

ИТОГОВЫЙ ПРОФИЛЬ

Stay Out: четкая Full HD графика и стабильные 90-120 FPS

Финальный профиль для GeForce RTX 30-й серии и Full HD мониторов 120-165 Гц.

Фиксированная частота без мерцаний VRR, родное разрешение и усиленное сглаживание через драйвер.

РАЗРЕШЕНИЕ	ЦЕЛЬ	СИНХРОНИЗАЦИЯ
1920x1080 144 Гц рекомендуется	целевые 90-120 FPS	фиксированная частота V-Sync выключен

Обновленная итоговая версия - 26 сентября 2026

1. Что понадобится

Профиль рассчитан на Full HD и высокую частоту обновления. Его задача - сохранить четкую картинку, отзывчивое управление и стабильные 90-120 FPS без мерцаний яркости, которые могут возникать при G-SYNC/Adaptive-Sync на части VA-мониторов.

Аппаратная часть

Компонент	Требование	Комментарий
Видеокарта	GeForce RTX 30-й серии	Для полного пресета рекомендуется RTX 3060 Ti или мощнее. На RTX 3050/3060 используйте ступени снижения качества из раздела 5.
Видеопамять	От 8 ГБ рекомендуется	Высокие текстуры и Full HD обычно укладываются в этот объем.
Процессор	6 ядер / 12 потоков рекомендуется	Stay Out может упираться в производительность одного потока и игровую логику.
Оперативная память	16 ГБ минимум, 32 ГБ рекомендуется	Закройте тяжелые фоновые приложения, если установлено 16 ГБ.
Монитор	1920x1080, 120-165 Гц	Оптимальный вариант для этого профиля - 144 Гц. Поддержка G-SYNC допустима, но не обязательна.
Подключение	DisplayPort рекомендуется	Самый предсказуемый вариант для родного PC-режима, RGB Full и высокой частоты.
Накопитель	SSD рекомендуется	Сокращает загрузки и задержки подгрузки ресурсов.

Программная часть

Что	Требование
Windows	Windows 10 или 11 с выбранной максимальной частотой обновления дисплея.
Драйвер	Актуальный NVIDIA Game Ready Driver, NVIDIA Control Panel; NVIDIA App - по желанию.
Игра	Официальный клиент Stay Out; профиль привязывается именно к sogame.exe.
Права	Права администратора для создания junction при переносе игры на SSD.
Резервная копия профиля	NVIDIA Profile Inspector - опционально, только для экспорта настроек в файл .nir.

Главное решение
Stay Out запускается в родном 1920x1080 при максимальной штатной частоте монитора. G-SYNC, NIS и DSR/DLDSR в основном профиле выключены. Плавность достигается высокой фиксированной частотой, стабильным ограничением 120 FPS и ровным временем кадра.

Контроль перед началом

Сначала обновите драйвер NVIDIA, перезагрузите компьютер и проверьте в Windows три значения: 1920x1080, активный сигнал 1920x1080 и максимальную частоту монитора. Разрешение выбирайте в группе PC, а не в группе TV/Ultra HD. NVIDIA Surround должен быть выключен.

2. Подготовка дисплея без G-SYNC

- 1** Выберите родной PC-режим Windows
Параметры - Система - Дисплей - Дополнительные параметры дисплея. Должны отображаться: 1920x1080, активный сигнал 1920x1080 и максимальная штатная частота монитора.
- 2** Используйте DisplayPort
Подключите монитор непосредственно к видеокарте. Для Full HD 144 Гц это наиболее предсказуемый вариант по частоте и формату цвета.
- 3** Проверьте цветовой диапазон
Панель NVIDIA - Изменение разрешения: использовать настройки цвета NVIDIA; формат RGB; динамический диапазон Полный. Если черный стал серым, прежде всего проверьте этот пункт и не используйте TV-режим 1080p.
- 4** Выключите G-SYNC для Stay Out
В программном профиле sogame.exe выберите Технология монитора - Фиксированная частота обновления. При желании Adaptive-Sync/FreeSync можно дополнительно выключить в экранном меню монитора.
- 5** Проверьте Surround
Панель NVIDIA - Настройка Surround, PhysX. Расширение дисплеев с помощью Surround должно быть выключено. PhysX оставьте на Автовыбор.
- 6** Установите лимит кадров
В профиле NVIDIA задайте 120 FPS, а в Stay Out - 140 FPS. Фактический лимит задает драйвер; внутриигровой ограничитель остается выше и не вмешивается.

