

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



OLIMPIADAS (2.º PARTE)
COW BOYS
TAJ-MAHAL
ASTER
MONIGOTE
CROMAN
3-D FIGHTER
STRIP POKER
CICLON
INDICE

REGALOS
PARA
TODOS

spectrum



Hemos entrado en una nueva estación y con ello también empezamos la rutina, los estudios, el trabajo, etc... y para colmo ¡el frío! Pero bueno «al mal tiempo, buena cara» ¿no os parece? Para este mes, **LOAD N' RUN** se ha esforzado en una interesante selección de juegos y utilidades para que ocupes todos tus ratos de ocio. Y con el deseo de mejorar cada vez más vuestra revista, os proponemos que nos enviéis todas vuestras sugerencias. ¡Felices juegos para todos!

J. N.

DIRECTOR GENERAL

José Luis Fernández

DIRECTOR EDITORIAL

Pino Croci

DIRECTOR PUBLICIDAD

Joan Caballeria

DIRECTOR CREATIVO

Jordi Nin

FOTOGRAFIA

Josep M^e Fábregà

ILUSTRACION

Jordi Bartol

SUPERVISION TECNICA

Marnau Ponicello

REDACCION

Ora Celli, María José Beime

IMPRESION

Talleres Gráficos Soler, S.A.

Luis Millet, 69 - Esplugues (Barcelona)

D.L.B. B-451-85

FOTOCROMOS

Murakrom, S.A.

Numancia, 55-57 - 08029 Barcelona

FOTOCOMPOSICION

Typex, S.A.

Llansà, 37 - 08015 Barcelona

EDITA

Infopress, S.A.

Aragón, 63 - 08015 Barcelona

DISTRIBUYE

Cocda, S.A. - Valencia, 245

Administración INFORPRESS, S.A. Aragón, 63 Estdio. 2^o 08015 Barcelona. Télex: 97785 MEC.

Colaboran: Xavier Fdez. Sitjar, José Soler, Claudio Vignini, Jordi Sánchez, Daniel Fdez. Azascot, Cinta Ponicello, Catalina Barceló, Paola Rosal, Giuliano Trefoloni, Rossana Gironetti, Juan Ramón Josa, Keyboard Training Española.

Corresponsales nacionales: Ignacio García, Madrid; Ana Riscal, Las Palmas de Gran Canaria; José Peña, Sevilla; M. Rivero, La Coruña; Susel Díez, Valencia; Ignacio Susal, Bilbao; Virgilio B. Posada, Salamanca.

Corresponsales extranjeros: Corrado Vantagato, Milán; Danielle Falcou, París; Javier Fdez. Díez, Quito; Bill Boy, New York; Ben Watson, Londres.

Copyright by INFORPRESS, S.A.
Se solicitará control a la O.J.D.



SI TIENES PROBLEMAS

TECNICOS, LLAMA AL LABORATORIO

DE **LOAD N' RUN**

93 / 329 24 62

93 / 329 24 16

Cualquier dificultad te la resolveremos por teléfono.





VIAJES BARCELÓ



BALEARES

BALEARES LAS ISLAS A SU ALCANCE

PALMA	7 días	P.C.	16.000,-
IBIZA	7 días	P.C.	18.500,-
MAHÓN	8 días	P.C.	20.600,-

CRUCEROS PAQUET LA CALIDAD SOBRE EL MAR

Riveras del MAR ROJO	9 días desde	167.400
Crucero por el Mediterráneo Oriental	9 días desde	158.600
Islas Griegas	11 días	167.200



CANARIAS

CANARIAS ISLAS AFORTUNADAS

TENERIFE	7 días	AyD	37.000 H***
LAS PALMAS	7 días	AyD	38.000 H***
TCI/LAS PALMAS	14 días	AyD	49.500 H***

LARGA DISTANCIA EL MUNDO A SU ALCANCE

SANTO DOMINGO	Hotel Playa Bávaro (top)	118.500,-
U.S.A. (al abrigo del mundo)		119.000,-
MEXICO		134.300,-
BANGKOK (la perla de Oriente)		132.000,-



Pida más información en los teléfonos siguientes:

BARCELONA: VIAJES BARCELÓ
317 02 20

MADRID: VIAJES INTEROPA
255 24 07

VIAJES DE EMPRESA

RESERVAR BILLETES

Al instante.
Para cualquier medio de locomoción: avión, barco, tren, autocar...
Para España o para cualquier país del mundo

ALQUILAR COCHES

En los más importantes aeropuertos del mundo. Con o sin chófer.
Un convenio especial con la red internacional de coches ATESA/InterRent nos permite ofrecer las tarifas más ventajosas del mercado y la tarjeta de crédito con bonificación.

ORGANIZAR CONVENCIONES Y CONGRESOS

Asesoramos y montamos sus reuniones de empresa.
Le proporcionamos secretarías, guías, intérpretes, azafatas...

