

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## 30 Jahre Amiga Heimcomputer: Ein Rückblick

David Timsit am Dienstag, dem 21. Juli 2015

**Man mag es kaum glauben – stolze 30 Jahre ist es her, als die erste Revision des populären Homecomputers (Amiga 1000) knatternd und knarzend Workbench 1.0 in den RAM wuchtete und somit die Ära des Multitasking-OS begründete.**

Dabei sollte das innovative Betriebssystem überhaupt nicht auf den Namen „Workbench“ hören. Das OS bestand aus zwei Disketten – Kickstart und Workbench. Durch einen Fehler der Sales-Abteilung erhielt das System seinen anfänglichen Namen und wurde erst mit Version 2.0 in das ursprünglich angedachte AmigaOS umbenannt.

### Der Kampf um die Marke

Die multimedialen Fähigkeiten der Plattform waren ihrer Zeit weit voraus. Kein Wunder – war das Amiga-Chipset ursprünglich für eine Konsole konzipiert. Die grafischen Fähigkeiten und der mächtige 4-Kanal Sound waren bis zum Launch der japanischen Konsole PC-Engine (Release: 1987) im Consumer-Bereich konkurrenzlos.

Geschäftlich war der Amiga hingegen von Anfang an ein schwieriges Thema. Das Geziehe und Gezerre begann weit bevor Raubkopien der Branche einen empfindlichen Schaden zufügten. Jack Tramiel, der zu Atari gewechselter Commodore Gründer, verlor

den Finanzpoker um das Amiga-Projekt, vor dessen Verwirklichung, in letzter Sekunde und Commodore sicherte sich die Rechte das Gerät unter eigener Flagge zu produzieren.

Der Besitzer sollte jedoch noch häufiger wechseln. 1994 war Commodore durch einige drastische Fehlentscheidungen am Ende und das deutsche Unternehmen ESCOM AG aus Heppenheim sicherte sich die Amiga-Marke. Hierzu wurde das Sub-Unternehmen Amiga Technologies GmbH in Bensheim gegründet, welche die Produktion der Top-Modelle 1200 und 4000 wieder aufnahm. Der geplante und 1996 vorgestellte Amiga 1300 erschien nicht mehr, da die ESCOM AG kurz darauf Konkurs anmelden musste. Anschließend wurde es unübersichtlich. Die nächsten drei Jahre war die Marke im Besitz von Gateway Inc. und wechselte 2000 schließlich zu Amino Development, welche sich fortan in Amiga Inc. umbenannten. AmigaOS wurde extern weiterentwickelt.

2010 gründete sich mit Commodore USA ein Unternehmen, welches die C64 und Amiga Lizenzen erwarb um Neuauflagen zu produzieren, die optisch an den Klassikern angelehnt waren, deren Innenleben jedoch Standardkomponenten von Intel-PCs zierten, welche mit einem angepassten Linux ausgeliefert wurden.

## Unzählige Klassiker

Sämtliche Versuche das Gerät als ernsthafte Business-Lösung zu etablieren waren von wenig Erfolg gekrönt und so waren es vor allem die Zocker, Programmierer und Musiker, welche die Plattform zur Legende des digitalen Entertainments machten.

Spätestens seit Einführung des Amiga 500 wurde die Maschine kompromisslos als Heimcomputer vermarktet. Zu diesem Zeitpunkt waren bereits Klassiker wie [Defender Of The Crown](#), [Silent Service](#) oder [Bubble Bobble](#) auf dem Markt.

Doch die ganz großen Meilensteine sollten erst noch folgen. Die Blütezeit des Amigas (ca. 1989 – 1993) brachte unzählige Perlen hervor: Den vertikalen Shooter [Xenon 2](#), den Fußball-Klassiker [Kick-Off](#), das dystopische [Syndicate](#), die idyllische Kampfkunst-Simulation [Budokan](#), das verschrobene [North & South](#), den Rundenstrategie-Bolliden [Battle Isle](#), das knuddelige Strategie-Spiel [Lemmings](#) oder das vielfach gefeierte Action-Spektakel [Turrigan II](#). Um nur einige wenige zu nennen versteht sich.



Sid Meiers U-Boot Simulation Silent Service war aufgrund des Spielinhaltes zeitweilig indiziert.  
(Bild: Microprose)

## AMIGA-FAKTEN

### Lebenszyklus

Der als „Personal Computer“ vermarktete Amiga 1000 kam im Juli 1985 auf den Markt und wurde bis 1996 (Modelle Amiga 1200 und 4000T) verkauft.

### Der Amiga und die Kunst

Zahlreiche Musik- und Videokünstler verwendeten den Amiga für ihre Arbeiten. Darunter befinden sich auch die folgenden Namen: Chris Hülsbeck, Jesper Kyd, Hardy Hard, Patric Cremer, Sven Väth, Luca Anzilotti, Michael Münzing, Station Rose und Andy Warhol.

### Spiele ohne Ende

Für den Amiga wurden im Laufe der Zeit über 3.000 kommerzielle Spiele entwickelt. Das eingebaute Diskettenlaufwerk führte in diesem Zusammenhang zu Problemen mit Raubkopien, da jeder Amiga Besitzer schnell und einfach Spiele vervielfältigen konnte.

In Richtung Mitte der 90er ging dem Amiga allmählich die Luft aus. Die Basis-Plattformen waren immer öfter der PC oder die 16-Bit Konsolen Super Nintendo und Mega Drive. Gerade auf den klassischen Systemen ohne neueren AGA-Chipsatz mühten sich Entwickler ab, Titel wie [Wing Commander](#) oder [Street Fighter II](#) in eine angemessene Form zu bringen.

Selten gelang es – wie bspw. im Fall von [Mortal Kombat](#), meistens nicht. Eine Alternative waren auf den Amiga zugeschnittene Rip-Offs wie [Zool](#) – ein Sonic The Hedgehog-Ersatz – oder das Fighting Game [Body Blows](#), welches sich anschickte das bessere Street Fighter auf Commodores betagter Hardware abzugeben. Spätestens als Titel wie Doom oder X-Wing vs TIE Fighter die PC-Plattform auf ein neues Level brachten, war die langjährige Erfolgsgeschichte des Amiga am Ende.



Das wunderschöne Xenon 2: Megablast wurden in allen Spielbereichen gelobt. (Bild: Bitmap Brothers)

## Die Legende lebt

Der popkulturelle Einfluss der Plattform war dennoch so immens, dass sie nie komplett von der Bildfläche verschwand. Bis heute produzieren Künstler audiovisuelle Demos für die Plattform und in etlichen Communitys weltweit versammeln sich Liebhaber des Amiga, um Anekdoten auszutauschen, aber auch mit Hardware zu handeln und Software zu entwickeln.

Der heutige Enthusiast setzt entweder auf modifizierte AGA-Geräte oder auf die PowerPC Varianten mit Amiga OS 4 aus den 2000er Jahren. Wer sich weniger in die Hardware hineinfuchsen will und lediglich ein paar Erinnerungen auffrischen möchte, ist mit einer Emulation bestens bedient – Einsteiger greifen am besten zum (legalen) Rundpaket [Amiga Forever](#).

## Das könnte dich auch interessieren

- [Faszination AMIGA](#)
- [“Viva Amiga” – eine Filmdokumentation](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag, dem 21. Juli 2015 um 21:09 Uhr in der

Kategorie: **Hardware**. Kommentare können über den **Kommentar (RSS)** Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>