

SONY®

Catálogo de programas



Todos los programas
para tu ordenador

MSX

1. ¿QUE ES UN ORDENADOR?

Los ordenadores fueron creados, en principio, para liberar al hombre de trabajos largos y tediosos. Por ello, un ordenador es básicamente una máquina que puede procesar rápidamente y sin error gran cantidad de información. Estas características hacen que el ordenador amplíe enormemente las posibilidades de la persona que lo utiliza, ya que ésta puede así dedicar mayor tiempo a tareas más fecundas y creativas.



2. ¿PARA QUE SIRVE UN ORDENADOR?

Un ordenador con un programa adecuado es capaz de almacenar y ordenar datos, efectuar cálculos rápidos y exactos, diseñar gráficos y



estadísticas, ayudar a controlar el presupuesto familiar..., facilitar el aprendizaje con programas educativos y jugar a divertidos juegos. Para poder

programar y comunicarnos con el ordenador tenemos que utilizar el lenguaje que él entiende: el BASIC.

3. ¿QUE ES EL BASIC MSX?

Hasta ahora cada marca de ordenadores usaba su propio lenguaje BASIC. Por ello, los programas e indicaciones realizados con ordenadores de una marca debían "traducirse" para pasarse a un



ordenador de otra marca.

Este problema se ha solucionado con el BASIC MSX, un lenguaje que es compatible con más de 20 marcas distintas de ordenadores.

Entre ellas se encuentran las más importantes de la electrónica de consumo: PHILIPS, SANYO, PANASONIC, TOSHIBA, CANON, MITSUBITSHI, SPECTRAVIDEO, YAMAHA... y, por supuesto, SONY.

4. ¿QUE VENTAJAS TIENE EL MSX?

El hecho de que todos los programas del sistema MSX —en cartucho, en cinta o en diskette— puedan ser utilizados por todos los ordenadores domésticos del sistema MSX, es un fuerte incentivo para los fabricantes. Por ello, la gama de cartuchos, cintas y diskettes con programas MSX es



amplísima y se adecúa a los intereses de todos los usuarios. Además, el sistema MSX es compatible a todos los niveles, por lo que los periféricos MSX (impresoras, unidades de disco, lápiz óptico, track Ball, joystick, etc...) pueden usarse con todos los ordenadores MSX.

5. EL CLUB SONY MSX

La colección de programas MSX es extensísima y aumenta día a día. Si dispones de un ordenador MSX, puedes apuntarte al CLUB SONY MSX y recibirás periódicamente información sobre las últimas novedades de programas y periféricos. Para ello, envíanos tus datos personales



(nombre, dirección, edad y ocupación) y una fotocopia de la garantía de tu ordenador MSX a:

CLUB SONY MSX
Apartado Correos 61278
28080 MADRID

Además, siendo miembro del Club, tendrás acceso a las ofertas y regalos exclusivos del CLUB SONY MSX.

INDICE



EDUCACION

Págs.

Enseñanza Asistida por Ordenador (E.A.O.) Para un óptimo aprendizaje 5-18



LENGUAJES DE PROGRAMACION

Para realizar tus propios programas 19-22



MATERIAL DIDACTICO

Libros y Cursos en cintas de video para aprender a programar 23-30



APLICACIONES

Música, Diseño Gráfico y Organización Personal 31-37



GESTION

Págs.

Profesional y Pequeña Empresa . . . 39-46



AVENTURAS Y SALON

Participación y simulación 47-52



ACCION

Puzzles, Laberintos, Rompecabezas, Batallas 53-64



DEPORTES

Jugadas y partidas bien estudiadas . . . 65-68

RECUERDA:

Versión:

MSX1/2: Programas que funcionan con todos los ordenadores Sistema MSX.

MSX2: Programas que solamente funcionan con ordenadores Sistema MSX versión 2.

MSX1: Programas que solamente funcionan con ordenadores Sistema MSX versión 1.

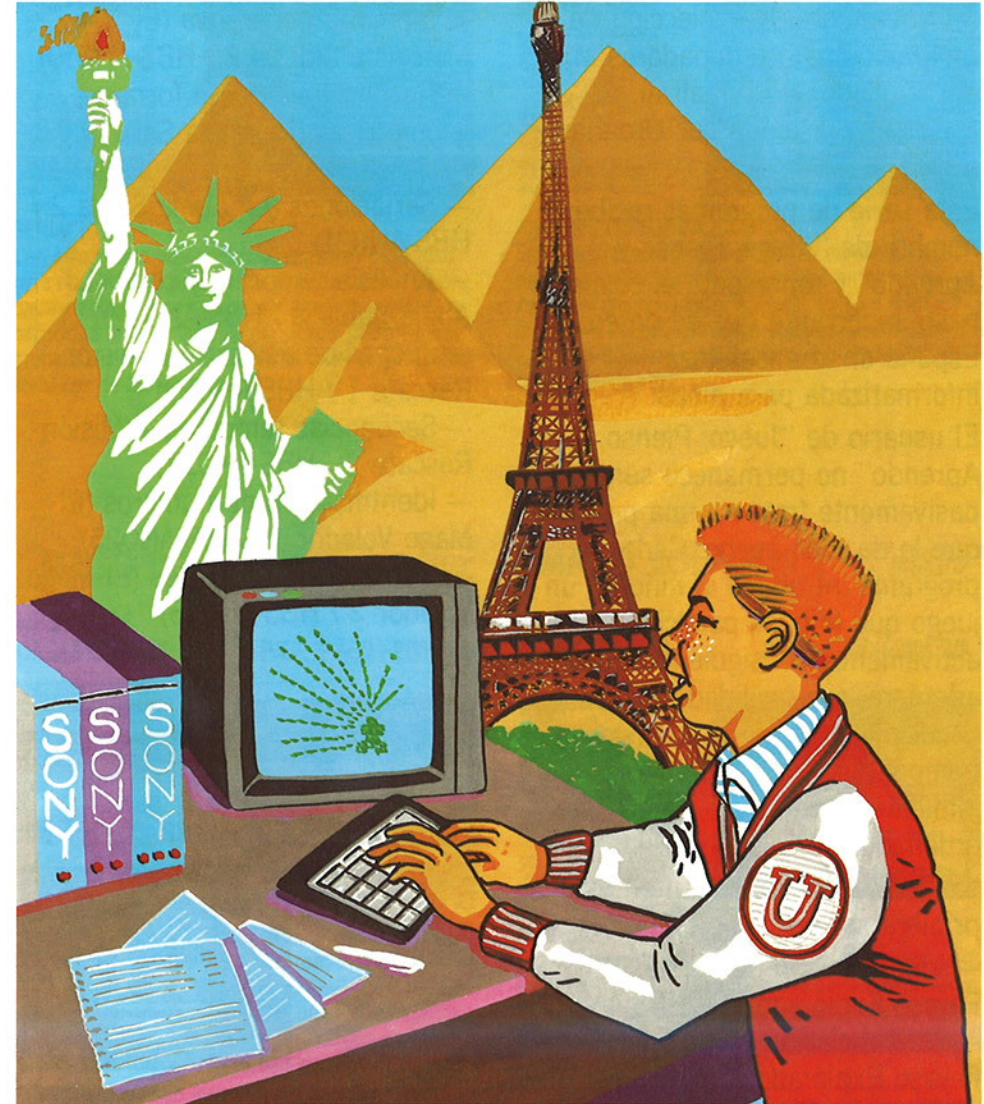
Soporte:

DISKETTE 1DD: Diskette 1 cara.

DISKETTE 2DD: Diskette 2 caras.

EDUCACION

Enseñanza Asistida por Ordenador (E.A.O.) Para un óptimo aprendizaje.



COLECCION ANAYA

NOVEDAD

SONY ESPAÑA, S.A. y Editorial Anaya han presentado recientemente una colección de programas para ordenadores MSX desarrollados para realizar Enseñanza Asistida por Ordenador (E.A.O.).

Esta serie de programas recibe el nombre de "Juego, Pienso y Aprendo" y representa el primer paso importante que se da en España en la enseñanza informatizada para niños.

El usuario de "Juego, Pienso y Aprendo" no permanece sentado pasivamente frente a una pantalla que le da todo hecho. Cada programa introduce al niño en un juego que le hace participar activamente, consiguiendo que adquiera, con facilidad, nuevos conocimientos y que, al mismo tiempo, desarrolle su lenguaje y se familiarice con el uso del ordenador.

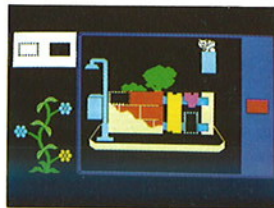
Los temas que se tratan en esta primera serie son:

- Identificación de objetos (El Payaso Explorador 1 / HBS-AN014)
- Diferenciación de colores (El Payaso Explorador 2 / HBS-AN015)
- Comparación de tamaños (El Pescador Espacial 1 / HBS-AN016)
- Alto/Bajo - Largo/Corto (El Pescador Espacial 2 / HBS-AN017)

- Formación de Conjuntos (El Motorista Sideral 1 / HBS-AN018)
- Memoria perceptiva (El Motorista Sideral 2 / HBS-AN019)
- Reconocimiento de formas geométricas (La Abeja Sabia 1 / HBS-AN020)
- Seriaciones (La Abeja Sabia 2 / HBS-AN021)
- Análisis de forma y color (La Abeja Sabia 3 / HBS-AN022)
- Juegos de asociación (Misión Rescate 1 / HBS-AN023)
- Secuencias temporales (Misión Rescate 2 / HBS-AN024)
- Identificación de números (El Mago Volador 1 / HBS-AN025)
- Números y cantidades (El Mago Volador 2 / HBS-AN026)

ABEJA SABIA 1 MSX1/2

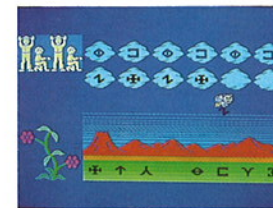
HBS-AN020 CASSETTE 64K P.V.P. 2.400+288 IVA.



RECONOCIMIENTO DE FORMAS GEOMETRICAS.
El objetivo de este programa es que el niño reconozca las formas geométricas que componen una figura dada, a fin de desarrollar su capacidad de análisis y de síntesis, requisitos imprescindibles para el aprendizaje posterior de la lectura, escritura y del cálculo.

ABEJA SABIA 2 MSX1/2

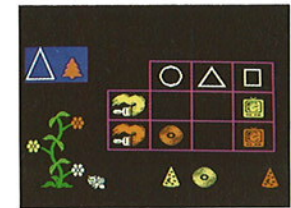
HBS-AN021 CASSETTE 64K P.V.P. 2.400+288 IVA.



SERIACIONES
Con este programa el niño desarrolla su capacidad para descubrir el criterio que preside una seriación dada y aplicarlo sin que se vea alterada la serie. La capacidad para seriar objetos, signos, palabras, etc., prepara al niño para descubrir el criterio y las características de las series numéricas.

ABEJA SABIA 3 MSX1/2

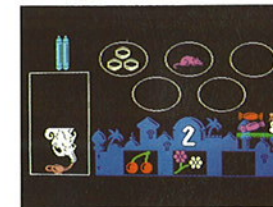
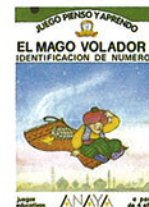
HBS-AN022 CASSETTE 64K P.V.P. 2.400+288 IVA.



ANALISIS DE FORMA Y COLOR.
Este juego pretende desarrollar en el niño la capacidad de analizar distintas cualidades en un objeto. Analizará dos cualidades a la vez, forma y color. El desarrollo del análisis dirige el pensamiento del niño a realizar posteriormente operaciones de clasificación de elementos.

MAGO VOLADOR 1 MSX1/2

HBS-AN025 CASSETTE 64K P.V.P. 2.400+288 IVA.



IDENTIFICACION DE NUMEROS.
Los objetivos de este programa son: identificar la cantidad de objetos en los conjuntos dados; asociar conjuntos de objetos al número que los representa; desarrollar la coordinación óculo-motriz y reconocer las cantidades que representan las gráficas de los números.

MAGO VOLADOR 2 MSX1/2

HBS-AN026 CASSETTE 64K P.V.P. 2.400+288 IVA.



NUMEROS Y CANTIDADES.
Los objetivos de este programa son: componer, elemento a elemento, la cantidad de objetos expresada por un número dado; contar, progresivamente, del uno al nueve, y familiarizar al niño con la descomposición del número.

MISION RESCATE 1 MSX1/2

HBS-AN023
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



JUEGOS DE ASOCIACION.

