

Erledigt

## Nvidia GTX 1030 - Grafikkarte für Gaming

Beitrag von „OldMan“ vom 26. April 2018, 08:15

Hallo Gemeinde, wer kennt sich denn mit Grakas aus. Ich wollte jetzt mal ein Spiel auf dem HackMac versuchen, u.z.

"Rise of the Tomb Raider" , aber startet nicht weil wohl die Mindestanforderungen nicht erfüllt werden. Es will mind. eine Nvida 680 MX mit 2GB haben. Jetzt meine Frage: was ist denn eine vergleichbare Desktop GK. Eine "GTX 680" ??? oder reicht auf eine GTX650

thx oldman

(besser wäre es hätte schon mal jemand getestet)

---

Beitrag von „mitchde“ vom 26. April 2018, 08:55

Nun das Spiel (evtl. von Feral) kennt halt nur die in Macs verbauten Grafikkarten, Feral hat nutzt dazu eine **Datei** (Textform) in der die ganzen GPUs aufgelistet sind und prüft das beim Spielstart.

**Unten im Bild** diese Datei als Bsp im neuen Spiel **F1 2017**.

Kennt das Spiel deine GPU nicht (weil nicht in der Datei) , wird zumindest geprüft ob das **VRAM genug groß ist** (wohl **mind. 2 GB**). Theoretisch kann man diese Datei editieren, sodass das Spiel laufen würde, doch eben nur schlecht spielbar. Da Ferals Mindestanforderungen eh eigentlich zu gering sind.

Was für eine GPU hast du drin? Für neue Games ind FullHD bieten sich GPUs mit 4GB+ VRAM an. Auch 2 GB VRAM reichen aber meist auch aus - falls man preissensibel ist und eine gebrauchte kaufen möchte.

Falls du diese Geforce 8600 drin hast - wahrscheinlich nur 512 oder 1 GB VRAM, brauchst du zum Spielen (selbst für viel ältere, einfachere Games) eh ne neuere Karte mit 2 GB VRAM. Ne **GT 1030 2 GB VRAM** geht durchaus als Einstieg, ist deutlich schneller wie GTX 650 bei deutlich weniger Watt.

## Ferals F1 2017 specifications.xml

A screenshot of a text editor window displaying XML code. The code is a list of specifications for various components, including graphics cards like NVIDIA GeForce GTX 680MX, GTX 580, GTX 650, and GTX 680. The XML uses a hierarchical structure with tags like 'specifications', 'component', and 'specification'. The text is small and dense, typical of a code editor.

---

### Beitrag von „Altemirabelle“ vom 26. April 2018, 09:01

Die NVIDIA GeForce GTX 680MX ist eine High-End Grafikkarte, die z.B. häufig auf Apple iMac-Produkten zu finden ist.

Sie basiert auf der 28nm GK104 Kepler-Architektur.

Sie sollte der Desktop GTX 580 ähnlich sein. Ca. 5000 in 3DMark Graphics Score.

GeForce GTX 650 erreicht 2400 Punkte.

GeForce GTX 680 ca. 7600 Punkte, also wie GTX 1050 Ti und etwa wie 960.

---

### Beitrag von „OldMan“ vom 26. April 2018, 13:05

thx @all aber

[@mitchde](#)

läuft denn eine GT1030 im Hacky überhaupt, ich habe gelesen das z.B. ein GTX 1050 nicht unterstützt wird

## Beitrag von „ralf.“ vom 26. April 2018, 13:42

als die GTX 1050 rauskam, gab es etwa ein Jahr keine Unterstützung. Erst mit 10.12.4.  
Die GT1030 läuft auch.  
Ob das Spiel die akzeptiert, steht auf einem anderen Blatt.

---

## Beitrag von „Nio82“ vom 26. April 2018, 16:50

[@OldMan](#)

Wie heißt es so treffend: "In der heutigen Zeit ist nichts so veraltet, wie die aktuellen Meldungen von Gestern." Das gilt besonders in einem Bereich wie Hackintosh wo sich ständig was verändert & neue Probleme aber oft auch Lösungen dafür kommen.

