

Erledigt

Rucklern bei diversen Spielen

Beitrag von „345312351123“ vom 29. November 2017, 00:53

Hallo zusammen,

obwohl ich mit meinem Hacki sehr zufrieden bin, habe ich dennoch in sehr vielen Spielen Ruckler beim nachladen / bewegen, alle 1-2 Sekunden.

Mir ist aufgefallen, dass vSync scheinbar (wenn es das Spiel zulässt) die Situation deutlich verbessert...

Hat jemand eine Idee, woran das liegen könnte und was ich machen könnte?

Vielen Dank!

Beitrag von „griven“ vom 29. November 2017, 01:01

Von welchen Spielen sprechen wir denn hier und tritt das nur beim Spielen auf oder auch sonst im System?

Beitrag von „345312351123“ vom 29. November 2017, 01:03

Nur in Spielen, Videos und alles andere läuft gut.

Beitrag von „griven“ vom 29. November 2017, 01:07

Kinners wie oft noch nicht zitieren wenn das zu zitierte direkt oben drüber steht...
Ich mag zwar nicht mehr der jüngste sein aber senil bin ich noch nicht und kann mich meistens daran erinnern was ich geschrieben habe und wenn mal nicht kann ich scrollen 😄

Also wenn das nur die Spiele betrifft sieht das für mich so aus als wenn die Karte zwar läuft aber nicht so wie sie soll denn würde sie das müsste sie OffScreen Rendering unterstützen und sich damit nicht um V-Sync kümmern. Unsere Karten sind relativ ähnlich und meine R9-270X macht solche Mätzchen nicht (Diablo3, CSGO...)

Beitrag von „345312351123“ vom 29. November 2017, 01:17

was schlägst du also vor?

Beitrag von „griven“ vom 29. November 2017, 01:28

Naja das kommt darauf an wie macOS Deine Karte erkennt 😄

Ein guter Anfang wäre es vielleicht mal mit Lilu und Whatevergreen zu experimentieren denn auf die Weise wird die Karte unabhängig von einer ggf. vorhandnen IGPU macOS korrekt untergeschoben also auch mit richtiger Bezeichnung und hoffentlich passenden Framebuffer. Wenn das klappt kann man darüber nachdenken langfristig einen passenden DSDT Inject zu basteln für die Karte.

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 29. November 2017, 02:37

Ich tippe hier auf eine fehlende Metal 2 Unterstützung.

Beitrag von „silenthunter“ vom 29. November 2017, 08:17

Spielen auf dem MacOS Betriebssystem? Damit hat man meist 50%FPS weniger als in Win10.
Zum zocken sehr ungeeignet

Beitrag von „mitchde“ vom 29. November 2017, 08:31

Nun ja, es kommt auch aufs Game an und die HW 😊
Aber zurück zum Problem, Ruckeln.

Ein ytpischer Fall für solches kurzes Ruckeln (sprich MiniPause) ist wenns VRAM ausgeht. Dann wird, ähnlich wie beim RAM auf HD , VRAM auf RAM gewappt. Was Zeit kostet.

Mit 2 GB+ VRAM sollten die meisten Games am Mac jedoch ohne das Problem laufen.

Bei 1 GB kanns, sogar bei etwas älteren Games durchaus knapp werden und deswegen (keine Treiberprobs sondern VRAM knapp) ruckeln.

Bei meinen Dirt Rennspiel (Mac OS) war das zb. mit 1 GB VRAM der Fall falls zu viele Grafikoptionen auf HIGH gestellt waren bzw. Kantenglättung an war.

Also, wenn du nur 1 GB VRAM hast und es ein älteres Game ist versuchen mit den Grafikoptionen Besserung zu bekommen. Bei neuesten Games können sogar am Mac 2 GB VRAM etwas zu wenig sein. Bei Renngames wie Forza 7 (40 GB Install = sehr viele hochauflösende Texturen) unter Windows wären 2 GB VRAM viel zu wenig. Da wirds erst ab 4 GB besser.

Ich tippe hier auf eine fehlende Metal 2 Unterstützung.

Nun, damit Metal1 oder Metal2 überhaupt angewendet wird - und nicht OpenGL, was es natürlich auch unter HS noch gibt, MUSS auch das Game für Metal entwickelt worden sein!

Das sind (noch) die wenigsten Games unter OS X! Bei IOS ist das schon anders.

Metal verkürzt den Speedabstand zu Win Direct X11,12 da es weniger CPU Overhead als OpenGL erzeugt. Was die CPU entlastet und bei schneller GPU für mehr Speed sorgt.

Je langsamer die CPU und schneller die GPU desto mehr Vorteil hat Metal gegenüber OpenGL.

Umstieg für "ältere" Games - auch 2017er - von OpenGL auf Metal ist jedoch aufwändig und

wird allenfalls bei Bestsellern nachträglich noch per Update gemacht.

