

Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 06.02.2011 14:24

Hi an alle.

Da ja viele immer meinen das die Grafik bei GTL zu sehr ruckelt und dies an der Onlineverbindung liegt, hier mal ein kleiner Leitfaden um dies zu verbessern.

Grafik Optimieren:

Grundlegende Ausdrücke:

FPS=Frames per Second, dieser Wert steht für die Bildwiederholung und im Gegensatz zu einigen die glauben das die Bildwiederholung beim Menschlichen Auge bei 25fps liegt, ist dieser Wert der wichtigste beim Gaming um einen schnellen und flüssigen Spielablauf zu gewährleisten. Bei einem gut abgestimmten System sollte bei GTL und anderen Spielen die FPS deutlich über 100 liegen.

Tools: Besorgt euch mal Fraps, dies ist ein Programm mit dem man unter anderem die aktuelle Framerate innerhalb eines Spiels messen kann, damit ist es das optimale Tool um Verbesserungen festzustellen. Grundsätzlich, je höher die Framerate desto flüssiger ist der Spielablauf. Zu bekommen unter:
http://www.chip.de/downloads/FRAPS_13010723.html

Zudem könnt ihr mit Fraps auch Bildschirmfotos und Videos machen.

Und nun zum Optimieren: Installiert Fraps und startet dies, danach das Spiel starten, da ihr erst im Spiel die Framerate sehen könnt, also nicht wundern wenn vorher nichts zu sehen ist.

Da viele Faktoren eine große Rolle spielen sollte immer unter gleichen Bedingungen getestet werden. Da die Leistung der Grafikkarte erst richtig gefordert wird wenn mehrere Fahrzeuge gleichzeitig verarbeitet werden müssen, ist es nötig die Framerate innerhalb eines Rennens zu testen, am besten mit einer der Strecken die viel Abwechslung bietet, sprich Kurven. Um das System einzustellen nehmen wir folgende Einstellungen vor die zwar optimal sind, was die Qualität des Bildes angeht aber leider nur auf Highendsystemen ordentlich laufen:

Teststrecke: Pau 1967

Einzelrennen mit 18 Fahrern

Grafikoptionen im Game alles auf sehr hoch.

Wichtig beim Testen mal mit der Aussenansicht des Fahrzeugs fahren, da hier die Grafikkarte am meisten arbeiten muss.

Achtet bitte mal darauf das bereits beim Vorspann des Rennens die Framerate von Einstellung zu Einstellung hoch geht (Vor dem Start wenn die Kamera durch die Positionen fährt).

Beim Testen bitte beachten das sich die höchste Framerate erst einstellt wenn z.b. mit Aussenansicht gefahren wird, viele Teile auf der Strecke liegen, Unfall etc. Ich bin zum Einstellen jeweils 2-3 Runden gefahren mit dem 2002ti und immer mit demselben Setup, direkt auf Rennen schalten und von hinten starten.

Unter GTL-Config:

Monitor Auflösung auf den höchsten Wert (Bei meinem TFT 1920x1080 32 Bit)

Bildrate auf 60(TFT) max 75 Hz (bei Refreshraten, höhere Werte bedeuten nur mehr Arbeit für die Grafikkarte).

V-Sync. anschalten

Fullscreen Antialiasing auf Level 3

Shader Level auf Direct-x 9 und nicht auf Auto

Zum Vergleich setze ich hier mal meine Werte ein

FPS= 60

Beim Testen fällt auf das das System bereits Grafikprobleme in der Einleitungssequenz bekommt. Im Rennen sieht alles schön aus aber die Reaktion des Lenkers (G25) lässt zu wünschen übrig. Von flüssigem Fahren kann keine Rede sein.

Jetzt tunen wir ein wenig das System:

Zuerst schalten wir die V-Sync aus.

Um die Vertikale Bildsynchronisation abzuschalten ruft Ihr bei GTL GT Legends konfigurieren auf, zu finden unter dem entsprechenden Eintrag unter Programme oder im Spieleverzeichnis mit GTLConfig.exe, dort nehmt ihr den Haken bei V-Sync raus. Startet das Programm und prüft wieder auf der selben Strecke mit Fraps wie hoch der FPS Wert nun ist.

Mein Wert: FPS=75 und im Rennen reagiert der Lenker viel besser und das Auto lässt sich besser fahren.

Nun schalten wir Fullscreen Antialiasing mal ganz aus,

Mein Wert: FPS = 97 und das Fahrzeug reagiert noch besser auf den Lenker.

Nun setzen wir den Shader Level auf Auto.

Mein wert: FPS=114

Warum dies so ist liegt ganz klar an der Programmierung des Spiels. Stelle ich den Shader Level auf X9 obwohl das Spiel im Kernel für X8 programmiert ist, muss das Computersystem ständig Leistung verschwenden um die Werte umzurechnen, was sich sowohl in der Lenkempfindlichkeit niederschlägt als auch in der Reaktionszeit des gesamten Systems.

Nun stellen wir nur noch die Werte im Spiel um:

von Sehr-Hoch auf Hoch FPS = 122

Nun gehen wir auf alles Mittel und stellen nur die Streckendetails auf Maximum und die Fremdfahrzeuge auf Hoch, Animierter Fahrer und Zuschauer auf aus.

FPS = 135

Ich denke das zeigt was alles rauszuholen ist und das bei minimalen Veränderungen im Erscheinungsbild der Grafik. Vorteil ist jedoch das Lenker mit FFB wesentlich besser reagieren und das Fahrzeug sich deutlich besser fahren lässt.

Doch es gibt noch einiges was man verbessern kann, im besonderen beim Onlinefahren, was uns ja am meisten interessiert.

Von AMD gibt es ein Tool das nicht benötigte Dienste zum Spielen abschaltet.

Hier zu finden: http://www.chip.de/downloads/AMD-Fusion-For-Gaming-Utility_34632194.html

Bringt bei mir nochmals 10-15 FPS

Bringt unter Vista/Win7 eine Menge. Aber bitte nur beim Gamen verwenden da auch Virens Scanner abgeschaltet werden wenn ihr es nicht anders einstellt. Da muss man rumprobieren, was geht und was nicht.

Dann gibt es noch TCPOptimizer der einiges bringt was die Onlineverbindungen angeht.

XP/Vista/Win7 auf allen Systemen wurde eine bessere Verbindung festgestellt.. Zu bekommen unter:
<http://www.pcwelt.de/downloads/TCP-Optimizer-561733.html>

Ich habe es nun bei vielen Onlinerennen und anderen Games die Online laufen getestet und muss sagen das es einiges an Verbindungssicherheit bringt und auch der Ping konstanter bleibt, was dem Gamen sehr zuvor kommt.

