

SPECTRUM

LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



EL CORSARIO NEGRO
F-19
TRANSFORMABLES
MASCARADA
LA TORRE EMBRUJADA
MUNDILOCANDIA
SELVA MORTAL
CREADOR DE PANTALLAS
HYPERLOAD
ENSAMBLADOR

Editorial

Seis meses ya en esta nueva etapa de LOAD'N'RUN y las ilusiones crecientes. No es todavía el momento más óptimo para hacer balance, pero si se pueden hacer algunas reflexiones sobre esta apasionante experiencia.

Vuestras cartas nos han servido de eficaz apoyo para sopesar nuestra auténtica realidad. Felicitaciones sinceras, críticas sugestivas, ideas renovadoras, sugerencias interesantes, parabienes apasionados, insultos grotescos... En nuestro correo ha habido de todo, aunque afortunadamente se ha impuesto lo positivo y razonable. De las críticas siempre se aprende algo y más de una vez nos habéis abierto los ojos en lo referente a algunas cuestiones que no estaban cuidadas suficientemente. Ya hemos dicho en más de una ocasión que estamos abiertos a ideas nuevas y sugerencias interesantes, por

eso os seguimos pidiendo vuestras opiniones. Hasta ahora nuestro buzón ha sufrido una sobrecarga de la que nos sentimos orgullosos. Realmente habéis respondido con creces a nuestra llamada y ésa es la mejor motivación para intensificar nuestros esfuerzos y dar más alas a nuestras aspiraciones. Por nuestra parte, además de los números normales del mes, vamos a seguir realizando algunos especiales, tales han sido los casos de «Creator» (Commodore 64), «Especial Apuestas» (MSX) y próximamente el «Especial Deportes» (Spectrum), entre otros que ya se están preparando. Además ya sacamos un número mensual para los usuarios de Amstrad. Proyectos, desde luego, no nos faltan. Vuestro apoyo nos es necesario para llevarlos a la práctica. Gracias por todo y recordad nuestra cita mensual.

EDITA
DUPLIFON S.A.
Enricada, 90-1º
Apartado de Correos 36.099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16

DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TÉCNICO
Alicé Lara
MAQUETACIÓN Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACIÓN
Cristina Pascual
SECRETARÍA DE DIRECCIÓN
Laura Soler

ILUSTRACIONES
Carro Astorza, Josep Maria Bred, Camilón Canalis,
Jose Antonio Franco, Gallardo, Eduardo Garcia,
Manolo Garcia, Enric Jardi, Man, Martí, Mediavilla
COLABORADORES
Hermes Coll, Rafael Chobi, Jordi Chobi, Rafael
Escobé, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garcíaortega,
Albert F. Harbés, Luis Antonio Martínez Arago,
Miguel Pomés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez,
Toni Verdú

CORRESPONSALES
Corrado Venturoli (Milán), Dorothea Foubus (París),
Michelle Corel (New York), Richard González
(Londres), Rolf Weitzel (Berlín)

IMPRESIÓN
Gráficas Perarrón
Calle de Barcelona 22 - Marissa
D.L. B-450885

FOTOGRAFOS
MC Ediciones
Avenida de Roma, 107 9º - Barcelona
FOTOCOPIACION
Joaquín Gallardo

Enric Granados, 135 - Barcelona
REPRODUCCION DE CASSETTES
AUMONICHO
Marsolat 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
COEDIS

Valencia, 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 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.

ATENCIÓN

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



JUAN JOSE LOPEZ MEDIAVILLA, burgalesés alicado 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 influido en los últimos años. Como dibujante desarrolló 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 niño», «Cruchita y Marilyn, dos niñas de postín», «Bultre Buitake», «Historias de Tío Emu... Mediavilla además de dibujar, toca la guitarra flamenca, es muy amigo de Manzanita y otros artistas del género y escribe poemas absolutamente surrealistas.

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 (siempre que la carta nos llegue antes del 20 de junio) sortearemos 10 originales

del dibujante Mediavilla, autor de Makoki y de muchas de las portadas que hemos presentado. Los originales irán firmados y dedicados por el propio autor.

