

Erledigt

MSI Z170A GAMING M7 - Feintuning

Beitrag von „kuckkuck“ vom 29. Oktober 2017, 12:18

[Zitat von zorro7000](#)

Basierend auf den aktuellen Zustand habe ich mal eine USB-SSDT gebaut.

Das was du da gebaut hast ist nicht auf dem aktuellen Zustand basierend, das ist eine völlig andere Methode! Deine SSDT verändert eine eventuell in deiner DSDT vorhandene Bitmaske um bestimmte Ports von Anfang an zu deaktivieren und funktioniert gänzlich anders als die USBInjectAll Methode.

Ich bitte dich nicht unüberlegt irgendwelche Skripts auszuführen, denn die können dir schnell alle bisherigen Errungenschaften wieder zerstören. Wenn du eine SSDT für USB erstellen willst, dann bitte eine USBInjectAll SSDT-UIAC, so wie [@cobanramo](#) sie als Beispiel angehängt hat. Anleitungen dazu findest du hier:

- [USBInjectAll - Elmacis Guide mit Beispiel- und Erläuterungs-SSDTs](#)
 - [Brumbaers USB-SSDT Guide](#)
- Ab "Sei doch nicht so negativ"
- [Konkrete Erläuterung zur Erstellung](#)
 - [Rehabmans Beispiel-SSDT](#)

alle möglichen USB Definitionen

[Zitat von zorro7000](#)

```
uia_exclude=HS01;HS02;HS03;HS06;HS07;HS13;HS14;USR1;USR2;SS01;SS02;SS03;SS04;
```

Wenn die Liste stimmt, dann soll die auch so wieder rein. Hast du meine Anleitung genau befolgt?