

MacOS hat nicht alle USB Ports zur Verfügung. USB Mapping nicht Möglich.

Beitrag von „_mrshll“ vom 5. August 2021, 15:06

Hallo, Ich hab folgendes Problem mit meinem Ryzentosh. Dieser läuft auf OpenCore 0.5.9
Es funktionieren nicht alle USB Ports. Ich habe zwei Controller, diese werden auch beide erkannt, jedoch fehlen unter MacOS Ports. Unter Windows sind es 8 und 14 Ports, unter MacOS nur 4 und 8.

Wie bekomme ich die fehlenden Ports nun unter MacOS zum Funktionieren.

Hat das etwas mit dem PortLimit zu tun? Naja, zumindest kann ich deswegen die USB Mapping Anleitungen nicht befolgen.

Ich habe mal zwei Screenshots angehängt von USBToolBox. Einen von Windows, einen von MacOS um das Problem hoffentlich zu verdeutlichen.

Freue mich über jede Hilfe.

Beitrag von „Max“ vom 5. August 2021, 15:28

Hast du Xhci Port Limit aktiviert? Alternativ kannst du die Usb Ports auch unter Windows mappen

Beitrag von „_mrshll“ vom 5. August 2021, 15:39

XHCI PortLimit habe ich aktiviert. Macht aber keinen Unterschied.

Wenn ich die Ports unter Windows Mappe, sollten Sie dann unter Mac funktionieren?

Beitrag von „Max“ vom 5. August 2021, 15:52

Welches Betriebssystem nutzt du eigentlich, also welches macOS und hast du UsbInjectAll drin als Kext

Beitrag von „_mrshll“ vom 5. August 2021, 15:54

Ich hab Mac OS 10.15.6

USBInjectAll geht mit einem AMD Prozessor nicht!

Beitrag von „Max“ vom 5. August 2021, 16:58

Entschuldigung, hatte ich gerade nicht dran, dann mal doch einfach die Ports unter Windows, wenn dort alle erkannt werden

Beitrag von „Gordon-1979“ vom 5. August 2021, 17:19

Hast du mal das Hackintool und IORegistryExplorer benutzt?

Beitrag von „_mrshll“ vom 5. August 2021, 18:05

Ja, die zeigen alle nur die gleichen, begrenzten Ports.

Beitrag von „Gordon-1979“ vom 5. August 2021, 18:28

Du hast ja nur 10 x USB.

Die können bei Hackintool und IORegistryExplorer eine recht identische Bezeichnung haben.

Hackintool --> USB --> Besen (Clear All) --> Spritze (Inject) wenn USB da, dann Exportieren.

Das dann in EFI + config einfügen.