Alles in allem hoffe ich das es dem ein oder anderem etwas bringt.

Gruß Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von UZ Racer - 06.02.2011 17:40

sag mal wievie FPS wÄren optimal fÄr online races?

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von ALFPOS - 06.02.2011 18:23

Danke,

auf was man alles achten muÖ.

Vielen Dank fÄr die ausfÄhrliche Beschreibung.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Spritty66 - 07.02.2011 14:32

Hi Leute,

Also das Fraps ist super.

Hatte nun mal alles so getestet wie im Beitrag von Miki (Pau67, BMW2002, 18 andere Wagen, AuÖenansich, alles auf Maximum, V-Sync und Anti-Antialising an usw...)

Beim Start so um die 40-50 FPS dann innerhalb der ersten Runde rauf auf 60 - 70 FPS.

Und jetzt kommts: egal was ich verÄndere oder ausschalte - die FPS-Werte bleiben immer ungefÄhr gleich!::blink:
Ich kann machen was ich will, es bringt keine Zunahme der Frame-Rate....dry:

Hat irgendjemand eine ErklÄrung dafÄr?

(Intel Pentium Dual Core 3,2Ghz, 2GB RAM, Nvidia 9800GT 1GB)

LG
Spritty

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Gott - 07.02.2011 14:58

Hi spritty

wenn du vsync an machst, wird die framerate fÄr die grafik auf 60 fixiert. Beim testen vsync ausmachen, wenn du auf allen strecken immer mehr als 60fps hast, kannst du vsync anmachen. Ansonstn kanns ruckler geben.

Mfg, tobi

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL -vsync

Geschrieben von rdjango - 07.02.2011 15:49

Hallo,

ist vsync sinnvoll? bisher hab ich es immer aus, man will ja durchaus höhere Frameraten. Wikipedia sagt, das es ursprünglich für CRT-Monitore gemacht wurde ..

zu TFTs:

Moderne TFT-Monitore (Flachbildschirme) verwenden im Unterschied zu CRT-Monitoren nur eine (manchmal auch zwei) Bildwiederholfrequenzen, üblicherweise 60 Hz und 75 Hz. Daher haben Grafikkarten bzw. Grafiktreiber heute meist eine VSYNC-Option. Ist diese aktiviert, synchronisiert der Grafikprozessor oder -treiber das Bild mit der Bildwiederholrate des Monitors, auch wenn die Grafikkarte wesentlich höhere Bildfolgeraten bereitstellen könnte. Das verhindert, dass die Signale zu schnell an den Monitor gesendet werden, was zu Schwarzem Schirm (Totalversagen der Grafikkarte) oder Programm- und Systemabstürzen durch Bufferüberläufe führen kann. Daher haben auch Spiele und andere Programme, die hohe Anforderungen an die Grafik stellen, teils einen Parameter VSYNC, der in den Optionen aktiviert werden kann, wenn Darstellungsprobleme auftreten, und dann an die Grafikkarte weitergereicht wird.

Also eigentlich nur nötig, wenns obige Probleme gibt ;) oder ist es dann wirklich "flüssiger" ?

Gruß

rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von 51!N - 07.02.2011 16:00

je nach Konfiguration des Rechners ist vsync sogar Gift. Bei mir ist das so, wenn vsync an ist, habe ich erhebliche Verzögerungen des Lenkrades, völlig unfahrbar.... und ohne vsync Abstürze, schwarze Bildschirme etc.pp.

In rFactor kann man über die plr die Frameraten begrenzen, daher fahr ich ausschließlich auf rot.

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von BladeRunner74 - 07.02.2011 17:37

mein Englisch ist jetzt nicht so toll aber ich denke das Beschreibt dein Problem...
http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/riva_tuner_v_sync_optionen.jpg

Kein Grund nur auf Rot zu Fahren...

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Spritty66 - 07.02.2011 17:57

Danke für die Tipps, aber "Pretender Limit" kann ich nirgendwo finden.

Hab in der Nvidia Steuerung nun mal alles auf LEISTUNG eingestellt - alles Mögliche ein- und wieder ausgeschaltet, und sogar die Auflösung runter gesetzt und dann obendrein noch mit 16Bit Farbtiefe laufen lassen - Unterschied in Leistung:

72 frames maximal 16bit/1600x900/vsync aus/Anti-S aus
68 frames maximal 32bit/1920x1080/vsync aus/Anti-A Level1

Der Olli hat mehr als die doppelten frames wenn er auf 16bit runtergeht.(!!?!)

Nicht daß ich mit ca. 70 FPS völlig unzufrieden wäre, aber ich versteh nicht, daß sich bei mir so gut wie überhaupt nix ändert wenn ich doch schwerwiegende parameter verstelle!:angry:

LG
Spritty

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von stau1 - 07.02.2011 18:09

Hallo,

dann h ngst du evtl. schon im CPU Limit. Wenn man zwischen AA und AF aus und volle Kanne keine Ver nderungen mehr bemerkt, ist deine CPU einfach nicht in der Lage mehr Frames rauszuhauen.

Hast du schon mal  berpr ft, ob deine CPU w hrend des Spielens  berhaupt die vollen 3,2 Ghz zur Verf gung stellt, und nicht evtl. im Stromsparmodus bleibt.

Vsync kann man meines erachtens bei GTL auslassen. Bei hohen Framerates und sehr schnellen Bewegungen, wenn man z.B in einem Shooter schnell nach oben, unten oder zur Seite blickt, kann es ohne Vsync dazu f hren das sich das Bild in der mitte sozusagen aufteilt. d.h oben wird noch der letzte Frame angezeigt, w hrend unten schon der neue dargestellt wird. sieht dann bl d aus, wobei es immer noch besser ist als der input lag. Aber da es bei GTL diese sehr schnellen Bewegungen nicht gibt, braucht man eigentlich auch kein Vsync.

Gru ,
Thomas

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von kart1803 - 07.02.2011 18:25

Spritty,
ist das mit den Frames so wenn du immer noch deinen 2ten Monitor  ber die GraKa laufen l sst? Dann schalte den ab und Du hast genug Puffer im GraKa Speicher! somit mehr Puffer und wahrscheinlich mehr Frames!

Gru ,
Oliver:)

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Spritty66 - 07.02.2011 18:37

Hab ich weggeschaltet - keine  nderung...

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Erel 68 - 07.02.2011 18:57

Spritty66 schrieb:
Danke f r die Tipps, aber "Pretender Limit" kann ich nirgendwo finden.