ACUDIR A FERIAS Y SALONES

Nuestro departamento especializado le ayuda a participar en todo tipo de certámenes dentro y fuera de España, proporcionándole asesoramiento técnico a través de organismos oficiales.

VIAJES DE INCENTIVOS

Viajar es un premio para sus colaboradores. Nuestros expertos crearán, siguiendo sus indicaciones, una escala de viajes posibles con la mejor relación calidad-precio-servicio.

VIAJAR MAS SEGURO

En nuestros precios queda incluido un seguro de vida gratuito, sin coste adicional, para que usted o sus colaboradores viajen aún con más tranquilidad.

BARCELONA
Gran Vía, 640
Tel. 317 02 20

MADRID:
Vizconde de Matamá, 1
Tel. 256 32 00



ASTER 48K

El planeta tierra ha sido parcialmente destruido por unos seres mutantes.

Sólo unos pocos terrícolas supervivientes han de intentar conseguir lo que toda la humanidad no consiguió. Su misión, como no, será evitar que estos extraterrestres consigan la total conquista de su planeta.

Disponen de tres tipos de armas diferentes.

El láser y los misiles. Utilízalos para destruir mutantes.

Las minas. Deposítalas sobre los puntos destelleantes por debajo tuyo.

CONTROL

Izquierda = Z,C,B,M,SPACE
SIMBOL SHIFT

Derecha = Z,C,B,M,SPACE

Minas = Fila alta del teclado

Láser = Fila dos del teclado

Misil = Fila tres del teclado

COW BOYS 16K

Pon a prueba tu rapidez y reflejos en este duelo que mantienes a muerte, en pleno desierto, con tu enemigo más odiado.

Has de intentar acertar a tu contrario, y para ello debes en primer lugar abrir un agujero en los cactus que creas oportuno a fin de acertar al «vaquero» que tienes enfrente.

A cada duelo que se termine los cactus de protección irán disminuyendo en número. Indispensable dos jugadores para este juego.

AVISO: En este programa no conectar Sinclair Interface 1.

CONTROL:

Jugador 1

Abajo: 3,E,D,X

Arriba: 4,R,F,C

Fuego: S,T,G,V

Jugador 2

Abajo: 8,I,K,M

Arriba: 9,O,L,SS

Fuego: O,P

ENTER, SPACE



INDICE 16K

Esta es una aplicación idónea para aquellos aficionados al Software que tienen en su poder una considerable colección de cassettes con programas.

Ahora tienes la posibilidad de tener archivados y ordenados todos los datos que sean más interesantes de recordar. Obtendrás un menú con las siguientes opciones:

- Contenido por pantalla
- Contenido por impresora
- Cambio de datos
- Introducción de nuevos datos
- Grabación y verificación de datos
- Stop

Datos que puedes tener

Muy Importante



● PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces *. Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora.

Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento, para parar la grabadora.

● PARA CARGAR SUCESIVOS JUEGOS

Apagar y encender el Spectrum: volverá a salir en pantalla la inscripción mencionada.

Juega y aprende

—Cara de la cinta en la que está el programa.

—Vueltas del contador
—Título de Programa

MONIGOTE 48K

En este juego te proponemos que construyas un muñeco de nieve. Para conseguirlo tienes que ir recogiendo los montones de nieve que irás encontrando por los distintos niveles que te hemos preparado y dejarlos en la plataforma que se ha dispuesto para tal fin, una vez lo hayas conseguido modelar, has de colocarle todos los accesorios, gafas, bufandas, etc...

Ten cuidado en no salirte del camino marcado ya que si lo haces caerás en un sueño eterno y perderás una vida, igual que si te olvidas de comer.

CONTROL

Arriba = de «Q» a «P»

Abajo = de «A» a «L»

Izquierda = X, V, N

Derecha = Z, C, B, M

Parar = 1



3-D FIGHTER 48K

Nos encontramos en el siglo XXVI y desde los confines de la galaxia van llegando numerosas flotas de naves enemigas.

Dichas flotas proceden de una «Base-Planeta» artificial.

Tu misión es penetrar en el planeta y destruir el reactor central, teniendo en cuenta que para llegar hasta él, antes deberás pasar por unas adversidades, como una batalla galáctica un ataque a las bases de defensa de superficie, etc.

Dispones de un «escudo protector» que te es muy útil, pero a medida que el enemigo va impactando en él su capacidad de protección va disminuyendo y al llegar el nivel rojo su eficacia será nula.

También se te dota de un láser de disparo automático, dejando de disparar él solo se recarga.

CONTROL

Pausa = 1

Sonido = 3 (Durante pausa)

Fin juego = 4 (Durante pausa)

Subir = Q

Bajar = A

Izquierda = I

Derecha = P

Fuego = Fila inferior del teclado



CROMAN 16K

Eres un ser prehistórico desesperado por el hambre que te acucia y tienes que conseguir alimentos de la forma que sea, siendo lo único que tienes a mano huevos de un nido, de «Pteranodon», cercano y que además, éste, los guarda celosamente.

