

KAT VR

KAT Gateway Software USER MANUAL



製品は個人使用のみを目的としています。いかなる形態の商業的利用も禁止されています。

謝辞

弊社の製品をご購入いただき、誠にありがとうございます。

この取扱説明書をよくお読みになり、今後のために安全に保管してください。

KATVRは、本マニュアルの解釈および修正を行う権利を有します。

マニュアルの修正、更新、解釈は、KATVRの公式ウェブサイトに掲載されます。

目次

KATGateway ソフトウェア紹介

- KATGateway ソフトウェア紹介

初回使用

- KATGateway ダウンロード

- デバイス検出
- センサーペアリング
- 毎回起動とキャリブレーション
- VR スタンドアローン統合 KATGateway

ホームページ

- 現在のステータス表示
- デバイスステータスとデータ統計
- センサーマネージャー
- システム

設定

- 概要
- ゲーム
- プロファイル
- 設定
- ゲーム設定
- 着席（特定のモデル用）
- 触覚モード（特定のモデル用）

コミュニティ

- 概要
- 個人アカウント
- ユーザー状態
- ヘルプフォーラム
- ゲーム
- MOD（近日公開）
- ランキング
- 通知
- フィードバック

VRify

- 宣言
- 概要
- 初回使用
- ボタンマッピング設定

KAT Gateway ソフトウェア紹介

KAT Gateway は、KAT VR デバイスを動作させるための専用ソフトウェアです。現在、PC 版とスタンドアロン型 VR 統合版が利用可能です。

PC 版 Gateway は Windows OS 環境で動作し、ユーザーはデバイスに乗り込む前に設定と管理を行うことができます。

スタンドアロン型 VR 統合版はプラグインとして動作し、PC に戻ることなく、VR ヘッドセットから直接すべての設定やその他の機能にアクセスできます。

KAT Gateway を使用すると、KAT VR デバイスをコンピュータシステムに迅速に接続して、デバイスの管理、現在の接続状態の表示、設定の調整、および利用可能な VR コンテンツの実行が可能です。当社の inSteam ターボモードのおかげで、互換性のある各ゲームは最適な設定構成で自動的に起動します。KAT Gateway のコントロールパネルには、コンピュータ画面または VR ヘッドセットから直接アクセスできます。

KAT Gateway のデスクトップおよびスタンドアロン型 VR 統合ダッシュボードは、さまざまな調整可能なパラメータ設定へのアクセスを提供し、必要な変更を行い、KAT VR デバイスをニーズに合わせた完璧な VR 入力デバイスに変えることができます。

注：KAT Gateway は、SteamVR 経由またはゲームの exe ファイルを直接起動した場合でも、サポートされているすべてのコンテンツのアクティブな認識をサポートしています。KAT Gateway スタンドアロン型 VR 統合ダッシュボードは、SteamVR 経由でのみアクセスできます。Steam VR に基づく KAT Gateway スタンドアロン型 VR 統合ダッシュボードは、ソフトウェアアップデートとして提供されます。

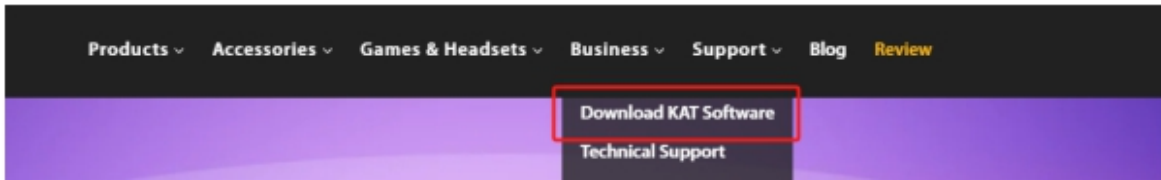
システム要件

- オペレーティングシステム：Microsoft Windows 10/11
- USB ポート：2x USB 2.0 以上
- ハードディスク容量：少なくとも 400MB の空き容量（製品ソフトウェアのインストール用）
- ソフトウェア：SteamVR
(Steam 公式サイト：<http://store.steampowered.com/>)

追加情報については、VR HMD のシステム要件を参照してください。

KAT Gateway ダウンロード

公式サイト (<https://www.kat-vr.com/>) にアクセスし、サポートの下にある「KAT ソフトウェアをダウンロード」ボタンをクリックしてください。



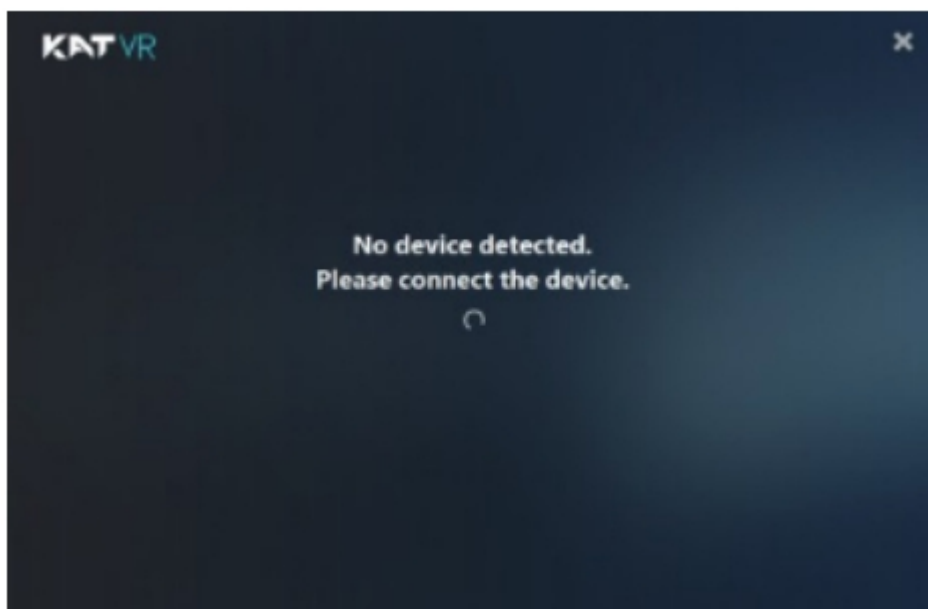
KAT Gateway をダウンロードし、PC にインストールします。インストール後、ショートカットアイコンをダブルクリックして開きます。



デバイス検出

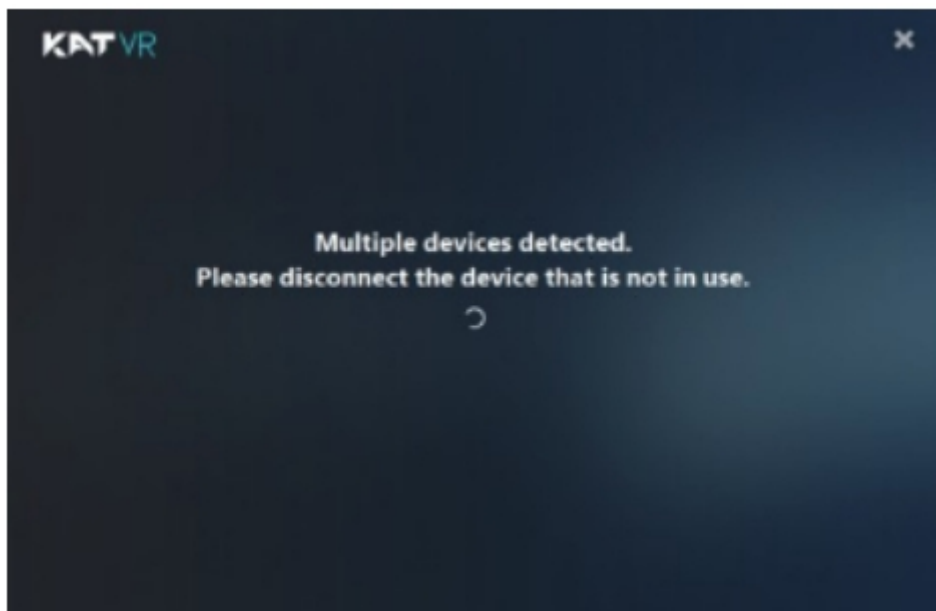
KAT 製品の USB データケーブルを PC の USB ポートに接続してください。KAT Gateway は、現在接続されているすべての KAT デバイスを検出しますが、一度に 1 つしか実行できません（ここでは C2+ を例として使用していますが、以下も同様です）。

デバイスが検出されない場合: KAT デバイスを PC に接続してください。

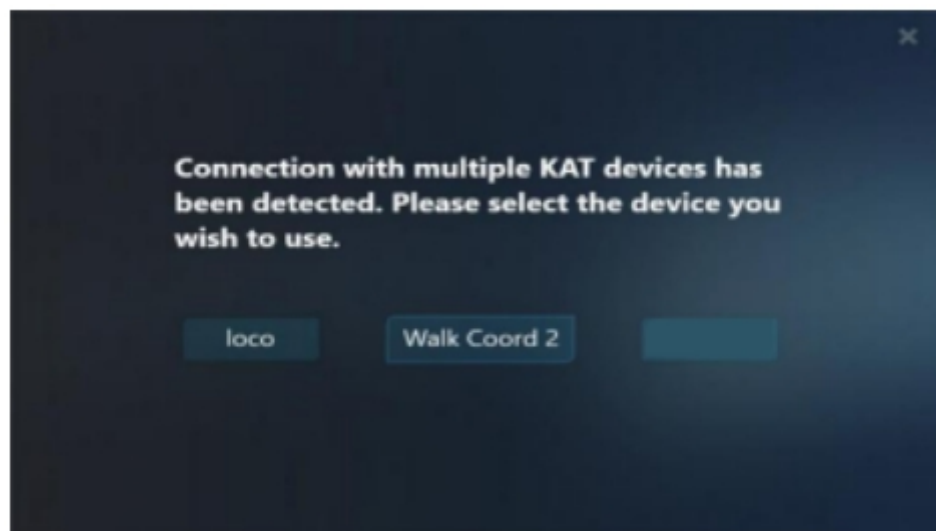


複数のデバイスが検出された場合:

同じモデルの複数のデバイスが検出された場合: 使用していないデバイスを取り外してください。

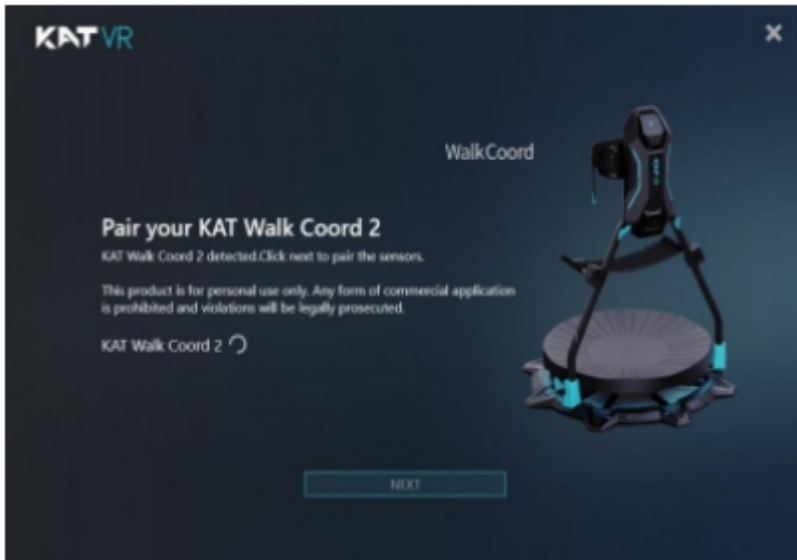


異なる種類の複数のデバイスが検出された場合: 必要なデバイスを選択してください。

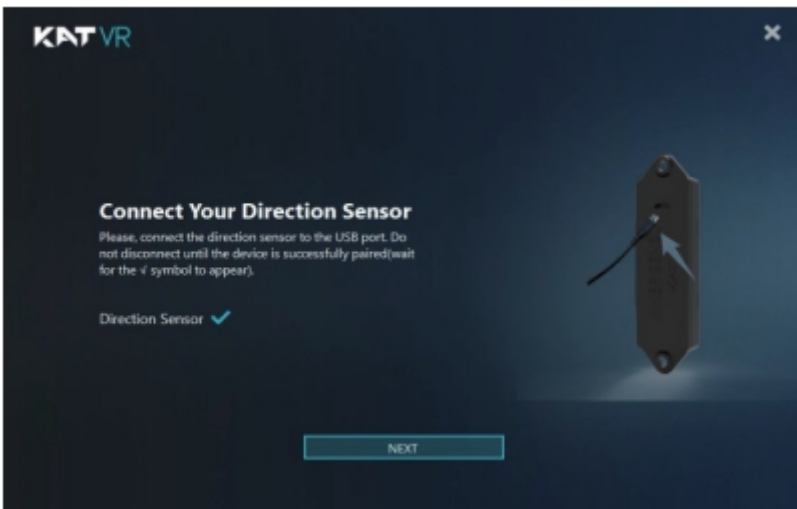
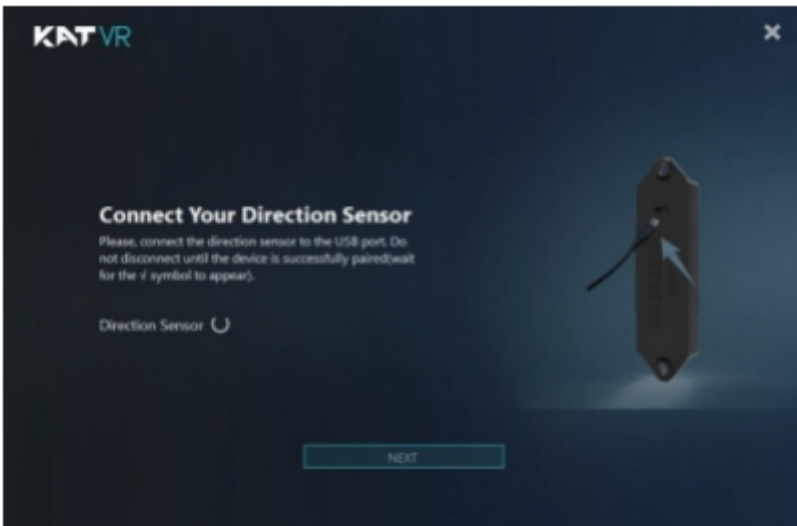


