

Commodore

C64 Mega Switcher

Bausatz Version

Aus dem englischen von

<https://github.com/tebl/C64-Mega-Switcher/tree/master>

Erweiterte -Anleitung Version 1.0 / 08/01/24



RETROGAMING
TUTORIALS

Info :

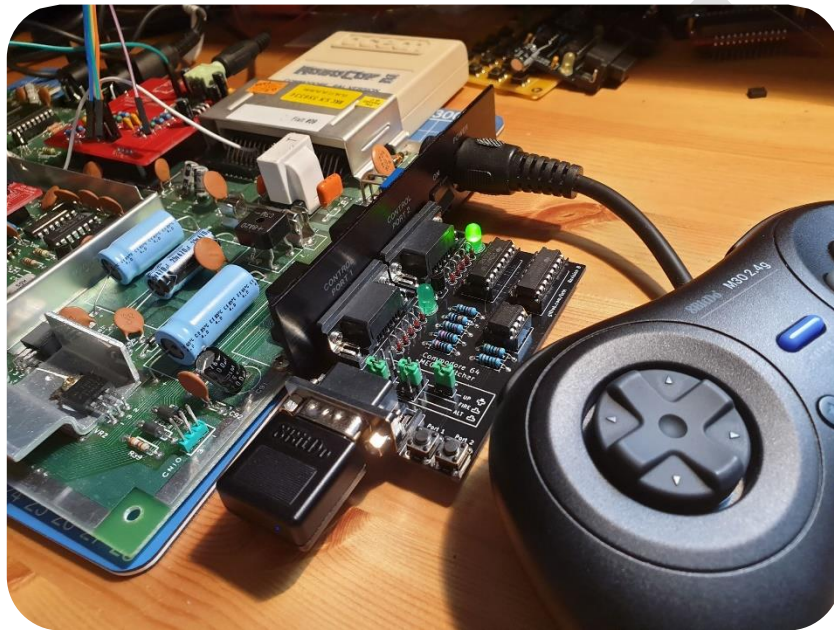
Was ist ein Commodore 64 Mega Switcher ?

Mit diesem Gerät können Sie einen Sega Genesis-Controller auf Ihrem C64 verwenden. Ideal für Scrolling-Spiele. Sie können die A-, B- und C-Tasten auf die Aufwärtsrichtung zum Springen oder auf zusätzliche Feuertasten zuweisen.

Um den Sega Controller kompatibel zu machen, und dies ist eine der Lösungen dafür - inspiriert von SukkoPeratut

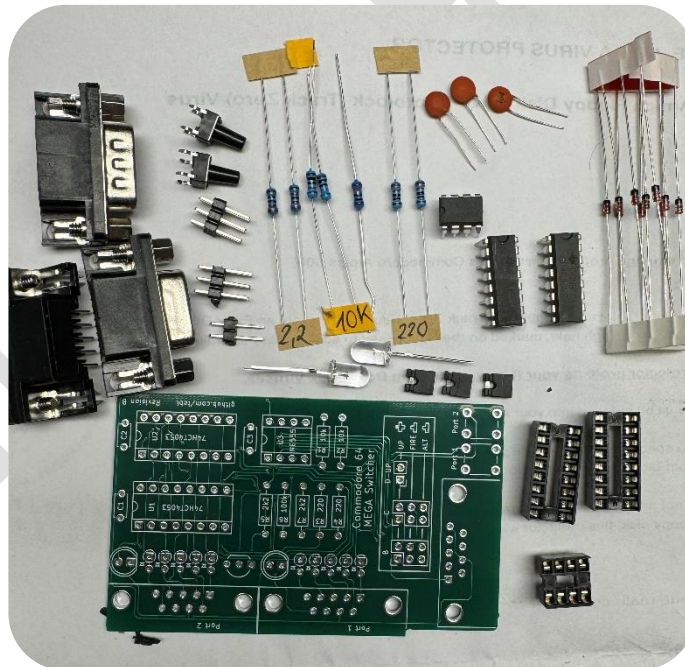
Was hier zusätzlich hinzugefügt wurde, ist, dass man jetzt den verwendeten Joystick-Port per Knopfdruck umschalten kann, was bedeutet, dass man, wenn man zu einem Spiel wechselt, das darauf besteht, einen Joystick nur an Port 1 statt an Port 2 zu verwenden, dies tun kann, ohne mit Kabeln herumfummeln zu müssen.