Para conseguir llegar a tu destino has de atravesar una llanura llena de peligrosos animales y a continuación subir a la montaña por los caminos señalados por los que, también, circulan otros peligrosos seres que pueden terminar contigo, y cuando llegues al nido cuida que el «Pteranodon» no te coja robando sus huevos. Una vez hayas conseguido algo de comida vuelve al punto de partida para depositarlo en tu cueva y vuelve a empezar hasta conseguir el total de los huevos del nido.

CONTROL

Izquierda = 1

Derecha = 2

Subir y Bajar = O

Repetir las instrucciones que hemos dado.

Para cada nuevo programa a cargar hay que volver a repetir todo el proceso.

EN CASO DE DIFICULTAD DE CARGA

Si tenéis dificultad en cargar el programa, he aquí algunos consejos que podrán ayudaros:

VOLUMEN. El volumen del registrador o aparato reproductor de cassettes, debe ser lo suficientemente alto como para que se oiga claramente desde el ordenador el programa en fase de carga.

TONO. Si el aparato reproductor de cassettes tiene un solo mando para regular el tono, éste tiene que colocarse siempre al máximo de agudos (high). En caso de que existan varios mandos, hay que regularlos hasta obtener la frecuencia medio-alta.

AZIMUT. Para regular el azimut (grado de inclinación del cabezal de lectura con la cinta), colocar una cassette en el registrador, pulsar PLAY y regular un pequeño tornillo que hay detrás del cabezal de lectura hasta que se consiga el sonido agudo más fuerte. Es decir, el paralelismo entre la cinta de la cassette y el cabezal de lectura, debe ser lo más exacto posible. De esa forma, se obtendrá la señal fuerte y aguda que indicamos.

LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

**LOS MEJORES PROGRAMAS DE EUROPA
PARA SPECTRUM Y COMMODORE**



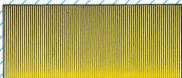
Nº1 EN DIFUSION
EN CALIDAD DE CONTENIDO
EN PRESENTACION
EN PRECIO

Agenda L'N'R



H. MADINAVEITIA, S/N.
TELEFONO 251600*
TELEX: 35426-ONDO E
Aptos. 206-98
VITORIA (ESPAÑA)

TORROT



commodore
COMPUTER

la emoción del futuro

IN-UP S.A.

CERDEÑA, 311

TELF. 258 96 03

08025 - BARCELONA

**CURSOS DE INFORMÁTICA
ASESORIA INFORMÁTICA**



PIONEER

El futuro en
sonido e imagen.

Vieta Audio Electrónica S.A.
Bolívia, 239 - 08020 Barcelona



MK 900

SIEL

vietrónica s.a

Apartado de Correos 9465 / 08060 Barcelona
SOLICITE CATALOGO ILUSTRADO

*para anuncios
en esta
sección:*

Telf: 329 24 62



Correspondencia

LN'R



Muy señores míos:

Soy un asiduo de su publicación e intento comprarla todos los meses los que puedo, porque en alguna ocasión al ir al kiosco ya se ha terminado y quisiera que me informaran de la posibilidad de obtener los números atrasados que me faltan, en concreto son los números 3 y 5 de Abril y Junio, en caso de que me los pudieran enviar mándemelos contrareembolso.

Además quisiera felicitarles por su labor, ya que creo nos están ofreciendo un SOFTWARE muy interesante a un precio que creo que es bastante justo.

¡Ah!, se me olvidaba mi ordenador en un ZX SPECTRUM de 48K.

Gracias de antemano.

Reciban un cordial saludo de Jesús Rubio.
(Jesús Rubio - Mérida)

Respuesta

Querido Jesús:

Permítenos agradecer los elogios de los que nos haces gala en tu escrito de fecha 3 de Julio (ya sabemos que son merecidos)

Cómo no, tomamos nota de mandarte por correo certificado al pedido que nos cursas y esperamos que muy pronto puedas pasar un rato divertido con nuestros juegos.

Al mismo tiempo nos permitimos recomendarte, ya que tienes algunos problemas en encontrar cada mes nuestra revista, que te suscribas; con las numerosas ventajas que ello te proporcionará, tendrás puntualmente cada mes tus juegos, participarás en sorteos, habrás regalos, ahorras dinero, etc...

De todas formas en caso de no decidirte por esta opción no dudes en ningún momento en ponerte en contacto con nuestro departamento de envío cada vez que te falte algún número.

Saludos de LOAD'NRUN.

Amigos de LOAD'NRUN, me llamo Isabel y el motivo de mi carta es el siguiente:

En vuestra última cinta de Juegos correspondiente al extra de verano me he encontrado con un problema y quisiera ver si me lo podéis solucionar, todos los juegos me cargan a las mil maravillas pero con el «HURRICANA» me estoy volviendo loco pues no hay forma de hacerlo cargar.

