

# ACA 500 im amiga68k.de Test

## Lieferumfang:

Heute sehe ich mir die ACA500 von [Individual Computers](#) genauer an, die Karte kommt in der typischen Box von Individual Computers.

In dieser findet man nach dem öffnen einen schicken Aufkleber, eine deutsche und englische Anleitung, so wie die ACA 500 selbst. Jens Schönfeld hat hier eine Erweiterungskarte für den Amiga 500 auf den Markt gebracht, mit der sich der A500 erweitern lässt, ohne das man ihn öffnen muss. Erst 26 Jahre nach dem Erscheinen des A500, ist es möglich den Chipmem zu erweitern, ohne das dafür mechanische Änderungen und Lötarbeiten vornehmen zu müssen! Die Karte wird einfach seitlich am Expansion Port des Amiga 500 angesteckt.

## Die Hardware:

Hardwareseitig bietet die ACA500 2x CF Kartenslots, einer davon sogar mit FAT95 Support. Beide sind 64Bit fähig und mit dem richtigen Dateisystem können also auch CF-Karten verwendet werden, die größer sind als 4GB. Des weiteren findet man einen Erweiterungsport, der auf der Oberseite mit Nethwork/USB Modul beschriftet ist, die Kontakte sind nach beiden Seiten offen (ein sogenannter bottom entry), somit wird es spannend wie die Module aussehen werden. Auch sticht unten noch der MC68EC00FN10 ins Auge, der mit 14 MHz angefeuert wird. Auf der Oberseite finden wir einen Clockport, mit den Hinweisen auf die Subway, Delfina und Silversurfer. Dann wäre noch zu guter letzt der A1200 CPU Karten Slot, mit dem man die ACA500 mit einer A1200 Turbokarte erweitern kann. Jedoch müssen diese Karten gewisse Spezifikationen erfüllen, die Karten ACA 1220, 1231 und 1232 werden hierfür vorgegeben.

Die Karte kommt zwar ohne Gehäuse, jedoch wurde wie gewohnt, von Jens nicht mit dem Bestückungsdruck und Beschriftungen

gezeigt. Für eine zusätzliche Führung der CF sorgt eine Plexiglasscheibe, die auch das Blinken der Leds, für den Zugriff auf den Karten Slot nach vorne überträgt.

### **Der erste Start:**

Nach dem Einschalten begrüßt uns die ACA500 mit einem komfortablen Menu. Sollte sich jedoch der Kickstartscreen melden, steckt mit grosser Wahrscheinlichkeit eine CF Karte in der ACA500, die nicht kompatibel ist, auch wenn dies wenige sind.

Alle Begriffe des Startmenüs sollten eigentlich selbsterklärend sein, allerdings sollte man sich das Experten Menu (F10) etwas genauer ansehen. Hier lässt sich auch die ausgewählte Sprache speichern, damit das Menu beim nächsten Kaltstart auch in Deutsch erscheint, so wie die Profile 1 und 2.

Erstes Highlight was einem beim Start auffällt, man kann Kickstart 1.3 und 3.1 booten. Die ACA 500 kommt mit den Lizenzen für Kickstart 1.3 und 3.1! Wenn man dem Amiga 500 noch ein physisches Kickstart ROM 1.2 verpasst, hat man sogar die Auswahlmöglichkeiten zwischen allen 3 Kickstartversionen. Somit sollten von dieser Seite dann schon mal alle wichtigen Konfigurationsmöglichkeiten abgedeckt sein.

Wenn man jetzt noch ein Rev 6 Board besitzt mit passendem Agnus (1MB), sowie einer internen (Trapdoorslot) 512KB Speichererweiterung. Lässt sich der Chipmem Sogar auf 1MB erweitern. Wie bereits beschrieben, funktioniert dies das erste mal in der Amiga 500 Geschichte, ohne ihn öffnen zu müssen!

FaSTRAM bietet uns die Karte 2MB (abzüglich 512KB MapROM). Es lässt sich im Experten Menu somit jegliche erdenkbare Speicherkonfiguration erstellen.

Da meine Lady eine Rev 6a ist und auch die restlichen

Anforderungen für 1MB Chipmem erfüllt, erstelle ich für mich erstmal die passende Konfig für Kick 3.1, Chipmem und Fastram alles erstmal auf ein und dann noch noch no-click damit das Diskettenlaufwerk ruhe gibt.

