

2016/4/17		各設定の詳細は Readme_Aircraft.txt を参照すること					
分類 システム	設定名	Helicopter	Plane	Vehicle	Tank	概要	
	DisplayName	yes	yes	yes	yes	画面に表示される名前、日本語以外のアイテム名	
	AddDisplayName	yes	yes	yes	yes	画面に表示されるアイテム名	
	AddRecipe	yes	yes	yes	yes	アイテムのレシピを追加	
	AddShapelessRecipe	yes	yes	yes	yes	アイテムの不定形レシピを追加	
	ItemID	yes	yes	yes	yes	アイテムID	
	AddTexture	yes	yes	yes	yes	機体のテクスチャを追加	
	Sound	yes	yes	yes	yes	機体の音声ファイルを指定	
	SmoothShading	yes	yes	yes	yes	モデルを滑らかに表示するかどうかの設定。True=滑らかに表示、False=普通の表示	
	HUD	yes	yes	yes	yes	座席ごとのHUDを設定する	
パーツ	Category	yes	yes	yes	yes	機体のカテゴリ設定。クリエイティブタブの並び順用。	
	AddPartCamera	yes	yes	yes	yes	\$camera カメラのモデルを追加	
	AddPartHatch	yes	yes	yes	yes	\$hatch ハッチのモデルを追加	
	AddPartSlideHatch	yes	yes	yes	yes	\$hatch スライド式のハッチのモデルを追加	
	AddPartThrottle	yes	yes	no	yes	\$throttle スロットルに連動して回転/移動するパーツを追加する	
	AddPartWeapon	yes	yes	no	yes	\$weapon 武器のモデルを追加	
	AddPartWeaponChild	yes	yes	no	yes	\$weapon0_0 AddPartWeapon の子パーツを追加する。	
	AddPartRotWeapon	yes	yes	no	yes	\$weapon ガトリングの砲身モデルを追加	
	AddPartWeaponMissile	yes	yes	no	yes	\$weapon 武器使用後、使用可能になるまで非表示にする。	
	AddPartTurretWeapon	yes	yes	no	yes	\$weapon 武器のモデルを追加。このパーツは砲塔の向きのよって回転の位置が変わる。	
	AddPartWeaponBay	yes	yes	yes	yes	\$wb ウェポンベイのモデルを追加	
	AddPartSlideWeaponBay	yes	yes	yes	yes	\$wb スライド式のウェポンベイのモデルを追加	
	AddPartRotation	yes	yes	yes	yes	\$rotpart 一定速度で回転するパーツを追加。常に回るか乗っている間だけ回るか選択できる	
	AddRotor	yes	no	no	no	\$blade ヘリコプターのローターを追加	
	AddRotorOld	yes	no	no	no	\$blade Deprecation: この設定は古いモデル用なので非推奨。	
	AddPartRotor	no	yes	no	no	\$rotor ローターのモデルを追加	
	AddBlade	no	yes	no	no	\$blade ブレードのモデルを追加	
	AddPartCanopy	yes	yes	yes	yes	\$canopy キャノピーのモデルを追加	
	AddPartSlideCanopy	yes	yes	yes	yes	\$canopy スライド式のキャノピーのモデルを追加	
	AddPartLG	yes	yes	yes	yes	\$lg 着陸装置のモデルを追加	
	AddPartLGRev	yes	yes	yes	yes	\$lg 着陸装置のモデルを追加 AddPartLGと逆の動作をする	
	AddPartSlideRotLG	yes	yes	yes	yes	\$lg 着陸装置のモデルを追加 移動 + 回転動作	
	AddPartLGHatch	yes	yes	yes	yes	\$lg 着陸装置のハッチを追加 ギアが折りたたまれるか、展開される時に開いて閉じる。	
	AddPartNozzle	no	yes	no	no	\$nozzle 戦闘機のノズルのモデルを追加	
	AddPartWing	no	yes	no	no	\$wing 折りたたみ可能な主翼の追加	
	AddPartPylon	no	yes	no	no	\$wing0_pylon0 主翼に付くパイロンを追加（主翼に合わせて位置が変わり、個別に回転できる）	
	TrackRollerRot	yes	yes	no	yes	\$track_roller 戦車の転輪の回転速度を設定する	
	AddTrackRoller	yes	yes	no	yes	\$track_roller 戦車の転輪を追加する	
	AddCrawlerTrack	yes	yes	no	yes	\$crawler_track 戦車の履帯を追加する	
	PartWheelRot	yes	yes	no	yes	\$wheel タイヤの回転速度を設定する	
	AddPartWheel	yes	yes	no	yes	\$wheel タイヤを追加する	
	AddPartSteeringWheel	yes	yes	no	yes	\$steering_wheel ハンドルを追加する	
	AddPart	no	no	yes	no	\$part プレイヤーの向きに合わせて動くパーツを追加	
	AddChildPart	no	no	yes	no	\$part0_0 プレイヤーの向きに合わせて動くパーツを追加	
