

Erledigt

Manche Spiele ruckeln

Beitrag von „Scale“ vom 20. März 2013, 20:13

Hi, habe ein Problem.... ich habe bei mir Minecraft am laufen, mit über 100FPS doch irgendwie ruckelt es trotzdem.....

Bei Windows gings ohne Probleme, also an der Hardware liegt's nicht!

Beitrag von „TuRock“ vom 20. März 2013, 20:16

Aktuelle CUDA Treiber installiert !?

Beitrag von „Scale“ vom 20. März 2013, 20:26

Ja, Luxmark läuft auch einwandfrei durch.....

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 20. März 2013, 20:28

Wie sieht es mit Java aus? Das neueste von Oracle drauf? Bei mir läuft Minecraft mit ner 256Mb GPU ruckelfrei.

Beitrag von „Scale“ vom 20. März 2013, 20:37

Ich habe Minecraft geladen, dann gestartet..... dann hat er automatisch Java geladen, reicht das?

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 20. März 2013, 20:51

Anscheind wohl nicht, schau mal nach Oracle



Beitrag von „Scale“ vom 22. August 2013, 00:31

Habe das gleiche mit Sims 3, bei X plane 10 ist das nicht der Fall....
AGPM ist editiert.

Noch Vorschläge ?

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 22. August 2013, 00:43

Bei Minecraft habe ich "erweitertes OpenGL" aktiviert und es ruckelt nicht. Hast Du Cuda Driver installiert? Vielleicht liegt es ja gar nicht am Java. Sims 3 stellt schon etwas höhere Anforderungen an die Grafik...

Beitrag von „T-Low“ vom 22. August 2013, 00:49

ich hab mit Scale auch schon gerätselt .. da wir die gleiche karte haben und bei mir alles flüssig läuft .. Minecraft soeben getestet.

Ich spiele WOW mit voller Auflösung alles auf Ultra und je nach Umgebung hab ich zwischen 60 - 130 FPS
Auch Diablo 3 läuft bestens. und alle anderen games hab ich keine Probs!!

PS ich hab nix CUDA Treiber oder ähnliches gemacht wie zB

AGPM editiert (weiss nicht mal was das ist um ehrlich zu sein)
außer diesen Freeze fix für die TI Karte

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 22. August 2013, 01:11

Mit AGPM ist die AppleGraphicsPowerManagement.kext gemeint, grob gesagt steht dort drin, welcher iMac, MacPro MacBook etc welche Grafik unterstützt, deshalb wird meistens als Systemdefinition MacPro3.1 genutzt, da dieser dort nicht eingetragen ist. Es ist auch nicht so häufig nötig die AGPM zu bearbeiten, ich habe Mac mini als Definition und beim verbose Boot kommt bei mir auch AGPM unknow, aber das hat im Endeffekt nichts zu sagen. Selbst mit meiner wesentlich schwächeren Grafik und CPU läuft bei mir Minecraft flüssig, deshalb ist es etwas verwunderlich, dass es bei ihm nicht läuft, aber manchmal "beissen" sich manche Kext. Wenn ich z.Bsp. auf meinem LG Cardreader Kexte installiere, dann ruckelt die Grafik... Evtl auch mal Kext Utility drüberlaufen lassen.

Beitrag von „T-Low“ vom 22. August 2013, 01:25

Ah ok

SMBIOS im Cham Wizzard?? meinst du das??

da hab ich bei mir iMac 13,2 gewählt

Beitrag von „Scale“ vom 22. August 2013, 01:29

Hmm... Was hält nur das komische is unter Windows läuft alles 1A aber unter OSX manches gute manches schlecht / garnicht

Habe MacPro 5.1

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 22. August 2013, 01:34

[T-Low](#) Richtig, die Smbios im Extra Ordner, aber wenn alles läuft, würde ich mir da keine Gedanken drum machen.

[Scale](#) Vielleicht liegt da Dein Problem.