Wie ralf. schon sagt, die GT(X) 10xx Karten laufen mittlerweile alle mit MacOS, dazu brauchst du dann den WebTreiber von NVIDIA. Anfangs liefen die Karten nicht, weil Nvidia sie nicht in ihren WebTreiber integriert hatte, das haben sie dann aber glücklicherweise nachgeholt.

Die GT1030 liegt leistungsmäßig ein Stück oberhalb meiner GT740, brauch aber im Vergleich dazu nur 60Watt (GT740 -> 80Watt) & kostet auch nur zwischen 60,- & 75,-€, je nach Hersteller & Ausführung.

---

## Beitrag von „mitchde“ vom 26. April 2018, 18:18

[Zitat von ralf.](#)

als die GTX 1050 rauskam, gab es etwa ein Jahr keine Unterstützung. Erst mit 10.12.4.  
Die GT1030 läuft auch.  
Ob das Spiel die akzeptiert, steht auf einem anderen Blatt.

Das Spiel akzeptiert die 1030er schon - kennt es die GPU nicht prüft es VRAM Größe - und 2 GB sind dem Spiel recht.

Was anderes ist wie sich das bei dem modernen Spiel spielen lässt. Bis 1600x1050 sicher noch Ok. Auch wichtig ist CPU und RAM, was bei dem Rechner mit i3 (2. Gen?) und 8 GB RAM eher schon knapp sein wird. Da ne teurere GPU zu kaufen machtw enig Sinn, weil auch CPU/RAM das ganze limitiert. Denke für diese Art Spiel (Aktion) wäre schon ein i5 (3. Gen) , 12 GB RAM und ne 1050er oder AMD 460/560er sinnvoll, sonst machts wg hängern (CPU, RAM; GPU) kaum Spass...

---

### **Beitrag von „Nio82“ vom 26. April 2018, 19:26**

Jup da stimme ich mitchde zu. Eine aktuelle Gaming Grafikkarte ein zu bauen ist auf Grund des Alters & der Rechenleistung der restlichen Komponenten genauso sinnvoll, wie einem auf Rollator angewiesenen Rentner 200,-€ Runningschuhe zu kaufen. Und eine Multimedia Karte einzubauen heißt ja nicht das spielen damit unmöglich ist, es geht eben nur nicht auf höchsten Grafikeinstellungen. Je nach Spiel +/- mehr weniger.

---

### **Beitrag von „OldMan“ vom 27. April 2018, 10:49**

[@Nio82](#)

klar hast du recht,

aber ich habe noch ein anderes Projekt am laufen, GA-Z68AP-D3 ,Core i7 - 3Ghz, 24 GB Ram, SSD (nicht das allerneuste) aber eben bis jetzt ohne Grafikkarte, und daher meine Frage nach einer **sinnvollen** aber auch **nicht überdimensionierten** Karte denn der Große Spieler bin ich auch nicht mehr. **(Das mit dem Rentner und dem Rollator habe ich ignoriert)**

---

### **Beitrag von „Dr.Stein“ vom 27. April 2018, 11:10**

GT1030 von NVIDIA

---

### **Beitrag von „Altemirabelle“ vom 27. April 2018, 12:47**

Ich finde Rentner mit 200 Euronen-Runningschuhe ziemlich cool. 😄

(Ich bin das Spiel durchgegangen. Glaube vor ca. 2 Jahren. War jedoch die PC Version. Mein Rechner hat das geschafft, jedoch hatte ich das Gefühl etwas mehr Power zu brauchen. Also ich finde die Leistung einer GTX 960 als das absolute Minimum. Man kann zwar Grafik reduzieren, aber das nimmt etwas von dem Spiel).

---

### **Beitrag von „OldMan“ vom 3. Mai 2018, 09:51**

[@Dr.Stein](#)

ich habe deinen Rat angenommen, Karte läuft auch mit den Web Teibern aber warum werden mir nur 256MB VRAM angezeigt und keine 2GB ????