	AddSearchLight	yes	yes	yes	yes	モブを照らすサーチライトを追加する。プレイヤーの向きに合わせて回転する。	
	AddFixedSearchLight	yes	yes	yes	yes	モブを照らすサーチライトを追加する。ライトは向き固定。	
	AddPartLightHatch	yes	yes	yes	yes	\$light_hatch サーチライトがONの間だけ開くモデルを追加	
	機動性	MaxRotationPitch	yes	yes	yes	yes	機体の上下方向の角度制限。
		MinRotationPitch	yes	yes	yes	yes	機体の上下方向の角度制限。
		MaxRotationRoll	yes	yes	no	no	機体のロールの角度制限。
MinRotationRoll		yes	yes	no	no	機体のロールの角度制限。	
MobilityPitch		yes	yes	no	no	機体の上下方向の変化量。大きいほど速く上下に向くことができる。	
MobilityYaw		yes	yes	no	yes	機体の左右方向の変化量。大きいほど速く左右に向くことができる。	
MobilityYawOnGround		yes	yes	no	yes	地上での機体の左右方向の変化量。大きいほど速く左右に向くことができる。	
MobilityRoll		no	yes	no	no	機体のロールの変化量。大きいほど速くロールできる。	
StepHeight		yes	yes	no	yes	機体が乗り越えられるブロックの高さ	
MotionFactor		yes	yes	no	yes	機体の移動速度の減速値。範囲は 0~1 で小さいほど減速が強くなりスピードも下がる。	
PivotTurnThrottle		no	yes	no	yes	地上で横回転するときの移動量。0であればその場で周る。	
RotationPitchMax		no	no	yes	no	Deprecation: 上方向の視界の制限。古い設定用なので非推奨。	
RotationPitchMin		no	no	yes	no	Deprecation: 下方向の視界の制限。古い設定用なので非推奨。	
OnGroundPitchFactor		no	no	no	yes	地形によって傾く早さ。大きいほど早い	
OnGroundRollFactor		no	no	no	yes	地形によって傾く早さ。大きいほど早い	
CameraRotationSpeed		no	no	no	yes	カメラの回転スピード。戦車であれば砲塔の回転速度の制限に使用できる	
WeightedCenterZ		no	no	no	yes	機体が地形に合わせて傾くときの重心のZ座標	
SetWheelPos		no	no	no	yes	地面との接地位置を指定する。この設置地点に合わせて機体が傾く。	
機体仕様		AddSeat	yes	yes	yes	yes	座席を追加。
		AddGunnerSeat	yes	yes	yes	yes	座席を追加。AddSeatと違い、プレイヤー視点ではなく、カメラ視点になる。
	AddFixRotSeat	yes	yes	yes	yes	座席を追加。角度固定のカメラ視点になる。	
	MaxHp	yes	yes	yes	yes	機体の耐久力。ダメージを受けると減る。	
	ArmorDamageFactor	yes	yes	yes	yes	受けるダメージの係数。小さいほどダメージが小さくなる。	
	ArmorMinDamage	yes	yes	yes	yes	最低ダメージ。このダメージより小さいと機体はダメージを受けない。	
	ArmorMaxDamage	yes	yes	yes	yes	最大ダメージ。このダメージより大きいと、この値に丸められる。	
	EnableBack	no	yes	no	yes	後退可能にする。	
	WeightType	no	no	no	yes	機体の重量タイプを指定する。モブとの衝突やブロックの破壊に影響する。	
	DefaultFreeLook	no	no	no	yes	機体乗った際に、デフォルトでFreeLookをONにする。戦車に使う。	
	AddWeapon	yes	yes	yes	yes	武器の追加	
	AddTurretWeapon	yes	yes	yes	yes	武器の追加。砲塔の回転に合わせて発射位置が変わる。	
	TurretPosition	yes	yes	yes	yes	砲塔の回転の中心位置。できればこの設定を使用せず、モデルの砲塔のX,Z座標を0にすること。	
	RotorSpeed	yes	yes	no	no	ローターの回転スピード	
	EnableSeaSurfaceParticle	no	yes	no	no	海面にパーティクルを発生させるかどうか。主に航空機向け	
	CameraPosition	yes	yes	yes	yes	ガンナー、地上兵器のカメラ位置	
	CameraZoom	yes	yes	yes	yes	ガンナー、地上兵器のカメラ最大倍率	
	DamageFactor	yes	yes	yes	yes	プレイヤーがダメージを受けた時の倍率設定。0でダメージなし。1で100%。	
	EnableEntityRadar	yes	yes	yes	yes	レーダーを有効にする	
	EnableNightVision	yes	yes	yes	yes	ナイトビジョンの有無	
	EnableEjectionSeat	no	yes	no	no	射出座席の有無。GUIにパイロットと2番席のパラシュートの格納箇所が増える。	
	EnableParachuting	yes	yes	no	no	パラシュート降下を有効にする。	
	MobDropOption	yes	yes	no	yes	パラシュート降下の追加設定	
	FlareType	yes	yes	yes	yes	フレア機能の有無。0=無し、1=有り、2=大型機向けのフレア	
