

Dauerfeuer

Ist Ihr Zeigefinger bei manchen Spielen auch zu langsam? Wenn Sie einen Joystick ohne Dauerfeuer haben, können Sie diese Funktion leicht nachrüsten.

Leider ist es bei manchen Actionspielen notwendig, wie ein Wilder auf seinem Feuerknopf herumzutrommeln, um ein einigermaßen hohes Punktekonto zu erhalten. Dies tut weder dem Joystick, der während einer solchen Prozedur schnell Abnutzungerscheinungen zeigt, noch der Hand des Spielers gut. Die Industrie, die ihre Chance schnell erkannte, brachte deshalb Joysticks mit sogenannten Repeat-Schaltungen (auch Autofire genannt) auf den Markt. Dadurch ist es nicht mehr nötig, den Feuerknopf in schneller Folge zu drücken. Das wird von der eingebauten Elektronik übernommen. Spiele wie Fort-Apocalypse oder Scramble werden dann zum Genuß. Aber was macht man, wenn man sich gerade erst einen teuren Joystick ohne Repeat-Schaltung gekauft hat oder das nötige Kleingeld fehlt? Nun, genau dafür wurde diese Repeat-Schaltung gebastelt, mit der Joysticks nachgerüstet werden können. Da der Aufbau keine besonderen Ansprüche stellt, sollte er auch vom Ungeübten zu bewältigen sein. Man muß nur mit

einem Lötkolben umgehen können. Besonders komfortabel wird die Schaltung durch die Möglichkeit über ein Potentiometer die Frequenz, die Geschwindigkeit mit der die Feuersignale erzeugt werden, einzustellen. Eine Leuchtdiode dient zur optischen Kontrolle. Durch einen Schalter läßt sich die Schaltung ein- oder ausschalten. Im letzten Fall verhält sich Ihr Joystick wieder völlig normal. Um einen Eingriff in den Computer oder den Joystick zu vermeiden, hat sich die Methode, das »Autofire« einfach zwischen beide zu schalten, bewährt. Wer Lust hat, kann sich ein formschönes Gehäuse besorgen, um die Schaltung reizvoll zu verstecken (Bild 1). Das Herzstück ist der Timer NE555, der Pin 6 der Joystickbuchse am Computer periodisch auf Masse legt. Die Geschwindigkeit (Frequenz) wird über ein RC-Glied, bestehend aus dem 0,1- μ F-Kondensator und dem 25-k Ω -Poti, eingestellt. Mit dem Feuerknopf wird der Timer an Masse angeschlossen und das Feuersignal periodisch auf Masse gelegt.

