Erledigt Newbie: Welche Hardware bei diesen **Anforderungen?** 

Beitrag von "thomaso66" vom 7. Februar 2014, 00:16

Also das einfachste von der Installation ist der Ozmosis Mod im Bios, viel näher wird man im Moment auch einem echten Mac nicht kommen.

Installation, Diskmaker X Installstick erstellen, installieren wie beim echten Mac in 2 schritten, mit Multibeast noch Sound, und Trim, danach noch das SMBIOS anpassen, das war es in kurz form.

Die Xeons haben normalerweise keine IGPU es gibt zwar welche mit P3000 nur ob das dann auch läuft ist eine andere frage.

Vorteile des 87er Chipsatz zum 77 die Hasswell Prozessoren gibt es mit HD4600 das ist schon eine Steigerung gegen über der HD4000, Hasswell ist auch ein paar % schneller nicht die Welt, aber bei einem neuen System kann man es mitnehmen.

Ja die Gehäuse von Streacom du meinst ja wohl dieses Streacom FC8 Evo Passivgehäuse im Test sind schon nett keine frage nur schreibst Du etwas von Adobe Produkten, FinalCut....also im Zweifelsfall Programme die doch sehr fordernd sind.

Nur ist das Gehäuse nur mit einem Board Kompatibel Gigabyte® GA-Z77N-WIFI da wären wir wieder bei der HD 4000, geht natürlich auch ohne Probleme, nur wie in dem oben verlinkten Testbericht ist das Gehäuse schon mit dem Prozessor am Kühlung Limit angelangt. also eine zusätzliche GK kann man vergessen....

Deshalb meine Zusammenstellung oben, da hast Du noch die Möglichkeit sollte dir die HD4600 nicht ausreichen, immer noch eine GK nachzurüsten, ist natürlich etwas größer, aber auch voll passive so wie von dir gewünscht.

Zum eingesetzten Board gibt es hier ausch schon den ein oder anderen Thread.

Ob dir die Leistung einer HD 4x00 ausreicht must Du entscheiden 🤝



Wenn ich mir die Kosten von Streacom und den Rest zusammenrechne kannst Du dir auch gleich einen Mac Mini kaufen, denn da ist dann der unterschied nicht mehr als zu groß hinzu kommt, Kompatibler als ein Original geht eh nicht. Hallt noch eine SSD einbauen und fertig. (Nur würde ich denn damit noch ein paar Tage warten )