



HARD MICRO, S.A.

MANUAL DE INSTRUCCIONES DEL TRANSTAPE - amstrad

-INTRODUCCION :

El TRANSTAPE es una interface preparada para obtener copias de seguridad de cualquier programa comercial. Sirve para pasar sus programas de cassette a disco, y viceversa. Introduce POKES que se editan en revistas para obtener ventajas en los juegos (vidas infinitas, enemigos que no matan etc).

Antes de poner a funcionar el TRANSTAPE-amstrad, aconsejamos leer detenidamente estas instrucciones y si es necesario con la interface delante y conectada al ordenador para seguir paso a paso su funcionamiento.

Este interface puede usarse con los modelos 464, 664, 672 y el 6128 de la gama CPC de Amstrad.

Tambien es compatible con una unidad de disco para el modelo CPC 464. Algunas interfaces como ampliaciones de memoria, sintetizadores de sonido etc, pueden mostrar incompatibilidad con el TRANSTAPE.

Debe tener en cuenta que la interface trabaja siempre con el programa en la memoria del ordenador, por tanto no influirá el hecho de que un programa sea turbo, o se haya cargado con sofisticadas protecciones.

La interface posee una eficacia de aproximadamente de un 90 por ciento en software existente en el mercado, superior a las interfaces fabricadas en Inglaterra. Esta eficacia es relativa, ya que depende del modelo de Amstrad que se dispone, y dentro de ese mismo modelo, depende tambien de la serie de fabricación del ordenador que uno tenga. Esto es debido a que un mismo modelo de ordenador Amstrad ha sido fabricado con diferentes tipos de componentes. Como ejemplo podemos poner que el programa FERNANDO MARTIN no funciona con algunos CPC6128 y con otros si. Tambien debemos mencionar el hecho de que hay modelos de Amstrad que han sido fabricados incomprensiblemente con diferente conector de expansión, con el problema de no poder conectar ningún periférico.

-DESCRIPCION EXTERNA :

El TRANSTAPE-amstrad dispone de un pulsador de color en su parte superior, junto con un indicador luminoso, que es el encargado de accionar la interrupción no enmascarable (INT), que da paso a las funciones del TRANSTAPE.

Así mismo dispone de un RESET de doble función de color negro situado a un lateral y que sirve para:

- Reinicializar la memoria como si hubieramos cortado la red.
- En el modelo CPC 6128 limpia el segundo bloque de 64K, evitando que sean salvados en cinta o disco, si no están ocupados por algún programa.

-MODO DE EMPLEO :

-En primer lugar conecte la interface en el port de expansión del ordenador (nunca en el port de la impresora), y con la CORRIENTE DESCONECTADA. Una vez echo esto, conecto el Amstrad a la corriente, y espere que salga el mensaje de constumbre en la pantalla. Si la luz del TRANSTAPE estuviera encendida, pulse el RESET para que se apague antes de hacer cualquier operación.

-A partir de ahora ya puede cargar cualquier programa en la memoria del ordenador, como haria normalmente.

-Una vez cargado, elija el momento donde debe interrumpir el programa, y pulse INT. El programa se detendrá, se encenderá la luz del TRANSTAPE y al cabo de unos segundos se oirá un pitido.

Debido a la construcción altamente sofisticada de los Amstrad CPC, deberá ajustar unos parametros de pantalla, antes de que aparezcan los menús de trabajo, y que no están disponibles en la memoria del ordenador.

Durante esos segundos el TRANSTAPE ha explorado el contenido de la memoria para comprobar si no ha utilizado un banco de memoria del programa o del ordenador.

-A continuación del pitido podrá modificar el modo grafico de la pantalla, en el caso de que se le hubiera estropeado, con las teclas cursoras < y >. Una vez la imagen es correcta, pulse la tecla RETURN, para los que dispongan del 6128 (no INTRO), y ENTER para los que dispongan de los otros modelos 464, 664 y 672.

-Por segunda vez volverá a oirse el pitido, y deberá ajustar el modo grafico en el caso de deterioro de pantalla con la tecla P hasta que la pantalla sea correcta.

Podria darse el caso que se consiguiera recomponer la pantalla, pero esta quedara corrida de derecha a izquierda, o de arriba abajo. En tal caso puede arreglarlo con las teclas cursoras moviendo la pantalla en la dirección deseada.

Estas operaciones iniciales son necesarias porque con ello el TRANSTAPE, intenta averiguar dos cosas:

- El modelo de amstrad CPC que tiene delante.

- Con que circuitos integrados de video está fabricado.

Acto seguido pulse RETURN o ENTER, y deberá aparecer en la parte superior de la pantalla el mensaje:

TECLEE LA ULTIMA LETRA: ABCDEFGHIJKLMNOPQRST

-Introduzca la letra que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Esto sirve para indicar al TRANSTAPE el numero de caracteres por linea que en ese momento están definidos en el procesador de video del ordenador. Si este dato no le preocupa o salio la "T", puede pulsar RETURN directamente y proseguir al siguiente paso.

**EJEMPLO: TECLEE LA ULTIMA LETRA: ABCDEFGHIJKLMO
 PQRST**

En este caso debe teclear la letra "O".

ATENCIÓN: Puede suceder que el mensaje de las letras no sea visible en algunos casos, por lo que debe cambiar el color del mensaje con las teclas < o >, permitiendo así su lectura.

NOTA: Si en esta operación la pantalla le sale estropeada, no se preocupe por el funcionamiento del programa. Mas adelante explicaremos posibles soluciones.