Se desarrolla en el niño la capacidad para establecer relaciones de asociación entre objetos dados en función de su uso, proximidad, forma, color, cantidad, etc. Dota al niño para el aprendizaje de la lecto-escritura y el cálculo.

MISION RESCATE 2 MSX1/2

HBS-AN024
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



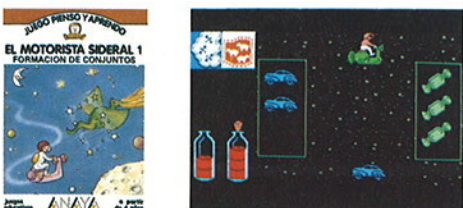
SECUENCIAS TEMPORALES.

El niño debe descubrir la relación espacio-temporal que une varias viñetas y ordenarlas según el criterio descubierto. Desarrolla la capacidad de realizar series ordenadas y prepara para descubrir la relación de orden en la serie numérica.

Motorista Sideral 1 MSX1/2

HBS-AN018
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



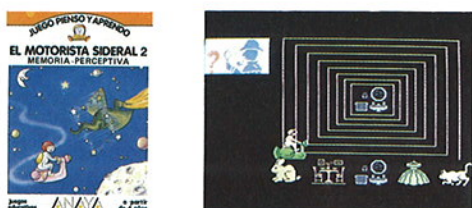
FORMACION DE CONJUNTOS.

El objetivo de este juego es agrupar objetos para formar un conjunto según un criterio de igualdad previamente establecido. Desarrolla la destreza manual y la orientación, ya que el niño ha de conducir una motonave y depositar un objeto en el recuadro elegido.

Motorista Sideral 2 MSX1/2

HBS-AN019
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



MEMORIA PERCEPTIVA.

El niño desarrolla la memoria visual de los objetos respecto a su forma y a su posición. Al mantenerse la imagen durante breves instantes, el niño agiliza y desarrolla su capacidad de memoria visual por tener que recordar, con posterioridad, los objetos presentados, así como el lugar que ocupaban en la pantalla.

Payaso explorador 1 MSX1/2

HBS-AN014
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



IDENTIFICACION DE OBJETOS.

El objetivo de este programa es que el niño diferencie los objetos que le rodean: Animales, Flores, Objetos de su casa o escuela, Medios de transporte, etc.

Payaso explorador 2 MSX1/2

HBS-AN015
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



DIFERENCIACION DE COLORES.

El niño debe diferenciar objetos en función de su color. De esta manera, abstrae la noción de color como cualidad, pudiendo después clasificar objetos que tienen como característica común el color.

Pescador espacial 1 MSX1/2

HBS-AN016
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



COMPARACION DE TAMAÑOS.

El niño diferencia objetos en función de su tamaño, independientemente de la forma o el color que tengan. Al alcanzar este objetivo el niño se prepara para la realización de las clasificaciones de objetos en función del tamaño.

Pescador espacial 2 MSX1/2

HBS-AN017
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



RELACION ALTO/BAJO Y LARGO/CORTO.

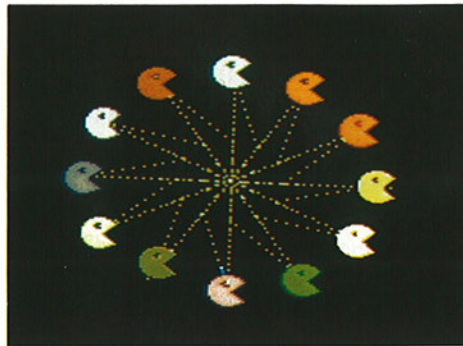
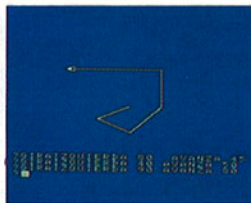
El objetivo del primer juego es que el niño compare objetos diferentes formando parejas de la misma altura. El objetivo del segundo juego es emparejar objetos de la misma longitud, independientemente de su forma y color.

LOGO

MSX1/2

HBS-IDE06
CARTUCHO

P.V.P. 12.500+1.500 IVA.



LOGO es una extraordinaria herramienta para explorar los límites de la creatividad asistida por ordenador y a la vez, un potente sistema de programación. Proporciona al usuario un camino gradual en el aprendizaje informático, desde un nivel muy simple hasta las más sofisticadas aplicaciones profesionales. LOGO está diseñado para motivar al usuario a una reflexión continua sobre su propio proceso de pensamiento, presentando los resultados de forma inmediata e interactivamente. Este lenguaje posee, pues, un doble objetivo: enseñar al usuario a trabajar reflexivamente y a programar estructuradamente. LOGO es radicalmente distinto a la mayoría de los lenguajes de programación. Sus diferencias son tanto de forma como de filosofía. En su diseño intervino un equipo multidisciplinar de profesionales interesados en la informática, la educación y el aprendizaje. Podemos decir que LOGO es, más que un lenguaje, un "ambiente de programación adaptable a las necesidades propias del usuario". Por ello, puede ser usado tanto por un niño de nivel preescolar como por un estudiante universitario.

El lenguaje LOGO hace que el niño se familiarice con el mundo de la informática de manera progresiva y a través de la propia experiencia, relacionándose con el ordenador de una manera interactiva, tal y como lo haría con cualquier otro elemento del mundo físico. El aprendizaje se realiza, pues, de manera similar a como se aprende una lengua materna: conviviendo con ella.

Este lenguaje es, por otro lado, tan potente como cualquier otro lenguaje estructurado. Fomenta el trabajo de conceptos físicos, aritméticos, geométricos, gramaticales, musicales, etc. Y todo ello de forma espontánea y natural, desde la perspectiva de la programación, pero sin perder de vista el nivel evolutivo del niño.

El estilo con el que trabaja LOGO estimula la creatividad y transforma el error en elemento formativo

que fuerza al usuario a superarse a sí mismo. Dentro de este ambiente de programación se pueden trabajar aspectos distintos desde micromundos muy diferentes.

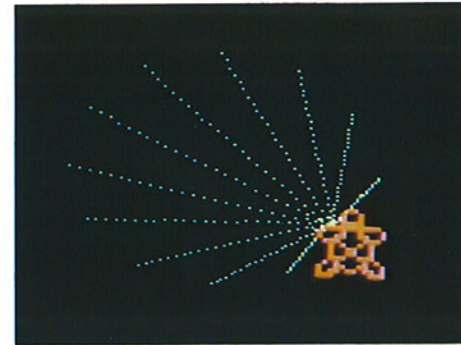
El *micromundo de la tortuga*, ha sido quizás el principal motor del éxito obtenido por LOGO. En un principio, la tortuga era un robot analógico que se movía por el suelo y era capaz de dejar un trazo por donde pasaba. Posteriormente se simuló en la pantalla. Permite trabajar conceptos geométricos, tanto de una manera relativa como con un espacio cartesiano, y aritmético. De su funcionamiento se han inspirado otros lenguajes tales como el Pascal, Pilot,... Esta posibilidad de trabajo ha originado la llamada "geometría de la tortuga", que se ha utilizado incluso con niños de jardín de infancia.

El *micromundo del cálculo*, que nos permite adentrarnos en conceptos matemáticos y algebraicos, es quizás el aspecto más similar a los demás lenguajes. Permite trabajar con una gran cantidad de datos y con una gran precisión. Cabe apuntar que la escritura del programa no se convierte en un fin en sí misma sino en un medio de investigar el mundo de los números.

El *micromundo de las palabras y las listas*. Este nos permite trabajar con el lenguaje y con la gramática, experimentar con programas de aprendizaje, realizar agendas, fichas de trabajo, juegos inteligentes, etc.

El *micromundo de los duendes* tiene que ver con la realización de secuencias animadas y dibujos en movimiento. Puede también simular leyes de física y trabajar con cuestiones de clasificación, seriación, temporalidad,...

**PRIMITIVAS
HOMOLOGADAS POR
EL PROYECTO ATENEA
DEL MINISTERIO
DE EDUCACION.**



El *micromundo de la música*. Facilita la introducción del niño en los conceptos musicales. Hace posible que pueda escribir su propia música, o poner sonido en los demás programas.

Cualquiera de los anteriores micromundos permite (si así se desea) trabajar independientemente de los demás. Además, la extensión de cada micromundo es ilimitada. Otra de las ventajas que nos ofrece este lenguaje es la posibilidad de trabajar en la lengua vernácula del niño, lo cual facilita enormemente su tarea al utilizar conceptos y palabras por él comprensibles.

Como características más destacadas, diremos que el lenguaje LOGO: 1) Es procedural, lo que significa que cada nuevo procedimiento o programa escrito, pasa a ser parte del conocimiento "primitivo" de la máquina y es susceptible de ser utilizado como cualquier otra instrucción del lenguaje. 2) Es altamente recursivo, lo que hace que los procedimientos se asemejen más a una manera natural de trabajar. 3) Es interactivo, lo que permite que se produzca un intercambio rápido y directo entre lo que ocurre en la máquina y lo que desea hacer quien la usa. 4) Da el control al usuario, es decir, no es el usuario quien

se debe adaptar a la máquina, sino que ésta es una herramienta "amiga" desde el primer momento. 5) Sobre todo, LOGO es un buen iniciador al mundo de la informática.

El lenguaje LOGO SONY MSX asume todas estas posibilidades clásicas del lenguaje LOGO. Además posee una serie de características diferenciales propias:

- Editor y depurador de procedimientos incorporado.
- Acceso a ficheros en cassette o en unidad de diskette.
- Posibilidad de trabajar con 32 Tortugas a la vez.
- Volcado de pantalla en impresora.
- 56 formas y 2 tamaños de Tortugas.
- Completo conjunto de funciones matemáticas y trigonométricas. (Incluyendo notación prefija e infija).
- Posibilidad de control de un robot externo (tortuga mecánica) desde el lenguaje.
- Se incluye completo manual de referencia de unas 300 páginas, con abundantes ejemplos, así como indicaciones didácticas y amplia bibliografía.



Aprendiendo INGLES 1 MSX1/2

HBS-IE205
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.900+348 IVA.



Junto a Bernardino viviremos emocionantes aventuras que te introducirán en el idioma inglés. Primero en el campo y luego en el castillo, respondiendo a adivinanzas en Inglés. En cada programa aumenta el nivel. Los programas van contenidos en dos cintas.

Aprendiendo INGLES 2 MSX1/2

HBS-IE206
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.900+348 IVA.



Continúa las aventuras de Bernardino. Ahora en la ciudad, repleta de coches, tiene problemas en el metro y tú le tienes que ayudar. En Marte, Bernardino lucha contra los marcianos para salvar a la heroína. Los programas van contenidos en dos cintas.

ALFAMAT

MSX1/2

HBS-AN001
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.450+294 IVA.



¿Sabes que dentro de nosotros habitan dos genios?: El de las Matemáticas y el de las Letras.

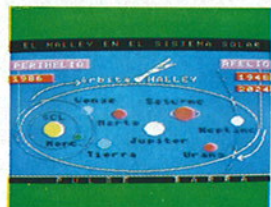
¡Despiértalos con los malabarismos!. Con nueve cartas que llevan cada una, una letra y una cifra, compón simultáneamente una palabra y una serie de operaciones cuyo resultado alcance la mira (n.º determinado al principio de cada partida por el ordenador y que el jugador debe intentar alcanzar con sucesivas operaciones de letras). Combina tus capacidades de cálculo mental y la riqueza de tu vocabulario, añade a tu gusto un poco de agilidad y de reflejos, y conseguirás, sin duda alguna, ALFAMAT. De uno a cuatro jugadores. Ocho niveles de dificultad.

COMETA HALLEY

MSX1/2

HBS-IVE90
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.500+180 IVA.



HALLEY es un programa didáctico. Consta de cuatro partes: en las dos primeras se da información sobre la formación, el movimiento y la composición interna del HALLEY.

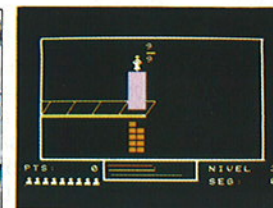
En la tercera parte te muestra gráficamente el recorrido del cometa por nuestro sistema solar. En la cuarta y última parte, animada, se puede observar mes a mes, cuál es la posición del HALLEY, su localización en el cielo, y algunos otros datos relativos a su distancia y observación desde la Tierra.

BOING-BOING

MSX1/2

HBS-IDE03
CARTUCHO

P.V.P. 3.990+479 IVA.



