

**CLUB
SONY
MSX**

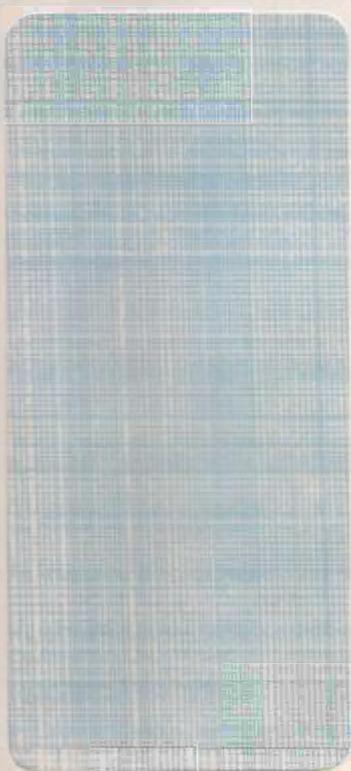
PDM
CLUB SONY MSX
Apartado de correos n.º 61.278
28080 MADRID

PDM
P.D. Marketing y Publicidad Directa S.A.
Apartado de Correos 61301
28080 MADRID
TARIFA REDUCIDA CLASE 2ª

15.788

MADRID
13.4.80

ESPAÑA
CORREOS
11.25





1.º Aniversario

JOSE ENRIQUE
ERA ALTA
MURCIA

016397

Estimado JOSE ENRIQUE:

¡Estamos de enhorabuena!. El Club SONY MSX cumple su 1.º Aniversario, y para ello te traemos novedades interesantísimas y un magnífico regalo: se trata de una lupa con forma de ordenador para que no te pierdas ni un detalle.

Te mandamos también un folleto informativo de diskettes, así como un nuevo cupón-pedido que incluye los programas que te recomendamos este mes.

Además tenemos para tí el listado de un nuevo juego: "La Liebre y la Tortuga", con su correspondiente carátula, para que vaya creciendo tu programoteca. Por si esto fuera poco, hemos decidido prolongar el concurso de programas "Necesitamos genios" hasta el 30 de Junio. ¡Ingéniate las y participa!. Recuerda que tienes la posibilidad de ganar magníficos premios.

Esto es todo, esperamos que sea de tu agrado y podamos cumplir juntos más aniversarios.

Hasta pronto,

Luis Carreras

¡ATENCIÓN!

Debido a la gran demanda habida en los últimos meses, lamentamos no poder servirte por el momento los programas cuyas referencias te detallamos a continuación. Tan pronto como esten disponibles te informaremos al respecto.

Programas actualmente fuera de stock:

<u>CODIGO</u>	<u>REFERENCIA</u>	<u>NOMBRE PROGRAMA</u>	<u>PAG.CAT.</u>
21000018	HBS-G014C	DORODON	57
21000059	HBS-G006CP	CRAZY TRAIN	57
21000066	HBS-G001CP	SPARKIE	62
21000067	HBS-G002CP	JUNO FIRST	57
21000084	HBS-IE205	APRENDIENDO INGLES I	12
21000087	HBS-IG103	FICHEROS	34
21000095	HBS-G020CP	LODE RUNNER	60
21000135	HBS-IVE01	CONTABILIDAD 1500	41
21000179	HBS-IG201	TASSWORD	35
21000236	HBS-G037CP	COSMO EXPLORER	48
21000237	RC-725	YEAR KUNG FU	68
21000260	HBJ-S051D	FORTAN	21
21000278	RC-701	ANTARTIC ADVENTURE	57
21000328	RC-720	KONAMI'S TENNIS	68
21000329	RC-736	KONAMI'S BOXEO	68
21000343	RC-723	KONAMI'S GOLF	68
21000364	HBS-G048C	MAGICAL KID WIZ	51
21000368	HHS-G029C	ALPHA SQUADRON	54
21000436	RC-732	KONAMI'S FUTBOL	68



