



FSX 2020

ユーザーマニュアル

 **FORESIGHT**
SPORTS

目次

01 アクティベーション（有効化）

02 はじめに

03 プレイ

04 コンペ

05 改善

06 設定

07 用語集

01 アクティベーション（有効化）



FSX 2020 の初回起動時に、FSX Live アカウントのユーザー名とパスワードの入力を求められます。

※これは、コースの追加購入に使用するアカウントと同じである必要があります。FSX Live アカウントをお持ちでない場合は、[performance.foresightsports.com / register](http://performance.foresightsports.com/register) にアクセスしてください。

また、16 桁のアクティベーションコードを入力する必要があります。追加の文字やスペースを含めないでください。アクティベーションコードは大文字と小文字を区別されません。

※FSX 2020 を使用する場合は常時インターネット接続が必要です。

ゴルフコースのアクティベーション（有効化）

ゴルフコースは、3 つのゲームモード（Play/Improve/Compete）のいずれかで起動できます。アクティブ化されていないすべてのゴルフコースでは、左上に小さなロックアイコンが表示され、コース名の下に[Not Activeted]というテキストが表示されます。コースは、一度ユーザーが選択すると有効になります。

ゴルフコースが[Not Purchased]と表示されている場合、FSX 2020 に関連付けられている FSX Live アカウントには、そのコースの使用可能なライセンスがありません。追加のライセンス購入に関しては、アンブラスの営業担当者ご連絡ください。（sales@amplus.jp）

1 つのコースライセンスを使用して、複数のコンピューターでコースをアクティブ化することはできません。FSX 2020 を実行している別のコンピューターにライセンスを転送する場合は、最初に、ライセンスが使用されていた元のコンピューターでライセンスをディアクティベート（無効化）する必要があります。

[Select Course]画面の上部にある[Deactive]アイコンを選択し無効化してください。。

購入したすべてのコースを一度にアクティブ化するには、[Golf Course Activation]画面で[Activate All]を選択します。

※FSX 2020 は、FSX 2020 のアクティベーション中に入力された FSX Live アカウントに関連付けられたコースライセンスのみを使用できます。

02 はじめに



デスクトップ上のアイコンまたはプログラムがインストールされているディレクトリから FSX 2020 を起動します。

デバイスの接続

ユーザーはデバイスを FSX 2020 に接続する必要があります。プレーヤーダッシュボードアイコン（右上）をクリックし、[Device]タブからデバイスを接続してください。



03 プレイ

新しいラウンドを始める

新しいラウンドを開始するには、メインメニューから[Quick Start]アイコンを選択します。「Footgolt」の開始、最後にプレイしたゲームの選択、保存したゲームの閲覧、またはランダムゲームのいずれかを選択します。ラウンドセットアップ中にデフォルト設定に進むには、画面の左下隅にある[Start]ボタンを選択します。

コースを選択



プレーしたいコースとホールを選択してください。選択した穴は灰色で強調されます。プレーヤーは、Scorecard アイコンを選択して、選択したコースのスコアカードを表示できます。Custom course アイコンを選択すると、プレーヤーは FSX 2020 の個々のコースを使用して独自のカスタムコースを作成できます。

コース条件を選択



オプション 1：リアルタイムの天候

このオプションを選択すると、選択したコースのライブ気象条件が適用されます。リアルタイムの天候が適用されている場合、他の天候の設定はできません。

注：この機能はコースバージョン 1.8 以降でのみ使用でき、インターネット接続が必要です。

オプション 2：カスタム天気選択

ラウンドに必要な気象設定とコース条件を選択します。

注：完了すると、これらの設定はゲーム内で編集できなくなります。

ルールの選択



Pin Placement: グリーン上のピンの難易度を調整します。

Putting Mode: プレイヤーはプレゲームメニューの再生機能においてパッティングモードを切り替えることができます。プレゲームのセットアップ中に？マークをクリックすると、ファストパットとオーバーパットのスコア表が見られます。

Gimmes: ギミーの範囲を選択します。ギミー範囲にボールが入ると、プレイヤーには 1 ストロークが与えられ、ボールはカップインしたとみなされます。

Auto Putt: パットの回数を事前に選択します。

Fast Putting: プレイヤーはグリーンで 1 回のみパッティングを行います。もし、カップインしなかったら、ホールからの残り距離 1 フィート毎に 1/10 パット打数をスコアに加算します。

Manual Putting: パットの回数を手動で入力します。

Mulligans: ホールごとのマリガン（罰打なしの打直し）の量を選択します。

Stroke Limit: 有効にすると、プレイヤーのストローク数が 2 倍に達するとホールが終了します。

Practice: 有効にすると、ラウンド中いつでも練習モードにすることができます。プレイヤーはスコアにペナルティを課さずに現在のショットを練習することができます。

Score Table for First and Auto Putt		Auto Putt
Distance to Hole (ft)	Strokes added	From the ball in on the green, strokes will be added based on the remaining distance to the hole, and the player will move on to the next hole without putting.
0	0.000	
1	1.000	
2	1.000	
3	1.000	
4	1.047	
5	1.250	
6	1.307	
7	1.643	
8	1.533	
9	1.316	
10	1.000	
11	1.000	
12	1.705	
13	1.797	
14	1.795	
15	1.799	
16	1.810	
17	1.820	
18	1.840	
19	1.860	
20	1.870	
21	1.884	
22	1.892	
23	2.010	
24	2.033	
25	2.100	
26	2.210	
27	2.348	

First Putting
From the ball in on the green, the player will be allowed a single putt. Strokes will be added based on the remaining distance to the hole, and the player will move on to the next hole.

Manual Putting
From the ball in on the green, the player will determine how many strokes to add to their score based on the remaining distance to the hole. The player will move on to the next hole without putting.

