



Flex Controller 拡張アプリユーザーマニュアル

本アプリは、Nintendo Switch と Windows PC のゲームを視線入力やマウスで操作できるようにする、Flex Controller 専用アプリケーションです。Flex Controller に接続したジョイスティックや外部補助スイッチとも連動し、たとえば次のような操作を可能にします。

- キャラクターの移動はジョイスティックで、ボタン入力は視線で操作（またはその逆）
- 視線で選んだボタンを、外部補助スイッチを押して出力する
- マウスの位置を視線入力の代わりに利用する

ユーザーの皆様へのお願い

Flex Controller は、多くの方々がテレビゲームに参加できるようにするために、株式会社ホリによって開発されました（私たちテクノツールは監修として協力しました）。

Flex Controller は始まりにすぎません。もっと手軽に、たくさんの方がゲームを楽しめるようにするためには、多様なプレイヤーたちがいることを社会に知ってもらう必要があります、そのためには皆様の発信が不可欠です。

Facebook のユーザーコミュニティに参加して、一緒に楽しむ仲間を探したり、わからないことを質問したり、情報交換をしたりして、ゲームの輪を広げてください。

この拡張アプリ自体も、ユーザーコミュニティで意見を集めて改善、改良していきます。ゲームイベントのお知らせなど、いろいろな情報発信も行っていきます。

Flex Controller ユーザーコミュニティ（参加には Facebook のアカウントが必要です）

<https://www.facebook.com/groups/658226104805996/>

QR コードからもアクセスできます





目次

使用前の注意事項.....	3
動作条件.....	4
本アプリを使用するために必要な機材.....	4
視線入力の代わりにマウスやキーボードを利用する場合.....	4
接続方法.....	5
アプリの設定.....	6
Flex Controller 拡張アプリの構成.....	7
メインメニュー.....	8
プロフィールをつくる.....	9
プロフィールの一覧.....	9
プロフィールの編集／削除.....	10
パネルの編集.....	11
出力の種類.....	13
入力の種類.....	14
入力とボタン出力の組み合わせ.....	15
アクティベーションキーとまばたきでのジョイスティックパネルについて.....	16
マクロ機能.....	18
サブパネル表示.....	21
キーボードで操作する（ベータ機能）.....	22
高度な設定について.....	23
よくある質問.....	24



使用前の注意事項

Nintendo Switch、PC、Flex Controller を使用時のまま放置して、Nintendo Switch がスリープすると、PCがFlex Controllerを認識しなくなることがあります。**遊び終わったら、必ず Flex Controller を PC から外すか、PC の電源をオフにしてください。**

上記の手順を行わず、Flex Controller が認識されなくなった場合は、[メインメニュー] > [アプリ設定] > [高度な設定] にある、[Flex Controller を再認識させる] をクリックしてください。



Flex Controller 拡張アプリの起動時に、Flex Controller を認識できてないと判断した場合は、自動的に「Flex Controller を再認識させる」の機能が働きます。その場合は画面の指示に従って操作をしてください。

※ご注意：v1.2.0.0 以降のバージョンで作成したプロファイルは、それ以前の古いバージョン(v1.0～v1.1.3)ではご利用になれませんので、FCEA のバージョンが最新でない場合は最新の FCEA にアップデートしてご利用ください。



動作条件

アプリをインストールする PC	<ul style="list-style-type: none">Windows 10 / 11 最新バージョンUSB 端子 Nintendo Switch の場合：3 つ（うち 1 つは USB 3.0 以上） Windows PC ゲームの場合：2 つ
ゲームプラットフォーム	<ul style="list-style-type: none">Nintendo SwitchWindows 10 / 11 (XInput 対応ゲーム)
視線入力センサー	<ul style="list-style-type: none">Tobii アイトラッカー5Tobii Eye Tracker 4CTobii PCEye 5 <p>※他の視線入力制御のソフトウェアを一旦終了したり、一時停止したりする必要がありますので、ご注意ください。</p>
マウス	<ul style="list-style-type: none">Windows10 / 11 対応のマウス <p>(※「視線入力の代わりにマウスやキーボードを利用する場合」をご参照ください)</p>

本アプリを使用するために必要な機材

1	Windows 10 / 11 の PC	動作条件を満たす PC
2	USB ケーブル	Flex Controller と PC の接続に使用します。 USB プラグの形状は、Flex Controller 側は Type-A、PC 側は PC の仕様によって変わります。
3	視線入力センサー	動作条件に記載のある視線入力センサーをお使いください。
4	HDMI USB3.0 ビデオキャプチャーユニット (Nintendo Switch のみ)	Nintendo Switch のプレイ画面を PC に映すためのユニットです。Nintendo Switch の HDMI ポートと、PC の USB 3.0 (以上) ポートに接続します。 ※本アプリの使用に関わらず、ゲーム画面の遅延が起きるキャプチャーユニットがあります。ご注意のうえお選びください。
5	キャプチャーソフト (Nintendo Switch のみ)	お使いの HDMI ビデオキャプチャーユニットが推奨するキャプチャーソフトを PC にインストールしてお使いください。
6	USB ハブ	PC の USB ポートが足りない場合は使用してください。 ビデオキャプチャーユニットを接続するポートは USB3.0 (以上) であることにご注意ください。