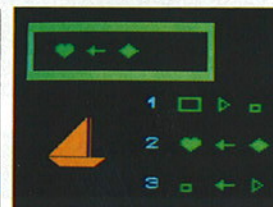
Niños hasta 10 años. Combina las características de un rápido y emocionante vídeo-juego con el valor docente de un juego instructivo. Debes encontrar la representación de la fracción correcta, para poder guiar a «BOING-BOING» hasta los pisos más altos. Para ello, dispones de un radar, en la parte inferior de la pantalla.

COMPULANDIA

MSX1/2

HBS-IDE04
CARTUCHO

P.V.P. 3.990+479 IVA.



Compulandia es una colección de 6 divertidos juegos educativos que motivan a los más pequeños de la familia a empezar a aprender con el ordenador. Con Compulandia se pueden crear dibujos llenos de color, se investiga el teclado del ordenador, se puede dar vida a palabras, letras y números.

COSMOS

MSX1/2

HBS-IE211
CARTUCHO

P.V.P. 4.500+540 IVA.



Cosmos es un programa de Astronomía que te transportará por el sistema solar, visitando los planetas que lo componen. La computadora de abordo te fa-

cilita toda la información relativa a cada planeta y si lo deseas, te explicará el significado de los términos más comunes utilizados en Astronomía. ¡Buen viaje!

COCONUTS

MSX1/2

HBS-AN006
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.



Para niños de hasta 7 años. Con este microprograma el niño da sus primeros pasos en el mundo de las matemáticas. A lo largo de su aprendizaje le sirve de guía un pequeño mono malicioso llamado «COCO».

CORRO DE FORMAS

MSX1/2

HBS-AN005
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.



Cuatro juegos para niños de hasta 5 años. Los cuatro juegos permiten al niño ejercitar sus facultades visuales asociando números y adquiriendo las primeras nociones de orientación y de desplazamiento y haciendo trabajar su memoria.

EL CUBO INFORMATICO

MSX1/2

HBS-AN009
CASSETTE 32K

P.V.P. 5.900+708 IVA.



Curso de lenguaje "BASIC".

¡Hola! Ese muñeco tan divertido que se pasea por los microordenadores con unas gafas grandes como pantallas es «Ernesto Delteclado». Le conocimos por casualidad una tarde. En un principio parecía un poco empollón, pero resultó ser muy simpático en cuanto abordamos el tema de la informática:

«Contrariamente a lo que se piensa, un microordenador no es una caja mágica que sepa de todo, comprenda cualquier cosa y resuelva todos los problemas. Sigue siendo una máquina inerte que se anima cuando se pulsa un interruptor, pero incapaz del menor esfuerzo si no interviene el hombre... afortunadamente».

Después de esas generalidades, nos propuso iniciarnos al lenguaje BASIC con explicaciones, ejercicios, simulación y juegos, y sacó un cubo de su bolsillo. Ese cubo lo tenéis ahora frente a vosotros acompañado de un libro de fichas de trabajo sacado de su

experiencia. Esas fichas dan informaciones sobre las reglas y el tipo de ejercicios propuestos para asimilar mejor las nociones estudiadas. Estas fichas están estructuradas por temas y aunque están unidas entre sí, se pueden utilizar separadamente. Al final del libro encontrarás en el Anexo las palabras clave, un índice y unos consejos que proponen un balance de la iniciación (programación y corrección programa). Los programas y el libro se complementan, algunas explicaciones están en la pantalla, otras en las fichas y lo mismo sucede con los ejercicios. Es un excelente método de enseñanza de la informática y el lenguaje BASIC. Se compone de cuatro cintas.

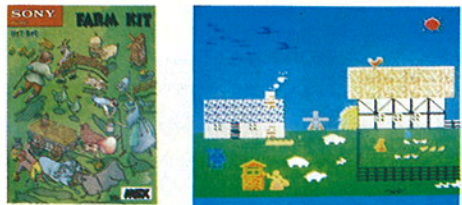


FARM KIT

MSX1/2

HBS-HO19C
CARTUCHO

P.V.P. 4.900+588 IVA.



Aquí tiene a su alcance, las herramientas para construir la granja de sus sueños e incluso pintarla. Su granja será más que un dibujo perfecto: se moverá al ritmo de la música.



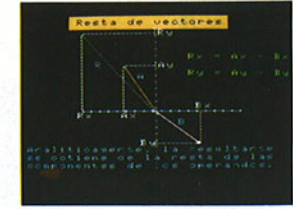
Los dibujos terminados podrán ser almacenados para que luego pueda disfrutarlos. Excelente programa que desarrolla la capacidad mental y de diseño gráfico.

FISICA I-MAGNITUDES

MSX1/2

HBS-DAI01
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.



Los programas que integran el módulo FISICA I, teoría y práctica, fueron diseñados para ser ejecutados tanto en el entorno del hogar como en una clase elemental de física.

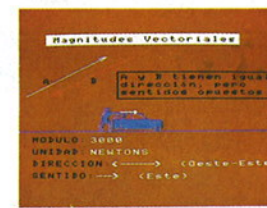
Todo el mundo fascinante de las magnitudes de la Física se abre ante ti con la ayuda del ordenador. Podrás repasar y practicar tus ejercicios de magnitudes vectoriales y escalares.

FISICA II-MOVIMIENTOS

MSX1/2

HBS-DAI03
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.



Todo lo que nos rodea está en constante movimiento. Te ofrecemos una divertida forma de estudiarlo y entender mejor nuestro entorno.

Juego educativo que utiliza las capacidades lógicas y audiovisuales del sistema MSX para desvelar las leyes que rigen los diversos tipos de movimientos de los cuerpos.

Los temas de estudio son: Posición, Desplazamiento y trayectoria de un móvil, Movimiento rectilíneo uniforme y uniformemente acelerado, Caída libre y lanzamiento vertical, Movimiento circular, Tiro parabólico y Movimiento armónico simple.

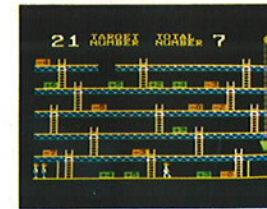
Todo ello con ejemplos y ejercicios prácticos. Aquí encontrarás en detalle todos los movimientos mecánicos que estudias desde 7º de EGB hasta 3º de BUP.

Juego de números

MSX1/2

HBS-IE209
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.



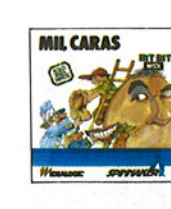
El juego se puede utilizar a partir de 6 años y medio individualmente y por parejas. En la pantalla aparecen dos cifras, Objetivo y Total, y una serie de operaciones. El Total es la cifra de partida de cada jugador, el cual, realizando operaciones algebraicas, tiene que lograr que sea igual al Objetivo.

MIL CARAS

MSX1

HBS-IDE05
CARTUCHO

P.V.P. 3.990+479 IVA.



Mil caras está compuesto por 3 juegos. El primer juego presenta una cara en blanco y espera que tú completes la cara, escogiendo los ojos, orejas, boca, etc. que tú prefieras. El segundo juego utiliza la cara que tú has creado para conseguir que mediante simples instrucciones que tú escribas sonría, guiñe un ojo, mueva las orejas, se enfade, lllore o se burle. En el tercer juego tendrás que recordar todos los gestos que la cara te vaya haciendo y escribirlos en el ordenador. Esto te ayudará a mejorar tu memoria y concentración.

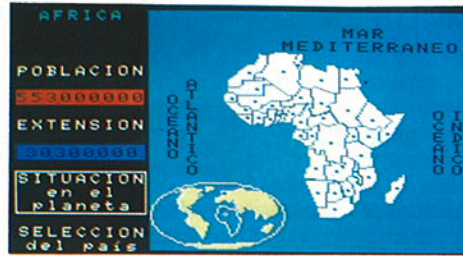
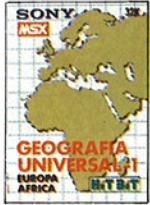
GEOGRAFIA UNIVERSAL 1 (Europa/Africa)

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-DA106
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.800+216 IVA.



Los programas Geografía Universal 1 y 2 forman una completa colección para el estudio de los continentes y países que forman el globo terráqueo. Proporciona los conocimientos más importantes que de-

be conocer cualquier persona: situación, población, superficie, montañas, ríos, religión, régimen político y otros datos de gran importancia.

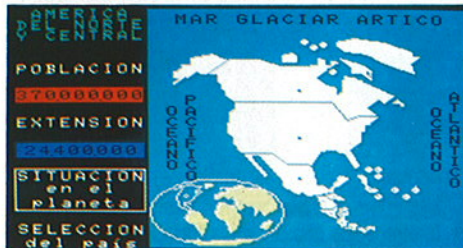
GEOGRAFIA UNIVERSAL 2 (Asia/América)

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-DA107
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.800+216 IVA.



Programa didáctico que estudia la geografía de los continentes y países que lo forman. Fácilmente conocerá su situación en el globo terráqueo, superficie, población, capital, ciudades, picos, montañas y

ríos más importantes, religión y régimen político. Mediante un "zoom" se puede ampliar cada uno de los países, quedando claramente señalados su capital, ciudades, montañas y ríos más importantes.

MONKEY ACADEMY

MSX1/2

RC-702
CARTUCHO

P.V.P. 4.900+588 IVA.



Este juego es un reforzador muy útil en el desarrollo de la capacidad de cálculo mental. Es conveniente que el niño tenga adquiridos los conceptos de su-

ma, resta, multiplicación y división (o al menos el de suma y resta para poder utilizar los niveles 1 y 2 del juego).

Asimismo el niño deberá ser capaz de comprender la disposición lineal de los diversos factores de la operación tanteada.

En estados iniciales es aconsejable que el niño disponga de papel y lápiz para poder resolver el problema y pasar a la etapa de juego.

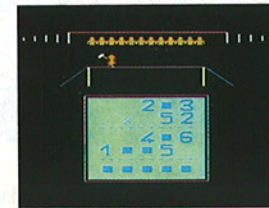
En la pantalla aparece una operación aritmética en la que falta una cifra. El jugador debe calcular cuál es la cifra que falta.

MULTIPIZZLE

MSX1/2

HBS-AN003
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.450+294 IVA.



Ejercicios de lógica y deducción con multiplicaciones que son verdaderos rompecabezas.

NORIA DE NUMEROS

MSX1/2

HBS-AN004
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.



Este programa permite a los más jóvenes entrar en el mundo maravilloso de los números. En una primera etapa se hace la presentación animada y comentada de los números en el ambiente de una feria. En la segunda el niño pasa a la fase activa del aprendizaje asociando la forma del número con las ideas de tamaño.

El jugador es sucesivamente animado a multiplicar números, rellenar multiplicaciones y volver a construir operaciones en donde las cifras han sido reemplazadas por letras.

Los ejercicios son innumerables ya que el ordenador elabora nuevos casos aleatoriamente de forma que, cada vez que se vuelve a jugar, se presentan siempre operaciones diferentes.

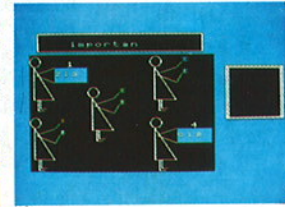
El programa se compone de tres juegos: EL FUTBOL, EL CIRCO, y EL RUGBY. Los tres juegos son progresivos. Permiten dominar las tablas de multiplicar, manipular los números y utilizar el razonamiento deductivo.

SELVA DE LETRAS

MSX1/2

HBS-AN008
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.450+294 IVA.



Este programa conduce al niño a jugar con sucesiones de letras y sílabas formando palabras y debiendo evitar las trampas que se le presentan. Se compone de seis juegos. Aunque están destinados a los niños que saben leer, pueden ser utilizados, con la ayuda de adultos, desde el comienzo del aprendizaje.

Roma: LA CONQUISTA DEL IMPERIO

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-IDE07
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.000+240 IVA.



Partiendo de Roma has de conquistar todas las tierras del Imperio Romano de Occidente. El programa tiene 598 pantallas diferentes, que reflejan fielmente la geografía de la Europa Occidental y norte de Africa.

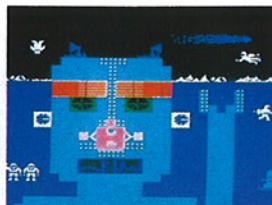
Debes conquistar alrededor de 400 ciudades, demostrando tus grandes dotes de estrategia, para llegar a conquistar el Imperio.

Un gran número de factores influyen en las campañas: hambre y cansancio en la tropa; peligros de sublevación en las ciudades conquistadas; capacidad de culturizar las ciudades tomadas; posibilidad de construir obras públicas (puentes, carreteras, etc.) si dispones de ingenieros, dinero, etc. Se incluye un póster con el mapa y las instrucciones de todo el territorio.