Scoring:

Stroke Play: 標準的なゴルフスコアリング。プレイヤーの得点は、ラウンドを通して累積されたストロークによって決定されます。

Stroke Play: 2人のプレイヤーのみ。得点は、勝ったホール数に基づきます

Scramble: 少なくとも2人のプレイヤーのチームが必要です。チームのすべてのプレイヤーが打ったら、チームは使用するベストショットを選択します。これはカップインするまで続きます。

Lie Penalty: 有効にすると、ライによってペナルティが発生する場合があります。

Stableford: 各ホールにおけるプレイヤーのスコアに基づくポイント制のスコアリングシステムです。スコアが低いほど高いポイントとなります。

Modified Stableford: ショットの良し悪しに対してより大きな賞罰が与えられます。

プレイヤーの選択



現在のセッションのすべての選手が自動的にラウンドに追加されます。プレイヤーは必要に応じて追加／削除ができます。ティーボックス、利き手、ハンディキャップを各プレイヤーに設定できます。

FSX Live アカウント（以前までは My Performance という名称でした）をオフラインプレイヤー（FSX Live アカウントにリンクされていない、または現在リンクされていないプレイヤー）に関連付けるには、FSX Live アイコンを選択します。

チームの選択 (チームでプレイする場合)



チームでのゲームモードが選択されている場合、この画面でチームを設定できます。現在のチーム名をクリックすると、チーム名を編集できます。

保存したゲームを再開するには、[Select Course]画面の下部にある[Resume Saved Game]ボタンを選択します。

プレイゲームインターフェース



① プレーヤーメニュー

プレーヤーメニューからプレーヤーを選択して、ラウンド中いつでも別のプレーヤーに切り替えることができます。風速、高度、ピンまでの距離がプレーヤーメニューの横に表示されます。

② ショートカットバー

ショートカットを選択／選択解除します。クラブアイコンをクリックすると、プレーヤーは新しいクラブを選択できます。

③ コース／ホール情報

ホール番号、パー、ストロークインデックス、ショット番号が表示されます。

④ ミニマップ

ミニマップは、◀◀をクリックして展開し、[X]アイコンをクリックして最小化できます。ミニマップの上にマウスを置くと、ボールまでの距離とその場所からのピンまでの距離が表示されます。プレーヤーの目標は、ミニマップの任意の場所をクリックして調整できます。

⑤ ダッシュボード

プレーヤー情報の追加/変更、ショートカットバーの編集、ゲーム内設定の調整、デバイスの接続。

※プレーヤーは、Foresight Sports ロゴの下のタブをクリックして、ゲーム内の HUD を削除できます。

⑥ 風速と風向

風速と風向を変更します。プレイヤーは、選択したコースからリアルタイムの気象条件を使用することもできます。

⑦ デバイス接続インジケータ

デバイスがゲームに接続されていない場合、このインジケータが点滅表示されます。記号をクリックしてデバイスを接続します。●はデバイスが接続されていることを示します。

ショートカット



Ball : ボールタイプを切り替えます。標準・プレミアム・から選択します。

Skip Hole : 現在のプレーヤーまたはすべてのプレーヤーを次のホールに移動します。プレイヤーには9のスコアが与えられます

Practice : 練習モードに入ります。プレーヤーはスコアにペナルティを課すことなく現在のショットを練習できます。

※ラウンドのセットアップ中に練習モードが有効になっている場合にのみ適用されます。

Scorecard : ラウンドのスコアカードを表示します。

Mulligan : ペナルティなしでショットしなおします。(ラウンドのセットアップ中にマリガンが有効にされた場合にのみ適用されます)。

Grid : 緑のグリッドのオンとオフを切り替えます。

View Camera : 機内カメラのビューを変更します。

Bird 's Eye : ホール全体の写真を表示します。

Flag : カメラを旗の位置に移動します。

Replays : 選択したプレーヤーの1つ前のショットを表示します。

Flyby : 現在のホールのフライバイを表示します。

Green Contour : 選択すると、緑色のグリッドを使用して現在の穴を緑色で表示されます。

Analysis : 現在のプレーヤーのデータ分析画面を表示します。

Conditions : 天候を表示します。

Hole review : すでにプレイされたホールのショットをレビューします。[Hole Review]を選択します。選択したホール全てのショットを確認できます。

Test green speed : グリーンスピードを変更します。

ドロップ機能



ユーザーがショットを「Penalty Area」または範囲外にヒットした場合、ユーザーは元のショット位置から再ヒットするか、マリガンを取るか、ドロップするかを選択するよう求められます。

Lateral Relief-ハザードに入ったポイントから2本のクラブをドロップします。

Back-On-The-Line Relief-ホールからラインに落下し、侵入地点を通過してハザードに入ります。プレーヤーは、ボールをどこにドロップするかを決定する前に、好きなところまで戻ることができます。

Stroke-And-Distance Relief-1ストロークのペナルティを取り、再度ショットします。

ユーザーがドロップを取ることを選択した場合、ドロップ機能を使用するように求められます。ボールを配置するには、ユーザーはキーボードの方向ボタンまたは矢印キーを使用して、新しいドロップ位置に移動する必要があります。



Footgolf

Footgolf はプレイメニューからアクセスできます。Footgolf のアイコンを選択し、コースのセットアップ、条件、ルールに進み、ゲームを起動する前にプレイヤーを追加/削除します。

※マルチスポーツアドオンでサッカーボールを使用しているプレイヤーの場合、GCHawk はゲームの起動時に自動的にマルチスポーツモードに切り替わります。



注：Footgolf は、ゴルフボールと Foresight Sports ローンチモニターを使用してプレイできます。ただし、サッカーボールで Footgolf をプレイしたい場合は、マルチスポーツアドオンを有効にした GCHawk が必要です。現時点では、GCQuad および GC2 ではマルチスポーツはサポートされていません。

これらの機能を追加する方法の詳細については、アンプラス営業担当者にお問い合わせください。

(sales@amplus.jp)