	Float	yes	yes	yes	yes	機体が水に浮かぶことができるようになる	
	FloatOffset	yes	yes	yes	yes	水上に浮かんだ時の機体の高さ調整。	
	SubmergedDamageHeight	yes	yes	yes	yes	機体がダメージを受けない水位を指定する。2なら2ブロックの高さまでダメージを受けない	
	InventorySize	yes	yes	yes	yes	インベントリのサイズ 9の倍数でなければならない。最大54。	
	Regeneration	yes	yes	yes	yes	2番席以降のモブが自動回復する	
	Gravity	yes	yes	yes	yes	機体への重力。-0.04より小さいと重くなり、大きいと上に飛んで行く。	
	GravityInWater	yes	yes	yes	yes	水中での機体への重力。-0.04より小さいと重くなり、大きいと上に飛んで行く。	
	ParticlesScale	yes	yes	no	yes	パーティクルのサイズを変える。小さいと砂煙などのエフェクトが小さくなる	
	EnableGunnerMode	yes	yes	no	yes	ガンナーモードを有効にする	
	ConcurrentGunnerMode	yes	yes	no	yes	2番席にプレイヤーがいてもガンナーに切り替え可能にする	
	Speed	yes	yes	no	yes	機体の最大移動速度	
	CanMoveOnGround	yes	yes	no	yes	地上で移動できるかどうか。Falseにすると、地上で移動できない。水上では移動できる。	
	CanRotOnGround	yes	yes	no	yes	地上で回転できるかどうか。Falseにすると、地上で回転できない。水上では回転できる。	
	ThrottleUpDown	yes	yes	no	yes	スロットルの上下の早さを設定	
	ThrottleUpDownOnEntity	yes	yes	no	yes	他のエンティティに乗っている際のスロットルの上下の早さを設定	
	UAV	yes	yes	no	yes	機体を大型UAV（無人機）にする。携帯UAV制御端末からは制御できない。	
	SmallUAV	yes	yes	no	yes	機体を小型UAV（無人機）にする。	
	TargetDrone	no	yes	no	no	機体を 無人標的機 にする	
	onGroundPitch	yes	yes	no	yes	地上/水中での角度設定	
	EnableFoldBlade	yes	no	no	no	ブレードの折りたたみ機能を有効にする	
	AutoPilotRot	no	yes	no	no	飛行機の自動旋回時の回転角度	
	DefaultVtol	no	yes	no	no	有効にするとVTOL機能有りの場合に、地上では常にVTOL状態になる	
	EnableVtol	no	yes	no	no	VTOL機能の有無	
	VtolPitch	no	yes	no	no	VTOL状態でのPitchの変化の大きさ、大きいほどVTOL状態でも速く移動できる	
	VtolYaw	no	yes	no	no	VTOL状態でのYawの変化の大きさ、大きいほどVTOL状態でも速く横を向くことができる	
	VariableSweepWing	no	yes	no	no	主翼折りたたみが空中でのみできるようにする。	
	SweepWingSpeed	no	yes	no	no	主翼折りたたみ時の速度。VariableSweepWing=true 時のみ有効。	
	HideEntity	yes	yes	yes	yes	乗っている間プレイヤーが非表示になる	
	EntityWidth	yes	yes	yes	yes	全座席のモブの表示される幅を設定（見た目だけで判定は変わらない）	
	EntityHeight	yes	yes	yes	yes	全座席のモブの表示される高さを設定（見た目だけで判定は変わらない）	
	EntityPitch	yes	yes	yes	yes	全座席のモブの表示される角度を設定（見た目だけで判定は変わらない）	
	EntityRoll	yes	yes	yes	yes	全座席のモブの表示される角度を設定（見た目だけで判定は変わらない）	
	FuelSupplyRange	yes	yes	yes	yes	燃料補給範囲。1以上にすると他の機体の燃料を補給できる。	
	AmmoSupplyRange	yes	yes	yes	yes	弾薬補給範囲。1以上にすると他の機体の弾薬を補給できる。	
	BoundingBox	yes	yes	yes	yes	当たり判定追加	
	MaxFuel	yes	yes	no	yes	燃料搭載可能量	
	FuelConsumption	yes	yes	no	yes	1秒間に消費する燃料	
	Stealth	yes	yes	yes	yes	ステルス性の設定（0.0~1.0）。デフォルトは0.0。大きいほどステルス性が上がる。	
	AddParticleSplash	no	yes	no	no	水上で移動した時の水しぶきを追加する。	
	ExclusionSeat	yes	yes	no	yes	座席やラック間の排他を設定する。	
	AddRack	yes	yes	no	yes	機体やコンテナを乗せるラックを追加する。これは乗せる側の設定。	
	RideRack	yes	yes	no	yes	乗る機体とラック番号(1~)を指定。これは乗る側の設定。	
	AddRepellingHook	yes	no	no	no	ラベリング用のフックを追加する。	
	CanRide	yes	yes	yes	yes	falseにすると機体に乗れなくなる。飾り系の設置物に使用する。	
	UnmountPosition	yes	yes	yes	yes	機体から降りた時にどこ位置に降りるかを指定する。	

