

Gaming unter macOS über CrossOver

Beitrag von „Sascha_77“ vom 22. Juli 2022, 19:34

Ich kann all das was hier dazu gesagt wurde bestätigen. Ich selber habe schon unzählige Spiele-Wrapper (mit Wineskin Winery .. die kostenlose und nicht ganz so komfortable Variante von CrossOver) für mich gebaut.

Für neuere Titel ist eigtl. immer natives Windows zu empfehlen. Ausser die grafischen Anforderungen sind nicht DX 12 oder oft auch DX 11. Gibt ja genug Indie Titel die z.b. von der GFX Card gar keine Anforderungen haben wo sogar die iGPU ausreichend ist.

Es ist wie so oft, einfach ausprobieren.

Und CodeWeaver selber hat die Mac Gemeinde viel zu verdanken was Wine angeht. Sie waren es die "32on64" ersonnen haben um 32 Bit Windows Code auf 10.15+ ausführen zu können. Gäbe es das nicht wäre Wine auf macOS quasi tot. Ausgenommen neuere Spiele die 64 Bittig sind. Aber die alten Schinken wären definitiv nicht mehr damit spielbar gewesen. Und letzteres macht zum. für mich den Reiz aus eben kein vollwertiges Windows benötigen zu müssen.

Und wirklich schade, dass es Proton nicht für macOS gibt. Auf Linux läuft das wirklich erstaunlich gut. Da habe ich schon Titel ans laufen bekommen ich mit Wine nicht hinbekommen haben. Wobei Proton ja nichts anderes wie eine Art Framework für Wine ist. Aber es lüppt trotzdem gefühlt geschmeidiger. Da haben die Steam Jungs/Mädels schon echt gute Arbeit geleistet.

Wine habe ich auf meiner Seite einen extra Bereich gewidmet. Kannst Du Dir ja mal anschauen:

<https://www.sl-soft.de/steam-wrapper/>