センサーのペアリング

下のウィンドウが表示されたら、デバイスのペアリングが開始されます。「次へ」をクリックして準備を完了してください。

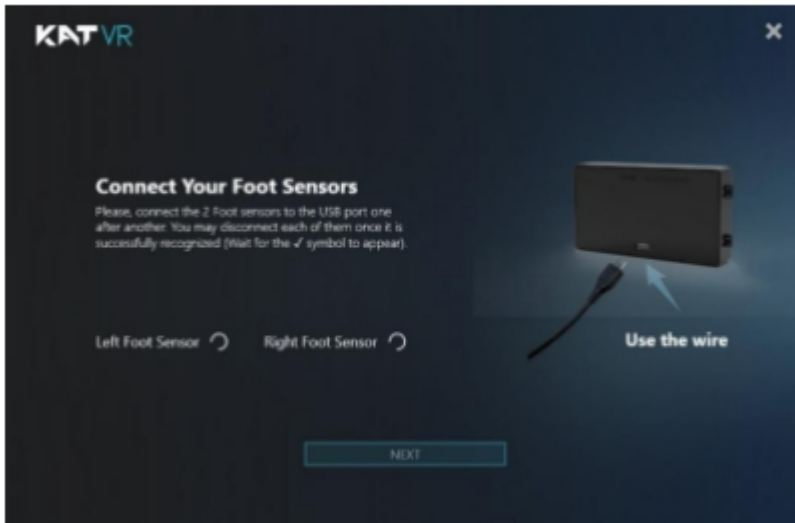


下のウィンドウが表示されたら、方向センサー（内側センサーとも呼ばれます）をPCに接続します。ソフトウェアの指示に従い、「次へ」をクリックして方向センサーのペアリングを完了させます。



8

下のウィンドウが表示されたら、方向センサーを取り外し、フットセンサーの1つを接続してペアリングします。



「✓」の記号が表示されたら、現在のフットセンサーを取り外し、もう一方のフットセンサーを接続します。「次へ」をクリックして両方のフットセンサーのペアリングプロセスを完了させます。



毎回の起動時のキャリブレーション



- デバイスがスリープモードに入った場合（30分以上動きがない場合、ライトが消灯）、毎回デバイスに乗る前に起動してください。
- メインボタンをクリックし、靴を振って起動させます。
- Gateway の接続状態を確認します。

ゲームを開始するたび、または歩行方向、ジャンプ状態、振動が正しくない場合は、キャリブレーションを行い修正します。

HMD を装着し前方向を見て次のいずれかの方法でキャリブレーションを行います。

クイックキャリブレーション



PC VR: コントローラーのメニューボタンを振動するまで長押しします。



Meta スタンドアローン VR: 右コントローラーの Oculus ボタンを振動するまで長押しします。



PC VR / Meta スタンドアローン VR: コントローラーの両方のトリガーのみを、他のボタンは押さずに、振動するまで長押しします。

ダッシュボードキャリブレーション

コントローラーのシステムボタンをクリックし、プラットフォームダッシュボードのKATアイコンから Gateway を開きます。「キャリブレーション」ボタンをクリックし、指示に従います。



10



ボタンキャリブレーション

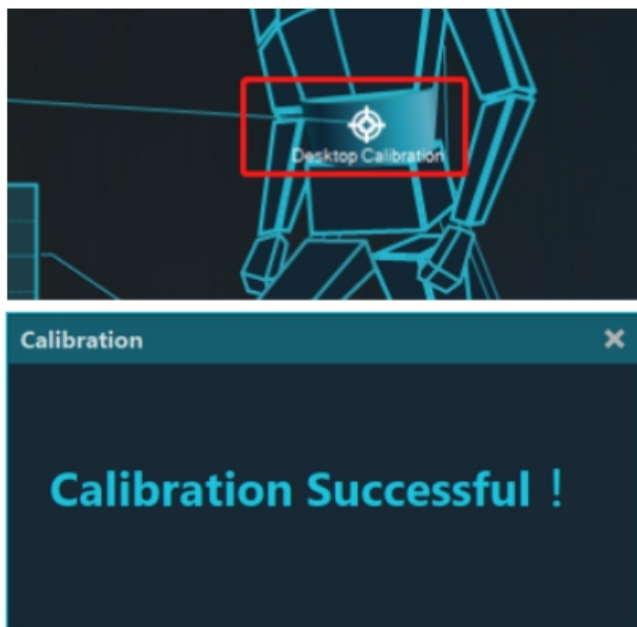


後ろに手を伸ばしてメインボタンをクリックします。

11

PC からキャリブレーション

(他のキャリブレーション方法が不可能な状況の場合)



リモートデスクトップまたは同様の方法で PC のデスクトップと Gateway にアクセスし、ウエストキャリブレーションアイコンをクリックします。キャリブレーションのポップアップが表示されたら、プロセスは完了です。

VR スタンドアローン版 Gateway

KAT Gateway を開く

VR スタンドアローン版 Gateway を使用すると、ヘッドセット内でパラメータに簡単にアクセスして設定できます。ハンドコントローラーのシステムボタンを押し、下部にある Gateway アイコンをクリックします。

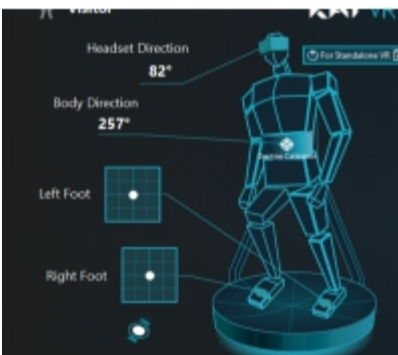
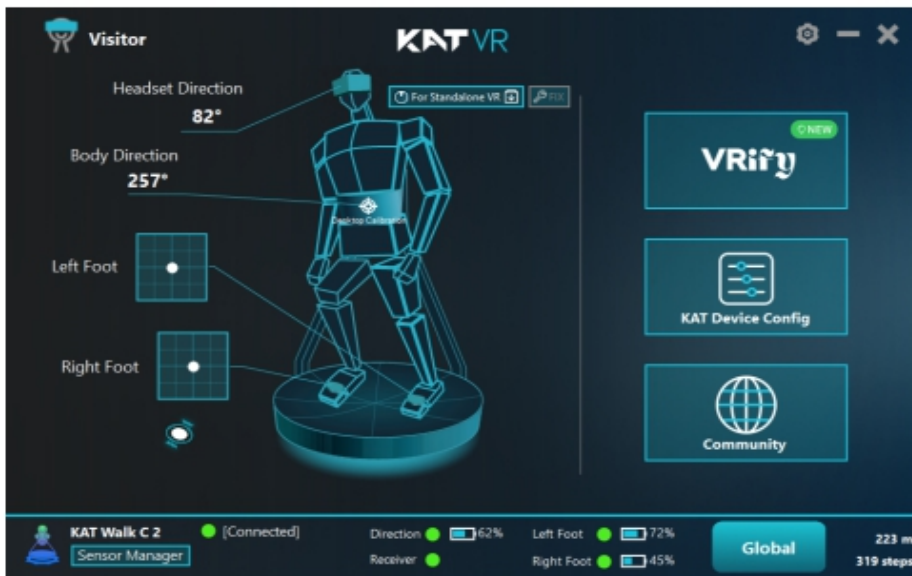


12

ホームページ

現在のステータス表示

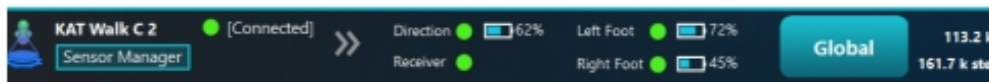
KAT Gateway のメインページの通常状態です。




- KAT Walker アカウントのログイン状態
- 体の向きの状態（内側センサー）
- 左フットセンサーの状態
- 右フットセンサーの状態
- 車両ハブの状態（特定のモデル）
- 触覚の状態（特定のモデル）

デバイスステータスとデータ統計

現在のデバイス情報、接続状態、センサーマネージャー、現在のセンサー状態。走行距離統計、クリックしてセッションまたはグローバル状態を確認します。




接続状態

 **接続済み:** デバイスは準備完了です。

 **未接続状態:**

センサーがスリープモードに入っている可能性があります。デバイスのメインボタンをクリックし、靴センサーを振って毎回起動してください。

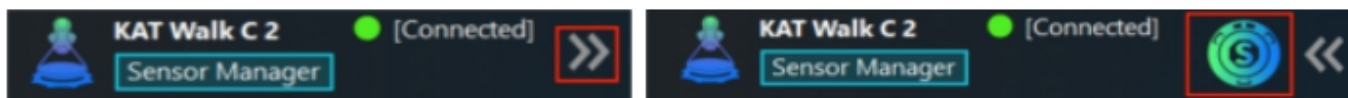
バッテリーなし：センサーが充電されていることを確認してください。

 **未ペアリング:** センサーマネージャーでセンサーをペアリングしてください。

13

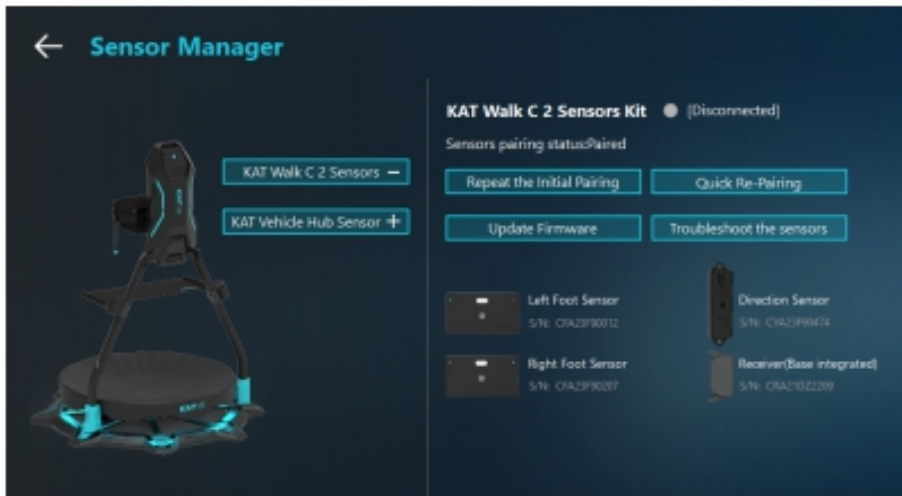
デバイスの切り替え

所有している異なる KAT 製品を切り替えます。「>>」をクリックし、切り替えたいデバイスを選択します。



センサーマネージャー

センサーの状態を確認し、センサーを管理します。「+」をクリックして、各センサーシステムの詳細を表示します。

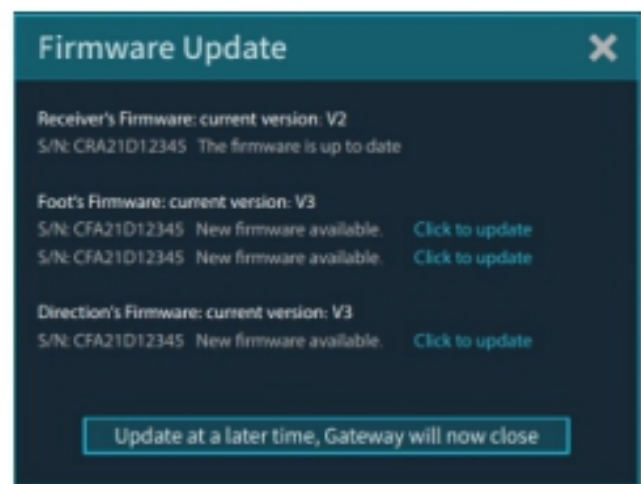
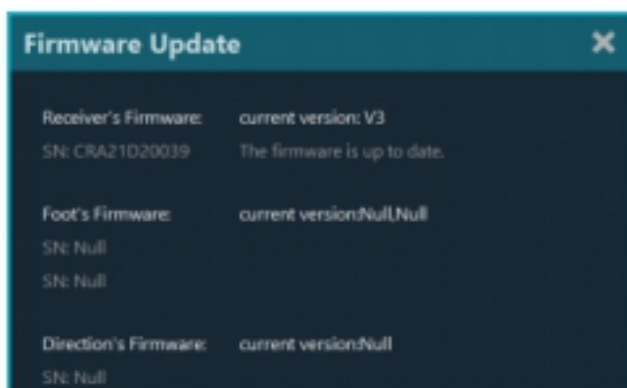


