

**CLUB
SONY
MSX**

CLUB SONY MSX
Apartado de correos nº 61.278
28080 Madrid

14 JM
Asamblea de socios de la
Asociación de Amadores de la
MSX
28080 Madrid
TARIFA REBULTADA CLASICA B

11487
MADRID
13.10.81
ESPAÑA
CORREOS
31 gub





JOSE ENRIQUE

ERA ALTA

16397

Apreciado JOSE ENRIQUE:

Nos complace comunicarte que has sido admitido definitivamente en nuestro Club. Te indicamos tu número de socio y próximamente te enviaremos tu carnet. Como ya sabes el formar parte del CLUB SONY MSX es totalmente gratuito y tiene una serie de ventajas importantes.

Tienes la posibilidad de realizar tus consultas, simplemente indicando tu número de socio y escribiendo a:

PDM-CLUB SONY MSX
Apartado 61278
28080 MADRID

Os adelantamos los resultados de la encuesta que os hicimos a todos los socios del Club:

- * Los socios sois adictos a SONY desde hace bastante tiempo, siendo en su mayoría jóvenes estudiantes (EGB, BUP y UNIVERSIDAD).
- * El ordenador se utiliza para aprender informática y jugar.
- * "Bravo " más de la mitad lo usais dos veces por semana y el 31% DIARIAMENTE. ¿Quién dice que los ordenadores no son útiles?
- * La posesión de periféricos es todavía baja. En el próximo contacto os haremos alguna oferta interesante.

Este mes te ofrecemos el nuevo catálogo de programas SONY, que incluye las últimas novedades que acaban de salir al mercado. Si alguno de estos programas te interesa y no lo encuentras en tu establecimiento habitual, puedes conseguirlo enviándonos el nuevo cupón-pedido. También te enviaremos la lista de los diez principales: un resumen de los programas que más han gustado estos últimos meses.

Además para que sigas ampliando tu programoteca te enviamos el segundo programa y su carátula correspondiente. "Cubo mágico" es un divertido juego similar al famoso "Cubo de Rubik".

Hasta pronto.

Fdo. Luis Carreras

ANOS

N.º 2

CUBO



MAGICO

CLUB
SONY
MSX



CUBO MAGICO

es un programa de entretenimiento que desafía tu capacidad de percepción espacial. El juego consta de un cuadrado subdividido en 9 casillas. Cada una de dichas casillas puede ser de color rojo o azul.

El funcionamiento de este programa es muy parecido al conocido juego de "CUBO DE RUBIK", pero en dos dimensiones.

La figura 1 te muestra como pueden girar las casillas. Dispones de cinco estados iniciales diferentes para empezar la partida, en la que se combinan cuadrados rojos y azules. Hazlos girar en rotaciones, con eje en su centro, hasta conseguir que todos los cuadrados sean del mismo color.

INSTRUCCIONES: Una vez has tecleado el programa en el ordenador, ejecútalo pulsando la tecla "F5". A continuación pulsa el nivel de inicio que deseas empezar (de 1 a 5).

Ahora, ya puedes ir girando los cuadrados pulsando el número que corresponde a la columna (de 1 a 3) o fila (de 4 a 6) que desees girar.

Debes conseguir que todos los cuadrados sean del mismo color.

Una vez lo hayas conseguido pulsa cualquier tecla y repítelo hasta conseguirlo en el nivel 5 con el mínimo de movimientos posibles.

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 "CUBO"

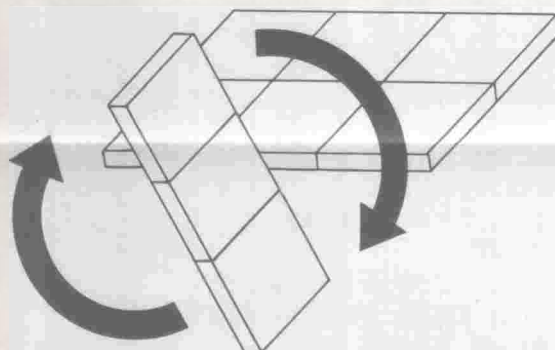
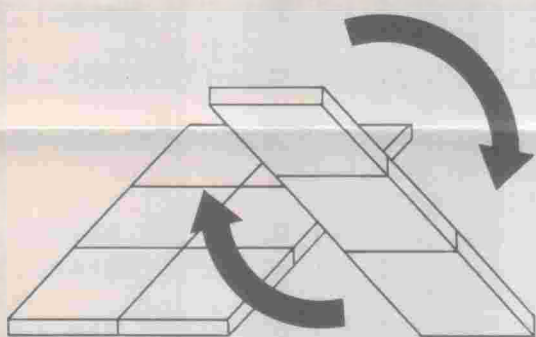
— Si es diskette: SAVE "CUBO"

