

## AMSTRAD

### Instrucciones generales de carga

1.— Conectar correctamente, según manual de instrucciones, el ordenador al monitor con las tomas de corriente y señal de vídeo y conectar el equipo a la red.

2.— Una vez obtenido el mensaje de presentación en pantalla, introducir la cinta Amstrad-Software en el cassette del ordenador y en caso necesario rebobinar al principio de la Cara A.

3.— Teclear la palabra RUN " " y pulsar ENTER, con lo que aparecerá en pantalla la frase:

Press PLAY then any key

que quiere decir:

PULSA PLAY luego cualquier tecla

4.— A continuación pulsar PLAY en el cassette y cualquier tecla, de forma que se ponga en marcha el cassette.

5.— Cuando el ordenador encuentre un programa nos informará:

Loading NOMBRE DEL  
PROGRAMA block n

es decir, nos avisa que está cargando un programa en varios bloques donde «n» es el número de bloque que está cargando en ese momento.

6.— Una vez concluida la carga del programa se detiene automáticamente la cinta del cassette y se autoejecuta el programa. En este momento no es necesario quitar la tecla PLAY del cassette que continuará pulsada durante la utilización de la cinta

TODO SOBRE EL

# AMSTRAD

AÑO 1 • Nº 1

CPC-464

395 Ptas.  
**15**  
PROGRAMAS

CARA A

- CONTENIDO
- PROVINCIAS
- EL PUENTE
- TRATAMIENTO DE TEXTOS
- LADRILLOS
- PARAMÉTRICAS
- MALDITO

CARA B

- ALLTROT
- NAUFRAGO
- ESTADÍSTICA
- CAJA NEGRA
- AJUSTE
- MASTER-MIND
- DON LEONCIO
- BIBLIOTECA

AMSTRAD



# TODO SOBRE EL AMSTRAD

Nº 1

Contenido:

CARA A: CONTENIDO / PROVINCIAS / EL PUENTE /  
TRATAMIENTO DE TEXTOS / LADRILLOS / PARAMÉTRICAS /  
MALDITO

CARA B: ALLTROT / NAUFRAGO / ESTADÍSTICA / CAJA NEGRA /  
AJUSTE / MASTER-MIND / DON LEONCIO / BIBLIOTECA