Fussvolk/Textleiche
Stand 19.05.22

Beispiel: Auswirkung des Mainthread auf das „ruckeln“.
Oder warum dir eine 3090TI auch nicht unbedingt weiterhilft

- MSFS Fenstermodus 2560x1080 Ultrawide
- Graphen mit MSI Afterburner (100ms)
- KEWR Bahn 4R
- Außenansicht, und dann schnell umsehen (Pre-Render auf „ultra“! Sonst wird das noch schlimmer)

Vorab eine Kurzerklärung zu FPS und Frametimes:

| Zeit --------> | | |

Beispiel 1: Hohe Einstellungen, VSYNC off, umsehen

1. Mainthread bricht zusammen
2. Miese FPS, vor allem ungleichmäßig
3. GPU langweilt sich
4. Frametimes übel, Zeitintervalle decken sich nicht mit dem Bildschirm = ruckeln
5. Nochmal FPS
6. CPU Last (alle Kerne), der 5800X wird vom MSFS nicht ausgelastet (DX11!)
7. RAM Verbrauch vom MSFS, hier ohne Belang

Beispiel 2: Gleiche Einstellungen, nur mit VSYNC 30FPS

Das gleiche Problem wie beim Beispiel 1

Beispiel 3: Details gesenkt (~mittlere Einstellungen) um den Mainthread zu entlasten, VSYNC on

1. Mainthread stabiler
2. FPS gleichmäßiger
3. GPU langweilt sich immer noch
4. Frametimes wird deutlich besser, dürfte nur noch gelegentlich ruckeln
5. FPS auch für Freesync und G-Sync ok, d.g. VSYNC könnte aus
6. CPU Last (alle Kerne), der 5800X wird vom MSFS nicht ausgelastet (DX11!)
7. RAM Verbrauch vom MSFS, hier ohne Belang

Beispiel 4: Details auf Minimum um den Mainthread so weit wie möglich entlasten, VSYNC on

1. Mainthread perfekt
2. FPS gleichbleibend
3. GPU langweilt sich jetzt extrem
4. Frametimes perfekt, hier ruckelt nichts mehr
5. FPS auch für Freesync und G-Sync perfekt, d.g. VSYNC könnte aus
6. CPU Last (alle Kerne), der 5800X wird vom MSFS nicht ausgelastet (DX11!)
7. RAM Verbrauch vom MSFS, hier ohne Belang

Fazit(e)

- Das Ganze ist auf dem Boden! In der Luft bessert es sich deutlich (mit steigender Höhe noch mehr). Der NewArk ist hier aber auch ein übler Geselle. Das dürfte auf einem Sportflugplatz deutlich besser sein.
- Da sich hier die GPU immer noch langweilt, lohnt sich auch keine 3090TI, auch nicht 10 Stück parallel und „Scheiß auf die Umwelt“.
- CPU Leistung bring uns hier (derzeit) weiter.
- DX11 von Asobo ist (derzeit) nicht gut, vom DX12 reden wir hier gar nicht
- Stabile Frametimes sind wichtiger als FPS!
    - Jemand mit einer 2070 oder 5700 wird bei 30 FPS mit guten Frametimes besser leben können als...
    - Einstellungen hochgeschraubt und die Kiste wackelt zwischen 15 und 5000 FPS hin und her. Meist erzählen die Leute mit der 3090 nur von den tollen FPS am Himmel. Am Boden und im Tiefflug bestehen die gleichen Probleme. Nur sind die FPS Sprünge größer.
- GPU Leistung: brauche ich wenn: Viele Monitore und eine hohe Auflösung. Ansonsten hängt man derzeit auch am Mainthread (CPU)

Am Ende muss sich jeder sein Mainthread so einstellen wie er es mag.

- Würde ich nur Linie in großer Höhe fliegen, wäre mir ein wenig ruckeln am Boden egal
- Ich fliege Sichtflug auf ca. 1000-3000 ft, ich will was sehen, am besten ruckelfrei. Ich stell meine Kiste so ein das ich auf 1500ft über NY ein ruckelfreies Bild habe.

Ich warte gespannt auf die nächsten Updates mit einem verbessertem Multithread, egal ob nun für DX11 oder 12. DX12 wäre mir lieber da dort die AMD Karten (meistens) einen größeren Sprung machen.
Mit DLSS (für mich FSR) geht es dann nochmal einen Schritt weiter.

Ich war ja schon dankbar für das RSR von AMD (GPU Nachschärfung von niedriger Auflösung auf Monitorauflösung). Das funktioniert deutlich besser als bei 3550x1440 zu bleiben und die Renderauflösung auf 80% zu senken (2560x1080). Jetzt habe ich mit RSR 2560x1080 auf 3550x1440 ein deutlich besseres Bild. Das wirkt sich am meisten auf die Lesbarkeit der Instrumente aus. Sicher, könnte ich mir auch eine 3080TI oder 6900XT gönnen, aber nicht wenn Asobo noch so viel Arbeit hat. Außerdem machen Cyberpunk 2077 und FarCry6 gar nicht erforderlich, die laufen super auf der „betagten“ 5700XT.

Trotzdem ein schönes Stück Software...