Рекомендуемые ограничители

Частота монитора	Лимит NVIDIA	Лимит в Stay Out
120 Гц	100-117 FPS	120 FPS или выше
144 Гц	120 FPS	140 FPS
165 Гц	120 FPS	165 FPS

Почему V-Sync теперь выключен и в драйвере, и в игре
После отключения G-SYNC драйверный V-Sync становится обычной вертикальной синхронизацией. При нестабильных 90-120 FPS он может добавлять задержку и ухудшать равномерность движения. В рабочем профиле V-Sync и тройная буферизация выключены, а нагрузка стабилизируется ограничителем 120 FPS. Возможны небольшие разрывы кадра, но исчезают VRR-мерцания.

3. Профиль NVIDIA для Stay Out

Откройте Панель управления NVIDIA - Управление параметрами 3D - Программные настройки. Нажмите Добавить или Обзор и выберите 64-битный исполняемый файл игры:

<папка Stay Out>\game\x64\sogame.exe

Базовые параметры

Параметр NVIDIA	Итоговое значение	Комментарий
Технология монитора	Фиксированная частота	Отключает VRR для Stay Out и устраняет вызванные им перепады яркости.
Вертикальный синхроимпульс	Выкл.	Не использовать обычный V-Sync в этом варианте.
Макс. частота кадров	120 FPS	Главный ограничитель рабочего профиля для монитора 144 Гц.
Предпочтительная частота обновления	Высшая доступная	Не дает приложению выбрать 60 Гц.
Режим низкой задержки	Вкл.	Снижает очередь подготовленных кадров.
Режим управления электропитанием	Предпочтителен режим максимальной производительности	Применяйте только в профиле игры, а не глобально.
CUDA - графические процессоры	Все	Оставить значение по умолчанию.
Метод представления Vulkan/OpenGL	Авто	Stay Out не требует отдельного вмешательства.
Тройная буферизация	Выкл.	В игре тоже выключить.

Масштабирование изображения

NIS: выключено
NVIDIA Image Scaling в Stay Out изменяло характер изображения, могло портить текст и сопровождалось падением производительности. В финальном профиле оно полностью выключено. Синий индикатор NIS в игре появляться не должен.

DSR/DLDSR также выключены
2560x1440 через DLDSR дает более чистые линии, но уменьшает HUD и повышает нагрузку. В некоторых сочетаниях полноэкранного режима и Alt+Tab также менялись частота и уровень черного. Поэтому виртуальное разрешение не входит в стабильный профиль.

4. Сглаживание и фильтрация NVIDIA

Именно эта часть профиля дает наиболее заметное улучшение тонких линий и сетки-рабицы в родном 1080p.

Параметр NVIDIA	Итоговое значение	Зачем
Сглаживание - режим	Увеличение настройки приложения	Драйвер усиливает сглаживание, которое уже запрашивает игра.
Сглаживание - параметры	2x	Баланс качества и 90-120 FPS. 4x - только если FPS не падает ниже 90.
Сглаживание - прозрачность	2x (избыточная выборка)	Особенно полезно для сетки, травы и других альфа-текстур.
Сглаживание - FXAA	Вкл.	В этой игре визуально уменьшает лесенки. Если текст покажется мыльным - первым делом выключите только FXAA.
Сглаживание - гамма-коррекция	Вкл.	Сохраняет более корректную яркость сглаженных краев.
Многокадровое сглаживание (MFAA)	Выкл.	Меняет выборку между кадрами и может усиливать временную рябь - исходную проблему.
Анизотропная фильтрация	16x	Повышает четкость поверхностей под углом; для RTX 30 влияние обычно невелико.
Фильтрация текстур - качество	Качество	Лучший стабильный баланс; режим Высокое качество не обязателен.
Отрицательное отклонение УД	Привязка	Ограничивает чрезмерно резкий отрицательный LOD и уменьшает рябь.
Оптимизация анизотропной выборки	Выкл.	Не экономить на качестве фильтрации.
Трилинейная оптимизация	Вкл.	Небольшая оптимизация без заметной потери картинки здесь.
Потоковая оптимизация	Авто	Современный клиент лучше оставить под управлением драйвера.