SPACE KIT

MSX1/2

HBS-H020C
CARTUCHO



P.V.P. 4.900+588 IVA.

¿Cómo se imagina el espacio? Todo lo que piense tomará forma en imágenes móviles a todo color: podrá crear naves espaciales, astronautas y otros seres

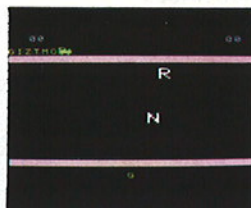
extraterrestres. Y si además desea volver otro día a este excitante mundo podrá almacenar estos dibujos.

Teclas divertidas

MSX1

HBS-IDE02
CARTUCHO

P.V.P. 3.990+479 IVA.



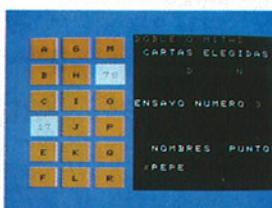
El programa ofrece a los niños tres excitantes juegos que le enseñan la situación de las teclas y números en el teclado a la vez que se divierten. En el primer juego, letras y números descienden por la pantalla. En el segundo, bonitas figuras de colores viajan por la pantalla. En el último juego el niño debe de hacer corresponder números, figuras y palabras correctamente.

YO CALCULO

MSX1/2

HBS-AN007
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.450+294 IVA.



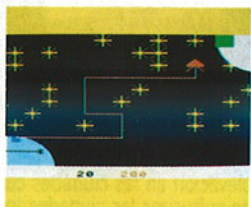
Juegos con Complementos y Múltiplos. Estos juegos educativos comportan tres niveles de dificultad cada uno. El principio del juego Complementos consiste en combinar dos cartas complementarias donde la suma, según el nivel elegido, sea igual a 50, 100 ó 1.000. En el juego Múltiplos se trata de reconocer dos cartas múltiples. Una y otra combinan el nivel de dificultad debiendo ser dobles, triples y cuádruples.

VIAJE ESPACIAL

MSX1/2

HBS-AN002
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.450+294 IVA.



Orientación espacial: derecha, izquierda, arriba, abajo. A través de los cinco juegos de este programa, el ni-

ño juega con los signos haciendo referencia a su cuerpo o a un objeto exterior para descubrir las direcciones del espacio.

Escucha, debe reconocer los sonidos, observa y reconstruye mosaicos en donde las formas son diferentes y sufren modificaciones.

Se compone de cuatro juegos:

- Viaje en el espacio.
- Los planetas.
- El príncipe del espacio.
- Los mosaicos.

Para realizar
tus propios programas.



COBOL

MSX1/2

HBJ-S051D
DISKETTE 1DD

P.V.P. 27.000+3.240 IVA.



Cobol es un lenguaje plenamente orientado al desarrollo de programas para la gestión de las Empresas. Es un lenguaje sencillo de aprender ya que utiliza simples sentencias del inglés (División de Identificación, de Entornos, de Procedimientos...). Este compilador de NEVADA COBOL es una versión mejorada del COBOL ANSI-1974. Dispone de ficheros aleatorios, de Errores, de Renumaración del programa fuente y de llamadas en lenguaje Ensamblador.

El sistema NEVADA COBOL contiene tres elementos:

- un lenguaje
- un compilador

— un paquete para la ejecución
El lenguaje es utilizado por el programador para escribir el programa fuente. El compilador es un programa que procesa las instrucciones escritas por el programador y produce un programa objeto (programa en lenguaje máquina). El paquete de ejecución carga el programa objeto y además contiene las subrutinas usadas en el programa objeto. Puede trabajar a 40 u 80 columnas (MSX y MSX2).

```

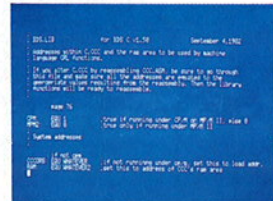
0057 PROCEDURE DIVISION.
0058 BEGIN.
0059 OPEN I-O FILE1
0060 MOVE ZERO TO ANSWEA
0061 READ FILE1
0062 AT END
0063 GO TO EOJ.
0064 A.
0065 MOVE ZERO TO BIN-A.
0066 MOVE ZERO TO BIN-B
0067 DISPLAY "ENTER SCREEN INFORMATI
0068 UN
0069 DISPLAY "ENTER 2-DIGIT HEXADECI
MAL "
0070 DISPLAY " CODE FOR DELETE-KEY "
0071 WITH NO ADVANCING
0072 ACCEPT ANSWER
PERFORM HEX-BIN THRU HEX-BIN-XT
0073 IF IN-A = "X"
0074 GO TO A
0075 MOVE LA TO DELETE-KEY-CODE.
    
```

BDS- LENGUAJE C

MSX1/2

HBJ-S050D
DISKETTE 1DD

P.V.P. 36.000+4.320 IVA.



El lenguaje C es, actualmente, la mejor forma estructurada y comprensiva de la etapa de desarrollo de programas y aplicaciones.

Dispone del Compilador de Lenguaje C, Linkeditor, Editor, Ensamblador y Librería a) funciones de transferencia entre ficheros compilados b) Rename, Delete y funciones individuales de comprobación c) creación de nuevos ficheros compilados e inspección del contenido de dichos ficheros, BDS-C está diseñado para ser un "subset" del Sispara Operativo UNIX C. Dispone de un programa DEBUGGER para la depuración de los programas; pudiendo colocar

instrucciones de salto y comprobación (BREAK-POINT), volcados de memoria, etc. Dispone de ficheros aleatorios pudiendo estar abiertos simultáneamente hasta 8 ficheros.

Está preparado para trabajar en 40 u 80 columnas (MSX y MSX2).

UNIX es una marca registrada por Bell Laboratories.

```

org ram
ds 20          ;padding bytes...varies with ccc code size
errmsg: ds 1   ;error code from file I/O operations
rbase: ds 2   ;IBM video plotting base
vsize: ds 3   ;screen width (4 or columns)
psize: ds 2   ;screen length (4 or lines)
rsize: ds 2   ;screen size (ysize x xsize)
rseed: ds 8   ;random number seed scratch area
ans: ds 14    ;where ansghk puts ans values off the stack
ioack: ds 6   ;room for input and output ops for "in" and "out"
allocc: ds 2  ;storage allocation pointer for shrk
alocck: ds 2  ;closest shrk is allowed to get to the stack (set by rsize)
room: ds 30  ;also, scratch area (for use by SIS...you can have
    
```

ENSAMBLADOR

MSX1

HBS-IA003
CASSETTE 32K

P.V.P. 3.900+468 IVA.



El ENSAMBLADOR/EDITOR (GEN) es un ensamblador para Z80A. Pueden ensamblar todos los códigos de operación nemotécnicos del Z80A.

Como aspectos distintivos podemos decir que realiza dos pasadas, la primera de las cuales la utiliza para buscar errores y catalogar los símbolos, y en la segunda se genera el código objeto. Al final crea una tabla de símbolos de consulta muy rápida. También consta de:

- Comandos específicos de salto de página, detención del listado, etc.
- Posibilidad de definir macro-instrucciones.
- Seudo-operaciones.

El DESENSAMBLADOR/DEPURADOR (MON) es un programa potente que puede ser utilizado en cualquier ordenador MSX1 que tenga al menos 16 K de memoria RAM. El MON le ayudará a depurar sus programas en código máquina, tanto si han sido escritos directamente, creados con un ensamblador, o bien desde el BASIC.

```

#HISOFT GEN ASSEMBLER MSX*
Copyright HISOFT 1984
All rights reserved

Assemble          Bye
Current State     Delete
Edit              Find
Get text          Help
Insert            List
Konfigure         Jump patch
Move              List
Object            reNumber
Q delim          Put text
Run               Run
Substitute        Upper line
Verify            Write memory
text info        Y print length
Z print text

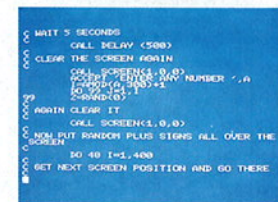
Help LD JR CALL RET
    
```

FORTRAN

MSX1/2

HBJ-S052D
DISKETTE 1DD

P.V.P. 27.000+3.240 IVA.



El lenguaje FORTRAN IV contiene el programa editor, compilador y sistema operativo MSX. DOS. Está preparado para trabajar en 40 u 80 columnas (MSX y MSX2).

El editor dispone de potentes funciones especiales de edición, tales como: movimientos de cursor, saltos scroll, inserción y grabado... Las teclas de función son programables. Igualmente dispone de los comandos típicos del MSX. DOS: Copy, Date, Dir, Format, Mode, Ren, Time, Type, Verify, Del, etc. El extenso manual de instrucciones contiene numerosos ejemplos para la rápida comprensión de este programa.

Dispone de tres tipos de subprogramas: de subrutinas, de función y creadas en su librería interna, tales como Open, Lopen, Close, Delete, Rename, Delay, Cim, Setio, Reset, Pok, Bit, Ctest y mucho más. Puede trabajar con variables alfanuméricas y numéricas, enteras, lógicas, reales, de simple y doble precisión, etc.

```

C
DO 10 I=1,NN
B(I)=(RAND(0)*NN)+1
TYPE 'Starting sort'
D=NN
FLAG=0
C 100
CONTINUE D=IFIX((D+1)/2)
TYPE 'D=',D
C 110
ND=NN-D
DO 150 N=1,ND
IF (A(N) .LE. A(N+D)) GO TO 150
T=A(N)
A(N)=A(N+D)
A(N+D)=T
FLAG=1
C 150
CONTINUE
    
```

PASCAL

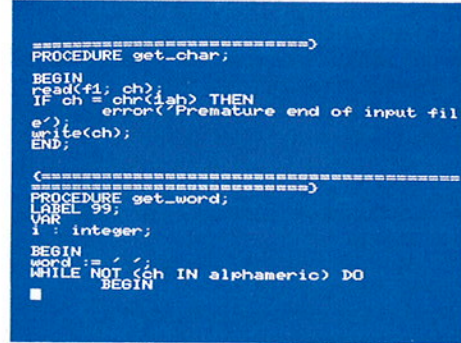
MSX1/2

HBS-IA002
CASSETTE 64K

P.V.P. 4.400+528 IVA.



El compilador ocupa unos 12K de memoria, las rutinas de ejecución 4K y el editor 2K; la implementación ocupa 18K y deja el resto de la memoria para los propios programas en PASCAL. Este lenguaje va acompañado de un extenso manual en castellano.



El lenguaje PASCAL es uno de los lenguajes más utilizados en la enseñanza. Por su sencillez y estructura interna es un lenguaje muy útil para aprender programación estructurada. El HISOFT PASCAL es un potente instrumento para implementar programas bien estructurados y fáciles de comprender. Este lenguaje dispone de:

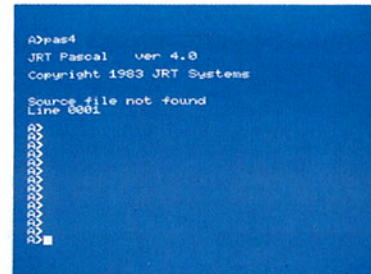
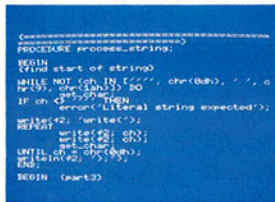
- Comandos de edición para facilitarnos el movimiento en la pantalla.
- Un potente editor para generar el programa fuente además de poder compilar y ejecutar nuestro programa.
- Identificadores predefinidos.

PASCAL

MSX1/2

HBJ-S053D
DISKETTE 1DD

P.V.P. 27.000+3.240 IVA.



Pascal es un lenguaje de alto nivel especialmente diseñado para el desarrollo de aplicaciones en programación estructurada. Los programas de Pascal pueden ser desarrollados utilizando el potente programa editor, pudiendo acceder directamente a los comandos del Sistema Operativo de Disco. El módulo creado en editor podrá ser luego compilado, linkado y ensamblado. Los errores pueden ser visualizados en un fichero especial. Puede trabajar con variables numéricas reales (14 dígitos de precisión), enteros, coma flotante, en formato decimal, hexadecimal o BCD.

La carga dinámica de programas asegura la óptima utilización de los recursos de la memoria principal, por lo que pueden ser desarrollados programas de dimensiones ilimitadas. Dispone de dos tipos de ficheros aleatorios de diskette. Uno de ellos es de registros de longitud variable en fichero y el otro de longitud fija.

Dispone de un extenso manual de instrucciones y de diversos programas de ejemplo. Puede trabajar a 40 u 80 columnas (MSX y MSX2). Los ficheros de datos pueden ser grabados en diskette en formato ASCII o en binario.

