

Modèles

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Modèles		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 19, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Modèles	1
1.1	Les Différents Modèles d'Amiga	1
1.2	La Génèse de l'Amiga	2
1.3	Amiga 1000	4
1.4	Amiga 500	5
1.5	Amiga 2000-A	5
1.6	Amiga 2000-B	6
1.7	Amiga 2500	7
1.8	Amiga 3000	7
1.9	Amiga 1500	8
1.10	Amiga 3000 Tower	9
1.11	Commodore Dynamic Total Vision	10
1.12	Amiga 500 +	10
1.13	Amiga 600	11
1.14	Amiga 1200	12
1.15	Amiga 4000/40	13
1.16	Amiga 4000/40 Tower	14
1.17	Amiga 4000/30	14
1.18	CD-32	15
1.19	Amiga 2200	16
1.20	DraCo	16
1.21	Avenir au 01/08/95	17

Chapter 1

Modèles

1.1 Les Différents Modèles d'Amiga

La Génèse de l'Amiga

Amiga 1000

Amiga 500

Amiga 2000-A

Amiga 2000-B

Amiga 2500

Amiga 3000

Amiga 3000 Tower

Amiga 1500

CDTV

Amiga 500 +

Amiga 600

Amiga 1200

Amiga 4000/40

Amiga 4000/40 Tower

Amiga 4000/30

CD-32

Amiga 2200

DraCo

Avenir

[Retour Au Menu Principal](#)

1.2 La Génèse de l'Amiga

Amiga Computer Inc. (ex Hi-Toro Inc.) est à l'origine une idée de trois personnages de Floride qui avaient l'intention d'investir 7 millions de dollars dans un projet quelconque. Ils pensèrent tout d'abord se lancer dans le commerce mais espéraient quelque chose de plus excitant et passionnant. Ils décidèrent donc de fonder une compagnie d'informatique.

Ils furent rejoints par Jay Miner, qui était alors chez Atari, et Dave Morse, un responsable des ventes chez Tonka Toys. La première idée était de créer la plus fantastique console de jeux possible. Et rien d'autre. Cependant, Jay et les techniciens avaient d'autres idées. Heureusement, ils les gardèrent précieusement au secret, laissant ainsi croire aux dirigeants qu'ils créaient seulement une console. Evidemment le marché pour ce type de machines était très attirant en 1982.

Il trouvèrent le nom dans un dictionnaire de synonymes. Ils voulaient véhiculer le sentiment d'amitié, et Amiga était le premier nom sur la liste. Cela leur permettait même d'être devant Apple dans les listes alphabétiques.

Cependant, avant qu'ils puissent sortir une machine, ils voulaient établir leur présence sur le marché, de façon à faire connaître leur nom et à monter quelques circuits de distribution. C'est ce qu'ils firent en distribuant des périphériques et des logiciels dont ils achetèrent les droits à d'autres entreprises. L'essentiel de leur distribution fut le Joyboard, une sorte de manette de jeu que l'on pose à terre est sur laquelle on gesticule pour activer les switches à la base. Il proposèrent un jeu de ski et plusieurs jeux de sports.

Mais un jeu que le personnel d'Amiga Inc. appréciait particulièrement était le jeu de la Méditation Zen, où il fallait s'asseoir sur le Joyboard et essayer de rester parfaitement immobile. Et en fait, c'est d'ici que le terme Guru Meditation tire son origine.

En 1983, l'objectif de prix pour l'Amiga était de 400 \$. Parfait pour une console de jeux. Mais ce prix grimpa rapidement à 600 \$. Devant les difficultés que rencontrait alors le marché de la console de jeux, les créateurs de l'Amiga décidèrent qu'il leur faudrait avoir quelque chose de mieux que juste une autre console pour survivre. C'est à ce moment que les idées que les techniciens avaient mises de côté commencèrent à payer. Ces idées comprenaient un clavier, des connecteurs, des contrôleurs de disques, un lecteur de disquettes.

Il était alors prévu d'introduire secrètement l'Amiga au CES d'hiver en janvier 1984.