**CLUB
SONY
MSX**

1^{er} ANIVERSARIO

ABRIL 88

ANOS

N.º 3

LIEBRE Y TORTUGA

CLUB
SONY
MSX

LIEBRE Y TORTUGA



LA LIEBRE Y LA TORTUGA Debes dirigir tres liebres que habrán de ir subiendo una escalera, hasta llegar a ocupar los tres escalones superiores. En cada movimiento debes escoger la liebre a utilizar, mediante las teclas ①, ② y ③

- ① Mueve la liebre situada más a la izquierda
- ② Mueve la liebre situada en el centro
- ③ Mueve la liebre situada más a la derecha

Pero en la misma escalera tres tortugas descienden y dificultan la subida de las liebres. Tienes que hacer llegar las 3 liebres arriba antes que las 3 tortugas ocupen los tres peldaños de abajo y habrás ganado el juego. Confiamos en tu habilidad, pero no te dejes engañar por las apariencias. ¡Quizá la liebre no sea tan rápida, ni la tortuga tan lenta!

INSTRUCCIONES: Una vez has tecleado el programa en el ordenador, ejecútalo pulsando la tecla "F5". Ya puedes iniciar el juego moviendo siempre primero la liebre situada más a la izquierda (tecla ①).

INSTRUCCIONES DE GRABACION: Si deseas guardar el programa en cinta de cassette o diskette, pulsa simultáneamente las teclas "CTRL" y "STOP" e introduce la siguiente instrucción:

- Si es cinta de cassette: CSAVE "PROG3"
- Si es diskette: SAVE"PROG3"

INSTRUCCIONES DE CARGA: Si deseas cargar el programa, introduce la siguiente instrucción:

- Si es cinta de cassette: CLOAD
- Si es diskette: LOAD"PROG3"

```

10 ***** CLUB SONY MSX *****
20 **** PROGRAMOTECA N.3 ****
30 *****
50 ' LA LIEBRE Y LA TORTUGA
60 *****
65 '
70 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
80 DIM K(6),Z(10)
90 COLOR 15,1,1
100 SCREEN 2,2
110 CO=0
120 FOR I=0 TO 3
130 A$=""
140 FOR J=1 TO 32
