

Wie kann man unter BigSur einen 144hz Bildschirm so einbinden, dass man auch bei Games von der 50/60 fps Grenze auf die 144 angehoben wird?

Beitrag von „Tom909“ vom 9. Juni 2021, 11:11

Hi,

Ich möchte ein Game, dass anfangs mit Fehlern einfach nicht starten wollte aber nach meinem Feintuning der Config interessanterweise doch startet.

Das Spiel ist PathofExile. Generell ist der Mac release mit den Worten "experimental" gar nicht so schlecht ausgedrückt, aber es wollte selbst mit meiner damaligen Catalina Config für mein altes System nicht starten, aber jetzt tut es.

Wie auch immer, die FPS Grenze des Games scheint sich über die HZ Einstellung vom Bildschirm zu orientieren. Switche ich auf meinen anderen Bildschirm, springt das von 50 auf 60fps als Obergrenze.

Die Konfiguration der FPS Grenze macht keine Unterschiede, auch vsync on oder off ändert nichts.

Was mir aber auffällt. Mein Asus 144hz Bildschirm wird nur bis 60hz als Monitor eingebunden. Springe ich auf die 144hz wird der Bildschirm als skaliert definiert. Ich gehe davon aus, dass das Game wohl einfach die Defaults von 50hz halt nimmt.

Wie binde ich die Bildschirme sinnvoll ein damit der 144fps z.B. als mein interner angesprochen wird mit den 144fps und den anderen als von mir aus extern?

Ich habe das mal grob angelesen, dass man mit Hackintool was mit den Bildschirmen machen als Config, aber habe ehrlich gesagt noch keinen Guide gefunden der mir erklärt wie ich das

machen muss konkret. Vielleicht hat wer einen Leitfaden wie ich hier die Bildschirme sinnvoll einbinde damit ich diese Einschränkung umgehen kann.

Habe kurz zum Testen um meine These zu bestätigen den 144fps on skaliert auf Standard für Monitor auf 60hz gestellt und siehe da, das game startet auf dem Bildschirm mit 60fps als Obergrenze.

Sprich das Game nimmt sich die fps Obergrenze von der gesetzten HZ Zahl.

Somit wenn ich meinen 144hz von skaliert auf Standard für den Monitor setzen könnte, wäre das game also auch mit der 144fps Obergrenze am starten. Leider wenn ich auf die 144hz stelle startet er nur wohl auf 50fps als Obergrenze 😊

Beitrag von „guckux“ vom 23. Juni 2021, 10:36

Hallo Tom909

Bin kein Zocker und somit bestimmt keine Referenz.

[Bin aber dieser Tage über einen Artikel gestossen, welcher besagt, daß mit dem kommenden Monterey macOS Adaptive Sync und damit höhere Bildraten als 60Hz unterstützt werden sollen...](#)

Scheint also grundsätzlich gar nicht unterstützt zu werden...

Vielleicht weiss [CMMChris](#) dazu mehr zu erzählen? Der ist in der hackintosh Grafik sowas wie ein Lexikon 😊

Beitrag von „Sascha_77“ vom 23. Juni 2021, 12:30

Was mich bei diesem Thema generell mal interessieren würde welchen Vorteil hat man eigtl. durch z.B. 144 statt 60 oder 75 Hz? Das menschliche Auge kann doch eh nur eine maximale Bilderanzahl/Sekunde verarbeiten. Ausser höheren Stromverbrauch der GraKa erschließt sich mir der Sinn nach diesen hohen Hz Zahlen nicht. 🤔 Bei Filmen auf dem TV mag das anders aussehen wegen Pull-Down/Zwischenbildern und so Späßen. Aber beim Zocken am Rechner?

Und die Flachbildschirme flimmern ja nicht wie die alten Röhrenkisten wo eine Anhebung der Hz Zahl tats. zum entspannteren Schauen geführt hat.

Beitrag von „CMMChris“ vom 23. Juni 2021, 12:56

60Hz vs. 90/120/144Hz machen einen erheblichen Unterschied. Flüssiger, schärferes Bild bei Bewegung. Und das ist keine Einbildung sondern Tatsache weil es sich auch aufs Spielgeschehen auswirkt. In schnellen Racern oder Shootern merkt man es besonders.

Unter macOS macht es aber keinen Sinn mit mehr als 60Hz zu zocken. Wenn es kein Adaptive Sync gibt, hat man Nachteile, wenn die Grafikkarte die fix gesetzte hohe Refresh Rate nicht mit den entsprechenden FPS bedienen kann. Es gibt unter macOS weder die nötige Hardware noch ausreichend optimierte Spiele um sinnvoll jenseits von 60fps zocken zu können. Adaptive Sync in Monterey wird daran erstmal auch nichts ändern, da die Spiele das Feature implementieren müssen.

Beitrag von „daniel14513“ vom 23. Juni 2021, 13:08

man sieht selbst einen Unterschied von 60Hz auf 75Hz im Desktopbetrieb (egal ob Mac OS oder Windows), vor allem wenn man zwei/drei Monitore nebeneinander zu hängen hat.

Beitrag von „CMMChris“ vom 23. Juni 2021, 15:34

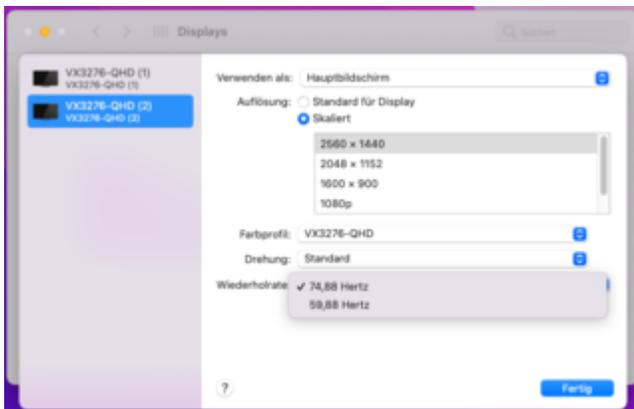
Jup, Anhebung bis auf 90Hz merkt man in fast allen Anwendungsbereichen am deutlichsten. Ab dann wird der wahrnehmbare Zuwachs im "Smoothness Faktor" geringer.

Beitrag von „Tom909“ vom 23. Juni 2021, 16:19

Wo es halt auffällt ist besonders wenn du mit Inhalten arbeitest die Du auf dem Bildschirm verschiebst. Die 144hz machen alle abläufe "smoother" fürs Auge.

Generell wenn mal länger mit 144hz gearbeitet hast, willst Du eigentlich garnicht mehr mit 60, aber scheint ja Mac nicht die 144hz so zu 100% zu unterstützen wollen. Hab noch keine Lösung bisher gefunden die funktioniert hat PoE mit 144fps fest unter Mac laufen zu lassen, ist aber auch nicht weiter wichtig. Dachte nur vielleicht hat da wer noch Tipps/Ideen wie man das umstellen kann. Sonst laufen die 144hz auf dem Desktop, aber wie gesagt PoE scheint es beim launchen nicht zu übernehmen als FPS Obergrenze, auch wens selbst auf 144hz läuft laut bildschirm infos.

Beitrag von „grecedrummer“ vom 23. Juni 2021, 20:03



also ich merke schon einen Unterschied und kann es jedem Empfehlen der ab 75 Hz arbeitet ein angenehmeres Bild bekommt. Hatte einen 90 Hz und 120 Hz mal gestest, wahnsinn schärfe und knackige Bilder!