

Erledigt

Mein erster Hackintosh - Problem, Problem ...

Beitrag von „griven“ vom 8. Oktober 2017, 01:49

Ich glaube das Apple mit der Metal API einen gewaltigen Schritt in die Richtung der Studios gemacht hat um macOS als attraktive und vor allem konkurrenzfähige Plattform für Games zu platzieren. Einer der größten Vorteile von Windows ist aus Sicht der Spieleindustrie DirectX denn damit stellt Microsoft eine API zur Verfügung die es leicht macht Spiele zu veröffentlichen ohne sich um zu viele Details der unterliegenden Hardware zu kümmern. Die DirectX API hat einen definierten Funktionssatz und darauf können sich die Entwickler verlassen ist die unterliegende Hardware damit kompatibel läuft es ist sie es nicht dann eben nicht. Apple hat hier lange gepennt und auf OpenGL/CL gesetzt was grundsätzlich kein Problem ist aber für Spieleentwickler nicht sonderlich attraktiv ist denn OpenGL/CL gibt es in vielen verschiedenen Versionen und es hängt sehr stark von der eingesetzten Hardware ab was unterstützt wird und was eben nicht und das macht es aufwendig und teuer dafür zu entwickeln. Mit Metal bzw. Metal2 hat Apple aufgeschlossen und bietet jetzt eine API die auch für die Studios interessant ist denn Metal(2) steht gleichermaßen auf macOS (ab Sierra) und iOS zur Verfügung was bedeutet Games die für iOS entwickelt wurden (hier gibt es eine lohnende Verbreitung) lassen sich mit wenig Aufwand für den Mac Portieren und andersherum und ebenso bietet Metal ähnlich wie DirectX einen definierten Funktionssatz aus dem sich die Publisher bedienen können ohne sich dabei Gedanken darüber machen zu müssen ob es am langen Ende beim Enduser auch läuft oder nicht.