

PC版 Relayer キー割当変更方法につきまして

<概要>

KeyConfig.json を編集していただくことでキーの割付の変更ができます。

<「KeyConfig.json」の場所>

●Steam

1. Steam クライアントからライブラリのタブを選択します。
2. 所有しているゲームから「Relayer Advanced」を選択し右クリックします。
3. 「管理」から「ローカルファイルを閲覧」を選択します。
4. 「Relayer Advanced」のデータが保存されているフォルダが表示されますので、そこから「KeyConfig」フォルダへ移動します。
5. 「KeyConfig.json」「KeyConfig_PS.json」「KeyConfig_Xbox.json」「KeyConfigNameList.txt」の4つのファイルがあります。編集するファイルは「KeyConfig.json」ですが、その他含めて4ファイルすべてバックアップをお取りいただくことをお勧めします。



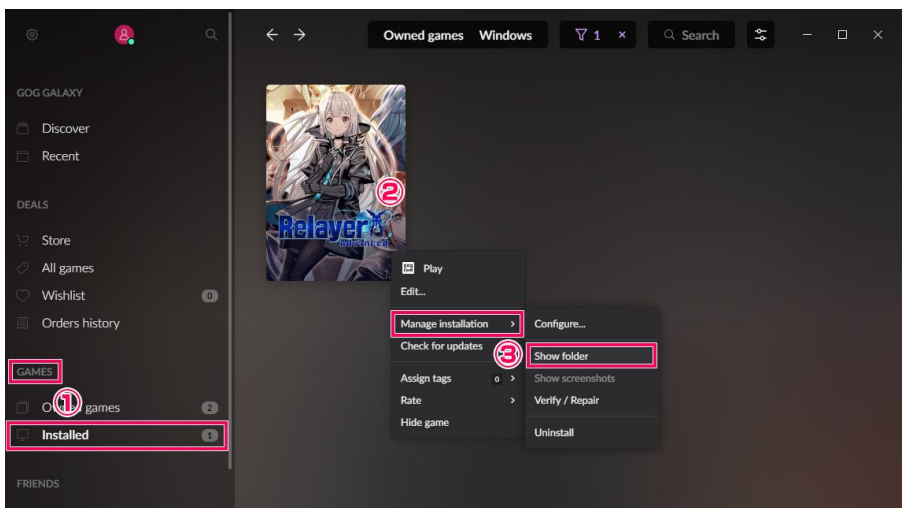
Steam版については更に以下の手順で「Steam入力を無効にする」に設定してください。

1. Steam クライアントからライブラリのタブを選択します。
2. 所有しているゲームから「Relayer Advanced」を選択し右クリックします。
3. 「管理」から「プロパティ」を選択します。
4. 左のメニューから「コントローラ」を選択

5. プルダウンメニューから「Steam 入力を無効にする」にする

●GOG

1. GOG Galaxy クライアント左側のタブから「ゲーム」→「インストール済み」を選択します。
2. 「Relayer Advanced」のアイコン上で右クリックします。
3. 「インストール管理」から「フォルダを表示」を選択します。
4. 「Relayer Advanced」のデータが保存されているフォルダが表示されますので、そこから「KeyConfig」フォルダへ移動します。
5. 「KeyConfig.json」「KeyConfig_PS.json」「KeyConfig_Xbox.json」「KeyConfigNameList.txt」の4つのファイルがあります。編集するファイルは「KeyConfig.json」ですが、その他含めて4ファイルすべてバックアップをお取りいただくことをお勧めします。



<編集方法>

まず、お使いのコントローラに合わせて

KeyConfig_Xbox.json または KeyConfig_PS.json いずれかのファイルの内容を
KeyConfig.json に移し替えてください（コピーペースト等で）。

※デフォルトでは KeyConfig_Xbox.json と同一になっています。

※コントローラをお使いにならない場合はこの手順は不要です。

以降、キーボードの任意のキーに、ゲームパッドのボタンおよびキーボードのキーを割り当て直して
いきます。

```
{  
  "Enter": ①  
  {  
    "ButtonName": "joystick button 0" ②  
    "KeyCode": [ Return, Space ] ③  
  },  
}
```

- ① 割り当て変更対象のキーです。ここは書き換えたり追加しないでください。
割り当てられている機能については以下のようになっています。

Enter	= 決定
BackSpace	= キャンセル
Shift	= 危険範囲表示、購入確定など
Tab	= バックログ表示、詳細ステータス表示など
W	= カーソル上
S	= カーソル下
A	= カーソル左
D	= カーソル右
Q	= ユニット切り替え逆送り
E	= ユニット切り替え順送り、早送り
F	= ヘイトリスト表示
R	= オートモード ON/OFF
V	= ステージ詳細情報表示
Esc	= バトルメニュー、カットシーンスキップなど
UpArrow	= カメラ操作、カーソル上
DownArrow	= カメラ操作、カーソル下
LeftArrow	= カメラ操作、カーソル左
RightArrow	= カメラ操作、カーソル右
WheelUp	= カメラズームイン
WheelDown	= カメラズームアウト
Ctrl	=
Ctrl+W	= カーソル上

