

GMS-2 DISASTER – Das Geschwindigkeitsproblem

Description

Wer Spiele entwickelt, muss diese so programmieren, dass sie auf möglichst vielen Systemen schnell läuft. Im aktuellen GameMaker Studio 2 gibt es damit so einige Probleme.

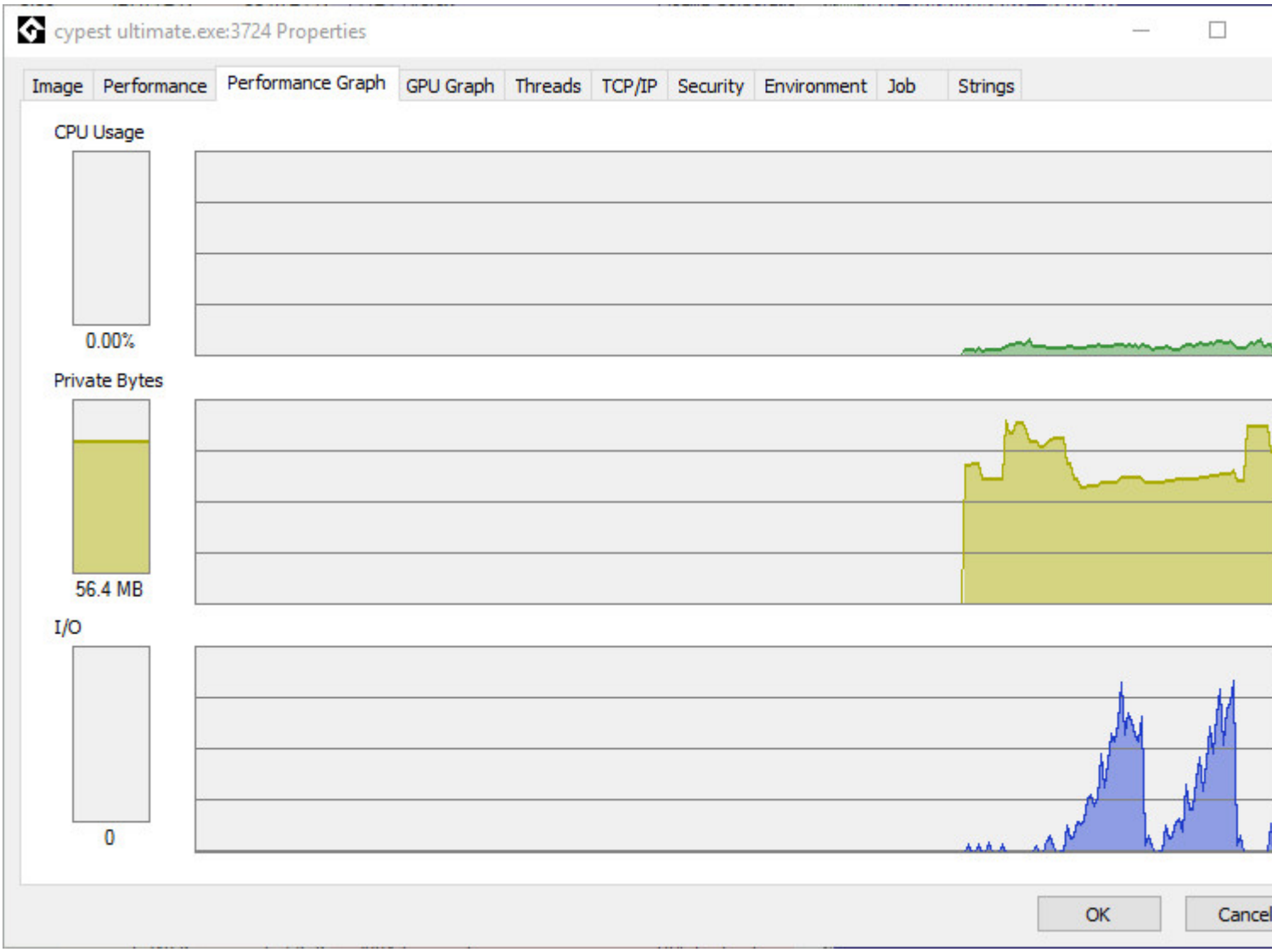
Eigentlich ist die Spielmechanik ganz einfach und es sind kaum Objekte zu sehen. Objekte, die nicht zu sehen sind, wurden deaktiviert. Dennoch ruckelt mein eigenes Spiel wie ein Rattenschwanz. Das war bereits im Dezember, als ich meinen Kollegen bat, das Spiel Mal auf seinem Rechner auszuprobieren. Er hat einen schnelleren Prozessor, mehr Speicher, eine bessere Grafikkarte. Zu erwarten wäre, dass das Spiel bei ihm flüssiger läuft. Doch das Gegenteil war der Fall, es war langsamer.

