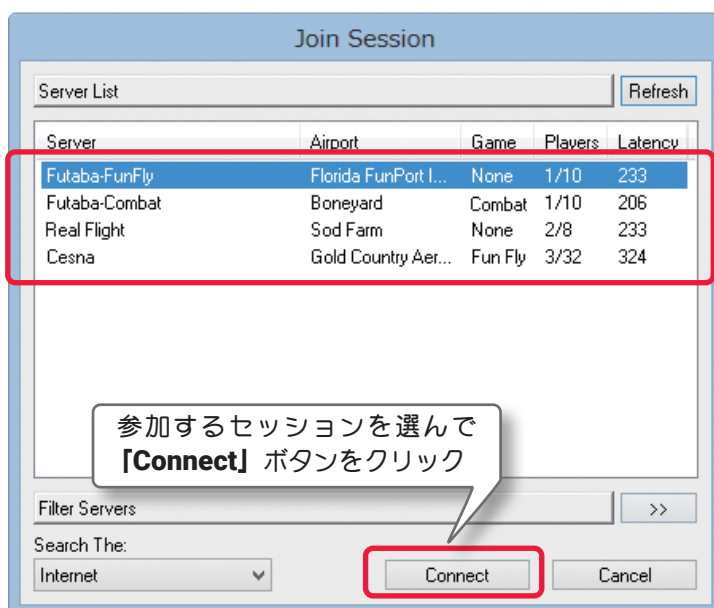
開催されている対戦ゲームまたはフリーフライト名で絞り込む。

● Free Slots

開催されているセッションの現時点で参加できる空き人数で絞り込む。

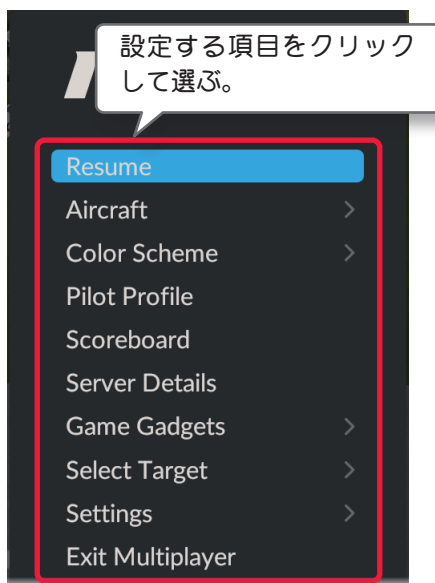


検索が終了すると、リストに現在利用できるセッションをすべて表示します。**RealFlight Evolution** リストサーバー、またはローカルネットワーク上に公開されているセッションが存在しない場合は、何も表示されません。Join Session ボックスで、参加したいセッションをクリックして選び、[Connect] ボタンをクリックするとそのセッションに参加できます。



Join Session メニュー

マルチプレイ セッション参加中に、キーボードの『Esc』キーを押すと、**Join Session** メニューを表示します。



Join Sessionメニュー

● Resume レジューム (再開)

マルチプレイのセッション画面に戻ります。

● Aircraft 機体の選択

機体を選択するメニューです。(製品に付属のセットアップマニュアル P42 参照)

● Color Scheme カラースキーム (機体カラーの選択)

現在使用している機体のカラーリングを選択するメニューです。[WEBマニュアルPart1-Free Play](#)(フリープレイ)メニューの"Color Scheme"(ページ I-7)と同じです。

● Pilot Profile パイロット プロファイル

他のパイロットに自分の情報を知らせるためにプロフィールを作成するオプションです。[WEB マニュアル Part-3-Settings](#)(セッティングス)メニューの"Pilot Profile"(ページ III-63)と、この[Part-4-Multiplayer ページ IV-48](#)の"Host Session"メニューにある"Pilot Profile"と同じです。

● Scoreboard スコアボード

ゲームに参加プレイヤー全員のスコアボードを表示するメニューです。ページ IV-47 の"Host Session"メニューにある"Scoreboard"と同じです。ポイント設定のゲームではない Fun Fly セッションなどでは表示できません。

● Server Details サーバー ディーテイルズ (サーバー情報)

ホスト情報(英文)画面(ページ IV-47 参照)は、セッションに参加すると最初に表示しますが、プレイ中に再度表示するメニューです。

● Game Gadgets ゲーム ガジェット (ゲーム オプション画面)

ゲーム中のオプション画面(ページ IV-37・49)を、表示させたり隠したりするメニューです。ポイント設定のゲームではない Fun Fly セッションなどでは Game Gadgets は表示できません。

● Select Target セレクト ターゲット (ターゲット選択)

コンバットなどの対戦ゲームで、参戦しているプレイヤーの中からターゲットを選択するメニューです。イント設定のゲームではない Fun Fly セッションなどでは使用できません。

● Settings セッティングス

マルチプレイの環境を設定するメニューです。Host Session メニュー画面の"Settings" ([ページ IV-51 ~ 55](#))と同じ内容です。(Announce Aircraft Changes・Close Chat On Send・Game Cooldown・Preferred First-person Camera・Sim Sound Reduction・Auto-targeting Mode)

● Exit Multiplayer (退席)

マルチプレイ セッションから退席して通常のプレイ画面に戻ります。