

**Erledigt**

## Probleme mit IntelMausiEthernet 2.5.1.1

**Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 16:00**

[Mieze](#)

Ich war eben beim Aktualisieren meiner Kisten auf OC 0.5.8 und habe dabei auch mal den neuen IntelMausiEthernet aus [i9 10900k / Gigabyte Z490 Vision D - Er läuft](#) getestet.

Folgende Ergebnisse kamen dabei raus:

- Skylake-Rechner mit Device-ID 0x15B8 = Kext wurde nicht geladen
- Kabylake- NUC mit Device-ID 0x15D8 = Kext wurde nicht geladen

Beide Device-IDs sind aber in der Info.plist des Kexts enthalten:

```
0x10EA8086 0x10EB8086 0x10EF8086 0x10F08086 0x15028086 0x15038086 0x153A8086  
0x153B8086 0x155A8086 0x15598086 0x15A08086 0x15A18086 0x15A28086 0x15A38086  
0x156F8086 0x15708086 0x15B78086 0x15B88086 0x15D78086 0x15D88086 0x15E38086  
0x15D68086 0x15BD8086 0x15BE8086 0x15BB8086 0x15BC8086 0x15DF8086 0x15E08086  
0x15E18086 0x15E28086 0x15B98086 0x0D4E8086 0x0D4F8086 0x0D4C8086 0x0D4D8086  
0x0D538086 0x0D558086
```

Ich weiss nicht, ob Du das Thema schon kennst, deswegen dachte ich, bringe ich es hier kurz mit rein.

---

**Beitrag von „Mieze“ vom 31. Mai 2020, 16:41**

Das kann viele Ursachen haben, von einem Fehler beim Linken, bis hin zu ACPI-Problemen. Ich würde mal in die kernel logs schauen und, falls dort nichts ist, evtl. mit kextutil versuchen, den Treiber manuell zu laden.

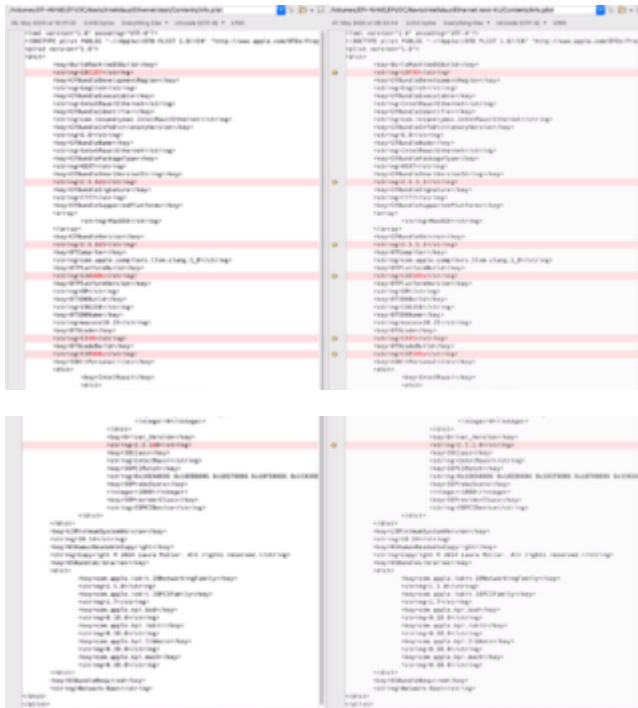
---

## Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 17:34

Sorry...

Vergiss meinen Beitrag in deine Richtung.

Der Kext aus dem Beitrag funktioniert, aber die Variante, die per [Sascha 77](#) 's Kext Updater heruntergeladen wird, hat da einige Unterschiede zum Original:



[Sascha 77](#)

Kannst du das bitte im KU ändern?

Links ist die passende Info.plist und rechts die aus dem Kext Updater.

Vielen Dank im Voraus.

---

## Beitrag von „Sascha\_77“ vom 31. Mai 2020, 18:45

[al6042](#)

Das mit der Versionsnummer geht nicht anders. Wie ich an anderer Stelle schon geschrieben habe ist das "d" in der Version so nicht verarbeitbar (Thema Versionsvergleich). Daher habe ich daraus schlicht einen Punkt gemacht damit der KU vergleichen kann. Die Alternative wäre gewesen den Kext aus dem Update rauszunehmen und nur als reinen Download anzubieten.

Der Rest ist unberührt und ich compile täglich 1:1 aus dem aktuellen Source. Daher verstehe ich nicht wie "mein" Compile Probleme bereiten kann. Bzw. andere Probleme als die wie wenn man sich es selber von Github aus aktuellem Bestand kompilieren würde.

Platformbuild weicht denke ich mal deshalb ab weil ich es unter Catalina kompile. Aber auch das hat ja nicht wirklich Einfluss auf die Funktion sondern ist rein informell.

