



INSTRUCCIONES PARA USO DEL SISTEMA **INJEKTOR**

COELSA COMPUTACION Y ELECTRONICA S.A.



**INJEKTOR es Marca Registrada de COELSA COMPUTACION S.A.
Todos los Derechos Reservados (1990)
Registro de Propiedad Intelectual N°76488.**

Versión digital por AsCrNet
para www.atariware.cl
2020

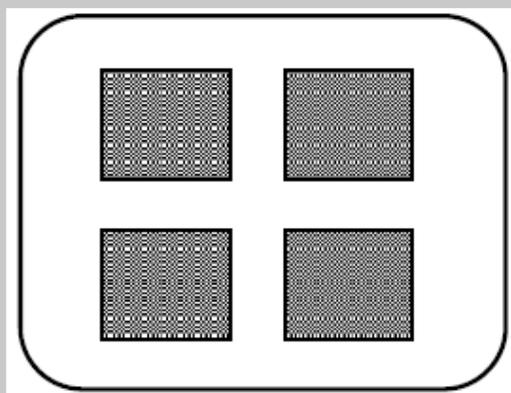
INDICE

CARGA DE UNA CINTA GRABADA CON SISTEMA INJEKTOR.	1
LADO A: CONVERSION - CASSETTE INJEKTOR	2
I. CONVERSION DE CASSETTE NORMAL A CASSETTE SISTEMA INJEKTOR.	2
II. INSTRUCCIONES PARA CONVERTIR UN JUEGO EN DISKETTE A CASSETTE SISTEMA INJEKTOR.	3
LADO B: CASSETTE INJEKTOR	5
I. USO DEL SISTEMA INJEKTOR DESDE EL BASIC	5

CARGA DE UNA CINTA GRABADA CON SISTEMA INJEKTOR.

Utilice este procedimiento para cargar programas que ya se encuentra grabados en Sistema Injektor.

1. Coloque la cinta de juego grabado en sistema INJEKTOR y rebobínela, hasta el comienzo.
2. Presione PLAY en la grabadora.
3. Encienda el computador con las teclas START + OPTION presionadas, se escuchará un zumbido.



4. Presione RETURN en el computador y la cinta se pondrá en marcha. Se escucharán ruidos que son normales y aparecerá en pantalla:

La figura corresponde al famoso juego **SIMON**, que se ha incluido en el sistema **INJEKTOR** para jugar con él mientras dura la carga de la cinta.

Para jugar con SIMON enchufé su joystick en la puerta 1 del computador y presioné el botón rojo. El computador emitirá un sonido y resaltaré uno de los colores. Con el joystick diríjase en la dirección del cuadrante resaltando y se repetirá el sonido generado por el computador.

Siga imitando los sonidos y colores del computador. Si comité un error se emite un ruido especial y se termina el juego **SIMON**.

Cuando la carga del juego se completa aparece en el centro de la pantalla el mensaje:

**PRESIONE
HELP**

Ahora presionando **HELP** aparece el juego grabado en el sistema INJEKTOR y presionando **START** se inicia su ejecución.

LADO A: CONVERSION - CASSETTE INJEKTOR

I. CONVERSION DE CASSETTE NORMAL A CASSETTE SISTEMA INJEKTOR.

Utilice este procedimiento para realizar la conversión de programas grabados en cassettes normales a cassette en Sistema Injektor:

- 1.** Coloque el cassette conversor INJEKTOR en la cassettera con el lado “ ” hacia arriba, rebobine la cinta y presione la tecla **PLAY**.
- 2.** Encienda el computador presionando simultáneamente las teclas **START + OPTION**. Se escuchará un zumbido corto. Presione la tecla **RETURN**.
- 3.** Comienza la carga del cassette, se escuchan ruidos extraños (es normal) y después de aproximadamente 35 a 40 segundos aparecerá el mensaje:

**OPTION - DISKETTE
SELECT – CASSETTE**

- 4.** Como vamos a pasar de cassette a cassette, presiona **SELECT**. Aparecerá en pantalla:

**TRASPASO DE JUEGO
INGRESE CASSETTE
LUEGO PRESIONE PLAY + START**

- 5.** Coloque la cinta a convertir, rebobínela y presione **PLAY** en la cassettera y **START** en el computador. Se inicia la carga del cassette y aparecerá en la pantalla.

