

SPECTRUM

LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

- Química
- Desensamblador
- Editor UDG
- El Handicap
- Wipper
- Spark
- Tiro al plato
- Rascacielos
- Saghibu
- Graft Cruiser



Editorial

De nuevo estamos con vosotros en nuestra cita mensual y en esta ocasión no podemos menos que empezar dándoos las gracias —y no una, sino mil veces— por la gran acogida que habéis dispensado a esta nueva etapa de LOAD'N'RUN. Realmente los cambios y mejoras que hemos introducido son sólo un primer paso, al que seguirán otros muchos. Ya se están ideando nuevas secciones y toda una serie de proyectos que esperamos poder llevar a la práctica lo antes posible. Vuestras sugerencias en este aspecto serán bien acogidas. LOAD'N'RUN sigue fiel a su principio de ofreceros los mejores programas, tanto en juegos como en utilidades, para vuestros ordenadores. En este propósito, también vuestra colaboración nos servirá de gran ayuda y por ello hemos puesto en marcha el

Segundo Concurso de Programas, que está esperando ansiosamente vuestra participación. En otro orden de cosas os invitamos a escribir vuestros relatos de ciencia-ficción, que publicaremos si tuvieran un nivel apropiado, lógicamente recibiríais vuestro premio correspondiente por ello. Asimismo seguimos escondiendo buenos regalos en los cassettes, así que busca el tuyo a ver si te acompaña la suerte. Esperamos también, como no, vuestras cartas o llamadas consultándonos cualquier problema que se te pueda presentar con tu ordenador. En fin, aquí tienes la revista y el cassette preparados, como siempre, para que lo disfrutes. Gracias por tu apoyo y confianza... y no dudes en llamarnos o escribirnos con tus dudas o sugerencias.

EDITA
DAUPHIN S.A.
Edificio de Cosmos 28.000
46100 BURJASSOT, VAL.
Tel.: 303.203 04 10

DIRECTOR
Joaquín Muñoz Cordero Pérez
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Pere Pons

SUPERVISIÓN TÉCNICA
Alicia Lara

MAQUETACIÓN Y DISEÑO
Eduard Benito

COORDINACIÓN
Cinta Perroteo

SECRETARÍA DE DIRECCIÓN
Lorena Gallo

FOTOGRAFÍA
José María Bernabé, Hector Sañes

ILUSTRACIÓN
Carro Alarcón, Josep Maria Ros, Stanislav Gavrilov, Galfridus Morillo

COLABORADORES
Rita Abadías, José González, Santi Chel, Rafael

Esquivel, Juan Ignacio Robinson, Juan Floran, Luis Antonio Martínez

Almagro, José María Gil, Gregorio Pareda, Pau Puig

CONSEJEROS
Conrado Varragallo, Andrés Sánchez, Federico Pardo, Michele Cuvil

(José Soler, Benj. Sánchez, J. Arribas)

IMPRESIÓN
G.I. BARRIOS

FOTOCOMPOSICIÓN
SOL EDICIONES

Avenida de Roma, 107 - 08001 Barcelona

FOTOCOMPOSICIÓN
JOAN GALLEGO

Enric Cordero 138 17 - Barcelona

DISTRIBUCIÓN
COSMOS S.A.

Móvil 340 - Barcelona

Se edita una vez al mes (excepto en verano)

Distribución de cassettes: Efectuados por Audifon, S.A. - Madrid, 22 - Barcelona

Correspondencia

Apreciables amigos:

Antes que nada quiero felicitarlos por la gran revista-cassette que publican; es una maravilla y a la vez una gran fuente de entretenimiento.

Tengo una sugerencia para la revista, la cual pueden rechazar si lo crean oportuno o aceptarla si la consideran apropiada.

Me encantaría que publicaran también programas tales como «Ensamblador», «Desensamblador», «Cargador», etc., y, como no, un copilador porque colecciono todas vuestras cintas y me gusta tener las originales guardadas y usar las copias.

Si no pueden publicar mi carta no se preocupen porque reconozco que soy pesado.

Si nada más que decirlo y esperando vuestra rápida contestación, os saludó un coleccionista y admirador de vuestro trabajo.

Si esta carta sale publicada, le digo a todo el que lee esta revista por primera vez: «Animaros amigos, que no sabéis lo que os perdéis». Hasta siempre

PABLO MARTINEZ
Córdoba

Querido Pablo:

Queremos agradecerle las felicitaciones de que somos objeto en tu amable carta.

