

Problem mit USBMap.kext

Beitrag von „griven“ vom 26. Februar 2022, 22:31

Naja der Punkt ist das sich das Mapping unter macOS ab macOS 11.3 nicht mehr wirklich auf dem bekannten, einfachen Weg mittel XhciPortLimit Patch, USBInjectAll und Hackintool realisieren lässt. Apple hat ab 11.3 etwas so grundlegend geändert das der Patch zwar in der Theorie noch greift in der Praxis aber keine Wirkung mehr zeigt was bedeutet das eine zuvor erstellte und vielleicht nicht ganz saubere USBMap möglicherweise nun nicht mehr funktioniert. Das von [user232](#) verlinkte Tutorial zeigt den derzeit einfachsten und komfortabelsten Weg eine USBPortMap zu erzeugen wobei der Windows Ansatz (es geht auch ein Windows PE oder Hiren's Boot Stick) den charmanten Vorteil hat das alle Ports im OS verfügbar sind und man so bequem entscheiden kann welche man gemapped haben möchte und welche nicht. Als Alternative zu der genannten Methode kann man natürlich auch rein auf macOS Basis arbeiten allerdings dann eben nicht mehr so ganz komfortabel und vor allem auch nicht mehr so ganz ohne sich vorher mit der Materie und ACPI auseinander zu setzen. [apfelnico](#) hat hier [USB mittels SSDT deklarieren](#) ein ziemlich gutes und umfangreiches Tutorial dazu geschrieben.