

[FAQ] Wie wechsel ich ein Kickstart ROM bei meinen Amiga500/600

Hinweis:

•
Der Einbau des ROM-Bausteins stellt einen nicht unerheblichen Eingriff in den Computer dar. Solltest Du dir den Einbau nicht zutrauen, dann wende dich bitte an einen autorisierten Fachhändler. Weder Amiga International, Inc. noch JokerArchiv.de haften für Schäden jeglicher Art. Diese Anleitung bezieht sich auf einen Amiga 500. Bei Amiga 600 ist der Eingriff fast gleich. Wichtig ist immer den richtigen KickRom für den richtigen Amiga zu besitzen.

Das brauchen wir:

Werkzeug:

- Schraubenzieher Schlitz (Klein, flach, nicht Scharfkantig)
- Schraubenzieher Kreuz (Klein) für Gehäuseschrauben
- Weiche Unterlage (Kissen)
- Ruhige Hände und Zeit

Hardware:

- Amiga 500/600
- Passenden KickRom Baustein / Gibts bei Vesalia oder Ebay Online zu kaufen.

Der Einbau:

- Amiga umdrehen und auf die weiche Unterlage platzieren. Alle 6 Gehäuseschrauben entfernen, Schrauben ordnungsgemäß weglegen.

- Amiga wieder Umdrehen und Gehäuse vorsichtig abnehmen, falls es beim Diskettenschacht klemmt, einfach einen Schraubenzieher nehmen, und Vorsichtig aushebeln

- Nun sollte Er so vor Uns liegen

-

- Anschluss von der Tastatur vom Board entfernen,(Pfofenstecker) leicht mit einen Schraubenzieher hochdrücken(Orientierung merken). Da die Tastatur nur "Reingelegt" ist, einfach herausnehmen und abstellen.

- Er sollte nun so vor uns liegen

-

- Das Abschirmblech wird durch vier Schrauben (zwei vorne, zwei links am Erweiterungsbus) und einige Blechlaschen festgehalten,Blechlaschen hochdrücken(Schlitz Schraubenzieher), Schrauben entfernen und nun mit Gefühl die Abdeckung abziehen. Nun sehen wir das Amiga Board.

-

Damit man gleich die Kickstart Rom findet habe Ich sie mal hervorgehoben!Auf unseren Board ist der Kickstart als "ROM" gekennzeichnet

-

Den ROM-Baustein finden wir direkt rechts neben dem Prozessor MC68000 (größter Baustein im Amiga 500)

- Nahaufnahme der alten KickRom.!**UNBEDINGT die Ausrichtung des Bausteins merken!**

-

- Mit einen Flachen Schlitzschraubenzieher unter der KickRom ansetzen, und VORSICHTIG hochhebeln, und immer wieder die Seiten Wechseln beim HochhebelnWie am Unteren Bild zu sehen ist.

- SONDERN!!!SO->

-

Nachdem wir nun die alte Rom erfolgreich entfernt haben, überprüfen wir ob alle Nasen der Kick Rom noch Gerade sind, wenn das nicht der Fall ist, mit einem kleinen Schraubenzieher gerade drücken. Aber VORSICHTIG.Und legen den KickRom sicher ab (Zigaretenschachtel zb.)

-

-
-

Nun überprüfen wir ob die Kontakte Sauber sind auf unseren Mainboard. Und legen uns unseren neuen Kick Rom bereit.

Besonderer Hinweis von Vesalia bei KickRom's 3.1:

- Neue KickRom "GENAU" wie die alte Rom stecken und leicht Festdrücken. (Falscher Einbau des ROM-Bausteins wird diesen unweigerlich zerstören!) Tastatur wieder anschließen, da wir nur Testen, wird die Metallabdeckung noch nicht aufgesteckt. Amiga anschließen und anschalten, ohne Diskette booten, wenn das Logo erscheint ist alles Ok. Wenn nicht dann, nachsehen ob alle Nasen der Rom Richtig stecken. Sollte alles Funktionieren Amiga wieder Zusammenbauen. Herzlichen Glückwunsch! Du hast gerade erfolgreich dein Kick Rom gewechselt.

-

Nur Rev. 3 und 5:

Vor dem Einsetzen des ROM-Bausteins sind am Sockel die Kontakte 1 und 31 zu verbinden. Achten Sie darauf, dass zumindest Kontakt 1 frei zugänglich bleiben muss. Am ROM-Baustein muss Pin 31 hochgebogen und mit Pin 21 verbunden werden. Wichtig: Pin 31 darf keinen Kontakt zum Sockel haben!

Alle Revisionen:

Sie können nun den ROM-Baustein 3.1 in den Sockel einsetzen. Dabei ist zu beachten, dass die Orientierung der Kerbe am Baustein unbedingt mit der Kerbe am Sockel übereinstimmen muss. Bei manchen Revisionen ist der Sockel größer als der Baustein, d.h. es bleiben zwei Kontakte frei. Achten Sie darauf, dass die überzähligen Kontakte an der Seite der Kerbe freibleiben.

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=33>