

# Habe ich alle Funktionen?

Beitrag von „AppleLiebe“ vom 7. Juni 2024, 15:59

## [Zitat von griven](#)

Gerade Ryujinx ist hier auch ein relativ schlechtes bzw. gutes Beispiel für Dinge die die Patcherei an ihre Grenzen bringt. Ryujinx setzt unter macOS auf MoltenVK einen Layer die der Vulkan Calls auf Apples eigenes Metal Framework übersetzt. Die OCLP Patches drehen, wie [Norde!](#) schon richtig ausführt, einen ganzen Haufen Extensions auf ältere Versionen zurück. Bei Systemen mit nicht mehr nativ unterstützter Grafik betrifft dies insbesondere auch das Grafik Subsystem inkl. der dazu gehörenden Metal Compiler. MoltenVK setzt unter macOS/iOS massiv auf dem Metal Framework auf was eben auch bedeutet das es nicht funktioniert wenn Metal nicht oder nur im geringen Umfang unterstützt ist. Die in Deinem MacBook verbauten GPU'S verstehen sich maximal auf das inzwischen in die Jahre gekommene Metal V1.0 was für rudimentäre Dinge ausreichend ist allerdings bei weitem nicht reicht um einen Emulator wie Ryujinx zu befeuern. Die aktuell verfügbaren Versionen von MoletenVK setzen Metal3 voraus um zu funktionieren und Ryujinx wiederum bundelt die jeweils aktuellste Version von MolltenVK...

das erklärt einiges... mir ist aufgefallen. das meine aktuelle Version die macOS nutzt opengl 2.1 ist obwohl meine Grafikkarte eigentlich auch eine Version über 4 unterstützen würde. wisst ihr ob man es so einstellen könnte das macOS OpenGL 4 als Standart nutzt?