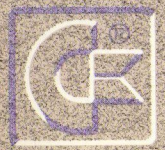
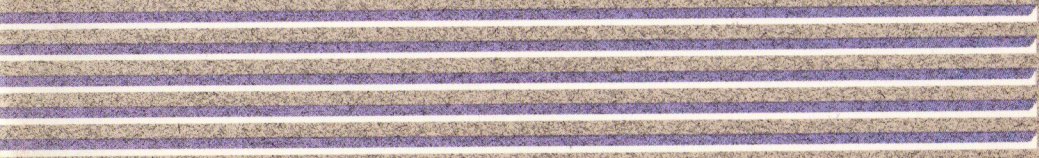


Scanned
by
70's h

Einführung zum
AMIGA 600



Commodore[®]

1. Auflage November 1991

Copyright © 1991 by Commodore-Amiga Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch darf - auch auszugsweise - nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von Commodore Incorporated auf fotomechanische oder andere Weise vervielfältigt, übersetzt oder auf elektronische Medien gespeichert werden.

Commodore und das Commodore-Logo sind in den U.S.A. und vielen anderen Ländern eingetragene Warenzeichen von Commodore Electronics Limited. Amiga ist ein in den U.S.A. und vielen anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen der Commodore-Amiga Incorporated. AmigaDOS, Auto-Config., Amiga 500, Bridgeboard und Workbench sind in den U.S.A. und vielen anderen Ländern eingetragene Warenzeichen von Commodore-Amiga Incorporated.

Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheneigentümer.

Aus den in diesem Handbuch enthaltenen Informationen können keine Garantie- oder Gewährleistungsansprüche in bezug auf im Handbuch beschriebene Produkte, deren Funktion, Kompatibilität oder Verfügbarkeit hergeleitet werden. Commodore übernimmt weder Gewährleistung noch irgendeine Haftung für in diesem Handbuch von Commodore selbst oder Dritten gemachte Angaben.

Commodore-Amiga Incorporated behält sich vor, den Inhalt jederzeit ohne Vorankündigung zu ändern.

ACHTUNG

Die in diesem Dokument aufgeführten Einbauhinweise sind ausschließlich für Nachschlagezwecke vorgesehen. Der Einbau von Zusatzgeräten und Erweiterungen - einschließlich der Zusatzgeräte und Erweiterungen von Fremdherstellern - darf nur durch einen autorisierten Commodore-Amiga-Händler erfolgen. Ebenso müssen Service-Arbeiten an Grundgeräten, Zusatzgeräten und Erweiterungen - einschließlich der Zusatzgeräte und Erweiterungen von Fremdherstellern - von einem autorisierten Commodore-Service-Center oder einem autorisierten Commodore-Amiga-Händler durchgeführt werden. Unbefugte Einbau- oder Service-Arbeiten führen zum Garantieverlust.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung	1 - 1
1.1	Als allererstes... ..	1 - 1
1.2	Auswählen eines Standorts	1 - 1
1.3	Stromversorgung	1 - 1
1.4	Rückseite Ihres Computers	1 - 2
1.5	Oberseite des Amiga	1 - 3
1.6	Rechte Seite Ihres Amiga	1 - 4
1.7	Linke Seite Ihres Amiga	1 - 4
1.8	Unterseite Ihres Amiga	1 - 5
1.9	Anschließen der grundlegenden Geräte	1 - 6
1.9.1	Anschließen der Maus	1 - 6
1.9.2	Anschließen des Netzteils	1 - 7
1.10	Anschließen eines Datensichtgeräts	1 - 7
1.10.1	Zulässige Monitortypen	1 - 8
1.10.2	Anschließen eines Monitors	1 - 8
1.10.3	RGB-Monitor	1 - 8
1.10.4	Mehrfrequenz-Monitor	1 - 9
1.10.5	Color-Composite-Monitor	1 - 9
1.10.6	Anschließen eines PAL Fernsehgeräts	1 - 10
1.11	Audioverbindungen	1 - 11
1.11.1	Audioverbindungen für Monitore	1 - 11
1.11.2	Anschließen des Amiga an eine Stereoanlage	1 - 11
1.12	Anschließen von Peripheriegeräten	1 - 12
1.12.1	Anschließen eines parallelen Geräts	1 - 12
1.12.2	Anschließen eines seriellen Geräts	1 - 13
1.12.3	Anschließen eines externen Diskettenlaufwerks	1 - 14
1.13	Einschalten Ihres Systems	1 - 14
1.13.1	Einschalten des Monitors und anderer Geräte	1 - 14
1.13.2	Einschalten des Rechners	1 - 15

2.	Übersicht	2 – 1
2.1	Komponenten des Amiga 600	2 – 2
2.2	Software	2 – 6
2.3	Merkmale und Funktionen	2 – 6
2.3.1	68000-Mikroprozessor	2 – 6
2.3.2	PCMCIA-Schnittstelle	2 – 7
2.3.3	Grafische Benutzeroberfläche	2 – 7
2.3.4	Befehlszeilen (Shell)	2 – 7
2.3.5	Multitasking	2 – 8
2.3.6	Umwandlung von Text in Sprache	2 – 8
2.3.7	Stereoton	2 – 8
3.	Tastatur	3 – 1
3.1	Haupttastaturbereich	3 – 4
3.2	Tasten für spezielle Funktionen	3 – 4
3.3	Cursortastenblock ("Pfeiltasten")	3 – 7
3.4	Funktionstasten	3 – 8
	Anhang A: Technische Daten	A – 1
	Anhang B: Wartung Ihres Rechners	B – 1
B.1	Reinigen der Maus	B – 2
B.2	Behandlung von Disketten	B – 4

1. Einführung

1.1 Als allererstes...

- **Vorsicht:** *Bevor Sie mit dem Konfigurieren des Rechners und dem Anschließen von Geräten beginnen, müssen Sie sicherstellen, daß alle Einheiten ausgeschaltet und die Netzstecker aus den Steckdosen gezogen sind.*
- Achten Sie beim Anschluß von Kabeln darauf, daß die Stecker in die richtigen Buchsen eingesteckt werden. Stecken Sie keinen Stecker mit Gewalt in eine falsche Buchse.
- Ergeben sich Probleme, lesen Sie die Anweisungen noch einmal durch und achten Sie insbesondere auf die Abbildungen.

1.2 Auswählen eines Standorts

Wählen Sie für Ihren Rechner einen möglichst staub- und rauchfreien Standort aus, an dem keine hohen Temperaturen und keine Erschütterungen auftreten und keine elektrischen Störquellen vorhanden sind.

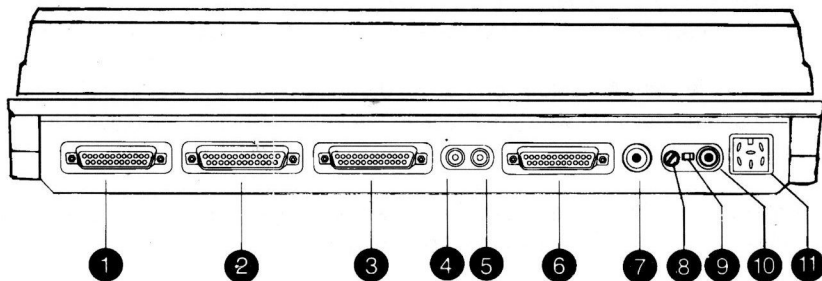
1.3 Stromversorgung

Schließen Sie Ihren Amiga möglichst an einen separaten Stromkreis an, um elektrische Probleme durch Einstreuungen über Netzkabel in Form von Brummen und Spannungsspitzen zu vermeiden, die bei gemeinsamer Verwendung des Stromkreises mit anderen Geräten (z. B. Klimaanlage, Lüfter, Staubsauger) auftreten können. Diese Probleme können zu Schäden an Ihrem Rechner führen.

