

LOAD 'N' RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



SALTEADOR
ANTIMATERIA
RESCATE
CENTURION
FOKKER III
PIXERAMA
LUNAR II
EL GATO
SABOTAJE
TEJON
OROMANIA
PICASSOGRAPH
ROUND
SIETE Y MEDIO
COMPRESOR - EXPANSOR

NUMERO

15

programas

EXTRA

spectrum



SI TIENES PROBLEMAS
TECNICOS, LLAMA AL LABORATORIO
DE **LOAD'N'RUN**

93 / 329 24 62
93 / 329 24 16

¡ATENCIÓN!

**¡OTRA GRAN
PROMOCION
LOAD'N'RUN!**



¡REGALOS PARA TODOS!

Por cada suscripción recibida durante este mes, se entregará GRATIS la «AGENDA INFORMATICA» LOAD'N'RUN 1986.

No perdáis esta ocasión para conseguirla, es imprescindible para todos los aficionados y profesionales de la informática.



BOLETIN DE SUSCRIPCION

DESEO SUSCRIBIRME POR:

- 12 EJEMPLARES Y 12 CASSETTES, POR 9.475 Pts.
- GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

LOAD'N'RUN

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:

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

NOMBRE Y APELLIDOS _____

DOMICILIO _____ TLF. _____

CIUDAD _____ D.P. _____

FECHA _____ FIRMA _____

DIRECTOR GENERAL

José Luis Fernández

DIRECTOR EDITORIAL

Pino Croci

DIRECTOR PUBLICIDAD

Joan Caballería

DIRECTOR CREATIVO

Jordi Nin

FOTOGRAFIA

Josep M^o Fabregà

ILUSTRACION

Jordi Bartolí

SUPERVISION TECNICA

Manuel Panicedo

REDACCION

Ora Celli, María José Brime

IMPRESION

Talleres Gráficos Soler, S.A.

Luis Millet, 69 - Espiguas (Barcelona)

D.L.B. B-450-85

FOTOCROMOS

Muralcom, S.A.

Numancia, 55-57 - 08029 Barcelona

FOTOCOPOSICION

Typex, S.A.

Llansà, 37 - 08015 Barcelona

EDITA

InfoPress, S.A.

Aragón, 63 - 08015 Barcelona

DISTRIBUYE

Coedit, 63 - Valencia, 245

Administración **INFOPRESS, S.A.** Aragón, 63 Entlo. 2^o 08015 Barcelona. Télex: 97785 MEC.

Colaboran: Xavier Fdez. Sitjar, José Soler, Claudio Vignati, José Sánchez, Daniel Fdez. Azancot, Cinta Panicedo, Catalina Barceló, Paola Rossi, Giuliano Trefoloni, Rossana Giondi, 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; Susi Díez, Valencia; Ignacio Susaíl, Bilbao; Virgilio B. Posada, Salamanca.

Corresponsales extranjeros: Corrado Vantaggiato, Milán; Danielle Faulcau, París; Bill Boy, New York; Ber Watson, Londres. Se solicitará control a la O.J.D.

Juega y aprende

EL GATO 48K

Esta vez eres un gato, que por la noche tiene que ir a por su comida, es decir, a cazar ratones.

Tendrás que ir atrápiéndoles uno a uno, teniendo cuidado de no ser cogido por ninguno de los perros que rondan por la calle. También tendrás que esquivar los objetos que te tiran desde las casas. Eso por lo que respecta a la primera pantalla, la siguiente tendrás que pillar a los cuervos, luego pasarás al cementerio donde tendrás que comer a ratones y cuervos, y te atacarán brujas y fantasmas, y así, un largo etcétera de pantallas.

OPCIONES:
Joystick Kempson
Teclas definidas



SABOTAJE 16K

En este juego el arma es el tiempo. Tienes que desactivar seis bombas por pantalla, antes de que se agoten los treinta segundos que te da cada bomba.

Mira de ir por el camino más corto. Pues por donde pasas una vez, es decir con el fondo negro, ya no podrás volver a pasar. Cada vez que superes una pantalla aumentará la dificultad.