Last but not least: Noch mehr als bei Win sind die von Mac Gamehersteller gemachten Mindestanforderungen an RAM, CPU und GPU oft ein Witz!!!! Jedoch würden die diese realer angeben, könnten das Game deutlich weniger User kaufen - speziell bei GPU (und VRAM) Mindestangaben die real sind, würden viele Allinone (Macbook, Pro, kleinere iMacs) scheitern.

Beitrag von „al6042“ vom 29. November 2017, 19:37

Ich zocke gelegentlich CS:GO auf der Möhre und das läuft eigentlich ganz chic... 😊

Beitrag von „345312351123“ vom 4. Dezember 2017, 17:18

Danke für eure Antworten.

Also meine Graka müsste 2GB RAM haben, was auch unter Windows völlig ausreichend war und gut funktioniert hat bei den genannten Spielen.

Was würdet ihr vorschlagen, was ich jetzt machen sollte?

Beitrag von „griven“ vom 10. Dezember 2017, 00:08

Metal2 ist noch kein wirkliches Thema für Games auf dem Mac zumindest nicht bei Games die nicht für Metal2 geschrieben oder optimiert wurden. Bei den von Dir genannten Titeln ist eher OpenGL gefragt und das läuft an der Metal API vorbei sprich wird parallel direkt unterstützt.

Du wirfst aber selbst einen interessanten Faktor ins Rennen nämlich vsync und das ist ein eher entscheidendes Stichwort. Wenn vsync aktiviert ist synchronisiert der Grafiktreiber die Bildausgabe mit der Bildwiederholrate des angeschlossenen Displays angenommen Du hast ein Display das mit 60Hz arbeitet dann stellt der Grafiktreiber sofern es die Karte schafft exakt 60 Bilder pro Sekunde zur Verfügung sprich jeder Zyklus im Bildaufbau wird von der Grafikkarte

mit einem Bild versorgt Animationen und Kamerafahrten wirken auf die Weise flüssig. Wenn vsync nicht aktiviert ist berechnet die Karte einfach so viele Bilder wie sie eben schafft allerdings kann es sein das die Karte noch rechnet während das Display gerade einen neuen Zyklus startet das Ergebnis ist dann das kein Bild geliefert wird und somit fängt es an zu ruckeln und wirkt nicht mehr flüssig. Die Windows Treiber mögen hier anders arbeiten aber unter macOS ist vsync ein ziemlich wichtiges Werkzeug wenn es flüssig und smooth laufen soll.



Beitrag von „345312351123“ vom 10. Dezember 2017, 00:34

Ich verstehe... nur was, wenn ich bei manchen Spielen kein vSync aktivieren kann, um es flüssig laufen zu lassen? 😄 Das kam nämlich vor...

Beitrag von „griven“ vom 17. Dezember 2017, 23:24

Naja macOS ist halt kein Gamer OS und die Spiele sind eben leider oft nur sehr halbherzig auf macOS portiert sprich so entscheidende Dinge VSYNC werden dabei gerne mal vergessen. Recht gut klappt es mit vielen Titeln über Steam und auch der Blizzard Kram macht eigentlich keinen Probleme bei anderen Games bin ich aber überfragt...

Beitrag von „Moorviper“ vom 5. Januar 2018, 17:27

Habe bei Starcraft2 mal wieder auf Metal umgestellt.
(meine GTX650 kann nur Metal 1)
immerhin gibts nun eine Peak FPS von 40
Gleiche Einstellung mit OpenGL 2.1 65 FPS
Open GL 4.1 40 FPS

es wird

So langsam muss aber dann doch eh mal eine neue Grafikkarte bei auch wenn ich dann Webtreiber brauche :-/

Beitrag von „andreas_55“ vom 28. Januar 2018, 12:54

[@al6042](#) [@griven](#) [@Moorviper](#)

Ich nehme an, Ihr zockt eher gelegentlich. Ist Euch die Tastatur ausreichend oder habt Ihr Euch einem Controller gekauft?

(griven hat in #14 Steam erwähnt, die bieten ja einen Controller an)

Beitrag von „al6042“ vom 28. Januar 2018, 14:36

Meine Logitech mx800 combo funzt unter CS:GO einwandfrei... 😊

Beitrag von „griven“ vom 28. Januar 2018, 15:39

Ich halte es auch mit Maus und Tastatur für mein gelegentliches zocken reicht das aus 😄

Beitrag von „Moorviper“ vom 28. Januar 2018, 16:48

apple keyboard kabelgebunden + razer abyssus v1

Beitrag von „andreas_55“ vom 28. Januar 2018, 17:10

Danke. Der Trick ist also, eine gute gaming-fähige Maus zu haben :).

Ich hab mir bisher immer die billigsten Logitech-Schleicher gekauft.

Beitrag von „Moorviper“ vom 29. Januar 2018, 09:21

nö die maus ist egal

der trick ist

Code

1. defaults write .GlobalPreferences com.apple.mouse.scaling -1

wenn du shooter spielen willst ansonsten loosed du voll ab 😊
no aim 😂

Bei Starcraft2 ist das egal ...