### **Installation der Workbench:**

Ich bereite mir meine Workbench 3.1 Disketten vor. Nehme gleich mal meine SanDisk Ultra II mit 4GB die ich bis jetzt weder am A1200 noch am A600 zum laufen überreden konnte. Nach dem booten der Installdisk erkennt HDToolbox anstandslos die 4GB CF. Hier 2 Partitionen mit PFS 3 eingerichtet, PFS3 war ein kommerzielles Filesystem, das Anfang 2011 open source wurde ([technische Details Amiga-Wiki](#)). Neustart und nach dem Formatieren der 2 Partitionen wird die Workbench 3.1 installiert, um eine gute Basis zu haben, kommt noch [BetterWB](#) dazu. Alle Disketten raus und Neustart. Der Amiga 500 startet von der Compact Flashkarte, die Workbench 3.1 kommt zum Vorschein.

### **Datenaustausch mit dem PC:**

Jetzt folgt der 2 Test. Die PC Formatierte Fat95 CF Karte. Der Amiga wird ausgeschalten und mit dieser Karte bestückt. Die CF Kartenslots sind nicht Hotplug fähig, steht jedoch aber auch direkt so auf der Karte. Workbench wird geladen, und die Fat95 Karte wird ohne weitere Treiberinstallation erkannt. Wirklich eine angenehme Lösung um Dateien zu transportieren.

### **Geschwindigkeitstest:**

Jetzt an den Speedtest, hier benutze ich Sysinfo 4.0 von [sysinfo.d0.se](#). Der CPU Speedtest zeigt mir gut den doppelten Balken des A600 an und meldet sich mit 1450 Drystones. Die CF Karte muss sich mit knapp 1.9 MB Datendurchsatz auch nicht verstecken.

### **Fazit:**

Die ACA500 ist ein gelungenes Stück Hardware, das sehr viele vermisste Features für den Amiga 500 bringt. Durch die einfache Installation und das leicht verständliche Menü ist die Karte ideal für Wieder- und Neueinsteiger. Für die Poweruser bleibt die Option für A1200 Karten, damit der Amiga richtig Dampf bekommt. Die Karte ist bei fast allen örtlichen Amiga Händlern erwerben, so wie direkt bei Individual Computers für 79,90 Euro. Das ist ein mehr als fairer Preis, wenn man beobachtet wie gebrauchte Amiga Hardware in verschiedenen Auktionshäusern zur Zeit gehandelt wird.

### **Tipps zur ACA500**

**Tipp 1:** Der Aux Karten Slot (PC/Amiga), lässt sich über `aux.scsi.device` in der HDToolbox ansprechen, falls jemand hier eine weitere CF Karte für den Amiga einrichten will.

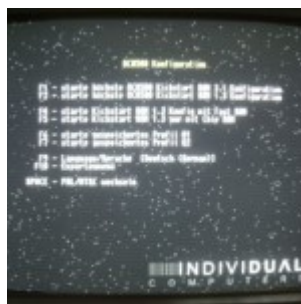
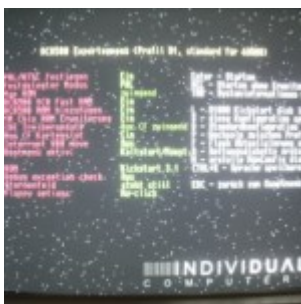
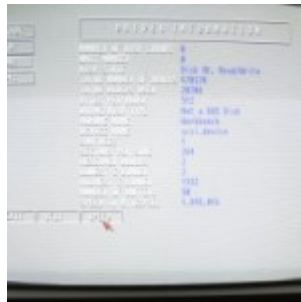
**Tipp 2:** Nach einem Warmstart (Affengriff) gelangt man in ACA500 Menu erneut, durch drücken der linken Maustaste. Sollte hier noch Probleme bestehen, habt Ihr mit grosser Wahrscheinlichkeit noch die Firmware V0.81 auf der Karte. Dieser Fehler ist in der V0.85 behoben. Beschreibung zum flaschen finder Ihr [hier](#)

**Tipp 3:** Im `alk.org` Forum wurde noch ein Tip für Dualboot von Workbench 1.3 und 3.1 gepostet. Damit die Workbench 3.1 Partition in der Workbench 1.3 nicht als "not a DOS Disk" angezeigt wird, muss man beide Partitionen mit der Workbench 2.1 und dessen Fastfilesystem einrichten. Dann kann man von der Workbench 1.3 auf die Workbench 3.1 zugreifen.

**Tipp 4:** Sollte nach dem anstecken der ACA500 das Kickstartbild erscheinen, oder der Amiga 500 sehr lange brauchen bis das ACA500 Menü erscheint, kann man die Kontakte des Expansion Ports einfach mit einem normalen Radiergummi reinigen. Durch das Alter des Amiga 500 können die Kontakte verschmutzt sein.

