

Performance, das ewige Problem

Beitrag von „dMopp“ vom 26. April 2012, 14:58

Hallo,

so langsam wird meine Ahnung ja besser und ich kann die Antworten auch in die Tat umsetzen 😁

Daher mal wieder ein wenig fragerei.

Bei mir läuft das System soweit. openCL, OpenGL etc.

Diablo3 läuft zB super geschmeidig bei max settings.

Sorgen machen mir die Spiele WoW und SC2.

Dort brechen die Frames umglaublich und unerklärlicherweise ein.

Beispiel SC2:

Custom Maps. Ab 20 Einheiten gehen die Frames ratzefatz unter 30.

Liegt das an der bescheidenen OpenGL implementierung in OSX ? Oder sind die FERMI-Karten einfach rotzeschlecht was OpenGL Performance angeht?

Ich frage das auch für meine künftige Planung, da ich künftig auch die schnellste unter OSX "out of the box" laufende Graka möchte 😁

Generell weis ich, das man OSX nicht zum spielen nimmt, jedoch sollten zumindest die nativen Spiele doch besser laufen oder?

PS: Verwende 2 Monitore, wenn es wichtig sein sollte.. (nur einer zum daddeln, FullHD)

Im SCII Forum ist zu lesen, dass die ATi unter OSX viel besser performanen sollen, sofern man kein CUDA zeugsbenutzt (logischer weise)

ist da was dran ?