

金沢大学バーチャルキャンパスアプリ

操作方法 Ver1.0.0

Windows / Mac / WebGL 対応

内容

はじめに	3
1. 起動とログイン	3
1.1 起動方法.....	3
1.2 ログイン画面.....	3
1.3 タイトル画面.....	4
1.4 体験版について	5
2. 動作環境.....	5
2.1 Windows / Mac / WebGL	5
3. アバター選択	6
4. 基本操作.....	7
4.1 キーボード・マウス	7
4.2 ゲームパッド.....	7
5. 体験画面.....	8
5.1 画面の見方.....	8
5.2 ミニマップ.....	9
5.3 ワープ.....	10
5.4 画面下のボタン	11
5.5 季節切替.....	11
5.6 1人称・3人称視点	12

5.7 操作方法ヘルプ	12
6. 設定画面	13
7. チャット機能	14
7.1 メッセージ送信	15
7.2 全体チャット	15
7.3 個人チャット	16
7.4 グループチャット	16
7.5 メッセージの取り消し	17
7.6 招待・未読・再送・ブロック	17
8. ボイスチャットとマイク	18
8.1 ボイスチェンジャー機能	19
8.2 WebGL 版のボイスチャット	20
9. トラブルシューティング	21
付録：設定項目詳細	22
付録 1. パフォーマンス	22
付録 2. 音量	23
付録 3. マイク	24
付録 4. 画面	25
付録 5. 操作	25

はじめに

本書は、金沢大学バーチャルキャンパスアプリを利用する方向けの操作ガイドです。アプリの起動、ログイン、アバター選択、キャンパス内の移動、チャット、音量・画質・マイク設定、トラブル時の対処を説明します。

画面表示や利用できる機能は、配布されたビルド種別、利用端末、イベント運用設定により一部異なる場合があります。

1. 起動とログイン

1.1 起動方法

環境	起動方法
Windows	配布フォルダ内の実行ファイルをダブルクリックして起動します。
Mac	配布されたアプリを起動します。初回起動時に確認ダイアログが出た場合は、管理者の案内に従って許可してください。
WebGL	案内された URL をブラウザで開きます。音声や入力の許可を求められた場合は許可してください。

1.2 ログイン画面



ログイン画面：SSO でログイン / オフラインで続ける

手順	操作
1	金沢大学の認証を使う場合は「SSO でログイン」を選択します。外部ブラウザが開きます。
2	ブラウザで認証を完了すると、アプリに戻ります。
3	認証を使わず体験する場合は「オフラインで続ける」を選択します。

SSO 認証中にブラウザへ切り替わった場合、認証完了後にアプリ画面へ戻ってください。戻らない場合は、タスクバーや Dock からアプリを選択します。

1.3 タイトル画面



タイトル画面：複数人で体験 / 一人で体験 / 設定

- 複数人で体験：サーバに接続して、他の参加者と同じ空間を体験します。
- 一人で体験：自分の端末だけで体験します。ネットワーク機能は利用できない場合があります。
- 設定：画質、音量、マイク、画面、操作を変更します。

1.4 体験版について

体験版は、SSO 認証やサーバ接続を使わずに、アプリの基本的な雰囲気や操作を確認するための利用形態です。ログイン画面では「オフラインで続ける」、タイトル画面では「一人で体験」を選択します。

項目	内容
利用方法	ログイン画面で「オフラインで続ける」を選択し、タイトル画面で「一人で体験」を選択します。
できること	キャンパス内の移動、視点切替、ワープ、季節切替、アバター操作などを確認できます。
制限される機能	他ユーザとの同期、テキストチャット、ボイスチャット、グループ機能などのネットワーク機能は利用できない場合があります。
注意	体験版の表示名や利用できる機能は、配布されたビルド種別やイベント運用設定により変わる場合があります。