視線入力の代わりにマウスやキーボードを利用する場合

視線入力の代わりにマウスを利用したい場合は、アプリ設定の「マウスを使う」の設定をしてください。詳細は、P6「[アプリの設定](#)」を参照してください。

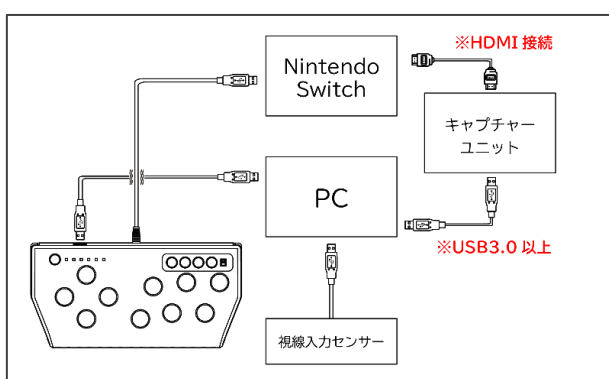
キーボード設定については、P22「[キーボードで操作する \(ベータ機能\)](#)」を参照してください。



接続方法

Nintendo Switch でゲームをする場合

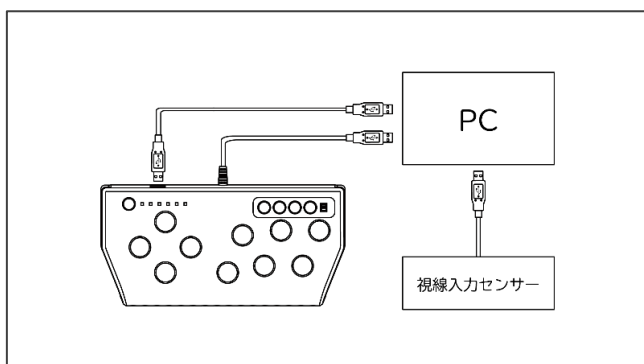
1. 本アプリの動作条件を満たす PC に本アプリをインストール
2. Flex Controller を「Nintendo Switch」モードにする
3. Flex Controller のコントローラーケーブルを Nintendo Switch に接続
4. Flex Controller と PC を USB ケーブルで接続
5. PC に視線入力センサーを接続
6. キャプチャーユニットを Nintendo Switch と PC に接続 ※PC への接続は USB3.0



遊び終わったら、必ず Flex Controller を PC から外すか、PC の電源をオフにしてください。詳しくは[こちらを参照](#)。

Windows PC でゲームをする場合

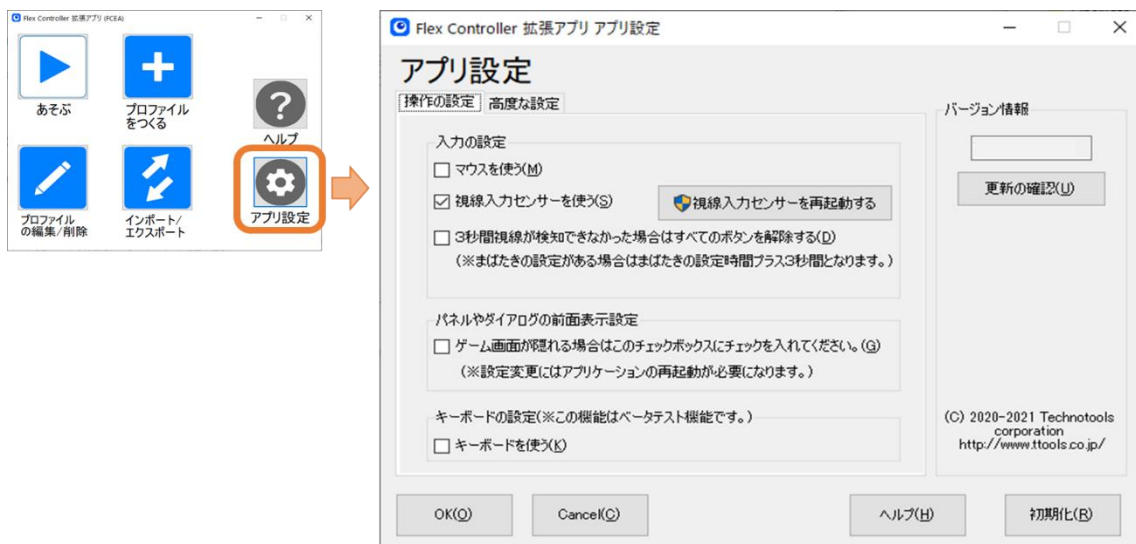
1. 本アプリとゲームコンテンツの動作条件を満たす PC に本アプリをインストール
2. Flex Controller を「PC」モードにする
3. Flex Controller のコントローラーケーブルを PC に接続
4. Flex Controller と PC を USB ケーブルで接続
5. PC に視線入力センサーを接続





アプリの設定

Flex Controller 拡張アプリには、いくつかの設定があります。メインメニューからアプリ設定を選択して設定画面を開きます。



入力設定

視線入力センサーを使って操作するか、マウスを使って操作するかを選択できます。「マウスを使う」選択した場合は、マウスの位置を視線入力の代わりとして利用することができます。なお、視線入力センサーを利用しない場合は、まばたきの検出は利用できません。

注意：視線入力とマウスを同時に利用すると意図しない動作となる可能性がありますのでご注意ください。特に「方向指定」を「視線で変更」にしたジョイスティックパネルは、正しく動作しませんのでご注意ください。

パネルやダイアログの前面表示設定

Windows PC のゲームをプレイしようとしてもゲーム画面が隠れてしまう場合は、チェックを入れるとその現象が解消できる場合があります。この設定が有効の場合は、リストボックスはクリックによる順次選択になります。

