

# Ein Leitfaden zu Engine.ini

## Rendereinstellungen

Diskussion in ' [General Discussion](#) ' begann [Yesterday at 10:50 PM](#) .

1.

Das [Anpassen der UE4 Rendereinstellungen](#) (klicken Sie auf den Link für eine ganze Liste von 'em) in der Datei Engine.ini hat sorta in diesen Tagen zu einem Trend gemacht, da es uns ermöglicht, Grafikeinstellungen zu ändern, die DTG nicht als Optionen in der Einstellungsmenü. Viele dieser Dinge werden aus bestimmten Gründen auf ihre Standardwerte gesetzt, und jeder, der solche Einstellungen ändert, mag für DTG verrückt aussehen, aber sie lassen das Spiel besser aussehen und kommen normalerweise ohne jede Menge Performance-Draw aus. [Auch wenn DTG gerne etwas anderes behaupten möchte.]

Aber die Entscheidung liegt immer noch bei uns - und darauf kommt es an!

### Also, was ist Engine.ini?

Engine.ini ist eine Datei im Ordner *YourName* \ Documents \ my games \ TS2Prototype \ Saved \ Config \ WindowsNoEditor, mit der Sie die Standardwerte für Unreal Engine-Konsolenbefehle bearbeiten können. Da wir keinen Zugriff auf die Konsole haben, weil wir keine DTG sind, ist Engine.ini die einzige Möglichkeit, Konsolenbefehle im normalen Spielmodus zu ändern.

Theoretisch kann jeder Befehl von hier aus ausgelöst werden, aber es gibt mehr als nur das Öffnen der Datei im Editor und das Eingeben einiger Befehle!

### Engine.ini-Setup

Um die Render-Einstellungen in Engine.ini zu ändern, öffnen Sie die Datei in einem beliebigen Texteditor. Obwohl die Datei ".ini" ist, ist es nichts anderes als einfacher Text. Sie sollten mindestens einige Zeilen wie folgt bemerken:

Code:

```
[Core-System]
Pfade = .. / .. / .. / Engine / Inhalt
Pfade =% GAMEDIR% Inhalt
```

... gefolgt von einer ganzen Reihe von DLC-ähnlichen Dingen. Es ist das Beste, das in Ruhe zu lassen. Ich bin mir nicht sicher, was passiert, wenn Sie sich damit anlegen.

Um **Rendereinstellungen** hinzuzufügen, gehen Sie zum Ende der Datei und geben Sie in einer *Leerzeile* " [/script/engine.renderersettings] " ein und **drücken Sie** die Eingabetaste, um zur nächsten Zeile zu gehen. Für jeden Befehlstyp ist in Klammern eine bestimmte Überschrift erforderlich. Der schwierige Teil ist herauszufinden, was in den Klammern steht, und ehrlich gesagt, ich kenne nicht viele andere nützliche über Engine.renderersettings hinaus.

2. Nachdem dies eingegeben wurde, können Sie Render-Einstellungsbefehle einfügen. Jeder Befehl benötigt eine eigene Zeile in der Datei, was zu einem allgemeinen Format wie folgt führt :

Code:

```
[Core-System]
Pfade = .. / .. / .. / Engine / Inhalt
Pfade =% GAMEDIR% Inhalt
* verschiedene DLC-Pfade *

möglicherweise etwas zufälliger Müll

[/script/engine.renderersettings]
r.command = * Wert *
r.command2 = * Wert *
r.command3 = * Wert *
```

Halten Sie alles auf separaten Zeilen und es sollte gut funktionieren.

### **Nützliche Befehle**

Sobald die Datei eingerichtet ist und Sie wissen, wie Sie Dinge eingeben, müssen Sie wissen, was Sie eingeben müssen! Hier sind einige beliebte Befehle und was sie tun:

**r.ViewDistanceScale = \* Wert \***

Dies ist ein schöner und einfacher Entfernungsmultiplikator, der sich auf statische Szenerien bezieht - vor allem auf Eisenbahngleise und Gleise. Der Standardwert ist 1, also ist die Zahl, die Sie an Stelle von " Wert " einfügen, der Multiplikator für die Entfernung der Dinge. Dies ist der ressourcenintensivste Befehl von allen, da die zusätzlichen gerenderten Objekte die RAM-Nutzung massiv erhöhen und die GPU-Nutzung leicht erhöhen. Ein bescheidenes Beispiel ist r.ViewDistanceScale = 5, das die Landschaft in 5-facher Entfernung darstellt.

**r.EyeAdaptationQuality = \* Wert \***

Dieser Befehl schaltet die dynamische Helligkeitseinstellung ein oder aus. Dies soll das nachahmen, was alle Augen haben, aber mit unseren Augen, die sich anpassen, und dem Spiel, das sich anzupassen versucht, kann der gestapelte Effekt sehr hässlich aussehen. Wenn Sie das ausschalten, können Szenen viel natürlicher erscheinen und die Beleuchtung insgesamt launiger erscheinen lassen. Es gibt ein paar Qualitätseinstellungen, aber wenn Sie diesen Befehl verwenden, ist es nur nützlich, ihn auf 0 zu setzen. Oh, und es hat 0 Auswirkungen auf FPS. r.EyeAdaptionQuality = 0

