

アクティビティ...

- ▶ [新しいプロファイルを作成](#)
- ▶ [コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)
- ▶ [マルチ キー マクロを記録する](#)
- ▶ [ソフトウェアのアップデート](#)

さらに詳しい情報

- ▶ [初めて使用する場合](#)
- ▶ [プロファイルのチュートリアル](#)
- ▶ [トラブルシューティング](#)
- ▶ [Logicool サポート Web サイト](#)

このヘルプ センターでは、Logicool ゲーム デバイスおよびオーディオ デバイスについての情報を提供しています。ご使用のデバイスによっては、このヘルプ センターに記載されている機能のいくつかが使用できない場合があります。デバイスに添付されている説明書を参照してください。

© 2013 Logicool. All rights reserved. Logicool、Logicool ロゴ、その他の Logicool マークは、Logicool の商標または登録商標です。その他の商標は各社の商標または登録商標です。

ようこそ

新しいLogicool® ゲーム デバイスをご購入いただき、ありがとうございます。

Logicool が設計・製造したパーソナル インターフェイス製品を使用することによって、デジタル化社会での作業を効果的に進め、円滑なコミュニケーションを図ることができます。Logicool の製品は、人とコンピュータの橋渡しをするインターフェイスを目的としています。ユーザーが自然な感覚でデジタルの世界を捉えることができるように、直感的に使用できるインターフェイスを提供し、コンピュータの世界を身近に感じることができるような製品を目指しています。デバイスには、直感的で、時間の節約やカスタマイズが可能な機能が満載されているため、これまでこれらのデバイスを使わずに作業を進めてこられたのが不思議に思えてしまうほどです。

Logicool ゲーム デバイスの特長は何でしょうか？まず、キーボードおよびゲームパッドには一連のプログラム可能な G キーがあり、それを使用してゲーム毎に便利なカスタム コマンドのコレクションを作成することができます。作成している間ですらゲームを楽しむことができます（マウスにもカスタマイズ可能なコマンドを割り当てることができるボタンを備えています）。一部のデバイス モデルにはメディア ボタンが付いており、音楽やムービーをワンタッチでコントロールすることができます。多くのデバイス モデルでは、バックライト式のディスプレイが搭載されているため、メッセージ、ゲーム ステータス、メディアやその他多くの情報を常にチェックすることができます。

Logicool ゲーム ソフトウェアは、強力な機能とインテリジェンスをデバイスに提供し、プロファイル、マルチ キー コマンド、および LCD ディスプレイ設定などを含む、先進のゲーム機能を使用することが可能になります。

ご使用のデバイスおよび Logicool ゲーム ソフトウェアを最大限に活用するため、このヘルプ センターを使用することができます。ヘルプ センターは、ユーザーに合わせてデバイスをカスタマイズすることに関する詳細情報を提供しています。また、各ゲームについてプロファイルを設定し、マクロを記録して G キー/ボタンに割り当てることで、ゲーム機能を最大限に活用する方法について説明されています。

Logicool ゲーム デバイスと Logicool ゲーム ソフトウェアを組み合わせることで、PC ゲームのコントロールを飛躍的に向上できます。

快適な作業および安全性

ここでは快適な作業および安全性についての重要情報を示します。

- 快適な作業のためのガイドライン。
- 安全性。
- 聴力を保護してください。

快適な作業のためのガイドライン

ここには人間工学に関する重要な情報が記載されています。この文書をよく読んで操作環境を快適に保つようにするをお勧めします。

最近の研究によれば、長期間に渡る同じ作業の継続、作業しにくい環境、不適切な姿勢による作業、かたよった作業習慣などが、身体的な不快感や障害を引き起こす原因になると言われています。

もし、手や腕、肩、首、背中などに痛みやしびれ、だるさなどを感じるようになった場合は、早めに専門の医師などに相談することをお勧めします。

ここに紹介している内容を実践することで、操作環境を改善することができます。

操作環境が適切であるかを確認する



次のことを心がけましょう。

- キーボードとディスプレイは正面対するように設置し、その横にマウスやトラックボールを配置します。
- マウスやトラックボールは楽に届く範囲に持ち、操作中は前腕が水平で肘は体の横にくるようにします。
- 椅子とデスクの高さを調節し、キーボードやマウス、トラックボールが肘の高さになるようにします。
- キーボードに高さや角度調節機能があれば、適切な高さや角度になるように調節します。
- マウスパッドを使う場合、パッドの厚みも考慮して椅子やデスクの高さを調節します。
- 足元を安定させ、肩の力を抜いてリラックスします。
- 使用する資料や文房具などは、机上の使いやすい場所に置きます。
 - 頻繁に使用するもの - 自分の最も近いところに置く。
 - ときどき使用するもの - 腕を軽く伸ばして届く範囲に置く。
 - あまり使用しないもの - 近くに置く必要はないが、簡単に取り出せるように考慮する。
- タイピングに必要な書類はディスプレイの近くに置き、顔全体や目の移動を最小限におさえます。ドキュメントホルダなどの使用をお勧めします。

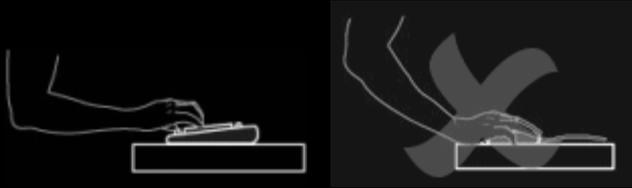
肩、腕、手首、手をリラックスさせ、作業に楽な姿勢を保つ

次のことを心がけましょう。

- 腕をまっすぐ下に降ろし、体の横で自然な状態になるようにリラックスさせてみてください。作業中は、次の方法で手や腕をリラックスさせてください。
- 背中を曲げず、肩が上がらないようにします。
- キーボードにパームレストがある場合、タイピングの合間にパームレストに手首を置くようにし、タイピング中は置かないようにします。パームレストに手首を置きながらタイピングをすると手に負担がかかります。



- 手首にデスクの角などが当たらないようにします。



- 常に肘が体の横にくるようにします。手首は曲げずまっすぐにリラックスさせます。



正しい作業習慣を身につける

次のことを心がけましょう。

- 1 時間に 2 回以上は休憩をとり、少し歩いたりして体を動かします。
- 一日に行う動作に変化を持たせます。キーボード、マウス、トラックボールの操作とは異なる作業に、手や腕を短時間使用します。
- 力まず、軽いタッチでキーボードやマウスを使用します。
- ソフトウェアの機能を活用し、マウスやトラックボールをカスタマイズして、反復動作や面倒な動作を軽減します。

不快感の兆候

次のことを心がけましょう。

- 痛みや腫れ、熱、炎症、痙攣、肩こり、しびれ等の症状を、指や掌、手首、肘、肩、首、背中などに感じたら、専門の医師に相談することをお勧めします。

コンピュータの他の周辺機器（ディスプレイなど）にも同様なガイドラインが添付されているか、またはマニュアルに記載されている場合があります。そちらも参考にし、総合的に操作環境を改善しましょう。

重要な安全上の指示



注意：感電の危険

- 以下の指示をよく読み、指示に従ってください。
- すべての警告に注意してください。
- この機器を水の付近で使用しないでください。
- 掃除には乾燥した布のみを使用してください。
- メーカーの指示に従って据付してください。
- 点灯したろうソクなどの裸火を機器の上、または付近に置かないでください。
- 熱を生み出す放熱器や放熱口、ストーブ、その他の機器（アンブを含む）の付近に設置しないでください。
- メーカー指定の付属品/アクセサリーのみを使用してください。
- 雷雨時や、長期間使用していない場合には、この機器を電源から取り外してください。
- 修理はすべて有資格のサービス担当者に依頼してください。機器に液体がこぼれたり物体が落下したり、機器が雨や湿気にさらされた場合や、機器が正常に機能しない、または本体を落下した場合など、何らかの原因で機器が損傷した場合には修理が必要です。

警告：火災や感電の危険性を低減するために、本機器を雨や湿気にさらさないでください。

記号の説明：



以下の記号が、製品上に表示されています...

注意、操作を始める前に付属資料を参照してください。この記号は、問題箇所を参照しているマークに隣接した説明部分に表示されています。



以下の記号が、製品上に表示されています...

警告、この部位への接触は禁止されています。これを守らなかった場合、感電の危険が生じます。

聴力の保護

聴力障害を避けるための聴くアドバイス

ヘッドホン、イヤホン、ヘッドセットで音楽を大音量で聴くと、恒久的な聴力損失が生じる可能性があります。音量が高いほど、聴力が影響を受けるまでにかかる時間が短くなります。

安全な音量レベルを設定する：

1. 機器を使用する際に、まず音量コントロールを最小に設定しておきます。
2. サウンドが快適かつクリアに、歪みなく聞こえるようになるまで、音量をゆっくりと上げます。
3. 会話とその他の周囲のノイズが聞こえなくなるようなレベルに音量を設定しないでください。

快適な音量レベルを設定したら、そのままのレベルを保ちます。耳鳴りや不快感、またはこもった音が聞こえる場合には、音量を下げるか、音楽を聴くのを止めて、聴力を確認してください。

詳細については、www.logicool.co.jp/support を参照してください。

初めて使用する場合

ご使用のゲーム デバイスを設定したり、使用方法をカスタマイズしたりする場合、Logicool® ゲーム ソフトウェアを起動する必要があります。詳細については、「[Logicool ゲーム ソフトウェアを起動する](#)」を参照してください。

起動すると、Logicool ゲーム ソフトウェアのホーム ページが表示されます。ここで、[デバイス] バーから実行したい操作を選択します。「[デバイス バーを使用する](#)」を参照してください。

Logicool ゲーム ソフトウェアが実行されている間、 アイコンが Windows® タスクバーに表示されます。ソフトウェアがバックグラウンドで実行されている場合は、アイコンをクリックして起動することができます。または、ソフトウェアに関する情報を表示したり、ソフトウェアを閉じたりすることができます。「[タスクバー アイコンを使用する](#)」を参照してください。

デバイス自体について質問がありますか? 「[デバイスを使用する](#)」または「[トラブルシューティング](#)」を参照してください。

Logicool® ゲーム ソフトウェアを起動する

- Windows® 8 [スタート] 画面から、Logicool ゲームソフトウェア アプリケーションを見つけます（たとえば、+ F を入力してから Logi を入力し、Logicool ゲームソフトウェア アプリケーションを選択）、または
- Windows 7（またはそれ以前）の [スタート] メニューから、[すべてのプログラム] ▶ [Logicool] ▶ [Logicool ゲームソフトウェア] を選択、または
- Windows タスクバーの  アイコンをダブルクリックします（または Windows タスクバーを右クリックして、ポップアップメニューから [開く] を選択）。

Logicool ゲーム ソフトウェアのホーム ページが表示され、ゲーム デバイスの画像が表示されます。ここで、[デバイス] バーから選択して、実行したい操作を選択します。詳細については、「[デバイスバーを使用する](#)」を参照してください。

メモ：

- ▶ Logicool ゲーム ソフトウェアは、コンピュータが実行されている間、バックグラウンドで実行されます。これは、ご使用のゲーム デバイスが提供する高度な機能をサポートするために必要です。Logicool ゲームソフトウェアの実行中、Windows タスクバーに  アイコンが表示されます。

デバイスバーを使用する

Logitech® ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーにはさまざまなアイコンがあります。これらのアイコンはゲーム デバイスでサポートされている操作でのみ使用可能なため、すべてのアイコンが表示されない場合があります。

以下は、すべてのアイコンとそれぞれの説明のリストです。

アイコン	操作
	Logitech Web サイトを起動します。
	デバイスを表示します。 複数のサポートされるゲーム デバイスが接続されている場合、現在選択されているデバイスが表示されます。Logitech ゲーム ソフトウェアで加えたすべての設定変更は、このデバイスだけに適用されます。 別のデバイスの設定を変更するには、 < または > ボタンをクリックし、必要なデバイスを選択します。
	Logitech ゲーム ソフトウェアのホーム ページに戻り、ゲーム デバイスの画像が表示されます。Esc を押してホームページに戻ることもできます。
	[プロフィール表示] を表示します。これを使用して、ゲームのプロファイルを作成および保守します。 [デバイス] バー上に表示されるアイコンは、選択したデバイスに G キーまたはマウス ボタンがあるかにより異なります。 ご使用のデバイスにオンボード メモリがある場合は、デバイスに G キー/ボタン設定を保存できる場合があります。
	[LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] を表示します。これを使用して、デバイスの LCD ディスプレイに表示される情報および資料をコントロールします。
	[ポインタの設定のカスタマイズ表示] を表示します。これを使用して、ユーザーやゲームに合わせてデバイス ポインタの動きを設定します。 ご使用のデバイスにオンボード メモリがある場合は、デバイスにポインタ設定を保存できる場合があります。
	[オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示] を表示します。これを使用して、ゲーム デバイスに保存されるプロファイルやポインタの動きを設定します。
	[オーディオ体験のカスタマイズ] 表示を表示します。これを使用して、低音域や高音域、音量などの設定を調整することができます。
	[サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示を表示します。これを使用して、ヘッドセットのステレオとサラウンド サウンド設定を個人設定します。
	[音声アバターのカスタマイズ] 表示を表示します。これにより、音声アバターと音声モーフィング機能を



使用できます。



[転送するプロファイルを管理する表示] を表示します。これを使用して、デバイス上に特定のゲーム設定を保存し、他のコンピュータにプロファイルと共にゲーム設定を転送します。



[バックライト カラーのカスタマイズ表示] を表示します (G300 では [プロファイル表示]) 。これを使用して、ゲーム デバイスのカラー スキームを設定できます。



ご使用のデバイスにオンボード メモリがある場合は、デバイスにライト設定を保存できる場合があります。



[Logicool ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します。これを使用して、広範なアプリケーション設定を指定します。



Logicool ゲーミング体験を共有するために使用できる方法のメニューが表示されます (ソーシャルメディア、カスタマーフィードバックなど) 。



このヘルプ センター、チュートリアル、最新の製品情報およびソフトウェア アップデートへのアクセスを提供します。

タスクバー アイコンを使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアがバックグラウンドで実行されているときに、 アイコンが Windows® タスクバーに表示されます。アイコンをクリックして、次の操作を実行できます。

クリック	操作
右ボタンのクリック	<p>次のオプションを提供するポップアップ メニューを表示します。</p> <ul style="list-style-type: none">• [開く]：Logicool ゲーム ソフトウェアを起動し、ホーム ページを開きます。• [バージョン情報]：Logicool ゲーム ソフトウェアに関する情報を表示します。• [閉じる]：Logicool ゲーム ソフトウェアを閉じます。 <p>メモ：</p> <ul style="list-style-type: none">▶ [閉じる] を選択した場合、Logicool ゲーム ソフトウェアのバックグラウンドでの実行は停止されません。ご使用のゲーム デバイスで使用可能な機能は動作を停止します。
ダブルクリック	Logicool ゲーム ソフトウェアを起動し、ホーム ページを開きます。

アプリケーション設定を変更する



Logicool® ゲーム ソフトウェアには、ほとんどの状況に適した多様なデフォルト設定をご用意しています。これらの設定を確認し、必要に応じて調整して、アプリケーションを思いのままに動作させることができます。

調整可能なアプリケーション設定は以下のタブにあります（一部のタブを使用できないデバイスもあります）。

- [一般] タブ。一連の一般的なアプリケーション設定を指定します。「[一般設定を変更する](#)」を参照してください。
- [通知] タブ。コンピュータ画面とデバイスの LCD ディスプレイに表示させる通知をカスタマイズすることができます。「[通知設定を変更する](#)」を参照してください。
- [プロファイル] タブ。基本的なプロファイル設定を定義します。「[プロファイル設定を変更する](#)」を参照してください。
- [G13 マウス エミュレーション] タブ。マウス エミュレーション機能を備える G13 デバイスをお持ちの場合に使用可能で、カーソル速度を指定できます。「[G13 マウス エミュレーション設定を変更する](#)」を参照してください。
- [G930 電池] タブ。G930 デバイスをお使いの場合に利用できます。「[G930 の電池設定を変更する](#)」を参照してください。
- デバイス固有のタブ。一部のデバイスでのみ利用可能です。「[デバイス固有設定を変更する](#)」を参照してください。

一般設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します ([デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする)。
2. 次の表を参考にして、必要な設定項目を指定します。

設定	説明
Windows 起動時にプログラムを実行	コンピュータを起動したときに Logicool ゲーム ソフトウェアを自動的に起動し、バックグラウンドで実行する場合は、このボックスにチェックを入れます。 メモ： ▶ ゲーム デバイスで使用可能な機能を動作させるには、Logicool ゲーム ソフトウェアが実行されている必要があります。
クイック マクロ作成時に遅延を記録	クイック マクロを作成するときにキーストロークの遅延を記録する場合は、このボックスにチェックを入れます。このボックスがチェックされていないと、キーストローク間の遅延はマクロの一部として記録されません。
クイック マクロの記録手順を GamePanel ディスプレイに表示する	MR を押してクイック マクロを作成するときに、マクロ記録の説明をデバイスの LCD ディスプレイに表示する場合は、このボックスにチェックを入れます。 メモ： ▶ この機能は、デバイスに内蔵 LCD ディスプレイがある場合のみ使用可能です。
ゲームに輝度の制御を許可する	バックライトを備えるデバイスでこのボックスにチェックを入れると、プレイするゲームによってデバイスのバックライトの色が変わります。チェックを外すと、ユーザーが設定したバックライトの色はどんなゲームに対しても変わりません。
拡張グラフィックを有効にする	コンピューターのグラフィックのハードウェア アクセラレーションを使用するには、このボックスをチェックします。このボックスがオフの場合、動画の速度が遅くなります。
高解像度の製品画像を自動的にダウンロード	新しいデバイスを初めて接続したときに高解像度のデバイス画像の自動ダウンロードを有効にするには、このボックスをチェックします。このボックスのチェックを外すと、デフォルトの低解像度のグレースケール製品画像が常に使用されます。
新しいプロファイルをオンラインでチェックする	[新しいゲーム用のスキャン] オプションを選択している場合、Logicool ゲーム ソフトウェアに現在保存されているゲームのデータベースの最新版があるかどうかをオンラインで確認するには、このボックスをチェックします。最新版がある場合は、Logicool ゲーム ソフトウェアでご使用のパソコンのゲームをスキャンする前に、最新版がダウンロードされます。

3. [OK] をクリックします。

これらの設定を変更した後、[デフォルト] ボタンをクリックして、いつでも推奨値（元の値）に戻すことができます。

プロフィール設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します ([デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする)。
2. [プロフィール] タブをクリックします。
3. 次の表を参考にして、必要なプロフィール設定を指定します。

設定	説明
デフォルトプロフィール	<p>固定プロフィールが存在せず、現在のアプリケーションにリンクされたプロフィールがない場合（または、アプリケーションが実行されていない場合）に使用される「代替」プロフィールをドロップダウン リストから選択します。</p> <p>メモ：</p> <ul style="list-style-type: none">▶ [プロフィール表示] の[プロフィール] エリアにある関連するプロフィールを右クリックするか、その  矢印をクリックしてから、[デフォルトとして設定] を選択することで、デフォルト プロフィールを設定することもできます。デフォルト プロフィールの詳細については、「固定プロフィールとデフォルト プロフィールについて」を参照してください。
固定プロフィール	<p>使用中の他のプロフィールを上書きして、常にアクティブにしておきたいプロフィールをドロップダウン リストから選択します。実行中のアプリケーションにリンクされているプロフィールがあっても、固定プロフィールとして選択したプロフィールが優先されることとなります。</p> <p>メモ：</p> <ul style="list-style-type: none">▶ [プロフィール表示] の[プロフィール] エリアにある関連するプロフィールを右クリックするか、その  矢印をクリックしてから、[固定として設定] を選択することで、固定プロフィールを設定することもできます。固定プロフィールの詳細については、「固定プロフィールとデフォルト プロフィールについて」を参照してください。
プロフィールサイクル	<p>ホットキーの組み合わせを押すだけで、プロフィールを交換できるようにしたい場合は、このフィールドにカーソルを置いて、Ctrl + F9 のようにキーボードの組み合わせを押して、フィールドに表示されるホットキーの名前を確認します。</p> <p>ホットキーを削除するには、[クリア] をクリックします。</p> <p>メモ：</p> <ul style="list-style-type: none">▶ プロフィール サイクルの詳細については、「プロフィール サイクルについて」を参照してください。

4. [OK] をクリックします。

これらの設定を変更した後、[デフォルト] ボタンをクリックして、いつでも推奨値（元の値）に戻すことができます。

G13 マウス エミュレーション設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します ([デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする)。
2. [G13 マウス エミュレーション] タブをクリックします。
3. スライダを使用して、マウス エミュレーション コントロールを使用するときのカーソルの速度を選択します。
4. [OK] をクリックします。

メモ：

- ▶ この機能は、G13 デバイスでのみ使用できます。

カーソルの速度を変更した場合、[デフォルト] ボタンをクリックして、いつでも推奨設定（元の設定）に戻すことができます。

G930 のバッテリー設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します（[デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする）。
2. **[G930 バッテリー]** タブをクリックします。
3. デバイスの電池残量が低くなった場合に、パソコンのタスクバーで警告アイコンを表示したい場合には、[電池残量が低い場合のトレイ アイコン通知] ボックスにチェックを入れます。
4. デバイスの電池残量が低くなったときに音声の警告を設定したい場合には、[電池残量が低い場合のサウンド通知] ボックスにチェックを入れます。デバイスを充電するまで、警告音が定期的に繰り返されます（充電しない場合には電池残量がゼロになります）。
5. **[OK]** をクリックします。

メモ：

- ▶ また、[デバイス] バーでデバイスを選択して、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の左上角を見れば、デバイスの電池残量が一目で分かります。
- ▶ これらの機能は、バッテリーを備える G930 ゲーム デバイスをお持ちの場合にのみ利用できます。

G300 の設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します ([デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする)。
2. [G300] タブをクリックします。
3. [ライト - 有効] チェックボックスをチェックして、マウスのカラー ライトをオンにするか、ボックスのチェックを外してオフにします。
4. [OK] をクリックします。

メモ：

- ▶ この機能は G300 ゲーム マウスでのみ利用可能です。

ソフトウェアを更新する

Logicool® では、ご使用のデバイスのためのインターネット リソース センターを用意しています。リソースセンターに蓄積している情報の幅や深さは、ゲーマーのニーズに合わせて時系列に変更します。デバイスに関して、次のような情報とダウンロードが提供されます。

- Logicool ゲーム ソフトウェアのアップデート バージョン
- ご使用のデバイスまたは Logicool ゲーム ソフトウェアについての最新ニュース。

最新情報を入手する方法については、[ソフトウェアのアップデートと最新ニュースを入手する](#)を参照してください。

ソフトウェアのアップデートとニュースを入手する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、画面下にある [デバイス] バーの [ヘルプ] アイコンの中にある  ボタンをクリックします。ポップアップ メニューが表示されます。
2. ポップアップ メニューから必要なアップデートやニュースを選択します。
 - ソフトウェア アップデートを入手するには、[アップデートをチェックする] を選択します。Logicool ゲーム ソフトウェアによって、オンラインでソフトウェアのアップデート バージョンがチェックされます。
アップデート バージョンが使用可能な場合は、Logicool アップデータがそのダウンロードおよびインストールを行います。
 - デバイスの最新ニュースを表示するには、[インターネット] ▶ [最新情報] を選択します。 デバイスのリソース センターが Web ブラウザで開かれます。