150 READ B$
160 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
170 NEXT J
180 SPRITE$(I)=A$
190 NEXT I
200 DATA 00,00,00,00,01,01,01,3D,
3F,7F,7F,FF,FF,FF,30,70,00,38,7C,
E6,FE,FC,F8,80,80,C0,C0,F0,F0,E0,
E0,00
210 DATA 00,01,01,03,03,01,01,0F,
7F,7F,3F,26,E7,E7,00,70,FC,CE,FC,
FE,E0,C0,F0,FE,CE,C0,FB,38,00,00,
00
220 DATA 00,04,0D,1B,17,37,36,2F,
2F,7F,5F,FF,FF,F6,6D,1B,00,00,80,
80,00,30,FC,FE,E6,DB,BD,7F,7E,7E,
FC,F8
230 DATA 07 ,0F,3C,7F,E7,FE,7E,3F
,0F,0F,3F,7F,E7,CF,1C,1C,C0,C0,0,
E0,F0,0,0,80,E0,FB,FF,FF,FC,FC,1E
,1E
240 GOSUB 1550 'ANAGRAMA CLUB SON
Y MSX
250 J=30
260 FOR I=32 TO 172 STEP 20
270 LINE(J,I)-(J+20,I),11
280 J=J+20
290 LINE(J,I)-(J,I+20),11
300 NEXT I
310 LINE(30,32)-(30,191),11
320 PAINT(31,33),11,11
330 FOR I=1 TO 3
340 K(I)=ABS(I-4):K(I+3)=I+6
350 Z(I)=1:Z(I+6)=2
360 NEXT I
370 Z(0)=7:Z(10)=7
380 FOR I=1 TO 3
390 PUT SPRITE ABS(I-4),(I*20+12,
I*20-4),12,0:PLAY"L16V1505E"
400 NEXT I
410 FOR I=7 TO 9
420 PUT SPRITE I-3,(I*20+12,I*20-
4),14,2:PLAY"C"
430 NEXT I
440 DRAW"BM35,120":COLOR 4:PRINT
#1,"LA LIEBRE"
450 DRAW"BM65,140":COLOR 4:PRINT
#1,"Y"
460 DRAW"BM35,160":COLOR 4:PRINT
#1,"LA TORTUGA"
480 GOTO 640
490 GOSUB 1450
500 IF K(C+3)=1 THEN 1330
510 D=0
520 IF Z(K(C+3)-1-D)=0 THEN 560
530 IF Z(K(C+3)-1-D)=1 THEN D=D+1
:GOTO 520
540 GOTO 1330
560 PUT SPRITE C+3,(0,0),0,4:PLAY
"E"
570 PUT SPRITE C+3,(K(C+3)*20+2-1
0*D,K(C+3)*20-34-20*D),14,3
580 FOR ZZ=1 TO 100:NEXT ZZ
590 Z(K(C+3))=0:K(C+3)=K(C+3)-1-D
:Z(K(C+3))=2
600 PUT SPRITE C+3,(0,0),0,4:PLAY
"E"
610 PUT SPRITE C+3,(K(C+3)*20+12,
K(C+3)*20-4),14,2
620 GOTO 840
640 H=0:FOR I=4 TO 6
650 D=0
660 IF Z(K(I)-1-D)=0 THEN H=1:GOT
O 680
670 IF Z(K(I)-1-D)=1 THEN D=D+1:G
OTO 660
680 NEXT I
690 IF H=1 THEN 490