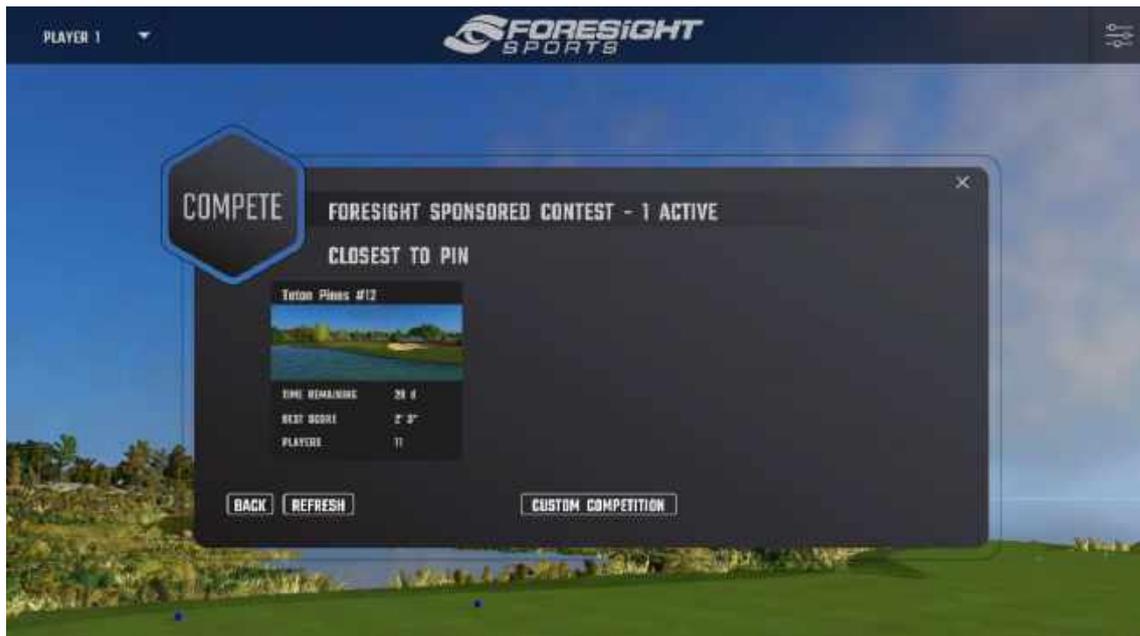
04 コンペ



コンペモード

このゲームモードは、コンペメニューから Grass Break、Inside Six Feet、Closest To Pin、Long Drive、Skills Challenge、Tournament が利用できます。

プレイヤーは、注目の Foresight スポンサーードコンテスト（選手は FSX Live にログインして対戦する必要があります）を選択するか、独自のカスタムコンテストを作成できます。



Glass Break

Glass Break チャレンジは、Foresight Sports の温室を破壊して、多くのポイントを獲得するモードです。課題は 4 つの段階に分かれています。ユーザーは 1 ステージあたり 30 秒で、できる限り多くのガラスを破ります。破壊されたガラスで、ユーザーは 100 ポイントを獲得します。

Glass Brea チャレンジには、コンテストメニューからアクセスします。ユーザーはゴルフとサッカーのモードから選択できます。



Custom Competition

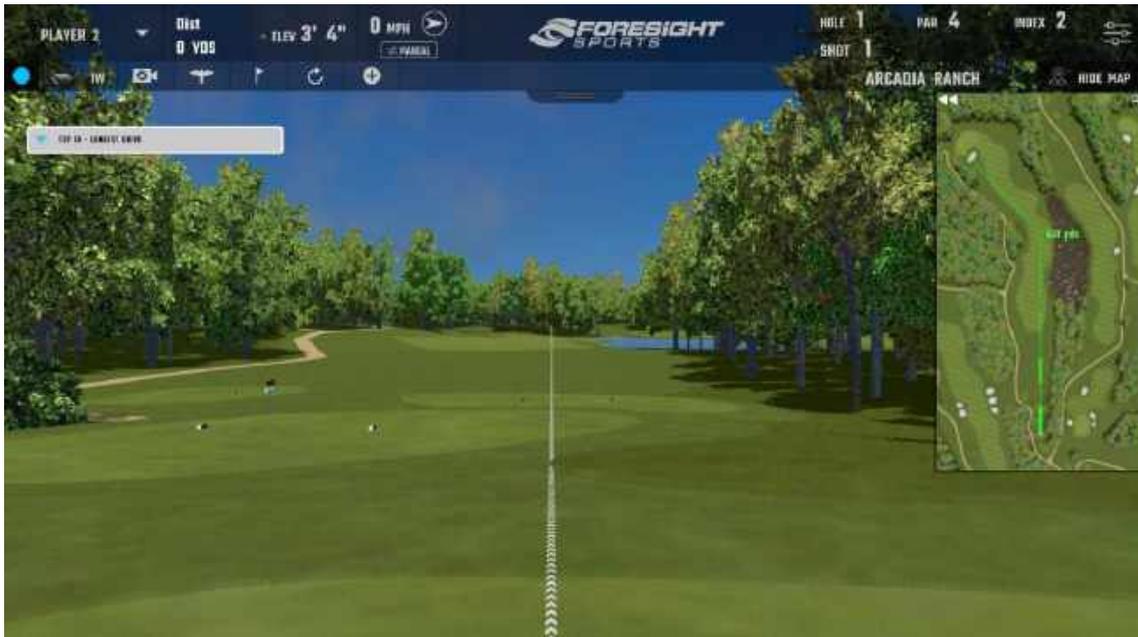
選択したゲームモードのカスタムチャレンジかコンテストタブをクリックして、カスタムコンテストを作成します。ユーザーは 3 種類のカスタムコンペを作成できます。(カスタムロングドライブコンテスト、カスタムニアピンコンテスト、カスタムスキルチャレンジ)

Custom Long Drive and Closest To The Pin Contests

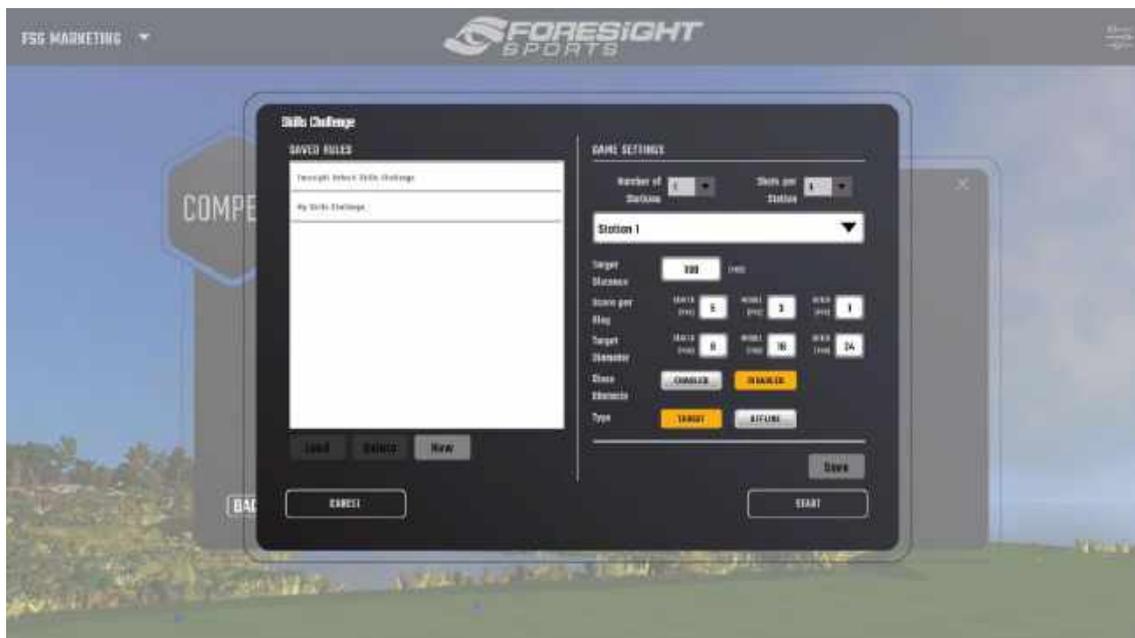
カスタムロングドライブまたはカスタムニアピンコンテストを作成するには、対応するモード内のカスタムコンテストアイコンを選択します。ユーザーは、条件を選択してゲームを開始する前に、コースを選択するように求められます。