2. 動作環境

以下は Ver1.0.0 時点の目安です。正式な最低動作環境・推奨環境は、配布対象ビルドでの実機検証後に確定してください。

2.1 Windows / Mac / WebGL

項目	最低動作環境	推奨環境
OS	Windows 11 / macOS 11 Big Sur 以降	Windows 11 23H2 以降 / macOS 13 Ventura 以降
CPU	64bit CPU (SSE2 対応)	Intel Core i5 / AMD Ryzen 5 相当以上、または Apple Silicon
メモリ	8 GB 以上	16 GB 以上
GPU	DirectX 10/11/12 対応 GPU (Windows) / Metal 対応 GPU (Mac)	NVIDIA GeForce GTX 1650 相当以上、Intel Iris Xe 相当以上、または Apple Silicon 内蔵 GPU
ストレージ	アプリ本体と一時データを保存できる空き容量	5 GB 以上の空き容量
ネットワーク	オンライン体験、SSO、チャット、ボイスチャット利用時はインターネット接続	安定したブロードバンド接続。有線 LAN または安定した Wi-Fi を推奨
音声	スピーカーまたはヘッドホン	ボイスチャット利用時はマイク付きヘッドセット推奨

Windows 10 は 2025 年 10 月 14 日に Microsoft のサポートが終了しているため、本書では原則としてサポート

対象外とします。ESU や LTSC など、組織で管理された例外環境を利用する場合は、管理者の案内に従ってください。

3. アバター選択



アバター選択画面：名前入力、左右切替、選択ボタン

手順	操作
1	名前欄に表示名を入力します。
2	左右の矢印、または A / D ・ 左右キーでアバターを切り替えます。
3	「選択」を押すか、Space / Enter で決定します。

操作	内容
左右キー / A ・ D	前後のアバターに切り替えます。
Space / Enter	名前入力後、現在のアバターで決定します。
マウスクリック	画面上のボタンを選択します。
ゲームパッド A / Cross	決定操作として使用できます。

4. 基本操作

4.1 キーボード・マウス

操作	内容
W / A / S / D、または矢印キー	移動します。
左 Shift + 移動	ダッシュします。
Space	ジャンプします。
マウスドラッグ	カメラの向きを変えます。
Q / E	カメラを左右に回転します。
R / F	カメラを上下に回転します。
V	1 人称視点と 3 人称視点を切り替えます。
T	テキストチャットを開く / 閉じる。
F1 / H	操作方法ヘルプを開く / 閉じる。
Alt + Enter	Windows でウィンドウ表示とフルスクリーンを切り替えます。
Alt + F4 / Command + Q	アプリを終了します。

4.2 ゲームパッド

操作	内容
左スティック	移動します。
右スティック	カメラの向きを変えます。
A / Cross	ジャンプ、または画面によって決定操作を行います。
左トリガー	押している間ダッシュします。

キーボード入力効かない場合は、アプリの画面を一度クリックしてアクティブにしてください。入力欄にカーソルがある間は、一部の移動・カメラ操作が抑止されます。

5. 体験画面



体験画面全体：アバター、ミニマップ、季節、設定、チャット、ワープ

5.1 画面の見方

画面要素	説明
季節・年代表示	画面左上に現在の季節と年代が表示されます。季節切替後は表示も更新されます。
アバター	現在操作している自分のキャラクターです。
名前表示	自分、他の参加者、NPC などの名前表示を確認できます。表示/非表示は UI から切り替えられます。
ミニマップ	現在位置、建物名、NPC、他ユーザの位置を確認できます。拡大/縮小もできます。
ワープ一覧	建物名のボタンをクリックすると、対応する場所へ移動します。
? アイコン	操作方法ヘルプを開く / 閉じるボタンです。操作に迷ったときに確認できます。
画面下ボタン	開始位置に戻る、タイトルに戻る、視点切替、アバター変更、音楽、ボイスチャット、設定などを操作します。
チャット HUD	画面下にテキストチャットの到着メッセージが表示されます。

5.2 ミニマップ



ミニマップ通常：名前表示、建物名表示、NPC/他ユーザの矢印



ミニマップ拡大：建物名クリックによるワープを説明できる状態

ミニマップでは、現在位置と周辺の建物、他の参加者、NPC の位置を確認できます。拡大表示にすると、建物名やアイコンの位置関係をより詳しく確認できます。

表示・操作	内容
拡大 / 縮小	ミニマップを大きく表示、または通常サイズに戻します。建物名を確認したいときに便利です。
名前表示 / 名前非表示	プレイヤー名など、人物側の名前ラベルを表示/非表示にします。
建物名表示 / 建物名非表示	ミニマップ上の建物名ラベルを表示/非表示にします。
自分の位置	自分の現在位置と向きが矢印アイコンで表示されます。
他ユーザ	他の参加者は赤色の矢印アイコンで表示されます。
NPC アバター	NPC は黄色色の矢印アイコンで表示されます。
建物名クリック	ワープ先が設定されている建物名をクリックすると、その建物付近へワープします。