---

### **Beitrag von „ralf.“ vom 3. Mai 2018, 09:58**

Das kommt vor, wenn noch Inject Nvidia aktiviert ist.

---

### **Beitrag von „mitchde“ vom 3. Mai 2018, 10:00**

Wo werden denn die 256 MB VRAM angezeigt? In manchen Game Benches (Heaven) funktioniert die VRAM Anzeige zb. nicht.

Wenn in OS X , Menü, "Über diesen Mac..", Systembericht,Grafi/Displays die richtige Menge VRAM angezeigt wird ist alles OK!

---

### **Beitrag von „OldMan“ vom 3. Mai 2018, 12:03**

Danke Mitchde, im "Über diesen Mac.." wurden nur 256MB angezeigt, ich habe jetzt die 2048 im Clover eingestellt, unter VRAM und jetzt werden se auch angezeigt. Das Spiel startet aber trotzdem nicht, keine Fehlermeldung nur schwarzer screen.

In "Über diesen Mac.." wird als Grafikkarte "Unbekannt" angezeigt. Sollte aber ne GT1030 sein. Der Nvidia WebDriver läuft ja auch, was ist da noch wrong?

---

### **Beitrag von „Dr.Stein“ vom 3. Mai 2018, 12:04**

Die GT1030 ist wirklich ein guter Allrounder der Maximal 30 Watt benötigt.

Lade doch mal deinen Clover Ordner als zip hoch. Eventuell kann man da noch was drehen

---

### **Beitrag von „OldMan“ vom 3. Mai 2018, 12:26**

@Dr. Stein

So das ist mein Clover Ordner! Schau mal ob Du was findest!

Thx

---

**Beitrag von „ralf.“ vom 3. Mai 2018, 12:33**

wusste ich ja. Inject Nvidia ist noch drinnen 😄

---

**Beitrag von „OldMan“ vom 3. Mai 2018, 12:41**

muss das raus ?

---

**Beitrag von „karacho“ vom 3. Mai 2018, 12:54**

Ja das Häkchen muß raus. Beides, inject und Webdriver, geht net. Und kopiere noch nvidiagraphicsfixup.kext nach Clover-kext-other.

---

**Beitrag von „Dr.Stein“ vom 3. Mai 2018, 12:56**

Jap, der Inject ist nur für einige ältere Grafikkarten

---

**Beitrag von „OldMan“ vom 3. Mai 2018, 13:22**

prima jetzt wird die Karte richtig erkannt, leider geht das Spiel trotzdem nicht ???  
Für was ist nvidiagraphicsfixup.kext ??

---

## **Beitrag von „derHackfan“ vom 3. Mai 2018, 13:28**

Zur Info: Ich habe den Thread mal passend verschoben und die Überschrift ein wenig aussagekräftiger gestaltet.

---

## **Beitrag von „ralf.“ vom 3. Mai 2018, 14:07**

Das Smbios ist u.a. unpassend.

Systemanforderungen

Betriebssystem: Mac OS X 10.13.4

- \* All 13" MacBook Pros released since 2016
- \* All 15" MacBook Pros released since Late 2013 with a 2.3GHz processor or better
- \* All 21.5" iMacs released since 2017
- \* All 27" iMacs released since Late 2013 (models with an Nvidia GT 755M graphics card are not officially supported) (1)
- \* All Mac Pros released since Late 2013

Probieren würde ich imac17,1

Vielleicht ist eine FakeID für die Graka nötig.

---

## **Beitrag von „OldMan“ vom 3. Mai 2018, 16:30**

Also die Karte Lläuft jetzt gut! Das Spiel startet und Stürzt dann irgendwann ab.

Ich danke allen erst mal für die Hilfe. Der GFXMetal Test läuft ohne fehler durch und bringt die erwarteten Werte!