分類	設定名	MachineGun1	MachineGun2	Torpedo	CAS	Rocket	ASMissile	AAMissile	TVMissile	ATMissile	Bomb	MkRocket	Smoke	Dispenser	Dummy	TargetingPod	概要		
システム	Type	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	武器の種別を設定		
描画	DisplayName	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	画面に表示される武器名（英数字のみ）		
	ModelBullet	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	弾のモデル指定。 記載がない場合、武器ごとのデフォルトのモデルを使用する		
	ModelBomblet	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	クラスター爆弾の子弾のモデル指定。		
	SetCartridge	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	武器使用時に空薬莖を排出する。		
	BulletColor	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	弾のカラー設定	
	BulletColorInWater	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	水中での弾のカラー設定	
	Zoom	no	no	no	no	no	no	yes	no	yes	no	no	no	no	no	no	no	携帯兵器(Stinger/Javelin)専用の設定で、画面の表示倍率	
音声	SoundDelay	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	武器の音声再生までの待ちカウント。 非常に短い間隔で発射する武器に使用。		
	SoundPitch	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	音の高さ 0~1		
	SoundPitchRandom	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	音の高さのランダム性。0~1		
	SoundVolume	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	音の大きさ、0~1 は音量が変化、1以上は遠くでも聞こえるようになる		
	Sound	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	音声ファイルの指定。 指定しない場合、武器ファイル名 snd.oggを使用する。		
基本設定	Power	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	エンティティに当たった時にダメージ		
	DamageFactor	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	エンティティに当たった時にダメージ倍率		
	Sight	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	画面上のサイトの種別。		
	ModeNum	no	yes	no	no	yes	no	no	yes	yes	no	no	no	no	no	no	武器の弾種切り替え		
機動性	Acceleration	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	no	no	弾の速度。	
	AccelerationInWater	no	no	yes	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	水中での弾の速度	
	Accuracy	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	誤差の大きさ。	
	Gravity	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	重力設定。負の値だと下に落ちていく。	
	GravityInWater	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	水中での重力設定。負の値だと下に落ちていく。	
	VelocityInWater	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	yes	no	no	水中での加速度設定。水中ではTick毎にこの値が乗算される。	
連射間隔	Delay	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	次の武器使用までの待ちカウント。短いほど速く撃てる	
	ReloadTime	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	装弾数が0になった時、補充されるまでの時間	
	Round	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	装弾数。1回の使用で1マイナスされる。	
	HeatCount	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	銃身熱量タイプの武器の1回の使用で増加する熱量。	
	MaxHeatCount	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	銃身熱量タイプの武器の最大熱量。	
	Group	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	使用すると同じグループの武器がリロード状態になる。 戦車で弾種ごとに武器を分けている場合などに使用する。	
爆発設定	Explosion	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	no	着弾時の爆発威力。	
	ExplosionInWater	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	no	水中での着弾時の爆発威力。	
	ExplosionBlock	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	no	着弾時の爆発によるブロック破壊力。 0にするとブロックを破壊しない。	
	ExplosionAltitude	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	no	爆発する地上からの距離。投下する爆弾での使用を想定しているため、 地上で使用すると即爆発して自爆ダメージを受ける。	
	DelayFuse	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	no	yes	no	no	no	no	no	no	遅延信管：着弾から弾が消滅するまでのカウント	
	Bound	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	no	yes	no	no	yes	no	no	no	着弾時の跳ね返りの強さ。DelayFuseも設定すること。	
