1.0	EINFUHRUNG	1
1.1	SYSTEME	1
1.2	SUPER SNAPSHOT V5 PAKET	1
1.3	SET UP	1
2.0	STARTUP MENU	1
2.1	DISK UTILITIES	2
2.1a	FILE SYSTEM	2
2.1b.	DISK COPIERS	3
2.1c	NIBBLER	4
2.1d	PARAMETER COPIER	6
2.2	EXTENDED LIFE	6
2.3	ZURUCK ZU BASIC	6
3.0	BACKUP	7
3.1.	EINSCHRANKUNGEN	7
3.2	ANFANG SNAPSHOT PROZESS	7
4.0	SUB-SYSTEM MENII	8
4 1	SCREEN-COPY	R
4 7	CAME MASTER	10
4 3	INTILITIES 1	10
	MONITORS	11
4.41	W L MONITOR	11
4 412	WI COUD UND SERTOR EDITOR	1 4
4.41b	DELUE MONITOD	15
1 110	WIDEO DAW MONTTOD	15
1 114	DELL MONITOR	15
2 47	CODITE MONITOR	6
2 23	CAMPLE MONITOR	6
* **	TELEVENENTZ MONITOD (CUNDACTED SET MONITOD)	0
	CNADTEDW (CHARACIER SET MONITOR) I	0
5.0	DOC UPDOP 2	.0
5.0		1
7.0		2
0	SPECIAL INSIEN	2
0.0	TURPO DOC	4
2-0	TURBU DUS	4
10.0	DASIC PLUS	4
11.0	BUDISECTOR SUPPORT	0
12.0	SUPER SNAPSHUT SYSTEM DISK	0
12-1	TURBO * 25 MODULES	0
12.2	SPRITE EDITOR	/
12.3	SOUND SAMPLE PLAYER	8
13.0	1571 DISKETTENLAUFWERK	0
14.0	CARTRIDGE RAM EXPANSION	1
15.0	ROM UPDATES	1
16.0	FEHLERSUCHE	1
17	MITTEILUNGEN DER HERSTELLER	2
17.0	BBS SUPPORT	2
18.0	CHAT'S NEXT	3
19.0	COPYRIGHT NOTICE	3
20.0	LIMITED WARRANTY	4
21.0	DISCLAIMER	5

1.0 EINFUHRUNG

Herzlich Willkommen zur Super Snapshot Version 5. Wir haben versucht dieses Modul so nutzlich wie moglich zu machen. Wir haben uns dazu um die Wunsche unserer Kunden gekummert und ihre Bemerkungen und Vorschlage so gut wie moglich verarbeitet in diese Version 5.

Wir sind der Meinung, dass dieser Modul recht gut ist und nicht nur ein Kopiermodul sondern ein wertvolles Utility ist. Deswegen sind ausser Snapshot Utility, TURBO DOS, ein DOS wedge, Bildschirm Kopie Utility, Maschinensprache Monitor, REU unterstutzung, utility Menu, Kopier System, Datei System, Datei readers, belegte Funktionstasten und noch viele Möglichkeiten mehr eingebaut worden. Neue Versionen werden noch mehr wertvolle Utilities besitzen. Sie als Version 5 Besitzer werden daruber informiert und Sie haben die Möglichkeit zu billigem Preis eine erneute(update) Version zu bekommen. Lesen Sie bitte dieses Handbuch genau durch, damit Sie bekannt werden mit allen Möglichkeiten von Super Snapshot Version 5.

1.1 SYSTEME

Super Snapshot arbeitet zusammen mit Commodore 64, 64C, SX 64, C=128 oder 128D und mit den Laufwerken 1541, 1541C, 1541 II, 1571 1581 oder 1541 Kompatibeln wie z.B. FSD, Indus, Commander u.s.w.

1.2 SUPER SNAPSHOT V5 PAKET

Ausser diesem Buch muss sich darin folgendes befinden: 1 Super Snapshot Modul V5. Time Gammating and

Super Snapshot System Disketten.

Wir empfehlen eine Sicherheitskopie von dem System Disk zu machen und damit zu arbeiten. Die System Diskette ist ungeschutzt und kann mit jedem gutem Backup-Programm kopiert werden.

1.3 SET UP

Der Computer muss unbedingt ausgeschaltet sein. Stecken Sie jetzt der Modul in den Expansions-Port (den Pört, der sich an der äussersten rechten Seite befindet) mit dem Text "Super Snapshot V5" nach oben.

2.0 STARTUP MENU

Nach dem Einschalten sehen Sie sofort den Anfangs Bildschirm. Auf dem Bildschirm sehen Sie jetzt ein Menu mit sechs Wahlmöglichkeiten. Ausserdem sehen Sie eine Status-Linië mit TURBO DOS(der Schnellader), weil TURBO DOS sofort eingeschaltet ist, damit Turbo Dos so oft wie moglich genützt

SUPER SNAPSHOT

werden kann. F1 Anfang Programm Backup (Kapitel 3.2) F3 führt zu den Disk Utilities (Kapitel 2.1) F5 Extended Life Modul (Kapitel 2.2) F7 führt zu Basic mit allen Moglichkeiten eingeschaltet und ein Auto-Boot wird versucht. DELETE Taste führt zu Basic mit allen Moglichkeiten eingeschaltet ohne Auto-Boot Versuch. F8 führt zu Basic. Alle Moglichkeiten sind jetzt ausgeschaltet. Kapitel 11.0 für Besonderheiten über Bootsector-Support.

2.1 DISK UTILITIES

Nach Wahl von F3 im Anfangs-Bildschirm kommen Sie in das Disk Utilities Menu: 1 File(Datei) System 2 Disk Copiers 3 Nibbler

4 Parameter Copier.

2.1a FILE SYSTEM

File Copier unterstützt 1 oder 2 Laufwerken(Gerätenummer 8,9,10 oder 11) und erlaubt jede Kombination von einem1541, 1571 oder 1581 (auch Unterverzeichnisse). Wählen Sie Ziel und Quel-Laufwerk mit den F1 und F3 Tasten. Beim Verwenden von einem 1581 Laufwerk erscheint ein Menu zum Auswahl von Unterverzeichnissen. F5 oder F6 gibt Ziel oder Quel Directory auf dem Bildschirm an.

ACHTUNG: Verwenden Sie ein 1571 Laufwerk und mochten Sie in einem 1571-Modus arbeiten geben Sie dann aus Basic zuerst den Befehl >UØ>M1. Tippen Sie jetzt den Format=Befehl (>NØ;Name,id). Wählen Sie erst jetzt Disk Utilities.(Sehe auch Kapitel 13.0).

F7 fuhrt in File Utilities Menu. auf dem Bildschirm steht jetzt ein DEVICE-LINE, der das gewahlte Laufwerk zeigt.

l Directory. Gibt den Inhaltverzeichnis auf dem Bildschirm an.

2 Softwire Device Number. Arbeiten Sie mit zwei Gerätenummern und möchten Sie die Gerätenummer andern, schalten Sie ein Laufwerk ab. Drücken Sie jetzt <2> und die Gerätenummer ändert sich von 8 auf 9. Dann konnen Sie das zweite Laufwerk wieder einschalten.

3 Rename Files: Drücken Sie einfach eine <3> und auf ihrem Bildschirm zeigt sich der Directory. Mit den Cursor Tasten und <SPACE> wählen Sie die Datei die Sie andern mochten. Nach

SUPER SNAPSHOT

drucken von <RETURN> wird der alte Name gezeigt und gefragt nach dem neuen Namen. Nach eintippen und <RETURN> wird der Name geandert.

4 Scratch Files: Fur das Loschen von Programmen. Der Ablauf ist ahnlich wie beim Umbenennen (RENAME FILES).

F1/F2 Durch drucken von F1/F2 konnen Sie zwischen den verschiedenen Gerateadressen umschalten, zum Verwenden in File Utilities Menu. Durch drucken der Leertaste kehren Sie in File Copier Menu zuruck.

Buffer Control Menu:Durch drucken der F8 Taste kommen Sie in Buffer Control Menu. Von hier aus konnen Sie die Menge Ram wahlen, die Sie verwenden konnen. Es gibt vier Moglichkeiten (1) Computer Ram (2) cl28 Video Ram (3) Ram Expander (REU) und (4) 32 K Cartidge Ram (Kapitel 14.0)

Super Snapshot untersucht automatisch die zur Verfugung stehenden Moglichkeiten und verwendet diese. Sie konnen solches andern durch eindrücken der Tasten 1,2,3 oder 4 damit wird das Ram ein oder ausgeschaltet. Ein Versuch ein unmoglicher Buffer einzuschalten (z.B. C.128 Video Ram auf C64) ist nich moglich und die Mitteilung NOT PRESENT wird auf dem Bildschirm gezeigt.

Durch drucken der Leertaste kehren Sie in File Copier Menu zuruck.

2.1b. DISK COPIERS

Die zweite Moglichkeit in Disk Utilities ist Disk Copiers.Durch drücken der Taste <2> kommen Sie in Disk Copier Menu. Automatisch werden die nachfolgende Laufwerken unterstützt, 1541, 1571(in 1541 Modus) und 1581. Diese Information wird oben auf dem Bildschirm gezeigt. Hier sind die Befehle und Ihre Verwendung.

(C) Copy Disk. Mit <C> starten Sie den Kopiervorgang.

(B) Buffer Control Menu. Sehe Kapitel 2.1a

(M) Single Drive Copy. Schaltet zwischen ein und zwei Laufwerken. Voreingestellt ist ein Laufwerk. Mit <M> schalten Sie auf zwei Laufwerken um und "DUAL DRIVE COPY" erscheint auf dem Bildschirm. Wichtig. Dies ist nur möglich mit zwei ahnlichen Laufwerken: z.B.1541 und 1541 oder 1581 und 1581 sind erlaubt. Nicht möglich ist 1541 und 1581. Drucken der <M> gibt eine neue Status Lini.Diese wird gezeigt unter F1/F2 Option.

<F> Fix Drive. Arbeiten Sie mit zwei Geratenummern 8 können Sie hier eine Geratenummer andern. Tippen Sie <F> und folgen

SUPER SNAPSHOT

O LMS

Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

<K> Disk Command. Durch drücken auf die Taste aktivieren Sie den Menupunkt zum Senden eines Befehls an das Laufwerk. Sie konnen z.B. Disketten formatieren, validieren u.s.w. Die gewünschte Floppystation wird gewahlt mit <F1/F2>. Durch Drücken der Taste <K> erscheint > mit dem Cursor auf dem Bildschirm. Tippen Sie hier Ihre Befehle ein.