---



## Beitrag von „Nio82“ vom 3. Mai 2018, 18:33

[@ralf.](#)

Ralf wo hast du diese Hardware Voraussetzungen her? Die können nicht stimmen & passen nicht zu den Angaben auf der Apple Webseite:



<https://www.apple.com/de/macOS/how-to-upgrade/>

Ich habe selber einen iMac 13,2 (Ende 2012) Hacki & der läuft mit HS 10.13.5.

[@OldMan](#)

Aber trotzdem hat ralf recht, du solltest ein passenderes SMBIOS verwenden. Es geht doch um den i7 mit dem GA-Z68AP-D3? Da ist das iMac 12,2 oder 13,2 SMBIOS besser.

Die nvidiagrafixup.kext wird benutzt um Nvidia GraKas zusammen mit SMBIOS zu nutzen, die eigentlich eine AMD Karte voraussetzen, zB iMac17,x 18,x oder auch iMac 12,x. Diese Kext muss zusammen mit lilu.kext genutzt werden um zu funktionieren.

Ich würde dir übrigens auch empfehlen mal den Clovere selber aufzuräumen. Da sind einige unnötige Dateien drinnen, besonders im Kext Ordner.

---

## Beitrag von „ralf.“ vom 3. Mai 2018, 19:11

Systemvoraussetzungen für [Rise of the Tomb Raider](#) meinte ich natürlich 😊

---

### Beitrag von „Nio82“ vom 3. Mai 2018, 19:33

[@ralf.](#)

OK verstehe, dann ist iMac17,1 wohl die beste SMBIOS alternative. Er könnte aber auch iMac14,2 versuchen, dann würde er die nvidiagrafixup.kext nicht benötigen.

---

### Beitrag von „mitchde“ vom 3. Mai 2018, 19:53

[Zitat von OldMan](#)

Also die Karte läuft jetzt gut! Das Spiel startet und stürzt dann irgendwann ab.  
Ich danke allen erst mal für die Hilfe. Der GFXMetal Test läuft ohne Fehler durch und bringt die erwarteten Werte!

Also laut Feral braucht dieses Spiel **High Sierra**. (10.13.4) Unter Sierra / El Capitan kanns evtl. nicht laufen, deshalb Absturz.

<http://support.feralinteractiv...etombraider/requirements/>

Ärger dich aber nicht, da das Game wohl eh etwas zäh für dein System wäre - was nicht nur an GPU sondern auch RAM und CPU liegen wird. Aber etwas ältere Games laufen sicher einwandfrei mit der neuen GPU, deinem System. Denn die ist um ein Vielfaches schneller als deine "Alte".

Nur halt nicht solche 2018er Mac-Games die mit 8 GB RAM, 2 GB VRAM und i3 CPU gerade mal so anfangen zu laufen 😊

Sowas wie Bioshock2 rennt auf jeden Fall bei deiner neuen 1030er -  
<https://store.feralinteractive...ac-linux-games/bioshock2/>  
<https://store.feralinteractive...ac-linux-games/bioshock2/>

Das überarbeitete (vorallem Grafik) Bioshock Remastered hat wieder deutlich höhere Anforderungen (ähnlich dem Game das bei dir nicht läuft):<https://store.feralinteractive...ac-linux-games/bioshock2/https://store.feralinteractive...games/bioshockremastered/>  
8 GB RAM Min - Empfohlen 16 GB RAM.. was auch hinkommt damit es flüssig am MAc läuft (Die meisten Mac Games brauchen locker 2-4 GB mehr RAM und 10-20% mehr CPU Speed als die Win Versionen)

---

### Beitrag von „ralf.“ vom 3. Mai 2018, 22:12

[@Nio82](#)

Ja, müßte auch gehen. War auch ne Option, die mir durch den Kopf ging.