Am besten schaut man mit MacTracker (gratis im App Store) welchem Mac sein System am nächsten kommt, und wählt dann danach seine Sytsemdefinition.

Beitrag von „T-Low“ vom 22. August 2013, 01:37

Also er hat ja eigentlich ziemlich das gleiche system wie ich.. probier halt mal iMAC 13,2 😊

bis aufs mainboard is es schon sehr ähnlich unser Build .. oder liege ich da falsch?

Beitrag von „Scale“ vom 22. August 2013, 01:42

Hmmm gebracht hat leider nichts, aber ich muss sagen wirklich ruckeln is es ja in dem Sinne nicht sondern es ziehen sich andauernd so "Linien" durchs Bild

Beitrag von „T-Low“ vom 22. August 2013, 01:43

Blöde Frage hat deine Karte vielleicht nen Schlag?? 😊

Beitrag von „Scale“ vom 22. August 2013, 02:00

Hier eine Aufnahme ... Dauern genau solche Linien Meine Grafikkarte ist aber nicht kaputt sonst hätte ich das Problem unter Windows Auch

Beitrag von „Dr. Ukeman“ vom 22. August 2013, 07:06

Ist Vsync im Spiel angehakt?

Beitrag von „Scale“ vom 22. August 2013, 16:20

War aktiviert, dann habe ich es ausgeschalten und wieder eingeschalten. Dann waren die Linien weg, aber sobald es aufwendigere Darstellungen waren hats sofort geruckelt.....

Mir ist aufgefallen das ich bei: Über diesen Mac - Weitere Informationen - Systembericht - Grafik / Monitore: Synchronisierung aus

Ist das bei euch auch so?

Und an was könnte es denn noch liegen, spielen vlt. irgendwelche anderen Komponenten unter OS X nicht richtig?

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 22. August 2013, 17:07

Ja, steht bei mir auch:

NVIDIA GeForce GT 610:

Chipsatz-Modell: NVIDIA GeForce GT 610

Typ: GPU

Bus: PCIe

PCIe-Lane-Breite: x1

VRAM (gesamt): 512 MB

Hersteller: NVIDIA (0x10de)

Geräte-ID: 0x104a

Versions-ID: 0x00a1

ROM-Version: preset 1.0.0

Monitore:

Monitor:

Auflösung: 1920 x 1080 @ 60 Hz

Pixeltiefe: 32-Bit Farbe (ARGB8888)

Hauptmonitor: Ja

Synchronisierung: Aus

Eingeschaltet: Ja

Rotation: Unterstützt

Aber Deine Hardwarebeschleunigung (QE/CI) ist aktiviert, Deine Finderleiste ist transparent?

Beitrag von „Scale“ vom 22. August 2013, 18:55

Ja ist transparent, ich werde nun mal Sims ausprobieren obs da geht...

EDIT: Gleiches Problem, diese verdammten Streifen ziehen sich wieder übers Bild..... leider kann ich in den Optionen keine Einstellung für VSync finden

Beitrag von „DoeJohn“ vom 22. August 2013, 19:05

Eine andere Grafikkarte hast du nicht zufällig zur Hand? Nur um auszuschließen, das es sich bei dir um eine Inkompatibilität handelt!

Beitrag von „Scale“ vom 22. August 2013, 19:10

Ich habe in den vorherigen Beiträgen schon geschrieben das unter Windows alles wunderbar läuft..... nur eben unter Mac nicht... aber ich habe auch keine andere Karte
Minecraft läuft dank der VSync Option jetzt flüssig, leider kann ich diese bei Sims 3 nicht finden.

Kann ich VSync irgendwie erzwingen?

Beitrag von „T-Low“ vom 22. August 2013, 23:40

Finderleiste Transparent?? meint ihr das Dock?? oder was meint Ihr genau weil das ist bei mir nicht Transparent.. ist dein bei mir hardware beschleunigung deaktiviert?

wenn ja wie aktivier ich diese??

