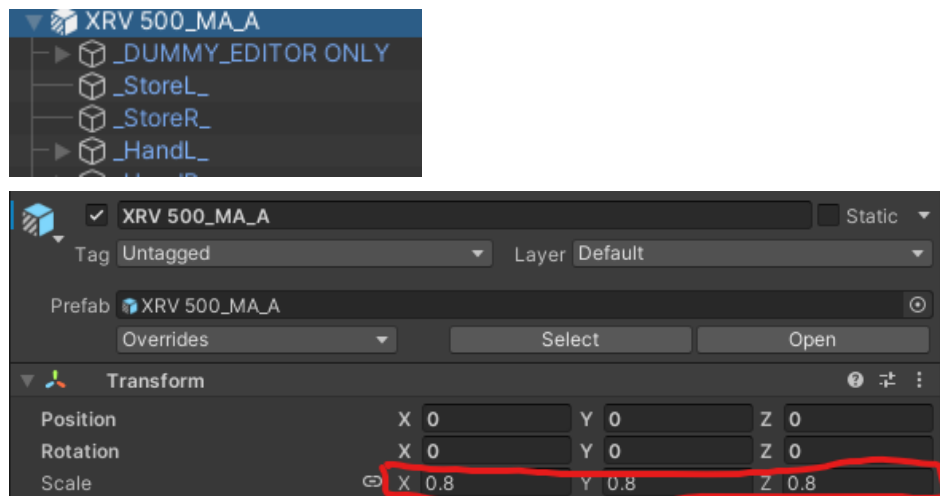


導入方法

1. **Liltoon、Modular Avatar** または **VRCFury** をインポート
2. **UnityPackage** をインポート
3. **Asset / _SPK_STRM_ / XRV 500 / _PREFAB** フォルダ内のプレハブをアバターにドラッグ & ドロップ

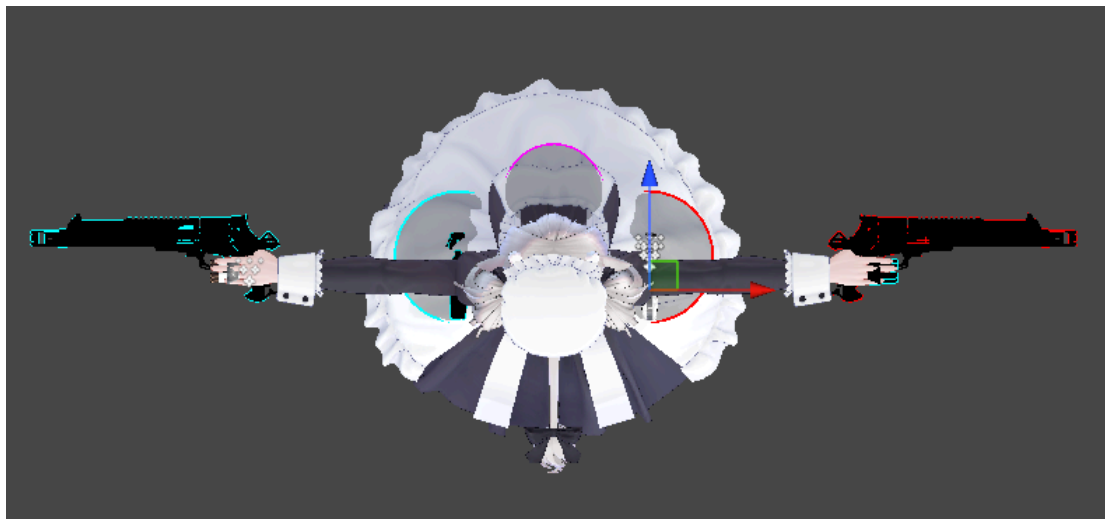
プレハブを一括で調整するには、**_CORE**フォルダー内のプレハブを使用してください。
(この場合、位置を調整した後、**Transform**タブを右クリックして「**Apply**」を選択し、**Core**プレハブに変更を適用してください。)



スケール調整:

表示されているように、上位オブジェクトのスケールをアバターに合わせて調整してください。

以下の5つのオブジェクトは位置のみ調整し、スケールは変更しないでください。



- **_StoreL_:** (シアン) 左手で銃を持つ際の収納位置。
この範囲は収納機能の際、手を入れる範囲にもなります。
- **_StoreR_:** (赤) 右手で銃を持つ際の収納位置。
この範囲は収納機能の際、手を入れる範囲にもなります。
- **_HandL_:** 左手の位置。
オプション:
 - **_HandL_XRV 500** (シアン) 左手で銃を持つ位置
 - **_HandL_SpeedLoader** (シアン): 右手で銃を構える場合のスピードローダー保持位置
- **_HandR_:** 右手の位置。
オプション:
 - **_HandR_XRV 500** (赤) 右手で銃を持つ位置
 - **_HandR_SpeedLoader** (シアン): 左手で銃を構える場合のスピードローダー保持位置
- **_SpeedLoader_:** (ピンク) 新しいスピードローダーおよび弾薬を取り出す位置

基本機能

写真の順に、フィンガーポイント、ロックンロール、銃、親指、拳ポーズと呼びます。



銃のグリップ部分に右手を当て、フィンガーポイントポーズをすると銃を取り出すことができます。
(またはメニューの **In Hand** トグルでも可能です)

収納位置に手を当てて手を開くことで、銃を収納できます。
(この機能は、**Gesture - Pickup / Store** メニューをオフにすることで無効化できます)

銃を持っている状態で、フィンガーポイント → 拳ポーズを取ると発射されます。
(**Gesture** メニューで「拳で発射」のジェスチャー設定を変更できます)

銃を持っていない方の手で、銃のハンマー部分に触れながら発射することで、ファニングショットが可能です。
(※この場合、弾が6発フルで装填されている必要があります)

Menu の **Infinity Ammo** がオンになっていても、シリンダー内に弾が入っている場合のみ発射可能です。

銃を構えた状態でロックンロールポーズを取ると、スピンモードに切り替わります。
この状態では銃をくるくる回転させることができます。
(**Gesture** メニューで無効化または別のジェスチャーに変更可能)

両手を開いた状態で手を合わせると、銃を反対の手に持ち替えることができます。
(**Gesture** メニューで無効化または変更可能)

リロード

銃を持った状態で  →  の順にジェスチャーをすると、シリンダーが開きます。
(**Gesture** メニューでジェスチャー設定変更可能)

この状態で、シリンダー先端のロッドに手を当てることで、弾を排出できます。
(スピンモード中でも排出可能)

SpeedLoader オブジェクトの範囲内で、銃を持っていない手で  を行くと、スピードローダーを取り出せます。
その状態でシリンダーに近づけると、一度に6発装填されます。

また、 を行うことで1発ずつ取り出して、任意の位置に装填することも可能です。

Menu - Gesture - Cylinder - Quick Reload がオンの場合、弾を取る位置にシリンダーを近づけるだけで即座に6発装填できます。
シリンダーが開いている状態でのみ動作します。
(両手でアキンボ使用時、片手で全てのリロード操作が可能で便利です)

装填後は、銃をシリンダーとは反対方向に弾くことで、シリンダーが閉じます。

シリンダー回転

銃を持っていない手を開いた状態で、シリンダーを素早く叩くと、シリンダーがスピンします。
シリンダーの位置はランダムに変わります。

(※これを使えばロシアンルーレットができるかもしれません...)

その他のポーズでシリンダーを叩いた場合は、反時計回りに1クリックずつ回転します。

リフレックスサイト

メニューの

Attachment → **Reflex Sight** → **Toggle** でオン/オフの切り替えが可能です。

Attachment → **Reflex Sight** → **Reticle Strength** にて光の強さを調整できます。

もしレティクルの位置が合っていない場合は、

Attachment → **Reflex Sight** → **Zeroing** メニューを使用して照準調整が可能です。

補足事項

Positionメニューが開いている間は、エラー防止のため収納ポジションが無効になります。