

**Erledigt**

## **First Hackintosh - alles läuft wunderbar bis auf USB 3.0 (gelöst)**

**Beitrag von „F1re“ vom 26. Juni 2019, 13:49**

Hi zusammen,

habe mittlerweile Stunden über Stunden damit verbracht heraus zu bekommen wie ich die USB 3 Ports zum Laufen bekomme - Sufu hat mich auch hier nicht weiter gebracht

Bevor ich das Projekt aufgebe ein kleiner Ruf nach Hilfe 🙄

Zur Hardware - ist ein Gigabyte Z390 Gaming SLI mit nem 9700k

Mit nem USB 2 Stick läuft jeder Port - USB 3 halt gar nicht

---

**Beitrag von „tomatoes“ vom 26. Juni 2019, 14:04**

Probier das mal aus:

[Anleitung: USB 3.0 Mojave / \(High-\) Sierra / El Capitan für jedermann \(zukunftssicher für Updates & komplett gepatcht\)](#)

---

**Beitrag von „CMMChris“ vom 26. Juni 2019, 14:30**

Die Anleitung ist veraltet und unnötig kompliziert. Bessere Lösung für Neulinge: Hackintool. Packer in deine Config temporär den Port Limit Patch für deine installierte macOS Version und starte neu. Dann öffnest du Hackintool und wechselst in den USB Tab. Dort siehst du alle USB

Ports.

Teste nun der Reihe nach alle deine Ports jeweils mit einem USB 2 und einem USB 3 Gerät durch damit du siehst welche in Benutzung sind. Dann löschst du erstmal die welche nicht genutzt werden aus der Liste.

Danach 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 (1 USB3 Port = 2 USB Ports - USB2 Anteil und USB3 Anteil). 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.

---

**Beitrag von „anonymous\_writer“ vom 26. Juni 2019, 14:34**

Wenn du möchtest kannst auch gerne das hier mal testen und berichten.

[Hackintool Anleitung USB-Patching in Deutsch](#)

---

### **Beitrag von „F1re“ vom 26. Juni 2019, 15:47**

[Chris](#) - was meinst Du genau mit "Port Limit Patch"

Sorry wenn ich so dämlich frage - Rest ist soweit klar

---

### **Beitrag von „CMMChris“ vom 26. Juni 2019, 16:23**

Mit dem Port Limit Patch kann man das Port Limit umgehen damit mehr Ports genutzt werden können. Der Patch ist aber nur zur temporären Nutzung geeignet da er zu Problemen mit den USB Treibern führen kann (Abstürze, kaputte Daten, Datenverlust, zerschossene Dateisysteme auf USB Laufwerken).

Patches für diverse macOS Versionen findet du hier: <https://hackintosh.com/forum...atches-10-14-updated.467/>

---

### **Beitrag von „F1re“ vom 26. Juni 2019, 18:09**

Das sieht doch schon mal vielversprechend aus

Er findet jeden beide Sticks 3 und 2er in jedem Anschluss (mit dem Patch)

Auf dem Board sind 10 USB 3 und zwei 2er

HS1-10 ist der gleiche Anschluss auf dem Board wie SS01-10

Wenn ich das so verwende funktioniert nur einer der 3.0er Ports

Anschluss ist nicht gleich Port vermute ich - sehe ich das richtig, dass ich mir die 15 jetzt so aufteilen muss

3.0 = 2 Ports

d.h. ich kann 7x USB 3 und einen 2er nutzen (wenn die Ports USB 2 und 3 können sollen) - korrekt ?

---

### **Beitrag von „Kazuya91“ vom 26. Juni 2019, 18:13**

[CMMChris](#)

Hervorragende Anleitung die du da hast. Das sollte irgendwo angepinnt werden. Besser gehts nicht.

---

### **Beitrag von „F1re“ vom 26. Juni 2019, 18:46**

Also zusammengefasst/übersetzt für Z390:

KEIN [USBInjectAll.kext](#) im Kext Ordner sondern das hier

XHCI-unsupported.kext in clover/kexts/other

[https://github.com/RehabMan/OS...ct-All/archive/master.zip](https://github.com/RehabMan/OS-Optimizations-Collection/blob/master/USBInjectAll.kext)