```

```

700 GOSUB 1450
710 IF K(C+3)=9 THEN 1320
720 D=0
730 IF Z(K(C+3)+1+D)=0 THEN 760
740 IF Z(K(C+3)+1+D)=1 THEN D=D+1
:GOTO 730
750 GOTO 1320
760 PUT SPRITE C+3, (0,0),0,4:PLAY
"E"
770 PUT SPRITE C+3, (K(C+3)*20+22+
20*D,K(C+3)*20-14+10*D),14,3
780 FOR ZZ=1 TO 100:NEXT ZZ
790 Z(K(C+3))=0:K(C+3)=K(C+3)+1+D
:Z(K(C+3))=2
800 PUT SPRITE C+3, (0,0),0,2:PLAY
"E"
810 PUT SPRITE C+3, (K(C+3)*20+12,
K(C+3)*20-4),14,2
820 GOTO 840
840 IF Z(1)=2 AND Z(2)=2 AND Z(3)
=2 THEN 1490
860 IF CO=2 THEN 900
870 IF CO=3 THEN 920
880 IF CO=4 THEN 980
890 GOTO 1010
900 RESTORE 1390:GOSUB 1350
910 IF H=0 THEN 1040 ELSE 1010
920 RESTORE 1400:GOSUB 1350
930 IF H=0 THEN 1040
940 RESTORE 1410:GOSUB 1350
950 IF H=0 THEN 1040
960 RESTORE 1420:GOSUB 1350
970 IF H=0 THEN 1040 ELSE 1010
980 RESTORE 1430:GOSUB 1350
990 IF H=0 THEN 1040 ELSE 1010
1010 T=0
1020 T=T+1:IF T=4 THEN 1160
1030 IF K(T)=9 THEN 1020
1040 D=0
1050 IF Z(K(T)+1+D)=0 THEN 1080
1060 IF Z(K(T)+1+D)=2 THEN D=D+1:
GOTO 1050
1070 GOTO 1020
1080 PUT SPRITE T, (0,0),0,4:PLAY"
C"
1090 PUT SPRITE T, (K(T)*20+22+20*
D,K(T)*20-14+10*D),12,1
1100 FOR ZZ=1 TO 100:NEXT ZZ
1110 Z(K(T))=0:K(T)=K(T)+1+D:Z(K(
T))=1
1120 PUT SPRITE T, (0,0),0,4:PLAY"
C"
1130 PUT SPRITE T, (K(T)*20+12,K(T)
)*20-4),12,0
1140 CO=CO+1:GOTO 1310
1160 T=4
1170 T=T-1
1180 IF K(T)=1 THEN 1170
1190 D=0
1200 IF Z(K(T)-1-D)=0 THEN 1230
1210 IF Z(K(T)-1-D)=2 THEN D=D+1:
GOTO 1200
1220 GOTO 1170
1230 PUT SPRITE T, (0,0),0,4:PLAY"
C"
1240 PUT SPRITE T, (K(T)*20+2-10*D
,K(T)*20-34-20*D),12,1
1250 FOR ZZ=1 TO 100:NEXT ZZ
1260 Z(K(T))=0:K(T)=K(T)-1-D:Z(K(
T))=1
1270 PUT SPRITE T, (0,0),0,4:PLAY"
C"
1280 PUT SPRITE T, (K(T)*20+12,K(T)
)*20-4),12,0
1290 CO=CO+1:GOTO 1310
1310 IF Z(7)=1 AND Z(8)=1 AND Z(9)
)=1 THEN 1500
1330 GOTO 480
1350 H=0:FOR ZZ=9 TO 1 STEP -1
1360 READ F:IF Z(ZZ)<>F THEN H=1
1370 NEXT ZZ
1380 READ T:RETURN
1390 DATA 2,0,2,1,2,0,0,1,1,2
1400 DATA 2,0,2,1,0,2,1,0,1,3
1410 DATA 2,0,1,2,0,2,0,1,1,2
1420 DATA 2,0,2,1,0,0,2,1,1,2
1430 DATA 2,0,1,2,0,1,2,0,1,2
1450
1460 C$=INKEY$
1470 IF C$="" THEN 1460
1480 C=VAL(C$):IF C<1 OR C>3 THEN
1460 ELSE RETURN
1490 COLOR 2:GOSUB 1600:GOTD 1510
1500 COLOR 2:GOSUB 1620:GOTO 1510
1510 DRAW"BM 130,97":PRINT #1, "*"=
INICIO JUEGO"
1520 A$=INKEY$
1530 IF A$="" THEN RUN ELSE 1520
1550 LINE(168,15)-(207,55),4,BF
1560 PSET(173,20),4:PRINT#1, "CLUB
"
1570 PSET(173,32),4:PRINT#1, "SONY
"
1580 PSET(177,44),4:PRINT#1, "MSX"
1590 RETURN
1600 P1$="T255L3205FR6FR32GR32GR3
2GR32A1"
1610 FOR A=0 TO 1:PLAYP1$:FOR B=0
TO 15:COLOR B,1,1:DRAW"BM130,65"
:PRINT#1, "BRAVO CAMPEON!!!":NEXT:N
EXT:RETURN
1620 P2$="V15L3203CO2BA*AG*GF*FED
#DC#C"
1630 PLAYP2$:FOR B=0 TO 6:COLORB,
1,1:DRAW"BM90,65":PRINT#1, "TE HAS
DEJADO GANAR?":DRAW"BM 110,81":
PRINT#1, "INTENTALO DE NUEVO":PLAY
P2$:NEXT:RETURN

