

SPECTRUM

# LOAD 'N' RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

DE DOS EN DOS  
KURCIC  
LISTCODE 16K  
BALONCESTO  
DROID  
PING-PONG  
LA ESFINGE  
EL FOSO  
VALPURGIS  
AVERNO



# Editorial

Aquí estamos, una vez más, dispuestos a haceros pasar un buen rato con los programas que os proponemos. Como veréis seguimos yendo a más en nuestro intento por no defraudar a nuestros numerosos seguidores. Como habéis observado todos, durante varios números hemos venido anunciando desde estas mismas páginas la inminente salida de Creator y han sido muchos los que nos han preguntado de qué iba esto. Pues ahí va: se trata de un programa creador de programas que sale en tres entregas (la de video-juegos, la de aventuras y la de gráficos tridimensionales). Creator no obstante, finalmente sólo ha salido para el ordenador Commodore y las dos primeras entregas (Video-juegos y Aventuras) ya están a la venta. Esto mes empezamos también a publicar la lista de video-juegos, nuestro «Hit Games» comienza su andadura, asimismo también incluimos en este número la lista de premiados con los discos de Alan Parsons que se

sorteaban entre los votantes del hit. Otra novedad que introducimos es la de incluir la cartúla de cassette en este mismo número de la revista. Es una solución que hemos tenido que tomar tras los problemas que estábamos teniendo con la impresión de la misma, para contrarrestarlos nos hemos visto obligados a incorporar una interior de contraportada prácticamente recortable con el boletín de suscripción y la citada cartúla. Otras dos novedades de LOAD'N'RUN son la salida este mes de un número dedicado al ordenador Amstrad que también tendrá periodicidad mensual y un número especial para los usuarios de MSX sobre el modo de utilizar su ordenador para rellenar quinielas futbolísticas, quinielas hípcas y la lotería primitiva. En fin, esto es todo de momento. Esperamos no defraudar vuestro interés y ya sabéis que cada mes tenemos una cita en vuestro quiosco o librería.

EDITA  
DUPLISON S.A.  
Erencia, 95-4°  
Aptdo. de Correo 36399  
08008 Barcelona  
Tel. (93) 309 24 16

DIRECTOR  
Jose Maria Esteban  
DIRECTOR TECNICO  
Alan Lairs

MAQUETACION Y DISEÑO  
Eduard Benito  
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION  
Crista Pericario  
SECRETARIA DE DIRECCION  
Luisa Soler

#### ILUSTRACIONES

Cump Astorza, Josep Maria Bell, Daniell Canut, Jose Antonio Franco, Gallardo, Eduardo Garcia, Manolo Garcia, Enric Jovis, Mar, Martí, Medavilla  
COLABORADORES  
Hermes Coll, Rafael Chobit, Santi Chobit, Rafael Escote, Juan Ignacio Hissabon, Gonzalo Garcia-Pelajo, Albert F. Hurtado, Luis Antonio Martínez Aniago, Miguel Portés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Verdú

#### CORRESPONSALES

Corrado Vantaggio (Milán), Daniell Paulous (París), Michelle Curali (New York), Richard González (Londres), Iván Escalot (Berlín)

#### IMPRESION

Galicias Perandón  
Calle de Barcelona 22 - Manresa  
D.L. S-45085

#### FOTOGRAFOS

MC Ediciones  
Avenida de Roma, 107 8º - Barcelona

#### FOTOCOPOSICION

Juan Gállego  
Enrique Granados, 135 - Barcelona

#### REPRODUCCION DE CASSETTES

#### AUDIMICRO

Manzan, 23 - Barcelona

#### DISTRIBUCION

#### CORDES

Vilanova, 246 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización escrita del Autor o Editor.

**muy importante**

## PARA CARGAR PROGRAMAS

### INICIO:

Conectar la 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 podrás encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!



Ilustración de Josep Maria Bell  
JOSEP MARIA BELL FONT, Barcelonès, 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 asombrosa versatilidad que además del estilo Bell ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utiliza 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 Interimagen y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Six Leo», «Seres, dioses y apasion», «Peter Higon», «Historias de tierra», «Historias de la taberna gallega», «En un lugar de la mente», «La esfera cúbica», «La muralia», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia...» Además de dibujar, toca la guitarra (estuvo en el grupo Los Dálmatas) y escribe textos cargados de sano y fino humor.