センサーキットの接続状態

- S/N：レシーバーのシリアル番号
- センサーのペアリング状態：
 - ペアリング済み：センサーは準備完了です。
 - 未ペアリング：「初期ペアリングを繰り返す(Repeat the Initial Pairing)」をクリックしてペアリングします。
 - 以前にセンサーをペアリングしたことがある場合は、「クイック再ペアリング(Quick Re-Pairing)」をクリックして復旧します。
- レシーバーのファームウェアバージョン：ファームウェアバージョンが最新かどうかを確認します。「ファームウェアを更新(Update Firmware)」をクリックしてファームウェアを更新します。
- バッテリー情報：各センサーのバッテリー状態を表示します。

ファームウェアを更新

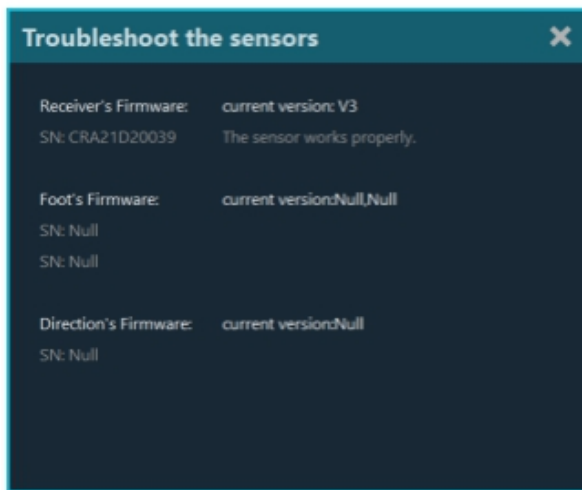
ポップアップの指示に従って更新を完了させます。



14

センサーのトラブルシューティング

ポップアップの指示に従って更新を完了させます。

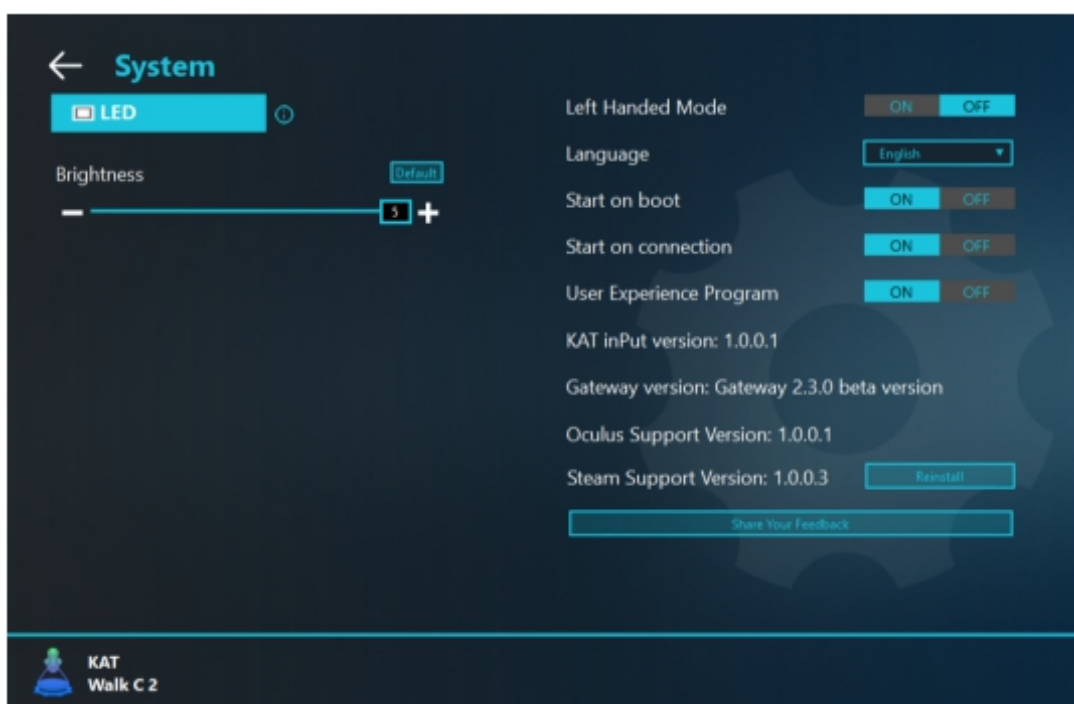


システム

システム設定ページには、現在選択されている言語、現在の inSteam ドライバー、現在の KAT Gateway のバージョンが表示されます。

このページから、ソフトウェアの終了、言語の変更、ドライバーの再インストール、LED ライトの設定ができます。(対応機種のみ)

- 左利きモード: グローバル左利きモードを有効にすると、すべてのゲームで左利きモードの切り替えがまとめてアクティブになり、無効にすると、すべてのゲームで左利きモードが無効になります。
- LED: 明るさを調整したり、ライトをオフにしたりできます。



設定

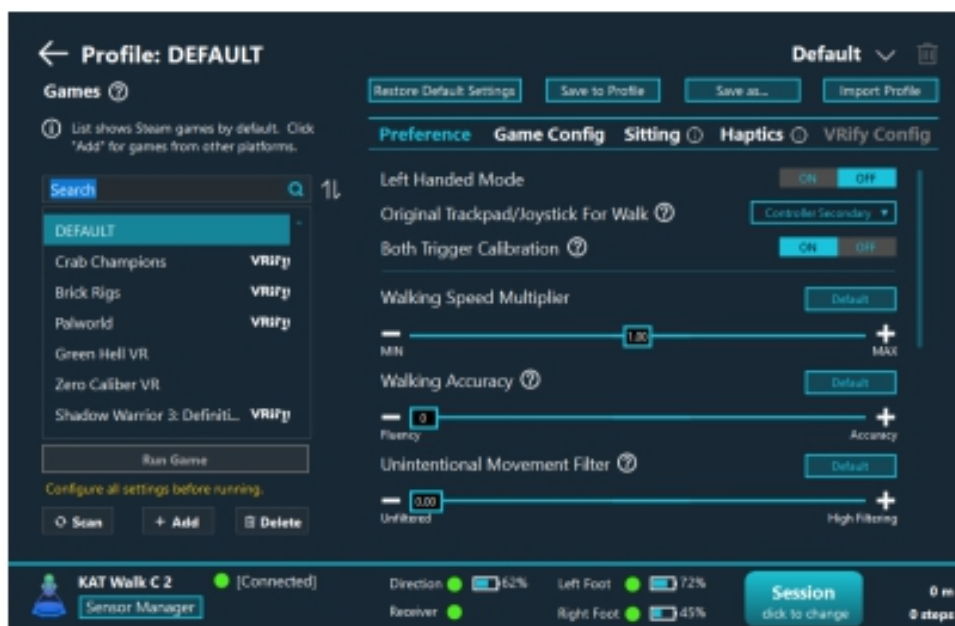
概要

ゲームを実行する前に、「KAT Device Config」ボタンをクリックしてください。



構成ページは、さまざまなゲームでデバイスのパフォーマンスを最適化するために不可欠です。一般的なゲーム向けに推奨設定のデフォルトプロファイルが用意されています。

各セクションにある「default」ボタンをクリックすると、その特定のセクションに推奨されるデフォルト構成に戻ります。

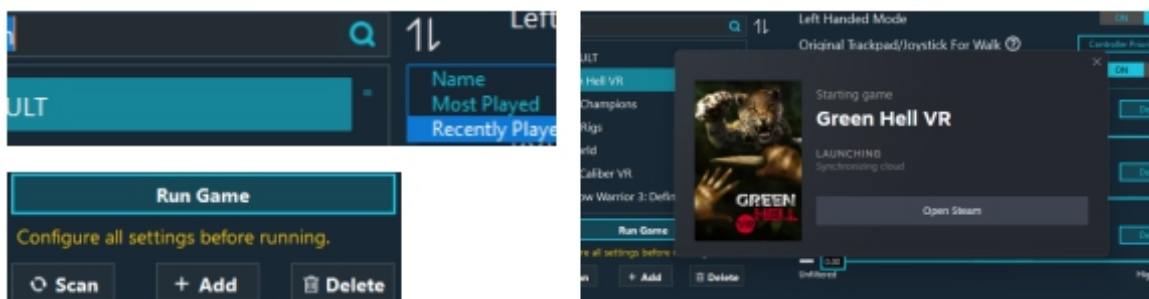


Game

はじめに

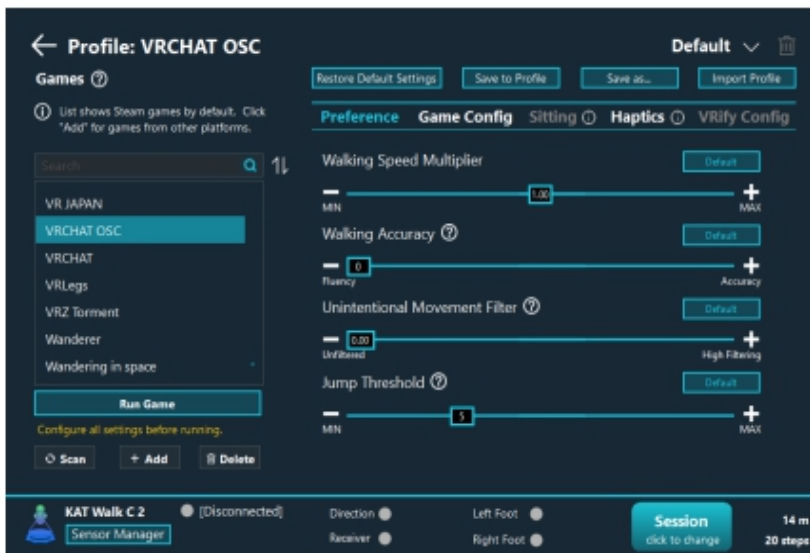
各ゲームの設定をカスタマイズでき、変更はリアルタイムで反映されます。

ゲームリストには、インストールされている Steam ゲームが自動的に表示されます。設定後、ゲームの検索、並べ替え、現在のゲームの表示、新しいゲームのスキャン、ゲームの手動での追加/削除、それぞれのプラットフォームからゲームを起動が可能です。



VRChat OSC

Gateway 2.2.7 以降のバージョンでは、OSC を介して VRChat をネイティブにサポートしています。これにより、PC 側から Steam プラットフォーム、Oculus プラットフォーム、Quest プラットフォームで VRChat をプレイできます。（PC と同じローカルエリアネットワーク上にある場合）



使い方

使用する前に、ゲーム内で OSC 機能をオンにしてください。

OSC は、アクションメニューの「Osc > Enabled」でオンにできます。



サポートされている設定

ネイティブゲームであるため、一部の設定はゲームでサポートされていません。保持される設定のリストは次のとおりです。

設定

- 歩行倍率
- 歩行精度
- 意図しない動きフィルター
- ジャンプ閾値

ゲーム設定

- 調整の必要はありません

振動

- ステップによるトリガー

17

Profile プロファイル

プロファイルはドキュメントと同様に機能し、各ゲームのすべての構成を保存します。プロファイルの管理は、ドキュメントの管理に似ています。



各ゲームをクリックすると、ゲーム名と推奨設定のデフォルトプロファイルが適用されます。

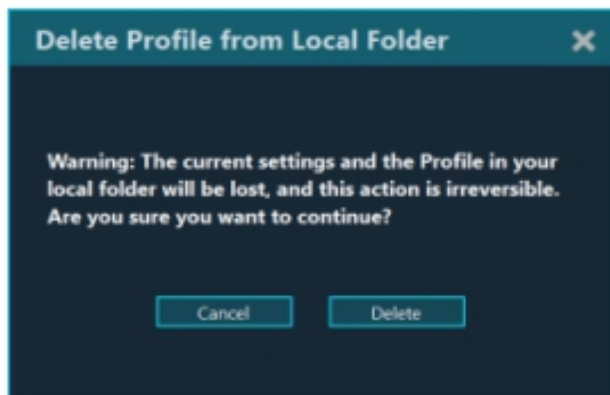
デフォルトプロファイルを使用するか、各ゲームに一意的な名前を持つ複数のカスタムプロファイルを作成できます。ドキュメントを管理するのと同じです。

プロファイルの切り替えまたは削除

異なるプロファイルを切り替えるには、プロファイル名または「▼」アイコンをクリックします。



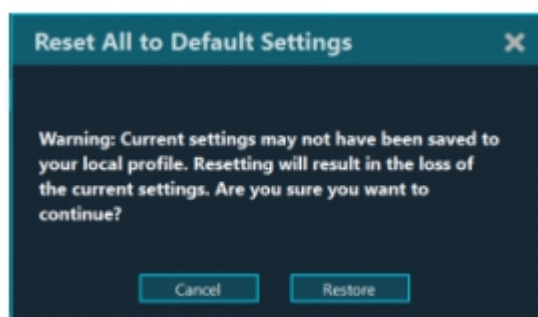
現在のプロファイルを削除するには、ゴミ箱アイコンをクリックします。



デフォルト設定に戻す

「デフォルト設定に戻す (Restore Default Settings)」をクリックすると、現在のゲームのすべてのデフォルト推奨設定をいつでも復元できます。現在の設定は失われます。

Restore Default Settings

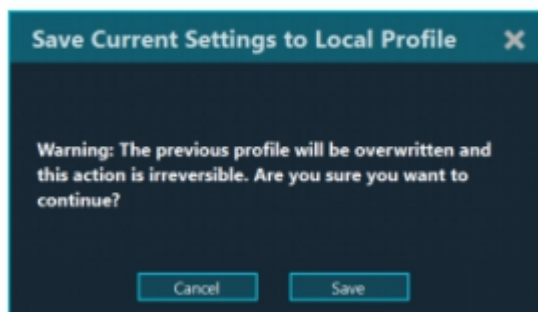


18

プロフィールに保存 (Save to Profile)

現在のゲームのすべての現在の構成を現在のプロフィールに保存します。元のプロフィールを上書きします。

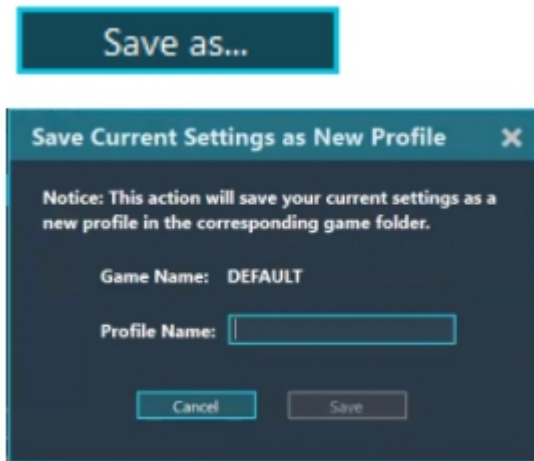
Save to Profile



名前を付けて保存...