Hab in der Nvdia Steuerung nun mal alles auf LEISTUNG eingestellt - alles M gliche ein- und wieder ausgeschaltet, und sogar die Aufl sung runter gesetzt und dann obendrein noch mit 16Bit Farbtiefe laufen lassen - Unterschied in Leistung:

72 frames maximal 16bit/1600x900/vsync aus/Anti-S aus
68 frames maximal 32bit/1920x1080/vsync aus/Anti-A Level1

Der Olli hat mehr als die dopptelten frames wenn er auf 16bit runtergeht.(!!?!)

Nicht daÃ ich mit ca. 70 FPS vÃllig unzufrieden wÃre, aber ich versteh nicht, daÃ sich bei mir so gut wie Ãberhaupt nix Ãndert wenn ich doch schwerwiegende parameter verstelle!:angry:

LG

Spritty

Versuche es mal damit, dass du mittels dem Programm CPU-Control dem Spiel beide Prozessorkerne zuweist. Von sich aus lÃuft GTLegnds nur auf einem Kern. Mit CPU-Control kannst du es zwingen mit beiden Kernen zu arbeiten.

Bei mir brachte es eine deutliche FPS-Leistungssteigerung!

Roger

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 09:30

Das mit der CPU ist eine wichtige Sache, hatte vorher eine Dualcore CPU und war im Grunde zufrieden damit, doch erst nach dem Wechsel auf Quadcore ist mir aufgefallen das der 2. Kern von Vista nicht erkannt wurde bei der Dualcore-CPU, und beim Quadcore wurde auch nur 1 Kern erkannt, Problem beseitigt und auch die alte 2Kern-CPU brachte einiges an Mehrleistung, hÃtte mir den 4 Kern sparen kÃnnen.

Um das ganze zu prÃfen:

Mit dem Klammeraffengriff den Windows-Taskmanager starten, dann auf den Reiter Leistung gehen. Im oberen Bereich mÃssen nun die Anzahl der Prozessorkerne zu sehen sein. Dualcore = 2 und Quadcore = 4 kleine Fenster. Ist dort nur ein Fenster das die Prozessorleistung anzeigt hat das Betriebssystem die Kerne nicht richtig erkannt.

Um dies umzustellen macht Ihr folgendes: Win Taste +R -> msconfig eingeben und enter -> Reiter Start auswÃhlen -> erweiterte optionen -> Prozessoranzahl ggf umstellen. Sollte dort nun nur 1 Kern angegeben sein und sich kein 2.3.oder 4. auswÃhlen lassen, dann einfach im GerÃtemanager die Prozessorkerne alle lÃschen, alle Kerne, den dort werden Sie meist richtig erkannt und angegeben aber nicht vom System verarbeitet.

Danach neu starten und Windows machen lassen, Vorgang wiederholen, den nun sollte sich die entsprechende Anzahl Kerne auswÃhlen lassen.

GruÃ Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Philipp - 08.02.2011 09:38

Wie kann ich das einstellen, das GT Legends in Zukunft zwangsweise mit 2 Kernen laufen soll, anstatt mit einem?

Das Tool CPU-Control habe ich mir runtergeladen.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Giancarlo T. - 08.02.2011 09:51

Cpu control starten, danach gtl hochfahren lassen.

Mit Alt+Tab zu windows OberflÃche wechseln cpu control aufrufen und dann steht GTL in der Liste.

Mit links oder Rechtsklick auswÃhlen und Kerne zuweisen

gruÃ

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 09:53

Wenn Deine Kerne richtig erkannt werden kannst Du wenn GTL gestartet ist, wenn das Programm läuft auf den Taskmanager->Prozesse->rechtsklick->Zughehörigkeit festlegen und wählst nun die Kerne aus auf denen GTL laufen soll.

Standard belegt GTL nur einen Kern.

Gruß Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 09:59

Zusätzlich kannst Du unter Priorität noch von Normal auf Hoch stellen, damit es vor anderen Prozessen läuft.

Gruß Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Philipp - 08.02.2011 10:04

Bleibt das dann dauerhaft, das GT Legends auf 2 Kernen läuft, oder muss ich das jedesmal einstellen, wenn ich GT Legends starte?

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 10:30

Durch den Taskmanager musst Du es bei jedem Start festlegen. Bei CPU-Controll sollte es sofern richtig angelegt und CPU-Controll beim Windowsstart mitgestartet wird automatisch laufen.

Die Priorität muss aber in jedem Fall von Hand eingestellt werden.

Werde mich wenn ich Zeit habe mal an einer Batch Programmierung versuchen damit solche Dinge mit em Game gestartet werden und man keine anderen Tools braucht die auch wieder Leistung benötigen.

Gruß Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Philipp - 08.02.2011 10:33

@Miki

Das wäre super, wenn du solch eine Batch-Programmierung machen würdest.

Diese könnte man dann bestimmt auch mit GTR2 verwenden, denn GTR2 läuft ja auch nur auf einem Kern (standardmäßig).

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 11:14

ACHTUNG WICHTIG !!!

Alle die keine Änderungen feststellen können. Es scheint so das GTL nicht immer die Änderungen richtig speichert obwohl in der Konfiguration V-Sync, etc. aus ist. Aber dem ist nicht so, anscheinend werden die Werte nicht immer in die Registry geschrieben. Aufgefallen ist mir dies bei meinem alten System, hatte hier im Test ca.100 FPS und nichts hat sich geändert, heute erst getestet da ich selbst damit nicht fahre höchstens mal die Kids.

Das Problem liegt in der Config.ini bei GTL bzw. liegt hier die Lösung.

So sieht sie aus trotz Änderungen in der Konfiguration.

/[]]

```
SEASONDIR=GAMEDATA\
SOUNDDIR=GAMEDATA\SOUNDS\
VEHICLESOUND=GAMEDATA\SOUNDS\
OPTIONSANIM=UIDATA\MOVIES\
OPTIONSFLAGS=UIDATA\ICONS\
OPTIONSSOUNDS=UIDATA\UISOUNDS\
OPTIONSDIR=UIDATA\
REPLAYDIR=REPLAYDATA\
MOVIEDIR=MOVIEFILES\
TRACKSDIR=LOCATIONS\
PITSDIR=SCRIPTS\
VEHICLES DIR=TEAMS\
DRIVERSDIR=TALENT\
LOGDIR=USERDATA\LOG\
SAVEDIR=USERDATA\
MUSICDIR=MUSIC\
CAMERAEDITORRESOURCEDIR=DEVFILES\CAMED\
GRIDSIZE=50
CPURATING=5
SYSTEMRAM=2047
VIDEORAM=1910
OBJDETAIL=3
TEXDETAIL=3
VIDEOGUID=D7B71EE2-D700-11CF-2070-6D02BEC2C535
VIDEODRIVER=0
VIDEOMODE=51
VIDEOREFRESH=0
WINDOWEDMODE=0
RUNBENCHMARKS=1
FSAA=34
VSYNC=1
SHADERLEVEL=3
```

```
INSTALLFROM=
INSTALLTO=
```

```
MODE=Off
LAUNCHTIME=600
```

```
VERSION=-1.000000
```

Ende.Config.ini

Lösung: Ändert diese Daten nach dem Ihr eine Sicherung der Config.ini im Spieleverzeichnis erstellt habt.