**r.MaterialQualityLevel = 1/0**

Nichts ist zu speziell mit diesem, alles, was es macht, ist, Verfahrensrasen von weit weg zu rendern oder von weit weg zu rendern. Ironischerweise ist dies, obwohl es eine Qualitätseinstellung ist, tatsächlich nur eine Ein / Aus-Einstellung, und 1 ist eine niedrigere Qualität als 0. Der Standardwert ist 1, daher ist es nur sinnvoll, diesen Befehl hinzuzufügen, wenn Sie ihn auf 0 setzen möchten. Trotz des großen Unterschieds in der Grasqualität ist FPS nicht besonders erfolgreich.

r.MaterialQualityLevel = 0

### **r.MotionBlurQuality = \* Wert \***

Die ursprüngliche Engine.ini Tweak-normalerweise verwendet, um Bewegungsunschärfe zu deaktivieren, das ist alles, was für nützlich ist. Es kann andere Werte von 0 bis 4 verarbeiten, aber wenn Sie die Bewegungsunschärfe ausschalten und sie ausschalten möchten, ohne Strg + F2 drücken zu müssen, setzen Sie einfach diesen Wert auf 0. Es hat keinen FPS-Effekt und wird wahrscheinlich FPS erhöhen . r.MotionBlurQuality = 0

### **r.SkeletalMeshLODBias = \* Wert \***

Eine nützliche Einstellung, die ich kürzlich ausprobiert habe, diese (und andere sortierte LOD-Bias-Einstellungen) können verwendet werden, um Dinge von weit weg gut aussehen zu lassen, besonders wenn r.ViewDistanceScale nicht zutrifft. Züge sind Skelettmaschen, so dass diese Einstellung Züge besser aussehen lässt - oder schlechter. Im Falle einer LOD-Verzerrung lässt eine negative Zahl die Dinge besser aussehen, eine positive Zahl lässt sie schlechter aussehen. Also kann dieser FPS wirklich wirklich weh tun. UE4 scheint Skelettgewebe nicht zu mögen, also benutzen Sie es auf eigene Gefahr. Ein vernünftigerer Wert ist r.SkeletalMeshLODBias = -2

### **r.Fog = 1/0**

Magst du keinen Nebel? Denken Sie, ein klarer Tag sollte nicht so neblig sein? Nun, Sie können r.Fog = 0 zu Engine.ini hinzufügen, um allen Nebel zu entfernen ... in allen Wettersvoreinstellungen. Hauptproblem bei dieser Option ist, dass selbst Wettersvoreinstellungen, die Nebel enthalten sollten, keinen Nebel haben. Daher müssen Sie ihn aus- und wieder einschalten, um ihn richtig zu verwenden. Es ist selten die Mühe wert. Und wieder, da eine binäre Option standardmäßig auf 1 gesetzt ist, gibt es keinen Grund, dies in Engine.ini einzugeben, außer es auf 0 zu setzen.

### **Wie viel Unterschied macht das alles?**

Hier ist eine Vergleichsaufnahme von Cumberland Yard bei normalen Ultra-Einstellungen ...



... und dann die exakt gleiche Szene bei Ultra-Einstellungen mit zusätzlichen Engine.ini-Optimierungen.



Einige Orte werden größere Unterschiede als andere haben, aber es ist verrückt, wie Ultra-Einstellungen nicht so ultra sind, wie es theoretisch möglich ist. (Nicht jeder Computer muss Ultra-Einstellungen verarbeiten können, aber manchmal fühlt es sich so an, als wäre es das Ziel von DTG.)

Und es gibt viele andere Einstellungen, die Sie ausprobieren können. Sie können Dinge wie Schatten und HDR und Bloom und etc dort ändern. Sieh dir den Link oben im Beitrag an, um weitere Befehle zu erhalten. Alle diese Einstellungen können das Spiel besser aussehen lassen, aber Sie können auch viele spezifische Funktionen deaktivieren, um es schlechter aussehen zu lassen, aber Sie können schneller laufen, wenn Sie möchten. Es gibt alle möglichen Möglichkeiten.

### **Bonus Tipp: Lautstärke erhöhen**

Niemand kann leugnen, dass TSW bei gleichen Volume-Einstellungen viel leiser ist als TS2018. Und nicht jeder hat Lautsprecher, die aus einer Laune heraus geändert werden können, also gibt es eine Möglichkeit, **GameUserSettings.ini** zu verwenden, um TSW so laut zu machen, wie Sie wollen.

GameUserSettings.ini, das sich im gleichen Ordner wie Engine.ini befindet, ist eigentlich ziemlich langweilig, da es buchstäblich nur die Einstellungen sind, die bereits im Optionsmenü sind, es erlaubt jedoch die Eingabe von Werten, die normalerweise nicht im Optionsmenü erlaubt sind -wie 200% Lautstärke, die die häufig verwendete Nummer ist.

Um Ihre Sounds lauter zu stellen, wählen Sie am besten die Hauptlautstärke. Suchen Sie in GameUserSettings.ini die Zeile, die " *MasterSoundVolume* " enthält. Die Zahlen hier sind alle normale Gleitkommazahlen, keine Prozentsätze! Um also das Volumen zu verdoppeln, ersetzen Sie `MasterSoundVolume = 1.000000` durch `MasterSoundVolume = 2.000` . NICHT 200! (Das wird ein ernsthafter Hörverlust sein!)

Vorsicht, dies kann andere Dinge sehr laut machen, also solltest du die Lautstärke von allem anderen reduzieren, um damit anzufangen, und dann die Feinabstimmung nach deinen Wünschen vornehmen.

PS: Würde vielen Leuten helfen, wenn das für eine einfachere Sichtbarkeit gepinnt werden könnte

Zuletzt geändert: Yesterday at 11:31 PM