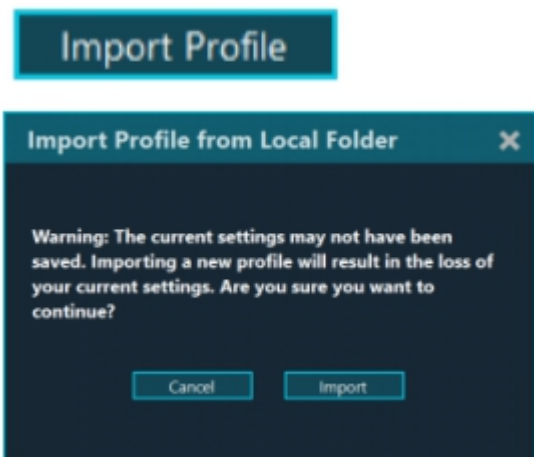
現在のゲームのすべての現在の構成をローカルパスに保存されている新しいプロファイルに保存します。覚えやすい方法で名前を付けることができます。

例：Jack's sister with jump on - Community ver



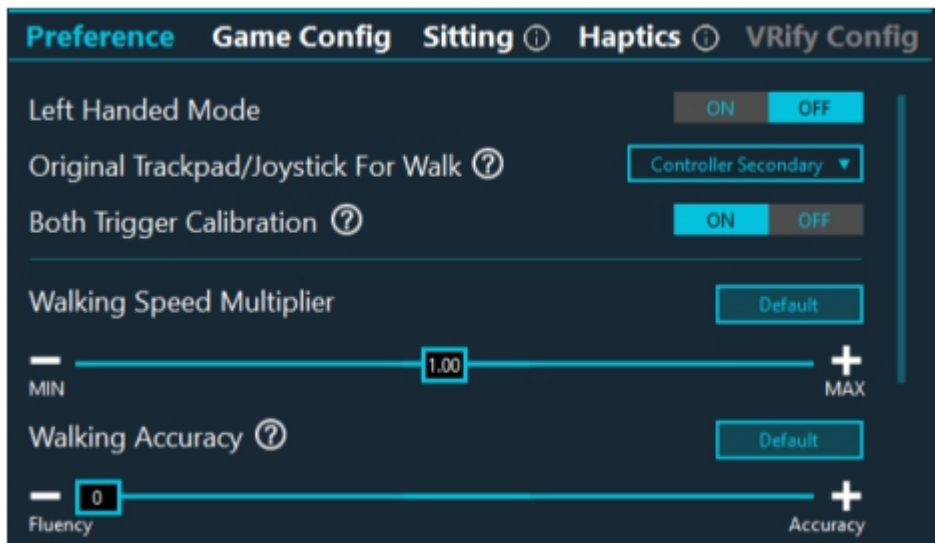
プロファイルをインポート

コンピューターから新しいプロファイルをインポートして、現在のゲームの新しいプロファイルを作成できます。現在の設定は失われます。



設定

各ゲームの設定を好みに基づいてカスタマイズできます。



共通設定 (Common Settings)

左利きモード Left-Handed Mode

デフォルトはオフで、左右のメインコントローラーを切り替えます。

両方のトリガーのキャリブレーション (Both Trigger Calibration)

ゲーム内で両方のトリガーのキャリブレーションとゲームの間で競合がある場合は、クリックしてこのゲームの機能をオフにできます。



歩行用の元のトラックパッド/ジョイスティック (Original Trackpad / Joystick For Walk)

信号の競合が発生した場合の優先順位を定義します：元のトラックパッド/ジョイスティックまたは移動デバイス。

デフォルト - コントローラーセカンダリ (Controller Secondar)：(推奨)

移動デバイスの歩行制御を優先します。

- デバイス上で歩いている間、元のトラックパッド/ジョイスティックは歩行を制御できません。
- デバイス上で歩いていない間、元のトラックパッド/ジョイスティックは歩行を制御できます。

コントローラー優先：(競技ゲームに最適化) (Controller Priority)

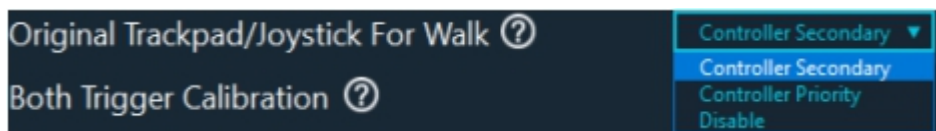
コントローラーが歩行制御を優先します。

デバイス上で歩いている間、元のトラックパッド/ジョイスティックも歩行を制御できます。

無効化：(誤判断を最小限に抑える) (Disable)

移動デバイスのみを歩行制御に使用して、コントローラーの誤判断を防ぎます。

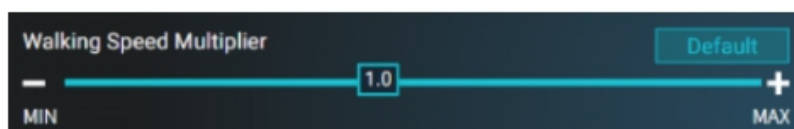
元のトラックパッド/ジョイスティックは歩行制御が無効になります。



20

歩行速度倍率 Walking Speed Multiplier

値が高いほど倍率が大きくなり、ゲーム内の歩行速度が速くなります。



スプリントモード Sprint Mode

スプリントモードをオンにすると、自然な走行動作でスプリントを有効にできます。スプリント閾値を使用して、スプリントを有効にするために必要な速度を調整します。有効化を容易にするには値を下げ、より慎重な有効化には値を上げます。有効化が難しすぎる場合は値を下げ、歩行が走行と誤判断される場合は値を上げます。



ジャンプモード Jump Mode

ジャンプモードをオンにすると、自然なジャンプ動作でジャンプを有効にできます。



ゲームに入るたびに、またはジャンプが正しくない場合は都度キャリブレーションが必要です。ジャンプ閾値を使用して、ジャンプを有効にするために必要なジャンプ範囲を調整します。有効化を容易にするには値

を下げ、より慎重な有効化には値を上げます。有効化が難しすぎる場合は値を下げ、通常の動作がジャンプと誤判断される場合は値を上げます。

Walk C2 シリーズの設定

歩行精度 (Walking Accuracy)

Fluency を上げると、よりスムーズな動きになります。

Accuracy を上げると、よりリアルな段階的な移動になります。



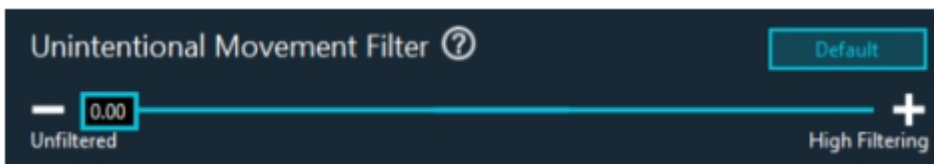
21

意図しない動きフィルター (Unintentional Movement Filter)

意図しない動きの認識を調整します。

Unfiltered は、あらゆる小さな動きを許可します。

High Filtering は、小さな意図しない動きをフィルターします。

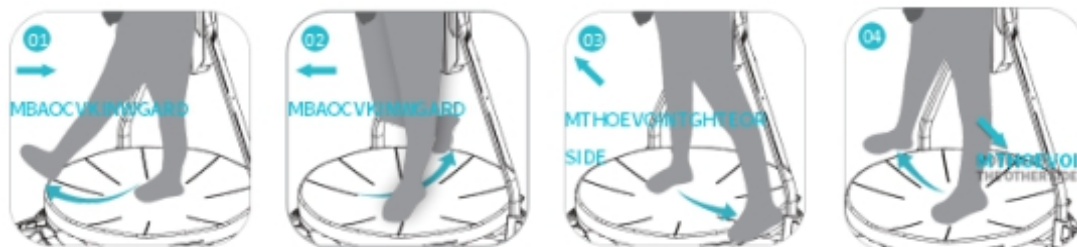


クルーズモード (Cruise mode)

クルーズモードをオンにすると、スケートボードのような動作で足をベース上でスワイプすることでクルーズ歩行（自動移動）を有効にできます。



足をプラットフォームに置き、前後にスライドさせて安定した位置に保ちます。クルーズ速度（自動移動の速度）はスライド速度に基づきます。



Walk C の設定

歩行トリガー感度 Walking Trigger Sensitivity

値を下げると、小さな動きの誤判断を防ぎます。

値を上げると、歩行がより簡単に有効になります。

最適なエクスペリエンスを得るには、センサーがステップを検出できる最小値に設定します。

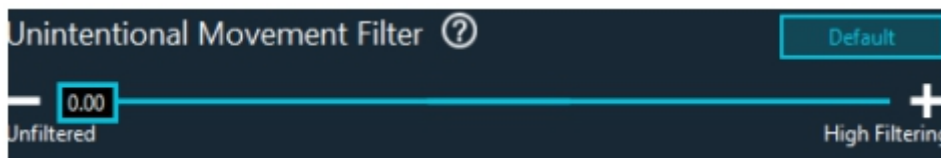


意図しない動きフィルター Unintentional Movement Filter

意図しない動きの認識を調整します。

Unfiltered は、あらゆる小さな動きを許可します。

High Filtering は、小さな意図しない動きをフィルターします。

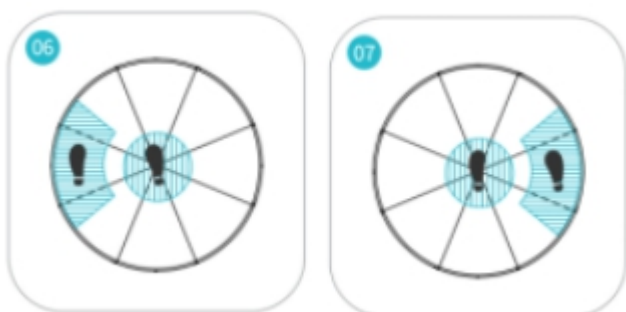


22

横方向への動き Lateral Movement

左にストレイフする（左に横移動する）には、右足をプラットフォームの中央に置き、左足のつま先を前に向け、かかとを上げた状態で左端に置きます。つま先の方向が間違っていると、動きがずれる可能性があります。

右にストレイフする（右に横移動する）には、左足をプラットフォームの中央に置き、右足のつま先を前に向け、かかとを上げた状態で右端に置きます。つま先の方向が間違っていると、動きがずれる可能性があります。



感度が高いほど、動きをトリガーするために必要な角度が小さくなりますが、意図しないトリガーの可能性

が高くなります。

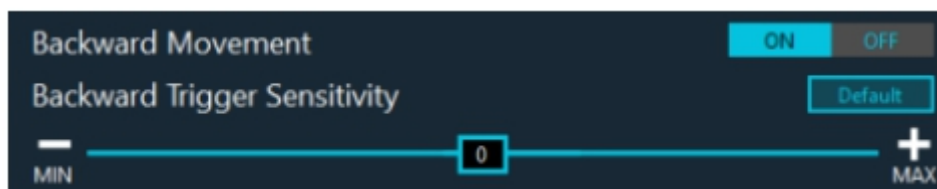


後方への動き Backward Movement



後方への動きをトリガーするには、片足をプラットフォームの中央に置き、もう片足をかかとを上げた状態で後端に置きます。

感度が高いほど、動きをトリガーするために必要な角度が小さくなりますが、意図しないトリガーの可能性が高くなります。



23

クルーズ移動 Cruise Movement



歩かずに連続して前進する動きをトリガーするには、片足をプラットフォームの中央に置き、もう片足のつま先を上げた状態で前端に置きます。

感度が高いほど、動きをトリガーするために必要な角度が小さくなりますが、意図しないトリガーの可能性が高くなります。

loco S の設定



歩行トリガー感度 Walking Trigger Sensitivity

値を下げると、小さな動きの誤判断を防ぎます。

値を上げると、歩行がより簡単に有効になります。

最適なエクスペリエンスを得るには、センサーがステップを検出できる最小値に設定します。

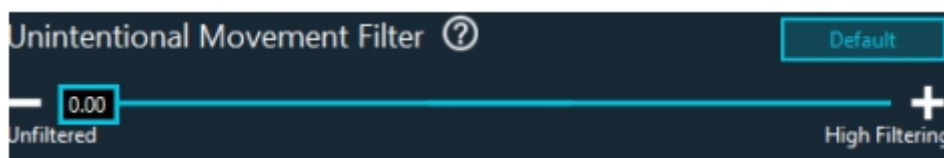


意図しない動きフィルター Unintentional Movement Filter

意図しない動きの認識を調整します。

Unfiltered は、あらゆる小さな動きを許可します。

High Filtering は、小さな意図しない動きをフィルターします。



24



横方向への動き Lateral Movement

片足のかかとを 90 度回転させて元の位置に戻すと、対応する方向にストレイフ（横移動する）がトリガーされます。停止が必要な場合は、ステップを踏みます。

感度が高いほど、動きをトリガーするために必要な角度が小さくなりますが、意図しないトリガーの可能性が高くなります。



後方への動き Backward Movement



後方への動きをトリガーするには、片足をプラットフォームの中央に置き、もう片足をかかとを上げた状態で後端に置きます。

感度が高いほど、動きをトリガーするために必要な角度が小さくなりますが、意図しないトリガーの可能性が高くなります。

クルーズ移動 Cruise Movement



歩かずに連続して前進する動きをトリガーするには、片足をプラットフォームの中央に置き、もう片足のつま先を上げた状態で前端に置きます。

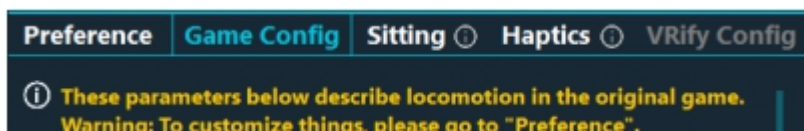
感度が高いほど、動きをトリガーするために必要な角度が小さくなりますが、意図しないトリガーの可能性が高くなります。



25

Game Config ゲーム設定

このページのパラメーターは、カスタマイズするためのものではなく、元のゲームでの移動を記述して、デバイスが各特定のゲームで適切に動作するようにするためのものです。



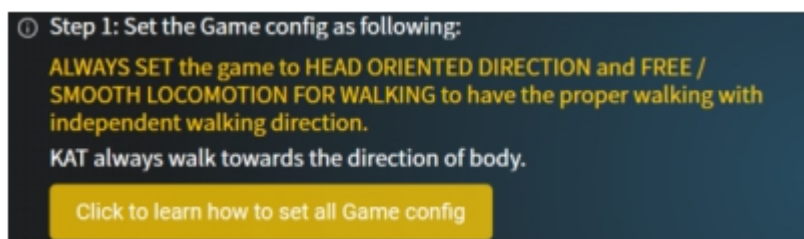
デフォルトでは、推奨設定が選択したゲームに基づいて適用されます。デフォルト設定を使用するか、状況に応じて設定を調整するか、または不明なゲームやデフォルトプロファイルがないゲーム用に設定できます。

ステップ 1: ゲーム設定

ゲームを常に HEAD ORIENTED DIRECTION（頭の向きに基づく方向）および FREE / SMOOTH LOCOMOTION FOR WALKING（自由/スムーズな歩行移動）に設定して、独立した歩行方向で適切に歩行できるようにしてください。

KAT デバイスは常に体の向きに向かって歩くよう設計されています。

「すべてのゲーム設定の設定方法を学ぶにはここをクリック（Click to learn how to set all Game Config）」すると、選択したゲームのゲーム設定方法に関する画像付きの詳細なガイドが表示されます。

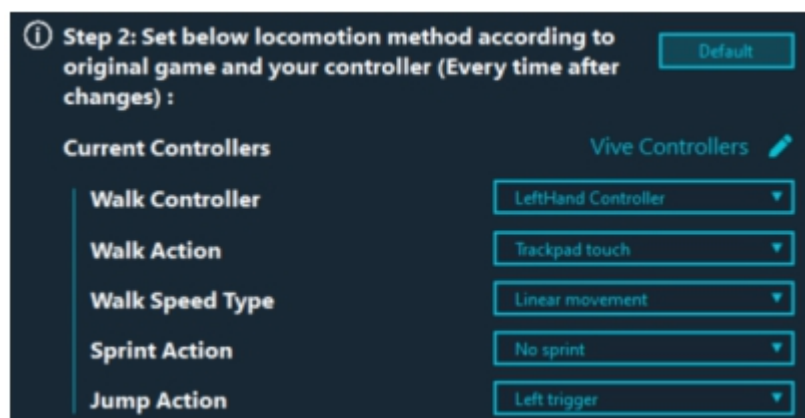


ゲーム内のすべてのパラメーターを適切に調整する必要があります。

ステップ 2: 元のゲームとコントローラーに応じて移動方法を設定します。

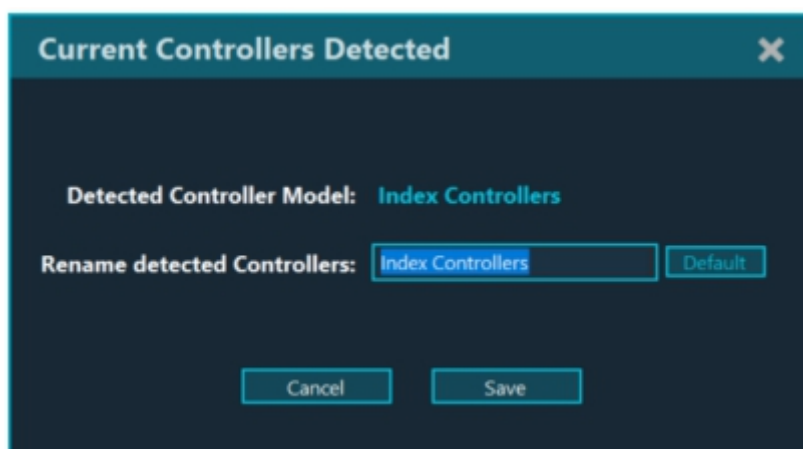
コントローラーごとに、ゲームによって異なる構成がある場合があります。Gateway は、デフォルトのプラットフォームコントローラーを検出し、さまざまなゲームで MetaTouch コント

ローラー、Index コントローラー、Vive コントローラーのデフォルト構成を提供できます。現在のコントローラーの名前を変更したり、変更に基づいて現在のコントローラーの設定を編集したり、他の種類のコントローラーの設定を手動で編集したりすることもできます。



26

デフォルト設定は、ゲームのデフォルト設定に基づいています。ゲーム設定、コントローラーキーセット、またはコントローラースタイルを変更した場合は、デバイスが適切に機能するように設定を調整する必要があります。



設定とオプションは次のとおりです。

Walk Controller (歩行コントローラー) : ゲームを確認し、どちらの手のコントローラー (左または右) が歩行を制御するかを確認し、ここに同じものを設定します。

Walk Action (歩行アクション) : ゲームを確認して、何が歩行アクションをトリガーするかを確認し、ここに同じものを設定します。

- Trackpad touch: トラックパッドに触れて歩く。
- Trackpad click: トラックパッドをクリックして歩く。
- Both trackpads touch: どちらかのトラックパッドに触れて歩く。
- Joystick: ジョイスティックを押して歩く。
- Joystick click: ジョイスティックをクリックして歩く。
- Both joysticks: どちらかのジョイスティックを押して歩く。

Sprint Action (スプリントアクション) : ゲームを確認して、何が走行アクションをトリガーするかを確認し、ここに同じものを設定します。

- No sprint: ゲームはスプリントを許可しません。
- Trackpad click: 最初にトラックパッドを押し、次にクリックして走る。
- Trackpad double click: トラックパッドを押ししてからダブルクリックして走る。
- Joystick click: 最初にジョイスティックを押し、次にクリックして走る。
- Grip press: グリップを押しながらジョイスティック/トラックパッドを同時に押して走る。

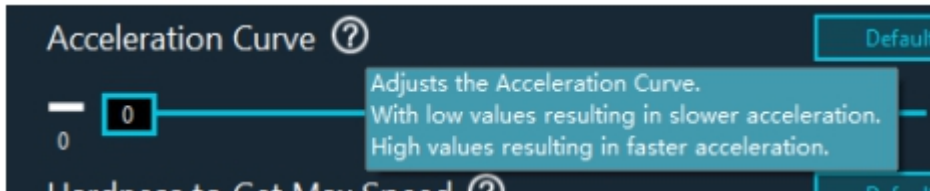
Jump Action (ジャンプアクション) : ゲームを確認して、何がジャンプアクションをトリガーするかを確認し、ここに同じものを設定します。

- Left trigger: 左トリガーを押してジャンプ。
- Left grip: 左グリップを押してジャンプ。
- Left trackpad click up: 左トラックパッドの上をクリックしてジャンプ。
- Left trackpad click down: 左トラックパッドの下をクリックしてジャンプ。
- Left trackpad click left: 左トラックパッドの左をクリックしてジャンプ。
- Left trackpad click right: 左トラックパッドの右をクリックしてジャンプ。
- Left trackpad click center: 左トラックパッドの中央をクリックしてジャンプ。
- Left joystick click: 左ジョイスティックをクリックしてジャンプ。
- Left joystick up: 左ジョイスティックを上を押してジャンプ。
- Left joystick down: 左ジョイスティックを下を押してジャンプ。
- Left joystick left: 左ジョイスティックを左に押してジャンプ。
- Left joystick right: 左ジョイスティックを右に押してジャンプ。
- Left X: X を押してジャンプ。
- Left Y/menu: Y/メニューを押してジャンプ。
- Right trigger: 右トリガーを押してジャンプ。
- Right grip: 右グリップを押してジャンプ。
- Right trackpad click up: 右トラックパッドの上をクリックしてジャンプ。
- Right trackpad click down: 右トラックパッドの下をクリックしてジャンプ。
- Right trackpad click left: 右トラックパッドの左をクリックしてジャンプ。
- Right trackpad click right: 右トラックパッドの右をクリックしてジャンプ。
- Right trackpad click center: 右トラックパッドの中央をクリックしてジャンプ。
- Right joystick click: 右ジョイスティックをクリックしてジャンプ。
- Right joystick up: 右ジョイスティックを上を押してジャンプ。
- Right joystick down: 右ジョイスティックを下を押してジャンプ。
- Right joystick left: 右ジョイスティックを左に押してジャンプ。
- Right joystick right: 右ジョイスティックを右に押してジャンプ。
- Right A: A を押してジャンプ。
- Right B/menu: B/メニューを押してジャンプ。

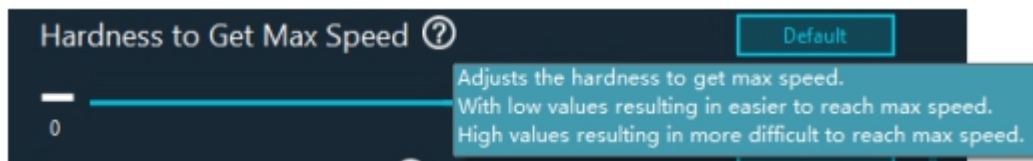
Advanced hidden parameters (高度な隠しパラメーター)

不明な場合は、この部分をスキップして、推奨されるデフォルト設定を使用してください。

- **Acceleration Curve (加速カーブ)**：加速カーブを調整します。値が低いほど加速が遅くなり、値が高いほど加速が速くなります。



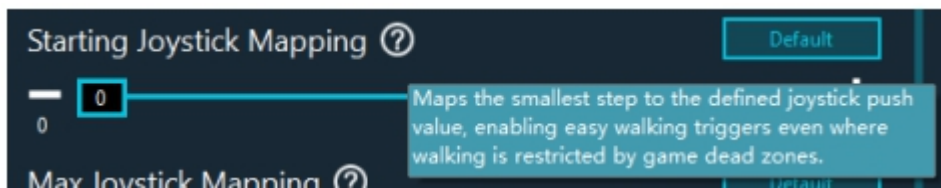
- **Hardness to Get Max Speed (最高速度に達する難易度)**：最高速度に達する難易度を調整します。値が低いほど最高速度に達しやすくなり、値が高いほど最高速度に達するのが難しくなります。



28

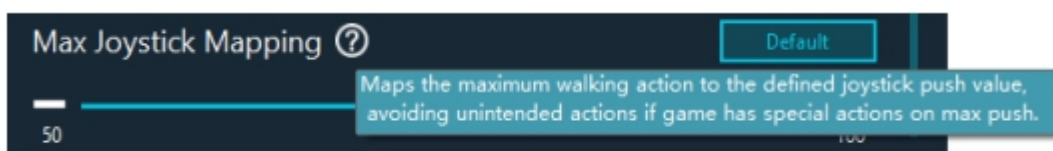
Starting Joystick Mapping (開始ジョイスティックマッピング)

最小のステップを、定義されたジョイスティックの押し込み値にマッピングし、ゲームのデッドゾーンによって歩行が制限されている場合でも、歩行トリガーを簡単に有効にできるようにします。値を大きくすると、歩行の有効化が容易になります。値を小さくすると、歩行の誤判断が少なくなります。



Max Joystick Mapping (最大ジョイスティックマッピング)

最大の歩行アクションを、定義されたジョイスティックの押し込み値にマッピングし、ゲームが最大の押し込みで特別なアクションを実行する場合に、意図しないアクションを回避します。値を最大まで上げると、ジョイスティックの範囲を最大限に活用できます。値を下げると、ジョイスティックを最大まで押したときに特別なアクションがトリガーされるのを防ぎます。



