

# PHANTOM S

## ファントム S (UC410)

### 日本語版ユーザーマニュアル



#### 本ドキュメントについて

本書は ATEN ジャパン株式会社において、Phantom-S(UC410)取り扱いの便宜を図るため、英語版ユーザーマニュアルをローカライズしたドキュメントです。

製品情報、仕様はソフトウェア・ハードウェアを含め、予告無く変更されることがあり、本日本語版ユーザーマニュアルの内容は、必ずしも最新の内容でない場合があります。また製品の不要輻射仕様、各種安全規格、含有物質についての表示も便宜的に翻訳して記載していますが、本書はその内容について保証するものではありません。

製品をお使いになるときは、英語版ユーザーマニュアルにも目を通し、その取扱方法に従い、正しく運用を行ってください。詳細な製品仕様については英語版ユーザーマニュアルの他、製品をお買い上げになった販売店または弊社テクニカルサポート窓口までお問い合わせください。

ATEN ジャパン株式会社

技術部

TEL :03-5615-5811

MAIL :support@atenjapan.jp

2016年2月3日

ファームウェア Ver.1.1.103 版

## ユーザーの皆様へ

---

本マニュアルに記載された全ての情報、ドキュメンテーション、および製品仕様は、製造元である ATEN International により、予告無く変更されることがあります。製造元 ATEN International は、製品および本ドキュメントに関して、品質・機能・商品性および特定の目的に対する適合性について、法定上の、明示的または黙示的であるかを問わず、いかなる保証もいたしません。

弊社製品は一般的なコンピューターのメインフレームおよびインターフェースの操作・運用・管理を目的として設計・製造されております。高度な動作信頼性と安全性が求められる用途、例えば軍事使用、大規模輸送システムや交通インフラの制御、原子力発電所、セキュリティシステム、放送システム、医療システム等における可用性への要求を必ずしも満たすものではございません。

キーボード、マウス、モニター、コンピューター等、弊社製品に接続されるクライアントデバイスは、それぞれベンダの独自技術によって開発・製造されております。そのため、これらの異なるデバイスを接続した結果、予期できない機器同士の相性問題が発生する可能性があります。また、機器の併用により、それぞれオリジナルで持つ機能を全て発揮できない可能性があります。異なる環境・異なる機器の組み合わせにより、機能面での使用制限が必要になる可能性があります。

本製品および付属のソフトウェア、ドキュメントの使用によって発生した装置の破損・データの損失等の損害に関して、直接的・間接的・特殊な事例・付帯的または必然的であるかを問わず、弊社の損害賠償責任は本製品の代金相当額を超えないものとします。

製品をお使いになる際には、製品仕様に沿った適切な環境、特に電源仕様についてはご注意のうえ、正しくお使いください。

# ATEN ジャパン製品保証規定

---

弊社の規定する標準製品保証は、定められた期間内に発生した製品の不具合に対して、すべてを無条件で保証するものではありません。製品保証を受けるためには、この『製品保証規定』およびユーザーマニュアルをお読みになり、記載された使用法および使用上の各種注意をお守りください。

また製品保証期間内であっても、次に挙げる例に該当する場合は製品保証の適用外となり、有償による修理対応といたしますのでご注意ください。

- ◆ 使用上の誤りによるもの
- ◆ 製品ご購入後の輸送中に発生した事故等によるもの
- ◆ ユーザーの手による修理または故意の改造が加えられたもの
- ◆ 購入日の証明ができず、製品に貼付されている銘板のシリアルナンバーも確認できないもの
- ◆ 車両、船舶、鉄道、航空機などに搭載されたもの
- ◆ 火災、地震、水害、落雷、その他天変地異、公害、戦争、テロリズム等の予期しない災害によって故障、破損したもの
- ◆ 日本国外で使用されたもの
- ◆ 日本国外で購入されたもの

## 【製品保証手順】

弊社の製品保証規定に従いユーザーが保証を申請する場合は、大変お手数ですが、以下の手順に従って弊社宛に連絡を行ってください。

### (1) 不具合の確認

製品に不具合の疑いが発見された場合は、購入した販売店または弊社サポート窓口にご連絡の上、製品の状態を確認してください。この際、不具合の確認のため動作検証のご協力をお願いすることがあります。

### (2) 本規定に基づく製品保証のご依頼

(1)に従い確認した結果、製品に不具合が認められた場合は、本規定に基づき製品保証対応を行います。製品保証対応のご依頼をされる場合は、RMA 申請フォームの必要項目にご記入の上、『お客様の製品購入日が証明できる書類』を用意して、購入した販売店までご連絡ください。販売店が不明な場合は、弊社までお問い合わせください。

### (3) 製品の発送

不具合製品の発送は宅配便などの送付状の控えが残る方法で送付してください。

### 【製品保証期間】

製品保証期間は通常製品/液晶ディスプレイ搭載製品で異なります。詳細は下記をご覧ください。

① 通常製品	製品納品日～30日	初期不良、新品交換※1
	31日～3年間	無償修理
	3年以上	有償修理※2
②液晶ディスプレイ搭載製品	製品納品日～30日	初期不良、新品交換※1
	31日～2年間	無償修理
	2年以上	有償修理※2

※1…製品購入日から30日以内に確認された不具合は初期不良とし、新品交換を行います。初期不良の場合の送料は往復弊社にて負担いたします。

※2…有償修理の金額は別途製品を購入された販売店までお問い合わせください。

※ケーブル類、その他レールキット等のアクセサリ類は初期不良の際の新品交換のみ、承ります。

※EOL (生産終了)が確定した製品については、初期不良であっても無償修理対応とさせていただきます。また EOL 製品の修理に関して、上記無償修理期間中であっても、部材調達の都合等により修理不可になる可能性がございます。そのような場合には、機能同等品による良品交換のご対応となる可能性がございます。

### 【補足】

- ・本規定は ATEN 製品に限り適用します。
- ・ケーブル類は初期不良対応に準じます。
- ・初期不良による新品交換の場合は、ATEN より発送した代替品の到着後、5 営業日以内に不具合品を弊社宛に返却してください。返却の予定期日が守られない場合は弊社から督促を行います。それにも係わらず不具合品が返却されない場合は、代替機相当金を販売代理店経由でご請求いたします。
- ・ラベルの汚損や剥がれなどにより製品のシリアルナンバーが確認できない場合は、すべて有償修理とさせていただきます。

## 【免責事項】

1. 弊社製品は一般的なコンピューターのメインフレームおよびインターフェースの操作・運用・管理を目的として設計・製造されております。高度な動作信頼性と安全性が求められる用途、例えば軍事使用、大規模輸送システムや交通インフラの制御、原子力発電所、セキュリティシステム、放送システム、医療システム等における可用性への要求を、必ずしも満たすものではございません。
2. キーボード、マウス、モニター、コンピューター等、弊社製品に接続されるクライアントデバイスは、それぞれベンダの独自技術によって開発・製造されております。そのため、これらの異なるデバイスを接続した結果、予期できない機器同士の相性問題が発生する可能性があります。また、機器の併用により、それぞれオリジナルで持つ機能を全て発揮できない可能性があります。異なる環境・異なる機器の組み合わせにより、機能面での使用制限が必要になる可能性があります。
3. 他社製品のKVMスイッチ、キーボード・マウスコンバーター、キーボード・マウスエミュレーター、KVM エクステンダー等との組み合わせはサポート対象外となりますが、お客様で自己検証の上であれば、使用を制限するものではありません。
4. 製品に対しての保証は、日本国内で使用されている場合のみ対象とさせていただきます。
5. 製品やサービスについてご不明な点がある場合は、弊社技術部門までお問い合わせください。

## 製品についてのお問い合わせ

---

製品の仕様や使い方についてのお問い合わせは、下記窓口または製品をお買い上げになった販売店までご連絡ください。

購入前のお問い合わせ	ATEN ジャパン株式会社 営業部 TEL:03-5615-5810 MAIL:sales@atenjapan.jp
購入後のお問い合わせ	ATEN ジャパン株式会社 技術部 TEL :03-5615-5811 MAIL :support@atenjapan.jp

# 目次

---

ユーザーの皆様へ .....	i
ATEN ジャパン製品保証規定 .....	ii
製品についてのお問い合わせ .....	v
FCC.....	4
RoHS.....	4
SJ/T 11364-2006 .....	5
安全にお使い頂くために.....	6
全般 .....	6
同梱品.....	8
本マニュアルについて.....	9
マニュアル表記について.....	10
<b>第1章 はじめに.....</b>	<b>11</b>
概要 .....	11
特長.....	12
システム要件.....	13
ゲーム機およびゲームコントローラー.....	13
キーボードおよびマウス.....	13
オーディオ .....	14
OS.....	14
製品各部名称 .....	15
フロントパネル .....	15
リアパネル.....	17
<b>第2章 セットアップ方法.....</b>	<b>18</b>
はじめに.....	18
ハードウェアの接続.....	18
ゲーム機 .....	18
コンピューターまたはノートパソコンとゲーム機のセットアップ .....	21
クイックスタートマウス設定 .....	22
マウスの設定.....	23
DPI.....	23
ポーリングレート .....	23

<b>第3章 基本操作</b> .....	<b>24</b>
<b>概要</b> .....	<b>24</b>
<b>基本操作</b> .....	<b>24</b>
マウスのマッピング .....	25
キーボードのマッピング .....	26
ファンクションキー .....	27
<b>ダイレクト設定</b> .....	<b>29</b>
ビープ音 .....	29
ダイレクトマッピングモード(キーアサイン) .....	30
マウスセッティング .....	31
デッドゾーン .....	32
プロファイルの選択.....	35
キーボード/ゲームコントローラーモード .....	35
連射モード.....	36
マクロモード .....	36
プレイモード.....	36
<b>第4章 Phantom-S(UC410)ソフトウェア</b> .....	<b>37</b>
<b>概要</b> .....	<b>37</b>
ダウンロード .....	37
Phantom-S(UC410)ソフトウェアの接続.....	38
Phantom-S(UC410)ソフトウェアのインターフェース.....	39
<b>ソフトウェア概要</b> .....	<b>43</b>
<b>グループ</b> .....	<b>44</b>
<b>プロファイル</b> .....	<b>45</b>
プロファイルの追加.....	46
<b>アップロード</b> .....	<b>47</b>
<b>操作のカスタマイズ</b> .....	<b>49</b>
<b>コントローラーのボタンのマッピング</b> .....	<b>51</b>
マッピング .....	52
連射 .....	53
ターンアシスト.....	54
<b>マクロ設定</b> .....	<b>55</b>
<b>感度</b> .....	<b>59</b>
エイム Look モード .....	60
ADS(Aim-Down-Sight)Mode.....	70
<b>第5章 ファームウェアアップグレード</b> .....	<b>71</b>

ファームウェアアップグレードユーティリティ.....	71
はじめに.....	71
アップグレードの実行.....	73
付録.....	77
製品仕様.....	77

## FCC

---

### FCC(連邦通信委員会)電波干渉声明

本製品は、FCC(米国連邦通信委員会)規則の Part15 に準拠したデジタル装置 Class B の制限事項を満たして設計され、検査されています。この制限事項は、本装置が一般家庭内で取り付けられたときに、有害な電波干渉が発生するのを防ぐために設計されています。無断で本装置を変更または改良した場合は、ユーザーの本装置を操作する権利は無効とみなされます。また、本装置は高周波エネルギーを使用し、発生させることがあります。この操作マニュアルに従わずに本装置を取り付け、使用した場合、電波通信に有害な障害を起こすことがあります。但し、定められた取り付け方法に従えば、必ず電波障害が起こらないと保証するものでもありません。本装置がラジオまたはテレビの電波受信に有害な障害となっているかどうかは、本装置の電源を入れたり、消したりして、確認してください。また、以下のひとつまたは複数の方法に従って、電波障害の状況を改善されることを推奨いたします。

- ◆ 受信アンテナの向きを変えるか、位置を変えてください。
- ◆ 本装置と受信機の距離を離してください。
- ◆ 受信機が接続されているコンセントと異なる電気回路に本装置のコンセントを差し込んでください。
- ◆ 販売店または、十分な経験を有するラジオ/テレビの技術者にお問い合わせください。

**FCC による注意:**本コンプライアンスに対する責任者による明確な承認を得ていない変更または改良を行った場合は、ユーザーの本装置を操作する権利を無効とします。

## RoHS

---

本製品は『電気・電子機器に含まれる特定有害物質の使用制限に関する欧州議会及び理事会指令』、通称 RoHS 指令に準拠しております。

# SJ/T 11364-2006

The following contains information that relates to China.

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅	汞	镉	六价铬	多溴联苯	多溴二苯醚
电器部件	●	○	○	○	○	○
机构部件	○	○	○	○	○	○

- : 表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在SJ/T 11363-2006规定的限量要求之下。
- : 表示符合欧盟的豁免条款，但该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出SJ/T 11363-2006的限量要求。
- ×: 表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出SJ/T 11363-2006的限量要求。



## 安全にお使い頂くために

---

### 全般

- ◆ 本製品は、屋内での使用に限ります。
- ◆ 製品に同梱されるドキュメントは全てお読みください。またドキュメント類は全て保存してください。また、弊社 Web サイトに掲載のオンラインユーザーマニュアルもご確認ください。
- ◆ 製品に関する注意・説明に従って取り扱ってください。
- ◆ 落下による事故・製品の破損を防ぐため、設置場所は不安定な面(台車、簡易的なスタンドやテーブル等)を避けるようにしてください。
- ◆ 製品が水に濡れるおそれのあるような場所で使用しないでください。
- ◆ 製品は熱源の近く、またはその熱源の上などで使用しないでください。
- ◆ 製品のケースには必要に応じて通気口が設けられています。通気口のある製品は、安定した運用を行うため、また製品の過熱を防ぐために、開口部を塞いだり覆ったりしないでください。
- ◆ 製品をベッドやソファ、ラグなどの柔らかいものの上に置かないでください。開口部が塞がれ、適切な通気が確保できずに製品が過熱する恐れがあります。
- ◆ 製品にいかなる液体もかからないようにしてください。
- ◆ 電源プラグを電源コンセントから抜く場合は、乾いた雑巾でプラグ周りのホコリを掃除してください。液体やスプレー式のクリーナーは使用しないでください。
- ◆ 製品はラベルに記載されたタイプの電源に接続して運用してください。電源タイプについて不明な場合は、購入された販売店もしくは電気事業者にお問い合わせください。
- ◆ お使いの装置への損傷を避けるためにも、すべての装置を適切に接地するようにしてください。
- ◆ 電源コードやケーブルの上に物を置かないでください。人が通行するような場所避けて電源コードを設置してください。突然の供給電力不安定や電力過剰・電力不足からお使いのシステムを守るために、サージサプレッサー、ラインコンディショナー、または無停電電源装置(UPS)をご使用ください。
- ◆ システムケーブルや電源ケーブルは丁寧に取り扱いってください。これらのケーブル類の上には何も置かないようにしてください。
- ◆ 危険な電圧ポイントへの接触やショートによって、発火したり感電したりするおそれがありますので、キャビネットのスロットには何も挿入しないでください。
- ◆ 装置をご自身で修理せず、ご不明な点がございましたら技術サポートまでご相談ください。

- ◆ 下記の現象が発生した場合、コンセントをはずして技術サポートに修理を依頼してください。
  - 電源コードや差し込み口が破損した。
  - 装置の上に液体をこぼした。
  - 装置が雨や水にぬれた。
  - 装置を誤って落下させた、ないしはキャビネットが破損した。
  - 装置の動作に異変が見られる。(修理が必要です)
  - 製品マニュアルに従って操作しているにもかかわらず、正常に動作しない。
- ◆ 修理が必要となる故障が発生するおそれがありますので、製品マニュアルに従って操作してください。

## 同梱品

---

Phantom-S(UC410)製品パッケージには下記のアイテムが同梱されています。

- ◆ ゲーム機用ゲームコントローラーエミュレーター ×1
- ◆ USB ケーブル 1.8m (ミニ USB タイプ B オス - USB タイプ A オス) ×1
- ◆ USB ケーブル 1m (ミニ USB タイプ B オス - USB タイプ A オス) ×1
- ◆ クイックスタートガイド ×1

上記のアイテムがそろっているかご確認ください。万が一、欠品または破損品があった場合はお買い上げになった販売店までご連絡ください。

本ユーザーマニュアルをよくお読みいただき、正しい使用方法により、本製品および接続する機器を安全にお使いください。

Phantom-S(UC410)は、今後、機能の追加・変更が行われる可能性があります。ご不明な点などございましたら、英語版の最新マニュアルをダウンロードしてください。

## 本マニュアルについて

---

このユーザーマニュアルは、Phantom-S(UC410)に関する情報や使用法について説明しており、取り付け・セットアップ方法、操作方法のすべてを提供します。

マニュアル構成は下記のようになっています。

**第1章 はじめに:** Phantom-S(UC410)を紹介します。特長、機能の概要、製品各部名称について説明します。

**第2章 セットアップ:** 基本的なハードウェアセットアップの手順から、マウス設定の手順について説明します。

**第3章 基本操作:** キーボード、マウス、PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One の操作方法について説明します。

**第4章 ソフトウェア:** ソフトウェアの使用方法、グループの作り方やプロファイルの設定方法について説明します。

**第5章 ファームウェアアップグレード:** ファームウェアアップグレードユーティリティのダウンロード、本製品へのインストールとアップグレードの方法について説明します。

**付録** 製品の仕様および関連する技術情報や操作方法について説明します。

## マニュアル表記について

---

[    ]

入力するキーを示します。例えば[Enter]は**エンター**キーを押します。複数のキーを同時に押す場合は、[Ctrl + Alt]のように表記してあります。

1.

