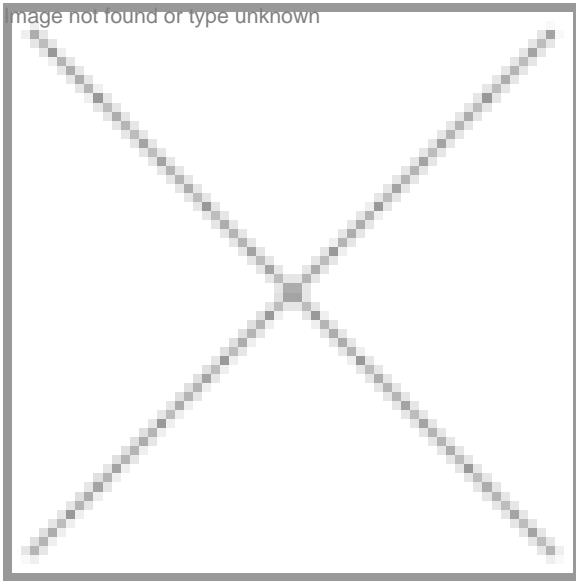


Grafik Tweaks [TSW]

-- editieren in Dokumente\My Games\TS2Prototype\Saved\Config\WindowsNoEditor\Engine.ini --

Um Befehlsaufrufe hinzuzufügen, geht zum Ende der Datei und gebt in einer leeren Zeile "[SystemSettings]" ein und drückt die Eingabetaste, um zur nächsten Zeile zu gelangen. Nachdem dies eingegeben wurde, könnt Ihr Befehle einfügen. Jeder Befehl benötigt eine eigene Zeile in der Datei, was zu einem allgemeinen Format wie dem folgenden führt:



r.ViewDistanceScale=1

Dies ist ein einfacher Multiplikator der die Sichtbakeits-Entfernung für die statische Szenerie festlegt, insbesondere Eisenbahnschienen und Schwellen.

Der Standardwert ist 1, also ist jeder Wert höher als 1 der Multiplikator für die Entfernung.

Dies ist der ressourcenintensivste Befehl von allen, da die zusätzlichen gerenderten Objekte die RAM-Auslastung massiv und die GPU-Auslastung leicht erhöhen.

Ein bescheidenes Beispiel ist `r.ViewDistanceScale=5`, bei dem die Szenerie in der fünffachen Entfernung gerendert wird.

r.Color.Mid=0.4

Dem TSW fehlt eine Option um den Gamma Wert zu ändern. `r.Color.Mid` kommt dieser Option nah wie möglich.

Bei einem Standardwert von 0,5 (AKA 50%) als Mitte sieht das Spiel manchmal zu hell aus.

Eine leichte Verringerung der Helligkeit kann dazu beitragen, dass die Dinge etwas natürlicher aussehen.

`r.Color.Mid=0.4` funktioniert gut.

r.MaterialQualityLevel=1

Eine verwirrende und kontroverse Option. Die Standardeinstellung ist 1. Wird die Einstellung auf 0 gesetzt, wird die Darstellungsentfernung für die Vegetation (Gras) erhöht.

Beachtet dass Gras das einzige ist was diese Einstellung beeinflusst,

und wenn es auf 0 gestzt wird, wird die Qualität anderer Objekte beeinträchtigt.

r.MotionBlurQuality=0

Diese Option wirkt sich auf die Bewegungsunschärfe im Spiel aus.
0 ist Aus und 4 bewirkt den höchsten Effekt.

r.SkeletalMeshLODBias=-2

Diese (und andere sortierte LOD-Bias-Einstellungen) können verwendet werden, um Dinge von weitem gut aussehen zu lassen, insbesondere wenn r.ViewDistanceScale nicht angewendet wird.
Bei Zügen handelt es sich um Skelettgeflechte. Ein negativer Wert kann die Dinge besser aussehen lassen, ein positiver Wert lässt sie schlechter aussehen.
Die UE4 Engine ist nicht perfekt im Umgang mit Skelettnetzen, und das kann die FPS sehr beeinflussen.
Verwendet diese Option daher auf eigenes Risiko. Ein sinnvollerer Wert ist r.SkeletalMeshLODBias=-2

r.MipMapLodBias=-1

Mip-Mapping macht Texturen unschärfer wenn sie weiter entfernt sind, ähnlich wie 3D-Modelle die mit zunehmender Entfernung weniger detailliert werden.
Im Gegensatz zu 3D-Modellen verhindert diese Unschärfe das Dinge schrecklich aussehen.
Dennoch kann eine leichte Verringerung der Unschärfe helfen. Negative Zahlen verringern die Unschärfe, positive Zahlen verstärken die Unschärfe.
Schon eine geringfügige Änderung von r.MipMapLodBias=-1 kann dazu führen das die Anzeige etwas schärfer aussieht, ohne die Bildschirmauflösung zu erhöhen.

foliage.LODDistanceScale=3

Diese LOD-Einstellung gilt für Dinge wie Bäume und Büsche.
Setzt diesen Wert auf einen Wert größer als 1, damit Bäume in größerer Entfernung eine höhere Qualität erhalten.
Dies wird nicht nur besser aussehen, sondern auch dazu führen das der Übergang zwischen LODs in größerer Entfernung stattfindet, was viel besser aussieht als dies im Vorfeld der Fall war. Denkt aber daran, daß dies ein Multiplikator ist. Wird er auf 20 gesetzt, rendert Ihr Bäume 20-mal weiter weg ... das ist eine Menge. Eine gute Einstellung ist foliage.LODDistanceScale=3

r.Fog=0

Magst du keinen Nebel? Ein klarer Tag sollte nicht so neblig sein?
Nun, man kann r.Fog=0 zu Engine.ini hinzufügen, um jeglichen Nebel zu entfernen ... in allen Wettervoreinstellungen.
Das Hauptproblem bei dieser Option ist das selbst Wettervorgaben bei denen Nebel auftreten sollte keinen Nebel aufweisen.
Sie muß daher bei bedarf aus- und eingeschaltet werden. Die Mühe lohnt sich selten.
Die Standarteinstellung ist 1, wer also Nebel sehen möchte, braucht diesen Wert erst gar nicht eintragen.