También te damos las gracias por las sugerencias que nos propones, y desde estas líneas hacemos una llamada para que todos los «load'n'runers» nos mandéis sugerencias, ya sean para bien o para mal, pues las tendremos en cuenta a la hora de hacer la revista, pues en definitiva ésta es vuestra revista y vosotros más que nosotros sabéis lo que os gusta y os interesa.

En cuanto a los programas que nos reclamais, no tenemos previsto editarlos a corto plazo, pero sí que está dentro de nuestros planes publicarlos en un futuro próximo.

Saludos de LOAD'N'RUN

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!



Ilustración de Mediavilla

JUAN JOSÉ LÓPEZ MEDIAVILLA, burgalés afincado en Barcelona tras un periplo en Alemania. En los últimos años se ha situado como uno de los personajes fundamentales del cómic español, sobre todo a raíz de sus trabajos en colaboración con Gallardo. Destaca en él, su peculiar sentido del humor y sobre todo su extraordinaria creatividad, que le ha permitido crear un nuevo lenguaje en el mundo del cómic muy imitado en los últimos años. Como dibujante desarrolla varias técnicas y domina estilos bien diferenciados, no ya sólo en el campo del cómic, sino también en el de la ilustración y la pintura. Sus historietas se publican en varios países europeos y ha ganado algunos prestigiosos premios tanto en su vertiente de guionista como en la de dibujante. Entre los álbumes que ha publicado se pueden destacar: «Makoki», «La juventud de Makoki», «Makoki en Nueva York», «La fuga de la modelo», «El milagro», «Chuchita y Mariño, dos rifas de postín», «Buitre Buñuel», «Historias de Tío Erno». Mediavilla además de dibujar, toca la guitarra flamenca (es muy amigo de Manzanera y otros artistas del género) y escribe poemas absolutamente surrealistas.

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.

Discos de Interés

Cómo cada mes le presentamos la lista de discos interesantes aparecidos en el mercado. La selección la realizan **Kike Albarera** y **Juan Floriach**, disc-jockeys de la discoteca **Maglo** de Barcelona.

LINTON KWESI JOHNSON: -In concert with Dub Band- (L.P. LKJ Records). En este doble L.P., Linton Kwesi expone todo su hacer musical acompañado de todo su espiritualismo y sentido político-social de lo que la música jamaicana o Reggae significa para él. Acompañado por The Dub Band formán, en este álbum, algo que a veces es explosivo y otras fuertemente sensible.

KID CREOLE AND THE COCONUTS: -In praise of older women and older crimes- (L.P. WEA). Kid Creole se está reafirmando continuamente. En su último L.P. así lo demuestra. Ya no es sólo la vistosidad (para quienes los han visto) de las Cocoonas, sino el buen hacer del propio Kid, con la nomenclatura espectacular de Coati Mundi y por supuesto las preciosas e ingenuas Cocoonas. -Endicott- es el máximo exponente de este nuevo L.P.

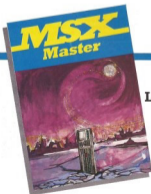
MINK DE VILLE: -Sportin' Life- (L.P. Polydor). Para hacer la música que hace este señor, se tiene que ser lo que él es y estar situado ahí, donde está. Ser gitano en N.Y. es una ventaja, o por lo menos, así nos lo da a entender, porque todos sus discos poseen un feeling especial y una personalidad evidente. Esto sí es música.

SIMPLY RED: -Picture Book- (L.P. WEA). Aquí una muestra de vocación por tratar de sorprender al personal y seguro que lo consiguen con la mayoría de los que este ejemplar. Su música es funky-jazz, pero no sólo es eso, sino también un poco de imaginación armónica, un mucho de origen musical y muchas cosas más.

COLOURBOX: -Colour Box- (L.P. Virgin). Desde sonidos reggae, hasta el blues o baladas tejidas por una dulce voz femenina que traza una línea adaptable al sonido actual, recuperando estilos que, gracias a grupos así, se conservan vivos. Bien.

LOST GRINGOS: -Like a Rolling Stone- (Maxi Ginger Music). Estamos en la era de los que no hay inventado, se lo inventan. Lost Gringos es producto de la movida norteamericana adaptado a lo que los sudamericanos familiarizan, música de estudio. El tema tan famoso en su tiempo -Like a Rolling Stone-, es la canción que han utilizado, en versión reggae para lanzarlo al mercado, pero atención a -Stella dan Make-up- que está muy bien trabajado.