Envíanos tus votos antes del 20 de junio a:

LOAD 'N' RUN (HIT GAMES)
Apartado de Correos 36.099
08060 Barcelona



	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	COMMODORE
7	HARDBALL	ACCOLADE	SPECTRUM
8	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	MSX
9	JUNO FIRST	SONY	SPECTRUM
10	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM

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

ESTHER GARRIDO
 C/ San Ramón, 248
 Cardanyola del Valles (Barcelona)

JACOBA RUIZ
 C/ San Pascual, 13
 Fortuna (Murcia)

FRANCISCO XAVIER BIOSCA
 C/ Al. Bay, 27. 4.^a
 Barcelona

ANDRES VOGEL
 C/ José Abascal, 61. 7.^a
 Madrid

CATALINA RODRIGUEZ
 C/ La Riera, 21
 Mahón (Menorca)

ERNESTO ROCA
 C/ T. Garrigas, 44. 2.^a
 Barcelona

JOSEFINA PWA
 C/ G. Primo de Rivera, 10. 2.^a
 Alicante

DANIEL SOLÍS
 C/ Fermín Marín, s/n (Guayamina)
 Santa Cruz de Tenerife

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

ANTONIO NAWARRO
 C/ Trasierras, 12
 Antequera (Málaga)

Juega y



F-19

Hacemos un viaje a través del túnel del tiempo y nos apeamos en el siglo XXI. En este tiempo unos extraños y feos seres extraterrestres se han adueñado de una parte de nuestro planeta.

Las Naciones Unidas han convocado una urgente asamblea general para tomar las medidas oportunas. Tras largas horas de deliberaciones, se ha decidido flotar un modernísimo portaviones que alberga en su pista de aterrizaje, los únicos 4 prototipos del último avión caza de los USA.

Este portaviones te lo ha dejado, como único humano capaz de pilotar estas fantásticas máquinas, frente a las costas que albergan las bases extraterrestres.

CONTROLES
O- IZQUIERDA
P- DERECHA
Q- ARRIBA
A- ABAJO
M- DISPARO



TRANSFORMABLES

Sin abandonar el futuro, nos encontramos en la época en la cual todos los trabajos pesados son realizados por robots.

Tienes a tu disposición los más modernos robots transformables y con la ayuda de ellos deberás encontrar los cuatro componentes del cuadro energético para recuperar la energía de la tierra. Pero no es penséis que todo será así de fácil, ya que otro tipo de robots servidores del Mal, os pondrán las cosas bastante difíciles.

CONTROLES
1- IZQUIERDA
2- DERECHA
3- ARRIBA (VOLAR)
4- ABAJO
5- DISPARAR/DE FRENTE TRANSFORMA EL ROBOT.



EL CORSARIO NEGRO

En esta ocasión te hemos metido de lleno en el personaje del Corsario Negro, uno de los más temidos y sanguinarios piratas que merodeaban por los mares del Atlántico.

En uno de tus intrépidas aventuras has conocido a la mujer de tus sueños que no es otra que la hija de tu más enfervorizado enemigo: el Gobernador. Ahora, deberás enfrentarte a los capadachinos enviados por el gobernador y superar las diferentes pruebas que te irán apareciendo hasta llegar a la fortaleza, donde se encuentra tu amada.

CONTROLES
O- IZQUIERDA
P- DERECHA
2- SALTO/ARRIBA
W- ABAJO
Z- LUCHAR/COGER/USAR/DEJAR

¡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. Ya lo sabes. **GANA DINERO RÁPIDAMENTE.**

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 36.009
08060 BARCELONA

(Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!)



MASCARADA

¿Por qué a mí?

Te preguntaste cuando Mr. Lavender llegó a tu casa, te dio una máscara y un bote hinchable, junto con el libro «**COMO SER ESPÍA EN UNA SEMANA**». Ahora, te encuentras ante una isla desconocida dispuesta a encontrar un disquete, poner una bomba y salir a toda velocidad de la isla en un helicóptero.

¿Fácil?

Estamos convencidos de que sí, pero de todas formas recuerda que lo haces por tu patria.

CONTROLES
LAS TECLAS SON REDEFINIBLES.

«ESTOY MUERTO»

Estamos gratamente sorprendidos del alívio de relatos que nos está llegando para esta sección. Lástima que el espacio de que disponemos sea tan limitado porque, desde luego, la imaginación de nuestros seguidores es desbordante. En esta ocasión publicamos este apasionante relato titulado «Estoy muerto» y que nos ha llegado de Alcorcón (Madrid). Su autor es DAVID MONTES RIUS.

