

Storia di Amiga

Tratto dal sito Mytobox di Riccardo Valletta, revisione generale e aggiornamento a cura di Gianluca Giusti.

Era il **1982**, quando tre dottori fondarono con un consistente investimento di sette milioni di dollari la Hi-Toro, società diretta alla produzione di accessori legati alla crescente popolarità del mercato video ludico delle console.

I tre intraprendenti soggetti però parallelamente al procedere della loro società, stavano sviluppando una nuova console da gioco a sedici bit, costruita intorno all'allora velocissima CPU Motorola 68000.

I dilemmi erano tanti, se seguire una via molto di moda in quegli anni, cioè di dotare la futura macchina di elementi quali tastiera e possibilità di aggiornamento (chi si ricorda le tante espansioni create in quegli anni per l'intellivision della Mattel sa di cosa parlo) o se rilasciare una semplice console senza tanti fronzoli.

In quel momento nessuno avrebbe poi potuto immaginare un capovolgimento di interesse nel campo ludico dalle console ai computer, cosa che avvenne in Europa e negli USA alla meta degli anni ottanta.

La progettazione fu affidata a tre grandi dell'epoca, Jay Miner proveniente da Atari, Dave Morse dalla Tonka, nota azienda produttrice di giocattoli e dalla Williams, RJ Mical, quest'ultimo però subentro a lavori iniziati ed entrato a far parte del team software insieme a Carl Sassenrath, Dave Needle e Bob Burns.

Il progetto venne per molto tempo tenuto segreto, arrivando a dare ai chip custom dei nomi di donna, Agnus, Daphne e Paula.

Questi tre chip alleggerivano molto il lavoro della CPU, ma nell' stesso tempo rendevano l'architettura di Amiga abbastanza complessa.

Agnus, si occupava di generare gli indirizzi, Daphne, poi chiamato Denise si interessava alla parte video e Paula, che prima era stata chiamata Portia, per la parte audio e le porte.

Durante il **1983**, la società passò la sua ragione sociale da Hi-Toro ad Amiga Inc.

Le ragioni di tale scelta sono le più disparate, la più accreditata è che fondamentalmente Amiga veniva, nell'elenco del telefono prima di Apple o Atari, ed era il primo sinonimo di amichevole derivante dallo spagnolo.

Il nome in codice scelto per il nascente progetto fu "Lorraine", che pare sia stato il nome della moglie di Dave Morse.

Il **1984**, vede la presentazione di Lorraine al CES (Consumer Electronic Show) invernale, la macchina si presentava ancora decisamente incompleta ed alcune parti venivano emulate via software su workstation della Sun.

La Amiga Inc, non vive un bel periodo dal punto di vista economico e se da un lato le vendite di Joystick e periferiche non andavano alla grande, dall'altro lo sviluppo della nuova macchine era più che mai in uno stato di avanzamento tale che sarebbe stato un peccato abbandonare il tutto, i soldi però cominciavano a mancare e nonostante il buon successo al CES i fondi venivano meno.

Il futuro non era dei più rosei e si attese con speranza il CES estivo, dove Amiga si presentava in veste definitiva.

Il successo non tardò ad arrivare, il computer faceva bella mostra di se attraverso demo sonore e grafiche che non avevano rivali.

L'interesse delle grandi società era stato destato, ora bisognava che Amiga Inc venisse risolledata dal salasso economico che lo sviluppo della macchina aveva provocato.

Un prestito o un'acquisizione da parte di una grande compagnia erano le due soluzioni, si optò per la seconda ritenuta la più conveniente.

Le società a cui Amiga Inc si rivolse furono la Sony, la Apple, la Atari, la Silicon Graphics, la Hewlett Packard e la Commodore. Fu quest'ultima ad accordarsi, nonostante Atari avesse già intrapreso trattative che davano per sicura l'acquisizione di Amiga Inc.

L'allora presidente della Atari, Jack Tramiel, ex presidente di Commodore, offrì soltanto 98 centesimi ad azione, la grande C invece mise sul piatto 4 dollari che divennero 4,25 dopo una richiesta di aumento di Morse.

