

Apples geheime iPhone-Entwürfe: So sah das Smartphone der Zukunft aus!

Entdecken Sie den geheimen iPhone-Prototyp von Apple, der ursprünglich auf dem iPod basierte und nie veröffentlicht wurde.



keine Adresse genannt - Geheime Enthüllungen über den ersten iPhone-Prototyp sorgen für Aufsehen! Ursprünglich wollte Apple ein Smartphone entwickeln, das auf dem beliebten iPod basierte. Tony Fadell, der Schöpfer des iPods, verriet, dass der erste Entwurf des Handys ein „Click Wheel“ als zentrales Bedienelement nutzte, anstelle des späteren Touchscreens. Dies bedeutet, die Benutzer sollten mit einem Rad navigieren, was heutzutage kaum vorstellbar ist!

Besonders auffällig ist, dass der Prototyp bereits eine eingebaute Kamera hatte, und das Design ähnelte dem späteren iPhone stark. Dieses mysteriöse Gerät wurde allerdings nicht direkt von Apple, sondern von einem externen Hersteller

gefertigt, lange bevor das erste iPhone 2007 auf den Markt kam. Steve Jobs zeigte zu Beginn großes Interesse an diesem iPod-basierten Konzept, doch nachdem festgestellt wurde, dass die Bedienung mit dem Click Wheel nicht praktikabel war, fiel die Entscheidung für den revolutionären Touchscreen, wie **oe24.at** berichtete.

Einblick in die vergriffenen Prototypen

Neueste Bilder und Videos, veröffentlicht von Sonny Dickson, zeigen einen faszinierenden Einblick in einen weiteren Prototyp namens „AcornOS“. Dieser benutzt noch das Click Wheel zur Navigation, kombiniert mit einer Benutzeroberfläche, die stark an die des iPods angelehnt ist. Die untere Hälfte des Bildschirms zeigt eine Schnellauswahl für Musik und Spiele, während oben andere Funktionen wie „Anrufen“ oder „SMS“ zu finden sind. Interessanterweise belegen Patentunterlagen aus dem Jahr 2006 die Existenz eines solchen Geräts mit einem optionalen Click Wheel, was die Authentizität des Prototyps unterstreicht, wie **The Verge** berichtete.

Fadell erzählte 2012, dass es unzählige Entwürfe gegeben habe, darunter eine Variante „iPod plus Telefon“, die schließlich jedoch in der Entwicklung scheiterte. Die Schwierigkeiten mit der kleinen Anzeige in Kombination mit dem hardwarebasierten Rad führten dazu, dass die Benutzeroberfläche als kompliziert empfunden wurde. Heute ist es schwer vorstellbar, dass Apple in seinen frühen Entwicklungstagen die Benutzererfahrung mit einem Click Wheel optimieren wollte. Doch wie Fadell sagte: „Manchmal muss man Dinge ausprobieren, um sie wieder wegzuwerfen.“

Details	
Vorfall	Sonstiges
Ort	keine Adresse genannt
Quellen	• www.oe24.at

Besuchen Sie uns auf: die-nachrichten.at