5.3 ワープ



ワープ一覧：建物名ボタン

画面右側のワープ一覧、またはミニマップ上の建物名をクリックすると、対応する場所へ移動します。灰色表示のボタンや、クリックできない建物名は現在利用できません。

操作	内容
ワープ一覧の建物名をクリック	指定した建物・場所へ移動します。
ミニマップ上の建物名をクリック	その建物に対応するワープ先へ移動します。
開始位置に戻る	画面下のボタンから初期位置へ戻ります。

5.4 画面下のボタン



画面下ボタン：開始位置、タイトル、視点、アバター、音楽、ボイス、設定

ボタン	内容
開始位置に戻る	体験開始時の位置へ戻ります。道に迷ったときに使用します。
タイトルに戻る	タイトル画面へ戻ります。体験を終了、または入り直すときに使用します。
視点切替	1 人称視点と 3 人称視点を切り替えます。
アバター変更	アバター選択へ戻り、操作するアバターを変更します。
音楽 Off / On	BGM の再生/停止を切り替えます。
全体ボイスチャット Off / On	全体向けのボイスチャット送受信を切り替えます。
範囲ボイスチャット Off / On	近くにいる参加者向けの範囲ボイスチャットを切り替えます。有効にすると、アバター周囲に声が届く範囲の目安となるエフェクトが表示されます。
設定	画質、音量、マイク、画面、操作の設定画面を開きます。

5.5 季節切替



季節切替アイコン：春・夏・秋・冬

操作	内容
季節アイコンをクリック	表示される季節を切り替えます。
1 / 2 / 3 / 4 キー	春 / 夏 / 秋 / 冬へ切り替えます。

5.6 1 人称・3 人称視点



視点切替ボタンまたは視点の違い

V キー、または画面上の視点切替ボタンで、1 人称視点と 3 人称視点を切り替えられます。建物内や細かい展示を見るときは、1 人称視点が見やすい場合があります。

5.7 操作方法ヘルプ



操作方法ヘルプ：？アイコン、左側から開くヘルプパネル

体験中に操作方法を確認したい場合は、操作方法ヘルプを開きます。ヘルプは画面左側に表示され、移動や周囲の確認を続けながら参照できます。

環境	開き方 / 閉じ方
Windows / Mac	F1 キー、H キー、またはメイン画面の「？」アイコンで開閉します。
Meta Quest / VR	左コントローラの Y ボタン、またはレーザーポインタで「？」アイコンを選択して開閉します。
Android / iOS	メイン画面の「？」アイコンをタップして開閉します。

テキストチャット入力欄などに文字入力中は、誤操作防止のため F1 / H キーでヘルプが開かない場合があります。入力欄からフォーカスを外してから操作してください。T キーはチャット入力中には通常の文字入力として扱われます。

6. 設定画面



設定画面：タブ一覧

設定画面では、端末性能や利用環境に合わせて表示・音声・操作を調整できます。「適用して閉じる」で変更を保持します。閉じるボタンを押した場合、変更を破棄するか確認されることがあります。

タブ	主な設定
パフォーマンス	画質プリセット（最軽量～最高画質）、解像度、影、FPS 上限、描画距離、同時表示アバター数など。

音量	マスター、BGM、効果音、ボイス音量。
マイク	入力デバイス、感度、ノイズ抑制、エコーキャンセル、ボイスチェンジャー（声の変換）、マイクテスト。匿名で利用したい場合は、名前変更とボイスチェンジャーを併用します。WebGL 版でもボイスチャットを利用できます。
画面	明るさ、視野角、VSync など。
操作	カメラ感度、Y 軸反転、Quest のスナップターンなど。

動作が重い場合は、まず「パフォーマンス」タブの画質プリセットを最軽量または軽量に変更してください。音が聞こえない場合は「音量」と OS 側の音量の両方を確認してください。