Ya os digo que con los otros no hay nada que alegar, al contrario, me lo paso de lo lindo y sobre todo con «EL PATRULLERO» que ya casi lo tengo dominado.

Espero vuestra respuesta impacientemente.
(Isabel González - Cuenca)

Respuesta

Querida Isabel, ante todo queremos pedir disculpas por no poder responder tu carta a tu domicilio particular ya que parece ser que se te olvidó poner el remite, adivinamos o mejor dicho imaginamos que eres de Cuenca por el matasello que figura en el sobre, esperando que nos sepas disculpar pasamos a responder tu carta.

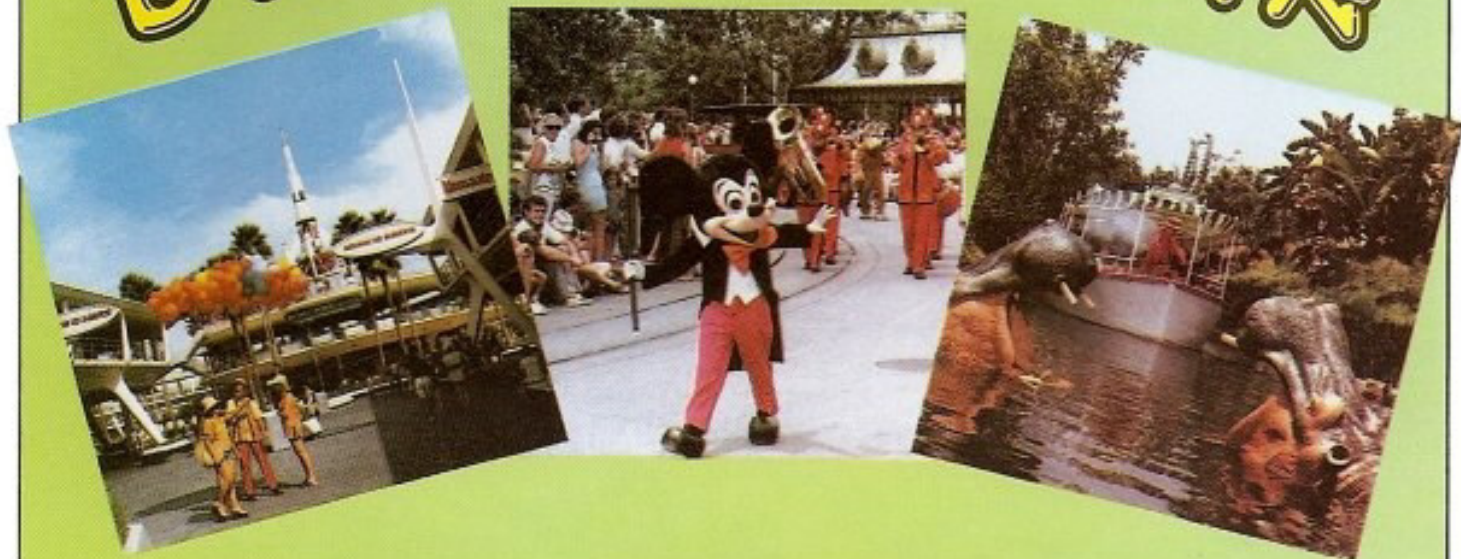
Con respecto a la consulta que nos haces, he de comunicarte a ti particularmente y a todos nuestros «adictos» en general que son muchas las llamadas y las cartas recibidas en nuestro departamento técnico haciendo referencia al mismo tema, y no sólo con este programa sino que algún otro con el que también ocurre esta pequeña anomalía, y digo pequeña porque el gran secreto se encuentra en desconectar el interface del Joystick que seguramente debes tener en tu Spectrum. Prueba nuevamente a cargas tu «HURRICANA» con el mencionado interface desconectado y comprobarás como puedes continuar pasando un agradable y entretenido rato con este estupendo juego.

Saludos de LOAD'NRUN.

Envíanos cada mes tu carta, con consultas, sugerencias, etc... ¡te la publicaremos!

RESULTADO DEL SORTEO DEL VIAJE A

DISNEYLANDIA



D. JOSE ESTEVE GARCIA RECIBE DE MANOS DE D. JUAN CABALLERIA (Director de publicidad de LOAD'N'RUN) EL FABULOSO VIAJE A DISNEYLANDIA QUE LE CORRESPONDIO EN EL SORTEO CELEBRADO EL PASADO DIA 10 DE SEPTIEMBRE.

ATENCION:

¡NUEVA PROMOCION LOAD'N'RUN! ¡CON REGALOS PARA TODOS!

PARA LOS TRES PRIMEROS SUSCRIPTORES TENEMOS TIENDAS DE CAMPING, PARA LOS DOCE SIGUIENTES CAMARAS FOTOGRAFICAS Y PARA TODOS CAMISETAS LOAD'N'RUN.