(X) Exit. Mit der Taste <X> kehren Sie zuruck in das Anfangsmenu.

F1/F2 Source Drive. Wählen von Quel-Laufwerk

F3/F4 Destination Drive. Wählen von Ziel-Laufwerk. Nur in Dual Drive Mode.

F5/F6 Starting Track. Die Tasten gestatten Ihnen die Einstellung für Starttrack.

F7/F8 Ending Track. Die Tasten gestatten Ihnen die Einstellung für Endtrack.

S/D Directory. <S> oder <D> gibt das Directory der Quelle oder Zie!-Disk auf dem Bildschirm an.

2.10 NIBBLER (hann nur von der hopie geladen werden)

Option Drei ist unser NIbbler. Wenn Sie diese Moglichkeit wahlen, wird gefragt der System Disk einzulegen und der Nibbler (Shotgun II) wird geladen. Wahlen Sie ein oder zwei Drives und Ihr Wahl wird jetzt geladen. Jetzt kommen Sie in Shotgun-Menu.

SINGLE DRIVE VERSION (1 Laufwerk)

1. Starting Track No.Aendern mit <1>. vorher eingestellt ist 01, aber jede Spurnummer von 1 bis 80 ist moglich.

2. Ending Track No. Aendern mit <2>. vorher eingestellt ist 35, aber jede Spurnummer von 1 bis 80 ist möglich. Verwenden Sie die Spuren 41 bis 80 nur mit einer 1571 formatierte Diskette. Diese Kopie wird dann gemacht ohne umdrehen der Diskette. Kopieren von Spur 1-35 und danach 41-80 ist normalerweise die schnellste Moglichkeit.

3. Density Detection vorher eingestellt ist off (aus) Kann mit <3> eingeschaltet werden.(Nur verwenden wenn Sie eine ganze Spur non standard-density erwarten. z.B.Superkit 1541 TM)

4. Drive No. Mit <4> konnen Sie zwischen vier Geräteadressen hin und herschalten.(Ø8, Ø9,10 und 11)

SUPER SNAPSHOT

F1/F3 View Disk Directory. Zeigt das Directory auf dem Bildschirm.

C Mit <C> fängt das Kopieren an.

RESTORE Der Kopiervorgang kann mit der RESTORE Taste abgebrochen werden.Beim Abbruch wahrend Aktivität des Laufwerkes schalten Sie am besten das Laufwerk aus und wieder ein.

Tips zu One Drive Copier.

Verwenden Sie die vorher eingestellte Werte beim Kopieren. (geschutzt oder nicht). Falls die Kopie nicht richtig arbeitet, stellen Sie Endtrack auf 40 und machen Sie eine neue Kopie. Kleben Sie einen Schreibschutz auf das Kopie, da es Programme gibt die hierauf prufen. Shotgun II kann auch Rapidlok TM geschutzte Disketten kopieren. Wenn gefragt wird der System Disk neu einzulegen, wird das entsprechende Kopierprogramm geladen, weil Shotgun II ein Rapidlok TM Schutz entdeckt hat. Bei Problemen das Kopie zu laden sollen alle Hardware-Erweiterungen ausgeschaltet sein. Versuchen Sie es nur mit dem Computer, ein Monitor und ein Laufwerk. Ist das Programm geladen, konnen Sie bei jedem neuen Versuch wieder eine oder zwei Hardware-Erweiterungen einschalten, damit Sie das Problem finden konnen.Es gibt viele Moglichkeiten die die Problemen bereiten können. z.B.ein Modem oder sogar ein ausgeschaltetes zweite Laufwerk. Hersteller die Rapidlok verwenden sind z.B. Accolade TM, Avalon Hill TM, Microprose TM, Avantage TM, Capcorn TM und Dreamrider TM. Es gibt noch mehrere. Normalerweise wird nach einem Rapidlok Kopiervorgang zuruckgeschaltet in Basic, damit Sie das Kopie ausprobieren konnen.

DUAL DRIVE COPIER (Zwei Laufwerken)

1 Wie SINGLE DRIVE VERSION

2 Wie SINGLE DRIVE VERSION

3 Wie SINGLE DRIVE VERSION

4 Quelle Laufwerk. Vorher eingestellt ist Ø8. Kann mit <4> geandert werden (Ø9, 10 oder 11)

5 Ziel Laufwerk. Voreingestellt ist Ø9. Kann mit <5> geandert werden (Ø8, 10 oder 11)

F1/F3. Zeigen von dem Directory der Queldiskette (F1) oder der Zieldiskette (F3)

SUPER SNAPSHOT

° LMS

C. Wie SINGLE DRIVE VERSION

Software Wire. In dem Hauptmenu können Sie die Geräteadressen softwaremässig andern.Drucken Sie <S> und folgen Sie die Prompts. Zuruckkehr in das Hauptmenu durch Drucken von der Commodore Taste und der Modultaste.

2.1d PARAMETER COPIER (hann nur von der orig. Dish geladen werden)

Parameter Copier.

Option 4 aus Disk Utilities Menu ist Parameter Copier.Was ist ein Parameter? Ein Parameter ist ein kleines Programm, dass auf der Diskette geschrieben wird damit die Kopierschutz entfernt wird. Es werden Parameter geliefert nur fur jene Programme, die Super Snapshot nicht komplett kopieren kann. Die Parameter werden geladen von der System Diskette und auf dem Bildschirm gezeigt. Mit Cursor Up oder Down scrollen Sie durch die Parameter. An der linken Seite wird gezeigt welches Kopierprogramm verwendet werden soll. Custom Copier und Nibbler bedeuten Shotgun II.

Zuruck zum Anfangsmenu durch Drucken von <RETURN>.

2.2 EXTENDED LIFE

F5 führt Sie in die Extended Life Routinen. Wenn Sie während eines Spiels nur noch ein oder zwei Lifes zur Verfugung haben, drucken Sie die Modultaste und danach die Taste <7>. Spielen Sie jetzt weiter bis am Ende des Spiels. Reset der Computer mit der Commodore-Taste und der Modul-Taste und wahlen Sie aus dem Anfangsmenu F5. Sie starten damit das Spiel, aber Sie fangen jetzt an in dem Moment wo Sie die Modultaste gedruckt hatten.

Dieses ist gerade ein Teil des Snapshot-Prozesses, wobei alle IO's und Register auf das Modul-Ram kopiert werden. Wahlen Sie nun Extended Life, werden diese Werte wieder in die Register gesetzt und Sie konnen weiter spielen.

Extended Life arbeitet gut mit den meisten Spielen. Es funktioniert aber nicht wenn z.B. eine neue Datei geladen ist nachdem Sie die Modul-Taste gedruckt haben oder wenn sich der Hintergrund geandert hat. Sie konnen dann erneut die Modul-Taste drucken.Probieren Sie es mal aus und die Erfahrungen zeigen wann und wo Sie diese Option nutzen konnen.

2.3 ZURUCK ZU BASIC

Es gibt mehrere Möglichkeiten aus dem Hauptmenu zu kommen. F7 führt zu Basic mit aktivem Turbo-Dos und ein Auto-Boot wird versucht (Auto-Boot Kapitel 11.0). F8 fuhrt zu Basic und

C LMS

schaltet das Modul aus, damit es unsichtbar ist für den Computer. Die Delete-Taste führt zu Basic mit aktivem Turbo-Dos, aber Autoboot wird nicht versucht.

3.0 BACKUP

Super Snapshot (Option 1 aus Sub-System-Menu) ist das beste Speicher-Kopierprogramm, dass wir kennen. Es produziert einen richtigen Backup von allen Programmen, die total in den Computer-Speicher arbeiten. Sogar Programme, die noch Dateien laden, nachdem das Programm angefangen hat, konnen erfolgreich kopiert werden.

3.1. EINSCHRANKUNGEN

Es gibt Programme die nicht 100 % kopiert werden konnen.z.B. Programme mit Key-schützung, Programme die eine Schützuntersuchung machen nach dem Laden und Programme, die teilweise in dem Laufwerkspeicher arbeiten.

Diese Programme sind leicht zu erkennen. Für diese Probleme verwenden Sie Parameter Copier. Diese Parameter werden produziert durch Kracker Jax von Software Support International. Die Adresse wird hinten in diesem Handbuch gegeben.

3.2 ANFANG SNAPSHOT PROZESS

Wahlen Sie Fl im Anfangsmenu. Ein Window wird gezeigt und Sie konnen Ihre Wahl bestatigen mit <y>. Dann wird der Speicher gefullt mit dem Wert BB, damit dass erkennt werden kann wahrend ein Snapshot. Hiermit bleiben die Dateien möglichst klein. Es ist aber nicht notwendig diese Funktion zu verwenden. Es gibt Programme, die einen Kopierschutz haben, die der Speicher untersuchen fur ein solches Muster.

Nach der Bestätigung kehren Sie zuruck ins Haupt-Menu und Sie konnen mit der Delete Taste oder F8 zu Basic kommen.F8 fuhrt zu Basic mit ausgeschaltetem Modul. Das Modul ist ganz unsichtbar für den Computer. Es gibt Programme die die Modulport untersuchen bevor mit dem Laden angefangen wird. Laden Sie jetzt das Programm.

Nach dem Laden drucken Sie die Modul-Taste um in das Sub-System-Menu zu kommen. Hierin wird die Status von Turbo-Dos gezeigt an der oberen rechten Seite von dem Bildschirm. Mochten Sie das Backup auf eine andere Geräteadresse speichern, drucken Sie <SHIFT>und <3>. Die Geräteadresse andert sich zu 9. Zuruck zu 8 geht es wieder mit SHIFT/3. Bevor Sie weiter gehen, schalten Sie zuerst das Laufwerk aus und wieder ein.

1

Drücken von der <1> Taste bringt das Snapshot-Bildschirm. Sie werden gefragt den Namen der gewunschten Datei einzutippen. Nach Bestatigung mit RETURN werden Sie gefragt die Zieldiskette einzulegen.Mit <RETURN> wird das Programm in den Speicher wie ein Datei gespeichert. Falls das Programm eine Datei braucht grösser als 202 Blocks werden Sie gefragt ob Sie es als eine oder zwei Dateien speichern mochten, weil Sie eine Datei grösser als 202 Blocks nur mit Super Snapshot laden können.

