

Erledigt

Performance bei 'Rocket League'

Beitrag von „myrax“ vom 14. November 2018, 15:49

Hallo,

trotz nicht komplett schwacher Hardware in meinem Rechner habe ich erhebliche Probleme, wenn ich das Spiel 'Rocket League' auf macOS HS spiele. Die FPS variieren bei fast niedrigsten Einstellungen zwischen 20 und 30 FPS auf 1920x1080 (Monitor ist UHD) und gehen insbesondere bei etwas aufwändigeren Partikelanimationen gegen 0 für ein bis zwei Sekunden. Was mich stutzig macht, ist dass das Spiel unter Windows auf UHD sehr gut spielbar ist.

Ich frage mich daher: habe ich eine Fehlkonfiguration oder ist das Spiel generell unter macOS nicht spielbar - trotz vernünftiger Hardware? config.plist und DSDT/SSDT-Dateien kann ich nachreichen.

Hat jemand von euch das selbe Problem, vielleicht auch mit anderer Hardware oder anderen Spielen?

Liebe Grüße

myrax

Beitrag von „Dnl“ vom 14. November 2018, 15:54

Ob du was falsch gemacht hast, kann ich dir nicht sagen.

Aber ich kann dir sagen, dass ich generell unter macOS viel viel schlechtere FPS habe als unter Windows, außer es geht um World Of Warcraft, das läuft flüssig. Gehe also einfach davon aus, dass die Spiele nicht gut optimiert sind.

Beitrag von „mhaeuser“ vom 14. November 2018, 18:23

Es sollte eigentlich in Ordnung laufen, aber trotzdem bedeutend schlechter als unter Windows

Beitrag von „myrax“ vom 5. Dezember 2018, 20:02

Hallo,

ich konnte heute einen Performancetöter ausmachen: die Farbtiefe. Meine Grafikkarte hat 10 Bit ausgegeben und mit 8 Bit läuft es wesentlich besser.

Liebe Grüße