Vorsicht: *Achten Sie darauf, daß Ihr Rechner und die zugehörigen Peripheriegeräte den elektrischen Erfordernissen des jeweiligen Landes gerecht werden.*

Sie können beispielsweise ein 110/120-Volt-Modell nicht in einem Land mit 220/240-Volt-Systemen verwenden. Sollten Sie Fragen zu diesem Thema haben, wenden Sie sich an Ihren Händler.

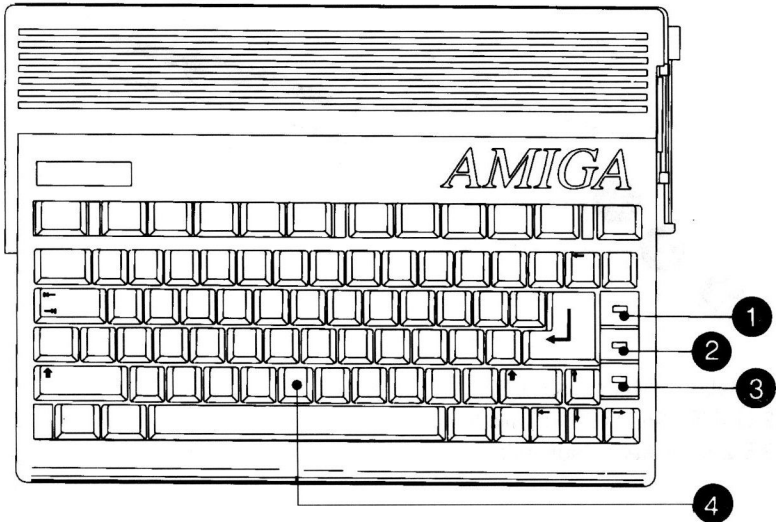
1.4 Rückseite Ihres Computers



Anordnung der Schnittstellen, Anschlüsse und Kontrolleuchten

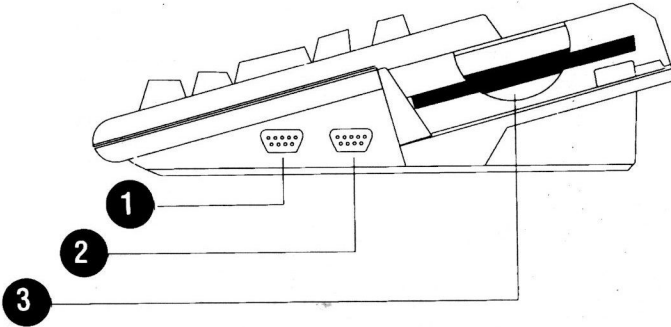
1. DISK DRIVE (Diskettenlaufwerk)
2. SERIAL (serielle Schnittstelle)
3. PARALLEL (parallele Schnittstelle)
4. RIGHT AUDIO (Tonausgang rechts)
5. LEFT AUDIO (Tonausgang links)
6. RGB VIDEO (Monitoranschluß Farbe "RGB")
7. COLOR COMPOSITE VIDEO (Monitoranschluß Farbe Video, "Composite")
8. VIDEO TUNING (Kanalfeinabstimmung)
9. AUDIO SWITCH (Tonausgangsschalter)
10. RF MODULATOR (Fernseheranschluß Antennenkabel)
11. POWER (Netzteil)

1.5 Oberseite des Amiga



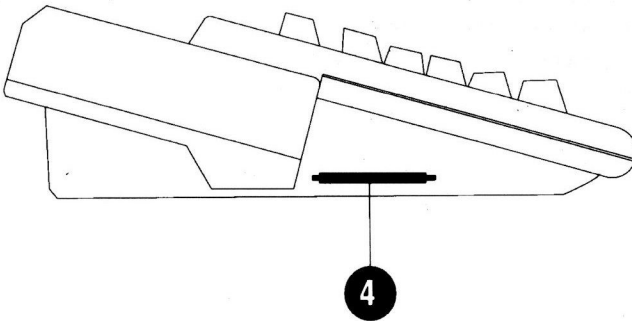
1. Netzkontrolleuchte
2. Kontrolleuchte - Diskettenlaufwerk
3. Kontrolleuchte - Festplattenlaufwerk
4. Tastatur

1.6 Rechte Seite Ihres Amiga



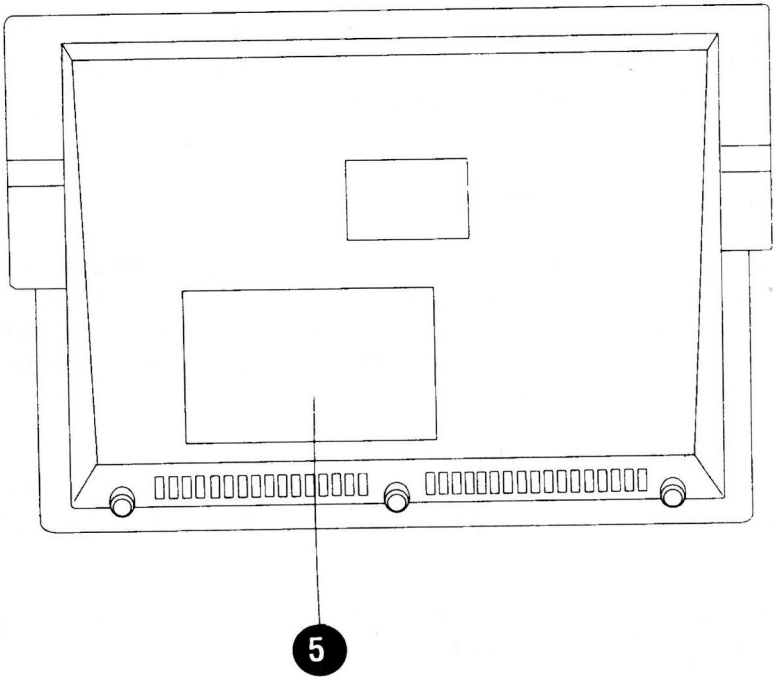
1. 1 MOUSE (Mausanschluß)
2. 2 GAME (Anschluß für Joystick)
3. 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk

1.7 Linke Seite Ihres Amiga



4. "CREDIT CARD"-Anschluß (PCMCIA)

1.8 Unterseite Ihres Amiga



5. Erweiterungssteckplatz

1.9 Anschließen der grundlegenden Geräte

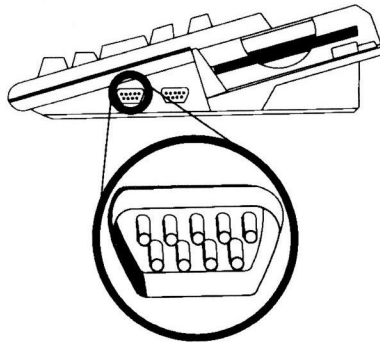
Vorsicht: *Bevor Sie mit dem Anschließen von Geräten (z. B. Monitor, Drucker) beginnen, müssen Sie sicherstellen, daß alle Einheiten ausgeschaltet und die Netzstecker aus den Steckdosen gezogen sind.*

1.9.1 Anschließen der Maus

Bevor Sie die Maus anschließen, müssen Sie die Maus umdrehen und den Schaumstoff entfernen, der die Mausku­gel zur Transportsicherung in ihrer Position hält. Wenn Sie nicht den gesamten Schaumstoff herausziehen können, befolgen Sie die Anweisungen zum Entfernen des Verpackungsmaterials und Reinigen der Mausku­gel im Anhang B.

Stecken Sie zum Anschließen der Maus den Stecker des Mausekabels in den Anschluß, der mit "1 MOUSE" gekennzeichnet ist. Die Buchse paßt stramm, damit der Stecker in Position bleibt. Drücken Sie kräftig, aber wenden Sie keine Gewalt an.