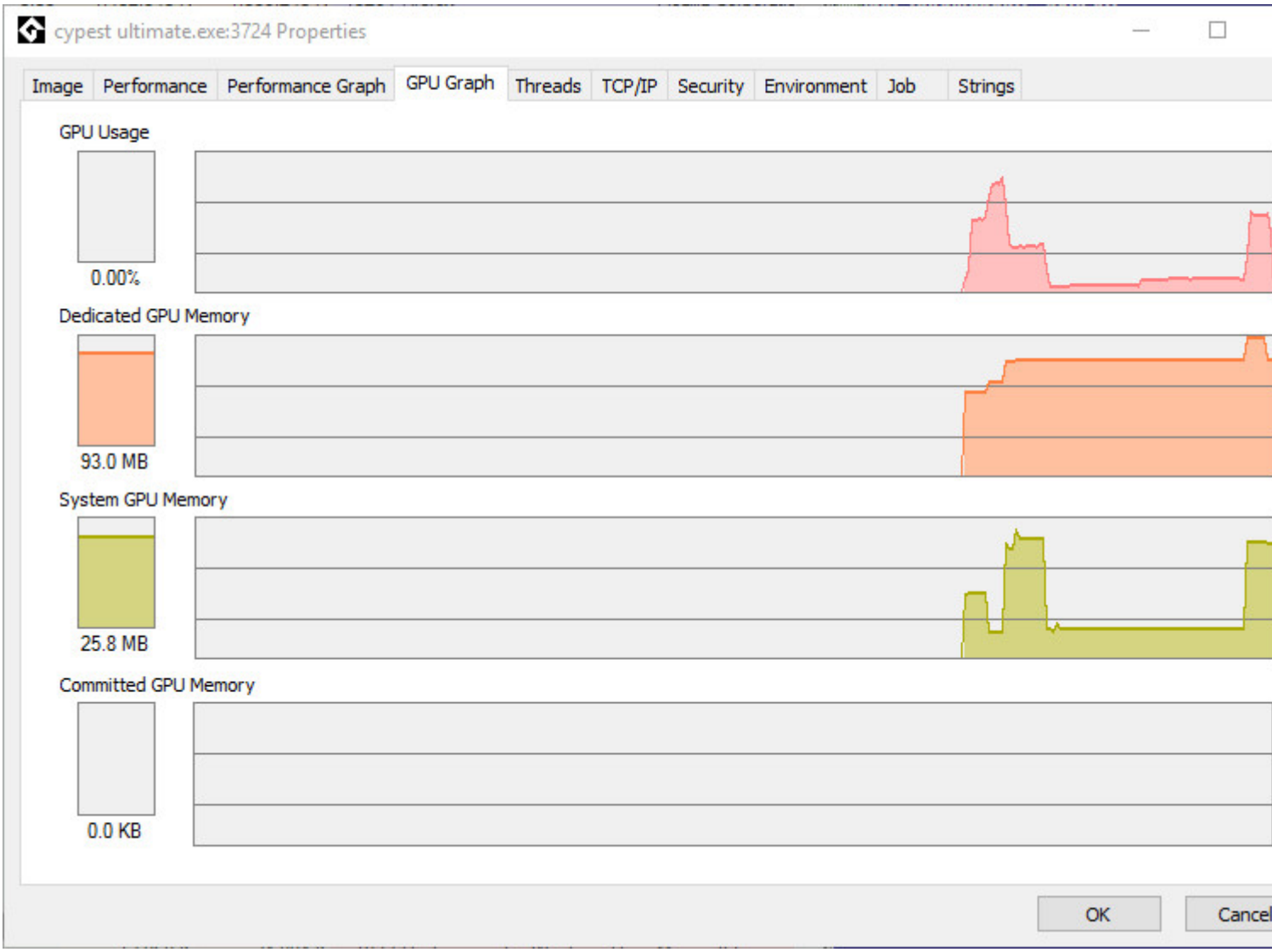
In der Zwischenzeit läuft das Spiel bei mir meistens flüssig. Bei einem von zehn Starts tritt dieser noch auf. Deswegen ist dieser Vergleich möglich. Links sehr ihr das schnellere System, rechts meins:

GameMaker Studio 2 bietet zwei Compiler. Einer ist als VM gekennzeichnet, der Andere als YYC. Mit VM lässt sich das Spiel schnell ausführen, läuft aber etwas langsamer. Auf die FPS hat das, wenn alles fehlerfrei läuft, keinen Einfluss. Sie ist stets bei 60. Den Unterschied merkt man bei der real FPS. Je nach Szene macht das ein paar Dutzend oder gar ein paar Hundert aus, wenn man auf YYC umstellt. Da das kompilieren länger dauert, sollte man ihn nur benutzen, wenn man Spiele veröffentlicht oder für Test freigeben möchte.

Es ist egal, wie ich das Spiel kompiliere, beim Kollegen ist es immer langsamer, eigentlich unspielbar. Selbst die angezeigten 33 FPS fühlen sich an wie 12 oder noch weniger. Es scheint schon fast so, als würde irgend etwas das Spiel bremsen.

Nun, ein Spiel kann natürlich auch langsam laufen, wenn man viele Ressourcen hat oder man sehr schlecht programmiert. Doch dann müsste es auf dem langsameren Rechner auch langsamer laufen, tut es aber nicht. Wenn man sich CPU, GPU und Speicher anschaut, dann ist das nicht der Rede wert. Da kommt der Rechner schon mehr ins Schwitzen, wenn man Notepad startet. ?


cypest ultimate.exe:3724 Properties
Image
Performance
Performance Graph
GPU Graph
Threads
TCP/IP
Security
Environment
Job
Strings
CPU Usage
0.00%
Private Bytes
56.4 MB
I/O
0
OK
Cancel



Der Bericht ging am 16. Dezember an YoYo Games. In der zweiten Januarwoche bat man mich um weitere Informationen, etwas später um die Systemangaben beider Computer. Das alles schickte ich YoYo Games, erhielt dann aber nie mehr eine Antwort. Das ist Service, wie ich ihn liebe! Natürlich, auf dem Video sieht das Spiel noch sehr unfertig aus, aber aufgrund der vielen Fehler komme ich kaum noch weiter. Derzeit arbeite ich an der Webseite, der Datenbank und anschließend an der Schnittstelle, damit ich möglichst wenig den GameMaker starten muss. Dank den letzten Updates funktionieren nicht einmal die Layer und wie man das manuell hinbiegen soll, wollte mir YoYo Games auch noch nicht verraten.

Ich hoffe, dass sich der katastrophale Zustand bald ändert. Bis dahin halte ich euch auf dem Laufenden!

Date Created
2. März 2017
Author
sven