番号が付けられている場合は、番号に従って操作を行ってください。

◆

◆印は情報を示しますが、作業の手順を意味するものではありません。

→

矢印は操作の手順を示します。例えばStart → Runはスタートメニューを開き、Runを選択することを意味します。



重要な情報を示しています。

※本マニュアルに記載されている商品名・会社名等は、各社の商標ならびに登録商標です。

# 第1章 はじめに

## 概要

---

PHANTOM-S(UC410) Phantom-S(ファントム-S)は、PS4/PS3/XBOX 360/XBOX Oneにおいてキーボードおよびマウスの使用を可能にするゲーム機用ゲームコントローラーエミュレーターです。本製品は、お使いのPS4/PS3/XBOX 360/XBOX Oneに接続するだけで、すぐに使用することができます。さらにソフトウェアによって、ご使用のキーボードおよびマウスにゲームコントローラーを細かくカスタマイズすることができます。特長として、キーマッピングのカスタマイズ、マクロの設定や連射の設定、感度の調整が挙げられます。マクロ設定では、最大で8つの入力の組み合わせを1つのキーに割り当てる事が可能です。

他にも、キーボードからのプロファイルの切り替え、ビープ音での警告等が可能です。

本製品によって、特定のゲームプレイに適したキーボードおよびマウス設定のプロファイルをファイルに保存することができます。プロファイルはゲーム中でもリアルタイムに切り替えたり、設定したりすることができます。ゲームごとに柔軟なカスタマイズや微調整ができるので、ユーザーは、あらゆるゲームにおいて有利になります。

## 特長

---

- ◆ PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One において、ゲーム中でキーボードおよびマウスを使用するため、キーボードおよびマウスの信号を変換
  - ◆ GUI ベースのソフトウェアを使用して、キーボードのキーマッピングや高度な設定が簡単に可能
  - ◆ マクロによってゲームコントローラーのボタンの連続操作が可能
  - ◆ マクロで最大 8 つのゲームコントローラーのキー入力を1つのキーに割り当て可能
  - ◆ ノートパソコンのキーボードでゲームのプレイが可能
  - ◆ ゲームコントローラーおよびキーボードモードでは、タイピングとゲームプレイを瞬時に切り替え可能
  - ◆ ゲーム機とは別に給電用ポートを搭載
  - ◆ ソフトウェアに対応
- OS 環境は Windows Vista、Windows 7、Windows 8、Windows 8.1 が必要

---

**注意:** 本製品は PS1、PS2、初代 Xbox には対応していません。

---

## システム要件

Phantom-S(UC410)のセットアップには以下のハードウェア環境が必要です。

### ゲーム機およびゲームコントローラー

- ◆ PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One×1(Phantom-S(UC410)を使用する際に USB コネクターを1つ占有します)
- ◆ 有線のゲームコントローラー×1

下表は Phantom-S(UC410)にゲームコントローラーを接続するための USB ケーブルについての説明です。

ゲーム機	コントローラー用 USB ケーブルの種類	説明
XBOX One	マイクロ USB ケーブル	別途、マイクロ USB タイプ B オス - USB タイプ A オスケーブルを購入する必要があります。
XBOX 360	XBOX 360 に付属している 有線コントローラー	XBOX 360 のコントローラーケーブルを使用します(ワイヤレスコントローラープレイ、ワイヤレスコントローラー + プレイ & チャージキットには対応していません。)
Play Station3	ミニ USB ケーブル (Play Station3 に付属)	Play Station3 に付属している USB ケーブルを使用します。
Play Station4	マイクロ USB ケーブル (Play Station4 に付属)	Play Station4 に付属している USB ケーブルを使用します。

### キーボードおよびマウス

- ◆ USB キーボード ×1
- ◆ USB マウス ×1

## オーディオ

ゲーム機	ヘッドセットについて
XBOX One	ヘッドセットに対応していません。
XBOX 360	XBOX 360 用ゲームコントローラーに接続する形式の場合、有線のヘッドセットに対応しています。
Play Station3	ヘッドセットに対応していません。オーディオ用途のためヘッドセットをご使用になる場合は、PS3 に直接 USB オーディオアダプターを接続してください。
Play Station4	ヘッドセットに対応していません。オーディオ用途のためヘッドセットをご使用になる場合は、PS4 に直接 USB オーディオアダプターを接続してください。

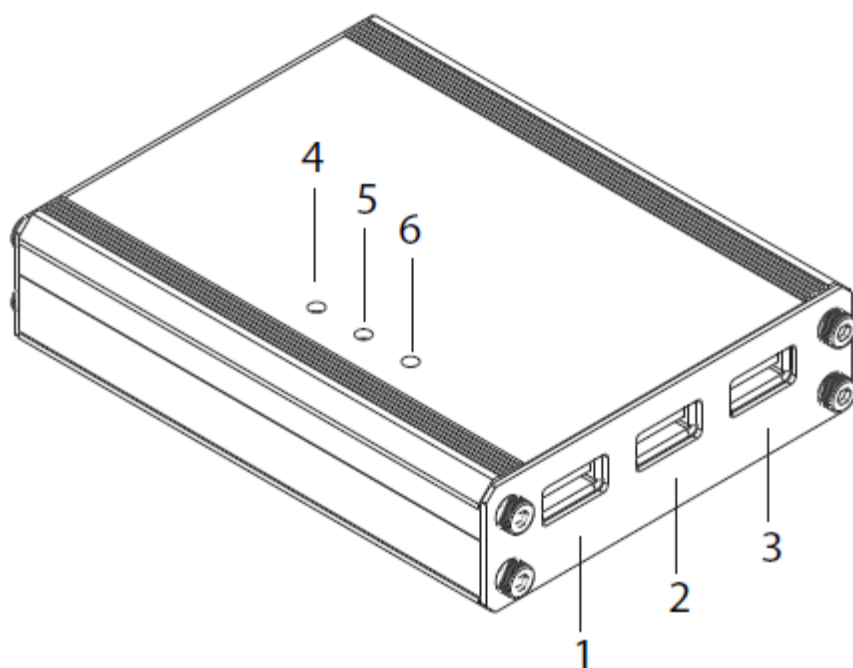
## OS

下記表は、Phantom-S(UC410)においてソフトウェアの GUI を使用するための OS 環境です。

OS	バージョン
Windows	Vista 以降

## 製品各部名称

### フロントパネル

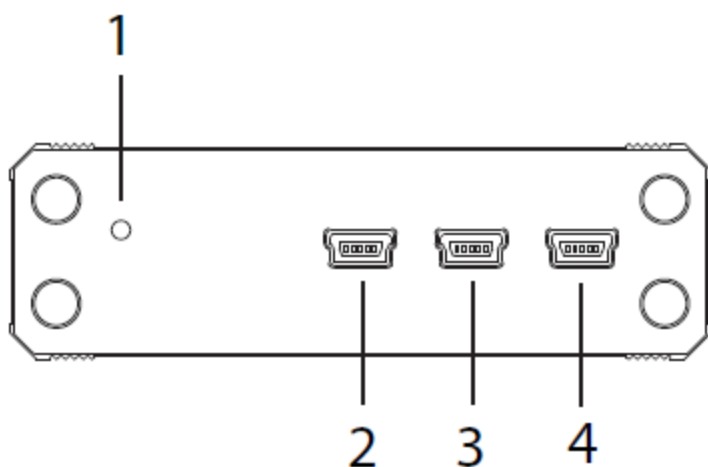


No.	名称	説明
1	ゲームコントローラー用 USB ポート	PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One のコントローラーをここに接続します。
2	キーボード用 USB ポート	USB キーボードをここに接続します。
3	マウス用 USB ポート	USB マウスをここに接続します。
4	ターボ/キーボードモード LED	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ ターボモードが ON の場合、オレンジ色に点灯します。</li><li>◆ キーボードモードが ON の場合、オレンジ色に点滅します。</li></ul>
5	設定 LED	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 本製品のソフトウェアが起動している場合、ブルーに点灯します。</li><li>◆ コンピューターから本製品にプロファイルがアップロードされている場合、ブルーに(速く)点滅します。</li><li>◆ ダイレクトマッピングモードが ON の場合、ブルーに(ゆっくり)点滅します。</li></ul>

(表は次のページに続きます)

No.	名称	説明
6	電源 LED	Phantom-S(UC410)が給電されていると、ブルーに点灯します。

## リアパネル



No.	名称	説明
1	リセットボタン	このボタンを押してデバイスの再起動をします。
2	ゲームコンソール用 USBポート	PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One をここに接続します。また、ゲーム機を接続している時は、本製品に電源を供給します。
3	PC 用 USB ポート	コンピューターをここに接続します。Phantom-S(UC410)ソフトウェアを使用して本製品の設定をする場合やゲーム用途でノート型パソコンを接続する場合、このポートにおいてコンピューターと接続します。 <b>注意:</b> PC 用 USB ポートは本製品に電源を供給しないため、別途 Game または電源ポートから給電を行ってください。
4	電源ポート	このポートは本製品に電源を供給します。コンピューターを接続する場合や USB ハブやヘッドフォン用ポートの搭載といった電流を多く使うキーボードを使用する場合は、ゲーム機の空きポートか、ミニ USB タイプオス→USB タイプ A オスケーブルを使用して、DC5V の電源アダプターを別途、接続してください。

# 第2章

## セットアップ方法

### はじめに

---

Phantom-S(UC410)を使用するには、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. ハードウェアを接続してください。
2. マウスの設定をしてください。

### ハードウェアの接続

---

本製品にゲーム機を接続して使用する際は、下記の手順に従って作業を行ってください。また、本製品にコンピューターを接続して使用する際は、次のページの手順7～9に従って作業を行ってください。ゲーム機とコンピューターを同時に接続する際は、p.35「コンピューターまたはノートパソコンとゲーム機のセットアップ」を参照して作業を行ってください。

### ゲーム機

---

**注意:** PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One の電源をオンするために無線コントローラーを使用されている場合、ゲーム機はコントローラーとして本製品を認識しません。無線コントローラーは全て電源を切ってゲーム機本体の電源ボタンで起動してください。

---

ゲーム機および無線コントローラーの電源を全てオフした後、p.20 の接続図を参考にしながら下記の手順に従って作業を行ってください。

1. コントローラー、キーボード、マウスを各 USB ポートに接続してください。
  2. ミニまたはマイクロ USB ケーブルを使用して PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One の USB ポート 1 を本製品のゲームコンソール用 USB ポートに接続してください。
  3. PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One の本体の電源をオンしてください。
  4. 本製品は使用可能な状態になりました。
- 

**注意:** 本製品に接続している PS4 のコントローラーは、ゲーム機本体の電源がオン状態の時はライトバーがオレンジ色(黄色)に点灯します。ライトバーが青色の場合は、ゲーム機本体およびコントローラーの電源がオフになっていますので、再度上記手順に従って作業を行ってください。

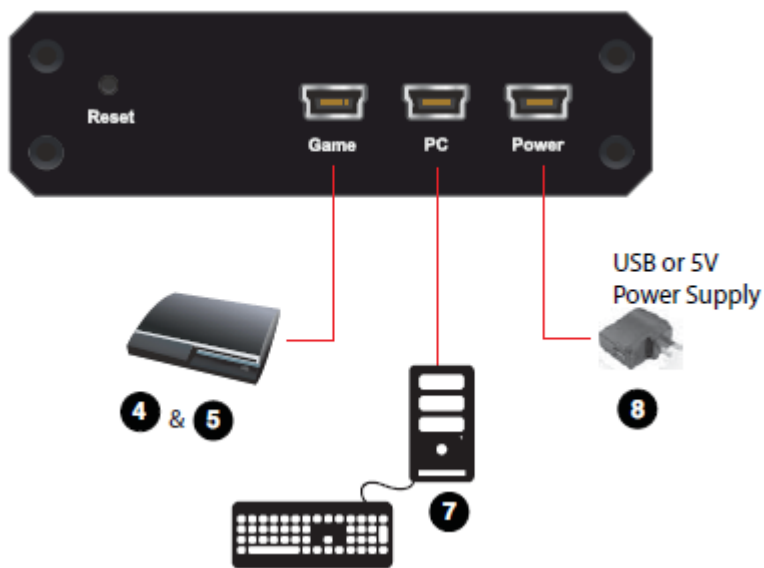
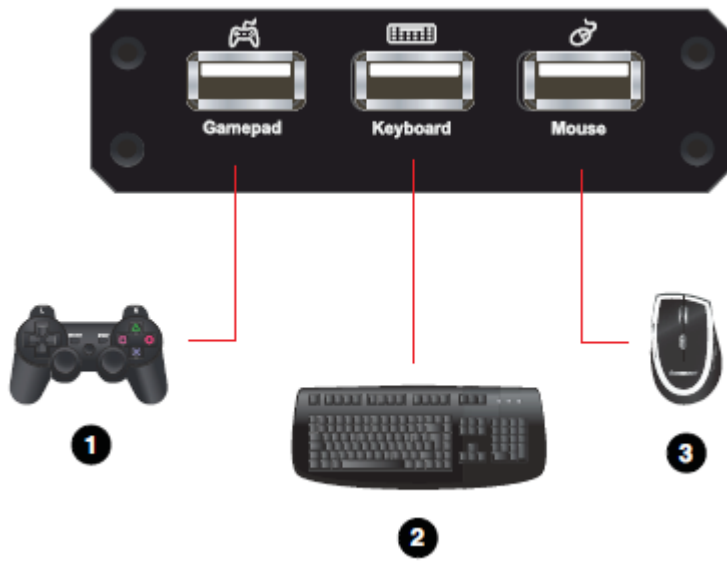
---

## コンピューター

本製品にコンピューターを接続し、Phantom-S(UC410)ソフトウェアを使用する場合、p.20 の接続図を参考にしながら、下記の手順に従って作業を行ってください。

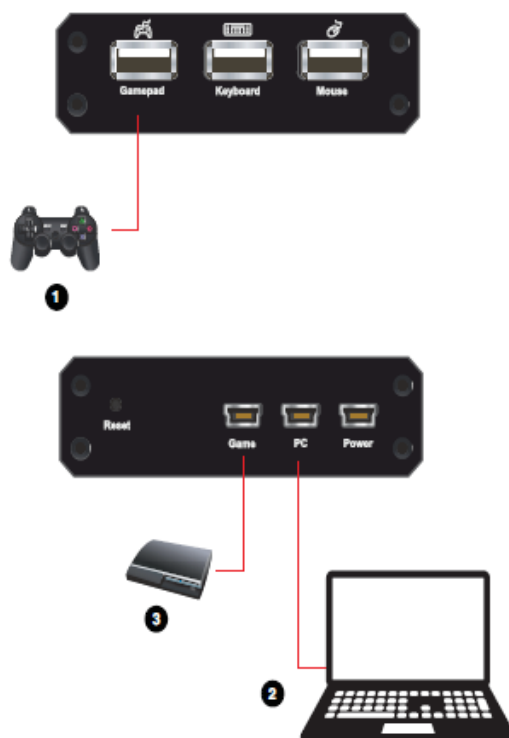
1. 本製品に同梱されている USB ケーブルを使用して、**PC 用 USB ポート\***にコンピューターを接続してください。
2. 本製品に同梱されている残りの USB ケーブルを使用して、**電源ポート\***にコンピューターまたは DC5V の電源アダプターを接続してください。
3. Phantom-S(UC410)ソフトウェアの使用を開始してください。(p.37「Phantom-S(UC410)ソフトウェア」のページを参照してください。)