Acostado en una cama de hospital, habitación número 6350. Paredes verdes, batas blancas, botellas que cuegan de no sé dónde y que lanzan su largo tubo hacia mi cuerpo, estrellándose en mis venas. Agujereado en brazos y piernas, y el lento pero seguro seguridadero de las gotas de alguna de las botellas que pendían como mi vida de ellas.

No me hallo solo, blancas figuras me rodean. Mis ojos se cierran. Les siento. Me tocan, me comprueban. Sigo ahí. De pronto un agudo y acelerado pitido llama mi atención. Por poco tiempo. Revuelto, alarma, me muero...

Mi corazón ha dejado de latir y ahora descansa de su duro trabajo de 33 años sin tregua. Inclino la cabeza. Es una sensación inenarrable. No puedo explicar... Recuerdo. En una décima de segundo, mi mente se traslada de dimensión y siento como mi cuerpo ya no me limita. Me olvido de él. ¡Un momento! Estoy pensando. Es posible: aún existo. Un océano de sensaciones y estímulos agradables me envuelve. Estoy flotando. Flotando, me siento...no. Mi forma de sentir ahora no es igual, ha cambiado. No tengo cuerpo. Ahora soy yo de verdad, sin limitación alguna. Soy solamente mi propio pensamiento. Mi esencia. Soy yo. Es maravilloso.

No hay ninguna luz, mas tampoco me hallo en la oscuridad. Me siento diferente. Una idea limitada de libertad y amor, alegría y bienestar, y mil cosas más que me llenan el alma y que hubieran hecho brotar lágrimas en mis ojos, recién olvidados en el lecho, como simple equipaje de quita y pon, innecesario para este viaje maravilloso. No obstante, puedo ver. Extrañeza, flotación, somnolencia y de nuevo flotación. Soy todo esencia de mi ser: puro, sin mezcla ni materia ajena... mejor, sin materia, sin límite. Soy infinito, sin fin. Me busco y no me encuentro. Mas no dejo de pensar y de EXISTIR, existir: existir. Soy proyección de todo aquello por lo que en mi vida, esa vereda estrecha que me deja escapar, luché y caí. Proyección de personas, animales, cosas, sentimientos, y yo, pensamiento todo, reino todo aquello que hay de bueno en todos y cada uno de ellos.

Me elevo. Subo hacia el techo de la habitación número 6350 y miro abajo después de haber sentido un impulso que me daba la vuelta. Aún no me he acostumbrado a no ser cuerpo, y ese hubiera sido el impulso mediante el cual me tomaba antes, mi cuerpo. Ahora no,...

Veo a todo el mundo menos a mí, aunque mi cuerpo inerte yacía allí, rodeado de batas blancas.

Subo... Me elevo en plenitud. Subo en infinitud.

El tiempo y el espacio se hacen para mí dimensiones pobres y limitadas, limitantes. Ahora no. Nada me limita.

Infinito como nada, veo a mis padres, a mis hermanas y a mi esposa, que llegan a la habitación. Mi cuerpo, mi ex-cuerpo sigue allí, tendido, muerto. Es mi cuerpo. Soy... era yo, mi apariencia, mi limitación y mi imagen en las mentes de la gente. Y ahora... ¿qué es? Nada. Sin mi esencia dentro, sin espíritu, el cuerpo no es nada. Conjunto

de inservibles e inertes conexiones biológicas que comienzan a romperse, a contraerse...

Ahora miro a mi esposa. Lloro desconsoladamente. La cabeza reclinada sobre mi pecho, sobre el pecho que ese cuerpo tiene y que ya no es. Lágrimas inútiles derramadas por el dolor. También mi madre, al otro lado, se derrama en un mar de lágrimas y mi padre y mis hermanas, con la cabeza baja también lloran. No pueden contenerse. Sus recuerdos pasan veloces por mí, y cada uno de ellos se revive en mi plenitud.

En mi ascenso al infinito me invade por un instante una terrible angustia, al volverse al «pensar hombre», de los hombres vivos. Angustia e impotencia de ver su desesperación, de ver que su llanto no es sino motivo de mi pena. Pena por un instante... Mi angustia crece más. Angustia de no poder decirles, gritarles desde aquí; ¡Eh, que estoy aquí! ¡Que estoy aquí! ¡Que existo! ¡Mamá! ¡es maravilloso! ¡Papá! ¡soy yo! ¡No he muerto! ¡¿Comprendéis?! ¡no he muerto! ¡no he muerto! ¡no existe la muerte!... Pero, oh, angustia. Tengo la impresión de estar flotando. Llorando unas lágrimas invisibles, que ruedan por mi invisible rostro... sólo un segundo, pero inolvidable, inolvidable. Tan angustioso como corto.

