v4.3.x StarCitizen Grafikeinstellungen

Dieser Artikel beschreibt jede einzelne Grafikeinstellung, wie sie im Optionsmenü von Star Citizen zu finden ist. Ziel ist es, ein besseres Verständnis für die Auswirkungen der einzelnen Parameter auf Bildqualität und Performance zu vermitteln.
Inhaltsverzeichnis

1. Grundlegende Anzeigeoptionen
    1. Gamma (SDR)
    2. Brightness (SDR)
    3. Contrast (SDR)
2. Anzeige & Render-Modi
    1. Resolution
    2. Window Mode
    3. Graphics Renderer
    4. UI – Aspect Modifier
3. Bildverbesserung & Skalierung
    1. Upscaling
    2. Upscaling Technique
    3. HDR (Experimental)
4. Grafikqualität & Umgebung
    1. Quality
    2. Scattered Object Distance
    3. Water – Number of Simulated Regions
    4. Terrain Tessellation Distance
    5. Screen Space Shadows
    6. Planet Volumetric Clouds
5. Sichtfeld & Kameraeffekte
    1. Field of View (FOV)
    2. Motion Blur
    3. VSync
    4. Sharpening
    5. Chromatic Aberration
    6. Film Grain
    7. Session Information QR Code

Grundlegende Anzeigeoptionen

Gamma (SDR)

- **Beschreibung:** Regelt die Helligkeitsverteilung im Bild – also, wie hell oder dunkel mittlere Farbtöne dargestellt werden.
- **Optionen:** Slider von **0 bis 100** *(Standard = 50)*
- **Empfehlung:** Nur anpassen, wenn das Bild zu dunkel oder zu flach wirkt. Ein höherer Wert hellt Mitteltöne auf, kann aber Kontrast mindern.

Brightness (SDR)

- **Beschreibung:** Steuert die allgemeine Bildhelligkeit.
- **Optionen:** Slider von **0 bis 100** *(Standard = 50)*
- **Hinweis:** Zu hohe Werte können Details in hellen Bereichen „ausbrennen“. Ideal, wenn dunkle Szenen kaum sichtbar sind.

Contrast (SDR)

- **Beschreibung:** Regelt den Unterschied zwischen hellen und dunklen Bildbereichen.
- **Optionen:** Slider von **0 bis 100** *(Standard = 50)*
- **Tipp:** Höherer Kontrast wirkt lebendiger, kann aber feine Abstufungen verdecken.

Anzeige & Render-Modi

Resolution

- **Beschreibung:** Legt die Renderauflösung des Spiels fest.
- **Optionen:** Alle vom Monitor unterstützten Auflösungen (z. B. 1920×1080, 2560×1440, 3840×2160).
- **Hinweis:** Höhere Auflösungen verbessern die Bildschärfe, beanspruchen jedoch GPU und VRAM stärker.

Window Mode

- **Beschreibung:** Wählt, wie das Spielfenster dargestellt wird.
- **Optionen:**
  - **Windowed:** Läuft in einem normalen Fenster.
  - **Fullscreen:** Belegt den gesamten Bildschirm, meist beste Performance.
  - **Borderless:** Vollbild ohne Rahmen – ideal für schnellen Programmwechsel.

Graphics Renderer

- **Beschreibung:** Bestimmt die zugrundeliegende Grafik-API.
- **Optionen:**
  - **Direct3D 11:** Aktuell stabilste und empfohlene Option.
  - **Vulkan (Beta):** Moderne API mit potenziell besserer Performance, aber experimentell.

UI – Aspect Modifier

- **Beschreibung:** Passt das Seitenverhältnis der Benutzeroberfläche an.
- **Optionen:** Slider von **0 bis 100** *(Standard = 0)*
- **Hinweis:** Für Ultrawide- oder unübliche Bildschirmformate nützlich, falls UI verzerrt erscheint.

Bildverbesserung & Skalierung

Upscaling

- **Beschreibung:** Rendert das Spiel in geringerer Auflösung und skaliert es hoch – für bessere Performance bei ähnlicher Bildqualität.
- **Optionen:**
  - **Off:** Keine Skalierung.
  - **Auto:** Automatische Auswahl durch das Spiel.
  - **Quality (66 %)** – Höchste Bildqualität, moderate Performanceverbesserung.
  - **Balanced (57 %)** – Kompromiss zwischen Schärfe und FPS.
  - **Performance (50 %)** – Maximale Leistung, geringere Bildschärfe.