ゲーム内ユーザーは、[players]（左上）を選択してプレーヤーを切り替えることができます。



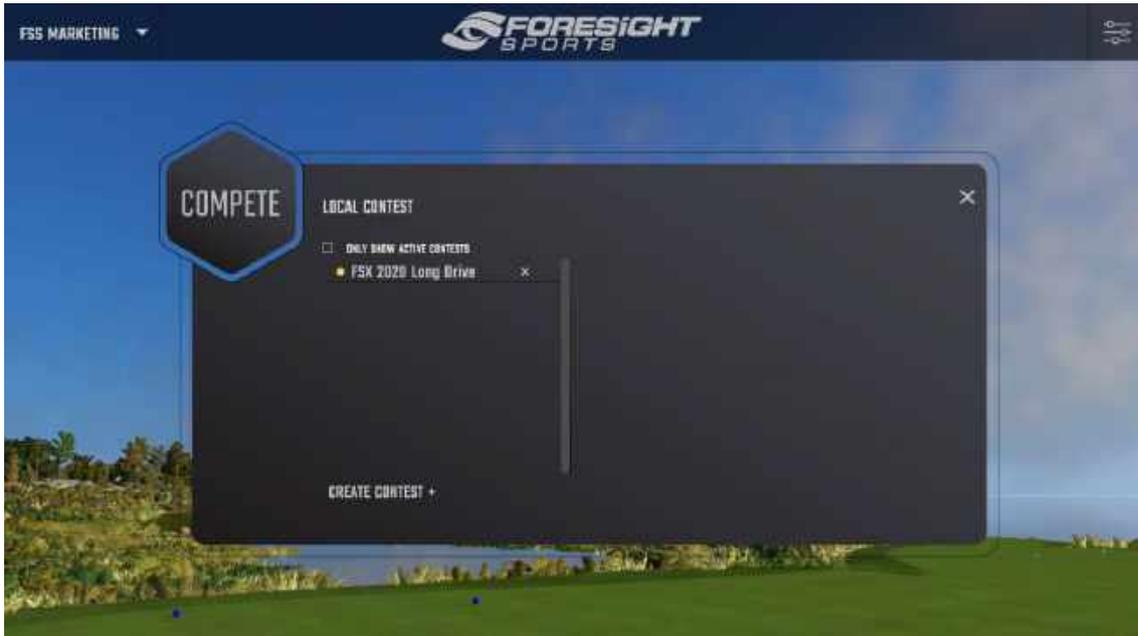
カスタムスキルチャレンジ



[New]をクリックした後、カスタムスキルチャレンジの新しい名前を入力します。次に、ステーションの数とステーションごとのショット数を選択します。プレイヤーは、ターゲットの距離と直径、リングごとのスコアをカスタマイズし、各ステーションに障害物を追加できます。各ステーションをカスタマイズしたら、右下隅の[Save]ボタンをクリックしてカスタム設定を保存します。設定を保存したら、[Start]をクリックして開始します。

ローカルコンテストの作成

FSX Live（以前の MyPerformance）アカウントを持たないプレイヤーは、ローカルコンテストに参加できます。まず、ローカルコンテストボタンを切り替えて、FSX 2020 内でローカルコンテストが有効になっていることを確認してください。これは言語と単位の下の設定にあります。これにより、コンテストメニューのローカルコンテストアイコンが表示されます。プレイヤーはこのボタンを選択して、ローカルコンテストの作成を開始する必要があります。ローカルコンテスト中、オンラインとオフラインの両方のプレイヤースコアがローカルリーダーボードに表示されます。ただし、コンテストデータはクラウドにアップロードされません。



ローカルコンテストはゴルフコースやゴルフ練習場で開催されます。ページの下部にある[Create Contest]ボタンを選択することで、コンテストを作成／カスタマイズできます。コンテストのステータスは、コンテスト名の左側にある色で示されます。期限切れのコンテストは灰色、アクティブなコンテストはオレンジ色、今後のコンテストは青色で表示されます。

ネット対戦



FSX 2020 には、ユーザーがオンラインで対戦できるようにするネットプレイ機能が含まれています。この機能を選択するには、メインメニュー（右上）の[NetPlay]アイコンをクリックします。初めてのユーザーは、

