



FLIGHT YOKE SYSTEM

プロ フライト ヨーク & スロットル クアドラント シミュレーション コントローラー
ユーザーガイド



フライト



ヨーク システム



ラダーペダル



インストルメント パネル



マルチパネル



ラジオパネル



スイッチパネル



ロジクールGのモジュールで、コックピットをまるごと自分仕様でつくれます

❏ 左ハンドル

8方向視点ハットスイッチ
2方向ロッカースイッチ
単機能ボタン
(左ハンドルの背面)

❏ 右ハンドル

2x2方向ロッカースイッチ
単機能ボタン
3位置モードスイッチ
(右ハンドルの背面)



❏ クロノグラフ

精確な時間とストップウォッチ機能により、フライトの各レグの時間を計測。ディスプレイには選択したプログラミングモードも表示されます。

はじめに：クアドラント

レバーノブ

取り外し式レバーノブにより、スロットル、フラップ、混合またはプロペラピッチの任意の組み合わせを構成

レバー

ボタンの戻り止めのないスムーズな移動レバー

2方向ロツカースイッチX3



はじめに

ロジクールGフライト ヨーク システムをご購入いただきありがとうございます。フライト ヨークは、あらゆるフライトシミュレーションソフトウェアに対応したリアルな制御機能により、リアルなフライト体験をお届けします。

機能：

- 8方向視点ハットスイッチ
- 6 x 2方向ロッカースイッチ
- 2 x 単機能ボタン
- 3位置モードスイッチ
- コントロールをプログラム/カスタマイズし、パーソナライズしたプロファイルを保存するための、ダウンロード可能なソフトウェア。

フライト ヨークとスロットル クアドラントの取り付け



最初に取り付けクランプの先をヨークベースの穴に挿入し、ヨークがしっかりと取り付けられるまでネジを締めて、フライトヨークをテーブルまたはデスクに固定します（ネジを締めすぎないように注意してください。クランプが破損する場合があります）。次に、同梱の4本のネジを使って、マウントプレートをスロットルクアドラントに取り付けます。クアドラントの2つの側面の内のいずれかにプレートを取り付けることができます。これはクアドラントの取り付け方法によって異なります（テーブルの前面と下、あるいはテーブル上）。どちらのクアドラント

取り付け方法を選択したとしても、ユニットを見た時に、ロッカースイッチが必ず下部にあるようにしてください。

テーブルにしっかりと固定されるまで、スロットルユニットクランプのネジを締めます。スロットルクアドラントを、フライトヨークの左側または右側に配置することもできます。



同梱のPS/2コネクタを使って、スロットルクアドラントをフライトヨークに接続します。

フライトヨークの側面に統合されたUSBハブを使用すると、様々なロジクールGフライト製品のその他のパーツ（追加のフライトスロットルクアドラント、フライト ラダーペダル、その他の周辺機器など）を簡単に接続することができます。

WINDOWS® 10、WINDOWS® 8.1、 WINDOWS® 7での設置

ドライバーのインストール

- 1 logiccool.co.jp/support/yoke/にアクセスして、お使いのオペレーティングシステム用の最新のドライバーとソフトウェアをダウンロードします。
- 2 **デバイスを外した状態で**、画面上の指示に従ってインストールを行います。
- 3 [ドライバーセットアップ]画面で、**プロンプト表示がされたら**、USBケーブルをパソコンのUSBポートに挿入してから、**[次へ]**をクリックします。
- 4 [ドライバーセットアップ]画面で、**[次へ]**をクリックしてコントローラーをテストします。
- 5 画面上のメッセージに従い、コントロールをテストし、デバイスの動作を確認します。テスト後、**[OK]**をクリックします。

重要な情報

ドライバーの更新

時々、本製品のドライバーとプログラミングソフトウェアの更新がリリースされる場合があります。最新ソフトウェアの更新は、ロジクール ウェブサイト (support.logicool.co.jp) で確認することができます。