Von:

FSAA=34
VSYNC=1
SHADERLEVEL=3

in:

FSAA=34
VSYNC=0
SHADERLEVEL=3

Dann ist V-sync wirklich aus.

FSAA=34
VSYNC=0
SHADERLEVEL=0

Dann ist auch der Shaderlevel auf Auto

FSAA=34 k nnst ihr mit verschiedenen Werten testen, habe dort nicht ge ndert und bekomme nun statt ca. 100 FPS 224 FPS auf dem alten System.

Gru  Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Philipp - 08.02.2011 11:22

Habe mir gerade mal meine .ini angesehen, also bei mir hat er das alles gespeichert, nur dem RAM und GraKa-Speicher speichert er immer falsch.

V-sync und Shader waren richtig gespeichert.

Habe Win7 64bit. Vielleicht ist es von Betriebssystem zu Betriebssystem unterschiedlich.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 11:38

@Phillip,

Das kann sein, ist f r mich (Vista) aber nicht nachvollziehbar, da beide Rechner exakt gleiches System haben auf dem Highend klappts auf dem Dualcoresystem macht er es nicht. Komisch ist das wenn man die GTL Konfiguration  ber GTLConfig.exe aufruft er immer die ge ndereten Werte anzeigt aber nicht die wichtige config.ini  ndert.

W re sch n wenn auch Die XP Fahrer das mal testen w rden, dann kan man mal einen Leitfaden erstellen der auch alle Schwierigkeiten aufweist in den jeweiligen Betriebssystemen.

Gru  Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 08.02.2011 13:00

Hallo,

das sich nichts  ndert ist mir auch aufgefallen, obwohl ich vermutlich unter XP schon mal max. 60 hatte.

Unter Win7 64bit funktioniert es im Moment nicht, die config.ini habe ich auch bearbeitet - nichts. Hier kommt eine

TÄ¼cke des Systems hinzu - es gibt mindestens 2 config.ini's - eine im GTL-ordner und eine im Benutzerordner unter \Dokumente\gtr - aber selbst wenn ich dort die Werte auf 0 setze geht die Framerate Ä¼ber 60. also noch keine LÄ¶sung ...

GruÄ¶

rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 13:12

@rdjango

GTR und GTL sind 2 verschiedene Anwendungen und GTL hat unter Vista und denke auch unter Win7 keinen Eintrag unter Dokumente, dies bezieht sich nur auf GTR / GTR2.

GruÄ¶ Miki

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Thomas Beck - 08.02.2011 13:17

Miki schrieb:

@rdjango

GTR und GTL sind 2 verschiedene Anwendungen und GTL hat unter Vista und denke auch unter Win7 keinen Eintrag unter Dokumente, dies bezieht sich nur auf GTR / GTR2.

GruÄ¶ Miki

Stimmt so nicht...

Bei meinem Rechner (Vistamist drauf) werden die daten unter Dokumente/ GTR gespeichert....

GruÄ¶ Thomas

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Maze - 08.02.2011 13:17

Moin,
bei mir war es so das wenn ich das Game nicht als Admin ausfÄ¼hre mir GTL auch diesen Ordner angelegt hat wo auch die plr-Datei von GTL zu finden war,sich aber nicht Ä¶ndern lieÄ¶.

GruÄ¶,Maze

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 13:35

OK, dann liegt dies wohl an der Art der Installation ob als Admin oder nicht. Ich finde bei mir im aktuellen System nur den GTR2 Ordner unter Dokumente. Werde das auf dem alten System mal testen.

Evtl. hÄ¶ngt damit auch zusammen das manche Ä¶nderungen die man Ä¼ber die Hauptkonfiguration von GTL vornimmt nicht in der config.ini zu finden sind, sondern immer auf dem alten Wert bleiben.

Getestet. Auf dem alten System ist es genau wie von euch beschrieben.

Dann bleibt aber die Frage warum er dann nicht die Werte verwendet hat die unter Dokumente eingetragen waren, sondern nur die aus dem Gameverzeichnis und diese erst wirksam wurden als ich diese von Hand geÄndert habe.

GruÄ Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 08.02.2011 13:55

Hallo miki,

so isses - ich habe allerdings GTL auf diesem System nicht installiert, sondern aus der Datenpartition direkt gestartet - kann sein das da einige RegistryeintrÄge fehlen. Allerdings ist das anlegen der Ordner unter GTR hier Standard - GTR ist der VorlÄufer von GTL und GTR2 vermutlich daher.

BTW: wenn ich den Ordner lÄsche und Gtl starte, werden automatisch die Raplaydaten dorthin kopiert obwohl in beiden conigs nur /replaydata steht - mehrfach ÄberprÄft.

MÄsste GTL mal wieder als admin starten - mal sehen was sich dann tut ...:whistle:

GruÄ

rdjango

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von BladeRunner74 - 08.02.2011 14:45

Also bei mir Äbernimmt er die Einstellungen ohne Probleme in die GTL config.ini.
Benutze Win7 64bit mit deaktivierter Benutzerkontensteuerung.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 08.02.2011 15:12

Hallo Bladerunner,

das war mir auch so in Erinnerung, als ich GTL prinzipiell als Administrator gestartet habe.

Es klingt verlockend - aber:

Dies sollten nur ganz erfahrene Computernutzer machen, denn man ist wie unter seligen Win98-Zeiten immer als Administrator unterwegs, jede Schadsoftware erhÄlt uneingeschrÄnkte Rechte und kann den Computer komplett lahmlegen.

Und jetzt bitte nicht - ich habe doch einen Virens Scanner und die Firewall an - das ist Minimalschutz und eine Hase- und Igelspiel zwischen Schdsoftware und SchutzmaÄnahmen.

Und gerade eine Spielerechner - irgendein "keygen.." o.Ä. und schon ist ein SchÄdling da :Ähemm: :evil:

Dann falls das hilft lieber GTL permanent als Admin ausfÄhren, wÄsste nicht das da Schadsoftware jemals transportiert wurde.