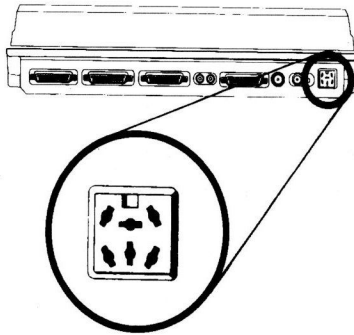
Zur Verwendung der Maus benötigen Sie eine ca. 30 x 30 Zentimeter große saubere, freie Fläche auf Ihrem Tisch.



1.9.2 Anschließen des Netzteils

Am Netzteil sind zwei Kabel fest angeschlossen. Am Ende des einen Kabels befindet sich ein rechteckiger Stecker, der an der Rückseite des Rechners eingesteckt wird. Am anderen Kabelende befindet sich ein Netzstecker, der an eine Netzsteckdose angeschlossen wird. Der Netzstecker entspricht den elektrischen Erfordernissen des Landes, in dem der Rechner verwendet wird.

Schließen Sie den rechteckigen Stecker an den mit "POWER" markierten rechteckigen Anschluß auf der Rückseite des Rechners an.



Vorsicht: Der Netzschalter des Amiga befindet sich auf dem Netzteil. Dieser muß sich in der Position OFF befinden, bevor Sie den Rechner oder Peripheriegeräte anschließen.

1.10 Anschließen eines Datensichtgeräts

Für Ihr System benötigen Sie ein Datensichtgerät. In der Regel empfiehlt sich die Verwendung eines Monitors. Je nach Land, in dem der Rechner gekauft wird, gehört der Monitor evtl. zum Lieferumfang des Rechners oder zur Zusatzausstattung. Alternativ können Sie ein Fernsehgerät über den auf der Rückseite des Rechners eingebauten RF-Modulator oder über die Video-("Composite")-Buchse anschließen.

1.10.1 Zulässige Monitortypen

Sie können eine Vielzahl von Monitortypen für Ihren Amiga verwenden. Dazu gehören u. a.:

- Analog RGB (z. B. Commodore 1084/1084S)
- Color Composite
- Mehrfrequenz (z. B. Commodore Multiscan)
- Digital RGBI

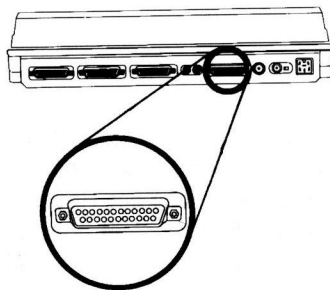
Bei weiteren Fragen zum Monitortyp wenden Sie sich an Ihren Händler.

1.10.2 Anschließen eines Monitors

Die Arbeitsschritte zum Anschließen des Monitors an Ihren Amiga hängen vom verwendeten Monitortyp ab (siehe Liste oben).

1.10.3 RGB-Monitor

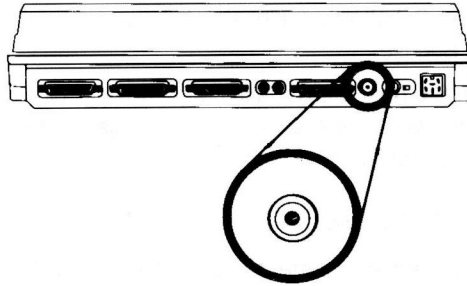
Wenn Sie einen RGB-Monitor verwenden, benötigen Sie ein Anschlußkabel, das an einem Ende eine 23polige Submin-D-Kupplung und am anderen Ende einen zum Monitor passenden Stecker aufweist. Diese Buchse müssen Sie auf den Monitoranschluß RGB VIDEO auf der Rückseite des Rechners stecken. Ziehen



Sie zum Befestigen des Steckers die beiden Schrauben an. Stecken Sie das andere Kabelende in den Anschluß auf der Rückseite des RGB-Monitors.

1.10.4 Mehrfrequenz-Monitor

Wenn Sie einen Mehrfrequenz-Monitor ("Multisync") verwenden, benötigen Sie einen Adapter von dem 23poligen Amiga-Anschluß auf den 15poligen Anschluß des Monitor-Anschlußkabels. Stecken Sie die 23polige Kupplung auf den Anschluß RGB VIDEO an der Rückseite des Rechners. Ziehen Sie die beiden Schrauben an. Das andere Ende des Kabels müssen Sie am Monitor anschließen.



1.10.5 Color-Composite-Monitor

Wenn Sie einen Color-Composite-Monitor verwenden, schließen Sie den Monitor an den Anschluß COMP (Cinch-Buchse) an der Rückseite des Rechners an. Dieser Anschluß befindet sich neben dem Anschluß RGB VIDEO. An diesen Anschluß können Sie auch Fernsehgeräte mit "Video"-Buchse anschließen. Den Ton müssen Sie dann von den beiden Audio-Cinch-Buchsen abnehmen.

Befolgen Sie bei anderen Monitoren die Anweisungen in den jeweiligen Handbüchern.

1.10.6 Anschließen eines PAL-Fernsehgeräts

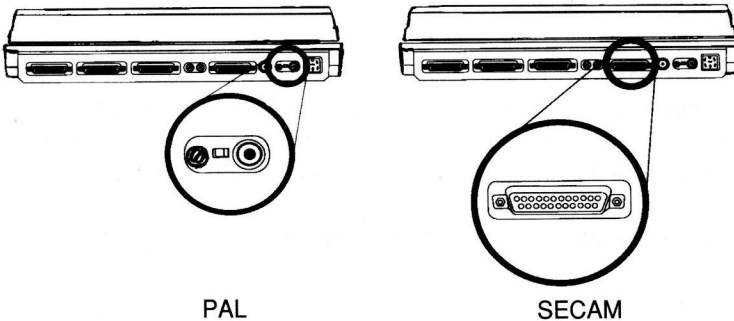
Anschluß über Fernsehantenneneingang:

Es wird davon ausgegangen, daß für Ihr Fernsehgerät 75-Ohm-Kabelverbindungen verwendet werden.

1. Schließen Sie das eine Ende des Kabels an die UHF-Buchse Ihres Fernsehgerätes an.
2. Schließen Sie das andere Ende des Kabels an die mit **RF Modulator** gekennzeichnete Buchse auf der Rückseite Ihres Computers an.
3. Stellen Sie das Fernsehgerät auf den richtigen Kanal (Kanal 36) ein (s. Seite 14).
4. Stellen Sie den Tonausgangsschalter so ein, daß der bestmögliche Ton erzielt wird (dieser Schalter befindet sich links von der mit RF Modulator gekennzeichneten Buchse).
5. Das Bild können Sie über die Kanalfineinabstimmung mit Hilfe eines geeigneten Schraubendrehers einstellen (der zugehörige Drehknopf befindet sich links vom Tonausgangsschalter).

Anschluß über SCART-Buchse:

Alternativ gibt es für Fernsehgeräte mit SCART-Anschluß im Zubehörhandel spezielle Kabel vom Amiga-RGB-Monitoranschluß auf diesen SCART-Eingang. Hierbei müssen Sie das 23polige Kabelende an den RGB-Anschluß auf der Rückseite Ihres Computers anschließen. Damit wird in der Regel eine optimale Bildqualität erreicht.



1.11 Audioverbindungen

An der Rückseite des Rechners finden Sie linke und rechte Audioausgänge zu einem Monitor oder einem Audiogerät.

1.11.1 Audioverbindungen für Monitore

Wenn Sie einen Amiga-Stereomonitor verwenden, wird dieser in der Regel mit den zugehörigen Stereokabeln für linke und rechte Tonkanäle geliefert. Zum Anschließen des Amiga-Tonausgangs an den Monitor stecken Sie das eine Ende der Kabel in die rechten bzw. linken Audioausgänge auf der Rückseite des Rechners. Schließen Sie dann die anderen Enden an die entsprechenden Audioeingänge des Monitors an.

