

SPECTRUM

LOAD 'N' RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



Coche Fantástico
Balog
Gargantúa
Leopard
Invasión
El tren
Ruperto
Mathela 48 K
64 Columns 48 K
Utilidos

Editorial

Aquí estamos una vez más puntuales es nuestra cita mensual. De nuevo os proponemos toda una serie de programas, tanto en juego como en utilidades, para que los disfrutéis en el primer caso y los encuentres algún fin práctico en el segundo. Como siempre tratamos de ofreceros lo mejor del software actual, asimismo seguiremos publicando algunos programas premiados en nuestro concurso. Acuérdate de que ya está en marcha el II Concurso de Programas Load'N'Run, al que afortunadamente hemos notado una mayor afluencia de programas —no sólo en cuanto al número de participantes, sino también en lo que a calidad de programas se refiere—, lo que nos es particularmente grato, porque vemos cómo se desarrolla notablemente la capacidad creativa de los aficionados al mundo de los ordenadores. En otro orden de cosas, te encontrarás este mes con una novedad que confiamos sea bien acogida. Definitivamente

desaparece la sección de «Discos de interés», que —pese al nombre— parece ser que no ha interesado demasiado, en su lugar vamos a incluir un ranking de juegos que debéis decidir vosotros mismos con vuestras votaciones mensuales. Han sido bastantes las cartas que nos han sugerido esta idea y nos ha parecido sumamente interesante llevarla a la práctica, por cuanto creemos que para nuestra publicación resulta más interesante que la sección de discos. Así que ánimo y enviarnos pronto vuestras votaciones para empezar a elaborar ya nuestro primer «Hit Games». Por supuesto, seguiremos atendiendo vuestras sugerencias en la medida que nos sea posible, asimismo os invitamos a que nos llaméis o escribáis con vuestras dudas o problemas. En definitiva, LOAD'N'RUN desea mantener un estrecho contacto con vosotros para ir mejorando día a día conforme a vuestros gustos.

EDITA
DUPULSON S.A.
Enricada, 93, 47
Apartado de correos 36289
08060 BARCELONA
Tel.: (93) 329 24 16

DIRECTOR
Jose Maria Esteban

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Pere Pina

SUPERVISION TECNICA
Alex Lara

MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Berme

COORDINACION
Crista Panico

SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler

ILUSTRACION
Curo Aitorra, Josep Maria Bea, Demian Canula, Gallardo, Garces, Eduardo Garcia, Marcelo Garcia, Enric Jardi, Mari, Medavilla

COLABORADORES
Jose Carrasco, Hermes Coll, Rafael Chotbi, Santi Chotbi, Rafael Escrite, Juan Ignacio Esteban, Luis Antonio Martinez Arago, Josep Mas Villos, Inspector Pexidi, Pere Puig

CORRESPONSALES
Conrado Varragato (Miami), Danielle Faulcau (Paris), Michelle Curni (New York), Bar Watson (Londres)

IMPRESION
Gráficas Península S.A.
Calle de Barcelona, 22 - Manresa
D.L. B-32 888/85

FOTOCROMOS
M. C. Ediciones
Avenida de Roma, 307, 2º - Barcelona

FOTOCOPOSICION
J. Gallego, S.A.
Enrique Granados, 135, 1º - Barcelona

DISTRIBUVE
COEDIS S.A.
Valencia, 245 - Barcelona

Reproducción de cassettes realizada en
AUDIMIRO S.A., Calle Masnou, 23, Barcelona.
Se sollicita control O.D.D.



Ilustración de Josep Maria Bea

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.

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

JOSEP MARIA BEA FONT, Barcelonés, es uno de los dibujantes españoles más decisivos de las dos últimas décadas. Tanto en el cómic como en la ilustración destaca de modo especial por su estilo personal e inconfundible. No obstante, es un creador de ambrosia versatilidad que además del sello Bea ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utilizó de técnica bien distinta. Es además un mago del collage. Ha recibido numerosos premios y sus dibujos se han editado en medio mundo, desde U.S.A. a Yugoslavia, pasando por la práctica totalidad de la Europa comunitaria. Por su libro didáctico «La técnica del cómic» le fue concedido el Premio Ciudad de Barcelona a la mejor labor de información y animación cultural. En la actualidad dirige la Editorial Intermag y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Sir Lelio», «Siete dioses y espacias», «Peter Hignos», «Historias de terror», «Historias de la taberna galáctica», «En un lugar de la merino», «La esfera cubica», «La muralla», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia...». Además de dibujar, toca la guitarra testudo en el grupo Los Dálmatas y escribe textos cargados de sano y fino humor.