La vicenda portò la Commodore ad essere querelata da Atari che si definiva vittima di scorrettezze nell'affare Amiga.

Durante il **1985** la Commodore lavorò duramente alla programmazione di AmigaDOS, lavoro che si prolungò più del dovuto ritardando moltissimo l'uscita dei primi modelli commerciali, per la precisione del modello Amiga 1000.

Nel frattempo Atari lanciò sul mercato il primo computer a 16 bit, il famoso Atari ST, che utilizzando una CPU motorola 68000 (la stessa di Amiga) ad un clock più alto dell'Amiga 1000, fu un tale successo che qualsiasi tipo di software veniva scritto prima su Atari e poi "portato" sulla macchina Commodore, con un conseguente mancato sfruttamento dei chip proprietari di Amiga, e nella maggior parte dei casi con risultati pessimi.

Amiga 1000 fu un'ottima macchina che però non ebbe il successo che in Commodore si sperava.

Il **1986** vede, perciò, un netto predominio di Atari e soltanto con l'uscita dei futuri modelli, la situazione cambierà drasticamente.

Il **1987** vide l'introduzione di Amiga 500 e con questa macchina Commodore fece la sua fortuna.

Un design più accattivante, il doppio della RAM (da 256k a 512k) il sistema operativo su ROM e un nuovo kickstart (si passò dal 1.2 al 1.3), la nuova macchina fece scalpore e soppiantò di fatto il rivale Atari ST, la situazione si capovolsse e la maggior parte dei software, soprattutto ludici venne sviluppato in maniera nativa su Amiga per poi essere portata su ST.

Amiga 500 fu una vera rivoluzione, con possibilità di espansioni, sia tramite la famosa "trapdoor" o nello slot laterale a 86 pin, che tra le altre cose permetteva l'uso di schede acceleratrici come quella che montava il 68030 a 40 Mhz.

Perfetta per i giochi, gli sviluppatori si trovarono di fronte alla possibilità di programmare direttamente i chip custom, il lavoro in assembler portò veri e propri capolavori di codice nello scrolling bidimensionale sia esso orizzontale che verticale.

Una generazione di videogiochi deve ad Amiga una grossa fetta del loro divertimento.

Nello stesso periodo, il sogno di tutti gli appassionati, l'Amiga 2000, sembra soffrire del successo della sorellina minore.

E neanche l'uscita del modello nuovo Amiga 2000 B, riesce a scalzare dal piedistallo l'inossidabile Amiga 500, che però vista forse troppo come macchina da gioco, porta una certa diffidenza tra software house che sviluppano applicativi di altro genere.

Questa tendenza però non trova riscontro nel ramo della computer grafica dove Amiga trova campo fertile rimanendo fino al 1993 una delle principali piattaforme tra quelle utilizzate, sia in campo cinematografico sia in quello televisivo.

Il **1988** e il **1989**, sono anni di transizione, anni durante i quali, di fatto non successe nulla, la situazione Amiga era consolidata sia nel mercato ludico, vera gallina dalle uova d'ora per Commodore che in quello professionale.

Tantissimi i software in uscita, alcuni dei quali ottimamente realizzati sono di pubblico dominio.

Stessa sorte tocca alle periferiche che si presentano sul mercato in quantità a volte esagerata.

E' proprio in questi anni che il software ludico di Amiga comincia a fare breccia nel cuore di tutti gli appassionati.

La fine del 1989 vede l'uscita di Shadow Of The Beast, vero e proprio capolavoro di tecnica sonoro/grafica, che lascia tutti a bocca aperta per i tantissimi livelli di scroll parallattico, i colori su schermo e la meravigliosa colonna sonora.

La Psygnosis si afferma come leader indiscusso nella produzione "giocosa" di Amiga, a onor del vero il primo loro grande gioco per la neonata macchina Commodore fu il bellissimo Blood Money, ottimo soprattutto che sancì l'inizio di un'era videoludica che in molti non dimenticheremo mai.