MATERIAL DIDACTICO

Libros y Cursos en cintas de vídeo para aprender a programar fácilmente.



CURSO BASIC EN VIDEO (40 Lecciones)

HBT-BAS40B

CINTAS DE VIDEO BETA

P.V.P. 135.000+16.200 IVA.



Este curso proporciona a los profesores, informáticos o no, una guía y ayuda a la hora de impartir clases de informática.

Este programa de enseñanza planificada de BASIC-MSX, proporciona el material necesario para impartir clases durante un año completo en los centros de enseñanza.

La estructura del curso está dividida en tres partes:

1. **BASIC:** A lo largo de 28 cintas se le muestran al alumno las distintas sentencias del lenguaje de programación BASIC-MSX, al igual que las técnicas del manejo de ordenadores y el traspaso de los mismos a programas. Al final de cada lección, el alumno puede ver unos ejemplos sobre lo que ese día ha visto en el videocasette y en anteriores, pudiendo optar el profesor por dos caminos diferentes: el

primero, dejar que el alumno vea los ejemplos y posteriormente le plantee el propio profesor unos ejercicios nuevos a realizar, o bien detener el videocasette una vez planteado el ejercicio, dar tiempo a que los alumnos lo realicen y posteriormente mostrarles la solución.

2. **HARDWARE:** Consta de 6 videocassettes que explican los componentes físicos de los ordenadores.
3. **SISTEMA OPERATIVO:** Consta de 6 videocassettes que enseñan el conjunto del sistema operativo MSX, compatible con MSX.DOS, así como los accesos a los distintos periféricos.

La colección del sistema operativo introduce al alumno en el campo de los programas profesionales con la utilización de ficheros, archivos, etc.

Todas las lecciones presentan una estructura similar: se estudian una o varias instrucciones, su significado, sus aplicaciones en distintos programas, con ejemplos desarrollados paso a paso. Se plantean unos ejercicios y sus soluciones y al final un resumen sobre lo tratado en cada lección. El método de trabajo propuesto es: el profesor resume lo visto en la lección anterior y procede después a pasar el vídeo del día que presenta la explicación teórica de nuevas instrucciones Basic, deteniéndolo según la dinámica de la clase, que variará en función de la edad y nivel de los alumnos. Al final planteará nuevos ejercicios sobre lo estudiado.

La estructuración de las lecciones permite a los alumnos ir resolviendo los ejercicios que en ellas se plantean y luego comparar sus resultados con la solución que se ofrece desde el vídeo.

MSX1/2

La práctica posterior, una vez terminada la lección y realizados los ejercicios que en ella se proponen, vendrá determinada por el profesor y áreas de interés de los alumnos. Siempre un curso audiovisual, utilizado como pizarra electrónica, es más fácil de asimilar y cómodo de seguir que un manual, pero es especialmente útil en la enseñanza de lenguajes de programación, ya que permite ver inmediatamente, después de la explicación teórica, de cómo efectuar un programa, los resultados de su ejecución, ahorrando al profesor tiempos muertos de operación de un ordenador, causa habitual de tedio y pérdida de atención de los alumnos.

La sucesión de imágenes animadas con una voz que explica todos los pasos a seguir al hacer un programa, facilitan la comprensión rápida del método empleado.

La corta duración de cada cinta (20 minutos) y los repetidos ejemplos para cada instrucción, así como su aplicación, hacen fácilmente

asimilable su contenido. Finalizada la lección, su inmediata puesta en práctica en un ordenador para cada alumno reforzará este aprendizaje.

Lo primero que deben aprender los niños es que programar no es sólo hacer juegos. Con un ordenador se pueden hacer otras muchas cosas. Los ejemplos de las lecciones son ejemplos prácticos de cómo la programación les puede ayudar a resolver problemas y obtener resultados rápidos y fiables. Aprenden a desarrollar la capacidad de análisis y la lógica necesaria para crear una cadena de instrucciones que resuelva un problema dado, esto es lo que significa hacer un programa. Con este curso y un profesor que plantee ejercicios complementarios, adecuados al nivel y centros de interés de los alumnos, la programación de un ordenador será un descubrimiento apasionante y, por supuesto, muy útil para la estructuración de su pensamiento lógico formal.



CURSO BASIC (8 CINTAS)

Este curso consta de 36 lecciones dividido en 8 videocassettes. Está concebido para el autoaprendizaje aunque

puede emplearse en la enseñanza monitorizada. Se vende en cintas sueltas.

CURSO BASIC (1.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS01B - HBT-BAS01V
CINTA BETA - VHS

P.V.P. 3.000+360 IVA.



Una cinta de video de 90 minutos de duración muestra al principiante que adquiere un ordenador cómo introducirse en el mundo de la informática de una forma fácil, cómoda y rápida, mostrándole a través de los videocassettes el manejo del ordenador, las técnicas de programación y las sentencias BASIC-MSX.

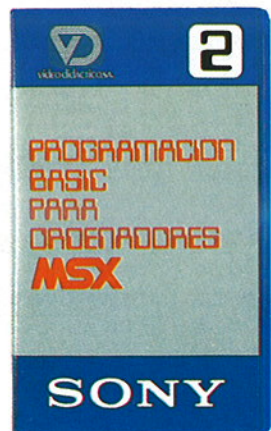
Se compone de cuatro lecciones en las que se incluye amplia información sobre: conceptos de ordenador, programa variable, sentencias, etc.:

1. Conceptos de ordenador, programa, variable: Sentencias INPUT, PRINT, asignación, RUN. Constantes, y variables numéricas y de caracteres.
2. Creación y mantenimiento de programas: Mandatos, LIST, AUTO, RENUM, DELETE. Teclado, cursores, INS, DEL, BS. Borrado de programas: NEW. Documentación de programas: REM.
3. Diagramas de flujo. Bifurcaciones incondicionales. GOTO, CONT. Teclado: CTRL+STOP.
4. Toma de decisiones: Sentencia IF. Operadores lógicos. Sentencia IF/THEN/ELSE. Sentencia END.

CURSO BASIC (2.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS02B - HBT-BAS02V
CINTA BETA - VHS



P.V.P. 3.000+360 IVA.

Una cinta de 90 minutos de duración contiene toda la información necesaria para el aprendizaje de:

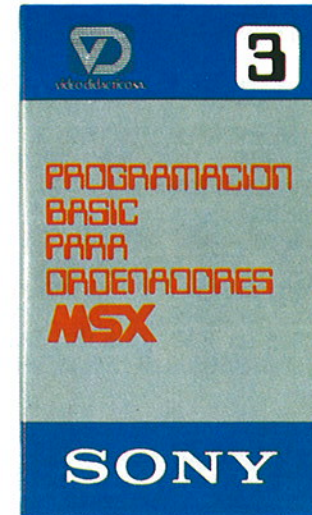
1. Diagrama de Flujo: Significado del diagrama de flujo, Representación gráfica, Aplicaciones, Depuración de programas, bucles por contador y por condición, sentencias TRON, TROFF, STOP.
2. Bifurcaciones Incondicionales: Sentencia FOR, Bucle FOR, Sentencias FOR/TO/STEP y NEXT. Bucles indefinidos.
3. Sentencias de entrada de datos y salida de resultados: INPUT, PRINT. Borrado de pantalla y Posicionamiento en pantalla.
4. Subrutinas, Carga y Almacenamiento de programas. Comprobación de errores de grabación.

CURSO BASIC (3.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS03B - HBT-BAS03V
CINTA BETA - VHS

P.V.P. 3.000+360 IVA.



Contiene una cinta de 90 minutos de duración sobre los siguientes temas:

1. Expresiones aritméticas: Operadores, Prioridad y Jerarquía de los Operadores, paréntesis, División entera, Operación módulo (MOD), Ejercicios y Soluciones y un resumen.
2. Funciones Aritméticas (SQR, ABS, SGN, EXP, SIN, COS, FIX, INT, LOG, TAN, ATN, RND). Definición de funciones: DEF FN. Ejercicios y soluciones. Resumen.
3. Tratamiento de cadenas de caracteres. Operaciones con cadenas: Concatenación, Comparación de cadenas, Funciones ASC, CHR\$, LEN. Ejercicios y Soluciones. Resumen.
4. Ampliación del Tratamiento de cadenas de caracteres: Troceado de cadenas. Funciones: MID\$, LEFT\$, RIGHT\$. Relaciones entre números y cadenas. Funciones STR\$, VAL. Ejercicios y Soluciones. Resumen.

CURSO BASIC (4.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS04B - HBT-BAS04V
CINTA BETA - VHS

P.V.P. 3.000+360 IVA.



Contiene una cinta de 90 minutos sobre los siguientes temas:

1. Las Matrices: Concepto, Elementos de una matriz, Dimensionado de una matriz (DIM). Subrutinas de ordenación: Selección del mínimo, Método de la burbuja y método de la concha. Intercambio entre variables (SWAP).
2. Matrices de caracteres y Matrices de múltiples dimensiones. Formato, Tratamiento de datos estadísticos, Matrices lineales, Matrices de dos dimensiones, Matrices de tres o más dimensiones, Tratamientos de datos alfabéticos.
3. Tablas. Correspondencia de datos numéricos y alfanuméricos. Programación modular, Instrucciones DATA y READ.
4. Instrucciones de Entrada y Salida. Posibilidades avanzadas: Sentencias: WIDTH, KEY ON, KEY OFF, POS, CSRLIN, SCREEN. Aplicaciones. Entrada alternativa INPUT\$. Función INKEY\$.

CURSO BASIC (5.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS05B - HBT-BAS05V
CINTA BETA - VHS



P.V.P. 3.000+360 IVA.

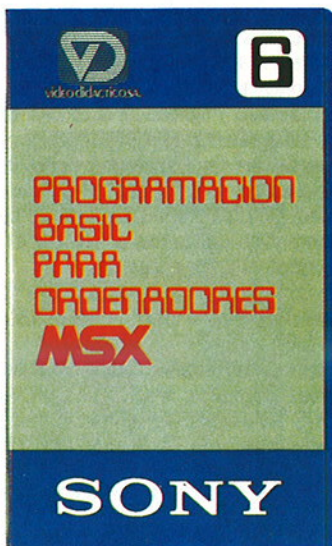
Contiene una cinta de 90 minutos sobre los siguientes temas:

1. Capacidades gráficas. Modo multicolor. Distintos tipos de pantallas. Combinación del modo texto con el gráfico: SCREEN 2 y SCREEN 3.
2. Más sobre gráficos: DRAW, PAINT, STEP. Ejercicios y Soluciones. Resumen.
3. Definición de figuras gráficas móviles: SPRITE. Macrolenguaje musical. Sentencias: SPRITE\$, PUT SPRITE, BEEP, PLAY y SOUND.
4. Sentencias avanzadas de control. Interrupciones. Sentencias: ON GOSUB, ON GOTO, ON INTERVAL GOSUB, ON STOP GOSUB, ON ERROR GOTO, ON SPRITE GOSUB, SPRITE ON, OFF y STOP.

CURSO BASIC (6.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS06B - HBT-BAS06V
CINTA BETA - VHS



P.V.P. 3.000+360 IVA.

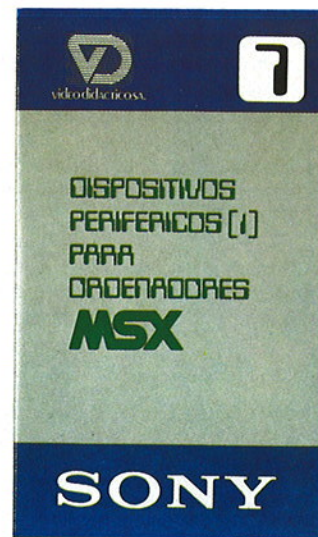
Contiene una cinta de 90 minutos de duración sobre los siguientes temas:

1. Salidas del ordenador. Impresoras. Formato de salida de los resultados. Sentencia PRINT USING.
2. Dispositivos de almacenamiento de datos. Cassettes, Diskettes. Creación de archivos secuenciales y aleatorios. Grabación y lectura de datos.
3. Archivos secuenciales. Grabación y lectura en serie. Sentencias OPEN, CLOSE, EOF, INPUT PRINT
4. Archivos aleatorios: Archivos RANDOM. Sentencias FIELD, LSET, RSET, PUT, GET, LOP.

CURSO BASIC (7.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS07B - HBT-BAS07V
CINTA BETA - VHS



P.V.P. 4.000+480 IVA.