HIT GAMES

Con este número inauguramos una nueva sección que esperamos sea de vuestro agrado. En cualquier caso, vuestra colaboración es absolutamente imprescindible para llevarla a buen término, se trata de un hit de software seleccionado según vuestro criterio. Tan sólo tenéis que enviarnos una carta indicando vuestros cinco juegos favoritos en orden del uno al cinco. Entre todos confeccionaríamos la lista que os presentaremos cada mes en la revista.

ATENCIÓN: ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS SORTEAREMOS 10 CAJAS DE LPS DE ALAN PARSONS QUE CONTIENEN LOS ALBUMES TITULADOS: «EVE», «I ROBOT», «PIRAMID» y «THE TURN OF A FRIENDLY CARD».

Envíanos tus votos a:
LAD'N'RUN (HIT GAMES).
APARTADO DE CORREOS 36.099
08080 BARCELONA.



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!!

Juega y



LEOPARD

¿Quieres participar en una aventura pilotando un sofisticado carro de combate? Si la respuesta es afirmativa, entonces Leopard es un programa idóneo para ti. Solo con mucho valor y destreza podrás llevar a cabo tu misión. El enemigo ha dispuesto unas defensas terribles en sus líneas para evitar que tú las franquees, pero podrás lograrlo si mantienes la frialdad propia de un héroe. Debes abrir toda resistencia teniendo cuidado de no ser alcanzado por el enemigo.

TECLAS:

- 6 - avance.
- 7 - disparo.
- 8 - derecha.
- 5 - izquierda.



RUPERTO

En este estupefaciente programa que te presentamos podrás disfrutar durante mucho tiempo debido al gran interés que posee, al ser de difícil ejecución y por tener un alto nivel de adicción.

Podríamos decir que se trata de un juego en el que la lucha por culminar las pantallas se vuelve algo prioritario. El programa posee unos estupendos gráficos y una gran movilidad.

TECLAS:

- Q - arriba.
- Z - abajo.
- P - derecha.
- I - izquierda.



INVASION

Defiéndete de los continuos ataques de seres extraterrestres y evita de ese modo la invasión de la tierra. Solo tú con tu nave y tu pericia puedes lograrlo. Dispónete para ello de un cañón láser que destruirá todo aquello que se le ponga por delante. Añade tu puntería y no tengas piedad con ellos. Tira unas oleadas de seres aliados te encontrarán con su nave, la cual debes destruir eliminando primero la barrera protectora que posee y alcanzando después al líder alienígena.

TECLAS:

- X - derecha.
- Z - izquierda.
- ENTER - fuego.



GARGANTUA

Gargantua es un programa que podríamos considerar como dentro del más puro estilo Arcade, y que estamos seguros que te hará pasar buenos momentos intentando completar las distintas pantallas que este magnífico juego posee.

El programa posee unos gráficos sensacionales combinados con una velocidad de ejecución impresionantes, con lo cual cada fase del juego es la más de superar que la anterior. En la primera fase deberás transportar las cajas que hay en el muro izquierdo hasta el muro derecho, donde recogerás un queso, que a su vez elevará al lado izquierdo, repitiendo este ciclo tres veces para poder completar la primera fase. Deberás tener cui-

dado con los objetos que allí se mueven pues no podrás tocarlos, ya que pueden matarte o robarte lo que llevas. Una vez superada la primera pantalla, tu misión será la de construir todos los bocadillos que puedas, esquivando a los simpáticos, pero peligrosos enemigos que te perseguirán. Pero no te desanimes, no está indiferente. Puedes bloquearlos tirándole pimienta o chilitos con las capas de comida.

TECLADO:

- S - arriba.
- X - abajo.
- M - derecha.
- N - izquierda.
- A - disparo.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, un sistema MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM y gana dinero. Solo tendrás que remitirnos la solicitud, con el correspondiente folio del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones. ¡GUDI! No sólo juegas, envía también UTILIDADES. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero. Los juegos o sinopsis que sean

seleccionados. TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE, así no tendrás que esperar. Y lo sabes, GANA DINERO RÁPIDAMENTE. Añade todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: Dirección, teléfono, etc. a LOGO RUN CONCURSO PROGRAMAS Apartado de correos nº 36.008 08001 BARCELONA. Ahora, estamos deseando de pagar tu trabajo!

relato de ciencia-ficción

JOANA

POR: JOSEPH LOUUSTON

La tarde discurría apacible en Baysprings. El cielo rojo impregnaba de luminosos destellos al mar en calma y las gaviotas daban sus chirriantes pasadas, una y otra vez, sobre los barcos anclados en el puerto en busca de los desechos de la pesca del día. El sol poniente conlleva unos tonos mates al cuadro que la bahía ofrecía al espectador.

