

# AMD Radeon RX 6600 XT - Einbußen in der Grafik

Beitrag von „Wiener Schnitzel“ vom 10. April 2022, 18:38

Hallo ihr Lieben,

ich dachte mir hierfür mache ich einen eigenen Thread auf....

Mein System läuft jetzt stabil und ich bin im großen und ganzen sehr zufrieden. Worauf ich nach meinem Umstieg von Windows auf Mac weiterhin bin ist die Performance. CPU-Fresser habe ich alle soweit ausgemerzt, bei der Grafik bin ich noch nicht so ganz zufrieden. Ich nutze Geekbench und habe meinen PC mal rattern lassen ... die CPU hat teilweise sogar Werte die einem I9 entsprechen (verbaut ist ein I7). Bei der Grafik bin ich unter dem Schnitt sprich eine AMD RX6600 XT hat bei Geekbench (Charts OpenGL) im OpenGL Test über 80k Punktwertung .... da erreiche ich leider nur etwas über 60k.

Mein System:

PC: Alienware Aurora R11

CPU: Intel I7

GPU: AMD Radeon RX6600 XT (DRM getestet und alle Anbieter funktionieren)

BL: OpenCore 0.79

BS: Monterey (incl aller Updates)

Im Anhang ein Auszug meiner [Hardware](#) (GPU getauscht von NVIDIA RTX 2070 Super auf AMD) und meine config.plist (SMBIOS für Public entfernt) ... evtl. muss ich auch nur mit der Einbuße leben, aber wäre schön wenn man da noch etwas dran schrauben kann.

Lg Schnitzel

---

### **Beitrag von „Hecatomb“ vom 10. April 2022, 18:52**

Ist glaub ne monterey krankheit

---

### **Beitrag von „Wiener Schnitzel“ vom 10. April 2022, 18:54**

Ich hoffe nicht ... bei der Google-Suche hatte ich jemanden gefunden dessen System fast deckungsgleich war und dort wurde der Eintrag des Devices (den ich derzeit jetzt auch in der plist habe) empfohlen und ihm hatte es geholfen ... mir leider nicht O\_o

---

### **Beitrag von „Nordel“ vom 10. April 2022, 20:09**

[Wiener Schnitzel](#) mach in deiner config in den Device Properties aus Deepbay jeweils Henbury. Du kannst auch mal die Device Properties für die 6600xt ganz rausnehmen. Bei mir läuft es unter 12.3.1 auf diese Weise und ich habe 83´000 Punkte in Geekbench (metal).

und btw. SMBIOS, Serial und co. sind in deiner config nicht entfernt.

---

### **Beitrag von „Wiener Schnitzel“ vom 10. April 2022, 20:15**

Gerade ersetzt und getestet wieder 60k ... auch ohne Eintrag ändert sich nichts den hab ich zuvor garnicht drin gehabt , dann den jetzigen und auch nochmal mit deiner Änderung

---

### **Beitrag von „hackmac004“ vom 10. April 2022, 20:17**

Meine Karte hat in Win ca. 40000 Punkte mehr als in macos (openCL). Ich würd vermuten das liegt am Betriebssystem oder an den Treibern. Ich glaub nicht das es da eine Lösung gibt, die man mal eben einfach umsetzen kann.

---

### **Beitrag von „Wiener Schnitzel“ vom 10. April 2022, 20:20**

Hm Nordel hat die selbe Karte selbes OS und statt einem I7 den I5 irgendwas muss ja hier anders sein

---

### **Beitrag von „hackmac004“ vom 10. April 2022, 20:21**

Nordel spricht von Metal werten. Du von OpenCL.

---

### **Beitrag von „Nordel“ vom 10. April 2022, 20:21**

Ja, die API. Wenn ich OpenCL einstelle, komme ich auf 65´000 Punkte. Liegst also im Rahmen.

---

### **Beitrag von „Wiener Schnitzel“ vom 10. April 2022, 20:23**

Ich hab gerade auch Metal getestet komme aufs selbe Ergebnis ebenso 60k

Nordel du hast die identische Karte oder? ...

## **AMD Radeon RX 6600 XT:**

Chipsatz-Modell: AMD Radeon RX 6600 XT

Typ: GPU

Bus: PCIe

PCIe-Lane-Breite: x16

VRAM (gesamt): 8 GB

Hersteller: AMD (0x1002)

Geräte-ID: 0x73ff

Versions-ID: 0x00c1

ROM-Version: 113-V502TWIN-30C

Metal-Familie: Unterstützt, Metal GPUFamily macOS 2

---

### **Beitrag von „Nordel“ vom 10. April 2022, 20:28**

[Wiener Schnitzel](#) Versuch es mal hiermit. Vorausgesetzt, dass PCIRoot gleich sind, sollte dir deine Karte damit u.a. als W6600X angezeigt werden. Damit lief sie bei mir sehr gut.

---

### **Beitrag von „Wiener Schnitzel“ vom 10. April 2022, 20:33**

Jep das wars 😊 Metal knapp 90k und OpenGL ein klein wenig gestiegen auf knapp 70k

Supi danke dir

---

## **Beitrag von „Hecatomb“ vom 10. April 2022, 20:42**

Perfekt... Hoffe das bleibt so und Glückwunsch