ゲーム内でコントローラーを有効にする

ほとんどのゲームはゲームコントローラーをサポートしていますが、ゲーム内のオプションメニューにアクセスするまでは、通常はマウスとキーボードがデフォルトになっています。コントローラーのインストール後、初めてゲームを起動したら、ゲームのメインメニュー内のオプションメニューにアクセスし、コントローラーが正しくセットアップされていることを確認します。この操作に関して問題がある場合、またはゲーム自体がゲームコントロールをサポートしているかどうか分からない場合、ゲームの取扱説明書でご確認ください。

テクニカルサポート

オンラインサポート: support.logicool.co.jp

ロジクールG PROフライトヨークとスロットルクアドラントのプログラミング

Proヨークシステムのボタン、コントロールおよび軸は、Microsoft FS9とFSXでよく使用される機能に対応しています (以下の表を参照)。

あらゆるソフトウェアと同様に、ボタンまたはコントロールの機能を変更したい場合、ゲームソフトウェアの設定を変更する必要があります。

フライトヨークとスロットルクアドラントをMICROSOFTフライトシミュレータ9およびFSX用に構成する

フライト ヨーク システムのボタン、コントロールおよび軸は、Microsoft FS9とFSXでよく使用される機能に対応しています。あらゆるソフトウェアと同様に、ボタンまたはコントロールの機能を変更したい場合、ゲームソフトウェアの設定を変更する必要があります。

この操作が完了したら、コントローラーに割り当てたいコマンドをコマンドリストから見つけ、それをクリックしてから、[割り当てを変更]ボタンをクリックします。そのコマンドに割り当てたいコントローラーの一部を移動させるように促すウィンドウが表示されます - そのコマンドに割り当てたいボタン/軸を押す、あるいは移動させてから、[OK]をクリックします。

ヒント: クアドラント上のレバーをコマンドに割り当て、ゲーム内でテストする際、レバーが動作しないように見える場合があります。これが発生する場合、ゲームの[感度]画面(フライトシミュレータ2004)または[コントロール]画面の[較正]タブ(フライトシミュレータX)を確認し、リスト内で軸コマンドを選択し、感度の設定が低すぎないことを確認する必要があります(水平感度スライダーコントロールを約70%に設定します)。

ロジクール ソフトウェアを使ってフライトヨークとスロットルクアドラントをプログラミングする

ロジクール プログラミング ソフトウェアの紹介

ソフトウェアをダウンロードして、フライトコントローラーを構成し、機能性を高めることができます。一連の高性能機能によって、最高の構成でデバイスをプログラムし、完全なインタラクションを実現することができます。ロジクールGフライトコントローラーの詳細なプログラム方法については、support.logicool.co.jpにアクセスするか、またはアプリメニューの[ヘルプ]タブを参照してください。

ソフトウェアの特徴:

- あらゆるゲームで素早く簡単にセットアップ
- お気に入りのゲーム用にコントローラー設定をパーソナライズ
- オンスクリーン3Dモデルとインターフェースでコントローラーを構成
- 各コントローラー用の複数のセットアップオプション - 複数のユーザーがコントローラーを使用し、1台のデバイスに複数のプロファイルが必要な場合に理想的です
- 高性能のタイミング機能を使って特殊な動きをプログラミング
- 最新のドライバーとソフトウェアを、<http://www.logicool.co.jp/support/yoke>からダウンロード

