

# AMD NAVI / RDNA (RX5700/XT etc.) in macOS | Benchmarks, Undervolting, Overclocking, PowerPlay Table

**Beitrag von „CMMChris“ vom 3. Februar 2020, 12:52**

Die Mac Pro User im MacRumors Forum kotzen sich mit 10.15.3 ebenfalls noch über den Zustand der Navi Treiber aus. Somit ist das alles kein Hackintosh spezifisches Problem und man kann immer noch sagen, dass man die Karten nach wie vor nicht empfehlen kann.

Ich werde meine RX 5700 XT nun auch abgeben. Habe die Schnauze einfach gestrichen voll. Ich habe sie ja eigentlich nur fürs Beta Testing gekauft, was am Ende aber reine Zeitverschwendung war. Sämtliche Bug Reports haben keinerlei Reaktion seitens Apple erhalten und die Fehler werden ja offensichtlich zu einem großen Teil nicht gefixt.

Um den aktuellen Stand in 10.15.3 basierend auf meinen und den zusammengetragenen Erfahrungen anderer Nutzer nochmal festzuhalten:

- Wake from Sleep Crashes scheinen bei den meisten Karten endlich behoben zu sein
- Der Encoding / Decoding Treiber für die Navi Karten macht anscheinend nach wie vor Probleme, mit einigen Karten schon im Normalbetrieb, mit anderen erst bei tatsächlicher Nutzung von GVA / VPA
- Bildbearbeitung in Apple Photos kann immer noch Crashes auslösen
- Final Cut Pro läuft nach wie vor nicht stabil auf der RX 5700 (XT) - eigene Erfahrung und Berichte anderer
- In Adobe Software scheinen die Karten ebenfalls noch Probleme zu machen und für Abstürze der Software zu sorgen (fehlerhafter Metal Treiber)
- Spiele zeigen nach wie vor teils massive Grafikfehler (auch hier fehlerhafter Metal Treiber)
- Bis heute gibt es keine Grafikbeschleunigung im macOS Recovery (zu Beginn war sie ja aktiv, hat aber zu einer völlig kaputten Darstellung geführt - also hat Apple sie einfach deaktiviert. Toller fix! Nicht...)
- Manche Karten crashen offenbar bei der Installation von macOS das System - scheint sogar in echten Macs aufzutreten.

Wenn sich hier tatsächlich das Disaster von Vega10 wiederholen sollte, darf man wohl frühestens in macOS 10.16 mit anständigen Treibern rechnen. So long...