Wenn überhaupt nichts eingetippt ist kehren Sie mit RETURN zuruck zum Sub-System-Menu.Haben Sie alle Antworte eingetippt, fangen Sie mit einer beliebige Taste das Snapshot Prozess an.Es braucht 30 bis 90 Sekunden. Eine READY Mitteilung wird ausgegeben und mit einer selbstgewählten Taste kehren Sie zuruck zum Super Snapshot Menu, aus dem Sie weiter gehen konnen oder eine der anderen Möglichkeiten aus Super Snapshot Menu wählen konnen.

4.0 SUB-SYSTEM MENU

Option 1 ist Snaphot Sehe Kapitel 3.2

4.1 SCREEN-COPY

Screen-Copy heisst unser Utility, womit der Bildschirm gedruckt werden kann.Ein Schnappschuss vom Bildschirm ist immer moglich. (Grafik, Text oder Sprites). Screen-Copy arbeitet zusammen mit Commodore 1525, Epson, Epson Kompatibeln, Commodore 801 oder 802 und Commodore 1526. Beim Verwenden von Star NX 1000 Rainbow oder Epson JX 80 ist sogar ein farbige Ausdruck moglich!

Laden Sie das gewunschte Programm und starten Sie es. Erscheint das gewunschte Bild auf dem Bildschirm, unterbrechen Sie das laufende Programm durch Drucken von der Modultaste. Sie kommen dann in Sub-System-Menu. Wahlen Sie jetzt Option 2 um in Screen Copy zu kommen.

Am besten drucken Sie die Modultaste, wenn es keine Laufwerksaktivitäten gibt. Falls das Programm den seriellen Bus besetzt hat, schalten Sie Ihr Laufwerk aus und wieder ein um die serielle Bus frei zu machen.

Auf den Screen-Copy Bildschirm wird gezeigt welche Art Bildschirm unterbrochen worden ist. Es kann sein: 1 Standard Bit mapped. 2 Standard Character 3 Multi-Color Bit mapped 4 Multi-Color Character 5 Text. Auch wird ausgegeben wieviel Sprites aktiviert sind. Auf dem Bildschirm werden alle Optionen gezeigt. Option 1 ist fur den Ausdruck von Text.

Option 2 ist fur den Ausdruck eines Grafik Bildschirm. Wählen

SUPER SNAPSHOT

Sie zuerst mit der Funktionstasten die Einstellung für Ihren Printer.

Option 3 ist für das Speichern des Bildschirms auf Diskette. Diese Funktion zeigt ein Menu zur Auswahl des Bildformates. Nachdem das gewunschte Format ausgewählt worden ist wird der Name der Datei erfragt und die Grafik unter diesen Name auf Diskette gespeichert. Die Dateien können dann durch das entsprechende Malprogramm oder von Super Snapshot wieder geladen werden.

Option 4 zum laden von Dateien. Ein Menu zur Auswahl des Bildformates wird gezeigt. Nachdem das gewunschte Format ausgewählt worden ist wird der Name der Datei erfragt. Nach dem Laden kann die Grafik gezeigt oder gedruckt werden. Option 5 kehrt zurück zum Sub-System-Menu.

Fl Wählen Sie die richtige Drucker. Es gibt vier Möglichkeiten.

1 1525 oder Kompatibeln (z.B. Gemini II)

2 1526 oder Kompatibeln (z.B. MPS 802)

3 Epson oder Epson Kompatibeln (z.B. Panasonic 1092)

4 Color (Star Rainbow oder Epson JX 80)

Super Snapshot hat die Moglichkeit Druckertreiber auf sein Ram zu speichern und Screen-Copy kann diese Druckertreiber dann sofort nutzen. Wir werden neue Druckertreiber auf unser BBS (Kapitel 16.0) veröffentlichen.

F2 Print Sprite. Hier wahlen Sie ob die Sprites wohl oder nicht gedruckt werden sollen.

F3 Invertieren. Reverse ein oder aus.

F4 Seriell oder Parallel (User Port)

F5 Grosse der Ausdruck bestimmen. Small: 4.5 x 3.25; Medium: 6.75 x 6.75; Large: 8,75 x 7.5; (beim verwenden von Epson oder Epson Kompatibeln).

F7 Nur für C 128. Drucken geschieht in 2 Megaherz Modus und die Zeit zum Ausdrücken wird erheblich beschleunigt. Während des Druckvorgang ist kein Bildschimausgabe.

SP(ace) Bild anzeigen. Drücken der Leertaste schaltet zwischen Bildschirm und Screen-Copy Menu.

Das Drücken einer beliebige Taste während des Drückvorgangs verursacht einen Stopp am Ende der nachsten Linie. Es wird gefragt ob Sie einen Abbruch wünschen. Tippen Sie <Y> oder <N>. Moglicherweise gibt es ein Problem beim Verwenden von einem Interface. In dieser Fall wird Super Snapshot Sie darüber informieren und gefragt wird ob Sie einen neuen Versuch R(etry) oder beenden A(bort) mochten.

4.2 GAME MASTER

Option 3 ist Game Master. Man hat hier die Möglichkeit schwierige Spiele etwas zu erleichtern.

1 Joystick Port Swapper. Mit dieser Funktion werden die Joystickports umgeschaltet. Sie brauchen der Joystick nicht mehr zu wechseln.

2 Sprite Killer. Super Snapshot hat die Möglichkeit Sprite Kollisions-erkennung aus zu schalten.Es gibt drei Möglichkeiten:

1 Ausschalten von Sprite zur Sprite Kollisionserkennung.

2 Ausschalten von Sprite zur Hintergrund Kollisionserkennung.

3 1 und 2 zusammen.

Nach Ihrer Wahl wird die Mitteilung "DONE" gezeigt.Mit RETURN kehren Sie zurück in Game Master Menu. Diese Moglichkeiten sind nicht immer erfolgreich. Das Programm kann ausser der VIC Chip andere Methoden verwenden fur die Kollisionserkennung.

3 Sprite Re-Enable

Dieser Befehl schaltet die vorher ausgeschaltete Kollisionserkennung wieder ein. Nach dem Zeigen der Mitteilung "DONE" kehren Sie zuruck in Game Master Menu.

4 Joystick Autofire. Einschalten von Autofire fur Joystick.

5 Option 5 führt zurück ins Sub-System-Menu.

4.3 UTILITIES

Option 4 aus Sub-System-Menu ist das Utility Menu.

1 Hier machen Sie den Computer fertig fur ein neues Snapshot. (Kapitel 3.2) Der Speicher wird gefullt mit einem Snapshot Muster.

2 Hier wird der Status (ein oder aus) von Turbo-Dos (laden und speichern), die Funktionstaste und Dos Wedge gezeigt. Jede Moglichkeit kann ein oder ausgeschaltet werden. Fahren Sie mit dem Cursor neben Ihre Wahl und drucken Sie die Leertaste und schon ist die Funktion bereits ein oder ausgeschaltet.

3 Zeigt das Directory des eingestellten Laufwerks. Ein Snapshot Datei kann maximal 271 Blocks sein. Noch nie haben wir ein so grosse Datei bekommen, aber wenn Sie soviele Blocks frei haben bei der Snapshot von einem Programm, haben Sie nie ein "DISK FULL" Fehler.

4 Senden eines Floppy Befehls. Sie konnen alle Befehle verwenden wie Format, Scratch u.s.w. Die Befehle sind wie in der Wedge. Auf dem Bildschirm erscheint ">". Tippen Sie z.B. "FNØ;Name,id"(nur 1541) für schnell Formatieren einer Diskette.

SUPER SNAPSHOT

5 Sie kehren zuruck in Sub-System Menu.

4.4 MONITORS

Option 5 in Sub-System Menu zeigt die verschiedenen Monitors im Super Snapshot.

4.41 M.L.MONITOR

Snapshot Modul hat einen sehr kraftigen Super Maschinensprache-monitor, CODE INSPECTOR V5. Durch das Drücken der Modultaste konnen Sie im Sub System Menu die Monitor wahlen. Wenn nicht im Super Snapshot System konnen Sie entweder durch das Drucken der Control-Taste und die Modul-Taste oder durch das Drucken der F8 Taste in den Monitor kommen. Sofort werden die Registerinhalte angezeigt mit den Werten im Moment des Unterbrechens. Sie konnen also in einem laufenden Programm genau sehen was passiert, etwas andern und wieder weitergehen.

Hier eine Liste von allen Monitor-Befehlen mit einem Beispiel dazu.

BFFFHI.

BEISPIEL

A-assemble A 2000 LDA =1

Assembliert eine Instruktion an die Adresse \$2000. Die nachste Adresse wird ausgegeben und wartet mit dem Cursor auf eine neue Instruktion.

BR-break vector.

z.B. BR

Im Maschinenprogramm wird ein break vector angegeben mit dem Sie in den Monitor kommen.

C-compare

z.B. C 1000 2000 3000

Vergleicht den Speicherinhalt von \$1000 bis \$2000 mit dem Speicherinhalt anfangend ab \$3000. Wenn es Unterschiede gibt werden die Adresse davon gelistet.

D-disassemblieren z.B. D 2000 3000 Disassembliert den Speicherinhalt von \$2000 bis \$3000.Nur D zeigt 20 Bytes nach der letzte disassemblierte Linie.

F-fill memory. z.B. F 1000 9000 FF füllt den Speicherbereich von \$1000 bis \$9000 mit vorgegebene Byte(\$FF) Jede Anzahl von Bytes ist erlaubt und kann auch ASCII enthalten (wenn erst ein " getippt wird.)

G-qo

z.B. G 9000

Ladt die Register mit dem Anzeigewert des Monitoranfangs und startet mit der Instruktionscode an die Adresse \$9000.

H-hunt

z.B. H 3000 5000 FF

SUPER SNAPSHOT

11

Sucht von Adresse \$3000 bis \$5000 nach Byte FF. Wenn nach ASCII gesucht wird sollen Sie das in Anführungszeichen schreiben. z.B. H 2000 3000 "FRED" Der H Befehl sucht auch nach einer Zeichenkette.Kann ASCII, dezimal und/oder hex sein. I-interpret z.B. I C000 D000 Ubersetzt Speicher von \$C000 bis \$D000 IO-zeigt IO Register z.B. IO Zeigt den Status der IO Register im Moment dass das Programm unterbrochen wurde. z.B. L"datei",Ø8 L-load a file oder LS"datei", Ø8 Ladt eine Datei von Gerät 8. Der S ist nicht notwendig und gibt ein langsames Laden. Dies wird verwendet für das Laden direkt in Snapshot-image unter jede ROM konfiguration. z.B. M 4000 5000 M-memory display Gibt den Inhalt des Speichers von \$4000 bis \$5000 O-output to device z.B. 04 Ausgabe kann sein zu Bildschirm, Drucker oder Floppy. Der vorher eingestellte Wert ist 3,7(Bildschirm). Fur Ausgabe zum Drucker ist der Befehl 04 R-register display z.B. R Registeranzeige. Der Inhalt zeigt den wichtigsten Register in dem Augenblick wenn das Programm unterbrochen wurde. S-save a file z.B. S "Name",08,1000,2000 oder SS "Name", 08, 1000, 2000 Speichert ein Programm von \$1000 bis \$2000 unter "Name"auf die Floppy. Der zweite S ist nicht notwendig und ist fur ein langsames speichern und wird verwendet fur save direkt in Snapshot image unter jede ROM konfiguration. SP-disable sprite collisions. z.B. SP Ausschalten von Sprite zu Sprite Kollisionserkennung und Sprite zu Hintergrung Kollisionserkennung. SPB z.B. SPB Sprite zu Hintergrund Ausschalten von Kollisionserkennung.

