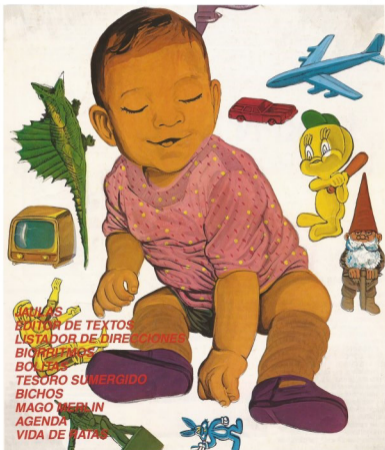


Load' N' Run

 Spectrum 



JAJULAS
EDITOR DE TEXTOS
LISTADOR DE DIRECCIONES
BIORRITMOS
BOLEAS
TESORO SUMERGIDO
BICHOS
MAGO MERLIN
AGENDA
VIDA DE RATAS

Editorial

Este caloroso verano no nos ha quitado bríos para mantener nuestro habitual nivel de calidad, sino al contrario nos ha lanzado de lleno a la búsqueda de nuevas secciones y alternativas, además de intentar todavía, si es posible, mejorar los programas que os proponemos, que como siempre están a la cabeza del software europeo.

Una serie de modificaciones irán llegando en estos meses, todas ellas esperamos que os gusten, pues ese es nuestro objetivo. En principio ya habéis observado el cambio en el diseño de portada, que estrenamos el mes pasado. Además con este número iniciamos un período de concursos y regalos de sumo interés para todos vosotros. Buscar bien, a ver si la suerte os acompaña y si no, tranquilos, porque cada mes infinidad de regalos inundarán vuestras páginas. Así que ánimo y buena suerte, a ver si estáis

entre los afortunados. Queremos llamar la atención sobre el cupón de control de garantías que incluimos en el interior de contraportada. Si encontráis cualquier defecto en la cinta, envíadnosla adjuntando el mencionado cupón, debidamente rellenado, y rápidamente se os cambiará el cassette por otro debidamente comprobado. Este cupón nos servirá para llevar un control de las cintas fallidas y así poder estudiar a fondo el problema que lo puede ocasionar. No son muchas las cassettes que no funcionan, pero sí las suficientes como para tratar de solucionar el problema cuanto antes por medio de un estudio profundo de los cassettes defectuosos.

Y ya nada más, sólo daros las gracias por vuestro apoyo y animaros a que sigáis compartiendo cada vez más con nosotros estos momentos de juego y aprendizaje.

Load'N'Run

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 puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!

EDITA
DUPULSON, S.A.
Emesa, 95, 4.^o
Apartado de Correos 36099
08060 Barcelona
Tel. (93) 329 24 95

DIRECTOR
José María Folebat

DIRECTOR TÉCNICO
Alex Lara

MAQUETACIÓN Y DISEÑO
Félix Rentería

ARCHIVOS Y DOCUMENTACIÓN
Crista Panuelo

SECRETARÍA DE DIRECCIÓN
Laura Soler

ILUSTRACIONES

Carro Antón, Josep Maria Bell, Damián Carulla, José Antonio Franco, Galindo, Manolo García, Eric Jardi, José Juanmanes, Man, Mari, Medarilla, Montana

COLABORADORES

José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Chobí, Bení Chobí, Rafael Escobar, Juan Ignacio Escobar, Gonzalo Garcazapalá, Albert F. Huredo, Kifua, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Potes, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Terdi

CORRESPONSALES

Rafael Alcaraz (Berlín), Ben Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Durel (Niza), Jordi, Gerardo Faujas (París)

IMPRESIÓN

Quilón, S.A.

Paseo Carlles I, 157 - Barcelona

D.I. 8-01098

FOTOCOPIADOS

MC Ediciones

Avda. de Roma, 157 - Barcelona

FOTOCOPOSICIÓN

Joan Gallego, S.A.