La partie logicielle fut réalisée 10 jours avant le CES, et fonctionnait parfaitement en simulation. Malheureusement, quand le hardware fut mis en marche quelques jours plus tard, lui, ne marchait pas aussi bien qu'en simulation. Ce hardware, bien sûr, n'était pas en silicium. Les custom chips

étaient en fait des cartes électroniques, placées verticalement autour d'un noyau central, et reliées entre elles par les côtés, comme un Cray. Chaque custom chip était une petite tour, une masse de câbles.

Après un travail acharné jusqu'aux dernières minutes avant l'ouverture du CES, l'Amiga fonctionnait, toujours sous la forme de plusieurs cartes électroniques. Il purent ainsi offrir des démonstrations privées dans une pièce réservée.

Après cette première nuit de succès au CES, tous les responsables du marketing étaient pour le moins optimistes, car l'Amiga fit l'effet d'une bombe, malgré le fait qu'ils essayèrent de le garder secret.

Y compris au CES, tout le monde travaillait sur la machine pour créer des démos, corriger quelques bugs. C'est à ce moment que fut créée la célèbre démo Boing.

Après le CES, Amiga Inc. était lourdement endetté. Tout cela avait coûté plus que les 7 millions de dollars prévus, et encore plus de temps et d'argent étaient nécessaires pour le lancer sur le marché. Malheureusement, les investisseurs refusaient de s'engager d'avantage. De nouveaux fonds étaient donc nécessaires rapidement.

Les responsables des finances réussirent à faire durer les choses jusqu'au CES de juin. A ce moment là, l'Amiga était fonctionnel et en silicone. Pendant ce show, les personnes assistant aux démonstrations cherchaient dans toute la pièce la vraie machine qui affichait ces images.

Maintenant l'argent commençait à rentrer et un intérêt grandissant ce faisait sentir dans les médias. Et comme dans toutes les petites entreprises, dès que l'argent rentre, il est dépensé. Plusieurs personnes furent embauchées. Des ingénieurs hardware pour optimiser et réduire les coûts de l'architecture. Des ingénieurs en logiciels pour terminer le système d'exploitation. Même le soudain afflux d'argent était tout juste suffisant pour maintenir la compagnie à flots. En fait, pour réaliser le projet de l'idée à la distribution, 50 millions de dollars auraient été nécessaires. Evidemment Amiga Inc. n'avait aucune possibilité de trouver une telle somme, et la fin se faisait sentir. Tout le monde persévèrait, acceptant de travailler sans rémunération, hypothéquant leurs biens. Cela ne suffisait pas.

Ils contactèrent Sony, Apple, Philips, HP, Silicon Graphics. Finalement, ils contactèrent Jack Tramiel, chez Atari. Celui-ci leur offrit 1 demi million et un mois de négociation. L'argent fut dépensé en une journée.

Evidemment Tramiel était conscient que Amiga Inc. n'était pas vraiment en position de discuter puisque à moins d'être rachetée, elle est à la rue. Il leur offrit 98 cents par action.

C'est alors que, trois jours avant l'expiration de la période de négociation, Commodore appela. 2 jours plus tard, il rachète Amiga Inc, Los-Gatos, Californie pour 4.25 \$ par action. Commodore avait enfin trouvé le moyen de prendre le virage du 16/32 bits après le succès mondial des Vic20 et C64.

Comme par hasard, quelques mois plus tard, Atari sortait sa première machine à base de 68000 avec souris, icônes et fenêtres, le 520 ST...

Commodore leur donna 27 millions pour le développement. Tous les ingénieurs

eurent ainsi la possibilité de travailler sur des stations Sun et du matériel de pointe. Mais Commodore fit aussi de nombreuses choses pour l'Amiga, de la réduction des coûts, jusqu'à l'aspect machine professionnelle. On est loin de la console de jeux du début.

Cependant, Commodore était pressé de commercialiser la machine, et refusèrent aux développeurs les 18 mois supplémentaires qu'ils demandaient pour finier le système.

Ainsi, si l'Amiga 1000 fut distribué avec un Kickstart sur disquette, c'est tout simplement parce que la version 1.0 était largement incomplète et buguée, et que les mise à jours devaient pouvoir se faire facilement.

Commodore guida ainsi la destinée de l'Amiga jusqu'en 1993, année de sa faillite. Après une longue période de brouillard, la société allemande ESCOM finit par racheter Commodore, et donc l'Amiga, en 1995.

