

Erledigt

Mojave Installation crasht

Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 23. Juni 2018, 01:28

[Zitat von ExtremeNuker](#)

Er hat auch die Einstellung im BIOS [DVMT](#) auf 64M zu machen - ich leider nicht..

Da hast du doch schon den kleinen aber feinen Unterschied. Bei dir steht einfach weniger Speicher zur Verfügung, als für deinen Framebuffer gefordert ist. Entweder du patched dein BIOS oder patched die AppleIntelKBLGraphicsFramebuffer Kext. Die minStolenSize Patches, die al6042 oben aufgelistet hat, stecken in der DVMTFixup Kext, die du verwendest. Leider sind diese für die Dev Beta 1. Die AppleIntelKBLGraphicsFramebuffer Kext der Dev Beta 2 hat sich nochmal stark verändert, weshalb neue Patches notwendig wären. Mich schert es nicht, für jede Dev Beta Version die Patches anzupassen. Für mein Haswell Build brauche ich keinen Patch und die Framebuffer Daten für Broadwell haben sich nicht signifikant verändert. Die problematischen Skylake und Kabylake Grafiken habe ich nicht. Ich bin auf der Suche nach einem neuen, möglichst langlebigen, universellen, aber trotzdem ungefährlichen Patch für SKL und KBL und werde diesen dann auch in die DVMTFixup Kext bringen, aber bis dahin musst du dich gedulden (bleib einfach bei der DB1...) oder deine Framebuffer Daten selbst patchen. Ist ein bisschen Arbeit, wenn man das noch nie gemacht hat, sollte aber ja für einen Dev, der unbedingt eine bleeding-edge Dev Beta verwenden will, kein Problem sein 🙄