

WWDC 2023 - Meinungen und Diskussionen

Beitrag von „CMMChris“ vom 7. Juni 2023, 11:49

Das Porting Kit ist nicht für die finale Realisierung von Ports gedacht, sondern zur Evaluierung der Machbarkeit. Es handelt sich hier im Kern um Crossover mit einem von Apple entwickelten DirectX Layer, welcher ab DX9 alles bis zu DX12 beherrscht und das anscheinend besser als die bisherige Lösung in Crossover.

Entwickler können damit dann in etwa abschätzen, wie viel Aufwand ein nativer Port ist und wie die Chancen stehen, dass da auch eine ordentliche Performance bei rumkommt. Das Ziel sollte am Ende trotzdem ein nativer Port sein, der ohne irgendwelche Übersetzungs-Layer auskommt. Dafür bietet Apple ja nun auch praktische Werkzeuge an, mit denen die Shader für Metal direkt umgewandelt werden können.

Klasse ist in jedem Fall, dass die Software frei verfügbar ist und so auch in anderen Projekten landen kann. Somit kann man damit auch Spiele laufen lassen die keinen offiziellen Port bekommen. Die Performance ist dann natürlich nicht perfekt, aber das stört viele ja gar nicht. Die Community rund um Crossover und Wine auf dem Mac ist ja ziemlich groß.

Bin mal gespannt, ob Apple grünes Licht gibt, dass der DirectX12 Layer auch in den offiziellen Crossover Releases landet. Und wer weiß, vielleicht überdenkt auch Valve die Verfügbarkeit von Proton auf dem Mac nochmal, wenn sie auf den Layer zurückgreifen dürfen. Eine direkte Implementierung davon im macOS Steam Client wäre schon großartig.