メモ：

- ▶ ヘルプ アイコン ポップアップ メニューから [バージョン情報] を選択することで、お使いの Logicool ゲーム ソフトウェアのバージョンを探ることができます。

トラブルシューティング

ゲーム デバイスまたは Logicool® ゲーム ソフトウェアの使用に問題がある場合は、次の一覧に該当する項目があるかどうか参照してください。該当する項目がある場合は、その項目をクリックして問題解決のヒントを表示してください。

- [デバイスがまったく動作しない。](#)
- [G キー/ボタンが正常に動作しない。](#)
- [デバイスの USB ポートに問題がある。](#)
- [ヘッドセットから音が聞こえない。](#)
- [ヘッドセットを使用する時に、他の人に自分の声が聞こえない。](#)
- [ヘッドセットでサラウンド サウンドの問題が生じている。](#)
- [音声アバター（モーフィング）が不鮮明である。](#)

お探しのものがこれらのトピックにない場合は、[\[ヘルプ\]](#) ▶ [\[インターネット\]](#) ▶ [\[最新情報\]](#) を選択するか、[Logicool のサポート Web サイト](#)を参照して探してみてください。

デバイスがまったく動作しない

- 完全に通電された USB ポートにゲーム デバイスが正しく接続されていることを確認します。コンピュータの内蔵 USB ポートか、電源付きの USB ハブを使用します。電源なしのマルチポート USB ハブに接続した場合には、デバイスは動作しません。
- デバイスを外してから再接続し、接続不良になっていないか確かめてください。
- 使用しているポートに問題があるかもしれないので、他の USB ポートにキーボードを接続してみてください。

G キー/ボタンが正常に動作しない

- ご使用のコンピュータで Windows® 8、Windows 7、Windows Vista または Windows XP Service Pack 2（32 ビットまたは 64 ビット版）が実行されていることを確認してください。現時点では、ゲーム デバイスの G キー/ボタンをサポートしているのは上記の Windows オペレーティング システムのみです。
- Windows のタスクバーに  アイコンが表示されているかによって、Logicool® ゲーム ソフトウェアが実行されているかを確認します。実行されていない場合、[スタート] 画面から Logicool ゲームソフトウェア アプリケーションを検索して起動するか、または [スタート] メニューから [すべてのプログラム] ▶ [Logicool] ▶ [Logicool ゲームソフトウェア] を選択します。
- 正しいプロファイルを実行していることを確認します。各ゲームにはプロファイルを関連付けることができ、ゲームを起動したときにそのプロファイルが自動的に起動されます。

チェックするには、Logicool ゲーム ソフトウェアを起動してから、実行したいプロファイルを編集し、ゲームの実行可能ファイルに関連付けます。詳細については、「[プロファイルを編集する](#)」を参照してください。ゲームを開始すると、関連付けられたプロファイルの名前がデバイスのディスプレイに 5 秒間表示されます。

- デバイスに同梱されている CD-ROM などから、デバイス用の Logicool ゲーム ソフトウェアとドライバを正しくインストールしたことを確認します。インストールされていない場合は、CD-ROM を使用するか、www.logicool.co.jp から最新のソフトウェアをダウンロードして、完全インストールを行います。
- 固定プロファイルとデフォルト プロファイルの設定が正しいことを確認します。例えば、固定プロファイルを使用するように選択した場合には、特定のゲームにリンクされているプロファイルは無視されます。詳細については、「[固定プロファイルとデフォルト プロファイルについて](#)」を参照してください。

デバイスの USB ポートに問題がある

- デバイスのハブがバスパワーの場合は、デバイスの消費電流合計が 100mA を超えないようにしてください。バスパワーの USB ハブに直接接続した場合に動作しないデバイスには、一部のビデオ カメラ、スキャナ、フロッピー ディスク ドライブのほか、バイブレーション効果に対応したゲームパッドなどがあります。デバイスの電源条件については、各デバイスのマニュアルを参照してください。
- 2 つのデバイスを接続している場合、いずれかのデバイスを取り外して、もう一方のデバイスが動作するかを確認してみてください。
- デバイスがデバイスのいずれかの USB ポートに正しく接続されているかを確認するために、デバイスを取り外してから再接続してみてください。
- デバイスをご使用のデバイスの他の USB ポートに接続してみてください。

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスに内蔵 USB ポートが付いていない場合は、この項を無視してください。

ヘッドセットから音が聞こえない

- Logicool® ゲーム ソフトウェアが起動しているか確認してください。
- オペレーティング システムとアプリケーションのオーディオ設定で、音量を聞こえるレベルに調整してください。
- ヘッドセット（または該当する場合にはワイヤレス アダプタ）が USB ポートにしっかりと差し込まれているか確認します。
- 音量レベルが聞こえるレベルに設定されていることを確認します。
- ヘッドセット（またはヘッドセットのワイヤレス アダプタ）を別の USB ポートに差し込みます。
- USB ハブやドッキング ステーションを使用せずに、ヘッドセット（またはヘッドセットのワイヤレス アダプタ）をパソコンの USB ポートに直接差し込みます。
- ヘッドセットを差し込んでから、ゲームやアプリケーションを閉じて、再起動してください。
- Logicool ゲーム ソフトウェアを終了して、再起動してください。
- オペレーティング システムとアプリケーションのオーディオ設定で、ヘッドセットを有効かつデフォルトのオーディオ出力デバイスに設定します。

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスがヘッドセットではない場合は、この項を無視してください。

ヘッドセットを使用する時に、他の人に自分の声が聞こえない

- Logicool® ゲーム ソフトウェアが起動しているか確認してください。
- ヘッドセットのマイク ミュート ボタンを押して、もう一度試してください。
- マイクのブームを回転して下げ、口角の付近に配置します。
- Logicool ゲーム ソフトウェアやオペレーティング システム、アプリケーションのオーディオ設定で、マイク ゲイン（音量）を聞こえるレベルに調整します。
- オペレーティング システムとアプリケーションのオーディオ設定でマイクのミュートを解除します。
- ヘッドセットを差し込んでから、ゲームやアプリケーションを閉じて、再起動してください。
- Logicool ゲーム ソフトウェアを終了して、再起動してください。
- オペレーティング システムとアプリケーションのオーディオ設定で、ヘッドセットを有効かつデフォルトのオーディオ出力デバイスに設定します。

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスがヘッドセットではない場合は、この項を無視してください。

ヘッドセットでサラウンドサウンドの問題が生じている

- サラウンドサウンド（マルチチャンネル オーディオ コンテンツ）が機能しているかどうか確認します。
 1. ヘッドセットのサラウンドサウンドスイッチを Dolby ヘッドホンのロゴに向かって下位置にスライドさせるか 、または Logicool® ゲーム ソフトウェアの [Dolby サラウンドを有効にする] オプションを使用します。
 2. サラウンドサウンドコンテンツのゲームや動画を数分間再生してみます。
 3. ゲームや動画を最小化して、Logicool ゲーム ソフトウェアを開きます。
 4. [サラウンドサウンドのカスタマイズ] 表示で Dolby® ヘッドホンのロゴが点灯しているかどうかを見て、サラウンドサウンドがオンになっていることを確認します。ロゴが灰色の場合には、サラウンドサウンドがオンになっていません。
 5. Logicool ゲーム ソフトウェアの [サラウンドサウンドのカスタマイズ] 表示で前回検出したサラウンドサウンドの日付と時刻を読み取ります。日付と時刻が正しくない場合、ヘッドセットはサラウンドサウンドコンテンツを受信していません。
- ヘッドセットを差し込んだ状態で、ゲームや動画を閉じてから、再起動してください。
- オペレーティングシステムとアプリケーションのオーディオ設定で、ヘッドセットを有効かつデフォルトのオーディオ出力デバイスに設定します。
- お使いのヘッドセットに、2つの標準 3.5mm ミニジャックを備えるケーブル、および 3.5mm ミニジャック用の入力と USB 出力を備える別のアダプターが同梱されている場合、USB アダプターを使ってヘッドセットをコンピュータに接続してください (3.5mm ミニジャックのみを使うと、サラウンドサウンドは利用できません)。
- ゲームまたは動画プレーヤーのオーディオ設定をサラウンドサウンド (5.1 または 7.1 など) に設定します。
- オペレーティングシステムのオーディオ設定で、デバイスを 7.1 スピーカー デバイスとして設定します。詳細については、アプリケーションのヘルプメニューを参照してください。
- ゲームまたは動画によっては、サラウンドサウンドが出力されない場合があります。別のゲームや動画でお試してください。
- Logicool ゲーム ソフトウェアを終了して、再起動してください。
- Logicool ゲーム ソフトウェアとドライバをアンインストールしてから、再インストールしてください。

メモ：

- ▶ デバイスにサラウンドサウンド機能がない場合には、この項を無視してください。

音声アバター（モーフィング）が不鮮明

- Logicool® ゲーム ソフトウェアの [音声アバターのカスタマイズ] 表示でピッチ較正方法の説明に従ってください。
- ソフトウェアやオペレーティング システム、アプリケーションのオーディオ設定で、マイク ゲイン（音量）を聞こえるレベルに調整してください。
- オペレーティング システムとアプリケーションのオーディオ設定で、ヘッドセットを有効かつデフォルトのオーディオおよび音声入力デバイスに設定してください。
- Logicool ゲーム ソフトウェアを終了して、再起動してください。
- ソフトウェアとデバイスをアンインストールしてから、再インストールしてください。

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスに音声アバター機能がない場合には、この項を無視してください。

ソフトウェア使用許諾契約書

ご購入いただいた Logicool 製品を使用される前またはこのソフトウェアをダウンロードされる前に、このソフトウェア使用許諾契約書を注意深くお読みくださいますようお願いいたします。ご購入いただいた Logicool 製品を使用されるか、このソフトウェアをダウンロードされることにより、ユーザーはこのソフトウェア使用許諾契約書の条項に従うことに同意したことになります。ユーザーが本契約の条項に同意しない場合には、30日以内、あるいはユーザーの購入元の返却ポリシーに沿った期日のうち、長い方の期日までに、元の梱包に入った Logicool 製品に販売受領書を添えて、速やかに返送してください。ソフトウェアへ電子的にアクセスした場合、ソフトウェアをインストールしないでください。

1. 一般ソフトウェアおよび本契約に付属する文書（「本ソフトウェア」）は、Logitech Europe S.A.（「Logicool」）からユーザーにライセンスが付与され、本契約の条項のもとでのみ使用するもので、販売されるものではありません。Logicool およびそのライセンサーは、ソフトウェアの所有権を保持しており、Logicool はユーザーに明示的に付与されていないあらゆる権利を留保します。本契約の条項は、元のソフトウェアの交換または補足となる Logicool が提供するあらゆるソフトウェアのアップデートに適用されます。これはかかるソフトウェアに個別のライセンスによりアップデートが付随している場合を除き、その場合は個別のライセンスの条項が適用されます。

2. ライセンス付与および制限事項 Logicool は、本契約の条項に従い、ユーザーが購入した製品またはユーザーが使用する Logicool サービスと一緒に使用する場合に限り、本ソフトウェアを使用するための制限された非排他的ライセンスをユーザーに付与します。ユーザーは、ユーザーまたは他者による本ソフトウェアまたはその一部のコピー（本契約で明示的に許可されている場合を除く）、逆コンパイル、逆アセンブル、リバースエンジニア、ソースコードの抽出、派生的な機能やインストーラの作成の試行を行わず、またこれに同意しないものとします（適用法で明示的に許可されている場合を除く）。本ソフトウェアに含まれているすべての著作権や他の所有権に関する通知がコピーに含まれている限り、バックアップ目的、購入した Logicool 製品または使用している Logicool サービスと併用することのみを目的として、本ソフトウェアのコピーを作成することができます。本ソフトウェアは、原子力施設、航空機のナビゲーションおよび通信システム、航空管制システム、医療機器、またはソフトウェアの故障が死亡、人身事故、または重大な物的損害・環境破壊につながるようなその他の機器における操作を使用目的としていません。

3. 譲渡ユーザーは、ユーザーまたは他者による本ソフトウェアの販売、再販、賃貸、リース、またはサブライセンスを行わず、またこれに同意しないものとします。ただし、ユーザーが本ソフトウェアと同時に Logicool 製品を購入した場合、ユーザーは、本ソフトウェアを使用する Logicool の製品の恒久的な譲渡に伴い、以下の条件下で本ソフトウェアを譲渡することができます。(a) ユーザーが使用または所有するあらゆるソフトウェアのアップデートが譲渡に含まれること、(b) ユーザーはソフトウェアの全体または一部を問わず、コピーを保有しないこと。これにはコンピュータまたはその他ストレージ機器に保管されているコピーが含まれます。および、(c) 譲受人は本契約の条項を読み、これに拘束される点に同意すること。

4. 契約の終了本契約は契約が終了するまで有効です。ユーザーが本契約のいずれかの条項に違反した場合、ユーザーのソフトウェア使用権は、Logicool からの予告なく自動的に終了します。本契約の終了に伴い、ユーザーはソフトウェアの使用を中止し、所有あるいは管理するソフトウェアのあらゆるコピーを破棄する必要があります。本契約の 5、6、10、および 11 項は、本契約が終了するまで適用されます。

5. 免責事項適用法の許容最大限の範囲内で、Logicool のソフトウェアおよびサービスは、すべての瑕疵を問わずかつ一切の保証を伴わない「現状渡し」で提供されます。また、適用法の許容範囲内で、ユーザーによる Logicool のソフトウェアおよびサービスの使用は、ユーザーのみがリスクを負うものとし、十分な品質、性能、精度、努力についてのリスク全体をユーザーが負う点について、ユーザーは明示的に認識し、同意するものとします。本契約により、Logicool およびそのライセンサーは、明示的、暗示的、または法令による、製品の適格性、満足の行く品質、特定の用途への適合性、精度、安居権に対する暗示的な保証および/または条件および、第三者の権利の非侵害行為を含むがこれに限定されない、Logicool のソフトウェアおよびサービスに関するあらゆる保証および条件を免責されます。Logicool は、ユーザーにおける Logicool のソフトウェアまたはサービスの享受に支障があった場合の解決策を保証しません。また Logicool のソフトウェアまたはサービスに含まれる機能がユーザーの要件を満たすこと、Logicool のソフトウェアまたはサービスが中断やエラーなく操作できること、Logicool のソフトウェアまたはサービスの欠陥が修正されることを保証しません。Logicool の販売店、販売員、または従業員は、この保証免責に対しいかなる変更、延長、または追加を行う権限も有しません。特定の法域では、消費者の暗示的な保証の除外または適用法権限の制限を認めていない場合があるため、上記の制限または除外はユーザーに適用されない場合があります。

6. 責任の制限適用法で禁止されていない範囲内において、いかなる場合でも、Logicool またはそのライセンサーは、あらゆる Logicool の製品またはサービスの販売、ライセンスまたは使用、あるいは使用不能によって生じた、製品やサービスの代用の調達、収益の損失、情報やデータの損失、その他の特殊、間接的、必然的または偶発的な損害に対し、発生の原因や、責任の関連性（契約、不法行為、またはその他）に関わらず、また Logicool が損害発生の可能性について指示を受けていたとしても、一切の責任を負いません。いかなる場合でも、Logicool およびそのライセンサーの賠償総額は、対象となった製品またはサービスに実際支払われた金額を超えることはありません。上記の制限は、上述の賠償により重要な目的が果たせない場合にも適用されます。特定の法域では、偶発的または重要な損害の除外または制限を認めていないので、上記の制限または除外はお客様に適用されない場合があります。上の制限は、適切な法律が責任を要求するような、およびその範囲内の人身事故には適用されません。

7. アメリカ合衆国政府のエンド ユーザー本ソフトウェアは、48 C.F.R. 2.101で用語が定義されている「市販品」であり、「市販のコンピュータ ソフトウェア」および「市販のコンピュータ ソフトウェア文書」で構成されており、アメリカ合衆国政府のエン

ドユーザーに、(a) 市販品としてのみ、また、(b) 本契約に準拠するその他あらゆるエンドユーザーに付与されるものと同様の権利のみ、ライセンスを付与します。未発行の権利は、アメリカ合衆国の著作権法により保護されています。

8. 輸出に関する法律の確約ユーザーは、適用法または規制に違反する本ソフトウェアの輸出または再輸出を行わないことに同意します。これには、アメリカ合衆国、欧州連合、スイス、および/または本ソフトウェアを取得した法域の法または規制を含みますが、これらには制限されません。

9. 代理人および第三者の購入者ユーザーが本ソフトウェアを別の個人または法人の代わりに取得した場合、ユーザーは、取得した団体または法人を本契約の条項で拘束する権限を持つことを認め、保証するものとします。

10. 支配法および可分性ユーザーがアメリカ合衆国にいる場合、本契約は、法律の規定または方針の選択の申請または考慮をせず、アメリカ合衆国およびカリフォルニア州の法律に排他的に準拠し、構成されます。ユーザーがアメリカ合衆国国外にいる場合、本契約はスイスの法律に排他的に準拠します。いかなる理由であっても、正当な法域の司法機関が本契約の条項、またはその一部を強制できないものと認めた場合、その本契約中の条項は、その団体の意向を受け入れる範囲で最大限実施されます。本契約のその他の部分は完全な効力で実施されます。

11. 完全な同意、適用言語本契約は本ソフトウェアの使用に関する当事者間の同意を構成するものであり、以前または同時にあった、この事柄に関しての書面または口頭での理解、連絡、または同意を破棄します。本契約に対する修正および変更は、書面により Logicool の署名がされていない限り、拘束力を持たないものとします。本契約の翻訳は各地域の要件に沿って行われますが、英語版と非英語版の間に不一致が生じた場合、本契約の英語版に準拠するものとします。

12. オープンソースソフトウェア本ソフトウェアの特定の部分は、本契約の条項によって使用許諾されてはいませんが、適用されるオープンソースライセンスの条項に従って使用許諾されます。これには、BSD ライセンス、Apache ライセンスまたは GNU 劣等一般公衆利用許諾契約書などが含まれますが、これに限定されません（以降、「オープンソースコンポーネント」）。各オープンソースコンポーネントの使用は、各適用ライセンスの条項によって制限されます。各適用ライセンスの条項に同意する必要があります。同意しない場合は、本ソフトウェアを使用すべきではありません。

13. ユーザーは、Logicool および その子会社および代理店が、ユーザーの Logicool 製品、コンピュータ、システムおよびアプリケーションソフトウェア、周辺機器および他の関連デバイスに関する情報を含むが、これに限定されない情報の診断、技術および関連情報を収集、保持、処理および使用することに同意します。また、（必要な場合に）Logicool ソフトウェアに関連するソフトウェアアップデート、製品サポートおよび他のサービスへのユーザーへの提供を促進するため、および本契約の条項への遵守を確認するためにそれらの情報を定期的に収集することに同意します。Logicool は、当社製品の向上およびユーザーへのサービスの提供を行うことを目的として、ユーザー個人を識別できない形式に限り、この情報を使用することがあります。

本ソフトウェアは、米国著作権法および国際条約によって保護されています。許可のない本ソフトウェアの再生産または再頒布は、民法および刑法の処罰の対象になります。

デバイスを使用する

ゲーム デバイスには、特別な機能（キー、ボタンおよびその他の機能を含む）があります。その多くはカスタマイズ可能です（「[デバイスをカスタマイズする](#)」を参照してください）。デバイスには次のようなものが付いています（ただしデバイスによっては、必ずしもこれらのすべてが付いているとは限りません）。

- **G キー/ボタンおよび M キー。** デバイスの G キー（またはマウスのボタン）はゲームをする上での主要な武器です。パワフルなプログラム可能キーをゲーム（または他のアプリケーション）に合わせてカスタマイズすることができます。デバイスに M キーがある場合は、より柔軟性が増します。詳細については、「[G キーを使用する](#)」、「[M キーを使用する](#)」および「[マウス ボタンを使用する](#)」を参照してください。
- **内蔵 LCD GamePanel ディスプレイ。** ディスプレイは、Logicool® ゲーム ソフトウェアやメディア、他のアプリケーション情報など、コンピュータやデバイスにおけるゲームや他のイベントの状況をチェックすることができます。例えば、ゲームをフルスクリーンで楽しんでいるときに、同時にディスプレイでメディア情報をチェックすることができます。ディスプレイのメニュー項目を選択するには、ボタンを使用します。
- **マルチメディア コントロール ボタン。** コンピュータ上のメディアを効率的にコントロールするために、デバイスには直感的なメディア ボタンが付いています。詳細については、「[マルチメディアをコントロールする](#)」を参照してください。
- **ゲーム モード スイッチ。** ゲーム中、特定の標準 Windows® キーを無効にしたい場合があります。標準の Windows キーをアクティブにしたい場合には、ゲーム モード スイッチを切り替えます。詳細については、「[デバイスをゲーム モードに切り替える](#)」を参照してください。
- **バックライト ボタン。** デバイスのキーはバックライトで光り、このときのカラーと明るさは、ご自分の環境に合わせて変更したり、現在の M キー モードに合わせて自動的に変化したりできます。
- **USB ポート。** USB ポートは、ジョイスティックやヘッドセット、あるいはメモリ スティックなど、他のデバイスに簡単に接続することができます。詳細については、「[デバイスを USB ハブに接続する](#)」を参照してください。
- **ミニ ジョイスティック。** ゲームをプレーしたり他のアプリケーションを実行しているときに、4 方向のミニ ジョイスティックを使用できます。詳細については、「[ミニ ジョイスティックを使用する](#)」を参照してください。
- **電池。** デバイスの電池残量が低いときに、電池を備えるデバイスに対して警告が表示されます。詳細については、「[電池充電の確認](#)」を参照してください。
- **ヘッドセットの機能。** ゲーム ヘッドセットは、快適で柔軟になるように設計されており、豊富な機能があります。詳細については、「[ヘッドセットを使用する](#)」を参照してください。

デバイスをカスタマイズする

購入されたデバイスはそのまますぐに使用することもできますが、ゲームや他の用途に応じてカスタマイズできることが大きな強みです。

ほとんどの Logicool® ゲーム デバイスには、プログラム可能な G キーまたはボタンが搭載されています。これらの G キー/ボタンのデフォルトの機能は、[デフォルト プロファイル] というデフォルトのプロファイルで指定されています。

ご使用のデバイスには、M1、M2 などの名前の M キーが付いています。Logicool ゲーム ソフトウェアを使用すると、G キー/ボタンおよび M キーをアプリケーションごとにカスタマイズすることができます。M キーを使用すると、G キー/ボタンそれぞれに複数の割り当てをプログラムすることができます。G キーはいつでもこれらのモード (M1、M2 など) のうちのいずれかであり、該当する LED が点灯して現在のモードにあるかが分かります。モードを変更するには、該当する M キーを押します。

MR キーはクイック マクロをその場で記録するのに使用することができます。マクロは任意の G キーに割り当てることができ、現在のプロファイルでの割り当てを上書きします。

