

# B7A 流星 操作ガイド

Tanzai

モデル名: B7A Ryusei 2.5

04 版 2023/12/20 8 項 2.5 版モデル向け修正

## 1. 画面選択

### 1.1 VR でない場合

NumLock キーを押下(Numlock 点灯)し、以下のテンキーを押下して操作画面を切り替えることができます。テンキー 0 からテンキー 7 は Internal 画面なので、クリック等により部品を動かすことができます。

テンキー 0



#### 操縦席正面画面

各種計器の確認の他、計器盤上部のスイッチやツマミを操作します。  
(2 項、3 項参照)

テンキー 1



#### 主計器盤下部画面

計器盤下部のスイッチ、レバー類を操作します。(2 項、6 項参照)

テンキー 2



#### 空母着艦用画面

着艦時に空母がカウルフラップ上部に見える様に、この角度から前方を見ます。手前に速度計とエンジン回転計が見えますから参考になります。  
(8 項参照)

テンキー 3



#### 偵察席画面

風防の取っ手をクリックし風防を開閉します。また航空図版をクリックして図版を出し入れます。(4 項参照)

テンキー 4



#### 爆撃照準用画面

投下場所に向かって自動操縦の高度保持と方位保持を設定します。**爆弾槽開閉**ボタンで爆弾槽を開き。**投下準備完**ボタンで安全を解除し。投下目標が赤線に到達したら**投下**ボタンを押します。(7.3 項参照)

テンキー 5



#### 偵察席銃座配置画面

風防の取っ手をクリックすると後部風防が開き、機銃後端の矢印アイコンをドラッグし旋回機銃の向きを操作します。機銃発射は出来ません。風防の取っ手を再度クリックする元に戻ります。(5 項参照)

テンキー 6



#### 保守員エンジン整備画面

カウルリング部をクリックするとエンジンを目視できます。胴体下部の ■ をクリックし、爆弾槽が開閉します。(6 項参照)

テンキー 7



#### 保守員主翼整備画面

右主翼下部の ■ をクリックし、主翼の折りたたみや展開を行います。  
(6 項参照)

テンキー 8



#### パイロット画面

パイロットの様子を確認できます。風防開閉は操縦席画面(テンキー 0)から行います。

テンキー 9

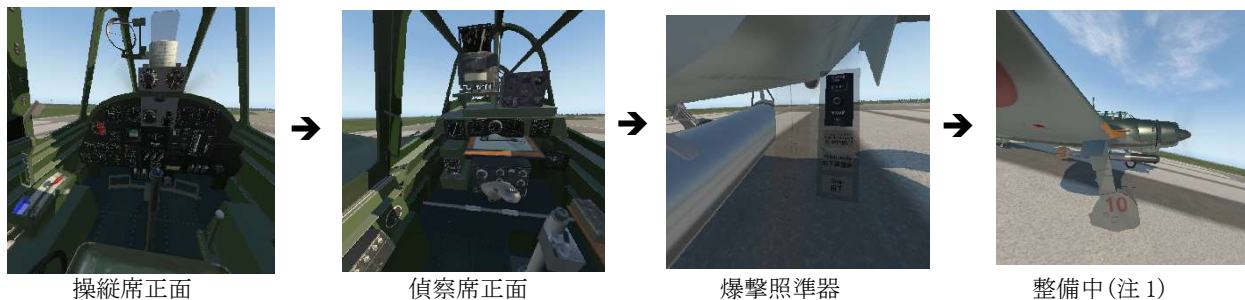


#### 機体後方から見た画面

機体を外側から見ます。キーボードの矢印キーで見る方向を変える事が出来ます。

## 1.2 VR の場合

このモデルには以下の画面 (Hotspot) が設定されています。VR コントローラーで **Move To Next Hotspot** が設定されたボタンを押し画面を順に切り替えます。



注1: VR ゴーグルを左に向けた場合です。

## 2. 操縦席操作 (テンキー 0, テンキー 1)

- 風防**      風防ロックの周辺をクリックし風防を開閉します。
- 脚**      脚操作レバーをクリックし脚を上げ下げします。脚が上がると赤色の脚位置表示が点灯します。脚が下がると緑の脚位置表示が点灯します。
- 脚ブレーキ**      脚ブレーキボタンをクリックしブレーキの入/切を切り替えます。ブレーキがかかると“**BRAKES**”が点灯します。
- 着艦フック**      着艦フックボタンを押下すると制動フックが出ます。再度押下すると制動フックが収納されます。
- フラップ**      フラップ操作レバー上の↓アイコンをクリックしフラップを一段下げます。最大三段階下げられます。フラップ操作レバー上の↑アイコンをクリックしフラップを一段上げます。フラップ位置は直上のフラップ位置表示器に示されます。
- 抗力板**      抗力板操作レバーにて主翼下部の抗力板を出し入れします。抗力板操作レバーを下げれば、抗力板が出ていれば直上の“**SPEEDBRK**”が点灯します。



## 3. 自動操縦操作 (テンキー 0)

- 高度保持**      計器盤中央部の **HOLD** ボタンを押す(ランプ点灯)と、その時の高度が保持されます。設定の解除は **Power** ボタンを **Off** にします。(方位保持も併せて解除されるので注意。)
- 方位保持**      “方位設定” ツマミで目標方位を設定し、**HDG** ボタンを押す(ランプ点灯)とその方位に機体の進行方向が保持されます。設定の解除は **Power** ボタンを **Off** にします。(高度保持も併せて解除されるので注意。)



#### 4. 偵察席操作 (テンキー 3)

**風防** 風防の取っ手をクリックし風防を開閉します。

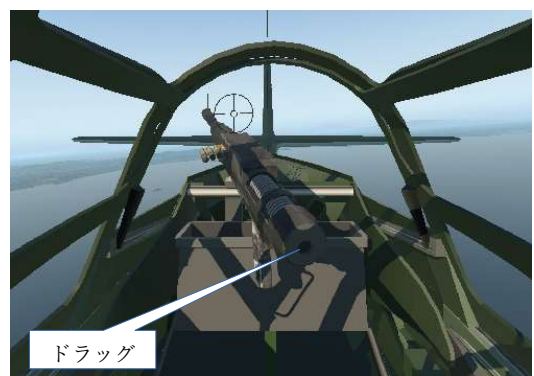
**航空図板** 図板をクリックし出し入れします。



#### 5. 偵察席銃座配置操作 (テンキー 5)

**後部風防** 風防の取っ手をクリックし、風防を開閉します。旋回機銃が持ち上がり、機銃の操作が出来るようになります。再度風防の取っ手をクリックすると元に戻ります。

**機銃操作** 後部風防を開き旋回機銃を持ち上げた後、旋回機銃後端の矢印アイコンをドラッグし、旋回機銃の向きを変えます。機銃の発射は出来ません。



#### 6. 整備員操作

(テンキー 6)

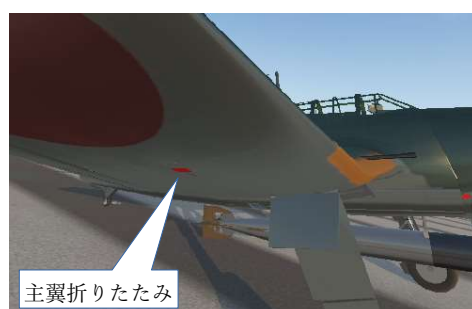
**エンジン確認** カウリング部をクリックするとエンジンが現れます。

**爆弾槽開閉** 胴体下部の ■ をクリックすると爆弾槽が開閉します。



(テンキー 7)

**主翼折りたたみ** 右主翼下部の ■ をクリックすると主翼を折りたたみ、展開ができます。





## 7. 兵器操作 (テンキー 1)

### 7.1 機関砲

- (1) X-Plane の設定画面から、ジョイスティック又はキーボードのボタンに **機銃発射** を事前に設定しておきます。
- (2) 照準器の照星をクリックし上に移動します。
- (3) 機銃安全レバーをクリックし下げます。先に(1)でセットしたボタンをクリックし機銃を発射します。



### 7.2 爆弾または魚雷の投下

#### (1) 兵器の選択

フライト開始画面にて **フライト** → **重量とバランス編集** を選択し、画面上の **実行完了** ボタンをクリックします。画面下の **兵器** ボタンをクリックし、**Hard Point 3** の兵器に以下のいずれかを指定します。

魚雷の場合: **Torpedo\_IJN\_Type91**

爆弾の場合: **Bomb\_IJN\_800Kg**

指定後 **確認** をクリックし **変更の適用** をクリックします。

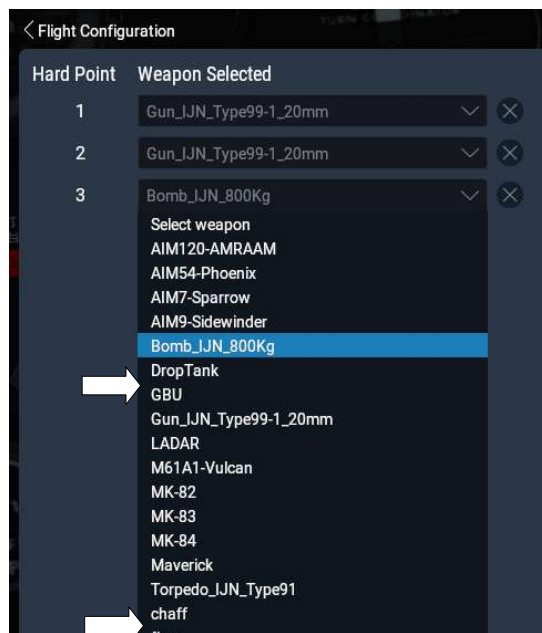
**注意:** 同じ兵器を再度選択する場合は、右側の **×** ボタンをクリックしてから、兵器を選択します。

#### (2) 投下ボタンを設定と操作

X-Plane の設定画面から、ジョイスティック又はキーボードのボタンに **全ての武器を選択して発射** を設定しておきます。

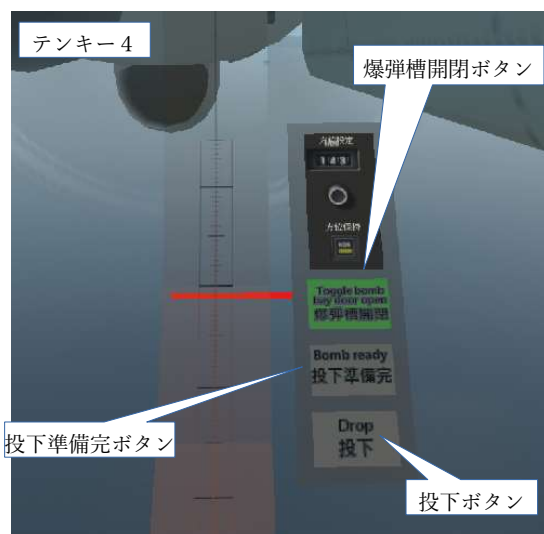
魚雷の場合: 爆弾安全レバーをクリックし下げます。上記投下ボタンをクリックし投下します。

爆弾の場合: 爆弾槽開閉レバーをクリックし下げ、爆弾槽を開きます。爆弾安全レバーをクリックし下げ、安全を解除します。最後に前記(1)で設定したボタンをクリックします。



