Erledigt Verständnisfragen bei Problemen

Beitrag von „CMMChris“ vom 10. Juni 2019, 17:55

Hier mal meine Standard Anleitung zum USB Patching für Hackintool, vielleicht hilft das weiter.

Grundlage ist zunächst mal ein funktionierende Port Limit Patch mit dem alle USB Anschlüsse erkannt werden, das erspart einem mehrere Durchläufe mit Reboots.

Wenn du den Port Limit Patch drin hast ist das denkbar einfach. Alle Anschlüsse werden dir im Hackintool angezeigt. Teste diese der Reihe nach durch damit du siehst welche in Benutzung sind. Dann löscht du erstmal die welche nicht genutzt werden aus der Liste. Dann setzt du die Art des Anschlusses:

- USB 2.0 Anteil eines USB 3 Ports wird auf USB3 gesetzt

- USB 3.0 Anteil eines USB 3 Ports wird auf USB3 gesetzt

- Reine USB 2.0 Anschlüsse auf USB2

- Besonderheit bei Typ-C: Gleicher Port in beide Richtungen = TypeC + SW; unterschiedlicher Port je nach Richtung = TypeC

- Interne USB Ports (z.B. internes Bluetooth) wird auf Internal gesetzt

Sollten deine Anschlüsse das Port Limit von 15 Ports pro Controller sprengen, musst du dich von Ports trennen. Da musst du dich dann selbst entscheiden ob du Anschlüsse komplett deaktivierst, von einem USB 3.0 Port den USB 2.0 Anteil wegnimmst oder umgekehrt.

Sobald alles fertig konfiguriert ist kannst du die Daten exportieren. Hackintool generiert meistens drei Dateien: SSDT-EC, SSDT-UIAC und USBPorts.kext.

- SSDT-EC kommt nach /Clover/ACPI/patched.

- SSDT-UIAC ist für die Verwendung mit USBInjectAll gedacht.

- Die USBPorts.kext ist eine Standalone Lösung, nutzt du diese kannst du USBInjectAll löschen, die SSDT-UIAC brauchst du dann auch nicht.