Enrique Orioladas, 135 - Barcelona

REPRODUCCIÓN DE CASSETTES

Autódromo

Mascardi, 23 - Barcelona

DISTRIBUCIÓN

Coedita

Valencia, 245 - Barcelona

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



Ilustración de MEDIWELLA en colaboración con MONTANA

Das generaciones de dibujantes unidas en esta portada que presentamos. El burgalés JUAN JOSE LOPEZ MEDIWELLA, conocido artísticamente por su segundo apellido, figura hoy día como uno de los dibujantes básicos del cómic nacional, habiendo alcanzado una espectacular popularidad con su personaje Makoki. Posee importantes premios (entre ellos el del Salón Internacional del Cómic y la Ilustración de Barcelona). Sus cómics se han editado en varios países europeos. Entre los álbumes que ha publicado merecen destacarse: "Makoki", "La juventud de Makoki", "Makoki en Nueva York", "La fuga de la modelo", "El infante", "Chuchis y Marilyn, dos niñas de postín", "Buitre Butakari", "Historias del Tío Erno", "Otani, Otan no...". Por su parte JAVIER MUNTADAS, más conocido como MONTANA, es uno de los dibujantes con más talento de la nueva generación barcelonesa. Es, en cierto modo, el alumno aventajado de Mediwella y ha publicado en los más prestigiosos revistas de cómic del momento. La colaboración entre ambos no se limita a esta ilustración que presentamos, sino que también han realizado algunas historietas a medias.

HIT GAMES

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes a nuestro "Hit Games", los 10 ejemplares del libro "Miguel Ríos. Los viejos rockeros nunca mueren", escrito por José María Esteban y publicado por Editorial Martínez Roca, han correspondido a:

JOSE MARIA HERNANDEZ
Entenza 81 Alico
Barcelona

ANTONIO GARCIA OTEIZA
Caa Bermúdez 70
Madrid

GUILLERMO RODRIGUEZ
Espoz y Mina 1 3º
Alicante

MERCEDES TORTAJADA
Edificio Rosellón A 7º
Tarragona

ISABEL GARCIA
Florida Guinardó 5
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

FRANCISCO CALATRAVA
Poeta Marquina 11
Gerona

BERNARDO DOMINGUEZ
Juan Romero Castillo 11
Chiclana (Cádiz)

FERNANDO GARCIA
Vieta y Clavijo 7
Madrid

SILVIA WALLS
Bruc 81
Barcelona

JUANA AGUILERA
Saturno 12 8º
Barcelona

Nuestro "Hit Games" se confecciona a partir de vuestras votaciones, por tanto vuestra colaboración nos es necesaria para poder llevarlo a la práctica. Envíenos cuanto antes tu carta votando tus cinco video-juegos favoritos en orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta tus datos personales.

ATENCIÓN: Entre todos los votantes de este mes sorteamos diez ejemplares del LP titulado "Caballo veloz" interpretado por el cantautor andaluz Pedro Castro y publicado por discos Horus. Las canciones de este disco han sido compuestas por el propio Pedro Castro en colaboración con José María Esteban.

Envíenos tus votos antes del 20 de septiembre a:
LOAD N' RUN (HIT GAMES)
Apartado de correos 36.099
08080 Barcelona



Una vez efectuado el sorteo entre los votantes de nuestro "Hit Games", el libro "La Métrica del cómic" de José María Beá, publicado por Editorial Interimagen, ha correspondido a:

ANTONIA PEREZ
Vallespir 164
Barcelona

JAVIER LOPEZ
Burgos 12
Burgos

CHARO BRAVO
Cando de Cartagena 3
Ibiza

JOSE LUIS ESCOLANO
Benjamín Rodríguez 15
Alicante

DANIEL GARCIA
Ramón Turri 290
Barcelona

JUAN MANUEL SANJURJO
Villamanín 6
Madrid

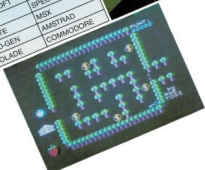
JAVIER MINA
Egia 6
San Sebastián

ANGELINES PEREZ
Antonio Salado 3
Sevilla

HIPOLITO GARCIA
Avila, Madariaga 22
Bilbao

LURSA CASTRILLO
Calzada 67
Burgos

	JUEGO	EDITOR	ORDEÑADOR
1	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
2	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	YIE AR KUNG FU	KONAMI	COMMODORE
5	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
6	DINAMITE DAN	MIRRORSOFT	SPECTRUM
7	THE DAM BUSTERS	ERBE	MSX
8	KNIGHT LORE	ULTIMATE	AMSTRAD
9	BATTLE OF THE PLANETS	MIKRO-GEN	COMMODORE
10	HARDWALL	ACCOLADE	COMMODORE



Juega y



Medavilla

JAULAS

Durante una misión sobre un planeta remoto eres capturado por una raza de vida superior, interesada en las razas alienígenas, y metido en uno de sus zócos llenos de extraños seres. No queriendo pasar el resto de tus días enjaulado, intentas escapar.