\* Phantom-S(UC410)ソフトウェアを使用するためにコンピューターを接続する場合、PC 用 USB ポートおよび電源ポートは本製品に電源を供給するために必ず接続をしてください。



## コンピューターまたはノートパソコンとゲーム機のセットアップ

本製品は、PCとゲーム機を同時に接続することが可能であり、キーボードを使用して切り替えることができます。PCではPhantom-S(UC410)ソフトウェアによる設定や、瞬時にゲームプレイに切り替えることも可能です。下記の接続図を参考にしながら、手順に従って作業を行ってください。



1. ゲームコントローラーをゲームコントローラー用 USB ポートに接続してください\*。
2. 本製品に同梱されている USB を使用して、コンピューターを PC 用 USB ポートに接続してください。
3. 本製品に同梱されている残りの USB ケーブルを使用して、PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One の USB ポート 1 を本製品のゲームコンソール用 USB ポートに接続してください。
4. すべてのデバイスの電源をオンしてください\*。
5. アプリを起動後、プレイモードに切り替えをするときは[F12]を押してください。(p.36「プレイモード」を参照してください。)
6. 上図の構成では Phantom-S(UC410)ソフトウェアをゲームモードにした時に PC でゲームをプレイすることができます。

---

\* 無線コントローラーは全て電源を切ってください。また、PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One の本体から電源をオンしてください。詳細は、p.18「ゲーム機」を参照してください。

---

## クイックスタートマウス設定

---

まず始めに、ゲームでのマウスの動きを改善するには、下記の4つの重要な設定をする必要があります。

1. プレイしている全てのゲームの感度設定を最大にしてください。p.23「マウスの設定」を参照してください。
2. マウスの DPI の設定のためにマウスの仕様を確認し、Phantom-S (UC410)ソフトウェアで設定を行ってください。p.40「メニュー」を参照してください。
3. マウスのデッドゾーンの設定を調整してください。p.32「デッドゾーン」を参照してください。
4. Phantom-S (UC410)ソフトウェアでお好みのマウスの感度に調整してください。p.59「マウスの感度」を参照してください。

## マウスの設定

---

セットポイント(Logicool)のようなソフトウェアでマウスを使用されている場合、より良いゲームプレイをするために DPI およびレポートレートの設定を調整する必要があります。マウスに付属しているソフトウェアで調整を行ってください。

### DPI

ソフトウェアでマウスの設定が変更できる場合、そのソフトウェアを使用し、マウスの DPI を高い数値に設定してください。これによって、Phantom-S(UC410)ソフトウェアで操作の調整を行う時にマウスの感度設定がよりスムーズになります。

お使いのマウスに調整可能な DPI ボタンがある場合、本製品に接続している時はいつも(DPI ボタンを使用して)DPI を最大値に設定してください。

### ポーリングレート

ポーリングレートでは、コンピューターがマウスの現在位置およびボタンの数値を要求する頻度を設定します。お使いになるマウスに付属しているソフトウェアを使用して、ポーリングレートを最大値に設定してください。ポーリングレートは一般的に 125~1000Hz です。最大値に設定して使い始めることによって、本製品と PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One においてマウスを使用している時に一番良い感度に応じて調整が可能です。

---

**注意:** 本製品において広範囲での調整を可能にするために、各ゲームの”感度“設定が最高値に設定されているか確認してください。マウスによっては、専用ドライバーを使用している時のみ DPI 変更ができるものがあります。それらをご利用になる場合は、ドライバー不使用时の DPI 値を Phantom-S(UC410)ソフトウェアに設定してください。

---

# 第3章

## 基本操作

### 概要

---

この章では、ゲームでのキーボードおよびマウスの使用方法、キーボードとコントローラーでの基本モードの設定方法について説明します。キーマッピング、プロファイル、および詳細設定に関しては第4章を参照してください。

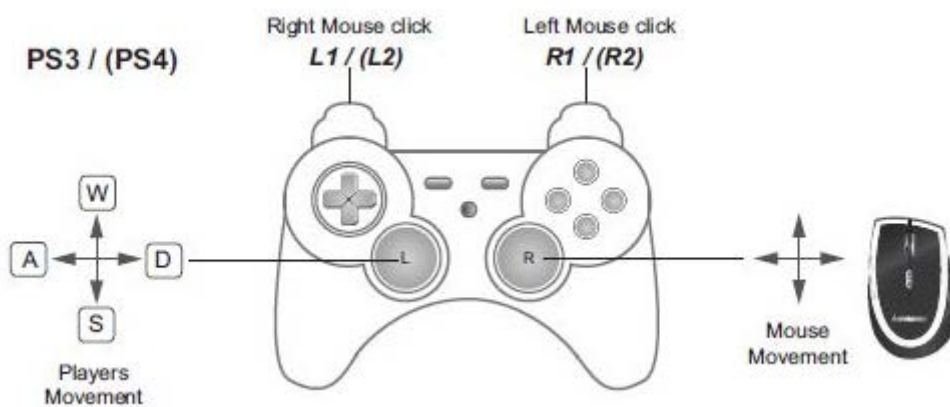
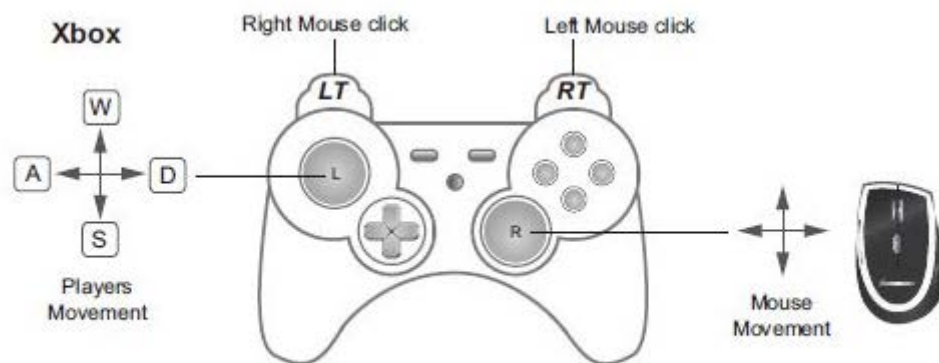
### 基本操作

---

ここでは、PS4/PS3/XBOX 360/XBOX One でのキーボードおよびマウスの使用方法を説明します。ハードウェアを接続すると、キーボード、マウスおよびコントローラーをゲーム機で使用できるようになります。これから、ゲームコントローラーとマウス/キーボードのマッピング方法について説明します。

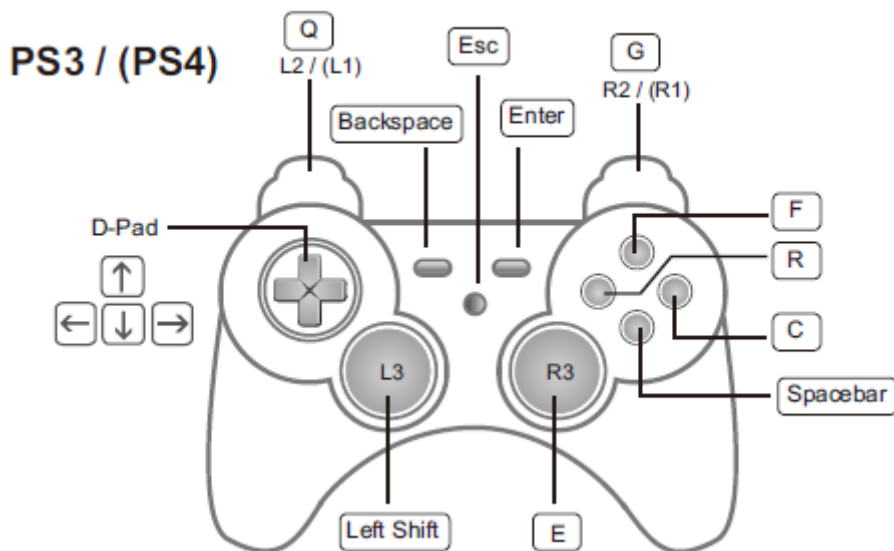
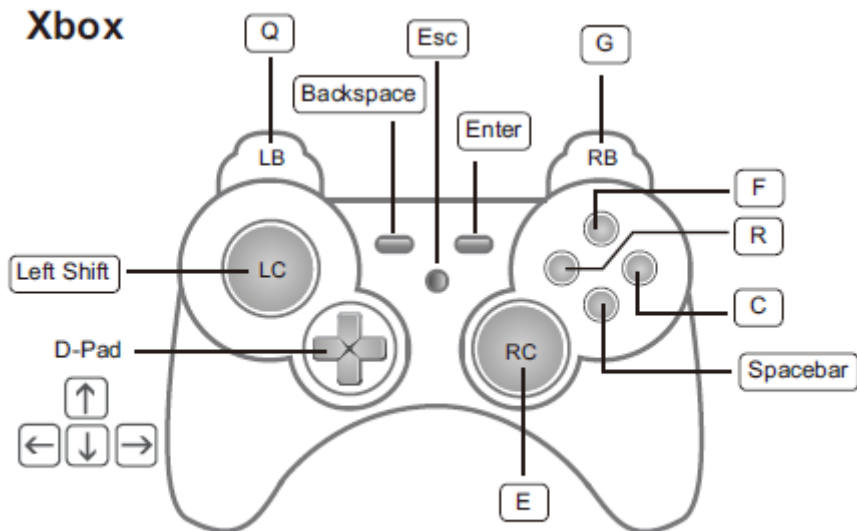
## マウスのマッピング

初期設定ではコントローラーの左右スティックを下図のようにマウスと各キーにセットされています。



## キーボードのマッピング

コントローラーボタンおよび方向パッドは、下図のようにキーボードにマッピングされています。



## ファンクションキー

Phantom-S(UC410)ソフトウェアを使用しなくても、キーボードのファンクションキーにモード、プロフィールの切り替えをマッピングすることができます。下表は、各ファンクションキー、参照ページ、使用方法について説明します。



ホットキー	機能	説明	参照ページ
[F1]～[F8]	プロフィールの切り替え	プロフィール選択ホットキーで設定した現在のグループプロフィールを切り替えます。以下は初期設定のサンプルプロフィールです。 [F1]:PS3 [F2]:XBOX 360 [F3]:XBOX One [F4]:PS4	35
[F9]	キーボードまたはゲームコントローラーモード	キーボードモードとゲームコントローラーモードを切り替えます。 <b>キーボードモード:</b> ゲーム中にタイピングが可能です。 <b>ゲームコントローラーモード:</b> ゲーム機のコントローラーとして使用可能です。	35
[F10]	連射モード	<b>連射モード</b> のオンとオフを切り替えます。連射モードをオンにすると、連射設定のボタンが動作します。連射設定の詳細については、p.53「連射」を参照してください。	36

(表は次のページに続きます。)

ホットキー	機能	説明	参照ページ
[F10]	連射モード	<b>注意:</b> 連射設定はキーボードおよびマウスでのみ動作します。ゲームコントローラーでは動作しません。	36
[F11]	マクロモード	<b>マクロモード</b> の有効と無効を切り替えます。マクロモードを有効にすると、登録したマクロを実行できるようになります。本製品の PC ポートに接続した PC のマクロ設定についての詳細は、p.55 の「マクロ設定」を参照してください。	36
[F12]	プレイモード	<b>プレイモード</b> は、ゲーム用に PC に接続されたキーボードおよびマウスを使用することができます。	36
(PS3 コントローラー) Select + Start	マウスセッティング	ゲーム中にマウスの感度(ADS 含む)が調整可能です。	31
(PS4 コントローラー) Share + Option			
(XBOX コントローラー) Back + Start			
(PS3 コントローラー) Select + Start および PS ボタン	ダイレクトマッピングモード	<b>ダイレクトマッピングモード</b> では、コントローラーのボタンをキーボードやマウスのボタンへキーアサインの変更をすることができます。 そのため、Phantom-S(UC410)ソフトウェアを使用する必要はありません。	30
(PS4 コントローラー) Share + Option および PS ボタン			
(XBOX コントローラー) Back + Start および XBOX ガイドボタン			

## ダイレクト設定

---

キーボードおよびゲームコントローラーによって、キーボード操作のマッピング、ゲームモードのオン、マウスの感度設定の調整をすることができます。また、Phantom-S(UC410)ソフトウェアを使用せずに、設定を変更することが可能です。操作方法の詳細については、次のページで説明します。

### ビープ音

Phantom-S(UC410)は、キーボードおよびゲームコントローラーから何らかの変更をする時にビープ音が鳴ります。ビープ音は、設定が変更された場合や機能がオンまたはオフされた時に知らせてくれます。ビープ音をオフにするには、p.41「メニュー」の「ビープ音」を参照してください。

**ビープ音1回**は、成功したこと、変更が成功したこと、または、モードがオンになったことを意味します。

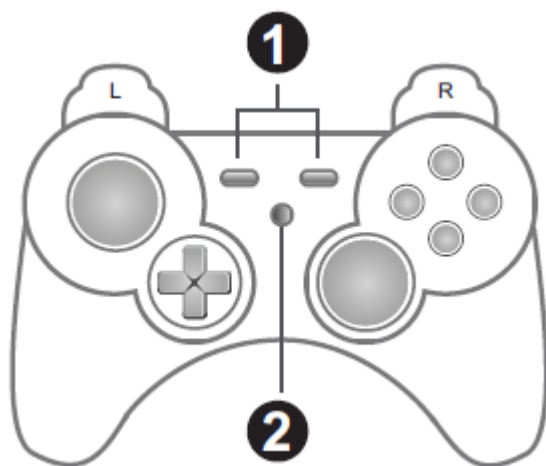
**ビープ音 2 回**は、失敗したこと、設定が限度に達したこと、モードがオフになったこと、または、モードが終了したことを意味します。(上記のビープ音 1 回とこのビープ音2回が続けて鳴って、ビープ音が 3 回鳴ったように聞こえる場合があります。)

## ダイレクトマッピングモード(キーアサイン)

ダイレクトマッピングは、直接、コントローラーのボタンをキーボードのマッピングに変更することが可能です。例えば、ソフトを使わずにコントローラーのボタンの **A** をキーボードのスペースバーにマッピングすることができます。

Phantom-S(UC410)に接続されたコントローラーからダイレクトマッピングモードを使用するには、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. PS3 では **Select + Start** を、PS4 では **Share + Option** を、XBOX では **Back + Start** を同時に押してください。



2. PS または XBOX の **ガイド** ボタンを押してください。
3. ゲームコントローラーのボタンを押してください。
4. キーボードのキーを押してコントローラーのボタンをマッピングしてください。
5. マッピングを続けるには、手順 3、手順 4 を繰り返してください。PS3 では **Select + Start** を、PS4 では **Share + Option** を、XBOX では **Back + Start** を同時に押してダイレクトマッピングモードは終了します。

---

**注意:**      ダイレクトマッピングの変更は、プロフィールに永続的には保存されません。

---

## マウスセッティング

マウスセッティングでは、ゲームコントローラーで、マウスの動きに関わる**エイム**、**ADS** の感度を変更することが可能です。マウスの感度については、p.59「感度」を参照してください。

マウスセッティングに入る方法および Phantom-S(UC410)に接続されたコントローラーからマウスセッティングを使用するには、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. PS3 では **Select + Start** を、PS4 では **Share + Option** を、XBOX では **Back + Start** を同時に押してください。



2. **エイム**の感度を調整するには、ゲームコントローラーの方向パッドの**上方向**(感度を上げる場合)、または**下方向**(感度を下げる場合)を使用します。