キーボードの設定

パネルを使って操作する代わりにキーボードで操作できます（詳細は P.18 へ）。（※この機能はベータ版です。）



その他

高度な設定タブの中の設定は、テストや問題解決のための調査で用いる設定です。開発者等の指示がない限り設定変更はしないでください。

バージョン情報では、Flex Controller 拡張アプリのバージョン情報が表示されています。また、更新の確認ボタンで、更新プログラムの有無を確認できます。

Flex Controller 拡張アプリの構成

本アプリはパネル、パネルセット、プロファイル、で構成されます。

パネル

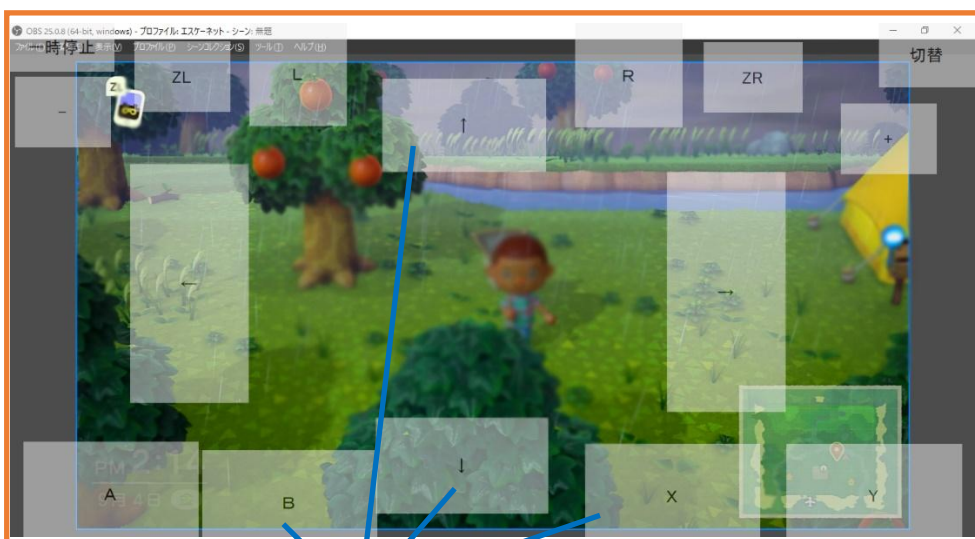
画面上に配置されるオンスクリーンコントローラーです。視線でパネルを捉えることで、ゲームへの出力（A ボタンを押す、ジョイスティックを上傾げる、など）が可能になります。

以下の写真では、ゲーム画面上に置かれた白い四角形がパネルです。

パネルセット

1つ以上のパネルで構成されるパネルのグループで、ゲームのシチュエーションに応じて切り替えることができます。以下の写真で表示されているパネルの集合体がパネルセットです。

例えば、メニュー画面操作用のパネルセット、プレイ画面操作用のパネルセット、といった使い分けが考えられます。



本アプリの動作イメージ

パネル：白い四角形（円の場合もあり）

パネルセット：パネルのグループ



プロフィール

プロフィールは 1 つ～3 つのパネルセットで構成されます。ゲームをプレイするときも、エクスポート／インポートするときも、プロフィール単位で扱います。

※ご注意：v1.2.0.0 以降のバージョンで作成したプロフィールは、それ以前の古いバージョン(v1.0～v1.1.3)ではご利用になれませんので、FCEA のバージョンが最新でない場合は最新の FCEA にアップデートしてご利用ください。

メインメニュー

Flex Controller 拡張アプリを起動するとメインメニューが表示されます。

メインメニューには 5 つの項目があります。

1. あそぶ : プロファイルを選んで実行します。
2. プロファイルをつくる : 新しいプロファイルをつくります。
3. プロファイルの編集／削除 : 既存のプロファイルを編集、削除します。
4. インポート／エクスポート : プロファイルデータの取り込み、書き出しをします。
5. アプリ設定 : アプリの設定をします。
6. ヘルプ : ヘルプを表示します。





プロフィールをつくる

メインメニューで「プロフィールをつくる」をクリックすると、新しいプロフィールをつくることができます。

既存のプロフィールをコピーしてついたり、テンプレートを利用してつくることもできます。新しいプロフィールをついたら、編集メニューで作成を進めてください（プロフィールの編集およびパネルの編集をご参照ください）。

1. テンプレート

テンプレート：Nintendo Switch の場合

選択肢	用意されているパネル
テンプレート-6枚	上, 下, 左, 右, A, B, 一時停止, 切替
テンプレート-10枚	上, 下, 左, 右, A, B, X, Y, L, R, 一時停止, 切替
テンプレート-14枚	上, 下, 左, 右, A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, +, -, 一時停止, 切替

テンプレート：Windows PC の場合

選択肢	用意されているパネル
テンプレート-6枚	上, 下, 左, 右, A, B, 一時停止, 切替
テンプレート-10枚	上, 下, 左, 右, A, B, X, Y, LB, RB, 一時停止, 切替
テンプレート-14枚	上, 下, 左, 右, A, B, X, Y, LB, RB, LT, RT, START, BACK, 一時停止, 切替

2. 編集メニューで作成を進める

→以降、プロフィールの編集およびパネルの編集をご参照ください。

プロフィールの一覧

あそぶ、プロフィールの編集/削除、インポートエクスポートでは、つくったプロフィールの一覧が表示されます。

- 「名前順」「遊んだ順」「作った順」の各ボタンを押すことで、並べ替えができます。
- プロフィールの星印（☆）をクリックすると、お気に入りの登録と解除ができます。
- 「お気に入りだけ」のチェックボックスにチェックを入れると、登録したお気に入りだけを表示できます。
- プロフィール名やメモでキーワード検索ができます。（メモは、編集画面のメニューの「プロフィール設定」の中の「プロフィール情報」で入力できます）