---

## Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 19:05

Wenn ich die KU-Version direkt laufenden System mit folgendem Ablauf laden möchte, bekomme ich den Hinweis, dass Abhängigkeiten nicht erfüllt sind.

1. `cd ~/Downloads`
2. `sudo chown -R root:wheel intelMausiEthernet.kext`
3. `sudo chmod -R 755 intelMausiEthernet.kext`
4. `sudo kextload -v intelMausiEthernet.kext`

Code

1. `al6042@al6042-iMac Downloads % sudo kextload -v intelMausiEthernet.kext`
2. `Requesting load of /Volumes/Parallels/Daten/Downloads/intelMausiEthernet.kext.`
3. `/Volumes/Parallels/Daten/Downloads/intelMausiEthernet.kext failed to load - (libkern/kext) dependency load failed; check the system/kernel logs for errors or try kextutil(8).`
4. `al6042@al6042-iMac Downloads %`

Nach der Nutzung des Original-Kexts aus oben verlinkten Beitrag, wird der auch direkt geladen und im Kextstat ausgegeben:



Spannend finde ich hier die Versions-Nummer, die der KU aber gegen prüft.

Somit scheint ein Vergleich wohl aber auch möglich zu sein.

---

## Beitrag von „Sascha\_77“ vom 31. Mai 2020, 20:33

[al6042](#)

Ich bin gerade etwas irritiert. Ich habe jetzt nochmal mit Versionsvergleich rumgespielt und in allen Fällen die ich probiert habe, hat er es korrekt erkannt. Ich weiss genau, dass in der Vergangenheit eine gewisse Konstellation gab die nicht funktioniert hat. Merkwürdig. 🤔 Werde das dann mal umbauen.

~~Wegen dem Fehler... ich habs jetzt nochmal von Hand probiert zu kompilieren und ich kriege den selben Fehler. Das dürfte dann eher am Xcode Projekt liegen, dass das noch irgendwas fehlt. Mir ist das hier aufgefallen [Mieze](#)~~



~~Ich weiss nicht ob das Framework nicht auch rechts stehen muss, damit es im Bundle mit integriert wird. Allerdings wirft das hinzufügen des Frameworks nach rechts dazu, dass er mit einem Fehler abbricht.~~

Al, hasst Du mal einen funktionierenden Kext für mich? Würde da gerne mal ins Bundle reinschauen und diesen Kext auch solange auf dem Server liegen lassen bis das Abhängigkeitsproblem gelöst ist.

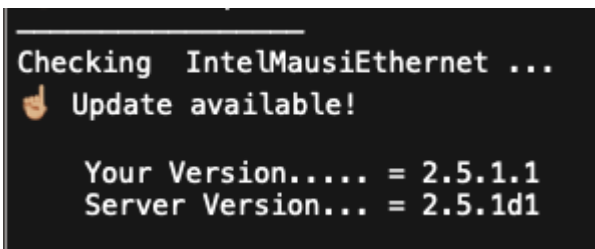
EDIT:

Lass bitte nochmal auf Updates prüfen.

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 20:41**

Dabei kommt eben folgendes raus:



```
Checking IntelMausiEthernet ...  
👉 Update available!  
  
Your Version..... = 2.5.1.1  
Server Version... = 2.5.1d1
```

Wobei im kextstat auch die 2.5.1d1 angezeigt wird.

---

### **Beitrag von „Sascha\_77“ vom 31. Mai 2020, 20:43**

Dann hat der noch eine versteckte Datei in dem DL Ordner vom KU. Bitte lösche den mal komplett und prüfe erneut. Weil auf dem Server ist jetzt 2.5.1d1 hinterlegt.

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 20:45**

Updates-Ordner komplett gelöscht und KU neu gestartet.

Trotzdem kommt die Meldung:

```
Good evening al6042. Let's see if there's
something new for you. Here we go...

Last check
Sunday, 31.5.2020, 20:43:42

Checking AirportBrcmFixup ...
👍 You are up to date (2.0.7)

Checking AppleALC ...
👍 You are up to date (1.4.9)

Checking BrcmPatchRam ...
👍 You are up to date (2.5.3)

Checking IntelMausiEthernet ...
👎 Update available!

Your Version..... = 2.5.1.1
Server Version... = 2.5.1d1
```

---

### Beitrag von „Sascha\_77“ vom 31. Mai 2020, 20:48

Ach warte mal .... im Script vom KU schwirrt glaube ich auch noch was rum.

EDIT:

Versuch mal hiermit. Achja und bitte noch den funktionierenden Intelmausi hier anhängen.

---

### Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 20:52

Hier die Version, mit der ich vorher gearbeitet habe, und auch die aktuellste Variante.