Also nur fÄr Experten die wissen was sie tun zu empfehlen.

Gruß
rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von KaiDasEi - 08.02.2011 16:18

rdjango schrieb:

Also nur für Experten die wissen was sie tun zu empfehlen Oder für Leute, die nur einmal klicken wollen, um das Spiel zu starten :D

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 08.02.2011 16:38

hallo kai

und sonst nichts auf dem Rechner haben und auch nicht damit surfen usw... :silly:

Übrigens spreche ich durchaus aus Erfahrung bzgl. Schadsoftware, da ich mitunter etwas risikofreudig bin :whistle:

BTW: wenn ich das Spiel starte und unter Eigenschaften - Kompatibilität - als Administrator starten einstelle verschwindet das Replaydata-Verzeichnis unter GTR!! Wenn ich den GTR-Ordner lösche stört das nicht, konnte bisher auch keinen neuen entdecken.

Wundersame Windowswelt ...

rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 16:51

Habe nochmal ein klein wenig feintuning gemacht und siehe da es geht so einiges, wenn man bedenkt das ich vorher knapp über 100 fps gekommen bin und nun bereits im besten Fall bei 540fps liege ist das ein deutlicher Unterschied.

Siehe Screenshot aus Fraps.

http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/GTL_2011_02_08_16_29_47_26.jpg

Was mich aber am meisten begeistert ist der Umstand das nun der Lenker wirklich auf alles super reagiert, Bremsen und Gasgeben sind ganz anders, alles viel sauberer und besser zu dosieren.

Gruß Miki

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Philipp - 08.02.2011 16:53

Was hast du denn alles noch geändert?

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Miki - 08.02.2011 17:03

@Philipp,

na so einige Windowsdienste die nicht benötigt werden, komplett abgeschaltet Mediacenter, Superfetch, Windows Suche, Bluetooth etc. alles was nicht wirklich benötigt wird und dann bei Bedarf wieder gestartet werden kann. Wobei Superfetch einiges gebracht hat, weil Windows schneller startet, die Festplatte nicht ständig rotiert, dazu trägt auch ganz besonders die Windows Suche bei.

AMD Tool und FTPOptimizer eingestellt. Und nun geht der Rechner ab wie Schmitz Katze. Freu :cheer:

Gruß Miki

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von M.Laban - 27.05.2011 18:36

passt nicht so ganz zum Thema-Titel, aber:

seit gestern startet GTL immer in der Auflösung 800 x 600, egal was ich in der GTLConfig Datei angebe. Meine angegebenen Parameter bleiben zwar gespeichert, aber das Spiel startet trotzdem nicht in der Auflösung die ich angegeben habe. Hat jemand eine Ahnung was das soll? Ich nicht, hab nix an Hardware oder so geändert...

Thx,
Maceo.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 27.05.2011 21:18

Hallo,

Windows 7 oder Vista? Wenn du das Spiel mal als Administrator und mal nicht startest, dann hast du 2 config-Dateien, je eine für jeden User. Kommt also darauf an wie du GTL startest

rdjango

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von M.Laban - 27.05.2011 21:56

ok, dank dir schon mal für die Antwort.

ich habe auf dem Desktop eine Verknüpfung die heisst BB GTL. Ich erinnere mich zwar die mal angelegt zu haben, aber nicht wie und warum. Normalerweise starte ich das Spiel darüber.
Als Admin startet sie .exe nicht und ich habe auch nur eine GTLConfig.exe (wäre gar nicht wo noch eine sein soll).

ich hab echt von nix ne ahnung, mannomann!:(

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 27.05.2011 22:43

Hi,

nicht die exe, sondern die config.ini gibt es ev. mehrfach - jedem Benutzer seine eigene :evil:

schau mal unter Dokumente/gtr dort findest du sicher eine und die 2. im GTL-Ordner. Such nach der Aufl sung - und wenn das unterschiedlich ist, dann kopier einfach die mit der richtigen Aufl sung  ber die andere Datei.

Viel Gl ck in der super duper Windowswelt :woohoo:
rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rantanplan_0815 - 28.05.2011 06:07

Kurzer Leitfaden wie ich einen enormen fps Boost hinbekommen habe. Getestet bis jetzt in GTL und RACE07. Ich kann aber absolut nicht sagen ob das auf anderen Systemen genauso aussieht. Probieren geht  ber Studieren. F r eventuell auftrende Sch den oder oder Probleme bist du aber selbst verantwortlich ;)

1) falls du 4GB (oder mehr) Arbeitsspeicher nutzen kannst: mit CFFExplorer <http://www.ntcore.com/exsuite.php> die GTL.exe UND die Config.exe f r >2GB freischalten: Open exe, dann File Header...Characteritics...bei "app can handle >2GB address space" Haken setzen, speichern.
Eventuell mu  man vor dem ersten GTL Start die Config.ini l schen.

2) gooleln: "wombats nvidia fix". Komischerweise hat der Fix auf meiner alten Geforce 8800GT nichts gebracht, auf der jetzigen AMD HD6850 enorm viel. Probiert aus. Alt+Tab funktioniert danach nicht mehr, eventuelle proxy library mu  "d3d9_2.dll" hei en. Falls im Menue oder im Spiel Flackern auftritt: Nimm von http://enbdev.com/download_en.htm die Datei "Richard Burns Rally v0.075" und installiere sie als PROXY LIBRARY (d3d9_2.dll).
Anschlie end kannst (solltest) du alle Effekte in der enbseries.ini im GTL Hauptverzeichnis ausstellen da diese enorm Leistung kosten. Das sieht dann so aus:

```
EnableProxyLibrary=1
InitProxyFunctions=1
ProxyLibrary=d3d9_XD.dll

UseEffect=0
AlternativeDepth=1
AllowAntialias=1
BugFixMode=0
SkipShaderOptimization=0
QuadVertexBuffer=1
EnableShaders_3_0=1
AdditionalConfigFile=enbseries2.ini
UseMRTRendering=0
```

```
EnableBloom=0
EnableOcclusion=0
EnableReflection=0
EnableMotionBlur=0
EnableWater=0
EnableShadow=0
DepthBias=0
EnableDepthOfField=0
```

Das XD Tool kann man ebenfalls weiterverwenden.
Benennung siehe Zeile: ProxyLibrary=d3d9_XD.dll

3) AMD/ATI spezifisch: in ATI Tray Tools <http://radeon.ru/downloads/att/> bei allen Advanced Tweaks (Tweaks...Advanced Tweaks) einen HAKEN setzen. Wichtig: kein Viereck setzen sondern HAKEN. Infos was das im Einzelnen ist hier: http://www.tweakguides.com/ATICAT_10.html F r Nvidia Karten gibt es mit sicherheit  quivalente Tools und Tweaks.

