

USB Port Mapping ASUS Z-590P Big Sur

Beitrag von „cobanramo“ vom 18. Februar 2023, 21:35

Zitat von N0b0dy

wollte mich nicht reinmischen

Du brauchst dich nicht entschuldigen, jede Hilfe ist willkommen, von einem Experten wie dir ist es sogar Pflicht würd ich behaupten.. 😊

Zitat von Stepping Steve

Daher werde ich noch mal ein neues Windows Mapping machen. Das mit Catalina und dem Hackintool kann ich auch noch probieren

Du brauchst dich auch nicht unnötig zu quälen, die Anleitung mit Hackintool & Catalina funktioniert 100%.

Das Windows Zeug wurde überhaupt erfunden um die non Catalina User zu befriedigen.

Schalt einfach den "XhciPortLimit" Quirk unter Catalina ein und du hast die volle Anzahl Ports deiner Controller ohne Beschränkung.

Wähle 15 Ports so wie du sie brauchst und lösche die anderen, fertig.

Wenn ich ein Catalina zu Verfügung habe quäle ich mich doch nicht mit Windows.

Zitat von Stepping Steve

mit allen SSDT bezogenen Kexts?

Damit meine ich das du **keinen** SSDT-UIAC.aml, USBMap.kext, USBInjectAll.kext, XHCI-unsupported.kext laden sollst wenn du mit dem XhciPortLimit arbeitest, erst nach dem du einen richtig funktionierenden USBMap.kext hast kannst du den XhciPortLimit ausschalten und ausschliesslich den USBMap.kext verwenden. Also noch ne einfachere Methode gibt es nicht, wenn alles nicht hilft installiere mal den AndesK und wir machen das gemeinsam innerhalb 15 Minuten, mehr braucht es nicht.

Gruss Coban

PS: Wenn du ein anständig funktionierendes Konfiguration hast kann der N0b0dy oder ich auch

einen Betriebssystem unabhängigen SSDT hinstellen wenn du es magst (es ist in prinzip dasselbe), dafür müssen wir aber eine lauffähige Konfiguration vom Kext kennen.