

Erledigt

## BASEMARK (Metal) neuer GPU Benchmark (ab Catalina) - Testergebnisse

Beitrag von „mitchde“ vom 7. März 2020, 08:01

Yupp, beim Ergebnisbrowser fällt auf, dass unter Win kaum/keine **RX 5xxx + VII** Karten auftauchen - wahrscheinlich deshalb (selbst wenn im Vergleich zu Nvidia noch geringerer Marktanteil) weil die wie bei Dir nicht zum Resultscore kommen. Denke das wird ne Mischung aus AMD Treiber Prob + Benchprob sein und auch gefixt werden können.

Des weiteren fällt auf, dass es bei Win klare Reihenfolge (gleiche GPU+gleiches System) beim Score gibt, Vulkan, DirectX12 und ... OpenGL. wäre zudem gut wenn im Resultbrowser nicht nur MacModell steht sondern auch gleich GPU, da man ansonsten jeweils in die Details gucken muss. Gerade bei uns Hackintosh "Macs 😊" Jedoch auch für echte Macs sinnvoll, da es ja inzwischen GPU Upgrades selbst für iMacs gibt bzw. die eine eGPU angestöpselt haben können - was dann die schlichte Info MAcModell z.B. iMac19,1 ziemlich uninteressant macht.

EDIT: Hi **Chrism** bei guru3D liefen unter WIN auch RX 5xxx und VII durch!!

Evtl. bei dir Win AMD Treiberupdate nötig?

EDIT2: In den FAQ steht, dass das Result auch nicht kommt wenn **keine Internetverbindung** besteht , denn bei der Privatversion sendet der Bench den Score an deren Datenbank... hast du Internet Zugriff auch unter Win?

Deren System:

- Core i9 9900K
- Z390 (ASRock Tachi Ultimate)
- 32 GB DDR4 3200 MHz CL16
- NVMe M.2. SSD WD Black

### Graphics drivers

- GeForce graphics cards use the 442.50
- Radeon graphics cards we used the latest **AMD Radeon Adrenalin 20.2.2 driver** ([download](#)).

Bild API Score Vergleich (Vulkan, DirectX12, OpenGL - bei "unseren" AMDs interessant, dass OpenGL deutlich langsamer wie Vulkan/DirectX12 ist. Bei Nvidia ist OpenGL auch da langsamer (ca. 10-20%) als Vulkan und DirectX aber nicht so (bis 40%) deutlich .

Insofern ist bei der VII Metal (OS X ca. 8000-8700OC) ja schonmal deutlich schneller wie OpenGL 4.5 Win mit nur ca. **5600**! An die 9000-9500 Win Vulkan/DirecX12 reichts nicht ganz ran aber ja fast