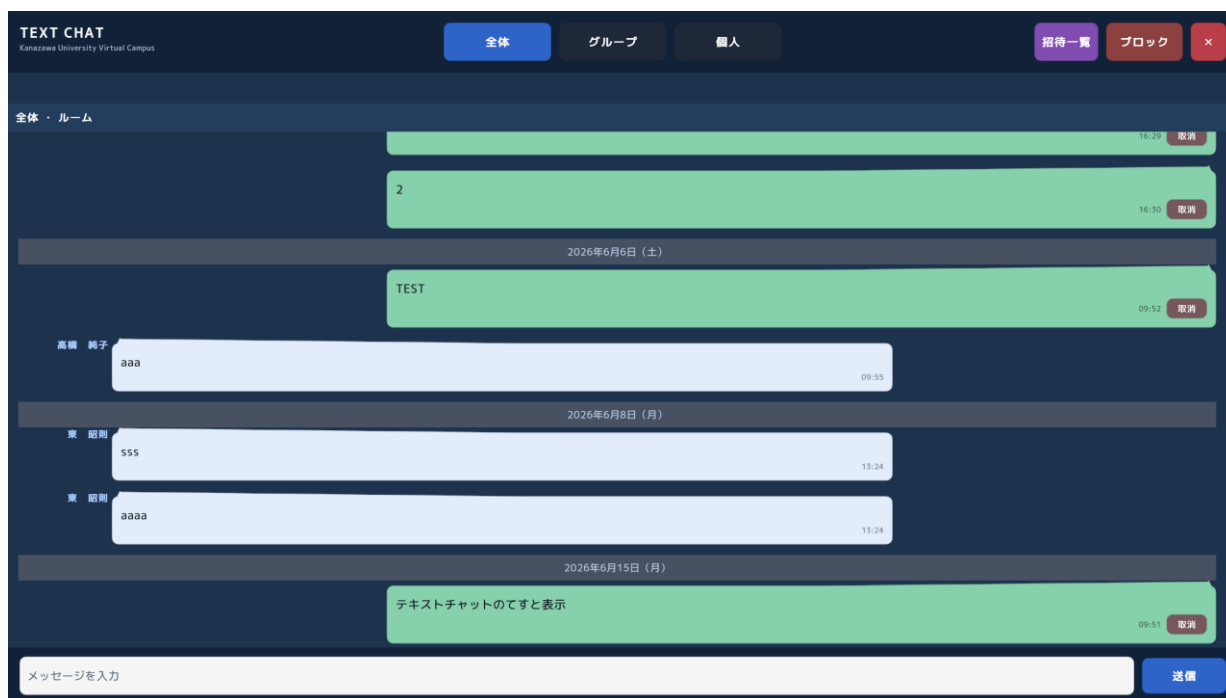
7. チャット機能



チャット HUD：新着メッセージが画面下に表示される状態

テキストチャットが有効な環境では、新着メッセージが画面下の HUD に表示されます。HUD をクリック、画面上のチャットボタンを選択、または T キーでチャットパネルを開閉できます。