SPS z.B. SPS Ausschalten vor Sprite zu Sprite Kollisionserkennung

C LMS

SPR z.B. SPR Wieder einschalten der Kollisionserkennung. Widerrufen der Befehle SP, SPB und SPS. T-transfer memory z.B. T 1000 2000 3000 Verschieben des Speicherinhalts von \$1000 bis \$2000 zu \$3000. Sie konnen einen Speicherblock auch 1 Byte noher oder tiefer verschieben. X-exit z.B. X Mit dem X-Befehl springen Sie zuruck in Basic oder ins Sub-System Menu aus dem Sie in den Monitor gegangen sind. XB-exit z.B. XB XB springt in Basic zuruck. XM-exit . z.B. XM XM springt ins Sub-System Menu zuruck. z.B. : 8000 :-memory modify Erlaubt Aenderungen des Speichers. Aenderungen sind durch Ueberschreiben moglich in Hex oder ASCII (wenn erst ein " getippt wird.) ;-register modify. Register Aenderungen. Aenderungen sind durch Ueberschreiben moglich. ,-disassembly modify z.B., 8000 Das Komma dass in Disassemblier-modus vor der Adresse auf dem Bildschirm erscheint, ermoglicht die Aenderungen, die durch Ueberschreiben moglich sind. *-hex to decimal z.B. # C000 4 stellige Hex-Zahl umrechnen. Bei COOO ist der Auskunft 49152. #+ - decimal to hex z.B. #+ 49152 Dezimalzahl umrechnen. Bei +49152 ist der Auskunft \$ C000 wird verwendet beim Schreiben von Dezimalzahlen in Befehle. z.B D+ 49152 oder D C000. \$ Gibt den Inhaltverzeichnis der Diskette auf dem Bildschirm aus. * -IO modify. Aendern der Werte gezeigt mit dem IO Befehl. Fahren Sie mit dem Cursor an das gewunschte Byte, uberschreiben Sie es und drucken Sie RETURN. @ Zeigt den Fehlerstatus der Diskettenstation. ° LMS

@#n (n ist 8 bis 11) Aktive Laufwerksnummer andern. z.B. @#9 und RETURN. Alle Befehle beziehen sich jetzt auf Laufwerk 9.

*Rn (n ist Ø bis 7 und bezieht sich auf die Nummer des Banks in einem Ram Expansion Unit. Sehe REU MON.

*V Adressiert C128 Video Ram. Sehe VIDEO MON.

Die Funktionstasten sind mit Befehlen belegt für Anwendung in den Monitor.

F1 bringt den Cursor zu der linken Unterseite des Bildschirms. F3 zeigt das Inhaltsverzeichnis von Laufwerk 8

F5 wie DELETE. Loscht das Charakter unter dem Cursor und verschiebt alle darauf folgenden Charakter eine Position nach links.

Ausserdem wird der Monitor unterstutzt mittels alle Befehle der Dos Wedge (ausser Fast Format.)

Sie konnen in der Monitor verzichten auf das Schreiben der ersten Nullen. z.B. Memory-Befehl M 5F statt M ØØ5F.

Pokes eingeben. z.B. Poke 53281,0. Tippen Sie :+53281,0 : ist der Befehl um den Speicher zu andern und + rechnet die Dezimalzahl in die entsprechende Hexadezimalzahl um.

F (Fullen) und H (Suchen) sind voreingestellt mit dem Wert BB wenn Sie keinen Wert eintippen.

Der Monitor kann auch aus einem Maschinenspracheprogramm erreicht werden. Geben Sie zuerst in dem Monitor der Break vector Befehl. (BR). Die Mitteilung -DONE- erscheint. Wenn ein Maschinensprache Programm jetzt ein BRK Befehl erreicht, springt Super Snapshot sofort in den Monitor zuruck.

Wie Sie sehen konnen, gibt es sehr viele Möglichkeiten. Im Sub System Menu gibt es noch ein exstra Moglichkeit. Das Drucken der <T> schaltet Turbo-Dos ein oder aus, wie gezeigt wird in der obersten Bildschirmzeile.

4.41a ML SPUR UND SEKTOR EDITOR

In dem Monitor gibt es auch die Moglichkeit direkt zu lesen und zu schreiben von und auf die Diskette. Dazu sind die Befehle:

Ul - Liest einen Block von der Diskette in den Computer. SYNTAX : Ul TT SS [3333]

U2 - Zuruckschreibenl eines Blocks auf die Diskette. SYNTAX " U2 TT SS [3333]

TT ist Spurnummer und SS ist Sektornummer. Spur_ und

SUPER SNAPSHOT

Sektornummer werden als Hexzahlen eingegeben. Beim Verwenden von Dezimalzahlen geben Sie zuerst +. Ul und U2 sind einfach zu verwenden Spur und Sektor-Editor, aber mit der Moglichkeit alle Monitor-Befehle verwenden zu konnen. (z.B. M,I,D,A,H...u.s.w.) z.B. Das Lesen des ersten Blocks aus dem Verzeichnis von einem 1541 Laufwerk:

U1 +18 +01 Liest Spur 18 (\$12) und Sektor 1 (\$01) oder U1 12 1 Liest Spur \$12 (+18) und Sektor \$01 (+1).

Wenn keine weitere Adresse eingetippt werden, will Super Snapshot die Adresse \$C000 \$C0FF in den Computer-Speicher verwenden. Jede Adresse kann dennoch als dritter [3333] Parameter eingegeben werden.

ACHTUNG: Benutzen Sie unbedingt zum Uben eine Diskette, die Sie nicht mehr brauchen.

4.41b DRIVE MONITOR

Mit diesem Befehl konnen Sie den Laufwerkspeicher untersuchen und andern. Alle Monitor-Befehle konnen genutzt werden.Der Laufwerkspeicher wird geoffnet mit dem Befehl:

*n - Lesen und Schreiben zum Laufwerk n.(n ist 8 bis 11). Eingabe ist moglich in Hex oder Dezimal (mit +). z.B. Laufwerk 10: * A (Hex) oder * + 10 (Dezimal).

* Reset zum Computer-Speicher.

Transfer Laufwerkspeicher 100 bis 200 zu; Computerspeicher 3000:

SYNTAX : T 100 200 *3000.

* Bevor die Zieladresse informiert der Monitor dass eine Computeradresse bedeutet wird. Das Senden vom Computerspeicher zum Laufwerk ist ahnlich, aber jetzt steht * vor die erste Adresse. Der Compare Befehl kann verwendet werden zwischen Laufwerk_ und Computerspeicher genau wie bei dem T Befehl.Zuerst muss man aber unbedingt der Laufwerkspeicher offnen mit dem * n Befehl. (n ist 8 bis 11).

4.41c VIDEO RAM MONITOR

CODE INSPECTOR hat die Moglichkeit das C 128 Video Ram zu untersuchen. Das Video Ram wird geöffnet durch den * V Befehl. Fur C 128 mit 16 K Video Ram erscheint es von \$0000 bis \$3FFF. Hat man 64 K Video Ram von \$0000 bis \$FFFF. Weitere Parameter und Befehle wie in DRIVE MON. (4.41b)

4.41d REU MONITOR

CODE INSPECTOR unterstutzt das Arbeiten mit unterschiedenen Ram Expansion Units. Der Befehl ist * R n. (n ist Ø bis 7, 8

C LMS

Ram Banks). Der Befehl für ein REU 1700 kann sein * R 0 bis * R 1; REU 1764 kann sein * R 0 bis * R 3; REU 1750 kann sein * R 0 bis * R 7. Die unterschiedene Banks werden gezeigt von 00000 bis \$FFFF. Weitere Parameter und Befehle wie in DRIVE MON (4.41b).

4.42 SPRITE MONITOR

Option 2 im Monitor Menu ist der Sprite Monitor. Hier können Sie die Sprites ansehen aus einem laufenden Programm. Es fängt an mit den aktiven Sprites. Alle Befehle werden auf dem Bildschirm gezeigt zusammen mit sieben Sprites. In der Mitte sehen Sie das gerade aktive Sprite in zweifacher Grösse. Die gezeigte Adresse ist vom aktuellen Sprite. Befehle:

(F)orward - geht ein Spriteblock voraus. Alle Sprites auf dem Fildschirm gehen eine Position nach links. An der linken Seite verschwindet ein Sprite, weil an der rechten Seite ein neuer Sprite erscheint.

(R)everse - Genau wie Forward aber jetzt geht's ein Spriteblock (64 Byte) zuruck.

(M) ode - Schaltet zwischen Hires und Mehrfarben-Modus.

(L)oad - Ladt einen Sprite von der Diskette. Es kann ein Sprite sein gespeichert mit dem Sprite-Monitor oder ein Sprite hergestellt mit Super Snapshot Sprite Editor von der System Diskette. Der neu geladene Sprite ersetzt das aktuelle Sprite auf die Adresse die auf dem Bildschirm gezeigt wird.

(S)ave - Speicher das aktuelle Sprite auf Diskette und kann dann weiter verarbeitet werden mit Super Snapshot Sprite Editor.

(C)lear - Loschen von dem Sprite aus dem Speicher.

(E) xit - zuruck ins Sub- System Menu.

(D)evice - Wahlen von Geratenummer zum Laden oder Speichern.

Bei dem Speichern wird automatisch die Kennung "smon"ausgegeben, damit Sie die Sprites leicht erkennen konnen in den Directory. Ausserdem wird die aktuelle Video-bank auf dem Bildschirm gezeigt. Die Banknummer andert sich beim Durchsuchen des Speichers.

