

Erledigt

Intel HD Graphics 4600 sehr Laggi

Beitrag von „Felix76“ vom 10. Juni 2015, 23:55

Selbst beim eingügen in die DSDT kann man den originalen Wert so nicht einfach übernehmen sondern muss diesen drehen was dann so aussieht:

```
Method (_DSM, 4, NotSerialized)\n{\n  If (LEqual (Arg2, Zero)) { Return (Buffer() { 0x03 } ) }\n  Return (Package())\n  {\n    "AAPL,ig-platform-id", Buffer() { 0x03, 0x00, 0x22, 0x0D },\n    "hda-gfx", Buffer() { "onboard-1" },\n  }\n}
```