G キー/ボタンおよび M キーの詳細については、「[G キーを使用する](#)」、「[マウス ボタンを使用する](#)」および「[M キーを使用する](#)」を参照してください。

使用する各アプリケーション (ゲームなど) では、アプリケーション固有にカスタマイズされた G キー/ボタンを含むようにプロファイルを定義することができます。詳細については、「[プロファイルを使用する](#)」を参照してください。

メモ：

- ▶ G キー/ボタンのカスタマイズに加えて、デバイスに LCD GamePanel ディスプレイが付いている場合は、その使用方法を調整することもできます。

G キーを使用する

メモ：

▶ ご使用のデバイスに G キーが付いていない場合は、この項を無視してください。

各 G キーには、そのファンクション (F) キーと同じ既定のアクションが備わっています。例えば、G1 は F1 として同じ、G2 は F2 と同じになります。G キーは、ゲームや使用するアプリケーションに合わせてカスタマイズすることができます。

各ゲーム（または、アプリケーション）は、一意にカスタマイズされたプロファイルを使用することができます。プロファイルでは、G キーが押されたときの処理を指定します。マクロやショートカットなどを各 G キーに割り当て、特殊なクイック アクセス操作をすばやく行うことができます。クイック アクセス操作を G キーに割り当てる方法に関する詳細については、「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。

G キーに割り当てると、関連付けられたアプリケーションの使用時にその G キーを押すと、割り当てられた処理を実行することができます。ゲームでは通常、キーストロークの組合せが必要な特殊な動きや複雑な操作を実行するマクロが割り当てられます。

もっと多くのクイック アクセスコマンドが必要な場合、M キー (M1、M2 など) を使用してモードを切り替えることができます。詳細については、「[M キーを使用する](#)」を参照してください。

M キーを使用する

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスに M キーが付いていない場合は、この項を無視してください。

デバイスには、M1、M2などの名前の M キーが付いています。これらのキーにより、G キーのモード（またはシフト状態）を切り替えることができます。M キーのいずれかを押しと LED が点灯し、そのモードであることが示されます。一部のデバイスでは、モード毎にバックライトのカラーも変わります。

複数のモードがあるのは何故でしょうか？主な理由は、多くのマクロがゲームに必要な場合があるからです。M キーを使用することで、さまざまなゲーム シナリオのために、たくさんのクイック アクセス コマンドを割り当てることができます。

ここに、リアルタイム戦略ゲームで M キーを使用する例を示します（この例では、デバイスには 3 つの M キーがあります）。M1 モードには、コントロール グループや特殊ユニット スキル用の使用頻度の高いマクロ キーを割り当てます。M2 モードには、ユニットや構造を作成できる製作マクロをセットします。また、M3 モードには、リサーチやアップグレード マクロを設定します。ゲーム時に該当する M キーを押すだけで、マクロを簡単に切り替えることができます。

多くのゲームでは、多くのマクロや他のコマンドが必要でないかもしれません。そのような場合は、M1 モードで G キーを割り当てます。こうすることで、ゲーム中は他の M キーを無視できます。

M キーの横に MR キーがあります。このキーは、クイック マクロの記録に使用することができます。説明については、「[クイック マクロ \(その場で\) を記録する](#)」を参照してください。

マウス ボタンを使用する

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスにマウス ボタンが付いていない場合は、この項を無視してください。

各マウス ボタンには、そのボタンに固有のあらかじめ設定された操作であるデフォルト操作があります。例えば、右ボタンを押すと標準的な右クリック機能を実行します。しかし、マウス ボタンはゲームや使用するアプリケーションに合わせてカスタマイズすることができます。

各ゲーム（または、アプリケーション）は、一意にカスタマイズされたプロファイルを使用することができます。プロファイルでは、マウス ボタンが押されたときの処理を指定します。マクロやショートカットなどを各マウス ボタンに割り当て、特殊なクイック アクセス操作をすばやく行うことができます。クイック アクセス操作をボタンに割り当てる方法に関する詳細については、「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。

ボタンに割り当てが行われると、関連付けられたアプリケーションの使用時にその G キーを押して、割り当てられた操作を実行することができます。ゲームでは通常、キーストロークの組合せが必要な特殊な動きや複雑な操作を実行するマクロが割り当てられます。

マルチメディアをコントロールする

メモ：

▶ ご使用のデバイスにマルチメディア ボタンが付いていない場合は、この項を無視してください。

一部のデバイスには、マルチメディアを快適に体験できるようにデザインされた複数のキーまたはボタンが付いています。例えば、音楽を聴いたり、ムービーを観る場合には、マルチメディアをワンタッチでコントロールすることができます。トラックを選択して再生したり、一時停止したりできます。ボリュームを変えたり、消音したりすることもできます。

マルチメディアにワンタッチでアクセスできるよう、自分の好きなメディア プレーヤーをいずれか 1 つの G キー/ボタンに割り当てることもできます。詳細については、「機能を割り当てる」を参照してください。

次のボタンを使用して、コンピュータで再生している音楽やムービーをコントロールしたり、ボリュームを調節したりできます。

ボタン	コントロール	機能
	再生/一時停止	音楽またはムービーを再生するか、すでに再生中の音楽やムービーを一時停止します。
	停止	再生中の音楽やムービーを停止します。
	前のトラック/巻き戻し	前のトラックを再生します。ボタンを押し続けたときは、現在のトラックを巻き戻します。
	次のトラック/早送り	次のトラックに移動します。ボタンを押し続けたときは、現在のトラックを早送りします。
	ボリューム アップ、ボリューム ダウン	音量を調節します。ご使用のデバイスにボリュームのボタンが付いている場合は、これらを押すと音量が調整できます。ご使用のデバイスにローラーが付いている場合は、上に回転させて音量を上げ、下に回転させて音量を下げます。キーボードにボリューム ダイアルが付いている場合は、ダイヤルを時計方向に回すと音量が上がり、反時計方向に回すと音量が下がります。
	ミュート	消音します。キーをもう一度押すと、音量が直前のレベルに戻り音が出ます。

デバイスを [ゲーミング] に切り替える

メモ：

▶ お使いのデバイスに [ゲーミング] モードスイッチ/ボタンがない場合、このトピックは無視してください。

[ゲーミング] モードへの切り替えは、お使いのデバイスがキーボードまたはマウスかどうかによって異なります。

キーボード

ゲーム モードに切り替えるには、ゲーム モード スイッチを右に動かします。デバイスに 2 つのシンボルがある場合は、 (ノーマル) から  (ゲーム) に動かします。

これにより、次の 2 個の Windows[®] キーが作動しなくなるため、ゲーム中に誤って押してもトラブルを避けることができます。

- [スタート] キー：
- ショートカット キー：

Ctrl キーなど隣接したキーを押そうとして誤ってこれらのキーを押しても大丈夫なことが分かっているため、安心してゲームを楽しむことができますようになります。

ゲーミングが終わったら、標準モードに戻すと、これらのキーが再び作動するようになります。

マウス

[パフォーマンス] モードに切り替えるには、マウス上の [モード] スイッチをスライドさせます - LED が緑 (持続モード) から青 (パフォーマンスモード) に変わります。

ゲーミングとオフィスワーク用にマウス設定を最適化してから、[モード] スイッチを使って 2 つのモードを切り替えることができます。Logicool[®] ゲームソフトウェアで設定を構成する場合は、電池シンボルの隣の LED シンボルが、パフォーマンスモードまたは持続モードの設定のどちらが編集されているかを示します。

ゲーミングが終わったら、[モード] スイッチをスライドさせて持続モードに戻ると、マウス上の LED が緑に変わります。

デバイスを USB ハブに接続する

メモ：

- ▶ ご使用のキーボードに内蔵 USB ポートが付いていない場合は、この項を無視してください。

ご使用のキーボードには内蔵されているバスパワーの USB ハブが搭載されており、外部 USB ポートが装備されています。他のデバイスの接続に非常に便利である理由として、次の 2 つが挙げられます。

- ご使用のコンピュータの USB ポートを使用しなくて済みます。コンピュータの USB ポートを使用せずに、ジョイスティックやヘッドセットなどのデバイスをキーボードに接続することができます。
- 使い勝手が向上します。キーボードの USB ポートはコンピュータのポートよりアクセスしやすいため、キーボードの USB ポートを使用して、メモリ スティックなどのデバイスを一時的に接続します。

メモ：

- ▶ 一部のキーボード モデルには、バスパワーの USB ハブが付いています。これらのキーボード モデルでは、接続できるデバイスの消費電流の合計は、最高 100mA までです。通常、USB キーボード、マウス、メモリ スティック、デジタル カメラや多くのゲームパッド、ジョイスティック、ヘッドセットなどを接続することができます。デバイスに必要な電圧/電流については、デバイスのラベルをチェックしてください。キーボードのバスパワー ハブに直接接続した場合に動作しないデバイスには、一部のビデオ カメラ、スキャナ、フロッピー ディスク ドライブのほか、バイブレーション効果に対応したゲームパッドなどがあります。消費電力の高いデバイスをキーボードに接続すると、そのデバイスが無効であることがデバイス マネージャに示され、デバイスが動作しない理由を示すメッセージが表示されます。デバイスをキーボードの USB ポートから外し、十分な電力を供給できる別の USB ポートに接続してください。

ミニ ジョイスティックを使用する

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスにミニ ジョイスティックが付いていない場合は、この項を無視してください。

デバイスにミニ ジョイスティックが付いている場合は、ゲームをプレーしたり他のアプリケーションを実行しているときにミニ ジョイスティックを使用できます。次のような機能があります。

- 4 方向のミニ ジョイスティック。
- 3 ボタン。2 つのボタンはジョイスティックの横にあり、3 つ目は、ミニ ジョイスティックの上端を押すことで機能します。
- G キーの場合と同じように、マクロ、キーストローク、機能などを、ジョイスティックのボタンや方向移動に割り当てることができます。

マクロおよび他のコマンドを G キーおよびボタンに割り当てることに関する詳細は、「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。

ヘッドセットを使用する

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスがヘッドセットでない場合は、この項を無視してください。

ゲームヘッドセットを使用することで、ゲームアクションを中央で楽しむことができます。以下の一部または全部を備えています。

- 後頭部デザインにより圧力を軽減し、長時間の使用でも快適性が保たれ、各ユーザーに合わせて調整できます。「[ヘッドバンドの調整](#)」を参照してください。
- 柔軟なノイズキャンセリングマイクが背景ノイズをカットします。また使用しないときは邪魔にならない位置にマイクを回しておくことができます。「[マイクの位置](#)」および「[マイクのミュート](#)」を参照してください。
- 直感的なボリュームローラー。「[ボリュームローラー](#)」を参照してください。
- プログラム可能な G キーで、音楽、チャットおよびボイスモーフイングなどのゲーム内要素をワンタッチでコントロールできるため、キーボードが離れた場所にあっても、次の音楽トラックをスキップしたり、ワンプッシュで会話を楽しむことができます。「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。
- 7.1 サラウンドサウンドでどこにいても素晴らしいサウンドを楽しめます。「[サラウンドサウンドスイッチ](#)」を参照してください。
- モデルによって、これは長く品質の高い USB コード、または高速ワイヤレス接続（「[ワイヤレス接続とステータス](#)」を参照）を使って接続し、電池モニタリング機能を備えています（「[ヘッドセットの電池充電](#)」を参照）。

メモ：

- ▶ 一部のヘッドセットモデルには 2 つの標準 3.5mm ミニジャック（ヘッドホンとマイクオーディオプラグ）を備えるケーブル、および USB アダプターが同梱されており、ユーザーは接続方法を選択できます... 3.5mm ミニジャックを使ってヘッドセットをパソコンに接続するとステレオ機能が提供され、3.5mm ミニジャックを USB アダプターに差し込み、それをパソコンの USB ポートに接続すると、サラウンドサウンド機能が提供されます。

ヘッドバンドの調整

ヘッドセットは、ヘッドバンド パッドとヘッドバンド スライダーの 2 種類の方法でヘッドバンドを調整でき、完璧に快適に頭にフィットさせることができます。

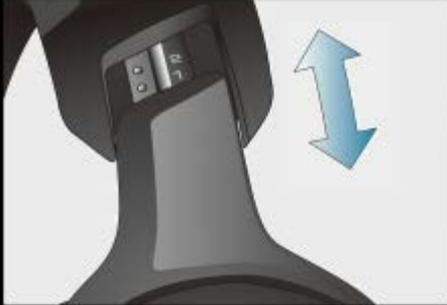
交換可能なヘッドバンド パッド

デバイスによって、ヘッドセットに、3 種類のヘッドバンド パッドが付属していることがあります。それぞれ頭の形やサイズにフィットするように別々の形になっています。

それぞれのヘッドバンド パッドを試して、頭に最も快適にフィットするものを選んでください。パッドの違いは、頭頂部にかかるヘッドセットの快適さと耳の周りのヘッドセットの圧力量の両方に影響します。



正確なヘッドバンド調整

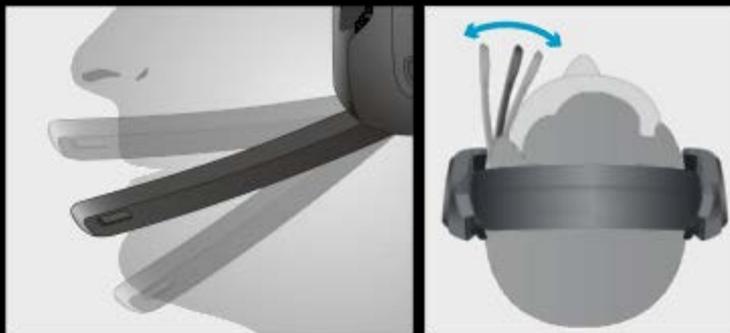


ヘッドバンドの長さを側頭部で調整して、最も快適にフィットするようにします。

ステンレス スプリング鋼製のスライダーには、正確に調整できるように目盛りと数字が打たれているので、最高のフィット ポジションに簡単に戻すことができます。

マイクの位置

声が明瞭に聞こえるように、ノイズキャンセリングマイクを口の端に合わせてみます。マイクのブームは回転し曲がるように作られているので、マイクの位置を正確に調整できます。



マイクを使用しない場合は、マイクを移動して直立させることができます。こうすることで、マイクは自動的にミュートされます。

マイクのミュート

マイクのミュート ボタンを押すと、ヘッドセットのマイクがミュートされます。マイクのミュート ボタンをもう一度押すと、ヘッドセットのマイクがミュート解除されます。

マイクを上向き位置にすると、マイクが自動的にミュートされます。

Logicool® ゲーム ソフトウェアのモデルおよび設定によっては、マイクをミュートすると、マイクの先端にあるミュート ランプが点灯し、設定音が鳴ることがあります。

メモ：

- ▶ マイクのミュートはヘッドセットでローカルに行われます。オペレーティング システムおよびアプリケーションでは、ヘッドセット マイクのミュートは表示されません。



ボリューム ローラー

ボリューム ローラーを使用してヘッドセットの音量を調整します。

音量は、Logicool® ゲーム ソフトウェアでもコントロールできます。



サラウンド サウンド スイッチ

サラウンド サウンドをオンにするには、ヘッドセットのサラウンド サウンド スイッチを下にスライドし、Dolby Headphone ロゴ  に合わせます。

サラウンド サウンドがオンになると、Logicool® ゲーム ソフトウェアの Dolby Headphone ロゴが光ります。

メモ：

- ▶ 一部のヘッドセット モデルには、ヘッドセット上にサラウンド サウンド スイッチが搭載されていません。その代わりに、サラウンド サウンドのスイッチのオン/オフは、Logicool ゲーム ソフトウェアを使って行います - 詳細は「[サラウンド サウンド設定を調整する](#)」を参照してください。



無線接続およびステータス

メモ：

- ▶ ゲーム ヘッドセットが無線式でなく有線式の場合は、このトピックは無視してください。

ヘッドセットは、無線アダプタから最大 40 フィート（12 メートル）の距離でも動作するように設計されています。

無線アダプタ接続に関する推奨事項

ヘッドセットの無線アダプタを充電ベースに接続してから、充電ベースをコンピュータの空き USB ポートに接続します。

無線の送受信感度を最大化するために、充電ベースをデスク上の広い障害物のない場所に置きます。

別の無線アダプタ接続

ヘッドセットの無線アダプタを直接コンピュータの空き USB ポートに接続します。ヘッドセットの無線性能に影響するおそれのある金属製品や他の無線トランスミッタがアダプタの周囲にあるため、この方法はお勧めしません。

無線アダプタを接続したら、ヘッドセットの電源をオンにします。ヘッドセットは無線アダプタに自動的に無線接続します。

無線ステータス ランプ	説明
緑点灯	接続モード、ヘッドセットを使用できます。
緑点滅	ヘッドセットが無線接続範囲外です。
オフ	ヘッドセットの電源がオフになっています。（ヘッドセットの電源をオフにしてから、5 分後に無線アダプタの無線ステータス ランプがオフになります。）

メモ：

- ▶ 次の操作は無線範囲および性能に影響を与える場合があります。
 - 無線アダプタをデスクの下、パソコンの筐体の後、Wi-Fi ルーターなどの他の無線アダプタのそばに置くこと。
 - 無線アダプタをドッキングステーション、キーボード、モニターなどの USB ハブに接続すること。
 - ヘッドセットと無線アダプタの間に壁や大きな金属の物体を挟んで使用すること。

ヘッドセットの電池充電

メモ：

- ▶ ゲームヘッドセットが無線式でなく有線式の場合は、このトピックは無視してください。

電池をフル充電すると、最長 10 時間ゲームをプレイできます。内蔵電池を再充電するには、充電ベースをヘッドセットの充電ポートおよびコンピュータの空いている USB ポートに接続します。

充電中もヘッドセットは使用できます。電池を完全に使い果たしていた場合は、充電に 2 時間半かかる場合があります。ヘッドセットを使用しながら充電する場合は、充電時間がさらに長くなります。

電池ステータス ランプ	説明
緑	プレイタイムが 1 時間以上残っています。
赤	残りのプレイタイムが 1 時間未満です。
橙色の点滅	ヘッドセットを充電中です。
橙色の点灯	ヘッドセットの充電が完了しました。
オフ	ヘッドセットがオフになっているか充電されていません。

メモ：

- ▶ Logitech® ゲーム ソフトウェア画面の左上にもバッテリー ステータスが表示されます。
- ▶ 実際の電池寿命は、ヘッドセットの使用法および環境条件によって異なります。

デバイスの電池充電の確認

メモ：

- ▶ お使いのデバイスが有線の場合、このトピックは無視してください。

電池が搭載されたデバイスの場合、Logicool® ゲーム ソフトウェアの左上隅にある電池シンボルによって、現在の電池残量を確認することができます。これによって、残りの電池寿命が判ります。

一部のデバイスでは、デバイスの電池残量が少なくなったときに、コンピュータ画面の下部に低電池残量警告メッセージが表示されます。

デバイスに LCD ディスプレイが搭載されている場合、デバイスの電池残量が少なくなったときに、警告メッセージがディスプレイに表示されます。

お使いのデバイスがヘッドセットである場合、[「ヘッドセットの電池充電」](#)を参照してください。

プロファイルのヘルプ



ゲーム デバイスには、カスタマイズ可能な G キー/ボタンがあります。

ご使用のデバイスの G キー/ボタンを最大限に活用するには、Logicool® ゲーム ソフトウェアで [プロファイル表示] を使用します。詳細については、「[プロファイル表示を使用する](#)」を参照してください。

以下は、G キー/ボタンのカスタマイズによって可能になる機能の一部です。

- ご使用のコンピュータにインストールされているゲームの中から、Logicool が作成したプロファイルを使用できるゲームを検索し、プロファイルをそれらのゲームに自動的に割り当てます。「[プロファイルを使用する](#)」を参照してください。
- 各ゲーム（または各アプリケーション）について 1 個のプロファイルを作成します。「[新規プロファイルを作成する](#)」を参照してください。
- 複合、マルチ キー マクロを記録します。「[マルチ キー マクロを記録する](#)」を参照してください。
- マクロ、および他のコマンドを G キー/ボタンに割り当てます。「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。
- 他のゲーマーとゲーム プロファイルを交換します。「[プロファイルをエクスポートする](#)」および「[プロファイルをインポートする](#)」を参照してください。

メモ：

- ▶ Logicool ゲーム ソフトウェアを実行しているとき、 アイコンが Windows® タスクバーに表示されます。Logicool ゲーム ソフトウェアが実行されていないときは、デバイスの G キーおよび M キーは機能しません。
- ▶ ご使用のデバイスの G キー/ボタンは、ゲームを拡張するために設計された高度なゲーム テクノロジーの特徴の一部です。使用可能な機能の概要については、「[デバイスの使用](#)」を参照してください。

プロフィール表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [プロフィール表示] は、ゲームのプロファイルを作成および保守する機能を提供しており、これにより G キー/ボタンをカスタマイズしてゲームを最大限に活用することができます。



[プロフィール表示] にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックします。表示されるアイコンは、選択したデバイスに G キーまたはマウス ボタンがあるかにより異なります。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [プロフィール表示] の使用方法は直観的で直接的です。

[プロフィール表示] には次のセクションがあります。

- 左側にある、[コマンド] エリア。
これにより、現在選択されているプロファイル用に定義されたコマンドが表示され、コマンドを追加および保守するための機能が提供されます。
- 上部にある、[プロファイル] エリア。
ここで、お使いのコンピュータおよびそのコンピュータに接続された互換性のあるすべてのデバイス上に保存されたすべてのプロファイルを開覧でき、プロファイルを作成して作業することができます。これには、新規プロファイルの作成やスキャン、プロファイルの保存、プロファイルのインポート/エクスポート、プロファイルのコマンドの印刷などに使用する検索フィールドやボタンが含まれます。
- 右側にある、[画像] エリア。
これは、デバイスのゲーム機能の画像です。現在 G キー/ボタンに割り当てられているすべてのコマンドが表示されます。
- [モードの選択] エリア (G300 専用)。
このコマンドにより、適切な色つきゾーンをクリックすることで、3 つのマクロ モードのいずれかを選択できます (M キーを押すのと同じです)。また 8 色のパネルから選択することで、デバイスの照明色を変更できます。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

すでに定義したコマンドがあるときは、そのコマンドを希望する G キー/ボタンにドラッグするだけで、コマンドをその G キー/ボタンに関連付けることができます。

詳細については、「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。

プロフィールを使用する

プロフィールとは、カスタマイズされた割り当て（キーストローク、マルチ キー マクロ、ショートカットや機能）とその他の設定をセットにしたもので、デバイスのプログラム可能な G キーまたはボタンの動作を決定します。

各プロフィールは通常、ご使用のコンピュータの特定のアプリケーション（通常、ゲーム）に関連付けられています。ゲームをプレイしているとき、そのゲームに関連付けられているプロフィールが自動的にアクティブになり、そのプロフィールで定義されている G キー/ボタンが使用可能になります。一部のデバイスでは、デバイスの LCD ディスプレイやプロフィールを切り替えるための関連ボタンを使用することもできます。アプリケーション固有のプロフィールと同様に、オプションで固定プロフィールやデフォルトプロフィールを指定することができます。詳細については、「[固定プロフィールとデフォルトプロフィールについて](#)」を参照してください。

