

マウスによる操作の最適化

一般的な「キーボード+マウス」によるシステムの場合、マウスは照準操作と方向転換に使用されます。これはシンプルながら、FPS ゲームの核となる部分です。

そして、ゲームコンソールでの**マウスを使った操作**には以下の要素が影響します：

1. マウス設定（DPI/CPI および USB 応答速度）

推奨 DPI/CPI：4000-16000

最初は **5000 DPI** から始めることを推奨します。

DPI が高いほど方向転換のスピードが上がります。

これが低いほどエイムが安定します。

推奨 USB 応答速度：250 - 1000

ほとんどの場合で上手く機能するのは **500HZ** です。

2. コンソール側のゲーム設定（PS/Xbox/Switch）

マウスの動作はゲームパッドの右スティックに割り当てられます。そのため、ゲームのポテンシャルをフルに引き出せるよう、当社は右スティックの感度の最大化を目指しています。

マウスのコントロールに影響するゲーム側の設定項目は多岐にわたります。おすすめの設定例を以下に示します：

感度 = 最大

「ルック感度」、「エイム感度」、「感度」等、様々な呼び方があります。感度は全て最大にすることをお勧めします。

加速 = 最大（別段の指定が無い限り）

反応曲線 = デフォルト

デッドゾーン = デフォルト

当社のエンジンは非常に優れているため、デフォルトにしておいてください。

ボタン配置 = デフォルト

混乱を防ぐため、**ボタン配置**はデフォルトにしておくことをお勧めします。

この他のおすすめ設定は当社のアプリでご確認いただけます。

以下の動画一覧からもご確認いただけます：

https://www.youtube.com/playlist?list=PL_W7SvWWDzBOgxdSxBsr11E7rg7czSpYV

3. ReaSnow S1 の設定

HIP/ADS 感度：

マウスとゲームを正しく設定した上で、ゲーム中の方向転換スピードが丁度良い場合、HIP と ADS 感度の値を低めにするとエイム精度が上がります。方向転換スピードが遅すぎる場合は上記 2 種類の感度の値を上げてください。

XY 比、最低速度、曲線等のその他の設定項目もマウスの動作に影響を与えます。それぞれの効果が分からない場合はデフォルトのままにしておきましょう。

コンフィグ：

プリセットされている各ゲームのコンフィグには、そのゲーム向けに調節・設計された特別なエンジンが含まれているため、各ゲームに対応するコンフィグをご使用ください。

このプリセット一覧に無いゲームについては、最も類似するものを選択してください。

シナリオ：

シナリオはいわゆる“サブコンフィグ”です。1つのコンフィグ内に5つのシナリオがあります。

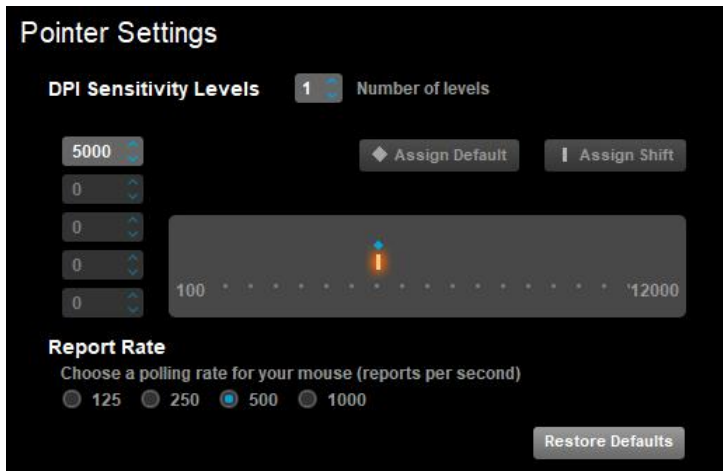
HIP および ADS はキャラクター用、TBD1~3 は戦車や飛行機等の乗り物用もしくはインベントリおよびマップコントロール用です。