RECOMENDAMOS: Loquillo y los Trogloditas (L.P. -Mafia del baile-). Sun City (Maxi. -Arms United Against Apartheid-). Hall and Oates (L.P. -Live-). Inxs (L.P. -Listen Like This-). Banda Ritmica de Cristal (Single. -La noche se acaba-). Jesse Johnson's Revue (L.P. -Jesse Johnson's Revue-). Paul Hardcastle (Maxi. -Just for money-). Two of us (Maxi. -Blue night shadow-). Johnny Thunders/Pat Padatin (Maxi. -Crawfish-). Reggies (L.P. Todos están muertos-).



MSX Master

LA REVISTA QUE HACIA FALTA

La revista que estabas esperando ya está lista. Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

PROXIMAMENTE A LA VENTA

Juega y



SPARK (16 K)

En «SPARK» deberás guiar a tu propio automóvil e intentar obtener el mayor número de puntos que te sea factible. El coche que tú conduces es el negro. Dispones de tres en total.

También podrás sumar puntos, 100 en concreto, si recoges las bombas de gasolina que te irán apareciendo.

Una vez que has superado los tres niveles de juego, el ordenador te perseguirá con dos coches en vez de con uno.

Es obligatorio conducir siempre en el sentido de las agujas del reloj, y para cambiar de carril utiliza las aberturas.

TECLADO

- 6 = Izquierda
- 7 = Bajar
- 8 = Subir
- 9 = Derecha
- 0 = Reset

WIPPER (16 K)

Nos encontramos en el siglo XXI, los viajes intergalácticos se realizan ya cotidianamente y se han construido multitud de bases espaciales. En uno de estos inyectores de una base a otra, tu utilitario espacial ha estropeado, con tan mala suerte que al ir a arreglarlo le has quedado flotando en el espacio. Es aquí donde empieza el objetivo del juego, tendrás que intentar sobrevivir el mayor tiempo posible.

Para ello, tendrás que ir destruyendo enemigos al tiempo que les vas evitando. Cada vez que seas alcanzado, cambiarás de color, y, por último, morirás. Si eres lo bastante hábil como para destruir a tus enemigos, te saltarán más, pero el juego aumentará de velocidad.

TECLADO

- 1 = Subir
- Q = Bajar
- S = Derecha
- M = Izquierda
- SPACE = Fuego



CRAFT CRUISER (48 K)

Otra vez nos trasladamos al siglo XXI. En esta ocasión estás al mando de un interceptor espacial, y tu misión consistirá en destruir a todos los alienígenas que rodean e intentan invadir la tierra. Como podrás observar, hay varios tipos de marcianos, que tendrán puntuaciones diferentes, así como un tiempo límite para ser abatidos, si este último llega a cero, perderás una nave.

TECLADO

- Q = Subir
 - A = Bajar
 - M = Fuego
 - O = Izquierda
 - P = Derecha
 - H = Pausa
- Si, por ejemplo, pulsas la «Q», no será el punto de mira de la nave el que suba, sino que bajará el alienígena.

RASCACIELOS (16 K)

Os presentamos ahora un juego pensado y estudiado para los más pequeños de la casa. No es un juego, ni de habilidad ni de acción, sino de memoria, tipo Simón.

Consiste en recordar el color de los hombres que aparecen en el rascacielos, y que por un instante nos mostrará la pantalla, y recordarlos luego correctamente.

Hay opción de juego para 2 o 3 colores a la vez.

TECLAS

- 3 = Magenta
- 4 = Verde
- 7 = Blanco

Para una ayuda a mitad de partida, pulsa «A». Para reiniciar el juego, pulsa «R», y nos dará una nueva combinación.



TIRO AL PLATO (48 K)

En este juego vas a poder poner a prueba tu puntería. El juego se desamolla en el interior del primer campeonato de España de tiro al plato.

En el centro de la pantalla aparecerá un cuadrado que tiene la función del visor de la escopeta. Posees 21 oportunidades de acertar a los platos que irán saliendo por distintas direcciones. Parece fácil, pero no creas, tendrás que disparar en el momento justo, es decir, cuando el plato se superponga con tu visor. No dudamos en que el tiro de campeón irá a parar a tus venetas.

TECLAS

- 8 = Disparo
- 7 = Reinicio del juego

SAGHIBU (48 K)

Esta vez te retamos a que confrontes tu seguridad y pericia con la del ordenador, reconstruyendo el rompecabezas que te presentamos.