	TimeFuse	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	yes	no	no	no	時限信管：発射から弾が消滅するまでのカウント	
	Destruct	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	no	no	no	no	no	no	自爆のための爆弾。UAVのヘリコプターのみ使用可能。	
	FAE	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	no	爆発時にブロックを破壊せず、炎を撒く	
	Flaming	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	爆発時に炎を撒く	
	Bomblet	no	no	no	no	yes	yes	no	no	no	yes	no	no	yes	no	no	no	クラスター爆弾の散布する子弾の数	
	BombletDiff	no	no	no	no	yes	yes	no	no	no	yes	no	no	yes	no	no	no	散布範囲の大きさ	
	BombletSTime	no	no	no	no	yes	yes	no	no	no	yes	no	no	yes	no	no	no	発射後の散布までのカウント	
Piercing	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no	yes	no	no	弾の貫通力		
弾薬	MaxAmmo	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	yes	機体が保持できる最大弾数	
	SuppliedNum	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	yes	1回のリロードで補給できる弾数	
	Item	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	yes	1回のリロードで消費するアイテム	
スモーク	SmokeColor	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	no	no	no	no	スモークの色	
	SmokeSize	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	no	no	no	スモークの最大サイズ	
	SmokeMaxAge	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	no	no	no	no	スモークの表示時間	
その他	GuidedTorpedo	no	no	yes	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	誘導魚雷と無誘導魚雷の切り替え	
	Recoil	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	使用した時の反動で機体が傾く強さ	
	RecoilBufCount	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	砲の中退距離の設定	
	LockTime	no	no	no	no	no	no	yes	no	yes	no	no	no	no	no	no	no	ミサイルのロックにかかる時間	
	RidableOnly	no	no	no	no	no	no	yes	no	yes	no	no	no	no	no	no	no	プレイヤーをロックする際に、乗り物に乗っている場合だけロック可能にする。	
	RigidityTime	no	no	no	no	no	no	yes	no	yes	no	no	no	no	no	no	no	発射後の追尾を開始するすまでのカウント	
	DispenseItem	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	no	no	no	着弾時に指定したアイテムを使用する	
	DispenseRange	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	no	no	no	DispenseItemで指定したアイテムの使用範囲(単位：ブロック)	
	ProximityFuseDist	yes	yes	no	no	no	yes	yes	no	yes	yes	no	no	yes	no	no	no	ミサイル/爆弾の反応範囲。モブとの距離がこの距離以下になると爆発する。 ASMissile の場合、ブロックとの距離がこの距離以下になると爆発する。	
	Particle	yes	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	使用時のパーティクル指定。1.0.0から廃止。	
	TrajectoryParticle	no	no	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	no	no	弾の軌跡のエフェクト
	TrajectoryParticleStartTick	no	no	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	no	no	弾の軌跡のエフェクトの開始カウント
	DisableSmoke	no	no	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	yes	no	no	no	ミサイルやロケットの移動時に出る煙のエフェクトの無効化
	AddMuzzleFlash	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	武器使用時のマズルフラッシュのエフェクト
	AddMuzzleFlashSmoke	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	no	no	武器使用時の煙のエフェクト
	DisplayMortarDistance	yes	yes	no	no	yes	yes	no	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	yes	yes	着弾距離を表示する。迫撃砲向け。
	FixCameraPitch	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	武器を選択中は視点の常に水平を向く。迫撃砲向け。
	CameraRotationSpeedPitch	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	武器を選択中は視点の動きが遅くなる。精密な角度変更が必要な迫撃砲向け。
	Target	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	yes	TargetingPod のスポット対象または、ブロックのマークの設定
	Length	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	yes	スポット可能距離。この距離以内のモブがスポットできる
	Radius	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	yes	スポット可能な範囲の広さを角度(半径)で指定
	MarkTime	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	yes	TargetingPod のスポット対象または、ブロックのマークの設定