---

### Beitrag von „mitchde“ vom 6. Mai 2018, 14:58

Hallo, habe das neue **Hitman** Spiel - über 70 GB auf der Festplatte 😊

Die neuen Feral games haben ein eingebautes Benchmark feature (da laufen paar Szenen ab, ca. 4 Minuten). Bei mir mit 1680x1050, niedrige-mittlere Einstellungen (default) bei der **RX 460 2GB VRAM + i5 3570 CPU, 16 GB RAM:**

Benchmark Results: **55.90fps** Average, geht also, wobei das bei machen Szenen auch mal auf 30 FPS und kurzzeitig weniger runter geht. Was nicht allein mit der GPU zu tun hat - mit ner modernen i7 Gen7 /8 wäre das etwas besser. Mit 1900er Auflösung sicher bei meiner config (GPU) kaum mehr spielbar. Ist halt so bei neuesten Games - selbst niedrige Einstellungen sind halt so wie High bei Games vor 2014 😊

---

### Beitrag von „modzilla“ vom 7. Mai 2018, 10:58

[@OldMan](#) ganz ehrlich, wenn du ROTTR vernünftig spielen möchtest, würde ich an deiner Stelle mir das Spiel auf Steam holen und dir auf ne Extra-Partition die Windows 10 Testversion raufbügel. Unter Windows ist die Performance einfach merklich besser, vor allem in

Anbetracht deiner ohnehin schon geringen Roh-Leistung! Dann ist das Spielgefühl deutlich besser! Wenn du aber n Controller hast, kannst du auch mit 30 FPS spielen, sonst sind Framerraten >45 FPS aber sehr, sehr empfehlenswert. Ansonsten würde das Spielgefühl deutlich drunter leiden!

---

### **Beitrag von „Dr.Stein“ vom 7. Mai 2018, 11:49**

MacOS ist halt einfach leider keine Spiele Plattform 😊

---

### **Beitrag von „mitchde“ vom 7. Mai 2018, 18:58**

Yupp, trotz Metal nicht. Das bringt eher was für die iPhone Games. Da da damit viel Geld zu verdienen ist, tun sich die Devs das Lernen von Metal an. Bei OS X für Win Ports halt nicht. Die haben auf Win schon DirectX und Vulkan - das reicht. Metal wird, wenn überhaupt nur von Mac Only Game Devs in größerem Umfang verwendet. Für die Games aus Win Fraktion lohnt der Aufwand Metal zu lernen eben nicht, da der Verdienst im Gegensatz zu iPhone Games viel geringer ist.

Trotzdem ist es nett, wenn erfolgreiche PC Games auf Mac kommen - man bruahct nur 20-30 % mehr CPU und GPU speed wie Win und dann passt das. Nur wenn die Win Version auch schon viel CPU/GPU Performance braucht siehts halt am Mac ruckelig aus - selbst mit relativer Highend HW .

---

### **Beitrag von „modzilla“ vom 9. Mai 2018, 11:20**

Du sagst es [@Dr.Stein](#) 😊

---

### **Beitrag von „Hackmac1972“ vom 9. Mai 2018, 22:13**

Hi Leute seid gegrüsst ich bin neu in diesem schönen Forum.

Ich habe mir gerade frisch einen günstigen Hewlett Packard Prodesk 600 G1 SFF, Intel I5 4670 Haswell CPU, 16 GB 1600 MHz Ram, mit 120 GB SSD für Mac OS High Sierra, und einer weiteren 500GB SSD eingerichtet hauptsächlich für Homerecording.

Soweit übertrifft mein neuer HackMac alle Erwartungen, ich bin superzufrieden. Läuft sehr stabil.

Ich brauchte eigentlich nichts besonderes zu machen, ich habe bei Multibeast einfach einen 2013er IMAC ausgewählt, und musste im BIOS noch den Boot mode auf UEFI ändern, damit es funktioniert. 😊

Da die Grafik nur die interne Intel Lösung ist, und ich auch ein wenig spielen möchte, habe ich mir nach einiger Recherche eine MSI GT1030 passiv gekühlt mit Displayport Anschluss bestellt.

Meine Frage: Gibt es besonderes zu beachten bei der Einrichtung der Graka ? Oder einfach Karte einbauen, System starten, und dann den Web driver von NVIDIA laden und installieren ?