Para pasar de un nivel de juego a otro, es necesario que los nueve colores permanezcan iguales en pantalla.

Pulsando la tecla correspondiente al número que indica el cuadro, podrás ir cambiando los colores. También qué ser muy cuidadoso porque te esperan muchas sorpresas.

Te anticipamos desde estas líneas que el último nivel te será imposible. Y ahora... atención y ¡juerte!

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR T...

Envíanos tus programas, en sistema MSX, COMMODE-64 o SPECTRUM y gana dinero. Solo tienes que remitirlos a Games, con el correspondiente librito del juego, una breve muestra del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No solo juegas, sino también UTILIZAS.

En él, todo el material debe ser nuevo y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.

Los juegos o utilidades que sean

D.P.S.A.C./ANEXO I

POR: EDUARD OTTO

Peter McNeil tenía entre manos uno de aquellos casos que tanto le disgustaban. Su jefe de sección, Abraham Celsus, parecía tener interés en que fuera Peter quien los resolviera. Desde que aterrizó en la sección de archivo, ahora hará tres años, empujado por un desafortunado suceso con la brigada criminal, Abraham lo mortificaba con la misma clase de trabajos.

Abraham era gordo, halitoso y su cabeza calva brillaba entre los pasillos formados por los ficheros. Era despota con sus subordinados, más si tenemos en cuenta que le llegaban los forma y disciplinarios. Aquellos que se habían destacado por su mala suerte, por la petulancia o por la desgana. Se creía un poco sargento del peor pelotón y lo demostraba con gran aparato. Sentía una necesidad revanchista de aleccionar y domar a todos los que caían en sus dominios. Sin embargo, era sumiso y gomoso con sus superiores. Educado en el estilo poliflépico de salón, no perdía oportunidad de sembrar el desconfianza y en la medida de lo posible, enfrentar a diferentes jefes de secciones en el provecho suyo.

Había conocido ya muchos cambios; cambios de personal, de estructuras, de medios. En cada uno de ellos, viendo peligrar su futuro, supo capear los temporales y mantenerse al páiro de las desgracias. El Estado Mayor había aprendido a confiar en su palabra y él había procurado hacerse imprescindible en todas situaciones. Dominaba a la perfección los archivos, tenía una memoria retentiva, fuera de lo común, se acordaba de múltiples detalles de cada caso y lo podía relacionar unos con otros. Se había ganado el puesto indiscutiblemente. Nadie dudaba de su eficacia, ni él mismo, que trataba con displicencia a sus subordinados.

Peter lo odiaba desde tiempo atrás, antes del desgraciado asunto, cuando era un simple ayudante de inspector y lo mandaban cada mañana con un paquete de datos a los archivos. Esperaba y luego le entregaban otro paquete con dossiers para las investigaciones en curso. Cada mañana, Abraham lo esperaba, solía llegar a la hora del desayuno, y con la boca llena le gritaba una suerte de improperios a modo de saludo. Toda la sección atenta al pequeño ritual se desternillaba y lanzaba puyas que animasen la actuación.

Luego le cogía el paquete a Peter y después de echarle una ojeada, se volvía a él por encima de la mesa que los separaba con voz de falsa zalamería. —Muy bien señor comisario,— iniciaba una reverencia — veo que su brigada ha trabajado duro y tiene los datos de todos los criminales de la ciudad. ¡Que contento se pondrá el prefecto cuando se lo cuente!. Peter, como cada día, aguantaba mirando al techo y ruborizándose ligeramente, casi sintiendo vergüenza ajena.

Arrastrando la última sílaba, Abraham cambiaba de tono re-

Piensa, después de jugar

pentinamente y, encolerizado, le gritaba:

— ¡Estoy harto de tu basura de cada día y ahora mismo la voy a archivar! —y cogía el montón de informes y los traba a la papelera.— ¡Es ése el único sitio que pueden estar. Y ahora, veamos qué nos pide el gran detective para sus investigaciones. ¡McFly, atiende al caballero!.

Subían al piso de arriba donde estaban los ficheros y McFly le iba proporcionando los informes que pedía:

— Estoy harto de ése botijo, siempre hace la misma comedia.

— ¡Bah! no te preocupes. Es un amargado y se ha de meter con alguien. A nosotros nos lleva de cráneo, siempre tiene alguna pijoada para jorobar. Espero que lo jubilen pronto.

Al salir, tenía que presentar un albarán a Abraham para que firmase el conforme. Y cada día se tenía que oír la misma canción:

— Tenga cuidado el señor de no pringarlos de aceite mientras desayuna.

