

Magic Disk 01/88 – Zeitlupe

B A S T E L W A R E

In dieser Rubrik sollen auf der Magic Disk 64 kleinere oder größere Basteleien beschrieben werden, die den C64 aufrüsten und die jeder Besitzer eines Lötkolbens leicht selbst aufbauen kann. Sie werden sicherlich verstehen, daß wir trotz alledem keinerlei Haftung für Schäden übernehmen können, die auf Grund eines Nachbaus einer Schaltung aus dieser Rubrik entstehen.

Zu unserer heutigen Idee für Sie: Wenn Sie die Schaltung aus der letzten Magic Disk 64 nachgebaut haben, dann wird es Ihnen dieses Mal ein Kinderspiel sein, unsere Idee zu verwirklichen. Der Aufbau ist nämlich fast genau derselbe.

B A S T E L W A R E

Wieder haben wir nur einen Timer NE555 beschaltet und sind zu einem nützlichen Effekt gekommen.

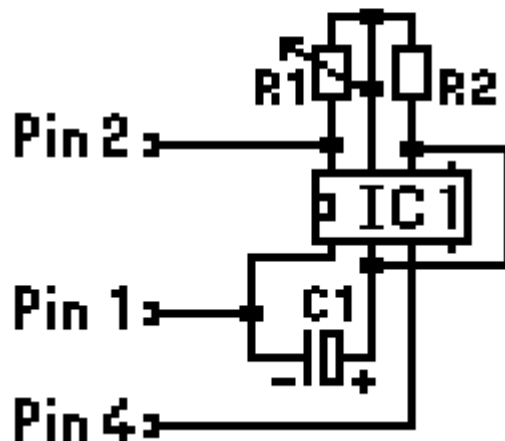
Wie Sie vielleicht bereits wissen, gibt es eine Unterroutine im C64 Rom, die alle sechzigstel Sekunde durchläuft und den Cursor blinken zu lassen und die Zeit im TI\$ weiterzusetzen. Den Anstoß zu dieser Unterbrechung gibt ein Timer in den ICs, von denen Sie zwei in Ihrem C64 haben und die sich CIA nennen. Den Unterbrechungsimpuls findet man auf einer Leitung, die IRQ genannt wird (für Interrupt ReQuest). Diese Leitung ist am Expansionport an Pin 4 herausgeführt.

B A S T E L W A R E

Mir wollen nun versuchen, den CIAs die Arbeit abzunehmen und den Impuls dann zu geben, wenn wir es für nützlich halten. Deswegen schließen wir den Ausgang des NE555 an Pin 4 des Expansionports an. Ansonsten bleibt die Schaltung genau die gleiche wie beim letzten Mal. Wir haben sie aber trotzdem noch einmal zusammen mit einer Teileliste auf der folgenden Seite aufgemalt.

Es ist am günstigsten, wenn Sie die Schaltung aufbauen und dann ein schon vorhandenes Ansteckmodul dazu benutzen, um an dessen Pin 1,2 und 4 den Timer anzulöten. Der Expansionport zeichnet sich nämlich nicht gerade durch gute Zugänglichkeit aus.

Zeitlupe



R1: Poti 10 Kilo Ohm
R2: 150 Ohm
C1: 10 μ F
IC1: NE 555

B A S T E L W A R E

Und nun zu den Vorteilen des kleinen Ausbaus des C64. Viele Spiele nutzen die IRQ Routine, um Männchen oder Raumschiffe zu steuern, oder die Landschaft vorbeiziehen zu lassen. Wenn Sie nun diese Games spielen, zu denen z.B. Scramble oder Survivor gehören, dann können Sie von Ihrer Schaltung Gebrauch machen und zum Beispiel erreichen, daß Sie Ihr Schiff rasend schnell steuern können, während die Feinde dahinkriechen. Aber auch die Cursorgeschwindigkeit des C64 läßt sich so von außen fest einstellen, da die internen CIAs lahmgelegt sind.

B A S T E L W A R E

Wenn Sie selbst Bastler sind und gute Ideen in Bezug auf Computerschaltungen haben, dann lesen Sie sich doch einfach die Rubrik 'Intern' durch. Neben Utilities und Spielen vergüten wir nämlich auch Bastelanleitungen.

übrigens: Den kompletten Bausatz zu Zeitlupe gibt's bei uns für nur DM 29.-