4.43 SAMPLE MONITOR

Sampling. Der Begriff leitet sich aus dem englischen Wort "Sample" ab, was Probe oder Muster bedeutet. Gemeint sind damit digitalisierte Sounds einer bestimmten Art, die in Computer-Programme eingesetzt werden. Es ist ahnlich wie bei Synthesizer Keyboards oder Compact Discs. Es ist also ein Computer- Kassetten Recorder. Mit dem Sample Monitor haben Sie die Moglichkeit diese Sounds zu speichern und mit dem Player Modul auf der System Diskette konnen Sie diese Sounds in Ihre Programme nutzen. Haben Sie die Ahnung dass ein Sample in Ihrem Software ist, versuchen Sie die Modultaste zu drucken. Wählen Sie aus dem Sub System Menu die Monitor Option und dann

C LMS

Sample Monitor. Es ist leider nicht moglich automatisch zu untersuchen wo das Sample ist und in welchem Format. Folgen Sie deswegen diese Schritt fur Schritt Anleitung und sehr schnell wird alles klar. Verwenden Sie die Taste N (nächstes Field) und L (letztes Field). Mit P(lay) wird der ganze Speicher gespielt.

START ADDR. und END ADDR. Hören Sie viel Geräusch bevor dem Sound, ist die Anfangsadresse falsch. Mit <N> oder <L> zu START ADDR auf dem Bildschirm. Aendern Sie die Werte mit SHIFT/I (Increase) oder SHIFT/D (Decrease) und versuchen Sie es nochmals mit <P>. Die Feinjustierung nehmen Sie mit <I> oder <D> zur Hand. Abbruch erfolgt mit <A>.

FREQUENCY. Wenn der Sample noch zu schnell oder zu langsam geht können Sie durch ändern der Frequency die Geschwindigkeit einstellen. Ein tieferer Wert spielt schneller und mit einem erhöhten Wert spielt er langsamer.

FINE DIR Wenn das Sample noch verzerrt ist und Sie im Hintergrund ein leises klingeln horen andern Sie Fine Dir von + zu -

COARSE DIR. Wenn Sie zwar etwas horen, aber Sie wissen noch nicht was. gibt"s die Moglichkeit das Sample ruckwarts ab zu spielen. Aendern mit <I> und START ADDR. und END ADDR. werden getauscht.

TYPE Haben Sie bis jetzt noch keinen guten Erfolg?. Aendern Sie Type von 1 zu 4 und fangen Sie wieder von vorn auf an. Haben Sie noch keinen Erfolg versuchen Sie es mit andern zu 8.

Folgen Sie genau die Schritt fur Schritt Anleitung, weil Sie in dieser Weise den grossten Erfolg erwarten konnen. Wenn uberhaupt nichts stimmt, haben Sie moglicherweise einen aussergewohnlichen Format. Fur diese Programme versuchen wir ein Parameter zu schreiben, die dann veroffentlicht wird mit unser BBS (Kapitel 17.0)

Damit die Erkennung der Formats leichter wird, sind Demoprogramme von allen Typen auf der System Diskette. Haben Sie einen Sample und Sie mochten ihn Speichern, nehmen Sie bitte eine leere Diskette und drücken Sie <S>. Der Name der Datei wird gefragt, die Kennung Sample wird automatisch vorgegeben. Sie konnen diesen Namen beliebig andern. (bis 14 Zeichen). Der Sample wird gespeichert in zwei Dateien. 1 D.Name 2 I.Name.

Datei D.Name ist der Sample und Datei I.Name sind die eingestellte Werte dazu. Normalerweise ist D.Name nicht grösser als 202 Blocks.

Alle Sample Monitor Dateien mussen noch mit Convertor (System-Disk) bearbeitet werden, bevor Sie zu verwenden sind mit dem Player Modul(12.3) oder mit Super Snapshot Slideshow Creator Plus.

4.44 ZEICHENSATZ MONITOR (CHARACTER SET MONITOR)

Option 4 in Monitor Menu ist unser Zeichensatz Monitor. Hier konnen Sie den Speicher untersuchen nach Zeichensatzen und diese speichern als Zeichensatz Dateien. Diese Dateien konnen Sie in Ihren Programmen benützen oder in einem laufenden Programm, zum Ersetzen des aktuelle Zeichensatzes.

(F) - Forward. Vorwarts scrollen durch den Speicher. Alle mögliche Speicherstellen für Zeichensätze werden gezeigt.

(R) - Reverse Hinterwarts scrollen.

(M) - Multi on/off schaltet Mehrfarbenmodus ein oder aus.

(L) - Lädt einen Zeichensatz von Diskette zu der Adresse die auf dem Bildschirm gezeigt wird. Ein Zeichensatz im Speicher auf jene Adresse wird dabei überschrieben. Die Dateien haben immer die Kennung CHAR. Fur ein Abbruch der Ladevorgang drucken Sie . Sie Loschen jetzt die Kennung CHAR auf dem Bildschirm und mit <RETURN> kehren Sie wieder zuruck ins Menu. Wenn Schnellade- Routinen verwendet werden von einem Programm, kann es notwendig sein das Diskettenlaufwerk aus und wieder ein zu schalten, bevor Sie versuchen zu laden oder zu speichern.

(S) -Save. Speichert den Zeichensatz auf Diskette. Automatisch wird die Kennung CHAR vorgegeben, damit Sie nur noch die Dateiname zu tippen brauchen. Alle Zeichensatz-Dateien werden auf die Diskette gespeichert mit der Anfangsadresse \$801.

1 Umschalten der Farbe des gezeigten Zeichensatzes.

2 Umschalten der Hintergrundfarbe.

Umschalten von Mehrfarben 1 des gezeigten Zeichensatzes.
 Umschalten von Mehrfarben 2 des gezeigten Zeichensatzes.

(D) - Device Hier konnen Sie die Gerateadresse andern

(E) - Exit Zuruck ins Monitor Menu.

Option 5 im Monitor Menu kehrt zurück ins Sub-System Menu.

4.5 SNAPTERM

Unser Cartridge Terminalprogramm wird mit <6> in Sub System Menu eingeschaltet. In Snapterm finden Sie alles wass Sie brauchen wenn es um die Datenfernübertragung geht.

Der Bildschirm in Snapterm hat eine schwarze Hintergrundfarbe und die Zeichen sind Cyan. Die Status-Zeile ist gelb (Reverse-

SUPER SNAPSHOT

The second s

Video) und zeigt die wichtigste Informationen.

 SNAPTERM
 C>00000
 0:00:00
 IN-P
 1-3C1200N8F

 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9AB

1 BUFFER MODE AND DIRECTION

C und > deuten auf den Puffer. (C = geschlossen, O = geffnet) (> = in den Puffer, < = aus den Puffer) C> bedeutet: Der Puffer ist geschlossen. O> bedeutet: Bei geoffnetem Puffer werden alle ankommende Zeichen in den Puffer geleitet.

2 BUFFER LINE

Diese Nummer zeigt die aktuelle Linie des Puffers.

3 ONLINE TIMER

So bald ein Carrier empfangen wird, wird auch die Uhr gestartet.

4 MODEM TYPE

Modem Wahl: 50 - 1650 und Kompatibeln 60 - 1660 und Kompatibeln NO - HAYES MODEM (normal control signals) IN - HAYES MODEM (invertes control signals)

5 DIAL TYPE

P = Pulse und T = Tone Nur fur Hayes Modems.

6 ADJUST CHARACTER/LINE DELAY

Hier konnen Zeichen und Zeile Verarbeitungsgeschwindigkeit eingestellt werden. Vorher eingestellt ist 1-3. Das ist richtig fur DFU. Nur bei DFU mit altere Computers (Main frames) brauchen Sie es zu ändern. Normalerweise brauchen Sie es nie zu ändern.

7 CARRIER DETECT

Ein C wird in die Status-Linie gezeigt, wenn sich ein Anschluss mit Carrier meldet.

8 BAUD RATE

Unter diesem Punkt konnen Sie die Uebertragungsgeschwindigkeit einstellen. SNAPTERM hat die Moglichkeiten fur: 300, 400, 500, 600, 1200, 2400, 4800 und 9600 Baud. 9600 Baud nur zu verwenden mit C 128 in 80 Zeichen Modus.

9 PARITY

Die Art der Paritat (Prufbits) einstellen. N = None

- N = None 0 = 0 dd0 = 0dd E = Even M = Mark (1) C = Space (0)
- $S = Space (\emptyset)$
- A DATABITS

Hier konnen Sie zwischen ein Uebertragung mit 7 oder 8 Datenbits wahlen.

B ECHO-MODE

Uebertragungsart einstellen (DUPLEX) F = Full H = Half

Die nachsten Tasten haben ein Bedeutung, wenn Sie zusammen mit der Commodore Taste gedruckt werden.

- A Dial the last number again
- B Change the baud rate
- C Change the buffer mode (< or >)
- D Input a new number to dial.
 E Change echo mode (duplex)

 - F Toggle between 40 and 80 columns (128 only)
- G Status color. H Help screen I Ink (character) color. J Print buffer. K Save buffer L Load buffer

 - L Load buffer. M Modem type.

 - N Character delay. O Border color

 - P Border Color
 P Paper (background color)
 0 Clear buffer
 - 0 Clear buffer
 - R Receive file (xmodem) S Send file (xmodem)

 - T Dial type (tone or pulse)
 - U Line delay

 - V Line delay V View buffer W Data bits (7 or 8) X Exit SNAPTERM
 - X Exit SNAPTERM
 - Y Parity
 - Z Clear screen.
 - 1 Send file (Punter). Must be installed in Ram
 - 2 Receive file (Punter) Must be installed in Ram.

SUPER SNAPSHOT

O LMS

+ - Activate Buffer

Bei verwenden des Puffers, soll der Puffer zuerst mit die C= und + Tasten aktiviert werden. In den Puffer haben Sie die nachsten Tasten zur Verfügung;

CLR - Move to the top of the screen. HOME - Move to the top of the buffer POUND - Move to the bottom of the screen. SHIFT/POUND - Move to the bottom of the buffer UP ARROW - Mark all the text for save/send. * - De-mark all text. @ - Toggle marking (ON>OFF, OFF>ON) CRSR UP - Move up one line. CRSR DOWN - Move down one line. SPACE - Toggle marking for current line. RETURN - Go back to main terminal mode.

Wenn Sie Text aus den Puffer senden, werden nur die markierte Zeilen gesendet. Die Markierung einer Zeile wird während das Senden abgeschaltet.

Wahrend ein Hayes-dial, wird der Dial-Befehl (ATD....) übertragen und der Computer geht in den Termainal-Modus.