Если строка Сглаживание - параметры не активна
Сначала примените режим Увеличение настройки приложения. Если строка остается серой, проверьте, что выбран именно 64-битный sogame.exe, нажмите Применить и заново откройте программный профиль. В рабочей конфигурации строка стала доступна после корректной привязки исполняемого файла.

Почему FXAA здесь оставлен включенным
FXAA слегка смягчает весь кадр и потому не является обязательным. В проверенной конфигурации он визуально уменьшил лесенки, поэтому оставлен включенным. Если ухудшилась читаемость шрифтов, выключайте FXAA, не меняя остальные параметры профиля.

5. Настройки внутри Stay Out

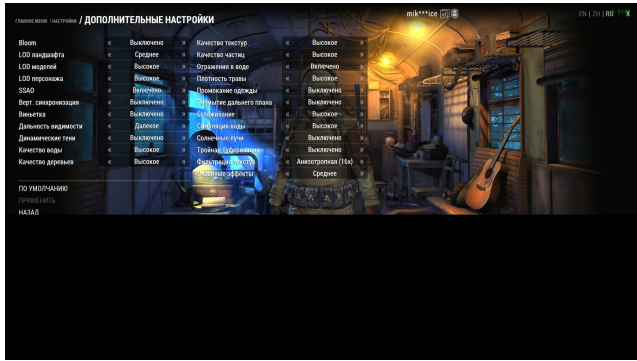
Основные	Значение
Качество	Пользовательское
Разрешение	1920x1080
Режим	Полноэкранный
Контрастность	80
Яркость	60
Ограничение кадров	140 FPS для монитора 144 Гц
Многопоточность (эксп.)	Включено
Доп. освещение (эксп.)	Выключено

Дополнительные	Значение
Bloom	Выкл.
LOD ландшафта	Среднее
LOD моделей	Высокое
LOD персонажа	Высокое
SSAO	Вкл.
Верт. синхронизация	Выкл.
Виньетка	Выкл.
Дальность видимости	Далекое

Дополнительный параметр	Значение	Дополнительный параметр	Значение
Динамические тени	Выкл.	Качество текстур	Высокое
Качество воды	Высокое	Качество частиц	Высокое
Качество деревьев	Высокое	Отражения в воде	Вкл.
Плотность травы	Высокое	Промокание одежды	Выкл.
Размытие дальнего плана	Выкл.	Сглаживание	Высокое
Симуляция воды	Высокое	Солнечные лучи	Выкл.
Тройная буферизация	Выкл.	Фильтрация текстур	Анизотропная 16x
Экранные эффекты	Среднее		



Основные настройки: Full HD, полный экран, контраст 80, яркость 60.



Дополнительные настройки: V-Sync и тройная буферизация выключены.

Если FPS упал ниже 90
Сначала проверьте, что профиль NVIDIA действительно применен и NIS выключен. Затем снижайте по очереди: прозрачное сглаживание - выкл.; отражения в воде - выкл.; симуляция воды - среднее; плотность травы - среднее; частицы - среднее. Текстуры и AF 16x снижайте в последнюю очередь.

6. Дополнительно: перенос игры на SSD

Если клиент не предлагает штатный перенос, папку можно переместить на SSD и сохранить старый адрес через junction. Замените шаблоны путей ниже на свои значения.

1

Полностью закройте игру и лаунчер

В Диспетчере задач убедитесь, что `sogame.exe` и процессы лаунчера завершены.

2

Переместите папку

Перенесите всю папку Stay Out на SSD. По старому адресу не должно остаться обычной папки с тем же именем. Для безопасности временно переименуйте ее в резервную.