El camino de la libertad pasa a través de muchas jaulas del zóco, en cada una de ellas se encuentra el pulsoador que abre la puerta de la jaula siguiente. Durante el camino debes evitar los alienígenas que habitan las jaulas o te matarán.

Si empiezas demorado tiempo en salir de una jaula, tus compañeros iniciarán tu búsqueda, haciendo tu fuga más difícil.

TECLADO

Izquierda 6
Derecha 7
Salto M



Mac

BOLITAS

Os presentamos un juego de gran adicción. Tu mundo ha sido invadido por varias bolas asesinas, con la peculiaridad de que cada vez que les des se multiplicarán por dos, eso sí, diamantando su tamaño.

También es verdad que llegarán a un punto en el cual ya no podrán multiplicarse más debido a su pequeño tamaño, y desaparecerán.

Una vez acabes con todas las bolas, te aparecerá otra pantalla con más bolas obviamente, te será más difícil de superar.

TECLADO

A = IZQUIERDA
D = DERECHA
CAPS SHIFT = DISPARO



Medavilla

TESORO SUMERGIDO

Eres un buzo experimentado y se te ha contratado para encontrar los tesoros de un galeón Portugués que naufragó frente a las costas de Terranova. Pero los mayores peligros se encuentran precisamente en estas aguas infestadas de peligrosos cefalópodos, que intentarán acabar con tu vida.

Malasamente tú ya sabías lo peligroso que eran estas aguas y es por ello que te has llevado contigo un fusil subacuático para defenderte.

TECLADO

A = SUBIR
Z = BAJAR
M = IZQUIERDA
SYMBOL SHIFT = DERECHA
BREAK SPACE = DISPARO



Envi. José

AGENDA

Con esta estupendo programa podrás apuntar los nombres, direcciones, población, teléfono, e incluso observaciones, si se trata por ejemplo de un fichero de clientes.

En fin una de las agendas para spectrum, más completa que se ha hecho. En el menú encontramos las siguientes opciones:

- 1 - AMPLIAR LA GUIA
- 2 - BORRAR DE LA GUIA
- 3 - CONSULTAR LA GUIA
- 4 - GRABAR GUIA ACTUALIZADA
- 5 - LISTAR CONTENIDO GUIA
- 6 - ABANDONAR PROGRAMA

BORRITMOS

Este es un programa muy curioso, ya que con sólo introducir la fecha de vuestro nacimiento y la fecha actual, nos hará una gráfica del mes en curso sobre nuestros estados físico, mental y emocional.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema IBM, COMMODORE-64 o SPECTRUM y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la casette, con el correspondiente listado del mismo, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegas, 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 lo tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.** Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... e

LOAD'N'RUN CONCURSO PROGRAMAS
Apertado de correos nº 36.089
0690 BARCELONA
¡Animo, estamos deseando de pagar tu trabajo!

CINE EN TRES DIMENSIONES

Entre los relatos que han llegado este mes a nuestra redacción, hemos seleccionado para su publicación el titulado «Cine en tres dimensiones», del que es autor FRANCISCO TOMAS NAVARRO con residencia en Murcia.

Allí hundido, en la butaca, aliado con la oscuridad, asintió aterrado, al horror que le producían las siniestras imágenes de aquella terrorífica película. Una angustia dolorosa se hacía patente en él al ser cómplice junto a los demás espectadores del escabroso film, aunque en su interior supiera que sólo era ficción todo era tan real. Donde las escenas de terror se sucedían frías y trágicas ante sus incógnitas ojos, siendo palpables hasta el último detalle. Los gritos de los protagonistas se mezclaban con los espectadores clavándose en su cerebro como aceradas y puntiagudas agujas. Jamás podría borrar de su mente los rostros de los actores agrícolas, asustadizos, auténticos en su miedo, al ser atacados por el peligro mortal, masacrados por el horror del asesino que seguía vidas con espantosa sencillez y calma como si fuese la misma muerte.

