

Erledigt

ASRock Z390 Phantom Gaming itx/ac erste Erfahrungen

Beitrag von „Brumbaer“ vom 11. Dezember 2018, 21:42

Die Revision ID gehört zum IOHDACodecDevice und wird dort im Feld IOHDACodecRevisionID gespeichert.

Die RevisionID, muss von AppleALC unterstützt werden. Auf der AppleALC Website gibt es zu jedem Chip eine Info.plist in der stehen u.a. die unterstützten Revision IDs.

Du musst nun nur noch dafür sorgen, dass eine dieser RevisionIDs in oben genanntem Feld landet. Das kann z.B. PropertyInjector.

Oder du trägst deine RevisionID in der Info.plist ein und kompilierst dir dein eigenes AppleALC.