3

Создайте junction

Откройте Командную строку от имени администратора. Подставьте реальный старый путь в OLD, а новый путь на SSD - в NEW:

```
set "OLD=<старый полный путь>"
set "NEW=<новый полный путь на SSD>"
mklink /J "%OLD%" "%NEW%"
```

4

Проверьте ссылку

Команда `dir /AL "<родительская папка старого пути>"` должна показать StalkerOnline как соединение каталогов. Затем проверьте запуск, загрузку локации и Easy Anti-Cheat.

5

Удалите резервную папку только после проверки

Сохраните резервную папку до нескольких успешных запусков. Удаляйте ее только после того, как убедитесь, что junction ведет на SSD и клиент обновляется нормально.

7. Сохранение профиля NVIDIA

Панель NVIDIA хранит программный профиль и обычно сохраняет его после кнопки Применить. Для резервной копии используйте NVIDIA Profile Inspector:

Действие	Как сделать
Экспорт	Запустить <code>nvidiaProfileInspector.exe</code> - открыть профиль Stay Out/sogame.exe - Export user defined profiles - сохранить .nir.
Восстановление	Import profiles - выбрать сохраненный .nir - Apply changes.
Когда пригодится	После чистой установки драйвера, Windows или сброса настроек NVIDIA.

Важная граница

Junction ускоряет доступ к файлам, но не является резервной копией. Экспорт .nir сохраняет профиль драйвера, но не игровые конфиги. Эти две операции решают разные задачи.

8. Быстрая проверка после настройки

Проверка	Нормальный результат	Если не так
Рабочий стол	1920x1080 и максимальная частота монитора	Проверить разрешение рабочего стола и активного сигнала в Windows.
Режим монитора	Фиксированная частота для sogame.exe	Проверить строку Технология монитора в программном профиле NVIDIA.
FPS	Целевой диапазон 90-120	Снижать прозрачное AA, отражения, воду, траву и частицы; затем игровое сглаживание.
Цвет и контраст	Стабильны после запуска и Alt+Tab	Проверить активную частоту сигнала, полноэкранный режим и настройки вывода цвета NVIDIA.
Alt+Tab	Игра стабильно возвращается	Проверить полноэкранный режим, частоту Windows и выполнить чистую установку драйвера.
Текст и HUD	Читаемые, без светлых ореолов	Убедиться, что NIS выключен; затем временно выключить FXAA.
Сетка и тонкие линии	Меньше лесенок и ряби	Проверить FXAA, 2x AA, 2x прозрачность, LOD Привязка; MFAA должен быть выключен.

Итог в одной строке

Рабочий профиль

1920x1080 и 144 Гц по DisplayPort, фиксированная частота, G-SYNC и V-Sync выключены, лимит NVIDIA 120 FPS, лимит Stay Out 140 FPS, NIS и MFAA выключены, AA 2x + прозрачность 2x, AF 16x, полный экран.

Что не возвращать без отдельного теста

Неудачный вариант	Почему отказались
G-SYNC/Adaptive-Sync	Может вернуть мерцания яркости на VA-мониторах при скачках времени кадра, диалогах и подгрузке объектов.
NIS / Масштабирование изображения	Может давать ореолы вокруг букв, ломать текст и менять характер изображения.
DSR/DLDSR без проверки интерфейса	Повышает нагрузку, делает HUD Stay Out мелким и усложняет полноэкранный режим.
V-Sync в игре или драйвере	После отключения G-SYNC обычный V-Sync может добавить задержку и неровность при 90-120 FPS.
Сглаживание 4x на любой RTX 30	На младших моделях может уронить FPS ниже цели. Начинайте с 2x.
MFAA	Может усиливать изменение выборки между кадрами и рябь тонких объектов.

Справочные ссылки

Steam: исходный гайд Stay Out

Microsoft: частота обновления Windows

Microsoft: команда mklink

NVIDIA Profile Inspector

Примечание: 90-120 FPS - целевой диапазон, а не гарантия для любой RTX 30. Производительность зависит от модели видеокарты, процессора, локации, количества игроков и эффектов. После обновления клиента или драйвера повторно проверьте 144 Гц, фиксированную частоту, лимит 120 FPS, выключенные NIS/V-Sync и привязку профиля к sogame.exe.