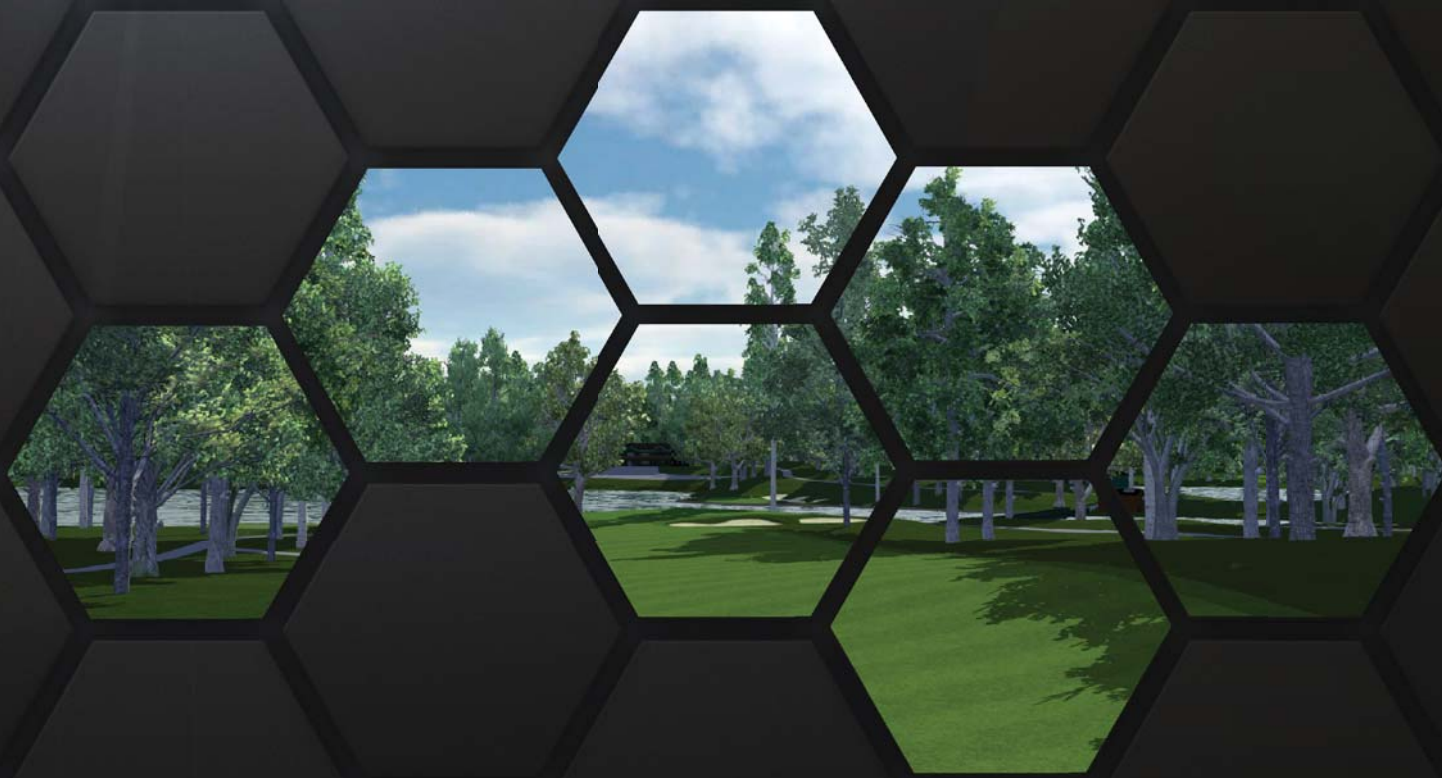




USER MANUAL



www.golftech.jp

Table of Contents

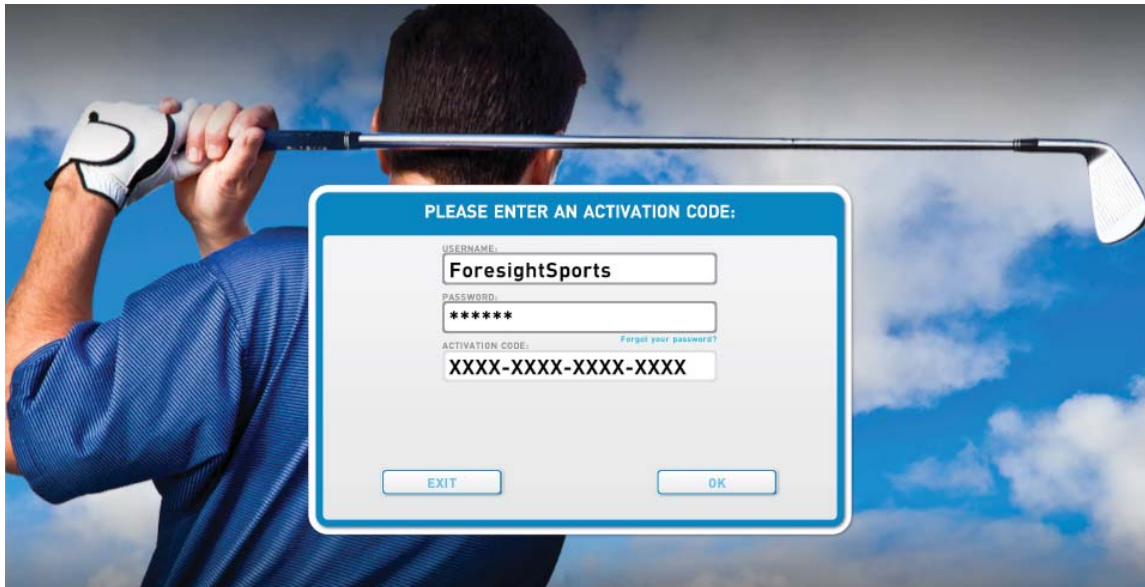


03	Activation
04	Getting Started はじめに
05	Play プレー
09	Compete 競う
12	Improve 練習
17	Settings 設定
20	Update Manager アップデートの管理
21	Glossary その他



03 Activation

FSX Activation



On the initial launch of FSX, you will be prompted to enter the username and password for the MyPerformance account you would like to assign to FSX.

Note: This should be the same account that any additional course purchases are made with. If you do not have a MyPerformance account, please visit performance.foresightsports.com/register.

You will also be required to enter the 16-digit activation code provided to you at purchase. Be sure not to include additional characters or spaces. The activation code is not case sensitive.

Note: Internet connection is required when using FSX.

Golf Course Activation

Golf courses can be activated through any of the three game modes (Play, Compete, Fit). All golf courses that have not been activated will show a small lock icon in the upper left and Not Activated text under the course name. The course will activate once it is selected by the user.

If a golf course is shown as Not Purchased, the MyPerformance account associated with FSX has no available licenses for the course. Additional licenses can be purchased by contacting your Foresight Sports sales representative.

A single course license cannot be used to activate a course on multiple computers. If you would like to transfer a license to a different computer running FSX, you must first deactivate the license on the original computer where it was used. This can be done by selecting the Deactivate icon located at the top of the Select Course screen while the course is selected.

Note: FSX can only use course licenses associated with the My Performance account entered during FSX activation.

04 Getting Started

Launching the Foresight Sports Experience software



FSXアイコンをクリックしてソフトを起動します
#FSXはオンライン環境が必要です。

Navigating the Main Menu



Play

ラウンドを開始または以前にセーブしていたゲームを再開します。

Compete

ニアピン、ドラコン、スキルチャレンジにオンラインまたはローカルで他の競技者と競います。

Improve

クラブフィッティングやレッスンの弾道データを集め、分析します。
または練習場やコースにおいて練習することができます。

Player Menu

現セッションにおけるプレイヤーを管理します。

Menu Bar

プレイヤーを追加したりゲーム設定を変えたり、アップデートを調べたりします。

Bluetooth Settings

GC2、GC4(Quad)をBluetooth経由で接続します。

Device Connection Status

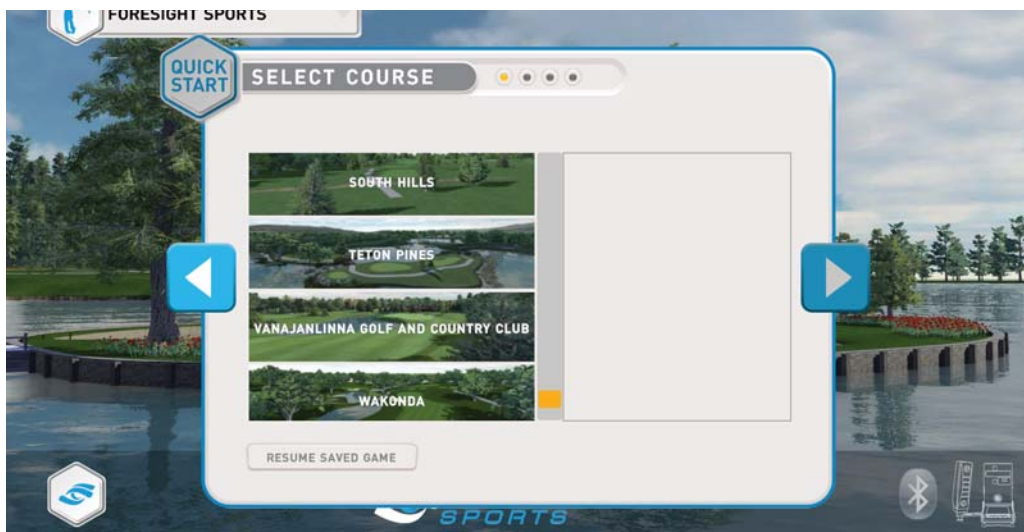
現在接続中のデバイスを表示します。



Starting a new round 新しくゲームを開始する

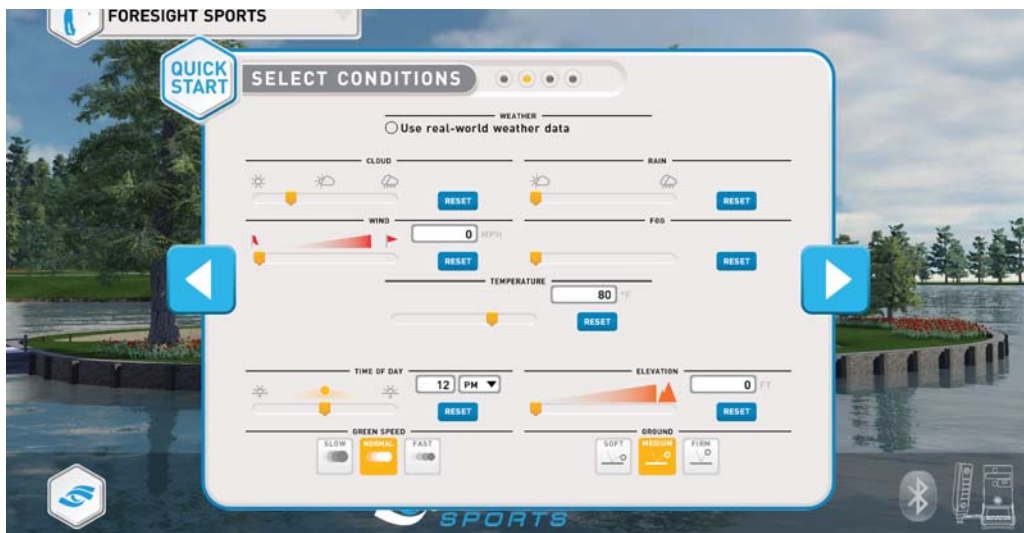
画面の指示に沿ってゲーム設定を行ってください。
デフォルト設定でゲームを行うにはQuick Start ボタンを押すと便利です。

Select a Course コースを選ぶ



コース&ホールを選びます。選んだホールがオレンジ色に反転します。

Select Course Conditions コースコンディションを選ぶ



Option 1: 自然な天候設定

個別の項目を選ぶと風邪や天気の状態などを自由に設定できます。
Real-World Weather を選ぶと他の項目は選べません。
(*Course version 1.8 以上に適用)

Option 2: カスタム天候設定

チャレンジしたい環境を設定できます。
(*この設定はラウンド中は変更できません)



Select Rules ルールを設定する



Pin Placement: ピンポジションを設定します

Putting Mode:

Gimmes: オーケーパットの距離を設定します。

Auto Putt: グリーンに乗った段階であらかじめ決めたパット数が追加されます

Fast Putting: 最初のパットを打ち、残りの距離に応じて（10分の1）自動的にパット数が加算されます

Manual Putting: その都度マニュアルでパット数を入力します。

Mulligans: マリンガン：無罰で打ち直しできる数をあらかじめ設定します

Stroke Limit: ストロークの上限：ダブルパーに達すると自動的にそのホールが終了します。

Practice: ラウンド中に自由にコース上で練習することができます。練習のストロークはスコアに加算されません。

Scoring: スコア方法

Stroke Play: 通常のゲームです。打った打数の合計がスコアとして計算されます。

Match Play: 二人のプレイヤーで競います。

ホールごとのスコアが少なかったほうがそのホールが勝ちとなります、勝ったホール数を競います。

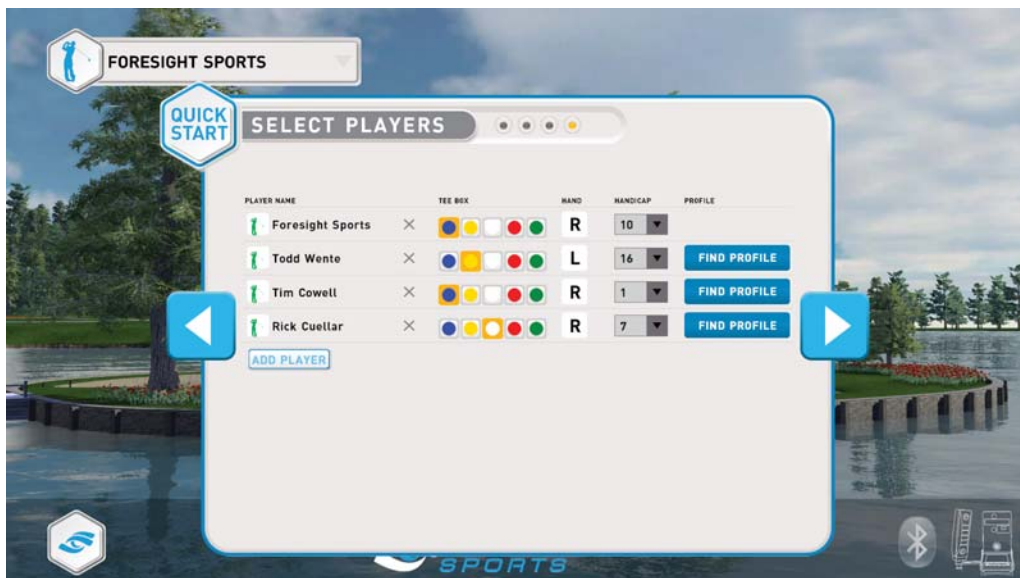
Scramble: スクランプル：二人以上で1チームを作りチームで対戦します。

すべてのプレイヤーがショットしたらチームはチーム内のベストボールを選択し、全員がそこから次のショットを行います。

Lie Penalty: コースのライ（バンカー、ラフ）によって飛距離をソフト的に調整します。

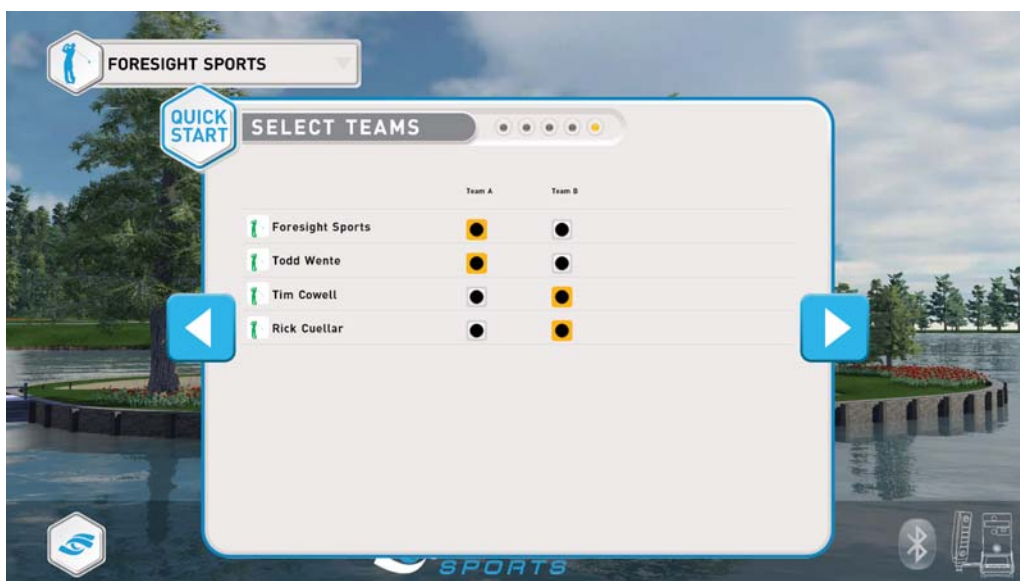


Select Players プレイヤーを選びます



プレイヤーを追加したり減らしたりできます。
また利用するティーボックスやハンディキャップの設定を行います。
まだオンラインで個人データの登録をしていない選手はここでFind Profile ボタンを押して設定を行います。

Select Teams (if applicable) (スクランブルの場合)



チーム設定を行います。チームネームも変更することができます。

Resuming a Saved Game

保存していたゲームを再開するときはコース選択画面の下にある Resume Saved Game ボタンを押してください



Play-Game Interface 画面の説明

1. Player Menu

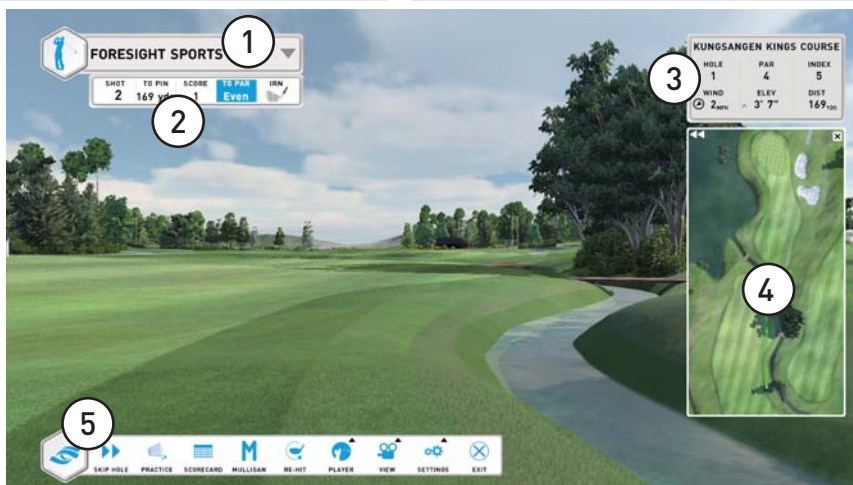
プレーする順番ボタンを押してプレイヤーを選択すればいつでも変更できます

2. Heads Up Display

ショット数や、ピンまでの距離、クラブの情報などが表示されます
(※クラブ情報はゲームには影響はありません)

3. Course/Hole Info

ホールの難易度や風の状況や方向、登りか下りかなどの情報が表されます。



4. Mini Map

矢印のマークを押すと拡大され、ばつ印をクリックすると最小化されます。マウスをミニマップ上に持っていくとマウスの位置とボール、ピンの距離がそれぞれ表示されます。ミニマップ上でクリックすると狙い(画面の正面)が切り替わります。

5. In-Game Menu

Skip Hole : 全員または選んだプレイヤーがそのホールをギブアップできます。スコアは自動的に9打としてカウントされます。

Practice : そのショットの前に練習を行うことができます。

*ただしルール設定で練習をOnにした場合に限りです

Scorecard : ラウンド中のスコアカードを確認できます

Mulligan : マリガンを選ぶことができます

Re-Hit 一打罰で打ち直しをします

Player

Analysis 現在のプレイヤーのデータを確認できます
Club クラブの変更
Add Player このホールから参加する選手を追加できます
Edit Player プレイヤーの変更ができます
Sign Out プレイヤーをラウンドから消去します。

View

Grid グリーン上の勾配ラインのオンオフ表示
Drop Balls グリーン上の傾斜情報が表示されます
Camera カメラアングルが変更できます
Bird's Eye ホール全体をフライオーバーで見ることができます
Flag カメラを側の位置まで移動します
Replays 前のショットを確認できます
Flyby ホール全体像を確認できます

Settings: グラフィック、一般設定、カメラ設定などを変更します

Exit: メインメニューに戻る

Saving your game ゲームを保存する

ゲームを途中で終了するときはゲームを保存するかどうか確認されます

09 Compete



Joining an Online Competition オンラインコンペに参加する

オンラインのニアピン、ドラコン大会が各コースのPar3やPar5,Par4で開催されており、それに参加することができます。それぞれのイベントごとに独自のランキング表が設定されており、競技心を煽ります



各プレイヤーは3ショットの権利が与えられます。その中のベストショットがランキングに反映されます。
*各参加者は事前にMyPerformance アカウントを作成しログインしておく必要があります

10 Compete



Skills Challenge



スキルチャレンジは14ステップで構成されるプログラムに挑戦します。ターゲットゾーンに入るとポイントが加算されます。

Blue Zone 5point
White Zone 3point
Green Zone 1point
圏外 0point

*

MyPerformanceアカウントでログインしているとリーダーボードにポイントが掲載されます。

11 Compete



Creating a Local Contest 大会を開催する

Local Contest ではMyPerformance アカウントを持たないプレーヤーも参加できます。
ショップのお客様向けに開催するのに適しています。



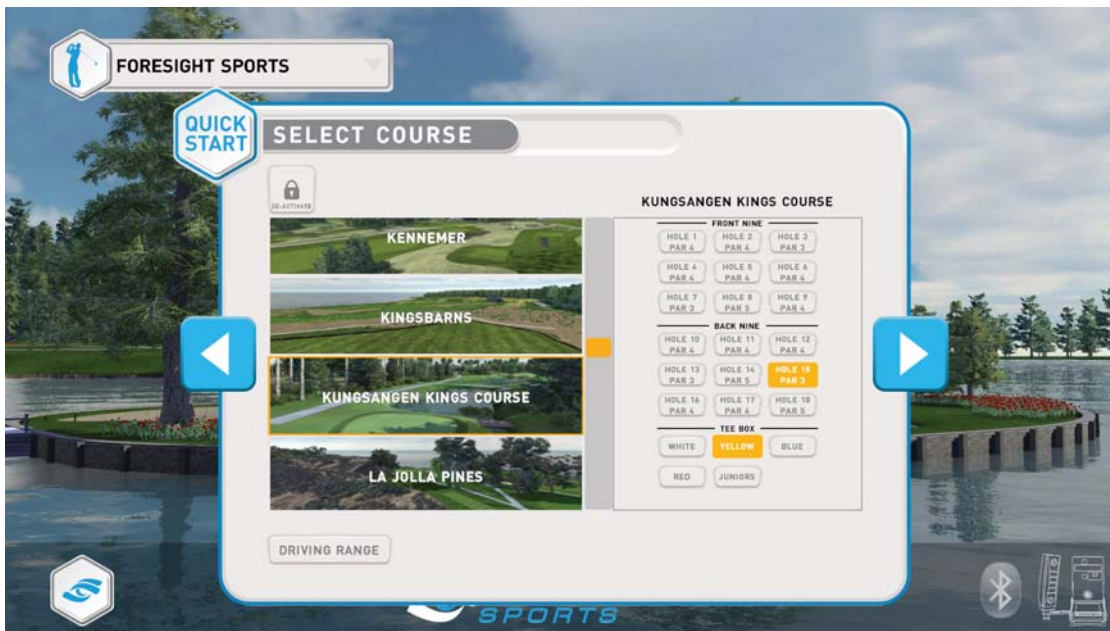
ローカルコンテストはドライビングレンジでも、ゴルフコースでも開催可能です。"Create Contest" ボタンを押してイベントを設定します。

大会の状況はコンテスト名の横にある色で区別されます。すでに終了したものはグレー、開催中のものはオレンジ色で、開催予定のものがブルーで表示されます。

12 Improve



Starting an Improve Session



上達セッションを開始します。

まずはコース、ホール、ティーポジションをSelect Course 画面から選択します。ドライビングレンジももちろん選択可能です。コースコンディション（風や高度、地面の硬さなど）もConditions オプションメニューで選択可能です。

Changing Your Distance

ミニマップの上にマウスを置いてクリックすれば自由にティーまでの距離を変更して練習することができます。それ以外にも左上にあるHeads Up Display をクリックすることが距離を変更することもできます。



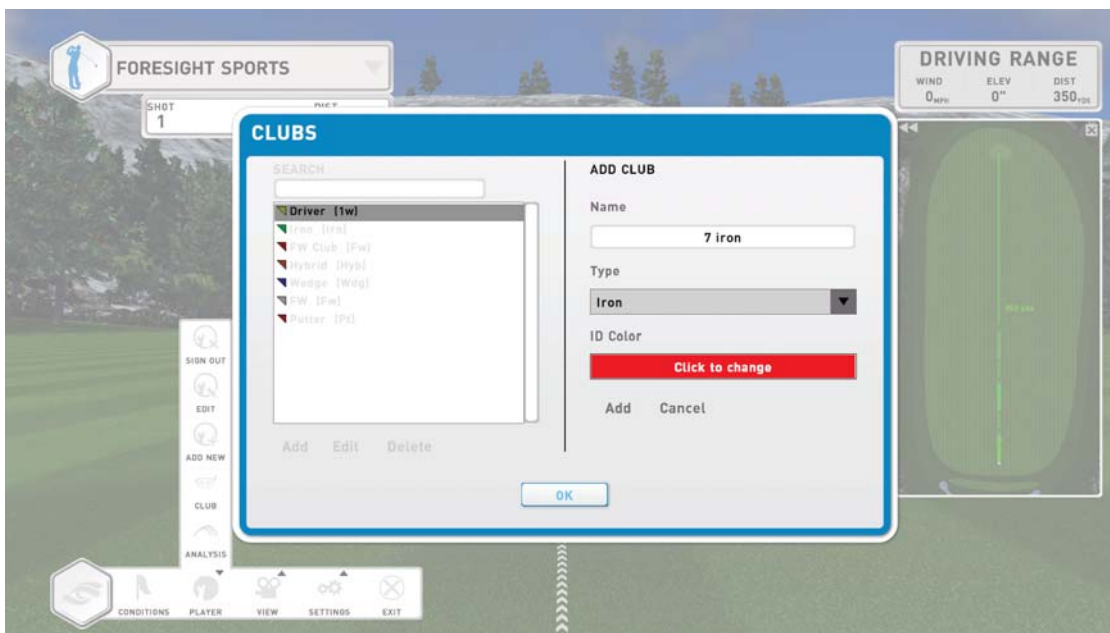
13 Improve



Selecting a Club

HeadsupDisplayのクラブの絵をクリックすることで、練習するクラブを選択、変更することができます。クラブはプレイヤーが独自で設定することもできますし、デフォルトの設定を選ぶことも可能です。（クラブの種類、名前、弾道の色など）

Creating and Editing a Club クラブ作成と編集



クラブを追加したり削除したりするには、Playerメニューの中にあるClubメニューを選択します。クラブを追加するには、Addボタンを押して、クラブの名前、クラブのタイプを選び、そして弾道の色分けに使われるIDカラーを選択します。

- * クラブは最終的にAdd ボタンを押さないと追加されませんので、ご注意ください
- * クラブの削除も同じ要領で行います

14 Improve



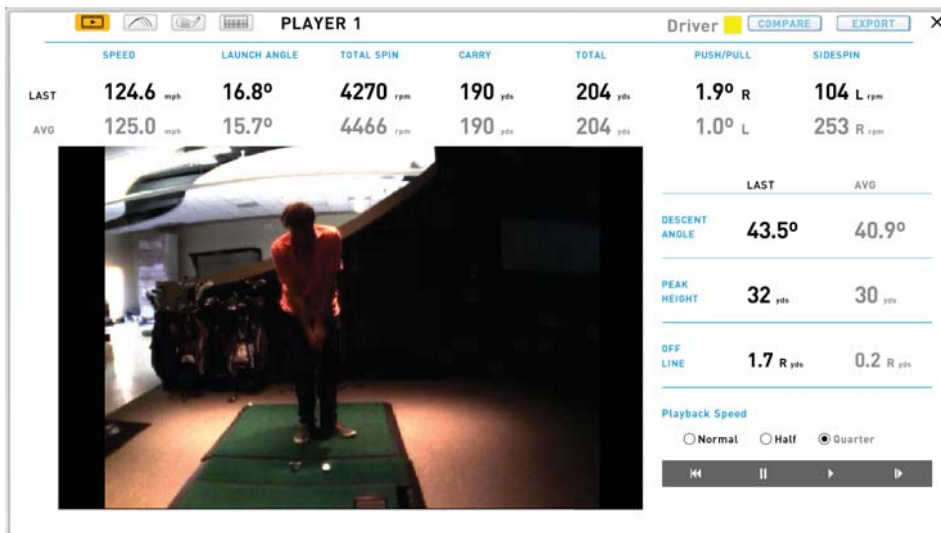
Data Analysis Screens データ分析画面

データ分析画面はメニューボタンのAnalysis オプションを選ぶことでいつでもアクセス可能です。またキーボードの"I" ボタンを押すことでもこの画面を呼び出せます。

全部で4つの画面があり、ビデオスクリーン、弾道データ、クラブデータ、ショットデータの一覧表です。左上にある四つのプッシュボタンで各画面の切り替えができます。

また環境設定 (General Setting) メニューから毎ショットの後に表示する画面の設定も可能です。

Analysis: Video



ビデオスクリーンには (*スイングカメラが設定されていれば) 最後のショットの映像が弾道データと合わせて表示されます。

Analysis: Flight Data

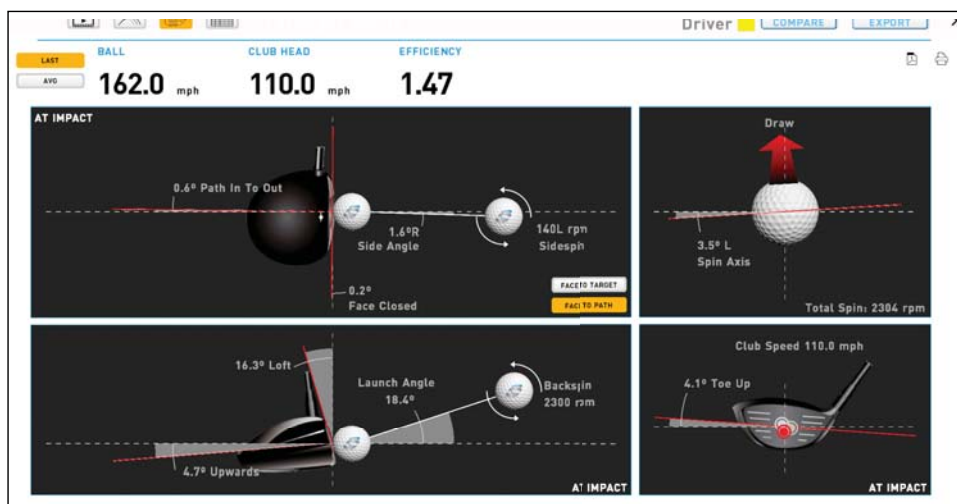


弾道データ画面では最後の弾道データとともに、現在使っているクラブの平均データや弾道のばらつき情報が表示されます。このページのデータはPDFで保存することや印刷することも可能です。

15 Improve



Analysis: Club Data ヘッド軌道解析



*この画面はHMTを接続した場合のみデータが表示されます

この画面では、最後に打ったクラブ軌道の情報が表示されます。表示させるデータ平均値を選択することもできます。クラブフェースの開閉情報はターゲット方向に対する角度か、クラブ軌道に対する角度かを選択することができます。(クラブ軌道に対するフェース角度がボールのスピンの軸に影響を与えます)
このページも同様にPDFまたは印刷することが可能です。

Analysis: Shot Table ショットデータ一覧表

セッション中の全てのショットに関する情報が表示されます。
全てのショットはクラブの種類ごとにグループ化されています。データは弾道データ、クラブデータそれぞれ切り替えが可能です。

Deleting and Disabling Outliers

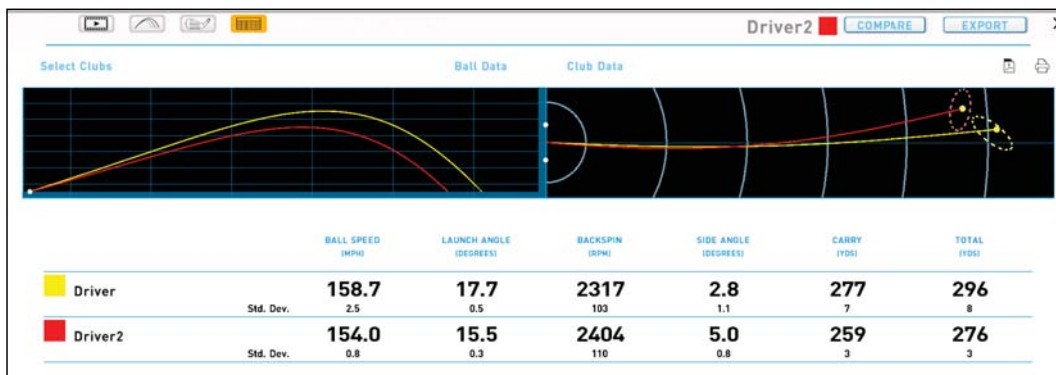
明らかなミスショットや参考データはそれぞれのクラブグループの平均値に加味されないように、削除したり、対象外とすることができます。

左サイドに削除ボタンが、右サイドには対象外とするチェックがあります。
全てのショットを削除する場合は、DeleteAll ボタンを選択してください。

16 Improve



Analysis: Club Compare クラブ間のデータ比較



最大6本のクラブの平均データを飛距離やばらつき具合などの観点で一覧で比較することが可能です。またクラブ軌道に関する情報も比較できますので、クラブフィッティングにおいて、どのクラブがパフォーマンスが高いのか、可視化することが可能です。このページもPDFで保存、そしてプリントが可能です。

Analysis: Export Data

The Report Manager interface allows users to select existing reports or create a custom report. It includes options for email, print, or save, and a choice of format (CSV or PDF).

Existing Reports: Basic Fitting Data, Advanced Fitting Data, Advanced Instruction Data

Create Custom Report

Options: Email, Print, Save (selected)

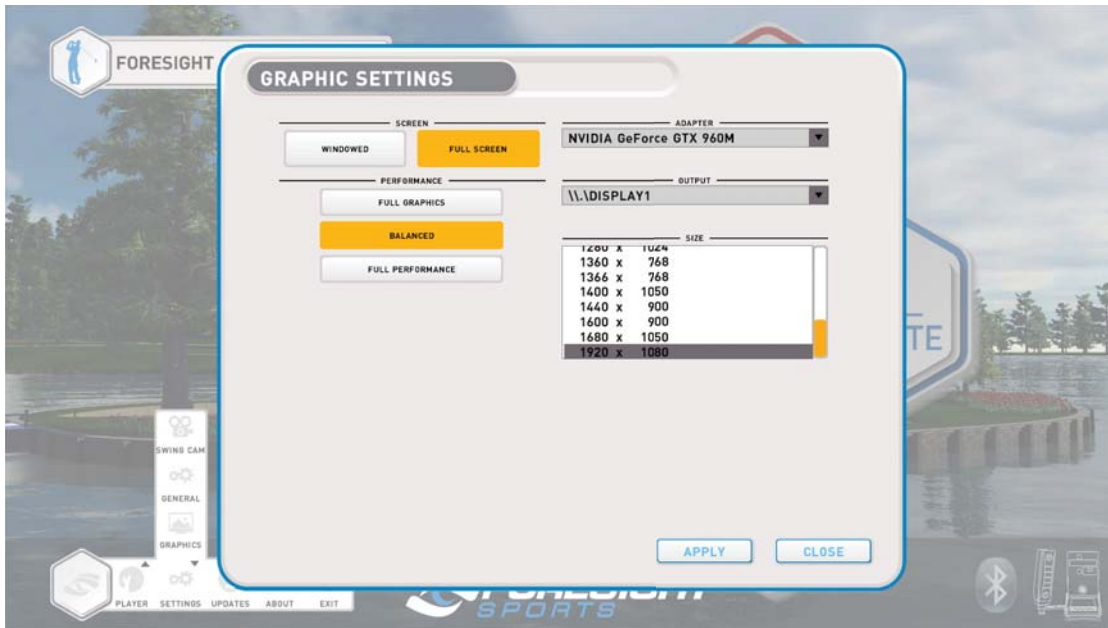
Select a format type: CSV (Human Friendly), CSV (Numeric), PDF (selected)

Export button

さらにExport ボタンによって、これらのデータはCSVやPDFデータとしてメールで送ったり、保存したりすることができます。

17 Settings

Graphic Settings



The graphic settings can be accessed at any time through the menu bar. You can change the screen setting, graphic performance setting, video card adapter, display output, and screen resolution. You must hit **Apply** before leaving the screen in order for any changes to take effect.

Performance Settings

There are 3 different performance settings designed to optimize FSX:

Full Graphics: Graphics are delivered at their full potential. Recommended only for high-performance computers.

Balanced: Graphics and performance are balanced to optimize the FSX experience.

Full Performance: Graphics are significantly reduced in order to boost performance. Recommended for lower-performance computers.

For a full list of the computer specifications required to run FSX, please contact support@foresightsports.com.

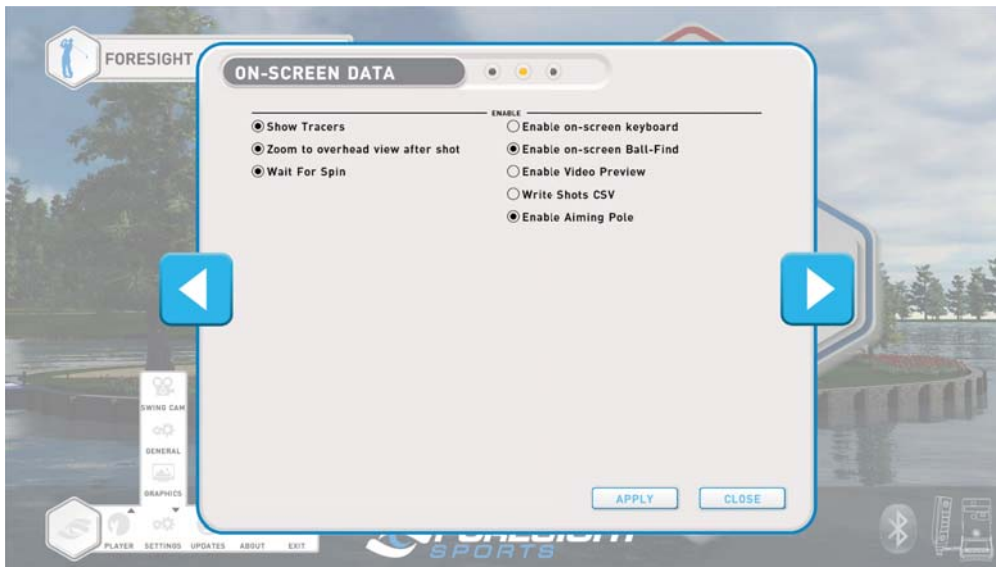
18 Settings

General Settings

Language and Units: Allows player to change language and select desired units of measure.

Audio: The volume of course sounds and commentary can be adjusted. Commentary can be enabled/disabled.

On-Screen Data:



Show Tracers: Enable or disable ball tracers during shot.

Zoom to Overhead: Enable or disable camera pan to overhead view once shot is completed. Shows carry distance, total distance, and distance offline to target.

Wait for Spin: FSX will wait until spin is calculated and received from the GC2 before showing the shot. If wait for spin is disabled, FSX will show the shot immediately and adjust shot shape once spin is received. **Note: Disabling Wait for Spin will result in limited flight camera options. We recommend using the software with Wait for Spin selected.**

Enable On-Screen Keyboard: When enabled, a keyboard will appear in FSX if a text field is selected.

Enable On-Screen Ball Find: Ball find displayed on the GC2 screen will also display on-screen in the software. Note: This option is important when using Foresight products that do not have a screen (GC2T, Kiosk, etc.)

Enable Video Preview: Only applicable if using a camera with FSX. Shows a small preview window of the live camera feed in-game.

Write Shots CSV: When enabled, FSX will write all shot data to the "shots.CSV" file located in the System folder under the Foresight Sports Experience directory on your computer.

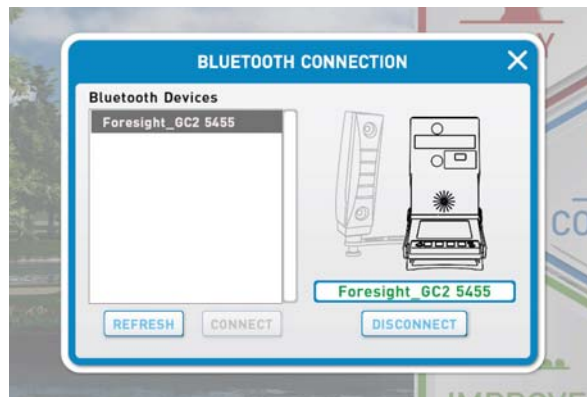
Enable Aiming Pole: When enabled, a large pole is visible in-game to assist with aim.

19 Settings

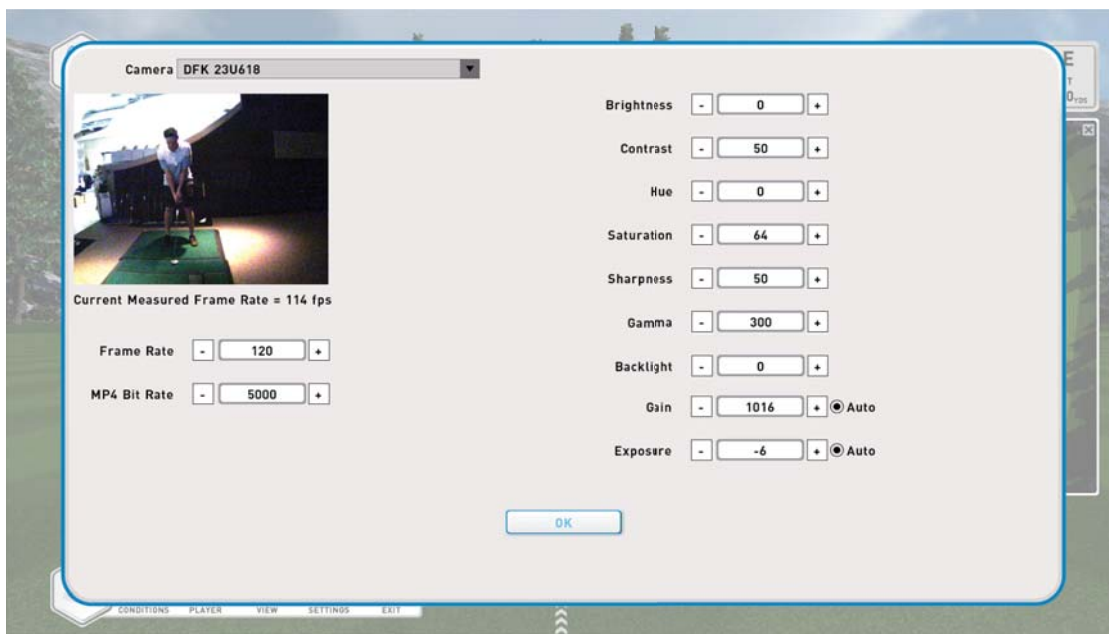
Bluetooth Settings

To connect the GC2 to FSX via Bluetooth, the GC2 must first be paired with the computer. From the Windows desktop, access Devices and Printers via the Control Panel. In the top left corner, select “Add a Device.” Select the GC2 from the list provided to pair. Once pairing is successful, return to FSX.

From the FSX main menu, select the Bluetooth icon at the bottom right of the screen. Select the GC2 device from the list and click “Connect.” Once connected, the GC2 serial number will show on the right side of the screen.

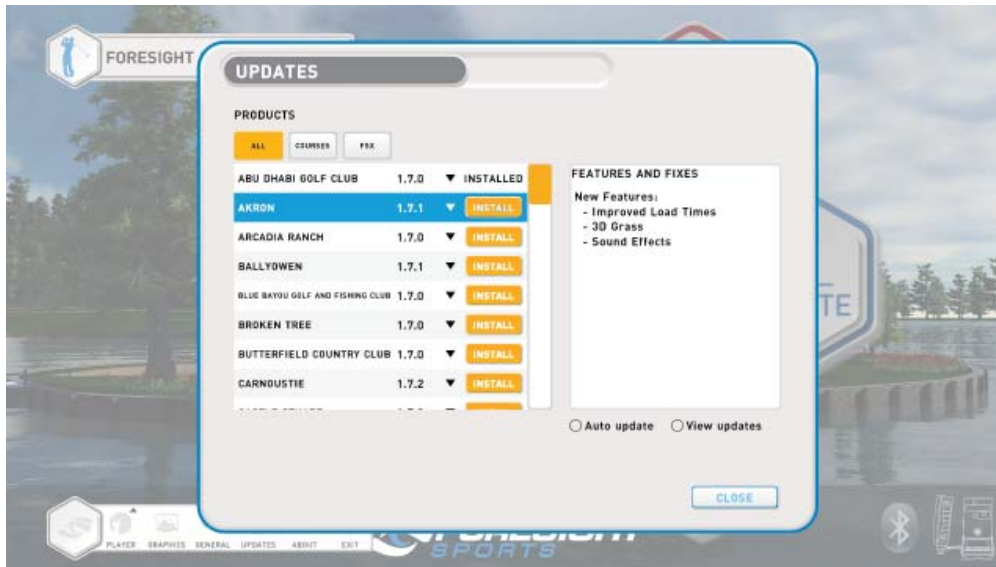


Camera Settings



The camera settings can be accessed at any time through the menu bar or by pressing the key command **Ctrl-Shift-A** while in game. The camera used by FSX can be selected by clicking the drop-down at the top of the screen. Once a camera has been selected, live feed from the camera as well as editable camera settings will appear on-screen. All settings can be adjusted by clicking the +/- buttons, or by clicking directly in the field and typing a value.

20 Update Manager



Update Manager is accessible in the Main Menu through the menu bar at the bottom left of the screen. You must be logged into a MyPerformance account to access the Updates window.

The Updates window lists all available updates for both courses and FSX. You can limit which products are displayed by selecting the tabs at the top of the screen. Version notes are displayed once a specific product is selected. Selecting the drop-down arrow to the right of the version number will show all previous versions available for download. **Note: We do not recommend installing previous versions of any products unless directed by our support team.**

To install an update, select the **orange Install** button to the right of the update. A progress bar will appear to let you know the status of the update. If multiple updates are selected to install at the same time, the next update will begin immediately after the previous update has completed.

The **Auto Update** feature will allow the software to check and install updates automatically as they become available. The **View Updates** option, when selected, will hide all updates that have already been installed.

Important: Updates can only be performed while in the FSX menus, and any update in progress will be paused upon entering simulation or exiting FSX entirely. Any paused updates are automatically resumed once the player has returned to the menus.

21 Glossary

Introduction to Ball Flight Data

Launch Condition

The launch condition is described by a combination of the following measured ball-launch parameters:

Ball Speed	Launch Angle	Spin Tilt Axis
Total Spin	Azimuth	

The combination of these measured launch characteristics will determine the ball trajectory, peak height, descent angle, carry, and total distance.

Ball Speed

The measurement of the golf ball's velocity measured just after impact; this is the main component in generating distance.

Launch Angle

The initial vertical angle of ascent relative to the ground plane measured in degrees; the launch angle, combined with ball spin and speed, will determine the ball carry and total distance.

Azimuth

(Also known as side angle or deviation angle) The initial horizontal angle relative to the target line; the azimuth, combined with side spin, will determine the final ball position down range relative to the target-line.

Side Spin

A component of total spin that defines ball curvature or shot shape; related to the spin-tilt axis.

Back Spin

A component of total spin that defines ball lift and trajectory.

Spin Tilt Axis

The Spin-Tilt Axis is the axis that the golf ball rotates around to create shot curvature and lift. When the spin-tilt axis is oriented to the left (looking down range), the ball's trajectory will move from right to left. When the spin-tilt axis is oriented to the right (looking down range), the ball's trajectory will move from left to right.

Total Spin

The total amount of spin around the spin tilt axis that creates curvature and lift.

Carry

The total distance of flight produced by initial launch condition.

Total Distance

The combined ball flight with bounce and roll.

Peak Height

The apex of the trajectory measured from the ground plane.

Descent Angle

The angle of the trajectory measured from the apex to the ground.

Offline

The end position distance to right or left, measured from the target-line.

22 Glossary

Introduction to Club Head Data

Head measurement

Measurement of the delivery of the club head, described by path, face plane, velocity and impact location of the golf ball.

Head Speed

The instantaneous speed of club center point along the club head path.

Efficiency

The ratio between club head and golf ball velocities to determine the quality of the ball strike. Described as ball speed divided by head speed = ratio, efficiency or smash factor.

Attack Angle

The descending or ascending path of the club head measured in degrees.

Club Path

The angle between the target line and club head path line projected on the ground plane at impact.

Face Angle

The dynamic measurement (in degrees) of the club-head's face plane position at a right angle 90 degrees perpendicular, relative to the target line or swing path. Also known as yaw.

Face to Target

The face angle relative to the target-line at impact.

Face to Path

The face angle relative to the club path. The main component in generating side angle and curvature of the golf ball.

Loft

The dynamic measurement in degrees of the club head's face plane position vertically, relative to the ground plane. Also known as pitch.

Lie

The dynamic measurement in degrees of the club head's face plane position horizontally, relative to the ground plane. Also known as roll.

Impact Location

The measurement (in millimeters) of the club face relative to face center.

Closure Rate

The rotation of the club head heel-to-toe measured about the face center in degrees per second or rpm.