Logicool® ゲーム ソフトウェアをインストールすると、コンピュータにインストールされている使用頻度の高いゲームが自動的に検索され、デフォルトの起動プロフィールが作成されます。プロフィールが使用できるゲームには、一人称シューティング、リアルタイム戦略ゲーム、ロールプレイ ゲームなどが含まれます。必要に応じて、プロフィールを編集することができます。プロフィールの編集方法の詳細については、「[プロフィールを編集する](#)」を参照してください。新規ゲームをインストールしたときなどに Logicool ゲーム ソフトウェアがコンピュータを検索するように、いつでも設定することができます。説明については、「[新規ゲームを検索する](#)」を参照してください。

お使いのコンピュータまたはコンピュータに付属のデバイス上のすべてのプロフィールは、[プロフィール表示] の [プロフィール] エリアにアルファベット順にリスト表示されます。大量のプロフィールがある場合は、[検索] フィールドを使って、プロフィール名の最初の数文字を入力することで、素早くプロフィールを探ることができます。

Logicool ゲーム ソフトウェアによって、ゲームの起動プロフィールが自動的に作成されない場合はどうしたらいいでしょうか？簡単です。新規プロフィールを最初から作成するか（「[新規プロフィールを作成する](#)」を参照）、既存のプロフィールをコピーします。

または、インターネットからダウンロードしたプロフィールや友人が電子メールで送ってきたプロフィールなど、プロフィールをインポートすることもできます（「[プロフィールをインポートする](#)」を参照）。プロフィールをインポートするには、そのプロフィールがコンピュータまたはネットワーク上に存在していることが必要です。プロフィールを取得するには、次のいずれかを実行します。

- 友人が作成してファイルにエクスポートしたプロフィールを、メールやディスクからご使用のコンピュータにコピーします。
- インポートしたいプロフィールと同じような既存のプロフィールをエクスポートし、インポートしてから編集します。詳細については、「[プロフィールをエクスポートする](#)」を参照してください。

希望するプロフィールに全く一致するものでない場合、ゲームのプロフィールをインポートした後で、その割り当てを用途に応じて変更することができます。割り当ての設定および変更に関する詳細は、「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。

さらに、一部のデバイスではプロフィールをデバイス本体に保存することができます。その場合は、[オンボードプロフィール設定の表示] または [転送するプロフィールの管理表示] のいずれかを使用します。これにより、デバイスを別のパソコンで使用する際にも、自動的にプロフィールを使用することができます。「[オンボードプロフィール設定のカスタマイズ表示を使用する](#)」または「[転送するプロフィールの管理表示を使用する](#)」を参照してください。

新規プロフィールを作成する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにあるアイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアで、[新規プロフィールを作成] アイコンをクリック、または空のプロフィールをクリックします。[新規プロフィール] ウィンドウが表示されます。
4. プロフィール名を [名前] に入力します (通常はゲーム名)。この名前は、[プロフィール表示] の [プロフィール] エリアにあるプロフィールにカーソルをポイントしたとき、およびこのプロフィールに関連付けられているゲームを起動して、デバイスの GamePanel ディスプレイ (デバイスに LCD がある場合) に 5 秒間カーソルを合わせたときに表示されます。
5. 例えば、設定するプロフィール用のゲームのバージョンを明らかにするときなど、オプションとして [説明] に入力することもできます。
6. このプロフィールが対象とするゲーム/アプリケーションの実行形式ファイルを選びます。これを行うには、[+] アイコンをクリックし、以下のいずれかを実行します。
 - i. ドロップダウンメニューから、[GamePanel からアプリケーションを追加する] を選択します。
 - ii. 現在のアプリケーションとして最前面に表示されるように、ゲームを起動します (または、切り替えます)。
 - iii. ディスプレイの横の [OK] ボタンを押します。

または

- i. ドロップダウンメニューから、[アプリケーションを選択] を選びます。[開く] ダイアログ ボックスが表示されます。
- ii. 実行形式ファイルを選択し、[開く] をクリックします。

複数のゲーム/アプリケーションにこのプロフィールをリンクする場合は、この操作を繰り返します。必要に応じて、多数のゲーム/アプリケーションにプロフィールをリンクすることができます。ゲーム/アプリケーションを削除するには、名前をクリックし、[-] アイコンをクリックします。

7. ゲームを実行してプロフィールが起動された後にゲームが終わるまでプロフィールを有効にしておきたい場合は、[ゲーム実行中はプロフィールをロックする] ボックスをクリックします。これにより、ゲームからフォーカスが離れても、プロフィールは有効のまま維持されます。
8. 既存の類似のプロフィールをベースとして新規プロフィールを作成する場合は、[既存プロフィールからコピーする] ボックスにチェックを付け、プロフィールのドロップダウンリストから既存プロフィールを選択します。
9. [OK] をクリックします。

メモ：

- ▶ または、[プロフィール] エリアの [新規プロフィールを作成] アイコンの下にある ▼ 矢印をクリックして、[既存のプロフィールをコピー] を選択し、新規プロフィールのベースにするプロフィールを選択します。

プロフィールが作成され、選んだゲームにリンクされます。[Logicool ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスで [プロフィールのアクティブ化の通知を GamePanel ディスプレイに表示する] ボックスにチェックが付いていると、アプリケーションを起動したときに、有効になったプロフィールの名前がディスプレイに表示されます。さらに、[ゲーム実行中はプロフィールをロックする] ボックスにチェックが付いている場合は、鍵のアイコンがディスプレイに表示されます。固定プロフィール設定に応じて、このプロフィールで定義されたすべての G キー/ボタンの割り当てが、ゲームをするときに自動的に使用可能になります。

これで、G キー/ボタンをカスタマイズすることができます。詳細については、「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。

新規ゲームを検索する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで [新規ゲーム用のスキャン] アイコンをクリックします。
[新しいゲーム用のスキャン] ダイアログ ボックスが表示され、ソフトウェアによって既知のゲームがご使用のコンピュータで検索されます。検索されたゲームが強調表示されます。
4. 自動的にプロファイルを作成したいゲームを選択し、[OK] をクリックします。
[プロファイル表示] に戻ると、[プロファイル] エリアに新しいプロファイルが表示されます。

固定プロフィールとデフォルト プロフィールについて

それぞれのゲームに個々にリンクしているプロフィールの他に、より一般的なプロフィールが 2 つあります。これらのプロフィールは指定することができます。

- 固定プロフィール。指定されると、このプロフィールは常にアクティブになり、使用中のその他のプロフィールが上書きされます。従って、実行中のアプリケーションにリンクされているプロフィールがあっても、固定プロフィールが優先されることとなります。このプロフィールが便利である理由として次の 2 つが挙げられます。
 - プレー方法や使用されるキーストロークの点で、すべてのゲームが極めて似通ったものである場合（例えば、すべてが同じような一人称 シューティング）、同じマクロが必要になります。このような場合、1 個の固定プロフィールを設定して維持していくのが最も簡単な方法になります。
 - Logicool® ゲーム ソフトウェアがゲームの起動を検知しない場合。関連するプロフィールを自動的に適用するためには、ゲーム実行形式ファイルが起動されたことが Logicool ゲーム ソフトウェアによって正しく検知される必要があります。ただし、ゲームの起動を 100% 正確に検知する方法はありません。ゲームの起動が Logicool ゲーム ソフトウェアによって検知されない場合は、ゲームで使用するためにカスタマイズした G キー/ボタンでプロフィールを定義し、ゲームを起動する前にプロフィールを固定プロフィールとして指定し、ゲーム終了後にオフにします。
- デフォルト プロフィール。これは「代替」プロフィールで、固定プロフィールが存在せず、現在のアプリケーションにリンクされたプロフィールがない場合（または、アプリケーションが実行されていない場合）に使用されます。

初めて Logicool ゲーム ソフトウェアをインストールして実行するとき、デフォルト プロフィールは、「デフォルト プロフィール」となりますが、別のプロフィールをデフォルトとして設定できます。

デフォルト プロフィールは、ゲームをしていないときのクイック アクセス操作を G キー/ボタンに割り当てたい場合に最適です。例えば、よく使用するアプリケーションや Web サイトをワンタッチで起動したい場合があります。そのような場合、用途に応じてデフォルト プロフィール用に G キー/ボタンの割り当てをカスタマイズします。

これらのプロフィールのいずれか、または両方を指定するかどうかは自由に決めることができます。決定するには、固定プロフィール、デフォルト プロフィールおよび現在のアプリケーションのプロフィール間の関係を知っておくことが重要になります。

- 固定プロフィールを指定した場合、これが現在のプロフィールになり、常に使用されます。その他のすべてのプロフィールは無視されます。
- 固定プロフィールを指定しない場合、現在のアプリケーションにリンクされている現在のプロフィールがそのままリンクされます。
- 固定プロフィールを指定せず、現在のアプリケーションにリンクされているプロフィールが存在しない場合（または、アプリケーションが実行されていない場合）、デフォルト プロフィールが指定されていれば、現在のプロフィールがデフォルトプロフィールになります。

詳細は「[固定プロフィールを指定する](#)」および「[デフォルトプロフィールを指定する](#)」を参照してください。

デフォルト プロファイルを指定する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにあるアイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで、デフォルトにしたいプロファイルを右クリックし、[デフォルトとして設定] を選択します。
(設定解除するには、プロファイルを再度右クリックし、[デフォルトとして設定] を選択してチェック マークを外します。)

メモ：

- ▶ デフォルト プロファイルについては、「[固定プロファイルとデフォルト プロファイルについて](#)」を参照してください。

プロフィール サイクルについて

1つのゲームに複数のプロフィールを関連付けることができます。例えば、1つのゲームの中の各キャラクターや各レベルに対して異なるプロフィールを有効にしたい場合は、いつでも最適なプロフィールにすぐに切り替えることができます。

1つのゲームに複数のプロフィールを関連付けるには、プロフィール サイクルのホットキー（またはホットキーの組み合わせ）を設定する必要があります。ゲーム中は、このホットキーを押すことで、ゲームを中断することなく別のプロフィールに簡単に切り替えることができます。複数のプロフィールを持っている場合は、ホットキーを繰り返し押すことで、ゲームに関連付けられているこれらのプロフィールが順番に切り替わります。（ゲームに1つのプロフィールだけを関連付けている場合は、プロフィール サイクルのホットキーを押しても何も起こりません。）

ホットキーはご希望にあわせて設定でき、Ctrl および Shift などのキーを含むことができます。プレーするゲームで競合しないキーにしてください。

プロフィール サイクルのホットキーを設定するには、「[プロフィール設定を変更する](#)」を参照してください。

プロフィールをインポートする

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアで [インポート/エクスポート] アイコンをクリックし、[インポート] を選択します。オンボードプロフィールを備える一部のデバイスでは、プロフィール設定を編集するときに、プロフィール番号の隣の矢印▶をクリックして、[インポート] を選択することができます。

[プロフィールをインポート] ダイアログ ボックスが表示されます。

4. インポートするプロフィールを探して選択します。これは、「.xml」または「.lgp」（または、オンボードプロフィールの場合は「.dat」）ファイル形式になり得ます。
5. [開く] をクリックします。

プロフィールがインポートされ、[プロフィール表示] の [プロフィール] エリアに追加されます。

メモ：

- ▶ すでに同じ名前のプロフィールがある場合は、上書き、両方保存（インポートされているプロフィールの名前変更）またはインポートのキャンセルのいずれかを選択できます。

その後、ご使用のコンピュータ上の正しいゲームにリンクさせるなど、このプロフィールを編集することができます。詳細については、「[プロフィールを編集する](#)」を参照してください。

プロフィールをエクスポートする

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアで、プロフィールの下の ▼ 矢印をクリックするか、[インポート/エクスポート] アイコンをクリックし、[エクスポート] を選択します。オンボードプロフィールを備える一部のデバイスでは、プロフィール設定を編集するときに、プロフィール番号の隣の矢印▶をクリックして、[エクスポート] を選択することができます。
4. 作成したいファイルの場所と名前を選択し、[保存] をクリックします。

指定したファイルにプロフィールがエクスポートされます。ファイル拡張子は「.xml」（またはオンボードプロフィールの場合は「.dat」）になります。

または、複数のプロフィールをエクスポートすることができます。

- すべてのプロフィールをエクスポートするには、[プロフィール表示] で [インポート/エクスポート] アイコンをクリックし、[すべてエクスポート] を選択します。
- 選択したプロフィールをエクスポートするには、[プロフィール表示] で、Ctrl を押しながらプロフィールをクリックしてエクスポートするプロフィールを強調表示させてから、プロフィールの 1 つを右クリックして [エクスポート] を選択します。

いずれの場合も [プロフィールのエクスポート] ダイアログボックスが表示され、そこでエクスポートするフォルダを選択し、[OK] をクリックしてエクスポートすることができます。プロフィール（コンピュータベースのプロフィールおよびオンボードプロフィール）は、適切に名前の付いたサブフォルダにエクスポートされます。

このプロフィール（1 つまたは複数）を他のゲーマーに送信したり、再インポートして別のアプリケーション用に編集したりすることができます。

プロフィールをテストする

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアで、テストするプロフィールを右クリックし、[プロフィールをテスト] を選択します。
[プロフィールをテスト] ダイアログ ボックスが表示されます。[Logicool ゲーム ソフトウェアのオプション] ダイアログ ボックスで [プロフィールのアクティブ化の通知を GamePanel ディスプレイに表示する] ボックスにチェックが付いていると、有効になったプロフィールの名前がディスプレイに表示されます。
4. ゲームで実際に使うように該当するキーを押したり、[キー] や [時刻] データをチェックすることで、プロフィール内の G キー/ボタンの割り当てやその他のキーをテストします。
5. 終了したら、[OK] をクリックします。

必要に応じて、G キー/ボタンの割り当てを変更したり、マクロを編集することができます（「コマンドを G キー/ボタンに割り当てる」を参照してください）。また、その後プロフィールを再度テストすることができます。

プロフィールを編集する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアにあるプロフィールを右クリックするか、その▼矢印をクリックして、[プロパティ] を選択します。[プロフィール プロパティ] ダイアログ ボックスが表示されます。
4. プロファイルの [名前] を編集します (通常はゲーム名)。この名前は、[プロフィール表示] の [プロフィール] エリアにあるプロフィールにカーソルをポイントしたとき、およびこのプロフィールに関連付けられているゲームを起動して、デバイスの GamePanel ディスプレイ (デバイスに LCD がある場合) に 5 秒間カーソルを合わせたときに表示されます。
5. 例えば、設定するプロフィール用のゲームのバージョンを明らかにするときなど、オプションとして [説明] に入力することもできます。
6. プロファイルが対象とするゲーム/アプリケーションの追加の実行形式ファイルを選びます。これを行うには、それぞれに対して **[+]** アイコンをクリックし、以下のいずれかを実行します。
 - i. ドロップダウンメニューから、[GamePanel からアプリケーションを追加する] を選択します。
 - ii. 現在のアプリケーションとして最前面に表示されるように、ゲームを起動します (または、切り替えます)。
 - iii. ディスプレイの横の [OK] ボタンを押します。

または

- i. ドロップダウンメニューから、[アプリケーションを選択] を選びます。[開く] ダイアログ ボックスが表示されます。
- ii. 実行形式ファイルを選択し、[開く] をクリックします。

または、ゲーム/アプリケーションを削除するには、名前をクリックし、**[-]** アイコンをクリックします。

7. ゲームを実行してプロフィールが起動された後にゲームが終わるまでプロフィールを有効にしておきたい場合は、[ゲーム実行中はプロフィールをロックする] ボックスをクリックします。これにより、ゲームからフォーカスが離れても、プロフィールは有効のまま維持されます。
8. [OK] をクリックします。
プロフィールが更新され、選んだゲームにリンクされます。
9. プロファイルに関連付けられたアイコンを変更したい場合は、[プロフィール] エリアでプロフィールを右クリックして、[アイコンを選択] を選択します。[アイコンを選択] ダイアログボックスが表示されます。ここではサポートされている共通フォーマットから適切な画像ファイルを探して選択できます。
10. 編集しているプロフィールに適合するように、G キー/ボタンの割り当てをチェックし、変更します。詳細については、「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。

メモ：

- ▶ プロファイルをテストするツールで、プロフィールが期待通りにゲーム内で動作するかどうか確認することができます (「[プロフィールをテストする](#)」を参照してください)。また、変更したい場合は、コマンドおよび割り当てに修正を加えることができます (「[コマンドを編集する](#)」を参照してください)。

プロフィールの詳細を印刷する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアで、印刷したいプロフィールをクリックします。
4. [プロフィール] エリアで、[印刷] アイコンをクリックします。

Web ブラウザが起動し、印刷に適した形式でプロフィールの詳細を表示します。

5. ご使用の Web ブラウザからプロフィールの詳細を印刷します。

プロフィールを削除する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアで、プロフィールを [転送するプロフィール] エリアにあるごみ箱にドラッグします。または、プロフィールを右クリックするか▼ 矢印をクリックしてから、[削除] を選択します。

複数のプロフィールを削除するには、Ctrl を押しながら削除するプロフィールをクリックしてプロフィールを強調表示させてから、1 つを右クリックして [削除] を選びます。

プロフィールの削除を確認するためのメッセージが表示されます。

4. [はい] をクリックします。

プロフィールが削除されます。

メモ：

- ▶ プロフィールをコンピュータから完全に削除すると判断しきれない場合は、ゲームとの関連付けを解除するだけにしておきます。詳細については、「[プロフィールを編集する](#)」を参照してください。

オンボード ポインタ設定のカスタマイズ表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [オンボード ポインタ設定のカスタマイズ表示] には、デバイスに保存されるポインタ設定をカスタマイズする機能があります。

メモ：

- ▶ この機能は G600 専用です。[オンボードポインタ設定のカスタマイズ表示] にアクセスするには、ホームページで必ず [オンボード メモリ] ([自動ゲーム検出] ではない) を選択している必要があります。
- ▶ これらの機能は、G300 の [オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示] で使用できません。



[オンボードポインタ設定のカスタマイズ表示] にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [オンボードポインタ設定のカスタマイズ] アイコンをクリックします。(G300 の場合、代わりに [オンボードプロファイル設定のカスタマイズ] アイコンをクリックします。)

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [オンボード ポインタ設定のカスタマイズ表示] の使用方法は直観的で簡単です。

[オンボードポインタ設定のカスタマイズ表示] には 3 つのセクションがあります。

- [画像] エリア。
デバイスが表示され、プロファイル コマンドが表示され変更できます。
- 左側にある、[モードの選択] エリア。
3 つのモードの中で変更するモード、およびモードの色を指定します。
- 右側にある、[ポインタの設定] エリア。
DPI 感度など、マウス ポインタの動きを任意に制御します。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

カスタマイズ オプションについては、「[オンボードポインタを設定する](#)」を参照してください。

オンボード プロファイル（機能割り当て）を設定する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [オンボード プロファイル/機能割り当て設定のカスタマイズ表示] を表示します ([デバイス] バーの [オンボード プロファイル/機能割り当て設定のカスタマイズ] アイコンをクリックする)。アイコンを使用できない場合は、ホームページを表示し、[オンボード メモリ] オプションを選択します。
3. G600 では、G シフト スライダーを使用して、標準モードまたは G シフト モードのいずれかで機能割り当てを定義するか指定します。G シフトについての詳細は、「[G シフトの割り当て](#)」を参照してください。
4. [モードの選択] エリアを使用して、適切な色つきゾーンをクリックすることで、3 つのモードのうちのいずれかを選択します。(G300 では任意で、モード ゾーンの下にある 8 色のパネルから色を選択することで、そのモードのときにデバイスで照明色を変更できます。)
5. 以下のようにして、各ボタンにコマンドを割り当てます。

- i. [画像] エリアで、ボタンをダブルクリックするか、その ▼ 矢印をクリックして、[編集] を選択します。
- ii. 次のオプションのいずれかを選択します。

- マウス機能。オプション([左クリック]、[右クリック]、[中クリック]、[戻る]、[進む]、[DPI アップ]、[DPI ダウン]、[DPI シフト]、[DPI サイクル]、[DPI デフォルト]、[モード スイッチ] (G300/G600)、G シフト] (G600) から選択します。

または

- キーストローク。[修飾子を含めてキーストロークを入力] フィールドにカーソルを合わせて、キーストローク (Shift、Home または Ctrl + B など) を押すか、オプション ([ウィンドウを閉じる]、[デスクトップを表示する]、[ブラウザの次のタブ]、[ブラウザの前のタブ]、[デフォルトのズームに戻す]、[切り取り]、[コピー]、[貼り付け]、[元に戻す]、[やり直し]) から標準のショートカットを選択します。

- iii. [OK] をクリックします。

このコマンドがボタンに割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

また、ボタンを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックし、[一般を使用] を選択することで、そのデバイスとモードに対するデフォルト値の使用を選択できます。またボタンを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックし [割り当て解除] を選択することで、割り当てを解除できます。

これらの機能の詳細については、「[プロファイルのヘルプ](#)」を参照してください。

固定プロフィールを指定する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロフィール表示] を表示します ([デバイス] バーにあるアイコンをクリックする)。
3. [プロフィール] エリアで、固定にしたいプロフィールを右クリックし、[固定として設定] を選択します。
(設定解除するには、プロフィールを再度右クリックし、[固定として設定] を選択してチェック マークを外します。)

メモ：

- ▶ 固定プロフィールについては、「[固定プロフィールとデフォルト プロフィールについて](#)」を参照してください。

コマンドを G キー/ボタンに割り当てる

カスタマイズ可能な G キー/ボタンは、パフォーマンス ゲームへのゲートウェイです。主な目的は、プレーするゲームに合うようにクイック アクセス コマンドを割り当てることにあります。クイック アクセス コマンドには複数のカテゴリがあります（一部のデバイスでは使用できないものもあります）。

カテゴリ	説明
キーストローク	特定のキーストロークの組み合わせ（Ctrl + B など）が特定のゲームで便利な場合、それを G キー/ボタンに割り当てることができます。詳細については、「 キーストロークを割り当てる 」を参照してください。
マルチキー マクロ	複雑で強力なマクロには、複数のキー イベント、遅延などを含めることができます。詳細については、「 マルチキー マクロを記録する 」および「 マルチキー マクロを割り当てる 」を参照してください。 マクロをその場で記録して、G キーに割り当てることもできます。詳細については、「 クイック マクロを（その場で）記録する 」を参照してください。クイック マクロは現在のプロファイルに保存され、「クイック マクロ <i>n</i> 」という名前が付けられています（ <i>n</i> は作成されたクイック マクロの数を表す）。
テキストブロック	G キー/ボタンを押したときに一連のキーストロークに変換されるテキスト（例えばメッセージ通信）を定義することができます。詳細については、「 テキストブロックを割り当てる 」を参照してください。
マウス機能	一連のマウス ボタン機能をボタンまたはキーに割り当てます。詳細については、「 マウス機能を割り当てる 」を参照してください。
メディアコマンド	多様な使用頻度の高いメディア コントロール コマンドを選択することができます。詳細については、「 メディアコマンドを割り当てる 」を参照してください。
ホットキー コマンド	一連の標準的な編集、Windows およびズーム コマンドにアクセスできます。詳細については、「 ホットキー コマンドを割り当てる 」を参照してください。
ショートカット	お好みのプログラムや Web サイトにすばやくアクセスすることができます。詳細については、「 ショートカットを割り当てる 」を参照してください。
機能	5 つの標準機能を選択することができます。各機能でコンピュータの関連プログラム（[電子メール]、[Web]、[メディア プレーヤ]、[電卓]、および [マイ コンピュータ]）を開くことができます。さらに、デバイスの M キーからいずれか 1 つを選択できます。詳細については、「 機能を割り当てる 」を参照してください。
オーディオ コマンド	オーディオ コマンドのセットを選択できます。それぞれに特定の機能（Mute/unmute speakers、mute/unmute microphone、Microphone gain increase、Microphone gain decrease、Sidetone increase、Sidetone decrease、Bass increase、Bass decrease、Treble increase、Treble decrease、および Advanced equalizer on/off）があります。「 オーディオ コマンドの割り当て 」を参照してください。
音声アバター（モーフィング）コマンド	音声アバター（モーフィング）コマンドを選択できます。それぞれに特定の機能（Cyborg on/off、Troll on/off、Giant on/off、Alien on/off、Mutant on/off、Space squirrel on/off、Voice preview on/off、Voice pitch increase、および Voice pitch decrease）があります。「 音声アバター/モーフィング コマンドを割り当てる 」を参照してください。
Ventrilo コマンド	標準の Ventrilo コマンドを選択できます。それぞれに特定の機能（Command 1、Command 2、Command 3、Mute/unmute microphone、Mute/unmute sound、および Push to talk）があります。詳細については、「 Ventrilo コマンドを割り当てる 」を参照してください。

