

# **[Sammelthread] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen**

**Beitrag von „mitchde“ vom 3. April 2020, 10:42**

Schon klar, trotzdem ist es auch bei Windows Games üblich Treiber Bugs durch Codeanpassungen in den Games selbst zu umgehen. Denn auch dort sorgen Bugs in Treibern (speziell bei Updates oder ganz neuen GPU Versionen) dafür , dass auch Games Updates bekommen bis eben der Treiberhersteller (dort AMD / NV) ein Bugfix herausbringt bzw. die Win Gameschmieden (die großen auf jeden Fall!) eh schon eng mit AMD/NV zusammenarbeiten.

Diese Zusammenarbeit, also in unserem Fall Apple AMD Treiber Devs und Game / App Firmen, wirds in dieser Intensität sicher nicht geben.

AMD und NV als GPU Hersteller haben selbst ein sehr großes Interesse Bugs zügig zu fixen bzw. übergangsweise den Gamedevs workarounds in deren Code zu empfehlen bis die ihren Bugfix fertig haben.

Das ändert nix an der Tatsache dass Apple da in der Pflicht steht, klar. Blos erwarte ich da eher nicht viel, weil Apple eben nicht AMD ist.