

	Objekt: Commodore Amiga
	Museum: Computerspielmuseum Berlin Karl-Marx-Allee 93a 10243 Berlin 030 6098 8577 nicole.hanisch@computerspielmuseum.de
	Sammlung: Spielmaschinen
	Inventarnummer: 9887

Beschreibung

Die Wundermaschine

Als der Amiga 1985 der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, staunte diese nicht schlecht. Die vom Entwickler des Atari 800, Jay Miner, konzipierte Maschine setzte vor allem für Multimediaanwendungen neue Standards.

Ursprünglich wurde der Rechner als reine Spielekonsole entwickelt. Doch die kleine Firma Amiga hatte sich mit diesem Projekt übernommen. Daher verkaufte man die Entwicklung an Commodore, die auf der Suche nach einem Nachfolger für Ihren 8-Bit-Verkaufshit C 64 waren.

Basis der hohen Leistungsfähigkeit war die interne Aufteilung in mehrere Spezialchips. Der Amiga bot wie der Macintosh eine graphische Benutzeroberfläche und die Möglichkeit, gleichzeitig mehrere "Bildschirme" in verschiedenen Auflösungen darzustellen. Er hatte einen eingebauten Sprachsynthesizer und Vierkanal-Stereo-Sound.

Damit war der Amiga, trotz seines zuerst hohen Preises von 6.000 DM, die Traummaschine eines jeden Spielers und die Computerspieleplattform der 80er Jahre.

Allerdings ruhte sich Commodore auf der technischen Leistungsfähigkeit seiner "Wunderkiste" aus und tat kaum etwas für die Unterstützung der Amiga-Plattform mit Profisoftware. So verlor der Amiga, zur "Spielekiste" verkommen, Anfang der 90er seine Vorrangstellung an die grauen "IBM-Kompatiblen".

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Ereignisse

Hergestellt wann 1985

wer Commodore International
wo