INTENTANDO MEJORAR NUESTRO SERVICIO, HEMOS DECIDIDO INCLUIR LOS GASTOS DE ENVIO EN EL IMPORTE DE LA SUSCRIPCION. POR LO QUE TODAS LAS SUSCRIPCIONES RECIBIDAS A PARTIR DE ESTE NUMERO SERAN REMITIDAS POR CORREO CERTIFICADO Y SIN NINGUN GASTO ADICIONAL PARA EL SUSCRIPTOR.

DESEO SUSCRIBIRME POR:
• 12 EJEMPLARES Y 12 CASSETTES, POR 9.475 Pts.

GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:

- POR GIRO POSTAL NUM.;
- POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR.



BOLETIN DE SUSCRIPCION
LOAD'N'RUN

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO TLF.

CIUDAD D.P.

FECHA FIRMA

libro
hasta el
30 oct.

El SOFTWARE a la altura de tu ordenador.



STARS, es el nuevo software para tu ordenador. Los programas que están a la altura de tu Spectrum o Commodore, para que no desaproveches ni una sola K de memoria y puedas sacarle todo el jugo. Carga tu ordenador con STARS, notarás la diferencia.

y a partir de este mes...
STARS • MSX

1^{er}
CONCURSO NACIONAL
de PROGRAMAS

LOAD'N'RUN

LOAD'N'RUN convoca este concurso con la sana intención de demostrar que en nuestro país también hay genios.

Y como estamos convencidos de ello, ofrecemos la posibilidad de editar los mejores trabajos y premiamos el esfuerzo como se merece: con dinero y con el reconocimiento público que debe suscitar toda aportación individual a la colectividad.

Sabemos que contamos con vuestro apoyo y esperamos, queridos amigos de **LOAD'N'RUN**, que vuestra participación sea tan masiva y entusiasta como siempre.

Para poner un poco de orden, hemos elaborado las siguientes:

BASES

- 1.- Puede participar todo el que lo desee.
- 2.- El concurso es abierto y no se establecen limitaciones en cuanto a extensión, tema elegido o número de programas a enviar.
- 3.- Los programas deben ser para **COMODORE 64** o **SPECTRUM**, tanto en versión de 16 como de 48K.
- 4.- Los programas tienen que ser inéditos. Serán descalificados automáticamente aquellos que hayan sido copiados de cualquier edición o publicación, nacional o extranjera.
- 5.- No pueden participar los programas que hayan sido enviados a otros concursos o a empresas de Software.
- 6.- Los concursantes deberán enviarnos una cassette o disco conteniendo el programa, un texto explicativo del mismo y un listado con las instrucciones correspondientes.
- 7.- Se efectuará una selección previa entre los programas que se vayan recibiendo. Periódicamente, un jurado nombrado por **LOAD'N'RUN** emitirá su fallo insalvable, premiando al programa o programas ganadores con la cuantía que estime conveniente, según sea la originalidad e ingenio del mismo.
- 8.- Los premios **NUNCA** serán menores de 15.000.- Plus, por programa, pudiendo llegar hasta 100.000.- Plus. El jurado podrá premiar uno o varios programas, según criterio, con igual o diferente cantidad de dinero.
- 9.- **LOAD'N'RUN** se reserva el derecho de editar o no los programas que se presentan al Concurso, incluyendo los ganadores, que pasarán a ser de su propiedad.
- 10.- Los datos personales, nombre del programa y cuantía del premio asignado serán publicados, independientemente de que sean editados o no.
- 11.- No se mantendrá correspondencia alguna referente al Concurso. Asimismo, **LOAD'N'RUN** no se compromete a la devolución de programas no seleccionados.
- 12.- Este Concurso, tendrá su colofón a finales de este año 1983, de entre los programas editados, el jurado **LOAD'N'RUN**, escogerá los tres mejores, siendo sus autores agasajados en su acto, con presencia de los medios de difusión y obteniendo espléndidos regalos.

ENVIAR LOS PROGRAMAS A:
LOAD'N'RUN Concurso Programas
Apartado de correos N.º 36.099 - 08080 BARCELONA



Boutique L'N'R



KIT AMPLIFICADOR L'N'R PARA TU SPECTRUM

¡DIVIERTETE MONTANDO TU PROPIO KIT-AMPLIFICADOR;
PODRAS OIR, CON TODA CLARIDAD, LA VOZ, LA MÚSICA Y EL SONIDO DE TU SPECTRUM.
EL KIT INCLUYE UNA CAJA MUY PRÁCTICA DONDE COLOCARLO UNA VEZ MONTADO Y UN FOLLETO CON LAS INSTRUCCIONES DETALLADAS DE MONTAJE.
¡Y SOLO POR 1.500,— PTAS. GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS!
TOTALMENTE GARANTIZADO POR LOAD'N'RUN.
¡VALE LA PENA, TE SORPRENDERÁ!



