

Game Porting Toolkit

Beitrag von „kaneske“ vom 19. Juli 2023, 15:41

Nach dem Apple ist nun geschafft, hat auch auf der ARM Architektur Windows Spiele laufen lassen zu können habe auch ich es ausprobiert:

Sicher sind noch nicht alle Spiele lauffähig, aber die Spiele, die ich bisher zum laufen bekommen habe, begeistern mich heute schon.

Vielleicht können wir uns ja hier zu dem Thema austauschen und gegenseitig Erfahrungsberichte bereitstellen welche Spiele unter welchen Voraussetzungen zum laufen gebracht wurden.

Für mich ist dieser Schritt den Apple jetzt gemacht hat immens, denn er dann hat doch viele Dinge ausgehebelt, die ich an einem Windows Computer noch vermisst habe.

Bisher getestet habe ich Borderlands 3 und God of War beide Spiele laufen flüssig und das auf einem Mac Studio mit M1 Max Prozessor.

Ich werde sicher noch weitere Spiele ausprobieren.

Auch scheint mir bisher die Unterstützung von Epic Games und steam zu bestehen. Ich habe mich an Ubisoft versucht, aber bisher bin ich daran gescheitert.

Beitrag von „Koffein71“ vom 19. Juli 2023, 16:57

Toll.

Auf das GPT setze ich ja auch große Hoffnungen.

Ich habs mal auf meinem Hackintosh installiert, aber Steam nicht zum laufen gebracht. Da habe ich meine Spiele größtenteils gekauft.

Wenigstens Supertuxkart habe ich zum Laufen gebracht, als Test. Aber das nutzt kein

DX10/11/12. Und das gibts auch so für Mac.

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Juli 2023, 17:46

[Zitat von Koffein71](#)

Ich habs mal auf meinem Hackintosh installiert

Da wirst du wenig Glück haben. D3DMetal läuft nur auf Apple Silicon. Auf dem Hacki musst du dich mit DXVK begnügen. Aber wo ist da der Sinn, wenn man Windoof auch nativ laufen lassen kann...

[Zitat von kaneske](#)

Ich habe mich an Ubisoft versucht, aber bisher bin ich daran gescheitert.

Ubisoft Launcher funzt leider nicht richtig mit Wine. Der macht auch mit normalem Crossover oder Proton Probleme. Gibt zwar hin und wieder Workarounds, die sind dann aber schnell wieder kaputt.

Edit: Wenn es nun nen eigenen Topic dafür gibt, stelle ich hier nochmal meine Gameplay Vids rein.

<https://youtu.be/xeSechco5OY>

<https://youtu.be/VTEe2y0EYrg>

<https://youtu.be/OFwhOK-o7OA>

Beitrag von „Basti Wolf“ vom 19. Juli 2023, 21:23

[kaneske](#) Coole Sache! welche Werte (Auflösung, FPS..) hast du mit dem M1 Max bei den Spielen erreichen können ?

Beitrag von „Koffein71“ vom 19. Juli 2023, 23:08

[Zitat von CMMChris](#)

Da wirst du wenig Glück haben. D3DMetal läuft nur auf Apple Silicon. Auf dem Hacki musst du dich mit DXVK begnügen.

Meeh.

Danke für den Hinweis, kann ich mir weitere Mühe sparen. DXVK habe ich mit wine in Betrieb. Manches läuft, manches nicht

Trotzdem schön zu sehen, was mit Apple Silicon schon alles machbar ist, spieletechnisch. Fehlt nur noch ein Mac Modell, das meine RX6800 übertrumpft und weniger kostet als ein 13900k + RTX4090. Der Witz war gut.

Beitrag von „SchmockLord“ vom 20. Juli 2023, 09:38

Wie wär es wenn ihr im Startpost ne Tabelle anfangt, welche Spiele wie gut laufen. Einfach nur mit rot, gelb, grün status und Kommentar?!

Nur so als Anregung.

Beitrag von „kaneske“ vom 20. Juli 2023, 10:08

Ja geile Idee! Baue ich ein. Credit gehen übrigens an [CMMChris](#)

Beitrag von „Tirola“ vom 20. Juli 2023, 21:15

Und wenn möglich dazu, auf welchen m mac. Da nicht jeder den stärksten hat.

Beitrag von „Hecatomb“ vom 20. Juli 2023, 21:19

Hab mich mit dem tool noch nicht wirklich befasst. weiß das es das auf GitHub zum download gibt, aber ist es inzwischen in der public beta auch schon integriert? würde auch gern bisschen damit hantieren... hab bestimmt noch ein paar alte games als cd wo liegen

Beitrag von „CMMChris“ vom 5. August 2023, 08:03

GTA V mit dem neuen GPTK 1.0.3 auf dem M2 Max jetzt in 4k mit weitgehend 60fps spielbar.

<https://www.youtube.com/watch?v=72uWxr9Fhtg>

Beitrag von „Tirola“ vom 5. August 2023, 21:34

[CMMChris](#) kannst du eventuell sagen wie gtav auf einem m2 macbook air laufen würde?

Beitrag von „CMMChris“ vom 5. August 2023, 22:20

In FHD und deutlich reduzierten Einstellungen sollten auch da 60fps machbar sein.

Beitrag von „CMMChris“ vom 22. August 2023, 22:41

Mit der neuesten Beta von Sonoma wurde auch Game Porting Toolkit auf 1.0.4 aktualisiert. Kompiliert gerade bei mir.

Beitrag von „CMMChris“ vom 15. Dezember 2023, 18:34

Dirt Rally 2.0 mit GPTK 1.1 auf dem Apple M2 Max (unbinned). 2560x1440, 4x MSAA, Einstellungen größtenteils maxed out.

<https://www.youtube.com/watch?v=XoaOh5JM4e8>