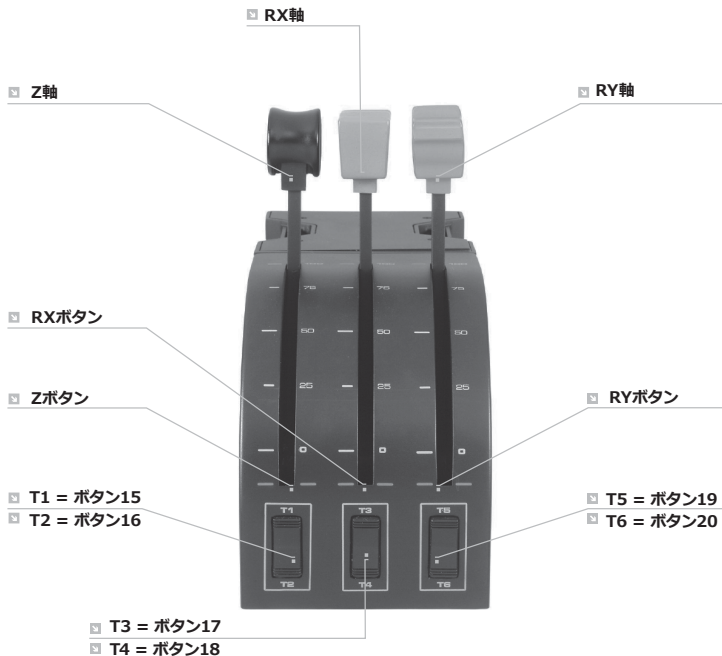
機能概要



MICROSOFTフライト シミュレーターのフライトヨーク コントロールと対応機能

機能		FS9とFSXのデフォルト機能
ヨーク軸	X軸	補助翼
	Y軸	昇降舵
メインボタン	ボタン1	ブレーキ（適用/リリース）
	T1（ボタン3）	昇降舵トリム ダウン
	T2（ボタン4）	昇降舵トリム アップ
	T3（ボタン5）	フラップを増加的に引く
	T4（ボタン6）	フラップを増加的に伸ばす
	T5（ボタン7）	ニーボード表示/非表示
	T6（ボタン8）	ランディングギア アップ/ダウン
	ボタン2	ビュー（循環）
	視点	パノラマビュー
その他のコントロール	モードスイッチ	プログラミング ソフトウェア実行中のモード切り替え
クロックボタン	機能	クロック/ストップウォッチの切り替え
	開始/停止	ストップウォッチの開始/停止
	リセット	ストップウォッチのリセット

機能概要



MICROSOFTフライト シミュレーターのクアドラント コントロールと対応機能

機能		FS9とFSXのデフォルト機能
クアドラント軸	Z軸	スロットル
	Rx軸	フラップ
	Ry軸	スポイラー
軸ボタン	Zボタン	ゲーム内で割り当て可能
	Rxボタン	ゲーム内で割り当て可能
	Ryボタン	ゲーム内で割り当て可能
トグルスイッチ	T1 (ボタン15)	ゲーム内で割り当て可能
	T2 (ボタン16)	ゲーム内で割り当て可能
	T3 (ボタン17)	ゲーム内で割り当て可能
	T4 (ボタン18)	ゲーム内で割り当て可能
	T5 (ボタン19)	ゲーム内で割り当て可能
	T6 (ボタン20)	ゲーム内で割り当て可能

フライトヨーク コントロールをフライト シミュレーター機能に割り当てる方法。

コントロールを変更した場合、あるいはフライトシミュレーターによって自動的に割り当てられていない追加ボタンをセットアップしたい場合、ゲーム内の[割り当て] (フライトシミュレータ2004) または[コントロール] (フライトシミュレータX) 画面を使用する必要があります。これは、ゲーム内の[設定]メニューからアクセスすることができます。

フライトシミュレーターの[割り当て/コントロール]画面にアクセスする際、[ジョイスティックタイプ]オプションで、ロジクールGフライトヨークが選択されていることを確認してください。コントローラー (ヨーク自体、またはスロットル クアドラントのレバー) の軸の再割り当てを行う場合は、ウィンドウ上部で[ジョイスティック軸] (フライトシミュレータ2004) または[コントロール軸] (フライトシミュレータX) を選択する必要があります。コントローラーのボタンの再割り当てを行う場合は、ウィンドウ上部にある[ボタン/キー]タブをまず選択する必要があります。

製品サポート

ロジクールホームページでは、ユーザー登録や製品の最新情報、製品のアップデートファイル、最新のトラブルシューティング等を提供していますので、ぜひご利用ください。

<http://www.logicool.co.jp>

カスタマーサポート

株式会社ロジクール カスタマーサポートページをご覧ください。

support.logicool.co.jp



© 2018 Logitech, Logicool. All rights reserved. 株式会社ロジクールは、Logitech Groupの日本地域担当の日本法人です。LogiおよびLogicoolロゴはLogitech Europe S.A. および/または米国およびその他の国における関連会社の登録商標です。その他の商標はすべて、それぞれの所有者の財産です。

WEB-621-000939.003