Gruß,

Dirk

---

### **Beitrag von „modzilla“ vom 10. Mai 2018, 00:09**

Probier das hier mal aus (ist zwar für Sierra, gilt aber auch für High Sierra)

[NVIDIA Grafikkarten in Mac OS X aktivieren mit dem Webdriver \(Clover\)](#)

Als Driver dann den hier : <https://images.nvidia.com/mac/pkg/387/WebDriver-387.10.10.10.30.107.pkg>

---

## Beitrag von „Hackmac1972“ vom 10. Mai 2018, 00:33

Danke [@modzilla](#) :).

Das Tutorial hatte ich mir auch schon angeschaut.

Ich hatte allerdings hier und da gelesen, dass evtl. nichtmal mehr in Clover was verändert werden muss dank neuerer NVIDIA Web Driver ?!

Oder ist das immer noch akut mit dem zurücksetzen des VRAM bei jedem Start ?

Was passiert, wenn ich es erstmal ohne Änderung versuche, ausser, dass vielleicht nicht der Speicher der GT1030 vollständig erkannt wird ? Wird das System nach dem Einbau der Karte und ohne Änderungen überhaupt normal starten ?

Ich bin gespannt, die Lieferung aus UK wird ja eh noch ein paar Tage dauern. Dann kann ich ja mal berichten. 😊

---

## Beitrag von „mitchde“ vom 10. Mai 2018, 09:33

Nun, in Clover brauchst du schon die Option Webdriver YES, sonst lädt der Nvidia Webdriver nicht, selbst wenn installiert.

Des weiteren, du nutzt ja noch die IGPU wirts so sein, dass du im BIOS die PCIE GPU als Primary (Hauptausgabe) setzen musst.

Falls was mit dem Nvidia Web Treiber nicht klappt, stürzt das System nicht ab, sondern "nur"> der Bildschirm (an der Nvdia) bleibt schwarz. Bei GPUs die auch mit dem Apple Nvdia Treiber laufen (**vor** Pascal Typen ) würde dann der Apple Treiber geladen und Bild kommen, bei Pascal nix.

PS: Du kannst das ganze - also Clover Option Webtreiber YES und den Nvdia Webtreiber INstall schon jetzt - ohne Nvidia GPU machen als "Trockenübung" ! Stört den Nvdia Installer nicht, wenn keine Nvidia drin ist - nur der Treiber muss genau zur OS X Version passen. Das system

störts auch nicht, da der schlicht nicht geladen wird wenn keine Nvidia GPU drin ist. Später dann NVidia rein (und im Bios die Nvdii auf Primary).

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 10. Mai 2018, 13:26**

Die Option findet man per Clover Configurator unter "System Parameters" und lautet "NvidiWeb".

Dort muss der Haken gesetzt werden.

Für macOS-Versionen vor Sierra gilt aber noch der Eintrag des Boot Arguments "nvda\_drv=1", welches im CC unter "Boot" zu finden ist.

---

### **Beitrag von „Hackmac1972“ vom 12. Mai 2018, 13:10**

Super, klingt einleuchtend, Vielen Dank Leute !! 😊

In Multibeast muss demnach keine Einstellung mehr korrigiert werden ?

Ich hatte mich letztlich für diese Karte entschieden, weil ich eigentlich nicht viel spielen will, aber mir schon etwas mehr Grafikleistung, auch für Videoschnitt via Final cut pro wünsche.

Es gibt in der Preislage bessere Karten, aber da der kleine HP Prodesk nur ein 240W Netzteil hat, will ich den Bogen nicht überspannen, da ist die GT1030 mit nur 30W Leistungsaufnahme sicher eine gute Wahl, ausserdem soll das System so schön leise bleiben wie es jetzt ist, da ich das ganze zum Homerecording/Musikmachen verwende.

Gruss,

Dirk

---

**Beitrag von „al6042“ vom 12. Mai 2018, 13:14**

Da wir hier, bis auf bestimmt wenige Ausnahmen, kein Multibeast unterstützen oder nutzen, wirst du auf eine Antwort ggf. länger warten müssen...

---

**Beitrag von „Dr.Stein“ vom 12. Mai 2018, 14:36**

MB braucht doch niemand 😊

---

**Beitrag von „Hackmac1972“ vom 12. Mai 2018, 16:41**

Haha, na da bin ich wohl auf ein Minenfeld getreten. 😄

Bin eben blutiger Anfänger und habe mich einfach an eine Step by step Anleitung für die Installation via Unibeast/Multibeast/Clover gehalten auf Tonyxxxxxx.com. (uuups, und die Seite ist hier auch nicht erwünscht wie es scheint ?!)

Erscheint mir ja fast wie ein Glaubenskrieg oder sowas. Gespaltene Lager der Hackintosh Fangemeinden oder so ?!

Eigentlich ist mir ja völlig Wurscht, mit welchen Tools ich zum Ergebnis komme, solange am Ende alles funktioniert. 😊

Was ist denn schlimm daran z.B: Multibeast für die Einrichtung zu nutzen ? Würde gerne verstehen warum hier andere Websites/ Hackintosh Methoden scheinbar so "tabuisiert" sind ?!





## Beitrag von „al6042“ vom 12. Mai 2018, 16:49

Der Betreiber der gesperrten Seite hat sich in der Vergangenheit keine Freunde gemacht... das lässt sich bestimmt auch über Google zurückverfolgen... 😊

Ansonsten packen diese Tools tatsächlich die Kexte in die System-Verzeichnisse und setzt eine der wichtigsten Funktionen von Clover ad absurdum...

Während die HDDs/SSDs mit OSX Installationen aus unserem Forum ohne Schwierigkeiten auch in Original-Macs eingebaut und genutzt werden können, wird das System durch die Beaster meistens so verunglimpft, dass auftretende Fehler schwer zu korrigieren sind.

Ein Beispiel:

Bootet ein Beast-Verunstaltetes System ins macOS, heisst dass nicht, dass damit auch die wichtige RecoveryHD gestartet werden kann...

Liegt daran, dass der FakeSMC.kext mit den Beastern in /System/Library/Extensions installiert wird, wo die RecoveryHD nicht hingreifen kann...

Liegt der Kext in der EFI, können beide Systeme damit arbeiten...

Gleiches gilt auch für LAN-Kexte...

---

## Beitrag von „derHackfan“ vom 12. Mai 2018, 16:50

Weil es besser ist zu verstehen was man da eigentlich macht, um sich im Notfall selber zu helfen und oder anderen zu helfen, wir sagen dazu den guten alten Weg zu Fuß zu gehen.

Das was Tony macht ist insofern nicht in Ordnung als dass er sich Scripte und Kexte auf die Brust schreibt welche ihm gar nicht gehören bzw. weil er die Entwickler gar nicht fragt, weil er mit seiner Seite und natürlich mit den Tools Geld verdienen möchte.

Ein Hackintosh ist ständig mit Arbeit verbunden, niemand kann sagen was das nächste Update mit sich bringt, gut ist es dann wenn man das kleine Clover UEFI Bootloader 1x1 beherrscht.

---

## Beitrag von „Nio82“ vom 12. Mai 2018, 17:41

[@Hackmac1972](#)

Einen Glaubenskrieg gibt es nicht. Es gibt nur viele "Kidys" die auf YT mit den Beaster Tools von ToniMac einen auf dicke Hose machen & damit unbewusst Tonis mehr als fragwürdige Politik unterstützen.

Den Uni- & MultiBeast sind nicht dazu gedacht einen einfachen sicheren & guten Weg zu bieten einen Hackintosh aufzusetzen. Nein, sie dienen nur dazu Neulingen dies vorzugaukeln & sie wenns dann doch nicht funktioniert hat, in Tonis Forum zu holen.

Genau diese schäbige Taktik unterstützen wir & auch andere Communitys eben nicht! Zudem kann man nach 1 oder 2 Tagen Beschäftigung mit dem Hackintosh Thema, dass was die Beaster automatisiert machen, zu 80% selber schon besser!

Dein Hacki mag jetzt trotz Beaster gut laufen, aber warte das nächste OS Update ab. Da schlägst du mit 100%iger Sicherheit hier wieder auf. Warum? Weil Toni eben nicht die beste Methode, um Sachen zum Laufen zu bringen, in seine Tools einbaut. Sonderbaren die welche ihm die wenigste Arbeit macht. Und das sind eben Methoden die veraltet sind, meist bei Updates überschrieben werden & daher von erfahrenen Hackintoshlern seit Jahren nicht mehr genutzt werden. Zum Beispiel: System Dateien werden auf der Platte dauerhaft gepatcht, obwohl das längst mit Clover "on the fly" beim Booten möglich ist. Zusätzlich benötigte Kext Dateien werden immer noch ins System abgelegt, was das Aktualisieren oder Austauschen dieser unnötig verkompliziert. Dadurch muss jedesmal mindestens die Zugriffsrechte repariert werden. Dabei ist es seit Jahren möglich die zusätzlichen Kexte im Bootöoader Clover abzulegen wo sie ganz einfach unkompliziert getauscht/upgedatet werden können. Die in den Beastern enthaltenen Kexte/Clover Versionen sind auch sehr oft veraltet. Weil Toni seine Tools eben nur dann aktualisiert wenn es nicht anders geht. Ich könnte noch weiteres aufzählen aber das sollte jetzt zum Verständnis ausreichen.

---

**Beitrag von „ralf.“ vom 13. Mai 2018, 08:28**

Der Beast-Install-Weg führt sowieso in die falsche Richtung. Die neuesten MB kenne ich nicht. Aber als ich mit dem ganzen anfang, standen bei MB eigentlich nur 2 Möglichkeiten zur Wahl. EasyBiest. Da hatte man eine 50-Prozentige Chance sein System zu zerschießen. Oder man bauchte eine DSDT für die Installation. Und voher nehmen? Da verschendet manZeit mit der Suche, nach einer DSDT im Web. Welcher Neuing wagt sich denn schon gleichdaran eine DSDT zu erzeugen?  
Am Ende dauert so eine Biest-Installation länger als wenn man ne gute Anleitung hat.

---

## **Beitrag von „Hackmac1972“ vom 14. Mai 2018, 15:32**

Hi.

Die MSI GT1030 ist heute eingetroffen, und ich konnte es nicht sein lassen, hab sie gleich in der Mittagspause eingebaut. 😊

Erst blieb das System beim Bootvorgang beim Apfel Logo hängen, aber es lag daran, dass ich in Clover unter Boot nicht den Nvidia Eintrag richtig gemacht habe. Jetzt läuft es super, auch keine Probleme mit dem sleep mode. Audio über den Displayport kommt auch an.

Habe das Spiel Subnautica getestet, da habe ich schon einen Unterschied wie Tag und Nacht gegenüber der Intel 4600 !! Super !! 😄

Vielen Dank nochmal für die Tipps. Ach ja, in Multibeast hab ich überhaupt nix gemacht.

Gruss,

Dirk

---

### **Beitrag von „mitchde“ vom 14. Mai 2018, 18:12**

Wie schon gesagt, die 1030er ist - trotz Einsteiger Pascal gut brauchbar. Kein Vergleich zu ehemaligen Nvidia Einsteigerkarten der 500/600er Serie. (Fermi/Kepler)

---

### **Beitrag von „umax1980“ vom 14. Mai 2018, 18:17**

Entgegen vieler negativer Stimmen zur 1030, da hat NVIDIA wirklich eine gute Karte in diesem Segment abgeliefert.

---

### **Beitrag von „Dr.Stein“ vom 14. Mai 2018, 18:50**

Ich finde die GT 1030 auch absolut TOP.