

Diese EIDE Kombicontroller-Karte enthält eine IDE-Schnittstelle (IDE für Festplatte oder CD-ROM), eine Floppy-Schnittstelle (FDC), zwei serielle Schnittstellen (ASYNC1 und ASYNC2) eine parallele Schnittstelle (PRN) sowie einen Gameport (GAME-Port). Nachfolgend sehen Sie tabellarisch die möglichen Jumper Einstellungen sowie jeweils eine kurze Beschreibung der verschiedenen Schnittstellen. Die Standardeinstellungen sind mit einem * gekennzeichnet.

Floppy	1-2	2-3
JP3	A/B-Swap	Normal*
JP4	Disable	Enable*

IDE	1-2	2-3
JP5	Primary*	Secondary
JP6	Disabled	Enabled*
JP17	IRQ 14 *	IRQ 15

Floppy Disk (FDC): Diese 34-polige Schnittstelle ist als Ersatz für die On-Board Schnittstelle vorgesehen. Die Jumper JP5 und JP6 befinden sich links oben auf der Karte. **Achtung:** Für einen störungsfreien Betrieb muß die On-Board Schnittstelle im BIOS unbedingt deaktiviert (disabled) werden!

IDE: Die 40-polige IDE-Schnittstelle ist als Ersatz für eine On-Board Schnittstelle vorgesehen. Sie befindet sich links oben auf der Karte. Jeder PC kann grundsätzlich nur zwei IDE-Schnittstellen verwalten. Dabei können an jeder Schnittstelle maximal zwei Geräte (Festplatte oder CD-ROM), insgesamt also vier IDE Geräte angeschlossen werden. Links neben der Schnittstelle

befindet sich eine zweipolige Jumperleiste (JP1). Hier können Sie den Stecker für die HDD-LED anschließen. Dabei muß das rote Kabel auf der linken Seite gesteckt werden.

JP13	JP14	Druckmodus
1-2	2-3	ECP + EPP*
2-3	1-2	EPP
2-3	2-3	SPP
1-2	1-2	Reserviert
JP11	JP12	E/A-Bereich
1-2	2-3	378
2-3	1-2	278*
2-3	2-3	3BC
1-2	1-2	Disable

LPT-Druckmodus und E/A-Bereich: Die Druckerschnittstelle (PRN) kann sowohl als Ersatz für die On-Board-Schnittstelle (LPT1) oder als zusätzliche Druckerschnittstelle (LPT2) verwendet werden. Wird der "ECP"-Modus benützt, sollten Sie rechts unten auf der Karte unter "DMA" einen DMA-Kanal einstellen (Standardmäßig 1). **Achtung:** Sie müssen hierbei immer zwei Jumper setzen, also bei DMA1 die beiden mittleren. Den E/A -Bereich 03BC sollten Sie nur verwenden, wenn die LPT-Schnittstelle im "SPP"-Modus betrieben wird.

JP7	JP8	E/A-Bereich COM2
2-3	1-2	2F8
2-3	2-3	3E8
1-2	2-3	2E8*
1-2	1-2	Disable
JP9	JP10	E/A-Bereich COM1
2-3	1-2	3F8
1-2	2-3	3E8*
2-3	2-3	2E8
1-2	1-2	Disable

E/A-Bereich COM2 und COM1: Sie können sowohl die vorhandenen seriellen Schnittstellen im PC (COM1 und COM2) ersetzen oder als zusätzliche Schnittstellen (COM3 und COM4) einsetzen. Sie sind auch für schnelle Modems nach den Standards V.90, X2 und K56flex geeignet.

Achtung: Sie dürfen die Schnittstellen auf der Erweiterungskarte nicht als COM1 und COM3 bzw. COM2 und COM4 definieren! Die Adressen 3E8 und 2E8 sollten Sie benützen, wenn Sie die Karte als zusätzliche Schnittstellen verwenden. Wollen Sie die vorhandenen Schnittstellen ersetzen, sollten Sie die Adressen 3F8 und 2F8 benützen.

GAME	1-2	2-3
JP15	Enabled*	Disabled

GAME: Mit Hilfe des Jumpers JP15 können sie den Gameport aktivieren (enabled) oder deaktivieren (disabled).

COM2	1-2	2-3
JP2	Seriell*	IrDA

IrDA: Die Jumperleiste JP16 stellt eine genormte Infrarotschnittstelle für die Datenübertragung dar. An der Jumperleiste JP2 können Sie entweder die Serielle COM2-Schnittstelle oder die Infrarotschnittstelle aktivieren.

IRQ	1	1	1	3	4	5	7	9
COM2				■				
COM1					■			
LPT							■	

IRQ: Hier können Sie den Interrupt für die seriellen und die parallele Schnittstelle einstellen. COM1 wird mit IRQ 4, COM2 mit IRQ 3 und LPT mit IRQ 7 belegt. Dies entspricht zwar den Belegungen der integrierten Schnittstellen, diese haben aber andere E/A-Adressen.

Anschluß der Flachbandkabel: Die rot markierte Leitung der Flachbandkabel muß immer mit der weiß markierten Seite der Anschlußleiste verbunden werden (Bei GAME,ASYNC1, ASYNC2 und IDE jeweils rechts, bei FDC links). Der LPT- Port befindet sich auf dem mit der Karte integrierten Slotblech (25-polige Kupplung). Der 9-polige Stecker (COM1) wird mit "ASYNC1" verbunden. Auf dem anderen Slotblech ist ein 25-poliger Stecker (COM2), welcher mit "ASYNC2" verbunden wird. Die 15-polige Kupplung (Gameport) wird mit dem Anschluss "GAME" verbunden.

Wichtige Hinweise zur Installation unter Windows 95 und 98: Da diese Karte nicht Plug und Play kompatibel ist, sollten Sie nach dem Einbau und Booten des PC`s immer eine **automatische Hardwareerkennung** durchführen. Deaktivieren Sie alle Schnittstellen, die Sie nicht benützen. Verwenden Sie immer die beigefügten Leitungen.