

D8VK (Direct3D 8 Over Vulkan)

D8VK je vrstva kompatibility, která překládá instrukce rozhraní **Microsoft Direct3D 8 (D3D8)** na moderní grafické rozhraní **Vulkan**.

Zatímco původní **DXVK** se soustředí na verze DirectX 9, 10 a 11, D8VK se zaměřuje na éru her z počátku tisíciletí (cca 2000–2005), které dříve musely spoléhat na méně efektivní metody překladu.

Proč D8VK vzniklo?

Hry využívající DirectX 8 (např. **Max Payne**, **Mafia**, **Silent Hill 2** nebo **GTA III**) mají na moderním hardwaru často problémy:

- **Nízký výkon:** Moderní grafické ovladače už nejsou optimalizovány pro tak starý kód.
- **Chyby v obraze:** Grafické glitche, blikání textur nebo nesprávné stíny.
- **Nekompatibilita:** Časté pády aplikací na Windows 10/11 a Linuxu.

D8VK tyto problémy řeší tím, že staré instrukce převede na moderní standard Vulkan, kterému současné grafické karty rozumí dokonale.

Hlavní výhody

- **Plynulost:** Odstraňuje trhání obrazu (stuttering) typické pro staré hry na nových Windows.
- **Stabilita:** Výrazně snižuje riziko pádů hry do systému („Crash to Desktop“).
- **Integrace:** Dnes je již D8VK plně integrováno do vrstvy **Proton**, takže na **Steam Decku** funguje automaticky pro většinu DX8 titulů.
- **Linux i Windows:** Stejně jako DXVK, i D8VK lze použít na Windows (prostým nakopírováním knihovny `d3d8.dll` do složky s hrou) pro zlepšení technického stavu starých her.

Srovnání s ostatními řešeními

Před vznikem D8VK se pro tyto hry používaly jiné nástroje, které však měly svá omezení:

Nástroj	Metoda	Hlavní nevýhoda
WineD3D	D3D8 → OpenGL	Nižší výkon, horší kompatibilita.
d3d8to9	D3D8 → D3D9	Pouze mezikrok, stále závislé na starém DirectX.
D8VK	D3D8 → Vulkan	Vyžaduje hardware s podporou Vulkanu (což je dnes standard).

Jak poznat hru s DX8?

Hry vydané zhruba mezi lety **2000 a 2004** jsou typickými kandidáty. Pokud ve složce s nainstalovanou hrou vidíte soubor `d3d8.dll` (nebo hra při pádu referuje o chybě v tomto modulu), využívá právě toto rozhraní.

Zajímavost: Projekt D8VK začal jako samostatná iniciativa, ale pro svou vysokou kvalitu byl v roce 2023 oficiálně **sloučen (merged)** do hlavního projektu [DXVK](#). Dnes je tedy technicky vzato součástí DXVK verze 2.0 a novější.

Související: [DXVK](#), [Proton](#), [Steam Deck](#), [Původní GitHub D8VK](#)

From:

<https://serviceit.cz/> - IT ENCYKLOPEDIE

Permanent link:

<https://serviceit.cz/doku.php?id=d8wk>

Last update: **2025/12/31 18:01**