- 0.9.3 から メタセコイア形式 (.mqo) ファイルを読み込めるようになりました。
命名規則は obj と同じです。あまり意味はありませんがパーツごとに mqo ファイルを分けることもできます。

- ・扱えるポリゴンは 三角形 または 四角形 のみ (obj形式のみ四角形を扱えない)
- ・オブジェクトのミラーリングはフリーズされない (フリーズしてmodelsフォルダに入れること)
- ・扱える材質は1つだけ
- ・mqo オブジェクトごとのスムージングの設定は反映される (スムージングのON/OFFと角度)。
機体ごとの設定ファイルに SmoothShading=false と記載するとスムージングが無効になる

- 0.8.0 からパーツごとにファイルを分けなくても、以下のようにオブジェクト名をつければ
機体名.obj または 機体名.mqo 1つだけで表示できるようになりました。
一部のパーツだけを別ファイルにしてもよいです。
従来通り、全パーツを別ファイルにしても問題ありません。

本体 \$body …今まで 機体名.obj として読み込んでいた本体
パーツ \$パーツ名 …今まで 機体名_パーツ名0.obj として読み込んでいたパーツ

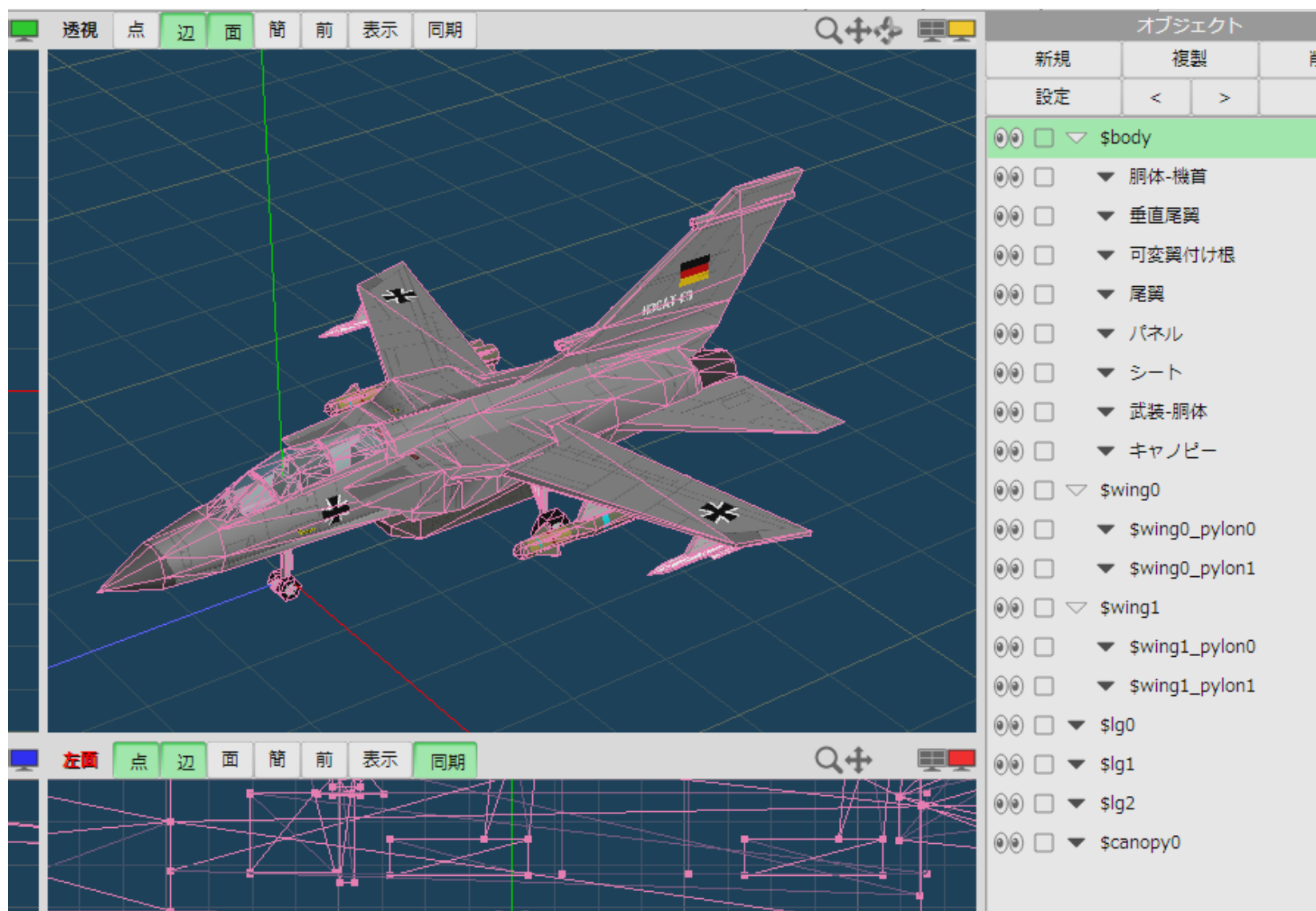
- パーツの親子関係は読み取られないので、自由に設定して下さい。
下の例では \$wing0_pylon0 を \$wing0 の小パーツにしていますが、管理しやすくするためだけです。

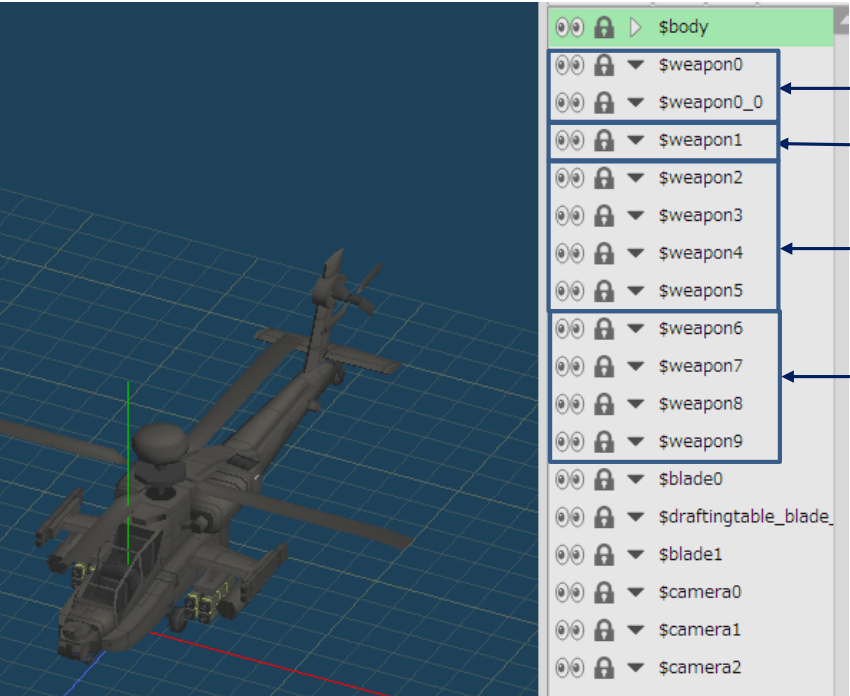
- \$で始まらないオブジェクトは、その上にある\$から始まるパーツにくっつきます。
下の例の場合 「胴体-機首」～「キャノピー」は\$bodyの一部として扱われます。