プロファイルの編集／削除

プロファイルを選択して、編集、名前の変更、削除ができます。

編集画面では次のメニューが表示され、アイコンをクリックすると各作業を実行できます。



パネルを追加

現在のパネルセットに新しいパネルを追加します。

パネルセットを追加

1つ以上のパネルで構成されるパネルセットを作成したり、既存のパネルセットに切り替えることができます。パネルセットを作成する際は、表示中のパネルセットをコピーすることもできます。ゲームコンテンツのプレイ画面用、メニュー画面用など、シチュエーション別につくると便利です。

「パネルセットを追加」の中の「一時的にパネルを非表示」を選択すると、すべてのパネルを非表示にできます。パネルを編集時に web サイトを閲覧するときなどに便利です。「パネルの再表示」または、他のアイコンをクリックすることで再表示します。

テストプレイ

編集中のプロファイルデータを保存して、テストします。

(テストプレイを右クリックすると、直接「あそぶ」を実行して一時停止になります。一時停止の機能確認の時などに便利です)

プロファイルの設定

プロファイル全体の設定を確認、変更します。

タブ	設定項目	説明
補助機能	一時停止設定	チェックすると、ショートカットキーで一時停止する場合に、Home ボタンを出力します (Nintendo Switch のみ)。
	まばたきの設定	入力する際のまばたきの時間を変更したり、まばたきを認識したときの音量を設定できます。
プロファイル情報	—	プロファイル名、プラットフォームの確認、メモの入力ができます。(メモはプロファイル一覧で検索できます)



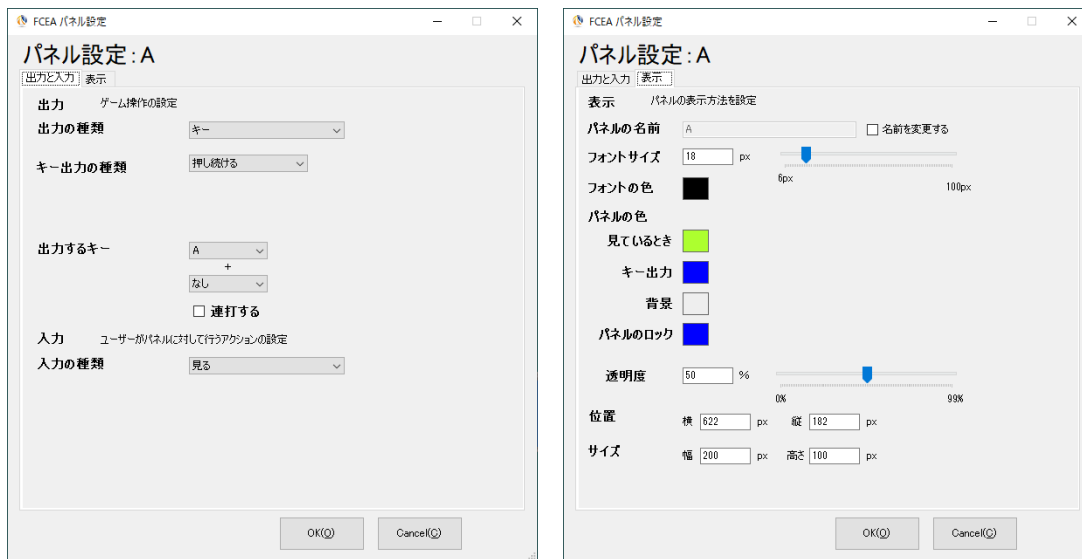
パネルの編集

パネルを直接操作することで、次の編集ができます。

パネルの移動 : ドラッグで移動できます。

パネルの形状変更 : パネルの辺や角をドラッグすると形状を変更できます。

パネルの設定変更 : ダブルクリックすると、以下の設定メニューが開きます。



タブ	設定項目	説明
出力と入力	出力	ゲームプラットフォームへの出力を設定します。 設定できる出力の種類は P.13 「出力の種類」をご参照ください。
	入力	ユーザーがパネルに対して行うアクションを設定します。 設定できる入力の種類は P.14 「入力の種類」をご参照ください。
表示	表示	パネルの名前、フォントサイズ、色、透明度を設定します。
	位置	パネルの位置を数値で設定します。 数値指定以外に、パネルを直接ドラッグして動かせます。
	サイズ	パネルのサイズを数値で設定します。 数値指定以外に、パネルの辺や角をドラッグして変更できます。