Y casi sin previo aviso la calma inundó su cerebro en oleadas. La película había terminado, las luces al encenderse le devolvieron una gratificante paz y se dispuso a salir. En la sala del cine estaba una unidad móvil de televisión, que se hacía eco del éxito de la proyección, entrevistando a los espectadores, que salían como si fuesen cómicos bufos a los que asustaban con una linterna. Cansado, pero excitado, se acercó a escuchar. Preguntaba a un chico que no debía de levantarse copes a venia a la boca mientras hablaba.

—Sencillamente acunógenos —léase en voz alta y a ser posible con la boca llena.

Otro chico se adelantó diciendo:

—¡Jij!, no sé, un poco bestia. ¡Ho, hi?... —terminó dando un leve codazo a una chica que tenía al lado y ésta como si obedeciera a un extraño mecanismo comenzó a hablar.

—A mí me ha parecido horrible, la verdad, casi no aguanté hasta el final.

—Pues haberte largado, bobo —le contestaron a coro.

Aburrido, no quiso seguir escuchando y se alejó pausadamente calle abajo.

La noche invitaba a caminar.

Fue demasiado tarde cuando intentó volver atrás, los pasos le llevaron a donde nunca hubiera querido estar.

Allí se ataba la casa mirándole a entrar con sus luces encendidas y al mirar en su murmullo le llamaba.

Andaba por el sendero admirando la casa en su modernidad y por ser bastante informal.

La tranquilidad y soledad que allí se vivía le animó a llamar, fue entonces cuando escuchó un gemido agudo como el llanto de un animal herido que le asustó, precipitándose a buscar el timbre.

Una cara familiar apareció en el umbral y quedó como embebado.

—¿Qué desea, joven? —le preguntaron por tercera vez casi gritando.

—Oh, perdón —ató a decir—. ¿Puedo pasar? Aquí hace frío y desearía hablar con usted.

—Sí, no es de extrañar, todos quieren hablar conmigo —dijo el hombre en la entrada.

Ya en el interior el dueño de la casa se sentó en un amplio sillón cerca del fuego de una pequeña chimenea.

—Venga, permíteme mi atrevimiento, pero pertenazo a un grupo de jóvenes algo inquietos que editamos una revista, la «Lápida», para amantes del terror fantástico.

—Ya, es usted un vulgar журналиста —le interrumpió bruscamente su interlocutor, mientras avivaba el fuego con un atizador.

—Yo... —bábucesé él.

—Sí, déjame continuar, eraso mental, y cómo no, quiere entrevistarme a mí, al gran «Ferrara», sólo para sacar a unos imberbes glotonos de sangre y las mazcas.

—La verdad es que... —tartamudeaba el joven.

—Pens, bueno —continuó Ferrara—. ¿Qué se ha creído usted? ¿Que por que sea director de cine tengo que estar al servicio de imbeciles e incompetentes como usted, que sólo preguntan estupideces como si duermo en un alcázar o si me gustan los ajos, cuál es mi monstruo favorito?

—Lo siento —se disculpó el pobre muchacho, que por lo que veía no le iba a dejar hablar mucho.

—Bueno, diablos —salió excitado Ferrara—. es el precio de la fama y es que soy un tipo fenomenal, un gran sipó, sí, señor. ¿Ha visto mi última película?

—le preguntó Ferrara después de egiogarse grandemente.

—Oh, sí. Precisamente esta noche ha sido la quinta vez.

—¿Cinco? —preguntó incrédulo, pero no esperó respuesta.

—Sí. «El Vampiro del Espacio» es mi mejor película. ¿Y «El Vampiro de la Playa», la vista?

—Sí, también, y su vampiro del «Oeste» y el del «Océano» —respondió excitado.

Pero Ferrara no pareció escucharle, sólo le oyó murmurar:

—Sí. Todas estupendas —mientras con el atizador intentaba golpear las llamas.