Mit dem "neuen" KU kommt die gleiche Meldung:

```
Good evening al6042. Let's see if there's
something new for you. Here we go...

Last check
Sunday, 31.5.2020, 20:44:40

Checking AirportBrcmFixup ...
👍 You are up to date (2.0.7)

Checking AppleALC ...
👍 You are up to date (1.4.9)

Checking BrcmPatchRam ...
👍 You are up to date (2.5.3)

Checking IntelMausiEthernet ...
👎 Update available!

Your Version.... = 2.5.1.1
Server Version... = 2.5.1d1
```

---

## Beitrag von „Sascha\_77“ vom 31. Mai 2020, 21:00

So jetzt aber ...

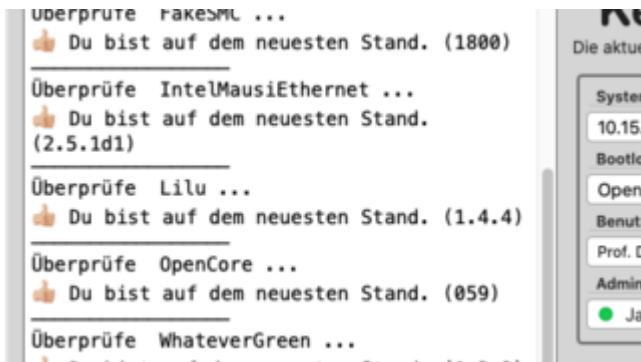
Ich hab dein d0 und d1 mal probiert zu laden. Genau der selbe Fehler wie bei meiner kompilierten Version. Du dürftest die dann ebenfalls nicht von Hand geladen bekommen oder? Starten die vllt. nur aus OC/Clover heraus?

Code

1. luigi@neptun:~/Downloads\$ sudo kextload -v intelMausiEthernet.kext
2. Requesting load of /Users/luigi/Downloads/intelMausiEthernet.kext.
3. /Users/luigi/Downloads/intelMausiEthernet.kext failed to load - (libkern/kext) kext (kmod) start/stop routine failed; check the system/kernel logs for errors or try kextutil(8).

EDIT:

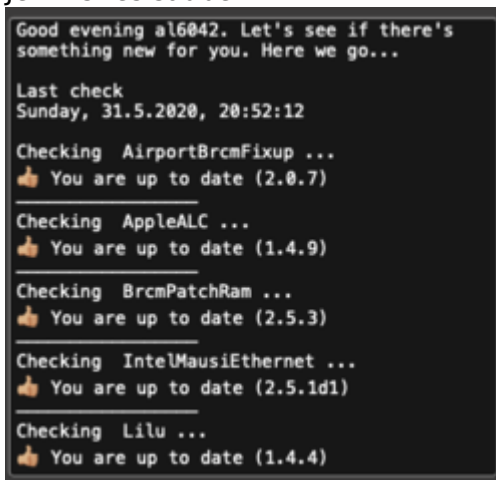
Ich habe jetzt mal mit meiner Version den Rechner neugestartet. Alles chic:



---

## Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 21:05

Jetzt ist es sauber:



Das mit den Kexten kann ich jetzt schwer prüfen, da der 1d1 bereits aus der EFI heraus läuft.

Bisher musste ich die Kexte nie manuell testen, da sie aus der EFI heraus bisher immer funktioniert haben.

---

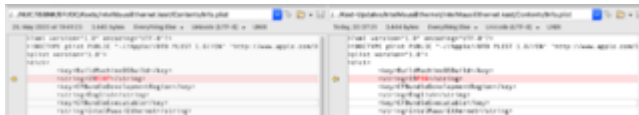
## Beitrag von „Sascha\_77“ vom 31. Mai 2020, 21:06

Ich habe den Text über dir editiert. Meine kompilierte Variante lädt ohne Probleme beim booten. Also dann doch kein Fehler im Xcode Projekt. Evtl. irgendwas mit dem Kextcache oder so gewesen bei dir.

---

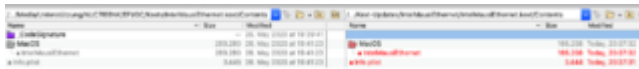
## Beitrag von „al6042“ vom 31. Mai 2020, 21:13

Bis auf folgenden Eintrag ist die Info.plist sauber:



Aber du solltest mal einen Diff auf die Executables der beiden Fassungen (meine aus dem Anhang in [#11](#) und deiner vom KU) checken.