Joana tenía la misma sensación de paz y quietud, con su cuerpo semi-sumergido en el agua, se sentía en completa armonía con la naturaleza. El mar le daba cálidos masajes a su joven y tensa piel, y su pituitaria percibía con avidez el fuerte olor a salitre que siempre le recordaba cosas diferentes, sugiriéndole nuevas impresiones cada vez.

Voltió su rostro hacia las rocas de la orilla y contempló el cuerpo de su compañero. Hacía poco que la había abandonado y se había encaramado por las afiladas aristas de las rompientes. Las gotitas de agua que resbalaban por su piel brillaban con los últimos rayos solares. Joana pensó que, decididamente, Klaus era un hombre adorable. Su juventud y fortaleza hicieron mella en ella cuando lo vio por primera vez; más tarde, fue la inteligencia de él la que acabó de cautivarla. No había demasiado que se conocían, midió la joven, pero sentía un fuerte impulso hacia Klaus. Quizá se estaban enamorando, pensó, y, acto seguido, se miró chapoteando foiz y lanzando el agua con sus manos por encima de su rubia cabeza.

Klaus se incorporó para mirarla, sorprendido por el súbito alboroto que rompía su tranquilidad.

—¿Qué te pasa? ¿Te ha mordido un tiburón?— le preguntó, riendo. Joana se estremeció involuntariamente y miró en derredor con ojos inquietos.

—No seas tonto. Ya sabes que me horroriza con sólo oír su nombre— respondió y, girando sobre sí misma, se encaminó hacia las rocas mientras el muchacho la contemplaba burlescamente.

Klaus tuvo la sensación de que a poca distancia de ellos, el mar se agitaba. Aguzó la vista y pudo entrever cierto movimiento que se formaba en la superficie a unos cincuenta metros de donde se hallaban. Alarmado, se incorporó totalmente y, señalando en dirección del extraño fenómeno, le gritó: —¡Cuidado! ¡El agua se mueve, hay algo allí! Joana se revolvió como si le hubiese mordido una serpiente. Con sus manos, a guisa de vallas, intentó mirar hacia donde le indicaba nerviosamente Klaus. Los últimos destellos del sol le impedieron ver con claridad y, en ese momento sintió que la invade un miedo irracional que la hizo comer alocadamente hacia tierra.

La normal oposición de la masa de agua a sus torpes movimientos y su excitación creciente. Le hacía latir el corazón como si fuera a salirse del pecho. Tropezó contra el bajo fondo y cayó con larga era hacia delante. Muy a su pesar, su cuerpo se sumergió por entero en el metro escaso de agua salada, trágico para ella en un vano intento de respirar e instintivamente dio dos patadas y braced con fuerza para acelerar su llegada a las rocas.

Klaus miraba con expresión de incredulidad y con el brazo aún alzado hacia el lugar donde, en cuestión de segundos, se empezaba a elevar una columna de agua de aproximadamente ocho pies sobre la superficie del mar. En aquel sitio debería de haber unos sesenta pies de profundidad, ya que esa zona caía fuera de la protección de la bahía, justo más allá de los límites rocosos que la circundaban. Era bastante usual la alternancia de bajos fondos próximos a las orillas con descensos bruscos del suelo marino. De uno de esos corcos, salía el extraño remolino ascendente. Por el raballo del ojo vio como Joana luchaba, con movimientos trágicamente, por ganar las rocas.

Fue justo en ese preciso instante cuando el improvisado señal dejó de elevarse y un objeto de un bajo caedero encubrió la insólita columna. Klaus dio un paso atrás instintivamente, protegiéndose los ojos con

Piensa, después de jugar

las manos y bramó:

—Joan, Joan! ¡Señ! ¡Pápá!

Joana intentó cubrir los dos metros que le quedaban para llegar y optó por nadar, en lugar de caminar como un pato por el fondo.

Lanzó de nuevo su cuerpo hacia adelante e inició una frenética brazada. Sólo al cabo de varios segundos se percató de lo que ocurría: estaba retrocediendo. Su mente, confusa y espantada, trató de hallar una respuesta. No podía ser la resaca, puesto que el mar estaba el calma. No podía haberse equivocado de dirección, las rocas estaban allí. Un pánico cerval atenazó sus miembros y de su garganta surgió un gurgulullido alarido que se atenúo con el agua que empujaba su boca.

Klaus reaccionó al oír el grito de la muchacha y empezó a descender por las aguas y peligrosas vertientes. El agua dulce de un riachuelo cercano se filtraba por las aristas rocosas en su último trayecto, dispersándose y haciendo más resbalosas aún aquellas superficies adonde no llegaban habitualmente los embates de las olas.

