

**Senkrechtstart in den deut-
schen Markt: Super Snap-
shot V5 von LMS. Ist es
mehr als der x-te Clone
einer guten Idee?**

von Matthias Fichtner

Und wieder hat ein schönes al-
tes Klischee das Zeitliche
gesegnet. Da träumte man
bei dem Gedanken an Kanada
eben noch von riesigen Wäldern,
wildem Grizzlybären und der gro-
ßen, großen Trapperfreiheit und
schon ist es passiert: Ein C64-
Modul, made in eben diesem Ka-
nada, flattert auf meinen Schreib-
tisch. Aus der Traum, der Fort-
schritt hat es also wirklich ge-
schafft, eine der letzten Abenteu-
er-Idyllen dahinzuraffen und
ihr die Computer-Technologie zu
»schenken«.

Egal, stecken wir das *Super
Snapshot V5* erst einmal in den
C64 und sehen uns an, was es so
alles kann. Da wären zunächst die
Standard-Funktionen, die jedes
bessere Modul bietet: Floppy-Beschleuniger, Basic-Erweiterung,
Freezer etc. Soweit nichts Beson-
deres.

Der Copy-Knecht

Aber schon bei den angebotenen
Kopiermöglichkeiten sprengt
das Modul den Rahmen des Normalen
und Üblichen: Nicht weniger
als vier verschiedene Kopier-
programme werden angeboten.
Das simple Kopieren weitgehend
ungeschützter Files oder Disketten
übernehmen »File System«
und »Disk Copier«. Das »File System«
kopiert einzelne Files zwischen
allen gängigen Floppies von
1541 über 1571 bis 1581 hin und
her, der »Disk Copier« kopiert ganze
Disketten und kann die Floppies
1541 und 1581 benutzen. Bei komplizier-
teren Kopier-Jobs kommen
der »Nibbler« bzw. der »Parameter
Copier« zum Einsatz. Der »Nibbler«
ist, wie der Name schon sagt,
ein ziemlich hartes Kaliber, das
auch die meisten kopiergeschütz-
ten Disketten anstandslos kopiert
und sich auch von manipulierten
Aufzeichnungsdichten nicht aus
der Ruhe bringen läßt. Sollte selbst
dieses Programm bei einem Kopier-
versuch scheitern, so kommt
der »Parameter Copier« als letzter
Trumpf zum Zug. Hierbei handelt
es sich um eine Sammlung von Kopier-
anleitungen und kleinen
Korrektur-Routinen für bestimmte
Programme, die mit *Super Snapshot
V5* nicht sauber kopiert werden
können.

Klein - Schwarz - Stark



Auch in Sachen »Freezing«, hier
»Snapshotting« genannt, hat das
Modul einige neue Ideen zu bieten.
Da wäre z.B. die Möglichkeit,
den Speicher des C64 vor dem Laden
und anschließenden Freesen eines
Programms so zu präparieren,
daß *Super Snapshot V5* automa-
tisch erkennt, welche Speicher-
bereiche von dem einzufrierenden

Theorie und Praxis...

Programm belegt werden und welche
nicht. So wird (in manchen Fällen)
möglich, ein einziges an Speicher-
platz auf der Diskette zu sparen,
da nicht (wie bei anderen Freezern
üblich) meterweise leere Speicher-
bereiche mitgespeichert werden.

Was macht man jedoch, wenn
man ein Spiel nicht zwecks Kopie,
sondern lediglich zum Sichern eines
Spielstandes, freeze will? Auch
hier bietet das Modul (zumin-

dest auf dem Papier) eine interes-
sante Lösung an: Durch Drücken
des Modul-Knopfes gelangt man in
das sogenannte »Sub-System«,
wobei gleichzeitig die Inhalte aller
IOs und Register des C64 im RAM
des Moduls abgelegt werden. Dies
hat - laut Anleitung - den un-
schätzbaren Vorteil, daß man nach
einem Reset durch Anwahl des
Hauptmenü-Punktes »Extended
Life« an genau die Stelle eines
Spiels zurückkehren kann, an der
man zuvor den Modul-Taster ge-
drückt hat. In der Praxis ergeben
sich hier jedoch zwei Probleme,
die diese Option nahezu un-
brauchbar machen: Zum einen
war es bei 90 Prozent aller mit
Super Snapshot V5 getesteten
Spielen nicht möglich, via Modul
einen absturzfreen Reset auszulösen
(man braucht also einen zusätzli-
chen Reset-Taster, zum anderen