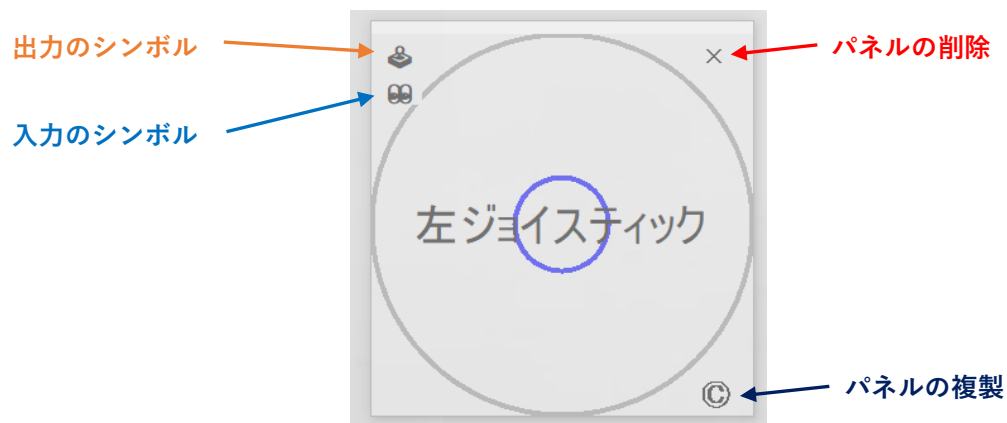
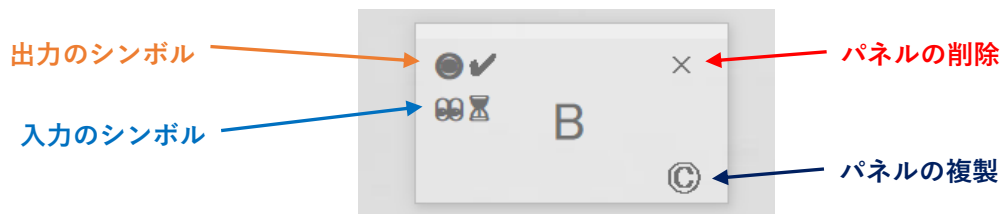
ご注意：ジョイスティックのパネル同士が重なり合っていると、同時に別方向に傾けることになるなど、正しく動作しませんので、ジョイスティックのパネル同士を重なり合わせないように作成してください。



プロフィール編集時のパネルの表示

プロフィールの編集時、パネルには次のシンボルが表示されます。

これらのシンボルは、プレイ中（テストプレイを含む）は表示されません。



出力のシンボル

シンボル	意味
	ボタンを押し続ける
	ボタンを押して放す
	ボタンの切替出力
	ジョイスティック
	パネル切り替え
	一時停止
	マクロ

入力のシンボル

シンボル	意味
	見る
	見続ける
	アクティベーションキー
	まばたき



出力の種類

出力には次の種類があり、それぞれに応じた詳細設定ができます。

例えばボタン出力を選んだ場合、出力の方法は「押し続ける」、「押して放す」、「切替出力（押す→放す）」の3種類から選べます。

「押して放す」では放すまでの時間を設定でき、「切替出力（押す→放す）」では放すタイミングを選ぶことができます。

Nintendo Switch の場合

出力の種類	出力
ボタン	↑, ↓, ←, →, ↖, ↗, ↘, ↙, A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, LSB*, RSB*, +, -, HOME, キャプチャー
ジョイスティック	左スティック, 右スティック
パネルセットを切り替える	次のパネルセット, パネルセット 1, パネルセット 2, パネルセット 3
視線入力の一時的停止	<ul style="list-style-type: none"> 一時停止メニューにする 一時停止する際、同時に HOME ボタンを押すこともできる
マクロ	ボタンやジョイスティックの一連の操作（マクロ）を記述して、パネルを選択時にマクロを実行する マクロの記述方法は P.18 「マクロ機能」をご参照ください。
サブパネル表示	指定したサブパネルを表示する 詳細は P.21 「サブパネル表示」をご参照ください。

*LSB=左ジョイスティックボタン、RSB=右ジョイスティックボタン

Windows PC の場合 (XInput 形式のゲームのみ対応)

出力の種類	出力
ボタン	↑, ↓, ←, →, ↖, ↗, ↘, ↙, A, B, X, Y, LB, RB, LT, RT, LSB*, RSB*, START, BACK
ジョイスティック	左スティック, 右スティック
パネルセットを切り替える	次のパネルセット, パネルセット 1, パネルセット 2, パネルセット 3
視線入力の一時的停止	<ul style="list-style-type: none"> 一時停止メニューにする 一時停止する際、同時に HOME ボタンを押すこともできる
マクロ	ボタンやジョイスティックの一連の操作（マクロ）を記述して、パネルを選択時にマクロを実行する マクロの記述方法は P.18 「マクロ機能」をご参照ください。
サブパネル表示	指定したサブパネルを表示する 詳細は P.21 「サブパネル表示」をご参照ください。

*LSB=左ジョイスティックボタン、RSB=右ジョイスティックボタン



入力の種類

入力には次の種類があり、それぞれに応じた詳細設定ができます。

1. 見る

- ・ パネルを見ると出力されます。

2. 見続ける

- ・ 一定時間パネルを見続けると出力されます。
- ・ 見続ける時間は 0.2 秒～5.0 秒で設定できます (0.1 秒単位)。

3. アクティベーションキー

- ・ 一度パネルを見るとロックし、アクティベーションキーを押すと出力されます。
- ・ アクティベーションキーはゲームボタン、キーボード、マウスボタンから選択できます。
- ・ ロック解除方法は「ロックしたパネルを見る」、「違うパネルを見る」から選択できます。
- ・ 一度出力した後に、ロックし続けることもできます。

4. まばたき

- ・ 一度パネルを見るとロックし、まばたきをすると出力されます。
- ・ まばたきの時間はプロファイル設定で変更できます。
- ・ ロック解除方法は「ロックしたパネルを見る」、「違うパネルを見る」から選択できます。
- ・ 一度出力した後に、ロックし続けることもできます。



入力とボタン出力の組み合わせ

ボタン出力の効果は、入力との組み合わせによって次のように変わります。

(○：有効、×：無効)

