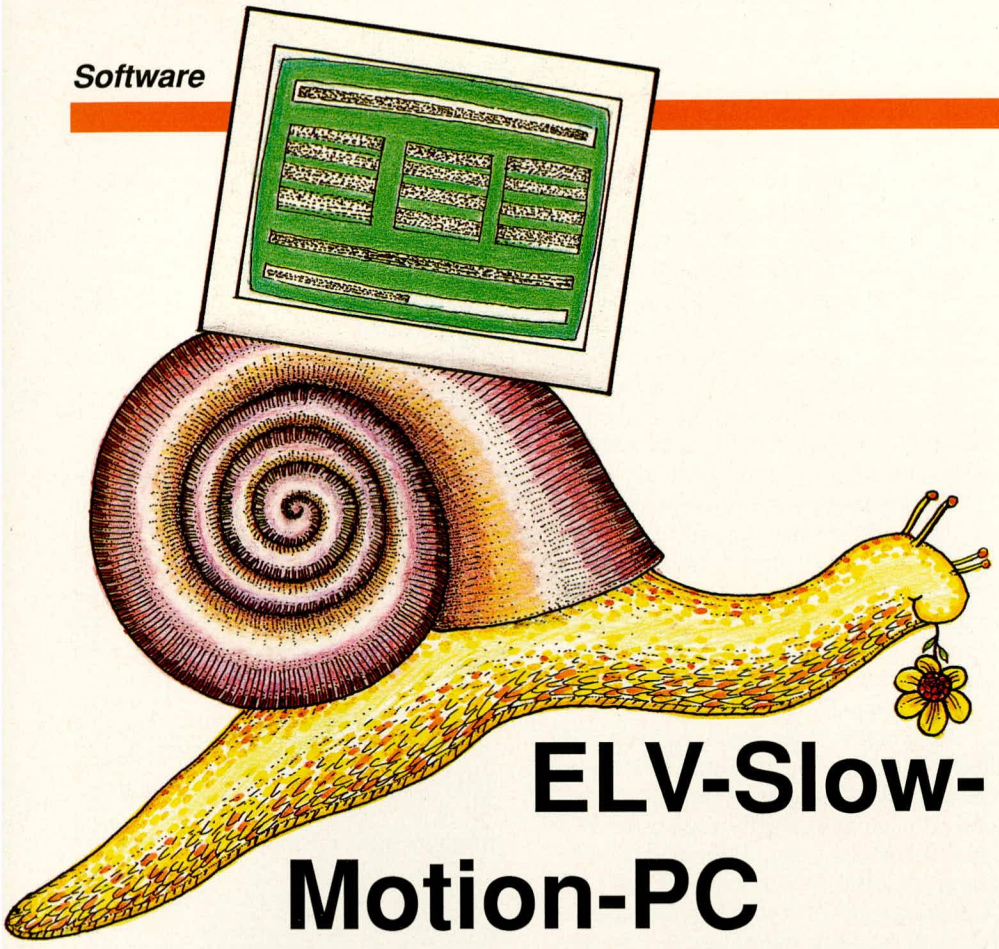

ELV-Slow-Motion-PC

Dieses kleine Programm fungiert als gefühlvolle „Bremse" für die neuen, ungezügelt schnellen PCs. Ohne eine solche Maßnahme sind viele Programme wie z. B. interaktive Spiele praktisch nicht mehr anwendbar, da die Rechner häufig nicht einmal mehr die Möglichkeit bieten, zwischen zumindest zwei Geschwindigkeiten umzuschalten.

Allgemeines

Jedes Ding hat bekanntlich 2 Seiten, und so ist es auch mit der immer weiter gesteigerten Verarbeitungsgeschwindigkeit von PCs.

Einerseits, für zahlreiche Anwendungen, ist Tempo „alles" - sei es für die schnelle Generierung hochauflösender Grafik oder auch für rechenintensive Anwendungen wie CAD/CAM, Fraktal-Mathematik oder Simulation & Optimierung.

Andererseits führt so manche interaktive Software, die z. B. für den ehedem als schnell geltenden PC/XT erstellt wurde, nunmehr zu unerwarteten Problemen: Welcher Anwender kommt auf den bis zu 100mal leistungsfähigeren '386- und '486-Rechnern noch mit einer Spielfigur zurecht, die mit halber Schallgeschwindigkeit über den Bildschirm „fegt"?