Cuando lo ascendieron a inspector, dejó de visitar diariamente a Abraham y su sección, sólo de tarde en tarde, cuando el caso que investigaba requería una complicada búsqueda de datos. En éses casos, debía sentarse con Abraham a consultar los archivos. En buena medida el éxito dependía de la predisposición de Abraham. Por consiguiente, la relación entre ambos cambió bastante. Sin dejar de sentirse una antipatía mutua. Los dos debían ser deferentes con el otro para guardar sus intereses. La mejor parte, sin duda la tenía Abraham, que gozaba de una posición relativamente más cómoda.

Fueron pasando los años pero la relación entre ambos no mejoraba, al contrario, iba empeorando. Gran parte del fracaso de Peter fue provocado por Abraham. Peter llevaba a cabo una operación muy arriesgada. Estaba actuando prácticamente solo, junto con un ayudante y el consentimiento de su jefe de sección. El resto de los departamentos ignoraba sus actuaciones. Lo llevaban tan celosamente guardado que no pasaban ningún tipo de información a los archivos para que de ésta manera nadie pudiera charlarles el plan. Peter había logrado introducirse en una red de traficantes de droga. Era un buen golpe que le haría ascender. No repararon en nada, durante tiempo se separó del servicio y se integró en la red. Sólo se ponía en contacto una vez a la semana con su superior a través de un número especial y siempre desde lugares distintos. Ya estaba todo a punto, se había ganado la confianza necesaria como para intervenir en las operaciones importantes del tráfico.

Abraham tenía una red de confidentes tanto dentro de las dependencias como entre el hampa, que lo mantenían constantemente informado de todo. Fue por casualidad que se enteró de la operación de Peter y su departamento. Recogió una información por aquí y otra por allá y fue imaginándose lo que iba a suceder. Inmediatamente temió de que si tenía éxito aquella operación, podría tener serios problemas en el futuro. Así que decidió jugar su carta personal en el asunto. La operación de Peter estaba previsto que concluyese en el momento de la compra de una gran partida de droga. En élla estarían los jefes de las dos bandas supervisando la mercan-





cia. En el momento preciso, por un aviso de Peter que presenciara la compra, irrumpirían los policías deteniendo todo el tinglado. Todo se llevaba con el máximo sigilo.

Abraham se puso a corriente de todos los pormenores y fue él quien momentos antes puso en sobreaviso a las dos bandas dando al traste con la operación. Cuando llegaron los policías al lugar de la cita, los traficantes ya los estaban esperando. La operación concluyó con tres agentes muertos y un expediente para Peter, que nunca sospechó que Abraham jugó contra él.

Después de un tiempo apartado del servicio, lo reintegraron a la Sección de Archivo que gobernaba Abraham.

Peter ya llevaba tres años consumiéndose entre datos y archivando lo que otros con mejor fortuna que él realizaban. Esta noche, por orden de Abraham, debía recopilar todos los datos de las acciones sobre la droga que se habían llevado a cabo en la ciudad. Era un trabajo exhaustivo que tenía que presentar por la mañana el prefecto a la comisión del ayuntamiento. Había llegado la orden tarde y obligaba a trabajar toda la noche. A pesar de que casi todos los datos, pura estadística, estaban introducidos en la memoria del ordenador, otros se tenían que ir buscando entre casos completamente aparte y entre documentación antigua.

Peter se puso a trabajar con la esperanza de acabarlo enseñuendo. Iba recopilando la información que salía de la impresora y la iba separando con un guiñón cronológico. Todo ello daría como resultado la apreciación del aumento de tráfico y la actuación de la policía metropolitana para combatirlo. Pero esta información no sería del todo precisa, porque sólo reflejaría aquellos casos en que la policía había actuado e tenía conocimiento, olvidándose todos los casos que fracasaron o que fueron ajenos a la policía. A esta conclusión llegó Peter mientras revisaba todo el listado completo con los nuevos datos que él había introducido. Le iba dando vueltas a esta hipótesis y a la manera de cómo reflejarla, ya que lógicamente no se hallaba en su poder. Leía el listado mecánicamente hasta que llegó a su desafortunado caso, que se puso a examinar con detenimiento. Al final de los datos aparecía una codificación que hasta entonces no le dió importancia, pero ahora lo llenaba de curiosidad. En la última línea figuraban las siglas D.P.S.A.C. Fue al ordenador pidiendo información donde quedaron desglosadas las siglas como: Dato Personal Secreto Abraham Cel-sus, esto figuraba en casi todos los casos que había manejado, al principio pensó que era una especie de rúbrica de Abraham para designar que los datos recogidos formaban parte de su investigación. Volvió otra vez sobre el ordenador y pidió más información sobre el D.P.S.A.C. a lo cual, en pantalla quedó reflejado que era un archivo secreto cuya clave sólo poseía Abraham. Esto le empezó a poner sobre la pista de que allí se guardaban datos que serían relevantes para el informe. Necesitaba hallar la clave que le permitiera entrar en los datos.

