



雅达利 2600拆解

欢迎来到主机拆解周的第三天，目前我们已经拆了 Magnavox Odyssey 100和RCA...

撰写者: Brett Hartt



介绍

欢迎来到[主机拆解周](#)的第三天，目前我们已经拆了 [Magnavox Odyssey 100](#)和[RCA Studio II](#)，雅达利 2600就是我们下个目标。我们和[partnered with PC World](#) 合作的这个拆解让大家一窥当年游戏主机的主角。

最初被称为视频电脑系统（VCS），雅达利2600发布于1977年，当时，最受欢迎的基于微处理器的硬件是仙童公司的Channel F，（VCS）是雅达利公司对这个领域的第一次进攻。

这个机器最初发布的时候，机器前面有6个开关，后来1980年机器被重新设计，变成4个前面板的开关，2个背面，现在拆解的这部是1980年后的机型。



工具：

- [Phillips #1 Screwdriver](#) (1)

步骤 1 — 雅达利 2600拆解



- 雅达利2600配件有变压器和那个标志性的摇杆。
- 2600的前面是木头吗？你答对了，同学。
 - 现在的游戏主机已经不用这种用木头来营造家装的感觉了，但[有的公司](#)依然相信这种设计美学。
- 当初2600的发售价是199美元，相当于现在的696美元，相比[PS3](#)发售时仅要599美元，简直是大降价啦！
- 当玩家知道2600不仅仅能玩[乒乓](#)的时候，2600获得了巨大的成功，发售量从1977年的25万台激增到1979年的100万台。

步骤 2



- 从发售的1977年到1983年，雅达利2600官方名称是视频电脑系统，对应仙童半导体公司的视频娱乐系统，后面这个机器重新命名为它的型号，CX2600。
- 不同于内建游戏的其他主机像[Magnavox Odyssey 100](#)，雅达利用可拆卸的卡带存储游戏，像[太空侵略者](#)，[吃豆人](#)和[陷阱](#)等

- 每个玩家都能通过难度转换开关来选择难度，但究竟是 A 比较难还是 B 比较难呢？（ A 比较难--见评论解析，译者注 ）

步骤 3



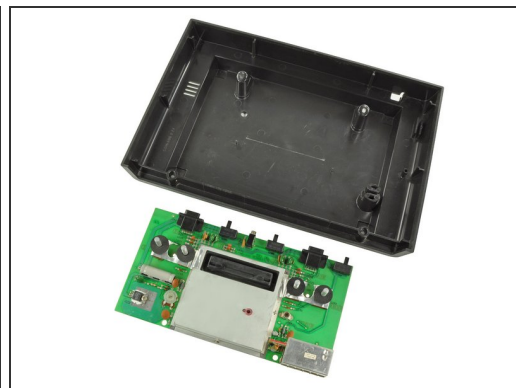
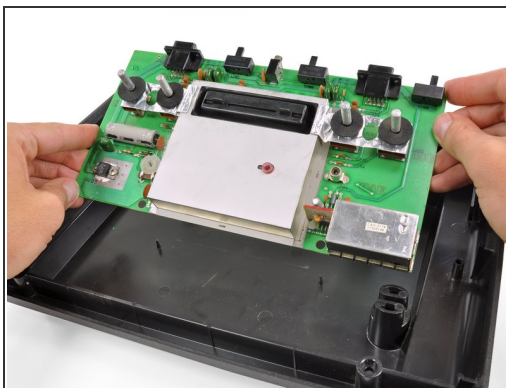
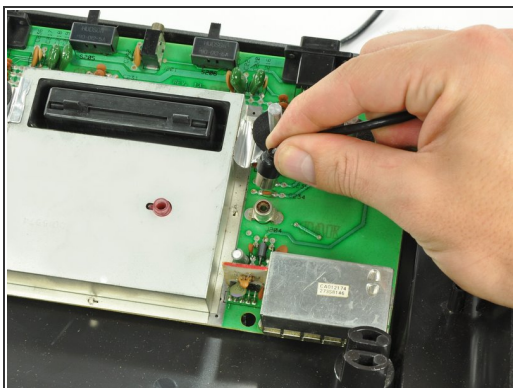
- 四颗螺丝固定背板。
- 背板的螺丝固定角度太奇葩了，要用接近30度的角度扭出。
- 这么大个主机，里面肯定有很多电子元件吧。。。