Beitrag von „Scale“ vom 23. August 2013, 00:07

Die Finderleiste sollte oben der Balken sein.... Der soll leicht transparent sein, dann ist es aktiviert.

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 23. August 2013, 00:13

[Scale](#) Trainer meint das auch eher auf OS X bezogen, nicht auf Windows.

Sent from my iPod touch using Tapatalk - [now Free](#)

Beitrag von „T-Low“ vom 23. August 2013, 00:23

ok ist aktiviert ist transparent 😊

Beitrag von „Scale“ vom 23. August 2013, 00:36

Naja, eig. Habe ich ja nun keine Probleme mehr . . . nut Sims 3 das vsync 🤔
Ich bekomme in Cinebench 39,57 Punkte Ist das normal?

Beitrag von „Dr. Ukeman“ vom 23. August 2013, 07:58

Naja es dürften normal so um die 45-50 sein. Aber je nachdem welche smbios gesetzt ist kann das schon passen.

Taktet deine CPU in Cinebench normal? Welchen Wert erreicht die CPU?

VII läuft ja auch nur dein Speedstep nicht und die CPU ist der begrenzende Faktor...

Nutzt du eine SSDT?

Hast du die NullCPUPowermanagement.kext vll noch drauf?

Beitrag von „Scale“ vom 23. August 2013, 10:16

Wie sehe ich ob der cpu taktet? Un cinebench erreicht er bissel über 5 Punkte.
SSDT habe ich die von multibeast für den i5 genommen.

Wo sollte ich denn die NullCPU.....kext finden falls sie noch da ist?
Und welche smbios sollte für mich das beste sein, ich habe momentan iMac 13,2

Beitrag von „T-Low“ vom 23. August 2013, 10:26

schau mal mit MacTracker nach .. Gratis App

Beitrag von „Dr. Ukeman“ vom 23. August 2013, 11:23

Die nullcpu müsste entweder in S/L/E oder Extra oder in der MYhack.kext als Plugin liegen.
etwas über 5 geht aber in Ordnung.
Evtl kannst ud ja mal auf Macpro 3.1 umstellen und testen.

Beitrag von „Scale“ vom 23. August 2013, 11:51

Was gibt es denn noch für Möglichkeiten ausser AGPM edit und smbios?

Beitrag von „DarkUser89“ vom 23. August 2013, 13:09

auf jeden fall die nvidia treiber aus dem internet laden .nicht mit dem apple treiber spielen

Beitrag von „Scale“ vom 23. August 2013, 13:11

Und welche ?

Beitrag von „DarkUser89“ vom 23. August 2013, 13:59

naja die für dein System << wenn du 10.8.3 hast holst du die Treiber für 10.8.3 wenn du 10.8.4 hast dann die für 10.8.4 !!!!

Treiber für 10.8.4 gibts von Nvidia = <http://www.nvidia.de/object/ma...3.01.02f01-driver-de.html>
und dann glich noch die neusten cuda Treiber = <http://www.nvidia.com/object/macosex-cuda-5.5.24-driver.html>

PS: hier steht auch wie du die Treiber in osx ladest !
<http://hackintosh-forum.de/ind...&threadID=9387&highlight=>

Beitrag von „T-Low“ vom 23. August 2013, 14:05

Also CUDA konnte ich installieren (Für was ist dieser genau?)

Aber den anderen nicht kommt Fehlermeldung not supported

Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 23. August 2013, 14:20

Grob gesagt ist CUDA eine Technologie damit die Grafikkarte auch andere Berechnungen

vornehmen kann als nur Grafische wenn sie nicht ausgelastet ist. Somit unterstützt sie den Hauptprozessor.

Sent from my iPhone using Tapatalk - [now Free](#)

Beitrag von „T-Low“ vom 23. August 2013, 14:25

ok  für die Info 

 

Beitrag von „toemchen“ vom 23. August 2013, 14:29

Ok, wenn keine weiteren Fragen deiner Seite vorliegen, schließe ich hier. Einfach melden wenn es noch was geben sollte.