Sull'onda del successo, nel **1990**, la Commodore tenta la via dell'innovazione e introduce sul mercato il Commodore CDTV.

Si trattò del primo esempio di set top box, tanto caro a noi oggi, ma allora il concetto di TV interattiva era ancora un miraggio e il nuovo prodotto della grande C si rivelò un fallimento.

Essenzialmente si trattava di un Amiga 500 installato in un case che sembrava un classico componente di un impianto stereo dotato di lettore CD-ROM 1X, che oltre al software Amiga, era in grado di leggere cd audio e CD+G, vale a dire CD che alla musica accompagnavano grafica più o meno interattiva.

Il tutto si rivelò poco utile e di scarso successo, Commodore continuava a guadagnare dalle vendite del modello 500 e del nuovo nato Amiga 3000, che con la veloce CPU 68030, colmò in buona parte le perdite ottenute con il CDTV.

Nel **1991** continuano i successi della Commodore e forte di tali risultati il 1992 vede l'uscita di ben tre nuovi modelli, il piccolissimo A600 che sostituirà il vecchio Amiga 500 da pochi mesi uscito in versione PLUS con 1MB di ram preinstallata, il 1200, che vede l'introduzione del chipset grafico AGA che porta le macchine Commodore a visualizzare una palette di 16 milioni di colori e il 4000, ultimo e più potente Amiga mai immesso sul mercato.

Mentre il 600 non riscuote un gran successo, architettura vecchia e mancanza del tastierino numerico ne complicano la diffusione, il 1200 forte dell'ottimo rapporto prezzo prestazioni e della presenza di molte porte parallele ne fanno un computer a largo uso, dal ludico al professionale l'Amiga 1200 è fonte di un certo entusiasmo, che ne decreta il buon successo e una certa quantità di uscite in termini di espansioni hardware, tante per esempio le schede acceleratrici per questa intraprendente macchinetta.

L'Amiga 4000 sancisce il successo delle macchine Commodore nell'uso professionale grafico/sonoro, il computer e' velocissimo grazie alla sua CPU 68040 e il supporto della Newtek con il suo software Lighthwave 3D e la scheda video Toaster, ne fanno il mezzo più usato nelle produzioni cinematografica affiancando le famose macchine Silicon Graphics, e un vero e proprio punto di riferimento per quel che concerne il mercato musicale.

Da lì a qualche anno però almeno a livello consumer i computer IBM compatibili, cominciano la loro scalata al mercato, togliendo man mano la terra da sotto i piedi ai computer di casa Commodore, che non potevano contare sull'espandibilità a buon prezzo dei costruttori orientali.

Il **1993** vede l'inizio della crisi della Commodore, il mercato video ludico è attaccato dalla pirateria da una parte (che a sua volta in molti paesi, paradossalmente ne aveva decretato il successo) e dalle nuove console a 16 bit giapponesi. Con un tentativo al limite dell'impossibile la Commodore fa uscire sul mercato il CD32, una console per videogiochi dotata di CPU 68EC020, nuovi chipset grafici che affiancavano l'architettura AGA e un ottimo lettore cd 2X, e come optional una scheda MPEG che permetteva la decodifica MPEG 1, garantendo la visibilità di video cd, mercato che

però in Europa non ha avuto il successo che forse meritava favorendo un allora già vecchio VHS. Tecnicamente avanti rispetto alle giapponesi, non ebbe il supporto giusto dalle software house europee e americane, attanagliate dal cancro dei giochi copiati, e di certo non poteva contare sulle softco orientali, intente a fare soldi con Super Famicom, Megadrive e Pc Engine e che non avrebbero mai supportato una macchina mai uscita nei loro mercati. Da lì a poco si chiuse un capitolo veramente poco felice per una macchina che se sfruttata a dovere avrebbe potuto regalarci dei veri capolavori. Tra le cose più belle per CD32, ricordo una versione di Banshee, ottimo sparattutto della Core Design, la bellissima versione di Alien Breed II Tower Assault, dove per la prima volta avevamo filmati in computer grafica, Pinball Fantasies che grazie al supporto ottico aveva musiche incredibili, e il fantastico graficamente ma poverissimo in giocabilità Microcosm.

