

Erledigt

[Sammelthread] macOS Mojave 10.14 Developer Beta - Erfahrungen

Beitrag von „DerJKM“ vom 11. Juni 2018, 21:47

So viel anders ist ein Nicht-Apple-Rechner ja gar nicht, deswegen ist ein Hackintosh überhaupt möglich. Um diese alten Karten in Mojave zu unterstützen müsste der verlorene OpenGL-Support im Window Server wieder eingebaut werden. Und hier geht das Problem los: Der Window Server ist Closed Source. Diesen Code entsprechend zu verändern sehe ich als aussichtslos an. Es geht in eine ähnliche Richtung wie AMD-Hackintoshs, auch hier muss der Kernel, also Apples Code verändert werden. Der große Unterschied ist, dass Apple durch die Lizenz der zugrunde liegenden Open-Source-Komponenten gezwungen ist, den Source Code vom Kernel zu veröffentlichen. Das macht die Änderungen möglich. Es bleibt also dabei, mit dem Window Server ruft eine grundlegende Systemkomponente eine API (Metal) auf, die schlichtweg nicht vorhanden ist. Ich kann auf iOS auch keine Android-APIs aufrufen, oder um bei Grafik zu bleiben, DirectX auf macOS.