Wenn Ihr Monitor nur über einen Mono-Lautsprecher verfügt, können Sie die beiden Stereokanäle des Amiga in einem Kanal zusammenfassen und am Audioeingang des Mono-Monitors anschließen. Verwenden Sie hierzu einen sog. "Y-Adapter". Diese Adapter erhalten Sie in Elektrofachgeschäften oder entsprechenden Fachabteilungen. Schließen Sie die beiden Cinch-Stecker an einem Ende des "Y-Adapters" an die beiden Audioausgänge auf der Rückseite des Amiga an. Danach schließen Sie den Stecker am anderen Ende an den Audioeingang des Monitors an.

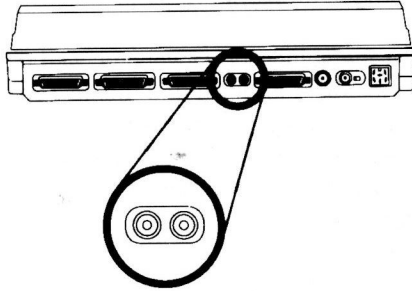
1.11.2 Anschließen des Amiga an eine Stereoanlage

Wenn Ihre Stereoanlage über eine Reihe von Audio-Eingängen mit Cinch-Anschlüssen verfügt (diese sind mit Auxiliary, Aux, CD, Tape, VCR Audio, TV/Aux usw. markiert) können Sie die Audioausgänge des Amiga über Cinch-Kabel an diese Anschlüsse anschließen. Diese Kabel erhalten Sie in Elektrofachgeschäften oder entsprechenden Fachabteilungen.

Gehen Sie beim Anschließen der Stereoanlage an Ihren Amiga wie folgt vor: Schließen Sie die Kabel zunächst an die Buchsen der linken und rechten Audioausgänge des Amiga an. Dann stecken Sie die Stecker an den anderen Enden

der Kabel in die entsprechenden Buchsen der Audioeingänge der Stereoanlage.

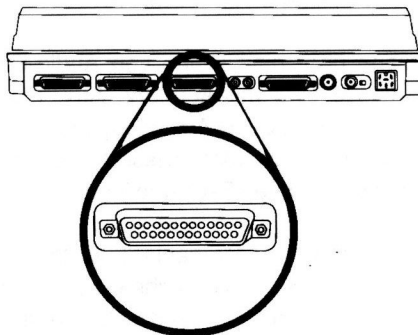
Wenn Ihre Stereoanlage nicht über Standardanschlüsse (d. h. nicht über Cinch-Buchsen) verfügt, können Sie möglicherweise einen entsprechenden Adapter für die Audioverbindung erwerben. Wenden Sie sich an Ihren Händler.



1.12 Anschließen von Peripheriegeräten

1.12.1 Anschließen eines parallelen Geräts

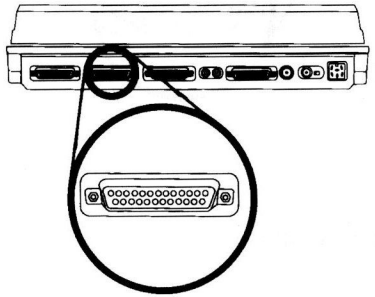
Schließen Sie ein paralleles (Centronics-kompatibles) Gerät (z. B. einen Drucker) an die mit "PARALLEL" gekennzeichnete Buchse (25polige Submin-D-Anschlußbuchse) auf der Rückseite des Amiga an.



Wichtig: Wenn Sie an Ihren Rechner ein Zubehörteil anschließen, müssen Sie die spezifischen Anweisungen für dieses Zubehör befolgen. In Zweifelsfällen wenden Sie sich an Ihren Händler.

1.12.2 Anschließen eines seriellen Geräts

Schließen Sie ein serielles (RS232C-) Gerät (z. B. einen Drucker oder ein Modem) an die mit "SERIAL" gekennzeichnete Buchse (25poliger Submin-D-Anschlußstecker) auf der Rückseite des Amiga an.

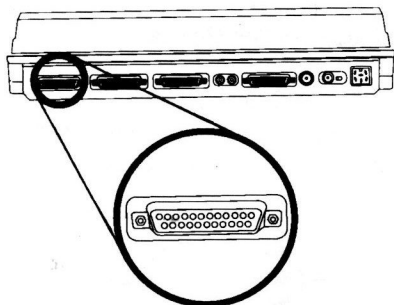


Anmerkung: Sie können eine Reihe verschiedener serieller Geräte (z. B. serielle Drucker, ein Modem, einen MIDI-Adapter) an der seriellen Schnittstelle anschließen. Sie können jedoch nicht mehrere Geräte gleichzeitig anschließen.

Achtung: Dieser serielle Anschluß ist nicht identisch mit dem "seriellen Bus", über den Peripheriegeräte an einen C64 angeschlossen werden!

1.12.3 Anschließen eines externen Diskettenlaufwerks

Sie können ein zusätzliches externes Diskettenlaufwerk über den mit "DISK DRIVE" markierten Anschluß auf der Rückseite des Rechners anschließen.



1.13 Einschalten Ihres Systems

1.13.1 Einschalten des Monitors und anderer Geräte

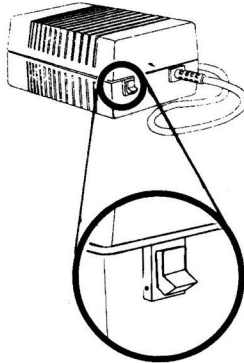
In der Regel werden die zugehörigen Netzkabel zusammen mit den Monitoren oder anderen Peripheriegeräten (z. B. Drucker) geliefert. Diese Kabel sind entweder fest mit den Geräten verbunden, oder es handelt sich um separate Teile.

Anmerkung: Je nach Land sind die Kabel möglicherweise unterschiedlich aufgebaut. Berücksichtigen Sie, daß Ihr Rechner und die angeschlossenen Peripheriegeräte den elektrischen Erfordernissen des jeweiligen Landes entsprechen müssen, in denen sie verwendet werden. Wenden Sie sich in Zweifelsfällen an Ihren Händler.

Wenn dies noch nicht erfolgt ist, schließen Sie jetzt die Netzkabel an Ihren Monitor und die Peripheriegeräte an. Schalten Sie den Monitor und die weiteren Peripheriegeräte ein.

1.13.2 Einschalten des Rechners

Schalten Sie den Rechner mit Hilfe des Netzschalters auf dem Netzteil ein. In der Regel ist Ihr Rechner jetzt betriebsbereit.



Vorsicht: Verwenden Sie zum Ausschalten des Rechners stets den Netzschalter auf dem Netzteil. Ziehen Sie dazu nicht den Netzstecker aus der Netzsteckdose, da dies zu Schäden am Netzteil führen kann.

2. Übersicht

Bei Amiga-600-Rechnern handelt es sich um leistungsfähige Computer, die dem neuesten Stand der Technik entsprechen. Neben allen Vorteilen der Amiga-Rechner bieten die A600-Rechner einen Motorola-Mikroprozessor und hochentwickelte Spezialchips für Grafik und Audio, die die Leistung und die Vielseitigkeit des Rechners erhöhen. Trotz des hohen technischen Standards sind die Rechner so einfach zu bedienen, daß selbst Anfänger keine große Mühe haben werden.

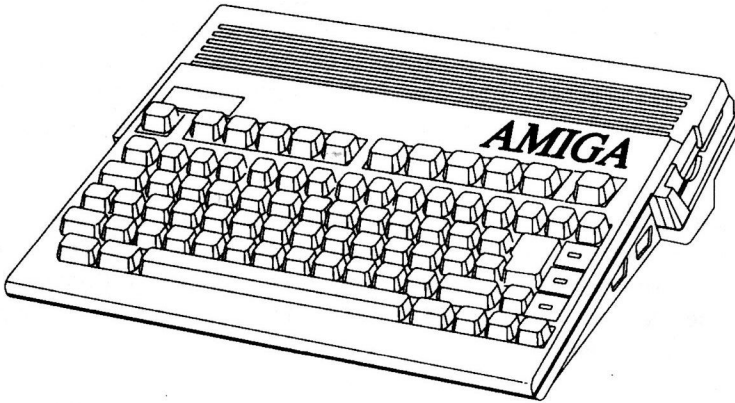
Das RAM des A600 kann mit einer Speichererweiterungskarte erweitert werden, die auf der Rechnerunterseite einzubauen ist. Außerdem stellt diese Erweiterungskarte eine batteriegepufferte Echtzeituhr zur Verfügung. Darüber hinaus verfügt der Rechner über einen PCMCIA-Anschluß (der auch als "Kreditkartenanschluß" bezeichnet wird).