入力\出力	押し続ける	押して放す	切替出力 (押す→放す)
見る	○	○	○
見続ける	○*1	○	○*4
アクティベーションキー	○*2	○	○*5
まばたき	○*3	○	○*6

*1 設定時間より長くパネルを見続けると押し続ける→視線を外すと押し続けを解除

*2 パネルを見るとロック→アクティベーションキーを入力すると押し続ける→ロックを解除すると押し続け解除

*3 パネルを見るとロック→まばたきすると押し続ける→ロックを解除すると押し続け解除

*4 設定時間より長くパネルを見続けると押し続ける→もう一度設定時間より長くパネルを見ると押し続け解除

*5 パネルを見るとロック→アクティベーションキーを押すと押し続ける→もう一度アクティベーションキーを押すと押し続け解除（ロックは維持）

*6 パネルを見るとロック→まばたきをすると押し続ける→もう一度まばたきをすると押し続け解除（ロックは維持）



アクティベーションキーとまばたきでのジョイスティックパネルについて

出力を「ジョイスティック」、方向指定を「視線で変更」にした場合でも、入力には「アクティベーションキー」および「まばたき」が選択できますが、他の出力にした場合とは、動作が異なりますのでご注意ください。

出力中スティックの固定

チェックを入れた場合は、視線の位置にかかわらず、出力中はジョイスティックの位置は変わりません。

アクティベーションキーの場合

出力方法：押し続ける

設定内容		動作
出力の種類	ジョイスティック	ジョイスティックパネルを見ながら、アクティベーションキーを押すと出力を開始します。 そのあと放すと終了します。アクティベーションキーを放すまではパネルから視線が外れても出力を継続します。
方向性指定	視線変更	
入力の種類	アクティベーションキー	
出力方法	押し続ける	

出力方法：押して放す

設定内容		動作
出力の種類	ジョイスティック	ジョイスティックパネルを見ながら、アクティベーションキーを押すと出力を開始して設定時間で終了します。 「放すまでの時間」の欄で時間を指定します。
方向性指定	視線変更	
入力の種類	アクティベーションキー	
出力方法	押して放す	

出力方法：切替出力（押す→放す）

設定内容		動作
出力の種類	ジョイスティック	ジョイスティックパネルを見ながら、アクティベーションキーを押すと出力を開始します。出力を終了するにはジョイスティックパネルを見ながら、アクティベーションキーを押します。出力を終了するまでは、パネルから視線が外れても出力を継続します。 なお「視線がパネルの外に出たら放す」にチェックを入れた場合は、視線がパネルの外に出た時点で出力を終了します。
方向性指定	視線変更	
入力の種類	アクティベーションキー	
出力方法	切替出力（押す→放す）	



まばたきの場合

出力方法：押し続ける

設定内容		動作
出力の種類	ジョイスティック	ジョイスティックパネルを見ながら、まばたきすると、その位置で出力を開始してすぐに終了します。
方向性指定	視線変更	
入力の種類	まばたき	
出力方法	押し続ける	

出力方法：押して放す

設定内容		動作
出力の種類	ジョイスティック	ジョイスティックパネルを見ながら、まばたきすると、出力を開始して設定時間で終了します。 「放すまでの時間」の欄で時間を指定します。
方向性指定	視線変更	
入力の種類	まばたき	
出力方法	押して放す	

出力方法：切替出力（押す→放す）

設定内容		動作
出力の種類	ジョイスティック	ジョイスティックパネルを見ながら、まばたきすると、出力を開始します。出力を終了するにはジョイスティックパネルを見ながら、再度まばたきします。出力を終了するまでは、パネルから視線が外れても出力を継続します。 なお「視線がパネルの外に出たら放す」にチェックを入れた場合は、視線がパネルの外に出た時点で出力を終了します。
方向性指定	視線変更	
入力の種類	まばたき	
出力方法	切替出力（押す→放す）	



マクロ機能

マクロ機能は、ボタンやジョイスティックの一連の操作（マクロ）を記述することができます。マクロを設定したパネルを選択すると、記述した一連の操作（マクロ）をゲームに送信して、操作を実行することができます。

最初に、パネル設定でのマクロの指定方法と簡単な記述例を紹介します。つぎに、マクロのコマンドの解説（ボタン操作コマンド、ジョイスティック操作コマンド、操作時間指定コマンド、制御コマンド）をしていきます。

マクロの指定方法

1. パネルを作成してパネル設定を開きます。
2. 出力の種類で「マクロ」を選択します。
3. テキスト入力部分に一連操作（マクロ）を入力します。
4. 文法チェックボタンを押して正しいことを確認します。
5. 入力の種類を設定します。
6. OK ボタンを押して保存します。
7. 名前は自動で「マクロ：マクロの文字列」となります。



マクロの記述例

概要	マクロの具体例	マクロ記述例
順次押し	A ボタン、B ボタン、ジョイスティック上、ジョイスティック下を、順次押しして放す操作	A,B,LSU,LSD
同時押し	A ボタン、B ボタン、ジョイスティック上を、同時に押しして放す操作	A+B+LSU
順次同時押し(1)	A ボタンを押し続けながら、B ボタンを押して、押したボタンを順次放す操作	A>B
順次同時押し(2)	A ボタンを押し続けながら、B ボタンを押して、押したボタンを同時に放す操作	A>B
順次同時押し(3)	A ボタンを押し続けながら X ボタン つぎに Y ボタン を押して、順次ボタンを放す操作	A>{X,Y}
繰り返し	左ジョイスティックを 50%で下に傾ける操作を 3 回行う操作	FOR(3){LSU[50]}