STEREO BOX 4

ES UNA NOVEDAD QUE TE OFRECE LOAD'N'RUN. CONECTANDO EL «STEREO BOX» A TU RADIO CASSETTE, SOLO OIRAN MÚSICA LOS QUE LO DESEEN. DE ESTA FORMA NO TE MOLESTARÁN MIENTRAS CONDUCES O DEJARÁS DORMIR A TUS ACOMPAÑANTES.
EL «STEREO BOX» ES DE MUY FÁCIL INSTALACIÓN Y ESTA TOTALMENTE GARANTIZADO POR LOAD'N'RUN.
PRECIO: 1.995.— PTAS. GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS.



EL DISTINTIVO PARA LOS ADICTOS A LOAD'N'RUN.

ESTUPENDAS CAMISETAS SERIGRAFIADAS CON EL DISTINTIVO DE LOAD'N'RUN.
A PRECIO ESPECIAL PARA TODOS LOS QUE VIBRAIS CADA MES CON LOS JUEGOS Y UTILIDADES.
¡ATENCIÓN! ESTA CAMISETA LA PODEIS CONSEGUIR GRATIS JUNTO CON OTROS ESTUPENDOS REGALOS SI OS SUSCRIBIS ESTE MES. FÍJATE BIEN EN LAS PÁGINAS CENTRALES.
PRECIO 350,— PTAS. GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS
¡NO TE OLVIDES DE SEÑALAR LA TALLA!



CUPON PEDIDO «BOUTIQUE LOAD'N'RUN»

- KIT AMPLIFICADOR L'N'R SPECTRUM
 «STEREO BOX 4»
 CAMISETA L'N'R:
 Talla Super Grande
 Grande Mediana
- NOMBRE
DIRECCIÓN TEL.
POBLACIÓN D.P.
ADJUNTO TALÓN NOMINAL POR PTAS.

Juega y aprende



CICLON 48K

Simulación en tres dimensiones de una operación de rescate en helicóptero. Tu misión es recoger las cinco balas con alimentos que se encuentran repartidas por el archipiélago. Para obtener una mayor puntuación también puedes rescatar supervivientes.

En cada isla hay un pequeño helipuerto en el que podrás repostar carburante, pero procura no entretenerse demasiado ya que el tiempo apremia. Se te facilita un mapa, en el que están localizadas la posición de las islas, la posición actualizada del ciclón y la tuya, a parte dispones de una brújula, un altímetro, un velocímetro, un indicador de gasolina, un marcador del tiempo que te queda y un indicador con la velocidad del viento.

Cuando hayas terminado una misión vuelve a tu base para realizar una nueva aventura.

CONTROL

Arriba = I
Abajo = Q
Izquierda = O
Derecha = P
Avance = X
Mapa = M
Cambio de cara = N

OLIMPIADAS (2.ª Parte) 48K

Complementando a la primera parte del juego con el mismo nombre publicado en el número extra de vacaciones, este mes os ofrecemos las pruebas de que consta esta segunda fase y que son las siguientes:

—110 m. vallas
—Lanzamiento de jabalina

—Salto con pértiga
—Lanzamiento de disco
—1.500 m. lisos
Como ya debéis saber, para complementar estas pruebas es necesario que tengáis una buena concentración, mucha rapidez y potencia y sobre todo habilidad. No desfallezcáis e intentad superar las pruebas que os hemos propuesto.

CONTROL

Teclas Redefinibles



STRIP POKER 48K

Este es un divertido método para aprender a jugar al poker.

Tiene dos opciones: NORMAL o STRIP. En ambos casos se servirá una mano de cinco cartas, para proceder a los descartes tienes que indicar las cartas que quieres cambiar, para ello bastará con que indiques el número de la carta o de las cartas que quieres despenderte. Estos números vienen dados por la posición de los naipes en pantalla, así la primera carta de la izquierda es el número 1 y la primera de la derecha es la número 5.

Una vez hayas decidido el descarte pulsar ENTER, en caso de que te hayas equivocado si antes de ENTER vuelves a apretar el número erróneo este cambio no se llevará a cabo.

La apuesta mínima es de 100\$ y el juego termina cuando uno de los dos jugadores se arruina o cuando...

Orden de importancia en las jugadas

Escala de color.

Poker
Color
Escala
Trió
Doble pareja
Pareja

CONSEJOS

- 1) No arriesgues demasiado.
- 2) No muestres cara de satisfacción si te sale una buena mano (el ordenador puede notarlo).
- 3) Tu Spectrum también sabe marcarse faroles.

Nota: En la modalidad de Strip, después de cada jugada una linda damisela aparecerá quitándose o poniéndose ropa dependiendo de si has ganado o perdido la mano.