Mit ein 16?0 dial, wartet ein Carrier fur eine Minute.

Auch PUNTER - Protocol wird unterstützt, aber muss zuerst geladen werden von dem System-Disk. Laden Sie LOAD.PUNTER und RUNnen Sie es. Das Programm wird jetzt auf Cartridge-RAM gespeichert und kann von SNAPTERM genutzt werden.

5.0 DOS WEDGE

In Basic hat man ein Dos Wedge zur Verfugung. Hier eine Liste der Wedge Befehle und Ihre Funktionen.

/ Ladt ein Basic Programm von Diskette. (Load "Name",8)

& Ladt ein Maschinen-Programm von Diskette (Load "Name", 8, 1)

<- Speichert ein Programm auf Diskette. (Basic)

\$ Einlesen des Disketteinhaltes der gerade im Laufwerk befindlichen Diskette. Die Anzeige kann jederzeit durch die Leertaste angehalten und mit einem weiteren Leertastendruck fortgesetzt werden. Durch <RUN/STOP> wird die Anzeige vorzeitig verlassen.

> oder @ Senden eines Floppy-Befehls ohne umstandliche Open und Close-Befehle. z.B.: > I Ø Diskette

C LMS

intialisieren.

> oder @ und <RETURN> zeigt den Fehlerstatus der Diskettenstation.

> # (n) - (n ist 8 bis 11). Aktive Laufwerksnummer andern. z.B. >#9 und <RETURN> Alle Befehle beziehen sich jetzt auf Gerateadresse 9. Zuruck zu Gerateadresse 8 mit >#8 und <RETURN>

>FNJ - dient zum schnellen Formatieren von Disketten. (Turbo Format). SYNTAX: FNØ:Name,ID NUR Fur 1541

>K - die Funktionstastenbelegung wird auf dem Bildschirm ausgegeben.

>Kn - (n ist 1 bis 8) zeigt die Belegung der Funktionstaste
mit der Nummer n.

>KD - Ausschalten Funktionstastenbelegung.

>KE - Einschalten Funktionstastenbelegung.

>TD - Ausschalten Turbo Dos

>TE - Einschalten Turbo Dos

>TV - Zeigt die momentanen ROM Version.

>Q - Ausschalten Dos Wedge.

Super Snapshot unterstutzt auch die Boot und Old Befehle. OLD holt ein mit New, Soft oder Hardwarereset geloschtem Programm zuruck.

BOOT versucht automatisches laden und starten der gerade im Laufwerk befindlichen Diskette.

6.0 FUNKTIONSTASTEN

-Commodore und RUN/STOP: Absolutes Laden des ersten Programms der Diskette. (Load "*",8,1).Sie konnen auch ein beliebiges Programm aus dem Directory laden. Fahren Sie mit dem Cursor an den Anfang der Zeile mit dem Programmnamen und drucken Sie Commodore und RUN/STOP.

-F1: Basic Load das erste Programm der Diskette. (Load "*",8). Auch kann ein beliebiges Programm aus dem Directory geladen worden, genau wie bei Commodore und RUN/STOP.

-F2: Die Funktionstastenbelegung wird auf dem Bildschirm ausgegeben.

SUPER SNAPSHOT

O LMS

23

-F3: Zeigt Directory der Diskette.

-F4: Selektives Directory, z.B. F4 Taste drucken,N* und <RETURN>, zeigt alle Programme aus der Directory, die mit N anfangen.

-F5: Run

-F6: Delete. Das nachste Zeichen an der rechten Seite des Cursors wird geloscht.

-F7: Listet das Basic Programm im Speicher.

-F8: Monitor CODE INSPECTOR.

-F9: (C= + F1) bringt der Cursor zu der linken Unterecke des Bildschirms.

-F10: (C= + F2) andern der Rahmenfarbe.

-F11: (C= + F3) andern der Hintergrundfarbe.

Man kann die Belegung von Taste Ø bis 8 andern. Dazu drucken Sie F2 oder >K und <RETURN>. Die Funktionstastenbelegung wird jetzt gezeigt. Fahren Sie mit dem Cursor zu der Taste, die Sie andern mochten. Schreiben Sie nun der neue Befehl. Es gibt hierzu besondere Symbole:

<- Carriage return (Wagenrucklauf)
/dd ASCII Werte von dezimal ddd
// single/literal (ASCII 47 oder \$2F)
/<- ASCII "<-" (95 Dezimal oder \$5F)</pre>

7.0 SPEZIAL TASTEN

Commodore-Taste:	Durch Drucken dieser Taste und die Modul-
	Taste erfolgt ein System-Reset (Warm reset)
Control-Taste:	Durch Drucken dieser Taste und die Modul-
	Taste kommt man sofort in den Monitor.
	Arbeitet nicht in Super Snapshot Menues.
Fl Taste:	Durch Drücken dieser Taste während des
	Einschaltens der C 64 kommt man sofort in Basic.
F7 Taste:	Durch Drucken dieser Taste wahrend des
	Einschaltens der C 64 kommt man sofort in
	Basic und ein automatisches Laden und Starten
	der gerade im Laufwerk befindlichen Diskette
	wird versucht.
F8 Taste:	Durch Drucken dieser Taste während des
	Einschaltens der C 64 kommt man in Basic,
	aber alle exstra Moglichkeiten sind
	ausgeschaltet. Das Modul ist jetzt unsichtbar
	fur den C 64.

SUPER SNAPSHOT

DEL Taste:

Durch Drucken dieser Taste wahrend des Einschaltens der C 64 kommt man in Basic mit allen exstra Moglichkeiten eingeschaltet.

8.0 FILE READER

Dieser File Reader wird jedes Programm oder Sequentielle Datei auf dem Bildschirm ausgeben. Tippen Sie: "! Name" und <RETURN>. Name ist das Programm oder Sequentielle Datei. Auch moglich in der Directory. Tippen Sie ! statt der ersten Nummer die Dateigrosse und <RETURN>. Der File Reader arbeitet mit Programm oder Sequentielle Dateien.

9.0 TURBO DOS

Turbo Dos ist der Name des Floppy-Beschleunigers. Sie unterstutzt schnelleres Laden und Speichern mit 1541 (und Kompatibeln),1571 (1541 oder 1571 Modus) und 1581. Ladezeit mit 1541 oder 1581 bis zu 15x schneller und Speichern bis zu 7x schneller. Turbo Dos ist kompatibel mit den meisten Programme. Wenn ein Programm nicht mit Turbo Dos laden will, versuchen sie mal das Ausschalten der Funktionstasten (>KD) oder wenn das nicht reicht tippen Sie >Q.

Wenn alles fehlt konnen Sie das ganze Modul ausschalten mit F8 wahrend des Einschaltens der C 64. Wenn man mit >TD der Speeder ausschaltet stehen das Wedge und Funktionstasten noch zur Verfugung.

10.0 BASIC PLUS

Fur den Basic Programmierer hat Super Snapshot ein Basic Erweiterung mit neue Basic Befehle zur Verfugung. Sie erreichen Basic-Plus wenn Sie tippen: >f und <RETURN>

Befehl:	Syntax:
Append.	£ AP

Verbindet zwei Programme miteinander, das erste steht schon im Speicher. Sie werden gefragt nach dem Namen des Programms dass verbunden werden muss. Die Zeilennummerierung dieser Datei soll unbedingt grösser sein.

Autonumber £ AU, ST, INC

Die automatische Zeilennummerierung fängt an bei "ST"in Schritten von "INC". Das Tippen von nur f AU verwendet "ST" 100 und "INC" (Schrittweite) 10. Der Abbruch dieser Modus erfolgt durch das Drucken von <RETURN>

Autodata £ AD, ST, INC

Wie Autonumber, aber dazu wird noch "DATA" hinter die

SUPER SNAPSHOT

· LMS

Zeilennummer ausgegeben. Der Abbruch dieser Modus erfolgt durch Löschen von "DATA" und <RETURN> Delete f DE, ST-FIN Loscht Programmzeilen. Als Bereich kann eine Start- (ST) und Endzeile (FIN) angegeben werden. £ DUMP Dump Nach Abbruch an beliebiger Stelle eines Programms listet DUMP alle Variabeln auf. Kill £K Abbruch von Basic-Plus. ſ MENU Menu So kommen Sie ins Sub-System Menu.Mit <7> kehren Sie zurück zu dem Punkt, wo "MENU" getippt wurde. £ MERGE Merge Verbindet zwei Programme miteinander. Sie werden gefragt nach dem Name der Datei der hinzugeladen werden muss. Abbruch dieser Modus erfolgt mit <RETURN>. £ OLD old Basic Programme konnen nach einem NEW wieder vollstandig zuruck geholt werden. zuruck geholt werden. Printon f PRN Sendet Ausgaben die normalerweise auf dem Bildschirm gehen an den Drucker. £ PRO Printoff Sendet Ausgaben wieder auf den Bildschirm. f RE, ST-FIN, NST, INC Numeriert den Programmblock (ST=Startzeile) bis FIN (=Endezeile) mit neuer Startzeile (NST) und Schrittweite (INC). Trace on f TRN Aktiviert den TRACE Modus, in dem die jeweils abgearbeitete Basic-Zeilennummer in den obersten Bildschirmzeile aufgelistet C LMS SUPER SNAPSHOT

25

wird.

Trace off

£ TRO

Abbruch der Trace Modus.

11.0 BOOTSECTOR SUPPORT

Ihr Super Snapshot Modul hat die Moglichkeit Programme direct nach dem Einschalten automatisch von Diskette zu laden und zu starten. Sie können auf einfache Weise Ihre Disketten bootfahig machen und das Programm bestimmen, welches gebootet werden soll. Ausserdem unterstutzt Ihr C 64 auch den Boot Befehl.

Auf dem System Disk ist ein Programm mit dem Namen BOOTSECTOR MAKER . Laden Sie es und starten Sie es. Sie werden gefragt die Ziel-Diskette einzulegen und die Name des Programms, welches gebootet werden soll, einzugeben. Mit <RETURN> fängt der Prozess an. Es wird jetzt ein spezieller Befehl nach Spur 1 Sektor Ø geschrieben. Nach dem wird die Mitteilung "BOOTSECTOR INSTALLED" auf dem Bildschirm gezeigt. Von jetzt an ist die Diskette fertig. Keine Sorge, es wird kein Sektor uberschrieben. Nach der Installation wird auch der BAM belegt.

