

# WWDC 2025, macOS 26 & Hackintosh

Beitrag von „bluebyte“ vom 16. Juli 2025, 11:39

[schrup21](#) das mit wpython hatte ich hier schon mal erwähnt.

Ausserdem musste ich unter Xcode das target von "universal2" auf "X86\_64" ändern.

Komischerweise brauchte ich das bei Pycharm nicht.

Konnte es am Ende auch nicht ausführen, weil TEAM\_ID falsch.

```
CLP_PHT_ERROR_INVALID_TEAM_ID
```

Im Chat mit [ST3R30](#) meinte er, dass man wohl eine gültige Apple-Entwickler-ID benötigt.

Und das, nach dem ich sämtliche Eingabemasken mit "LanguageTranslator for Xcode" übersetzt hatte.

Alle Python-Scripte unter "wx\_gui" müssen entsprechend angepasst werden.

Das ist auf dem Repo bei GitHub nicht der Fall. Die haben das nur mal begonnen.