arbeitet die »Extended Life«-Funk-
tion nur bei den wenigen Spielen
einwandfrei, die weder den Bild-
schirmhintergrund animieren,
noch Levels oder Menüs von Dis-
kette nachladen. Unter zehn ge-
testeten Spielen (von *Mr. Heli* bis
Power Drift) konnten wir keines
finden, bei dem diese Funktion sinn-
voll anwendbar war. Der Satz
»Extended Life does work the majority
of the time but not all of the time«
(Extended Life arbeitet in den meis-
ten Fällen, jedoch nicht in jedem
Fall), der sich im Handbuch auf
Seite 8 findet, ist also eher als Ver-
harmlosung zu verstehen...

Voller Durchblick

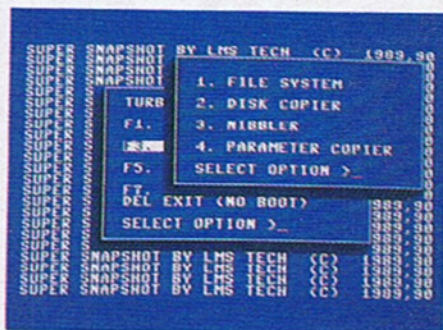
Anders sieht es da schon bei
den Monitoren aus. Nicht weniger
als acht dieser nützlichen Teile
stellt das *Super Snapshot V5* zur
Verfügung. Angefangen vom kom-
fortablen Maschinensprache-Mo-
nitor »Code Inspector« mit inte-
griertem Disketten-, Floppy-,
C128-Video-RAM- und RAM-Er-
weiterungs-Monitor, über einen
Sprite- und Charset-Monitor bis
hin zum Sample-Monitor wird alles
geboten, was dem Programmierer
bzw. Cracker vollen Überblick ver-
schafft. Besonders bemerkenswert
ist dabei der »Code-Inspector«. Als
einzigster kommerzieller Monitor
bietet dieses Programm (-Paket)
die Möglichkeit, wirklich jedes
einzelne Byte RAM unter die Lupe
zu nehmen, das in der Computer-An-
lage existiert. Er beschränkt sich
nicht nur auf den normalen Arbeits-
speicher des Computers, er kann
darüber hinaus auch das RAM der
Floppy, den Video-Speicher des
C128 und die beiden Speicherer-
weiterungen 1750 und 1764 be-
ackern. Auch ein Disketten-Mo-
nitor ist integriert.

Beachtung verdient auch der
»Sample Monitor«. Er erlaubt es
dem Anwender, auf einfachste Art
und Weise jeden digitalisierten
Sound aus einem Programm zu
»klauen«. Mit dem auf der *Super
Snapshot*-Systemdiskette mitge-
lieferten Player ist es dann mög-
lich, diese Sounds in eigenen Pro-
grammen zu verwenden.

Wie bei jedem Modul, so liegt
auch beim *Super Snapshot V5*
einer der Schwerpunkte auf dem
Spike-Sektor. Neben der bereits
erwähnten »Extended Life«-Funk-



Das Haptmenü...



....mit Disk Utilities

Alles für den Spieler

tion, die sich in der Praxis ja leider als ziemliches Wunde erwiesen hat, steht noch ein ganzes Menü mit Spieler-Hilfen zur Verfügung. Zunächst wäre da die »Swap Joystick Ports«-Option. Wählt man diese, so wird das im Speicher befindliche Programm nach Sequenzen durchsucht, die einen der beiden Joysticks abfragen. Diese Sequenzen werden dann invertiert, so daß anschließend alle Funktionen von Joystick Port #1 auf Port #2 umgeleitet werden und umgekehrt. So kann man sich das lästige Umstecken des Joysticks ersparen.

