

Erledigt

HWMonitor zum Laufen Kriegen und und und :)

Beitrag von „BeefBread“ vom 2. Juli 2018, 01:50

Hallöchen.

Habe mal eine Frage diesbezüglich wie ich denn HWMonitor zum Laufen bekomme, meine CPU Richtig anzeigen lasse sowie ein Direkt Boot ohne im Clover bestätigen zu müssen einstellen kann und was man sonst noch so machen kann am besten.

Vor erst alles Läuft soweit einwandfrei, die GTX750 TI Läuft bestens Audio, Ethernet alles Läuft.

Spiele wie LoL, Minecraft, COD4 laufen ohne Probleme.

also bin ich soweit zu frieden. 😊

Das Problem was ich nur habe ist dass HWMonitor nur meine SSD Anzeigt und unter "Über diesen Mac"

nur 3,2GHZ Unbekannt beim Prozessor anzeigt.

und sobald ich GTAIV Starte ich echt krasse lags habe und die CPU Auslastung laut GTAIV Benchmark auf 100% Liegt aber die Grafikkarte bei ungefair 50-70%

daher meine vermutung dass nur 1 Kern genutzt wird oder es am Wine liegt.

Und wie sieht das mit dem Turbo boost und die Threads aus?

Werden die Threads sowie der Boost überhaupt benutzt unter Hackintosh?

Bin da neu drinn :p

Tipps und Tricks wäre ich sehr dankbar

Meine Bootlags sind folgende - npci=0x3000 kext-dev-mode=1 nvda_drv=1

Jedoch ist der Ladebalken echt lange beim Starten 😅

Mein System ist nun Folgendes (Nicht das aus der Signatur!)

Alienware Aurora R4
OEM DELL Board
I7 3930K Stock 6 Kerne/ 12Threads
6GB DDR3
GTX750 Ti
120GB SSD

Yosemite 10.10.1
Clover EFI

FakeSMC ist im Others ordner drinne.

Ich bedanke mich aufjedenfall schonmal für eure Hilfe 😊

MFG

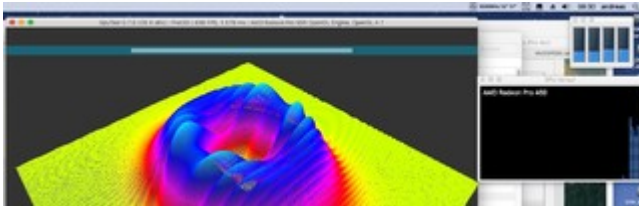
Beitrag von „the_viking90“ vom 2. Juli 2018, 07:24

Welches SMBIOS hast du eingestellt und welche Plugins von FakeSMC hast du drin?

Beitrag von „mitchde“ vom 2. Juli 2018, 08:36

Nun, du dann die Auslastung der Kerne sehr gut und einfach sehen, wenn du die **Aktivitätsanzeige** startest, bei Fenster **Aktuelle CPU Auslastung** . Dann Spiel starten und in Einstellungen des Spiels satt Vollbild Modus (Fluuscreen) **Fenstermodus** wählen. Meist geht das indem Fullscreen deaktiviert wird.

PS: Nur selten werden alle Kerne nahezu dauerhaft und voll ausgelastet - nur spezielle Apps wie Handbrake (Videoenc) lasten alle Kerne /zumindest 4) voll aus. Daher nicht wundern wenn da nur 1-3 Kerne hohe Last zeigen - dass ganze hängt auch vom Game ab. Aber mehr als 4 Kerne lasten auch neue Win Games nur selten aus.



Beitrag von „BeefBread“ vom 2. Juli 2018, 13:47

-The Viking. meine SMBIOS ist auf MacPro 5.1 ich kann ja mal die config.plist im Anhang setzen.

Habe wie gesagt null ahnung Möchte nur mein CPU Angezeigt bekommen und mit die vielkerne er wirklich Arbeitet der Turbo boost ist mir selbst auch egal 😊

-mitchde, ja das weiß ich aber es wird mir nur 1 Kern angezeigt :c

Beitrag von „Dnl“ vom 2. Juli 2018, 15:15

[Zitat von BeefBread](#)

sowie ein Direkt Boot ohne im Clover bestätigen zu müssen

Deine config.plist im Clover Configurator öffnen und dort Timeout auf 0 stellen.

Oder selbst in der config.plist eintragen, unter

Code

1. `<key>Boot</key>`

Code

1. `<key>Timeout</key>`
2. `<integer>Zahl hier einfügen</integer>`

Beitrag von „the_viking90“ vom 2. Juli 2018, 16:25

Passt das? Also SMBIOS MacPro 5,1 stimmt mM nicht so ganz bei der Hardware.

Beitrag von „BeefBread“ vom 2. Juli 2018, 17:36

DNL, das hab ich bereits herausgefunden muss jedoch wegen Windows nun darauf verzichten weil ich mit wine kein Steam und MW3 zum laufen krieg schade 😞

- Viking, könntest du mir eventuell dabei helfen das alles Richtig zu konfigurieren?

Beitrag von „Nightflyer“ vom 2. Juli 2018, 19:06

[Zitat von BeefBread](#)

weil ich mit wine kein Steam und MW3 zum laufen krieg

Hast du es schonmal mit Parallels Desktop probiert? Ist frei zum testen für 2 Wochen glaub ich

Beitrag von „BeefBread“ vom 2. Juli 2018, 19:13

Nop noch nicht, ist denn volle GPU leistung da vorhanden?

Beitrag von „Nightflyer“ vom 2. Juli 2018, 19:44

Das wirst du bei keiner Virtuellen Maschine haben.