Descendía con toda la rapidez que le permitían sus ágiles miembros, mientras, jadeante y sudoroso, contemplaba atónito cómo Joana invertía su marcha y se dirigía mar adentro. Una roca traicionera cedió bajo su pie descazo y el tropiezo le hizo caer de lado con violencia. Su cuerpo sirvió la mordureña de las afiladas rocas y un agudo dolor le hizo gritar: Se levantó las manos al costado y la pierna izquierda y con el rápido vistazo se dio cuenta de que sangraba copiosamente. Sus ojos llenos se dirigieron de nuevo hacia Joana y rugió:

—¡Joan! ¡Vuelve! ¿Qué haces? ¡Vuelve!

Rápido e impotente intentó levantarse, pero su malherida pierna le falló y dio de nuevo con su costado en las rocas. Esta vez estuvo a punto de perder el sentido, por el tremendo aguijazo del dolor. Se apoyó sobre el costado derecho y elevó la vista.

Respirando con dificultad y con el corazón en la boca, miró ansiosamente hacia el mar buscando desesperadamente la figura de la chica. La luz solar se había despedido dando entrada a una oscuridad que lo invadía todo con la increíble rapidez del trópico. En el horizonte negra destacaba el objeto, inerte y brillante que coronaba la columna de agua desafiando todas las leyes de la gravedad. Tenía luz propia y la desparmentaba por su entorno, como un faro fantasma, haciendo que las aguas adquiriesen tintes insospechados y una fosforescencia extraña. No pudo ver el cuerpo de Joana. El brillo del objeto le impedía discernir todo aquello que no fuesen manchas en el mar. Voltió a gritar con todas sus fuerzas:

—Joan ¡Joan! ¿Dónde estás? ¿Me oyes? ¡Vuelve, Joan!

Joana vio horrorizada cómo el fondo marino se desliza en sentido inverso a su marcha. Notó que, por más esfuerzos que hiciera, su cuerpo se desplazaba hacia atrás como si una fuerza desconocida la estuviera absorbiendo por los pies. Sacó la cabeza para respirar, y mientras aspiraba glotonamente el aire, pudo percibirse de que su cuerpo dejaba una estela hacia la tierra. Intentó serenarse y alzólo instintamente la vista para distinguir las rocas. Sólo vio una mancha oscura. Miles de pensamientos se agolparon en su embrollada mente y, de repente, cayó en el hecho de que podía ver el fondo, aunque fuera del agua era prácticamente de noche. Su descubrimiento le llevó a girar la cabeza en dirección hacia donde era atraída por la misteriosa fuerza, pero un rápido hundimiento de su cuerpo le impidió ver con claridad, mientras su corazón comenzaba a desfallecer y notaba una creciente flojedad en sus miembros. Lo último que sus dilatadas pupilas captaron fue una luz increíble que parecía provenir de un objeto suspendido sobre el agua. Después notó un pinchazo en la nuca y una agradable sensación de bienestar se adueño de su ser.

No pudo oír los enronquecidos gritos de angustia que lanzaba un Klaus, ensangrentado y al borde de la histeria, instándole para que volviera. Klaus miró embobado hacia la luz. Sus ojos se habían acostumbrado a ella y pudo distinguir con claridad que se trataba de una pirámide de unos diez pies de altura que giraba sobre sí misma, lentamente. Ni siquiera sentía dolor. Le parecía estar inmerso en una pesadilla y no osaba ni respirar. No había ni rastro de la joven. La sensación de inrealidad y la ansiedad de su alma se mezclaban en su interior, oscureciendo los sentidos y haciendo que las lágrimas brotasen de sus ojos. Un sabor amargo afloraba en sus labios. Intentó gritar y ningún sonido salió de su boca. Probó a levantarse e sólo consiguió volverse a lastimar con el duro suelo. Finalmente, su cabeza se ladeó y bruscamente su cuer-





Dea Hart

po se desmadejó sin conocimiento.

Antes de sumergirse en las brumas de su cenere, un sonido agudo golpeó sus tímpanos y le siguió un fragor parecido al de una inmensa olla en ebullición. En un último esfuerzo intentó vanamente abrir sus castigados ojos, pero éstos se negaron a obedecerle y se hundió definitivamente en el sopor de la inconsciencia.

X X X

—Por aquí no se ve nada, señor.

El policía de mayor graduación midió hoscamente al que hablaba.

—Busque mejor. Tiene que haber algo. Un resto, aunque sea pequeño. El otro se escondió de hombres y womenó con parsimonia su rastreo entre las rocas. Al poco rato, se agachó y, tras observar conconciadamente un hueco del terreno, metió la mano. Acto seguido se alzó con algo entre sus dedos y se dirigió jubilosamente a su superior.

