

# Hackintosh VS M1 Pro oder Max im Videoschnitt

**Beitrag von „CMMChris“ vom 15. November 2022, 11:46**

Die alten OpenGL Benchmarks sind auf macOS aber eh mit Vorsicht zu genießen. Apple kümmert sich um OpenGL ja nicht mehr und es gibt auch keinen nativen Treiber mehr dafür. Das ganze Ding läuft nur noch als Translation Layer über dem Metal Treiber. Für Grafik Performance Benchmarks würde ich auf natives Metal setzen - z.B. GFXBench Metal oder Spiele Benchmarks (die Benchmarks in Shadow of the Tomb Raider und Deus Ex Mankind Divided eignen sich z.B. ganz gut). Da bekommt man dann aussagekräftigere Vergleichswerte zwischen GPU Modellen und natürlich auch verschiedenen Plattformen.