Viel Gl ck B)
Gr  e

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Taffy - 28.05.2011 09:29

Hallo,

ausschließlich für Nvidia-Karten gibt es hier eine d3d9.dll, die auch bei GTL die Framerate verbessert bzw. stabilisiert.

Bei GTL wird die DLL in das Hauptverzeichnis kopiert (genauso, wie beim XD-Tool - dessen DLL muss jedoch auf d3d9_2.dll umbenannt werden).

Würde mich freuen, wenn es dem einen oder anderen hilft.

Gruß

Taffy (Jens)

PS: Bei Ati-Karten verschlechtert sich mit dieser DLL auf konstante 30 bis 40 Frames, deshalb nur für Nvidia-Karten verwendbar!

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Maze - 28.05.2011 11:09

M.Laban schrieb:

ich habe auf dem Desktop eine Verknüpfung die heisst BB GTL. Ich erinnere mich zwar die mal angelegt zu haben, aber nicht wie und warum. Normalerweise starte ich das Spiel darüber.

Die wird vom Updater sein damit GTL mit mehreren Kernen läuft beim starten.

Gruß, Maze

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rantanplan_0815 - 28.05.2011 13:39

Sorry aber das stimmt so nicht. Das ist eben genau die DLL die auf meiner HD6850 (ATI) einen großen Boost bringt. Keine Rede von 30-40 Frames. Ich würde das nicht am Hersteller sondern eher an der GPU festmachen.

Gruß

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 28.05.2011 14:43

Hallo Maceo,

auch wenn die Jungs angesichts des Betreffs ins Fachsimpeln gekommen sind ;) - dein Problem entsteht dadurch das du mit unterschiedlichen Usern jeweils die config.exe und das Spiel gestartet hast. Die BB-GTL wird tatsächlich vom Autoupdater erzeugt und die nutze ich auch - weil das wieder so ein SuperScript aus der Schweiz ist :) :))

Bei mir wird sie vom "normalen" User gestartet, rufe ich als dieser User die config.exe auf, wird die config.ini in meinem "Dokumente"-Verzeichnis ... \GTR geändert. Die config.ini im GTL-Verzeichnis bleibt unverändert.

Ruf ich die config.exe als Administrator auf - rechte Maustaste - wird die config.ini im GTL-Verzeichnis geändert. Und das wird bei dir vermutlich aus irgendeinem Grunde passiert sein.

Gruß
rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Schlaubi - 30.05.2011 19:43

rantanplan_0815 schrieb:

1) falls du 4GB (oder mehr) Arbeitsspeicher nutzen kannst: mit CFFExplorer <http://www.ntcore.com/exsuite.php> die GTL.exe UND die Config.exe für >2GB freischalten: Open exe, dann File Header...Characteritics...bei "app can handle >2GB address space" Haken setzen, speichern.
Eventuell muß man vor dem ersten GTL Start die Config.ini lädchen.

Ist das seriös oder hole ich mir da nur Malware auf den Rechner?

Gruß
Schlaubi

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rantanplan_0815 - 31.05.2011 11:31

von meiner Seite aus kein Anzeichen für Malware oder Ähnliches.

Gruß

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Antifreakz - 31.05.2011 13:21

Ich denke mit der Grafik hab ich keine Probleme aber zum Thema Arbeitsspeicher ich hab 8 GB und mit dem Programm kann ich also einstellen wie viel MB / GB eine Anwendung zugeteilt bekommt? :huh:

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rantanplan_0815 - 31.05.2011 23:01

Nicht direkt, du ermöglichst der Anwendung den Adressraum über 2Gb zu verwenden. Die Anwendung nimmt sich dann soviel sie braucht.

Gruß

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Antifreakz - 01.06.2011 00:56

rantanplan_0815 schrieb:

Nicht direkt, du ermöglichst der Anwendung den Adressraum über 2Gb zu verwenden. Die Anwendung nimmt sich dann soviel sie braucht.

Gruß

Ach so ok hÄ¶rt sich gut an xD

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Giancarlo T. - 01.06.2011 01:17

@ rantaplan

Habe das jetzt mal gemacht mit den 2 Gb zuweisen.
Hat bei mir nix mehr zusÄ¶tzlich gebracht:whistle:
MuÄ¶ dazu sagen das ich keine FPS-Probleme hatte, war nur Neugier.
Lasse das jetzt installiert und aktiviert und teste mal die Tage.
Werds auch mal offline mit 35 fahrzeugen auf Beez testen.
Zumindest gabs wie geschrieben nix mit malware:)

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von I R Baboon - 01.06.2011 10:00

Wollte an dieser Stelle nochmal vor dem Einsatz von Cpu Control warnen. Hatte das auch immer mitlaufen, Autostart mit Windows.

Das Programm hat mir aber z. B. bei Battlefield BC2 den Ping um 50 erhÄ¶ht und das wurde unspielbar.

Nehme jetzt wieder fÄ¶r GTL die BB GTL Version.

Ich habe bei dieser Diskussion noch nicht ganz verstanden, warum ich die Grafikleistung verbessern muÄ¶.
FÄ¶r das Online spielen, wÄ¶re doch die Optimierung der Internetverbingung viel wichtiger, oder gibt es dazu schon einen anderen Thread?

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Thomas Beck - 01.06.2011 13:24

I R Baboon schrieb:

Wollte an dieser Stelle nochmal vor dem Einsatz von Cpu Control warnen. Hatte das auch immer mitlaufen, Autostart mit Windows.

Das Programm hat mir aber z. B. bei Battlefield BC2 den Ping um 50 erhÄ¶ht und das wurde unspielbar.

Nehme jetzt wieder fÄ¶r GTL die BB GTL Version.

Ich habe bei dieser Diskussion noch nicht ganz verstanden, warum ich die Grafikleistung verbessern muÄ¶.
FÄ¶r das Online spielen, wÄ¶re doch die Optimierung der Internetverbingung viel wichtiger, oder gibt es dazu schon einen anderen Thread?

Da ist wohl was falsch gelaufen..

cpu control ist ein miniprogramm zum verbessern der framerate. sollte keinen einfluÄ¶ auf die pings haben. habe es seit einem jahr bei GTL mitlaufen ohne probleme. brachte mir aber fast 40% mehr frames und dadurch auch keine miniruckler mehr.

GruÄ¶ Thomas

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 01.06.2011 14:19

I R Baboon schrieb:

Ich habe bei dieser Diskussion noch nicht ganz verstanden, warum ich die Grafikleistung verbessern muß. Für das Online spielen, wäre doch die Optimierung der Internetverbindung viel wichtiger, oder gibt es dazu schon einen anderen Thread?