—Señor. Aquí hay restos de un pañuelo... y parece que tiene manchas de... ¡Sí!... creo que debe ser sangre.

El resto de policías se agolparon excitados alrededor del que habla hacia el descubrimiento. El subalterno tendió las brizas de tejido al superior con una sonrisa de triunfo.

—Sí, Jack —asimó, meditando, el oficial— parece que esto servirá. Todos siguieron al policía portador de los restos hallados y, uno tras otro, por riguroso orden de antigüedad, fueron subiendo a los automóviles que les aguardaban. El policía que habla realizado el hallazgo se adelantó para abrir la portezuela al superior y mirándole significativamente, le dijo:

—¿Cree usted que será suficiente, señor?

El oficial entró en el coche sin mirarle y después de ametransarse en el asiento posterior le contestó, mirando al frente.

—Mire, Jack: Si yo estuviese en la piel de ese bastardo, lo único que haría es reír. —Y continuó, dirigiéndose al chófer: Vamos a la oficina del fiscal del distrito.

Durante el trayecto, el oficial James se dedicó a contemplar el magnífico paisaje. En aquella época, Bay Springs era un lugar tradicionalmente tranquilo. No acertaba a comprender demasiadas cosas del suceso que le habían encomendado, pero su fina intuición le indicaba que algo no encajaba en un curso normal de acontecimientos, aunque éstos fuesen de carácter criminal. Recapitó sobre lo acaecido en las últimas horas y llegó a la conclusión de que seguía habiendo algo que escapaba a su comprensión y, sobre todo, a la del gaceta de policía bregado en mil casos de lo más intrincados.

El joven encontrado medio muerto en las afueras de Bay Springs, más allá de los acantilados, en una zona donde el mar tenía fuertes arrebatos a la par que días de calma; su relato incoherente de lo sucedido; la inexplicable desaparición de una joven, perteneciente a una de las familias más influyentes del lugar, que, además estaba semicomprometida con el muchacho de marras; otro dato: el día de la desaparición de la chica, el mar era una bolsa de aceite... Su oficio de sabueso se soliviantó cuando le comunicaron que, sin conocimiento de la madre, Joana había realizado una visita al abogado de la familia y había dictado testamento de su futura fortuna en favor de un tal Klaus Emberg; un emigrante alemán que ni siquiera había obtenido aún la ciudadanía.

Realmente, era muy extraño. Aunque Klaus negara saber, una y otra vez, que su amiga había testado en su favor, era raro. Muy raro. La madre de Joana, quitándole hierro al asunto, había comentado que el carácter voluble de su hija y su exorbitante tendencia a las bromas de mal gusto, podían haberla impulsado a llevar hasta límites prohibidos su sentido del humor, haciendo un simulacro de testamento.

Bien. Todo estaba muy bien, pero el policía seguía sin comprender el móvil, sin entender nada. Había demasiadas lagunas. Demasiados puntos sin aclarar. Pero —y esto era lo malo— de arriba lo presionaban para que obtuviera los pruebas sin más dilación. Se sintió aquejado. No le gustaba trabajar bajo presión.

—Haga el favor de ir más rápido.

El chófer dio un respingo, sobresaltado por el inesperado malhumor de su jefe, y aceleró a fondo.

El oficial siguió con el hilo de sus pensamientos. No, definitivamente, no le agradaba la idea. Pero si lo que querían aquellos malditos políticos del tres al cuatro eran pruebas, aunque no fuesen concluyentes, que permitiesen cerrar el escándalo de la paz truncada en una respetable sociedad de provincia... ¡el se las llevaba!

X X X

A toda la sapiencia del Cosmos, almacenada pacientemente durante la eternidad por las diferentes civilizaciones del Universo, se unían con ritmo vertiginoso, la percepción de los infinitos corpúsculos luminosos, la absorción de ondas sonoras provenientes de los más alejados confines de la Creación y conceptos abstractos jamás sospechados. Campos magníficos desconocidos y tormentes de partículas portadoras de carga eléctrica con más información afluyen constantemente, como un torrente sin fin, hacia las terminales sensoras que, sumergidas en una frenética labor, las clasificaban e incluían dentro del apartado correspondiente de la memoria. Decididamente, la Nueva Conciencia de Joana, estaba realmente ocupada. Desde su travesía vital al Todo, se había preocupado, sobre todo, de comprender. Pero pronto se convenció de que no era necesario. Sabía, sin esforzarse lo más mínimo, el porqué de todo. Y, continuamente, su entendimiento aprehendía los nuevos conceptos que se arrojaban a él en el infinito. Su Nueva Conciencia la mantenía inmersa en un constante galáctico. Tan pronto se hablaba en Andrómeda, como pasaba al otro extremo conocido del Cosmos. Luego, se sumergía en otras dimensiones, donde todo era diferente y regían otras leyes. Los arcaicos dogmas de civilizaciones ya desaparecidas, no tenían valor allí. Transgredida sistemáticamente los obsoletos conceptos de tiempo, espacio y velocidad.