7.1 メッセージ送信



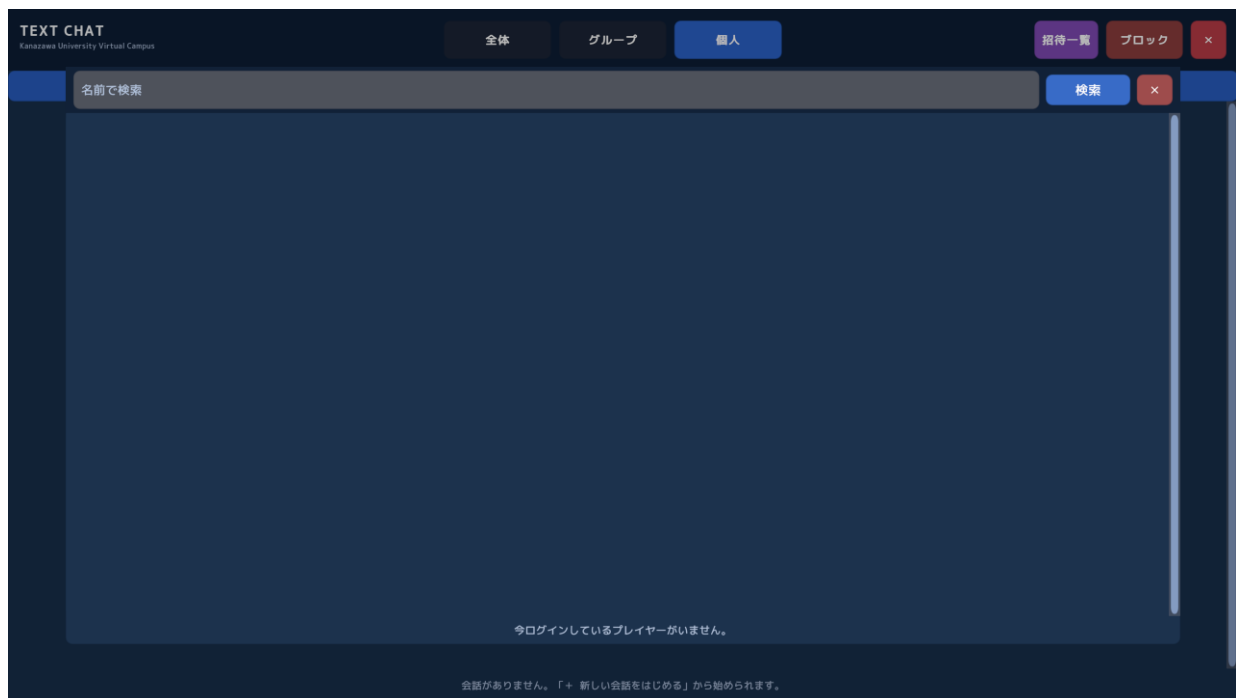
チャットパネル：全体 / グループ / 個人タブ、入力欄、送信ボタン

手順	操作
1	HUD、チャットボタン、または T キーでチャットパネルを開きます。
2	送信先タブを選びます。全体、グループ、個人を利用できます。
3	入力欄にメッセージを入力し、「送信」を押します。
4	自分が送信したメッセージは右側、相手のメッセージは左側に表示されます。

7.2 全体チャット

- ルーム：同じルームにいる参加者へ送信します。
- サーバ全体：複数ルームを横断して送信します。利用可否は運用設定により変わります。

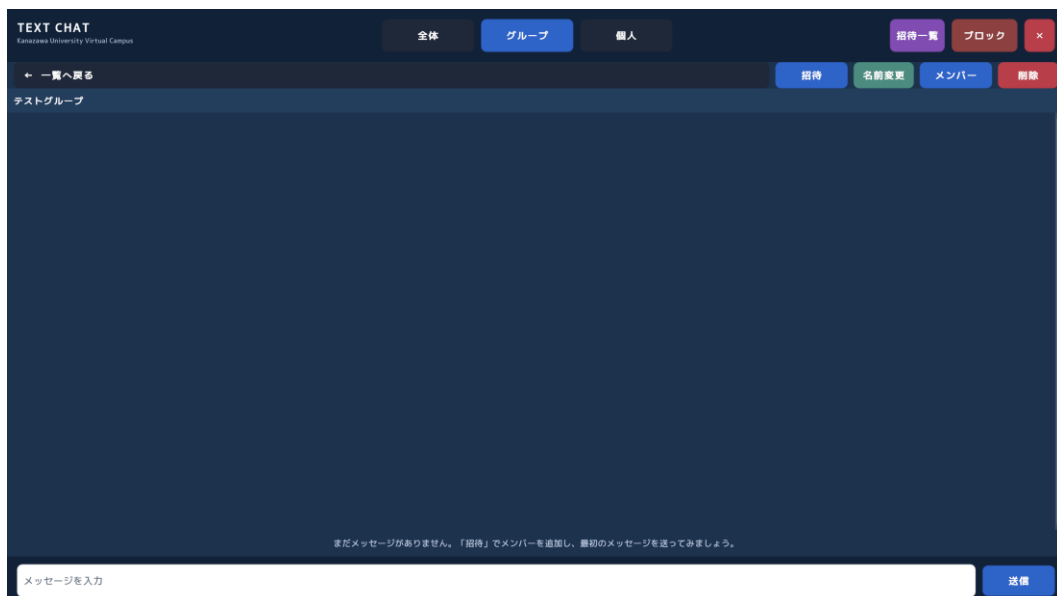
7.3 個人チャット



個人タブ：新しい会話、在席者検索、会話一覧

手順	操作
1	個人タブで「+ 新しい会話を始める」を選択します。
2	現在ログイン中の相手を検索して選択します。
3	会話画面でメッセージを送信します。

7.4 グループチャット



- 「+ グループを作成」からグループ名を入力して作成します。
- 作成後、「招待」から在席者を検索してメンバーを追加できます。
- 作成者はグループ名変更、グループ削除、メンバー管理を行えます。
- 作成者以外の参加者は、必要に応じてグループから退出できます。