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

— Si es cinta de cassette: CLOAD

— Si es diskette: LOAD "CUBO"

FIGURA 1



```
10 ***** CLUB SONY MSX *****
20 *** PROGRAMOTECA N. 2 ***
30 *****
40 ' CUBO MAGICO
50 *****
60 DIM T(3,3)
70 COLOR 15,1,1
80 SCREEN 2
90 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
100 LINE(12,10)-(179,175),15,B
110 LINE(188,10)-(250,175),15,B
120 FOR I=1 TO 3
130 PSET (I*45-5,15),1
140 PRINT #1,I
150 PSET (I*45-5,167),1
160 PRINT #1,I
170 PSET (10,I*45-5),1
```

```
180 PRINT #1,I+3
190 PSET (160,I*45-5),1
200 PRINT #1,I+3
210 NEXT
220 LINE(200,15)-(239,55),4,BF
230 DRAW"BM205,20":PRINT #1,"CLUB"
240 DRAW"BM205,32":PRINT #1,"SONY"
250 DRAW"BM209,44":PRINT #1,"MSX"
260 DRAW"BM192,75":PRINT #1,"NIVE
L:"
270 DRAW"BM205,90":PRINT #1,"(1-5)"
280 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 280
290 A=VAL(A$)
300 IF A<1 OR A>5 THEN 280
310 LINE(200,90)-(243,100),1,BF
320 DRAW"BM233,75":PRINT #1,A
330 ON AGOTO 340,350,360,370,380
```

```

340 RESTORE 400:GOTO 460
350 RESTORE 410:GOTO 460
360 RESTORE 420:GOTO 460
370 RESTORE 430:GOTO 460
380 RESTORE 440:GOTO 460
390 ***** NUMERO DE NIVEL
400 DATA 1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1
410 DATA -1,-1,-1,1,-1,1,-1,-1,-1
420 DATA 1,-1,1,-1,-1,-1,1,-1,1
430 DATA -1,1,-1,-1,1,1,1,-1,1
440 DATA 1,-1,1,-1,1,1,1,-1,1
450 *****
460 FOR I= 1 TO 3
470 FOR J= 1 TO 3
480 READ T(I,J)
490 NEXT J,I
500 FOR I= 30 TO 120 STEP 45
510 FOR J= 30 TO 120 STEP 45
520 LINE(I,J)-(I+40,J+40),T((I+15)
/45,(J+15)/45)+5,BF
530 NEXT J,I
540 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 540
550 IF ASC(A$)<49 OR ASC(A$)>54 T
HEN 540
560 A=VAL(A$):AA=A*45-15
570 IF A>3 THEN 910
580 PLAY"O6 B16"
590 GOSUB 810
600 PLAY"A+16"
610 GOSUB 860
620 PLAY"A16"
630 LINE(AA,62)-(AA+40,128),1,BF
640 LINE(AA,93)-(AA+40,97),14,BF
650 FOR I=1TO3
660 T(A,I)=-T(A,I)
670 NEXT I
680 SWAP T(A,1),T(A,3)
690 FOR ZZ=1 TO 50:NEXT ZZ
700 PLAY "A-16"
710 GOSUB 860
720 PLAY "A16"
730 GOSUB 810
740 PLAY "A+16"
750 LINE (AA,40)-(AA+40,150),1,BF
760 FOR I=30 TO 120 STEP 45
770 LINE(AA,I)-(AA+40,I+40),T(A,(
I+15)/45)+5,BF
780 NEXT I
790 PLAY "B16"
800 GOTO 1300
810 LINE(AA,30)-(AA+40,160),1,BF
820 LINE(AA,40)-(AA+40,74),T (A,1)
+5,BF
830 LINE(AA,78)-(AA+40,112),T(A,2)
+5,BF