Achtung, die Karte ist nicht mit der Rev. V3 des Amiga 500 kompatibel. Jedoch dürften hiervon nicht mehr viele im Umlauf sein.

Zur guter letzt noch ein paar Bilder für euch.



---

**Solid Gold / Putty Squad /  
Enemy 2**


# Der Amiga Super Spiele Dezember 2013 – Solid Gold / Putty Squad / Enemy 2 (06.01.2014)

In meiner Rubrik Quo Vadis Amiga ging es bisher um die User und die Händler, doch was ist mit den Spieleentwicklern?

Okay das wird keine Quo Vadis Rubrik, aber die Weihnachtszeit hat uns 3 hochkarätige Spiele für den Classic Amiga hervorgebracht die hier unbedingt erwähnt werden müssen.

Weihnachten 2013 war ein gutes für Classic Amiga Nutzer.

Nicht nur das ein fast 20 Jahre verschollenes Spiel das LED Licht des Amigas erblickt hat, hinzu kommen noch 2 brandneue und exklusive für den Classic Amiga erschienene Spiele.

Aber genug der lahmen Worte, ich lass Bilder und Infos sprechen 

## **SOLID GOLD**

Über Solid Gold haben wir schon ein paar mal berichtet.

SOLID GOLD ist ein Jump & Run mit 8-Wege weichem Scrolling.

Es wurde für klassische Amiga Hardware geschrieben und ist im Stil der frühen 90er Jahre konzipiert. Das Spiel bietet zehn Levels in vier Welten mit verschiedenen Grafiken und Feinden.

Das Ziel ist es, ein Artefakt zu finden welches den Weg in die nächste Welt führen wird.

Nicht nur das Solid Gold sich sehr gut spielt, es wird (wenn genügend nachfrage herrscht) auch in einer echten Kartonverpackung erscheinen ☒



Solid Gold könnt ihr im Aminet oder direkt über Frank Willes Homepage laden: <http://sun.hasenbraten.de/~frank/projects/>

## PUTTY SQUAD



Nur 20 Jahre hat es gedauert, doch nun ist Spiel Putty Squad für unseren Commodore Amiga veröffentlicht worden.

System3 veröffentlichte nun Putty Squad für folgende Systeme [ PS Vita / PS4 / Xbox 360 / PS3 / 3DS / PC / PSN ]

Im Zuge dessen, ist die Amiga Gemeinde darauf aufmerksam

geworden und System3 hat zusammen mit der Community die Vollversion von Putty Squad fertig gestellt.

Putty Squad galt bisher als "Heiliger Gral" des Amiga denn es zeigt Eindrucksvoll was alles auf dem Amiga machbar und möglich ist.

System3 bietet die Vollversion auf ihrer Homepage an: <http://www.system3.com/promotional-download/puttysquadamiga/>

## **ENEMY 2 – Missing in Action**



Dies ist die Fortsetzung von Enemy, erschienen 2013. Sie schreibt die Geschichte des ersten Teiles nahtlos weiter. Neue Level und neue Grafiken erwarten dich. In technischer Hinsicht ist diese Version identisch mit Enemy 1. Es läuft somit wieder auf jedem Amiga mit 1 MB und zeichnet sich aus durch detaillierte Grafiken, realistische Schatteneffekte, ein eingebautes Hilfesystem, einem ausgezeichnetem Team Modus – und vielem mehr. Die Steuerung ist identisch zum ersten Teil.

- eine weiterführende Story (knapp 30 spannende Level)
- neue Szenarien mit interaktiven Abenteuern
- neue Gegner, aber auch alte Bekannte
- viele Überraschungen
- komplexe Steuermöglichkeiten, alles per Joystick





Für mehr Infos besuche die Homepage der Entwickler <http://www.anachronia.ch/index.php>

Den Download findest du ebenfalls auf der Seite unter folgendem Link: <http://www.anachronia.ch/7.php>

Abschliessend muss man sagen das um die Weihnachtszeit wirklich 3 (zum Teil) exklusive Titel für den Classic Amiga erschienen sind, die sich hinter ehemaligen Vollpreistiteln nicht zu verstecken brauchen und teils sogar als Genrekönig bezeichnet werden könnten.

Mit so viel Spielefutter hätte man im Jahr 2013 für den Amiga nicht gerechnet. Das Partyspiel Asgard Met Vikings, The Incredible Adventures of Moebius Goatlizard oder nun Solid Gold, Putty Squad und Enemy 2 zeigen das der Classic Amiga und seine Community lange noch nicht "tot" sind, und wir immer wieder mit guter Software versorgt werden.