

# Problem mit USBMap.kext

**Beitrag von „harling“ vom 26. Februar 2022, 20:57**

Hallo zusammen,

ich hab wohl irgendwie einen gedanklichen Hänger. Habe mit aktuellstem OpenCore 0.78, aktuellen kexten und neuer config.plist nach vielen Anläufen „problemlos“ meinen Hacky auf Monterey aktualisiert. Alles gut, habe dazu auch eine eigene USBMap.kext erstellt und eingebunden. Jetzt funktionieren aber einige Ports nur als 2.0, andere nur für 3.0. Wie kann ich denn nun weitere Ports hinzufügen?

Vorher lief alles nur als USB 3.0, jetzt gemischt aber nicht vollständig bzw. richtig. Ich wäre dankbar für jeden Tipp zur richtigen Vorgehensweise. Habe versucht mich hieran zu orientieren <https://github.com/corpnewt/USBMap> aber war wohl nicht ganz erfolgreich. Finde die Angaben leider auch etwas dürftig...

Danke!

Christian

---

**Beitrag von „user232“ vom 26. Februar 2022, 21:28**

[USB-Ports mappen unter Windows](#)

---

**Beitrag von „harling“ vom 26. Februar 2022, 21:43**

wie soll ich denn auf einem Mac USB Ports mappen mit Windows - das kapier ich leider nicht

---

**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.

---

### Beitrag von „harling“ vom 26. Februar 2022, 23:24

sehe ich es also richtig, dass ich durch die vorangegangenen Updates seit 11.3 schon zu spät dran bin? Oder gibt es einen Weg die Ports nochmal „auf null“ zu setzen...

Ich habe ja bewusst bereits XhciPortLimit bereits disabled und USBInjectAll entfernt. Bevor ich jetzt mit WindowsPE anfangen werde ich mal das Tutorial angehen, danke!

---

### Beitrag von „karacho“ vom 27. Februar 2022, 04:57

#### [Zitat von harling](#)

sehe ich es also richtig, dass ich durch die vorangegangenen Updates seit 11.3 schon zu spät dran bin?

Jap. Wie [griven](#) schon schrieb, hat Apple das ab Version 11 (Big Sur) geändert. Ports mit einer Version höher als 10.15 (Catalina) auf 'Null' zu stellen wie du es nennst, wird dir so nicht gelingen, wenn du keine funktionierende USBPorts.kext aus einer vorherigen macOS Version dein eigen nennst. Folge und lies die Beiträge in den Links die [griven](#) oder auch [user232](#) schon gepostet haben, dann klappts auch mit dem Nachb....ähm...USB Ports. 😊