Fuentes energéticas, groseramente desconocidas por la mayoría de seres inteligentes del Universo, abrían sus entrañas mostrándole sus incomprendibles mecanismos físicos y suministrándole más información para integrarla a su Memoria. Los cataclismos cósmicos del Cosmos se mostraban sucesivamente ante su Nueva Conciencia, impregnándola de palabras filosóficas nunca alcanzadas.

Las serenidad y bondad de su Nueva Conciencia eran patentes. La Nueva conciencia había desechado de inmediato todo aquello que pudiera suponer la más mínima carga negativa y, en el continuo trasiego de la integración al Todo, iba seleccionando cuidadosamente cada una de las partículas o influjos que se incorporaban a ella.

Joana supo de nuevas existencias y de entes aún sin aparecer. Cientos de miles de millones de seres, ya extintos, penetraron en su Conciencia. Y la Nueva Conciencia accedía sin dificultad a sus secretos, celosamente guardados en vida. Absorbía las emanaciones vitales de las formas que constituían la actualidad en los diversos planos del Tiempo. La Nueva conciencia se expandió constantemente. Joana sabía que ella llegaría a ser el Infinito. Las sensaciones habían sido sustituidas por el Conocimiento, lo cual le permitía conocer de inmediato cuanto acontecía en las actualidades del Cosmos, lo que ocurría y lo que aún no había llegado a determinados puntos del Universo.

La Nueva Conciencia captó una de las innumerables ondas de entre las que arribaban sin cesar a sus terminales. La fijó en el lugar adecuado y se dispuso a proceder a su análisis previo al archivo en la Memoria. Y la onda sonora se espasó por su Conciencia:

—Levántese el acusado. Klaus, este Alto Tribunal ha visto su causa y ha analizado detenidamente cuanto en esta Sala se ha expuesto.

El Jurado, debidamente informado y libre de toda coacción, se ha retirado a deliberar y tras un concienzudo examen de las pruebas presentadas y de todos los alegatos ha llegado a una conclusión.

—Señores del Jurado ¿Tienen la sentencia?

—Sí, Señoría: El acusado es culpable.

En ese instante se produjo un silencio en la onda sonora. Pocos segundos después, prosiguió fluyendo en el Conciencia:

—Klaus Emberg, el Jurado lo declara culpable de homicidio en primer grado por la muerte de Joana Sailer, con el agravante de premeditación y alevosía, Klaus Emberg, en virtud del poder que me confiere la Ley, yo le condeno a la pena de muerte. Será colgado del cuello hasta morir. La sentencia se ejecutará inmediatamente.

La onda sonora interrumpió su fluir después de unos murmulos ininteligibles y la percepción cesó por completo.

Transcurrieron aún unos instantes, mientras el Conciencia decidía, y a continuación la onda fue archivada en la Memoria, dentro de la sección de "reacciones humanas".

La Nueva Conciencia de Joana sintió a otra de sus terminales receptoras dando paso a nueva información. Joana sintió que Su Nueva Conciencia continuaba su expansión multidimensional.

El proceso de integración al Todo, prosigue...

FIN

Aprende



BALOG

La realidad supera muchas veces a la fantasía. Tú y tu amigo Pablo paseabais tranquilamente por un bosquecillo que acababais descubriendo, cuando repentinamente, Pablo se ha volatilizado. Lo has buscado inútilmente por todas partes, cuando de repente has oído una voz, como un eco que te advertía: «Pablo está prisionero en mi castillo... ven a liberarlo si eres capaz...»

El único que puede ayudarte en tu tarea es tu fiel perro volador Balog.

A ti te tocará guiarlo en esta peligrosa aventura. Pon mucha atención a los raras fantasmas y objetos volantes que irás encontrando durante la búsqueda. De vez en cuando encontrarás una casa en la que deberás buscar la energía necesaria para que Balog pueda seguir volando.

TECLAS:

- X - derecha.
- Z - izquierda.
- W - arriba.
- L - abajo.

MATHELA 48 K

Programa que ayuda para efectuar cálculos matemáticos del siguiente tipo:

- Operaciones sencillas.
- Conversión de bases.
- Conversión de ángulos.
- Cálculo de logaritmos.
- Cálculo de razones trigonométricas.

Dentro del programa están las explicaciones de cómo usarlo, si se produce algún mensaje de error, teclase GOTO 6 como comando directo para no perder lo que hubieras efectuado.