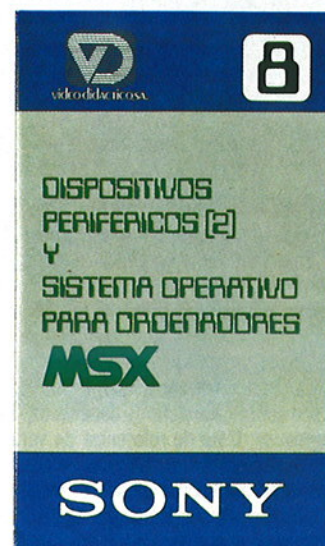
Contiene una cinta de vídeo de 90 minutos de duración sobre los siguientes temas de los ordenadores (HARDWARE):

1. La memoria. Representación de la información. Concepto de BIT. Representación de números en memoria. Sistema decimal y binario. Paso de uno a otro sistema. Función BIN\$.
2. Más sobre la memoria. Organización interna: Octetos. Direcciones de memoria. Función PEEK y sentencia POKE. Representación de caracteres: Código ASCII. Características físicas: ROM y RAM. Medida de la memoria: KAS y MEGAS.
3. El procesador. El lenguaje Máquina. Componentes del procesador: Unidad Aritmético y lógica (ALU) y Unidad de Control. Operaciones. Tiempo de ciclo y MIPS. Introducción al lenguaje máquina.
4. Lenguajes. Compiladores e intérpretes. Ejecución de programas en lenguaje máquina: sentencia DEFUSR y funciónUSR. Lenguaje ENSAMBLADOR. Traductores: Ensambladores, Intérpretes y Compiladores.

CURSO BASIC (8.ª CINTA)

MSX1/2

HBT-BAS08B - HBT-BAS08V
CINTA BETA - VHS



P.V.P. 4.000+480 IVA.

Contiene una cinta de vídeo de 90 minutos de duración que muestra las características de los sistemas operativos, Dispositivos de almacenamiento e Impresoras.

1. Impresoras. Características y tipos de impresoras: Matriciales, térmicas, de líneas, de caracteres, etc. Velocidad de impresión. Plotters. Sentencias LLIST, LPRINT, SPC, TAB, USING y LPOS.
2. Dispositivos de almacenamiento. Secuenciales y de Acceso Directo. Funcionamiento de Diskettes y Discos. Formateado: Sentencia CALL FORMAT. Almacenamiento: Sentencia: SAVE.
3. Los sistemas operativos. Concepto. Manejo del MSX.DOS. Sentencias DIR, COPY y VERIFY.
4. Más sobre sistemas operativos. Sentencias ERASE, DEL, RENAME, TYPE, FORMAT, DATE, TIME y MODE. Concepto y utilización de BATCHES. Parámetros simbólicos. Un Batch especial: AUTOEXEC. Sentencias BASIC y CALL SYSTEM.

APRENDA A PROGRAMAR EN BASIC MSX

MSX1/2

LIB-BAS03
LIBRO

P.V.P. 2.000+240 IVA.



Este libro contiene la información necesaria para la introducción a la informática de las personas no iniciadas y la información técnica para los programadores especialistas. La primera parte consiste en una información completa sobre el Basic MSX tal como:

Modo de funcionamiento, constantes numéricas de simple y doble precisión, variables matriciales, subindizadas, conversión de tipos, expresiones y operadores relacionales, aritméticos, lógicos y de cadena, programa editor y teclas de función. La segunda parte aparece una completa explicación de comandos, sentencias y funciones del Basic MSX: ayuda al programador, definición e inicialización, entrada/salida de datos, interrupciones, conversión de códigos, procesos de errores, almacenamiento en cassette y ficheros.

La tercera parte se compone de una serie de anexos sobre: macrolenguaje gráfico, de sprite y musical, mapa de memoria, procesador de vídeo, conectores, algunos programas de demostración y de copiado de pantalla.

PROGRAMACION BASIC MSX

MSX1/2

LIB-BAS01
LIBRO

P.V.P. 2.250+270 IVA.



Libro especialmente pensado y desarrollado para las personas sin ningún conocimiento previo de informática. Es autodidacta, es decir, estructurado de forma

que no sea precisa la ayuda de un profesor. Cada alumno se marca su propio ritmo de autoaprendizaje. Está escrito en lenguaje llano y asequible, para cualquier persona a cualquier edad.

El índice temático de los capítulos es el siguiente:
— Significado de los símbolos; Teclas de funciones; Borrado de pantalla y movimientos del cursor; Impresión en pantalla y en impresora; Memoria interna; Operaciones con variables numéricas y alfanuméricas; Suma, resta, multiplicación, División y Exponenciación; Listados, ejecución y borrado de los programas; Tratamiento de variables alfanuméricas; Numeración automática; Diseño y organigrama de un programa.

PROGRAMAS Y UTILIDADES MSX

MSX1/2

LIB-BAS02
LIBRO

P.V.P. 2.200+264 IVA.



Este libro contiene programas de gran calidad, des-

de el Desensamblador hasta el programa de Tablas Deportivas. Con apasionantes juegos y aplicaciones completas. Junto con los programas se dan consejos y trucos de programación importantes. Los programas funcionan en todos los ordenadores del sistema MSX.

La relación de los programas más significativos es:
— Volcado de Memoria hexadecimal; Editor de gráficos; Editor de sonido; Caracteres especiales; Escritura de ordenador; Lista de referencia de variables; Calendario; Desensamblador; Gestión de datos y de diskettes de larga duración; Hollow - El juego de las cerezas; Tablas deportivas; Mensajes de error completos; Diagramas de barras; Descifrador de códigos.

Música, Diseño Gráfico y Organización Personal.



MUSIC STUDIO

NOVEDAD

MSX1/2

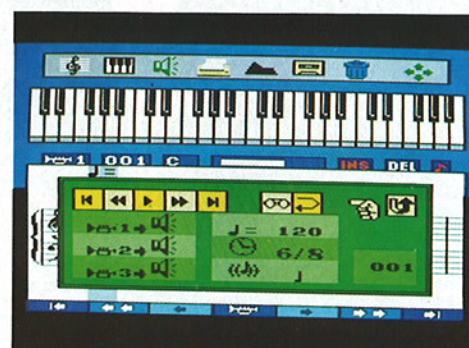
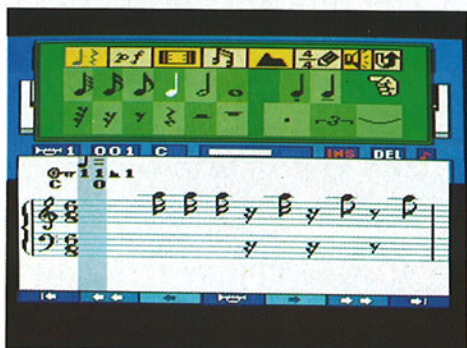
HBS-H010C
CARTUCHO

P.V.P. 8.500+1.020 IVA.



Pruebe su habilidad para componer canciones con MUSIC STUDIO. No son necesarios conocimientos de música. Usted puede hacerlo todo, desde preparar un ritmo hasta editar y grabar una melodía en una cinta de cassette. Es posible utilizar el penta-

grama de la pantalla para editar una partitura, utilizar el ordenador como un órgano, interpretar una melodía grabada o realizar una combinación de ambos. Disfrute combinando los diferentes instrumentos en una amplia variedad de sonidos. Además, es posible obtener una copia impresa de la partitura confeccionada, utilizando una impresora matricial. Se pueden utilizar notas de cualquier duración, desde redondas hasta semifusas, así como notas con puntillo, silencios, ligaduras, tresillos, marcas de tenuto y staccato; signos dinámicos y signos de repetición. Es posible usar hasta tres tonos simultáneamente, con dieciséis acordes, dieciséis variaciones de patrones rítmicos y diez patrones de efectos tonales. Además se puede variar el tono, el compás y el tiempo. Se incluye una cinta de cassette con doce canciones de ejemplo.



Música en Juego/Notas MSX1/2

HBS-DAI04
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.

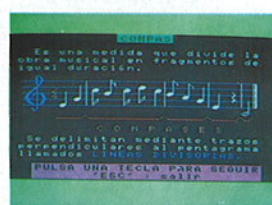


Comenzar el aprendizaje del solfeo jugando puede ser un interesante inicio en el fascinante mundo de la MÚSICA. Primera entrega del curso elemental de solfeo que trata de los sonidos y su representación. Juego musical recomendado para estudiantes que se inician en esta disciplina.

Música en Juego/Figuras MSX1/2

HBS-DAI05
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.900+228 IVA.



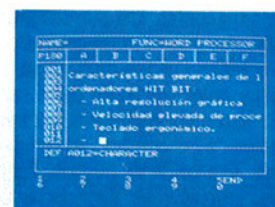
Por primera vez es posible aprender solfeo al ritmo que se imponga uno mismo y con un profesor que no se equivoca jamás. Esta segunda entrega del curso elemental de solfeo trata de los ritmos musicales de forma amena e interactiva. Dispone de ejercicios aleatorios que no dejarán que te aburras. Recomendado para el 1.º curso de solfeo de conservatorio.

PASOCALC (Hoja de cálculo)

MSX1/2

HBJ-S046CM
CARTUCHO

P.V.P. 6.000+720 IVA.



Es una Hoja de Cálculo desarrollada para el ordenador personal MSX, que dispone de la función Proceso de Textos. La ventaja principal de la Hoja de Cálculo es que aunque se alteren los datos o se introduzcan nuevas casillas, realizará de nuevo el cálculo de toda la lista confeccionada, por lo que resulta ideal en aplicaciones de planificación y, en general, para resolver todos aquellos problemas donde se necesita conocer cómo influye la variación de un dato de la lista en el resultado total de la misma. Pasocalc permite operar con una tabla de datos de 80 caracteres en columnas de 5 a 10 caracteres y con un número de filas que depende de la memoria RAM del ordenador:

- Si la RAM es de 32K: 180 filas.
- Si la RAM es de 16K: 60 filas.

Por esta configuración la tabla de datos queda dividida en casillas que se identifican por las coordenadas de columna-fila correspondientes (por ejemplo, la casilla A23, representa la posición definida por la columna A, fila 23).

Las casillas en la Hoja de Cálculo admiten tres tipos de información:

- Texto
- Datos numéricos
- Fórmula de Cálculo

Los campos de TEXTO no son ejecutables por las fórmulas de cálculo y su función es sólo informativa (comentarios, títulos, etc). Estas casillas quedarán definidas en el ordenador como CHARACTER.

Los campos de DATOS NUMERICOS son los que se utilizan en el funcionamiento de la Hoja de Cálculo y las casillas ocupadas quedan definidas en el ordenador como NUMERIC. Los campos de FORMULAS DE CALCULO son los que, una vez definidos, tomarán el valor que resulte de realizar las operaciones indicadas en la fórmula, de acuerdo con los valores de las casillas que se utilicen en dicha fórmula. Existe la posibilidad de repetir los cálculos tantas veces como sea necesario, ya que el programa memorizará la fórmula definida y los datos calculados.

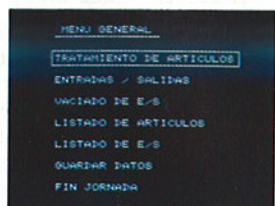


CONTROL DE STOCKS

MSX1/2

HBS-IVE50
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.000+240 IVA.



El programa «Control de Stocks» permite manejar

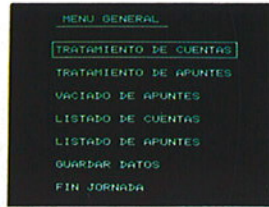
un inventario de hasta 400 artículos y un histórico de movimientos de hasta 1.000 entradas/salidas. Con toda facilidad se pueden añadir, modificar o dar de baja cualquiera de los datos que necesite tener bajo control en su almacén. En el momento de efectuar los movimientos de entrada/salida, se actualizarán los saldos, y los precios de compra y/o venta. Al consultar un artículo pueden visualizarse todos los movimientos del mismo desde el último borrado del histórico.

CONTABILIDAD PERSONAL

MSX1/2

HBS-IVE51
CASSETTE 64K

P.V.P. 1.500+180 IVA.



1.000 apuntes. Las cuentas pueden codificarse tal como se deseen con números comprendidos entre el 1 y 9999. Pueden modificarse, añadirse o darse de baja cualquiera de los datos para la buena marcha de la contabilidad. Siempre pueden visualizarse los datos de las cuentas, así como los apuntes realizados a cargo de las mismas. Puede realizar: Altas y Bajas de cuentas, Altas, Bajas, Consultas y Modificaciones de Apuntes o asientos, Extractos de cuentas. Listado por pantalla e impresora de todas las cuentas.

