

Windows Programme porten

Beitrag von „Goron“ vom 27. Juni 2011, 21:41

Also:

Wer hats schonmal gemacht? Wer hat Erfahrung mit "port"? Wer versteht was von Wine .profiles? Steh grad auf dem Schlauch bei einem Experiment und könnte da Unterstützung brauchen

Gruß

Goron

Beitrag von „ph0en1xs“ vom 27. Juni 2011, 23:46

da ich auf das forum net verlinken darf weil dort auf komplette spiele cider angeboten werden kann ich dir nur raten google mit der kombi "porting" und "team" zu füttern.

da findest du haufenweise aktuelle whine ports / whine builder / cider builds / cider packer / tools / tuts usw.

sind zwar hauptsächlich auf games spezialisiert aber auch programmports gibts da.

ich hab bis jetzt nur 3-4 eigene versuche mit cider/whine gemacht. und nur einmal hars geklappf. also weiß wie es in so nem port aussieht, worauf man in der plist achten soll, was für engines installiert werden sollten.

bei tiefergreifenden sachen bin ich total gescheitert.

Beitrag von „Goron“ vom 28. Juni 2011, 07:16

danke, aber wenn du die Seite kennst, dann guck dir mal die registrierten Benutzernamen an



So, im Ernst: die porten Spiele!!! Ich brauch aber kein Spiel, ich brauch das hier:

<http://www.ncp.de>

Jetzt kommt mir bitte nicht mit nativer Mac Version, die kann nur IPSek (wie alle Versionen seid 9.2 bei denen), ich brauch ne ältere Version, die noch L2TP Verschlüsselung kann