Programa realizado por RAFAEL CHOLBI.



COCHE FANTASTICO

Estás en posesión del mejor vehículo que la tecnología actual puede construir. Lo lástima es que una importante red de espionaje internacional quiere apoderarse de él y utilizará todos los medios disponibles para conseguirlo... o para destruirlo.

El punto convenido para las pruebas de tu fabuloso automóvil está infestado de agentes enemigos. Pero ya no puedes echarte para atrás. Deberás avanzar destruyendo todos los vehículos que se interpongan en tu camino contando únicamente con tus cañones de asistencia (de color blanco), que te proveerán en su interior de armamento y munición, para proseguir tu emocionante camino. Atención al cartel de «Puente rojo», en cuanto lo veas debes dirigirte al túnel...

donde tu coche se transformará en una rápida motora.

Las teclas son redefinibles.

64 COLUMNAS 48 K

Con esta utilidad podrás escribir textos en 64 columnas que te permitirán incrementar los caracteres que puedas ver en pantalla. Todas las explicaciones de uso y los ejemplos demostrativos van incluidos en el programa, pero de todas formas su funcionamiento es bien sencillo.

También podrás emplear en la impresión los atributos de los caracteres cambiando la tinta, el flash, etc...

Programa realizado por SANTI CHOLBI.



EL TREN

Este es un programa que pondrá a prueba tu reflejo y capacidad para organizar toda una red ferroviaria. Pero tendrás que ir con mucho cuidado para que no colisiones ningún tren y también tendrás que lograr que ninguna estación se llene de gente. Del mismo modo, has de ir cambiando todos los cruces para orientar a los trenes en la dirección adecuada, esto se consigue pulsando la tecla que está señalada junto al cambio de vía. Piensa que un tren que se incorpora a una nueva vía debe tener correctamente orientado el camino, ya que de lo contrario descarrilará.

El juego te ofrece 7 niveles donde podrás ponerte a prueba.



UTILIDOS

Estamos seguros de que muchos de vosotros no estáis contentos con la presentación de algún programa realizado por vosotros.

Gracias a esta utilidad, los programas mejorarán estéticamente ya que podrás modificar el tamaño de los caracteres en anchura o en altura al doble del tamaño actual. Te recordamos que bien es que encuentres por una de estas dos opciones, puesto que no se puedan realizar las dos a la vez. Esto se consigue gracias a una rutina realizada en código máquina y es de gran velocidad de ejecución.

En el interior del programa encontraréis todas las instrucciones sobre su funcionamiento. También podrás salvar la rutina y de prepararla para utilizarla en otra dirección de memoria.

¡ATENCIÓN!

Te presentamos un uso. Es el reverso del poder estad. Incorpora un modo de conversión. ¿Que quieres que quedo memoria? Si tu intención es la actualización original, te lo publicaremos en nuestra revista y recorda un buen regalo por ello. Cambiando los tuertos escritos en un

máximo de 7 letras por palabras, a doble espacio y a máquina. Ajusta los datos provincia, nombre, dirección completa, teléfono y correo e.

USAD Y RON (Reférrase)
Apartado de Correos 34.008
46100 BURJASSOT

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. Re-

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 08008.

Intercambio programas comerciales para Spectrum de 48 K. Tengo más de 300 (NIGHT SADE, UNE ON UNE, THE WAY OF THE EXPLODING FIST, etc...) Enviar lista y prometo contestar (también vendo). Mi dirección es:
José M^o Castañeda Vercher.
C/ Blasco Ibáñez, n^o 24.
46200 Sefera (Valencia).

Desearía comprar Joystick en buen estado y a buen precio; interesados en la venta contactar con: Fermín Moñedo Fabregat.
C/ Guirre, n^o 3, 2^o.
08001 Barcelona.

Vendo o cambio programas Spectrum. En castellano el Everyone's a Wally y Onkars a 1.500 ptas. Llamar a Miguel Angel en Sevilla. Tel. 11 37 25.
Avda. San Fco. Javier, 8 Bq. 11 11-1.
41005 Sevilla.

Vendo por cambio de ordenador lote de 50 Juegos Spectrum últimas novedades mayoría originales entre ellos superest Dambuster one on one Hypersport Machidax Knightore Poleposition Rocky.
Federico Sánchez Martín.
C/ El Pilar, 8. Tel. 74 61 27.
Sierra de Yeguas (Málaga).

Desearía intercambiar programas e instrucciones con usuarios de Spectrum.
Tengo 700 programas. También compro y vendo.
José Julip Bocos García.
P^o Pamplona, 14, Esc. 7, 9^o B.
Tudela (Navarra).

