

Erledigt

## GTX 570 mit macOS 10.12 Sierra

Beitrag von „giddmac“ vom 18. Juli 2017, 14:21

Lieber @Nio82, damit ich dir hier auch endlich mal antworte:

Natürlich hast du absolut recht, ich muss mich selbst etwas mit Clover auseinandersetzen, damit ich die Maschine auf längere Zeit pflegen kann. Danke für die Tutorials, habe mir das alles mal zu Gemüte geführt und so auch einen lauffähigen Stick erstellen können.

Nach etwas experimentieren hat sich gezeigt, ich hatte sehr wohl Clover auf der Systemplatte installiert, allerdings nicht in dem uefi-Modus. Habe in einem Tut im Wiki gelesen, dass man einen bootloader installieren soll und so hab ich das auch gemacht und so funktionierte das auch. Habe die andere Variante versucht (es in die EFI-Partition installieren), aber damit bekomme ich vom Mobo einen Booterror. Komischerweise funktioniert das für den USB-Stick sehr wohl, nur von Platte nicht.

Wie dem auch sei, Clover ist jetzt halt auf der macOS-Partition installiert, daneben liegt ein "boot" und so startet er jetzt auch.

Zum Thema Audio: Stimmt hast recht, habe ich zwischenzeitlich vergessen, dass du dazu schon etwas geschrieben hast, die beiden Kexts sind wieder raus. Habe mal alle Nummern durchprobiert, bis ich gemerkt habe, dass ich den FixHDA in ACPI ankreuzen muss. Jetzt tut mein Audio auch (mit AppleALC und Lilu) mit der ID 1 😊

Das einzige, was ich mir bei Gelegenheit nochmal anschauen muss, ist USB3, aber dazu ahst du ja auch bereits etwas geschrieben und ich bin zuversichtlich, dass ich das hinbekomme.

Aber jetzt kann ich sagen: Ich habe in diesem Thread durch eure guten Beiträge und eigenes Ausprobieren viel gelernt und weiß jetzt auch, wie ich die Kexts und Clover in Zukunft pflegen kann. Auch hab ich jetzt keine Angst vor einem möglichen HighSierra-Upgrade. Dafür mal ein dickes Dankeschön 😊

Ab hier muss ich nur noch Backups zurückspielen und mich eben um USB3 kümmern. Daher würde ich von meiner Seite her sagen: das Upgrade auf Sierra ist geglückt. 😊

Vielen Dank nochmal und beste Grüße,  
gidd