

Erledigt

weniger Leistung unter Mac OS Yosemite

Beitrag von „griven“ vom 25. Januar 2016, 22:42

Nein es ist eher vollkommen normal. Gerade den Benchmark Programmen würde ich nicht weiter trauen als ich sie werfen kann denn gerade dabei wird speziell unter Windows beschissen und betrogen das sich die Balken biegen hier dürften die Werte unter OS-X sogar aussagekräftiger sein bzgl. der tatsächlichen Leistungsfähigkeit. Was die Spiele angeht kommt es sicher auch darauf an um welche Spiele es sich dabei handelt. Viele dieser Games sind nämlich gar nicht so unabhängig programmiert wie es behauptet wird. Die OS-X oder Linux Varianten setzen dann halt auf OpenGL auf während die Windows Versionen auf DirectX aufsetzen und von der so optimierten Plattform profitieren. Wäre es wirklich unabhängig müssten die Titel auf allen Plattformen reines OpenGL verwenden um es vergleichen zu können oder für OS-X zumindest auf Metal (EICaptian) optimiert sein um vergleichbare Werte zu erreichen.