

Erledigt

## Hilfe bei Z170 HD3P DSDT Edits

Beitrag von „al6042“ vom 1. Dezember 2016, 19:24

Hallo [@antagon](#)

Bei deinen folgenden Compile-Fehler:

### [Zitat von antagon](#)

Generic Fixes -> Error "Object not found or not exessible from scope ...pci0.sat0 -> rückgängig gemacht  
LPC -> 5 Fehler -> rückgängig gemacht  
SATA -> Object not found..... -> rückgängig gemacht

hättest du wie folgt vorgehen müssen..

Zu "Generic Fixes" und "SATA": in der Zeile mit dem Fehler "Object not found or not accessible from scope ...pci0.sat0" hättest du in der Zeile mit dem Eintrag "PCI0.SAT0" einfach nur ein "PCI0.SATA" machen müssen -> Fehler behoben.

Zu den 5 Fehlern bei "LPC" hättest du nur in der Zeile mit dem ersten Fehler "Name already exists in scope (\_DSM)" den entsprechenden "\_DSM-Methode" entfernen müssen.

Das wäre das Schnipsel

Code

```
1. Method (_DSM, 4, Serialized) // _DSM: Device-Specific Method
2. {
3. If (PCIC (Arg0))
4. {
5. Return (PCID (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3))
6. }
7.
8.
9. Return (Zero)
10. }
```

gewesen.

Damit wären alle 5 Fehler auf einmal weg.

Nach dem "Rename GFX0 to IGPU" fehlte dir noch der "AMI-HD4600-AMD-Nvidia-A1" aus den "HDMI-9Series" von Toleda.

Damit wäre das vorher "verlorengegangene Device (GFX0)" wieder aufgetaucht und hätte genutzt werden können.

Da du aber einen Skylake CPU mit HD530 iGPU besitzt, hättest du das zu dem Zeitpunkt bestehende "Device (IGPU)" von

Spoiler anzeigen

nach

Spoiler anzeigen

ändern müssen...

Von da aus kannst du dann weitermachen...