3. **ADS**の感度を調整するには、ゲームコントローラーの方向パッドの**左方向**(感度を上げる場合)、または**右方向**(感度を下げる場合)を使用します。



4. PS3 では **Select + Start** を、PS4 では **Share + Option** を、XBOX では **Back + Start** を同時に押してマウスセッティングは終了します。

---

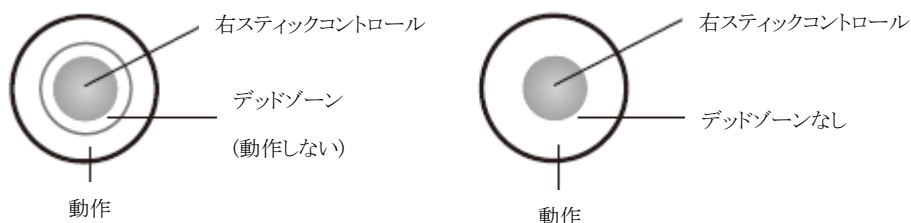
**注意:** マウスセッティングの変更は、プロフィールに永続的には保存されません。

---

## デッドゾーン

デッドゾーンは、マウス入力の遊びのことを指します。また、この遊びはゲームタイトルごとに設定が異なります。デッドゾーンがない場合は、遅延の無いマウス入力ができます。

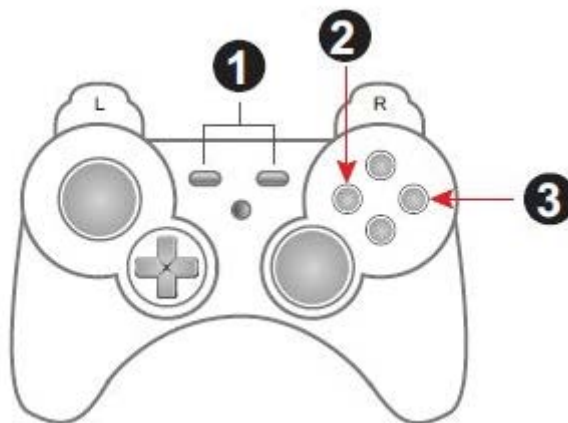
### 右スティックのデッドゾーン



マウスが最良の動作をするために、縦・横・斜め入力の 3 つのデッドゾーンを全て設定してください。

横方向のデッドゾーンを設定するには下記の手順に従って作業を行ってください。

1. Phantom-S(UC410)に接続されたゲームコントローラーで、PS3 では **Select + Start** を、PS4 では **Share + Option** を、XBOX では **Back + Start** を同時に押してください。



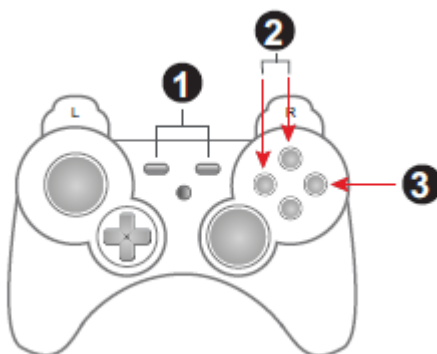
2. 横方向の調整をするために PS では□ボタンを、XBOX では X ボタンを押してください。
3. 画面上に、ゆっくりと右方向への視点を動かすまで、PS では○ボタンを、XBOX では B ボタンを繰り返し押してください。ゆっくりと右方向へ動いているのが遊びをなくした状態となります (デッドゾーンを増やすには X または A ボタンです。)
4. 保存するために、□または X ボタンを押してください。
5. 終了するには手順1を繰り返してください。もしくは、手順 5 をスキップして終了せずに、次のデッドゾーンを設定してください。

縦方向のデッドゾーンを設定するには下記の手順に従って作業を行ってください。



1. PS3 では **Select + Start** を、PS4 では **Share + Option** を、XBOX では **Back + Start** を同時に押してください。
2. 縦方向の調整をするために PS では△ボタンを、XBOX では Y ボタンを押してください。
3. 画面上に、ゆっくりと上方向への視点を動かすまで、PS では○ボタンを、XBOX では **B** ボタンを繰り返し押してください。ゆっくりと上方向へ動いているのが遊びをなくした状態となります(デッドゾーンを増やすには **X** または **A** ボタンです。)
4. 保存するために、PS では△ボタンを、XBOX では **X+Y** ボタンを押してください。
5. 終了するには手順1を繰り返してください。

斜め方向のデッドゾーンを設定するには下記の手順に従って作業を行ってください。



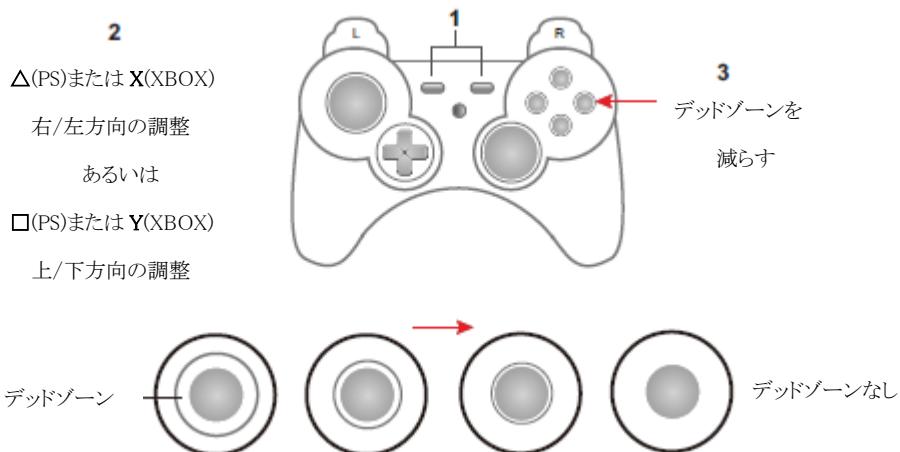
1. PS3 では **Select + Start** を、PS4 では **Share + Option** を、XBOX では **Back + Start** を同時に押してください。
2. 斜め方向の調整をするために PS では△と□ボタンを、XBOX では **X** と **Y** ボタンを押してください。
3. 画面上に、右上方向への視点を動かすまで、PS では○ボタンを、XBOX では **B** ボタンを繰り返し押してください。ゆっくりと右上方向へ動いているのが遊びをなくした状態となります(デッドゾーンを増やすには **X** または **A** ボタンです。)
4. 保存するために、□または **Y** ボタンを押してください。
5. 終了するには手順1を繰り返してください。

## デッドゾーンのテスト

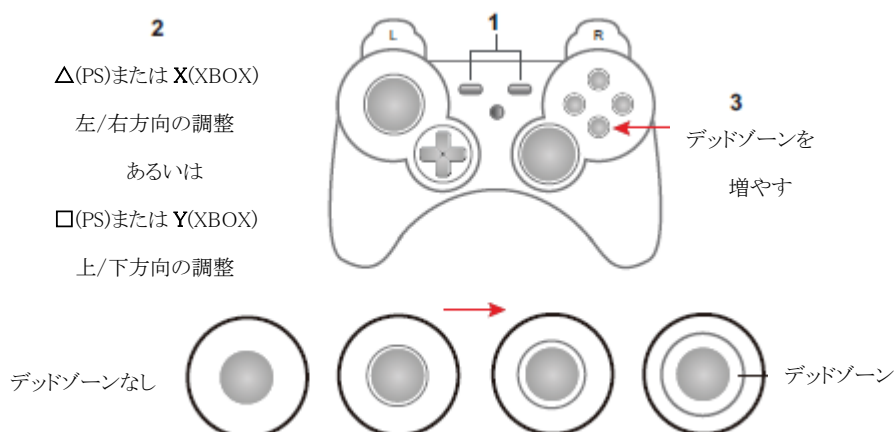
調整が終わったら、FPS ゲーム内でプレイをしてマウスをテストします。動作がスムーズかつ安定して操作ができるようになったら、この設定は完了です。

もし、マウスの動作が不安定な場合や激しく揺れるような場合は、デッドゾーンの設定の手順を再度行ってください。デッドゾーンの設定によって、マウスの動作は良くなります。また、Phantom-S(UC410)ソフトウェアでもデッドゾーンを設定することができます。詳細については、p.67「デッドゾーンの設定」を参照してください。

## デッドゾーンを減らす場合



## デッドゾーンを増やす場合



## プロフィールの選択

Phantom-S(UC410)ソフトウェアにあるプロフィール選択ホットキーは、[F1]～[F8]に登録されたプロフィールをすぐに切り替えることができます(p.46 の「プロフィールの追加」を参照)。プロフィール選択ホットキーは下図のように各プロフィールの左上に表示されます。



プロフィールが切り替えられた場合、ビープ音が1回鳴ります。上図の例だと、[F1]は、デフォルト(初期設定)の PS コントローラーのプロフィールです。[F2]は、デフォルト(初期設定)の XBOX コントローラーのプロフィールです。

プロフィールを選択するには、プロフィール選択ホットキーの[F1]から[F8]を押してください。プロフィールが切り替えられた場合、ビープ音が1回鳴ります。

## キーボード/ゲームコントローラーモード

キーボードモードは、キーボードを使用して、ゲーム中でもチャットやテキスト入力を必要とする時に使用できます。ゲームコントローラーモードは、キーボードでの通常のゲームプレイのためのものです。

キーボードモードとゲームコントローラーモードを切り替えるには、[F9]を押してください。

ビープ音1回 - ゲームコントローラーモードが有効です。

ビープ音2回 - キーボードモードが有効です。

## 連射モード

連射モードを有効にすると、キーボードおよびマウス\*に設定されている全ての連射設定が動作します(p.53の「連射」参照)。有効にすると、本体のオレンジ色のTURBO LEDが点灯します。

連射モードを有効/無効にするには、[F10]を押してください。

ビープ音1回 - 連射モードが有効です。

ビープ音2回 - 連射モードが無効です。

---

\* 連射設定はキーボードおよびマウスでのみ動作します。連射設定はゲームコントローラーでは使用できません。

---

## マクロモード

マクロモードを有効にすると、キーを押した際に登録したマクロを実行します(「p.28の「マクロモード」参照)。デフォルトではマクロモードは無効になっています。

マクロモードを有効/無効にするには、[F11]を押してください。

ビープ音1回 - マクロモードが有効です。

ビープ音2回 - マクロモードが無効です。

## プレイモード

プレイモードでは、ゲームプレイの際にコンピューターまたはノートパソコンのキーボードとマウスの使用を選択することができます。プレイモードのPCのセットアップ手順については、p.21の「コンピューターまたはノートパソコンとゲーム機のセットアップ」を参照してください。

プレイモードでコンピューターのキーボードを使用する場合、キーボードの信号はコンピューターに送信されず、ゲームプレイ用にゲーム機に送信されます。デフォルトではプレイモードは無効になっています。

プレイモードを有効/無効にするには、[F12]を押してください。

ビープ音1回 - プレイモードが有効です。

ビープ音2回 - プレイモードが無効です。

---

**注意:** プレイモードを有効にすると、Phantom-S(UC410)のキーボードポートに接続されたキーボードを使用することができますが、[F12]キーでプレイモード無効にすることはできません。無効にする場合は、PCの[F12]を押してください。

---

# 第4章

## Phantom-S(UC410)ソフトウェア

### 概要

Phantom-S(UC410)ソフトウェアによって、ゲーム機で使用するマウスおよびキーボードの設定が可能です。この章では、ソフトウェアの使い方について4つのセクションにて説明します。

- ◆ ダウンロードおよび接続
- ◆ ソフトウェアの概要
- ◆ グループ、プロファイル、アップロード
- ◆ 操作のカスタマイズ

### ダウンロード

Phantom-S(UC410)ソフトウェアをダウンロードするには、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. 弊社 Web サイト(<http://www.atenjapan.jp/>)から本製品の型番「UC410」検索を行い、製品ページ(→「リソース」→「ドライバー/ソフトウェア」)を選択してください。
2. Phantom-S(UC410)ソフトウェアをダウンロードするには、下記の手順に従ってください。
3. ファイルをハードドライブに保存し、解凍してください。
4. 「UC410\_ULV1.1.103.exe」をダブルクリックし、ソフトウェアを起動してください。



## Phantom-S(UC410)ソフトウェアの接続

Phantom-S(UC410)に Phantom-S(UC410)ソフトウェアを接続するには、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. コンピューターに Phantom-S(UC410)を接続してください。
2. Phantom-S(UC410)ソフトウェアを起動してください。接続のページが開きます。



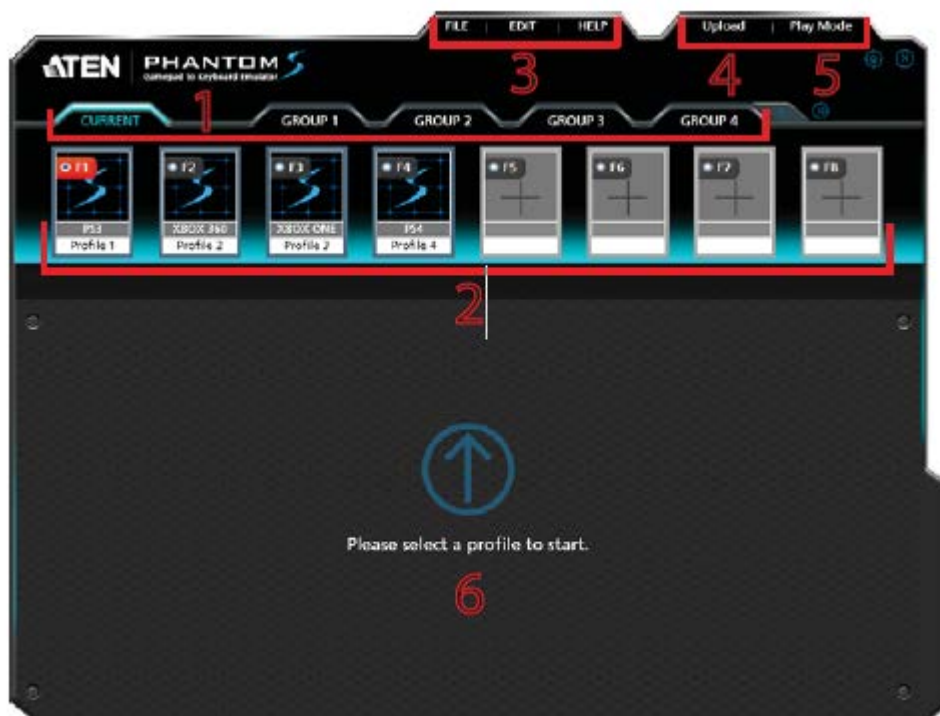
上記画面が表示されず、円形のアニメーションが繰り返している場合は、正しく接続ができていません。p.18 の「ハードウェアの接続」を参照してください。

3. **Ready** をクリックします。



4. 次のページのような Phantom-S(UC410)ソフトウェアが開きます。

## Phantom-S(UC410)ソフトウェアのインターフェース



これが Phantom-S(UC410)ソフトウェアのメインページです。下表では、各セクションについての簡単な説明と、より詳しい説明があるページを記載しています。

No.	名前	説明	参照ページ
1	グループ	<p>このバーはグループの追加が可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 「グループ」は最大 8 つまで保存することができます。</li> <li>◆ 「現在設定」は Phantom-S(UC410)のプロファイルのグループです。ここにあるグループのみ選択して使用することが可能です。</li> <li>◆ グループは「現在設定」にアップロードされます。</li> <li>◆</li> </ul>	44
2	プロファイル 選択 バー (項目は 次ページ に続きます。)	<p>プロファイルを追加するセクションです。</p> <p>「プロファイル」では、設定の保存やゲームコントローラーのボタンをキーボードおよびマウスにマッピングすることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ プロファイルはグループ内で作成、保存されます。プロファイルのグループは「現在設定」にアップロードされます。</li> </ul>	45

(表は次のページに続きます。)

