

1200 cudów Amigi 1200

Firma Commodore lubi sprawiać niespodzianki. W roku 1992 wylansowała Amigę 600 i Amigę 4000. Wydawać się mogło iż jest to już koniec niespodzianek na ten rok. Tymczasem już 21 października w Londynie i jednocześnie w całej Europie zaprezentowano nowy typ popularnego komputera domowego — Amiga 1200.

Zadziwiające jest, jak niewiele plotek i informacji o tym modelu przedostało się przed jego premierą do wiadomości publicznej. Dziś już wiadomo, że firmy software-owe brały udział i konsultowały projekt i rozwój A1200 przez kilka miesięcy. Wydaje się, że ten komputer jest odpowiednikiem Amigi 800, o którym krążyły plotki na początku 1992 roku.

A800 miała być czymś pośrednim pomiędzy A600 i A3000. Tymczasem okazało się, że A1200 dorównuje pod wieloma względami A3000, a niekiedy ją przewyższa. Stawia to A600 wraz z A500 i A2000 o dwie klasy niżej niż pozostałe modele tej rodziny i nie należy się spodziewać, że luka ta zostanie kiedykolwiek wypełniona. Wszyscy, którzy mieli już z A1200 do czynienia zgodnie twierdzą, że jest to sensacja roku. Ten komputer ma wszystko, na co czekali amiganci.

Nowa Amiga jest sprzedawana standardowo z 2 MB pamięci RAM. Stary mikroprocesor MOTOROLA 68000 został zastąpiony szybszym 68020. Amiga 1200, w odróżnieniu od Amigi 500 i 600, ma już w pełni 32-bitową architekturę, co znacznie przyspiesza jej pracę. Zegar procesora został także dwukrotnie przyspieszony (14,19 MHz zamiast 7,4 MHz w Amigach 500 i 600). Również połączenie takiego procesora z 32-bitową pamięcią pozwala na wykorzystanie w pełni 32-bitowego adresowania, co dodatkowo przyspiesza wykonywanie programów. Testy dowiodły, że A1200 jest pięciokrotnie szybsza od A600.



Stary zestaw układów specjalizowanych (PAULA, AGNUS i DENISE) został zastąpiony nowymi układami o wspólnym oznaczeniu „AGA” lub „double-A”. Zmieniły się też ich nazwy: Paula, Lisa i Alice. Jako ciekawostkę dodam, że są to kości zastosowane w Amidze 4000. Zaletą kości „AA” jest nowy blitter, który znacznie szybciej wykonuje operacje na pamięci ekranu.

Od strony graficznej A1200 zapowiada epokę gier nie 32, ale 256 kolorowych. Za to paleta barw została rozszerzona z 4096 do pełnych 24 bitów, co daje 16777216 kolorów i odcieni do wyboru. Wprowadzono także nowy tryb wysokiej rozdzielczości HAM. Oparty o 8-bitowe kodowanie koloru oferuje 262144 kolorów HAM. Tryb ten pozwoli na dobre odwzorowanie obrazów True Color (24-bitowa paleta), choć zapewne nie pojawi się w grach.

Komputer znajduje się w obudowie kształtem zbliżonej do Amigi 600, z wydzielonym blokiem klawiszy numerycznych (powrót do tradycji Amigi 500). Ma te same złącza co w A600 oraz złącze pamięci krzemowych PCMCIA. Po prawej stronie umieszczono porty joysticków i złącze IDE dla małego dysku twardego (standard AT- BUS).

Amiga 1200 jest sprzedawana wraz z Workbench-em 3.0. Najważniejsza jest jednak cena. Za niecałe 400 funtów kupić można komputer o klasę lepszy od Amigi 600. Przypomnijmy, że kilka miesięcy temu była to właśnie cena Amigi 600.