Dieser praktische Aspekt wird beim erfolgreichen Streben nach Leistung und Geschwindigkeit von den Hardware-Konstrukteuren bisweilen völlig übersehen - dergestalt, daß oft nicht einmal ein Schalter vorhanden ist, mit dem auf eine etwas „gemäßigtere" Verarbeitungsgeschwindigkeit heruntergeschaltet werden kann. Da laufen sie dann also, die zweistelligen MFlops (= Million Floating-Point-Operations per second), und keiner kann noch etwas damit anfangen...?

Folge jedenfalls: Sie müssen z. T. auf altbewährte Programme verzichten, obwohl diese, in ihrer früheren Geschwindigkeit, absolut hinreichend waren und nie Anlaß zur Klage gaben.

Das ist beinahe so, als hätten Sie sich einen Rennwagen gekauft und müßten dann feststellen, daß Sie ihn nirgends mehr einparken können, weil die Kupplung, zusammen mit der Beschleunigung, absolut undosierbar ist...! Sie bräuchten dann also eine „weichere" Kupplung; und ungefähr so arbeitet auch Slow-Motion-PC.

ELV-Slow-Motion-PC

Diese Software ermöglicht bei nahezu allen PC-Programmen die fast beliebige Verzögerung des Ablaufs; daneben können Sie ein laufendes Programm sogar gänzlich „einfrieren" (und natürlich ebenso wieder „auftauen"). Die Verlangsamung bezieht sich dabei auf sämtliche Operationen im Zusammenhang mit der Bildschirmausgabe und dem Laden/Speichern.

Diese Wirkungen, auch über das zu „bremsende" PC-Programm hinaus, sollten Sie vor der Wiederaufnahme des „Normalbetriebs" nicht vergessen! Wenn Sie nämlich z. B. langwierige Festplatten-Datentransfers o. ä. bei stark reduzierter Geschwindigkeit starten, dann müssen Sie in jedem Fall geduldig auf deren Beendigung warten, ehe Sie die Geschwindigkeit normalisieren können.

Ein geringer Teil der PC-Programme nutzt den von ELV-Slow-Motion-PC verwendeten Interrupt-Vektor bereits intern. In diesen seltenen Fällen (ca. 1 %) wäre eine Verzögerung dann nicht möglich.

Benutzung von ELV-Slow-Motion-PC

Beim ersten Aufruf wird ELV-Slow-Motion-PC speicherresident geladen und belegt dabei nur ca. 8 KByte.

Wollen Sie nun die Programmgeschwindigkeit ändern, so betätigen Sie im laufenden Programm einfach die Tastenkombiation <CTRL> + <Links-Shift>. Daraufhin ertönt ein Signalton, und Sie können die gewünschte Verzögerung nun mit Hilfe diverser Tasten blitzschnell wählen.

Es sind dies zum einen die Zifferntasten „0" bis „9", entsprechend einer Verzögerung von 0 bis 90 %, nach deren Betätigung sich die sofortige, automatische Wiederaufnahme des Programmablaufs anschließt.

Alternativ dazu können Sie die Geschwindigkeit durch Drücken der Minus-Taste schrittweise um je 10 % vermindern (bezogen stets auf die Ursprungsgeschwindigkeit) oder durch Betätigen von „+" in entsprechenden „Portionen" auch wieder beschleunigen. Jede Änderung wird durch ein akustisches Signal quittiert; die Wiederaufnahme des laufenden Programms geschieht durch <ENTER> oder <ESC>.

Rücksetzen auf Normalgeschwindigkeit erfolgt gemäß der bisherigen Beschreibung durch Eingabe der Ziffer „0" (=keine Verzögerung), oder auch durch maximal 10maliges Betätigen der „+"-Taste.

Interessant und nützlich ist die Möglichkeit, die Verzögerung als Batch-Datei einzustellen und sie somit dem Ablauf bestimmter Programme „automatisch" vorzuschalten. Die Verzögerung kann hierzu als Parameter angegeben werden, und zwar als Zahlenwert zwischen 0 und 99, was einer Reduzierung um 0 % ... 99 % der Ursprungsgeschwindigkeit entspricht. Der zugehörige Batch-Eintrag ist dann „SM <Leerschritt> xy", wobei für „xy" der Zahlenwert einzusetzen ist.

Dieser automatisierte Aufruf per Batch-Datei ist innerhalb einiger Spiele sogar unabdingbar, da dort nur bestimmte Tasten (Cursor, <ESC>...) zugelassen sind und ELV-Slow-Motion-PC deshalb gar nicht aus dem Spielverlauf her aufrufbar wäre.

Summa summarum: ein „rundes" Tool, das sich die meisten Anwender wohl schon des öfteren gewünscht haben! ELV