

Gigabyte Z390 DESIGNARE: OpenCore-EFI-Ordner und Anleitung

Beitrag von „CMMChris“ vom 13. April 2020, 22:26

Dass Geekbench bei nicht Apple Hardware miese Werte ausspuckt ist doch ein alter Hut. Ihr nutzt da halt die Framebuffer von irgend einem existierenden oder kommenden Apple Produkt was dieses komische Phänomen beseitigt. Reell bekommt ihr dadurch aber keinen Performance Zuwachs. Es ist ja nur Geekbench der da mit zweierlei Maß misst. Weder in anderen Benchmarks noch in Real Life Tasks lässt sich der angebliche Unterschied verifizieren. Das sind einfach nur Nonsense Nummern die sich da in Geekbench ändern, nicht mehr und nicht weniger. Wenn ihr nur wegen nem lausigen Geekbench Score den Kram in die Config packen wollt, bitte. Bedenkt aber, dass dies je nach Framebuffer auch negative Auswirkungen haben kann. Die Framebuffer sind nicht für PC Karten gedacht - dafür gibt es den RadeonFramebuffer. Ggf. geben als Resultat einzelne Ausgänge den Geist auf oder es gibt andere unschöne Nebeneffekte.

Edit: So sieht die Config von Adder aus

Code

1. <dict>
2. <key>aty_config</key>
3. <dict>
4. <key>CFG_NO_PP</key>
5. <false/>
6. <key>CFG_PTPL2_CNT</key>
7. <integer>16</integer>
8. <key>CFG_PTPL2_MAX</key>
9. <integer>250</integer>
10. <key>CFG_PTPL2_MIN</key>
11. <integer>100</integer>
12. </dict>
13. <key>aty_properties</key>
14. <dict>
15. <key>DalEarlyTps1Pattern</key>
16. <integer>1</integer>
17. <key>PP_DiDtSQStallPatternOverride</key>
18. <integer>16383</integer>
19. <key>PP_DisableDIDT</key>

20. <integer>0</integer>
21. <key>PP_PhMUseDummyBackEnd</key>
22. <integer>0</integer>
23. <key>PP_WorkLoadPolicyMask</key>
24. <integer>32</integer>
25. <key>SMU_ActivityMonitorTable</key>
26. <data>AAQABAIA6AMAAAEAAAAAAAAAAAAADQAQEAMP7+/wAAAAAAAABAAAAGDoAwAAAQAAAAAAAAAAAAAA
27. </dict>
28. </dict>
29. </plist>

Alles anzeigen