Siamo nel **1994** e le scarse vendite sul fronte 8 e 16 bit nonché pessime scelte di mercato decretano il definitivo fallimento della Commodore. Si cerca una soluzione e questa viene vista dall'acquisto da parte di Escom, una ditta tedesca, sia di Commodore che di Amiga Technologies. Escom cercherà invano di mantenere il nome Amiga ancora presente sul mercato, visto che il fallimento del loro nuovo Amiga li porterà a chiudere i battenti da lì a poco, riportando il destino Amiga nel buio più nero.

Passano tre anni, che nel campo informatico sono un'eternità, e nel **1997** dopo un tentativo non molto convincente di VISCORP, Amiga Technologies passa nelle mani di Gateway 2000, una società americana, che decide di lasciare l'iniziativa all'allora presidente Petro Tyschtschenko.

E' il **1999**, sul mercato ormai Amiga è presente pochissimo, il suo ultimo modello il 4000 tower prodotto da Escom ha qualche estimatore e grazie anche al lavoro svolto da Gateway, Amiga ha ora la possibilità di utilizzare nuove CPU, moderni hard disk e schede grafiche. Ora Amiga vede la nascita di Amiga International in Europa e Amiga INC negli USA. Esce la versione 3.5 del sempre verde sistema operativo e mentre tutti aspettano l'uscita per fine anno del nuovo super computer, AMIGA Inc. annuncia invece la fine di ogni tipo di ricerca e investimento nel campo dell'hardware, dichiarando di dedicarsi al solo sviluppo software.

La fine del **1999** e l'inizio del **2000** vedono Gateway vendere il marchio Amiga ad Amino Development, società fondata da due ex membri di Amiga Inc. che nel corso dell'anno cambia il nome in Amiga Corporation. Amiga Corporation rimane oggi l'ultima incarnazione di un mondo a noi tanto caro che è mutato e si è trasformato in un qualcosa che fortunatamente ha ancora in questi tempi una sua piccolissima fetta di mercato e di utenza. Un'alleanza con Matrox apre le frontiere ad Amiga del 3d in tempo reale di un certo livello.

Nel **2001** nasce la versione 3.9 del sistema operativo che non presenta nulla di particolarmente innovativo rispetto al suo predecessore e si dimostra solo un piccolo aggiornamento per rendere meno evidente il gap tecnologico che ormai affligge il sistema operativo. Durante l'anno Amiga Inc. annuncia congiuntamente alla britannica Eyetech Ltd. la pianificazione di nuove schede di espansione denominate AmigaONE per gli utenti di Amiga 1200 e 4000. Schede che porteranno sui vecchi Amiga (denominati classici) i velocissimi processori G3/G4 montati anche sulle macchine Apple, gli slot AGP, i connettori USB, le porte FireWire ed ethernet, le schede audio Creative e la possibilità di passare dal classico OS 3.9 al nuovo ambiente AmigaDE.

Il **2002** è testimone di un radicale cambiamento nello sviluppo del nuovo OS 4.0 con l'uscita di scena della software house Haage & Partner e l'arrivo di Hyperion Entertainment la quale annuncia, il 29 settembre, di aver completato il firmware per il boot su PPC.

Il **2003** è un altro anno di transizione e di meditazione per Amiga Inc. che prende nuovi contatti per rilanciare il marchio e la tecnologia Amiga nel mondo informatico.

Sul fronte software Hyperion Entertainment continua il suo sviluppo e prende accordi con varie aziende per dare al nuovo sistema operativo sempre maggiore flessibilità e potenza.

Il 25 dicembre viene data la tanto attesa notizia: la developer pre-release dell'OS 4.0 sarà disponibile nei primi mesi dell'anno seguente.