Casi sin darse cuenta estaba atrapado contra el sillón, amenazado por aquel loco de Ferrara atizador en mano que le amenazaba.

—¡Ah! —exclamó el director triunfal al ver que su presa era incapaz de moverse debido a su sorpresa y culpa—. Bien, muchachito, ahora me vas a explicar toda la verdad.

—¿Cómo dico? —pudo decir al fin el muchacho.

—Sí. Todo es bla, bla, de que eres periodista, sí, porque es mentira, todo mentira —siguía en su monólogo sobresaltado el obeso director—. Tú no eres periodista, ni nada de eso, no tomas notas, no preguntas y encima tengo que ser yo el que las haga.

—Pero si no me deja hablar —aulló el joven.

—Bien, empieza —ordenó el director.

—Tiene razón, soy simple estudiante y como idiota que soy tenía una medio novia, la cual tenía su ilusión en el cine y llegó su oportunidad cuando trabajé en su primera película «El Vampiro del Espacio».

Ferrara ya lo había soñado y parecía calmado, escuchando la voz pausada y su tono del muchacho que se volvió sobresaltado cuando dijo:

—Y tal vez la última, porque no le he visto a saber nada de ella.

—¿Y qué? —dijo irónico Ferrara.

—¿Cómo qué? Ninguno de sus actores desde que terminó su película, ha aparecido en público, ni se tiene noticias de ellos.

—Ja, ja —rió con ganas Ferrara—. al fin alguien se dio cuenta. Sí, muchacho, el final siempre llega y cuando la locura se hace patente el mundo se aplasta devolviéndose a sí mismo.

—No entiendo —dijo sin comprender el chico.

—No es necesario —explicó el director—. Yo he creado el cine real. Todo lo que has visto en la pantalla es verdadero, toda esa gente ha muerto ante mis ojos y yo lo he rodado para que tú y tus bobos amigos sientan el verdadero pánico. La autenticidad del horror.

—¿Cómo que? —le hacían ahora claras y patentes y le dolía el cerebro.

—Todo lo que él creía fantástico perdía su encanto ante la cruda verdad y aquella voz dulce y melodramática, otras veces acusosa y ronca le martilleaba en la mente.

—Sí, muchachito, todos muertos. No, no estoy loco, habla que dar otra emoción al arte. Mis películas serán documentos históricos y cuando vayas y veas a tu antigua novia hecha pedazos incluso me das las gracias al igual que el gobierno al librarme de seres estúpidos y vacíos, de parados, drogadictos y demás. Así rodaré y rodaré alimentando el morbo.

—Sí. Puede rodar «El Vampiro de la China» o «El del Polo Norte y Sur» —ató a ironizar el joven.

—¡Oh!, muy gracioso, querido, le hace gracia el vampiro. ¿No quieres conocerlo?

—No, no me moleste —seguía el chico intentando bromear con esa ironía que produce el miedo.

—La verdad es que es una auténtica maravilla mi monstruo —dijo Ferrara y seguidamente pasó a alabar la fabricación de su vampiro: —Lo mandé construir en un famoso laboratorio cibernético, que aunaron la máquina perfecta de matar que es el hombre con el sano instinto de animal que mata por necesidad, sin remordimientos ni culpa.

—Sí, una joya —bábucesé bromista el estudiante todavía con un nudo en la garganta.

—¿Todavía le bulbas, querido? ¿Sabes? Aún está sin comer; ven, está abajo en el sótano [muy propio, bichos así no se tienen corriendo por la casa]. Ferrara abrió la puerta del sótano y dijo:

—¿Lo oyes? —del fondo se oían gemidos, igual que los que oyeran antes de entrar en la casa—. La verdad —continuó Ferrara—, es peligroso, yo le tengo pánico. Ahora mismo si bajara estoy seguro que me devoraría, pero es un buen sistema para visitas molestas.

—Se refiere a mí? —preguntó el estudiante.

—¡Sí! ¿Por qué no? Y... —no pudo terminar la frase, el joven viéndose perdido lo arrojó escaleras abajo hacia el sótano.

Ferrara cayó rodando y el joven cerró la puerta precipitadamente y sin esperar más salió de aquella maldita casa. Lejanamente le llegaban espantosos quejidos y gritos de pánico.