No.	名前	説明	参照ページ
2	プロファイル選択。 バー (前頁からの続き)	◆ 「現在設定」にあるグループのみ選択して使用することが可能です。	45
3	メニュー	<p>オプションを表示するには、<b>File(ファイル)</b>、<b>Edit(編集)</b>、<b>Help(ヘルプ)</b>のいずれかのメニューをクリックしてください。</p> <p><b>File(ファイル)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <b>Save(保存)</b>: 現在選択しているプロファイルを保存します。</li> <li>◆ <b>Save as(別名で保存)</b>: 現在のプロファイルを「現在設定」または「グループ」に保存します。保存先はドロップダウンメニューから「グループ」および「プロファイル」を選択します。</li> <li>◆ <b>Import(インポート)</b>: 「エクスポート」にてファイルとして出力したプロファイルまたはグループを開きます。</li> <li>◆ <b>Export(エクスポート)</b>: プロファイルやグループ設定をファイルとして出力します。出力したファイルは「インポート」で開くことができます。</li> <li>◆ <b>Exit(終了)</b>: Phantom-S(UC410)ソフトウェアを終了します。</li> </ul> <p><b>Edit(編集)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <b>Delete(削除)</b>: プロファイルまたはグループを選択して、削除します。<b>Rename(名前変更)</b>: 選択したプロファイルの名前を編集します。</li> <li>◆ <b>Change Cover(図の変更)</b>: ブラウザーで現在のプロファイルのアイコン用のイメージを選択してください。</li> </ul>	該当なし

(表は次のページに続きます。)

No.	名前	説明	参照ページ
3	メニュー	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <b>Copy(コピー)</b>: 選択中のプロファイルまたはグループ情報をコピーします。</li> <li>◆ <b>Paste(ペースト)</b>: コピーしたプロファイルまたはグループ情報を選択したスロットまたはグループへペーストします。</li> </ul> <p><b>Help(ヘルプ)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <b>Firmware Upgrade(ファームウェアアップグレード)</b>: 弊社Webページからダウンロードしたアップグレードプログラムをここから実行できます。</li> <li>◆ <b>Settings(設定)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Keyboard Setting(キーボード設定)</b>: 使用するキーボードのタイプを選択します。(デフォルトはUS104キーです。)</li> <li>➤ <b>Menu Language(メニュー言語)</b>: ソフトウェアのインターフェースで使用したい言語を選択します。</li> <li>➤ <b>Beep Sound(ビープ音)</b>: キーボードまたはコントローラーから設定を変更した時にビープ音を鳴らすようにするには、<b>On</b>を選択してください。<b>ビープ音1回</b>は成功、<b>ビープ音2回</b>は失敗を意味します。</li> <li>➤ <b>Set Mouse DPI(マウスのDPI設定)</b>: Phantom-S(UC410)に接続されたマウスのDPIの仕様に合う数値を入力してください。(デフォルトは2000で、最大は10000です。)</li> <li>➤ <b>Reset to Factory Default(工場出荷時の状態にリセット)</b>: ソフトウェアの全ての設定をリセットします。</li> </ul> </li> </ul>	該当なし
4	アップロード	グループ1～32の設定を「 <b>現在設定</b> 」にアップロードするには、ここをクリックしてください。Phantom-S(UC410)で使用したいグループをアップロードします。	47

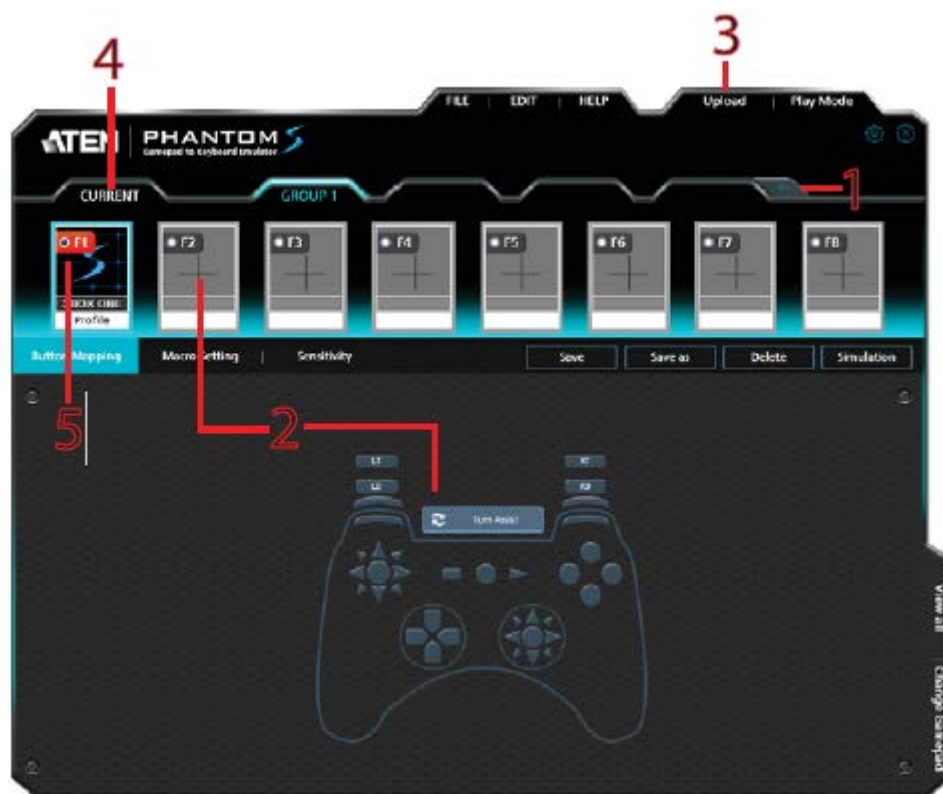
(表は次のページに続きます。)

No.	名前	説明	参照ページ
4	アップロード	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ グループがアップロードされる時、「現在設定」の1～8では全てのプロフィールを上書きします。</li> <li>◆ 「現在設定」のプロファイルは、ゲーム中でもキーボードおよびマウスで選択することが可能です。</li> <li>◆ 「現在設定」にアップロードされたプロファイルを変更しても、元のグループデータへの変更は反映されません。「現在設定」からグループにデータを反映させるには、グループをコピー&amp;ペーストするか、グループをエクスポートしてから、任意のグループにてインポートを行ってください。</li> </ul>	47
5	プレイモード	<p>プレイモードは、コンピューターとゲーム機を同時にPhantom-S(UC410)に接続した時に使用されます。コンピューターのキーボードおよびマウスを使用している時は、ゲームプレイ用にキーボード・マウス全ての信号をPS4/PS3/XBOX 360/XBOX Oneに送信するため、プレイモードをクリックしてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ プレイモード中は、PCではキーボードおよびマウスは動作しません。</li> <li>◆ プレイモードを終了するには、[F12]を押してください。</li> <li>◆ 詳細は、p.36の「プレイモード」を参照してください。</li> </ul>	21
6	プロフィール編集	<p>キーボードおよびマウスの操作をカスタマイズします。2のプロファイルを選択または追加した時に、設定項目が表示されます。</p>	49

## ソフトウェア概要

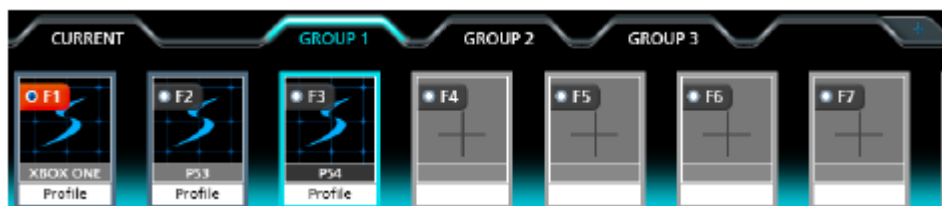
ここでは、Phantom-S(UC410)ソフトウェアの使い方の概要および手順について詳しく説明します。まず、Phantom-S(UC410)にコンピューターを接続し、下記の手順に従って作業を行ってください。



1. グループを追加します。
2. グループにプロフィールを追加します。
3. 「現在設定」にグループをアップロードします。
4. 「現在設定」のタブへ移動します。
5. プロファイルを選択するラジオボタンを選択し、使用時に最初読み込まれるプロフィールを設定してください(F1～F8 と書かれたタブが赤色に変わります)。
6. Phantom-S(UC410)にゲーム機、キーボード、マウスを接続してください。
7. キーボードおよびマウス、手順 5 で設定したプロフィールの準備が完了しました。
8. キーボードの[F1]～[F8]のプロファイル選択ホットキーを押して、プロフィールを切り替えてください。「現在設定」のプロファイルは選択されているので使用可能です。



## グループ

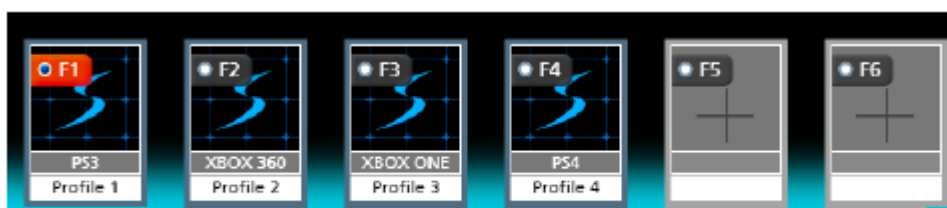
グループバーでは、グループの選択や追加をします。最大で 32 のグループを作成することが可能です。また、グループ 1 つごとに最大で 8 つのキーボードおよびマウスの設定がされたプロフィールを保存することができます。「現在設定」にグループをアップロードすると、プロフィールは選択して使用することが可能です。




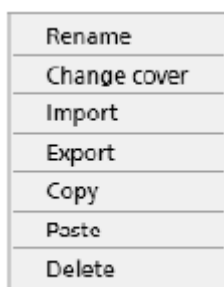
- ◆ 新しいグループを追加するには  をクリックしてください。
- ◆ 他のグループを見るためにスクロールさせるには  をクリックしてください。
- ◆ プロフィールを作成するにはグループ(グループ 1、グループ 2、グループ 3 など)をクリックしてください。
- ◆ 「現在設定」にグループを移動させるには **アップロード** をクリックしてください。
- ◆ グループがアップロードされた時、「現在設定」では全てのプロフィールを上書きします。
- ◆ 「現在設定」で変更したプロフィールは、そのプロフィールが作成されたグループに保存されません。
- ◆ 「現在設定」にアップロードした(プロフィールの)グループのみ、**プロフィール選択ホットキー**(F1～F8)を使用して選択することが可能です。

## プロフィール

プロフィール選択バーは、グループ内のプロフィールの追加や設定を行います。グループ内で作成、保存されたキーボードおよびマウスの設定を**プロフィール**と言います。各プロフィールはキーボードおよびマウスのカスタム設定が可能です。また、「現在設定」にアップロードされた(プロフィールの)グループのみ、選択して使用することができます。



- ◆ **プロフィール選択ホットキー**:各プロフィールには[F1]～[F8]のホットキーがあるので、Phantom-S(UC410)に接続したキーボードのホットキーを押して、使用するプロフィールを選択します。
- ◆ **スタートアッププロフィール**:プロフィール選択ホットキーの隣にあるラジオボタン  をクリックして、グループのデフォルトのスタートアッププロフィールとしてのプロフィールを設定してください。
- ◆ **グレーの欄**はコントローラーの種類を、**白の欄**は名前を表示します。
- ◆ **右クリック**でプロフィールを編集します。



上記のオプションメニューについての詳細は、p.40の「編集」を参照してください。

## プロファイルの追加

キーボードおよびマウス設定のために新しいプロファイルを作成します。

1. グループを選択して、空いているプロファイルの位置をクリックします。



2. 使用するゲーム機種を選択します。
3. キーボードおよびマウスの設定のためにプロファイルエディターが表示されます。



注意: プロファイルエディターについては p.49 で記述しています。

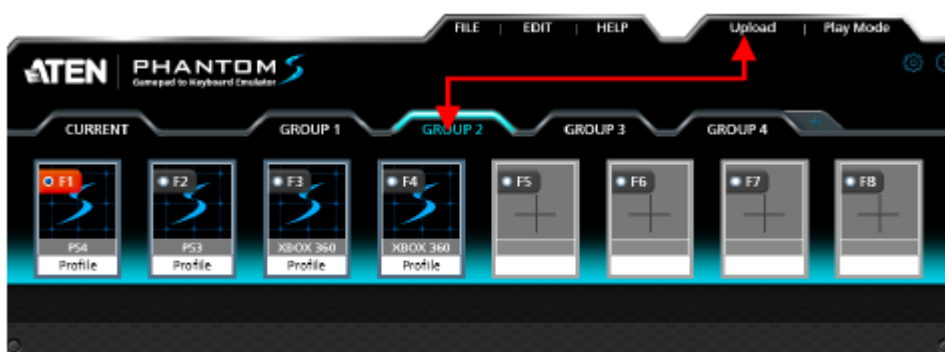
4. 新しいプロファイルがプロファイル選択バーに追加されます。

## アップロード

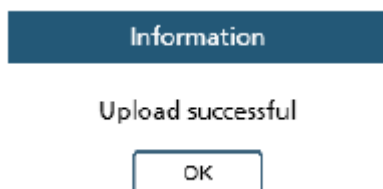
グループ1～32に保存したプロファイルを使用するには、アップロードする必要があります。「現在設定」ではプロファイルの参照や編集ができますが、変更はアップロード元となるグループに保存されません。「現在設定」にグループがアップロードされた時、全てのプロファイルを上書きします。グループとして「現在設定」に保存するには、**編集**メニューから **Copy-Group** を選択します。

グループをアップロードするには、下記の手順に従って作業を行ってください。

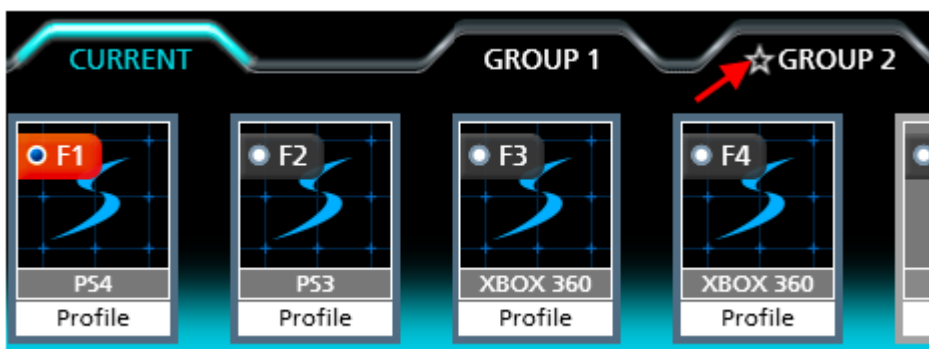
1. グループを選択してアップロードをクリックします。



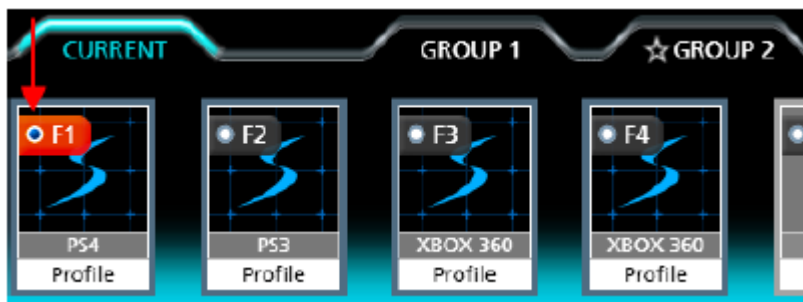
2. 確認メッセージが表示されます。OK をクリックします。



3. 「現在設定」タブを選択してください。
4. グループは「現在設定」に移動して、コピー元のグループとして下図のように☆マークが表示されます。

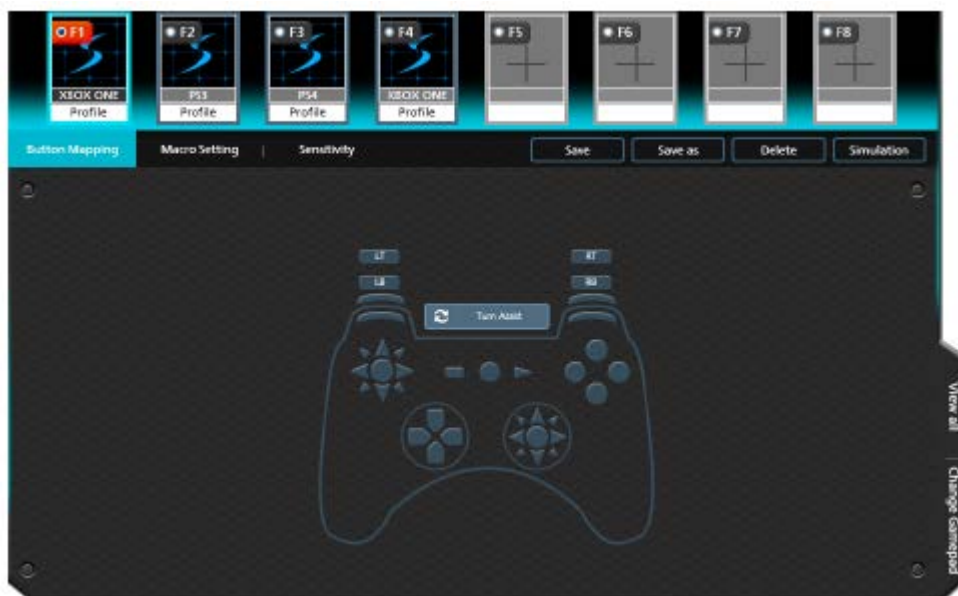


- ラジオボタンを選択して、デフォルトのスタートアッププロフィールを設定してください(赤色に変わります)。Phantom-S(UC410)にゲーム機を接続した時に、最初に選択されるデフォルトのプロファイルになります。



