

# [Sammelthread] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen

**Beitrag von „mitchde“ vom 3. April 2020, 08:32**

Das stimmt Chris!

Jedoch ist es auch bei Windows Games durchaus so, dass Win Games bei so Probs auch workarounds bzw. Code Optimierungen brauchen und nicht nur die Treiber Schuld sein müssen. Metal ist ja, im Vergleich zu OpenGL oder DirectX(win) recht neu für die Mac Game Schmieden und daher vermute ich ein ungünstiges Zusammenspiel von bugs (oder unklarer API Doko...) in Treibern UND im Metal Code der Games als Ursache. Auch die Mac Game Hersteller könnten somit die Glitches durch Code Änderungen im Game, die du hast beseitigen, da bin ich mir 100% sicher.

Wäre mal eine Idee eine dieser Mac Game Schmieden per Mail anzuschreiben und den Stand der Dinge zu erfragen. Mit Sicherheit kennen die die Problematik schon und werden sich mit Apple da eine Lösung überlegen. Wobei Apple bei Mac OS X Games sicher keine so hohe Lösungsaktion einbringen wird wie bei iOS Probs mit Games - da reagieren die - weil IOS Games viel mehr \$\$\$ Umsatz für Apple sind - sicher schneller + kooperativer. Kenne den Umsatz (durch Prozente im Apple App Shop) für MAC OS X Games nicht aber denke der wird um Faktor 10++ geringer sein als mit iOS Games.

Nichts desto trotz wirds ohne die Game SW Schmieden keine schnelle Lösung geben, da bin ich mir recht sicher. Solange die Glitsches nicht auch in normalen Apps sichtbar sind wird Apple da allein (in der Metal API, Treibern) wenig machen.