8bitdo bringt neue Classic-Controller auf den Markt, so dass Sie jetzt sogar mit brandneuen Qualitäts-Controllern spielen können

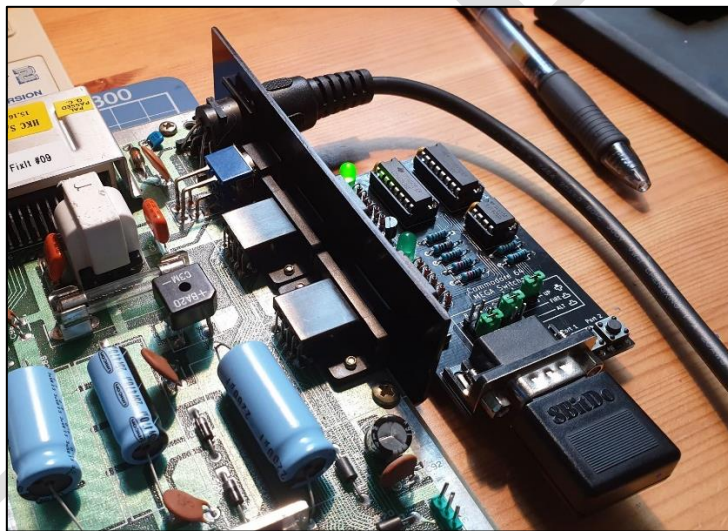


Bauteilliste

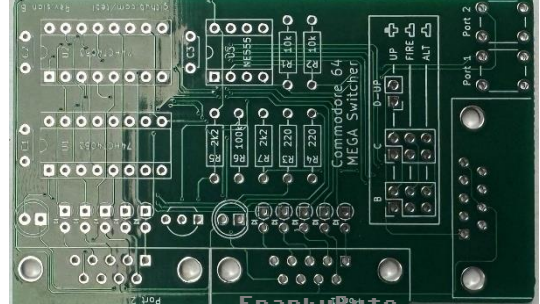
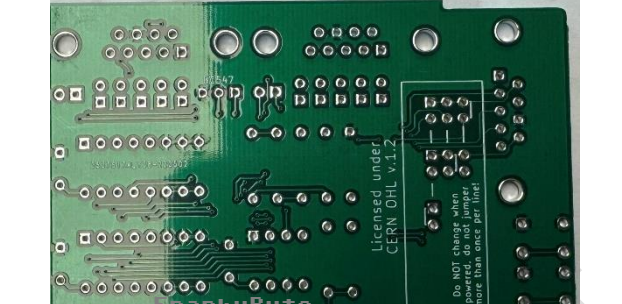
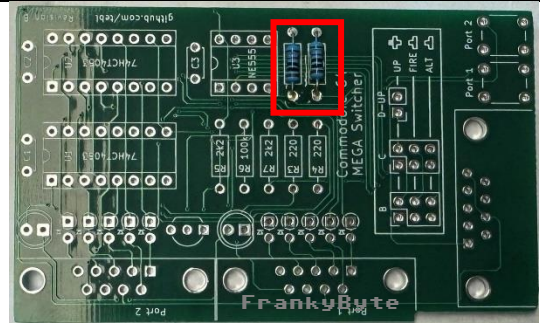
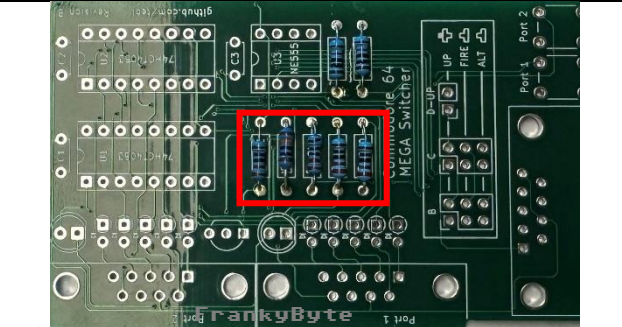
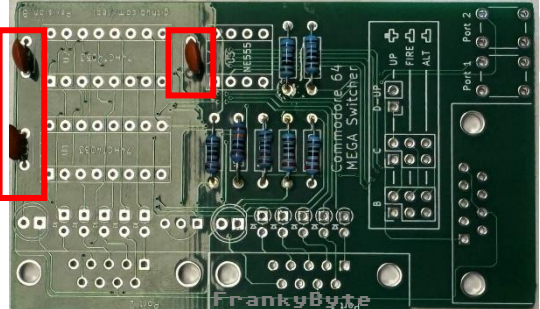
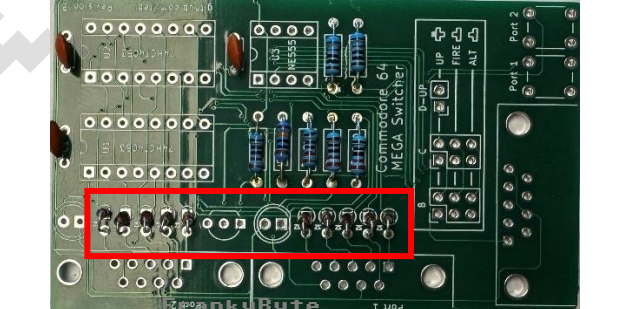