## 操作のカスタマイズ

ここでは、プロフィールエディターでのキーボードおよびマウスの設定方法について説明します。プロフィール選択バーにてプロフィールを選択した時、コントローラーボタンのマッピング画面のプロファイルエディターが表示されます。



名前	説明	参照ページ
Button Mapping (ボタンマッピング)	コントローラーボタンのマッピングのページでは、キーボードおよびマウスにコントローラーボタンをマッピングする方法について説明します。	51
Macro Setting (マクロの設定)	マクロ設定のページでは、キーボード、マウス、ジョイスティックから実行することが可能なコントローラーボタンのマクロの作成方法について説明します。	55
Sensitivity (感度)	感度のページでは、エイム Look モードや ADS モード (Aim-Down-Sight) などマウスの感度の設定方法について説明します。	59
Menu Options (メニューのオプション) (次ページに続きます。)	メニューをクリックしてオプションを使用してください。 ◆ <b>Save(保存)</b> :このプロフィールの変更を保存します。 ◆ <b>Save as(別名で保存)</b> :新しいグループおよびプロフィールにプロフィールの変更を保存します。	該当なし

(表は次のページに続きます。)

名前	説明	参照ページ
Menu Options (メニューのオプション) (前ページからの続き)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <b>Delete(削除)</b>: プロファイルをグループから完全に削除します。</li> <li>◆ <b>Simulation(シミュレーション)</b>: プロファイルに加えた変更をゲーム機でテストするためのものです。 [F12]を押すと終了します。</li> </ul>	該当なし

## コントローラーのボタンのマッピング

コントローラーのボタンのマッピング画面は、キーボードおよびマウスにコントローラーボタンをマッピングする場合や、連射およびターンアシストの設定に使用します。プロフィール選択バーにてプロフィールを選択した時に、コントローラーのボタンのマッピング画面が表示されます。



- ◆ コントローラーのボタン部分をクリックすると、マッピングを設定するためのメニューが表示されます。
- ◆ (画面右下) **View all(すべて参照する)**: コントローラーのボタンのマッピングをすべて参照する場合に選択します。
- ◆ (画面右下) **Change Gamepad(ゲームパッドの変更)**: ゲーム機種を選択して変更します。ゲームコントローラーの機種を選択するために、ドロップダウンのメニューが表示されます。ボタンの設定によって、いくつかの設定が消去される可能性があります(例: PS4のタッチパッド)。
- ◆ デフォルトのコントローラーのボタンのマッピングは、p.26の「キーボードのマッピング」を参照してください。
- ◆ 「マッピング」については、p.52を参照してください。
- ◆ 「連射」の設定については、p.53を参照してください。
- ◆ 「ターンアシスト」の設定については、p.54を参照してください。

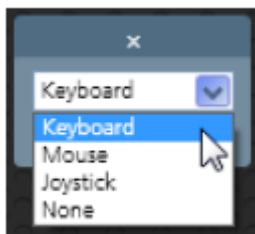
## マッピング

各コントローラーのボタンはキーボード、マウス、ジョイスティックにマッピングすることが可能です。ボタン設定を選択すると、エディターの画面が表示されます。



コントローラーのボタンをマッピングするには、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. ドロップダウンのメニューからデバイスを選択後、キーまたはボタンを選択してください。



**Keyboard(キーボード):**ドロップダウンメニューの Keyboard(キーボード)を選択し、キーボードのキーにコントローラーのボタンをマッピングするために、キーボードのキーを押します。

**Mouse(マウス):**ドロップダウンメニューの Mouse(マウス)を選択し、マウスにコントローラーのボタンをマッピングするためにマウスのボタンを選択します。

**Joystick(ジョイスティック):**ドロップダウンメニューの Joystick(ジョイスティック)を選択し、ジョイスティックにコントローラーのボタンをマッピングするためにボタンを選択します。

**None(無効):**コントローラーのボタンのマッピングに関するオプションが無効です。

2. メニューの「ファイル」→「Save」(保存)をクリックし、プロフィールのマッピングを保存してください。

## 連射

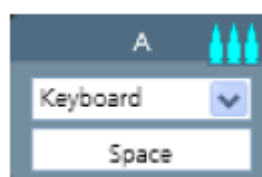
キーボードおよびマウスにアサインしたボタンごとに連射機能を設定することができます。すべてのコントローラーのボタンごと\*に対して連射を有効または無効にすることができ、連射速度のレベル(1~3)も設定することができます。また、連射ボタンを動作させるには、連射モードを有効にする必要があります。(p.36の「連射モード」を参照してください。)

コントローラーのボタンで連射を設定するには下記の手順に従って作業を行ってください。

1. ボタン設定を選択すると、エディターの画面が表示されます。
2. エディターの画面上部のバーを選択し、連射のレベルを設定します。レベルに応じた銃弾のアイコンが表示されます。



3. クリックをして連射速度(1~3)を設定してください。



銃弾が表示されていない場合、連射が無効になっています。

4. Save(保存)をクリックしてください。

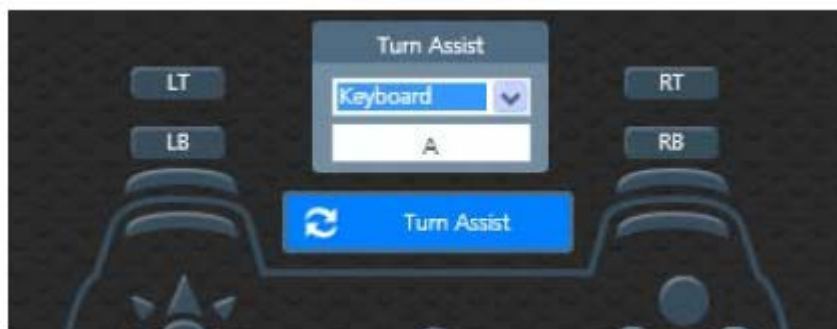
---

\* 連射設定はキーボードおよびマウスでのみ動作します。連射設定はゲームコントローラーでは使用できません。

---

## ターンアシスト

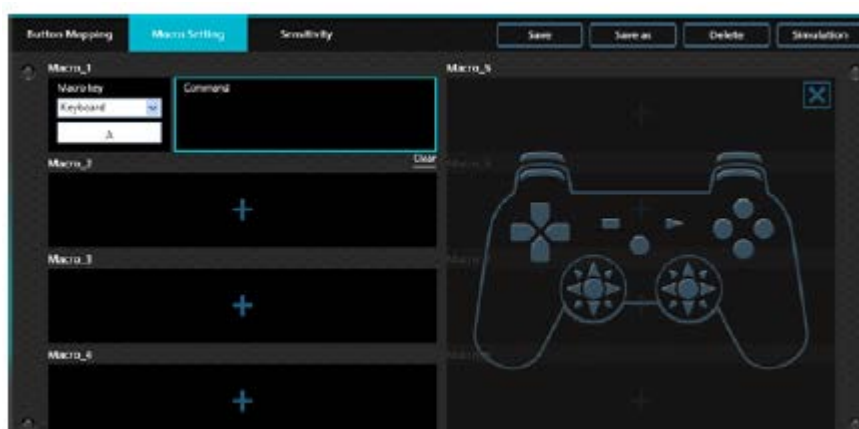
ターンアシストでは、マウスを動かした方向へ、長時間動作させ続けることができます(右アナログスティックを任意の方向へ倒し続けているのと同じ動作を指します)。ターンアシストは、マウスを動かす時にターンアシストボタンを選択すると動作します。ターンアシストボタン離すまで、自動的に継続します。デバイス、ターンアシストボタンの順に選択をして、Save(保存)をクリックします。



デバイス	ターンアシストボタン
Keyboard(キーボード)	ターンアシストボタンとして使用したいキーを入力します。
Mouse(マウス)	ターンアシストボタンとして使用したいマウス機能を選択します。
Joystick(ジョイスティック)	ターンアシストボタンとして使用したいボタンを選択します。
None(該当なし)	ターンアシストをアサインしない場合に選択します。

## マクロ設定

マクロは、コントローラーの複数のボタンを一つのキーまたはマウスクリックに設定することが可能です。例えば、キーボードの[Y]を押すだけで、コントローラーの「上、上、下、左、右、X、○」を入力するように設定ができます。「X+○」または「R3+L3+R2」のように複数のボタンを同時に押す組み合わせも、マクロ内で設定可能です。最大 8 つのオリジナルのマクロを作成することができます。また、各マクロはコントローラーのボタンを最大 8 つまで実行することができます。



マクロを併用するには、マクロモード[F11]が有効になっている必要があります。(p.36の「マクロモード」を参照してください。)

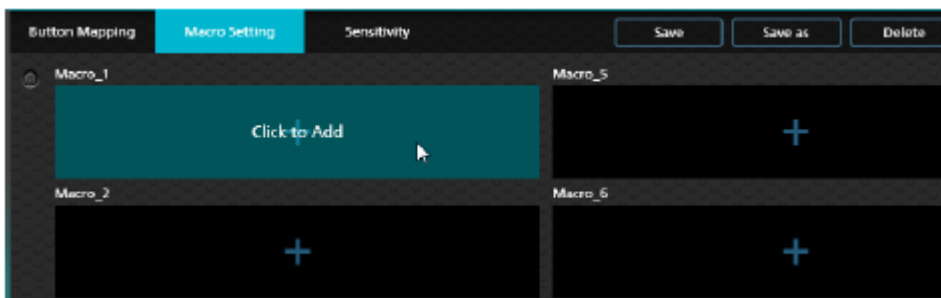
機能	説明
Macro Setting (マクロ設定)	プロフィールに作成されたマクロの一覧です。+ を選択してマクロを追加します。
Controller Image (コントローラーの画像)	コマンド欄を選択すると、コントローラーの画像が表示されます。画像のコントローラーボタンを選択することによって、コマンド欄に追加することが可能です。
Command Window (コマンド欄) (次ページに続きます。)	<p>コントローラーの画像をクリックした時に、コントローラーボタンのコマンドが表示される場所です。最大 8 つのコマンドを入力することが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <b>Combo(組み合わせ A+B+C)</b>: コンボボタンを作成するために、コマンド欄の「+」か「&gt;」をクリックしてください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 「+」はボタンが同時に押されることを表します。</li> <li>➤ 「&gt;」はボタンが一つずつ押されることを表します。</li> </ul> </li> <li>◆ <b>Clear(消去)</b>: 間違えた時や、やり直しをしたい時に、Clear(消去)でコマンドを全て削除します。</li> </ul>

(表は次のページに続きます。)

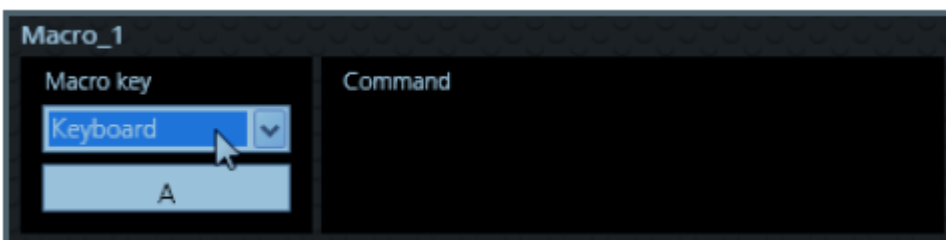
機能	説明
Command Window (コマンドウィンドウ) (前ページからの続き)	<p>➤ マクロの入力が終わったらコントローラーの画像の右上の「X」をクリックしてください。</p> <p><b>注意:</b> Combo(組み合わせ)は2つ以上のコマンドが対象です。</p>
Macro Key Window (マクロキー欄)	<p>マクロキーは、ゲーム中にマクロを実行するために選択されたキーまたはボタンを意味します。デバイスを選択後、キーまたはボタンのいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Keyboard(キーボード): キーボードの任意のキーを選択します。</li> <li>◆ Mouse(マウス): ドロップダウンメニューからボタンを選択します。</li> <li>◆ Joystick(ジョイスティック): ドロップダウンメニューからボタンを選択します。</li> <li>◆ None(無効): マクロのコマンドを削除します。</li> </ul>
Save (保存)	マクロキーおよびコマンドを入力後、マクロを保存するために <b>Save</b> (保存)を選択します。
Simulation (シミュレーション)	ゲームモードに入ることによって、マクロのコマンドをテストすることができます。終了するには <b>[F12]</b> を選択します。

マクロを作成するには、下記の手順に従って作業を行ってください。

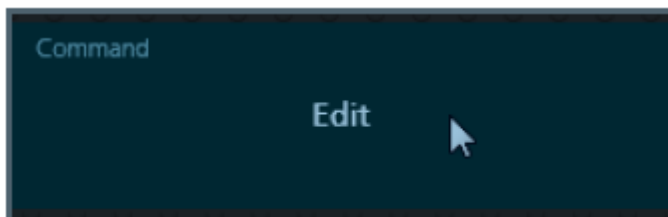
1. **Macro Setting(マクロ設定)**のページ内のマクロ欄を選択してください。



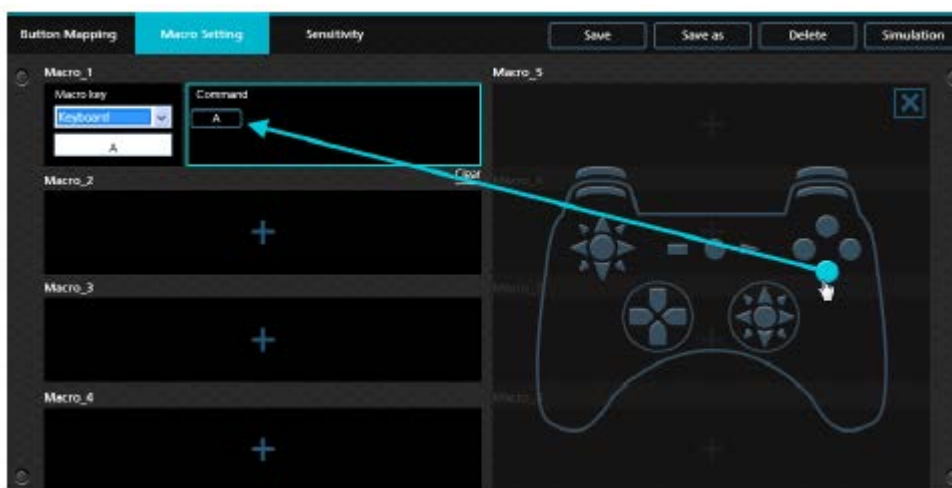
2. **マクロキーおよびコマンド**のページが表示されます。



3. マクロキーのドロップダウンメニューからデバイスを選択後、マクロを実行するために使用したいボタンを選択します。
  - ◆ Keyboard(キーボード):ドロップダウンメニューを選択後、キーボードのキーを押します。
  - ◆ Mouse(マウス):ドロップダウンメニューからマウスのボタンを選択します。
  - ◆ Joystick(ジョイスティック):ドロップダウンメニューからボタンを選択します。
  - ◆ None(無効):マクロを削除します。
4. コマンド欄をクリックします。