Ja.

Und beides sollte so schnell/hoch wie möglich sein ;) - bei einer schlechten Verbindung kannst du schlecht oder nicht vernünftig fahren und du behinderst die anderen.
Die Grafikleistung solle ein Minimum nicht unterschreiten um flüssig spielen zu können (min. ca. 30 - ruckelfrei ca. 60 fps), manche behaupten erst bei fps über 100 o.ä. richtig gut fahren zu können. Und dann spielt auch die Bildqualität und -auflösung eine große Rolle - also im Prinzip kanns nie genug sein :lol:

rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von UweLaenger - 01.06.2011 14:49

würde das bedeuten, das bei einer schlechten Verbindung auch ein guter Fahrer nicht so schnell ist??
Sprich bei gleicher Strecke und gleichem Fahrer, kann es sein, das an einem Tag mit schlechter Verbindung, nie die Zeiten raus kommen können die man bei guter Verbindung fahren würde???

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Erel 68 - 01.06.2011 15:11

UweLaenger schrieb:

würde das bedeuten, das bei einer schlechten Verbindung auch ein guter Fahrer nicht so schnell ist??
Sprich bei gleicher Strecke und gleichem Fahrer, kann es sein, das an einem Tag mit schlechter Verbindung, nie die Zeiten raus kommen können die man bei guter Verbindung fahren würde???

Das ist falsch. Nur die anderen Fahrer haben Probleme auf der Strecke, wenn du einen schlechten Ping hast. Diese können nämlich nicht so exakt deine Position auf der Strecke ermitteln (Minisprünge) und laufen Gefahr mit dir zu kollidieren. (Das zerstört allerdings doch deine Rundenzeit:huh:)

@ I R Barboon:

Mit CPU-Control wird der Ping definitiv nicht beeinflusst. Es sei denn, man hat einen Zweikerner und alle Programme und Dienste allen Kernen zugewiesen. Ich habe einen 4-Kerner und bei mir läuft GTL auf den Kernen 2-4 und alle anderen Programme auf Kern 1 und ich habe keine Probleme (außer eine um 50% höhere Framrate;))

Roger

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von I R Baboon - 01.06.2011 15:25

Battlefield BC2 unterstützt angeblich von Haus aus schon mehr als 2 Kerne. Wie gesagt es war nur eine Feststellung an diesem Beispiel.

Sicherlich steigen die Frameraten bei Nutzung von mehreren Kernen. Das war ja das Problem mit den ersten Pseudo QuadCores von Intel. Die DualCores der 8xxx Serie waren ja im Normalbetrieb erheblich schneller.

Welches funkt den besser die Aktivierung der Mehrkernunterstützung mit dem Altbierbuden Tool oder Cpu Control?

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 01.06.2011 17:18

Hallo Erel,

es gibt spärtestens seit Windows 7 nicht nur schlechte pings sondern auch Verbindungen die immer wieder kleine oder große Freezes erzeugen. Dann sind nicht nur die anderen gestört, sondern ein Fahren wird z.T. unmöglich. Aber das hatten wir ja schon ausgiebig und es liegt an div. (Netzwerk)Einstellungen von Windows 7 ;)

Gruß
rdjango

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Erel 68 - 01.06.2011 18:25

Hi rdjango,

man gut dass ich Windows Vista nutze.:P :whistle: :blush: :X.
Hatte schon ¼berlegt auf Windooof 7 umzusteigen, aber so werde ich das lieber lassen.

Roger

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rantanplan_0815 - 01.06.2011 19:10

Merken tut man das erst wenn der Ram voll ist (bzw. jetzt nicht mehr voll ist) ..wie du geschrieben hast trifft das am ehesten bei vollem Feld gegen die KI zu.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 01.06.2011 21:28

Hi Erel,

es gibt da durchaus Gegenmittel s. den entsprechenden Fred - ich bin mit 7 recht zufrieden - mit Vista konnte ich mich nicht recht anfreunden ;)
rdjango

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von M.Laban - 02.06.2011 15:22

rdjango schrieb:
Hallo Maceo,

auch wenn die Jungs angesichts des Betreffs ins Fachsimpeln gekommen sind ;) - dein Problem entsteht dadurch das du mit unterschiedlichen Usern jeweils die config.exe und das Spiel gestartet hast. Die BB-GTL wird tatsächlich vom Autoupdater erzeugt und die nutze ich auch - weil das wieder so ein SuperScript aus der Schweiz ist :) :))

Bei mir wird sie vom "normalen" User gestartet, rufe ich als dieser User die config.exe auf, wird die config.ini in meinem "Dokumente"-Verzeichnis ... \GTR geändert. Die config.ini im GTL-Verzeichnis bleibt unverändert.

Ruf ich die conig.exe als Administrator auf - rechte Maustaste - wird die config.ini im GTL-Verzeichnis geändert. Und das wird bei dir vermutlich aus irgendeinem Grunde passiert sein.

Gruß
rdjango

hallo rdjango,

Ich starte auch alles als normaler User,
und habe gar keine config.ini in meinem GTL Verzeichnis, nur eine in Dokumente/GTR.
Hab die mal ins GTL Verzeichnis kopiert, bringt nichts. Alles doppelt überprüft, nichts wird als Admin
ausgeführt...schon blödd. Ich muss das irgendwie wieder geändert kriegen, weil 800x600 mit 16 bit rockt so mal gar
nicht.

danke dir nochmal für deine Geduld.

grüße
Maceo.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von I R Baboon - 03.06.2011 09:48

Ich habe Vista Ultimate 32-bit auf Schlepptop und Win 7 Home Premium 64-bit auf dem Spielerechner. Kann auf beide Betriebssysteme keine Loblieder singen. Mir ist bis jetzt aber nicht bewußt, dass ich Freezes, Lags oder Ähnliches habe. Man muß schon ein 64-bit System einrichten wegen 8 GB Hauptspeicher, 32 bit ermöglicht ja nur 4 GB Speicher insgesamt zu adressieren. Mit ner 1 GB Grafikkarte kann man unter 32 bit Betriebssystem, ja nur knapp 2,5 bis 3 GB Hauptspeicher nutzen, obwohl man 4 GB Hauptspeicher eingebaut hat. Also braucht man erst gar nicht versuchen, dem Programm mehr als 2 GB Speicher zu zuweisen, wenn man nur ein 32 Bit Betriebssystem drauf hat.

