

EGS Spectrum 24/28

Aleksander "trOLLO" Giedyk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Układy graficzne w Amigach nie należą do najwydajniejszych. Owszem, w prostych grach spełniają swoje zadanie, ale gdy mamy ochotę wykorzystać naszą Amigę do czegoś więcej niż tylko gry, to pojawia się problem. Nagle okazuje się, że nawet najprostsze zadanie jest gigantycznym wyzwaniem dla naszego komputera mimo posiadania szybkiego procesora i dużej ilości pamięci RAM. Lekarstwem na powolne układy graficzne naszych Amig jest karta graficzna.

Amiga 1200, którą posiadam, jest wyposażona w sloty Zorro II firmy Micronik, więc wybór był prosty – karta która działa w slotach Zorro II i nie jest droga. Warunek miałem w zasadzie jeden – karta ma bez problemu obsłużyć system minimum w rozdzielczości 800x600 przy 16 bitowej palecie kolorów.

Wybór padł na kartę EGS Spectrum 24/28. Karta oparta jest na układzie Cirrus Logic GD5426 taktowanym częstotliwością 40 MHz, wyposażona jest w 2 MB pamięci graficznej i działa pod systemami Picasso 96 i CGX od wersji v3. Sama instalacja karty nie sprawia najmniejszych problemów - po prostu wkładamy ją w wolne gniazdo Zorro II i już. Po kilku dniach testów, stwierdziłem, że karta pracuje trochę szybciej pod Picasso 96 niż pod CGX v4, dlatego też zainstalowałem pakiet Picasso 96. Instalacja pakietu Picasso 96 przeszła bez najmniejszych problemów. Podczas instalacji system sam rozpoznał zainstalowaną kartę, szybko wybrałem częstotliwości jakie obsługuje mój monitor i po chwili mogłem cieszyć się Workbenchem w nowej rozdzielczości. Jako że posiadam kartę, która wyposażona jest w 2 MB pamięci graficznej, to mogę ustawić rozdzielczość systemu nawet na 1280x1024. Niestety w takiej rozdzielczości praca na tej karcie nie należy do najprzyjemniejszych – interlace i ogólna powolność karty dają o sobie znać. W niższych rozdzielczościach (np. 800x600 16 bit) praca w systemie to czysta przyjemność. AmigaOS 3.9 działa zdecydowanie szybciej niż na wolnych układach AGA.

Jako że Amiga to nie tylko system, ale także programy i gry, to po skończonej konfiguracji systemu zabrałem się za testy. Pod lupę poszły programy i gry, których najczęściej używam na Amidze.

Większość programów czy gier napisanych „pod system” działa bez najmniejszych problemów pod kontrolą karty graficznej. Niektóre programy są jednak bardzo kapryśne, np. "Doom I" i "Doom II" czasami zawieszają cały komputer (nie można ustawiać palety 16-bitowej). Szkoda też, że mój ulubiony program do przeglądania zdjęć FastView w ogóle nie lubi karty graficznej i nic nie wyświetla (podobnie rzecz ma się z Visage). Czasami można zaobserwować wolniejsze działanie niektórych programów w stosunku do prędkości pracy na chipsecie AGA, np. w Personal Paint 7.1 większość operacji zrobimy bardzo szybko, ale np. wypełnianie kolorem obiektu trwa dziwnie długo. Ponadto możemy go otworzyć wyłącznie na ekranie maksymalnie 8-bitowym. Zdziwiłem się także po uruchomieniu gry "Napalm" w 320x240 na karcie graficznej przewijanie planszy jest „skokowe”, natomiast w 320x256 AGA przewijanie planszy jest płynne. Trudno powiedzieć czy to wina karty, sterowników czy też gry, ponieważ "Exodus" działa zdecydowanie szybciej na karcie graficznej niż pod kontrolą układów AGA. Dużym zaskoczeniem (pozytywnym) była gra "Quake I" - nadal działa wolno, nawet w 320x240, jednak zdecydowanie szybciej niż na AGA. Teraz rozgrywka nie jest aż tak bardzo stresująca. Z powodzeniem na karcie graficznej uruchomiły się też programy AWeb, FileManager 3.1, Wordworth 7 (w tooltypach należy ustawić PICASSO=TRUE), SysSpeed 2.6 oraz gry "Heretic", "Gloom Deluxe", "Genetic Species", "Myst", "Payback".

Rozdzielczość	Głębokość kolorów	Wyświetlanie z przeplotem
1280x1024	8	Wyświetlanie z przeplotem
1152x900	8	Wyświetlanie z przeplotem
1024x768	8	Wyświetlanie z przeplotem
800x600	8, 16	Wyświetlanie z przeplotem
640x480	8, 16, 24	Wyświetlanie z przeplotem

Dużym i przyjemnym zaskoczeniem była prędkość odtwarzania filmików AVI/MOV z bardzo starych płyt CD (dla ciekawych – CD z nieistniejącego pisma Kawaii) – w systemie pracującym pod kontrolą AGA animacje nie były wyświetlane płynnie, obraz i dźwięk strasznie przycinały. Teraz można spokojnie odtwarzać te animacje, nawet w oknie na pulpicie systemu bez większego obciążenia procesora (średnie obciążenie 35-40%).

EGS Spectrum 24/28

Aleksander "trOLLO" Giedyk

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Niektóre gry lub programy można zmusić do działania na karcie graficznej – do tego celu używam programu NewMode. Dzięki niemu mogę czasami uruchomić gry, które nie mają wyboru rozdzielczości i teoretycznie nie można ich ustawić, aby wyświetlały obraz na karcie graficznej. Dobrym przykładem jest "UFO: Enemy Unknown" – po zastosowaniu programu NewMode, wybrałem rozdzielczość 320x240 i mogłem normalnie uruchomić tę grę. Wspomniany wcześniej FastView (a także Visage oraz SysInfo) jest niestety odporny na wszelkie zabiegi i wyświetla tylko czarny ekran.

Mimo iż EGS Spectrum 24/28 to jedna z wolniejszych kart dostępnych dla Amigi posiadającej sloty Zorro, to praca na komputerze wyposażonym w tę kartę to czysta przyjemność. System w 800x600 16 bit wygląda bardzo ładnie, działa szybko i przyjemnie. Większość programów i gier działa zdecydowanie szybciej niż na konfiguracji z AGA. Polecam każdemu posiadaczowi Amigi kupno karty graficznej.

Wszystkie testy były przeprowadzone na mojej Amidze w konfiguracji: Amiga 1200 E/Box, 68040 40 MHz, 64 MB Ram, FAST-ATA MK II, GVP Spectrum24/28 2 MB, dysk 32 GB SSD SATA II, DVD-RW LG SATA II

Zalety:

- + szybsza praca systemu
- + wyższa rozdzielczość systemu
- + większa ilość kolorów w systemie
- + współpraca z monitorami LCD

Wady:

- niektóre gry działają wolniej na karcie w stosunku do AGA
- część programów nie działa pod kontrolą P96/CGX

Artykuł oryginalnie pojawił się w dziewiątym numerze Polskiego Pisma Amigowego.