—Bien, director. Ahora sabrás lo que es el miedo real —dijo el chico alejándose quedamente por el sendero, satisfecho de hacer su buena obra del día.

—Dar de comer al hambriento.





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. No

gamos también que nos indiqués en el caso de ventas de material la 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 36.696, Barcelona 98066.

Vendo programas para Spectrum a 150 ptas. Tengo más de cien programas, como por ejemplo: Sir Fred, Back to future, Spu hunter... Quien esté interesado puede llamar o escribir y le mandaré la lista de programas. José Manuel Riego Martín. C/ Roda Ambra 99 5° B. Lora del Río (Sevilla)

Vendo impresora BROTHER EP 22 especialmente para usarla con COMMOORE 64 y SPECTRUM, entre otras marcas de ordenadores. El precio sería a convenir. Mis señas son las siguientes: Cesar Toquero López. C/ Santucho 73 4° C. 48006 Bilbao. Teléfono: 433 68 24

Vendo ZX Spectrum y programas en cinta para dicho ordenador. Interesados dirigirse a Pablo Cueto García. C/ Glez. Besada 23 4° A. Oviedo. Teléfono: 25 56 05.

Vendo programa para IBM PC y compatibles "BORIARI" (MICROMOUSE SOFTWARE) para gestión de archivos. Comandos en español, programa interactivo. A convenir. También vendo 10 discos floppy "SWISSDISC" de doble cara y doble densidad, 5", 40 bandas. Diríjese a Juan C. Calvo. Teléfono (91) 200 12 79

INTERNATIONAL CLUB, club formado por contactos en Inglaterra, España y Portugal, más de 3.000 programas de todo tipo. Precios increíbles. Envíos rápidos. Rápido coge bofigrato y papel y escribenos. Recibiréis información más ampliada, sin compromiso. ¡Animate! Escribir a: José Luis Mateo Durán. C/ Prim, 14. La Línea de la Concepción (Cádiz).

Intercambio programas. Abstenerse incompetentes. Doy y exijo en los intercambios de programa: rapidez, seriedad y calidad de grabación. José García Vázquez. Larga 11. Cieza (Murcia).

Vendo a 200 ptas. los programas de 48 K para Spectrum. Envío lista a los que la pidan. Tengo más de 200 programas a tu disposición y entre estos las últimas novedades. Espero tus noticias. Quiero agradecer a la revista-cassette Load N'Run el haberme hecho pasar el tiempo con sus inmejorables juegos. Rafael Pérez Sicilia. Avda. Carlos III 39 2° 3° 14014 Córdoba. Teléfono: (957) 25 48 65

Vendo ZX Spectrum por 10.000 ptas. y los programas originales por 500 ptas. c/u, todo en perfecto estado. Envío lista. J. Quintela Busto. Juana de Vega 9 9° 15004 La Coruña.

Desearía intercambiar programas en formato disco de calidad para CBM 64. Poseo más de 600. Escribir a José Luis Casado. Teresita González Quededo 20 4° C (1ª Escalera). 28020.

Se cambian programas de todo tipo para Amstrad en disco. Sólo zona de Barcelona. Llamar al 220 32 93 de 2 a 3 del mediodía. Preguntar por José. Hay muchos programas y muy buenos (Alien-8, Knight Lora, Highway Encounter, Contabilidad, Gráficas, Hoja de Cálculos, etc.).

Vendo ordenador ZX Spectrum Plus 64 K, adquirido en noviembre del 85, nuevo. 15 cintas juegos originales y 30 revistas de informática. Todo por 23.000 pesetas. Mario Rico Herrera. C/ Isabel la Católica 20 4° H. 03007 Alicante.

¡PROGRAMADORES! Si queréis vender vuestros programas originales a los mejores precios no dudéis en poneros en contacto con nosotros. Asimismo seguimos manteniendo la invitación para participar en nuestro II Concurso de Programas. Pronto daremos a conocer la lista de ganadores. Ya sabéis nuestra dirección: LOAD'N'RUN. C/ Entenza 95 4° 2° 08015 Barcelona. Teléfono: (93) 329 24 16



EN OCTUBRE

LOAD'N'RUN

ESPECIAL SIMULADORES

**solo
para
Spectrum**



Aprende



Medieval



Merlino



Medieval

VIDA DE RATAS

En esta especie de laberinto tendrás que intentar comer todos los botes de comida y a la vez cargarte a todos tus enemigos.

