

Kilka słów o Amidze 600



Na rodzinę Amigi składa się już kilkanaście modeli. W ciągu ostatnich miesięcy na rynku pojawiły się aż dwa nowe, mające stanowić część całej nowej serii. Pierwszy z nich to przeznaczona dla profesjonalistów Amiga 4000, drugi — to prosta, klasycznie wręcz domowa Amiga 600. O ile o tej pierwszej, będącej w chwili powstawania niniejszego artykułu wielką nowością, trudno jeszcze obszerniej pisać, o tyle o Amidze 600 wiadomo już wszystko i można pokusić się o kilka uwag.

A600 ma, w zamierzeniach firmy Commodore, stanowić najprostszą z nowych modeli Amigi. Tak więc jej parametry nie muszą być specjalnie wyszukane, a chodzi tu przecież o maksymalne obniżenie ceny. Zresztą dla zastosowań, dla których ją się przewiduje, parametry są w zasadzie wystarczające. Jako komputer czysto domowy nie ma być ona używana do animacji trójwymiarowej (jak to już nieraz z Amigą 500 bywało), ale raczej do rozrywki i nauki dla dzieci, a z drugiej strony do edycji tekstów dla głowy rodziny. Do takich zastosowań wystarczą niezłe możliwości graficzne i muzyczne, jakimi A600 dysponuje. Do jakiegokolwiek pracy, a coraz częściej i do zabawy, niezbędny jest też twardy dysk, o którym nie zapomnieli tym razem inżynierowie z Commodore.

CO NOWEGO, A CO NIE

No cóż, nowości nie jest zbyt wiele. Rozmiary A600 są niewielkie, przypomina ona komputery typu notebook. Zmniejszenie wymiarów było dobrym pomysłem i trzeba przyznać, że Amiga 600

jest daleko wygodniejsza w użytkowaniu od bardzo dużej, jak na dzisiejsze czasy Amigi 500. Bez trudu mieści się na niewielkich skrawkach wolnej przestrzeni i podłączona do telewizora, może stanowić taki sam sprzęt, jak na przykład magnetowid.

Niczego jednak nie ma za darmo — A600 w niemal stu procentach wykonana jest technice montażu powierzchniowego, co nie wpływa korzystnie na łatwość jej serwisu. Na pocieszenie można dodać, że wszystkie nowe Amigi (w tym A4000) wykonywane są tą techniką, dzięki czemu punkty serwisowe nie będą miały innego wyjścia, jak nauczyć się taki sprzęt naprawiać.

Zmniejszenie rozmiarów i nowy wygląd (w opinii niektórych osób A600 jest ohydna, ale to kwestia gustu), to oczywiście nie jedyne zmiany. Po siedmiu latach namysłu, firma Commodore zdecydowała się wreszcie na instalowanie wewnątrz komputera modulatora TV. Dzięki temu, przyniesioną ze sklepu Amigę 600, będzie można bez jakiegokolwiek straty czasu od razu podłączyć do najzwyklejszego telewizora. Zmiana ta, (powiększająca koszt produkcji o około dwie marki), pozwala uniknąć komplikacji z kupnem oddzielnego, zewnętrznego modulatora, który jest zresztą tak sprytnie skonstruowany, że swymi rozmiarami uniemożliwia jakiegokolwiek rozsądne ustawienie komputera.

Następną nowością jest wyposażenie A600 w gniazdo krzemowych kart pamięci PCMCIA. Jak na razie są one jeszcze produktem stosunkowo nowym, warto więc chyba poświęcić im kilka linijek. Karta PCMCIA wielkością przypomina kartę kredytową, jest jednak nieco grubsza. Zapisane na niej dane nie są tracone po wyłączeniu zasilania komputera, zaś aktualnie wytwarzane karty mają pojemność do 20 MB. Wydaje się, że mogą one zyskać sporą popularność, choćby z uwagi na ich doskonałe walory użytkowe (duża szybkość transmisji, małe rozmiary, przechowywanie danych po odłączeniu od komputera). Ich cena jest jak na razie dość wysoka.

Karty PCMCIA byłyby na przykład idealnym nośnikiem dla gier, zapewniają bowiem wystarczającą pojemność, a przy tym szybkość transmisji z/do komputera na poziomie niezłego twardego dysku.