Daba vueltas a su imaginación pensando cuál sería ésta o dónde pudiera hallarla. Pidió como primera medida la ficha de Abraham y fue combinando fechas e iniciales sin ningún resultado. Eran las cinco de la mañana, disponía de dos horas escasas antes de que llegara Abraham para averiguar la clave y sacar la información. Fue al despacho de Abraham y lo revolvió todo buscando algún indicio que le diese la solución. Miró página por página los dietarios, los libros de los

anaqueles, registró los cajones, cuando encontraba alguna anotación sospechosa la introducía en el ordenador. Todas fallaban. Ya eran las seis de la mañana, una hora sólo. Todo el despacho estaba desordenado. Volvió a salir del despacho, paseaba arriba y abajo enfurecido buscando la clave. Todo parecía inútil. Jamás sabría qué escondía Abraham. ¿Y si era importante para él y su informe? Entró de nuevo en el despacho, miraba por cualquier lugar que pudiese encontrar la clave. Encima de la mesa de despacho había una escribanía con reloj y calendario, comprobó por su reloj que estaba parado en las 6 en punto, pensó que estaría estropeado, pues no era posible que Abraham, tan meticulado no lo diera cuerda. Se fijó también en el calendario que no señalaba la fecha del día. Siguió rebuscando. No encontró nada. Fue a su mesa y cogió el libro de claves, no había ningún indicio que le acercara a lo que estaba buscando. Miró el reloj, a las 6.30 de la mañana. De repente se dio cuenta, el reloj y el calendario eran la clave, nadie podría sospechar que un calendario y un reloj parado, de una manera tan corriente porque nadie se acuerda de ponerlos al día ni de darles cuerda, marcaran la clave secreta.

A las siete de la mañana, Abraham entró puntual, como de costumbre, a la sección. Peter había ordenado el despacho, sabía que cualquier objeto fuera de su lugar haría sospechar a Abraham. Desde el despacho, mandó a Peter que le trajera el informe. Se lo llevó con una cierta satisfacción. Lo ojeó por encima y le gruñó algo ininteligible a modo de gratificación. A las ocho en punto, salió del despacho con el informe hacia la reunión con la comisión del ayuntamiento. Le entregó el informe al prefecto que lo comentó junto con el comisario y lo entregaron al comisionado, éste lo leyó atentamente recabando en uno u otro detalle hasta que llegó a la última página en la que había una anotación que pasó desapercibida a los tres policías. Decía: Todo este informe se amplía y detalla en los apartados señalados en D.P.S.A.C., que figuran desglosados en el Anexo I. El comisionado levantó la lista y preguntó por el Anexo. Se hizo un silencio. Abraham se revolvió inquieto, cogió el teléfono y se puso al habla con Peter, hablaba a gritos y fuera de sí. Era la primera vez que se le escapaba un detalle.

Peter entró en la sala con el Anexo I, en la cubierta del dossier se leían perfectamente las siglas D.P.S.A.C. Abraham, cuando lo descubrió, intentó hacerse con él, pero el comisionado se adelantó tomando el dossier de las manos de Peter. Abraham cayó en un silencio profundo y se quedó abatido en su asiento. Se dió cuenta de que su meticulosidad y celo por tenerlo todo archivado, incluso aquello que lo comprometiese, se había vuelto contra él.

El comisionado, una vez leído el Anexo, lo entregó al prefecto, quien no pudo disimular su sorpresa. En el dossier figuraban, con todo tipo de detalles, las operaciones en que había intervenido Abraham, todos sus contactos con los delincuentes y en qué medida habían afectado en sus compañeros del cuerpo. Fue apartado de la policía y nunca se volvió a saber nada de él. Peter McNeil, fue ascendido a comisario y dejó para siempre la sección de archivo.