-Despues de haber pulsado la letra y RETURN le aparecerá el

menú de funciones del TRANSTAPE-amstrad.

SAVE LOAD POKE RET

-COPIAS EN CINTA O DISCO :

- Elija SAVE del menú y ENTER.
- Aparecerá en pantalla: NORMAL TURBO DISCO . La opción normal y turbo permite elegir dos velocidades para cassette, y la siguiente es para copias en disco.
- Sea cual sea la que eligió le aparecerá a continuación :

INDEPENDIENTE DEPENDIENTE

INDEPENDIENTE - Las copias no necesitarán de la interface para funcionar despues.

DEPENDIENTE - Las copias necesitarán de la interface para cargarlas luego en el ordenador.

-Una vez ya haya elegido, le preguntará por el NOMBRE DEL PROGRAMA, responda con un maximo de 16 caracteres para cinta y 8 caracteres, punto y 3 caracteres, si es para disco.

NOTA: El TRANSTAPE distingue los diversos bloques modificando el caracter 16 en cassette, o el primer caracter de la extensión en modo disco.

-Una vez realizadas estas operaciones, empezará el TRANSTAPE a realizar la copia de la memoria del ordenador a la unidad elegida. TERMINADA LA COPIA EL PROGRAMA DEBERA SEGUIR FUNCIONANDO IGUAL QUE ANTES DE HABERLO INTERRUPTIDO, aunque la pantalla haya quedado estropeada. Si terminada la copia el programa no funciona, significará que fué interrumpido en mal momento y por consiguiente la copia hecha por la interface no funcionará. Esta particularidad del TRANSTAPE permite averiguar si la copia efectuada es correcta o no.

-Los programas salvados en INDEPENDIENTES podrán ser cargados tecleando RUN "nombre del programa" y pulsando RETURN o ENTER.

-LOAD DE PROGRAMAS DEPENDIENTES :

Los programas que hayan sido salvados en forma DEPENDIENTE seran cargados en el ordenador de la siguiente manera :

-Interrumpa el TRANSTAPE y proceda hasta llegar al menú :

SAVE LOAD POKE RET

-Elija LOAD y a continuación elija entre :

NORMAL TURBO DISCO

-Escoja el mismo que utilizó al hacer la copia, y luego responda al NOMBRE DEL PROGRAMA , con que lo salvó anteriormente.

Inmediatamente el programa será cargado por el ordenador.

-Si ha de cargar un programa salvado en turbo, le aconsejamos que cuando intente entrarlo en el ordenador, lo haga a un volumen algo inferior de lo normal.

-ENTRADA DE POKES :

El TRANSTAPE introduce POKES solamente con el programa ya existente en la memoria del ordenador.

Para introducir un POKE deberá proceder de la siguiente forma:
-Una vez tenga el programa a pokear en la memoria del ordenador interrumpalo en el momento que desee, y proceda igual que si fuera hacer una copia hasta llegar al menú:

SAVE LOAD POKE RET

Elija la opción POKE y ENTER. Le preguntará por la dirección primero y luego el dato a introducir.

El TRANSTAPE admite numeros en decimal y hexadecimal.

Una vez se ha introducido el POKE, volveremos al menú principal y elegiremos RET para retornar al programa tal como lo dejamos , antes de interrumpirlo.

-CONSEJOS PARA EL USUARIO

-Si al pulsar INT no interrumpe o aparecen puntos en la pantalla apague el ordenador y con cuidado revise que el TRANSTAPE esté bien conectado al ordenador o que este limpio de suciedad.

-Existen algunos programas que no le serán posible salvarlos de manera independiente, ya que necesita el TRANSTAPE ubicar el cargador en una parte de la memoria que ha veces puede estar ocupada por un programa. La solución está en hacer estas copias en DEPENDIENTE.

-Por razones similares tampoco es posible copiar INDEPENDIENTE , en programas que corren bajo CPM PLUS.

-Las copias hechas en un CPC6128 no funcionarán en modelos 464, 664 y 672. La razón está en que el TRANSTAPE efectua las copias adaptandose al modelo que en esos momentos tiene delante, y en este caso el 6128 tiene mas memoria RAM que salvar.

En caso contrario las copias de los otros modelos si correrán con el 6128.

-El hecho que el TRANSTAPE , haga una copia con la pantalla manchada dependea algunas veces de modelo CPC que se disponga , y otras casos del programa en si.

Existe una sencilla solución para tener las copias sin estar manchadas, es la siguiente:

Coja el programa a copiar y juegue con el hasta que le quede una sola vida. Entonces cuando este a punto de que le maten en la última vida, interrumpa el programa con el TRANSTAPE y salvalo donde desee. Cuando carguemos el programa nos encontraremos con que este esta a punto de morir la ultima vida y con la pantalla manchada. Finalizado el juego el programa cambia toda la pantalla para mostrar otra distinta y con ello se consigue que se limpie de las manchas del cargador del TRANSTAPE -Esta operación tiene la ventaja tambien que el salvarlo al final del juego, es tambien el momento mas desprotegido del programa, para ser salvado.

-El TRANSTAPE-Amstrad no está especialmente preparado para salvar programas multiparte. La unica solución está en salvarlos independientemente una parte de otra, o bien salvar la primera parte con la interface y las otras con algún copión por software.

-Si en alguna ocasión salva un programa y este no ha conseguido copiarlo, no significa necesariamente que no pueda hacerlo en esa situación, si no que puede deberse a simple colapso del ordenador. Esto significa que el hacer una interrupción no enmascarable al ordenador, existe un diez por ciento de posibilidades de que éste colapse, independientemente del programa que se esté utilizando.