一部のデバイスには、G シフト機能があり、別のコマンド一式を作成して、G シフトキー/ボタンを押し続けることで利用することができます。詳細については、「[G シフトの割り当て](#)」を参照してください。

[プロファイル表示] の [画像] エリアにある各 G キー/ボタンの下部の説明に、現在の割り当て（例えば、「電子メール」）を表示します。

割り当てを行う他に、個々の G キー/ボタンの割り当てを無効にしたり、割り当てをデフォルト設定に戻したり、コマンドを編集することができます。詳細については、「[G キー/ボタン割り当てを削除または再割り当てする](#)」および「[コマンドを編集する](#)」を参照してください。

機能を割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたい機能が [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで、[機能] を選択します。
 - iii. [名前] フィールドで、機能の名称を入力します。
 - iv. デバイスに応じて、表示されるオプションから適切な機能 ([電子メール]、[Web ブラウザ]、[メディア プレーヤ]、[電卓]、[マイ コンピュータ]、[M1]、[M2]、および [M3] キー) を選択します。
 - v. [OK] をクリックします。

[プロファイル表示] に戻ります。

5. 割り当てたい機能をクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

キーストロークを割り当てる

1. Logicoool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたいキーストロークが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで、[キーストローク] を選択します。
 - iii. [名前] フィールドで、キーストロークの名前を入力します。
 - iv. [任意の修飾キーを含むキーストロークを入力] フィールドにカーソルを合わせて、キーストロークを押します。これは、単一のキーにしたり、Ctrl、Shift、または Alt などのキーを含めたりすることができます (Q または Ctrl + B)。
 - v. [OK] をクリックします。
 - vi. [繰り返しオプション] フィールドで、ドロップダウンからキーストロークを繰り返す方法を選択します。
 - [なし] : 繰り返したくない場合。
 - [押している間] : G キー/ボタンを押している間キーストロークを繰り返す。
 - [切り替え] : G キー/ボタンを押しているときキーストロークを自動的に繰り返す。G キー/ボタンを再び押すと繰り返しを中止する。

さらに、[遅延 (ミリ秒)] 値が適切であるかを確認してください。例えば、0.5 秒ごとにコマンドを繰り返すには、500 ミリ秒を指定します。

[プロファイル表示] に戻ります。

5. 割り当てたいキーストロークをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

ホットキー コマンドを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたいホットキー コマンドが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで [ホットキー] を選択します。
 - iii. 表示されるオプションから適切なホットキー コマンド (Windows コマンド ([ウィンドウを閉じる]、[ウィンドウを最大化する]、または[デスクトップに表示する])、 「ズーム」コマンド ([拡大]、[縮小]、または[元の大きさに戻す]) または 「編集」コマンド ([コピー]、[切り取り]、[貼り付け]、[元に戻す入力]、[繰り返し入力])) を選択します。
 - iv. [OK] をクリックします。

[プロファイル表示] に戻ります。

5. 割り当てたいコマンドをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

メディア コマンドを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたいメディア コマンドが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで、[メディア] を選択します。
 - iii. 表示されるオプションから適切なメディア コマンド ([再生/一時停止]、[停止]、[前のトラック]、[次のトラック]、[ボリューム アップ]、[ボリューム ダウン]、および[ミュート]) を選択します。
 - iv. [OK] をクリックします。[プロファイル表示] に戻ります。
5. 割り当てたいメディア コマンドをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

マウス機能を割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたいマウス機能が [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで、[マウス機能] を選択します。
 - iii. 表示されるオプションから適切なマウス機能 ([左クリック]、[右クリック]、[中央クリック]、[戻る]、[進む]、[ダブルクリック]、[DPI アップ]、[DPI ダウン]、[DPI シフト]、[デフォルト DPI]、[DPI サイクル]、[モード スイッチ(G300/G600)]、[G シフト(G600)] および (一部のデバイスでは) [スクロール アップ]、[スクロール ダウン]、[左ヘスクロール]、[右ヘスクロール]) を選択します。
 - iv. [OK] をクリックします。

[プロファイル表示] に戻ります。

5. 割り当てたいマウス機能をクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

マルチ キー マクロを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたいマルチ キー マクロ コマンドが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。作成するには、「[マルチ キー マクロを記録する](#)」を参照してください。
5. 割り当てたいコマンドをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

ショートカットを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたい機能が [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで、[ショートカット] を選択します。
 - iii. [名前] フィールドで、ショートカットの名前を入力します。
 - iv. 次のフィールドには、Web サイトの完全なアドレス (<http://www.logicool.co.jp> など) を入力するか、[...] をクリックして起動したいプログラムを選択します。
 - v. 必要に応じて、起動ショートカットの [作業ディレクトリ] を入力します。
 - vi. [OK] をクリックします。

[プロファイル表示] に戻ります。

5. 割り当てたいショートカットをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

テキスト ブロックを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
 2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
 3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
 4. 割り当てたいテキスト ブロックが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで、[テキスト ブロック] を選択します。
 - iii. [名前] フィールドで、キーストロークの名前を入力します。
 - iv. カーソルを [テキストを入力] ボックスに置き、G キー/ボタンが押されたときに再生するテキストを入力します。
 - v. 各文字間に遅延を含めてコマンドを再生したい場合は、[文字間の遅延を使用] ボックスをチェックし、遅延のミリ秒数を指定します。
 - vi. ユニコード文字を含めることができるようにコマンドを再生したい場合、[ユニコード再生の使用 (一部のゲームでは動作しない場合もある)] ボックスをチェックします。一部のゲームでは、ユニコード文字が受け付けられない場合があります。
 - vii. [繰り返しオプション] フィールドで、ドロップダウンからキーストロークを繰り返す方法を選択します。
 - [なし] : 繰り返したくない場合。
 - [押している間] : G キー/ボタンを押している間キーストロークを繰り返す。
 - [切り替え] : G キー/ボタンを押しているときキーストロークを自動的に繰り返す。G キー/ボタンを再び押すと繰り返しを中止する。

さらに、[遅延 (ミリ秒)] 値が適切であるかを確認してください。例えば、0.5 秒ごとにテキスト ブロックを繰り返すには、500 ミリ秒を指定します。

 - viii. [OK] をクリックします。
- [プロファイル表示] に戻ります。
5. 割り当てたいテキスト ブロックをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

オーディオ コマンドを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたいオーディオ コマンドが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで [オーディオ] を選択します。
 - iii. 表示されるオプション ([Mute/unmute speakers]、[mute/unmute microphone]、[Microphone gain increase]、[Microphone gain decrease]、[Sidetone increase]、[Sidetone decrease]、[Bass increase]、[Bass decrease]、[Treble increase]、[Treble decrease]、[Advanced equalizer on/off]) から適切なコマンドを選択します。
 - iv. [繰り返しオプション] フィールドで、ドロップダウンからキーストロークを繰り返す方法を選択します。
 - [なし]：繰り返したくない場合。
 - [押している間]：G キー/ボタンを押している間キーストロークを繰り返す。
 - [切り替え]：G キー/ボタンを押しているときキーストロークを自動的に繰り返す。G キー/ボタンを再び押すと繰り返しを中止する。さらに、[遅延 (ミリ秒)] 値が適切であることを確認してください。例えば、0.5 秒ごとにコマンドを繰り返すには、500 ミリ秒を指定します。
 - v. [OK] をクリックします。[プロファイル表示] に戻ります。
5. 割り当てたいコマンドをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

音声アバター/モーフィング コマンドを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたい音声アバター (モーフィング) コマンドが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで、[音声アバター] を選択します。
 - iii. 表示されたオプション ([Cyborg on/off]、[Troll on/off]、[Giant on/off]、[Alien on/off]、[Mutant on/off]、[Space squirrel on/off]、[Voice preview on/off]、[Voice pitch increase]、[Voice pitch decrease]) から適切なコマンドを選択します。
 - iv. [OK] をクリックします。

[プロファイル表示] に戻ります。

5. 割り当てたいコマンドをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

Ventrilo コマンドを割り当てる

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 割り当てたい Ventrilo コマンドが [コマンド] エリアにない場合、作成する必要があります。それには次の操作を実行します。
 - i. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - ii. 左側のリストで [ホットキー] を選択します。
 - iii. 表示されるオプション ([Command 1]、[Command 2]、[Command 3]、[Mute/unmute microphone]、[Mute/unmute sound]、または [Push to talk]) から適切なコマンドを選択します。
 - iv. [OK] をクリックします。

[プロファイル表示] に戻ります。

5. 割り当てたいコマンドをクリックし、[コマンド] エリアから [画像] エリアで選択した G キー/ボタンにドラッグします。

この G キー/ボタンにコマンドが割り当てられ、画像に小さなラベルが付いてそのことが示されます。

コマンドを削除する

1. [プロファイル表示] で、[プロファイル] エリアで適切なプロファイルと適切なマクロ モードを選択しているかを確認します。
2. [コマンド] エリアのコマンドを右クリックし、[削除] を選択します。（または、コマンドをゴミ箱にドラッグします。）
3. 削除を確認するプロンプトが表示されたら、[はい] をクリックします。

メモ：

- ▶ この処理では、コマンドを G キー/ボタンの割り当てから解除するだけでなく、プロファイルから完全に削除します。コマンドを G キー/ボタンの割り当てから解除したい場合は、「[G キー/ボタン割り当てを削除または再割り当てする](#)」を参照してください。

コマンドを編集する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. 次のいずれかで編集したいコマンドをダブルクリック (または右クリックしてから [編集] を選択) します。
 - [コマンド] エリア。
 - または
 - [画像] エリア (コマンドがすでに G キー/ボタンに割り当てられている場合にのみ可能)。
5. コマンドの設定を編集 (「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください)。
6. [OK] をクリックします。

[プロファイル表示] に戻ります。

または、G キー/ボタンの割り当てを変更または削除したい場合は、詳細については、「[G キー/ボタン割り当てを削除または再割り当てする](#)」を参照してください。

G キー/ボタン割り当てを削除または再割り当てする

1. Logicool® ゲーム ソフトウェアの [プロファイル表示] で、[プロファイル] エリアで適切なプロファイルを選択し、適切なマクロ モードを選択します。
2. 次のいずれかを実行します。
 - G キー/ボタンを割り当て解除するには、[画像] エリアでそれを右クリックし、[割り当て解除] を選択します。
 - そのプロファイル（または関連しているゲーム）で G キー/ボタンをデフォルトの割り当てに戻すには、[画像] エリアでそれを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックしてから、[デフォルトを使用] を選択します。
 - デバイス上のその G キー/ボタンについて、G キー/ボタンを一般的なコマンドに戻すには、[画像] エリアでそれを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックしてから、[一般を使用] を選択します。これにより、キーがデフォルトのファンクション キー（F キー）動作に戻ります。例えば、G1 は F1 として動作し、G2 は F2 として動作するようになります。
 - G キー/ボタンに違うコマンドを割り当てするには、[コマンド] エリアから [画像] エリアの G キー/ボタンにコマンドをドラッグします。
 - コマンドを別の G キー/ボタンに再割り当てするには、[画像] エリアで、割り当てを 1 つの G キー/ボタンから別のキーにドラッグします。
 - ミニ ジョイスティック コントロールのあるデバイスでは、[画像] エリアでそのボタンのいずれか 1 つを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックし、[ジョイスティックを割り当てる] または [マウスを割り当てる]（マウス ボタンは、LUA スクリプトでサポートされます）を選択します。すでに割り当て済みの場合は、[割り当て解除] を選択することもできます。

メモ：

- ▶ デバイ스에保存されているプロファイルについて、コマンドおよび割り当てを編集する場合、同期アイコン  をクリックして、プロファイルとデバイスを同期することができます。
- ▶ プロファイルにおけるすべての G キー/ボタンの割り当てを、そのプロファイル用のデフォルト コマンドにも、デバイス用の一般的なコマンドにも戻すことができます。これを行うには、[プロファイル] エリアのプロファイルを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックしてから、[すべての G キー/ボタン] ▶ [デフォルトを使用] または [すべての G キー/ボタン] ▶ [一般を使用] を、適宜選択します。
- ▶ プロファイルの割り当てすべてを割り当て解除することができます。これを行うには、[プロファイル] エリアのプロファイルを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックしてから、[すべての G キー/ボタン] ▶ [割り当て解除] を選択します。

その場で方法でコマンドの割り当てを解除する：

1. 割り当てを解除したいコマンドを含んでいるプロファイルが現在アクティブになっていることを確認します。
2. デバイスで、マクロの割り当てを解除したい M キー（M1 など）を押します。LED が点灯します。
3. MR を押します。MR LED が点灯します。
4. コマンドの割り当てを解除したい G キーを押します。MR LED が点滅します。
5. MR キーを再度押すと、コマンドの割り当てが解除され、LED が消灯します。

スクリプトを編集する

Logicool® ゲーム ソフトウェアには、上級ユーザーが Lua プログラミング言語を使用してスクリプトを作成するための、スクリプト エディタが用意されています。Lua は、アプリケーションを拡張することに特化して設計されている無償のプログラミング言語です。Lua の詳細については、www.lua.org をご覧ください。Lua を使って作成したスクリプトはゲーム仲間で共有できるので、スクリプトを自分のために作成するだけでなく、スクリプトをエクスポートしたりインポートしたりすることもできます。

[ゲーム ソフトウェア] ウィンドウでプロファイルを選択すれば、そのプロファイル用にスクリプトを作成、インポート、編集できます。各プロファイルに添付できるのは 1 つのスクリプトだけです。スクリプト エディタにアクセスして、[ゲーム ソフトウェア] メイン ウィンドウからのスクリプトを保守することができます。それには次の操作を実行します。

1. Logicool ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアにある適切なプロファイルを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックして、[スクリプト] を選択します。

[スクリプト] ウィンドウが表示されます。そのメニューと機能を使用して、幅広い作業を実行することができます。これには、新しいスクリプトの作成や保存、およびスクリプトのインポートやエクスポートが含まれます。

プロファイルのスクリプトはすべて、そのプロファイルがアクティブになるとアクティブになり、プロファイルが非アクティブになるとスクリプトも非アクティブになります。

Lua サポート資料があります。これには、スクリプトの動作の仕組みや、使用できる機能などが説明されています。また、サンプルやその他のドキュメントも入手できます。このドキュメントは、[スクリプト] ウィンドウの [ヘルプ] メニューから表示できます。

G シフトの割り当て

メモ：

▶ ご使用のデバイスに G シフト機能がない場合は、この項を無視してください。

G シフト機能により、ボタンを押し続けることでユーザーが選択した別の G キー コマンド一式を利用することができます。

G シフト割り当ての設定方法は、標準的な G キーの割り当てと同様ですが、G シフトに実際の割り当てをする前に G シフト スライダーを設定します。

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. Logicool ゲーム ソフトウェアの [G シフト] スライダーを [G シフト] に切り替えます。
4. ご使用のデバイスの G キーに、通常通りにコマンドを割り当てます。「[コマンドを G キー/ボタンに割り当てる](#)」を参照してください。
5. コマンドの割り当てが終了したら、[G シフト] スライダーを [標準] に戻します。これで主な G キー コマンドの割り当てを続けることができます。
6. ご使用のデバイスの 1 つのキー/ボタンが、マウス機能 G シフトに設定され、使用準備ができていることを確認してください。詳細については、「[マウス機能を割り当てる](#)」を参照してください。

定義ができれば、G シフトに設定したキー/ボタンをゲーム中に押し続けて、別の G キー コマンド割り当て一式にアクセスすることができます。

マルチ キー マクロを記録する

簡単に説明すると、マルチ キー マクロとは G キー/ボタンに割り当てることができる連続したキーストロークを指します。詳細には、これは、各キーダウン、各キーアップ、および各遅延（キーダウンとキーアップの間、またはキーアップとキーダウンの間）に関する一連のダウン/アップ キー イベントであり、マウス イベント（ボタンのクリックおよびホイール スクロール）も含まれることができます。

マルチ キー マクロを記録する理由多くのゲームには動作、つまりいくつかのキーストロークの組み合わせが関係する他のコマンドが使用されています。これらの動作を 1 回のキーストロークに割り当てることができれば、ゲーム操作が快適になります。

マルチ キー マクロを設定する際には、キーストローク間に遅延を含めるかどうかを選択することができます。例えば、ゲームによっては動作が正確な時間で行われなければならない、その場合には、その動作を正確なペースで記録することが大切です。また、別のマルチ キー マクロでは、遅延を記録することは重要ではなく、キーを速く押せた方がいい場合もあります。

さらに、各マルチ キー マクロを G キー/ボタンに割り当てるとき、マクロの実行を 1 回にするか繰り返すかを指定することができます。

マクロは、必ずしもマルチ キーの組み合わせにする必要はありません。キーを 1 つ押すだけのマクロ、または 1 つのキーと修飾キー（Shift、Ctrl、または Alt）を押すだけのマクロの場合、マクロは模倣対象のキーを押す動作とまったく同じように動作します。G キー/ボタンを押すと、マクロのキーダウン部分が実行され、G キー/ボタンを離すと、キーアップ部分が実行されます。この動作は、複数のキーを押してから離すマルチ キー マクロの場合も同じです。例えば、「A ダウン」、「X ダウン」、「スペース ダウン」、「スペース アップ」、「X アップ」、「A アップ」などのマクロを記録して G キー/ボタンに割り当てることができます。このようにすることで、G キー/ボタンを押下したときに A、X、スペースの 3 つのキーすべてが押され、G キー/ボタンを離したときにこれらのすべてのキーが離される動作が実行されます。

マルチ キー マクロは、次の 2 通りの方法で記録することができます。

- Logicool® ゲーム ソフトウェア内の [コマンド] エリアを使用する。この方法では、名前の割り当てのほか、キーの組み合わせの表示と編集が行えます。「[マルチ キー マクロを記録する](#)」および「[マルチ キー マクロを編集する](#)」を参照してください。
- デバイスを使用してクイック マクロをその場で記録します。この方法は、すでにゲームを開始している状態でマクロを作成したい場合に便利です。「[クイック マクロを（その場で）記録する](#)」を参照してください。

プロファイルでマルチ キー マクロを記録すると、それらのマクロをいずれかの G キー/ボタン に割り当てることができます。割り当てたマクロは、必要に応じていつでも他のキーに再割り当てすることができます。

お分かりのように、マクロには大きな柔軟性があります。ユーザーとユーザーのゲーム要件に適合するような方法でマクロを使用することができます。

マルチ キー マクロを記録する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにある [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで適切なプロファイルをクリックし、適切なマクロ モード (例えば、M1 (またはG300 の場合は色付きのゾーン)) が選択されているかを確認します。
4. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. 左側のリストで、[マルチ キー] を選択します。
6. [名前] フィールドで、マルチ キー マクロ コマンドの名前を入力します。
7. キーストローク間の時間をコマンドに含めたい (コマンドの記録時と同じようにリアルタイムでコマンドを実行したい) 場合には、[イベント間の遅延を記録] チェック ボックスをオンにします。コマンドをできるだけ速く実行したい場合は、このボックスをオフのままにしておきます。
8. 使用できる場合、[GamePanel ディスプレイにコマンド名を表示する] ボックスにチェックを入れて、コマンドの実行中に、デバイスのディスプレイ (デバイスが LCD を持っている場合) にマルチ キー マクロ コマンドの名前を表示します。
9. [記録を開始] をクリックして、マクロの記録処理を開始します。このボタンは [記録を停止] に変わります。
10. 記録したいキーを押します。入力されたキーは [キーストローク] ボックスに一覧表示されます。[イベント間の遅延を記録] ボックスをオンにしている場合には遅延も表示されます。
11. 終わったら、[記録を停止] をクリックします。
12. [繰り返しオプション] フィールドで、ドロップダウンからキーストロークを繰り返す方法を選択します。
 - [なし] : 繰り返したくない場合。
 - [押している間] : G キー/ボタンを押している間キーストロークを繰り返す。
 - [切り替え] : G キー/ボタンを押しているときキーストロークを自動的に繰り返す。G キー/ボタンを再び押すと繰り返しを中止する。

さらに、[遅延 (ミリ秒)] 値が適切であるかを確認してください。例えば、0.5 秒ごとにコマンドを繰り返すには、500 ミリ秒を指定します。

メモ :

- ▶ 新しいキーストロークを追加、遅延を追加、エントリを削除、およびマウス イベントを追加するなどして、キーストロークを編集して、必要な操作を正確に実行するようにマクロを細かく調整します。これを行うには、「[マルチ キー マクロを編集する](#)」を参照してください。

13. [OK] をクリックします。

マルチ キー マクロを記録したら、マクロを G キー/ボタンに割り当てることができます。詳細については、「[マルチ キー マクロを割り当てる](#)」を参照してください。

メモ :

- ▶ マクロを割り当てるには、[クイック マクロ方法](#)を使用することもできます。

クイック マクロを（その場で）記録する

1. マクロを割り当てたいデバイスの M キー（例えば、M1）を押します。
2. マクロの記録を開始するために MR を押します。[MR] LED が点灯し、（デバイスが LCD を持っている場合は）デバイスのディスプレイに、マクロの記録手順が表示されます。
3. マクロを割り当てたい G キーを押します。
4. マクロに記録したい各キーを押します。
5. マクロの記録を停止するために MR を押します。選択した G キーにマクロが割り当てられ、MR LED がオフに切り替わります。