7.5 メッセージの取り消し

自分が送信したメッセージには取り消しボタンが表示される場合があります。取り消したメッセージは、画面上では「メッセージの送信を取り消しました」と表示されます。

チャット機能の利用可否、履歴の保存、グループ作成可否は運用設定により変わります。チャットが表示されない場合は、管理者に確認してください。

7.6 招待・未読・再送・ブロック

グループや個人チャットでは、招待通知、未読表示、送信失敗時の再送、必要に応じたブロック機能を利用できます。

- 未読がある場合は、チャットボタンや対象タブに未読数・未読バッジが表示されます。内容を確認すると既読になります。
- 送信に失敗したメッセージは、通信状態を確認したうえで再送できます。
- 迷惑な連絡を受けた場合は、運用ルールに従ってブロックや管理者への連絡を行ってください。

8. ボイスチャットとマイク



全体ボイスアイコンをクリックして有効・無効を切り替えます。



範囲ボイスアイコンをクリックして有効・無効を切り替えます。有効時に範囲エフェクトが広がる範囲が有効範囲になります。



マイク設定：入力デバイス、感度、ノイズ抑制、ボイスチェンジャー、マイクテスト

- ボイスチャットが有効な場合、参加者同士で音声会話ができます。
- 画面下の全体ボイスチャット Off / On ボタンで、全体向けの音声会話を切り替えます。
- 画面下の範囲ボイスチャット Off / On ボタンで、近くにいる参加者向けの音声会話を切り替えます。範囲ボイスチャットを有効にすると、アバターの周囲に範囲を示すエフェクトが表示され、声が届く目安を確認できます。
- WebGL 版でもボイスチャットを利用できます。初回利用時にブラウザからマイク許可を求められた場合は許可してください。
- マイクタブの「入力レベル」で、声が入力されているか確認できます。
- ボイスチェンジャーを使うと、相手に届く声を変換できます。匿名で参加したい場合は、表示名を個人が分かりにくい名前に変更し、あわせてボイスチェンジャー機能を使用してください。

8.1 ボイスチェンジャー機能

ボイスチェンジャーは、設定画面の「マイク」タブから有効化・調整できます。マイク入力レベルを確認し、「変換後を再生」で自分の声がどのように聞こえるかを確認してから利用してください。

手順	操作
1	設定画面を開き、「マイク」タブを選択します。
2	使用する入力デバイスを選び、入力レベルで声が入っていることを確認します。
3	ボイスチェンジャー機能を有効にし、必要に応じて変換の種類や強さを調整します。
4	「変換後を再生」で聞こえ方を確認します。不自然に聞こえる場合は設定を調整します。
5	匿名で利用したい場合は、アバター選択または名前変更で表示名も変更してから参加します。

初回利用時に OS やブラウザからマイク許可を求められた場合は許可してください。相手に声が届かない場合は、OS 側のマイク設定、アプリのマイク設定、ボイス音量を順に確認します。

名前変更とボイスチェンジャーは、他の参加者に個人が分かりにくくするための補助機能です。イベント運用上、管理者やシステムには接続情報・利用状況が確認できる場合があります。

8.2 WebGL 版のボイスチャット

WebGL 版でもボイスチャットを利用できます。ブラウザで初めて利用する際は、マイク使用の許可を求められる場合があります。

- マイクが反応しない場合は、ブラウザのサイト設定、OS のマイク権限、入力デバイスを確認してください。

9. トラブルシューティング



入力フォーカスやマウスカーソルなど、操作できない時の説明に使える状態

症状	確認・対処
操作できない	アプリ画面をクリックしてアクティブにします。入力欄や設定画面を開いている場合は閉じます。改善しない場合はアプリを再起動します。
画面が重い / カクつく	設定 > パフォーマンスで最軽量または軽量の画質プリセットを選びます。解像度や同時表示アバター数を下げます。
フルスクリーンにならない	Windows では Alt + Enter を押します。設定 > 画面で解像度も確認します。
マウスカーソルが出ない	マウスを動かす、または Esc キーを押します。改善しない場合はアプリを再起動します。
音が聞こえない	設定 > 音量、PC/端末の音量、ミュート状態、出力デバイスを確認します。
マイクが使えない	マイク権限、入力デバイス、設定 > マイクの入力レベルを確認します。WebGL 版ではブラウザのサイト権限でマイクが許可されているか確認します。
チャットを送信できない	ネットワーク接続、チャット機能の有効化、サーバ接続状態を確認します。解決しない場合は管理者へ連絡します。
SSO 後に戻らない	タスクバー / Dock からアプリに戻ります。ブラウザで認証が完了しているか確認します。
ゲームパッドが効かない	USB / Bluetooth 接続を確認し、抜き差しまたは再接続します。改善しない場合はアプリを再起動します。

付録：設定項目詳細

設定内容が分からない場合は変更しないでください。通常は初期設定のままで利用できます。動作が重い、音が聞こえない、マイクが使えないなど、必要がある場合のみ変更してください。

設定を変更して動作や音声に問題が出た場合は、設定画面の「このタブを初期値に戻す」または「すべての設定を初期値に戻す」を使用してください。

付録 1. パフォーマンス



パフォーマンスタブの代表項目

項目	内容	変更する目安	注意
画質プリセット	最軽量、軽量、標準、高画質、最高画質、カスタムから選びます。	画面が重い場合は最軽量または軽量、通常は標準にします。	最軽量では影や画面効果が簡略化されます。分からない場合は標準のままにします。
画面解像度	PC では表示解像度を選択します。	画面が重い場合は解像度を下げます。	解像度を下げると文字や映像が粗く見える場合があります。
フルスクリーン	全画面表示とウィンドウ表示を切り替えます。	他のアプリを見ながら使う場合はウィンドウ表示にします。	表示が崩れた場合は再起動または初期値に戻します。

垂直同期 (VSync)	画面のちらつきや横ずれを抑える設定です。	通常は変更しません。画面の横ずれが気になる場合のみ ON を試します。	ON にすると操作の反応がわずかに遅く感じる場合があります。
影品質	影の有無や品質を変更します。	重い場合は下げます。	下げると影が簡略化または非表示になります。
FPS 上限	1 秒あたりの描画回数の上限です。	PC の発熱や負荷を下げたい場合は 60 FPS などにします。	無制限は高性能 PC 向けです。
描画距離	遠くの建物や地形をどこまで描画するかを調整します。	重い場合は近または中にします。	下げると遠景が見えにくくなります。
画面効果	色補正やブルームなどの画面効果です。	重い場合は下げます。	下げると見た目がシンプルになります。
アンチエイリアス	輪郭のギザギザを目立ちにくくします。	ギザギザが気になる場合は上げます。重い場合は下げます。	上げるほど GPU 負荷が増えます。
描画スケール	内部描画の細かさを変更します。	重い場合は 1.00x 未満、高品質にしたい場合は 1.00x 以上にします。	上げるほど負荷が大きくなります。
テクスチャ品質	建物や地面などの画像の細かさです。	メモリ不足や重さがある場合は下げます。	下げると模様や文字がぼやける場合があります。
スキンウェイト	アバターの変形品質です。	多人数表示で重い場合は下げます。	下げるとアバターの動きが少し簡略化されます。
ピクセルライト数	同時に反映するライト数です。	重い場合は下げます。	下げると一部の照明表現が簡略化されます。
同時表示アバター数	同時に表示する参加者アバター数を制限します。	人が多くて重い場合は少なめにします。	制限すると遠い参加者が非表示になる場合があります。
HDR	明るさや光の表現を広く扱う設定です。	重い場合は OFF を試します。	OFF にすると明るい表現が弱くなる場合があります。

付録 2. 音量

項目	内容	変更する目安	注意
マスター	アプリ全体の音量です。	全体的に音が大きい/小さい場合に変更します。	0% にするとすべての音が聞こえません。
BGM	背景音楽の音量です。	音楽だけを小さくしたい場合に変更します。	画面下の音楽 Off / On ボタンとは別の音量設定です。

効果音	ボタン操作音や環境音などの音量です。	効果音だけが大きい/小さい場合に変更します。	下げすぎると操作音に気づきにくくなります。
ボイス	ボイスチャットの音量です。	相手の声が大きい/小さい場合に変更します。	マイク入力の数値ではありません。
出力デバイス	音を出すスピーカーやヘッドホンを選びます。	別のヘッドホンから音を出したい場合に変更します。	Windows/Mac では OS 側の既定再生デバイスも変わる場合があります。
OS のサウンド設定を開く	OS 側の音量や出力先を確認します。	アプリ側の設定で解決しない場合に使います。	OS 側でミュートになっているとアプリでも聞こえません。

付録 3. マイク

項目	内容	変更する目安	注意
入力デバイス	使用するマイクを選びます。	別のマイクを使いたい場合や、入力レベルが動かない場合に確認します。	WebGL 版ではブラウザのマイク権限も使用します。ブラウザや OS で拒否されていると入力されません。
感度	マイク入力の数値を調整します。	声が小さい場合は上げ、音割れする場合は下げます。	上げすぎるとノイズも大きくなります。
ノイズ抑制レベル	周囲の雑音を抑えます。なし/低/中/高から選びます。	通常は中。雑音が多い場合は高を試します。	高にすると声が加工されたように聞こえる場合があります。
エコーキャンセル	スピーカー音の回り込みを抑えます。	スピーカー利用時や相手に反響して聞こえる場合に ON にします。	通常は ON のままで問題ありません。
ボイスチェンジャー 声の種類	声を変換します。なし、女性的な声、男性的な声、加工ボイスなどを選べます。	匿名で話したい場合や声を変えたい場合に使用します。	表示名も個人が分かりにくい名前に変更してください。
ボイスチェンジャー 処理モード	軽量または高品質を選びます。	遅延を減らしたい場合は軽量、自然さを優先する場合は高品質にします。	高品質はわずかに遅延や負荷が増えます。
入力レベル	声が入力されているかをメーターで確認します。	話したときにメーターが動くか確認します。	動かない場合はマイク権限や入力デバイスを確認します。
録音時間	マイクテストの録音秒数で	短く確認したい場合は 3 秒、	録音した音声はテスト

	す。	長めに確認したい場合は 10 秒以上にします。	確認用です。
そのまま再生	録音した声を変換せずに再生します。	マイク本来の聞こえ方を確認します。	相手に送信される操作ではありません。
変換後を再生	ボイスチェンジャー適用後の声を再生します。	相手に届く声を事前に確認します。	匿名利用時は必ず確認してください。

付録 4. 画面

項目	内容	変更する目安	注意
明るさ	画面全体の明るさを調整します。	画面が暗い/明るすぎる場合に 変更します。	上げすぎると白飛びする場合があります。
視野角（FOV）	一度に見える範囲を調整します。	画面酔いしやすい場合や見える範囲を変えたい場合に調整します。	広げすぎると歪んで見える場合があります。 VR では OS 固定です。
アバター名を表示する	アバター頭上の名前表示を切り替えます。	画面をすっきり見たい場合は OFF にします。	OFF にすると参加者名を確認しづらくなります。
VSync モード	画面の横ずれを抑える設定です。	通常は自動または初期値のままにします。	PC 向け項目です。ON にすると反応が遅く感じる場合があります。

付録 5. 操作

項目	内容	変更する目安	注意
カメラ感度	マウスやスティックで視点を動かす速さです。	視点移動が速すぎる/遅すぎる場合に 変更します。	上げすぎると操作しづらくなります。
Y 軸反転（上下逆）	上下の視点操作を反転します。	ゲーム操作に慣れていて上下を逆にしたい場合に ON にします。	分からない場合は OFF のままにします。
スナップターン	VR で視点を一定角度ずつ回転します。	VR 酔いを抑えたい場合に ON にします。	Quest など VR 環境向けです。通常は ON 推奨です。
このタブを初期値に戻す	開いているタブだけ初期値に戻します。	一部の設定を戻したい場合に 使います。	戻す前に確認画面が表示されます。
すべての設定を初期値に戻す	すべての設定を初期値に戻します。	原因が分からない不具合が出た場合に 使います。	音量、画質、操作などすべて戻ります。