Vendo cintas originales —Sabre WULF-KNIGHT LORE y SOFTAI—, Las tres por 4000—, Están nuevas.
Tel. (986) 85 54 58.
Francisco López Uribeaga.
Loureiro Crespo, 10, 6^o E.
36001 Pontevedra.

Club de chicas de Barcelona y Madrid que tengan C-64 y Spectrum para cambiar juegos y utilidades; prometo contestar a todas las cartas.
Alfonso Loma Gallego.
C/ Begonia, n^o 10, 3^o, 4^o.
0801 Cornellà (Barcelona).

Soy de Huéneja (Granada) y estoy buscando gente competente; que responda, no con palabras si no con hechos, si los hay; para cambiar programas de utilidades o juegos. Siempre respondo.
José Antonio Rivas Gujarró.
C/ Beato Serrano, n^o 5.
18015 Huéneja (Granada).

Desearía intercambiar programas de juegos y utilidades para el Spectrum 48 K.
Escribir a:
Xabier Larrañaga Cendoya.
C/ Bizkargi, n^o 8, 5^o Izq.
20000 Azkoitia (Guipúzcoa).

Vendo programas para Spectrum a 175 ptas.; tengo más de 100 programas; mando lista; entre ellos tengo Underwurlie Sabre Wulf Sicool Daze Kingt Lore, etc... Vendo juego Atari 2600, manual de instrucciones, un mando, fuente de alimentación, etc... dos juegos Invader y Armaid, vendo el Atari a 6.000 ptas., está nuevo, lo compré hace 10 meses y lo vendo porque ya tengo ordenador.
Rafael Pérez Sicilia.
Avda. Carlos III, 37, 1^o, 3^o.
14014 Córdoba.

Desearía intercambiar juegos del Spectrum 48K; mando lista; interesados llamar al (943) 46 95 37 ó escribir a José Lirón de Robles Adsuat.
Isabel II, 5, 5^o E.
20011 San Sebastián (Guipúzcoa).

Vendo o cambio programas Spectrum, últimas novedades. Baratos, dirigirse a: José Julio Bocos García.
P^o Pamplona, 14, esc. 7, 9^o B.
Tudela (Navarra).

Correspondencia

Muy señor mío:

Ante todo un saludo cordial para usted y los colaboradores.

He adquirido tres casettes juegos-vidéo para mi ordenador Spectrum, el último que he adquirido es el Load'N'Run n^o 5 Extra; me ocurre que el cassette carga muy bien y al completo, pero al llegar al final de la carga, se interrumpe de pronto y aparece la pantalla blanca con el clásico «1982 Sinclair Research Ltd. En las otras dos casettes del mismo tipo, varios juegos se cortan al final de la carga con el «apepe Loading Error», respecto al final de la carga.

Hago notar a usted que con casettes de otras marcas no me sucede esto. ¿Qué puedo hacer para que no se corte al final de la carga?

Atentamente un saludo cordial.

ALFONSO FERNANDEZ
Almería

Estimado Alfonso:

Ante todo queremos saludarte y darte las gracias por la confianza que has depositado en nosotros al adquirir nuestros cintas.

Lo que tú nos apuntas en tu carta no tiene una explicación razonable en lo que se refiere a esta especie de «new» que te hace al finalizar la carga.

Te podemos decir que aquí en el laboratorio, esto nos ha pasado alguna vez y a fuerza de intentar varias veces nos ha conseguido errar, pero si nosotros mismos sabemos el por qué. En cuanto al segundo problema que se te presenta, ya nos parece más normal, pues esto puede ser debido a la grabación de la cinta, que puede haber tenido un bajón de volumen y por eso da el error. Por lo tanto si nos envías la cinta, nosotros te enviaremos gustosamente otra ya comprobada.

Saludos de LOAD'N'RUN

Queridos amigos:

Me dirijo a vosotros para ver si me podéis solucionar una duda que tengo. Estas pasadas navidades me regalaban un Spectrum Plus, pero a la hora de cargar los juegos de vuestra revista, encuentro dificultades para hacerlo.

Mis preguntas son las siguientes: ¿ sirven los casettes stereo para el Spectrum? ¿ es posible utilizarlos tanto para grabar como para reproducir?

Sin más que decirlo, me despido y te doy las gracias adelantadas.

MANOLO BETETA ARENAS
Madrid

Estimado Manolo:

Los casettes stereo se pueden utilizar perfectamente con el Spectrum, pero a veces dan problemas debido a que la alineación de los cabezales es más sensible. De todas formas te recomendamos que bajes los graves y subas los agudos al máximo. Y como los consejos son gratuitos, te recomendamos que te compres unos monitores, ya que dan muchos mejores resultados.

Saludos de LOAD'N'RUN



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