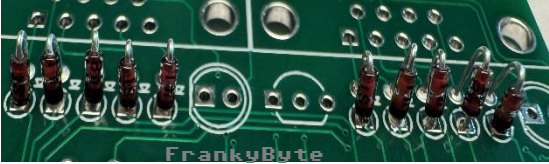
Reference	Item	Count
PCB	Fabricate using Gerber files (order)	1
C1-C3	100nF capacitor	3
D1,D2	5mm LED	2
D3-D12	1N4148 diode	10
R1,R2	10k ohm resistor	2
R3,R4	220 ohm resistor	2
R5,R7	2k2 ohm resistor	(2)
R6	100k ohm resistor	(1)
Q1	BC547 TO-92 transistor	(1)
U1	74HCT4053 or CD4053 DIP-16	2
U3	NE555 DIP-8	1
SW1,SW2	SPST momentary push button	2
JP1	2-pin straight header	1
J1,J2	Female DB9 right-angle connector	2
J3	Male DB9 right-angle connector	1
J4,J5	2x2-pin straight header	2



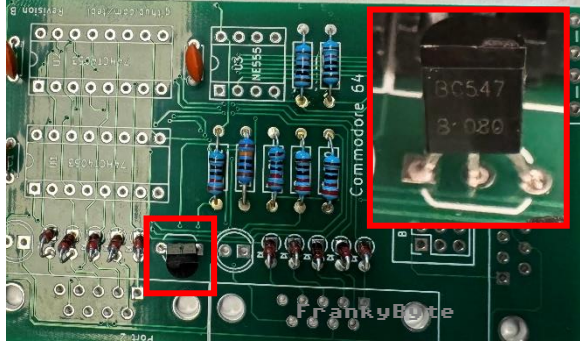
Der Aufbau



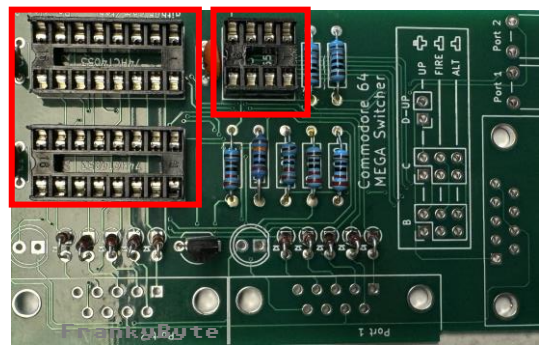
Der Aufbau ist relativ einfach, da nur Standart Bauteile verwendet werden..