マクロのコマンドの解説

ボタン操作コマンド

ボタン名のアルファベットを記述します。

**A B L R X Y ZL ZR UP DOWN LEFT RIGHT PLUS MINUS HOME CAPTURE LSB RSB
LB* RB* LT* RT* BACK* START*** (*印は PC 用のボタン名です)

ジョイスティック操作コマンド

左右ジョイスティック、倒す方向を表すアルファベットを組み合わせて記述します。

LS/RS + L/R/U/D/LU/LD/RU/RD [数値]

LS RS	左ジョイスティック 右ジョイスティック の指定
L R U D LU LD RU RD	倒す方向の指定 (左 右 上 下 左上 左下 右上 右下)
[数値]	角カッコの中に倒す割合を数値で表す(0~100) (省略した場合は 100 とみなす)

記述例

LSU	左ジョイスティックを上を傾ける
LSRU	左ジョイスティックを右上を傾ける
RSLD[30](2)	右ジョイスティックを左下に 30%の傾きで 2 秒傾ける

操作時間指定コマンド

ボタンまたはジョイスティック操作の右側にまるカッコを付けて数値 (秒) を入れる。省略した場合は 0.2 秒とみなす。左側にボタン操作を指定しない場合は、指定した時間何もしないという、スリープと同様に機能する。

(数値)

記述例

A(1)	A を 1 秒間押す
B(0.5)	A を 0.5 秒間押す
RSDL[30](10)	右ジョイスティックを左下に 30%の傾きで 10 秒間傾ける
A,(2),B	A を押して 2 秒待ってから B を押す



制御コマンド

複数の操作を制御コマンドで列挙して、順次押し、同時押し、繰り返し等の制御を記述します。

順次処理	, (カンマ)	A,B,X,Y (A→B → X → Y の順で 0.2 秒ずつ順次に押していく)
同時押し処理	+ (プラス)	A+B,X+Y (A と B を同時 0.2 秒押す、つぎに X と Y を同時に 0.2 秒押す)
順次同時押し処理 左項目を押しながら右項目を押す	> (大なり)	A>B>X>Y A>B>X>Y A つぎに B つぎに X つぎに Y と順に押し続け、0.2 秒たったら逆順で素早くすべて放す) (※ただし最後に (縦棒) を置いた場合は同時に放す)
	>{コマンド列}	A>{X,Y} A を押しながら X つぎ Y を押す
繰り返し処理	FOR(回数){コマンド列}	FOR(3){A,B} A 次に B という処理を 3 回行う → A,B,A,B,A,B
制限事項	1. 大かっこ { } は、入れ子にできません。(FOR の入れ子などではできない) 2. > (順次同時押し) は、同時押し処理 (+) の指定はできません。 (NG 例 : A+B>X A>X+Y A+B>{X,Y})	

文法チェックボタン

文法チェックボタンを押すと、正しい記述かをチェックできます。

エラー有無	色	メッセージ	下の欄の表示
エラーなし	緑色	エラーはありませんでした	すべてのマクロが表示されます
エラーあり	赤色	文法エラー：正しく解釈できたところまで表示されています	エラーの直前まで解釈できたマクロが表示されます

「マクロ実行を優先する」のチェックボックス

チェックなし	マクロ実行中に他のパネルが選択された場合は、マクロの実行は中断されます。
チェックあり	マクロの実行に他のパネルが選択されても、マクロの実行は中断されません。



サブパネル表示

サブパネル表示は、このパネルを見ると登録したパネルをサブパネルとして表示する機能です。登録したパネルは、通常は非表示となっていて、サブパネル表示を見ることで表示させることができます。例えば、必要な時にだけ表示して利用したい場合に便利です。

サブパネル

リストの中から、サブパネルとして表示したいパネルをチェックして選択します。チェックを入れたパネルは、「あそぶ」を実行すると非表示になり、サブパネル表示を見ると表示します。

注意：サブパネル表示を入れ子にすると正しく動作しない可能性がありますので「サブパネル表示」はチェックを入れないようにしてください。

表示したら他のパネルを非表示する

チェックを入れると、サブパネル表示でサブパネルを表示したとき、他のパネルを非表示にします。

非表示にする方法

表示したサブパネルを再び非表示する方法を選択します。

もう一度見る	サブパネル表示を再度見ると非表示になります。				
サブパネルを見る	表示したサブパネルの出力をしたら非表示になります。 <table border="1"><tr><td>すべての出力が終わった ら非表示</td><td>パネルの設定に従って、すべての出力が終わったらサブパネルを非表示にします。</td></tr><tr><td>出力と同時に非表示</td><td>サブパネルを見たらすぐに非表示にします。</td></tr></table>	すべての出力が終わった ら非表示	パネルの設定に従って、すべての出力が終わったらサブパネルを非表示にします。	出力と同時に非表示	サブパネルを見たらすぐに非表示にします。
	すべての出力が終わった ら非表示	パネルの設定に従って、すべての出力が終わったらサブパネルを非表示にします。			
出力と同時に非表示	サブパネルを見たらすぐに非表示にします。				
設定時間	設定した時間経過したら非表示にします				

もう一度見るとキャンセルする（非表示にする）

非表示する方法が「サブパネルを見る」または「設定時間」の場合でも、サブパネル表示をもう一度見たら非表示にします



キーボードで操作する（ベータ機能）

[アプリ設定]>[操作の設定]に、キーボードで操作するためのチェックボックスがあります。

これはベータ機能であり、安定した動作を保証するものではありません。また予告なく機能を削除する可能性があります。

キーボードを使う

ここにチェックすると、パネルのボタン入力をキーボードの入力で代替できます。視線入力、マウス入力との同時利用も可能です。ジョイスティックはテンキーで簡易的な操作が可能です。

ボタン入力	キー
↑	上矢印
↓	下矢印
←	左矢印
→	右矢印
↖	なし
↗	なし
↘	なし
↙	なし
A	A
B	B
X	X
Y	Y

ボタン入力 (カッコ内は PC)	キー
L (LB)	L
R (RB)	R
ZL (LT)	7
ZR (RT)	8
LSB*	1
RSB*	2
+ (START)	+
- (BACK)	-
HOME (なし)	HOME
Cap (なし)	C

*LSB=左ジョイスティックボタン、RSB=右ジョイスティックボタン

左右ジョイスティック切替	
PageUp	左
PageDown	右

ジョイスティック操作 テンキー (NumLock オンの時)			
	/: B	*:A	-:なし
7: ↖	8: ↑	9: ↗	+:なし
4: ←	5:A	6: →	
1: ↙	2: ↓	3: ↘	Enter:A
0:X		.:Y	



高度な設定について

アプリ設定の「高度な設定」は、開発者等の指示がない限り設定変更しないでください。通常はすべてチェックなしでご利用ください。チェックを入れて利用される場合は、通常と動作が異なったり、不安定になったりする場合がありますので、ご自身の判断でご利用ください。また、高度な設定に関するご質問については、お受けできませんのであらかじめご了承ください。

設定項目	説明
Flex Controller を再認識させる	Flex Controller を認識できなくなった場合に Flex Controller の再認識処理を行います。
視線位置補正	視線位置の補正をします。「取得間隔」「平均値」および値を指定します。
視線ブレ許容値	視線のブレの許容範囲を指定します。ピクセル値を指定します。
画面端の視線位置を補正する	画面の両端に視線が移動しづらい場合にチェックします。
半透明にする	メイン画面を含めて半透明表示します。
Flex Controller の USB 接続を確認しない	あそぶを実行したときに、USB 情報の確認を行いません。
Flex Controller の接続確認をしない	あそぶを実行したときに、Flex Controller の接続の有無の確認を行いません。
Play Control を最小化しない	Play Control ダイアログを最小化しません。
Play Control の位置を保存する	Play Control ダイアログの位置を記憶します。
アクティベーションキーの同時選択不可	アクティベーションキーが押されている間、アクティベーションキーが設定されている他のパネルに視線が入っても、選択及び出力しません。
アクティブパネルの枠を表示	あそぶを実行したときに、アクティブパネルに枠を表示します。表示時間を設定します。
アクティベーションキーのマウスボタン入力を Windows へ送信する	アクティベーションキーがマウスボタンの場合、マウスボタン操作を Windows へも送信する。
Q キーで一時停止する	Q キーを単独で押しても一時停止します。
視線位置表示	視線の位置を表示します。表示の種類や色を設定します。
高度な設定を保存する	高度な設定を保存します。



よくある質問

Q. Windows PC のゲームをするときに、ゲーム画面が隠れてしまいプレイできません。

A. [メインメニュー] > [アプリ設定] [パネルやダイアログの前面表示設定] にチェックしてください。

Q. マウスで Flex Controller 拡張アプリを操作できますか？

A. 操作できます。アプリ設定で「マウスを使う」選択すると、マウスの位置を視線入力の代わりとして利用することができます。P.6 [「アプリの設定」](#) をご参照ください。

Q. キーボードで Flex Controller 拡張アプリを操作できますか？

A. 操作できます。 [P.22 「キーボードで操作する（ベータ機能）」](#) をご参照ください。

Q. まばたきの時間やフィードバック音の設定を変更したいです。

A. まばたきの挙動はプロファイルごとに設定できます。編集メニューの [プロファイルの設定 (スパナのアイコン)] から設定してください。

Q. プロファイルの名前を変更したいです。

A. [メインメニュー] > [プロファイルの編集/削除] でプロファイルを選択し変更できます。

Q. プロファイルを選択して開始すると、Flex Controller 拡張アプリが終了してしまいます。

A. 特定の環境でこの問題が起こることがあり、Flex Controller を PC に再認識させることで解決できます。USB コネクタを再接続する、または [メインメニュー] > [アプリ設定] > [高度な設定] にある、[Flex Controller を再認識させる] をクリックしてください。





Q. Flex Controller が動作しなくなりました。

A. Nintendo Switch がスリープしている間に、PC と Flex Controller の間でエラーが起きていると考えられます。[P.3 「使用前の注意事項」](#) をご参照ください。

Q. アプリに追加してほしい機能や、改善してほしいことがあります。

A. Facebook のユーザーコミュニティでご意見を集めています。ぜひご参加ください。

Flex Controller ユーザーコミュニティ（参加には Facebook のアカウントが必要です）

<https://www.facebook.com/groups/658226104805996/>

QR コードからもアクセスできます



Q.再頒布可能パッケージ(VSC++2012/2010(x68))をインストールするようにメッセージがでました。どうしたらいいですか？

A.コンピューター下記のプログラムフォルダにある再頒布可能パッケージを実行してインストールしてください。

フォルダ	C:¥Program Files (x86)¥ttools¥fcea または C:¥Program Files¥ttools¥fcea
実行するファイル	vcredist_x86.exe vcredist_x86_2010.exe