步骤 4



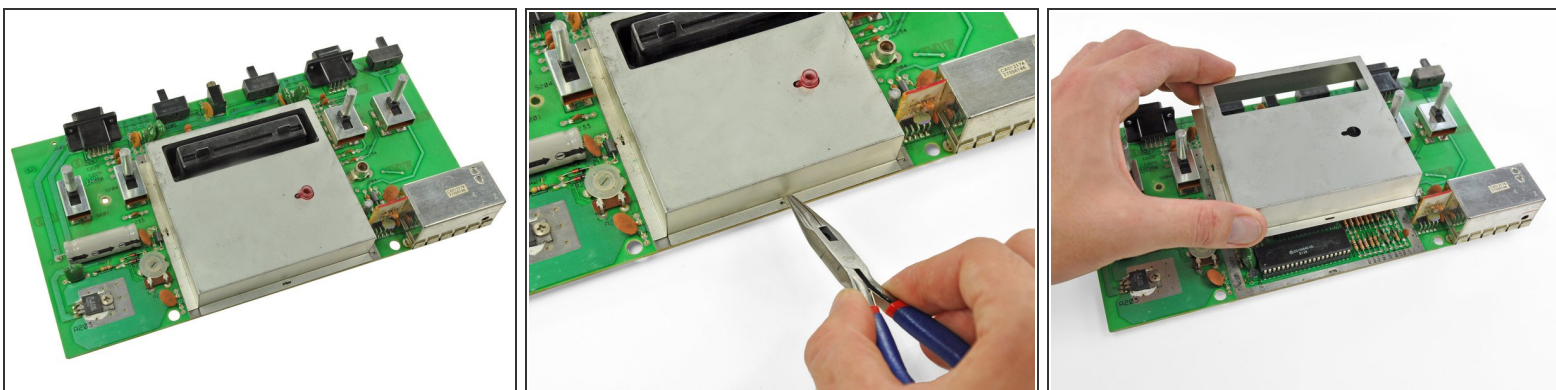
- 哎呀，我去，就给我看这个？？？外壳设计组一定想给主板设计组自由飞翔的空间吧（事实上这是第三版的硬件设计，第一版的内容肯定更多）。
- [Jay Miner](#)将显示和音频芯片集成到一块集成电路里面来节省主板面积，但这个外壳体积也大得夸张了吧。
- 这是我从来没有见过的设计，主板与水平面有30度左右的倾角，这也解释了外壳螺丝倾斜的现象。

步骤 5



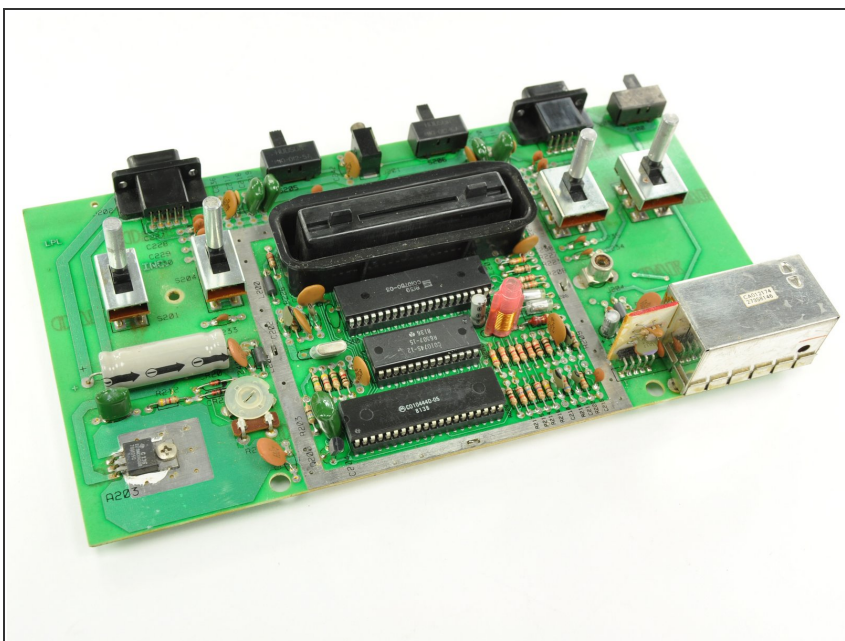
- 震惊连接线竟然不是焊在主板上的，（学学吧[Studio II](#)）RCA Studio II的线很容易扯断。
- 除了刚打开外壳的那几颗螺丝意外没有卡口和螺丝固定主板，非常轻松取出主板。
- 主板尺寸：24.765cm x 13.335cm，外壳尺寸：34.925cm x 24.765cm。
- 外壳面积是主板的2.6倍大！

步骤 6



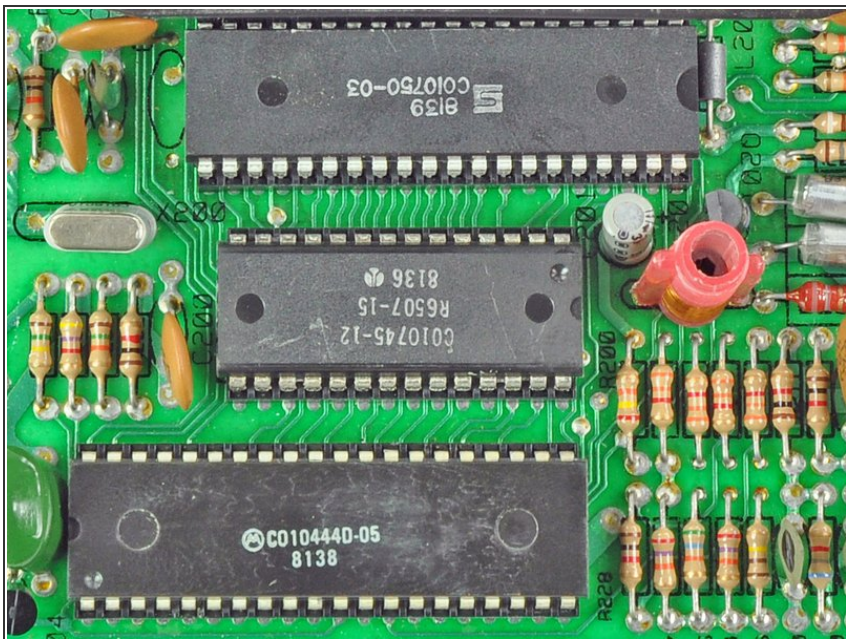
- 2600主板上有一大块金属罩，很像芯片上的电磁屏蔽罩。
- 我们努力想打开2600大脑的愿望被四个金属锁扣给挡住了。
 - 用钳子扭几下就把屏蔽罩给拆了。
- 给雅达利+1分（可维修指数），因为它没有把屏蔽罩焊在主板上，不像[最近某些厂商](#)一样

步骤 7



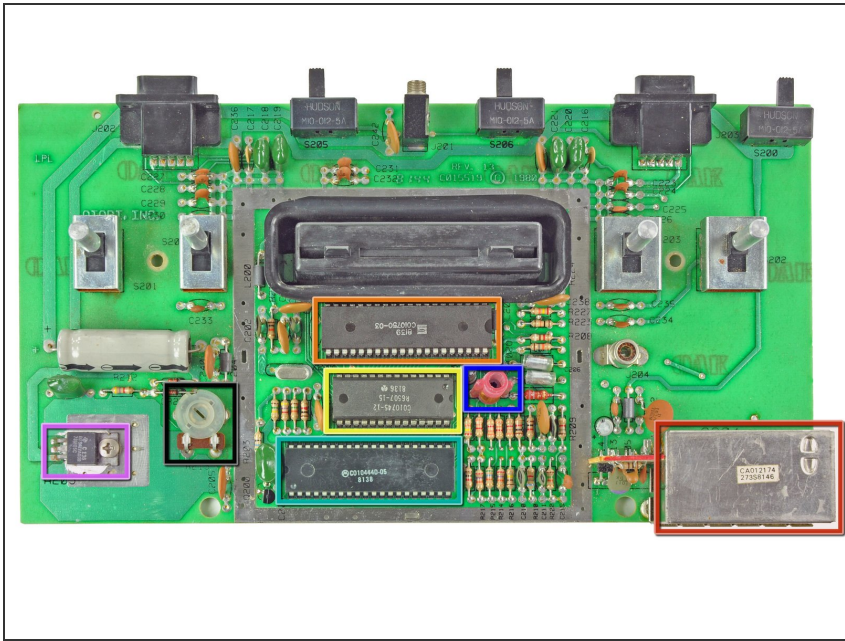
- 机器的大脑！
- 雅达利2600的配置
 - 1.19MHz 8位处理器
 - 128 bytes 内存
 - 192 x 160 像素分辨率
 - 128色，最多4色每线
 - 2条单声道
- 不像早期的游戏主机——游戏存储在机器内部，2600把游戏存储在卡带里面的只可读内存（[ROM](#)）中，所以理论上你可以玩到无限多的游戏。