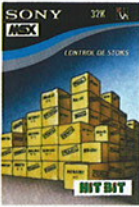
El programa «Contabilidad Personal» permite trabajar con 500 cuentas y con un histórico de hasta

CONTROL DE STOCKS

MSX1/2

HBS-IG101
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.000+240 IVA.



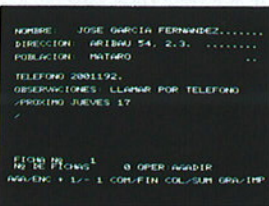
Este programa de almacén permite gestionar hasta 200 artículos que se identifican por un número de 3 dígitos y una descripción de hasta 20 caracteres alfanuméricos. En cada movimiento de Entrada y Salida se actualiza automáticamente las existencias de almacén de cada artículo y los precios de compra o venta, según el tipo de movimiento.

FICHEROS

MSX1/2

HBS-IG103
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



Permite crear archivos de datos cuyo formato, tamaño y características define el usuario. Las principales funciones que puede realizar con los archivos son: Actualización de fichas (altas, bajas, y modificaciones). Consulta (con varios criterios de selección), Listados, Ordenación y Clasificación, Suma y Totalización de campos numéricos, etc.

COCINA MODERNA

MSX1/2

HBS-DA102
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.200+264 IVA.



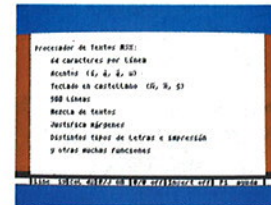
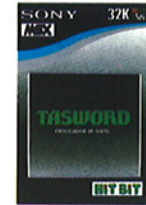
Descubra nuevos platos de la Cocina Moderna. El ordenador le presentará un suculento menú, le aconsejará la dieta a seguir, la temporada ideal para comerlo y en qué orden debe tomar los platos. Además, si dispone de nuevas recetas "gustosamente" las podrá añadir a las ya existentes.

TASWORD (Procesador de textos)

MSX1

HBS-IG201
DISKETTE 1DD

P.V.P. 4.600+552 IVA.



Tratamiento de textos en castellano. Permite visualizar en pantalla o imprimir documentos que tengan hasta 500 líneas de 64 caracteres. Realiza la división de palabras y el centrado de líneas automáticamente.

De una forma muy sencilla puede copiar, mover y suprimir bloques de líneas, insertar palabras o líneas en cualquier parte del escrito, fijar margen derecho e izquierdo, justificar líneas, encontrar texto, retorno del carro automático al final de línea, tabulación, centrado automático de títulos, contador de líneas y posición del cursor en pantalla. Puede imprimir todo o parte del texto, almacenar en cinta de cassette o diskette (según el formato del programa definido), mezclar archivos de texto, definir caracteres de control de impresora (en caso de no ser MSX).

La impresión se puede realizar en distintos tamaños de letra: ampliada, condensada y normal. Cada uno de los tamaños puede ser escrito en letra cursiva, subrayada, enfatizada, élite, proporcional y en doble pasada (negrita). Dispone de dos pantallas de ayuda en castellano, directamente desde la pantalla y sin borrar el texto introducido.



También existe la posibilidad de mezclar textos de distintos archivos.

Dispone de un programa TUTOR grabado, que le ayuda a familiarizarse con el procesador de textos. FUNCIONAMIENTO:

Tasword opera con un archivo de texto que contiene aquello que escriba en el teclado. Este archivo de texto puede tener hasta cerca de 500 líneas. Su televisor es una "ventana" hacia arriba o hacia abajo a lo largo del archivo de texto. La ventana le muestra los 64 caracteres en cada línea y 22 líneas de archivo de textos. La ventana puede ser "abierta" para mostrar solamente 32 de estos caracteres en cada línea a tamaño normal de un carácter MSX.

NOTA: La presentación de 64 caracteres por línea, singular en MSX, se consigue ocupando áreas de memoria reservadas a zonas específicas de MSX2, por lo que este programa no puede utilizarse en ordenadores de la versión 2 de MSX.



ELECTRONIGRAF

MSX1/2

HBS-AN010
CASSETTE 32K

P.V.P. 3.600+432 IVA.

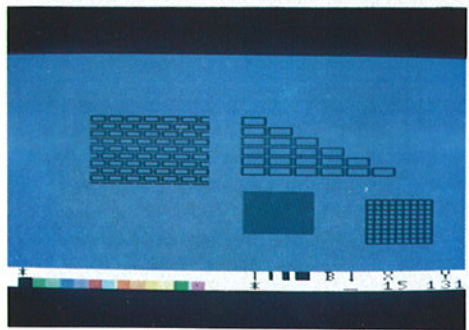


¡Pintores, dibujantes y diseñadores gráficos a vuestros micros! Aquí tenéis un programa sorprendente que hará de vuestras pantallas un lienzo del siglo XXI. El joystick se transforma en un pincel electrónico y el teclado en un verdadero cuadro de mandos: elegir el trazo, combinar el color, realizar mosaicos, diseñar figuras móviles (sprites), repetir un diseño en orientaciones diversas, rotular en varios tipos de letra, etc.

Y no sólo en la pantalla, también podréis obtener una fiel reproducción de vuestra obra en papel por medio de un plotter MSX e incluir vuestros diseños en otros programas.

Puede dibujar sobre la pantalla, empleando las ocho direcciones que facilita el teclado (cuatro cursor simple, más cuatro de combinar dos cursores simultáneamente) o joystick. Puede también crear dibujos más complejos, en cuyo caso posee un conjunto de órdenes detalladas en el extenso manual que acompaña al programa. Las opciones de que dispone son:

- Emplear en su dibujo hasta dieciséis colores diferentes.
- Escoger el grosor de su pincel entre cuatro posibilidades.
- Pintar zonas cerradas del mismo color que su contorno.
- Cambiar los colores de su dibujo.



- Alzar el pincel del papel.
- Cambiar la posición del menú gráfico en pantalla.
- Eliminar de pantalla el menú gráfico.
- Activar una lupa para ver mejor algún detalle.
- Copiar trozos de dibujo:
 - idénticamente
 - su imagen
 - con una rotación de 90°
 - su imagen rotada

- Rotular su dibujo.
- Utilizar los sprites generados con el "EDITOR DE SPRITES".

- Copiar la pantalla en papel mediante un plotter.

- Cargar un dibujo de un cassette.

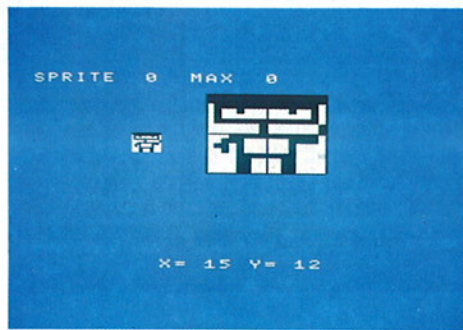
- Salvar un dibujo en un cassette.

Una vez confeccionado un dibujo y salvado en cassette, podrá recuperarlo posteriormente para usarlo como fondo de un programa.

El "EDITOR DE SPRITES" es una herramienta para MSX, creada con el fin de facilitar la construcción de sprites (figuras móviles). Posee un conjunto de órdenes sencillas, mediante las cuales el usuario puede generar sus propios sprites para después recuperarlos e incluirlos en cualquier programa o juego.

Las operaciones que el Editor de Sprites le permite realizar son:

- Crear sprites en tres formatos, seleccionables por el usuario.
- Almacenar sprites en un fichero.
- Modificar sprites que previamente se han generado.
- Insertar sprites.
- Añadir sprites.
- Borrar sprites.
- Duplicar sprites.
- Codificar sprites en hexadecimal.
- Cargar en la memoria un fichero de sprites.
- Salvar en el cassette un fichero de sprites.



Creative Greetings

MSX1/2

HBS-H001C
CARTUCHO

P.V.P. 9.900+1.188 IVA.



Demuestre su originalidad en sus cartas de amor, las tarjetas de felicitación de cumpleaños y Navidad con este programa de fácil utilización. Simplemente usando este cartucho en su ordenador MSX, y cargue imágenes desde una grabadora. Use la PLOTTER PRN-C41 y escoja el tamaño, el color y el texto que desee imprimir.

Character Collection II

MSX1/2

HBS-H006T
CASSETTE 32K

P.V.P. 2.750+330 IVA.



¿Le gusta el tenis, el surf, o la danza? ¿Cuál es su especialidad? Fred, el programa deportivo que amplía las posibilidades del programa de «Creative Greetings», le ayudará a crear diseños para su actividad. Las agendas, los blocs de papel de cartas, y los sobres normales se convertirán en ediciones especiales con el sello de su originalidad.

NOTA: Necesita el HBS-H001C para funcionar.

GRAPHIC MASTER

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-H011C
CARTUCHO

P.V.P.
8.500+1.020 IVA.



GRAPHIC MASTER es un editor gráfico, con capacidad para las comunicaciones. Es un instrumento ideal tanto para no iniciados como para profesionales. Puede usarse para crear gráficos que posteriormente serán utilizables en otros programas, o en conferencias; o simplemente para reemplazar el pincel, el lápiz y los sellos o tampones. Graphic Master le permite:

- Diseñar 32 patrones de imágenes diferentes, además de los 64 patrones que se incluyen en el editor.
- Enviar imágenes a otro ordenador MSX empleando un interface RS-232C.
- Obtener impresiones sobre papel utilizando el programa PRINT LAB (HBS-H012C).
- Almacenar los datos ya sea en cinta de cassette o diskette.

PRINT LAB

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-H012C
CARTUCHO

P.V.P. 8.500+1.020 IVA.



Usted puede imprimir los diseños creados con "Graphic Master" (HBS-H011C) o "Creative Graphics" (GB-7S) en una impresora plotter de 4 colores para lograr la profundidad e intensidad de colores que usted necesita, o una impresora matricial para crear sorprendentes efectos en blanco y negro. También puede diseñar e imprimir ilustraciones utilizando sólo el "Print Lab", un potente programa especialmente pensado para diseñar gráficos e imprimirlos.

Permite las siguientes operaciones: giro de dibujos, cambio del tamaño de dibujos, diferentes estilos de tra-

zados de líneas y puntos, tamaños distintos de letras y líneas, escritura de letras en doble impresión y distinto sentido. Se incluye una cinta de cassette con 19 interesantes trazados y dibujos.



Existen en el mercado español muchísimas Publicaciones y Revistas MSX que aparecen mensualmente en las librerías y kioscos. Todas ellas proporcionan una información completa sobre los Ordenadores, Periféricos y Programas MSX.

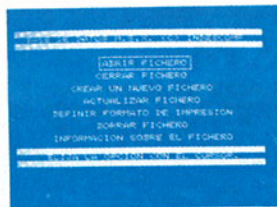
Profesional y Pequeña Empresa.



BASE DE DATOS

MSX1/2

HBS-IG209
DISKETTE 1DD



P.V.P.
4.500+540 IVA.

BASE DE DATOS es un programa que le permitirá una gestión fácil y cómoda de sus ficheros personales o profesionales, aprovechando para ello la capacidad de almacenamiento en disco de su ordenador MSX.

Como características generales, podemos resaltar la rapidez de acceso a una ficha determinada, la posibilidad de búsqueda condicionada por varios campos, la ordenación alfabética por varios campos simultáneamente, la posibilidad de indexar el fichero por un campo y tres tipos de salida por impresora para sus informes o listados, incorporando la posibilidad de generar etiquetas para correspondencia.

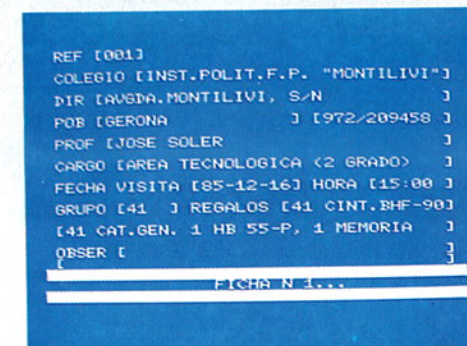
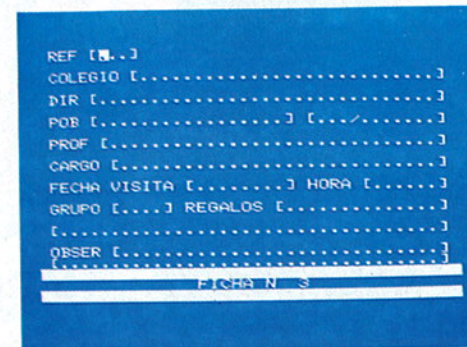
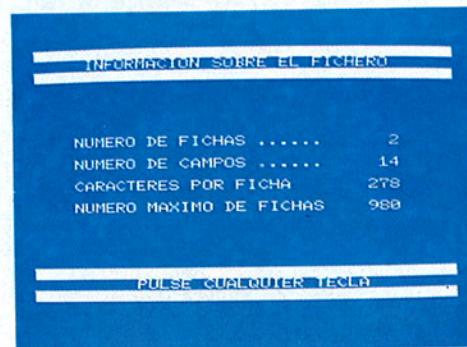
Otros datos de interés general son:

- Número máximo de fichas=9.999 fichas.
 - Longitud máxima de un campo=37 caracteres.
 - Número máximo de campos por ficha=20 campos.
 - Longitud máxima de una ficha=740 caracteres.
- Con estas características se dota a su ordenador MSX de una herramienta capaz de satisfacer sus necesidades en lo que tratamiento de ficheros y archivos se refiere.