# HIT GAMES

Nuestro «Hit Games» se confecciona a partir de vuestras votaciones, por lo tanto vuestra colaboración nos es fundamental para poder realizarlo. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco video-juegos favoritos en el orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta todos tus datos personales, asimismo y con el fin de agilizar el recuento, indicarnos el ordenador que tienes.

**ATENCIÓN:** Entre los votantes del «Hit Games» de este mes, sortearemos 10 lotes de libros, compuestos de 5 ejemplares

cada uno, correspondientes a la colección titulada «La revolución electrónica» («Ordenadores, como trabajan», «Robots y ordenadores», «Satélites y ordenadores», «Láseres» y «Radio y radar»), editada por Boixareu Editores.

**Envíanos tus votos lo antes posible a:**  
**LOAD N' RUN (HIT GAMES)**  
**Apartado de correos 36.099**  
**08080 Barcelona**



Una vez efectuado el sorteo entre los votantes del «Hit Games» la caja de 4 LPs de Alan Parsons («Eve», «Pirámide», «Robot» y «The turn of a trendy card») ha correspondido a:

**ESTHER GARRIDO**  
 C/ San Ramón, 248  
 Cerdanyola del Vallès (Barcelona)

**JACQBA RUIZ**  
 C/ San Pascual, 13  
 Fortuna (Murcia)

**FRANCISCO XAVIER BIOSCA**  
 C/ Al Bay, 27, 4.<sup>o</sup>  
 Barcelona

**ANDRES VOGEL**  
 C/ José Abascal, 61, 7.<sup>o</sup>  
 Madrid

**CATALINA RODRIGUEZ**  
 C/ La Reina, 21  
 Mahón (Menorca)

**ERNESTO ROCA**  
 C/ T. Garrigas, 44, 2.<sup>o</sup>  
 Barcelona

**JOSEFINA PWA**  
 C/ G. Primo de Rivera, 10, 2.<sup>o</sup>  
 Alicante

**DANIEL SOLIS**  
 C/ Fermín Martín, s/n (Guayamina)  
 Santa Cruz de Tenerife

**MANUEL SANCHEZ**  
 C/ San Francisco, 19  
 Puebla de Sanabria (Zamora)

**ANTONIO NAVARRO**  
 C/ Trasierras, 12  
 Antequera (Málaga)

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	DUN DARACH	GARGOILE GAMES	SPECTRUM
2	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	SPACE MAZE ATTACK	HAL/TOSHIBA	MSX
5	POLE POSITION	DATASOFT	SPECTRUM
6	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
7	HARDBALL	ACCOLADE	COMMODORE
8	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
9	JUNO FIRST	SONY	MSX
10	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM

# Juega y



## DE DOS EN DOS

Juego de perspicacia y retentiva, basado en el popular juego de búsqueda de pawns. En este caso te enfrentarás a un infatigable contrincante: Tu Spectrum. El juego consiste en destacar dos fichas del tablero mediante los cursores y el 0. Si coinciden habrás ganado un punto. En el segundo turno la iniciativa lo llevará tu Spectrum. El tablero consta de 64 fichas agrupadas de dos en dos.

Para conseguir la victoria deberás conseguir más pawns que la oponente.

CONTROLES

TECLAS CURSORAS



## KURCIC

Kurcic es el nombre en clave que se ha dado a una fantástica astronave que es capaz de avanzar y retroceder en el tiempo.

Por un error en la programación de la nave has sido introducido en una cuarta dimensión. Tu misión consistirá en devolver a Kurcic a su tiempo y espacio real, teniéndote que enfrentar a los inexplicables fenómenos de los saltos intertemporales.



## LISTCODE 16K

Este es un programa para ser utilizado por el propio usuario cuando necesite examinar un determinado bloque de memoria, dándole al programa toda la información sobre esas direcciones. Las instrucciones de uso están incluidas en un programa, de forma que podrás saber cómo usarlo con el mismo programa.