Der A600-Rechner verwendet ein neues verbessertes Betriebssystem, das sog. AmigaDOS.

2.1 Komponenten des Amiga 600

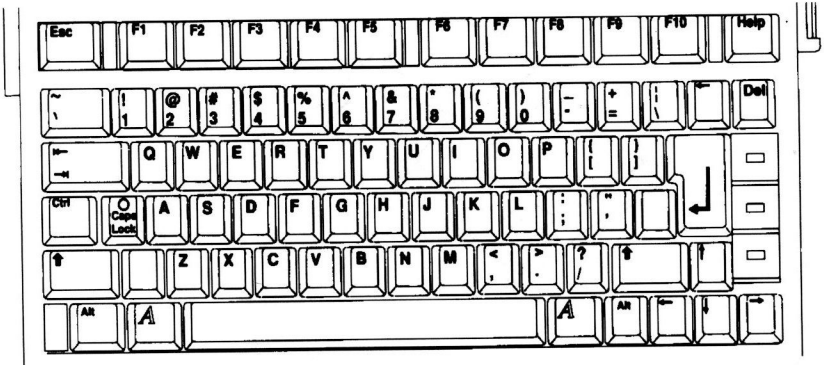
- **Haupteinheit** — Sie umfaßt vor allem die 68000-CPU (Central Processing Unit), d. h. das "Gehirn" des Rechners.

Darüber hinaus enthält die Haupteinheit folgende Teile:



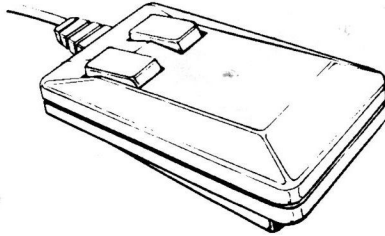
- System-RAM
- Audio- und Grafichips
- Diskettenlaufwerk
- eingebauter PCMCIA-Anschluß (Kreditkarte)
- Externe Anschlüsse für zusätzliche Peripheriegeräte, z. B. Drucker, Modems, Laufwerke, Video- und Audiogeräte.

- **Tastatur** — Die Tastatur verfügt über alle alphanumerischen Tasten, Cursortasten und programmgesteuerte Funktionstasten. Mit Hilfe der Tastatur können Sie Informationen und Anweisungen in den Rechner eingeben und auf Rechnermeldungen antworten. Die Tastatur ist in die Haupteinheit integriert.

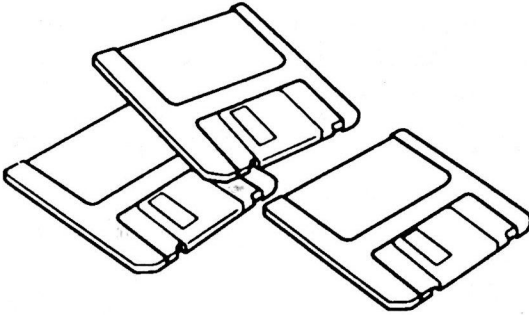


US-Tastatur

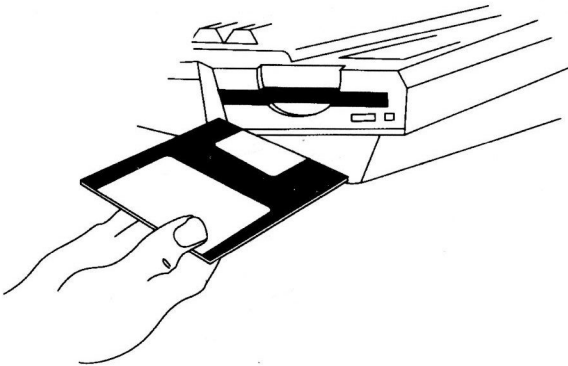
- **Maus** — Mit Hilfe der Maus können Sie einen kleinen, pfeilförmigen Zeiger auf dem Bildschirm bewegen. Wenn Sie die Maus auf einer ebenen Fläche verschieben, wird der Zeiger entsprechend auf dem Bildschirm verschoben. Durch Klicken der Maustasten können Sie Anweisungen an den Amiga-Rechner übertragen. Die Maus wird über den Mausanschluß (1 MOUSE) auf der rechten Seite der Haupteinheit angeschlossen.



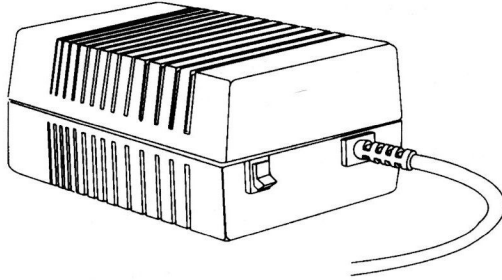
- **Disketten** — Disketten bestehen aus dünnen Kunststoffgehäusen, die eine kreisförmige Magnetfolie als Datenträger enthalten. Disketten werden zum Speichern von Daten und Rechnerprogrammen verwendet. Bei Amiga-Disketten handelt es sich um 3,5-Zoll-Disketten ("Double Density"), auf denen ca. 880.000 Zeichen gespeichert werden können.



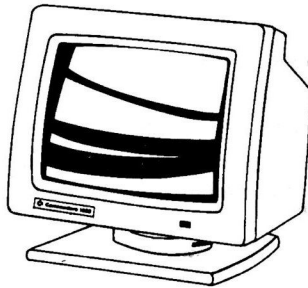
- **Diskettenlaufwerk(e)** — Wenn eine Diskette in ein Diskettenlaufwerk eingelegt wird, können Sie den Rechner anweisen, Daten von dieser Diskette zu lesen bzw. Daten auf die Diskette zu schreiben. Der A600 verfügt über ein Diskettenlaufwerk, das sich auf der rechten Seite der Haupteinheit befindet. Auf der Rückseite des Rechners befindet sich ein Anschluß für ein externes Diskettenlaufwerk.



- **Netzteil** — Am Netzteil sind zwei Kabel fest angeschlossen. Am Ende des einen Kabels befindet sich ein rechteckiger Stecker, der an der Rückseite des Rechners eingesteckt wird. Am anderen Kabelende befindet sich ein Netzstecker, der an eine Netzsteckdose angeschlossen wird. Der Netzschalter des A600 befindet sich auf dem Netzteil.



- **Monitor** — Der Monitor zeigt Informationen an, die vom Betriebssystem und Ihren Programmen generiert werden. Der Amiga 600 ist mit unterschiedlichen Monitortypen lieferbar. Monitore gehören in einigen Ländern zum Lieferumfang des Amiga 600. Je nach Monitortyp wird der Monitor über den RGB- oder den Color-Composite-Anschluß auf der Rückseite der Haupteinheit angeschlossen.



Anmerkung: Über den Anschluß RF-Modulator können Sie auch ein Fernsehgerät an den Rechner anschließen.

- **Peripheriegeräte** — Sie können externe Peripheriegeräte (Drucker, Modem und Laufwerke) an Ihren Amiga anschließen (vgl. Kapitel "Einführung").

2.2 Software

Unter Software versteht man eine Reihe von Anweisungen (die auch als Programm bezeichnet werden), mit denen vom Rechner die Ausführung bestimmter Funktionen angefordert wird. Es gibt verschiedene Arten von Software. Dazu gehören unter anderem:

- Anwendungsprogramme, z. B. Textverarbeitungs-, Animations-, Tabellenkalkulations-, Datenbank-, Spiel-, Zeichen- und Musikprogramme.
- Programmiersprachen, z. B. BASIC, C und AREXX
- Hilfsprogramme, z. B. Dateiverwaltungsprogramme oder Zeichensatzeditoren
- Betriebssysteme, wie AmigaDOS, die die Kommunikation zwischen Ihrem Amiga und Ihnen oder den Geräten Ihres Systems steuern.

