

Test de performance

De nombreux jeux permettent de tester les performances de votre ordinateur en fonction des divers paramètres et niveaux de graphismes choisis. Souvent ces jeux sont du style FPS, car le nombre d'images affichées correspond à la fluidité du jeu.

- [Doom 3](#)
- [Enemy Territory](#)
- [Quake 3](#)
- [Unreal Tournament 2004](#)
- [Unigine](#)
- [Trémulous](#)



Doom 3 :

Allez dans la console et exécutez : `timedemo demo001`



Enemy Territory :

Récupérez la démo railgun [ici](#) : et la mettre dans le repertoire demos d'Enemy Territory. Ouvrez la console avec (ou shift + \hat{A}), et tapez :

```
/timedemo 1  
/demo railgun  
le résultat apparaît dans la console.
```

Changez la résolution et relancez le test.



Quake 3 :

Créez le fichier `./q3a/baseq3/demofour.cfg` :

```
timedemo 1  
set demodone "quit"  
set demoloop1 "demo four; set nextdemo vstr demodone"  
vstr demoloop1  
et lancez quake 3 avec la commande cd /usr/games/quake3 && ./quake3.x86 +exec  
demofour 2>&1 | egrep -e '[0-9]+ frames'
```

Unigine :

Unigine est un logiciel de benchmark avec moteur graphique et physique impressionnant. Il permet divers réglages pour vérifier les performances de votre carte graphique (résolution , anti-aliasing ...)

Site officiel



Unreal Tournament 2004 :

Créez un fichier `ut2004/Benchmark/benchmark.sh` qui contient :

```
#!/bin/sh
../ut2004 dm-rankin?spectatoronly=1?numbots=12?quickstart=1?attractcam=1
-benchmark -seconds=77 -exec=../Benchmark/Stuff/botmatchexec.txt
```

Créez le fichier `ut2004/Benchmark/Stuff/botmatchexec.txt` qui contient :

```
showhud
ship
```

Lancez le test en utilisant le fichier `benchmark.sh`, à la fin du test les résultats apparaissent dans : `./ut2004/Benchmark/Results/`

Il est bon de relancer deux fois chaque test, pour vérifier la cohérence des résultats.

Vous pouvez également utiliser l'utilitaire Umark



Trémulous :

Connectez-vous dans une partie, puis ouvrez une console (`shift + F2` ou) et enregistrez une démo :
`/recorddemo nom_de_la_demo` puis à la fin de la partie, tapez : `/stoprecord`

Ensuite, pour lancer le test :

```
/timedemo 1
/demo nom_de_la_demo
```

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - [Jeuvinux.net](#)