

FPS schwankt zwischen 30 und 50 in der freien Welt

99% FPS schwankt zwischen 12 und 19.

Im Raid deutlich weniger



Grafik

Standard

Grafikqualität

Basis

Schlachtzüge und Schlachtfelder

Schlachtzugsgrafikqualität



Schattenqualität



Flüssigkeitsdetail



Partikeldichte



SSAO



Tiefeneffekte



Compute-Effekte



Umrissmodus



Texturauflösung



Zauberichte



Projizierte Texturen



Sichtweite



Umgebungsdetails



Bodenobjektdichte



Grafik

Standard

Erweitert

- Dreifach-Buffering ☐
- Texturenfilter ◀ 2x Anisotrop ▶
- Raytracing-Schatten ◀ Deaktiviert ▶
- Umgebungsverdeckung ◀ FidelityFX CAAO ▶
- Rekonstruktionsqualität ◀ FidelityFX Super Resolution 1.0 ▶
- VRS-Modus ◀ Deaktiviert ▶
- Grafikschnittstelle ◀ DirectX 12 ▶
- Physikinteraktionen ◀ Nichts ▶
- Grafikkarte ◀ NVIDIA GeForce RTX 2080 Ti ▶
- Maximale Vordergrund-FPS ✓ ◀ 118 FPS ▶
- Maximale Hintergrund-FPS ✓ ◀ 30 FPS ▶
- FPS-Schwellenwert ◀ 60 FPS ▶
- Rekonstruktionsschärfe ◀ 0.5 ▶
- Kontrast ◀ 50% ▶

Grafik

Standard

Physikinteraktionen

Nichts

Grafikkarte

NVIDIA GeForce RTX 2080 Ti

Maximale Vordergrund-FPS



118 FPS

Maximale Hintergrund-FPS



30 FPS

FPS-Schwellenwert



60 FPS

Rekonstruktionsschärfe

0.5

Kontrast

50%

Helligkeit

50%

Gamma

1

Kompatibilitätseinstellungen

Optionale GPU-Funktionen



Erschaffung von asynchronen R...



Multithread-Rendern



Frame-Überlappung



Fortgeschrittene Aufgabenüber...



Netzwerk

Standard

Netzwerk für Geschwindigkeit...



IPv6 aktivieren, wenn verfügbar





Erweitertes Kampfflog



Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen Programmeinstellungen

1. Ein Programm wählen, das benutzerdefiniert angepasst werden soll:

 World Of Warcraft (_retail_/wo... Hinzufügen Entfernen  Wiederherstellen

☒ Nur Programme anzeigen, die auf diesem Computer gefunden wurden



2. Die Einstellungen für dieses Programm festlegen:

Funktion	Einstellung
Bildskalierung	Globale Einstellungen verwenden
Anisotrope Filterung	Globale Einstellung (Anwendungsgesteuert) ve...
Antialiasing - FXAA	Wird für diese Anwendung nicht unterstützt
Antialiasing - Einstellung	Globale Einstellung (Anwendungsgesteuert) ve...
Antialiasing - Gammakorrektur	Globale Einstellung (Ein) verwenden
Antialiasing - Modus	Globale Einstellung (Anwendungsgesteuert) ve...
Antialiasing - Transparenz	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Bevorzugte Aktualisierungsrate (Sam...	Globale Einstellung (Anwendungsgesteuert) ve...
CUDA - GPUs	Globale Einstellung (Alle) verwenden
CUDA - Systemspeicher-Fallback-Ric...	Globale Einstellung (Treiber-Standardwert) ver...

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen Programmeinstellungen

1. Ein Programm wählen, das benutzerdefiniert angepasst werden soll:

 World Of Warcraft (_retail_/wo... Hinzufügen Entfernen  Wiederherstellen

☒ Nur Programme anzeigen, die auf diesem Computer gefunden wurden



2. Die Einstellungen für dieses Programm festlegen:

Funktion	Einstellung
CUDA - Systemspeicher-Fallback-Ric...	Globale Einstellung (Treiber-Standardwert) ver...
Dreifach-Puffer	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Energieverwaltungsmodus	Globale Einstellung (Optimale Leistung) verwen...
Hintergrundanwendung Max. Bildfreq...	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Max. Bildfrequenz	119 FPS
Modus für geringe Latenz	Ein
Monitor-Technologie	Globale Einstellung (G-SYNC-Kompatibilität) ver...
Multi-Frame Sampled AA (MFAA)	Globale Einstellung (Aus) verwenden
OpenGL-GDI-Kompatibilität	Globale Einstellung (Auto) verwenden
OpenGL-rendernde GPU	Globale Einstellung (Automatische Auswahl) ve...

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen Programmeinstellungen

1. Ein Programm wählen, das benutzerdefiniert angepasst werden soll:

 World Of Warcraft (_retail_/wo... ▾ 

☒ Nur Programme anzeigen, die auf diesem Computer gefunden wurden

2. Die Einstellungen für dieses Programm festlegen:

Funktion	Einstellung	⬆
Texturfilterung – Anisotrope Abtasto...	Globale Einstellung (Aus) verwenden	
Texturfilterung – Negativer LOD-Bias	Globale Einstellung (Zulassen) verwenden	
Texturfilterung – Qualität	Globale Einstellung (Qualität) verwenden	
Texturfilterung – Trilineare Optimierung	Globale Einstellung (Ein) verwenden	
Threaded-Optimierung	Globale Einstellung (Auto) verwenden	
Umgebungsverdeckung	Globale Einstellung (Aus) verwenden	
Vertikale Synchronisierung	Globale Einstellung (Einstellung für 3D-Anwend...	
Virtual Reality – Supersampling mit va...	Wird für diese Anwendung nicht unterstützt	
Vorgerenderte Virtual Reality-Einzelbi...	Globale Einstellung (1) verwenden	
Vulkan/OpenGL-Darstellungsmethode	Globale Einstellung (Auto) verwenden	⬇


1. Wählen Sie die Anzeige aus, die geändert werden soll.



Samsung C49...

2. Wählen Sie die Auflösung.

Anschluss:

 DisplayPort – PC-Anzeige

Auflösung:

1080p, 1152 × 864
1080p, 1024 × 768
1080p, 800 × 600
1080p, 720 × 576
1080p, 720 × 480
1080p, 640 × 480
PC
5120 × 1440 (nativ)

Aktualisierungsrate:

120 Hz

Anpassen...

3. Übernehmen Sie die folgenden Einstellungen.

☒ Standard-Farbeinstellungen verwenden

☐ NVIDIA-Farbeinstellungen verwenden

Desktop-Farbtiefe:

Höchste (32 Bit)

Ausgabe-Farbtiefe:

8 bpc

Ausgabe-Farbformat:

RGB

Dynamischer Ausgabebereich:

Voll