Upscaling Technique

- **Beschreibung:** Bestimmt die Technologie, die für das Upscaling verwendet wird.
- **Optionen:**
  - **CIG TSR:** Eigene Upscaling-Technik von CIG, optimiert für Star Citizen.
  - **FSR (FidelityFX Super Resolution):** AMD-Technologie, gute Leistung auf vielen GPUs.
  - **DLSS (Deep Learning Super Sampling):** NVIDIA-Technologie mit KI-gestütztem Upscaling (RTX-GPUs erforderlich).

HDR (Experimental)

- **Beschreibung:** Aktiviert High Dynamic Range – für realistischere Helligkeits- und Farbkontraste.
- **Hinweis:** Nur auf HDR-kompatiblen Monitoren sichtbar. „Experimental“ bedeutet, dass die Funktion sich noch in Entwicklung befindet.

Grafikqualität & Umgebung

Quality

- **Beschreibung:** Übergeordnete Einstellung für die allgemeine Grafikqualität.
- **Optionen: Low, Medium, High, Very High**
- **Auswirkung:** Steuert Texturen, Beleuchtung, Schatten und Objektdetails global.

Scattered Object Distance

- **Beschreibung:** Legt fest, wie weit entfernte Objekte (z. B. Felsen, Vegetation) sichtbar sind.
- **Optionen: Low, Medium, High**
- **Hinweis:** Niedrige Werte verbessern Leistung, können aber leere Umgebungen erzeugen.

Water – Number of Simulated Regions

- **Beschreibung:** Steuert die Komplexität und Dichte der Wassersimulation.
- **Optionen:**
  - **Water Sim Off** – Keine Simulation (höchste Performance).
  - **Very Low bis Very High** – Zunehmend realistischere Wasserbewegungen, aber mehr GPU-Last.

Terrain Tessellation Distance

- **Beschreibung:** Bestimmt die Detailtiefe des Geländes (z. B. Hügel, Felsen) in der Entfernung.
- **Optionen: Low, Medium, High**
- **Hinweis:** Höhere Werte verbessern Geländequalität, erhöhen aber die GPU-Belastung deutlich.

Screen Space Shadows

- **Beschreibung:** Aktiviert Schatten basierend auf Bildinhalten.
- **Optionen: Off, Low, Medium, High**
- **Hinweis:** „High“ erzeugt realistischere, weichere Schatten, kostet jedoch FPS.

Planet Volumetric Clouds

- **Beschreibung:** Steuert die Qualität und Dichte volumetrischer Wolken.
- **Optionen: Medium, High, Very High, Photo Mode (Slow)**
- **Achtung:** „Photo Mode“ ist nur für Screenshots empfohlen, da extrem performanceintensiv.

Sichtfeld & Kameraeffekte

Field of View (FOV)

- **Beschreibung:** Legt den horizontalen Sichtwinkel fest.
- **Optionen:** Slider von **102 bis 130** *(Standard = 102)*
- **Hinweis:** Höherer FOV erweitert Sichtbereich, kann aber Bildverzerrungen verursachen.

Motion Blur

- **Beschreibung:** Simuliert Bewegungsunschärfe bei Kamerabewegungen.
- **Optionen: Yes / No**
- **Tipp:** Für flüssigere Bewegung aktivieren, für schärfere Darstellung deaktivieren.

VSync

- **Beschreibung:** Synchronisiert die Bildrate mit der Monitorfrequenz, um Tearing zu verhindern.
- **Optionen: Yes / No**
- **Hinweis:** Kann minimale Eingabeverzögerung erzeugen, hilft aber bei stabiler Darstellung.

Sharpening

- **Beschreibung:** Erhöht die Kantenschärfe des Bildes.
- **Optionen:** Slider von **0 bis 100** *(Standard = 0)*
- **Empfehlung:** Besonders bei aktiviertem Upscaling nützlich, um Details hervorzuheben.

Chromatic Aberration

- **Beschreibung:** Simuliert Farbverzerrungen an Objektkanten.
- **Optionen:** Slider von **0 bis 100** *(Standard = 100)*
- **Hinweis:** Stilistischer Effekt – kann für klareres Bild reduziert oder deaktiviert werden.

Film Grain

- **Beschreibung:** Fügt ein feines, filmähnliches Rauschen hinzu.
- **Optionen: Yes / No**
- **Tipp:** Geschmackssache – beeinflusst nicht die Performance wesentlich.

Session Information QR Code

- **Beschreibung:** Zeigt einen QR-Code mit Sitzungsinformationen an.
- **Optionen: Yes / No**