クイック マクロは、Logicool® ゲーム ソフトウェアの [プロファイル表示] におけるプロファイルの設定に応じて、適切なプロファイルに関連付けられます。

- いずれか 1 つのプロファイルで [固定として設定] 右クリック メニュー オプションがチェックされている場合は、クイック マクロは固定プロファイルに添付されます。
- どのプロファイルでも [固定として設定] 右クリック メニュー オプションがチェックされていない場合は、プロファイルがいずれかのアプリケーションに関連付けられていれば、クイック マクロは現在のアプリケーションに関連付けられたプロファイルに添付されます。
- いずれのプロファイルでも [固定として設定] 右クリック メニュー オプションがチェックされておらず、いずれのプロファイルも現在のアプリケーションに関連付けられていない（またはどのアプリケーションも開かれていない）場合は、クイック マクロに関連付けられているプロファイルは、[デフォルトとして設定] 右クリック メニュー オプションに従います。
 - いずれか 1 つのプロファイルで [デフォルトとして設定] 右クリック メニュー オプションがチェックされている場合、クイック マクロはデフォルトのプロファイルに関連付けられます。

または

- どのプロファイルでも [デフォルトとして設定] 右クリック メニュー オプションがチェックされていない場合、クイック マクロを記録することで、そのクイック マクロを含む新しいプロファイルが作成されます。プロファイル名はアプリケーションのファイル名やパスによって決まります。この名前は後で変更することができます。

記録したマクロは使用できる状態になっていて、「クイック マクロ n 」という名前が付けられています（ n はそれまでに作成したクイック マクロの数を表示する）。必要な場合は、[コマンド] エリアのマクロを表示および編集することができます。詳細については、「[マルチ キー マクロを編集する](#)」を参照してください。

メモ：

- ▶ 新しいクイック マクロの記録にキーストローク遅延を加えるかどうかを変更することができます。そのようにするには、Logicool ゲーム ソフトウェアで、[デバイス] バーにある [アプリケーション設定の変更] をクリックし、[Logicool ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスの [クイック マクロ] セクションで、必要に応じて、[クイック マクロ作成中に遅延を記録する] にチェックを入れるかチェックを外します。これは新しいクイック マクロのみに適用されますが、既存のクイック マクロを編集してキーストローク遅延のオン/オフを切り替えることができます。
- ▶ デバイスに内蔵 GamePanel ディスプレイがある場合は、クイック マクロの記録の説明をそのディスプレイに表示するかどうかを選択できます。そのようにするには、[Logicool ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスで、必要に応じて、[クイック マクロの記録の説明を GamePanel ディスプレイで表示する] にチェックを入れるかチェックを外します。このボックスにチェックを入れると、[MR] を押したときに、操作手順がデバイスのディスプレイに表示されます。

マルチ キー マクロを編集する

- Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、[プロファイル表示] の [プロファイル] エリアで適切なプロファイルおよび適切なマクロ モードを選択してから、以下のいずれかを行います。
 - [コマンド] エリアのマルチ キー マクロ コマンドをダブルクリックします。
 - [コマンド] エリアでマルチ キー マクロ コマンドを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックして、[編集] を選択します。
 - [画像] エリアのコマンドを割り当てた G キー/ボタンを右クリックするか、その ▼ 矢印をクリックして、[編集] をクリックします。

[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示され、マルチ キー マクロの詳細が表示されます。

- 必要な変更を加えます。

目的	操作
マクロの名前を変更する。	新しい [名前] を入力する。
追加のイベントを記録する。	アイテムを右クリックし、[ここより前から記録] または [ここより後から記録] を選択します。次に、より多くのマクロ イベントを記録し、終了したら [記録を停止] をクリックします。
キーストローク間に要した時間を含める。	[イベント間の遅延を記録] ボックスにチェックを入れます。マクロをできるだけ早く実行したい場合は、このボックスをオフのままにしておきます。
マクロの実行中に、マクロ名をデバイスのディスプレイに表示する	デバイスが LCD を持っている場合は、[マクロ名を GamePanel ディスプレイに表示する] ボックスにチェックを入れます。
1 キーだけのイベントを削除する。	[キーストローク] リストを右クリックし、[削除] を選択します。
0.5 秒の遅延を挿入する。	遅延を挿入する直前のイベントを右クリックし、[遅延を挿入] を選択します。0.5 秒の遅延が追加されます。この遅延量は必要に応じて増減するとよいでしょう。
遅延の時間を変更する。	[キーストローク] リストで右クリックし、[編集] を選択してから遅延量を変更します。
マウス イベントを挿入する。	[キーストローク] リストで右クリックし、[マウス イベントを挿入] を選択してから、挿入するイベントを選択します。マウスの左ボタン、右ボタン、中央ボタン、追加ボタン、マウス ホイールの前方スクロール、後方スクロール、およびクリックなどに対して、ボタン押下、ボタン クリックおよびボタン アップを挿入できます。
コマンドの繰り返し設定を変更する。	以下のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none">[なし]：繰り返したくない場合。[押している間]：G キー/ボタンを押している間キーストロークを繰り返す。[切り替え]：G キー/ボタンを押しているときキーストロークを自動的に繰り返す。G キー/ボタンを再び押すと繰り返しを中止する。

- [OK] をクリックして、マルチ キー マクロを保存し、[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスを閉じます。

プロファイルのチュートリアル

Logicool® ゲーム ソフトウェアの基本的な手順を説明する、次のようなチュートリアルが用意されています。

各チュートリアルは以前のチュートリアルを基に説明されているため、次の順序でチュートリアルをご覧になることをお勧めします。

- 「チュートリアル 1：新規プロファイルを作成する」では、新規プロファイルの作成、およびコンピュータ上のプログラムとの関連付けについて説明します。このチュートリアルでは、プログラムとしてメモ帳が使用されます。
- 「チュートリアル 2：マルチ キー マクロを記録する」では、マルチ キー コマンドを記録する方法を説明します。このチュートリアルでは、コマンドによってメモ帳内のすべてのテキストを強調表示してから、削除します。
- 「チュートリアル 3：コマンドを G キー/ボタンに割り当て、テストする」では、チュートリアル 2 で作成したコマンドを G1 に割り当て、そのコマンドが正常に動作するかを確認します。
- 「チュートリアル 4：クイック マクロを記録する」では、ご使用のプログラムのいずれか 1 つからクイック マクロを記録する方法を説明します。このチュートリアルでは、クイック マクロでメモ帳内の [フォント] ダイアログ ボックスを表示します。

チュートリアル 1：新規プロファイルを作成する

このチュートリアルでは、新規プロファイルを作成し、Windows® の標準テキスト エディタ プログラム「メモ帳」に関連付けます。

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーにあるアイコンをクリックする)。
3. [プロファイル] エリアで、[新規プロファイルを作成] アイコンをクリックします。[新規プロファイル] ウィンドウが表示されます。
4. [名前] フィールドで、「メモ帳」と入力します。
5. [説明] フィールドで、「メモ帳プログラムのテスト プロファイル」を入力します。
6. Windows のメモ帳の実行可能ファイルを次のようにして探し、選択します。
 - i. ドロップダウンメニューから、[アプリケーションを選択] を選びます。[開く] ダイアログボックスが表示されます。
 - ii. 実行可能ファイルの場所を特定します。通常これは、Windows フォルダ内の「system32」フォルダにあります。
 - iii. 実行可能ファイル「notepad.exe」を選択し、[開く] をクリックします。
7. [OK] をクリックします。

これで、マルチ キー マクロを作成できます。「[チュートリアル 2：マルチ キー マクロを記録する](#)」を参照してください。

チュートリアル 2：マルチ キー マクロを記録する

このチュートリアルでは、メモ帳内のすべてのテキストを選択して、削除する新規マクロを記録します。

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択し、[プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーで [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
2. [プロファイル] エリアで「メモ帳」プロファイルをクリックし、M1 モードを選択します (デバイスに M キーがある場合)。
3. [新規コマンドの作成] ボタンをクリックします。[コマンド エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
4. 左側のリストで、[マルチ キー] を選択します。
5. [名前] フィールドで、「すべてクリア」と入力します。
6. [記録を開始] をクリックして、マクロの記録処理を開始します。
7. **Ctrl A** を押し、**Del** キーを押します。これによって、すべてのテキストが選択され、それらが削除されます。入力されたキーは [キーストローク] エリアに一覧表示されます。次の 6 個のキーストロークがエントリされています。
 - ↓ Ctrl
 - ↓ A
 - ↑ A
 - ↑ Ctrl
 - ↓ Delete
 - ↑ Delete
8. [記録を停止] をクリックします。
9. [OK] をクリックします。

これで G キー/ボタンにマルチ キー マクロを割り当てることができます。「[チュートリアル 3：コマンドを G キー/ボタンに割り当て、テストする](#)」を参照してください。

チュートリアル 3：コマンドを G キー/ボタンに割り当て、テストする

このチュートリアルでは、チュートリアル 2 で作成したマルチ キー マクロをデバイスの G1 キー (またはマウス ボタン) に割り当てます。

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択し、[プロファイル表示] を表示します ([デバイス] バーで [G キー/ボタンのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
2. [プロファイル] エリアで「メモ帳」プロファイルをクリックし、M1 モードを選択します (デバイスに M キーがある場合)。
3. 「すべてをクリア」コマンドを [コマンド] エリアから [画像エリア] の G1 キー (またはマウス ボタン) にドラッグします。「すべてをクリア」という小さなラベルが G キー/ボタンに追加されます。
4. メモ帳プログラムを起動します (たとえば、[スタート] ▶ [すべてのプログラム] ▶ [アクセサリ] メニューから)。すでに開いている場合は、いったん閉じてから再度開きます。チュートリアル 1 で作成したプロファイル (メモ帳) が自動的に起動されたことがデバイスのディスプレイに示されます。
5. M1 キーを押して、M1 モードになっていることを確認します (デバイスに M キー がある場合)。
6. 「これはテストです。ワンタッチで全テキストを削除しようとしています。」など、何らかのテキストを入力します。
7. G1 (または適切なマウス ボタン) を押します。

メモ帳のすべてのテキストが削除されます。

メモ：

- ▶ 何も起こらない場合、または別のコマンドが起動する場合、別のプロファイルセットを「固定」として設定している可能性があります。これは削除する必要があります。詳細については、「[固定プロファイルを指定する](#)」を参照してください。

次に、クイック マクロの記録方法を学びます。「[チュートリアル 4：クイック マクロを記録する](#)」を参照してください。

チュートリアル 4：クイック マクロを記録する

このチュートリアルでは、新規プロファイルを作成し、Windows® の標準テキスト エディタ プログラム「メモ帳」に関連付けます。

1. メモ帳プログラムを起動します（たとえば、[スタート] ▶ [すべてのプログラム] ▶ [アクセサリ] メニューから）。チュートリアル 1 で作成したプロファイル（メモ帳）が自動的に起動されたことがデバイスのディスプレイに示されます。
2. **M1** キーを押して、モードが M1 になっていることを確認します。
3. **MR** キーを押します。MR LED が点灯し、ディスプレイに処理を記録する手順が表示されます。
4. **G4** を押します。
5. **Alt** キーを押しながら、**O**、**F** キーを順に押してから **Alt** キーを離します。[フォント] ダイアログ ボックスが表示されます。
6. マクロの記録を停止するために **MR** を押します。マクロは、M1 モードで **G4** キーに割り当てられます。

これで、メモ帳を使用して **G4** を押し、クイック マクロが機能するかどうかをテストすることができます。テストを行うと、[フォント] ダイアログ ボックスが表示されます。

Logicool® ゲーム ソフトウェアで [プロファイル表示] を起動するか、切り替える場合、「メモ帳」プロファイルおよび M1 が選択されたとき、G4 にクイック マクロ ラベルが付加されます。

LCD ディ스플레이 ヘルプ



ご使用のゲーム デバイスの特徴は、LCD ディ스플레이です。

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスに内蔵 LCD ディ스플레이が付いていない場合は、この項を無視してください。

LCD ディ스플레이は、RSS フィード、メディア詳細、および受信電子メールなどの、便利で興味深い情報を幅広く表示できます。このディスプレイは、G シリーズ プロファイル セクターを提供しており、使用している LCD ディ스플레이のタイプに応じて、ムービーおよび画像のスライドショーを再生できます。ご使用の LCD ディ스플레이で表示可能なファイル、および現在のディスプレイに関連して使用可能なオプションに関する詳細については、「[LCD ディ스플레이を使用する](#)」を参照してください。

ディスプレイをカスタマイズして最大限に活用するためのオプションが使用可能です。「[LCD ディ스플레이をカスタマイズする](#)」を参照してください。

LCD ディスプレイのカスタマイズ表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] は、デバイスの LCD ディスプレイに表示される情報および資料をコントロールする機能を提供します。



[LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [LCD ディスプレイのカスタマイズ] アイコンをクリックします。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] の使用方法は直観的で直接的です。

[LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] には 4 つのセクションがあります。

- 左側にある、[アプレット] エリア。
LCD ディスプレイに情報を表示するのにどのアプレットを使用するかを選択します。
- 右側にある、[ディスプレイ オプション] エリア。
ここで、別の情報を表示するためにアプレット間を切り替える方法、およびディスプレイの明るさおよびコントラストを調整する方法を指定することができます。
- [アプレット] および [ディスプレイ オプション] の下にある、[画像] エリア。
これにより、デバイスの LCD ディスプレイが表示されます。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

LCD ディスプレイを使用する

アプレットによって、詳細が LCD ディスプレイに表示されます。デバイスが内蔵する LCD 画面の種類に応じて、次の機能を提供するアプレットが使用可能です。

- RSS フィード。例えば、最新のニュース ストリーム。
- メディアの詳細。コンピュータで現在再生されているメディアの詳細を確認できます。
- クロックおよびタイマ。アナログ クロックを表示したり、ストップウォッチやカウントダウン タイマを設定したりできます。
- 現在の CPU やメモリの使用状況などのコンピュータのパフォーマンスに影響する要素に関する情報。
- 別のプロファイルに切り替えるための、G シリーズ プロファイル セクター。
- POP3 モニタ。受信したときに、受信メールの詳細を表示します。
- ムービー ビューア、ピクチャ ビューアおよび YouTube で選択されたビデオを再生するオプション。

情報を表示するために使用可能なアプレットに関する詳細については、「[使用可能なアプレット](#)」を参照してください。

別のアプレットを選択するだけで、LCD 画面に現在表示されている情報や資料を変更することができます。「[表示するアプレットを選択する](#)」を参照してください。

LCD ディスプレイには、アプレットをコントロールするために使用できるボタンが用意されています。例えば、RSS フィードで関心のあるニュース ヘッドラインが表示されたときに、選択して記事全体を表示できます。POP3 モニタで待機中の受信メールが表示されたときに、選択して全文を読むことができます。アプレット用に使用可能なコントロールに関する詳細については、「[主/クロ ディスプレイ上のアプレットをコントロールする](#)」および「[カラー ディスプレイ上のアプレットをコントロールする](#)」を参照してください。

使用可能なアプレット

ゲーム デバイスでは、アプレットを使用して異なる種類の情報を LCD ディスプレイに表示します。デバイスに応じて、次の一部またはすべてのアプレットが使用可能です。

アプレット	説明
 Logicool LCD RSS リーダ	RSS フィードをモニタするために使用できます。例えば、最新のニュース ヘッドラインやゲーム ニュースを表示します。
 Logicool メディア ディスプレイ	現在コンピュータ上で再生中のメディア（音楽またはビデオ）についての詳細を表示します。
 Logicool LCD クロック	現在の日時を表示するクロックを表示します。
 Logicool パフォーマンス モニタ	コンピュータで使用可能なリソースに関する、ゲームのパフォーマンスに影響する情報を提供します。現在の CPU およびメモリ使用状況を表示するメーター。
 Logicool LCD カウントダウン タイマ	カウントダウン タイマおよびストップウォッチの 2 種類のタイマが用意されています。カウントダウン タイマは、5 分（この時間は変更可能です）から開始し、カウントダウンします。ストップウォッチは、カウントアップします。
 G シリーズのプロファイル セレクタ	別に G シリーズ プロファイルを選択できます。例えば、別のゲームをプレーしたい場合に使用します。
 Logicool LCD POP3 モニタ	受信したときに、受信メールの詳細を表示します。選択して、電子メールのプレビューや、興味がない場合に削除することができます。
 Logicool LCD ムービー ビューア	ムービーを再生します。ムービー フォルダにある任意のビデオ ファイルを選択できます。ゲーム デバイスにカラー LCD ディスプレイがある場合のみ使用可能です。
 Logicool LCD ピクチャ ビューア	ピクチャ フォルダにあるピクチャ ファイルのスライドショーを表示します。ゲーム デバイスにカラー LCD ディスプレイがある場合のみ使用可能です。
 Logicool LCD ビデオ プレーヤー (YouTube™ 用)	YouTube フィードを表示します。例えば、現在の上位ランクのビデオや最も人気のあるビデオなどを表示します。選択して、リストからビデオを再生することができます。ゲーム デバイスにカラー LCD ディスプレイがある場合のみ使用可能です。

これらのアプレットの使用に関する詳細情報については、「[モノクロ ディスプレイ上のアプレットをコントロールする](#)」および「[カラー ディスプレイ上のアプレットをコントロールする](#)」を参照してください。アプレットを設定して、ユーザーに最適な仕方で動作させることができます。「[LCD ディスプレイをカスタマイズする](#)」を参照してください。

表示するアプレットを選択する

- デバイスのアプリケーション ボタンを押します。

設定に応じて、このボタンを押して次のいずれかを行います。

- 表示を次のアプレットに切り替える
- ファインダーを表示する。選択可能なアプレットがリスト表示されます。

カラー ディスプレイを使用している場合、次のボタンを使用して、必要なアプレットを選択できます。

▼、▲：必要なアプレットを強調表示する。

[OK]：強調表示されたアプレットを選択する。

←、アプリケーション ボタン：最後に実行したアプレットに戻る。

モノクロ ディスプレイを使用している場合、次のボタンを使用して、必要なアプレットを選択できます。

⬇、⬆：必要なアプレットを強調表示する。

✓：強調表示されたアプレットを選択する。

アプリケーション ボタン：最後に実行したアプレットに戻る。

メモ：

- ▶ アプリケーション ボタンの機能を次のアプレットの表示またはファインダーの表示との間で変更することに関する詳細については、「[ディスプレイ オプションを変更する](#)」を参照してください。
- ▶ アプリケーション ボタンを押したときの、選択可能なアプレットのリストにフィルタをかけることができます。「[使用可能なアプレットを選択する](#)」を参照してください。
- ▶ 使用可能な異なるアプレットの機能に関する詳細情報については、「[使用可能なアプレットとは](#)」を参照してください。

カラー ディスプレイ上のアプレットをコントロールする

LCD ディスプレイ ボタンにより、現在選択しているアプレットをコントロールできます。カラー LCD ディスプレイが搭載されている場合、次のボタンが使用可能です。

アプレット	ボタン
Logicool LCD RSS リーダ	<p>▼、▲：次または前の RSS フィードに切り替えて、そのフィードの最初の記事を表示します。</p> <p>◀、▶：現在のフィードの前または次の記事を表示します。</p> <p>[OK]：現在の記事を Web ブラウザで表示します。</p> <p>←：現在の記事を既読にし、フィードから削除します。</p> <p>[メニュー]：RSS リーダを設定します。</p>
Logicool メディア ディスプレイ	使用可能なボタンはありません。
Logicool LCD クロック	▼、▲：使用可能な別のクロック表示スタイルをスクロールします。
Logicool パフォーマンス モニタ	使用可能なボタンはありません。
Logicool LCD カウントダウン タイマ	<p>◀、▶：左または右のタイマを選択します。</p> <p>[OK]：選択したタイマを開始または停止します。</p> <p>←：選択したタイマをリセットします。</p>
G シリーズのプロファイル セレクタ	<p>▼、▲：必要な G シリーズ プロファイルを強調表示します。</p> <p>[OK]：強調表示された G シリーズ プロファイルを起動します。このプロファイルは、現在プレーしているゲームを閉じるまで、または別のプロファイルを起動するまで、起動されたままになります。</p>
Logicool LCD POP3 モニタ	<p>▼、▲：必要なオプションを強調表示します。</p> <p>[OK]：強調表示されたオプションを選択します。</p> <p>初めてアプレットを起動したとき、次のオプションが使用可能です。</p> <p>✉：電子メール アプリケーションを起動します。</p> <p>▶：最初の電子メールをプレビューします。</p> <p>⇒：新着電子メールをチェックします。</p> <p>電子メールをプレビューしているとき、次のオプションが使用可能です。</p> <p>✉：デフォルト電子メール クライアントを起動します。</p> <p>✕：プレビューしている電子メールを削除します。</p> <p>◀：前の電子メールをプレビューします。</p> <p>▶：次の電子メールをプレビューします。</p>
ムービー ビューア	<p>これらのボタンを使用して、ムービー フォルダからムービーを選択して再生します。</p> <p>▼、▲：必要なムービーを強調表示します。</p>

[OK]：強調表示したムービーを再生します。

[メニュー]：ムービー ビューアを設定します。

これらのボタンを使用して、再生中のムービーをコントロールします。

▼、▲：ムービー音量を調整します。

◀、▶：ムービーを巻き戻しおよび早送りします。

[OK]：ムービーを一時停止し、再生を再開します。

←：ムービー リストに戻ります。

[メニュー]：ムービー音声をミュートにしたり、ミュートを解除します。

ピクチャ ビューア

これらのボタンを使用して、スライドショーをコントロールします。

◀、▶：左および右にピクチャを順番に切り替えます。

[OK]：スライドショーを一時停止し、再生を再開します。

YouTube™ 用ビデオ プレーヤー

これらのボタンを使用して、ムービーを選択したいフィードを選択します。例えば、「トップ ランク」や「人気」などです。

▼、▲：必要なフィードを強調表示します。

[OK]：強調表示されたフィードを選択します。

[メニュー]：メニューがポップアップし、メニューで、「本日」や「今週」などの、ビデオを表示する期間を選択できます。

これらのボタンを使用して、選択したフィードからムービーを選択します。

▼、▲：必要なムービーを強調表示します。

[OK]：強調表示したムービーを再生します。

←：フィード リストに戻ります。

これらのボタンを使用して、再生中のムービーをコントロールします。

▼、▲：ムービー音量を調整します。

◀、▶：ムービーを巻き戻しおよび早送りします。

[OK]：ムービーを一時停止し、再生を再開します。

←：このムービーを選択したフィードに戻ります。

[メニュー]：強調表示されたビデオに対する次のような追加オプションを提供するメニューを表示します。

- 同じ作者のビデオ リスト。
- 関連ビデオ リスト。
- ビデオの URL をクリップボードにコピー。
- ビデオを Web ブラウザで開く。
- リストのすべてのビデオを、最初から最後まで再生する。

モノクロディスプレイ上のアプレットをコントロールする

LCD ディスプレイ ボタンにより、現在選択しているアプレットをコントロールできます。モノクロ LCD ディスプレイが搭載されている場合、次のボタンが使用可能です。