各シナリオにはそれぞれの感度設定があり、ホットキーでシナリオを起動するとそのシナリオの設定感度が有効になります。

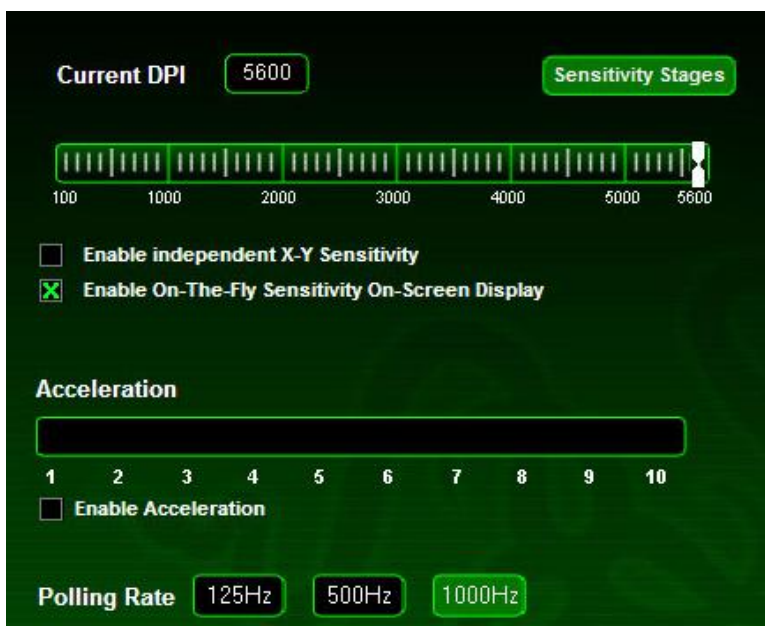
デフォルトでは HIP とその設定感度が有効になります。

マウス設定の例：

Logitech



Razer

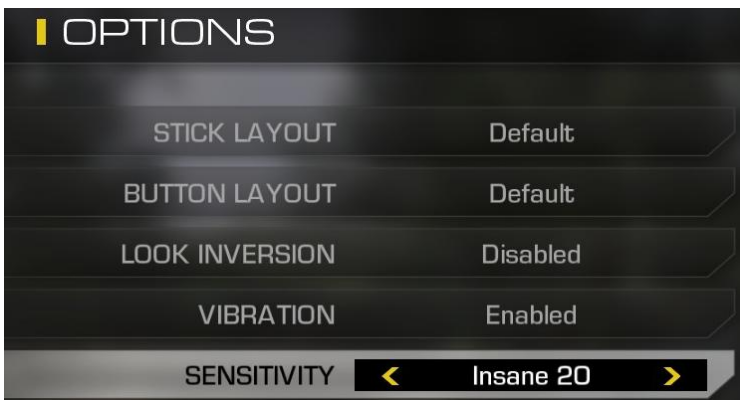


Corsair

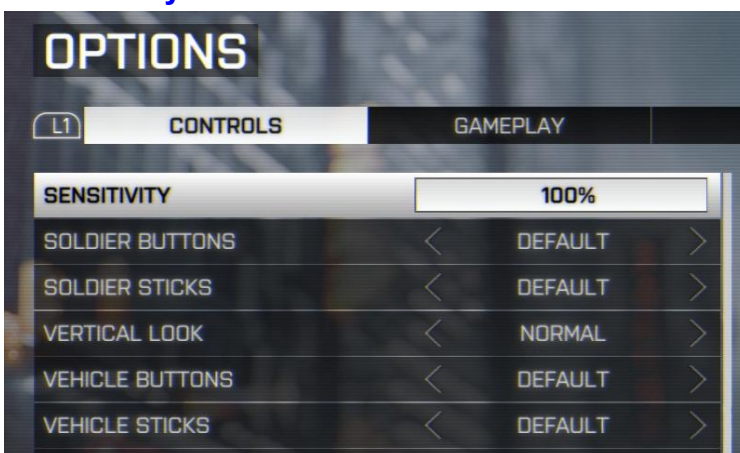


ゲーム設定の例：

Battlefield 4



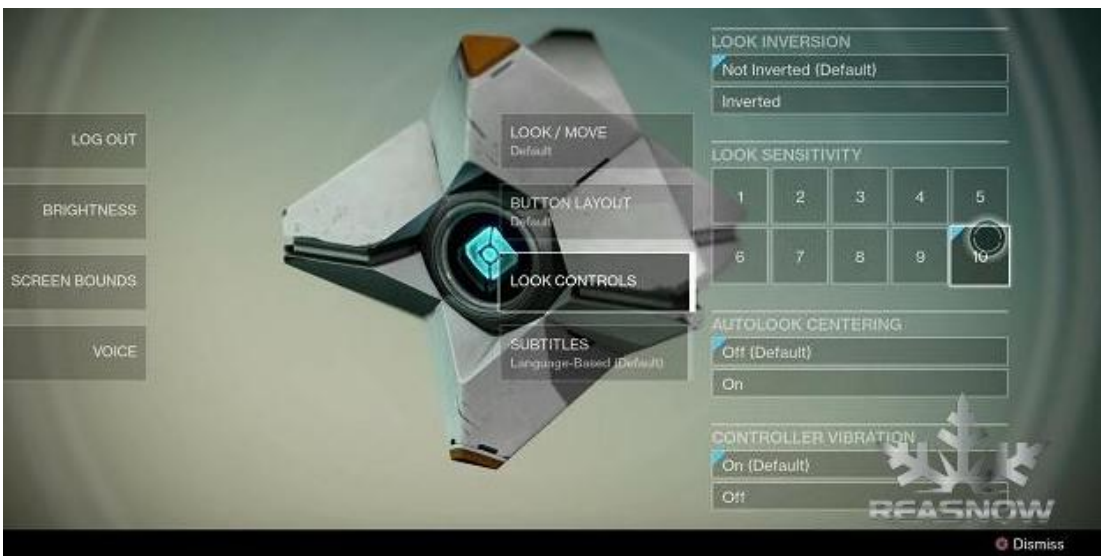
Call of Duty: Ghost



GTA5



Destiny



Kill zone: Shadow Fall



Warframe



用語：

DPI：ドット・パー・インチ（DPI）はマウスの感度を表します。マウス DPI が高いほど、マウスを動かした時の画面上でのカーソルの移動距離が大きくなります。DPI の高いマウスは細やかな動きを検知して反応できます。ただし、マウスによってはこの値を最大にすると信号が不安定になることがあります。

CPI：カウント・パー・インチ（CPI）は基本的に DPI と同じようなものです。

HIP：腰だめ撃ちのことで、サイト等をのぞきこまずに撃つことです。

ADS：サイト等をのぞきこんだ状態で撃つことです。



XY 比：

X 軸方向と Y 軸方向へのマウス速度の比率です。