

Erledigt

weniger Leistung unter Mac OS Yosemite

Beitrag von „YogiBear“ vom 25. Januar 2016, 22:28

Ahoi,

ich denke mal ein Großteil des Unterschiedes wird auf den Unterschied von DirectX und OpenGL zurückzuführen sein. Wobei El Capitan dank "Metal" ein wenig aufgeholt haben dürfte. Dazu kommen noch die häufigeren Treiberaktualisierungen mit "Optimierungen" (Tricksereien) für bestimmte Spiele oder Benchmarks auf der Windows-Seite...