Najważniejszą nowością w Amidze 600 jest z pewnością interfejs twardego dysku. Umożliwia on wewnętrzne (i tylko wewnętrzne) podłączenie napędu w standardzie AT-BUS. W A600 wygospo-

darowano bowiem jeszcze na tyle dużo miejsca, że możliwe jest zmieszczenie w jej wnętrzu pojedynczego, 2,5-calowego napędu. Kupujący A600 ma do wyboru — albo zainwestuje w model z fabrycznie zainstalowanym napędem, albo też zorganizuje sobie napęd we własnym zakresie i będzie się martwić o jego podłączenie. W jaki by jednak sposób twardego dysku nie zdobywać, faktem jest, że czyni on z Amigi 600 komputer domowy odpowiadający dzisiejszym standardom. Bowiem nawet maszyny tej klasy powinny być wyposażone w twardy dysk, Amiga pozbawiona tego urządzenia nadaje się, przynajmniej według mnie, wyłącznie do gier.

A600 wyposażona jest nadal w procesor Motorola 68000 taktowany częstotliwością 7,09 MHz. Również możliwości muzyczne i graficzne Amigi 600 są dokładnie takie same, jak starszych modeli, na przykład A500+. Przed rozpoczęciem narzekania warto jednak zastanowić się nieco — po pierwsze przy zarezerwowanych dla A600 zastosowaniach te (siedem lat temu rewelacyjne) możliwości są absolutnie wystarczające. 4096 kolorów i cztery 8-bitowe przetworniki cyfrowo-analogowe dające dźwięk stereo są, moim zdaniem, wszystkim, co jest potrzebne do gry w Leminga lub edycji tekstów za pomocą Cygnus Editor-a. Nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie dziś siłował się na profesjonalne użycie sprzętu domowego, bowiem parametry wymagane do poważniejszej pracy są tak wygórowane, że jedynym rozsądnym rozwiązaniem jest wybrane przez Commodore ściśle rozgraniczenie na tani, prosty sprzęt domowy (A600) i duużo droższy, profesjonalny (A4000).

PODSUMOWANIE

Niewiele było modeli Amigi równie kontrowersyjnych jak A600. Wielu użytkowników doszło do wniosku, że jest ona totalnym niewypałem (głównie ze względu na niemal zerowe możliwości rozbudowy), przy czym atmosferę podgrzały jeszcze plotki o zaprzestaniu przez firmę Commodore produkcji najpopularniejszej Amigi 500. Rzeczywiście, jeśli popatrzy się na A600 z perspektywy posiadacza rozbudowanej Amigi 500, to można zgodzić się z jej przeciwnikami. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że model ten ma być tylko jednym z kilku, wchodzących w skład nowej serii Amig i jest przeznaczony do konkretnych, domowych zastosowań. W momencie pojawienia się czegoś pośredniego pomiędzy A600 i A4000 sytuacja wyklaruje się, i będzie, moim zdaniem, dużo bardziej komfortowa niż dziś. Potencjalny nabywca będzie miał do wyboru Amigę 600, 800 (tak albo „Classic” planuje się podobno nazwać wspomniany model pośredni) i 4000 — każdy będzie mógł znaleźć coś dla siebie.

DANE TECHNICZNE:

- procesor:**
MC68000, 7,09 MHz (PAL) lub 7,16 MHz (NTSC)
- pamięć:**
CHIP — standardowo 1 MB, rozszerzalna do 2 MB
SLOW — niedostępna
FAST — standardowo brak, przez złącze PCMCIA rozszerzalna nawet do 8 MB
ROM — 512 KB. Kickstart 2.05
- tryby graficzne:**
LoRes/LoRes Interlaced
320*256/512 — 2, 4, 8, 16, 32, 64 lub 4069 kolorów
HiRes/HiRes Interlaced
640*256/512 — 2, 4 lub 16 kolorów Productivity
640*480 — 2 lub 4 kolory, sygnał 31 kHz (non-interlaced, bez migotania, standard VGA)
Productivity Interlaced
640*960 — 2 lub 4 kolory
SuperHires/SuperHires Interlaced
1280*256/512 — 2 lub 4 kolory
- dźwięk:**
stereo, 4 niezależne 8-bitowe przetworniki cyfrowo-analogowe, po dwa na każdy kanał stereo; 8 oktaw
- stacja dysków:**
dwustronna, 880 KB, nie wykorzystuje dyskietek HD
- twardy dysk:**
typ interfejsu: AT-BUS
rozmiar talerza: 2,5 cala
pojemność: od 20 do 120 MB
- klawiatura:**
stanowi całość z komputerem, 76 klawiszy, brak bloku numerycznego
- możliwości rozbudowy:**
- brak złącza procesora
 - złącze rozszerzenia pamięci — umożliwia rozszerzenie bloku CHIP do 2 MB za pomocą specjalnego modułu.
- złącza:**
- 2 * mysz/joystick (standardowe 9-stykowe)
 - dodatkowych stacji dysków (do trzech)
 - szeregowo (RS-232)
 - równoległe (Centronics)
 - monitora RGB
 - composite video
 - telewizora (modulator RF)
 - kart pamięci PCMCIA
 - rozszerzenia pamięci (pod klawiaturą)
 - dwa gniazda dźwięku stereo

Co w zestawie?



Przed nami leży duże pudło, w nim Amiga. Drżącymi rękami otwieramy karton, wyjmujemy komputer. Nie jest on jednak jedyną zawartością pudła, zawiera ono jeszcze wiele rzeczy. Specyfika naszego rynku sprzętu komputerowego powoduje, że nigdy nie jesteśmy tak do końca pewni, czy nie zostaliśmy oszukani, czy wszystko dostaliśmy, czy TO jest sprawne.

Co więc powinno znajdować się w pudle? Oczywiście komputer, koniecznie z DWIEMA plombami. Sam nie raz widziałem na giełdzie Amigi z plombami podrobionymi, ale na to nie da się już nic w tej chwili poradzić. Ze sprzętu, w zestawie musi znajdować się jeszcze zasilacz i mysz, która jest STANDARDOWYM wyposażeniem Amigi. W przypadku Amig importowanych z Anglii, kabel sieciowy zasilacza ma prawo mieć nieoryginalną wtyczkę — wynika to z innego standardu wtyków stosowanego w Anglii. Dawniej zdarzało się, że „sprzedawcy” zamieniali mysz na starszy model (wiem z własnego smutnego doświadczenia), można ją jednak poznać po innym spodzie. W aktualnie produkowanych myszach dostęp do kulki uzyskuje się przez obrót w lewo klapki pod spodem myszy — w starym modelu klapkę należało przesunąć do przodu.

Oprócz komputera, zasilacza i myszy w zestawie powinny się jeszcze znajdować co najmniej trzy dyskietki i dwie książki. Dyskietki do Workbench, Extras oraz Fonts. Pierwsza z nich zawiera pliki systemowe i kilka potrzebnych programików, druga — stanowi jej uzupełnienie i zawiera resztę programów dostarczanych nam przez Commodore. Na trzeciej dyskietce, Fonts, nagrany jest zestaw trzech wektorowych krojów czcionki w standardzie AGFA Compugraphic.

Pierwsza z dwóch książek, to podręcznik traktujący szczegółowo o obsłudze Workbench-a. Niestety trudno powiedzieć coś dokładnego o drugiej, jako że wciąż się zmienia. Najczęściej zawiera ona dane o Amidze i opis sposobów jej podłączenia. Ostatnio (z Amigą 600) doda-

je się też trzecią książkę, wyjaśniającą absolutne podstawy pracy z Amigą.

Do tej pory pisałem z myślą o kupujących nowe Amigi, wyposażone w system operacyjny w wersji 2.0 — nie mogę jednak zapominać o tym, że nie zawsze kupuje się komputer nowy. Starsze Amigi wyposażone były w Kickstart w wersji 1.3, a co za tym idzie, dodawano do nich nieco inne książki i dyskietki. Tych ostatnich było tylko dwie — Workbench i Extras, o funkcjach takich samych, jak w przypadku systemu 2.0, z tym jednak wyjątkiem, że dysk Extras zawierał Amiga BASIC, dziś już nie dołączany do Amig. Książki natomiast były dwie — jedna mówiąca ogólnie o Amidze i druga, będąca podręcznikiem do nauki Amiga BASIC.

