

基本操作：Steam®

グラフィック設定

ゲーム中、Escで表示されるPCメニューの「グラフィック設定」でグラフィックを設定できます。
ゲームの動作が重い場合は、グラフィックの品質を下げると改善されることがあります。

画面解像度	画面解像度を選択します。 ウィンドウ設定が「ウィンドウ」の場合は、この設定に合わせてウィンドウのサイズが変更されます。「ボーダレス」の場合は、ディスプレイの解像度に合うように拡張されます。
ウィンドウ設定	ウィンドウモードの設定を行います。 ゲーム画面の表示方法を「ウィンドウ」/「フルスクリーン」/「ボーダレス」から選びます。F9でも変更できます。 ※「ボーダレス」はウィンドウの枠を取り払い、画面サイズに引き延ばして疑似的に全画面表示します。
グラフィック全体品質	グラフィックの品質設定を行います。「高」/「中」/「低」から選ぶと、自動でグラフィックの各種設定が変更されます。
テクスチャ品質	テクスチャの品質設定を行います。
影品質	影の品質設定を行います。
ローカルリフレクション品質	映り込み処理の品質設定を行います。
エフェクト品質	エフェクトの品質設定を行います。
アンチエイリアス	物体の輪郭を滑らかにする処理の有無を切り替えます。
DOF	ピントを合わせた被写体以外をぼかす処理の有無を切り替えます。
アンビエントオクルージョン	陰影を強調する処理の有無を切り替えます。
ブルーム	光の周りをうっすら光らせる処理の有無を切り替えます。
ライトシャフト	太陽から発せられる一部の光の有無を切り替えます。
描画距離	物体の表示距離を設定します。
ポイントライトの表示距離	ポイントライトの表示距離を設定します。
草の表示距離	地面の草の表示距離を設定します。
草の密度	地面の草の密度を設定します。