Die zweite Funktion nennt sich »Sprite Kill«. Wie bereits von anderen Modulen her bekannt, verbirgt sich hinter dieser Bezeichnung eine Routine, die Kollisionsabfragen zwischen Sprites bzw. zwischen Sprites und Hintergrundgrafik eliminiert. Auch diese funktionierte in unseren Tests, genau wie »Swap Joystick Ports«, einwandfrei. Neu und bei vergleichbaren Modulen nicht vorhanden ist die Möglichkeit, abgeschaltete Sprite-Kollisionen mit der Funktion »Re-Enable« wieder zu aktivieren. Dies ist voral-

lem dann nützlich, wenn man nach einer Deaktivierung feststellen muß, daß die fehlenden Sprite-Kollisionen das Spiel langweilig oder gar unspielbar machen.

Als nächstes folgt die Funktion »Joystick Auto-Fire«. Diese soll – laut Anleitung – ein am Joystick fehlendes Auto-Feuer ersetzen. In der Praxis sieht es jedoch auch hier, ähnlich wie schon bei der »Extended Life«-Funktion, leicht anders aus. Bei vielen Spielen funktioniert das künstliche Auto-Feuer zwar einwandfrei, es gibt jedoch auch Fälle wie etwa das Spiel *Stunt Car Racer*, bei denen ein Aufruf des »Joystick Auto-Fire« zu einer Zerstörung des im Speicher befindlichen Programms führt.

Letzter Kandidat im Kampf um das Wohlbefinden des Spielers ist der Menüpunkt »Infinite Lives«. Dieser verspricht und sorgt auch in den meisten Fällen für unendliches Spielerleben. *Super Snapshot V5* arbeitet nach dem gleichen Prinzip wie vergleichbare Module, der Erfolg ist ebenfalls der gleiche.

Das letzte herausragende Feature, das das Modul von der Masse der Game-Module abheben soll, ist das integrierte »Snapterm«.

Hierbei handelt es sich um ein komplettes Terminal-Programm, welches sowohl mit Hayes-, als auch mit den älteren Commodore-Modems 1650 und 1660 zusammenarbeitet. Akustikkoppler können ebenfalls benutzt werden.

Zeichensalat

Snapterm unterstützt die Befehle für die Pulswahl und das Mehrfrequenzwählverfahren (ATDT oder ATDP), die Übertragungsgeschwindigkeit läßt sich zwischen 300 und 9600 Baud pro Sekunde (bps) einstellen. Von Bedeutung sind jedoch nur Baudraten von 300, 1200, 2400, 4800 und 9600 bps, da die ebenfalls angebotenen 400, 500 und 600 bps heutzutage nicht mehr benutzt werden.

Im Test zeigte das Modul in Zusammenarbeit mit einem C64 bei allen genannten Geschwindigkeiten nur eins: wirren Zeichensalat. Vermutlich liegt dies daran, daß man vergaß, die für amerikanische 60-Hz-Standards vorgesehenen Übertragungsroutinen auf die europäischen 50 Hz umzusetzen.

Besser sah es da schon auf dem 80-Zeichenbildschirm eines C128 im C64-Modus aus: Hier funktionierten (aus uns nicht erklärlichen Gründen) Baudraten von 2400 und 4800 bps fehlerfrei, bei 9600 bps fehlten jedoch auch hier gelegentlich einige Zeichen. Auf dem C128

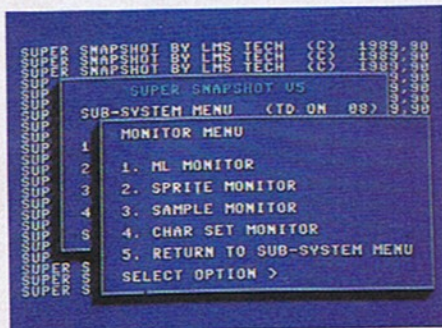
zeigte sich noch ein weiterer Fehler von »Snapterm«: Die Umschaltung zwischen 40- und 80-Zeichenbildschirm im C64-Modus hat die unangenehme Angewohnheit, den Computer beim Zurückschalten auf den 40-Zeichen-Bildschirm in die ewigen Jagdgründe zu schicken, sprich ihn gehörig abtürzen zu lassen.