Da läuft etwas noch nicht ganz rund:



---

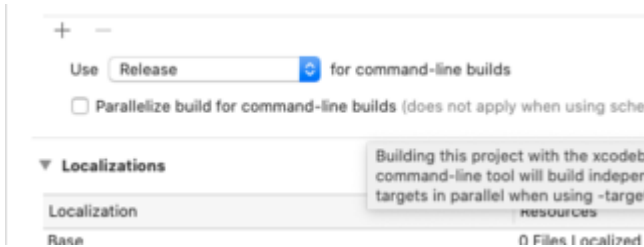
## Beitrag von „Sascha\_77“ vom 31. Mai 2020, 21:20

Jo das mit der Plist lässt sich auch nicht ändern, da er wie gesagt den Build hinterlegt mit dem compiled wird. Bzw. klar man kann ich Nachgang das ändern. Aber wozu ... ist für die Funktion ja irrelevant.

Warum die Bins differieren kann ich dir nicht sagen. Ich klick nur auf compilen und das kommt bei raus. Und läuft ja auch. Vllt. sind in der anderen noch irgendwelche Symbols drin oder so die aber zum Laden nicht benötigt werden. Oder evtl. Debug? Debug-Bins werden gerne mal bis doppelt so groß.

EDIT:

Grad mal geschaut.



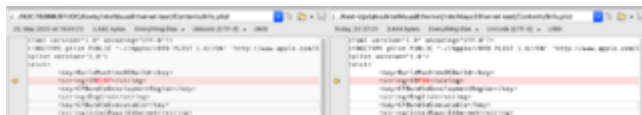
Da ich die teile täglich über command-line compile ist somit der Grund für die Differenz gefunden. Meine mit der GUI compilate Variante ist so groß wie Deine.

---

### Beitrag von „ResEdit“ vom 1. Juni 2020, 18:53

[Zitat von al6042](#)

Bis auf folgenden Eintrag ist die Info.plist sauber:



Entschuldigt bitte das leichte OT: Wie heisst die Software, mit der du die Inhalte Side-by-Side vergleichen kannst (dein Screenshot)? Würde ich gerne mal ausprobieren. 🤔 🤔

---

### Beitrag von „DSM2“ vom 1. Juni 2020, 20:59

Kannst du auch mit Diffmerge machen... <https://sourcegear.com/diffmerge/>

---

### Beitrag von „al6042“ vom 1. Juni 2020, 21:46

[ResEdit](#)

Das ist [BeyondCompare](#), dass ich mir schon vor langer Zeit mal als Multiplattform-Variante gekauft hatte.

Gibt es für Windows, Linux und macOS...

---

### **Beitrag von „DSM2“ vom 1. Juni 2020, 22:42**

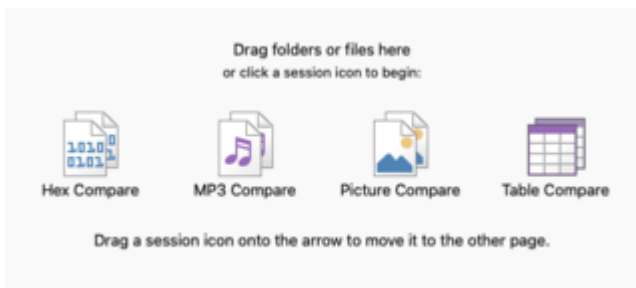
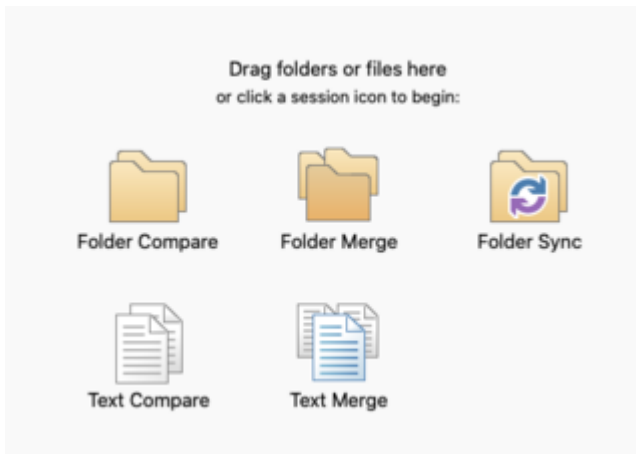
[al6042](#) Dachte erst das es Diffmerge ist, hab dann aber nochmal einen Blick drauf geworfen.

Findest du das besser als Diffmerge oder einfach nur am nutzen da irgendwann gekauft ?

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 1. Juni 2020, 22:52**

Es halt hat noch ein paar mehr Features



---

## Beitrag von „Atalantia“ vom 21. April 2026, 11:41

Ich bin etwas verwirrt. Sollte ich mit meiner Karte "Intel(R) Ethernet Controller I226-V" IntelMausi.kext oder IntelMausiEthernet.kext verwenden?

Ich verstehe den Programmierer von IntelMausi.kext. Ich habe auch eine Katze und sie ist definitiv mein bester Freund.