

Optionen

Inhaltsverzeichnis

- [1 General](#)
- [2 Input](#)
- [3 Graphics](#)
- [4 Audio](#)

1 General

- *Show Vessel Labels* - Das sind die lila Anzeigen mit der Entfernung zu anderen Schiffen. Lässt sich auch während des Spiels mit F4 umstellen.
- *Use Staging Controls for [Docking](#)* - Falls aktiv, ist die Steuerung im [Docking](#)-Modus genau so, wie im Staging-Modus (Also IJKLHN für die [RCS](#)-Düsen).
- *Show Space Center Crew* - Falls aktiv, laufen im [VAB](#)/SPH die kleinen Mechaniker und Wissenschaftler rum.
- *Flight UI Size* - Die Größe der Anzeigen wie Höhenmesser, Treibstoff etc.
- *Mouse Wheel Sensitivity* - Wie empfindlich das Mausrad reagiert.
- *Check for Game Updates on Startup* - Beim Start des Spiels nach Updates suchen.
- *Show Stats Tracking Dialog on Startup* - Der Dialog, ob man erlaubt, Statistiken an die Entwickler zu schicken (Wird man auch bei der ersten Installation/Neuinstallation gefragt).
- *Simulate in Background* - Falls aktiv, läuft das Spiel weiter, auch wenn ein anderes Fenster aktiv ist.
- *Max Persistent Debris* - Wie viel Weltraummüll vorhanden sein darf, bevor das Spiel anfängt, Teile zu löschen. -1 = unendlich, also wir nie was gelöscht.
- *Max Physics Delta-Time per Frame* - Wie lange die Physikberechnung in jedem Frame brauchen darf, bevor [Lagsbane](#) aktiv wird.

2 Input

- *Ship* - Grundlegende [Tastenbelegung](#) für Fahrzeuge.
- *Staging* - Die Steuerung im Staging Modus.
- [Docking](#) - Die Steuerung im [Docking](#) Modus.
- *Character* - Die Steuerung der Kerbals im [EVA](#).
- *Rover* - Die [Roversteuerung](#).
- *Misc* - Die Kamerasteuerung.

3 Graphics

- *Terrain Detail* - Wie detailliert das Terrain ist.
- *SM3 Terrain Shaders* - Ob Shader Model 3 für das Terrain genutzt wird, siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Shader>.
- *Terrain Scatters (WIP)* - Falls aktiv, werden Details wie Bäume auf [Kerbin](#), Steine auf dem [Mun](#), etc.

- angezeigt. WIP bedeutet Work in Progress, das Feature ist als noch nicht fertig.
- *Scatter Density* - Die Dichte der "Scatters".
 - *Render Quality Level* - Die Qualität der Grafik, desto weiter rechts, desto besser.
 - *Texture Quality* - Auflösung der Texturen, Full Res = Höchste.
 - *Fallback part shaders* - Falls deine Hardware keine SM3-Shader nutzen kann (siehe oben), werden "Notfall-Shader" benutzt. Mit dieser Option weist man KSP an, immer diese Notfallshader zu nutzen, egal ob die Hardware die besseren Shader nutzen könnte oder nicht.
 - *Aerodynamic FX Quality* - Die Qualität der ReEntry-Heat und Kondensstreifen Effekte.
 - *Screen Resolution* - Mit welcher Auflösung das Spiel läuft.
 - *Full Screen* - Ob KSP in einem Fenster angezeigt wird oder den ganzen Monitor ausfüllen soll.
 - *Anti-Aliasing* - Kantenglättung, siehe [http://de.wikipedia.org/wiki/Antialiasing_\(Computergrafik\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Antialiasing_(Computergrafik)).
 - *V-Sync* - Bildberechnung der Grafikkarte mit dem Bildaufbau des Monitors synchronisieren, siehe http://de.wikipedia.org/wiki/Vertikale_Synchronisation.
 - *Frame Limit* - Drosselt die Grafikkarte, falls diese zu schnell ist und unnötig viele Bilder produziert (spart Strom).
 - *Pixel Light Count* - Anzahl der dynamischen Lichtquellen, umso mehr eingestellt sind, desto mehr Rechenpower wird benötigt.
 - *Shadow Cascades* - Wie viele Schatten ein Objekt wirft und wie diese über andere Teile gelegt werden.

4 Audio

- *Volume* - Die Lautstärke für Raumschiffe, Umgebungsgeräusche, das Interface, Musik und Stimmen.
- *Normalizer* - Die Spiellautstärke wird an einen bestimmten Bereich angepasst, siehe [http://de.wikipedia.org/wiki/Normalisierung_\(Audio\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Normalisierung_(Audio)).