

Erledigt Lion 64bit geht nicht.

Beitrag von „Griven“ vom 16. Oktober 2011, 22:10

ist auch richtig so, das Ergebnis muss mit oder ohne DSDT zwangsläufig das gleiche sein :O)

Also ich gehe davon aus, Du weißt wie ein DSDT Editor funktioniert. Du öffnest Deine DSDT und suchst nach dem Device RTC und solltest sowas ähnliches wie das hier finden:

Code

```
1. Device (RTC)
2. {
3. Name (_HID, EisaId ("PNP0B00"))
4. Name (ATT0, ResourceTemplate ())
5. {
6. IO (Decode16,
7. 0x0070, // Range Minimum
8. 0x0070, // Range Maximum
9. 0x00, // Alignment
10. 0x02, // Length
11. )
12. })
13. Name (ATT1, ResourceTemplate ())
14. {
15. IO (Decode16,
16. 0x0070, // Range Minimum
17. 0x0070, // Range Maximum
18. 0x00, // Alignment
19. 0x02, // Length
20. )
21. })
22. Method (_CRS, 0, NotSerialized)
23. {
24. If (LGreaterEqual (OSFX, 0x03))
25. {
26. If (HPTF)
27. {
```

```
28. Return (ATT1)
29. }
30. Else
31. {
32. Return (ATT0)
33. }
34. }
35. Else
36. {
37. Return (ATT0)
38. }
39. }
40. }
```

Alles anzeigen

Unter SnowLeopard war es ausreichend nur den ersten Length eintrag auf 0x02 zu setzen damit Snow sowohl 32 als auf 64 bitig richtig funktioniert hat, Lion braucht diesen Eintrag an beiden Stellen. Also mal schauen, dass 0x02, // Length sowohl in ATT0 als auch ATT1 gesetzt sind.