

Erledigt **Benchmark Test Thread**

Beitrag von „mitchde“ vom 13. Januar 2018, 16:55

Luxmark Unterschiede minimal - bei dir 1 %. Bei mir kein Unterschied wo die App liegt bzw. eben so gering dass auch mehrere Starts ähnliche Abweichungen bringen.

Metal Bench Werte RX 460 -Sierra.

PS: Vergleichbar mit allen sind allein die **OFFSCREEN** Werte = GPU rechnet in voller 1080p Auflösung aber stellt das verkleinert dar - der jeweiligen Benches. Denn bei den normalen wird ein **1080p Moni nötig**, den nicht jeder hat (bei mir 1600er Moni) - speziell Notebooks nicht immer haben.


Insofern, zum Vergleich für alle (egal welche Moni Auflösung) spart man sich Zeit nur die OFFLINE Benches zu machen - auch das dauert schon paar Minuten. Thema zuuu lange Benches: Das ist besser wie nur zeitlich sehr kurze , da so aussagekräftigere Werte erzielt werden.

Unreal Heaven Benches: Im Prinzip auch guter Bench, ABER! wegen der vielfältigen Einstellungen problematisch beim Vergleich!!!

Auflösung, AA = antialiasing - wenn verschieden dann auch massiv unterschiedliche FPS bei gleicher GPU!

Insofern müsste man da quasi Einstellungen empfehlen - einmal für Monis kleiner 1080p und größer gleich 1080p.

Ohne AA (je höher AA desto weniger FPS) Sonst können wir gleich würfeln 😊



Time	Benchmark Name	Score
2018-01-13 17:23:08	1440p Manhattan 3.1 Offscreen	6258.88 Frames
2017-11-28 13:36:46	1080p Manhattan 3.1 Offscreen	10887.1 Frames
2017-11-24 15:42:25	1080p Manhattan 3.1 Offscreen	14347.3 Frames
2017-11-17 09:49:06	1080p Manhattan Offscreen	17928 Frames
2017-09-28 19:28:15	1080p 1-Raw Offscreen	2708.1 Frames
2017-09-18 12:28:08	1080p 1-Raw Offscreen	10889 Frames
2017-09-12 17:01:53	1080p 1-Raw Offscreen	48721 Offscreen
2017-07-08 16:18:53	1080p 1-Raw 2 Offscreen	2708.1 Frames
2017-07-03 09:58:56	1080p Firestorm 2 Offscreen	10889 Frames
2016-12-23 11:41:58	1080p Firestorm 2 Offscreen	48721 Offscreen
2016-09-18 07:57:26	1080p Firestorm 2 Offscreen	48721 Offscreen
2016-04-06 08:43:31	1080p Firestorm 2 Offscreen	48721 Offscreen