

Es tut sich wieder was bei Broadcom WLAN

Beitrag von „DerBeste“ vom 9. Dezember 2025, 18:21

Ich hab's erst nach Wochen festgestellt, das meine ganze Tipperei für die Katz war. Nicht, weil ich doof bin, sondern weil Apple sein System wie eine Festung abgeriegelt hat, gegen die man einfach keine Chance hat.

Ich dachte erst, es gibt eine Möglichkeit das zu umgehen, aber Pustekuchen. Ich hätte besser auf die anderen gehört, die meinten: Vergiss DriverKit, besonders für WLAN, das ist gelaufen.

Tja, selbst auf die Nase fallen ist die beste Lehre. Apple hat das System so gebaut, dass wir alle verlieren.

DriverKit ist keine Lösung, sondern eine Fessel.

Apple will die Treiber nur noch selbst schreiben. Alles, was nicht ins Konzept passt, fliegt raus.

* USB-WLAN? Tot.

* Eigene Hardware? Egal.

* Broadcom? Pustekuchen.

* Monate Arbeit? Apple lacht.

Fakt ist: Ich durfte gar nicht gewinnen. Und das gilt auch für viele, die viel mehr draufhaben als ich.

Das Schlimmste: Apple redet von Sicherheit und Stabilität. Schön und gut, aber das ist doch alles Quatsch!. Ja, Mieze, ich gebe dir nun 100 % Recht, alles Bullshit!

Es geht um Kontrolle, um mehr Kohle und darum, andere klein zu halten. Wer nicht Apple ist,

ist nicht willkommen.

Ich war so blöd zu glauben, Apple weiß, was es tut, und will uns nicht verarschen.

Falsch gedacht.

Das Ganze ist Absicht.

Und das betrifft nicht nur mich, sondern alle:

- * Hackintosh-User
- * Hardware-Bastler
- * Open-Source-Leute
- * Entwickler, die einfach nur schaffen wollen
- * und alle macOS-Nutzer, die für billige Hardware tief in die Tasche greifen müssen, weil Apple abkassieren will

Apple hat vergessen, warum so viele User macOS mochten: Weil man früher noch selbst was machen konnte und Treiber anpassen. Diese Zeiten sind vorbei.

Die harte Realität ist: Ich bin nicht gescheitert. Der Treiber ist komplett fertig, aber Apple hat den Riegel vorgeschoben.

Wenn du alles DriverKit-tauglich machst, landest du am Ende bei bestimmten Funktionen und Headern, die es in normalen macOS- oder Kernel-Treibern (kext) gab – wie zum Beispiel mach/mach_types.h oder spezielle USBHost-Header. Die sind aber in DriverKit nicht mehr gültig. Das Bauen klappt dann einfach nicht mehr.

DriverKit-Treiber dürfen nur die DriverKit- und USBDriverKit-Header nehmen, die Apple erlaubt. Aber Xcode zwingt dich indirekt dazu, trotzdem verbotene Includes zu benutzen, weil Xcode

halt manchmal komische Sachen macht, auf die man keinen Einfluss hat. Ein sauberer Build über ein Makefile ist darum unmöglich: Der Compiler checkt die verbotenen Dateien nicht und gibt Fehlermeldung aus, weil DriverKit zum Beispiel keinen Zugriff auf mach/mach_types.h hat.

Kurz gesagt: Apple führt dich absichtlich in eine ausweglose Situation, in der bestimmte Sachen einfach nicht gehen und der Build-Prozess unmöglich ist.

Und das fühlt sich nicht wie ein technisches Problem an, sondern wie ein fetter Betrug.

Wenn Apple meint, sie können jedes Jahr ein neues System raushauen und alle rennen hinterher, dann irren sie sich.

Viele werden gehen, womöglich zu Linux, und zu anderen offenen Systemen, wo man nicht erst fragen muss.

Ich hab's kapiert, aber es ist ein mieses Gefühl.

Nicht, weil ich verloren habe, sondern weil das Spiel von Anfang an beschissen war.

Und ja, der Text wurde teilweise mit einer KI verfasst!!