Il **2004** è l'anno della svolta. Amiga Inc. con una mossa a sorpresa vende il suo sistema operativo attuale (OS4) e tutti i diritti dei passati sistemi operativi a KMOS e si dedica completamente all'AmigaDE. Il 16 aprile di quest'anno vede la luce la versione beta del tanto sospirato OS4, il 10 ottobre viene rilasciato il primo update e il 27 dicembre il secondo.

Nel **2005** la storia continua e si arricchisce di nuovi colpi di scena. Il 16 marzo di quest'anno KMOS compra Amiga Inc. e la multinazionale diventa una sola: Amiga Inc. con una nuova sede a New York.

Contemporaneamente viene annunciata una partnership con Omniscence, il lancio di AmigaAnywhere™ versione 1.5 e di un nuovo gioco per PDA basato sulla tecnologia AmigaAnywhere™.

Il 12 aprile viene annunciato il lancio di AmigaAnywhere™ SDK (kit di sviluppo) versione 1.5 .

Il 26 aprile Amiga Inc. annuncia di essere diventata Premier Member dell' iPAQ Developer Program di Hewlett-Packard.

Il 12 maggio Amiga annuncia la disponibilità di "Word Me Up" per la piattaforma AmigaAnywhere in Inglese, Francese, Italiano e Spagnolo.

Il 7 giugno Amiga Inc. annuncia che AmigaAnywhere™ è compatibile con la piattaforma U3™ USB smart drive.

Il 14 giugno Hyperion Entertainment mette on-line il terzo aggiornamento per la developer pre release dell' OS4 e il 15 giugno Amiga Inc. annuncia una nuova partnership con Riverdeep® per il rilascio di titoli per il mercato mobile.

Il 22 luglio la software house che cura lo sviluppo del sistema operativo mette on-line un bonus pack per la developer pre-release per festeggiare i 20 anni di storia di Amiga.

Il 4 ottobre Amiga Inc. annuncia un accordo con la Lega Nazionale Americana di Hockey (NHL) per la messa in commercio di giochi per dispositivi wired e wireless.

Nel **2006** le due principali società impegnate nel mondo Amiga (Amiga Inc. e Hyperion Entertainment) continuano la loro marcia verso una nuova piattaforma performante.

Il 9 gennaio Amiga Inc. annuncia di aver raggiunto un accordo con ICTV™ per l'utilizzo di applicazioni Amiga sulla piattaforma HeadendWare®.

Il 23 gennaio Amiga Inc. annuncia un accordo con Kaliko Entertainment per il rilascio di Brainteaser funzionante su tutti i dispositivi utilizzando AmigaAnywhere.

L' 8 febbraio Hyperion Entertainment rilascia il quarto update della developer pre-release del sistema operativo OS 4.0 .

Il 21 marzo Hyperion Entertainment da in licenza la sua tecnologia 3D alla Smiths Aerospace.

In aprile di quest'anno Amiga Inc. e Giesecke & Devrient (G&D), un fornitore di smart cards e soluzioni per telecomunicazioni, pagamenti on-line ed identificazioni, siglano un accordo per lavorare assieme per dimostrare l'uso della tecnologia Amiga con le SIM card di memoria G&D's GalaxSIM®.

Il 10 aprile Hyperion Entertainment rende disponibile il Software Development Kit versione 51.22 per AmigaOS 4.0 Developer Pre-Release.

Il 1 maggio, a seguito di un accordo, Amiga Inc. e Mobilzone portano le applicazioni AmigaAnywhere™ a disposizione dei clienti Mobilzone. Sul portale di quest'ultima si possono acquistare i contenuti Amiga preferiti per PC con Windows, Smartphones, PDA ed avvantaggiarsi con le tecnologie emergenti quali le media storage cards e i dispositivi mobile con tecnologia U3.

Il 24 dicembre Hyperion Entertainment rende disponibile, finalmente, AmigaOS 4.0 in versione final...cioè definitivo.