W listopadzie 1992 nowa Amiga została zaprezentowana na wystawie Future Entertainment Show w Londynie, gdzie zwiedzający mieli okazję podziwiać sam komputer oraz możliwości, jakie oferuje. M.in. firma Electronics Arts pokazała nową 256-kolorową wersję Deluxe Paint IV AA. A Gremlin Graphics i System 3 zaprezentowały nowe wersje gier Zool i Putty. Mindscape, Ocean, MicroProse i Psygnosis opracowały gry wykorzystujące nowe tryby graficzne A1200. Nie powtórzono błędów z promocji A4000, gdzie na pierwszych wystawach nie było prezentowane oprogramowanie dla nowych układów graficznych „double-A”, przez co możliwości tego modelu pozostawały długo niezauważone.

W przeszłości zmarą posiadaczy nowych modeli Amig (w szczególności Amigi 500+) był brak pełnej zgodności programowej z poprzednikami. Zapewne pierwszym, pytaniem, jakie zadałby doświadczony amigant, byłby problem kompatybilności A1200 z A500, A600 i A2000. Niestety firma Commodore nie czyniła żadnych wysiłków, aby uzyskać 100% zgodności. Oczywiście wynika to ze zmienionej architektury i nowych trybów graficznych. Szefowie firmy zakla-

dają 60% zgodności z Amigą 600. Pierwsze testy wykazały, że są to szacunki zbyt pesymistyczne. Nowe układy graficzne potrafią emulować ich stare odpowiedniki.

Po wciśnięciu obu klawiszy myszy podczas restartu komputera można wybrać zarówno startowy napęd dyskowy jak i, co najważniejsze, tryb pracy układów graficznych. Mimo, że istnieje dużo przyczyn niedziałania starych programów na nowej Amidze, przełączanie układów graficznych eliminuje większość problemów związanych z kompatybilnością. Tak więc zapewne więcej niż 60% programów z Amigi 600 ruszy na Amidze 1200. Szef firmy Ocean twierdzi, że jego zespół przetestował wszystkie gry wydane w ostatnich dwóch latach przez Ocean i tylko dwie nie chciały się uruchomić. Były to WWF Wrestling i Epic. Firma zapowiada jednak gry WWF 2, Lethal Weapon, Cool World w 256 kolorach i poprawione wersje gier wyżej wspomnianych.

Skoro jesteśmy już przy grach, to warto wspomnieć, że Mindscape zapowiada Wing Commandera II przeniesionego z PC-eta, ale tylko w wersji wymagającej twardego dysku. Z kolei MicroProse zapowiada Civilization, oczywiście w 256 kolorach.

A co na to „pecetowcy”? Czyby ostatnie słowo miało należeć do Amigi?

Opracował: PIOTR LISZEWSKI

PARAMETRY TECHNICZNE

Mikroprocesor — Motorola 68020
Zegar — NTSC: 14,32 MHz; PAL: 14,19 MHz

Pamięć — FAST MEMORY: rozszerzalna do 4 MB lub jako karta krzemowa w czytniku PCMCIA

CHIP MEMORY: standardowo 2 MB z możliwością rozszerzenia w postaci modułu lub kości pamięci. Pamięć ROM — 512 KB

Układy specjalizowane — „double-A” (Paula, Lisa, Alice) obsługujące grafikę, dźwięk i DMA.

Wewnętrzna stacja dysków — standardowa 3,5”. Możliwość formatowania dyskietek na 880 KB.

Video — wyjście standardu RGB (cyfrowe i analogowe); kolor composite; modulator TV. Paleta kolorów: 16,8 mln.

Dźwięk — 4 niezależne generatory muzyczne po dwa na każdy kanał (stereo).

Interfejsy — mysz/joystick (2 porty), RS-232C, Centronics, floppy (zewnętrzne stacje dysków), czytnik kart krzemowych PCMCIA, RGB (wyjście do monitora), TV (antena), audio (2 złącza CINCH)

Klawiatura — 96 klawiszy z wydzielonym blokiem numerycznym.