Sin embargo, la angustia desaparece al tiempo que mi ascensión continúa y mis visiones del mundo terreno desaparecen de mí. Vuelvo a sentir ese bienestar infinito, infinito, infinito... Vuelvo a ser feliz en mi nuevo estado, en mi nueva dimensión de existencia. Enéssima dimensión...

Una luz al fondo. Una luz que mis pobres ojos no hubieran podido mirar sin entorpecerse hasta casi cernirse, y que poco a poco notaba cómo me iba envolviendo y protegiendo, sí, protegiendo. Maravilloso. No era una luz mundana, ni siquiera la luz del sol podía compararsele. Debía ser una estrella de unas dimensiones que rebosaran mi anterior capacidad de memoria e imaginación..., no, no era una luz mundana.

Era luz, luz pura, sana y saludable, como el agua cristalina y limpia de aquel manantial que nunca más visitaré.

Ella me envuelve y me da cobijo y protección. Eso siento al menos. Me voy acercando lentamente, hasta que por fin la traspaso. ¡Era maravillosa, simplemente maravillosa, mil veces maravillosa! Más infinita que mi propio ser! Era pura. Era verdad, la Verdad Pura de mí búsqueda. La sensación de plenitud llegó al máximo de mi propia e infinita capacidad de sentir, y me quería, me daba amor, comprensión, protección, amistad,... me daba todo. Me daba plenitud y más plenitud.

Ya mis recuerdos no eran tales.

Ya mis recuerdos no eran.

Sólo era yo, mi esencia. Mi espíritu. Mi pensamiento en potencia.

Esto es morir: «Estoy muerto». Una idea limitada y perfecta de libertad y de bienestar.

Me gusta estar muerto.

Cualquiera.





Correspondencia

Queridos amigos:

No se si publicarán mi carta pues no voy a hacer ninguna consulta sobre ningún juego, ni tengo ningún problema con alguna de vuestras cintas, al contrario todavía no me he encontrado con ninguna (hagamos madera) cinta que no cargase algún juego.

El problema lo tiene mi Spectrum, ya que desde hace un tiempo hay un par de teclas que no me funcionan, concretamente la S y la L. Me gustaría que me dijerais si es muy difícil desmontar el teclado y si esto tiene alguna solución casera.

Por si os sirve de algo os diré que poseo un Spectrum Plus. Os doy las gracias anticipadas.

**JAUME APARICI
BARCELONA**

Estimado Jaume:

La consulta que nos haces en tu carta, es un problema bastante generalizado que tienen los usuarios del Spectrum Plus. Por otro lado el problema tiene una fácil solución.

Para retirar el teclado del Plus, basta con retirar los tornillos que hay en la parte superior, una vez abierto el ordenador:

Tas retirar las teclas físicas, si ves que no tienen ninguna desconexión, mira de colocar debajo de cada tecla uno o dos papeletos de color (este truco nunca falla) y vuélvelo a montar.

Recuerda que esta operación la deberás realizar con el teclado desconectado, esto se efectúa desenchufando las dos cintas de 5 y 6 conductores.

Esperando que queden resueltos tus problemas, te mandamos un cordial saludo.

Saludos de LOAD'N'RUN

Muy señores míos:

Soy un ávidos seguidor de sus revista-cassette para Spectrum y quiero felicitarlos por la labor que desarrollan. Buenos programas y cintas que pocas veces fallan. Podría hablar más cosas positivas sobre LOAD'N'RUN, pero supongo que ya estarán acostumbrados a que les elogien, así que mejor voy directo al asunto que me mueve en esta ocasión y que es más bien un reproche.

Pues bien, como cada mes, me comprado el número de la revista-cassette y me he llevado la desagradable sorpresa de que la portada del cassette no aparecía por ninguna parte. A mí personalmente me interesa conservar los cassettes con sus correspondientes portadas, no sólo por una cuestión de estética, sino también de utilidad. Por eso les escribo, ¿qué ha pasado? ¿Ya no piensan sacar portadas para los cassettes o es sólo un descuido?

