

# Hackintosh fürs Gaming

Beitrag von „bluebyte“ vom 20. Januar 2022, 05:52

[Larissa](#) die Hoffnung stirbt zuletzt. Das Problem an der Sache ist, dass die Unterstützung für 32 Bit Code seit Catalina aus Mac OS entfernt wurde. Früher war es so, dass WOW und auch andere Spiele aus Kostengründen nicht extra für Mac OS programmiert wurden. Die Programme wurden mithilfe einer virtuellen Windows-Maschine (Wine = Windowsemulator) ausgeführt. Ich kann mir nicht vorstellen, dass WOW mittlerweile einen nativen Client mit an Board hat. Nativ bedeutet immer, dass etwas ohne irgendwelche Zusatzprogramme lauffähig ist. Den Begriff "nativ" oder auch "OOB = Out Of Box" wirst du hier im Forum öfter finden.

Ich sag es doch. Die Hoffnung stirbt zuletzt. Zumindest ein kleiner Lichtblick. Wie das jetzt mit CPU von AMD läuft, das muss man ausprobieren. Bitte mal durchlesen. Die Infos stehen querbeet und du mußt dir die Infos aus den einzelnen Kommentaren picken. Ist hier im Forum auch nicht viel anders. 😊

<https://www.computerbase.de/fo...ziell-erschienen.2066006/>

Mac OS als Spiele-Konsole ist nicht so der Bringer. Musste mich in der Vergangenheit von einigen Programmen verabschieden.

- Herr der Ringe Online
- Guildwars

Die Meldung bei Guilwars 2 stimmt so nicht. Der komplette Support für Mac OS wurde eingestellt. Die Meldung kommt aber erst beim Start des Clients und bevor man die aktuellen Patches runterladen kann. Ist also auch nicht mehr unter Mac OS bis Mojave lauffähig.

Habe es auf dem Z77 mit High Sierra versucht.

In den Screenshots ein Auszug meiner installierten Spiele. Gibt natürlich noch andere Sachen.

In der Bibliothek sind natürlich auch Kandidaten, die nur unter Windows laufen.

Hätte nur auf den Apfel klicken müssen.