PODŁĄCZENIE

Dawniej świeżo upieczony posiadacz komputera miał do wyboru niewiele gniazd podłączeniowych, teraz jednak komputery takie jak Amiga czy Atari ST, oferują nam ich całe mnóstwo — Amiga 500 nie ma żadnych złączy tylko od strony stacji dysków i na górze. Na początek omówimy te najważniejsze. Z tyłu, pierwsze od strony stacji dysków znajdują się dwa gniazda oznaczone kolejno „1 JOYSTICK” i „2 JOYSTICK”. Mogą one służyć do podłączenia joysticka, myszy, pióra świetlnego, wióselek i czego tam jeszcze zechcą konstruktorzy. Standardowo, w pierwsze z nich wpinamy mysz, a w drugie joystick. Wtedy bez żadnych komplikacji możemy używać myszy i grać joystickiem, bowiem port drugi przyjęto jako standardowy dla joysticka. Dalej mamy dwa okrągłe gniazda „cinch”, na które wyprowadzony jest sygnał dźwięku. Jak wiadomo, Amiga ma dźwięk stereo, stąd dwa gniazda. Sygnał z nich można doprowadzić do dowolnego wzmacniacza (również z okrągłym, pięciobocowym złączem DIN), można je również zewrzeć (np. chcąc używać monofonicznego monitora).

Dalej mamy złącze DISK DRIVE. Możemy do niego podłączyć zewnętrzną stację dysków. Jeśli wyposażona jest ona w gniazdo tzw. „przelotowe”, to możemy podłączyć jedną do drugiej aż trzy zewnętrzne stacje dysków. Następne jest złącze opisane jako „SERIAL PORT”, czyli szeregowo (RS 232). Możemy do niego podłączyć modem, drukarkę, sampler, digitizer itp. Tuż obok znajduje się gniazdo „PARALLEL PORT”, czyli złącze szeregowo, do którego możemy podłączyć drukarkę, sampler, interface MIDI itp. Następne jest kwadratowe gniazdo „POWER”, przeznaczone do podłączenia zasilacza. Należy przy tym pamiętać, że najpierw podłączamy zasilacz do komputera, a potem dopiero włączamy sięc.

Pozostało nam jeszcze podłączenie monitora. Mamy do dyspozycji dwa gniazda, kolejno: duże złącze RGB dla monitora kolorowego (analogowe lub cyfrowe RGB) lub modulatora, oraz małe gniazdo „cinch” na które wyprowadzony jest sygnał video. Jest on czarno-biały, przy czym można go wykorzystać do podłączenia monitora monochromatycznego, np. polskiego Neptuna 156. To jednak jeszcze nie wszystkie gniazda Amigi 500. Po lewej stronie, ukryta pod specjalną klapką, znajduje się szyna procesora, przeznaczona do podłączenia najróżniejszych przystawek, jak na przykład twardego dysku lub większych rozszerzeń pamięci. W tej chwili produkowanych jest już wiele twardego dysku do Amigi 500 (np. A590, A500+) i prawie wszystkie z nich mają przygotowane miejsce dla kości pamięci. W ten sposób możemy rozszerzyć pamięć naszej „przyjaciółki” nawet o 8 MB. W sprzedaży znajdują się również same rozszerzenia pamięci, wykorzystujące to złącze.

Ostatnie złącze, również osłonięte, znajduje się pod klawiaturą, a dostęp do niego uzyskujemy otwierając klapkę widoczną po obróceniu Amigi 500 do góry nogami. Konstruktorzy przewidzieli to gniazdo dla rozszerzeń pamięci (od 0,5 MB do 2 MB), jednak w tej chwili dostępny jest również sprzętowy emulator IBM podłączany właśnie w to miejsce.

Jeśli więc spojrzeć na Amigę 600 z tego punktu widzenia, to wydaje się ona być modelem stosunkowo udanym. Jeśli jeszcze w najbliższym czasie Commodore zdecyduje się na montowanie w niej procesorów specjalizowanych z A4000 (tak jak kiedyś zaczęto wstawiać do A500 kości z Amigi 3000), to poza wolnym procesorem naprawdę trudno będzie coś Amidze 600 zarzucić.

ANDRZEJ BOBEK

TSL