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

Beitrag von „guckux“ vom 2. Oktober 2024, 12:41

> Zitat von CMMChris
>
> 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.

Da könnte "Abhilfe" zu kommen.

Beitrag von „Hector Salamanca“ vom 2. Oktober 2024, 17:32

Gibt es dazu auch ein HOWTO?

Beitrag von „apfel-baum“ vom 2. Oktober 2024, 18:01

Hector Salamanca

probiere es hiermit - > https://duckduckgo.com/?q=Game+Porting+Toolkit+apple+how-to

lg 🙂

Beitrag von „Hector Salamanca“ vom 2. Oktober 2024, 19:16

> Zitat von apfel-baum
>
> Hector Salamanca
>
> probiere es hiermit - > https://duckduckgo.com/?q=Game+Porting+Toolkit+apple+how-to
>
> lg 🙂

Danke für den Link, kannte ich noch nicht!

Chat GPT sagt folgendes:

Whisky ist ein grafisches Frontend für Apples **Game Porting Toolkit (GPTK)** und vereinfacht die Nutzung des Toolkits auf einem Mac mit Apple Silicon. Es ermöglicht das Ausführen von Windows-Spielen auf macOS ohne direkte Nutzung des Terminals. Hier ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie du das **Game Porting Toolkit mit Whisky** verwendest:

1. Vorbereitung:

- Stelle sicher, dass du einen **Mac mit Apple Silicon** (M1, M2 oder neuer) hast.
- Du benötigst **macOS 14 Sonoma** oder höher, da das GPTK in älteren macOS-Versionen nicht unterstützt wird.

2. Xcode installieren:

- Installiere **Xcode** aus dem Mac App Store, falls es noch nicht installiert ist.
- Nach der Installation öffne das Terminal und gib diesen Befehl ein, um die zusätzlichen Xcode-Tools zu installieren:
  Code

1. xcode-select --install

3. Homebrew installieren:

- Falls du Homebrew noch nicht installiert hast, kannst du es verwenden, um zusätzliche Abhängigkeiten zu installieren. Gib im Terminal diesen Befehl ein:
  Code
  1. /bin/bash -c "$(curl -fsSL https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/HEAD/install.sh)"

4. Whisky herunterladen und installieren:

- Lade **Whisky** von GitHub oder einer anderen offiziellen Quelle herunter.
- Öffne die `.dmg`-Datei und installiere Whisky durch einfaches Ziehen in den Programme-Ordner.

5. Game Porting Toolkit installieren:

- Besuche die **Apple Developer Website** und lade das **Game Porting Toolkit (GPTK)** herunter. Dafür benötigst du einen Apple Developer Account.
- Das GPTK wird als `.dmg`-Datei bereitgestellt. Installiere es, indem du die Datei mountest und die erforderlichen Schritte ausführst.

6. Whisky einrichten:

- Öffne **Whisky** aus deinem Programme-Ordner.
- Whisky verwendet das Game Porting Toolkit, um Windows-Programme oder Spiele auszuführen. Du musst im Grunde nur die Spiele-EXE-Dateien in Whisky laden.

7. Windows-Spiele starten:

- Sobald Whisky installiert und eingerichtet ist, kannst du ein Windows-Spiel starten, indem du auf „**Run Executable**“ klickst und den Pfad zur `.exe`-Datei des Spiels angibst.
- Whisky wird automatisch das Game Porting Toolkit im Hintergrund verwenden, um die Windows-API für macOS zu übersetzen.

8. Optimierungen und Einstellungen:

- **Grafikeinstellungen**: Du kannst Spiele anpassen, um sie auf deinem Mac flüssiger laufen zu lassen, insbesondere durch die Veränderung der Grafikeinstellungen im Spiel.
- **Kompatibilität**: Nicht alle Spiele laufen direkt perfekt. Es kann notwendig sein, verschiedene Spiele oder Einstellungen auszuprobieren, um die beste Leistung zu

erzielen.

9. Spiele-Updates und Fixes:

- Halte sowohl Whisky als auch das Game Porting Toolkit auf dem neuesten Stand, da regelmäßig Verbesserungen und Updates veröffentlicht werden, die die Kompatibilität und Leistung erhöhen können.

Mit **Whisky** wird die Nutzung des Game Porting Toolkits deutlich vereinfacht, sodass du viele Windows-Spiele direkt auf deinem Mac mit Apple Silicon spielen kannst, ohne dich um komplizierte Terminalbefehle kümmern zu müssen.