<p>Platine Vorderseite</p> 	<p>Platine Rückseite</p> 
<p>Beginne mit den Widertänden R1, R2 je 10 K Ohm</p> 	<p>Weiter dann mit dem Widertänden R3, R4 je 220 Ohm dann Die Widerstände R5, R7 je 2,2 kOhm und R6 100 kOhm</p> 
<p>Nun die 3 Kondensatoren C1, C2, C3 mit 100nF (104)</p> 	<p>Nun der Dioden „Marathon“ D3 bis D12 mit 1N4148</p> 
<p>Beim einlöten der Dioden auf die richtige Polung achten</p> 	<p>Verlötete Dioden</p> 

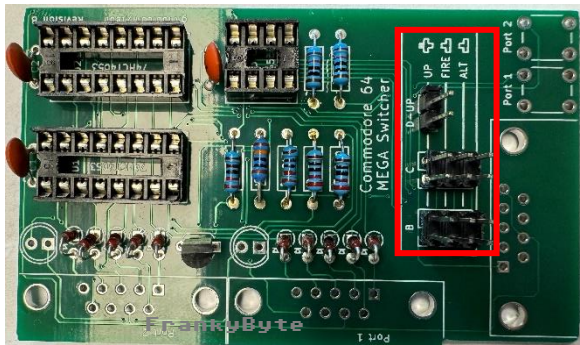
Weiter dann mit den Transistor Q1 BC547



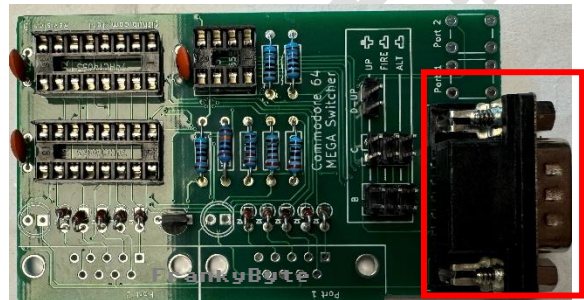
Nun die 3 IC Sockel einlöten



Dann die 3 Stiftleisten



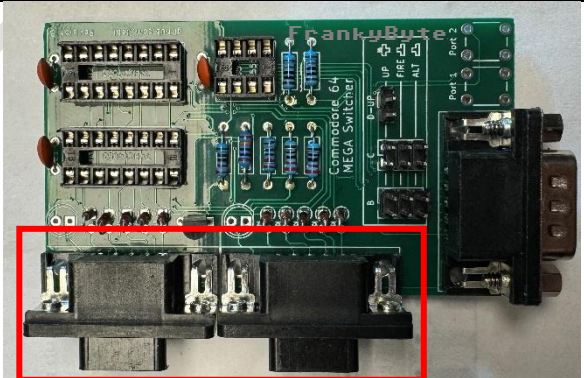
Den 9 Pol Sub-D Stecker anlöten



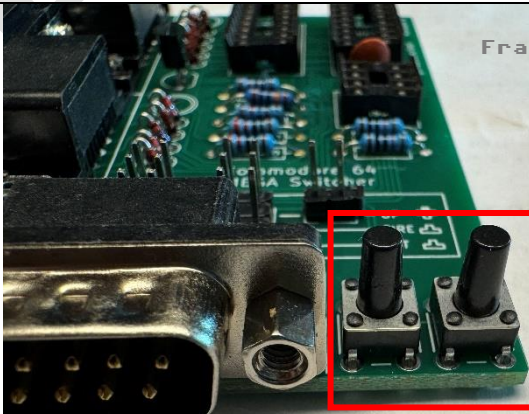
Bei den beiden 9 Pol Sub-D Buchsen muss die Metallhalterung entfernt werden



