

Erledigt

AMD RX 580 oder Vega 56/64 unter High Sierra

Beitrag von „mitchde“ vom 2. Dezember 2017, 14:14

Genau. Denn gerade bei Game Benches gibts immer das Problem, dass je nach Game die ein oder andere GPU Art besser läuft. Je nachdem wieviel vor allem der Game Entwickler (weniger der GPU Treiber Entwickler) in die Optimierung es Games bzw. der genutzen Game Engine investiert. Meist konzentrieren sich die Gameentwickler bei der (aufwändigen!!) Gameoptimierung auf einen Hersteller - AMD oder Nvidia.

Aufgrund teilweise sehr unterschiedlicher HW Designs (welche für Max Speed jeweils etwas anders behandelt werden müssen) kommt bei der nicht optimal optimierten GPU Art eben weniger FPS als möglich raus.

Und da es sich bei Mac Games zudem um Ports handelt, kanns da wieder etwas ungünstiger aussehen.

Metal existiert ja nicht auf der Hauptgame Scene Windows. Vulkan API wäre daher, zumindest für Games unter OS X mit ADM die bessere Wahl gewesen... wenn Apple augenscheinlich eh Nivida GPUS schon länger nicht mehr einkauft / verbaut.