
Por que a transição para Intel não deu em nada?

Postado por graxa1982 - 2007/03/06 22:07

Claro que só quanto aos jogos. Eu pensava que a mudança para a arquitetura x86 aumentaria drasticamente o número de jogo lançados para mac. Engano meu. Alguém sabe porque hoje ainda há tão poucos jogos?

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada?

Postado por Wedderhoff - 2007/03/08 14:35

Eu acho que o Mac OS X ainda sofre de problemas com placas de video e seus respectivos drivers. Os Macs ainda ficam perdendo feio para os PCs normais em termos de frames por segundo.

A Apple tinha que bolar um melhor esquema de processamento de video. Desde o lançamento do Quartz Extreme a placa de video processa recursos da interface do OSX e pode não estar liberando muito poder de processamento para os games.

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada?

Postado por Guilherme - 2007/03/08 14:45

Apesar de tudo isso que vcs disseram, é surpreendente como nas discussions na parte de suporte do site da Apple, se vê o pessoal dizendo que determinado jogo roda melhor no mac que no pc.

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por graxa1982 - 2007/03/08 15:36

A única coisa que posso dizer é que Call Of Duty 2, que é um jogo pesado, rodou muito bem no meu MBP 1.83 com 1Gb de RAM. Acho que outros jogos também rodariam bem como este.

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por Guilherme - 2007/03/08 15:53

Aqui já testei AOE 3 e rodou perfeito.

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por macrulez - 2007/03/08 16:01

Aqui ja rodei o AOE3 e ja zerei o Call Of Duty 2 com 512MB

E não tive nada de lags...

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por egtorres - 2007/03/08 19:09

Macrulez, não sei o seu nível de exigência em jogos, mas eu rodei (fui até o fim) CoD2 no MacBook com 2GB de ram, e rodou muito porcamente a 800x600 com tudo no médio.

Quando tinha alguma explosão, ou muita fumaça, neblina ou mesmo muitos inimigos na tela, era uma lagada boçal que rolava! Quase desisti de virar esse jogo, por causa disso... :angry:

Mas a culpa é única e exclusivamente da GMA 950. Se o macbook tivesse uma plaquinha como a do MBP... Ah... Que bom seria... :(:P

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por macrulez - 2007/03/08 19:17

Aqui funcionou 100% não deu lag nem nada...
E olha que sou chato com isso...

:)

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por egorres - 2007/03/08 19:40

Só um detalhe... Vc rodou o CoD2 UB ou a versão windows via bootcamp? Eu rodei o UB.

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por Guilherme - 2007/03/08 20:03

Desculpem-me por fugir um pouco do assunto do tópico, mas CoD2 é bom? E as placas ATI de 256Mb do MBP são boas?

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por egorres - 2007/03/08 20:10

CoD2 é um dos melhores FPS (first person shooter) que existem. Caracteriza-se por retratar a 2ª Guerra Mundial. Muito show de bola.

O MacBook Pro com 128MB já roda ele perfeitamente, com tudo no máximo. O que tem 256MB até sobra! :P

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por MikeNeo - 2007/03/09 00:20

A questão de quantidade e qualidade de Jogos de Mac não serem das melhores, não tem muito a ver com o sistema ou com o Hardware da máquina, e sim com os desenvolvedores. A maior parte dos desenvolvedores já está acostumado, e tem todo o seu potencial, voltado para o desenvolvimento sobre o directX 9, exclusivo do windows (directx 10 no Vista). Como o retorno das vendas para windows é imprescindível para a boa saúde financeira dessas empresas, os desenvolvedores não estão muito preocupados em reestruturar seu estudos e investir numa plataforma quase que absolutamente diferente e que, por enquanto, pode não dar o mesmo retorno financeiro. Diversos desenvolvedores (incluindo da sony) e revistas especializadas já deram as suas opiniões muito positivas sobre a superioridade do Quartz extreme e do core animation (leopard) sobre o DirectX, para uso em jogos. Mas vai depender de Alguma produtora corajosa, ou investimentos da própria apple(Correm boatos que sim), para que isso aconteça.

Re: Por que a transição para Intel não deu em nada

Postado por samuelguimaraes - 2007/03/18 17:14

nao entendo o que chamam de não dar certo, sabe?!?!? eu acho que deu supercerto em tudo? a Apple quase cresceu 100%, entenderam? era 3% de participação e tá chegando nos 6%. por que não deu certo?

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu

Postado por zurui - 2007/10/23 04:47

Foi o que disseram acima, os desenvolvedores preferem desenvolver usando DirectX ao invés de OpenGL, que no caso seria muito mais fácil de desenvolver o mesmo game para Windows e Mac. Doom 3 e Quake 4 são um exemplo disso, ambos são desenvolvidos em OpenGL. Outra coisa que todos falam, apesar de muitos dizerem que tal game roda perfeitamente num Mac, o mesmo game em Windows e Mac na questão qualidade gráfica, infelizmente o Mac perde feio. Já fiz a comparação. Mas isso vai mudar, conforme o Mac vai ganhando espaço, quando a gente chegar aos 15% vai bombar de games, assim espero.

=====

Re: Por que a transição para Intel não deu

Postado por Cláudio Marinho - 2007/10/23 13:47

Mesmo na época que usava Windows não jogava, sempre fui viciado em videogames e não vejo plataforma melhor para se jogar que não seja Nintendo ou SONY, pra mim ter ou não jogos para MAC não faz a mínima diferença ^^

Atualmente tenho um Wii, DS e PS2

Recomendo!

:P

=====