Escom promet un avenir radieux à l'Amiga et envisage de lui faire franchir le pas vers la technologie RISC.

1.3 Amiga 1000

Amiga 1000

Année de sortie : 1985

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz
ChipSet : Original
Kickstart : 1.0, 1.1, 1.2 puis 1.3

ROM : 256 Ko
RAM : 256 Ko

Lecteur de disquettes : 880 Ko

1 port interne pour extension mémoire de 256 Ko

1 connecteur ZORRO I

2 ports joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite couleur, connecteur TV, connecteur clavier.

Premier ordinateur multitâche de sa génération, l'Amiga 1000 fut une véritable révolution. Il suscita un engouement incroyable auprès d'une clientèle qui désirait se sortir des voies PC ou Mac. Bien que son prix, à sa sortie, fut plus que dissuasif (15 000 F), les ventes justifèrent le soutien que Commodore porta à cette machine à ses débuts. A travers le monde, de nombreux clubs de "Millistes" se formèrent et existent encore aujourd'hui.

Malheureusement, Commodore se désintéressa peu à peu de l'Amiga 1000 pour se concentrer sur les autres machines de la gamme. Ainsi, le dernier Kickstart fourni officiellement fut le 1.3. Néanmoins, et pour prouver la qualité de la compatibilité des machines malgré les évolutions, il est tout à fait possible de faire fonctionner un Amiga 1000 sous Kickstart 2.0 ou 3.1 !

Cette machine était, d'un point de vue électronique, la mieux conçue et la plus résistante de la gamme (justifiant le prix élevé).

Le Kickstart n'était pas vraiment contenu dans une ROM, mais dans une WOM (Write Once Memory). En fait le Kickstart était chargé depuis une disquette et copié dans la WOM.

1.4 Amiga 500

Amiga 500

Projet B52

Année de sortie : 1987

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz

ChipSet : Original

Kickstart : 1.2 puis 1.3

ROM : 256 Ko

RAM : 512 Ko

Lecteur de disquettes : 880 Ko

1 port ventral pour extension mémoire

1 connecteur d'extension latéral ZORRO II

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite n&b, Connecteur d'alimentation.

Certainement le machine la plus vendue de la gamme. Devant le succès de l'Amiga 1000, Commodore décida de lancer une machine plus abordable. Les premiers modèles n'étaient guère différents d'un Amiga 1000, sauf d'un point de vue pratique et esthétique, puisque le clavier n'est plus séparé. Le Kickstart est dorénavant en ROM.

1.5 Amiga 2000-A

Amiga 2000-A

Année de sortie : 1987

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz
ChipSet : Original
Kickstart : 1.2

ROM : 256 Ko
RAM : 512 Ko

Lecteur de disquettes : 880 Ko

5 connecteurs ZORRO II + 1 port CPU + 2 connecteurs PC + 1 port Vidéo

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur clavier, connecteur d'alimentation.

Commodore Allemagne à Braunschweig, mis au point l'Amiga 2000 basé sur l'Amiga 1000. Ils ajoutèrent les ports d'extensions, et portèrent la RAM à 512 ko. L'un des objectifs était de permettre l'installation d'une carte PC-XT dans l'ordinateur.

Cependant, de nombreuses erreurs de conception au niveau électronique abrégèrent la vie de cette machine qui fut rapidement remplacée par une version largement remaniée.

Exclusivement fabriqué en Allemagne. Distribué dans toute l'Europe.

1.6 Amiga 2000-B

Amiga 2000-B

Année de sortie : 1988

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz
ChipSet : Original puis ECS
Kickstart : 1.2, 1.3 puis 2.04

ROM : 256 Ko puis 512 Ko
RAM : 1 Mo

Lecteur de disquettes : 880 Ko

5 connecteurs ZORRO II + 1 port CPU + 2 connecteurs PC AT et 2 connecteurs PC XT + 1 port Vidéo

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite n&b, connecteur clavier, Connecteur d'alimentation.

Rapidement, Commodore développa l'Amiga B2000, basé sur une électronique nouvelle aussi utilisée dans l'Amiga 500. Cette machine possède désormais 1 Mo

de RAM CHIP.

C'est le seul modèle d'Amiga 2000 à avoir été distribué aux Etats-Unis.