TECLADO:
Q 6 7 = Subir



Z 6 6 = Bajar
P 6 5 = Derecha
I 6 8 = Izquierda
B a SP = Scroll
H = Pausa



TEJON 48K

Al principio de la partida te encontrarás una pantalla en la que se ve un árbol, un puente roto, una casa y junto a ella un cubo.

Tu primera misión será la de coger ese cubo, pero cuidado, en cuanto lo tengas en tu poder saldrá de la casa un

hombre en tu persecución. Podrás escapar introduciéndote en la caverna, a mano derecha de la pantalla.

Una vez en ella, recoge los objetos que te parezcan más adecuadamente, a tu aire, eso sí, estate atento a las sorpresas.

OPCIONES:
Joystick Kempson
Joystick Sinclair
Teclado:
O = Izquierda
P = Derecha
B/SPACE = Salta
Q = Sube
A = Baja

OROMANIA 48K

Oromanía es un apasionante y divertido juego que pondrá a prueba tu habilidad y tus reflejos.

Como su propio nombre indica, hasta ti ha llegado la fiebre del oro. Tienes que ir por cada estancia recogiendo las pepitas de oro, para pasar a la siguiente y coger más.

Tienes unas 30 pantallas para superar. También tendrás que ir con cuidado con las cosas que se te acerquen, si no morirás.

TECLADO:
Q = Arriba
A = Abajo
N = Izquierda
M = Derecha
I = Pausa
2 = Sonido on/off

Juega y aprende

SALTEADOR 48K

En esta ocasión te situamos en el interior de una mina. Aquí debes conseguir depositar todas las bolsas de dinero que hay repartidas por los diferentes pasillos, en la carretilla que hay situada en la parte superior de la mina. Además de las mencionadas bolsas, también hay dos guardias que te perseguirán implacablemente para impedir que te apoderes del dinero. Por lo que te recomendamos que plantees una persecución que sea la ideal para ti. Ten en cuenta que, además de los policías también hay unas vagonetas que circulan por algunos pasillos, a éstas las puedes esquivar colgándote de las flechas que hay en el techo de estos pasillos.

También puedes desplazar la carretilla a otra pantalla si te hace falta.

TECLADO:

P = Subir
ENTER = Bajar
Q = Izquierda
W = Derecha
SPACE = Combate
Puedes escoger el tipo de Joystick.



con la antimateria, ésta estalla. Debes proteger un convoy y destruir los antes de que sea tarde.

TECLADO:

Z = Izquierda
S = Derecha
X = Subir
M = Bajar
C o N = Suelta gas



ANTIMATERIA 16K

Unos seres procedentes de un antiuniverso han invadido el sistema solar. Para combatirlos, la federación terrestre ha construido una nave capaz de lanzar gas al espacio, que al contacto

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.

RESCATE 48

¿No has probado nunca meterte en el personaje del agente 007? En este juego lo debes encarnar y trabajar por cuenta de la NASA.

Un caza americano de última producción se ha roto en territorio soviético destruyéndose en mil pedazos, tu tarea consistirá en recuperar cada pedazo del avión americano. Pilotando un helicóptero volarás sobre la zona del accidente tratando de encontrar el pedazo que te viene en la parte superior derecha de la pantalla, cuando encuentres el trozo igual al que te han indicado, lanza el gancho de recuperación y recoge el objeto. La empresa indudablemente no se presenta así de simple, porque numerosos tanques intentarán abatearte.

Tu helicóptero está de todas maneras abastecido de ametralladoras y de dos potentes motores turbo que te permitirán una rápida huida.

Arriba a la izquierda tienes el indicador de carburante, para abastecerte de éste, debes alcanzar los depósitos con la escritura OIL.

TECLADO:

Teclas cursoras (5, 6, 7 y 8) - mueven el helicóptero.

4 = Lanza el gancho, y con las teclas

6 y 7 = Lo bajas y lo subes.

3 = Retra el gancho.

9 = Pone en funcionamiento los turbos.

0 = Disparo de ametralladora.



