

fer

Ferruccio Zamuner

Copyright © (C)1997 NonSoLoSoft. Tutti i diritti riservati

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> fer		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Ferruccio Zamuner	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	fer	1
1.1	Lettera aperta	1

Chapter 1

fer

1.1 Lettera aperta

Buon anno, siamo nel 1998 ovvero:

nel tredicesimo anno di vita per Amiga,

nel quarto anno di sopravvivenza per Amiga dopo che è rimasta orfana di mamma Commodore.

Gateway2000, apparentemente ferma, in realta' lotta per non fallire e la causa certo non è l'acquisto di Amiga lo scorso anno.

Amiga Magazine tedesca è stata accorpata a PC Magazine tedesco.

Amiga Magazine italiana ha interrotto la pubblicazione a causa di scelte editoriali del gruppo stesso e per timore che la rivista non reggesse in attivo per tutto l'anno 1998. Questa motivazione non ha convinto la redazione che in blocco sta cercando nuove soluzioni per poter continuare il proprio lavoro anche al di fuori della Jackson.

Amiga Inc., il nuovo mostro nato dalle ceneri di Amiga, con Amiga International mantiene viva la speranza in tutti noi di una imminente ripresa, anche se siamo consapevoli che:

- 1) nulla sarà mai come prima;
- 2) il nemico, "l'occhialuto Bill", ha vinto.

Ora una domanda sorge spontanea:

"Esiste ancora alternativa ai sistemi Microsoft?"

Purtroppo la risposta non la si può formulare con i dati in nostro possesso.

Cosa ci riserva quindi il futuro come utenti Amiga:

- Amiga Inc. produrrà' dagli Stati Uniti non macchine ma brevetti ed innovazioni che saranno percepiti, acquistati ed utilizzati da terze parti per la produzione "finalmente" di nuove macchine.
 - Ormai i programmatori si sono lanciati: dopo Myst e Doom ecco in arrivo
-

Quake: tutti titoli che in pochi avrebbero mai immaginato disponibili per Amiga (prima che siano disponibili le versioni per Playstation e SuperNintendo 64).

- PowerPC finalmente è una realtà dal Novembre 1997: la Phase5, dopo 3 anni dall'annuncio, ha rilasciato le prime schede PPC per Amiga ed il loro funzionamento (su A3000(T) e A4000(T)) sembra eccellente.

Le prime schede PowerPC per A1200 saranno prodotte da Phase5 non prima del 25 Febbraio 1998, ma i prototipi mostrati già alla fiera di Colonia nel Novembre 1997 non lasciano dubbi nè sulla qualità nè sulle prestazioni.

Tuttavia, a causa della irreperibilità dei chip SCSI per le schede per A1200, saranno prodotte in prima istanza delle schede prive di controller FAST SCSI II.

- CyberVisionPPC e BVision: per chi si lamentava che sul fronte grafico eravamo ormai fermi, ecco l'imminente smentita da Phase5, e sugli A1200 con PowerPC sarà finalmente possibile montare una scheda grafica.

- Nuovi negozi e punti vendita al minuto stanno aprendo con l'intenzione di vendere nuovamente Amiga, i programmi e gli accessori per questa macchina: sono appassionati utenti Amiga che credono di poter fornire un reale contributo alla causa con la loro esperienza e competenza.

- Enigma Amiga Run sta cambiando veste, contenuti e politiche di distribuzione. Sostenete questa voglia di rinnovamento acquistando e valutando da voi il buon lavoro del suo direttore Michele Iurillo.

- La redazione di Amiga Magazine sta lavorando per la produzione di una nuova testata di cui non è ancora stato deciso il nome nè la forma di distribuzione, tuttavia presto sarà aperta una HOME PAGE WWW su Internet per informare i lettori e con loro discutere le scelte possibili.

- Haage & Partner stanno cooperando con una misteriosa ditta estera per la realizzazione del primo Amiga privo di 680x0 ma dotato del solo PowerPc.

Cercherò di tenere aggiornato questo piccolo spazio informativo che ora rappresenta lo ZCD, inoltre annuncio che tutti i miei clienti saranno da me informati sul futuro della ex Amiga Magazine e delle scelte definitive di Enigma Amiga Run per quanto riguarda la distribuzione. Cogliero ovviamente l'occasione per fare pervenire anche una lista di prodotti nuovi, di eventuali offerte ed altre informazioni.

Distinti saluti, Ferruccio Zamuner

Microsoft, Playstation, Nintendo, SuperNintendo 64 sono marchi registrati di proprietà dei relativi proprietari.