La version A2000HD était vendue avec un contrôleur et un disque dur.

1.7 Amiga 2500

Amiga 2500

Année de sortie : 1988

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz
+ MC68020 à 14.28 Mhz puis MC68030 à 25 Mhz

Coprocesseur : FPU MC68881 à 14.28 Mhz puis MC68882 à 25 Mhz

ChipSet : Original puis ECS

Kickstart : 1.3 puis 2.04

ROM : 256 Ko

RAM : 3 ou 5 Mo

Lecteur de disquettes : 880 Ko

Disque Dur de 40 Mo

5 connecteurs ZORRO II + 2 connecteurs PC AT et 2 connecteurs PC XT + 1 port Vidéo. Le port CPU est utilisé par la carte A2620 ou A2630.

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite n&b, connecteur clavier, Connecteur d'alimentation.

Extrapolation sur la base d'un Amiga 2000-B. Devant la nécessité de fournir au marché une machine plus puissante, Commodore décida de vendre certains A2000-B directement équipés de la carte accélératrice A2620 puis A2630.

Seules quelques milliers de machines furent produites et vendues.

1.8 Amiga 3000

Amiga 3000

Année de sortie : 1990

Microprocesseur : MC68030 à 25 Mhz ou 16 Mhz

Coprocesseur : FPU MC68882 à 25 Mhz ou MC68881 à 16 Mhz

ChipSet : Enhanced Chip Set

Kickstart : 1.3 + 1.4 puis 2.0

ROM : 256 Ko puis 512 Ko

RAM : 2 Mo

Lecteur de disquettes : 880 Ko, parfois 1.7 Mo

Disque dur de 40 ou 80 Mo

Contrôleur SCSI

Flicker Fixer

4 connecteurs ZORRO III + 1 port CPU + 2 connecteurs PC AT + 1 port Vidéo

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur sortie Flicker Fixer, Connecteur SCSI, connecteur clavier, connecteur d'alimentation.

Le succès dans le milieu professionnelle de l'Amiga 2000 étant très limité, Commodore, négligeant le fait que cette mévente pouvait provenir de leur politique commerciale inexistante, créa un nouveau modèle, l'Amiga 3000.

A sa sortie, cette machine fut considérée comme extraordinaire par les amateurs, alors que d'autres affirmaient qu'il était possible d'obtenir la même puissance à partir d'un Amiga 2000. Le débat n'est toujours pas clos et c'est certainement l'une des causes du succès mitigé que rencontra cette remarquable machine.

Quoi qu'il en soit, les possesseurs d'Amiga 3000 en sont plus que satisfaits. Les capacités intégrées d'origines sont très complètes (Contrôleur SCSI, Flicker Fixer, architecture 32 bits...), et la présence de connecteurs Zorro III leurs permet même d'accéder à la plupart des cartes disponibles pour l'Amiga 4000.

La version Amiga 3000UX était fournie avec UNIX System V révision 4 et un disque dur de 100 ou 200 Mo.

1.9 Amiga 1500

Amiga 1500

Année de sortie : 1990

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 MHz

ChipSet : OCS puis ECS

Kickstart : 1.3 puis 2.04

ROM : 256 Ko puis 512 Ko

RAM : 1 Mo

Lecteurs de disquettes : 2 x 880 Ko

5 connecteurs ZORRO II + 2 connecteurs PC + 1 port CPU + 1 port Vidéo

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite n&b, connecteur clavier, Connecteur d'alimentation.

Commodore UK décide de sortir une version personnelle de l'Amiga 2000. Leur but était d'offrir les capacités d'extension d'un A2000 pour une machine à vocation personnelle.

Les disques durs s'installaient à l'époque dans l'emplacement du deuxième lecteur de disquettes, la présence de ce dernier condamnait donc le 1500 au marché personnel. Pour un temps seulement...

Modèle uniquement distribué en Grande-Bretagne.

La version A1500+ correspond au modèle équipé de l'ECS et du kickstart 2.04.