CENTURION 48K

Te presentamos aquí un programa para el que es necesario tener buenos reflejos y habilidad.

Una base lunar es atacada por unos seres extraterrestres, que intentarán destruir tu nave, o bien llevarse consigo a los hombrécillos que hay en la parte inferior de la pantalla. Si te coge alguno, debes ir inmediatamente y disparar al extraterrestre antes de que llegue a la parte de arriba, si lo consigues, deberás cazar al hombre al vuelo, sino morirás.

Si el extraterrestre logra llegar hasta arriba se transformará en otro más peligrosos.

Si se te llevan todos los hombrécillos se destruirá la base y tendrás que luchar en el hiperespacio.

Estás en posesión de unas bombas que destruyen todo lo que hay en pantalla.

Cada 10.000 puntos te dará una nave extra y una bomba.

TECLADO:

Q/T = Sube

U/I = Acelera

A/G = Gira

O/P = Rayo Láser

CAPS/V = Baja

B/SPACE = Bomba destructora

Repetir las instrucciones que hemos dado.

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

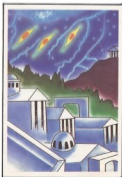
EN CASO DE DIFICULTAD DE CARGA

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.



Juega y aprende



FOKKER III 48K

El aeroplano del Barón no permite salvación. Su gran superioridad sobre el cielo de Francia ha dejado una huella indeleble en la historia de la aviación militar.

Su signo de reconocimiento era la estela de humo de los aviones enemigos derribados.

Para poder combatirlo, el alto mando aliado puso en acción a las mejores escuadrillas de cazas y antiáereos. Ahora vas a ser tu el que tenga la oportunidad de pilotar dicho avión, intentado destruir la mayor cantidad posible de objetivos enemigos.

OPCIONES:

Joystick Kempton

Joystick Sinclair

Joystick AGI

TECLADO:

I = Juego

Z = Derecha

X = Izquierda

O = Subir

K = Bajar

0 = Fuego

COMPRESOR - EXPANSOR

Este programa es un compresor de pantallas. Su finalidad es hacer que una pantalla (que utiliza 6.912 bytes para su almacenamiento), ocupa menos memoria.

Su filosofía es la de eliminar ceros.

Este en cuanto encuentra un cero lo almacena, así como todos los que siguen, por lo tanto, no será útil en el caso de pantallas que tengan pocas zonas en blanco (incluso puede que ocupase más), pero sí lo será por ejemplo, para pantallas con textos.

Antes de utilizarla, debes hacer «CLEAR» en la dirección que te parezca conveniente a tus propósitos.

— Para comprimir una pantalla hay que salvarla primero en cinta y hacer GOTO 100.

— Para salvarla teclas GOTO 200.

— Para descomprimirla GOTO 300.



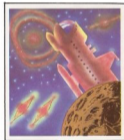
PIXERAMA

Pixerama es una rutina hecha en Código Máquina que te permitirá imprimir un carácter en cualquier lugar de la pantalla, sin que tengas que limitarte a las posiciones que la función «AT» del Spectrum acepta.

De este modo podrás desplazar un carácter a lo largo y ancho de la pantalla Pixel a Pixel, y con una velocidad que no se podría en Basic.

Gracias a Pixerama podrás tener la posibilidad de imprimir 127 gráficos definidos, obteniendo con ello 107 gráficos más que antes. Podrás utilizarlos sin tener que recurrir a los engorrosos POKES de la variable UDG, y almacenarlos en cualquier lugar de la RAM.

Para su utilización, aconsejamos leer atentamente los detalles que acompañan a la subrutina.



LUNAR II 48K

Tu nave estelar ha caído sobre uno de los satélites del planeta Urmin, en el sistema solar de Alfa Centauri, el satélite Lunar II. Con tu módulo de desplazamiento terrestre deberás recorrer la escabrosa superficie del satélite, continuamente acosado por los habitantes del sistema.

TECLADO:

CAPS-SPACE: Acelerar / Frenar - alternativamente,

A - ENTER = Fuego

Q - P = Salto

Juega y aprende



PICASSOGRAPH

Este es un programa de utilidad con el cual podrás hacer dibujos y presentar las pantallas de tus programas.