Esto lo podrás conseguir disparando, o bien haciéndoles caer una manzana encima. Pero ves con cuidado porque tus disparos pueden acabar contigo si igual que si te cae una manzana encima. La pantalla estará a punto de acabarse cuando la puerta por la que salen tus enemigos se convierta en un queso.

(SUERTE)

TECLADO

Q = ARRIBA
A = ABAJO
O = IZQUIERDA
P = DERECHA
M = FUEGO

MAGO MERLIN

Tu misión en este juego es la de destruir al mago de Uni-ido, para ello tendrás que encontrar cuatro hechizos y llevarlos a tu santuario particular. De esta manera será la única con la que te podrás enfrentar a ese maldito mago.

Como podrás ir comprobando durante el transcurso del juego tendrás que ir recogiendo una serie de objetos que te irás encontrando.

También tienes la posibilidad de transformarte en un enorme pájarrico para poder llegar a sitios inaccesibles.

TECLADO

FILA INFERIOR - DERECHA E IZQUIERDA
ALTERNATIVAMENTE
DE A a ENTER - DISPARAR TRANSFORMACION
ALTERNATIVAMENTE
DE Q a P - VCLAR
9 - COGER HECHIZOS

BICHOS

En una base especial que tu país tiene ubicada en la Luna, han aparecido unos peligrosos bichos que están acabando con todo. Para combatirlos tienes a tu disposición un precioso helicóptero con el cual tendrás que destruirlos a todos.

Existen tres clases de enemigos, los cuales tienen una puntuación diferente.

Estos son:

- LOS SPYNAD
- LAS ESPORAS
- LOS FUSER

10 PUNTOS
50 PUNTOS
? PUNTOS

TECLADO

6 = ABAJO
7 = ARRIBA
9 = BOMBA
0 = DISPARO

EDITOR DE TEXTOS

Con este fantástico programa podrás hacer todo tipo de cartas, folletos y todo lo que se le pase por la cabeza.

Estos son los comandos que utiliza el EDITEXT.

Comandos en modo normal

CAPS SHIFT + 2 = CAPS LOCK
CAPS SHIFT + 0 = Borrado
ENTER = Nueva Línea
SYMBOL SHIFT + 2 = ñ
SYMBOL SHIFT + 6 = ñ
CAPS + SYMBOL = Modo Extendido

Comandos en modo extendido

1 = Fija Tabuladores
9 = Borrar Tabuladores
T = Tabulador
P = Fija párrafo adentrado
ENTER = Fin de página
VOCAL = Vocal Acentuada

LISTADOR DE DIRECCIONES

Con este programa podrás acceder a toda la información que cualquier programa Basic pueda ocultar, como puede ser líneas 0, números enmascarados, etc...

Los únicos datos que te pedirá son la primera línea listada y la última. Los datos que nos darán son: Situación, sentido, Longitud, Byte, códigos o números.



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
Bombardero
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
Yllgral 1
Yllgral 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

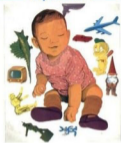
Pape y los globos
Cusc
Tenis
Prisias
Logo graf
Motociclismo
Magic
Sideral
Paillos
Cirujano

JALIAS
EDITOR DE TEXTOS
LISTADOR DE DIRECCIONES
BIBLIOTECAS
BOULTAS

TESORO SUMERJIDO
BICHOS
MAGO MERLIN
AGENDA
VIDA DE RATAS

Load' N' Run
Spectrum

Load' N' Run



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 _____

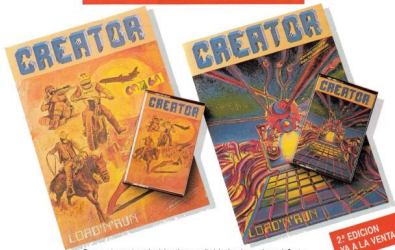
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ Firma _____

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION



Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

2ª EDICION
YA A LA VENTA

Load' N' Run

Los Grandes Programas



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



SEQUORNICO@GMAIL.COM