Ruckeln trotz 50 fps

Geschrieben von Nick Knatterton - 10.12.2007 22:53

Hallo,

ich habe ein Problem mit immer wieder auftretenden Rucklern, und das obwohl ich eigentlich nie unter 30, im Regelfall immer zwischen 40 und 50 fps habe.

Wenn ich mir im Taskmanager die Systemleistung ansehe, dann fällt auf, dass bei diesen Rucklern immer wieder die Prozessorlast bei 100% ist und sonst knapp darunter liegt.

Der andere Teil meines Prozessors läuft jedoch vor sich hin.

Mein Prozessor ist ein P4 3,2 Ghz mit Hyperthreading, also kein zwei- oder Mehrkern, aber einer, der sich dennoch in zwei Teile teilt. Meine Grafikkarte ist übrigens eine ATI x1650pro

Ist es möglich, irgendwo eine Einstellung zu treffen, dass der Prozessor nicht benötigte Rechenleistung dem ersten Prozessorteil zur Verfügung stellt oder generell nur als "ein" Prozessor arbeitet? Den "Luft" ist ja offensichtlich noch da.

Wäre klasse wenn mir jemand helfen könnte.

Nick Knatterton

Re:Ruckeln trotz 50 fps

Geschrieben von [FIA] Bernd - 11.12.2007 08:02

Moin.

Ich weiß nicht ob Dir das letztendlich hilft, aber wenn Du im Taskmanager auf eine Anwendung rechtsklickst und da nicht "Priorität festlegen" steht, dann haste wohl keine andere Möglichkeit als soviel Prozesse im Hintergrund zu beenden wie es nur geht.

Oder aber nen Zweikernprozessor kaufen.:laugh:

Es kann auch sein, das Windows sich etwas zuviel Speicher reserviert und deswegen ab und an auslagert. Abhilfe schafft hier meines Wissens nur ein zusätzlicher Riegel frisches Ram.

Das ist alles was mir im Moment einfällt.

Gruß

Bernd

Re:Ruckeln trotz 50 fps

Geschrieben von PrinzTT - 11.12.2007 08:18

wenn du das downloadscript hast,von der Bude, da isn Eintrag "TWEAKS..."

dann unter plr*

kann man Prozessorpriorität festlegen :=)

(dann brechen allerdings Hintergrundprogramme ein,wie zB Fraps..)

Vielleicht's was...

ansonsten:

entweder dein Przessor macht schlapp oder du hast tatsächlich zu wenig RAM (?)

Re:Ruckeln trotz 50 fps

Geschrieben von Big_Ron - 11.12.2007 13:32

Also dein Prozessor dürfte in Verbindung mit deiner Grafikkarte stark genug sein, um eine vernünftige Grafik mit

flüssiger Darstellung zu erzielen. Allerdings können bei voller Grafikeinstellung auch dicke Rechner anfangen zu zucken. Da solltest du schon ne 512 MB-Grafik drinhaben und 1,5-2 GB RAM. Also vielleicht probieren, ob die Ruckler bei Reduzierung der Details verschwinden. Am besten den Schatten auf mittel oder niedrig, dann kann der Rest hoch bleiben. In den erweiterten Optionen bei GTL gibt es noch zusätzliche Grafikoptionen wie:

- detaillierte Räder
- Darstellung von Anzeigen und Lenkrad im Cockpit
- und für Karten AB 256 MB RAM dann auch hochauflösende Autos und noch irgendwas

Dein Rechner ist stark, aber top Grafik brauch top Rechner.

Bei der Einstellung im Task Manager wäre ich vorsichtig, denn wenn du die Priorität von GTL auch hoch stellst, kann es passieren, dass andere Programme im Hintergrund abgewürgt werden und die Ruckler meist noch heftiger werden. Vielleicht liegt das Problem aber auch bei deiner DSL-Leitung oder die der Beteiligten. Denn hohe Pings (ab 150 -200 und höher) verursachen zucken bei den Gegnereautos obwohl dein Spiel flüssig läuft. Vielleicht liegt ja da die Ursache.

Grüße, Ron

Re:Ruckeln trotz 50 fps

Geschrieben von Kungfui - 11.12.2007 18:59

Mein Prozessor ist ein P4 3,2 Ghz

Vielleicht schlägt hier das Thermal Throttling des P4 zu. Wird die CPU ca. 74 °C und heisser bei Vollast? Wenn ja, dann verringert die CPU automatisch den Takt auf die Hälfte bis das Ding wieder unter den 74°C ist.

Böse Zungen behaupten beim P4, dass diese Heizplatte die Rechenleistung nur zur Verfügung stellt, wenn man sie nicht braucht :blink:

Re:Ruckeln trotz 50 fps

Geschrieben von Nick Knatterton - 11.12.2007 22:15

Nabend,

Ich denke, dass der Rechner flink genug sein dürfte: P4 3,2 Ghz, 1 GB Ram, Grafikkarte ATI X1650pro mit 512 MB.

So, ich konnte nach einer umfangreichen Recherche in den Tiefen des Internets zum Thema Ruckeln und Dual-Core bzw. Hyperthreading doch noch einiges brauchbares finden:

Im Taskmanager dem Prozess GTL die Priorität hoch zuweisen und dem Programm auch beide CPU's (bei mir auch die zweite virtuelle) zuweisen. Generell nimmt GTL offensichtlich nur eine CPU bei Multicore/Hyperthreading. Nun habe ich Lasten zwischen 50 und 70 % und GTL läuft sauber ohne zu Ruckeln. Supi!

Vielen Dank für die Hilfe

Nick