Test de performance

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

- Doom 3
- Ennemy Territory
- Quake 3
- Unreal Tournament 2004
- Unigine
- Trémulous

Doom 3 :

Allez dans la console et exécutez : `timedemo demo001`

Ennemy Territory :

Récuperez la démo railgun ici : et la mettre dans le repertoire demos d'Ennemy Territory.
Ouvrez la console avec (ou shift + Â²), et tapez :

```
/timedemo 1
/demo railgun
```

le résultat apparaît dans la console.

Changez la résolution est 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 benchmarck avec moteur graphique et physique impressionnant. Il permet divers réglages pour vérifier les performances de votre carte graphique (résolution , anti-alising ...)

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 + Â² ou) et enregistrer 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