Die Software befindet sich auf einem Speichermedium, z. B. einer Diskette.

2.3 Merkmale und Funktionen

2.3.1 68000-Mikroprozessor

Bei der CPU der A600-Rechner handelt es sich um einen Motorola-68000-Mikroprozessor, der mit einer Taktfrequenz von 7 MHz arbeitet. (Die Taktfrequenz in MHz ist ein Maß für die Geschwindigkeit, mit der ein Mikroprozessor Operationen ausführen kann.)

2.3.2 PCMCIA-Schnittstelle

Der A600-Rechner verfügt über eine PCMCIA-Schnittstelle, in die Sie kreditkartengroße Erweiterungskarten einstecken können.

2.3.3 Grafische Benutzeroberfläche

Über die grafische Benutzeroberfläche (engl. GUI - Graphical User Interface) können Sie dem Rechner Anweisungen geben, indem Sie grafische Symbole (in Form von Piktogrammen oder kleinen Bildern) auswählen, ohne Befehlswörter oder -zeilen eingeben zu müssen. Da der Rechner die Piktogramme automatisch anzeigt, müssen Sie sich keine langen Listen mit Befehlen und Tastenfolgen für die gewünschten Rechnerfunktionen merken. Dadurch erhöht die GUI die Benutzerfreundlichkeit des Rechners.

Der Amiga stellt Ihnen eine vielseitige GUI, die sog. Workbench, zur Verfügung.

2.3.4 Befehlszeilen (Shell)

Auch über Befehlszeilen können Sie die gewünschten Befehle und Anweisungen für Ihren Rechner eingeben. Der Amiga verfügt über ein hochentwickeltes, aber einfaches Verarbeitungssystem für Befehlszeilen, die sog. Shell. Durch die Koordination von Workbench und Shell wird die Vielseitigkeit des Rechners zusätzlich erhöht. Einerseits können Sie die Workbench mit Hilfe einer Shell laden, andererseits können Sie eine Shell über die Workbench aufrufen.

2.3.5 Multitasking

Unter Multitasking versteht man die Fähigkeit des Rechners, eine Anzahl von Operationen oder Programmen gleichzeitig auszuführen. Diese gleichzeitige Ausführung erfordert keine speziellen Aktionen durch den Benutzer und ist auch nicht an spezielle Programmier Techniken gebunden. Aufgrund der Multitasking-Fähigkeit des Amiga können Sie mehrere Programme gleichzeitig ausführen.

2.3.6 Umwandlung von Text in Sprache

Der Amiga kann eingegebenen englischen Text direkt in Sprache umwandeln. Dabei kann der Benutzer die Geschwindigkeit, die Tonlage und die Lautstärke sowie die Modulation und sogar die Stimmtart (Mann, Frau, Computer) steuern.

2.3.7 Stereoton

Der Amiga verfügt über vier separate Tonkanäle, die zu zwei Stereokanälen zusammengefaßt sind. Für hohe Tonqualität kann der Amiga an einen Stereomonitor oder ein Stereogerät angeschlossen werden.

3. Tastatur

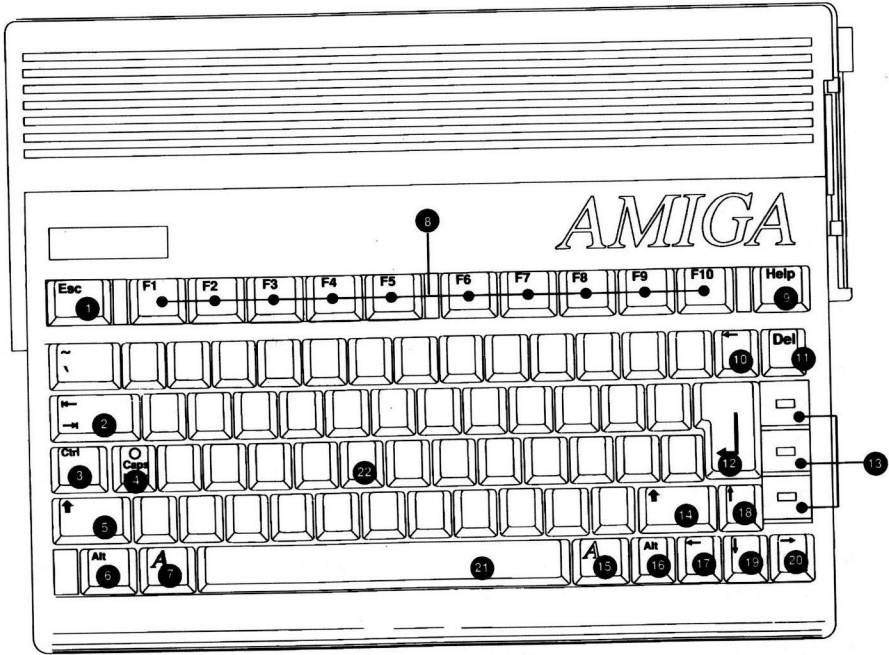
Ihre Amiga-Tastatur ist in drei Bereiche unterteilt:

- Haupttastatur
- Cursortastenblock
- Funktionstasten

Beachten Sie bei Verwendung der Tastatur die folgenden Punkte:

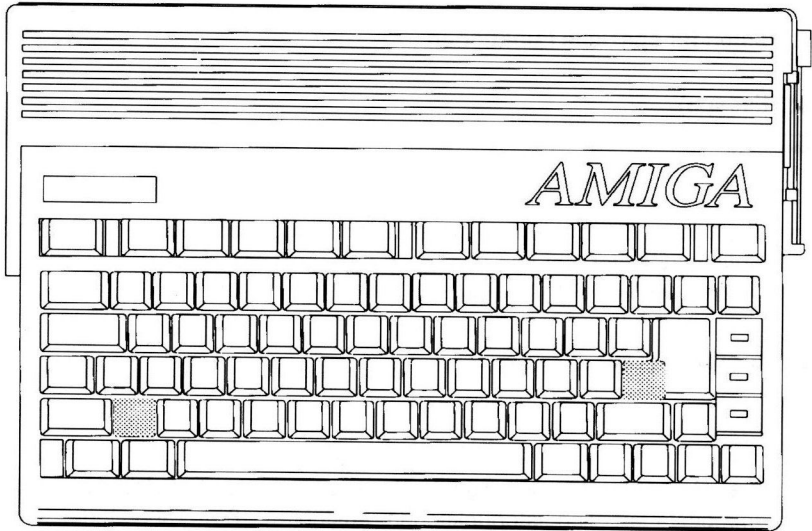
- Tasten können programmgesteuert sein. Dies bedeutet, daß deren Funktion je nach Programm verschieden sein kann (z. B. ein Textverarbeitungs- oder Tabellenkalkulationsprogramm). Spezifische Informationen zu programmgesteuerten Tasten finden Sie im Handbuch zum jeweiligen Software-Paket.
- In der Regel werden Tastenfunktionen wiederholt, wenn die Tasten länger gedrückt gehalten werden.
- Sie dürfen weder die Zahl 0 mit dem Großbuchstaben O noch die Zahl 1 mit dem Kleinbuchstaben l verwechseln.
- In einigen Fällen müssen Sie mehrere Tasten gleichzeitig oder in einer bestimmten Reihenfolge betätigen.

Sie können sowohl die Tastatur als auch die Maus verwenden, um den Zeiger auf dem Bildschirm zu verschieben und Piktogramme, Symbole, usw. auszuwählen. Bei vielen Programmen müssen Sie Informationen über die Tastatur eingeben. Über die Tastatur können Sie Anforderungen an den Rechner eingeben oder auf in der Anzeige erscheinende Meldungen und Fragen antworten. Diese Meldungen und Fragen werden auch als "Eingabeaufforderungen" bezeichnet.



- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 1 Esc (Escape) | 12 Eingabetaste (Enter, Return) |
| 2 Tabulator-taste (Tab) | 13 Kontrolleuchten |
| 3 Steuertaste (Ctrl) | 14 Umschalttaste rechts (Shift) |
| 4 "Nur Großbuchstaben" (Caps Lock) | 14 Amiga-Taste rechts |
| 5 Umschalttaste links (Shift) | 16 Alt-Taste rechts |
| 6 Alt-Taste links | 17 Cursortaste (nach links) |
| 7 Amiga-Taste links | 18 Cursortaste (nach oben) |
| 8 Funktionstasten (F1 - F10) | 19 Cursortaste (nach unten) |
| 9 Hilfetaste (Help) | 20 Cursortaste (nach rechts) |
| 10 Rücktaste (Backspace) | 21 Leertaste (Space) |
| 11 Löschtaste (Del) | 22 Alphanumerische Tasten |

Anmerkung: Die Abbildung unten zeigt, daß die Tastatur in der Nähe der Umschalttasten über zwei Tasten verfügt, die in den USA und in Großbritannien nicht verwendet werden. Je nach landesspezifischer Tastaturbelegung sind diesen Tasten spezifische Sonderzeichen zugeordnet.



3.1 Hauptastaturbereich

Der Hauptastaturbereich (siehe Abb. oben) enthält eine alphanumerische Schreibmaschinentastatur (Standard) und einige zusätzliche Tasten für spezielle Funktionen. Dazu gehören folgende Tasten:

3.2 Tasten für spezielle Funktionen

Esc (Escape)



Die oben links angeordnete Esc-Taste ist eine programmgesteuerte Taste. Sie wird häufig verwendet, um das Verlassen oder Aufrufen eines Programms oder einer Programmfunktion zu bewirken.

Tabulatortaste (Tab)



Die zwei Reihen unter der Esc-Taste angeordnete Tabulatortaste kann programmgesteuert Tabulatorfunktionen ausführen. Die Tabulatortaste wird meistens in Textverarbeitungs- und Desktop-Publishing-Programmen verwendet.

Steuertaste (Ctrl, Control)



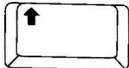
Die Steuertaste befindet sich direkt über der linken Umschalttaste. Sie ist eine programmgesteuerte Taste, die häufig zusammen mit anderen Tasten zum Ausführen spezieller Funktionen verwendet wird. Die Steuertaste ändert die Funktion anderer Tasten in ähnlicher Weise wie die Umschalttaste.

Taste "Nur Großbuchstaben" (Caps Lock)



Diese Taste ist neben der Steuertaste angeordnet. Die Kontrolleuchte auf der Taste "Nur Großbuchstaben" leuchtet, wenn die Taste aktiviert ist. Solange die Taste aktiviert ist, werden alphabetische Zeichen (A bis Z) als Großbuchstaben geschrieben. Durch die Taste werden jedoch die Sonderzeichen der numerischen Tasten in der oberen Reihe der Haupttastatur nicht aktiviert. Sie müssen eine der beiden Umschalttasten gedrückt halten und die entsprechende Taste drücken, um das gewünschte Sonderzeichen einzugeben. Drücken Sie die Taste "Nur Großbuchstaben" erneut, um sie zu inaktivieren. Die Kontrolleuchte erlischt.

Umschalttaste (Shift)



Die Tastatur hat zwei Umschalttasten, die durch einen Pfeil nach oben gekennzeichnet sind. Die Tasten befinden sich seitlich der unteren Buchstabenzeile. Die Umschalttasten führen dieselben Funktionen aus wie Umschalttasten einer Standardschreibmaschine. Wird eine Umschalttaste gleichzeitig mit einem Buchstaben oder einer Taste in der oberen Reihe des Haupttastaturbereichs gedrückt, wird ein Großbuchstabe bzw. ein Sonderzeichen angezeigt. Darüber hinaus werden Umschalttasten häufig zum Ausführen spezifischer Funktionen zusammen mit anderen Tasten verwendet.

Alt-Tasten (Alternativ)



Die Tastatur umfaßt zwei Alt-Tasten, die links und rechts außen in der unteren Tastenreihe angeordnet sind. Diese Tasten werden häufig zum Ausführen spezieller Funktionen zusammen mit anderen Tasten verwendet. Dabei kann die Funktion anderer Tasten in ähnlicher Weise geändert werden wie durch die Umschalttaste.



Diese Taste, die auch als linke Amiga-Taste bezeichnet wird, befindet sich in der unteren Tastenreihe links neben der Leertaste. Die linke Amiga-Taste wird ebenfalls zum Ausführen spezieller Funktionen zusammen mit anderen Tasten verwendet. Dabei kann die Funktion anderer Tasten in ähnlicher Weise geändert werden wie durch die Umschalttaste.



Diese Taste, die auch als rechte Amiga-Taste bezeichnet wird, befindet sich in der unteren Tastenreihe rechts neben der Leertaste. Die rechte Amiga-Taste wird ebenfalls zum Ausführen spezieller Funktionen zusammen mit anderen Tasten verwendet. Dabei kann die Funktion anderer Tasten in ähnlicher Weise geändert werden wie durch die Umschalttaste.

Anmerkung: *Durch gleichzeitiges Drücken der Steuertaste und der linken und rechten Amiga-Taste wird der Rechner rückgesetzt.*

Hilfetaste (Help)



Bei der rechts neben der Löschtaste angeordneten Hilfetaste handelt es sich um eine programmgesteuerte Taste. Diese Taste kann von Programmen verwendet werden, um den Benutzer durch zusätzliche Informationen zu unterstützen.

Rücktaste (Backspace)



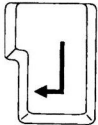
Die Rücktaste befindet sich rechts außen in der oberen Zeile des Haupttastaturbereichs. Durch Drücken der Rücktaste wird das Zeichen links neben dem Cursor gelöscht. Gleichzeitig werden die Zeichen unter und rechts neben dem Cursor nach links verschoben.

Löschtaste (Del)



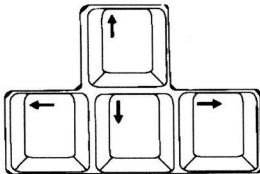
Die Löschtaste (Del) ist rechts neben der oberen Zeile des Haupttastaturbereichs angeordnet. Durch Drücken der Löschtaste wird das durch den Cursor hervorgehobene Zeichen gelöscht. Alle Zeichen, die sich rechts neben dem Cursor befinden, werden gleichzeitig nach links verschoben.

Eingabetaste (Return, Enter)



Die Eingabetaste ist auf der rechten Seite des Haupttastaturbereichs angeordnet (3. und 4. Tastenzeile). Mit Hilfe dieser Taste werden Befehle oder Eingaben an den Rechner übertragen. In Handbüchern wird für diese Taste bisweilen das zugehörige Symbol ↵ oder "Return" bzw. "Enter" verwendet.

3.3 Cursortastenblock ("Pfeiltasten")



Die vier Cursortasten sind in einem kleinen Tastenblock rechts unten auf der Tastatur angeordnet.

Mit Hilfe dieser Tasten wird die Verschiebung des Cursors auf dem Bildschirm gesteuert (nach oben, nach unten, nach links, nach rechts). Die Richtung, in der der Cursor durch eine Taste verschoben wird, ist durch die Richtung des auf der Taste angebrachten Pfeils gekennzeichnet. Je nach Anwendungsprogramm können diese Tasten auch spezielle Funktionen haben.

3.4 Funktionstasten



Bei den Funktionstasten, die in der oberen Zeile der Tastatur angeordnet und von F1 bis F10 durchnummeriert sind, handelt es sich um programmgesteuerte Tasten. Je nach Anwendungsprogramm haben diese Tasten spezielle Funktionen.