Für die Übertragung von Texten und Programmen stellt »Snapterm« zwei Übertragungsprotokolle zur Verfügung: »XModem« und »Punter«. In den allermeisten Fällen wird jedoch nur das XModem-Protokoll zur Anwendung kommen, da Punter von keiner uns bekannten Mailbox angeboten wird. Abgesehen davon hat Punter noch einen weiteren Schwachpunkt: Es muß vor dem Betrieb von »Snapterm« in das Cartridge-RAM geladen werden. Ein Nachladen von Punter ist nicht möglich.

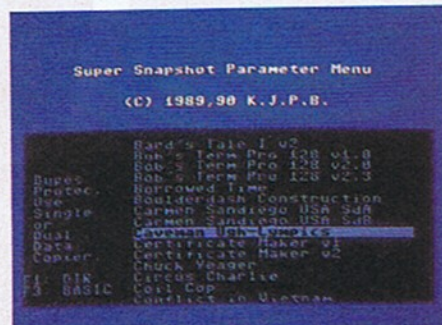
Als immer noch wirklich positiver Punkt von »Snapterm« ist das komfortable Puffer-Handling zu vermerken. Der Puffer läßt sich jederzeit ein- und ausschalten, wobei Teile seines Inhalts markiert, gedruckt, verschickt und gespeichert werden können. Dadurch entfällt oftmals die spätere Text-Nachbearbeitung.

Zwischen Gut und Böse

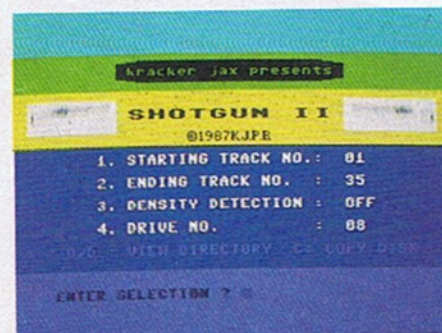
Insgesamt ist *Super Snapshot V5* ein interessantes Modul mit einer sehr schönen Menüführung und ausgezeichneten Ideen, dem es jedoch an Ausgereiftheit und einer adäquaten Umsetzung für europäische Verhältnisse fehlt. Interessante neue Ideen wie etwa die »Extended Life«-Funktion erweisen sich in der Praxis leider als unbrauchbar, genau wie das integrierte Terminalprogramm »Snapterm«, das in Kanada zwar gut funktionieren mag, für einen Betrieb in Europa jedoch gänzlich ungeeignet ist.



Monitore en masse werden geboten



Kraftvoll: der Parameter-Kopier



Auch ein Nibbler ist dabei



Snapterm: fehlerhaft

64'er-Wertung: Super Snapshot V5

Kurz und bündig

Super Snapshot V5 ist ein Game-Modul, das viele interessante Ideen, jedoch leider auch genauso viele Mängel in sich vereint. Teilweise gehen Funktionen an den Anforderungen heutiger Software vorbei, teilweise wurde versäumt, die Software des Moduls an europäische Standards anzupassen.

Positiv

- größtenteils übersichtliche Menüführung
- Funktionsvielfalt
- ausgezeichnete Monitore
- nützliche Game-Funktionen
- umfangreiche Kopierprogramme

Negativ

- unbrauchbare Funktionen (»Extended Life«)
- teilweise nicht funktionierender Reset
- Terminalsoftware nicht an europäische Standards angepaßt
- Wichtige Funktionen nicht im Hauptmenü

Wichtige Daten

Produktname:
Super Snapshot V5
Getestete Konfiguration:
C64, C128, 1541, 1571, 1581,
RAM-Erweiterung 1750
Preis: rund 120 Mark
Bezugsquelle: GSK,
Veldlaan 24,
NL-2771 LX Boskoop