

## **Erledigt** Hackintool gleicher Port

**Beitrag von „toni\_f“ vom 25. September 2019, 20:36**

Servus allerseits,

ich versuche die DP/HDMI/DVI Anschlüsse von meinem THinkpad Ultradock mit dem t440s zusammen zum laufen zu bekommen.

Im Hackintool werden aber egal an welchen der beiden DP/DVI/HDMI ich einen Bildschirm anstecke dieser als Port 0x6 in Hackintool erkannt.

Wenn ich beide anstecke zeigen beide das gleiche bild.

Meint ihr es macht Sinn weiter mit Framebufferpatching rumzuprobieren oder ist das verlorene Liebesmüh wenn alle Anschlüsse auf dem selben Port erkannt werden?

Kann ich einen Port hinzufügen?

Danke & Gruß

Toni

---

**Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 26. September 2019, 09:52**

Da kannst du nichts machen. Solche Docks (auch von Dell etc) verwenden DisplayPort MST, um mehrere Displays anzusprechen (das Feature, mit dem sich Displays per DisplayPort daisychainen lassen). Apple hat diesen Standard falsch implementiert. Das Problem gibts seit Jahren und Apple müsste es selbst lösen, zeigt sich aber nicht interessiert daran. Sie verwenden „MST“, um mit zwei Streams ihre 5K Displays mit 60Hz befeuern zu können. Das kannst du nicht mit einem einfachen framebufferpatch umgehen. Verwende so eine USB Displaylink Karte oder einen nativen Ausgang vom Notebook.

## **Beitrag von „toni\_f“ vom 29. September 2019, 11:45**

Moin,

danke! Ich hahtte schon die Theorie, dass es so eine Chaining Technology ist an der man da scheitert, aber hatte keinen Namen.

Jetzt kann ich in Frieden irgendeinen anderen Weg suchen, uff.

Aus theoretischem Interesse; um MST zu enablen müsste mal wsl. Apples halben Displaytreiber reversen, was?

Nochmal danke, hat mir keine Ruhe gelassen

---

## **Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 29. September 2019, 16:04**

Yup, darauf würde es hinauslaufen. Du müsstest ihre Interpretation von MST im Grafiktreiber verwerfen und entsprechend der DisplayPort Spec neu implementieren. Und dann würdest du einen unsignierten Treiber für deine macOS Version haben, den du vielleicht noch in ein paar folgende Versionen injecten kannst, aber letztlich wirst du das Problem immer wieder bekommen.