
Kirkmoar 8.5.22

Posted by Diss_Counter - 2022/05/09 15:42

Hi Jungs und Mädels,

Also ich wollte hier nochmal kurz etwas zum Rennen schildern.

Ich hatte schon im Training immer leichte Framerateeinbrüche bei mehreren Autos in der Boxengasse. Bei der ersten richtigen Startaufstellung fing's dann an. Ich hatte 2x dass mein Bild eingefroren ist für 2-3 Sek., ich aber noch Sound gehört habe und auch mein Gasgeben noch zu hören war je nach Pedalstellung. Beim ersten Start hatte ich das nur beim Countdown und der Start ging wenigstens gut.

Beim 2. Start allerdings hatte ich das gleiche auch leider so oft und auch einmal bei der grünen Ampel, und in der ersten Kurve, wo ich nach dem Standbild man gemerkt hatte, dass das Auto eigentlich weiter fuhr. Leider hatte ich das auch dann irgendwann nach ein Paar Runden nochmal wieder auf Start und Ziel als Gulden gerade an der Box stand, wodurch ich dann nicht gemerkt habe dass mein Auto in die Boxen gefahren ist und erst als ich wieder ein bewegtes Bild hatte, stand ich da mit Motorschaden und 0%.

Ich wollte das nur schildern weil ich am Start und in der ersten Kurve dadurch in mehrer Autos reingefahren bin. Auch sorry dass ich so schnell und wortlos abgezogen bin, es lief mal echt gut auf der Strecke und der Frust durch so ein Grafikmist auszuscheiden war dann erstmal sehr hoch.

MfG Diss

=====

Aw: Kirkmoar 8.5.22

Posted by 73mcclure - 2022/05/09 18:00

moin, hatte ähnliche probleme bis ich nach michaw's tipp das direct x in den gtl startoptionen runtergeschraubt hatte..ich glaube auf 8 oder so...seitdem keine freezes mehr. toi toi toi:dry:
flüssige grüne sse,jo

=====

Aw: Kirkmoar 8.5.22

Posted by Diss_Counter - 2022/05/10 13:59

Also ich habe auf der aktuellen Strecke Empoli probiert..

Es stand bei mir auf DX9. Lief im Rennen, mit 8 Fahrern glaube ich waren's, ganz gut.

Auf DX8 hatte ich keine grüne Farbe mehr bei der Rasenfläche. Alles strahlend schneeweiss.

Auf DX7 hatte ich alle Rasenflächen pechschwarz und auch keine Tachonadeln mehr und generelle schreckliche neue Farbfläche.

=====