Autoboot kann auf mehreren Weisen gestartet werden. Drücken der F7 Taste aus dem Haupt-Menu fuhrt in Basic und ein Autostart wird versucht. Der Boot Befehl in Basic startet auch einen solchen Versuch. Nach dem Einschalten wird , wenn keine Taste betatigt wird, automatisch nach 60 Sekunden ein Autostart versucht.

ACHTUNG: Es ist zu empfehlen bei dem Autostart-Versuch eine Diskette in den Laufwerk zu haben, da sonst die bekannte Sounds (Head Knock) zu horen sind. Autoboot arbeitet mit 1541 (und Kompatibeln) und 1581 Laufwerke zusammen.

12.0 SUPER SNAPSHOT SYSTEM DISK

Ausser unseren Nibbler, Kopier-Programme, Parameter Copier und BOOTSECTOR-MAKER sind noch mehr wertvolle Utilities auf der System Diskette.

12.1 TURBO * 25 MODULES

Das TURBO * 25 Programm können Sie verwenden um Ihre Snapshot Dateien zu ändern,damit Sie mit unglaublicher Geschwindigkeit geladen werden. TURBO * 25 CONVERTOR ubersetzt Ihre Snapshot Dateien. Wählen Sie Quelle_ und Ziel-Laufwerk und dann F5.Es dauert etwa 60 Sekunden. Nur Programme die in 1 Datei gesaved sind können übersetzt werden. Diese Möglichkeit arbeitet mit 1541 Laufwerke und Kompatibeln.

SUPER SNAPSHOT

1

O LMS

Das TURBO * 25 File Utilities Programm macht es möglich diese Dateien zu löschen u.s.w. Weil TURBO * 25 ein besonderes Programmtyp herstellt is es, ausser neu Formatieren, nicht möglich diese Datei mit normalen Befehle zu bearbeiten. Die Dos Befehle arbeiten nicht mit diesem Programmtyp. Verwenden Sie deswegen TURBO * 25 Utilities.

In dem Utilities Programm ist auch ein Turbolader enthalten zum installieren auf Diskette. Sie konnen dann ohne Super Snapshot über ein Turbolader verfügen, der auf Diskette gespeichert wird. Wählen Sie dazu "Install Turboloader" und folgen Sie die Fragen auf dem Bildschirm. Turboloader arbeitet am besten mit TURBO * 25 Dateien, aber auch mit andere Dateien.Dann ist Turboloader aber nicht so schnell wie mit dem Super Snapshot Modul.

12.2 SPRITE EDITOR

Der Sprite Editor ist auch ein Utility den Sie auf dem System Disk finden. Zum laden tippen Sie "/SS.SED" und <RETURN>.zum starten geben Sie Run wie gewohnt. Der Sprite Editor hat funf Menues, womit Sie Ihre Sprites einfach herstellen konnen oder zum Aendern von Sprites die mit dem Sprite Monitor aus Super Snapshot V5 gespeichert sind.

Editor Menu: Von hier aus konnen Sie Ihre Sprites entwerfen. Das Sprite wird dargestellt mit dem Cursor in dem Anzeigebereich, durch ein und ausschalten der Bits (Joystick in Port 2 oder die Cursor Tasten) mit Fire oder <SPACE>

Das Menu gibt rechts unter Information über das aktive Sprite. Die Information ist klar ausser "Sens". Sens steuert die Geschwindigkeit der Cursor. C= + macht der Cursor langsamer und C= - erhoht die Geschwindigkeit. Mit den Cursor Tasten ist nur normale Geschwindigkeit moglich.

Help Screen: Dieser Bildschirm wird gezeigt durch Drucken der Commodore Taste und <H>. Hier werden alle Moglichkeiten und Befehle gezeigt. Die Möglichkeiten unter "Commodore Keys", sind wahlbar durch Drucken der Commodore Taste und die gezeigte Taste.

Disk Operations Menu: Hier konnen System Befehle an die Floppy geschickt werden. Das aktive Sprite wird auch auf dem Bildschirm gezeigt und kann gespeichert werden wie Datazeilen. Die Zeilennummerierung ist ab 6000 und höher. Mit der Append Befehl konnen die Datazeilen an ein bestehendes Basic-Programm angehangt werden, so lange das Basic-Programm keine Zeilennummer hat die grosser als 6000 sind.

Beim Laden oder Speichern von Sprites wird automatisch die

SUPER SNAPSHOT

27

Kennung "smon" vor dem Dateinamen gegeben. Tippen Sie nur die gewunschte Spritename.

Der Bibliothek-Befehl (D) gibt alle Dateien mit der Kennung "smcn" auf dem Bildschirm aus.

Color Menu: Die Farben der Hintergrund, u.s.w. können hier geändert werden.

Animation Menu: Dieses Menu erlaubt Ihnen einen oder alle acht Sprites aus dem Editormenu zu animieren, damit Sie leichter sehen können was genau passieren wird.

12.3 BOUND SAMPLE PLAYER

Mit Sound Sample Player können Sie die gespeicherten Samples in Ihre Basic Programme einbauen.

Initialisierung.

Die erste Linie in Ihrem Basic Programm muss sein:

ML=16384: T=17664: IF PEEK (ml) <> 76 THEN LOAD "PLAYER",8,1.

Der Variabel ML deutet auf die Start Adresse des Maschinensprache-Programms und T deutet auf eine Informations-Tabelle. Der nächste Befehl ladt das Maschinensprache-Programm. Der nächste Linie Ihres Programm ist SYS (m/l). Diese Initialisierung ist notwendig und muss zuerst stattfinden. Sie ist nur einmal notwendig in einem Programm.

Der LOAD BEFEHL

Ein Sample wird in den Speicher geladen mit dem Befehl; POKE 186,DEVICE: SYS ML +3,(FN)

Device ist die Laufwerksnummer (8,9,10 oder 11), FN ist eine Zeichenkette des Dateinamen. Alle Samples haben die Kennung 'C'im Anfang des Dateinamen. z.B. SYS ml + 3 "C. FINAL FRONTIER" ladt dieses Sample. Sie konnen 16 Samples laden, falls genugend Speicherplatz vorhanden ist. Die erste Datei wird angesprochen als INSTRUMENT 1, die zweite Datei ist INSTRUMENT 2 u.s.w.

Der PLAY BEFEHL

Der Spiel Befehl ist:

SYS ML + 6 (INTRUMENT #), (STARTPOINT), (LENGTH), (SPEED), (DIRECTION/REPEATS)

Verwenden Sie Ø für jede Parameter (ausser Instrument Nummer), werden die voreingestellte Werte verwendet. z.B. SYS ML +6,1,0,0,0,0 Mit diesem Befehl wird der Sample genauso

C LMS

gespielt wie gehort im Sample Monitor oder wie eine IFF Datei. Fur Instrument ‡ sehe Load Befehl dies kann 1 bis 16 sein. Spiel-Befehle können jeder numerische Ausdruck sein.

Der nachste Parameter ist der Startpunkt des Samples. Beim erhöhen dieser Nummer wird immer mehr vom Anfang des Samples abgeschnitten. Es kann variieren von Ø bis zu der Länge des Samples – 1. Der nächste Parameter ist die Anzahl von Bytes, die gespielt worden, anfangend am Startpunkt. Beim erhöhen dieser Nummer wird der Sound langer gespielt.

Der nächste Parameter ist genau wie Frequency im Sample Monitor. Je kleiner die Nummer, je schneller wird die Sound gespielt.Der letzte Parameter ist eine Kombination der Richtung (vorwarts oder ruckwarts) und die Anzahl Wiederhohlungen des Samples. Jede Nummer von Ø bis 127 Destimmt die Anzahl Wiederhohlungen. Addieren Sie dazu 128 und der Sample wird ruckwarts gespielt.

ERROR RETURNS

Errors wahrend eines SpielBefehls.

l Sie verwenden eine Instrument-Nummer, die nicht geladen ist.

2 Compression flag $\langle \emptyset \rangle$. (reserviert für neue Versionen) Errors wahrend des Laden-Befehls.

3 Der Sample dass Sie wünschen zu laden ist kein Convertor Datei.

4 Der Sample ist kein IFF File.

5 Device not present (Laufwerk nicht eingeschaltet)

6 Out of memory (Kein Speicherplatz mehr vorhanden)

7 reserviert fur neue Versionen.

Die Werte Ø bedeutet dass alles in Ordnung ist.

THE INFORMATION TABLE.

Die Lange von jedem Instrument wird gespeichert in die Informations Tabelle Diese Tabelle fangt an bei der Adresse T (erste Linie des Basic Programms)

Instrumentlange: z.B. Instrument I
L=PEEK (T + I * 2)+ PEEK (T+I*2 + 1) *256

Der Frequenz wird gefunden mit: P = PEEK (T + 32 + I * 2) + PEEK (T + 32 + I * 2 + 1) * 256

Drei weitere Tabelle werden gehalten fur Fortgeschrittenen.

Die Startadresse des Samples im Speicher wird gefunden mit: SA = PEEK(T + 64 + I * 2) + PEEK (T + 64 + I * 2 + 1) * 256

SUPER SNAPSHOT

29

Der Sampletyp wird gefunden mit: TY = PEEK (T + 96 + I) (Ø ist 1 bit, 3 ist 4 bit Typ)

Der Kompression Typ kann gefunden werden mit:

FL =PEEK(T + 112 + I) (Ø ist kein Kompression) Reserviert für spätere Versionen.

Die Anzahl Instrumente wird gefunden mit: N = PEEK (2)

TECHNICAL INFORMATION

Das Maschinenprogramm steht von \$4000 bis \$467F. Der Samplebuffer geht von \$4680 bis \$FFFF. Speicherstellen in der Zeropage sind 2,10, 251-254. Auch der Kassettenpuffer wird genutzt.

13.0 1571 DISKETTENLAUFWERK

Der 1571 ist ein besonderes Diskettenlaufwerk, nur selten werden seine Moglichkeiten voll genutzt. Jeder weiss dass zusammen mit C128 doppelte Speicherkapazität vorhanden ist, weil zwei Diskettenseiten verwendet werden.Der 1571 kann aber auch mit dem C 64 in seinem 1571 Modus arbeiten. SUPER SNAPSHOT hat die schnellen Uebertragungsroutinen um in dem 1571 Modus zu arbeiten. Hier ist ein Uebersicht der verschiedenen Modi der 1571, die Befehle dazu und Ihre Erfolge. Alle Befehle werden gegeben genau wie in Basic beim Verwenden der Wedge.

>U0>M1 fuhrt in 1571 Modus. Der Disk wird zweiseitig gelesen und geschrieben mit einem Speicherkapazitat von 1326 Blocks. SUPER-SNAPSHOT verwendet 1571 Routinen in diesem Modus.