Cursores de movimiento:

- U = Izquierda
- B = Abajo
- M = Derecha
- N = Arriba

En cualquier momento, mientras estés dibujando, puedes elegir alguna de las funciones que tienes a tu disposición, como áreas, líneas, círculos, etc... Pulsando una tecla del 0 al 9. Para dibujar hay que tener en cuenta cuatro datos:

- 1.- La función seleccionada.
- 2.- El valor de A (que es el ancho del trazo)
- 3.- Las coordenadas horizontales.
- 4.- Las coordenadas verticales.

Las funciones disponibles son:

- 1.- Mueve el cursor por la pantalla sin dibujar nada.
- 2.- Dibuja líneas.
- 3.- Dibuja áreas.
- 4.- Paralelas.
- 5.- Borra líneas.
- 6.- Limpia la pantalla.
- 7.- Nuevos colores.
- 8.- Rellena figuras cerradas.
- 9.- Memoriza coordenadas.
- 0.- Dibuja una línea desde las coordenadas memorizadas en 9, hasta la posición actual del cursor.

La variable A se controla con Z (-) y

(+).

Con dicha variable controlas:

- La longitud de las líneas.
- El ancho de las áreas.
- El radio de un círculo.
- La separación entre paralelas.
- El movimiento de los cursores.
- Etc...

OTRAS FUNCIONES:

Tecla «O».- Traza un círculo de radio igual a A en la posición de las coordenadas.

Tecla «T».- Inserta textos en la línea y columna más cercana a las coordenadas.

Tecla «I».- Muestra las instrucciones de nuevo.

Tecla «S».- Salva tu dibujo.

Para recuperarlo carga LOAD == screen \$

Para rellenar figuras, que es la función que realiza la tecla «8», primero se tiene que dibujar la figura cerrada. A continuación pulsa «I» (movimiento de cursores) y situado en el centro de la figura, pulsa «8» y se rellenará.

Una vez sepas bien todas las instrucciones, estamos seguros de que realizarás bonitos dibujos.

Realizado por J.M. Sánchez Cruz.



SIETE Y MEDIO 48K

Entre un arcade y una aventura, da gusto también probar el sabor de los juegos de mesa. Este es el turno del

siete y medio. En resumen, las reglas del juego son estas:

Se trata de hacer siete y medio con las cartas. Las figuras, menos el rey de cuartos, que es el comodín, valen medio punto mientras que las otras cartas valen por su valor real.

Si la puntuación conseguida es mayor de siete y medio, se pasa y por consiguiente, se pierde la apuesta; si se hace menos de siete y medio, se comprueba quién se acerca más al siete y medio. A igualdad de puntos, gana la banca.



ROUND 48K

Con este estupendo juego podrás ser tu mismo el promotor de veladas pugilísticas, además de que también participarás en algún que otro combate.

El juego acepta de 2 a 5 jugadores. Si se pulsa la opción 5 jugadores, el ordenador hará todas las combinaciones posibles de combates.

Puedes seleccionar también el número de rounds de que constará el combate, así como la duración de cada round.

TECLADO:

Jugador izquierdo	Jugador derecho	
X	Retrasar	M
C	Avanzar	N
S	Golpe al cuerpo	L
Q	Golpe a la cabeza	P

TECLADOS
MUSICALES
ELECTRÓNICOS

MK490
MK610
MK900

- SONIDO DIGITAL PCM.
- RITMOS y ACOMPAÑAMIENTOS AUTOMÁTICOS.
- CONEXIONES: RS 232 a ORDENADOR, a MIDI, a HI-FI.
- SECUENCIADOR INCORPORADO.
- A PILAS Y CORRIENTE.
- PRECIOS DESDE 43.000,- Ptas.



SIEL

Solicite
Catálogo en las
mejores tiendas de
música o a:

vietronic s^a

Apartado de Correos 9465
08080 Barcelona



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



SEQUORNICO@GMAIL.COM