Sitting（着席（※特定のモデル用））

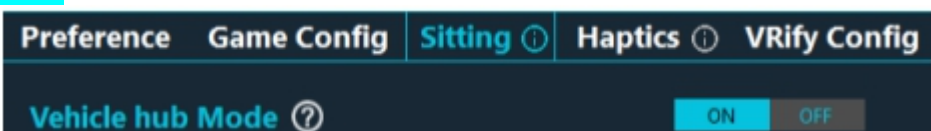
「Sitting」ページで KAT Vehicle Hub（シートモジュール）の機能をカスタマイズできます。



Vehicle Hub mode（Vehicle Hub モード）：

Vehicle Hub モードをオフにすると、シートのみを使用します。Vehicle Hub モードをオンにすると、どのゲームでもクルーズ運転機能を有効にできます（ゲーム内に利用可能な乗り物がない場合でも）。

29



モジュールボタンを振動するまで 1 秒間押し続けると、オン/オフを切り替えることもできます。Vehicle Hub が有効になると、デフォルトでアイドル状態で「AUTO」モードになります。



運転/乗車方法 How To Drive/Ride

Quick Drive Mode（クイックドライブモード）：右コントローラーのジョイスティックをクリック（押さない）して、運転を開始または停止します。右コントローラーのジョイスティックをクリックすることがゲーム内のアクションと競合する場合は、無効にしてください。



Feet Ride/Drive（足での乗車/運転）：

乗車を開始するには、右足を地面に置き、後ろにスライドさせます。



足を動かさなくても前進し続けます。体の向きを自然に変えることで方向を制御できます。停止するには、右足を前にスライドさせます。いつでも立ち上がって運転/乗車を停止し、歩行モードに戻ることができます。



30

Vehicle Modes Settings（車両モード設定）

運転/乗車用に最大 4 つのカスタム設定を保存するか、選択したゲームのどのモードでも単一の設定を使用できます。4 つの車両モードは、Auto（自動）、Mount（乗馬）、Aircraft（航空機）、Heavy Vehicle（大型車両）で、覚えやすくなっています。



● Vehicle Speed（車両速度）：

好みに応じて、各車両モードの運転/乗車速度を調整できます。

● Road Roughness Simulation (For Certain Models)（路面粗さシミュレーション（特定のモデル用））：

ランダムな路面イベントの触覚表現を提供します。好みに応じて振動強度を調整できます。

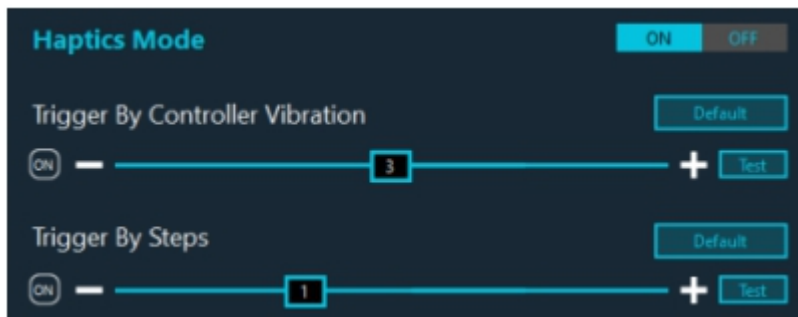
● Quick Switch (クイックスイッチ) :

アイコンをクリックして、車両モードをすばやく有効にします。Vehicle Hub のメインボタンをクリックしてモードを変更することもできます。



Haptics Mode (触覚モード (特定のモデル用))

触覚モードをオン/オフに切り替え、好みに応じて設定をカスタマイズできます。



31

Triggered by Controller Vibration

(コントローラーの振動によってトリガーされる) :

ベースは、ゲームに基づいてコントローラーの振動と同期して振動します。オン/オフを切り替え、振動強度を調整できます。

歩行によるトリガー

歩くと台座が振動します。振動のON/OFF を切り替えたり、振動の強さを調整したりできます。「テスト」ボタンをクリックして振動の強さをテストできます。

Community コミュニティ

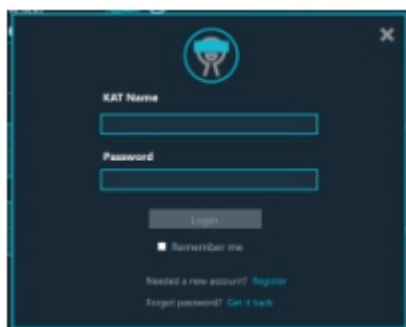
概要



個人アカウント Personal Account

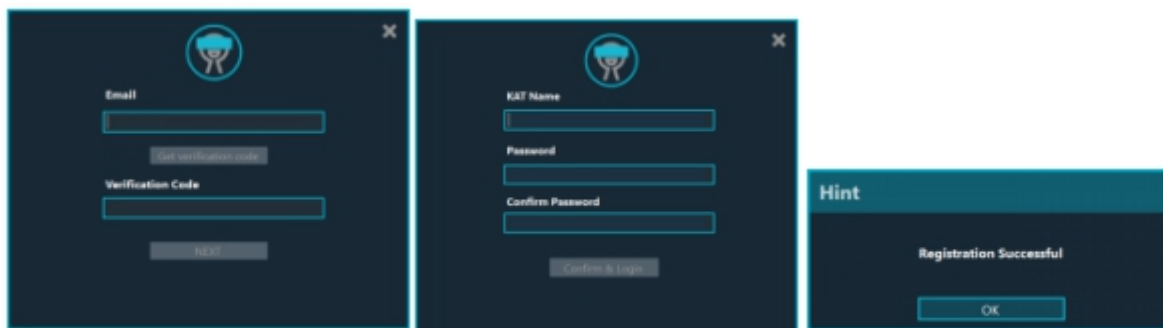
ログイン Login

初めて入る時はログインをクリックしてください。

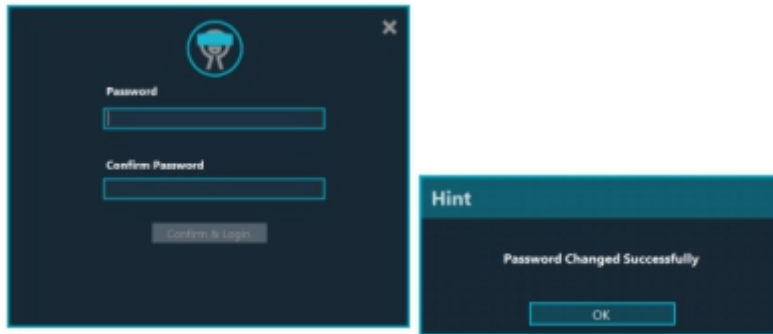


登録 Register

メールアドレスでアカウントを登録するにはクリックしてください。



パスワードを忘れた場合は、アカウントを復旧して新しいパスワードに更新できます。



パーソナルセンター personal center ではユーザー情報、ゲームデータ、データランキング、自助フォーラムが表示されます。

ここで個人情報の変更と管理ができます。名前、パスワード、メールアドレスの変更、ゲームデータとランキングの閲覧、質問への回答や質問の検索が可能です。

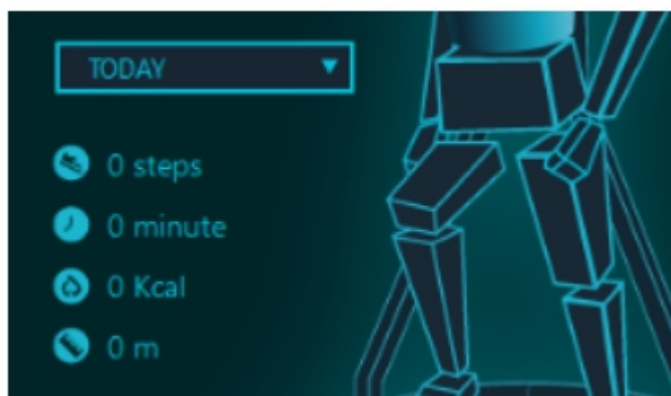
編集 Edit

名前、パスワード、メールアドレスの変更。

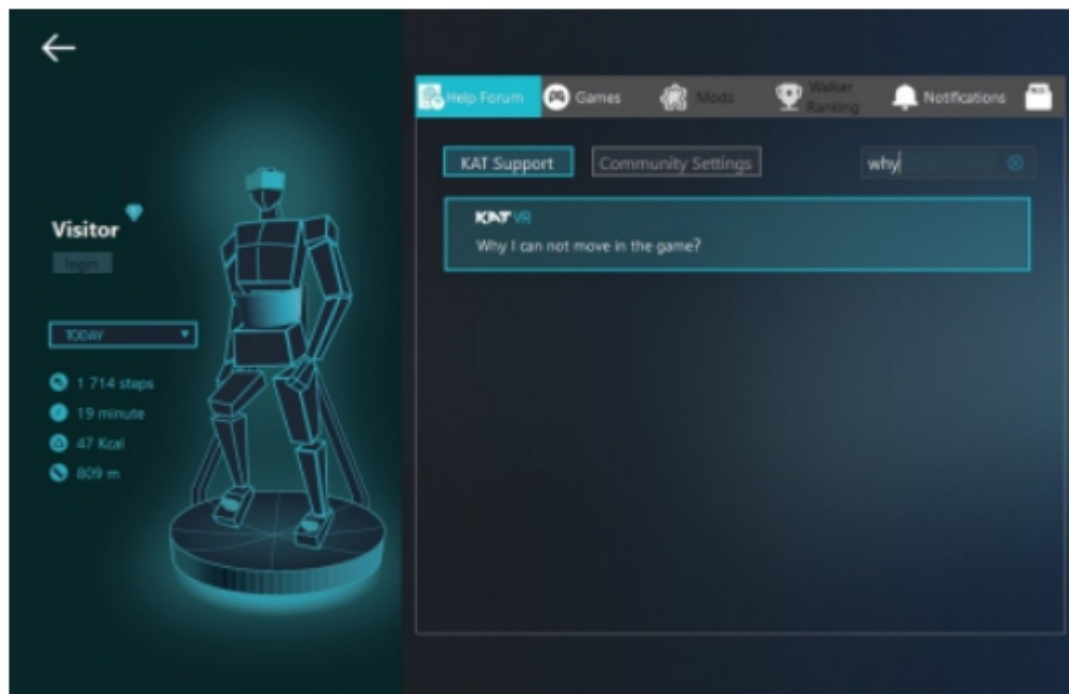


Data

歩数、ゲーム時間、カロリー消費、歩行距離の総データ、年間データ、月間データ、現在のデータを表示します。



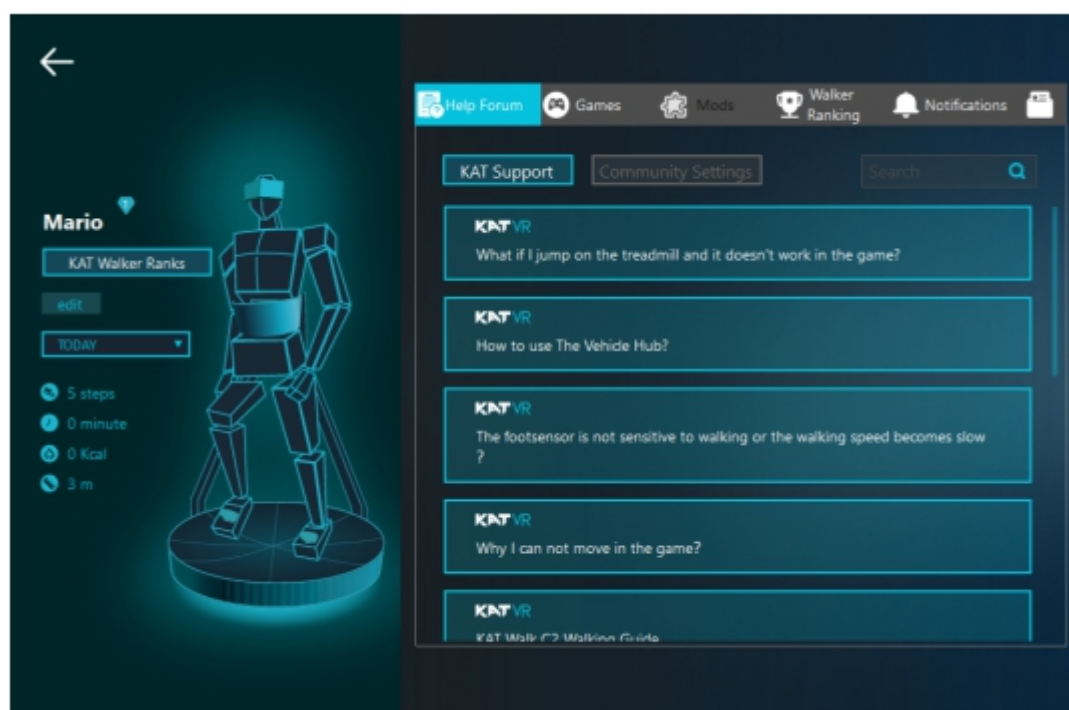
ログインして、ニックネーム、レベル、歩数、歩行時間、消費カロリー、歩行距離などのステータスを確認できます。