>UO>MØführt in1541Modus. (Diese Modus ist vorher
eingestelltbeim arbeiten mit C 64)Nur eine Seitewird gelesen undgeschrieben. Man hat eineSpeicherkapazität von 664Blocks. SUPER-SNAPSHOT
verwendet 1541verwendet 1541Routinen in diesem

>UO>HØ genau wie >UO>MØ

>UØ>H1 genau wie >UØ>MØ, nur wird jetzt SEITE 2 der Diskette verarbeitet. Speicherkapazität 664 Blocks. 1541 Routinen.

In allen Modi arbeitet SUPER SNAPSHOT mit schnellen Lade und Speicherroutinen ACHTUNG: Mochten Sie 1571 verwenden in File Copier (Kapitel 2.1a) geben Sie zuerst der Befehl >UØ>M1

SUPER SNAPSHOT

30

14.0 CARTRIDGE RAM EXPANSION

Wie schon geschrieben Super Snapshot V5 kann von 8 K RAM auf 32 K RAM erhöht werden. Dass gibt Ihnen 96 Blocks mehr Buffer mit dem Disk und File Copier. Dass kann sehr nützlich sein wenn man z.B. kein REU besitzt.

Sind Sie hieran interessiert, informieren Sie bei Marshview Software Ltd (Canada), Software Support International (US) oder GSK (Niederlande)

15.0 ROM UPDATES

Sie als Besitzer von Super Snapshot V5 haben die Möglichkeit, wenn es in der Zukunft neue Versionen gibt, Ihr Modul zu erneuen für ein billiger Preis.

In CANADA

MARSHVIEW SOFTWARE LTD. P.O.BOX 1212 Sackville, New Brunswick EOA 3C0 1-506-536-1809 (ORDERS AND SUPPORT) 1-506-536-1462 (FAX)

FOR GERMANY AND HOLLAND

GSK IMPORT EN EXPORT VELDLAAN 24 2771 LX BOSKOOP NIEDERLANDE 01880-30381 (FAX)

Wenn Sie uns Ihr SUPER SNAPSHOT schicken fur ein Update, verwenden Sie bitte eine richtige Verpackung. So wird der SUPER SNAPSHOT am besten geschutzt.

Schicken Sie uns die Garantiekarte, damit wir Sie informieren konnen über UPDATES u.s.w.

16.0 FEHLERSUCHE

SUPER SNAPSHOT ist ganz einfach zu verwenden, aber gelegentlich kann man doch einige Frage haben.Hier sind die meist gefragte Sachen.

FRAGE: Ich kann ein SNAPSHOT DATEI nicht mehr laden ohne SUPER SNAPSHOT MODUL.

C LMS

ANTWORT; Wass passiert ist. Sie haben das Originalprogramm mit SUPER SNAPSHOT geladen. Die Load Vectors sind geandert von SUPER SNAPSHOT und jetzt sucht die Backup nach dem Modul.

32

LOESUNG; Laden Sie die Originalprogramm mit SUPER SNAPSHOT ausgeschaltet (F8 in Hauptmenu). Machen Sie Ihr Backup und jetzt will den Backup auch ohne Modul laden.

FRAGE; Ich habe meinen SUPER SNAPSHOT MODUL empfangen, aber es arbeitet nich einwandfrei. Ist mein MODUL in Ordnung.

ANTWORT: Der C 64 wurde in mehreren Versionen geliefert, es gab auch Netzteile mit unterschiedlicher Leistung. Versuchen Sie Ihren Modul mit einem anderen C 64. Arbeitet es jetzt einwandfrei, so haben Sie vermutlich einen schwachen Netzteil. Arbeitet es noch nicht einwandfrei, so kann es sein dass Ihr Modul nicht in Ordnung ist .Dies passiert sehr selten, weil alle Module gepruft werden bevor Lieferung.

LOESUNG; Stellen Sie sich in Verbindung mit Ihrer Bezugsguelle.

FRAGE; Mein C 128 (in 64 Modus) arbeitet nicht zusammen mit SUPER SNAPSHOT und einer RAM Erweiterung.

ANTWORT; Es gibt altere C 128 (bis Oktober 1985) mit Hardware-Problemen. Zu wenig Strom wird versorgt fur den Cartridge-port und manchmal kann Ihr System aussteigen.

LOESUNG; Ihr Commodore Handler kann das Problem beseitigen.Das Problem ist nicht so gross. Diese Probleme hat man nicht mit C 64 späteren Versionen C 128 oder 128 D.

17 MITTEILUNGEN DER HERSTELLER

17.0 BBS SUPPORT

We have expanded our support network to include a 24 hour Bulletin Board Service. This BBs is called NORTHERN CONNECTION and it is available to our customers. What this means is that SUPER SNAPSHOT owners now have a direct link to LMS Technologies. If you should lhave a question, comment, suggestion etc. you can quickly and easily reach us at anytime. Usually if you leave a message, be it a question or whatever, there will be a response within 2 days.

Also this board will allow us to update and/or add modules and make them available to our customers. We would also encourage those of you that have written any custom programs, or discovered new uses that you feel enhance SUPER SNAPSHOT, to

SUFER SNAPSHOT

· LMS

share them with other owners through the BBs. Simply upload them to the system and we will forward them to the public area. Full credit will be given to those who contribute in this way. Other uses could be advice for archiving particular programs using the CODE INSPECTOR. The possibililities are endless. This BBS is a commercial system (pay for use) but SUPER SNAPSHOT owners may access the board FREE OF CHARGE (except Long Distance charges). It is NOT owned or operated by LMS Technologies. You may make full use of the LMS section for reading messages, uploading files, downloading files, etc all for no charge. You may browse through the rest of the board, both personal and business sections, but you do not have access to all the features.

If you would like to become a member of this board, there is a \$20/year membership fee. Subscription information is available on the BBS.

The BBS operates 24 hours a day and can presently handle four callers simultaneously. Settings are 8/N/1 and baud rates can be 300/1200/2400. The phone number is 1-506-458-2651. We look forward to hearing from you.

18.0 WHAT'S NEXT

Although we think that you will agree when we say that there has been a lot put in this cartidge, there is more to come. We have a number of modules under development and in the future you can expect to see updates that will include more usefull utilities. Those of you who have updated with us before know that when we update, it is a worthwhile enhancement.

If you have suggestions for additions or improvements to our product please contact us (through the BBS or letter), it would be greatly appreciated. Send your comments to:

LMS TECHNOLOGIES LTD. P.O.BOX 3022,STATION 'B' FREDERICTON,N.B. E3A 5G8 CANADA 1-506-363-3330(FAX)

19.0 COPYRIGHT NOTICE

SUPER SNAPSHOT was designed and written by Marcel LeBlanc and Ron Smith.

SUPER SNAPSHOT board layout by Quality Circuits Manufacturing Ltd.

Software, hardware and manual (c) 1987,88,89,90 LMS TECHNOLOGIES LTD.

C LMS

Thanks to the following people for their contributions to this product:

Richard Bond for the TURBO*25 System and enhanced TURBO DOS for the 1541.

John Finaly for the help in adapting our TURBO DOS to European Systems.

Mike Miller (author of the BIG BLUE READER for the C128...a great program!) for his suggestions on TURBO DOS improvements.

Steve Boyko for the SPRITE MONITOR and SPRITE EDITOR.

Layton Perrin for the disk copiers.

George Taylor for the SOUND SAMPLE MONITOR, PLAYER and CONVERTOR.

Nicky Macdonald for the CHARACTER SET MONITOR and for beta testing.

Mark Smith for the BASIC PLUS module.

Matthew Desmond for SNAPTERM.

Paul Hughes, Peter Hughes, Joe Gergis, Dusty Lund and Gordon Manry for the beta testing of V5.

...and last but not least, the people who have helped LMS keep rolling on; Andrew, Virginia, Mark, Nick and Calvin.

A special thanks to the folks at Kracker Jax for the development of the SUPER SNAPSHOT parameter copier, their contribution to the disk copier and for their continued input and support.

20.0 LIMITED WARRANTY

Neither the authors nor the distributors of this product shall be liable for any damages which may be caused by any errors or omissions in this product. Should the product be defective, the distributor shall replace it upon return of the defective product, postage paid within ninety days of the date of delivery. There are no other warranties implied or expressed, including but not limited to, any implied warranties of merchantability or fitness for a particular use.

The warranty registration card must be on file for repair or replacement under warranty. It is assumed that any SUPER SNAPSHOT package that is returned without proof of purchase is

O LMS

SUPER SNAPSHOT

34

void of warranty. This warranty shall be void if, in the opinion of the authors or their representatives, this product has been misused, improperly installed, modified or otherwise tampered with.

Your SUPER SNAPSHOT package should be sent to either SOFTWARE SUPPORT INTERNATIONAL in the US or to MARSHVIEW SOFTWARE LTD. in Canada.

Please make sure that your SUPER SNAPSHOT package is protectively wrapped as damage due to shipping is not covered by warranty. We should suggest that you insure your SUPER SNAPSHOT package.

21.0 DISCLAIMER

The copier portion of this product is meant expressly for the archival backup of your legitimate software.

Neither the authors, dealers nor the distributors of SUPER SNAPSHOT condone the use of lthis product to assist in software piracy.

Under the Federal Copyright Act, the owner of a computer program is allowed to make an archival backup.

State laws may differ in this regard. You may or may not be entitled to make and/or modify an archival backup.

If in doubt, check your local copyright laws.

35

NEUE BEFEHLE SUPER SNAPSHOT V 5.2

- DISK-COPIERS: Alle Disk-Copiers stehen jetzt sofort zur Verfügung. Mit M(ode) wählen Sie die unterschiedene Disk-Copiers
- BASIC: DCOPY und RETURN bringt Sie sofort zu den Disk-Copiers. Wählen Sie mit M(ode).

FCOPY und RETURN bringt Sie in unser File-Copy Menu.

- SPRITES:Werden nur in medium und large gedruckt, mit SPACE können Sie das Bild auf dem Bildschirm zeigen.
- STAR NX-1000 C RAINBOW: Colour dumps nur in medium und large.
- SNAPTERM: Punter und Ansi unterstützung sind jetzt in Super Snapshot eingebaut.Wenn Sie ein Downoder Upload Option wahlen werden Sie gefragt: XMODEM oder PUNTER. Machen Sie Ihre Wahl. Verschiedene neue Befehle sind eingebaut worden. sie werden gezeigt in Help Screen(C= und H Taste) Ansi color wird unterstützt in 40 Zeichen Modus.