Una vez hayas leído las instrucciones se cargará el programa para poderlo utilizar.

Para volver al cursor pulsa CAPS-SPACE (BREAK). Programa realizado por Santi Chobit.



## LA ESFINJE

Ahora cogemos nuestros trastos y hacemos un largo viaje hasta Egipto, y más concretamente al Bajo Nilo.

Una vez lleguemos tendremos que salvar a la población egipcia de la maldición de la Esfinje. Para conseguir todo esto tendrás que ir reconstruyendo la imagen de la Esfinje que se encuentra dispersada en el interior de la gran Pirámide de Keops, enfrentándote a los infinitos misterios que en ella se esconden.

CONTROLES

Teclado redifinible.

## ¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM y gana dinero.

Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también UTILIDADES.

Eso sí, todo el material debe ser inédito 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

seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE**, así no tendrás que esperar. Y si lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE**.

Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

**LOAD'N'RUN  
CONCURSO PROGRAMAS**  
Apartado de correos nº 36.099  
08060 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

# relato de ciencia-ficción

## LOS EXPLORADORES

# Piensa, después de Jugar

Seguimos con los relatos enviados por nuestros lectores, este mes publicamos «Los exploradores», que nos ha sido remitido por CARLOS GARCÍA GARCÍA de Girona. Reiteramos nuestra invitación a todos vosotros para que os animéis e enviemos vuestro propio relato.

Drivest respiró hondo y contestó:

—Ya está volviendo, sólo falta...

Un silbante sonido interrumpió su comentario. Drivest prestó más atención a sus instrumentos. Un indicador rojo dejó de iluminar y fue sustituido por otro verde. El cambio de tonalidad de la luz reflejada en su rostro, produjo la ilusión de que éste sufría un sobresalto. Finalmente, con una expresión relajada, presionó dos controles y la luz verde desapareció. La tenue iluminación de la sala de exploraciones aumentó de intensidad y lo inundó todo de luz blanca.

Brouquier se removió en su asiento y abrió los ojos. Hensen se acercó más a él y abrió hacia los lados el conductor de campo interdimensional que lo rodeaba a la altura del pecho solar.

—¿Cómo le encuentras? —interrogó Hensen.

Brouquier bostezó y se desesperó, levantándose de su asiento. Drivest, también estaba a su lado, esperando.

—Como si hubiese dormido una semana entera. Instantáneamente miró su reloj; sólo habían transcurrido un par de minutos desde que comenzaron la sesión.

—Al menos esta diabólica máquina sirve para algo —exclamó sonriendo. Drivest pareció algo impaciente y mientras Brouquier acababa de enderezarse, preguntó ásperamente:

—¿Recuerdas algo?

—Espere —replicó Hensen—, dale tiempo; déjale pensar.

—No lo necesito —dijo entonces Brouquier—, me encuentro bien. Recuerda que... —vaciló—. Que era un ángel, o algo así, y que era rico, muy rico. No logro acordarme del todo, estoy un poco confuso.

Hensen intervino con una amable sonrisa:

—No te preocupes, eso es completamente normal, siempre es así.

—Sí —añadió Drivest—, nosotros lo hemos presenciado todo, aunque muy acelerado, debido a la diferencia cronológica dimensional. Más tarde parecerá la grabación a una velocidad inferior.

Hensen alargó la explicación:

—Dentro de algunos días podrás verla, por el momento intenta recordarlo todo. Además es un buen ejercicio mental.

—Lo haré, lo haré —exclamó Brouquier levantando las cejas y asintiendo con la cabeza—. Espero poder repetir el experimento en otras ocasiones. Queda una sensación tan... extraordinariamente agradable.

—Por supuesto que lo haremos —Drivest señaló con el pulgar hacia la ventana donde aparecía un resplandor planetario y esbozó una sarcástica mueca—. Ya sabes la falta de paciencia que tiene el nuevo presidente del Consejo Sub-2 de Investigaciones.

Brouquier se encogió de hombros:

—Por lo menos ahora no se malograrán ni se escatimarán medios para favorecer el sector.

