

GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Borja Castelos - 11 Nov 2013 02:00

Hola compis, he estado intentando rodar en Austin pero me va a 30fps en los mejores casos.... asi que lamentablemente no podre correr si no lo soluciono a tiempo. ¿a alguien le va mal como a mi?

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Javier Ezkerro (Avatares) - 15 Nov 2013 00:13

A mi me pasa lo mismo. Estoy haciendo pruebas a ver si logro que bajen tocando la config.

No entiendo que el año pasado fuese bien y ahora no. No eramos tan exigentes como ahora?

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Borja Castelos - 15 Nov 2013 01:38

yo he probado de todo y nada de nada. Fatal....ademas, recuerdo que el año pasado le paso lo mismo a gente que ahora le va bien. Mendru por ejemplo....

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por The Mendru - 15 Nov 2013 02:13

el año pasado me paso ami ,no podia conducir asi

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Javier Ezkerro (Avatares) - 15 Nov 2013 03:30

SOLO PARA SINGLE PLAYER (PARTIDAS CONTRA LA IA)

Bueno he estado mirando que se puede quitar y que se nota realmente. Este circuito es un derroche de

Megas y una aberración si hablamos de optimización. Cada box ocupa 5 megas solo en poligonos!

Solucion quitar las gradas las cabinas de boxes y algunos carteles.

Lamentablemente al quitar los boxes desaparece el suelo por lo que cada uno debera quitar los boxes de los demas y dejar los que el use. El muro de boxes tambien ocupa mucho pero si se quita no se une el pitlane con la recta de meta.

En la linea 142 del archivo que envio, justo encima de "Instance=terrain1" (hay miles de terrain y van por orden) vereis estas instances.

```
Instance=garage_extra1_high
{
  MeshFile=garage_extra1_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
  Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_extra2_high
{
  MeshFile=garage_extra2_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
  Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_extra3_high
{
  MeshFile=garage_extra3_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
  Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_rb_high
{
  MeshFile=garage_rb_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
  Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_mcl_high
```

```
{
□ MeshFile=garage_mcl_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_fer_high
{
□ MeshFile=garage_fer_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_mer_high
{
□ MeshFile=garage_mer_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_lot_high
{
□ MeshFile=garage_lot_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_wil_high
{
□ MeshFile=garage_wil_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_for_high
{
□ MeshFile=garage_for_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_sau_high
{
□ MeshFile=garage_sau_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_tor_high
{
□ MeshFile=garage_tor_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_cat_high
{
□ MeshFile=garage_cat_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_hrt_high
{
□ MeshFile=garage_hrt_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=garage_mar_high
{
□ MeshFile=garage_mar_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
```

```
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
Instance=pitgarage_a
{
□ MeshFile=pitgarage_a.gmt CollTarget=False HATTARGET=False
ShadowCaster=(Static,Texture,512,512)
}
Instance=pitgarage_b
{
□ MeshFile=pitgarage_b.gmt CollTarget=False HATTARGET=False
ShadowCaster=(Static,Texture,512,512)
}
Instance=pitgarage_c
{
□ MeshFile=pitgarage_c.gmt CollTarget=False HATTARGET=False
ShadowCaster=(Static,Texture,512,512)
}
Instance=pitgarage_d
{
□ MeshFile=pitgarage_d.gmt CollTarget=False HATTARGET=False
ShadowCaster=(Static,Texture,512,512)
}
Instance=pitgarage_e
{
□ MeshFile=pitgarage_e.gmt CollTarget=False HATTARGET=False
ShadowCaster=(Static,Texture,512,512)
}
Instance=pitgarage_f
{
□ MeshFile=pitgarage_f.gmt CollTarget=False HATTARGET=False
ShadowCaster=(Static,Texture,512,512)
}
Instance=pitgarage_g
{
□ MeshFile=pitgarage_g.gmt CollTarget=False HATTARGET=False
ShadowCaster=(Static,Texture,512,512)
}
```

Podeis probar a borrar todo menos el box donde salis para que tengais suelo.

Por ejemplo si al salir a pista veo que salgo en el box de mercedes podre borrar todo lo anterior menos esto:

```
Instance=garage_mer_high
{
□ MeshFile=garage_mer_high.gmt CollTarget=True HATTARGET=True ShadowReceiver=True
□ Response=VEHICLE,TERRAIN
}
```

NO FUNCIONA EN MULTIPLAYER DA MISMATCH. HICE LAS PRUEBAS EN TEST DAY 🤔
HABRA QUE PROBAR ONLINE QUE SE PUEDE QUITAR: Las gradas las cabinas de boxes y algunos
carteles

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Javier Ezkerro (Avatares) - 16 Nov 2013 21:58

Probarlo en windows 7 🤔

120 FPS 90 minimo

Version de nvidia 306.23

Esta tarde puede que pruebe la ultima 331.65 a ver si es solo por win7 o tiene que ver la version. Pero esto pinta pero que muy bien 🤔

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Jesus Barrajon - 17 Nov 2013 05:54

¿javier me tengo que instalar el archivo ultimo que pones? O ¿ hay que hacer algo mas?

A mi tambien me va regular puedo conducir pero me va lento en algunos sitios

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Javier Ezkerro (Avatares) - 20 Nov 2013 14:54

Por alguna razon no vi tu pregunta. Bueno, porque a falta de 24 horas para la carrera el sabado me puse a entrenar como un loco.

No, como ya digo en multiplayer da mismatch, y la solucion para mi fue ponerlo windows 7

=====

Re: GP de EEUU, Austin. FPS bajos

Publicado por Jesus Barrajon - 26 Nov 2013 00:52

No pasa nada Ava, al final pude hacer bien la carrera y no tuve muchos problemas

=====