

■プリセット設定

特徴的なイメージが再現できるように、色調整をしています。

<p>リセット すべての設定値を初期値に戻します。</p>	
<p>夢の中 あたかも夢の中にあるようなぼんやりとした世界です。</p> 	<p>グリーンモニター すべてがグリーンを基調とした電子的な世界です。</p> 
<p>ビビットスペース 目に焼き付くようなハッキリした色遣いの世界です。</p> 	<p>異界化した秋葉原 赤く染まった空が印象的な、まがまがしい世界です。</p> 
<p>失われた過去 色あせた空気が感じられる、どこからか淋しい世界です。</p> 	<p>三丁目の夕焼け 暖かげな夕日のせいか、懐かしさを感じられる世界です。</p> 

■キャラの色設定

キャラのカラー：キャラクターの色味を変化させます。

キャラのカラー【R】	キャラクターの色味のうち、赤の強さを変化させます。
キャラのカラー【G】	キャラクターの色味のうち、緑の強さを変化させます。
キャラのカラー【B】	キャラクターの色味のうち、青の強さを変化させます。

キャラのカラー：キャラクターの影の部分の色味を変化させます。

キャラ影のカラー【R】	キャラクターの影の部分の、赤の強さを変化させます。
キャラ影のカラー【G】	キャラクターの影の部分の、緑の強さを変化させます。
キャラ影のカラー【B】	キャラクターの影の部分の、青の強さを変化させます。

■マップの色設定

マップのカラー：建物などの色味を変化させます。

マップのカラー【R】	建物などの色味のうち、赤の強さを変化させます。
マップのカラー【G】	建物などの色味のうち、緑の強さを変化させます。
マップのカラー【B】	建物などの色味のうち、青の強さを変化させます。

マップのカラー：建物などの暗い部分の色味を変化させます。

マップ影のカラー【R】	建物などの暗い部分の、赤の強さを変化させます。
マップ影のカラー【G】	建物などの暗い部分の、緑の強さを変化させます。
マップ影のカラー【B】	建物などの暗い部分の、青の強さを変化させます。

■空の色・コントラスト

空の色：空の色味を変化させます。赤を強くすると夕焼けっぽくなります。

空のカラー【R】	空の色味のうち、赤の強さを変化させます。
空のカラー【G】	空の色味のうち、緑の強さを変化させます。
空のカラー【B】	空の色味のうち、青の強さを変化させます。

コントラスト：色の明るさの差を変化させます。赤を強くするとより赤く見えます。

コントラスト【R】	画面全体の、赤要素のコントラストを変化させます。
コントラスト【G】	画面全体の、緑要素のコントラストを変化させます。
コントラスト【B】	画面全体の、青要素のコントラストを変化させます。