@M. Laban

Hast du schon mal eine Neu Installation versucht? Aber vielleicht besser nicht, hast du in deinem Bekanntenkreis jemanden der dir vielleicht direkt helfen kann an deinem Rechner? Die Ferndiagnose wird nämlich langsam riskant, wenn du keine Ahnung hast, wo Windows was ablegt.

Gruß I R Baboon/Vollknall Deluxe

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von R8 Gordini - 03.06.2011 13:16

Hi zusammen,

nochmal der Link zum Energiesparmodus der Ethernet-Karte unter Windows 7:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,48463/catid,8/limit,6/limitstart,6/lang,de/#48482

Ich starte GTL als Admin, die Zugriffsrechte des Installationsordners sind Vollzugriff für "Jeder".

Habe keine Probleme mehr, weder Pings noch Frames usw.

Gruß vom Tom

Windows 7 Home Premium 64bit

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 03.06.2011 16:35

Hallo Maceo,

nächster Versuch

- nutze die Suchfunktion von Windows und such mal nach "config.ini" vielleicht ist da noch irgendwo eine versteckt
- Öffne die config.ini im Dokumentenordner mit dem Editor da steht irgendwo videomode=40 wobei 40 für die Auflösung steht hier 1920x1080 32bit. 33 steht für 1280x1024 32bit. Wenn du uns verrätst welche Auflösung du gerne hättest, dann kannst du die Zahl dort direkt reinschreiben.
- wenn du die config.exe aufrufst und etwas änderst müsste sich auch die config.ini ändern. Wenn nicht s. Punkt 1 oben

Gruß
rdjango

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rantanplan_0815 - 03.06.2011 22:54

I R Baboon schrieb:

...Mit ner 1 GB Grafikkarte kann man unter 32 bit Betriebssystem, ja nur knapp 2,5 bis 3 GB Hauptspeicher nutzen, obwohl man 4 GB Hauptspeicher eingebaut hat.

Was aber in dem Fall nichts weiter ist als eine von Microsoft eige baute Sperre. Auch das läßt sich durch einen Patch mehr oder weniger leicht beheben ;)

nachlesen: <http://de.wikipedia.org/wiki/4-GB-Grenze>

Grüße

Re: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rafnix - 08.11.2011 16:27

Habe just eine neue ATI/AMD drin, da die alte ihr Zeitliches segnete. Es ist mir bekannt, das es u.U. schwierig ist Anti Aliasing bei ISI Spielen in Kombination mit ATIs einzustellen. So eben bei mir. Weder die Games-Config. noch AA des Cat.Contr.Center reagieren, einzig der "Antialiasing-Mode" auf "Supersample-AA" gestellt schafft Abhilfe. Leider leidet die Performance dabei enorm.

Specs: 8400 Dual und eben HD6770-1GB

Vorher war es eine HD4870-0.5GB, und bei der funktionierte sowohl eine entsprechende CCC Einstellung als auch die Game-Config.

Hoffentlich hat einer von Euch eine gute Idee.
Danke im Voraus

Aw: Re: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 08.11.2011 17:02

Hallo rafnix,

erstmal - die 6770 könnte u.U. etwas langsamer sein als eine 4870.

Ansonsten - hast du nur die Karte gewechselt oder auch Treiber deinstalliert und neu installiert?
erstes funktioniert nämlich nicht ;)

Also Treiber komplett deinstallieren
neuesten Treiber herunterladen und installieren incl. CC - heisst jetzt nämlich anders.

Hoffe es hilft.

rdjango

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Erel 68 - 08.11.2011 17:03

Hast du schon mal versucht den alten Treiber komplett zu löschen und dann den neusten zu installieren.

Manchmal wollen die Treiber (Trotz gleichem Hersteller des Grafikchips) mit einer neu eingesteckten Grafikkarte nicht so recht funktionieren oder lassen Fehler auftauchen. Hatte das Problem mal mit dem Sprung von Nvidia 8800GTS zu Nvidia 9800GTX+.

Roger

P.s. Da war jemand schneller.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rafnix - 08.11.2011 18:27

Dankeschoen fuer Eure schnelle Antwort.

Ja, hatte vor Einbau den aktuellen 11.10 komplett runtergeschmissen (inkl. Registry Cleaner) und danach wieder neu installiert.

Mit der 6770er moechte ich mich auch nur wenig verbessern, da die fuer mich(oll), CPU(oll), XP(oll) und Preis/Leistung reicht.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von BladeRunner74 - 08.11.2011 22:02

Also seit dem neuen Treiber (11.10) ist mir zumindest aufgefallen, das ich nach Spielstart erst mal kein AA hab, muss dann auf den Desktop , ins CCC und da mal ein Regler hin und her bewegen. Übernehmen und zurück ins Spiel.:dry: Dann ist allerdings alles Glatt wie es sein soll.

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Erel 68 - 09.11.2011 16:49

BladeRunner74 schrieb:

Also seit dem neuen Treiber (11.10) ist mir zumindest aufgefallen, das ich nach Spielstart erst mal kein AA hab, muss dann auf den Desktop , ins CCC und da mal ein Regler hin und her bewegen. Übernehmen und zurück ins Spiel.:dry: Dann ist allerdings alles Glatt wie es sein soll.

Danke für den Hinweis, somit bleibe ich beim 11.09.;)

Roger

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von rdjango - 09.11.2011 17:47

na denn fällt mir nur noch ein

nicht beides einschalten, also in gtlconfig anti-aliasing nicht anklicken, sondern nur im CC einstellen - war ein Tipp im Forum, damit der Rechner nicht zweimal rechnet.

Gruß
rdjango

=====

Aw: Event 2012 ETCC Start Uhr

Geschrieben von UweLaenger - 19.11.2011 10:44

Hallo erstmal,
habe gerade die Uhr zum Start der neuen ETCC-Saison gesehen und wundere mich das es schon in 19 Tagen los geht????

Ist den das so richtig???

Mein Auto ist doch noch gar nicht da!!!

Team's haben sich doch auch noch nicht gefunden und welche Autos stehen zur verfügung???

Bitte um Info!!!!

Lg UweLaenger

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Giancarlo T. - 19.11.2011 13:56

Boa eh ! Wasn Streß:lol:

Da kann was nich stimmen oder?:huh:

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von B8man - 19.11.2011 14:30

Davon ab, dass hier der falsche Thread für das Thema ist, tickt die Uhr ganz richtig.

Gruß

B8'

Edith meint, wer kein Auto hat, kann auch den Perpedes nehmen, das ankommen zählt doch:lol:

=====

Aw: Mehr Grafikleistung bei GTL

Geschrieben von Moorhuhn - 19.11.2011 15:18

ETCC 2012 - gelebte Entschleunigung! :lol:

