

分類		Helicopter	Plane	Vehicle	概要
システム	DisplayName	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	画面に表示されるアイテム名
	AddRecipe	yes	yes	yes	アイテムのレシピを追加
	AddShapelessRecipe	yes	yes	yes	アイテムの不定形レシピを追加
	ItemID	yes	yes	yes	アイテムID
	AddTexture	yes	yes	yes	機体のテクスチャを追加
	Sound	yes	yes	yes	機体の音声ファイルを指定
	SmoothShading	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	座席ごとのHUDを設定する
	Category	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。
パーツ	AddPartCamera	yes	yes	yes	カメラのモデルを追加
	AddPartHatch	yes	yes	yes	ハッチのモデルを追加
	AddPartSlideHatch	yes	yes	yes	スライド式のハッチのモデルを追加
	AddPartThrottle	yes	yes	no	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	武器のモデルを追加
	AddPartWeaponChild	yes	yes	no	AddPartWeapon の子パーツを追加する。
	AddPartRotWeapon	yes	yes	no	ガトリングの砲身モデルを追加
	AddPartWeaponMissile	yes	yes	no	武器使用後、使用可能になるまで非表示にする。
	AddPartWeaponBay	yes	yes	yes	ウェポンベイのモデルを追加
	AddPartSlideWeaponBay	yes	yes	yes	スライド式のウェポンベイのモデルを追加
	AddRotor	yes	no	no	ヘリコプターのローターを追加
	AddRotorOld	yes	no	no	Deprecation: この設定は古いモデル用なので非推奨。
	AddPartRotor	no	yes	no	ローターのモデルを追加
	AddBlade	no	yes	no	ブレードのモデルを追加
	AddPartCanopy	yes	yes	yes	キャノピーのモデルを追加
	AddPartSlideCanopy	yes	yes	yes	スライド式のキャノピーのモデルを追加
	AddPartLG	yes	yes	yes	着陸装置のモデルを追加
	AddPartLGRev	yes	yes	yes	着陸装置のモデルを追加 AddPartLGと逆の動作をする
	AddPartSlideRotLG	yes	yes	yes	着陸装置のモデルを追加 移動 + 回転動作
	AddPartLGHatch	yes	yes	yes	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	戦闘機のノズルのモデルを追加
	AddPartWing	no	yes	no	折りたたみ可能な主翼の追加
	AddPartPylon	no	yes	no	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）
	AddPart	no	no	yes	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	プレイヤーの向きに合わせて動くパーツを追加
機動性	MaxRotationPitch	yes	yes	yes	機体の上下方向の角度制限。
	MinRotationPitch	yes	yes	yes	機体の上下方向の角度制限。
	MaxRotationRoll	yes	yes	no	機体のロールの角度制限。
	MinRotationRoll	yes	yes	no	機体のロールの角度制限。
	MobilityPitch	yes	yes	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	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	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	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	機体が乗り越えられるブロックの高さ
	RotationPitchMax	no	no	yes	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	Deprecation: 下方向の視界の制限。古い設定用なので非推奨。
機体仕様	AddSeat	yes	yes	yes	座席を追加。
	AddGunnerSeat	yes	yes	yes	2番席以降の座席を追加。AddSeatと違い、プレイヤー視点ではなく、カメラ視点になる。
	MaxHp	yes	yes	yes	機体の耐久力。ダメージを受けると減る。
	AddWeapon	yes	yes	yes	武器の追加
	CameraPosition	yes	yes	yes	ガンナー、地上兵器のカメラ位置
	CameraZoom	yes	yes	yes	ガンナー、地上兵器のカメラ最大倍率
	DamageFactor	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	レーダーを有効にする
	EnableNightVision	yes	yes	yes	ナイトビジョンの有無
	EnableEjectionSeat	no	yes	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	パラシュート降下を有効にする。
	MobDropOption	yes	yes	no	パラシュート降下の追加設定
	FlareType	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	機体が水に浮かぶことができるようになる
	FloatOffset	yes	yes	yes	水上に浮かんだ時の機体の高さ調整。
	InventorySize	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	2番席以降のモブが自動回復する
	Gravity	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	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	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	ガンナーモードを有効にする
	ConcurrentGunnerMode	yes	yes	no	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	機体の最大移動速度
	CanMoveOnGround	yes	yes	no	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	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	スロットルの上下の早さを設定
	ThrottleUpDownOnEntity	yes	yes	no	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	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	機体を小型UAV（無人機）にする。
	TargetDrone	no	yes	no	機体を 無人標的機 にする
	onGroundPitch	yes	yes	no	地上/水中での角度設定
	EnableFoldBlade	yes	no	no	ブレードの折りたたみ機能を有効にする
	AutoPilotRot	no	yes	no	飛行機の自動旋回時の回転角度
	DefaultVtol	no	yes	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	VTOL機能の有無
	VtolPitch	no	yes	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	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	主翼折りたたみが空中でのみできるようになる。
	SweepWingSpeed	no	yes	no	主翼折りたたみ時の速度。VariableSweepWing=true 時のみ有効。
	HideEntity	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	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	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	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	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	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	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	当たり判定追加
	MaxFuel	yes	yes	no	燃料搭載可能量
	FuelConsumption	yes	yes	no	1秒間に消費する燃料
	Stealth	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	水上で移動した時の水しぶきを追加する。
	AddSearchLight	yes	yes	yes	モブを照らすサーチライトを追加する。
	ExclusionSeat	yes	yes	no	座席やラック間の排他を設定する。
	AddRack	yes	yes	no	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	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	ラベリング用のフックを追加する。
	CanRide	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。

分類		MachineGun1	MachineGun2	Torpedo	CAS	Rocket	ASMissile	AAMissile	TVMissile	ATMissile	Bomb	MkRocket	Smoke	Dispenser	Dummy	概要
システム	Type	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	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	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	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	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	no	yes	no	弾のカラー設定
	BulletColorInWater	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	水中での弾のカラー設定
音声	SoundDelay	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	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	音の高さ 0~1
	SoundVolume	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	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	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	エンティティに当たった時にダメージ
	Sight	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	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	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	弾の速度。
	AccelerationInWater	no	no	yes	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	誤差の大きさ。
	Gravity	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	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	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	no	no	yes	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	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	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	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	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	銃身熱量タイプの武器の最大熱量。
爆発設定	Explosion	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	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	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	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	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	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	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	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	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	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	爆発時に炎を撒く
	Bomblet	no	no	no	no	yes	yes	no	no	no	yes	no	no	yes	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	散布範囲の大きさ
	BombletSTime	no	no	no	no	yes	yes	no	no	no	yes	no	no	yes	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	no	no	yes	no	弾の貫通力
弾薬	MaxAmmo	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	yes	no	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	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	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	スモークの色
	SmokeSize	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	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	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	誘導魚雷と無誘導魚雷の切り替え
	LockTime	no	no	no	no	no	no	yes	no	yes	no	no	no	no	no	ミサイルのロックにかかる時間
	DispenseItem	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	yes	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	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	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	使用時のパーティクル指定。今後は指定できる武器の種別を増やす予定。
	DisableSmoke	no	no	yes	no	yes	yes	yes	yes	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

2015/1/12

- 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。

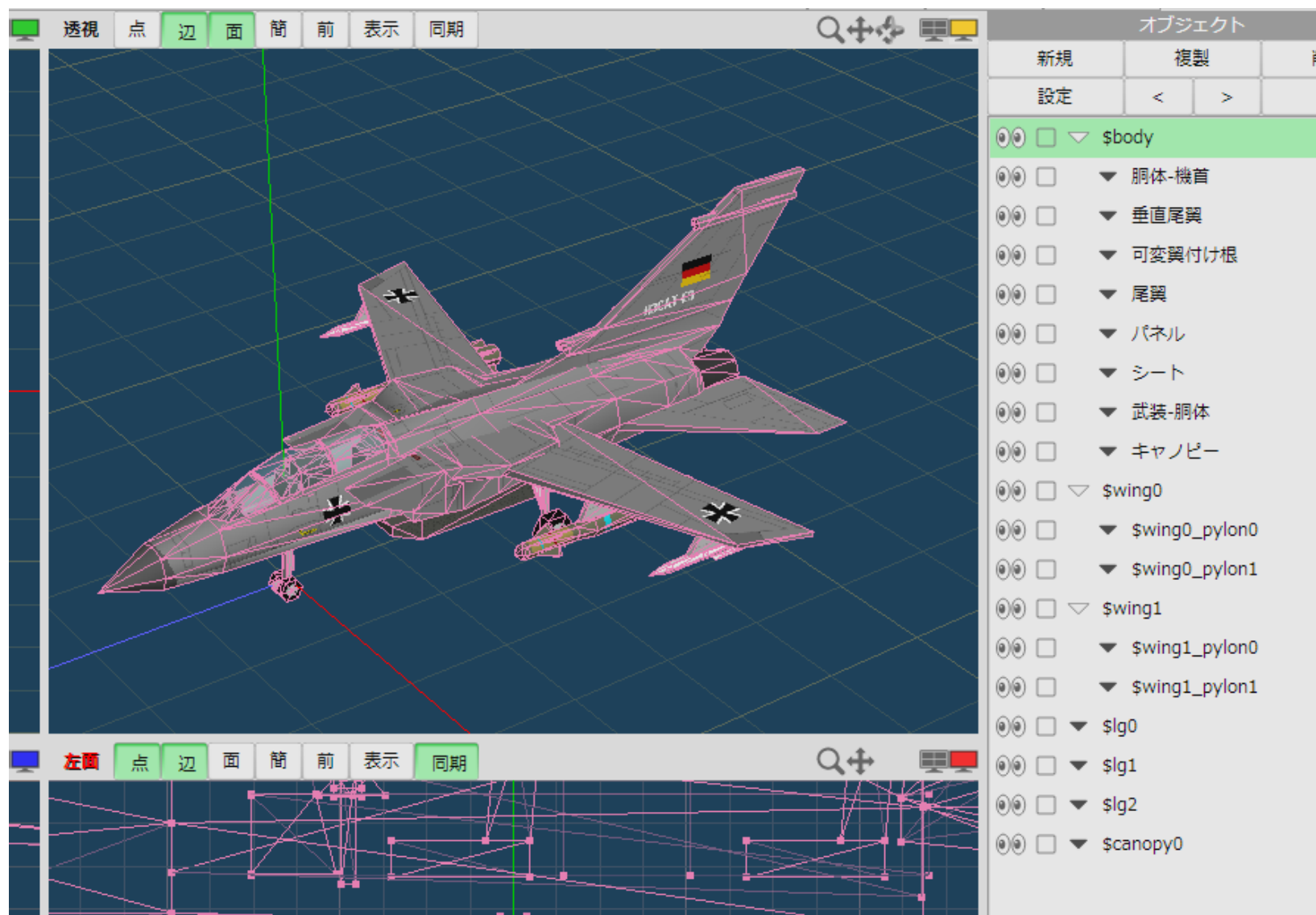
本体 \$body …今まで 機体名.obj として読み込んでいた本体
パーツ \$パーツ名 …今まで 機体名_パーツ名0.obj として読み込んでいたパーツ

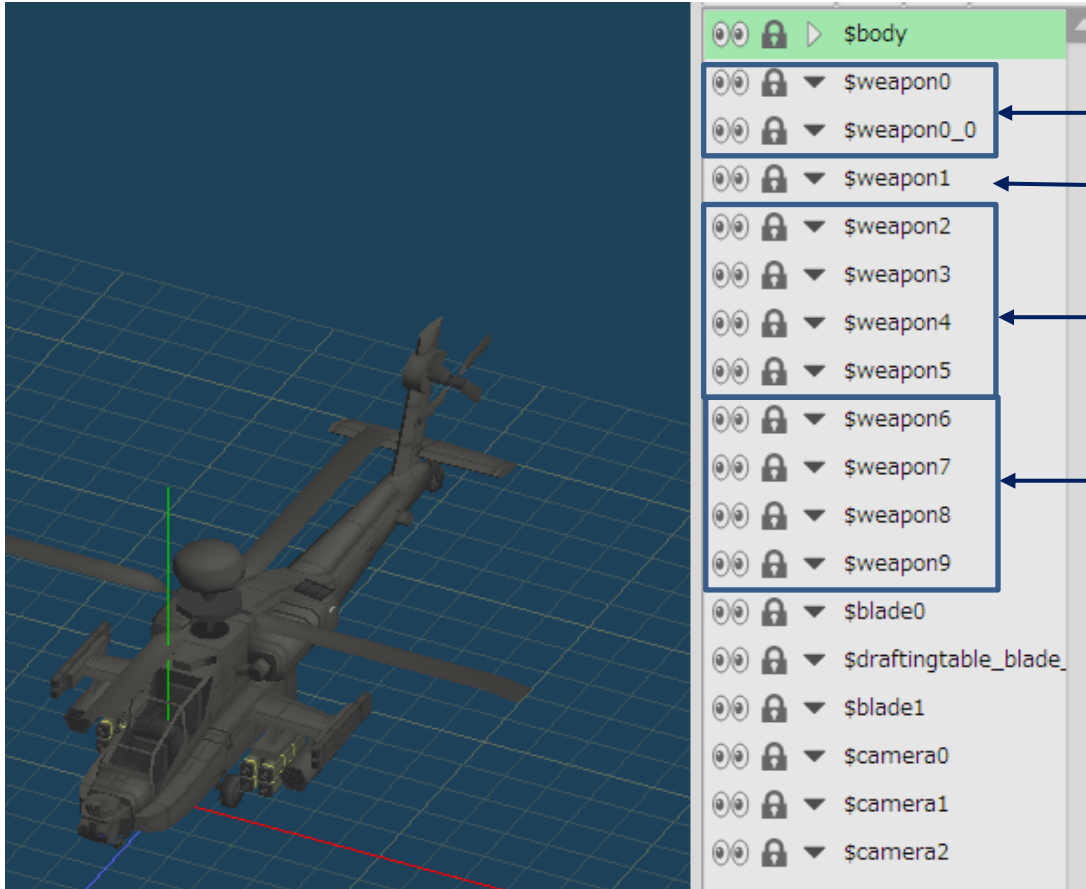
- パーツの親子関係は読み取られないので、自由に設定して下さい。
下の例では \$wing0_pylon0 を \$wing0 の小パーツにしていますが、管理しやすくするためだけです。

- \$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, 0

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
```

M230

Hydra70

Hydra70

AIM92

HellFire

HellFire TV

CAS