

Upgrade auf eine Vega 56 in 2026 ?

Beitrag von „bluebyte“ vom 20. April 2026, 07:03

[Old Man](#)

[X-Plane 12 System Requirements | X-Plane](#)

Wenn man sich die empfohlenen Hardwareanforderungen anschaut und mit deiner Hardware vergleicht, kann es nicht nur an der Grafikkarte liegen.

Ein Mac OS, dass so zurecht gebogen wurde, weil es so gesehen schon lange nicht mehr für deine verwendete Plattform vorgesehen ist, tut sein Übriges. Dein System läuft mit Sequoia und Tahoe bereits ausserhalb der Limits und muss da schon richtig ackern.

Was erwartest du da noch beim Spielen, wo das ganze System gefordert wird?

Ein Kleinwagen ist eben kein Rennwagen. Auch nicht mit breiten Reifen.

Ganz wichtig:

Orientiere dich bei der Wahl der Grafikkarten nicht nur nach dem VRAM, sondern auch daran, mit welcher Generation und Bandbreite sie über den PCIe-Bus mit dem System kommunizieren.

Es bringt nichts, noch neuere Karten auf dein Board zu packen.

Bedenke, dass dein Board nur PCIe 3 voll unterstützt.

Eine RX 5700 oder neuer nutzt schon PCIe 4.

Das wäre reine Geldverschwendung.

Der PCIe 3 wäre bei deinem Board der berühmte Flaschenhals.

Die Vega64 wäre somit das Ende der Fahnenstange.

Ganz nebenbei:

Als Spiele-Plattform war Mac OS sowieso noch nie die erste Wahl.

Wenn es unbedingt X-Plane mit Mac OS sein soll, dann würde ich dir auf deiner Hardware eine zweite Installation mit Monterey empfehlen. Monterey ist im Moment die Mindestvoraussetzung für Installation. Mit Monterey brauchst du nichts mit dem OCLP zu verbiegen.

Allein schon das Betriebssystem Monterey würde eine Menge Ressourcen sparen und für X-Plane zur Verfügung stellen.

Linux wäre auch eine Alternative.

Das ist nur meine Meinung.

Die Entscheidung musst du selbst treffen.