

Natami: prime schede entro estate 2008

Inviato da Administrator

martedì 11 marzo 2008

Ultimo aggiornamento martedì 11 marzo 2008

E' finalmente disponibile il sito del progetto Natami: le prime schede per sviluppatori dovrebbero essere disponibili entro l'estate 2008.

Lo scopo del progetto, a detta degli sviluppatori, è piuttosto semplice: rimettere Amiga al passo con i tempi, conservando allo stesso tempo la sua architettura innovativa (che ne ha decretato il successo nel passato) e quel carattere rivoluzionario ancora tutt'oggi vivo nello spirito dei suoi utilizzatori e fan.

La strada da percorrere è ancora lunga, ma la speranza di vedere un prototipo, come quelli che fecero storia negli anni '90, completamente ammodernato ed al passo con i tempi ma allo stesso tempo in grado di far girare il vecchio software senza emulazione e senza i limiti tecnologici di obsolescenza è sufficiente a ben sperare nella riuscita.

Il prototipo di sviluppo dovrebbe avere le seguenti caratteristiche:

- 16 Mb di memoria Chip (ad alta velocità di accesso)
- CPU 68060 (fino a 90Mhz per CPU e velocità di BUS)
- 256Mb di memoria Fast

Le caratteristiche di base sono invece:

- Chip GFX superAGA (compatibile con il chip AGA ma con sostanziali miglioramenti)
- Risoluzione: 320x256 - 1280x1024
- Formati video: Planar 1-8 Planes, HAM 6/8, 8bit Chunky, 16bit Hicolor, 32bit Truecolor
- Chip Audio SuperPaula (fino a 16 bit)
- SVideo-in e Audio-in, Copper (compatibile AGA), Blitter (retrocompatibile anch'esso ma molto più performante), accelerazione 2D e 3D.

Sono previsti, oltre ai normali connettori, slot PCI e slot di espansione CPU.

Natami sarà insomma la macchina di nuova generazione Amiga, quella che la Commodore avrebbe prodotto se avesse potuto. Lo slogan è buono, aspettiamo fiduciosi i fatti.

Schermata del programma Benchmark Sysinfo

Screenshot del gioco in sviluppo che mostra la potenza del nuovo chipset (evoluzione dell'AGA)