

Erledigt

## Was macht ihr eigtl. so?

Beitrag von „danielsogl“ vom 16. Juli 2018, 08:47

[Zitat von Dr.Stein](#)

Die meisten Spiele werden auf Basis von DirectX entwickelt und das gibt es halt nicht unter macOS.

Apple hat hier sein eigenes System und zwar Metal... Da machen die Entwickler halt nicht so gerne mit.

Genau so ist es. Da Entwickler die PC Plattform mittlerweile als Basis nehmen um auch Spiele auf die Konsolen zu bringen (war in Zeiten der Xbox 360 und PS3 genau andersherum wegen den unterschiedlichen Architekturen) ist der Mac einfach nicht mit einer simplem Portierung zu unterstützen. Vielleicht ist es dem ein oder anderen schon einmal bei Spielen wie Borderlands 2 für macOS aufgefallen, dass im Start Screen ein anderes Entwicklerstudio für die Sortierungen vorhanden ist.

Ein weiterer Punkt neben DirectX und Co. sind selbstverständlich noch die Nutzerzahlen. Laut Steam sind es 100 Millionen macOS Nutzer zu 600 Millionen Windows Nutzern. Da hätte ich als Entwicklerstudio auch keine Interesse auch noch für macOS meine Spiele auf OpenGL oder jetzt eben Metal anzupassen.

Hier mal ein Artikel zu der aktuellen Lage und wieso Gaming auf dem Mac in Zukunft noch weniger relevant sein wird: [Klick](#)