

**Erledigt**

## **PEGx Device per DSDT deaktivieren möglich?**

**Beitrag von „ductator“ vom 6. Februar 2018, 20:58**

So Update. Hab mich mal etwas umgeschaut und bin bei den Tomaten auf einen interessanten Thread gestoßen für Laptops.

Dort wird der Windowserver Fehler bei HS über Injektion einer \_DSM Methode in das passende PEGP Device mit Hilfe einer SSDT gelöst.

Das ist wohl bei den Laptops mit diskreten Grafikkarten eine Lösungsmethode (neben der \_INI OFF Geschichte)

Die \_DSM Methode muss dann so aussehen:

Code

```
1. Method (_DSM, 4, NotSerialized) // _DSM: Device-Specific Method
2. {
3. If (LNot (Arg2))
4. {
5. Return (Buffer (One)
6. {
7. 0x03
8. })
9. }
10.
11.
12. Return (Package (0x06)
13. {
14. "name",
15. Buffer (0x09)
16. {
17. "#display"
18. },
19.
20.
21. "IOName",
22. "#display",
23. "class-code",
24. Buffer (0x04)
25. {
26. 0xFF, 0xFF, 0xFF, 0xFF
27. }
```

28. })

29. }

Alles anzeigen

Funktionieren tut das ganze wohl, indem damit einige Properties in das Device eingespielt werden, wodurch dann kein Kext mehr geladen wird.

Damit habe ich dann in einer zweiten DSDT die \_DSM Methode der GPU unter PEG1 ersetzt und mal den Installer gebootet. Und siehe da, der Installer bootet jetzt ohne Probleme.

Die DSDT lässt sich auch im laufendem System dafür einsetzen, sprich auch unter normalen macOS kann so die GPU geblockt werden.

Edit: Update von 10.13.2 auf 10.13.3 lief auch problemlos durch, muss nur die passende Config/DSDT auswählen beim booten.