アプレット	ボタン
Logicool LCD RSS リーダ	<p>: 現在のフィードに次の記事が表示されます。1 秒以上押し続けると、次のフィードに切り替わり、そのフィードに最初の記事が表示されます。</p> <p>: 記事中の次のページにスクロールします。</p> <p>: 現在の記事を Web ブラウザで表示します。記事は既読としてマークされ、フィードから削除されます。</p> <p>: 現在の記事を既読にし、フィードから削除します。</p>
Logicool メディア ディスプレイ	使用可能なボタンはありません。
Logicool LCD クロック	使用可能なボタンはありません。
Logicool パフォーマンス モニタ	使用可能なボタンはありません。
Logicool LCD カウントダウン タイマ	<p>: カウントダウン タイマまたはストップウォッチを開始します。</p> <p>: カウントダウン タイマまたはストップウォッチを一時停止します。</p> <p>: カウントダウン タイマまたはストップウォッチをリセットします。</p>
G シリーズのプロファイル セレクタ	<p>、: 必要な G シリーズ プロファイルを強調表示します。</p> <p>: 強調表示された G シリーズ プロファイルを起動します。このプロファイルは、現在プレーしているゲームを閉じるまで、選択されたままになります。</p> <p>: 現在起動されている G シリーズ プロファイルを終了します。</p>
Logicool LCD POP3 モニタ	<p>初めてアプレットを起動したとき、次のオプションが使用可能です。</p> <p>: 電子メール アプリケーションを起動します。</p> <p>: 新着電子メールをチェックします。</p> <p>: 最初の電子メールをプレビューします。</p> <p>電子メールをプレビューしているとき、次のオプションが使用可能です。</p> <p>: デフォルト電子メール クライアントを起動します。</p> <p>: プレビューしている電子メールを削除します。</p> <p>: 前の電子メールをプレビューします。</p> <p>: 次の電子メールをプレビューします。</p>

LCD ディスプレイをカスタマイズする

デバイスに内蔵されている LCD ディスプレイは、多くのユーザーの用途に合うようにあらかじめ設定されています。ただし、Logicool® ゲーム ソフトウェアには、ディスプレイを最大限に活用するためのカスタマイズ オプションが用意されています。次のことが行えます。

- ディスプレイの明るさやコントラストなどのディスプレイ オプション、および表示するアプレットの選択方法を調整する。「[ディスプレイ オプションを変更する](#)」を参照してください。
- どのアプレットを表示可能にするかを選択し、興味のあるアプレットのみが選択できるようにする。「[使用可能なアプレットを選択する](#)」を参照してください。
- 使用するアプレットを設定して、最適な仕方で動作するようにする。アプレットを設定するために使用可能なオプションの説明については、「[アプレット設定オプション](#)」を参照してください。アプレットの設定の変更に関する詳細については、「[アプレットを設定する](#)」を参照してください。

ディスプレイ オプションを変更する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] を表示します ([デバイス] バーにある [LCD ディスプレイのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [ディスプレイ オプション] エリアで、必要な設定を選択します。

オプション	説明
アプリケーション ボタン:	<p>アプリケーション ボタンで次を行うかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none">• 次のアプレットに切り替える。アプリケーション ボタンを押すと、LCD が切り替わり、即座に次のアプレットが表示されます。• 実行中のアプレットのリスト。アプリケーション ボタンを押すと、ファインダーが表示され、選択可能なアプレットがリスト表示されます。必要なアプレットを選択できます。詳細については、「表示するアプレットを選択する」を参照してください。
[明るさ]、[コントラスト]	<p>スライド コントロールを使用して、最適な視認性が達成されるまでこれらの設定を調整します。</p> <p>これらのコントロールは、ご使用の LCD ディスプレイで明るさとコントラストを調整可能な場合のみ使用可能になります。</p>

使用可能なアプレットを選択する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] を表示します ([デバイス] バーにある [LCD ディスプレイのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [アプレット] エリアで、ディスプレイで使用可能にしたいアプレットにチェックを入れます。

チェックされたアプレットのみが、アプリケーション ボタンを押したときに選択可能になります。アプレットの選択に関する詳細については、「[表示するアプレットを選択する](#)」を参照してください。

使用可能なアプレットに関する詳細情報については、「[使用可能なアプレットとは](#)」を参照してください。

アプレットを設定する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [LCD ディスプレイのカスタマイズ表示] を表示します ([デバイス] バーにある [LCD ディスプレイのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [アプレット] エリアで矢印をクリックするか、▼、またはカスタマイズしたいアプレットを右クリックしてから、[設定] を選択します。

アプレットを設定するためのアイアログ ボックスが表示されます。

使用可能な設定オプションは、アプレットによって異なります。詳細については、「[アプレット設定オプション](#)」を参照してください。

アプレット設定オプション

ご使用の LCD ディスプレイに情報を表示するアプレットは、ユーザーに最適な仕方で動作するように設定することができます。アプレットを設定するために、次のようなオプションが使用可能です。

アプレット	設定オプション
Logicool LCD RSS リーダ	記事を表示したい RSS フィードを選択します。
Logicool LCD クロック	次のいずれかが選択できます。 <ul style="list-style-type: none">クロックの表示スタイル。ヒント：モノクロの LCD ディスプレイを使用している場合は、Shift キーを押し続けることで、さらに「イースター エッグ」クロックの表示などが表示され、その中から選ぶこともできます。クロックで秒針を表示するかどうか。秒針はスイープ運針（秒針がなめらかに動く）かステップ運針か。（カラー LCD ディスプレイでのみ使用可能）クロックの表示に未読電子メール数を表示するかどうか。
Logicool パフォーマンス モニタ	使用可能な設定オプションはありません。
Logicool LCD カウントダウン タイマ	次のいずれかが選択できます。 <ul style="list-style-type: none">必要なタイマ数（0、1、または 2）。各タイマをストップウォッチ（カウントアップ）またはカウントダウン タイマ（カウントダウン）のいずれにするか。各タイマに割り当てるラベル/名前。カウントダウン タイマの場合：<ul style="list-style-type: none">- カウントダウンを開始する時間。- カウントダウンがゼロに達したときに、ループするか（再度元の時間からカウントダウンを開始）、終了するか。- カウントダウンがゼロに達したときにそれを知らせる音を鳴らすかどうか。音を鳴らすことを選択する場合、再生するサウンド ファイル（.WAV 形式）を選択するよう要求されます。
G シリーズのプロファイル セレクタ	使用可能な設定オプションはありません。
Logicool LCD POP3 モニタ	次を指定できます。 <ul style="list-style-type: none">POP3 設定：POP3 メール サーバー、メール サーバーへの接続に使用するポート番号、およびユーザー名とパスワード。ボタンを使用して、入力した設定をテストすることができます。次を個人設定できます。<ul style="list-style-type: none">- 新着電子メールを確認する頻度。-  を押したときに起動する電子メール アプリケーション。デフォルトの電子メール クライアントを選択したり、別の電子メール アプリケーションを選択したりすることができます。
ムービー ビューア	次を指定できます。

- ビデオ ファイルを再生可能にするムービー フォルダ。
- 選択した一番上のレベルのフォルダのみからのビデオ ファイルを再生するか、そのフォルダとサブフォルダからのファイルも再生するか。

ピクチャ ビューア

次を指定できます。

- スライドショーを表示するときに表示するピクチャが格納されているフォルダ。
- 選択した一番上のレベルのフォルダのみからのピクチャを含めるか、そのフォルダとサブフォルダからのピクチャも含めるか。
- 順番にピクチャを表示するか、ランダムにピクチャを表示するか。
- 表示間隔（つまり、各ピクチャが表示される時間）。
- ピクチャの切り替え方法（例えば、フェードまたはワイプ）。

YouTube™ 用ビデオ プレーヤー

次を指定できます。

- フィード ブラウザがビデオごとに複数のサムネイルを読み込むか、1 つのサムネイルを読み込むか。複数のサムネイルを読み込むことを選択した場合、スムーズに調和させるかどうかも選択できます。
- サムネイル画像をキャッシュするために使用するシステム メモリ量。
- ビデオを表示する標準フィード（例えば、「本日」）。
- クリップボードに張り付けられた特殊コメントにアプレットが反応するかどうか、およびクリップボードにコピーされた YouTube ビデオの URL を再生するかどうか。

ポインタの設定のヘルプ



ゲーム デバイスには、ユーザーやゲームに合わせて調整可能な設定があります。

メモ：

▶ ご使用のデバイスでポインタの設定がサポートされていない場合は、この項を無視してください。

使用しているゲーム デバイスの種類に応じて、変更可能なポインタの設定には以下が含まれます。

• DPI 感度レベル：

ゲームに合わせて、最大 5 種類の感度（DPI 解像度）設定を行うことができます。例えば、ゲームを柔軟に楽しめるように 400、800、1600、2400、3600 DPI（マウスのモデルにより）を選択できます。お好みに合わせて使い分けてください。

ボタンを 1 回押すだけで、ゲーム中にマウスの感度設定を簡単に切り替えることができます。操作を停止、あるいは一時停止する必要はありません。例えば、より高い感度設定の方がゲームが楽しめると感じた場合、その場でより高い感度設定に一時的に切り替えることができます。

[DPI アップ/ダウン] ボタンを押すだけで、マウスの感度をその場で変更することができます。

• 「デフォルト」および「シフト」DPI 値：

- デフォルト：他の値への切り替えを選択するまで使用される値。お望みであれば、各ゲームに異なるデフォルト DPI 設定を定義することが可能です。
- シフト：ゲーム中に [DPI シフト] マウス ボタンを押し続けた場合に使用される値。一般的には、低い DPI 設定にしておき、一時的に低い DPI 値に切り替えて精度を増すことができます。マウス ボタンを離すと、前の DPI 値に戻ります。

• ポインタの加速：

ポインタの加速がオンになっていると、マウス ポインタの速度が移動中に加速します。ご使用のコンピュータに搭載されているアプリケーションを使用する場合に、インターネットの使用時やワープロ作業時に画面内をすばやく移動できるように加速をオンにし、ゲームをする場合には精度を上げて効果的にプレイできるように加速をオフにすることができます。

• レポート頻度：

マウスの位置情報をコンピュータのオペレーティング システムにレポートする頻度（回数/秒）を指定することができます。より高い設定値を選択すると、ポインタはスムーズでレスポンスの良い動きができますが、CPU の帯域幅をその分だけ多く消費します。

詳細については、「[ポインタの設定のカスタマイズ表示を使用する](#)」を参照してください。

メモ：

▶ G300、G600、およびパソコンに保存されたポインタ設定の変更では、オンボード プロファイル設定も定義することができます。「[オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示を使用する](#)」を参照してください。

ポインタの設定のカスタマイズ表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [ポインタの設定のカスタマイズ表示] は、必要に応じてマウスの上のボタンをカスタマイズする機能を提供します。

メモ：

- ▶ G300 および G600 でポインタ設定をパソコンに保存するには、ホームページで [自動ゲーム検出] ([オンボード メモリ]ではない) が選択されていることを確認してください。(あるいは、[オンボード メモリ] に設定して、オンボード ポインタ設定を定義します。「[オンボード ポインタ設定のカスタマイズ表示を使用する](#)」を参照してください)。



[ポインタの設定のカスタマイズ表示] にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [ポインタの設定のカスタマイズ] アイコンをクリックします。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [ポインタの設定のカスタマイズ表示] の使用方法は直観的で直接的です。

[ポインタの設定のカスタマイズ表示] には 3 つのセクションがあります。

- [画像] エリア。
デバイスの表示設定を提供します。
- [プロファイル] エリア。[プロファイルごとのポインタの設定を有効にする] にチェックを入れた場合に表示されます。
お使いのコンピュータおよびそのコンピュータに接続した他のデバイスに保存されたすべてのプロファイルを閲覧することができます。
- [ポインタの設定] エリア。画面の主要部分にあります。
DPI 感度および加速など、マウス ポインタの動きをご希望通りに制御します。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

カスタマイズのオプションについては、「[ポインタの設定を変更する](#)」を参照してください。

オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示] には、デバイスに保存されるプロファイル設定およびマウス ボタン設定の両方をカスタマイズする機能があります。

メモ：

- ▶ この機能は G300 および G600 専用です。[オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示] にアクセスするには、ホームページで必ず [オンボード メモリ] ([自動ゲーム検出] ではない) を選択している必要があります。



[オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示] にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [オンボード プロファイル設定のカスタマイズ] アイコンをクリックします。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示] の使用方法は直観的で簡単です。

[オンボード プロファイル設定のカスタマイズ表示] には 3 つのセクションがあります。

- [画像] エリア。
デバイスが表示され、プロファイル コマンドが表示され変更できます。
- 左側にある [G シフト セレクタ] - G600 のみ。
機能割り当て (標準モードまたは G シフト モード) を選択します。
- 左側にある、[モードの選択] エリア。
3 つのモードの中で変更するモード、およびモードの色を指定します。
- 右側にある [ポインタの設定] エリア - G300 のみ。
DPI 感度など、マウス ポインタの動きをご希望通りに制御します (「[オンボード ポインタを設定する](#)」を参照してください)。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

カスタマイズ オプションについては、「[オンボード プロファイル \(機能割り当て\) を設定する](#)」を参照してください。

ポインタの設定を変更する

1. Logicoool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. ご使用のデバイスで利用できる場合、ホームページでパソコンに保存された設定を変更することを確認してください ([自動ゲーム検出])。これは、マウスに保存されたものではありません ([オンボード メモリ])。
3. [ポインタの設定のカスタマイズ表示] を表示します ([デバイス] バーにある [ポインタの設定をカスタマイズする] アイコンをクリックする)。
4. お使いのデバイスに複数のプロファイルを設定できる場合、カスタマイズしているポインタ設定を、すべてのプロファイルまたは特定のプロファイル用にするかを決めます。

- ポインタの設定をすべてのプロファイルに適用したい場合は、[プロファイルごとのポインタの設定を有効にする] ボックスをオフのままにしておきます。
- または、ポインタの設定を 1 つまたは複数のプロファイルに適用したい場合は、[プロファイルごとのポインタの設定を有効にする] ボックスをチェックします。

次に、一部のデバイスでは、[モードの選択] エリアでモード カラーを選択します。

そして、[プロファイル] エリアで、設定を適用したいプロファイルをクリックします。複数のプロファイルに適用したい場合は、Ctrl キーを押しながら、各プロファイルをクリックして選択します。

これ以降に指定する設定は、選択したプロファイルに適用されます。

5. お使いのデバイスに、パフォーマンスモードと持続モードを切り替えるための [モード] ボタンがある場合、正しいモードにいることを確認します - 電池シンボルの隣の LED 記号がモードを示します (パフォーマンスモードは青、持続モードは緑)。[モード] ボタンを押すと、2 つのモードが切り替わります。
6. 異なる X および Y DPI 値を設定したい場合は、[DPI の X 軸と Y 軸を分ける] ボックスをチェックします。または、ボックスをオフのままにして、X 軸および Y 軸の DPI 値が常にお互いに一致するようにします。
7. [DPI 感度レベル] フィールドで、以下を設定します。
 - i. 定義したい DPI 感度のレベルの数を選択します (5 つまで)。
 - ii. 各レベルに、DPI 値を指定します。[DPI の X 軸と Y 軸を分ける] ボックスをチェックした場合は、X 軸と Y 軸両方の設定を指定する必要があります。フィールドへの入力、上下矢印の使用、またはスライダの左右へのドラッグにより数値を入力します。

例えば、400 DPI から 3600 DPI の範囲を選択したい場合は、お使いのアプリケーションまたはお楽しみ中のゲームに合わせて、その場で [DPI アップ/DPI ダウン] ボタンを押して切り替えることができます。
 - iii. 複数の DPI を設定する場合は、デフォルト値にしたい値をクリックしてから、[デフォルトを割り当てる] をクリックします。デフォルト値は青いひし形で示されます。
 - iv. 複数の DPI を設定する場合は、シフト (トグル) 値となる値をクリックしてから、[シフトを割り当てる] (デフォルト値と同じでも可) をクリックします。シフト値はオレンジ色です。
8. [レポートレート] フィールドでは、マウスがその位置情報をパソコンのオペレーティング システムにレポートする 1 秒当たりの回数を選択できます。設定値が高いほどポインタはスムーズでレスポンスの良い動きができますが、CPU の帯域幅をその分だけ多く消費します。
9. 移動中にマウス ポインタの速度を上げたい場合は、[アクセラレーション] ボックスをチェックします。
10. 複数のプロファイルの設定を変更する場合は、変更した設定が選択したすべてのプロファイルに適用されるかどうかを選択するように要求されます。例えば、DPI 感度レベルおよびレポート頻度を変更した場合は、すべての選択したプロファイルの設定を変更したいかどうかの確認メッセージが表示されます。

メモ：

- ▶ 変更した設定が特定のプロファイルに適用される場合、有効なプロファイルがその特定のプロファイルでなければ、定義した変更は使用されません。

これらの機能の詳細については、「[ポインタの設定のヘルプ](#)」を参照してください。

オンボード ポインタを設定する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [オンボード プロファイル/ポインタ設定のカスタマイズ表示] を表示します ([デバイス] バーで G300 の [オンボード プロファイル設定のカスタマイズ] アイコンをクリックするか、G600 の [オンボード プロファイル設定のカスタマイズ] アイコンをクリックする)。アイコンを使用できない場合は、ホームページを表示し、[オンボード メモリ] オプションを選択します。
3. [モードの選択] エリアを使用して、適切な色つきゾーンをクリックすることで、3 つのモードのうちのいずれかを選択します。(G300 では任意で、モード ゾーンの下にある 8 色のパネルから色を選択することで、そのモードのときにデバイスで照明色を変更できます。)
4. [DPI 感度レベル] フィールドで、以下を設定します。
 - i. 各レベルに、DPI 値を指定します。フィールドへの入力、上下矢印の使用、またはスライダの左右へのドラッグにより数値を入力します。

例えば、300 DPI から 2500 DPI の範囲を選択したい場合は、お使いのアプリケーションまたはお楽しみ中のゲームに合わせて、その場で [DPI アップ/DPI ダウン] ボタンを押して切り替えることができます。
 - ii. 複数の DPI を設定する場合は、デフォルト値にしたい値をクリックしてから、[デフォルトに割り当てる] をクリックします。デフォルト値は青いひし形で示されます。
 - iii. 複数の DPI を設定する場合は、シフト (トグル) 値となる値をクリックしてから、[シフトに割り当てる] (デフォルト値と同じでも可) をクリックします。シフト値はオレンジ色です。
5. [レポート頻度] フィールドでは、マウスがその位置情報をパソコンのオペレーティング システムにレポートする 1 秒当たりの回数を選択できます。設定値が高いほどポインタはスムーズでレスポンスの良い動きができますが、CPU の帯域幅をその分だけ多く消費します。

これらの機能の詳細については、「[ポインタの設定のヘルプ](#)」を参照してください。

ヘッドセットのヘルプ



ヘッドセットには、ユーザーやゲームに合わせて調整可能な設定があります。

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスがヘッドセットでない場合は、この項を無視してください。

Logicool® ゲーム ソフトウェアは、さまざまなレベルに調整できます。高音域や低音域、音量を変更できるだけでなく、マイク入力、ミュート設定、およびサイドトーン（一部のヘッドセットのみ）を変更し、さらにグラフィック イコライザーを使用して複数の周波数帯域を個別に微調整することもできます。「[\[オーディオ体験のカスタマイズ\] 表示を使用する](#)」を参照してください。

「[\[サラウンド サウンドのカスタマイズ\] 表示を使用する](#)」で説明されているように、ゲーム用ヘッドセットはリッチなサラウンドサウンド機能を備えています。

楽しい音声アバターを選択し、カスタマイズすることができます（一部のヘッドセットのみ）。詳細については、「[\[音声アバターのカスタマイズ\] 表示を使用する](#)」を参照してください。

お使いのヘッドセットには、快適性を向上させ、時間を節約し、ゲームプレイを強化するための多くの機能が搭載されています。これには、ヘッドバンドの調整、サラウンド サウンド スイッチ、G キー、および音量とマイクのコントロールが含まれます。詳細については、「[ヘッドセットを使用する](#)」を参照してください。

[オーディオ体験のカスタマイズ] 表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [オーディオ体験のカスタマイズ] 表示は、低音域や高音域、音量などの設定をお好みに合わせて調整できる機能を備えています。



[オーディオ体験のカスタマイズ] 表示にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [オーディオ体験のカスタマイズ] アイコンをクリックします。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [オーディオ体験のカスタマイズ] 表示の使用方法は直観的で直接的です。

[オーディオ体験のカスタマイズ] 表示には 3 つのセクションがあります。

- 右側にある、[画像] エリア。
デバイスの表示設定を提供します。
- 左側にある、[レベル] エリア。
音量や高音域、低音域など、さまざまなオーディオ設定をコントロールします。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

カスタマイズのオプションについては、「[オーディオ体験レベルを調整する](#)」で説明しています。

オーディオ体験レベルを調整する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [オーディオ体験のカスタマイズ] 表示を表示します ([デバイス] バーで [オーディオ体験のカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. [音量] スライダーを動かしてヘッドセット全体の音量を調整します。音量ローラーでもこの音量レベルをコントロールすることができます。
スピーカーのミュート ボタンをクリックし、ヘッドセットの音声をミュートまたはミュート解除します。この操作によってマイクはミュートされません。
4. [マイク] スライダーを動かしてマイクのゲイン (音量) を調整します。マイクのゲインを高くすると、音声サウンドが他の人に大きく聞こえますが、周囲の雑音をマイクが取り込んでしまう原因にもなります。[音声] プレビューで音声の鮮明度をチェックしてください。
5. [サイドトーン] スライダーを動かしてヘッドセットで聞こえる自分の音声を調整します。サイドトーンにより、より自然な音量で話せるようになり、よく生じる「耳が詰まった」ような感覚が緩和されます。サイドトーンを使用しても、他人に自分の声がどのように聞こえるかには影響がありません。このフィールドはすべてのヘッドセット モデルで使用することはできません。
6. [低音域]と[高音域] のスライダーを動かして、低周波音 (低音域) と高周波音 (高音域) を調整します。
7. ミュート ボタンをオンにしてもサウンドが聞こえる場合には、[オン] ([音声ミュートの指示] ボックスで) を選択します。このフィールドは一部のヘッドセットでのみ使用できます。
8. [マイク ライト] フィールドで、以下のいずれかを選択してください。
 - [常に点灯] - ヘッドセットを差し込んだ状態でライトが常に点灯します。
 - [ミュートに従う] - ヘッドセットのミュート ボタンを押すか、マイクのブームを上に戻して、マイクをミュートしたときにのみライトが点灯します。
 - [常にオフ] - マイクをミュートしても、ライトが常に消灯したままとなります。このフィールドはすべてのヘッドセット モデルで使用することはできません。
9. 周波数帯域を微調整する場合、オプションとしてアドバンスト イコライザーの矢印をクリックし、[アドバンスト イコライザー] 設定にアクセスすることができます。「[アドバンスト イコライザー](#)」を参照してください。

メモ：

- ▶ これらのオプションは、G キー/ボタンに割り当てれば後で簡単に切り替えることができます。

アドバンスト イコライザー

[アドバンスト イコライザー] 設定により、音響スペクトルの特定の周波数を微調整することができるため、標準の低音域と高音域のコントロールに比べて、より強力かつ柔軟にサウンドをコントロールできるようになりました。

[アドバンスト イコライザー] 設定を開くには、[オーディオ体験のカスタマイズ] 表示の低音域と高音域スライダーの下にある [アドバンスト イコライザー] 矢印をクリックします。アドバンスト イコライザーのオンとオフを切り替えるには、[アドバンスト イコライザー] ボタンをクリックします。スライダーを調整したり、リセットするには、[アドバンスト イコライザーのリセット] ボタンをクリックします。