Ilustración: MEDIAVILLA

Aprende



EL HANDICAP (48 K)

Con este programa, podrás gozar de las maravillas de la naturaleza, pues se trata de una competición ecuestre. Las puntuaciones son las mismas por las que se rige la FEI (Federación Ecuatoria Internacional). Estas son:

- 4 Puntos por cada obstáculo abatido.
 - 3 Puntos por el primer refuete del caballo.
 - 6 Puntos por el segundo refuete del caballo.
 - Eliminación por el tercer refuete del caballo.
 - 8 Puntos por la caída del jinete.
- Tienes que intentar superar los obstáculos con el mínimo posible de penalizaciones. Después de haber elegido la dificultad del concurso (la fórmula 3 requiere más habilidad que las otras), deberás insertar el nombre del caballo elegido.
- En la parte inferior de la pantalla se indica la cadencia del galope del caballo. Para superar con éxito la prueba deberás tener en cuenta las siguientes lecturas:

- 1.— **Cadencia del galope:** Se puede modificar pulsando las teclas «D» o «W», que la disminuirá en 50 o en 10 ms o bien las teclas «O» y «P» que la aumentará en 10 o 50 ms mientras el caballo galopa.
- 2.— **Intensidad del salto:** Se determinará asignando un valor de 1 a 100 (1 = suave, 100 = fuerte).
- 3.— **Punto de salto:** Se determina asignando un valor de 1 a 100 (1 = cerca, 100 = lejos).



EDITOR DE UDG

Este programa permite la realización de 19 UDG. El cursor aparecerá intermitentemente y se controla con las teclas 5, 6, 7 y 8, como izquierda, abajo, arriba y derecha respectivamente.

El cursor tiene tres modos:

- ACTIVO:** Se acciona pulsando la tecla «A». Por donde pasa el cursor se queda activado.
- PASIVO:** Por donde pasa el cursor permanece inalterable. Se acciona pulsando la tecla «P».
- BORRAR:** Se acciona pulsando la tecla «B». Por donde pasa el cursor, borrar los cuadros activados. Si pulsa la tecla «M», aparecerá en pantalla un menú, el cual tiene las siguientes opciones:
 - D = Definir - Define el gráfico en pantalla.
 - E = Girar - Gira el gráfico en pantalla 90 grados a la derecha.

- 1 = Inversión Horizontal - Invierte horizontalmente el gráfico en pantalla.
 - 2 = Inversión Vertical - Invierte verticalmente el gráfico en pantalla.
 - 3 = Grabar - Graba los UDG ya definidos que se deseen.
 - F = Fin de programa - Borra el programa, pero no los gráficos.
 - R = Return - Vuelve a la realización del UDG.
 - C = Borrar - Borra el gráfico en pantalla.
- Programa realizado por IÑAKI LOPEZ.

Premiado con 20.000 ptas.



DESENSAMBLADOR

Debido a la gran avalancha de llamadas telefónicas y cartas recibidas solicitando utilidades como un desensamblador este mes os presentamos uno. De esta manera podréis ver, por fin, los listados de programas escritos en Lenguaje Ensamblador. Su funcionamiento es bien sencillo, para ello sólo tenéis que introducir la dirección de memoria desde la cual queréis desensamblar. Cada vez que se llena la pantalla con el listado os aparecerá un pequeño menú compuesto por tres opciones:

- D — Para cambiar la dirección del desensamblado.
- Z — Para efectuar una copia por impresora de la pantalla.

Cualquier otra tecla para seguir leyendo. Si en algún momento del desensamblado lo quieres interrumpir pulsa el SPACE.

QUIMICA

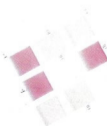
Esta es la primera parte de un programa que te ayudará a conocer las fórmulas de los compuestos químicos (en este caso los óxidos). Para ello tienes un menú inicial compuesto por tres opciones:

- Tabla de datos: Para ver los elementos con su símbolo y sus valencias.
- Formular: Para formular.
- Nombrar: Para nombrar una fórmula.

En el programa hay explicaciones y ejemplo de cómo usarlo. Para nombrar una fórmula, el programa (para poder ser más rápido) no distingue todos los tipos de nomenclatura. Así en los óxidos básicos se nombra indicando la valencia (si hay más de uno) al final de la fórmula entre números romanos. Mientras que en los óxidos ácidos se nombran con la nomenclatura de proporciones.

TU PROGRAMA!

¡Activación de los programas inmediatamente, no tardes que esperar lo sabes, GANA DINERO FIRMAMENTE!
Suma todo lo que te hemos ofrecido con tus datos personales (nombre, dirección, teléfono, etc.)
¡LÓGRANOS!
CONCURSO PROGRAMAS
Apertado de correo nº 36.099
0800 BARCELONA
(Animo, estamos deseando de pagar tu trabajo!)



Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Ro-

gamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material de segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club), Apartado de Correos 36.099, Barcelona 08080.

Estoy interesado en el cambio de programas en cinta para Commodore 64.
Pedro García de Paredes
Tel. 80 23 90
C/ Sonora, 3
Hernán Cortés (Badajoz)

Vendo impresora Seikosa 6p700-A COLOR en anero por 40.000 ptas. Interesados llamar tardes al (93) 247 10 32, preguntar por Ignacio.
Ignacio Piñana Blader
Valls y Taberner, 18 atc. B, 1º
Barcelona 08005

Cambio y vendo juegos para el Commodore 64. Poseo variedad de juegos. Interesados escribid, espero vuestras cartas.
Carmen Rocio
Castillo de Anísalo, 7, 1ª Izquierda
Madrid 28037

Cambio juegos y utilidades para C-64, poseo unos 400. Poseo cassette y disco. Tel. (972) 36 66 32
Jordi Triado Boschascorn
C/ Camí de las Cabras, 29, 2º 2ª
Lloret de Mar (Barcelona)

Vendo y cambio todo tipo de juegos comerciales y utilidades para Spectrum. Dispongo de últimas novedades.
José Vicente Ripoll García
Moisés Pedro Mena, 26
San Juan (Alicante)

Desearía intercambiar programas para Spectrum 48K asimismo formar un club sin fines lucrativos, sólo intercambios. Mandar lista de programas, prometo contestación. Para toda España.
Alfonso Jiménez Sánchez
C/ Maza, 43, 2º A
Mérida (Badajoz)

Vendo impresora Seikosa 6p500 sin desmontar con instrucciones y garantía. Precio: 40.000 ptas.
Miguel Ángel Alonso
C/ Albatros, 21, 1º drcha.
Madrid 28025

Cambio programas (juegos y utilidades) para CBM-64. Mandad lista. Tengo unidad de cinta. Escribid a:
Antonio Díaz Rodríguez
C/ Guindaleta, 4, 2º B
Málaga 29003

Vendo monitor en color con entrada RGB (ideal para MSX) en 20.000 ptas. Compró periférico para el C-64. Intercambio programas. Tengo más de 200 títulos.
José Luis Gallardo
Circunvalación, 2, 1º C
Teléfono 11 98 20
Granada 18007

Vendo el manual del Spectrum en español por 2.000 ptas. y el libro programación en logo por sólo 1.000 ptas. y una cinta con los 20 programas de la colección «tus juegos» por 5.000 ptas.
Fernando Castán Merino
Pedro Manjón, 34, 5º E
50010 Zaragoza

Vendo programas para Spectrum de 48K o 16K. Tengo algunos como Frankie, Dragonator, Moon Alert, Underworld y 150 más. ¡Cualquier juego! ¡Pídelo! Sólo te costará 300 ptas. por reembolso, pídelos.
Janir Gracia Aliane
San Gerís, 71-73, 10 A
Zaragoza 50010

CREATOR

Los grandes programas para
que crees tus:
Aventuras, Juegos y
Gráficas Tridimensionales.

Estate atento a LOAD'N'RUN
muy pronto los tendrás
en tus manos.

No te los pierdas!!

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) desees y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el

producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.



Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva. Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oírán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.

El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por Load'N'Run.
Precio: 1.966 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!

Podrás oír, 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 garantizadas del montaje.

Totamente garantizado por Load'N'Run.
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibráis cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafadas con el distintivo LOAD'N'RUN.

Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.

Distínguese con la camiseta Load'N'Run.
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Suscribete Ahora

REGALAMOS
CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:

LOAD'N'RUN (Suscripción)

Apartado de Correos 36.099

08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:

12 ejemplares y 12 cassettes por 9.475 ptas.

Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a L'N'R SPECTRUM a

partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

GIRO POSTAL N.º

TALON NOMINATIVO ADJUNTO

CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION

DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ Firma _____

¿CREEES QUE LO HAS PROBADADO TODO EN SOFTWARE?

LENGUAJE MAQUINA

La revista para Spectrum,
Commodore y MSX, que te adentra
en los secretos del Software.

Con cursillos de Assembler,
programas para teclear, juegos
y utilidades.

Ahora en tu Quiosco.





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



SEQUORNICO@GMAIL.COM