

Hackintosh fürs Gaming

Beitrag von „ozw00d“ vom 20. Januar 2022, 11:17

[bluebyte](#) das war nicht als angriff auf deine Ideen zu werten, sondern einfach um mal klar zu stellen, das der Gedanke "Gaming Hackintosh" völliger Unsinn ist.

Mir ist es auch latte, der versuch macht kluch wie man so schön sagt. Aus eigener Erfahrung die ich gern teile, weiss ich allerdings das dieses Thema vertane Lebenszeit ist. Womit ich dann wieder zu meinem Schluss gelange, andere davor zu bewahren, Lebenszeit in solche unsinnigen unterfangen zu stecken.

Das hat nichts mit einer Glaubensfrage viel mehr mit dem umstand zu tun, das man das Rad eben nicht neu erfinden kann, selbst wenn man wollte.

Dahinter stecken viel mehr dinge als sich der normale User ausdenken könnte. Kompatibilität und Verfügbarkeit von Games lassen an und für sich schon den Schluss zu, das es an den Herstellern von Games und Betriebssystemen liegt. Natürlich gibt es da mehr oder weniger ausgefuchste Lösungsansätze, praktikabel sind diese leider nicht. Waren sie noch nie und werden sie auch niemals sein, solange sich dahingehend nichts tut.

Unter *nix sind da einige auf dem richtigen weg, VULKAN Api zum beispiel, was an sich nicht verkehrt ist und damit Möglichkeiten aufgezeigt werden.

Das Problem ist vielmehr das 99,9% aller games auf DirectX als Api setzen und die wenigsten Softwareschmieden sich die mühe machen ihre software auf andere Betriebssysteme zu Portieren.

Der kosten- nutzenfaktor rentiert sich da einfach nicht, da MS nuneinmal eine gewisse Monopolstellung hat.