1.10 Amiga 3000 Tower

Amiga 3000 Tower

Année de sortie : 1991

Microprocesseur : MC68030 à 25 Mhz
Coprocesseur : FPU MC68882 à 25 Mhz
ChipSet : Enhanced Chip Set
Kickstart : 2.04

ROM : 512 Ko
RAM : 1 à 6 Mo (dont 1 ou 2 Mo de RAM CHIP)

Lecteur de disquettes : 1.7 Mo
Disque dur de capacités variables

Contrôleur SCSI

5 connecteurs ZORRO III + 4 ports PC + 1 port CPU + 1 port Vidéo
Emplacements externes : 3 x 5"25, 1 x 3"5
Emplacements internes : 4 x 3"5
Flicker Fixer
Alimentation de 280w
Haut parleur intégré

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur sortie Flicker Fixer, Connecteur SCSI, connecteur clavier, connecteur d'alimentation.

Option Unix :

Unix système V4, carte graphique A2410, X-Windows et OpenLook.

Sacrifiant à la mode Tower, Commodore en proposa une version du 3000. Essentiellement distribué en Allemagne et aux USA, en quantité très limitée.

Aux USA, certains modèles ont été vendus équipés d'un MC68040 à 25 Mhz, avec co-processeur 68882, un disque dur de 200 Mo et 5 Mo de RAM.

1.11 Commodore Dynamic Total Vision

Commodore Dynamic Total Vision

Année de sortie : 1991

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz
ChipSet : Enhanced Chip Set
Kickstart : 1.3 puis 2.05

ROM : 512 Ko
RAM : 1 Mo

Lecteur de CD-ROM 150 Ko/s

1 Port PCMCIA au standard 1.0
1 port Vidéo

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite couleur, connecteur MIDI In & out, connecteur clavier, connecteur casque jack 3.5.

Commodore lança l'idée d'ordinateur interactif pour toute la famille bien avant Philips et son CD-i. Considérée comme une machine fantastique dès sa sortie, le CDTV fut lui aussi victime de l'absence de politique commerciale de la maison mère. Les centaines de logiciels promis ne virent pas le jour et cette sympathique machine fut rapidement oubliée.

1.12 Amiga 500 +

Amiga 500 +

Année de sortie : 1991

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz
ChipSet : Enhanced Chip Set
Kickstart : 2.04

ROM : 512 Ko
RAM : 1 Mo

Lecteur de disquettes : 880 Ko

1 connecteur d'extension latéral ZORRO II

1 port ventral pour extension mémoire

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite n&b.

L'Amiga 500 + est sortie pour généraliser l'utilisation du chipset ECS et du Kickstart 2.0. Sinon, peu de différences avec un 500 normal, si ce n'est la présence de 1 Mo de RAM chip extensible à 2 Mo et d'une horloge sauvegardée par pile.

La plupart des extensions de l'A500 fonctionnent sur l'A500+, y compris les extensions mémoires de type A501. Mais l'inverse n'est pas vrai.

1.13 Amiga 600

Amiga 600

Projet June Bug

Année de sortie : 1991

Microprocesseur : MC68000 à 7.14 Mhz
ChipSet : Enhanced Chip Set
Kickstart : 2.05

ROM : 512 Ko
RAM : 1 Mo

Lecteur de disquettes : 880 Ko
Disque Dur interne de 2"5 sur les versions HD

Contrôleur IDE
Port PCMCIA au standard 2.0

1 port ventral pour extension mémoire ou carte accélératrice

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite couleur.

A l'origine, l'Amiga 600 ne devait pas remplacer la série 500. Ce fut malheureusement le cas. Le 600 offre certes un contrôleur IDE et un port PCMCIA, mais sa petite taille limite sévèrement les capacités d'extention. De plus, l'absence de pavé numérique est une tare inacceptable en matière de programmation et d'utilisation semi-professionnelle.

Cette machine fit pourtant la joie des Amigaïstes à la recherche d'une machine de jeux leur donnant accès au monde semi-professionnel.

La carte mère est de type CMS, en dehors du support pour la ROM.

1.14 Amiga 1200

Amiga 1200

Projet Channel Z

Année de sortie : 1992

Microprocesseur : MC680EC20 à 14.28 Mhz

ChipSet : AGA

Kickstart : 3.0

ROM : 512 Ko

RAM : 2 Mo

Certaines machines livrées avec 1 Mo

Lecteur de disquettes : 880 Ko

Disque Dur interne de 2"5 sur les versions HD

Contrôleur IDE

Port PCMCIA au standard 2.0

1 connecteur ventral d'extension Zorro II pour carte mémoire ou accélératrice

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite couleur.