Dann muss man noch die vier Zeilen mit dem CloverConfigurator hinzufügen

Im Menüpunkt **Kernel and Kext Patches** unten links auf das +

Hier müssen jetzt von Hand folgende Zeilen hinzugefügt werden

Name\*: **com.apple.iokit.IOUSBHostFamily**

Find\* [HEX]: **83FB0F0F**

Replace\* [HEX]: **83FB3F0F**

Comment: **USB Port Limit Patch 1 PMHeart/DalianSky**

MatchOS: **10.14.x**

Name\*: **com.apple.iokit.IOUSBHostFamily**

Find\* [HEX]: **83E30FD3**

Replace\* [HEX]: **83E33FD3**

Comment: **USB Port Limit Patch 2 PMHeart/DalianSky**

MatchOS: **10.14.x**

Name\*: **com.apple.driver.usb.AppleUSBXHCI**

Find\* [HEX]: **83FB0F0F**

Replace\* [HEX]: **83FB3F0F**

Comment: **USB Port Limit Patch 3 PMHeart/DalianSky**

MatchOS: **10.14.x**

Name\*: **com.apple.driver.usb.AppleUSBXHCI**

Find\* [HEX]: **83FF0F0F**

Replace\* [HEX]: **83FF3F0F**

Comment: **USB Port Limit Patch 4 PMHeart/DalianSky**

MatchOS: **10.14.x**

#####

Danach dann der Part mit dem Hackintool

#### [Zitat von F1re](#)

d.h. ich kann 7x USB 3 und einen 2er nutzen (wenn die Ports USB 2 und 3 können sollen) - korrekt ?

Da bin ich mir noch unsicher.....

Schon mal ein riesiges **Danke** - soweit funktionieren jetzt die 7+1 Ports wie sie sollen

---

### Beitrag von „CMMChris“ vom 26. Juni 2019, 19:32

#### [Zitat von F1re](#)

d.h. ich kann 7x USB 3 und einen 2er nutzen (wenn die Ports USB 2 und 3 können sollen) - korrekt ?

Das ist korrekt. Ein USB 3 Port besteht aus zwei USB Ports. Wenn du mehr reine USB 2 Ports willst kannst du von einem USB 3 Port an dem immer nur ein USB 3 Gerät hängt z.B. den USB 2 Anteil wegnehmen.

Wenn du deine USB Ports Kext erstellt hast kannst du USBInjectAll oder welchen Injector du auch immer genutzt hast entfernen. Darüber hinaus kann dann auch der Port Limit Patch wieder weg.

---

### Beitrag von „F1re“ vom 29. Juni 2019, 08:40

Da ich damit vielleicht dem ein oder anderen helfen kann noch ein kleiner Nachtrag

Vega heiß Vega warm vega installation Strix Arez

Kurz: Vega 56 Strix (und die Arez) wurden so heiß, dass dadurch die Installation nicht möglich war

Wie ich mittlerweile durch Zufall heraus gefunden habe lagen meine anfänglichen Installationsprobleme, welche ich hier gar nicht angesprochen habe, an der tollen Vega 56 Strix die ich verbaut habe. Die Installation ist quasi willkürlich abgestürzt oder eingefroren. Da ich selber Hardware verkaufe hatte ich entsprechende Komponenten um einen Hardwaredefekt auszuschließen. Habe wirklich alle Komponenten mehrfach getauscht und auch verschiedene Boards getestet, jedoch ohne Erfolg.

Nach vielen Versuchen bei der Anpassung der Installation und Einstellungen im UEFI lief die Installation dann irgendwann. \*\*

Gestern wollte ich im UEFI die Einstellungen auf einen Stick sichern und siehe da - obwohl ich nichts geändert hatte bootete der Hacki nicht mehr. Willkürliche Abstürze bis hin zum durchgestrichenen Kreis.

Aufgemacht, reingeschaut - die Karte hatte 100° ohne dass die Lüfter drehten. Dachte erst die ist hin und habe eine Arez gegengetestet. Damit lief er wieder. Wieder ins UEFI...kurz gewartet - gleiches Ergebnis - die glühte genau wie die Strix und verursachte dann Fehler.

\*\* Das erzählte ich meinem Mitarbeiter, der dann meinte "ja, als die letztes mal so heiss wurde hab ich n Lüfter drauf gelegt" - es ergab sich, dass das der Installationsversuch war der dann auch geklappt hat.

Ich habe das auch mal mit einer Sapphire getestet - wieder glühend heiss, aber ohne Abstürze

Nach der Installation und selbst unter Last laufen alle Karten normal/handwarm und die Lüfter wollen dann auch drehen