

ARMA-2 / DayZ Mod

Технические проблемы и настройка

Перебор настроек DayZ

Видимость — Дальность видимости задается в метрах. Не рекомендуется ставить более 3000метров (ограничение серверов)

Разрешение интерфейса и 3D разрешение — если хотите добиться четкого изображения эти два параметра должны быть одинаковы

Качество текстур — Определяет разрешение текстур. Не рекомендуется ставить на максимум так как изменения от средних настроек до максимальных настроек практически не различимы для человеческого глаза. Хотя этот параметр не сильно занижает FPS.

Видеопамять — Рекомендуется выставлять "По умолчанию".

Анизотропная фильтрация — Важный параметр влияющий на качество текстуры находящейся под углом к вам. В большинстве случаев убирает баги графики(мерцание текстур дыры в ландшафте и т.д.). Не сильно занижает FPS. Полное отключение очень не рекомендуется.

Антиалиасинг — Если края объекта не ровные и видны пиксели, то антиалиасинг делает их частично прозрачными. Бесплезный параметр сжирающий огромное количество ресурсов машины. Рекомендуется отключать.

Качество ландшафта — влияет на дальность прорисовки травы. Параметр сильно расходует ресурс системы. Не рекомендуется ставить выше нормы.

Качество объектов — Не сильно занижает FPS можно ставить на максимум или около того.

Качество теней — Можно выставить на максимум. Есть вероятность того что тени будут обрабатываться не процессором а видеокартой в следствии чего FPS игры не упадет.

Качество HDR — Эффект ослепления игрока от попадания в глаза яркого света. Почти не имеет смысла выставлять выше нормы. Почти не занижает FPS.

Постобработка — Это любые изменения изображения после его рендеринга. Такой эффект "размытия" нравится далеко не всем. К тому же он сильно снижает FPS.

V-Sync — Вертикальная синхронизация. Синхронизация кадровой частоты с частотой вертикальной развёртки монитора. Сильно занижает FPS. Вреда от этой функции больше чем пользы.

Отрисовка полигонов в кадре

В файле Ваш Ник.CFG по адресу C:\Users\Ваш Ник\Documents\Arma 2 Other Profiles\Ваш Ник находим параметр sceneComplexity=500000 и меняем его на sceneComplexity=250000

Отвечает за количество отображаемых полигонов в кадре за раз. Рекомендуемое значение менее 300000

Сглаживание травы и деревьев

В файле Arma2OA.CFG по адресу C:\Users\Ваш Ник\Documents\Arma 2 находим параметр AToC=7 и меняем его на AToC=0

AToC=0 — disabled //как в оригинальной игре

AToC=1 — AToC on grass //сглаживание только травы

AToC=2 — AToC on new OA trees (takistan, zargabad, proving ground, shapur) //сглаживание Operation Arrow деревьев

AToC=3 — AToC on grass & OA trees //сглаживание травы и Operation Arrow деревьев

AToC=4 — AToC on old A2 trees (utes, chernarus) //сглаживание стандартных деревьев

AToC=5 — AToC on A2 trees & grass //сглаживание стандартных деревьев и травы

AToC=6 — AToC on A2 + OA trees //сглаживание стандартных и Operation Arrow деревьев без сглаживания травы

AToC=7 — AToC enabled on grass, A2 & OA trees //сглаживание травы, всех деревьев.

Советую сглаживание растительности отключить — AToC=0 А если и оставить, то чтоб хоть траву не сглаживало — AToC=6

Некоторые советы и замечания

- Если просел FPS можно очистить видеопамять не перезапуская игру. Для этого надо зажать левый Shift и нажать "минус" на цифровой клавиатуре. Затем набрать слово "flush" (без кавычек). После этого будет произведена загрузка текстур заново.
- Движок армы — крайне тяжел и он рассчитан на сверх-скоростные жесткие диски. Движок ОЧЕНЬ много инфы выгружает на физический носитель. ОЗУ и ЦПУ прохлаждаются очень много времени, т.к. скорость жестака в тысячу раз медленней транзисторов. Попробуйте поставьте себе SSD носитель, сделайте его основным источником памяти подкачки. И вы будете в шоке, когда FPS игры вырастет на 20-40% и фризлов разгрузки просто не будет, т.к. SSD очень быстро выгружает и загружает инфу.
- Так как вся Черноруссия у нас на жестком диске, желательно размер файла подкачки увеличить, и существенно. Ставьте файл подкачки на другом диске, то есть не том где у вас стоит игра.
- Гнаться за частотой ЦПУ стоит в том случае, если у вас один ЦПУ (однойдерный процессор). Если у вас 2 а то и более ЦПУ, то задав параметр на использование всех процессоров, количество обрабатываемой информации за один такт вырастет на количество процессоров (2/3/4), зависит от ОС и процессора.

Важные параметры командной строки

-nosplash — отключает заставку

-maxMem=2047 — Задаёт предел выделения оперативной памяти под нужды игры (в мегабайтах). 256мб — жестко заданный минимум. 2047мб — является жестко установленным максимумом (даже если выставить параметр выше 2047мб все равно игре будет отведено 2047мб). Автоматическое значение варьируется в пределах(512мб-1536 Мб).

-maxVRAM= — Задаёт предел выделения видео памяти под нужды игры (в мегабайтах). 128мб — жестко заданный минимум. 2047мб максимальное значение, любое значение на 2 Гб может привести к непредвиденным последствиям!

-CpuCount=4 — Изменения числа доступных ядер процессора. Выставление этого параметра отключает автоматическое определение.

-ExThreads=7 — Определение задачи для ядер процессора.

-world=empty — Заменяет лесистый загрузочный экран на морскую гладь.

Проблема: Возле каждого сервера DayZ нарисован красный крест

Решение: Не правильная последовательность установки патчей и\или старые файлы мода.

Бесконечное ожидание сервера / Вас исключили из игры

(BattleEye больше не поддерживается и не обновляется).

Удалить из папки /common/Arma 2/AddOns/ три файла с именем и содержанием *a2.pbo.