

# Performance Tips

## EAT1963 Konverter

Dieser Mod darf zum normalen Spiel nicht aktiv sein !<sup>;) image not found or type unknown</sup> Sollte eigentlich klar sein, auch weil es in der Bedienung zum Konverter so steht, aber wie ich lesen musste gibt es Experten die ein Spiel mit aktivierten Konverter starten und sich über Mikroruckler wundern !<sup>;) image not found or type unknown</sup>

## Texture Cache

Wenn plötzlich und unerklärlich die FPS in den Keller gehen, löscht als erstes den kompletten Inhalt von C:\Program Files (x86)\Steam\userdata\\*\*\*\*\*\1066780\local\texture\_cache.

Hatte auch das Problem dass auf einmal meine FPS auf über die Hälfte zusammengebrochen waren. Nach dem Löschen vom Cache war wieder alles normal.

## Auslagerungsdatei / virtueller Arbeitsspeicher

Überprüfen - sollte immer auf "Dateigröße für alle Laufwerke automatisch verwalten" stehen !

ich kann nur davor warnen an den Einstellungen für die Auslagerungsdateien herumzufummeln, dass bringt nichts ausser Problemen. Ich weiß gar nicht wer immer diese schwachsinnigen Ideen hochbringt, man müsste da dran rumfummeln um irgendwas zu bewirken. Lasst einfach die Finger davon, es gibt da einen ganz einfachen Schalter in Windows -"Dateigröße für alle Laufwerke automatisch verwalten" - dort das Häkchen setzen und gut ist. Windows nimmt sich an virtuellem Festplattenspeicher genau das was es braucht. Wo stellt man das ein ? Einfach mal nach "Windows 10 virtueller Arbeitsspeicher" googlen, ist in einem etwas verschachtelten Menü zu finden unter den "Erweiterten Systemeinstellungen" - bissi zu kompliziert um das hier zu beschreiben, googlen geht schneller. Im folgenden Link wird es aber auch ganz genau beschrieben, wenn auch etwas ausführlicher.

[Windows 10 Auslagerungsdatei](#)

Und natürlich sollte TpF2 auf einer SSD installiert sein, denke aber das ist selbstverständlich.

## Frame Rate Limiter

was auf jeden Fall noch hilft die (Micro)Ruckler zu minimieren - einen Frame Rate Limiter einzusetzen.

TpF2 ist kein Spiel was FPS jenseits der 60 fps benötigt. Hat man vsync ausgeschaltet und die FPS schwanken oberhalb (und unterhalb) 60 FPS, gibt es bei jeder Framerate Änderung einen kleinen Microruckler, was zur Folge hat dass sich beispielsweise ein Zug trotz Framerates über 60 ruckelig durch die Landschaft bewegt.

Wie setze ich nun einen Frame Rate Limiter ein ?

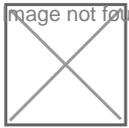
Bei Nvidia ist es ziemlich einfach, da wird der quasi schon im Treiber mitgeliefert. In der NVidia Systemsteuerung kann ich unter "3D Einstellungen verwalten" in den "Programmeinstellungen" die "Vertikale Synchronisierung" auf "adaptiv" setzen. Das bewirkt, das FPS über 60 nicht zugelassen werden, aber unterhalb von 60 fps vsync abgeschaltet bleibt (sonst würde es gleich hart auf 30 fps zurückschalten und noch mehr ruckeln wenn vsync auf on geschaltet wird). Achtet nur darauf dass ihr das nur für TpF2 macht und nicht global, wenn TpF2 unter Programmeinstellungen noch nicht existiert, müsst ihr es hinzufügen (Pfadangabe auf transportfever2.exe).

Bei AMD gibt es soweit ich weiß ähnliches direkt in den Treibereinstellungen.

Dann gibt es noch MSI Afterburner für NVidia, oder was persönlich bevorzugen würde, den RivaTuner Statistics Server. Da kann ich auch für jede App getrennt Framerate Limits einstellen.

Die teuerste Hardware-Lösung kann man sich natürlich auch gönnen, eine Grafikkarten- / Monitorkombination die freesync oder gsync beherrscht

image not found or type unknown



Ein Framerate Limiter lohnt auf jeden Fall, die Animation des gesamten Rollmaterials läuft deutlich smoother, und die Stromrechnung wirds dir auch danken.

Man kann auch auf 30 fps runtergehen, dabei spart man jede Menge Strom. Habs mal getestet, im Schnitt 120 Watt weniger, statt 295W verheizt meine Kiste dann nur noch 170W. Ist auch mit 30 fps noch gut anzuschauen, wenngleich es mit 60 fps in meinen Augen einen Tick geschmeidiger läuft.