RTSS (RivaTuner Statistics Server)

RTSS je nejčastěji využíván ve spojení s aplikací **MSI Afterburner**. Zatímco Afterburner se stará o taktování a sběr dat, RTSS má na starosti jejich zobrazení přímo ve hře a pokročilé řízení snímkové frekvence.

1. Klíčové funkce

On-Screen Display (OSD)

RTSS dokáže „vstříknout“ textové a grafické informace přímo do obrazu hry. Vývojáři a testeři jej používají ke sledování:

- Teploty a vytížení GPU a CPU.
- Využití paměti VRAM a RAM.
- Aktuálního FPS a grafu konzistence snímků.

Frame Rate Limiting (Omezovač FPS)

Toto je nejdůležitější funkce pro plynulost. Na rozdíl od běžných omezovačů v nastavení her, RTSS používá velmi přesné časování. Výsledkem je naprosto rovná čára v grafu času snímku (frame time), což efektivně eliminuje stuttering.

Scanline Sync

Pokročilá funkce pro nadšence, která umožňuje synchronizovat vykreslování snímku s konkrétním řádkem na monitoru. Dokáže simulovat výhody technologií jako G-Sync nebo FreeSync i na monitorech, které je oficiálně nepodporují.

2. Proč je RTSS lepší než V-Sync?

Metoda	Latence (Input Lag)	Plynulost
V-Sync	Vysoká (zpomaluje reakce)	Dobrá, ale s rizikem stutteringu
Herní limiter	Nízká	Často nekonzistentní (zubatý graf)
RTSS Limiter	Velmi nízká	Vynikající (stabilní frame time)

3. Jak správně nastavit RTSS?

Pro dosažení nejlepšího zážitku z hraní se doporučuje:

```
1. Zjistit [[it_encyklopedie:obnovovaci_frekvence|obnovovací frekvenci]]
monitoru (např. 144 Hz).
```

```
2. V poli **Framerate limit** nastavit hodnotu o 1 až 3 FPS nižší než je
frekvence monitoru (např. 141 FPS).
3. Toto nastavení v kombinaci s G-Sync/FreeSync zajistí nejnižší možnou
odezvu bez trhání obrazu.
```

4. Kompatibilita

RTSS podporuje téměř všechna moderní grafická rozhraní:

- **DirectX** (9, 10, 11, 12)
- **Vulkan**
- **OpenGL**

Díky své nenáročnosti spotřebovává minimum systémových prostředků a běží jako služba na pozadí.

5. Časté problémy

Někdy se může stát, že se OSD ve hře nezobrazí. To je obvykle způsobeno:

- **Anticheat systémy:** Některé online hry (např. Valorant) mohou blokovat RTSS, protože funguje na principu „vstřikování“ kódu, což dělají i cheaty.
- **Detection Level:** V nastavení RTSS lze měnit úroveň detekce (None, Low, Medium, High). Pro většinu her stačí „Low“.

> **Zajímavost:** Autorem RTSS je ruský programátor Alexey Nicolaychuk, známý pod přezdívkou **Unwinder**. Přestože nástroj vypadá jednoduše, jeho kód pro precizní časování snímků je považován za mistrovské dílo v oboru.

Zpět na Hardware

From:
https://serviceit.cz/ - **IT ENCYKLOPEDIE**

Permanent link:
https://serviceit.cz/doku.php?id=rtss

Last update: **2025/12/31 17:53**