Consultó suavemente su reloj y se dirigió rápidamente hacia la puerta cercana.

—Ahora debo dejarte si no quiero echar a perder unas pruebas del laboratorio, ¡tú nos vemos!

Diciendo esto desapareció, dejando solos a los dos técnicos que ahora se entrecruzaban las miradas. Hensen fue el primero en hablar:

—¿Qué te ha parecido? Concuerda, ¿no es cierto?

—Sí [Por el Universo que sí] —exclamó Drivest con semblante satisfecho—. Brouquier no destaca precisamente por una gran generosidad.

Hensen afirmó con la cabeza la observación.

—Es sorprendente la complejidad del subconsciente y la trama que realiza según las diversas individualidades.

—Prevé lo más adecuado en cada caso. Dentro de algunas horas el recordará todo y positivamente se sienta tentado a mejorar en algún aspecto. Tal vez se tome un poco más despedido, no sé...

—En distintas sesiones se tratarán otras facetas de la personalidad —miró fijamente a un punto imaginario y añadió en voz baja—. Si todo el mundo pudiera evolucionar más rápidamente se ahorraran muchas reencarnaciones, ¿verdad?

Drivest sonrió.

—Sí, pero... ¿crees que en el Imperio mucha gente aceptaría este tipo de cosas? Tendrían miedo de una posible mutación de su arquetipo, como una reputación.

—No, si se presentaran las cosas de otro modo, la gente sería puesta en contacto con su subconsciente y asimilaría sus mensajes sin darse cuenta. Piensa en esto: «Descanse cuanto desee en sólo diez minutos» —Recréese de las emociones diarias» «Compre su equipo de sueños».

Hensen guardó silencio esperando una respuesta. Drivest sonrió y ambos se pusieron rápidamente a trabajar.

El sol se ocultaba tras la cordillera montañosa, dotando al cielo de un hermoso color púrpura. La oscura hendidura en la pared rocosa que constituía la cueva del ermitaño, empezaba a diluirse en las sombras del crepúsculo. El ermitaño, hombre de mediana edad, comenzó su tarea de buscar ramitas secas y encender fuego a la entrada de la cueva.

—¿Cuánto tiempo llevaba aislado de toda civilización? De forma extraña, su mente quedaba en blanco, no se acordaba, no encontraba recuerdo alguno de su niñez. Podría hacer décadas que estaba allí. La montaña le era totalmente familiar; la cueva también. Sentía la monotonía de lo cotidiano que se repite continuamente, pero podría haber empezado su vida en ese mismo instante.

Qué confuso era todo, pensaba. Seguro que había resbalado dañándose el cerebro y produciéndole algún tiempo de amnesia. Tanteó su cabeza con ambas manos; no sentía dolor. Pero... ¿un momento (el ermitaño se tranquilizó) Su mente no estaba vacía, él conocía la «verdad», lo trascendental, lo que realmente tenía valor. Gotas de golpe la leña que sostenía y pensó más vivamente: «¿Si! Existían planos de existencia, otras dimensiones por las que todo ser debía transitar consecutivamente, el camino fundamental era el de la evolución. Estaba claro, los valores y posibilidades de la mente eran limitados. Se debían acumular experiencias, se debían acumular sensaciones.

Un leve resplandor le sacó del interior de su mente e hizo dirigir su mirada hacia adelante; casi no creía lo que sus ojos veían a cuatro metros más allá. Antes de poderse preguntar qué habría, una edifica aparición de forma humanóide habló; la voz sonaba suave y armoniosa:

—Te has portado bien, Huko, mereces una recompensa. El ermitaño recordó... Sí, Huko era su nombre; pero la aparición prosiguió:

—En lo alto de las rocas que verás a tu izquierda encontrarás una enorme fuente de poder; la felicidad.

El ermitaño creyó sentir que la entidad se retiró al pronunciar la última frase. De todos modos ya no había forma de saberlo; la aparición se había desvanecido.

El ermitaño quedó perplejo pensando en si todo había sido una mala pasada de su mente meditativa. Sólo hubo un modo de averiguarlo.