840 LINE(AA,116)-(AA+40,150),T(A,
3)+5,BF
850 RETURN
860 LINE(AA,40)-(AA+40,150),1,BF
870 LINE(AA,62)-(AA+40,82),T(A,1)
+5,BF
880 LINE(AA,85)-(AA+40,105),T(A,2)
+5,BF
890 LINE(AA,108)-(AA+40,128),T(A,
3)+5,BF
900 RETURN
910 B=VAL(A$)-3:BB=B*45-15
920 PLAY"O6 B16"
930 GOSUB1150
940 PLAY"A+16"
950 GOSUB1200
960 PLAY"A16"
970 LINE(62,BB)-(128,BB+40),1,BF
980 LINE(93,BB)-(97,BB+40),14,BF
990 FOR I=1 TO 3
1000 T(I,B)=-T(I,B)
1010 NEXT I
1020 SWAP T(1,B),T(3,B)
1030 FOR ZZ=1 TO 50:NEXTZZ
1040 PLAY "A-16"
1050 GOSUB 1200
1060 PLAY"A16"
1070 GOSUB 1150
1080 PLAY"A+16"
1090 LINE(40,BB)-(150,BB+40),1,BF
1100 FOR I=30 TO 120 STEP 45
1110 LINE(I,BB)-(I+40,BB+40),T((I
+15)/45,B)+5,BF
1120 NEXT I
1130 PLAY "B16"
1140 GOTO 1300
1150 LINE(30,BB)-(160,BB+40),1,BF
1160 LINE(40,BB)-(74,BB+40),T(1,B)
+5,BF
1170 LINE(78,BB)-(112,BB+40),T(2,
B)+5,BF
1180 LINE(116,BB)-(150,BB+40),T(3
,B)+5,BF
1190 RETURN
1200 LINE(40,BB)-(150,BB+40),1,BF
1210 LINE(62,BB)-(82,BB+40),T(1,B
)+5,BF
1220 LINE(85,BB)-(105,BB+40),T(2,
B)+5,BF
1230 LINE(108,BB)-(128,BB+40),T(3
,B)+5,BF
1240 RETURN
1250 CC=CC+1
1260 LINE(230,148)-(245,159),1,BF
1270 DRAW"BM191,150":PRINT#1,"MOV.:"
1280 DRAW"BM224,150":PRINT#1,CC
1290 GOTO 540
1300 HH=0:FOR I=1 TO 3
1310 FOR J=1 TO 3
1320 IF T(I,J)<>1 THEN HH=1
1330 NEXT J,I
1340 IF HH=0 THEN 1400
1350 HH=0:FOR I=1 TO 3
1360 FOR J=1 TO 3
1370 IF T(I,J)<>-1 THEN HH=1
1380 NEXT J,I
1390 IF HH=1 THEN 1250
1400 DRAW "BM193,105":PRINT #1,"i
BRAVO!"
1407 LINE(230,148)-(245,159),1,BF
1409 DRAW"BM224,150":PRINT#1,CC+1
1410 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 1410
ELSE RUN

```

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización n.º 5398
B.O.C. n.º 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**

Las 10 principales

Estos son los 10 programas SONY más vendidos esta última temporada

POSICION	PROGRAMA	REFERENCIA	ESTADO
1º	CHESS (AJEDREZ)	HBS-G015CP	▲ (subiendo)
2º	CHOPLIFTER	HBS-G019CP	▲ (subiendo)
3º	RAID ON BUNGUELIN BAY	HBS-G036C	▲ (subiendo)
4º	LODE RUNNER	HBS-G020C	▲ (subiendo)
5º	STAR BLAZER	HBS-G033C	➔ (estable)
6º	TRACK AND FIELD I	RC-710	➔ (estable)
7º	LENGUAJE LOGO	HBS-IDE06	▲ (subiendo)
8º	MAGICAL KID WIZ	HBS-G048C	▲ (subiendo)
9º	ELECTRONIGRAF	HBS-AN010	▲ (subiendo)
10º	COASTER RACE	HBS-G050C	▲ (subiendo)