Por lo demás, simplemente decirles que continúan en la línea que inician y preguntar algo que también me interesa, ¿piensan sacar el Creator también para los usuarios de Spectrum?

Si otro particular que comunicares, les saluda atentamente.

**ANDRES CORAZON
CACERES**

Estimado Andrés:
Ante todo gracias por sus elogios y por tu fidelidad por con nuestra publicación.

Con respecto a la portada del cassette hemos de decirte que efectivamente tuvimos problemas con la imprenta que nos las hacía y nos llegaron tarde, por lo que han salido bastantes ejemplares sin llevar la carátula, aunque no tenemos ningún inconveniente en enviársela a quien nos la pide. Como verás en este número introdujimos un cambio y es la inclusión de la carátula en la revista, para evitar problemas como el aludido. Sabemos que a muchos lectores os gustará conservar la revista entera, sin tener que recortar nada, pero la única manera de evitar que volveríamos a tener problemas con las entregas de las carátulas de los cassettes era esta.

En lo relativo a Creator te diremos que estamos estudiando la posibilidad que nos apuntas, aunque aún no hay nada resuelto al respecto.

Saludos de LOAD'N'RUN



PUBLICACIONES

EUROPA VIVA

Tras un pequeño lapsus en el que desapareció de los quioscos esta revista que publica cada mes ediciones La Cúpula, «Europa Viva» ha vuelto a hacer acto de aparición con un número especial titulado «La locura de aman», en el que se incluye una fuerte dosis de erotismo. En este sentido cabe destacar la entrevista con el director cinematográfico Luis García Berlanga y el relato «Pincho murmo» del que es autora Mercedes Abad, la última ganadora del premio «La sonrisa vertical», y que se lo ha ilustrado ese omnipresente y original dibujante que es Mediavilla.

El número contiene aproximadamente un treinta por ciento de cómic firmado por Montesol, Barceló y Trip, Das Pasteras, Zikaré y Sampay, además de ilustraciones de Diego o Mariscal.

Este número también incluye un reportaje sobre la ciudad de Sevilla, así como los nuevos diseños de Barcelona, además de uno sobre la música que se hace actualmente en Sevilla. Y ya en plan europeo se dan una vuelta por Francia para hablar de las nuevas tendencias de diseño, arquitectónicas, etc., que se están dando en el vecino país.

«Europa Viva» es, sin duda, una publicación de gran originalidad que además cumple un interesante cometido y, aunque apenas tenga nada que ver con el tema que primordialmente me mueve, hemos querido destacarla por su innegable calidad. De todos modos no estaría de más que dedicaran un número al mundo del software que arrasa de manera importante no sólo en España, sino también en Europa.



CUADERNOS DE PEDAGOGIA

«Cuadernos de Pedagogía» llega en este mes de junio al número 136. Lo cual significa una larga trayectoria y muchos años de trabajo a sus espaldas, lo que en estos tiempos no deja de ser admirable en publicaciones especializadas. Se trata de una revista directamente enfocada hacia el mundo de la educación que últimamente edita Idemco, S.A. Un total de 96 páginas completan una publicación densa, cuajada de estudios muy completos sobre los diversos aspectos del mundo de la educación. Una sección que a nosotros nos interesa básicamente es la titulada «Escuela y ordenador», la cual nos parece fundamental de incluir en una revista sobre las nuevas perspectivas pedagógicas, pues resulta indudable que el ordenador se ha convertido en un indispensable aliado para el mundo de la enseñanza.

«Cuadernos de Pedagogía» centrará estos dos meses sus portadas en dos temas que nos afectan directamente, se trata de «Escuela y ordenador» en el mes de junio y «Programación: currículum y entorno» en el mes de julio. Con anterioridad, en el mes de mayo, el tema central de portada fue «Televisión, instrumento didáctico».

Como vemos, «Cuadernos de Pedagogía» no se ha atascado en los viejos métodos de enseñanza, sino que también se abre a nuevas perspectivas pedagógicas que empiezan a ser fundamentales en el mundo que nos ha tocado vivir hoy día y que, sin duda alguna, irán a más en el futuro.

Aprende



MUNDILO CANDIA

Esperamos que después de haber cargado este programa y haber jugado unas cuantas veces con él, no tengáis que hacer una visita al psiquiatra si ser encerrados en un manicomio.