La ascensión por el muro rocoso resultaba afanosa para Huko. Su corazón se aceleraba por el esfuerzo y la emoción creciente a medida que llegaba a la planicie-rocosa. Por fin asomó la cabeza, echó el cuerpo hacia adelante y se incorporó. Inmediatamente sintió una aguda decepción; no había nada. La oscuridad era ya algo acentuada, así que observó más atentamente. «¿Allí estaba! Era un vaso de madera. Vio que no tenía candado alguno y sin dudarlo levantó la tapa superior.

—¡Ora! —exclamó sorprendido.

Huko comprendió. Sus manos pasaron lentamente por el pulido metal y miró de soslayo a su alrededor. El baul estaba repleto con docenas de doradas y relucientes barras.

Algo llamó la atención del ermitaño. Eran sonidos que venían desde abajo. Se apoyó en el suelo y asomó la cabeza por el canto rocoso; el sendero que pasaba cerca de la entrada de su cueva estaba siendo atravesado por tres figuras muy ataviadas, montadas a caballo.

—Es el momento —pensó.

Se acercó al baul y con notable esfuerzo logró amarrarlo hasta el borde. Respiró profundamente y como venciendo a un enemigo invisible lo empujó y retrocedió. El estripiado resonó por el aire. Cuando este cesó, el baul se había quedado reducido a astilla y el precioso metal se había dispersado entre las rocas, casi a los pies de los casuales transeúntes.

—Creenán que ha sido un milagro o la providencia —pensó Huko. Se sentía orgulloso y feliz. Tenía la impresión de haber sido fiel a sí mismo, de haber actuado tal y como se esperaba que lo hiciera.

Una especie de campo expansivo partió de su estómago, produciéndole un cosquilleo en todo el cuerpo. Seguidamente le pareció que levitaba del suelo y todo a su alrededor, incluida su conciencia. Desapareció.

La penetrante mirada de Hensen se clavaba en la persona de Brouquier. El otro técnico metafísico también pasaba la suya por el inconsciente cuerpo sentido frente a ellos; pero prestaba más atención al monitor cuya pantalla acababa de ennegrecer y sobre la que se reflejaba su satisfecho —a la vez que preocupado— rostro.

Hensen quebró el silencio, susurrando a su compañero.

—¿Cuánto falta para que despierte?





Ben '78

# En Mayo lloverán millones



A partir de Mayo, **LOAD'N'RUN** te pone en bandeja la posibilidad de ganar millones con el programa especial de apuestas. Este número especial te ayudará a rellenar

científicamente tus boletos de Quinielas, OH y Lotería Primitiva. Todo un programa para que la suerte no sea puro azar.

## Correspondencia

### Amigos de LOAD'N'RUN:

Les escribo esta carta para hacerles consultas de distinto tipo, aunque antes de entrar de lleno en el asunto, quiero felicitarlos por la estupenda revista que publican y que tanto me hace disfrutar cada mes con sus juegos.

Con respecto a las preguntas voy a empezar consultando algo que tiene mucho que ver con uno de mis hobbies: el cómic. Me he fijado que han sacado portadas y pósters con dibujos de José María Beá y Mediavilla que son dos de los dibujantes de cómic más conocidos que hay, no obstante me han extrañado un par de cosas. En el caso del Mediavilla me fijé en que el dibujo que publicaron no tiene nada que ver con lo que hace en Makoki, me fijé en su biografía y al parecer es el mismo. Mi sorpresa fue grande, pues sólo le conocía por las historias de Makoki. Con respecto a Beá, del que sé que puede hacer cosas muy distintas, sin embargo me ha llamado la atención el que de los dos dibujos que publicaron de él, uno es un extraño monstruo de color verde y el otro un dibujo realizado de un pajarito siguiendo a una chica. ¿Es posible que un dibujante pueda dominar tan bien técnicas tan distintas?

La segunda consulta viene porque soy un seguidor de siempre de la revista y desde hace tiempo veo que anuncian un KII Amplificador para el Spectrum, por lo que me gustaría que me dijeran para qué sirve y si es práctico para acoplarlo al Spectrum.