下部にある水平方向の値は、可聴音のスペクトルをヘルツ (Hz) 単位で示しています。低周波数は低音域の周波数で、高周波数は高音域の周波数です。

それぞれのバーの垂直方向の値は、デシベル (dB) を示します。デシベルは各 Hz 周波数の音量または強度を測定する単位です。スライダーを上下方向に動かすと、その周波数帯域で聞こえる音量を増減させることができます。

プリアンプは二次的音量調整で、すべての周波数で均等に音量を調整します。特に低音量または高音量で録音された音楽やビデオクリップを聴くときには、プリアンプの音量を上下に調節することができます。

メモ：

- ▶ アドバンスト イコライザーをオンにすると、アドバンスト イコライザーのアイコンが発光し、標準の低音域および高音域のコントロールが無効になります。
- ▶ G キー/ボタンにアドバンスト イコライザーを割り当てれば、ここで保存する設定を自動的に使用して、後で簡単にアドバンスト イコライザーのオンとオフを切り替えることができます。

[サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示では、ステレオやサラウンド サウンド設定をお好みに合わせて個人設定することができます。



[サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [サラウンド サウンドのカスタマイズ] アイコンをクリックします。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示の使用方法は直観的で直接的です。

[サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示には 3 つのセクションがあります。

- 画面の左側にある、[画像] エリア。
デバイスの表示設定を提供します。
- 画面の右側にある、[サラウンド サウンド ミキサー] エリア。
サラウンド サウンドを設定します。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

サラウンド サウンドについては、「[サラウンド サウンド体験](#)」で説明しています。

サラウンド サウンド体験

サラウンド サウンドにより、ゲームの世界に没頭することができます。他のプレーヤーたちの動きやアクション、さらにゲーム イベントの臨場感あふれるサウンドがキャッチできます。

サラウンド サウンドをオンにすると、DVD 映画やパソコン ゲームなどのサラウンド サウンド コンテンツを聴くときにヘッドセットから最適なサウンドを提供します。音楽やビデオ クリップのようなステレオ コンテンツを聴くときにも、ヘッドセットは Dolby® Pro Logic® II を使用して立体音響でオーディオに深みとディテールを与え、幅広いステレオ体験が可能になります。

サラウンド サウンドをオフにすると、ヘッドセットは標準のステレオ ヘッドセットとして機能します。内蔵した Dolby Pro Logic II テクノロジーにより音場が広がり、ステレオ コンテンツの繊細なディテールをよりはっきりと聴き分けることができます。

サラウンド サウンドのスイッチをオン/オフする方法は、ヘッドセットのモデルによって異なります。次にいずれかを実行します。

- ヘッドセットのサラウンド サウンド スイッチを下にスライドし、Dolby ヘッドホンのロゴ  に合わせます。詳細については、「[サラウンド サウンド スイッチ](#)」を参照してください。

または

- Logicool® ゲーム ソフトウェアで、**[Dolby サラウンドを有効にする]** オプションを使用します。詳細については、「[サラウンド サウンド設定を調整する](#)」を参照してください。

サラウンド サウンドを有効にするには、Logicool ゲーム ソフトウェアをインストールして起動する必要があります。Logicool ゲーム ソフトウェアを起動していない場合、ヘッドセットはステレオ ヘッドセットとしてのみ機能します。サラウンド サウンドをオンにすると、お好みに合わせてその設定を変更することができます。詳細については、「[サラウンド サウンド設定を調整する](#)」を参照してください。

大半のゲームや動画はサラウンド サウンド オーディオ出力が可能ですが、デフォルトで出力がこのように設定されているとは限りません。ゲームやアプリケーションごとにオーディオ オプションを確認して、サラウンド サウンドのオプションを選択してください。アプリケーションに応じて、サラウンド サウンド出力には、8 チャンネル、6 チャンネル、7.1 スピーカー、5.1 スピーカー、またはマルチ チャンネルのラベルのいずれかが表示される場合があります。ヘッドホンにラベル表示されている設定では、通常サラウンド サウンドを出力しないため、その設定を使用しないでください。

ゲームやアプリケーションで適切にサラウンド サウンドが出力されているかどうかを確認するには、Logicool ゲーム ソフトウェアの [サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示で Dolby ヘッドホンのロゴの横に表示されている日付と時刻を確認してください。ヘッドセットがマルチ チャンネル コンテンツを正しく受信している場合、ヘッドセットがサラウンド サウンド コンテンツを受信するたびに日付と時刻が更新されます。最新の時刻を表示していない場合には、以下の状態の少なくともいずれかに該当しています。

- Logicool ゲーム ソフトウェアのサラウンド サウンドがオフになっている。
- 動画またはゲームにサラウンド サウンド オーディオが含まれていない。
- ゲーム、動画、アプリケーション、またはオペレーティング システムのサラウンド サウンド設定が適切でない。

メモ：

- ▶ DVD およびブルーレイ ディスク動画でサラウンド サウンドをデコードおよび出力するには、その他の Dolby または DTS® コードが必要になります。メディア プレーヤー アプリケーションのサラウンド サウンドのデコード機能の詳細については、アプリケーションのユーザー マニュアルを参照してください。

サラウンド サウンド設定を調整する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示を表示します ([デバイス] バーで [サラウンド サウンドのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
3. サラウンド サウンドのスイッチを入れます。デバイスのモデルによって、以下のいずれかを行います。
 - ヘッドセットのサラウンド サウンド スイッチを下にスライドし、Dolby ヘッドホンのロゴ  に合わせます。
または
 - **[Dolby サラウンドを有効にする]** オプションを選択して、[サラウンド サウンドのカスタマイズ] 表示でサラウンド サウンドのスイッチを入れます。

サラウンド サウンドのスイッチが入ると、[サラウンド サウンド ミキサー] エリアの Dolby ヘッドホンのロゴが発光します。

4. [サラウンド サウンド ミキサー] エリアで、各スピーカーの横にある上下方向の矢印を使用し、そのチャンネルの音量レベルを変更します。最大レベルは 11 です。(リセット ボタンを使用すると、すべてのチャンネルのレベルが 11 になります。)
5. サラウンド サウンド設定のテスト用オーディオ サンプルを聴くには、[サラウンド サウンドを体験する] をクリックします。

メモ：

- ▶ センター、サラウンド、リア、および LFE (サブウーファ) のチャンネルを調整しても、ステレオ コンテンツを聴くときに影響はありません。

[音声アバターのカスタマイズ] 表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [音声アバターのカスタマイズ] 表示は、6 種類の標準の音声アバターを含めたさまざまな音声モーフィング機能を備えています。



[音声アバターのカスタマイズ] 表示にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [音声アバターのカスタマイズ] アイコンをクリックします。

メモ：

- ▶ 一部のヘッドセットは音声アバターに対応していません。お使いのヘッドセットが未対応の場合、このトピックはスキップしてください。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [音声アバターのカスタマイズ] 表示の使用方法は直観的で直接的です。

[音声アバターのカスタマイズ] 表示には 3 つのセクションがあります。

- 右側にある、[画像] エリア。
デバイスの表示設定を提供します。
- 左側にある、[音声アバター設定] エリア。
ここでは、音声アバターを選択して音声モーフィング設定を変更することができます。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

詳細については、「[音声アバターを自分の声に合わせて最適化する](#)」を参照してください。

音声アバターを自分の声に合わせて最適化する

音声アバター（あるいはモーフィング）を同時に使用すると、声のピッチと音質が変わり、まったく別人の声になります。以下に示す、プレロードされた 6 つの音声から選択することができます。



サイボーグ

トロール

巨人

エイリアン

ミュータント

宇宙リス

[音声アバターのカスタマイズ] 表示で [追加音声の購入...] ボタンをクリックして、別の音声アバターを購入することができます。

メモ：

- 一部のヘッドセットは音声アバターに対応していません。お使いのヘッドセットが未対応の場合、このトピックはスキップしてください。

音声アバターを最適化する：

- Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
- [音声アバターのカスタマイズ] 表示を表示します ([デバイス] バーで [音声アバターのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。
- [音声ピッチの調整] ドロップダウン リストを使用し、音声ピッチを選択します。音声モーフィングのアルゴリズムを個人に合わせて最適化するには、自分の声にも最も一致した音声ピッチを選択することが重要です。

選択できるピッチには、[最低]、[低め]、[低]、[高]、[高め]、[最高] の 6 レベルがあります。自分の声にも最も一致したピッチを選択してから、[音声プレビュー] ボックスにチェックを入れ、自分の音声を 0.5 秒遅らせて再生してみます。音声アバターを選択していない場合、ヘッドセットで自分の通常の声が聞こえます。

- 関連している [音声の選択] 画像をクリックして、音声アバターを選択します。マイクに向かって話すと、モーフィングされた自分の声がヘッドセットで再生されます。自分の声にも最も一致した音声ピッチを選択している場合、音声アバターははっきりと鮮明に聞こえます。音声聞き取れず不鮮明な場合には、別の音声ピッチを選択して、もう一度話してみてください。音声アバターのサウンドが最適になるまで、さまざまな音声ピッチを試してみてください。選択している間は、アバターが発光します。

アバターに最適な音声ピッチが見つかったら、音声モーフィング システムの較正は終了です。同じ音声ピッチがすべての音声で最適に機能します。

[音声プレビュー] ボックスのチェックを外すまで、音声プレビューはオン状態のままになります。音声プレビューをオンにしていなくても、音声アバターを使用することができます。他の人にはモーフィングされた音声は聞こえますが、あなたにはモーフィングされた自分の声が聞こえません。詳細については、「[音声プレビュー](#)」を参照してください。

音声プレビュー

[音声プレビュー] ボックスにチェックを入れると、0.5 秒の遅れで自分の声を再生して聞くことができます。この機能を使用して音声モーフィングを正しく動作させる方法の詳細については、「[音声アバターを自分の声に合わせて最適化する](#)」を参照してください。

音声アバターをオフにしても、[音声プレビュー] ボックスにチェックを入れると、お使いのマイクのゲイン（音量）レベルを効率的に確認することができます。声が小さすぎると、他の人にとってもあなたの声が聞きづらくなる可能性がありますので、マイクのゲイン レベルを高くしてください。マイクのゲインを調整する方法については、「[オーディオ体験レベルを調整する](#)」を参照してください。

転送するプロファイルのヘルプ



ゲーム デバイスには、プロファイルを保存できる搭載済みのメモリが備わっています。

メモ：

- ▶ お使いのデバイスに搭載済みのメモリがない場合は、「転送するプロファイル」機能を使用することができません。

デバイスにプロファイルを保存することで、ユーザーはデバイス内のプロファイルとコマンドを他のコンピュータに転送することができます。デバイスを他のコンピュータに接続すると、デバイスとそのコンピュータの間でプロファイルを送受信することができます。

転送するプロファイルを管理する際に、次のことができます。

- コンピュータからデバイスの搭載済みのメモリに 1 つまたは複数のプロファイルをコピーする。
- デバイスからコンピュータに 1 つまたは複数のプロファイルをコピーする。

詳細は、「[転送するプロファイルの管理表示を使用する](#)」および「[転送するプロファイルを管理する](#)」を参照してください。

転送するプロファイルの管理表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [転送するプロファイルの管理表示] は、デバイスに搭載済みのメモリに保存されたプロファイル、コンピュータとデバイス間で転送するプロファイルなど、を維持する機能を提供します。



[転送するプロファイルの管理表示] にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [転送するプロファイルの管理] アイコンをクリックします。

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [転送するプロファイルの管理表示] の使用方法は直観的で直接的です。

[転送するプロファイルの管理表示] には以下のセクションがあります。

- 画面の主要部分にある [画像] エリア。
デバイスの表示設定を提供します。
- 画像の上にある [プロファイル] エリア。
お使いのコンピュータおよびそのコンピュータに接続した他のデバイスに保存されたすべてのプロファイルを開覧することができます。
- 画像の下にある [転送するプロファイル] エリア。
ここで、デバイス上に保存されたすべてのプロファイルが開覧できます。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

転送するプロフィールを管理する

- Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
- [転送するプロフィールの管理表示] を表示します ([デバイス] バーの [転送するプロフィールの管理] アイコンをクリックする)。[プロフィール] エリアと [転送するプロフィール] エリアが表示されます。
 - [プロフィール] エリアには、お使いのコンピュータ上にあるプロフィールおよび接続したデバイス上にあるプロフィールを表示します。[デバイス] バーで選択したものは表示されません。
 - [転送するプロフィール] エリアには、[デバイス] バーで選択したデバイス上にあるプロフィールを表示します。
- 選択したタスクを実行します。

目的	操作
プロフィールをデバイスにコピーする...	[プロフィール] エリアから [転送するプロフィール] エリアにプロフィールをドラッグする。デバイス上で使用されているメモリの量が増加する。 メモ： ▶ コピーするプロフィールにリンクしているプロフィールがすでにゲーム用のデバイス上にある場合、コピーするプロフィールと既存のプロフィールを置換するか、プロフィールをコピーしないか、あるいはデバイス上に追加のプロフィールを作成するかを選択するよう促されます。
プロフィールをデバイスからコンピュータにコピーする...	[転送するプロフィール] エリアから [プロフィール] エリアにプロフィールをドラッグする。 メモ： ▶ コピーするプロフィールにリンクしているプロフィールがすでにゲーム用のコンピュータ上にある場合、コピーするプロフィールと既存のプロフィールを置換するか、プロフィールをコピーしないか、あるいはコンピュータ上に追加のプロフィールを作成するかを選択するよう促されます。
複数のプロフィールをコピーする...	Ctrl キーを押しながら、各プロフィールをクリックして、あるエリアから他のエリアにプロフィールをドラッグします。
プロフィールを削除する...	プロフィール ([プロフィール] エリアまたは [転送するプロフィール] エリアのいずれかから) を [転送するプロフィール] エリアにあるゴミ箱にドラッグする。または、プロフィールを右クリックするか、矢印をクリックしてから、[削除] を選択します。プロフィールを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[はい] をクリックします。

上記以外にも、[プロフィール] エリアで使用可能な機能を使って、コンピュータに保存されているプロフィールで他のタスクを実行することができます。詳細については、「[プロフィールを使用する](#)」を参照してください。

バックライト カラーのヘルプ



ご使用のゲーム デバイスには、バックライト カラー機能があり、デバイスの一部ではライト効果があります。

メモ：

▶ ご使用のデバイスでバックライト カラーがサポートされていない場合は、この項を無視してください。

ご使用のゲーム デバイスのタイプに応じて、以下のバックライトまたはライト効果を決定するカラー スキームを選択することができます。

- G キー。
- LCD ディスプレイ。
- 他のキーおよびボタン。
- カラー サイクルまたはパルス。

カラー スキームは、各 M キーまたはモードに個別に割り当てられ、ゲーム デバイスが動作しているモードを反映します。M キーを押してモードを変更すると、カラー スキームが変更されて新しいモードが反映されます。これにより、どのモードになっているかを直観的に確認することができます。

詳細については、「[バックライト カラーのカスタマイズ表示を使用する](#)」および「[バックライト カラーを変更する](#)」を参照してください。

バックライト カラーとライト効果を変更する

1. Logicool® ゲーム ソフトウェア内で、複数のゲーム デバイスがある場合、[デバイス] バーの [デバイス セレクタ] を使用して該当するゲーム デバイスを 1 つ選択します。
2. [バックライト カラーのカスタマイズ表示] を表示します ([デバイス] バーにある [バックライト カラーのカスタマイズ] アイコンをクリックする)。これは、デバイスの一部ではライト ビューと呼ばれます。
3. すべてのプロファイルに同じライト カラー/効果を使用、またはプロファイルごとに異なるライト/効果を使用するかを選択してください。
 - バックライトの設定およびライト効果をすべてのプロファイルに適用したい場合は、[プロファイルごとのバックライトの設定を有効にする] ボックスをオフのままにしておきます。一部のデバイスでは、[オンボード メモリ] モードで、このチェックボックスは利用できません。
 - または、バックライトの設定およびライト効果を、1 つまたは複数のプロファイルに適用したい場合は、[プロファイルごとのバックライトの設定を有効にする] ボックスをチェックします。

次に、[プロファイル] エリアで、設定を適用したいプロファイルをクリックします。同じ色の設定を複数のプロファイルに適用したい場合は、CTRL キーを押しながら、カスタマイズしたい他のゲーム プロファイルのプロファイル アイコンをクリックします。

これ以降に指定する設定は、選択したプロファイルに適用されます。

4. ゲーム デバイス上で、M キーを押すか、カラー スキームを変更したいモードを選択します。
5. 画面の左側にあるカラー選択エリアで、割り当てるバックライト カラーを選択します。次の方法を使用して、カラーを選択することができます。
 - カラー ホイール。一部のゲーム デバイスでは、これを使用すると、特にカラーにこだわりがない場合に、すばやくカラーを選択できます。
 - カラー ホイール下のスライダー。これを使用して、赤、緑、青 (RGB) の構成要素を指定することで、カラーを正確に選択できます。一部のゲーム デバイスでは、赤と青のスライダーしかない場合があります。
 - 事前設定のカラー オプション。一部のゲーム デバイスでは、事前設定のカラーから選択して利用することができます。

カラーを変更すると、デバイスのバックライトが変更され、カラー スキームがデバイス上でどのように表示されるかを確認できます。

6. 一部のデバイスでは、右側のライト設定エリアを使用することで、ゲーム デバイスにダイナミックなライト効果を適用するよう選択できます。
 - カラー パルスまたはカラー サイクルを使用するには、[ライト効果] ボックスをチェックします。
次に、[サイクル ライト] を選択してカラー オプション間でライトを切り替えるか、あるいは [パルス ライト] で強度なパルス ライトを使用します。
それから、[オンボード メモリ] モードでない限り、デバイスをご使用にならない時にライトをオフにするには、[ライトのスリープ タイマー] ボックスをチェックし、デバイスを一定期間使用しなかった場合にライトがオフになるまでの [分] 数を指定します。
 - ダイナミックな効果なしで、デバイスのライトが一定のカラーになるようにするには、[ライト効果] ボックスのチェックを外します。

設定を変更すると、ご使用のデバイスのライト効果に変更されるため、デバイス上での表示を確認することができます。

メモ：

- ▶ ご使用のデバイスの種類により、ライト効果および上記のカラー選択方法の一部は利用できない場合があります。

バックライト カラーのカスタマイズ表示を使用する

Logicool® ゲーム ソフトウェアの [バックライト カラー表示のカスタマイズ] (一部のデバイスでは [ライト ビュー]) は、ゲーム デバイスのカラー スキームを設定する機能を提供します。



[バックライト カラーのカスタマイズ表示] にアクセスするには、Logicool ゲーム ソフトウェア画面の下部にある、[デバイス] バーの [バックライト カラーのカスタマイズ] アイコンをクリックします。(デバイスによっては、このアイコンをクリックすると、プロファイルとともに照明色を設定できる [プロファイル表示] も実際に表示されます。「[プロファイル表示を使用する](#)」を参照してください。)

Logicool ゲーム ソフトウェア画面の [バックライト カラーのカスタマイズ表示] の使用方法は直観的で直接的です。

[バックライト カラーのカスタマイズ表示] には次のセクションがあります。これは、ご使用のデバイスにより異なります。また、設定をパソコンあるいはデバイスのオンボード メモリに保存しているかどうかにより異なります。

- 左側にある、[カラー] 選択エリア。
カラー ホイール、RGB スライダーや事前設定オプション (一部のデバイスの場合) を使用して、バックライト カラーをすばやく選択できます。
- 右側にある、[画像] エリア。
デバイスの表示設定を提供します。
- 右側にある、[ライト設定] エリア。
ご使用のデバイスに適用するダイナミックなライト効果を指定します。
- [プロファイル] エリア。[プロファイルごとのバックライトの設定を有効にする] ボックスにチェックを入れた場合に表示されます。
ここで、コンピューターおよび接続された Profiles-To-Go 内蔵メモリ機能を備える G-Series デバイスに保存されたすべてのプロファイルを見ることができます。
- 下部にある、[デバイス] バー。
これを使用してデバイスを変更したり、表示を変更したり、Logicool ゲーム ソフトウェア アプリケーション設定および [ヘルプ] メニューを表示します。

詳細については、「[バックライト カラーとライト効果を変更する](#)」を参照してください。

デバイス固有の設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します ([デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする)。
2. 変更したいデバイスのタブをクリックします。
3. 用途に応じて設定を変更します。

メモ：

- ▶一部のデバイスにはデバイス固有のタブがありません。

次の表を参考にしてください。利用可能な設定は、デバイスの種類によって異なります。

設定	説明
イルミネーション - 有効	マウスの色付きライトのスイッチを入れるか、ボックスのチェックを外してスイッチを切ります。
アングル スナップを有効にする	スイッチを入れるとマウス ポインタを直線に動かすことができ、チェックを外すとゲーム マウスを完全にコントロールできるようになります。
アップデートのチェック	ファームウェアの更新が可能なデバイスの場合。このボタンをクリックすると、Logicool ゲーム ソフトウェアは、お使いのデバイス用のファームウェア アップデートがあるかどうかをチェックします。

4. [OK] をクリックします。

G600 の設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します ([デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする)。
2. [G600] タブをクリックします。
3. [ライト - 有効] チェックボックスをチェックして、マウスのカラー ライトをオンにするか、ボックスのチェックを外してオフにします。
4. [アングル スナップ - 有効] チェックボックスをチェックして、マウスのカーソルをスムーズにするスイッチを入れるか、チェックを外してスイッチをオフにして、究極のマウス コントロールを使用します。
5. ご使用のデバイスのファームウェアをアップデートしたい場合は、[アップデートをチェックする] をクリックします。
6. [OK] をクリックします。

メモ：

- ▶ この機能は G600 ゲーム マウスでのみ利用可能です。

通知設定を変更する

1. [Logicool® ゲーム ソフトウェア オプション] ダイアログ ボックスを表示します ([デバイス] バーの [アプリケーション設定の変更] アイコンをクリックする)。
2. [通知] タブをクリックします。
3. 次の表を参考にして、必要な通知設定を指定します。

設定	説明
低電池残量の通知を GamePanel ディスプレイに表示する	電池と LCD ディスプレイを備えるデバイスでのみ使用できます。デバイスの電池残量が非常に低くなったときに、デバイスの LCD ディスプレイに警告アイコンを表示させる場合は、このボックスにチェックを付けます。
低電池残量の通知をタスクバーまたは画面の右上隅に表示する	電池を備えるデバイスでのみ使用できます。デバイスの電池残量が非常に低くなったときに、コンピュータ画面の隅に警告アイコンを表示させる場合は、このボックスにチェックを付けます。これをクリックすると、Logicool ゲームソフトウェアが表示されます。
プロファイルのアクティブ化の通知を GamePanel ディスプレイに表示する	LCD ディスプレイを備えるデバイスでのみ使用できます。新しいゲームを開始したときにデバイスの LCD ディスプレイに通知を表示して、そのゲームに対して有効なプロファイルの名前を表示する場合は、このボックスにチェックを入れます。
DPI 変更の通知を GamePanel ディスプレイに表示する	LCD ディスプレイを備えるデバイスでのみ使用できます。デバイスの DPI を変更したときに、デバイスの LCD ディスプレイにメッセージを表示させる場合は、このボックスにチェックを付けます。

4. [OK] をクリックします。