Estamos seguros de que nunca habéis visitado un mundo tan loco como el que os presentamos: duendes que crecen del suelo, frutas gigantes y otras muchas cosas, a cual más extraña.

A lo largo de cuatro mundos distintos interrelacionados entre sí deberéis coger cosas variadas, desde botas a botes.

CONTROLES
Y/P = ARRIBA
A/G = ABAJO
Q/T = IZQUIERDA
H/ENTER = DERECHA
CAPS SPACE = COGER/DEJAR



LA TORRE EMBRUJADA

La brujería rompe el saco. ¿Dónde Godofredo?, si no hubiérais intentado apropiarte de los tesoros de la torre embrujada, no estarías ahora metido en este berengalán: monstruos, bolas de fuego, mil y una bestias infernales, ríos de fuego, etc. Ten en cuenta que cuando encuentres todos los tesoros de un piso debes de ir a depositarlos al cofre que se encuentra en la primera planta, y a continuación debes de ir a pisos superiores. ¿Lo conseguirás Godofredo?

CONTROLES
D- IZQUIERDA
P- DERECHA
Q- ARRIBA
A- ABAJO
M- DISPARO

CREADOR DE PANTALLAS

Si quieres un excepcional programa para hacer pantallas de presentación cuidando al máximo los pequeños detalles (Tres tamaños de pantalla con Zoom incorporado), aquí lo tienes.

CONTROLES
W- ARRIBA
X- ABAJO
A- IZQUIERDA
D- DERECHA
Q- ARRIBA IZQUIERDA
E- ARRIBA DERECHA
Z- ABAJO IZQUIERDA
C- ABAJO DERECHA
F- FILL
ENTER- MODO ACTIVO
SPACE- MODO PASIVO
O- BORRAR
M- AUMENTAR
N- DECREMENTAR
T- MODO TEXTO
I-T- TINTA

I-T- CAPS- COLOR PAPEL
B- CAPS- BARRILLO ON/OFF
V- CAPS- FLASH ON/OFF
Q- REJILLA
H- MODO ATRIBUTOS
J- CARGAR GDU
S- SCROLL
I- INVERSIÓN DE PANTALLA



SSELVA MORTAL

Un safari no es un juego de niños, y mucho menos un safari en Kenia, rodeado de monjes jugueteros y otros animales no tan jugueteros. Por si fuera poco, tendrás que abrirte camino por la espesa vegetación de la selva utilizando un hacha. Como habrás podido comprobar hemos dejado para lo último a los peligrosos indígenas que te colocarán alguna que otra trampa, que sólo podrás superar con tu destreza y habilidad.

CONTROLES
CON LAS TECLAS CURSORAS

ENSAMBLADOR

Si te quieres adentrar en el apasionante mundo del Código Máquina, aquí tienes la herramienta que necesitas.

Para insertar un texto tienes que pulsar «I» y los números de línea aparecerán automáticamente, para salir de este modo pulsa EDIT.

Si has cometido algún error durante la inserción, utiliza el comando «E» número de línea y la línea será editada, para insertar texto en ésta deberás pulsar «I».

Si todo te ha ido bien debes ensamblar el programa con la instrucción «A», tras esto el programa te preguntará el tipo de tabla, tu debes responder con el número de bytes que crees que va a ocupar la tabla de etiquetas, si no quieres calcularlo pulsa simplemente ENTER y el programa hará una estimación de lo que ocupará. Acto seguido te preguntará sobre las opciones y si deseas alguna de las siguientes pulsas, si no pulsa ENTER.

OPCIONES:
1- De la tabla de etiquetas al final del ensamblado.
2- No produce código objeto.
4- No lista el programa.

5- Saca el listado por impresora.

10- No hace caso del comando GNG.

20- Ensamblado rápido sin verificar la zona donde almacena el código objeto. Los programas en Código Máquina los puede almacenar en casettes de dos formas:

Como programa con: P (primera línea), (última), (Nombre).

Como subrutina con el comando «T» y para cargarlo con «F».

Para volver al Basic pulsa «B».

Para ejecutar un programa desde el ensamblador debes haber incluido en el programa ensamblado el pseudoinstrucción ENT con la dirección de ejecución detrás, después pulsa «E» en el editor y se ejecutará.

ERRORES

1- Error en el contexto de las líneas.

2- Nombre no reconocido.

3- Instrucción mal formada.

4- No puedes definir dos veces al mismo símbolo.

5- Línea con carácter ilegal.