**UN MOMENTO POR FAVOR
TRASPASANDO JUEGO**

- 6.** Después de un rato aparecerá en la pantalla:

**INGRESE CASSETTE
DESTINO
PRESIONE PLAY + RECORD
Y JUEGO OPTION**

7. Reemplace el cassette de juego original por un cassette virgen, presione las teclas **PLAY + RECORD** de la cassette y luego presione **OPTION** del computador. Aparecerá en la pantalla:

**UN MOMENTO POR FAVOR
TRASPASANDO
JUEGO**

8. Tiene tres posibilidades:

- a) Hacer otra copia presionando **OPTION**
- b) Recomenzar presionando **SELECT**
- c) Terminar por ejemplo para reproducir la cinta recién grabada.

Refiérase al párrafo “ ” para el proceso de reproducción de la cinta grabada en formato **INJEKTOR**.

II. INSTRUCCIONES PARA CONVERTIR UN JUEGO EN DISKETTE A CASSETTE SISTEMA INJEKTOR

Utilice este procedimiento para convertir programas grabador en diskette a cassette en Sistema **INJEKTOR**.

- 1. Coloque el cassette copiador **INJEKTOR** con el lado “ ” hacia arriba en la cassette y rebobine la cinta. Presione **PLAY**.
- 2. Encienda el computador presionado simultáneamente las teclas **START + OPCION**. Se escuchará un zumbido corto. Presione la tecla **RETURN**.
- 3. Comienza la carga del cassette, se escucharán ruidos extraños (es normal) y después de aproximadamente 35 a 40 segundo aparecerá:

**OPTION - DISKETTE
SELECT – CASSETTE**

Inserte el diskette de juego en tu diskettera y enciéndala.

- 4. Como vamos a pasar de diskette a cassette presione **OPTION** y aparecerá en la pantalla el menú con los juegos contenidos dentro del diskette.

5. Presionando **SELECT** puede seleccionar el juego que desee traspasar a cassette en Sistema **INJEKTOR**.

6. Presione **START** en el computador y después de algunos segundos aparecerá en la pantalla:

**INGRESE CASSETTE
DESTINO
PRESIONE PLAY + RECORD
Y LUEGO OPTION**

7. Saque el cassette copiador **INJEKTOR** de la cassette y coloque un cassette virgen. Presione las teclas **PLAY + RECORD** de la cassettera y luego presione **OPTION** en el computador. En pantalla aparecerá:

**UN MOMENTO POR FAVOR
TRASPASANDO
JUEGOS**

Se escuchan ruidos que son normales.

8. Finalizada la grabación aparecerá en la pantalla:

**OPTION - OTRA COPIA
SELECT – RECOMENZAR**

Presione **STOP** en la grabadora y rebobine la cinta.

9. Tiene tres posibilidades:

- a) Hacer otra copia presionando **OPTION**
- b) Recomenzar presionando **SELECT**
- c) Terminar por ejemplo para reproducir

La cinta recién grabada. Refiérase al párrafo “ ” para el proceso de reproducción de la cinta grabada en formato **INJEKTOR**.

LADO B: CASSETTE INJEKTOR

I. USO DEL SISTEMA INJEKTOR DESDE EL BASIC

1. Coloque el cassette INJEKTOR BASIC en la cassettera (Lado B del cassette INJEKTOR) y rebobine la cinta y presione PLAY.

2. Encienda el computador presionado simultáneamente las teclas **START + OPCION**. Se escuchará un zumbido corto. Presione la tecla **RETURN**.

3. Comienza la carga del cassette, se escucharán ruidos extraños (es normal) y después de aproximadamente 35 a 40 segundo aparecerá:

1. CORRER BASIC
2. GRABAR PROGRAMA

Si desea utilizar el Basic, seleccione la opción 1 CORRER BASIC, aparecerá en la pantalla el característico **READY de ATARI BASIC**.

4. Una vez que haya desarrollado algún programa en BASIC, para grabarlo siga el siguiente procedimiento:

- Con la tecla CONTROL y HELP activa o desactiva el INJEKTOR. Si desea grabar el programa desarrollo en el sistema INJEKTOR, éste deberá estar activado.
- Con el INJEKTOR activado, ejecute la grabación con el comando usual de CSAVE, su programa será grabado con la velocidad INJEKTOR.
- Para grabar en velocidad normal, el sistema INJEKTOR debe ser desactivado con las teclas CONTROL y HELP.

5. Carga de su programa BASIC en INJEKTOR. Previo a cargar su programa BASIC en INJEKTPOR, deberá cargar el INJEKTOR BASIC y usar la opción 1 CORRER BASIC. Una vez que este la pantalla con el característico READY, verifique con el INJEKTOR está activado con CONTROL y ejecute el comando CLOAD, la opción 2 GRABAR PROGRAMA le permitirá grabar el programa INJEKTOR BASIC, el que es recomendable grabar al comienzo de cada cassette que usted va a utilizar con sus programas en BASIC.