Lagsbane

Inhaltsverzeichnis

- 1 Übersicht
- 2 Konfiguration
- 3 Vergleichsvideo

1 Übersicht

Vereinfacht gesagt ist Lagsbane ein Feature, das Ruckeln durch einen Zeitlupenmodus ersetzt. Stellt das Spiel fest, dass die Berechnung der Physik zu lange braucht, um flüssige Spielszenen zu ermöglichen (etwa beim Start einer großen Rakete), schaltet das Spiel in Zeitlupe. Das erkennt man daran, dass die Schriftfarbe der Fluguhr oben links gelb wird. Lagsbane war ein Plugin für 0.17, mit 0.18 wurde es fest in das Spiel integriert.

2 Konfiguration

Lagsbane wird im Optionsmenü unter *General* mit dem Slider *Max Physics Delta-Time per Frame* angepasst. Tiefere Werte (Slider nach links) bedeuten, dass euer PC mehr Zeit zum berechnen hat, bevor das Spiel in Zeitlupe schaltet. Höhere Werte (Slider nach rechts) bedeuten das Gegenteil, Lagsbane wird also schon bei höheren Frameraten aktiv. Diese Option ist mit Vorsicht zu genießen, da sie bei falscher Konfiguration das Spiel zum Absturz bringen kann.

3 Vergleichsvideo

Dieses Video zeigt den Unterschied zwischen aktiven Lagsbane (with) und ohne (without). Ohne Lagsbane ruckelt das Spiel und die Rakete ist nicht zu kontrollieren. Mit aktivierten Lagsbane läuft das Spiel zwar langsamer, es werden aber keine Berechnungen übersprungen und der Spieler hat die Kontrolle über das Raumschiff.
[video]
[/video]