6- Operando ilegal.

7- Un símbolo en la línea es un carácter reservado.

8- Desproporción de registros.

9- Demasiados registros en la línea.

10- Evalúas con una expresión para 8 bits más.

11- Instrucción ilegal.

12- Error en información.

13- Referencia a un símbolo sin definir.

14- División por 0.

15- Rebasamiento de una operación por multiplicación.

Esperamos que este programa os sea de mucha utilidad para vuestros logros en este difícil lenguaje.

HYPERLOAD

¿No te gustaría pasar a turbo tus propios programas?

Si la respuesta es afirmativa, consigue un reproductor de calidad aceptable y carga en él este programa.

Hallará las instrucciones para su uso en el interior del programa.

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas 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 lo 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: 1.995 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.

Totalmente 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 podierais 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.

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 se 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.

- DESEARÍA intercambiar programas para Spectrum 48K. Tengo programas de importación que te gustarán, mandar lista de programas, prometo contestación. Para toda España. David Berrezuelo Varela. C/ Habana, 13 At. 1º. BADALONA (Barcelona).
- INTERCAMBIO O COMPRO programas para el ZX Spectrum 16 ó 48K. Enviar lista. Prometo contestación. Escribir a: José Antonio Santa Cruz Martín. C/ Puente Colgante, 11, 3º D. 47007 VALLADOLID.
- COMPRO programas y utilidades para Spectrum, con instrucciones. Escribir a: Enrique Rodríguez. C/ Botafu, 4-5. 2º 1º. 08027 BARCELONA.
- VENDO o cambio juegos como Basketball, Moby Dick, etc... a 450 Ptas. c.u. Cambio por juegos de este tipo. Enviarme tu lista y yo te mandaré la mía. a José Antonio Redondo. C/ Vidal y Guasch, 19 At 1º. 08033 Barcelona. T. 354 45 10.

- POR CAMBIO a ordenador mayor, vendo copias de programas originales al precio de 400 Ptas. unidad. Por favor, haced los pedidos rápido. Tengo más de 385 títulos, algunos buenísimos. Alberto Rodríguez Caballero. C/ Sta. Beatriz de Silva, Bld. 1 2º B. MAJADAHONDA (Madrid) T. 638 52 40.
- INTERCAMBIO y vendo todo tipo de programas. Tengo Assembler 64, Contabilidad, Procesador de textos, Fort apocalipse, Congo Bongo, Pole position, Pistop, Frogger, Bandits, Dakacuda. Llamad a: Javier. T. 91485 06 95.
- INTERCAMBIO programas para el ZX Spectrum. Escribir a: Carlos Echevarría. C/ Maiztren Bata, 2. 4º B. LEJONA (Vizcaya) o llamar al 94464 31 94.
- DESEARÍA intercambiar programas y utilidades para COM-64. Siempre contestamos. Domingo Alonso Garcia. Pº de la Glorieta, 5. JUMILLA (Murcia) T. 78 00 33.

- ESTOY interesada en comprar las instrucciones del SKOLL, DAZE, pago gastos de fotocopias y envío. VENDO ordenador de bolsillo CASIO FB-110 con manuales y posee un banco de datos casi nuevo. Su precio es 10.000, pero son negociables por los interesados. Mi dirección es: Gloria Fernández Jiménez. C/ San Miguel, 25. TORREMOJINOS (Málaga).
- VENDO FAST/TURBO MANUE de Astoc Data por el módico precio de 4.500 Ptas. (precio original 8.500 Ptas.). Regalaría algún juego (Falcon Patrol, Zaxxon, Impossible Mission, etc...) Juan Carlos González Muñoz. Duplex, 14 Los Cartos. RIOTINTO (Huelva) T. 59 11 59.
- VENDO Commodore Plus4 de 64K y unidad cassette 1531 con garantía. Incluye manual Basic 3.5 y otro de los 4 programas integrados en la memoria. Compatible C-16 28.000 Ptas. Llamar a Carlos. T. 257 75 51 de Barcelona.

EL CORSARIO NEGRO
F-19
TRANSFORMABLES
MASCARADA
LA TORRE EMERILUADA

LOAD'N'RUN

MUNDOLOCANDIA
SELVA MORTAL
CREADOR DE PAINTBALLS
HYPERROAD



[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 _____

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 Vivano (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



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



SEQUORNICO@GMAIL.COM