5. コントローラーの画像が画面右側に表示されます。



6. コントローラーのボタンを実行したい順番に選択し、コマンド欄に追加します。



7. コンボボタン(A+B+C)を作成するために、コントローラーのボタンの間のアイコンをクリックします。



⊕ は同時に押されるボタンを意味します。

8. 誤ってボタンを入力し、削除するには、コマンド欄の上にマウスを移動させた後 **X** をクリックしてください。全て削除するには右下の「消去」を選択します。



9. **Save** をクリックします。**Macro Setting** の一覧にマクロが表示されます。



10. Phantom-S(UC410)に接続したキーボードの[F11]を押すと、**マクロモード**が有効になります。  
(p.36 の「マクロモード」を参照してください。)
11. 手順 3 で設定したマクロキーを押して、マクロを実行します。

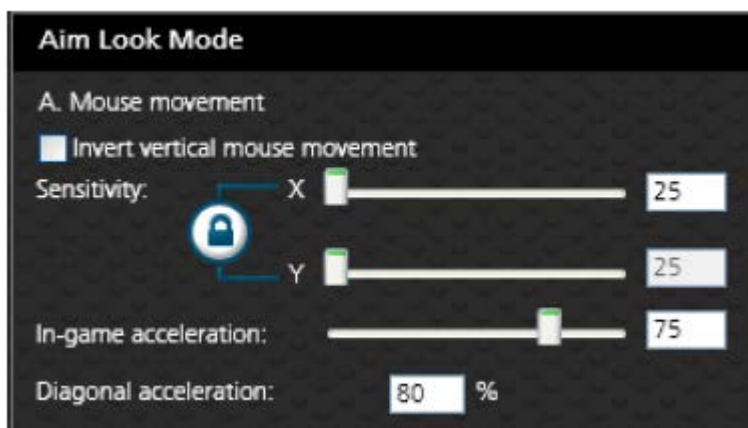
## 感度

マウス感度のセクションでは、マウス動作の感度を設定します。マウス感度は、**エイム Look Mode** に設定可能です。ゲーム内での通常の表示がエイム Look Mode です。また、**ADS(Aim-Down-Sight)モード**にも個別の設定が可能です。ライフルなどでスコープで拡大して見る時の表示が ADS モードです。次のページからその手順について説明します。




## エイム Look モード

ゲーム内において文字が通常表示の(拡大していない)時のマウス動作の反応を設定します。

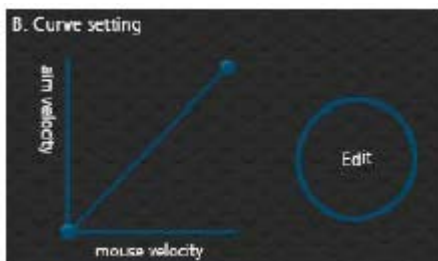


### A. マウス動作

名前	詳細
Invert Vertical Mouse Movement (垂直方向のマウスの動きを反転させる)	マウスの縦方向の動作を逆にする時にチェックを入れます。これによって、マウスを上方向へ動かすと下方向への動作となり、マウスを下方向へ動かすと上方向への動作となります。
Sensitivity (感度)	エイム Look モードの Sensitivity(感度)のバーでは、マウス動作の反応のスピードを設定します。数字を大きくするとマウスの動きがゆっくりとなり、数字を小さくするとマウスの動きが速くなります。 <ul style="list-style-type: none"><li>◆ 左右方向の感度を設定するには X を使用します。</li><li>◆ 縦方向の感度を設定するには Y を使用します。</li></ul>
Lock (鍵) 	Lock(鍵)のアイコンは、XとYの設定を同じ数字に固定するために使用します。設定を解除するにはアイコンをクリックし、各々に違う数字を入力してください。
In-game Acceleration (ゲーム内の加速)	上、下、左、右のいずれかにマウスを動かし続ける時のマウス移動感度のレベルを設定します。大きな数字を入力すると、同じ方向へ動かし続ける時のスピードが速くなります。
Diagonal Acceleration (カーソル斜め方向加速値)	斜め方向のマウス移動感度では、マウスを動かす際の円軌道の形を設定します。数字を変更して、ゲーム中にマウスで円軌道を作りながら設定を試してください。

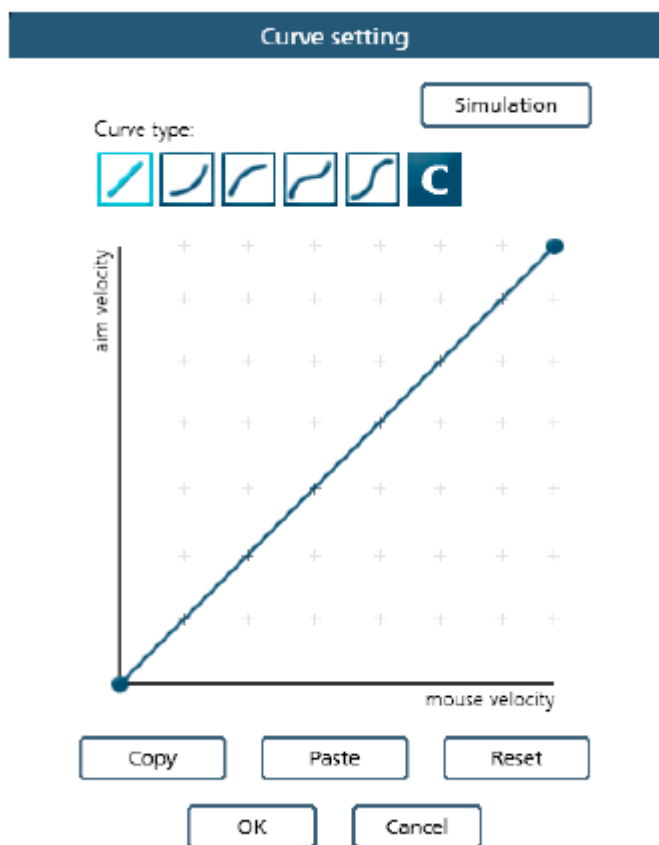
## B. グラフの設定


グラフの設定では、**マウス速度**(物理的なマウス速度)と**エイム速度**(画面上のマウス速度)の関係を調整します。**Edit**(編集)を選択して設定します。



### 設定

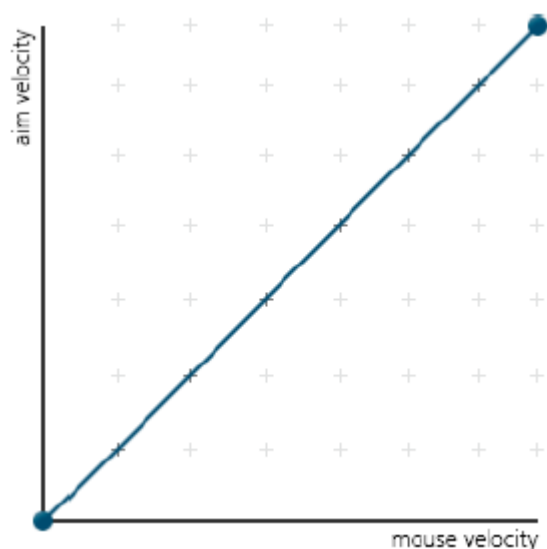
グラフの設定では、物理的なマウスの動作が(ゲーム中に)画面上でどのように反応するかを微調整します。初期設定のグラフは1:1の比率です。すなわち、物理的なマウスの速度と画面上の速度が同じです。調整によって、マウスの加速度を自分好みの設定にすることが可能です。グラフの設定に関する表は次のページにあります。また、グラフの調整方法に関する説明は p.63 からです。



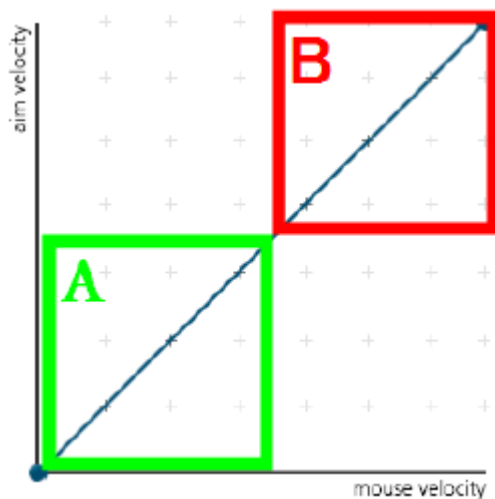
機能	説明
Curve Type (カーブタイプ)	マウス動作に関する曲線は全 6 種類から選べます。曲線の形は特定の点を上下に動かして変更することが可能です。
Custom (カスタム) 	更に細かい曲線を設定することができます。選択した 24 個の点が表示され、曲線の形の調整が可能になります。調整するには、そのポイントを選択して上下にドラッグします。 サンプルは p.64 から掲載しています。
Aim Velocity (照準速度)	ゲーム画面上の動作の速度です。
Mouse Velocity (マウス速度)	Mouse Velocity は物理的なマウス動作の速度です。
Simulation (シミュレーション)	Phantom-S(UC410)にコンピューターおよびゲーム機が接続されている時に Simulation にてグラフの設定をテストします。[F12]で終了します。
Copy (コピー)	グラフをカスタマイズした後、それをコピーして別のプロファイルへペーストすることが可能です。
Paste (ペースト)	コピーしたグラフを別のプロファイルのグラフ設定にペーストします。
Reset (リセット)	グラフを初期設定の状態にリセットします。

## グラフ

マウス速度(物理的なマウス速度)とエイム速度(画面上の速度)の関係性を表すグラフです。物理的なマウス速度と画面上の速度が同じ時、グラフは下図のようになります。



マウス速度は左から右へ移動するに従って速くなります。エイム速度は下から上へ移動するに従って速くなります。グラフを上下に調整すると、物理的なマウス速度と画面上の速度が変わります。下図の二つのセクションでは、動作が異なります。



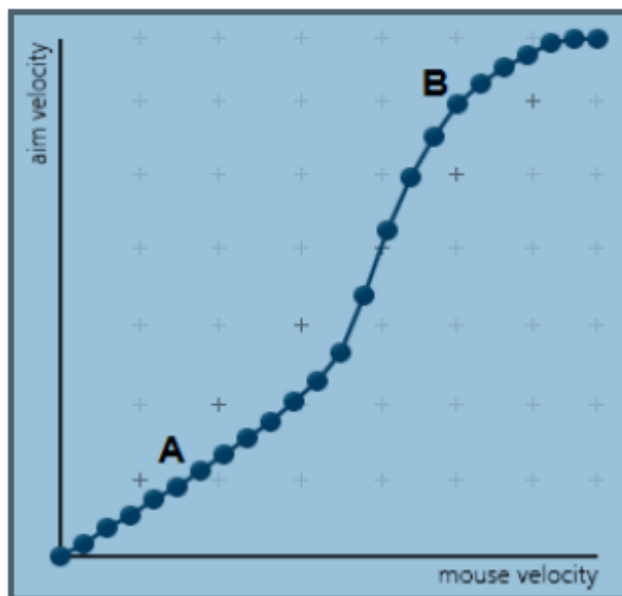
A: 至近距離のエイミング B: 高速操作時の挙動

グラフを上方向に引くと画面上の動作が速くなり、グラフを下方向に引くと動かしたマウス A または B の速さが制限されます。

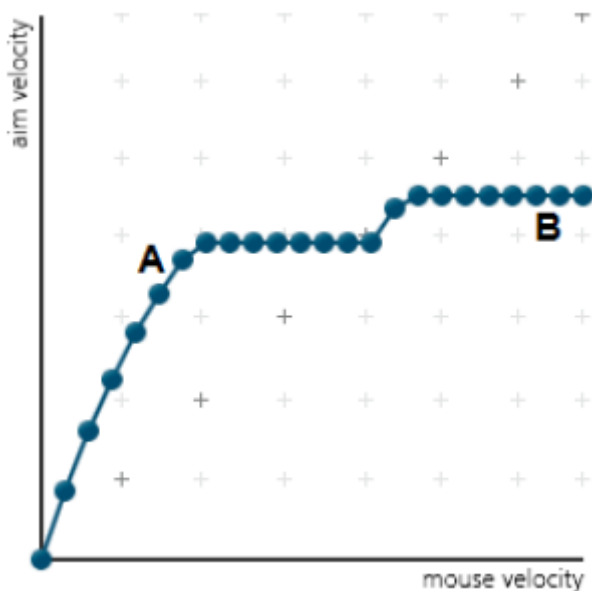
## グラフの調整

グラフの調整によって、加速や減速、限度内の高速または低速、速度アップといった微調整が可能です。グラフのポイントを選択して必要に応じて調整します。(A)エイムと(B)回転の調整によってゲーム中の動作にどのように影響を与えるのか下図を例に説明します。

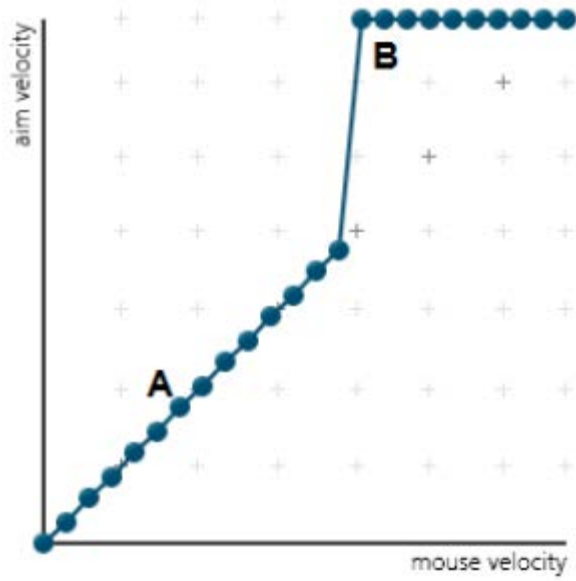
(A)エイム速度が遅い (B)高速操作をブースト



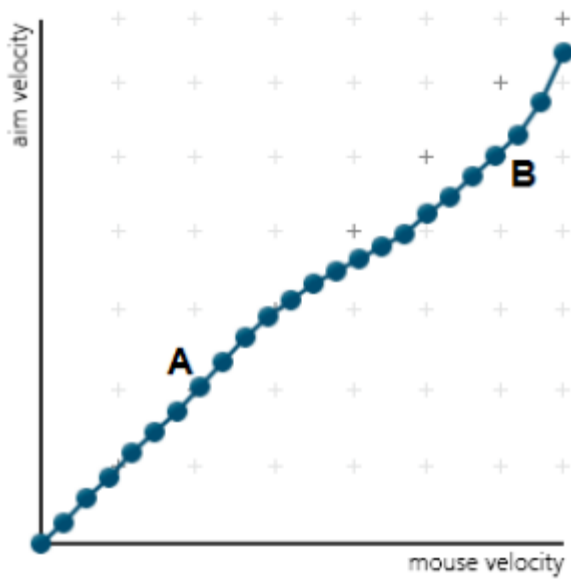
(A)エイムの加速 (B)意図的にネガティブアクセラレーションを発生させて、最大スピードを固定化



