

Nach Wechsel auf OpenCore gibt es Audio Probleme

Beitrag von „CrayCJ“ vom 17. August 2020, 22:34

[Zitat von jboeren](#)

Mit spielen / performance kenne ich mich nicht aus...

Ich eigentlich auch nicht, aber wenn ich unter macOS ein Spiel laufen lasse (welches wohl die Grafikbeschleunigung nutzt), läuft es eben nicht wirklich flüssig, während es auf Windows auf derselben Maschine super läuft.

[Zitat von jboeren](#)

Deine Grafikbeschleunigung funktioniert aber?

Ja, ich meine eigentlich, dass sie funktioniert: Im Systembericht unter Grafik/Displays wird die Grafikkarte korrekt angezeigt und neben "Metal:" steht "Unterstützt, Funktionsset macOS GPUFamily2 v1". Das ist doch die Grafikbeschleunigung, oder? Gibt es noch einen anderen Weg das zu testen?

[Zitat von jboeren](#)

Wenn Audio jetzt funktioniert hast du vielleicht etwas übersehen als du die Werte aus deine config.plist in die sample.plist übernommen hast...

Möglich, ja. Würde ja eigentlich nahe liegen. Ich kann mir nur nicht vorstellen, was ich zwei mal falsch gemacht haben soll. Vor allem, weil der [OC Sanity Checker](#) beide Male glücklich war... Aber ich kann ja nochmals drüber gehen. 😊