### 7.3 水平爆撃の手順

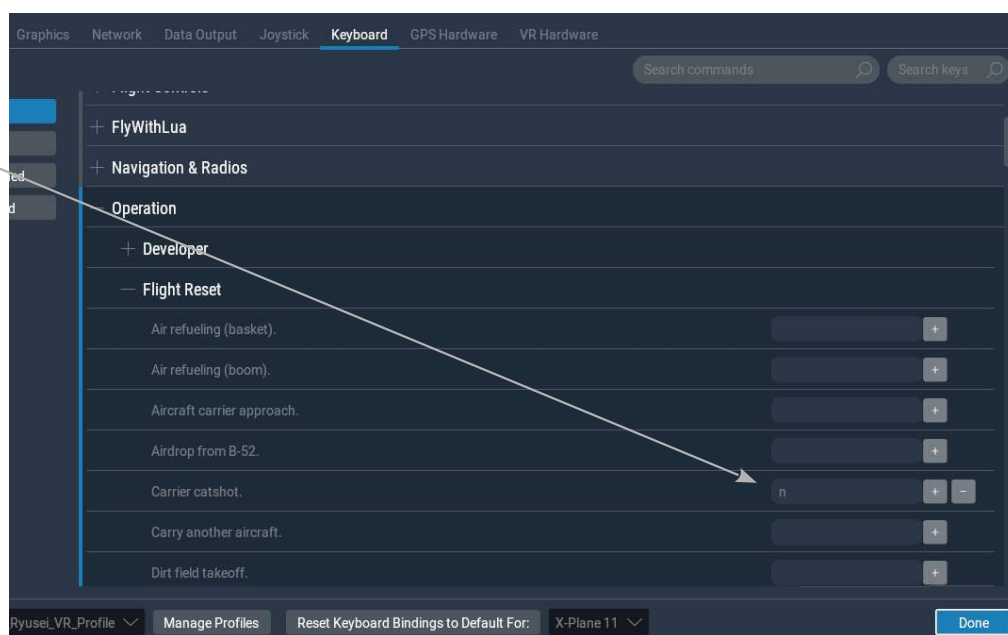
- (1) 7.2 項(1)の手順を参照し兵器に **Bomb\_IJN\_800Kg** を選択します。
- (2) 目標に機体の高度と方向を合わせ、自動操縦の高度保持と方位保持をセットします。
- (3) テンキー 4 を押下し爆撃照準画面を表示します。  
目盛りの縦線は機体の進行方向を示します。赤の横線は爆弾の落下予想場所を示します。なおこの爆撃照準器は、機体のその時点の対地速度および絶対高度を考慮して照準位置を表示しています。  
目盛りの右側には照準器の制御板が表示されます。上半分は方位保持を制御するもので、主計器盤と同じものです。下半分には、爆弾槽開閉、爆弾安全解除および投下を制御するボタンがあります。
- (4) 爆弾槽開閉ボタンをクリックし爆弾槽を開きます。
- (5) 必要に応じ、方向舵にて飛行方向を目標に修正します。
- (6) 投下準備完ボタンをクリックします。
- (7) 目標が赤線に到達したら投下ボタンをクリックします。  
投下後すぐに視点を真下(円マーク)に向けると、爆弾が落下していくの確認できます。



## 8. 空母瑞鶴の使い方

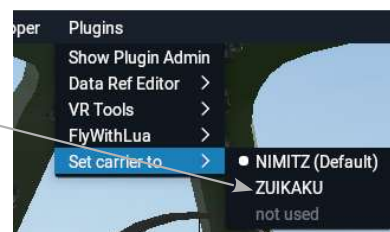
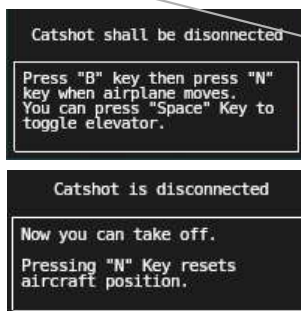
### 8.1 起動方法

- (1) X-Plane の設定画面からキーボードの **N** キーに Carrier catshot を設定します



- (2) 2.5 版以降のモデルにはプラグイン (Carrier\_ZUIKAKU) が搭載されています。これにより画面上部のメニューから **ZUIKAKU** を選択することで起動します。

- (3) 空母の飛行甲板の上に流星が現れますが、この状態ではまだ機体はカタパルトに固着されています。(右の表示あり)  
実際の瑞鶴にはカタパルトは装備されていないので、**B** キーを押下し機体が動きだしたら **N** キーを押下します。



右の表示がでたら離艦可能です。

### 8.2 空母着艦の際の注意 (テンキー 1、テンキー 2)

- (1) 爆弾や魚雷が搭載されていれば投棄します。
- (2) 着艦フックを出し、フラップを最大下げます。
- (3) テンキー 2 をクリックし画面を着艦用に変え、照準器の照星をクリックし持ち上げます。
- (4) 速度を約 70 kt に保ちながら空母に接近します。速度計はこの画面の下部に表示されています。この時、空母がカウリング上部に見える角度で接近します。(これは機体をなるべく水平にするために必要です。)  
右下図の様に空母が見えれば進入角は理想的(6°)です。Optical Landing System が設置されていればそれを使って進入角を調整します。
- (5) 機体が飛行甲板の端を通過したら機首上げ、着艦フックが制動索に掛かる様になります。
- (6) 機体が飛行甲板上に停止したらブレーキを掛けます。