La otra consulta que quiero haber también viene por un anuncio que ha salido un par de veces. Es sobre Creator. ¿qué es eso y cuando lo veremos? Dicen que estamos atentos a LOAD'N'RUN, pero apenas dan ningún dato más, por eso les hago la pregunta.

Ahora sí que está todo dicho. Gracias por atenderme y otra vez, felicidades por la estupenda revista que hacen.

Desde Ibiza, un saludo

**JAVIER LOPEZ**  
Ibiza

Estimado Javier:  
Gracias por tu carta y tus elogios. Ahora sin más, pasamos a contestar tus dudas.  
Por supuesto que un buen dibujante puede

dominar las más variadas técnicas, como lo demuestran Beá y Mediavilla, quienes figuran por derecho propio entre los dibujantes españoles de primera línea, no sólo reconocidos aquí, sino también en otros países.

El KII Amplificador de Spectrum, por supuesto, que es práctico y con él puedes escuchar mejor cualquier sonido que emita tu ordenador. Su acoplamiento al aparato es además muy simple y nada difícil.

El Creator es un programa creador de programas y sale en tres partes: una dedicada a los videojuegos, otra a las aventuras y la tercera a los gráficos tridimensionales. Pese a nuestros esfuerzos sólo la hemos podido sacar para Commodore 64, pero nos preocupamos los usuarios de Spectrum, pues pronto también os daremos una agradable sorpresa.

Te reiteramos nuestro agradecimiento por los elogios y esperamos seguir contando contigo entre las filas de nuestros seguidores.

**Saludos de LOAD'N'RUN**



# Aprende



## BALONCESTO

Gracias a este estupendo programa, por fin podrás disfrutar en tu Spectrum de unas auténticas finales de la NBA. El programa está dotado de una técnica de animación increíble con la cual podrás crear tus propias ligas de baloncesto y pasártelo en grande.

En el juego controlarás al base de tu equipo y podrás pasar el balón a cualquier jugador desmarcado o incluso tú mismo podrás finalizar la jugada tirando a canasta. Durante el transcurso del juego también podrás tapones y recogerás rebotes, tirará tiros personales y podrás lanzar, si lo deseas, desde 6,25 m.

### CONTROLES

Todas las teclas son recibibles.



## EL FOSO

En esta ocasión eres un caballero Sajón, Amo y Señor de un poderoso castillo que hasta la fecha había sido inexpugnable para las hordas Normandas que asolarán la región. Lamentablemente en esta ocasión han conseguido adentrarse en el interior del castillo y te han expulsado de él, tras haber destruido el puente del foso y haber echado en el hambrientos cocodrinos, para que no puedas reconquistarlo.

Tu trabajo consistirá en improvisar un puente con las maderas de un árbol cercano, evitando las bolas de fuego que lanzarán tus enemigos.

CONTROLES  
Z - Izquierda  
X - Derecha  
C - Salto



## DROID

Este es un video-juego al cual no podrás jugar si has terminado recientemente de comer o en condiciones de salud no demasiado buenas. La acción se desarrolla en el interior de un laberinto del cual posees un mapa. Comiendo por los pasillos deberás evitar a toda costa perder el sentido de la orientación.

También deberás evitar encontrarte con un robot jeco amigable que se cruzará en tu camino.

En algún punto del laberinto te encontrarás con tres enormes cristales que tendrás que golpear para descubrir su naturaleza.

### CONTROLES

5 - Izquierda  
6 - Abajo  
7 - Arriba  
8 - Derecha  
0 - Fuego



## VALPURGIS

Nos encontramos en la noche de terror por excelencia, la noche de Valpurgis. En la ciudad noche toda la población del pueblo ha desaparecido, aterrorizada por los entes malignos que pululan por las calles y que tienen sed de sangre. Tú eres el único valiente que queda en el pueblo y deberás enfrentarte a ellos, desafiando así a las fuerzas del Mal.

### CONTROLES

Cs - Izquierda  
Space - Derecha  
A-ENTER - Avance  
Q-P- Fuego



## PING-PONG

Ahora podrás emular a los grandes maestros chinos, excelentes especialistas en el deporte del tenis chico.

Para el juego valen las mismas reglas básicas que el Ping-Pong.