Ctrl+S = カーソル下
Ctrl+A = カーソル左
Ctrl+D = カーソル右

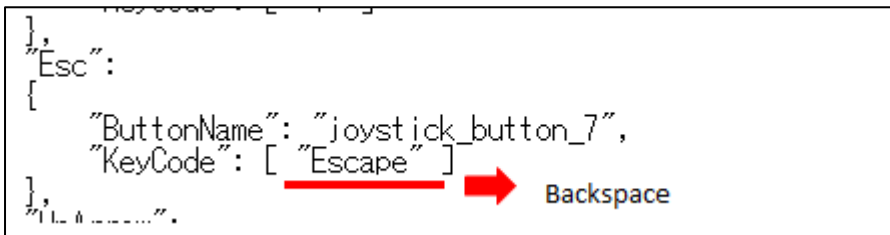
- ② 割り当てるゲームパッドのボタンです。:のあとの””内を書き換えることができます。
- ③ 割り当てるキーボードのキーです。同じく:のあとの[]内を書き換えることができます。

例1) キャンセルをキーボードの Esc に割り当て直す

キャンセルは初期で BackSpace に割り当てられていて、Esc にはバトルメニューが割り当てられています。このケースでは両者を交換します。

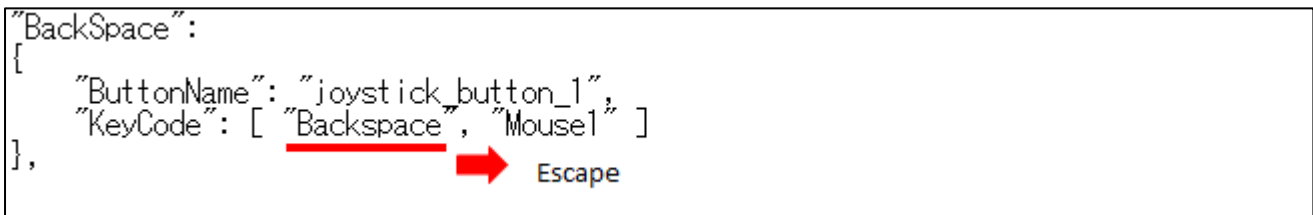
まず Esc が定義された行へいき、割り当てられている「Escape」を「Backspace」と書き換えます。

```
},
"Esc":
[
  "ButtonName": "joystick_button_7",
  "KeyCode": [ "Escape" ]
],
".....".
```



同様に BackSpace の行へいき、割り当てられている「Backspace」を「Escape」と書き換えます。

```
"BackSpace":
[
  "ButtonName": "joystick_button_1",
  "KeyCode": [ "Backspace", "Mouse1" ]
],
```

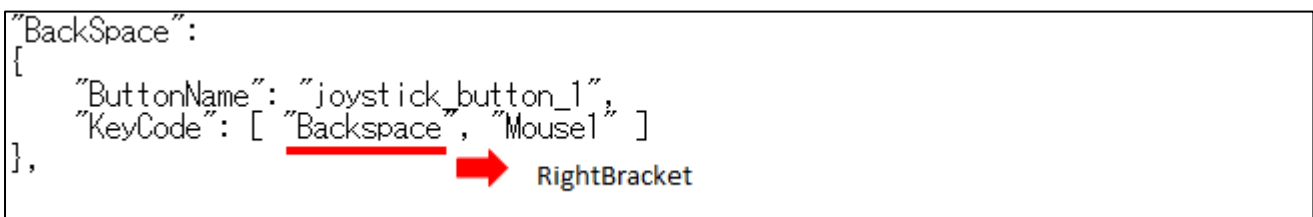


※キーの文字列は「KeyConfigNameList.txt」に定義しておりますので参考にしてください。

例2) キャンセルを] (RightBracket) に割り当て直す

]には初期で割り当てられた機能がないため、このケースではキャンセルである Backspace に]を割り当てるだけになります。

```
"BackSpace":
[
  "ButtonName": "joystick_button_1",
  "KeyCode": [ "Backspace", "Mouse1" ]
],
```



<ゲームへの反映方法>

1. KeyConfig.json をメモ帳などで開いてください。
2. <編集方法>を参考に、割り当てを変更してください。
3. ファイル名はそのまま保存してください。
4. オプションの「ボタン初期配置」を「カスタマイズ」に変更し、「決定ボタン」を「下」に変更してください。

※お使いのキーボードによっては割り当てられないキーがあります。

以上です。