L'Amiga 1200 aurait pu être une révolution, ce n'est en fait qu'une très bonne machine.

L'idée des concepteurs était de proposer une machine "à options", selon les besoins et les moyens de l'acheteur. La maison mère envisagea les choses différemment et proposa une seule et unique machine, forcément incomplète.

Les principales options devaient être un DSP et un coprocesseur arithmétique.

L'emplacement pour le coprocesseur est effectivement présent, mais sans le support indispensable à son installation ! Le connecteur pour le DSP est bien là, mais aucune carte n'a été proposée !

De plus l'absence d'horloge interne sauvegardée par pile est intolérable. D'autant plus que les machines vendues en Angleterre en possèdent une (pour la plupart) ! La présence d'un lecteur haute densité aurait aussi été appréciée.

Mais les sociétés de développement de périphériques ont rapidement remédié à ces manques. Le 1200 est ainsi devenu une très bonne base pour s'équiper d'une

configuration semi-professionnelle. De plus des boîtiers Tower équipés d'une carte comportant des ports Zorro-II permettent d'étendre encore les capacités d'extension de cette machine.

1.15 Amiga 4000/40

Amiga 4000/40

Année de sortie : 1992

Microprocesseur : MC68040 ou MC680LC40 à 25 Mhz
ChipSet : AGA
Kickstart : 3.0

ROM : 512 Ko
RAM : 2 Mo Chip + 4 Mo Fast
Certains modèles livrés avec 1 Mo de Chip

Lecteur de disquettes : 1.7 Mo Ko
Disque Dur : Capacités variables, 40 ou 120 Mo le plus souvent.

Contrôleur IDE

4 connecteurs ZORRO III + 1 connecteur CPU + 1 connecteur vidéo
Alimentation de 150 w
1 emplacement 5"1/4 et 2 emplacements 3"5

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite couleur, Connecteur d'alimentation, Connecteur d'alimentation pour moniteur, connecteur clavier.

Il s'agit de la première machine équipée du Chipset AGA.

Les échecs répétés des Amiga 2000 et Amiga 3000 dans le monde professionnel ne découragent pas pour autant Commodore qui lance l'Amiga 4000. Encore une fois la révolution tombe à plat. Partie d'une bonne intention, l'Amiga 4000 souffre d'erreurs de conception inacceptables pour une machine de ce niveau et surtout de ce prix.

Le contrôleur IDE est une bonne chose pour les Amiga 600 et 1200, il est par contre tout à fait inadapté à une utilisation professionnelle. L'absence de Flicker Fixer peut à la limite être comblée par l'utilisation du mode DoublePal.

Cependant, l'Amiga 4000 offre des capacités d'extensions non négligeables et la puissance du 68040 est très appréciable. Potentiellement, c'est évidemment la machine la plus puissante de la gamme Amiga.

La version équipée d'un 680LC40 aura certainement du mal à se trouver une clientèle de par l'absence de coprocesseur arithmétique.

1.16 Amiga 4000/40 Tower

Amiga 4000/40 Tower

Année de sortie : 1993

Microprocesseur : MC68040 ou MC68LC040 à 25 Mhz

ChipSet : AGA

Kickstart : 3.0

ROM : 512 Ko

RAM : 2 Mo Chip + 4 Mo Fast

Lecteur de disquettes : 1.7 Mo Ko

Disque dur : Capacités variables, 80 ou 120 Mo le plus souvent.

Contrôleur IDE et contrôleur Fast SCSI-2

5 connecteurs ZORRO III + 1 connecteur CPU + 4 connecteurs AT-ISA +
2 connecteurs vidéo

Alimentation de 250 w

1 emplacement 3"5 et 3 emplacements 5"1/4

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite couleur, Connecteur d'alimentation, Connecteur d'alimentation pour moniteur, connecteur clavier.

Les contrôleurs de disques durs sont présents tous les deux sur la carte mère. Le contrôleur Fast SCSI-2 reprend l'électronique de l'A4091, intégrée sur un bus local. Ce contrôleur est plus performant qu'une A4091 puisqu'il n'a pas à passer par une conversion au niveau d'un port Zorro.