TAJ MAHAL 48 K

Vacía de arena los túneles secretos del palacio, y evita al mismo tiempo que las ordas rebeldes lleguen a él, en caso de que lo consigas perderás toda posibilidad de vida, y en caso de que te cojan y te incineren perderás una sola vida. ¡Atención!, las termitas te rellenan de nuevo con arena las galerías que ya habías limpiado, elimínalas como a los enemigos pero sin que te toquen ya que de otra forma te matarían.

CONTROL

Izquierda = A y J
Derecha = D y L
Subir = W y I
Bajar = X y M
Fuego = SHIFT y SPACE



TÍTULO: COMO PROGRAMAR MICROCOMPUTADORES
AUTOR: William Barden Jr.
EDICIÓN: Primera
Nº de Páginas: 290
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 2.300'— Ptas.

Comentario: Este libro constituye una guía para el aprendizaje de programación de computadores, pensada especialmente para usuarios de microcomputadores personales. Pretendiendo acceder al mayor número posible de lectores, hace referencia a los tres tipos de sistemas más populares: los basados en el Intel 8080, el Motorola MC6800 y el de MOS Technology MC6502.

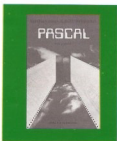
Es un libro didáctico y útil, que forma parte de una colección de títulos sobre temas de microcomputadores.



TÍTULO: LOS GRAFICOS POR COMPUTADORES
AUTOR: Mitchell Waite
EDICIÓN: Primera
Nº de Páginas: 184
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.700'— Ptas.

Comentario: Este libro expone los principios de programación para el trazado de gráficos, símbolos, figuras, etc... bien estáticos o en movimiento, en la pantalla de video aplicada a pequeños computadores autónomos, como los que se están haciendo crecientemente populares en todo el mundo.

Los temas están tratados de una forma muy didáctica, sencilla y rigurosa. Se requieren conocimientos de tipo medio de informática y electrónica.



TÍTULO: PASCAL
AUTOR: David Fox y Mitchell Waite
EDICIÓN: Primera
Nº de Páginas: 304
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 2.210'— Ptas.

Comentario: El PASCAL es uno de los más modernos lenguajes de los llamados de alto nivel, para aplicación general en microcomputadores. Se ha diseñado con idea de recoger lo mejor de otros lenguajes ya conocidos, como el BASIC, el FORTRAN o el COBOL, pero evitando al máximo las ambigüedades que éstos presentan algunas veces. El PASCAL es muy potente y se autodocumenta, es decir, permite

que un programa sea comprendido por quienes lo han escrito. Es un lenguaje estructurado, por lo que se facilita la exposición del problema antes de comenzar la programación.

Por las razones anteriormente citadas, este lenguaje está adquiriendo un gran auge en todo tipo de aplicaciones, especialmente entre profesionales del software. Por otro lado, casi todos los fabricantes de microcomputadores personales ofrecen compiladores PASCAL, por lo que ya es accesible al gran público.

Otra ventaja, y no la menor, por cierto, es la gran eficiencia que tiene en el empleo de la capacidad de memoria.

El PASCAL, en suma, puede llegar a ser el lenguaje más empleado en los años venideros.

El libro constituye un manual bastante completo y detallado, enfocado al autoaprendizaje, incluso por personas con mínimos conocimientos de programación de computadores. Si se requiere una formación previa mínima en teoría y aplicaciones de los computadores.

Este libro está muy bien diseñado en cuanto a tipos de texto, variedad y estilo didáctico.

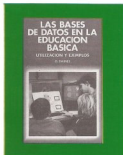
Conviene aclarar, por último, que aunque el libro está escrito para cualquier versión del PASCAL, UCSD (University of California at San Diego), se dan algunas observaciones específicas para usuarios de los computadores APPLE.



TÍTULO: LOGO**AUTOR:** José Miguel Aguirregabiria**EDICIÓN:** Primera**Nº de Páginas:** 104**Encuadernación:** Rústica**P.V.P.:** 550'— Ptas.

Comentario: LOGO (razón, «lógica» en griego) es el más evolucionado e inteligente lenguaje implantado en Microordenadores.

Favorece el conocimiento reflexivo y personalizado, que no significa que sea aislado, pudiendo trabajar en equipo. Esta utilización de la informática en la educación, no uniformiza a los colegiales, sino que les ayuda a afirmar su propia personalidad y mejorar su autoconcepto.

**TÍTULO:** LAS BASES DE DATOS**EN LA EDUCACION BASICA****AUTOR:** D. Daines**EDICIÓN:** Primera**Nº de Páginas:** 127**Encuadernación:** Rústica**P.V.P.:** 1.200'— Ptas.

Comentario: Este libro proporciona una visión completa de la creación y utilización de una base de datos, que es una de las funciones principales del ordenador en las escuelas. El almacenaje y recuperación de la información es una de las funciones más importantes del ordenador, y la base de datos su funcionamiento. Se incluyen listados para la creación de una base de datos. Los resultados obtenidos tanto en la realización del proyecto como en la elección de temas pueden mejorarse si los

alumnos manejan, guardan y recuperan la información en el ordenador. Se analiza el manejo de datos, y las técnicas necesarias para manipular el ordenador con la máxima efectividad. Se describen modelos que permiten a los alumnos una mayor comprensión del funcionamiento del ordenador y se examina la utilización de cintas y discos como medios de almacenaje. Este libro constituye una lectura esencial para todas aquellas personas relacionadas con la realización de proyectos con los niños.