Help Forum ヘルプフォーラム

KAT サポート: KAT チームが製品関連のサポート情報を公開します。様々なトピックに返信してサポートをリクエストしたり、必要な情報を探したりできます。

コミュニティ設定 (近日公開): 異なるゲーム設定のためのカスタムプロフィールを他のコミュニティメンバーと共有できます。



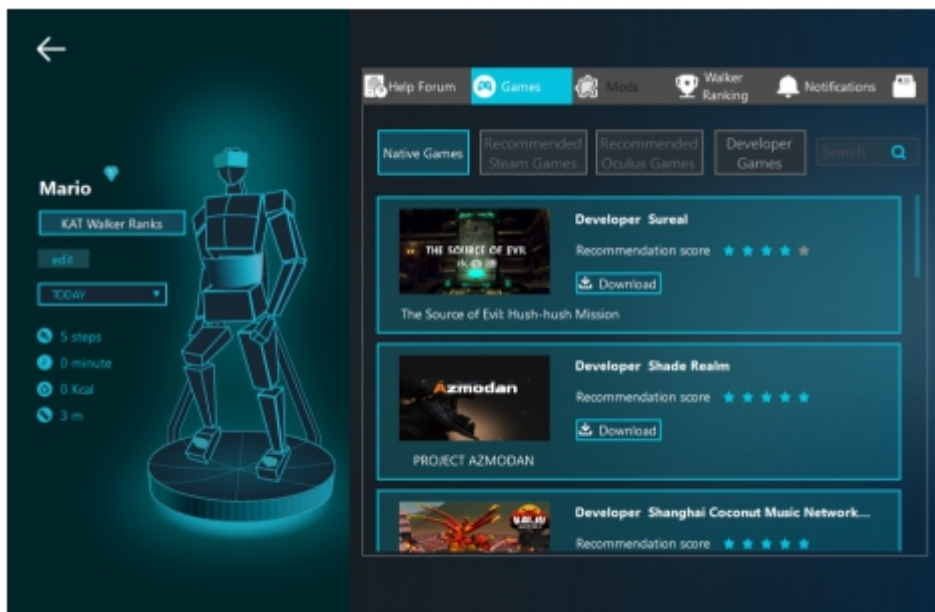
Game

ネイティブゲーム（ラボ）：KAT のネイティブゲームをダウンロード、レビュー、評価できます。

おすすめ Oculus ゲーム: ゲームをクリックして Oculus プラットフォームに進みます。

おすすめ Steam ゲーム: ゲームをクリックして Steam プラットフォームに進みます。

開発者ゲーム（近日公開）：VR ゲーム開発者で、コミュニティと共有したい場合はお気軽にご連絡ください！



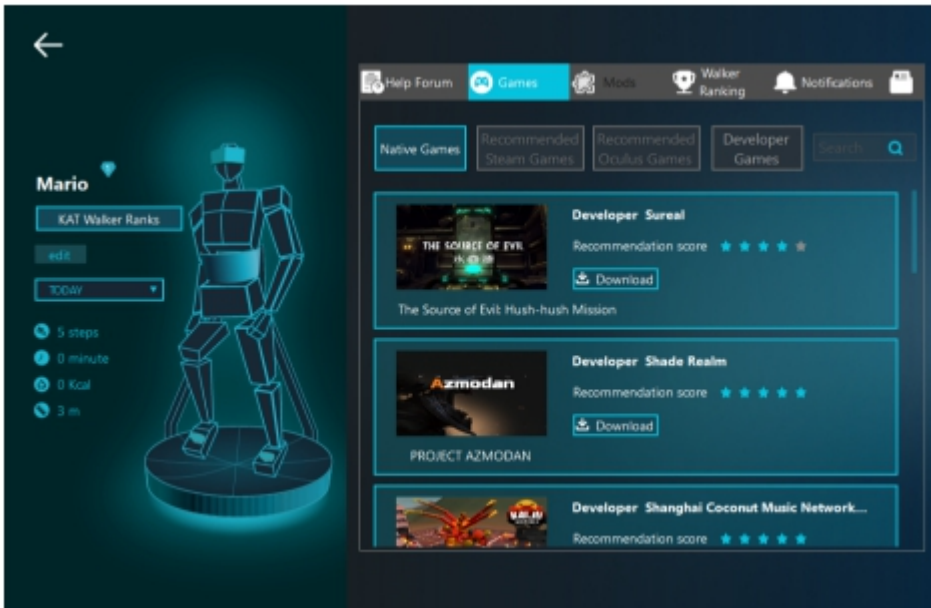
Mods（近日公開）

MOD（開発中）：KAT VR 機器での VR ゲーム体験を向上させるコンテンツ MOD

ネイティブ MOD: KAT VR チームによって追加されたネイティブゲーム MOD をダウンロードできます。

開発者 MOD: 開発者が提供するモッドをダウンロードできます。開発者でゲーム MOD を追加したい場合は、お気軽にご連絡ください！

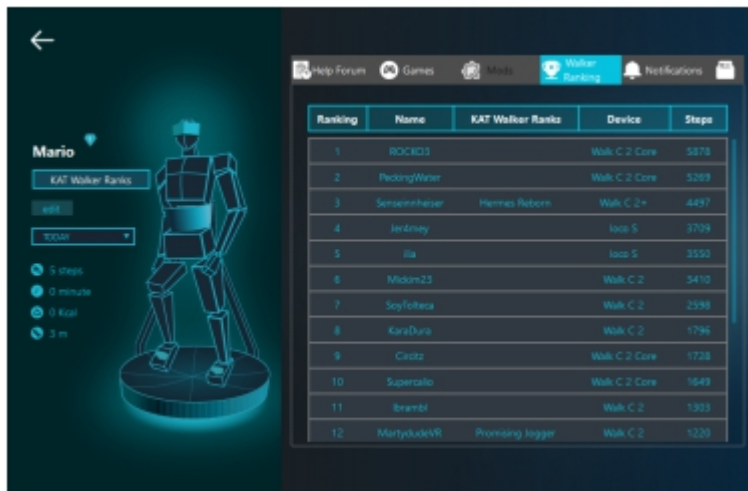
d. Search：検索：キーワードを入力してゲーム MOD を検索します。



36

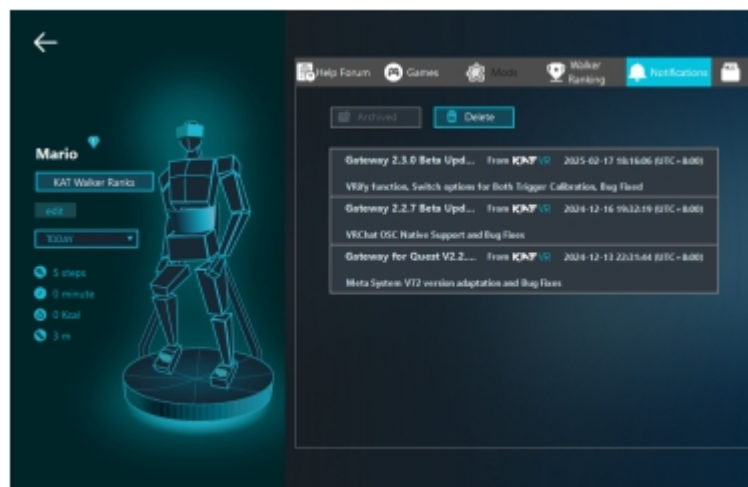
Ranking ランキング

ここで KATer ランキング情報を確認できます。



Notification 通知

ソフトウェアアップデートやその他の重要なイベントについて KAT VR チームから送られる通知を確認できます。「削除」をクリックして通知を削除できます。



Feedback フィードバック

この機能を使用して、フィードバックを共有できます。



37

VRify

Declare (宣言)

VRify はオープンソースプロジェクト UEVR (プロジェクトアドレス: <https://github.com/praydog/UEVR>) をベースに構築された派生ソフトウェアです。私たちは常にオープンソースの精神を尊重し従っており、ここに厳粛に宣言します。

VRify の開発は、UEVR プロジェクトに適用される MIT ライセンスを厳守しています。元プロジェクトの著作権表示、ライセンスファイル、免責条項は、このソフトウェアおよびその派生コードにおいても有効であり、適用されます。

元の UEVR プロジェクトの完全な承認条件、免責事項、およびソースコードは、<https://github.com/praydog/UEVR> を通じて取得できます。すべてのユーザーがそれらを注意深く読むことをお勧めします。

UEVR の開発者とオープンソースコミュニティの技術的貢献に心から感謝します。承認に関するご質問がある場合は、service@katvr.com までご連絡ください。

UEVR をベースに VRify に新しく追加された機能モジュール、インターフェースデザイン、関連ドキュメントの著作権は KATVR に帰属し、KATVR はこれらの権利を解釈する権利を留保します。

※KATVR によるオリジナルの英語版の解釈が優先されます。

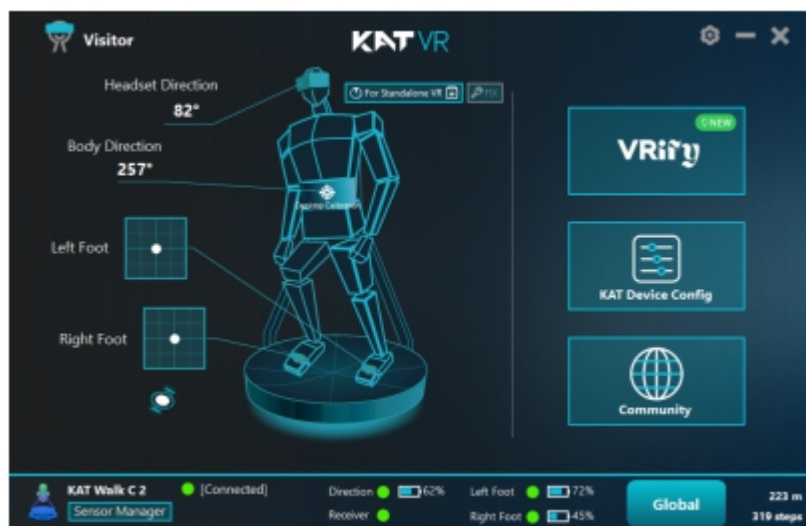
Overview 概要

VRify は Unreal Engine (UE) で開発されたゲームを VR ゲームに変換し、プレイヤーに没入型のバーチャルリアリティゲーム体験をもたらします。

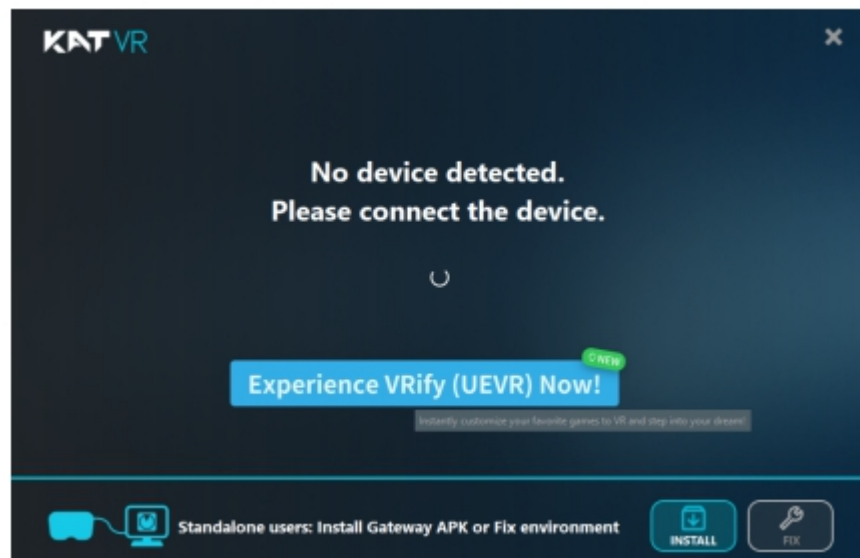
サポートされているゲームのリストは <https://www.kat-vr.com/pages/uevr-game-lists> で確認できます。これらのゲームは徹底的にテストされ、最適化されており、バランスの取れた設定を確保し、追加のセットアップなしでワンクリックで VR モードで起動できます。リストは時間とともに徐々に拡大していきます。

初回使用

以前に KAT Gateway を使用したことがある場合は、ホームページの[VRify]ボタンをクリックしてこの機能を使用できます。



KAT デバイスをお持ちでない場合、初めてソフトウェアに入るときに、下部の[Experience VRify (UEVR) Now!]ボタンをクリックしてこの機能を使用できます。

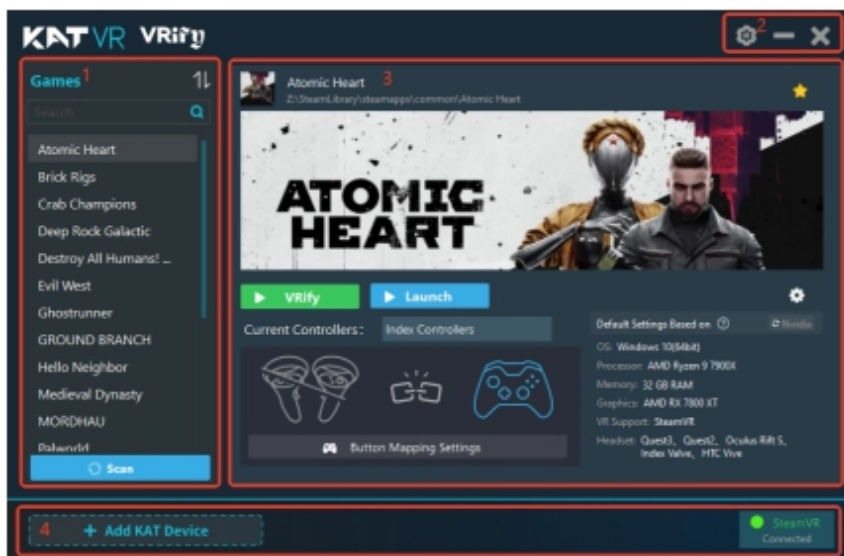


ゲームリスト

左側のエリア (①) はゲームリストセクションで、VRify ゲームカタログが表示されています。これらのゲームは徹底的にテストされ、最適化されており、バランスの取れた設定を確保し、ワンクリックでVRモードで起動できます。リストは時間とともに徐々に拡大していきます。