FSX Live のユーザー名を作成するように求められます。既存のユーザーは、自分のアカウント情報でログインしてください。

ログインすると、ユーザーはオンラインゲームに参加またはホストする前にゲームモードを選択できます。

オンラインコンペに参加する

オンラインコンテストには、[Compete]メニューからアクセスできます。

コンテストに参加したプレイヤーには 3 ショットが与えられます。リーダーボードのランキングはベストショットから決定されます。

注意:リーダーボードに表示するには、プレイヤーは FSX Live アカウントにログインする必要があります。

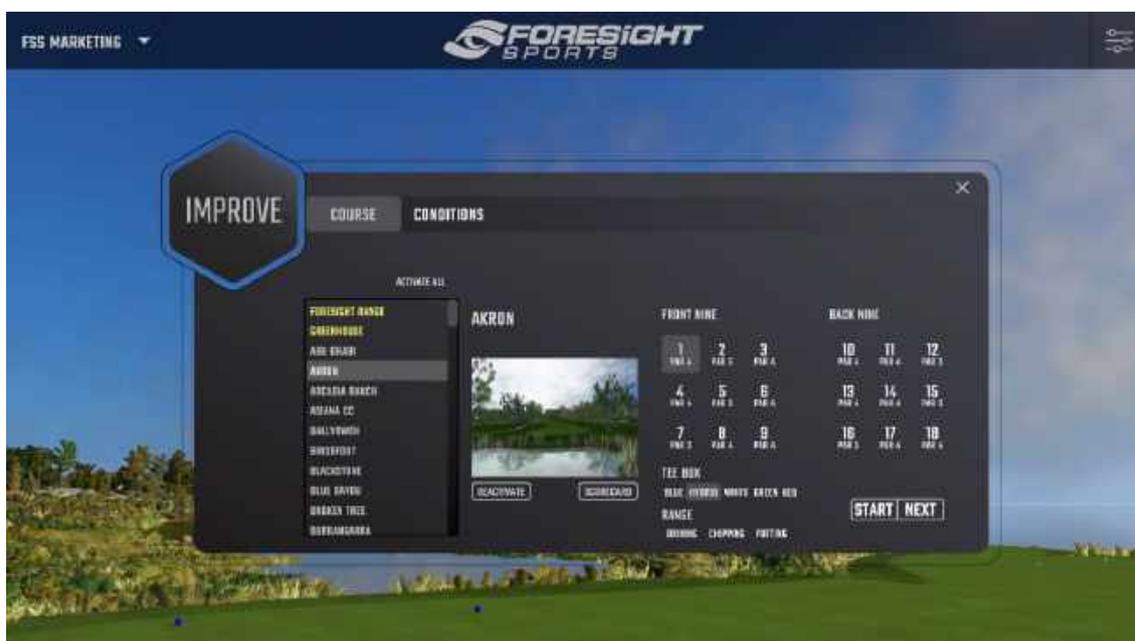
05 改善

セットアップ

Improve セッションの開始

Improve セッションを開始するには、メインメニューの Improve アイコンを選択します。ドライビングレンジは、Foresight Range オプションを選択することで利用できます。プレイヤーは、新しいセッション、最後にプレイしたゲーム、ランダムプレイから選択することもできます。

ドライビング、チップング、パッティングの各モードは、Foresight Range の代わりに Improve で利用できます。それらを選択するには、コースとホールを選択してゲームを開始します。画面の右上隅にある [Dashboard] タブを選択します。ショートカットメニューでホールアイコンを有効にし、ホールアイコンをクリックして編集します。ここで、ドライビング、チップング、パッティングを選択できます。



距離の変更

プレイヤーは、ミニマップの上にマウスを置いて右クリックすることにより、ゴルフコースやゴルフ練習場のどこにでもゴルフボールをドロップできます。または、ドライビングレンジでプレーする場合、ヘッドアップディスプレイにある[Distance]ドロップダウンメニューを選択して、距離の設定を変更できます。



クラブの選択

プレイヤーのクラブの選択は、ヘッドアップディスプレイにあるクラブアイコンをクリックして[Select Club]を表示することにより、いつでも変更できます。このダイアログには、各クラブタイプのデフォルトのクラブと、プレイヤーが以前に作成した追加のクラブが表示されます。

クラブの作成と編集



クラブを追加、編集、または削除するには、ヘッドアップディスプレイから[Club]オプションを選択します。クラブを追加するには、[add a club]画面で[Add]アイコンを選択します。クラブ名の入力、クラブの種類の選択、ID の色の変更を求められます。注：クラブは、[Save]ボタンをクリックしたときのみ追加されます。既存のクラブを編集または削除するには、リストからクラブを選択して、ダイアログの下部にある対応するオプションをクリックします。

データ分析

メニューバーにあるプレーヤーメニューから[Analysis]オプションを選択すると、分析画面にいつでもアクセスできます。キーボードの I キーを押してアクセスすることもできます。ビデオ、ボール、クラブ、ショットテーブルの 4 つの分析画面があります。左上の 4 つのアイコンのいずれかを選択すると、画面を切り替えることができます。また、[General Setting]の[On-Screen Data]ページから[Shot Data Timers]を有効にして、ショットごとに画面を自動的にトリミングすることもできます。

分析：ビデオ

The screenshot displays the 'Analysis: Video' screen. At the top, there is a navigation bar with tabs for VIDEO, BALL, CLUB, TABLE, and PLAYER. Below this is a data table with two rows of statistics. The first row shows values for SPEED (174.0), LAUNCH ANGLE (9.0°), TOTAL SPIN (3501), CARRY (282), STRIKE (289), PERCENTAGE (1.0°), SLOPE (100), DESCENT ANGLE (43.2°), FLAK HEIGHT (38), and OFFLINE (0.7). The second row shows values for SPEED (174.0), LAUNCH ANGLE (9.0°), TOTAL SPIN (3501), CARRY (282), STRIKE (300), PERCENTAGE (1.7°), SLOPE (100), DESCENT ANGLE (43.2°), FLAK HEIGHT (38), and OFFLINE (14.7). Below the table is a video player showing a golfer in mid-swing. To the right of the video player is a control panel with a play button, a search bar, and a 'PLAYBACK SPEED' section with a slider and buttons for 'NORMAL', 'FAST', and 'SEARCH'. A large, faint eye icon is visible in the background of the interface.

SPEED	LAUNCH ANGLE	TOTAL SPIN	CARRY	STRIKE	PERCENTAGE	SLOPE	DESCENT ANGLE	FLAK HEIGHT	OFFLINE
174.0	9.0°	3501	282	289	1.0°	100	43.2°	38	0.7
174.0	9.0°	3501	282	300	1.7°	100	43.2°	38	14.7