CrossOver wäre vielleicht auch noch eine Option. Ich hab mal gelesen da wird Steam

unterstützt

Beitrag von „BeefBread“ vom 2. Juli 2018, 22:48

Ja habs bemerkt.

Das mit Crossover,Wine, PlayonMac hab ich alles versucht jedoch kommt bei egal welchen Download versuch eines Spiels immer das die Server nicht erreichbar seien.

:p

Beitrag von „the_viking90“ vom 3. Juli 2018, 06:50

Wie sieht's denn mit nem Dualboot aus? Dafür brauchst du nur ne Windows Lizenz und ne zweite Festplatte.

Beitrag von „BeefBread“ vom 3. Juli 2018, 23:38

Habs versucht, aber WIn7 meinte er kann keine StartPartition anlegen.

Nagut bin wieder auf windows 7 nur :p

Beitrag von „Dnl“ vom 4. Juli 2018, 00:00

[Zitat von BeefBread](#)

Habs versucht, aber Win7 meinte er kann keine StartPartition anlegen.

Nagut bin wieder auf windows 7 nur :p

Das Problem hatte ich auch mal. Oft reicht es die Bootreihenfolge zu ändern, dann funktioniert das auch. Und wenn nicht, die OS X Platte abstecken hilft zu 100%

Beitrag von „the_viking90“ vom 4. Juli 2018, 07:39

Erst Windows, dann Mac installieren.

Habs auch schon gehabt das ich nach nem Win Update die Mac Platte nicht mehr gefunden bekommen habe. Da hat nur ein [BIOS Flash](#) geholfen. Wenn du Windows installieren willst Klemm die Mac Platte ab und Steck die Mac Platte auch bitte auf SATA0

Beitrag von „BeefBread“ vom 5. Juli 2018, 17:47

Werde das erstmal ruhen lassen, habe leider nur Eine einzige SSD im PC wdrauf ich es Versucht hatte im Dualboot.

Kriege bald eine zweite SSD wo dann beide Betriebssysteme drauf sollen.

Im endeffekt war es für mich eh nur ein Test ob ich es endlich hinbekomme mit Hackintosh aber die Gaming Perfomance ist für mich in Leauge of Legends z.B. misserabel in Windows habe ich fast 500 FPS und in Mac osx max 120

Beitrag von „griven“ vom 31. Juli 2018, 23:20

macOS ist eher auch kein Gaming OS...

Abgesehen davon muss ich bei der ganzen FPS Diskussion trotzdem immer wieder ein wenig grinsen. Windows macht also 500FPS aber wie viele davon kann Dein Monitor effektiv anzeigen 60, 80 oder wenn es hoch kommt 120? Wie hoch ist die Sync Frequenz Deines Monitors? Gehen wir mal von den gängigen 60Hz aus (sehr gute Displays erreichen 120 oder 240Hz) bei den gängigen 60Hz kann ein Display 60 Vollbilder pro Sekunde darstellen kein Bild mehr und keins weniger. Windows berechnet 500 Einzelbilder in der Sekunde aber von diesen 500 Einzelbildern bekommst Du effektiv nur 60 pro Sekunde zu Gesicht bei einem Standard Screen bei hochwertigen Screens sind es dann eben 120 oder 240 Bilder aber so oder so werden Frames berechnet die der Monitor nicht darstellen kann im schlimmsten Fall also 440 Frames für die Tonne. Macht für mich jetzt irgendwie keinen wirklichen Sinn...

macOS arbeitet mit VSync sprich es werden ungefähr immer genau so viele Frames gerendert wie das angeschlossene Display auch anzeigen kann was auch eigentlich Sinn macht denn es ist ja nicht sonderlich effizient Energie und Rechenleistung in die Berechnung von Frames zu investieren die gar nicht angezeigt werden. Grundsätzlich unterscheidet macOS auch zwischen onScreen und offScreen Tasks sprich die komplette Rechenleistung der GPU steht da zur Verfügung wo sie auch wirklich gebraucht wird nämlich immer dann wenn es darum geht das die GPU Rechenaufgaben zum Beispiel beim berechnen von Effekten oder beim codieren von Videomaterial übernimmt.

Fazit der Vergleich FPS in Game zwischen Windows und macOS sagt genau gar nichts aus. Erst wenn unter macOS die FPS deutlich unter die Sync Frequenz des angeschlossenen Monitors fällt besteht Grund zur Sorge ansonsten aber nicht denn dann ist alles wie es sein soll. Klar mit 60 oder 120 Frames lässt sich natürlich bei den Gamebuddys nicht angeben aber einen spürbaren Nachteil erfährt man dadurch nicht...

Beitrag von „xrabit“ vom 1. August 2018, 08:19

Stimme [@griven](#) voll zu und was man eben auch bedenken muss ist, dass Portierungen für Mac in den seltensten Fällen wirklich für Mac optimiert sind. Würde da z.B. Fortnite als Beispiel

nehmen. Es empfiehlt sich oft (gerade wenn man AAA Games zocken will), eine zweite SSD mit Windows zu machen und da dann eben zu zocken.

Beitrag von „Sascha_77“ vom 1. August 2018, 09:49

Kann ich nur so unterschreiben. Beim Zocken kommt man um Windows 10 nicht herum. Zum. wenns um aktueller Games geht

Was unter macOS aber gut geht ist sind ältere Spiele z.b. mit Wineskin. PC Titel die älter als 7 oder 8 Jahre sind kann man gut spielen. Kommt nat. auch hier auf die Hardware an. Aber mit einem Standardsetup sollte man da schon recht weit kommen.

<http://wineskin.urgesoftware.com/tiki-index.php>