



Se connecter

Proposer un contenu

Identifiant

Identifiant

Mot de passe

Mot de passe

☐ Connexion automatique

Se connecter

Pas de compte ? S'inscrire...

Journal : Wine 11 : NTSYNC débarque en production et ça envoie du lourd

24 mar. 2026

8

Posté par pas_pey le 24 mars 2026 à 11:24. Licence CC By-SA.

Étiquettes : wine



Ça y est, Wine 11 est sorti. Et pour une fois, il ne s'agit pas d'une de ces versions annuelles un peu tièdes qu'on salue poliment avant de retourner à nos occupations. Cette mouture embarque NTSYNC, et si vous avez suivi les listes de diffusion du noyau ces dernières années, vous savez de quoi il retourne.

Pour les autres : les jeux Windows s'appuient massivement sur les primitives de synchronisation NT du noyau (mutex, sémaphores, événements) pour coordonner leurs threads. Wine devait jusqu'ici les émuler en espace utilisateur, ce qui introduisait une surcharge non négligeable, en particulier sur les titres fortement multi-threadés. NTSYNC résout le problème à la bonne couche, c'est-à-dire dans le noyau lui-même, via un module désormais intégré au noyau Linux mainline depuis la 6.14.

Les benchmarks des développeurs font un peu mal aux yeux : Dirt 3 passe de 110 à 860 FPS, Tiny Tina's Wonderlands de 130 à 360 FPS. Attention cependant à ne pas comparer des choux et des carottes : ces chiffres sont mesurés face à Wine vanilla, sans esync ni fsync. Les utilisateurs de fsync ne verront pas une telle envolée. Mais pour les jeux qui ramaient vraiment, la différence est bien réelle.

Par ailleurs, la refonte WoW64 passe enfin en statut stable. Les applications 32 bits — et même 16 bits — tournent désormais sur un système 64 bits sans préfixe dédié ni bricolage.

Le pilote Wayland progresse lui aussi (presse-papier, plein écran), et le support des périphériques est étoffé : joysticks, retour de force, Bluetooth, MIDI.

Et comme Proton repose sur Wine, l'ensemble de l'écosystème — Steam Deck inclus — bénéficie de ces améliorations sans effort supplémentaire :-)

Source principale du journal :
<https://www.xda-developers.com/wine-11-rewrites-linux-runs-windows-games-speed-gains/>

Envoyer un commentaire

Suivre le flux des commentaires

Note : les commentaires appartiennent à celles et ceux qui les ont postés. Nous n'en sommes pas responsables.

Revenir en haut de page

Derniers commentaires

- Re: RIP grand coton...
- Re: Ich bin ein Berliner
- Re: RIP grand coton...
- Re: Ich bin ein Berliner
- Re: Avec un browser ?
- Re: Avec un browser ?
- Quelques questions
- Re: Comme j'aurais ...
- Re: Pendant ce temps
- Un point oublié mai...
- Et pendant ce temp...
- Re: Aïe je vais devoir...

Étiquettes (tags) populaires

- intelligence_artificielle
- lionel_jospin
- merdification
- grands_modèles_de...
- états-unis
- sortie_version
- linux
- administration_fran...
- souveraineté_numer...
- google
- bigtech
- bronsonisation

Sites amis

- April
- Agenda du Libre
- Framasoft
- Éditions D-BookeR
- Éditions Eyrolles
- Éditions Diamond
- Éditions ENI
- La Quadrature du Net
- Lea-Linux
- En Vente Libre
- Grafik Plus
- Open Source Initiative

À propos de LinuxFr.org

- Mentions légales
- Faire un don
- L'équipe de LinuxFr....
- Informations sur le s...
- Aide / Foire aux que...
- Suivi des suggestion...
- Wiki du site
- Règles de modération
- Statistiques
- API pour le développ...
- Code source du site
- Plan du site