※メタセコイアからobjに変換する場合はメタセコイアから直接objで保存しないとオブジェクト名が消えます。

—直接objで保存できるのは有料版のみです。

メタセコイア形式が直接読み込めるので、objに変換する必要はありません。





ah-64.txt

```
; M230
AddPartWeapon = m230, true, true, false, 0.00, 0.29, 0.72
AddPartWeaponChild = false, true, 0.00, 0.29, 0.72
; Hydra70
AddPartWeapon = hydra70, false, false, true, 0.00, 0.81, -2.13
; agm114
AddPartWeaponMissile = agm114, false, false, false, 1.72, 0.96, -1.64
AddPartWeaponMissile = agm114, false, false, false, -1.72, 0.96, -1.64
AddPartWeaponMissile = agm114, false, false, false, 1.72, 0.96, -1.64
AddPartWeaponMissile = agm114, false, false, false, -1.72, 0.96, -1.64

AddPartWeaponMissile = agm114tv, false, false, false, 1.72, 0.96, -1.64
AddPartWeaponMissile = agm114tv, false, false, false, -1.72, 0.96, -1.64
AddPartWeaponMissile = agm114tv, false, false, false, 1.72, 0.96, -1.64
AddPartWeaponMissile = agm114tv, false, false, false, -1.72, 0.96, -1.64
```

```
AddWeapon = m230, 0.00, 0.38, 0.90, 0,-1, true,2, 0,-360,360, -20,80
AddWeapon = hydra70, 2.72, 0.81, -2.13, 1, 0, true,1, 0,0,0, 0, 25
AddWeapon = hydra70, -2.72, 0.81, -2.13, -1, 0, true,1, 0,0,0, 0, 25
AddWeapon = hydra70_mpsm, 2.72, 0.81, -2.13, 1, 0, true,1, 0,0,0, 0, 25
AddWeapon = hydra70_mpsm, -2.72, 0.81, -2.13, -1, 0, true,1, 0,0,0, 0, 25

AddWeapon = aim92, 2.72, 0.89, -1.00, 1, 0
AddWeapon = aim92, -2.72, 0.89, -1.00, -1, 0
AddWeapon = aim92, 2.72, 0.89, -1.00, 1, 0
AddWeapon = aim92, -2.72, 0.89, -1.00, -1, 0

AddWeapon = agm114, 1.72, 0.96, -1.64, 1, 0, true,2
AddWeapon = agm114, -1.72, 0.96, -1.64, -1, 0, true,2
AddWeapon = agm114, 1.72, 0.96, -1.64, 1, 0, true,2
AddWeapon = agm114, -1.72, 0.96, -1.64, -1, 0, true,2

AddWeapon = agm114tv, 1.72, 0.96, -1.64, 1, 0, true,2
AddWeapon = agm114tv, -1.72, 0.96, -1.64, -1, 0, true,2
AddWeapon = agm114tv, 1.72, 0.96, -1.64, 1, 0, true,2
AddWeapon = agm114tv, -1.72, 0.96, -1.64, -1, 0, true,2

AddWeapon = a10gau8, 0.00, 0.70, 0.95, 0, 0, true,2
```

M230

Hydra70

Hydra70

AIM92

HellFire

HellFire TV

CAS