ビデオ画面には、最後のショットの記録ビデオ（スイングカメラが接続されている場合）とショットデータが表示されます。画面の右側にビデオ再生オプションがあります。

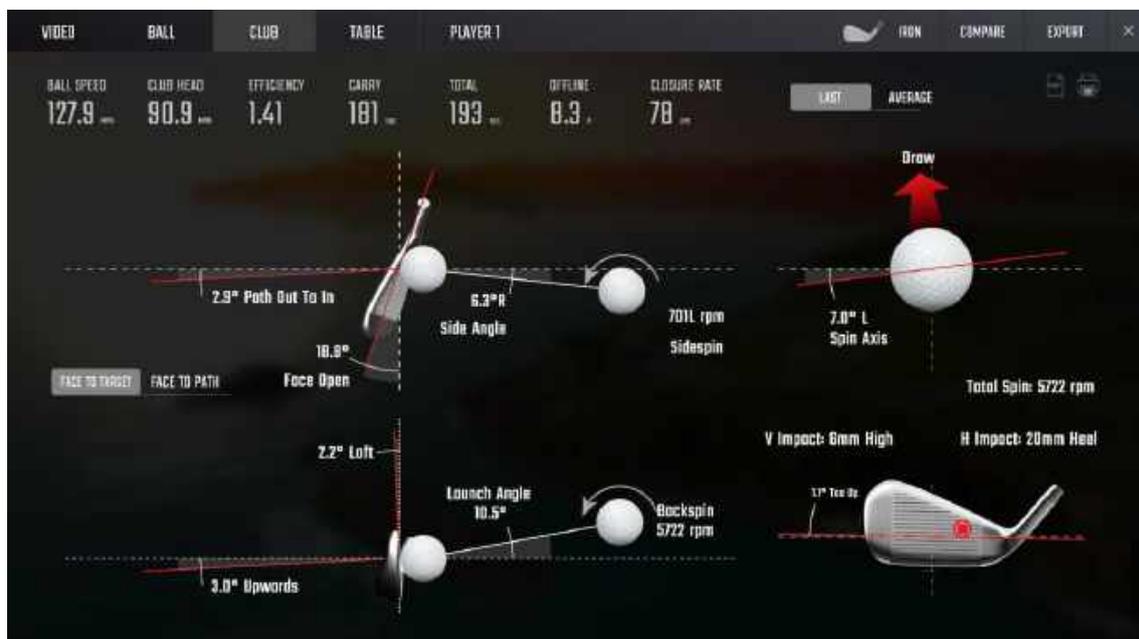
注：スイングカメラが接続されていない場合、ビデオは表示されません。

分析：ショットデータ



フライト分析画面には、最後のショットのすべてのボールデータ、現在のクラブの平均、および現在のクラブのショットの軌道が表示されます。このページは、画面の右上にあるアイコンを選択して、PDF に保存または印刷できます。

分析：クラブデータ



クラブ分析画面には、最後のショットのすべてのクラブデータが表示されます。画面の左上にある[Last]または[Avg]ボタンを選択すると、最後のショットと平均ショットを切り替えることができます。画面中央のオブ

ションを選択することにより、顔の測定値をターゲットまたはパスのいずれかに表示できます。このページも、画面の右上にあるアイコンを選択して、PDF に保存または印刷できます。

分析：ショットテーブル

ショットテーブルには、現在のセッション中に撮影されたすべてのショットが表示されます。すべてのショットはクラブごとにグループ化されます。画面の左上にあるオプションを選択することで、いつでもボールとクラブのデータを切り替えることができます。データ行を左クリックすると、前のショットのビデオ、ボール、またはクラブの分析画面を表示できます。

VIDEO BALL CLUB TABLE PLAYER 1 COMPARE EXPORT X													
BALL	CLUB	GROUP BY CLUB										DELETE SELECTED	
	BALL SPEED	LAUNCH ANGLE	SIDE ANGLE	BACKSPIN	SIDESPIN	DESCENT ANGLE	OFFLINE	PEAK	CARRY	TOTAL	TO WIN	DISABLE	SELECT
BALL STANDARD	mph			rpm	rpm	deg	ft	ft	ft	ft			
DRIVER	111.3	15.1°	1.5°	8907	3738	43.4°	36.1	23	143	150	232y		
DRIVER	114.5	16.2°	0.5°	4304	3329	39.0°	71.9	21	151	165	237y		
WEDGE	112.0	15.7°	3.5°	8605	204	41.2°	17.6	22	147	157	235y		
STK. DEV.	1.6	0.5°	5.0°	2301	3534	2.2°	54.0	0	4	8	77"		

削除と無効化

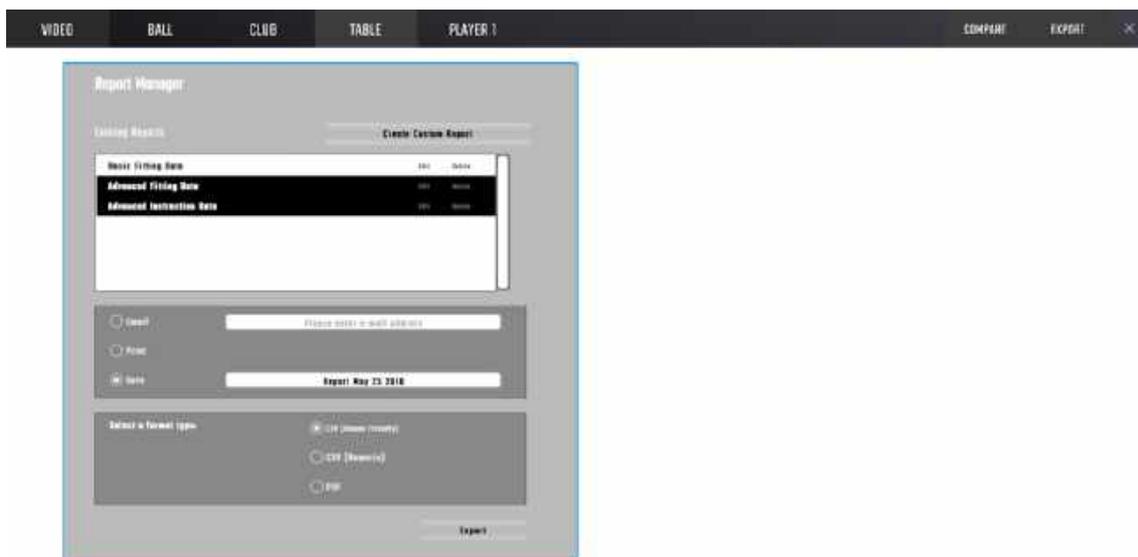
ショットを無効にするには、画面の右側にある[Disable]オプションを選択します。無効化されたショットはデータセットに残りますが、平均には影響しません。ショットを削除するには、画面の右側にある[Delete]オプションを選択します。ショットがデータセットから完全に削除されます。現在のセッションからすべてのショットを削除するには、画面の右上にある[Delete All]オプションを選択します。

分析：クラブ比較



分析画面の右上にある[Compare]オプションを選択すると、セッション内の複数のクラブを比較できます。画面左上の[Select Clubs]オプションで、比較するクラブを選択します。一度に最大 6 つのクラブを比較できます。画面上部のオプションを選択すると、ボールとクラブのデータを切り替えることができます。このページは、画面の右上にあるのアイコンを選択して、PDF に保存または印刷できます。

分析：データのエキスポート



データセットは、任意の分析画面の右上からアクセスできる[Export]オプションを使用して、CSV または PDF 形式でコンピューターにメールで送信、印刷、または保存できます。 [Create Customer

Report]オプションを選択して、エクスポートされるデータをカスタマイズするか、既存のレポートの 1 つを使用できます。作成されたすべてのカスタムレポートは、保存されます。

分析：スイング分析描画ツール



FSX 2020 は、Swing Analysis 描画ツールを備えています。このモードを開くには、Swing Analysis アイコンをクリックして、一番左のタブを選択します。

Swing Analysis 描画モードで、Playback speed を選択します。再生中、右下隅の Playback バーを使用して、ビデオを巻き戻し、一時停止、または早送りすることができます。