Para golpear la bola con la pala tienes que situarte en el cuadro contigo y pulsar la tecla de tiro en el momento oportuno.

Un sentido te indicará si has golpeado con demasiada fuerza.

### CONTROLES

#### JUGADOR 1

X - Arriba  
Z - Abajo

#### JUGADOR 2

8 - Arriba  
7 - Abajo  
0 - Tiro



## AVERNO

Por un error has sido condenado a pasar el resto de tus días en el tenebroso Averno.

Una vez dentro has conseguido escapar de la caldera y ahora deberás enfrentarte a multitud de peligros para escapar.

Sólo tu astucia y habilidad te ayudarán a conseguirlo.

Demuestra a los Amos del Mal que contigo se ha hecho una injusticia.

### CONTROLES

O - Izquierda  
P - Derecha  
Q - Arriba  
A - Abajo  
Ss - Fuego

# COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN 1ª EPOCA

Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN SPECTRUM y deseas adquirirla, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia). El precio de cada ejemplar es de 850 ptas., excepto los

especiales que ya van indicados junto a las carátulas. Todo se enviarán contrareembolso. Solicita tus pedidos a: **LOAD'N'RUN (Números atrasados)** Apartado de correos 36.099 08080 BARCELONA



## S-1

Flipper  
Moto-war  
Mundial de Fútbol  
La hamburguesa  
Mormis egipcia  
Bombardeo  
Espedachín  
Basureros  
Planets  
Penélix



## S-2

Serpientes  
Biber  
Tank zone  
Crash war  
Invasores  
Rocks  
El castillo  
Spectroids  
Sky realtios



## S-3

Debug  
Elaborador texto  
Tutti Frutti  
La abeja loca  
Dogs City  
Dados  
Dibujo musical  
La casa de Jack  
S.O.S. Navy  
El espía



## S-4

Golf  
La fuga  
Laser  
Xanadú  
Ajedrez  
Efectos sonoros  
Tesoros del mar  
Tiro al blanco  
El chips  
Throm

Especial Nº 1 (1.000 ptas.)



## S-E-1

Haz la quiniela con tu Spectrum



## S-5

Joe Love  
Gamma  
Triheim  
Tirano  
Brinco  
Survival  
La ciudad  
Minero loco  
Fisión cero  
Almiraje



## S-6

Biólogo  
Pesadillas  
Mansión 3 D  
Petróleo  
Pista  
Dentista  
Biogdog  
Gus  
Skate board  
Plancha

Extra Vivaro (1.150 ptas.)



## S-7

Oscar esquia  
El almirante  
Petrólieros  
Horóscopo  
Olimpiadas  
Hurricane  
El llanero  
Yllgrat 1  
Yllgrat 2  
Pyramide  
Serio 1  
Pulsar  
Kárate  
Riders  
Zoom



## S-8

Jonas  
Pesos  
Fantasma  
Galaxia  
Ciclista  
Manciantos  
Trón  
Correocaminos  
El rey Arturo  
Paso a paso



## S-9

Olimpiadas (2ª parte)  
Com-boys  
Taj Mahal  
Aster  
Mornigote  
Croman  
Strip poker  
Ciclón  
Índice



## S-10

Oscar  
Caco  
Tele-porting  
Para el tren  
San Bernardo  
Pegasus  
La voz  
Laberinto  
Destilería



## S-11

Pape y los globos  
Cusc  
Tenis  
Prisias  
Logo gmf  
Motociclismo  
Magic  
Sideral  
Paillos  
Cirujano

DE DOS EN DOS  
KURCIC  
LISTCODE 16K  
BALONCESTO  
DROID

PING-PONG  
LA ESFINCE  
EL FOSO  
VALPURGIS  
AVERNO

LOAD'N'RUN



16-48K CALIDAD GARANTIZADA

Recorta por las líneas marcadas y dóbla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

## 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 pts.

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 \_\_\_\_\_

**AMSTRAD**

# LOAD 'N' RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



*A partir del mes de Mayo en tu quiosco*



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



[SEQUORNICO@GMAIL.COM](mailto:SEQUORNICO@GMAIL.COM)