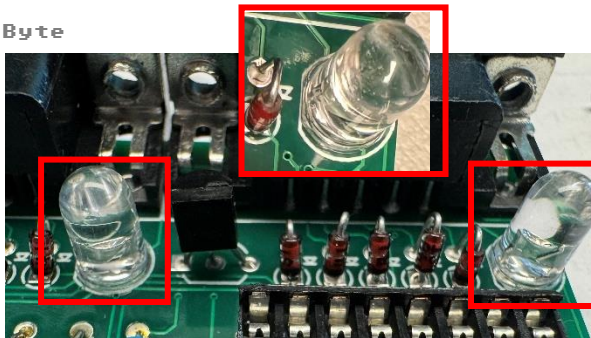
Jetzt die zwei 9 Pol Sub-D Buchsen anlöten



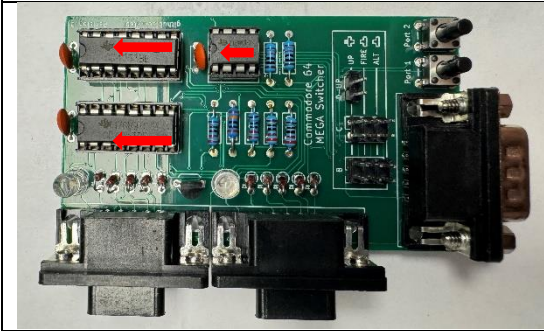
Beim einlöten der zwei Taster auf die richtige Richtung achten



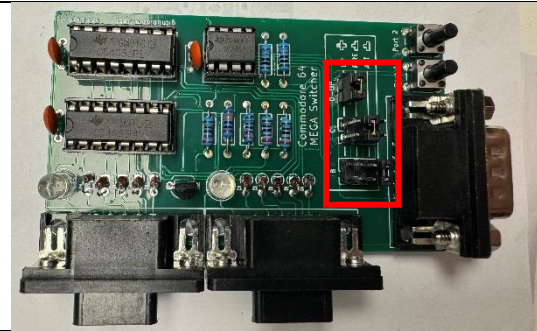
Beim einlöten der zwei LEDs ebenfalls auf die richtige Richtung achten (flache Seite zeigt zu den Tastern)



Nun noch die 3 IC's in die Sockel stecken, hier wieder auf die richtige Einbaurichtung achten



Zum Schluss die Jumper in die Standard Konfiguration setzen



Verwendung des Umschalters

Setzen Sie den Umschalter fest in den C64 ein und vergewissern Sie sich, dass er ganz eingesteckt ist und fest sitzt, ohne sich locker anzufühlen. Wenn Sie beim Spielen auf ein Spiel stoßen, das einen Joystick im anderen Anschluss erwartet, drücken Sie einfach die Taste für den Anschluss, den Sie stattdessen verwenden möchten. Das Modul unterstützt Alternativfeuer, d.h. den zweiten Knopf, der auf der unglückseligen Commodore 64 Games System-Konsole zu finden war - das funktioniert, aber ich habe es bisher nur mit Robocop 2 auf Cartridge getestet.

Achte darauf, die Dokumentation zu lesen, auch wenn du einen der Knöpfe als UP anstelle des D-PADs verwenden kannst, darfst du das nicht gleichzeitig tun, um deine CIA-Chips zu schonen. Am einfachsten ist es, wenn Sie nur zwei Jumper auf der Platine verwenden..

WARNUNG!

Bewegen Sie KEINE der Jumper, während der Computer eingeschaltet ist, da dies zu Schäden führen kann. Immer zuerst ausschalten!

Die Jumper dürfen NICHT so gesetzt werden, dass mehr als eine Taste/Richtung die gleiche Funktion hat, z.B.: wenn Sie den B-Knopf für UP setzen, dann müssen Sie den Jumper für D-PAD UP ENTFERNEN!

Stellen Sie also sicher, dass Sie nur einen Jumper pro vertikaler oder horizontaler Reihe von Jumpern setzen. Ich persönlich verwende C als primären Feuerknopf, B ist als alternativer Feuerknopf für die wenigen Titel gejumpert, die sekundäre Feuerknöpfe unterstützen. Im Zweifelsfall sehen Sie sich das Bild oben an.