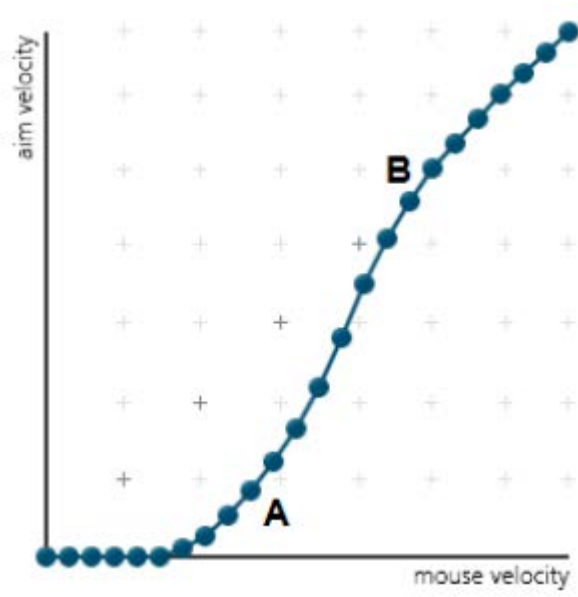
(A) 通常のエイム速度 (B) 一定の速度から最速へブースト



(A) 通常のエイム速度 (B) 高速操作の加速を制限



(A) 至近距離のエイミング加速を最低にまで制限 (B) 通常の回転速度



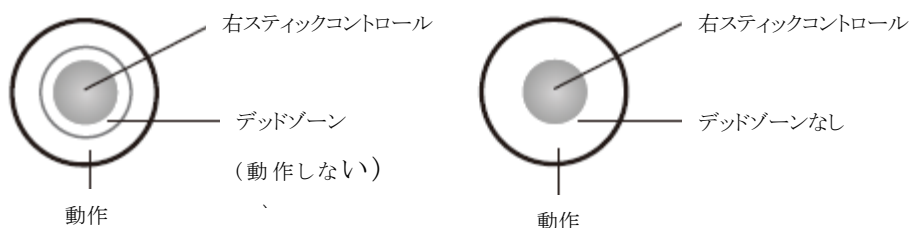
### C. デッドゾーンの設定

デッドゾーンの設定では、マウス入力の遊びを調整します。**Edit**(編集)を選択してデッドゾーンの設定を開始します。



デッドゾーンは右スティックコントロール入力の遊びで、微細な入力動作に反応しません。右スティックがデッドゾーンの外に移動した時のみ動作が生じます。ゲームタイトルごとに異なるため、デッドゾーンのサイズを設定します。デッドゾーンはマウスの動きに影響を与えます。デッドゾーンを無くすことで、マウス入力遅延を抑えることができます。

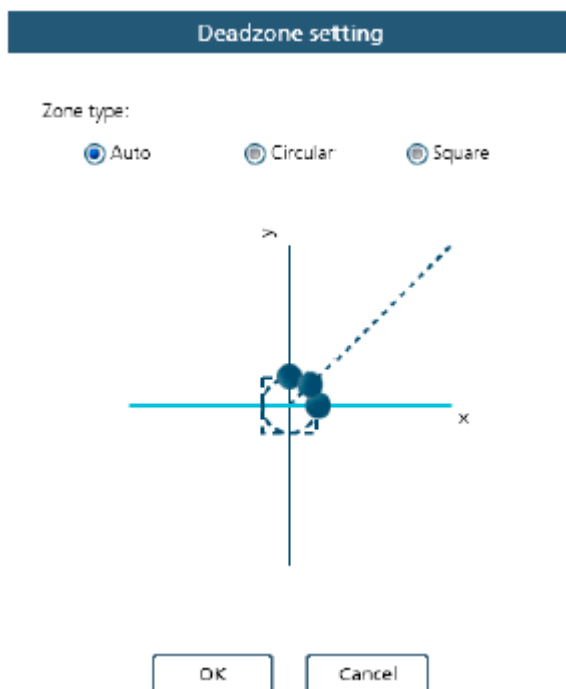
### 右スティックのデッドゾーン



デッドゾーンはゲームコントローラー(p.32「デッドゾーン」参照)または次のページで説明する Phantom-S ソフトウェアで最小にすることが可能です。

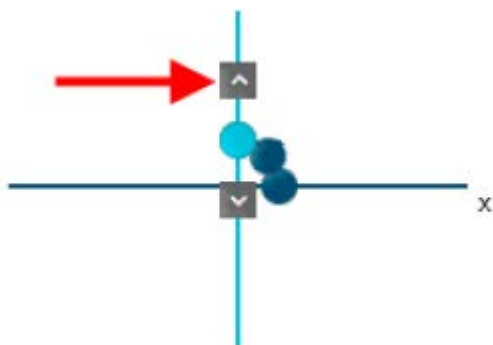
## デッドゾーンの設定

FPSゲームをする時には、デッドゾーンの設定が必要です。実際にゲームをプレイしながら、デッドゾーンの設定で「上、右または右上方向へゆっくり動く」という状態になるよう調整を行ってください。



デッドゾーンの設定のために Phantom-S(UC410)にコンピューターおよびゲーム機を接続してから、下記の手順に従って作業を行ってください。

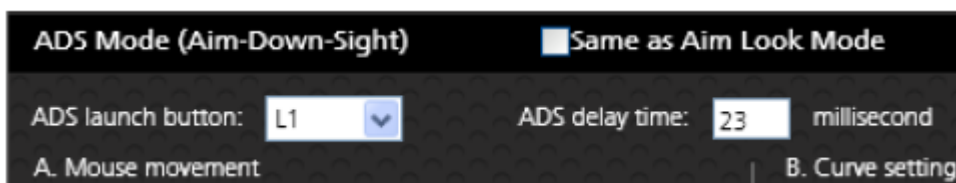
1. FPSゲームを開始してから **Deadzone Settings(デッドゾーンの設定)**を開きます。
2. **Zone Type(ゾーンの種類)**選択します。ゾーンの種類が分からない場合は、**Auto(自動)**を選択します。
3. グラフ上の青いドットのいずれかにマウスカーソルを置き、下図のように矢印を表示させます。



4. ゲーム中にデッドゾーンの設定がされる調整の方向へプレイヤーがゆっくり動かし始めるまで、ゲームの画面を見ながら、値(上方向または右方向)を増やすために矢印をクリックします。  
ゆっくりと動き始める、というところを探すのがこの設定で最も重要なポイントです。そのポイントを過ぎてしまった場合は、視点が止まるまで、値を減らすために左、下または左下の矢印をクリックします。再度手順 4 を行います。
5. グラフ上の青いドットすべてにおいて手順 3 を繰り返します。
6. OK を選択します。
7. FPS ゲームにおいてマウスをテストします。動作がスムーズで安定し、遅延をできる限り感じなくなるまで行ってください。  
マウスの動作が不安定な場合は、手順を再度繰り返してデッドゾーンの設定を行って下さい。デッドゾーンの設定によって、マウスの体感スピードは変わります。また、その他のマウスの設定については、p.22 の「クイックスタートマウス設定」を参照してください。

## ADS(Aim-Down-Sight)Mode

スコープを通して文字を拡大している時のマウス動作の反応を設定するために使用します。下記にリストされているオプションを除いて、p.60 からの **エイム Look モード**設定を使用して ADS Mode を設定します。



- ◆ **Same as Aim Look Mode**(照準モードと同様):このボックスのチェックを外して、ADS モードを設定します。このボックスにチェックをすると、エイム Look モードと同じ設定を使用するように ADS モードを設定します。
- ◆ **ADS Launch button**(ADS 起動ボタン):ドロップダウンメニューで ADS の表示を拡大するために使用する、コントローラーのボタンを選択します。ボタンを押している間、ADS モードの感度設定が適用されます。
- ◆ **ADS delay time**(ADS 遅延時間):エイム Look から ADS の表示を切り替える際、覗き込むまでの時間を設定します。

## 第5章

# ファームウェアアップグレード

## ファームウェアアップグレードユーティリティ

---

新しいファームウェアバージョンが利用可能になると、弊社ホームページにファームウェアアップグレードパッケージが公開されます。Windows ベースのファームウェアアップグレードユーティリティ (FWUpgrade.exe)によって、自動化されたプロセスで Phantom-S(UC410)のファームウェアのアップグレードが可能です。弊社のホームページにて最新のファームウェアパッケージや関連する情報があるかを定期的にご確認ください。

### はじめに

ファームウェアアップグレードの下準備のために、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. 弊社 Web サイト(<http://www.atenjapan.jp/>)から本製品の型番「UC410」を検索し、製品ページの「リソース」からファイルをダウンロードしてください。
2. ファームウェアアップグレードをダウンロードするための手順に従って作業を行います。
3. ファームウェアアップグレードのパッケージを解凍し、Phantom-S(UC410)にコンピューターを接続します。
4. Phantom-S(UC410)ソフトウェアを開き、**Help** の **Firmware upgrade** を選択します。



5. ファームウェアアップグレード(\*.exe)のファイルを選択し、**Open** をクリックします。

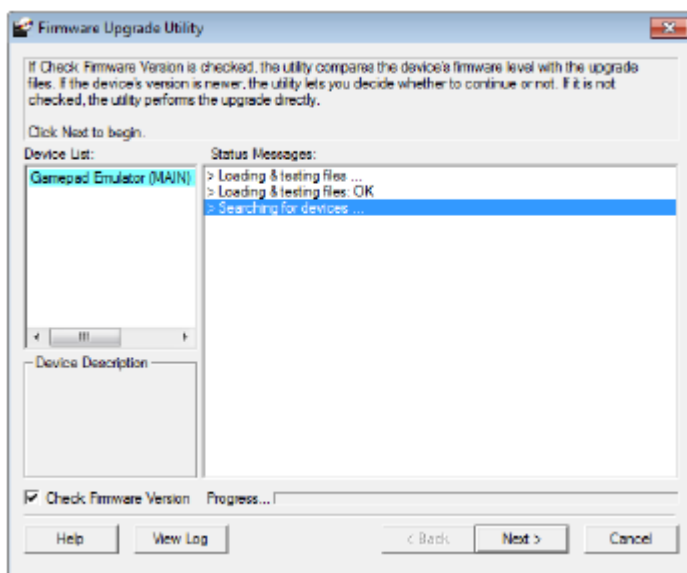


6. 次のセクションにて記述されているファームウェアアップグレードユーティリティが開始します。

## アップグレードの実行

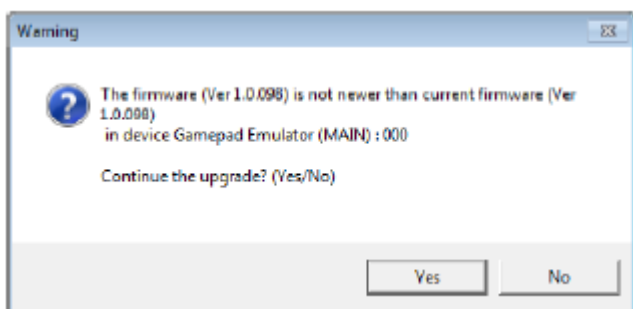
### アップグレードの開始

1. ファームウェアユーティリティはインストールを詳しく調べます。ファームウェアパッケージによって全てのデバイスのアップグレードが可能な場合、Device List 欄に表示されます。



2. Next を選択してアップグレードを実行します。

- ◆ **Check Firmware Version** にチェックマークを入れると、ユーティリティはデバイスのファームウェアバージョンとアップグレードファイルのバージョンを比較します。デバイスのバージョンがアップグレードのバージョンよりも新しい場合、それを知らせるダイアログボックスが表示され、アップグレードを継続するか否か問われます。

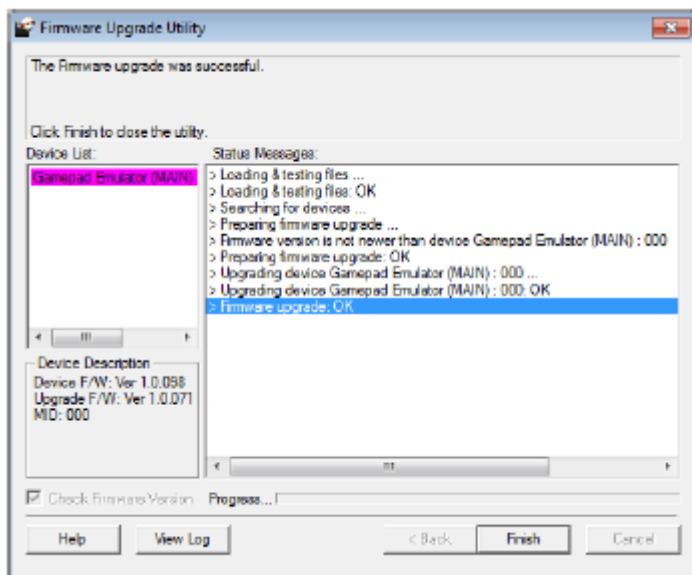


**Check Firmware Version** のチェックマークを外すと、ユーティリティはアップグレードのファイルがデバイスよりも新しいバージョンかどうか調べることなく、インストールを開始します。

- ◆ **Status Message** 欄にアップグレードの進捗状況が表示されます。また、完了までの進度は **Progress** バーに表示されます。

## アップグレードの成功

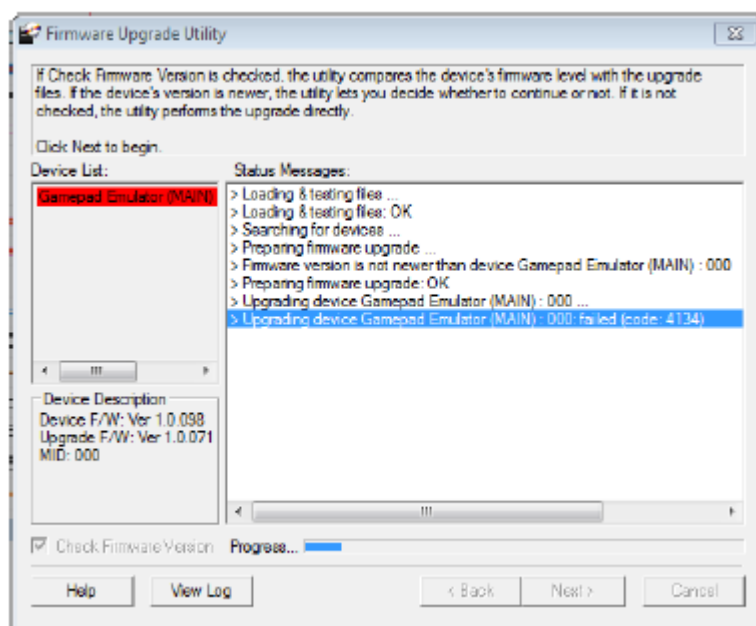
アップグレードが完了すると、アップグレードが成功したことを知らせる画面が表示されます。



**Finish** をクリックしてファームウェアアップグレードユーティリティを終了します。

## アップグレードの失敗

アップグレードに失敗した場合、アップグレードの失敗を知らせる画面が表示されます。



Cancel をクリックしてファームウェアアップグレードユーティリティを終了します。次ページの「ファームウェアアップグレードのリカバリー」を参照し、手順に従って作業を行ってください。

## ファームウェアアップグレードのリカバリー

下記の状態ではファームウェアアップグレードのリカバリーが必要です。

- ◆ ユニットのファームウェアが壊れてしまい操作ができない場合
- ◆ ファームウェアアップグレードが中断された場合や Phantom-S(UC410)が接続されていなかった場合
- ◆ ファームウェアアップグレードに失敗した場合

ファームウェアアップグレードのリカバリーを実行するには、下記の手順に従って作業を行ってください。

1. コンピューターから Phantom-S(UC410)をはずしてください。
2. ペンまたはクリップで Phantom-S(UC410)のリセットボタンを押してください。
3. リセットボタンを押すのと同時に、電源または PC ポートを利用してコンピューターに Phantom-S(UC410)を接続してください。
4. リセットボタンを 5 秒間押し続けます。
5. **ファームウェアアップグレードユーティリティ**をダブルクリックして、Phantom-S(UC410)ソフトウェアを使用せずにアップグレードを実行します。
6. p.73 の**アップグレードの実行**に説明がある通りにファームウェアのアップグレードを行います。
7. コンピューターから Phantom-S(UC410)をはずしてください。
8. コンピューターに Phantom-S(UC410)を接続してください。
9. このリカバリーを行っても製品が使用できない場合は、製品をお買い上げになった販売店または弊社テクニカルサポート窓口までお問い合わせください。

# 付録

## 製品仕様

機能		UC410
コネクタ	キーボード	USB タイプ A メス×1
	マウス	USB タイプ A メス×1
	ゲームコントローラー	USB タイプ A メス×1
	ゲーム機	ミニ USB タイプ A メス×1
	PC	ミニ USB タイプ A メス×1
	電源	ミニ USB タイプ A メス×1
スイッチ	リセット	ピンホール型スイッチ×1
LED	ターボ/キーボードモード	オレンジ×1
	設定	ブルー×1
	電源	ブルー×1
エミュレーション	キーボード	USB、エミュレーション
	マウス	
	ゲームコントローラー	USB、バイパス
消費電力		1.95W
動作環境	動作温度	0～50℃
	保管温度	-20～60℃
	湿度	0～80%RH、結露無きこと
ケース材料		メタル
重量		195g
サイズ(W×D×H)		79×106×25mm
同梱品		USB(タイプ A-USB タイプ B)ケーブル×2 クイックスタートガイド×1