1.17 Amiga 4000/30

Amiga 4000/30

Année de sortie : 1993

Microprocesseur : MC680EC30 à 25 Mhz

ChipSet : AGA

Kickstart : 3.0

ROM : 512 Ko

RAM : 2 Mo

Lecteur de disquettes : 1.7 Mo

Disque dur : Capacités variables, 80 Mo au minimum

Contrôleur IDE

4 connecteurs ZORRO III + 1 connecteur CPU + 3 connecteurs PC AT +1 connecteur vidéo

Alimentation de 150 w

1 emplacement 5"1/4 et 2 emplacements 3"5

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur Cinch vidéo composite couleur, Connecteur d'alimentation, Connecteur d'alimentation pour moniteur, connecteur clavier.

Commodore se devait de sortir une version édulcorée du 4000/40. L'Amiga 4000/30 souffre des mêmes défauts que l'Amiga 4000/40, mais son prix inférieur peut les faire oublier. Cependant, si l'absence de MMU peut être tolérée, un coprocesseur arithmétique aurait été la moindre des choses.

1.18 CD-32

CD-32

Projet SpellBound

Année de sortie : 1993

Microprocesseur : MC680EC20 à 14.28 Mhz

ChipSet : AGA

Kickstart : 3.1

ROM : 512 Ko

RAM : 2 Mo

1 Ko de RAM flash

Lecteur de CD-ROM 300 Ko/s

1 connecteur d'extension Zorro II pour, par exemple, la carte MPEG.

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur S-vidéo, connecteur Cinch vidéo composite couleur, Connecteur d'alimentation, Connecteur Aux, connecteur casque jack 3.5.

Malgré l'échec du CDTV, Commodore se lance dans le marché des consoles de jeux avec une machine capable de lire la plupart des formats de CD existants. Basée sur l'électronique d'un Amiga 1200, la CD-32 offre des capacités graphiques et sonores supérieures ou égales aux meilleures consoles de l'époque.

Les logiciels sortent petit à petit mais rares sont ceux qui utilisent réellement les capacités du CD-Rom.

Cette machine remporte un beau succès commercial en Angleterre, mais le reste de l'Europe n'est pas aussi enthousiaste. De plus le marché américain ne semble pas intéresser les dirigeants de Commodore.

1.19 Amiga 2200

Amiga 2200

~

Année de sortie : 1995

Microprocesseur : MC68020 à 14 Mhz (A2200-1)
MC68030 et MC68882 à 40 Mhz (A2200-2)

ChipSet : AGA

Kickstart : 3.1

ROM : 512 Ko

RAM chip : 2 Mo

RAM fast : 2 Mo extensibles à 8 (A2200-1)
4 Mo extensibles à 128 (A2200-2)

Lecteur de disquettes : 880 Ko (A2200-1)
1.7 Mo (A2200-2)

Disque dur : 210 ou 410 Mo

1 connecteur 150 broches compatible A1200 + 1 connecteur CPU + 1 connecteur pour une carte 486 ou plus + 4 slots compatibles IBM PC/AT

Alimentation de 155/230 volts, 50/60 Hz, 200 watts

2 connecteurs joystick DB9, 2 connecteurs Cinch audio, connecteur lecteur externe, connecteur interface série RS232C, connecteur interface Parallèle Centronics, connecteur RGB, connecteur SVHS, connecteur Cinch vidéo composite couleur, connecteur CD-ROM, connecteur clavier.

Pour répondre à la demande du marché, la société canadienne Computer Answer commercialise un Amiga 2200. Il s'agit réellement d'un Amiga, pas d'une pâle copie. Cette alternative devait permettre de gagner un peu de temps avant le rachat officiel de CBM. Mais celui-ci ayant finalement eut lieu, le A2200 n'aura pas eut la chance d'être distribué, en tout cas en Europe.

1.20 DraCo

DraCo

Année de sortie : 1995

Microprocesseur : MC68060 à 50 MHz puis 66 MHz quand disponible

Architecture graphique : DraCo-Retina (180 Mo/s, 110 MHz)

Système : Amiga OS 3.1

RAM : 4 Mo sur la carte mère extensible à 128
4 Mo sur la carte graphique

