

**Erledigt**

## **Unterstützung bei VoodooPS2 FN Key Mapping und Lüftersteuerung**

**Beitrag von „hitman20“ vom 2. November 2019, 20:30**

Hallo zusammen,

ich setze bei mir nun die VoodooPS2 Kext ein und benötige noch Unterstützung bei den richtigen Mappings für die FN Tasten.

Ich habe es schon versucht mit der Methode von Rehabman und mit der ACPIDebug.kext. Allerdings bekomme ich nur von den Tasten eine Anzeige, die über PS2 angesprochen werden und nicht über ACPI. Manche FN Tasten funktionieren ohne Mapping. Die Tasten die nicht gehen, sind diese für die Helligkeit.

Vielleicht kann mir hier jemand helfen, der sich damit auskennt, wie das genau gemappt wird, da ich da irgendwie nicht schlau daraus werde.

Ich lade noch meine EFI hoch, falls dies in diesem Fall etwas bringt.

Edit: Ich habe das Thema mal noch angepasst, weil meine Lüfter auch auf Vollast laufen, wenn die CPU laut Intel Power Gadget nur ca. 35 Grad hat. Kann man hier noch etwas machen, damit die Lüfter auch wieder leiser werden?

Danke.

Gruss

hitman20

---

**Beitrag von „CMMChris“ vom 3. November 2019, 00:49**

Für die PS2 Tasten brauchst du ACPIDebug gar nicht. das ist erst nötig wenn du ACPI Tasten mappen willst und dazu gehören die Helligkeits Tasten meistens. Ich habe mit meinem Vorke auch in diese Richtung gebastelt bevor er mir abgeraucht ist. Du musst in die DSDT die entsprechenden ACPI Debug Methoden einpflegen.



Dann müsstest du sehen können welche "\_QXX" von den Tasten getriggert werden und kannst sie in deine non-debug DSDT einpflegen.

Code

1. into method label \_QXX replace\_content
2. begin
3. // Brightness Down\n
4. Notify(\\_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0205)\n
5. Notify(\\_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0285)\n
6. end;
7. into method label \_QXX replace\_content
8. begin
9. // Brightness Up\n
10. Notify(\\_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0206)\n
11. Notify(\\_SB.PCI0.LPCB.PS2M(ODER PS2K), 0x0286)\n
12. end;

Alles anzeigen

Es muss aber nicht unbedingt so funktionieren. Je nach DSDT kann sich das ganze auch etwas unterscheiden soweit ich das herauslesen konnte.

Quelle hier: <https://www.insanelymac.com/fo...ightness-hotkeys-in-dsdt/>

---

**Beitrag von „hitman20“ vom 3. November 2019, 01:04**

[CMMChris](#) Danke, das hatte ich auch so versucht, aber dies hat bei mir nicht funktioniert bzw. habe ich diesen Output nicht gefunden. Beim Starten mit der DSDT, kamen aber auch jede Menge ACPI Errors, aber das System hat trotzdem gestartet. Vielleicht kannst Du nochmal über die Original DSDT schauen, da diese nämlich auch bereinigt werden musste, damit sich diese korrekt kompilieren lies.

Danke.

---

### **Beitrag von „CMMChris“ vom 3. November 2019, 12:06**

Da sollte dann mal jemand von den DSDT Profis drüber schauen, mit dem Thema hab ich es ganz und gar nicht.

---

### **Beitrag von „hitman20“ vom 3. November 2019, 15:09**

Ich habe nochmal meine DSDT genommen und bekomme jetzt eine Ausgabe von der ACPIDebug.kext. Wenn ich auf die Hell oder Dunkel Taste gehe, bekomme ich immer nur die Ausgabe.

Code

1. 2019-11-03 14:44:42.454493+0100 0xcf Default 0x0 0 0 kernel: (ACPIDebug)  
ACPIDebug: "EC\_Q66 enter"
2. 2019-11-03 14:44:42.654964+0100 0x260 Default 0x0 0 0 kernel: (ACPIDebug)  
ACPIDebug: "EC\_Q66 enter"

Ich habe dann meine DSDT mit folgendem Patch ergänzt

Code

1. into method label \_Q66 replace\_content
2. begin
3. // Brightness Down\n

```
4. Notify(\_SB.PCI0.LPCB.PS2K, 0x0205)\n5. Notify(\_SB.PCI0.LPCB.PS2K, 0x0285)\n6. end;\n7. into method label _Q66 replace_content\n8. begin\n9. // Brightness Up\n10. Notify(\_SB.PCI0.LPCB.PS2M, 0x0206)\n11. Notify(\_SB.PCI0.LPCB.PS2M, 0x0286)\n12. end;
```

Alles anzeigen

Allerdings habe ich nun auf beiden Tasten nur die Möglichkeit den Bildschirm heller zu machen, aber nicht dunkler.

Habe Ihr noch eine Idee dazu?

Danke.

---

### **Beitrag von „CMMChris“ vom 3. November 2019, 15:23**

Probiere mal testhalber Q65 oder Q67 für eine Taste.

---

### **Beitrag von „hitman20“ vom 23. November 2019, 18:02**

Habe es mal mit einer neuen Methode Q67 getestet, aber dies geht auch nicht. In der DSDT habe ich für beide Tasten nur eine Q66 Methode und irgendwie liegen dort anscheinend beide Funktionen drauf. Je nachdem wie ich es patche, machen beide Tasten entweder hell oder dunkel. In der VoodooPS2 Kext kann man anscheinend auch etwas Mappen, aber da steige ich irgendwie nicht durch.

Edit: Ich habe das Thema noch bearbeitet und noch das Problem ergänzt, mit der Lüftersteuerung. Ich wollte dafür jetzt kein extra Thema aufmachen.