**TÍTULO:** GRAFICOS Y SONIDOS
PARA EL COMMODORE 64**AUTOR:** S. Money**EDICIÓN:** Primera**Nº de Páginas:** 214**Encuadernación:** Rústica**P.V.P.:** 1.200'— Ptas.

Comentario: Esta es una guía práctica que incluye gran cantidad de ejemplos para que pueda disfrutar mientras aprende. Le mostrará todo lo que necesita saber para obtener el máximo de las excelentes posibilidades gráficas y de sonido del Commodore 64.

El libro explica cómo dibujar líneas para construir cualquier forma, así como imágenes. También enseña a utilizar el color con el máximo rendimiento, cómo hacer uso de los sprites del Commodore y a diseñar sus propios caracteres. Asimismo, explica cómo aplicar los gráficos en alta resolución, cómo dibujar y utilizar gráficas y diagramas de varios tipos, siguiendo con la explicación

de la animación —esencial para los video juegos— y como crear perspectivas y efectos tridimensionales. También enseña a producir efectos sonoros y música —una de las más fascinantes aplicaciones de los ordenadores— y muchos programas están a su disposición para que los pruebe.

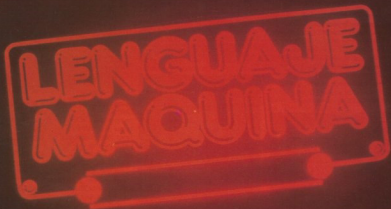
TÍTULO: 40 JUEGOS
EDUCACIONALES PARA
EL DRAGON**AUTOR:** V. Apps**EDICIÓN:** Primera**Nº de Páginas:** 148**Encuadernación:** Rústica**P.V.P.:** 1.200'— Ptas.

Comentario: Si tu familia ya posee un Dragón —o si estás pensando en comprarlo—, lo más probable es que hayas pensado en el papel que van a tener los ordenadores del futuro. Los programas de este libro se han diseñado para ayudar a los miembros más jóvenes de tu familia a manejar el Dragón y a aumentar sus conocimientos generales, mientras se divierten.

Todas estas ideas se han desarrollado con la ayuda de educadores y programadores profesionales. Pretenden dar a los jóvenes usuarios juegos que complementen sus conocimientos escolares y también que los inicien en la utilización de un micro.

Utilizando una serie de juegos, los temas incluidos en estos programas son idiomas, geografía, matemáticas y ciencias. También se dan sugerencias para mostrar cómo pueden cambiarse los contenidos de los programas para adecuarlos a tu familia a medida que aumente su habilidad.





**¿CREES QUE LO HAS PROBADO
TODO EN SOFTWARE...?**

a partir del próximo mes

Ultimas noticias

¡ATENCIÓN! Desde el mes pasado, LOAD'N'RUN ha ampliado la gama de publicaciones, ya está en el mercado LOAN'N'RUN-MSX-. Decídselo a vuestros amigos que tengan un ordenador de este sistema, os lo agradecerá. ¡Palabra!

Nos hemos enterado que muchos de nuestros «adictos» en alguna ocasión se han quedado sin su LOAD'N'RUN porque se ha agotado en su kiosco habitual. A ellos, que no duden en pedirnos los ejemplares que les sean necesarios, se los enviaremos por correo.

Prestad mucha atención al próximo número del mes de Noviembre, os podemos adelantar que va haber alguna sorpresa importante, no os lo perdais.

¡URGENTE! Está a punto de cerrarse el plazo de admisión de juegos para el concurso de programadores, todos los que todavía no hayais mandado vuestro programa, rápido, ¡animaos! no perdais tiempo ¡Ya sabeis que hay importantes premios!

¡ DISCULPAS ! Los duendes de las editoriales ya han llegado a LOAD'N'RUN. En el número anterior donde os damos las instrucciones de carga, el " MUY IMPORTANTE", se colaron las instrucciones que os damos en la revista de COMMODORE. Disculpád el lío que os haya podido ocasionar.

LOAD'N'RUN

**POR TELEFONO
ES INMEDIATO**

**LLAMA AL
(93) 325.91.12 - 223.31.84
223.31.85**

**PARA ABONARTE
PARA ANUNCIARTE
PARA INFORMARTE**

24 HORAS AL DIA



difersa

SOCIEDAD ANONIMA

***TIENDAS DE CAMPAÑA y
Accesorios para Camping***

difersa

SOCIEDAD ANONIMA Santander, 71 Int. 16 - Tel. 93 / 313 10 00 - 08020 Barcelona



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM