

操作：Steam®

グラフィック設定

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。
フレームレート制限	フレームレートの上限を「30」「60」「120」「144」「無制限」から選びます。
垂直同期	垂直同期のON/OFFを切り替えます。
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。「High」「Normal」「Low」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を「TXAA（高負荷）」「FXAA（低負荷）」「Off（無し）」から選びます。
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。
モーションブラー	オブジェクトが動く時にブレが生じる表現の有無を切り替えます。
ポストプロセス	ポストプロセスのON/OFFを切り替えます。
テクスチャフィルタリング	テクスチャフィルタリングの設定を行います。
NPC密度	NPC密度の設定を行います。
影の表示制限	影を表示する距離の設定を行います。
水品質	水品質の設定を行います。
アニメーション距離	モデルのアニメーション距離の設定を行います。
敵移動数制限	敵移動数の上限を切り替えます。
ボリューメトリックフォグ	ボリューメトリックフォグのON/OFFを切り替えます。
LOD距離	LOD（レベルオブディテール）距離の設定を行います。
テレイン品質	テレイン品質の設定を行います。
雨品質	雨品質の設定を行います。