步骤 8



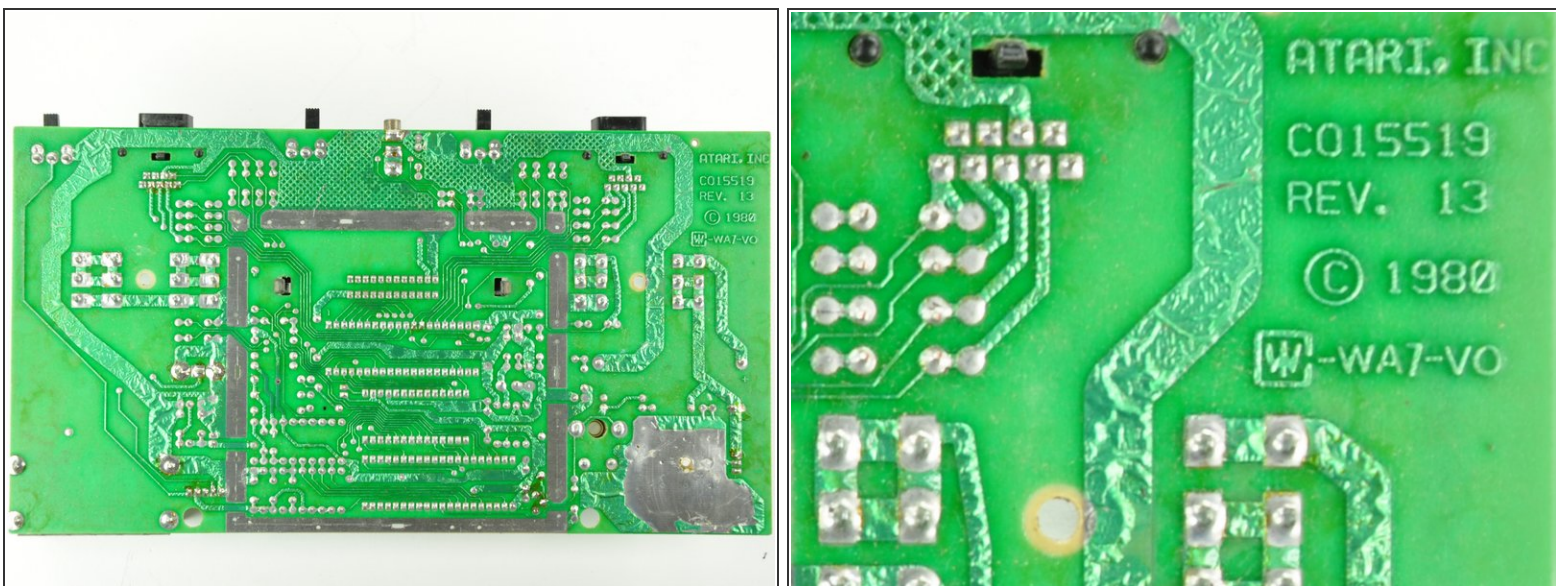
- 上面两个芯片是6532 内存I / O定时器和MOS科技的6507 CPU (精简版6502) 现在这个硬件版本是由Synertek和Rockwell分别生产的。
- 雅达利的定制芯片 电视界面适配器 ([TIA](#)) 是雅达利的赚钱利器，它能增强显示和声音效果，让更多颜色显示在屏幕上。
- 2600设计的时代内存太贵了，视频处理器没有安装外部内存，导致CPU处理完的数据只能一次一条线地发送到 TIA上面。
- 2600的TIA只能处理6种元素，游戏背景场地，两个精灵 (8像素线)，一个球 (单像素点) 和两个火箭 (2像素线)，组合成的画面的游戏。

步骤 9



- 打开电磁屏蔽罩以后，我们可以到主板上的所有部件。
- 着色调整
- 声音调谐器
- 射频调节器
- 青蓝工程电视转接（TIA）定制芯片（摩托罗拉制造）
- MOS科技 6532 内存I/O定时器（RIOT）（Synertek制造）
- MOS科技 6507 CPU（Rockwell制造）
- 稳压器（德州仪器制造）

步骤 10



- 除了那个电路板孔和手画的电路板以外，主板的背面真的没有什么值得看的。
- 硬件版本号是REV.13

步骤 11



- 一共5个零件，来个全家福
- 我们给这个雅达利2600可维修指数大大的满分，全部的元件都是直接穿孔焊接在电路板上的，完全可以自己动手更换零件。
- 遗憾地告诉大家，我们并没有雅达利2600的维修零件卖，但是我们有[游戏主机零件商店](#)可以帮您（稍微多一点）的主机继续玩下去。
- 继续关注我们的[拆解页面](#)或者[博客](#)了解更多中古游戏主机资讯咯。