Draw tool : スイングビデオの上に直接描画します。

Line tool : スイングビデオの上に線を追加します。

Square tool : スイングビデオの上に正方形/長方形を追加します。

Circle tool : スイングビデオの上に円/楕円を追加します。

Highlighter tool : スイングビデオの選択した部分をハイライトします。

Color select : ビデオの分析マークの色を変更します。

※すべての図面/線/正方形/円/ハイライトは、スイング分析ビデオの後のフレームに引き継がれません。

Know Your Numbers

セットアップ

メニューから[Know Your Numbers]を選択します。まず、ユーザーはテストしたいクラブを特定する必要があります。対応するクラブアイコンをクリックしてクラブを選択します。または、すべてを選択してクラブのグループを選択します。ユーザーは、異なるクラブグループからクラブを選択することもできます。選択したクラブの数は、クラブ選択画面の右側のボックスに示されます。次に、ユーザーはクラブのテスト順序とボールの種類を選択する必要があります。Start test を選択してゲームを起動します。

※クラブは順番にテストすることをお勧めします。8I、4I、PW ではなく、7I、8I、9I、PW のテストをお勧めします。



In-Game



ユーザーが次のクラブに進むには、各クラブで最低 3 ショットを打つ必要があります。Select shot アイコンを選択して、ギャップテストに使用するショットを選択します。各クラブで最低 3 ショットを選択する必要があります。代表的なショットが選択された状態で、ユーザーは go to next club に行くアイコンを選択してテストを続行する必要があります。

※10 ショット、ユーザーが同じクラブでテストを続行したい場合は、[keep hitting] オプションを選択して、破棄するショットを選択できます。



レポート画面

完了すると、ユーザーはレポートの表示画面に移動するよう求められます。ショットデータはローカル PC に保存、印刷、または電子メールで送信できます。終了するには、データを保存、印刷、または電子メールで送信してから、exit アイコンを選択します。

※exit アイコンは、3 つの方法のいずれかでショットが保存されるまで使用できません。ユーザーがショットを保存せずに終了する場合は、右上の[X]アイコンを選択する必要があります。



06 設定

グラフィック設定



グラフィック設定には、画面の右上隅にある[menu]アイコンからいつでもアクセスできます。画面設定、グラフィックパフォーマンス設定、ビデオカードアダプター、ディスプレイ出力、画面解像度を変更できます。変更を有効にするには、画面を終了する前に[適用]をクリックする必要があります。

パフォーマンス設定

FSX 2020 を最適化するために設計された 3 つの異なるパフォーマンス設定があります。

Full Graphics: グラフィックはその潜在能力を最大限に発揮します。高性能コンピュータのみに推奨されます。

Balanced: FSX 2020 エクスペリエンスを最適化するために、グラフィックスとパフォーマンスのバランスがとられています。

Full Performance: パフォーマンスを向上させるために、グラフィックスは大幅に削減されています。性能の低いコンピュータをお使いの場合は、こちらを推奨します。

FSX 2020 の実行に必要なコンピューター仕様の完全なリストについては、sales@amplus.jp にお問い合わせください。

General Settings

一般設定

Language and Units: プレーヤーが言語を変更し、必要な測定単位を選択できるようにします。

Audio: コース音や解説の音量を調整できます。解説は有効/無効にできます。

画面上のデータ:



Screen: ミニマップを表示するか、スイングカメラのビデオプレビューを表示するかを選択します。

Indicator Layout: 画面の左側または右側にミニマップまたはビデオプレビューを表示するように選択します。

Tracers: ショット中にボールトレーサーを有効または無効にします。[Last only]を選択して、最後のショットヒットのトレーサーを表示します。

Zoom to Overhead View after Shot: ショットが完了したら、俯瞰図へのカメラを有効または無効にします。キャリー距離、合計距離、ターゲットまでのオフライン距離を表示します。

Wait for Spin: FSX 2020 は、スピンの計算が完了してからデバイスから受信されるまで待機してからショットを表示します。スピン待機が無効になっている場合、FSX 2020 はショットをすぐに表示し、スピンを受信するとショットの形状を調整します。

※Wait for Spin を無効にすると、フライトカメラのオプションが制限されます。Wait for Spin を選択してソフトウェアを使用することをお勧めします。

Enable On-Screen Keyboard: 有効にすると、テキストフィールドが選択されている場合、キーボードが FSX 2020 に表示されます。

Enable On-Screen Ball Find: デバイス画面に表示されるボールファインドは、ソフトウェアの画面にも表示されます。注：このオプションは、画面を使用しないデバイスを使用する場合に重要です。

画面上のデータ:



Enable Video Preview: FSX 2020 を搭載したカメラを使用する場合にのみ適用されます。ゲーム内のライブカメラフィードの小さなプレビューウィンドウを表示します。

Write Shots CSV: FSX 2020 を有効にすると、すべてのショットデータがコンピューターの Foresight Sports Experience ディレクトリの System フォルダーにある「shots.csv」ファイルに書き込まれます。

