



Ja oder nein ...

... zum 64'er-Hardware-Service war die Frage, die wir uns in der letzten Zeit oft gestellt haben.

Ja, weil wir diejenigen unter unseren Lesern, die keine Zeit oder keine allzu große Erfahrung mit Hardware-Basteleien haben, die Möglichkeit geben wollen, auch in den Genuß der in der 64'er vorgestellten Schaltungen zu kommen.

Nein, weil wir eine Reihe von Erfahrungen gemacht haben, die von unserer Seite einen unverhältnismäßig hohen Aufwand erforderten oder aber beim Käufer Ärger und Frust hervorgerufen haben.

Wir sind den Ursachen für unseren hohen Aufwand einerseits und des Ärgers unserer Besteller andererseits nachgegangen und haben die Schwachstellen ausfindig gemacht:

1. Die Muster-Schaltungen, die von unseren Lesern entworfen wurden, funktionierten zwar einwandfrei, waren aber für eine Massenproduktion nicht geeignet. Sobald mehrere der verwendeten Bauteile am Rande ihrer Toleranzgrenzen lagen, funktionierte die Schaltung nicht mehr absolut einwandfrei — wütende Anrufe und Briefe der Käufer waren die Folge.
2. Wir konnten nicht ahnen, daß so viele Leser Interesse am 64'er-Hardware-Service haben. Dies hatte zur Folge, daß die von uns beauftragten Firmen mit der Produktion nicht nachkamen — verärgerte Reaktionen der Besteller kamen hinzu.
3. Da wir die Hardware-Erweiterungen nicht selbst produzieren, mußten wir mit auf diesem Gebiet spezialisierten Firmen zusammenarbeiten. Auch hier gab es bei manchen Problemen, zeitlicher Art wie auch bezüglich der Qualität. Einzelne Serien mußten wir im nachhinein umtauschen — immense Kosten bei uns und Ärger bei den Lesern war das Ergebnis.

Im wesentlichen aus diesen drei Gründen haben wir den 64'er-Hardware-Service vorläufig auf Eis gelegt und arbeiten momentan sehr intensiv an Konzepten, wie wir einen reibungslos funktionierenden und preiswerten Hardware-Service in Top-Qualität unseren Lesern anbieten können.

Michael Scharfenberger, Chefredakteur

BRANDNEU AUS DEN USA

Nach wie vor ist die Bereitschaft, für den C 64 Programme zu entwickeln, sehr groß. Das hat die größte Messe für Unterhaltungselektronik in Chicago wieder deutlich gezeigt.

Wer dem C 64 im Herbst letzten Jahres aufgrund der rückläufigen Verkaufszahlen ein schnelles Ende prognostizierte, sah sich bereits zum Weihnachtsgeschäft und in der ersten Hälfte des Jahres 1986 eines Besseren belehrt. Der C 64 erwies und erweist sich als VW Käfer — er läuft und läuft ... Die Tage eines 8-Bit-Systems sind bei weitem noch nicht gezählt. Neue Ideen, Anwendungen und billige Software lassen andere Perspektiven zu. Der kosmetisch gestylte C 64C (das C könnte für »cosmetic« stehen) erschließt sich zusammen mit dem leicht bedienbaren Betriebssystem GEOS eine neue Käuferschicht — potentielle Interessenten, die bisher noch vor der komplizierten Bedienung auch oder gerade eines Heimcomputers zurückschreckten. Das neue »offizielle« Betriebssystem für den C 64 ermöglicht es auch dem ungeübten Computerbenutzer, schnell und einfach die vielfältigen Möglichkeiten seines Systems auszunutzen.

Durch die konsequente Fortführung der schon bei der Ein-

führung des C 128 erkennbaren Strategie, die Kompatibilität mit dem weltweit 5 bis 6 Millionen Mal verkauften C 64 aufrechtzuerhalten, und so den Käufern neuer Heimcomputer von Commodore den Zugang zu der größten Softwarepalette für einen Computer zu ermöglichen, fällt einem die Entscheidung für einen 8-Bit-Heimcomputer wie dem C 64C leicht.

Auf der diesjährigen SCES (Summer Consumer Electronics Show) in Chicago wurde das Betriebssystem GEOS V1.2 von Berkeley Softworks vorgestellt (ausführlichen Test der Version 1.0 siehe Ausgabe 6/86, Seite 19). Die Version 1.2 wurde in einigen Punkten verbessert. So konnte die seinerzeit bemängelte Geschwindigkeit des Textverarbeitungsprogramms geoWrite erheblich gesteigert werden. geoWrite ist ein sogenanntes »WYSIWYG« (What You See Is What You Get)-Textprogramm. Das heißt, der Text mit den verschiedenen Schriftarten, den eingebunden Grafiken, Unterstreichungen etc., sieht auf dem Bildschirm genauso aus, wie er spä-

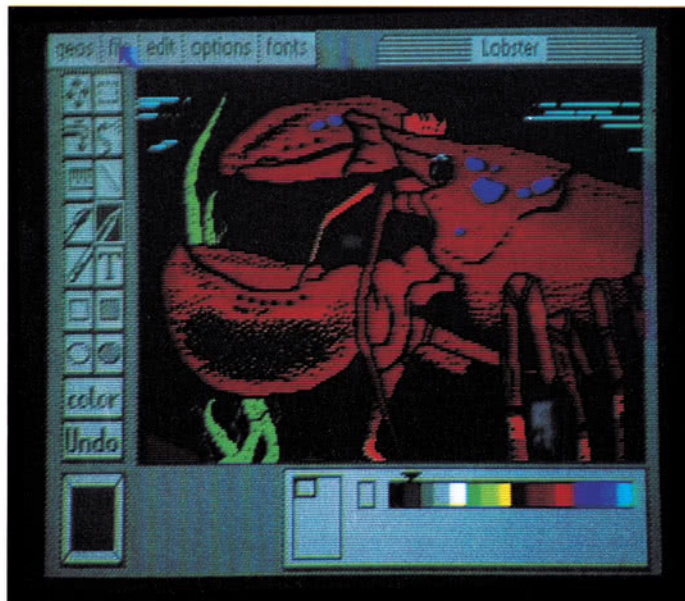


Bild 1. Vorab ein Blick auf GEOS 1.2