

Game Porting Toolkit упрощает процесс, конвертируя графику DirectX в Metal, графический API Apple, и оптимизируя игры для системных функций macOS, таких как игровые контроллеры, Spatial Audio и HDR-видео. В новой версии разработчики также могут воспользоваться повышенной производительностью, поддержкой трассировки лучей на совместимом оборудовании и набором инструкций AVX2.

Во время WWDC 2024 Apple подчеркнула, что разработчики могут использовать этот инструментарий для портирования игр для Windows сначала на macOS, а затем на iOS, что "упрощает процесс адаптации в экосистеме Apple".

В настоящее время Apple Game Porting Toolkit 2.0 доступен в бета-версии для разработчиков, а полноценный релиз ожидается вместе с iOS 18 и macOS Sequoia предстоящей осенью.