```

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización nº 5398
B.O.C. nº 60 del 12-11-81

NO
NECESITA
SELLO
A franquear
en destino

PDM
CLUB SONY MSX
Apdo. 425 F.D.
28080 MADRID

**CLUB
SONY
MSX**

**CLUB
SONY
MSX**

¡Graba tus programas en Diskettes!



10MFD-1DD
Diskettes de 3,5 pulgadas, una cara /
doble densidad, con capacidad de 500
KBytes (sin formatear).
Caja de 10 diskettes: 4.200,- Ptas.
(IVA incluido).



10MFD-2DD
Diskettes de 3,5 pulgadas, doble cara /
doble densidad, con capacidad de
1 MByte (sin formatear).
Caja de 10 diskettes: 4.872,- Ptas.
(IVA incluido).

Mándanos el cupón-pedido marcando con una cruz la casilla correspondiente a estas referencias y te lo enviaremos a tu domicilio en un plazo de 15 días.

Las formas de pago son las de siempre; o incluyes un cheque bancario a nombre de "PDM - CLUB SONY MSX", o bien se te cobrará contra reembolso con 150 pts. a añadir en concepto de gastos de envío.

Estas son las diferencias:

- **Altas prestaciones**

Las partículas magnéticas VIVAX utilizadas en los diskettes SONY, reducen las interferencias causantes de los errores en la grabación de datos y aumentan la relación señal ruido para obtener mayor nivel de salida y mayor fiabilidad.

- **Alta durabilidad**

El sistema SONY DDL (Durabilidad, Dispersión y Lubricación), utilizado para fijar las partículas magnéticas al disco, mantiene todas las propiedades del disco bajo fricciones y en un amplio rango de humedad y temperaturas.

- **Alta calidad**

Los diskettes fabricados por SONY se someten a un riguroso control de calidad donde se comprueban todas sus propiedades electromagnéticas, físicas y químicas para asegurar que todos los diskettes están libres de errores en un 100 %.

El disco magnético está situado entre dos piezas de material sintético que facilitan una rotación uniforme y mantienen el disco limpio. Además, los diskettes SONY, son los únicos que incorporan un "Lifter" metálico que alarga la vida del diskette y facilita la acción de limpieza del revestimiento.

SONY inventa el futuro.



Sólo SONY pudo crear el Micro Floppydisk de 3,5 pulgadas



SONY

SONY

Micro Floppydisk SONY

El más pequeño, el más avanzado, el Floppydisk de 3,5 pulgadas fue creado por SONY. Desde entonces, este nuevo formato se ha ido imponiendo con fuerza en el mercado. La investigación constante y la alta tecnología de SONY lo hicieron posible.

Por eso, si usted busca los más altos niveles de calidad, seguridad y prestaciones, piense en SONY.



MFD-1DD

Una cara, doble densidad, doble pista

Formato	—
Densidad máxima de grabación (BPI)	8.187
Número de pistas	80
Densidad de pista (TPI)	135
Capacidad de almacenamiento (BYTE) (sin formatear)	500K



MFD-2HD

Doble cara, alta densidad, 2 ó 1,6 Mbytes, doble pista

Formato	—
Densidad máxima de grabación (BPI)	17.434
Número de pistas	80x2
Densidad de pista (TPI)	135
Capacidad de almacenamiento (BYTE) (sin formatear)	2 ó 1,6M



MFD-2DD

Doble cara, doble densidad, doble pista

Formato	—
Densidad máxima de grabación (BPI)	8.717
Número de pistas	80x2
Densidad de pista (TPI)	135
Capacidad de almacenamiento (BYTE) (sin formatear)	1M



Características técnicas

HD: Símbolo que indica "HIGH DENSITY"

Modelo	Especificaciones		
	MFD-1DD	MFD-2DD	MFD-2HD
Densidad de grabación	Doble	Doble	Alta
Densidad máxima de grabación (BPI)	8.187	8.717	17.434
Número de pistas	80	80x2	80x2
Densidad de pista (TPI)	135	135	135
Capacidad de almacenamiento (BYTE)	500K (sin formatear)	1M (sin formatear)	2 ó 1,6M (sin formatear)
Velocidad de rotación del disco	300/600	300/240/300 (80)	300/240/300 (80)
Calibratura	0.7	0.7	0.7
Rendimiento (GAUSS)	700	750	750
Cercanidad (CERSTED)	625	700	700