Anhang A: Technische Daten

	A600
CPU	Motorola 68000, 16/32 Bit
Taktfrequenz	7,16 MHz NTSC; 7,09 MHz PAL
Koprozessoren	Multi-Chip-Koprozessoren für DMA-Video -Grafik und -Ton
Speicher	Standard-RAM 512 KB; intern erweiterbar
ROM	512 KB
Schnittstellen	Intern: Diskettenlaufwerk Extern: Diskettenlaufwerk Maus/Joystick (2) Seriell (RS232, PC-kompatibel) Parallel (Centronics, PC-kompatibel) Video RGB Analog: DB23 15 kHz Color Composite: Cinch-Anschluß RF-Modulator PCMCIA-kompatibler Anschluß Stereoton: Cinch
Stromversorgung	Schaltnetzteil; 23 Watt

	A600
Tastatur	Integriert, 78 Tasten
Laufwerk(e)	Standard: eingebautes 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk (Kapazität: 880 KB formatiert)
Externe Laufwerke	Ein zusätzliches Amiga-kompatibles Diskettenlaufwerk
Monitor	Entspricht: In Nordamerika: RGB NTSC International: RGB PAL 4096 Farben
Raumbedingungen	Bei Betrieb: 0°-45° C Bei Lagerung/Transport: 0°-60° C
Audio	4 separate Tonkanäle, als zwei Stereokanäle konfiguriert
Umwandlung engl. Text-Sprache	Eingebaut
Uhr/Kalender	Zusatzausstattung batteriegepuffert
System-Software	Multitasking; einschließlich AmigaDOS, Workbench und Hilfsprogrammen

Anhang B: Wartung Ihres Rechners

Zur Erhaltung der hohen Leistungsfähigkeit Ihres Amiga ist kaum Wartung erforderlich. Sie müssen nur folgende Vorsichtsmaßnahmen befolgen:

- Schützen Sie den Amiga vor Feuchtigkeit. Wenn Sie versehentlich Flüssigkeiten verschütten, kann dies zu erheblichen Schäden an Disketten und der Festplatte sowie am Amiga selbst führen.
- Schützen Sie den Amiga vor extremen Temperaturen. Die Temperatur bei Betrieb muß zwischen 0° und 45° C liegen, bei Lagerung zwischen 0° und 60° C. Bei extremer Wärme oder Kälte arbeitet der Amiga möglicherweise nicht zuverlässig.
- Schützen Sie Anschlüsse und Kabelenden vor Verschmutzung. Korrosion auf Anschlüssen und Kabelenden kann zu schlechter elektrischer Leitung oder Schäden am Anschluß führen.
- Halten Sie Magnete vom Bildschirm und allen anderen Komponenten des Rechners fern. Magnete können den Monitor zwar nicht beschädigen, aber sie können zu Verzerrungen der Anzeige führen. Außerdem können sie Disketten und Festplatten beschädigen. Neben den deutlich erkennbaren Magneten müssen Sie auf Magnete in Telefonen, elektrischen Geräten (insbesondere Lautsprechern) und Elektromotoren achten.
- Führen Sie für den Amiga erforderliche Reparaturen nicht selber aus. Wenn eine Reparatur erforderlich ist, wenden Sie sich an eine zugelassene Amiga-Kundendienstzentrale. Ansonsten verfällt der Garantieanspruch für Ihren Amiga.

B.1 Reinigen der Maus

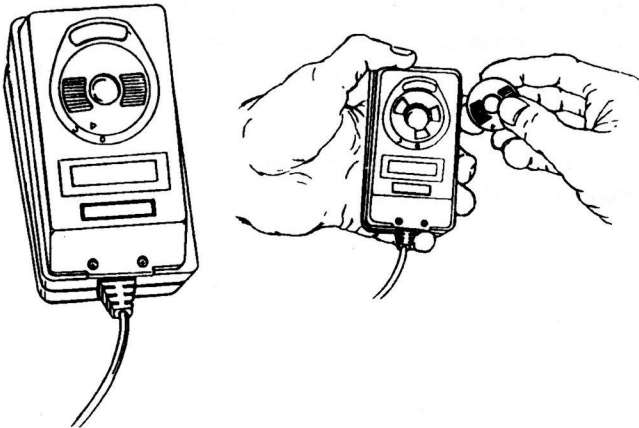
Verwenden Sie die Maus nur auf sauberen Oberflächen. Damit sie richtig arbeitet, muß die Mauskugel sauber sein. Wenn die Maus unregelmäßig arbeitet, muß sie möglicherweise gereinigt werden.

Zum Reinigen der Maus benötigen Sie folgende Teile:

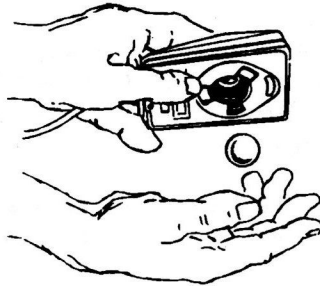
- ein weiches, fusselloses Tuch
- Alkohol oder Tonkopfreiniger für Kassettenrecorder
- Wattestäbchen

Gehen Sie zum Reinigen der Maus wie folgt vor:

- Drehen Sie die Maus um. Das Kabel muß zu Ihnen zeigen, drehen Sie die Maus um und drücken Sie mit Ihren Daumen auf die geriffelten Flächen seitlich der Kugel.
- Drehen und lösen Sie die Mausabdeckung. Halten Sie die Maus mit der Unterseite nach oben und heben Sie die Abdeckung ab.



- Legen Sie eine Hand über die Öffnung und drehen Sie die Maus um. Die Kugel fällt in Ihre Hand.



- In der Öffnung befinden sich kleine Rollen. Befeuchten Sie ein Wattestäbchen mit Isopropyl-Alkohol oder Tonkopfreiniger. Reinigen Sie die Oberfläche der einzelnen Rollen vorsichtig. Drehen Sie beim Reinigen jede Rolle einmal ganz herum, um ihre komplette Oberfläche zu reinigen.



- Reinigen Sie die Mauskugel mit dem Tuch. (Verwenden Sie dabei keine Flüssigkeit.) Nach dem Reinigen blasen Sie vorsichtig Staub aus der Öffnung. Legen Sie die Kugel wieder in die Öffnung und setzen Sie die Abdeckung wieder ein.

B.2 Behandlung von Disketten

Beachten Sie zum Schutz der Daten auf Ihren Disketten folgende Vorsichtsmaßnahmen:

- Erstellen Sie Kopien (Arbeitsdisketten) der wichtigen Disketten. Verwenden Sie die Kopien und bewahren Sie die Originale an einem sicheren Ort auf. Diese können Sie als Sicherungskopie verwenden, wenn die Arbeitsdisketten beschädigt werden.
- Nehmen Sie keine Diskette aus einem Laufwerk, solange die Kontrolleuchte aufleuchtet. Die Kontrolleuchte zeigt an, daß der Amiga auf die Diskette zugreift.
- Vermeiden Sie die Berührung der magnetisch beschichteten Diskettenoberfläche. Die Metallabdeckung der Diskette schließt sich automatisch, wenn Sie eine Diskette aus dem Laufwerk entnehmen. Die Oberfläche unterhalb der Abdeckung darf nicht berührt werden.
- Halten Sie Disketten von Magneten fern. Die Diskettendaten werden magnetisch gespeichert. Daher können Magnete die Diskettendaten zerstören.
- Schützen Sie die Disketten vor extremen Temperaturen. Lassen Sie Disketten nicht im Sonnenlicht, neben Wärmequellen oder in Kraftfahrzeugen, die in der Sonne geparkt sind, liegen.
- Bei extremer Kälte kann Feuchtigkeit auf der Diskettenoberfläche kondensieren. Lassen Sie die Diskette in einem warmen Raum längere Zeit warm werden, bevor Sie sie benutzen. Keinen Fön verwenden!