Enable Aiming Pole: 有効にすると、大きなポールがゲーム中に表示され、照準を支援します。

Enable Touchscreen Aiming: 有効にすると、ユーザーはタッチスクリーンを介して照準を調整できます。

※Show Flag 機能には、Golfer と Pin の 2 つのモードがあります。

Bluetooth 設定

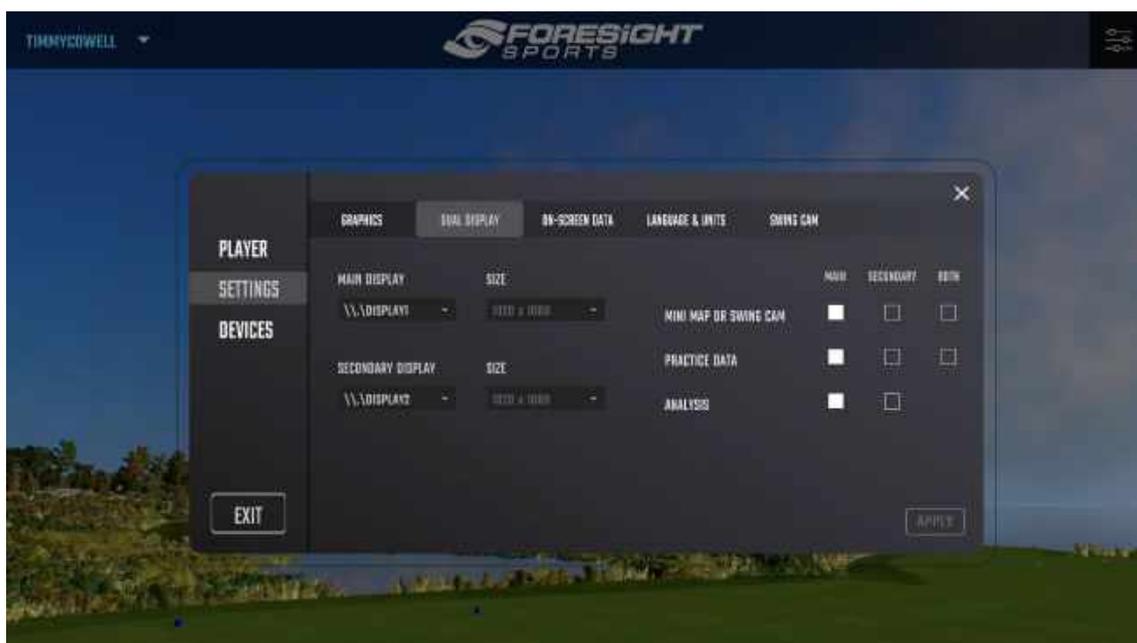
Bluetooth 経由でデバイスを FSX 2020 に接続するには、まずデバイスをコンピューターとペアリングする必要があります。Windows デスクトップから、コントロールパネルから[デバイスとプリンター]にアクセスします。左上の[デバイスを追加]を選択します。ペアリングするために提供されたリストからデバイスを選択します。ペアリングが成功したら、FSX 2020 に戻ります。

FSX 2020 のメインメニューから、右上の設定アイコンを選択します。[Device]タブを選択し、使用可能なデバイスリストでデバイスを接続します。

Camera 設定

カメラの設定には、メニューバーから、またはゲーム中にキーコマンド Ctrl + Shift + A を押しアクセスします。FSX 2020 で使用するカメラは、画面上部のドロップダウンをクリックして選択できます。カメラを選択すると、カメラからのライブフィードと編集可能なカメラ設定が画面に表示されます。 +/- ボタンをクリックするか、フィールドを直接クリックして値を入力すると調整できます。

デュアルモニターをサポート



デュアルモニターサポートを有効にするには、Windows デスクトップで複数のディスプレイが有効になっていることを確認してください。デスクトップを右クリックして、[ディスプレイの設定]を選択します。ディスプレイタブの[マルチディスプレイ]セクションに移動し、[ディスプレイの拡張]を選択します。

ゲーム内で、[Player Dashboard] (右上) をクリックし、[Setting]を選択して、[Dual Display]をクリックします。[Dual Display]ボックスをオンにして、2 台目のディスプレイを選択します。どちらか一方または両方のモニターに表示する機能のボックスをオンにして、[Apply]をクリックします。

07 用語集

弾道データに関する用語

打出条件

打出条件は計測された次のボールの打出パラメータで構成されます。

パラメーター

これらの測定された内容の組み合わせによって、ボール軌道、ピーク時の高さ、降下角度、キャリー、および総距離が決定されます。

Ball Speed (ボールスピード)

ゴルフボールの速度はインパクト直後に計測されます； 飛距離を生成する主要な要素となります。

Launch Angle (打出角)

ボールが打出される際の地面と垂直方向の角度； ボールスピンスピードが組み合わさった打出角度はボールの キャリーと総距離を決定します。

Azimuth (左右フレ角)

ターゲットラインへの打出し時の水平角度（また水平打出角、左右打出角として知られています）； サイドスピンスピードと組み合わさった フレ角は、ターゲットラインに対する最終的なボールの落下位置を決定します。

Side Spin (サイドスピン)

ボールのカーブまたは軌道を定義するトータルスピンの構成要素。スピンのチルト軸に関連します。

Back Spin (バックスピン)

ボールを持ち上げたり、軌道に影響を与えるスピンの量。

Spin Tilt Axis (スピンのチルト軸)

スピンの傾き軸はボールの回転が軌道を曲げ、ボールを浮かせます。

スピンの傾斜軸が左を向いている場合（下向きに）、ボールの軌道が右から左に移動します。

スピンの傾斜軸が右を向いている場合（下向きに）、左から右へ、ボールの軌道が移動します。

Total Spin (トータルスピン)

ボール軌道をカーブさせたり、持ち上げたりするスピンの軸の総スピンの量。

Carry (キャリー)

ボールが着地するまでの飛距離。

Total Distance (総距離)

バウンド、転がりを含む総距離。

Peak Height (ピーク時の高さ)

弾道が最高点に達する時の高さ。

Descent Angle (降下角)

着弾する際のボール機動と地面の角度。

Offline (ブレ)

ターゲットラインからの左右のブレ。

ボールフライトデータの概要

クラブヘッドデータに関する用語

ヘッド関連の計測

クラブヘッドの計測は軌道、フェース面、速度及びゴルフボールのインパクト位置を もとに計測します。

Head Speed (ヘッドスピード)

クラブヘッドの軌跡に沿ったクラブ中心の瞬時速度。

Efficiency (ミート率)

ヘッドスピードとボールスピードの割合でミート率を測定します。

.ミート率はボールスピード÷ヘッドスピードで算出されます。

Attack Angle (アタックアングル)

クラブヘッド軌道を度数 (°) 単位で測定します。

Club Path (クラブ軌道)

ターゲットラインに対する水平面とのスイング軌道との相対角を測定します。

Face Angle (フェースアングル)

クラブヘッドのフェイス面の位置をターゲットラインまたはスイング軌道に対して垂直に
度数 (°) 単位で測定します。ヨーとも呼ばれます。

Face to Target (フェース角)

インパクト時のターゲットラインに対するフェイスの角度を測定します。

Face to Path (フェース軌道)

クラブヘッド軌道に対するフェイスの角度 ; サイド角とボールの軌道(曲り) の構成要素。
curvature of the golf ball.

Loft (ロフト)

接地面に対して垂直なクラブヘッドのフェース面の角度を (°) 単位で測定します。

.また、リアルロフトとしても 知られています。

Lie (ライ)

接地面に対して水平にクラブヘッドのフェース面位置を度数 (°) 単位で測定する。

また、リアルライとしても 知られています。

Impact Location (インパクト位置)

クラブフェースの中心に対するゴルフボールの接触点の距離 (ミリメートル) を測定します。

Closure Rate (クローズ度)

シャフトを中心にクラブヘッドのヒールからトゥの面の回転の量を秒、分単位の回転数として測定します。

AMPLUS

有限会社 アンプラス