通常表示されているゲームはコンピュータにインストールされているもので、グレイアウトされているものはインストールされていないと検出されたゲームを示します。

現在のゲーム：右側に緑色のドットで示されます。



右上の並べ替えボタンをクリックしてメニューを展開します。デフォルトではアルファベット順に並べ替えます。以下の並べ替え方法が利用可能です：

- 名前：ゲームはアルファベット順に配置されます。
- 最もプレイした：頻繁にプレイしたゲームが上位にランクされます。
- 最近プレイした：最近プレイしたゲームが新しい順に配置されます。
- お気に入り：お気に入りのゲームが上部に、お気に入りでないものが下部に配置されます。

上部の検索エリアをクリックして、ファジー検索でゲームを見つけることができます。コンテンツを入力すると、下部のゲームは入力内容に応じてリアルタイムでフィルタリングされます。入力内容を含むゲーム（大文字小文字を区別しない）が表示されます。

ゲームエリア

ゲーム起動エリアは6つのセクションに分かれています：

- ゲーム概要エリア：ゲームのアイコン、名前、パスを表示します。星のアイコンはお気に入りの場合に表示されます。
- ゲームポスターエリア：関連するゲームポスターを表示します。
- ゲーム起動エリア：[VRify]と[起動]の2つのボタンがあります。
- VRify 設定エリア：VRifyの詳細設定を構成します。
- コントローラマッピングと接続状態エリア：現在のコントローラの接続状態とマッピングの詳細を表示します。
- システムテスト構成表示エリア：関連するシステムテスト構成の詳細を表示します。

KAT デバイスが接続されている場合、右上に[KAT DEVICE Config]ボタンが表示されます。クリックすると構成インターフェースにアクセスできます。

ゲーム起動ボタンの機能

ゲームが実行されていない場合：

- VRify：ゲームを VR モードですぐに起動します。
- 起動：ゲームを元の（非 VR）モードで開始します。



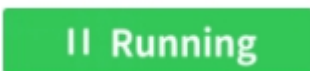
ゲームが実行中の場合：

- VRify：[VRify]をクリックして、いつでもゲームを VR モードに切り替えます。
- || 実行中：クリックするとゲームを閉じます。

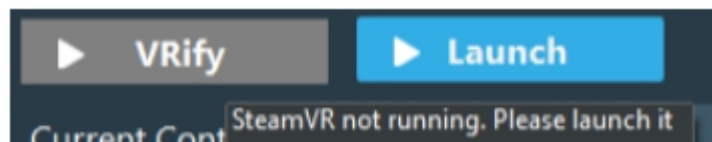


ゲームが VR モードで実行中の場合：

- || 実行中：クリックするとゲームを閉じます。



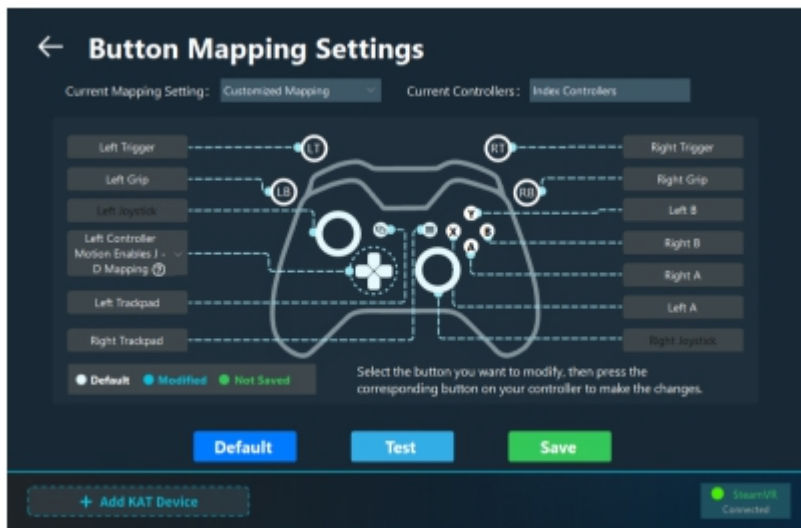
SteamVR が接続されていない場合、[起動]ボタンのみがアクティブで、[VRify]は無効になっています。



40

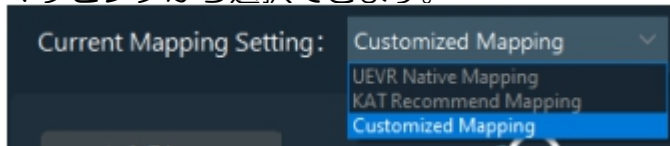
Button Mapping Settings ボタンマッピング設定

ここでは、好みに応じてコントローラと VR コントローラ間のボタンマッピングを設定できます。

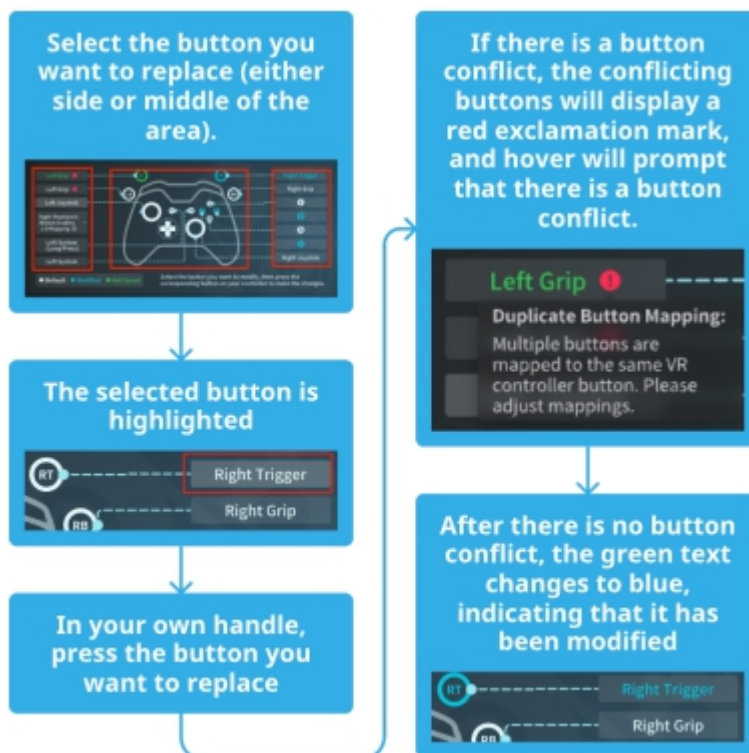


ボタンマッピングプロセス

UEVR プロジェクトのデフォルト設定、KAT の推奨設定、またはカスタムボタンマッピングから選択できます。



[Handle Buttons] ハンドルボタンセクションのボタンまたは [Mapped Handle Buttons] マップされたハンドルボタンセクションのアイコンをクリックして、ボタンマッピングを変更できます。ボタンマッピングの変更プロセスは次のとおりです



VR コントローラーボタンマッピング変更手順 (図の内部の説明)

1. 交換したいボタンの選択:

- 交換したいボタンがある領域（左側、右側、または中央）を選択します。
- 画像内のコントローライラスト上で、対象となるボタンがハイライト表示されます。

2. ボタンの選択:

- 画面上で交換したいボタン（例：Right Trigger, Right Grip）を選択します。
- 選択されたボタンがハイライト表示されます。

3. ボタンの競合確認:

- もしボタンの割り当てが競合している場合、競合しているボタンに赤い「！」マークが表示されます。
- マウスカーソルを合わせると、「ボタンの競合」という警告が表示されます。
- 競合している場合は、「Duplicate Button Mapping: Multiple buttons are mapped to the same VR controller button. Please adjust mappings. (重複したボタンマッピング：複数のボタンが同じVRコントローラーボタンに割り当てられています。マッピングを調整してください。)」というメッセージが表示されます。

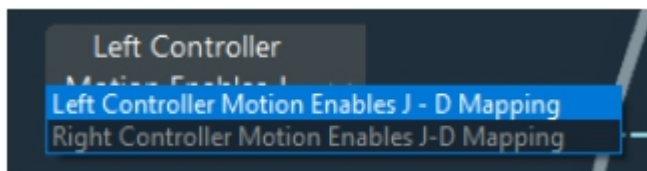
4. 新しいボタンの割り当て:

- ご自身のVRコントローラーで、割り当てたいボタンを押します。

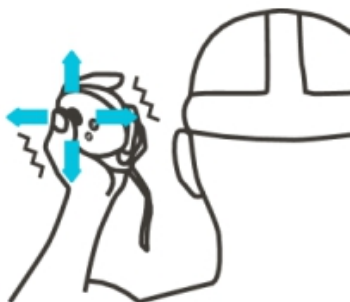
5. 変更の確認:

- ボタンの競合が解消されると、緑色のテキストが青色に変わり、変更が適用されたことを示します。
- (例では、Right Trigger が選択され、変更された状態)

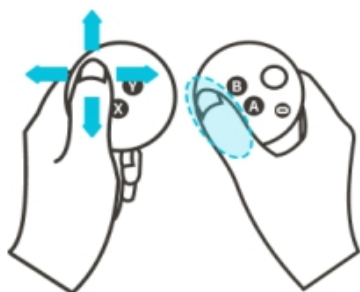
Xbox の D パッドボタンのマッピングでは、特別な方法で実装しています。ドロップダウンボックスでお好みのマッピング方法を選択できます。



右コントローラヘッドモーションでジョイスティック→十字キーマッピングを有効化 右コントローラを頭の右側に振動するまで持ち上げてジョイスティックから十字キーへのマッピングを有効にします。振動中にジョイスティックを上下左右に動かすと、十字キーボタンをシミュレートします。



左コントローラヘッドモーションでジョイスティック→十字キーマッピングを有効化 左コントローラを頭の左側に振動するまで持ち上げてジョイスティックから十字キーへのマッピングを有効にします。振動中にジョイスティックを上下左右に動かすと、十字キーボタンをシミュレートします。



右サムレストモーションでジョイスティック→十字キーマッピングを有効化 (Quest のみ) 右親指をサムレストエリアに置いてジョイスティックから十字キーへのマッピングを有効にし、左ジョイスティックを上下左右に動かすと、十字キーボタンをシミュレートします。



左サムレストモーションでジョイスティック→十字キーマッピングを有効化 (Quest のみ) 左親指をサムレストエリアに置いてジョイスティックから十字キーへのマッピングを有効にし、右ジョイスティックを上下左右に動かすと、十字キーボタンをシミュレートします。

コントローラのデフォルトマッピング値

Meta Quest Controllers

Quest コントローラ KAT 推奨マッピング

```
"button_A": "A",
"button_B": "B",
"button_X": "X",
"button_Y": "Y",
"L": "left joystick",
"R": "right joystick",
"LT": "left trigger",
"RT": "right trigger",
"LB": "left grip",
"RB": "right grip",
"system(view)": "right
thumbrest + X", "menu": "left
thumbrest + A"
```

HTC Vive Controllers

KAT Vive コントローラ KAT 推奨マッピング :

```
"button_A": "right
trackpad back",
"button_B": "right
trackpad right",
"button_X": "right
trackpad left", "button_Y":
"right trackpad front", "L":
"left trackpad",
"R": "right trackpad",
```

Valav Index Controllers

Index コントローラ KAT 推奨 Mapping :

```
"button_A": "right A",
"button_B": "right B",
"button_X": "left A",
"button_Y": "left B",
"L": "left joystick",
"R": "right joystick",
"LT": "left trigger",
"RT": "right trigger",
"LB": "left grip",
"RB": "right grip",
"system(view)": "left
trackpad", "menu":
"right trackpad"
```

```
"LT": "left trigger",
"RT": "right trigger",
"LB": "left grip",
"RB": "right grip",
"system(view)": "left
trackpad left", "menu": "left
trackpad right"
```


コントローラのデフォルトマッピング値

Meta Quest コントローラ KAT 推奨マッピング:

"button_A": "A",

"button_B": "B",

"button_X": "X", "button_Y": "Y",

"L": "左ジョイスティック",

"R": "右ジョイスティック",

"LT": "左トリガー",

"RT": "右トリガー",

"LB": "左グリップ", "RB": "右グリップ",

"system(view)": "右サムレスト + X",

"menu": "左サムレスト + A"

HTC Vive コントローラ KAT 推奨マッピング:

"button_A": "右トラックパッド後",

"button_B": "右トラックパッド右",

"button_X": "右トラックパッド左",

"button_Y": "右トラックパッド前",

"L": "左トラックパッド",

"R": "右トラックパッド",

"LT": "左トリガー",

"RT": "右トリガー",

"LB": "左グリップ",

"RB": "右グリップ",

"system(view)": "左トラックパッド左",

"menu": "左トラックパッド右"

Valve Index コントローラ KAT 推奨マッピング:

"button_A": "右 A",

"button_B": "右 B",

"button_X": "左 A",

"button_Y": "左 B",

"L": "左ジョイスティック",

"R": "右ジョイスティック",

"LT": "左トリガー",

"RT": "右トリガー",

"LB": "左グリップ",

"RB": "右グリップ",

"system(view)": "左トラックパッド",

"menu": "右トラックパッド"