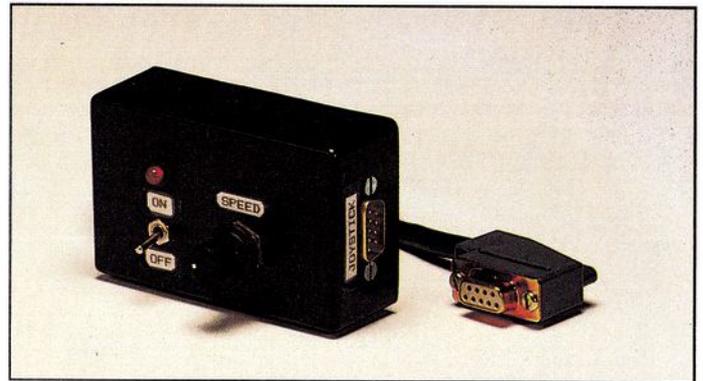


Bild 1. Die fertige Dauerfeuer-Schaltung schon Daumen und Zeigefinger

Wie schon erwähnt, ist der Aufbau einfach und unkritisch. Fehler in der Verdrahtung sind kaum zu machen. Trotzdem sollte dem IC ein Sockel spendiert werden. Die Bauteile wurden so gewählt, daß es keinerlei Bezugsschwierigkeiten geben dürfte. Am besten, man baut die Schaltung auf einer Lochrasterplatine auf. Das ist einfach und geht bei dieser kleinen Schaltung auch schneller als das Ätzen und Bohren einer eigenen Platine. Den Schaltplan der Dauerfeuer-Schaltung finden Sie in Bild 2, die Stückliste in Tabelle 1. Die Anschlußbelegung des NE555 zeigt Bild 3. Ursprünglich wurde die Schaltung für den C 64 entwickelt. Wie ein Test erwies, läßt sie sich aber auch problemlos am VC 20 betreiben.

Achtung: Im eingeschalteten Zustand des Computers sollten Sie die Repeat-Schaltung, wie alle anderen Peripheriegeräte auch, niemals in den Computer ein- oder ausstecken. Nur so gehen Sie sicher, ihn durch eventuelle statische Ladungen nicht zu beschädigen.

(Jörg Huth/hm)

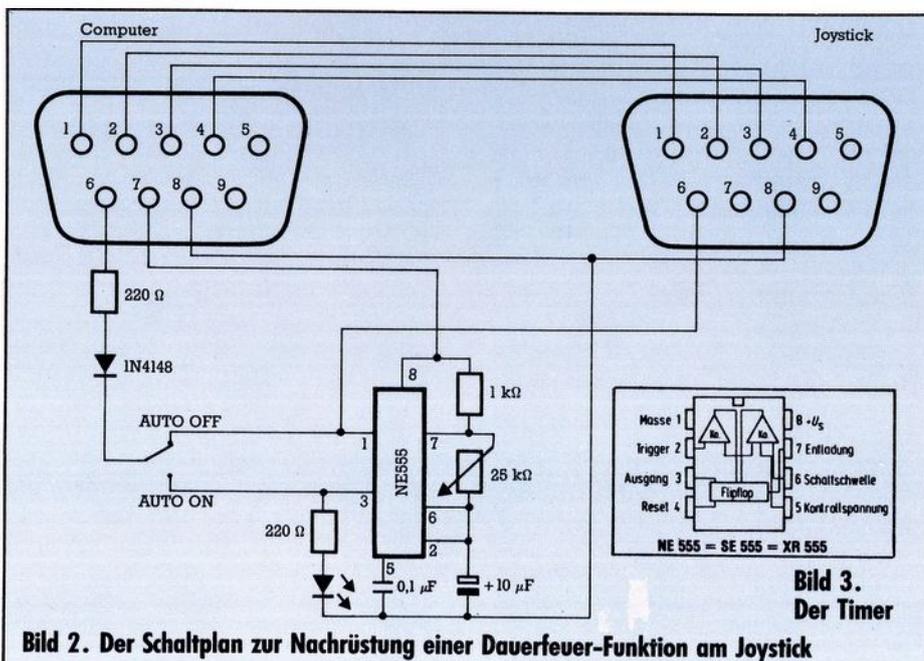


Bild 2. Der Schaltplan zur Nachrüstung einer Dauerfeuer-Funktion am Joystick

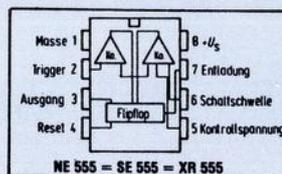


Bild 3. Der Timer

- Stückliste:
 1 Stecker + 1 Buchse für Joystick-Controlport
 1 IC NE555 + 1 Sockel (8polig)
 1 Diode IN4148
 Widerstände:
 2 x 220 Ohm
 1 x 1 kOhm
 1 x 25 kOhm Poti
 Kondensatoren:
 1 x 10 μ F
 1 x 100 nF
 1 LED (5 mm)
 1 Schalter (1 x Um)
 1 Stück Lochrasterplatine (Lötpunkte; 2,54 mm Rasterabstand)

Tabelle 1. Stückliste. Die Bauteilkosten betragen etwa 15 Mark