Las principales opciones de que dispone el programa son las siguientes:

- Creación del archivo completamente libre a las necesidades reales del usuario.
- Información completa de cada archivo (Número de fichas llenas, de campos, caracteres por ficha y número máximo de fichas).
- Altas, Bajas, modificaciones y consulta de fichas.
- Búsqueda de fichas (Por pantalla, impresora o por índice).
- Clasificación del archivo (Impresión de etiquetas, de listados y de fichas).

Todos los listados por impresora pueden ser realizados con distintos tipos de letra: letra expandida, comprimida, enfatizada, élite, subrayada, itálica y todas ellas en simple o doble para optimizar la calidad de escritura.

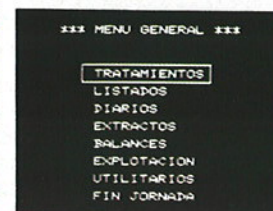


CONTABILIDAD 1500

MSX1/2

HBS-IVE01
DISKETTE 1DD

P.V.P. 10.900+1.308 IVA.



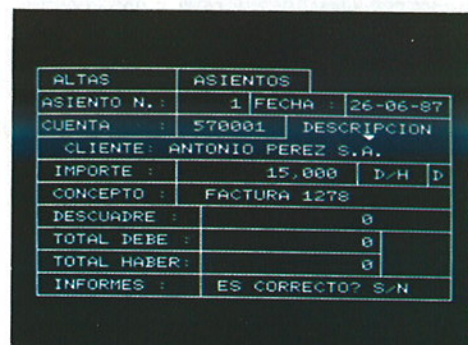
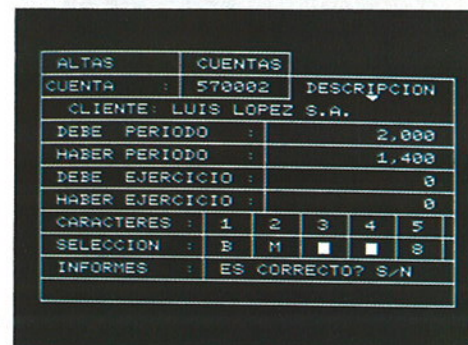
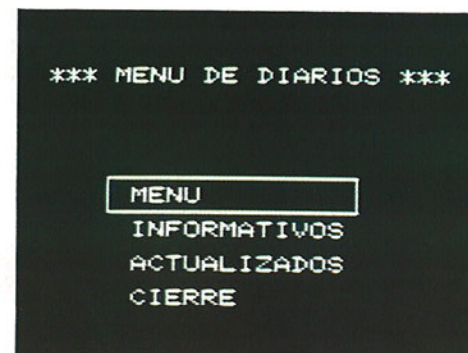
La aplicación Contabilidad 1500 forma parte de un Paquete Integrado de Gestión dirigida a la Pequeña y Mediana Empresa. La numeración de cuentas es libre y se adapta al Plan General Contable Español. Pueden mantenerse cuentas de mayor de 3 dígitos y cuentas auxiliares de 6 dígitos. El módulo contiene una diskette con la aplicación capaz de manejar hasta 1500 cuentas y 5000 asientos.

El equipo necesario para llevar esta contabilidad es:

- Ordenador MSX con una memoria RAM mínima de 48 Kbytes.
- Unidad de disco de 3,5 pulgadas.
- Monitor o receptor de TV.
- Impresora MSX o Centronics.

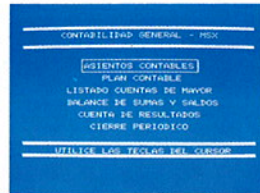
Se acompaña un Manual de Usuario con una Introducción a la Contabilidad, Listado de Cuentas del Plan General Contable Español y una explicación completa de las características generales:

- Definición de cuentas (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
- Definición de Asientos (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
- Listado de Cuentas y Asientos y Estadístico
- Diario (Informativo, Actualizado y De Cierre)
- Extractos (De una o varias cuentas)
- Balances (Informativo, De Periodo, De Ejercicio y De Situación)
- Explotación
- Utilitarios: + Modificación de datos de la empresa.
- + Copia de Seguridad de los datos.
- + Ampliación del número de Cuentas definido.



CONTABILIDAD 300

MSX1/2

HBD-IG501
DISKETTE 1DDP.V.P.
5.500+660 IVA.

La aplicación CONTABILIDAD 300 le facilita todas las tareas que le permitirán llevar la información contable de su negocio. Los números de cuentas tienen 5 dígitos. Los tres primeros forman el número de la cuenta y los otros dos la subcuenta. Puede definir libremente su Plan General Contable ya que para elaborar el Balance y la Cuenta de Resultados utiliza los criterios definidos en el Plan. El módulo contiene el diskette con el programa y



permite manejar hasta 300 cuentas y 5000 asientos, pertenecientes todos a la misma empresa.

Características generales: Definición del Plan General Contable, Definición de Cuentas y de Asientos (Altas, Modificaciones y Consultas), Listado del Plan Contable, Asientos, Cuentas de mayor, Libro diario, Balance de Sumas y Saldos, Cuenta de Resultados y Cierre Periódico.

CONTROL DE STOCKS

MSX1/2

HBS-IG202
DISKETTE 1DDP.V.P.
5.400+648 IVA.

Este programa de control almacén permite gestionar aproximadamente 1.000 artículos y 10.000 movimientos con la descripción de artículo de 11 caracteres.



En cada movimiento de Entrada y Salida se actualizan automáticamente las existencias de almacén de cada artículo y los precios de compra o venta, según el tipo de movimiento. Permite realizar inventarios de almacén por pantalla e impresora.

MAILING-ETIQUETAS

MSX1/2

HBS-IVE11
DISKETTE 1DD

P.V.P. 5.000+600 IVA.



Mailing es un programa muy útil para la impresión de etiquetas por ordenador. Con Mailing, podrá enviar cartas, paquetes, impresos, etc., a sus clientes o amigos, con sólo conectar

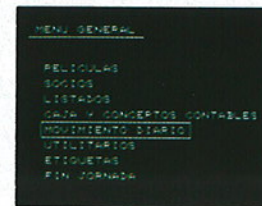
su impresora y apretar una tecla. Este programa de facilísimo manejo, autoexplicativo, le servirá además a modo de fichero de datos, donde podrá almacenar información de su interés que podrá consultar de una forma cómoda, ordenada y precisa. El total de información que puede almacenar es ilimitado, dado que puede utilizar todos los diskettes de datos que necesite. Con el programa MAILING, podrá utilizar cualquier formato de papel o etiqueta. MAILING, también le permite ordenar las etiquetas a imprimir, por el concepto que elija y visualizarlas por pantalla. Podrá diseñar el tamaño y la distribución de las etiquetas, a su voluntad.

GESTION DE VIDEO-CLUB

MSX1/2

HBS-IVE07
DISKETTE 1DD

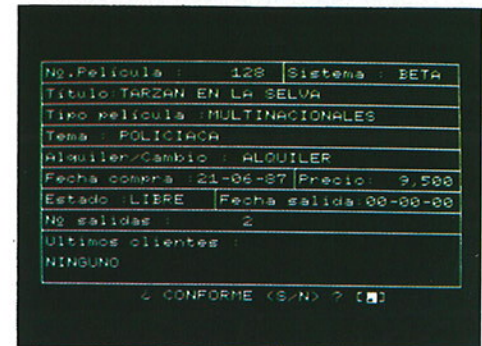
P.V.P. 17.000+2.040 IVA.



La aplicación GESTION DE VIDEO-CLUB es capaz de manejar:

- Con una unidad de disco: 1.000 socios, 1.500 películas y 1.000 movimientos de caja.
 - Con dos unidades de disco: 1.500 socios, 4.000 películas y 1.000 movimientos de caja.
- Todos estos datos son en términos generales. En el caso de que se disminuyera alguno de ellos, los otros conceptos aumentarían. Se acompaña de un Manual de Usuario y una explicación completa de las características generales:
- Definición de películas (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
 - Definición de socios (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
 - Listado de etiquetas de socios y películas

- Movimientos de caja con posibilidad de traspasarlos al programa Contabilidad 1500 (ref. HBS-IVE01). Incorpora el I.V.A. permitiendo extraer listado para este concepto.
 - Movimientos diarios con entradas y salidas de películas. Impresión de recibos de pago de cuotas mensuales.
 - Impresión de fichas de socios y películas.
- Para la puesta en marcha e implementación de este programa existe una cinta de vídeo que explica, en primer lugar, las características del programa y, después, instruye en la instalación y puesta en funcionamiento de la Gestión de un Video Club.:



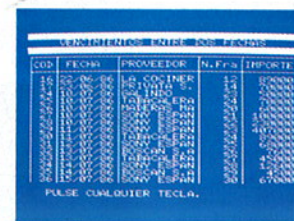
HBT-BETA04 P.V.P. 2.500+300 IVA.

VENCIMIENTOS

MSX1/2

HBS-IG204
DISKETTE 1DD

P.V.P. 3.600+432 IVA.



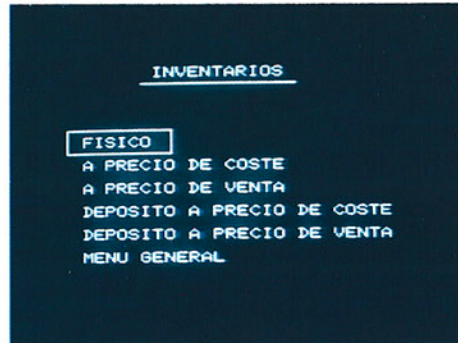
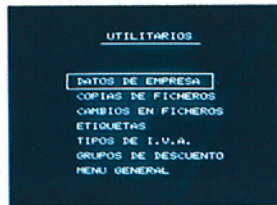
En cualquier empresa es indispensable llevar un control de los pagos a efectuar entre dos fechas cualquiera. Con este programa tendrá conocimiento de los vencimientos y pagos a realizar en un plazo de tiempo, pues tan importante resulta liquidarlos, como también haberlos previsto. Se conserva un histórico de los pagos ya efectuados,

pudiendo determinar fechas, proveedores, etc. La capacidad de almacenamiento de un diskette es de 8.000 vencimientos. Podrá introducir y corregir datos de un fichero, pasar datos de un diskette a otro, ordenar por fechas, efectuar pagos de vencimientos y listar vencimientos o pagos entre fechas por impresora.

STOCKS Y FACTURACION

MSX1/2

HBS-IVE02
DISKETTE 1DD P.V.P. 19.500+2.340 IVA.



La aplicación de CONTROL DE STOCKS y FACTURACION está especialmente diseñada para una gestión completa y útil de un almacén o negocio. Su capacidad vendrá limitada por el número de unidades de almacenamiento:

Con una unidad de diskette:

- 1.000 Artículos
- 300 Clientes o proveedores
- 1.300 Movimientos
- 500 Vencimientos
- 800 Facturas

Con dos unidades de diskette:

- 4.000 Artículos
- 400 Clientes
- 5.000 Vencimientos
- 2.700 Facturas

Todos estos datos son en términos generales. En el caso de que se disminuyera alguno de ellos, los otros conceptos podrían aumentar.

Esta aplicación se compone de tres programas:

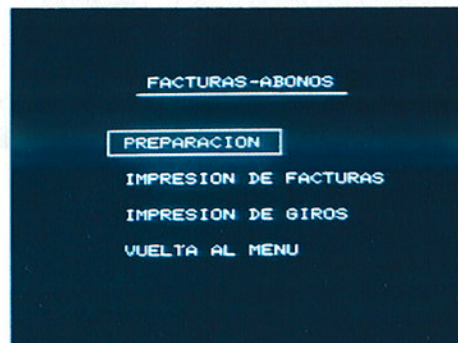
- Control de Almacén (Stocks)
- Facturación
- Control de Vencimientos de Facturas

Una característica importante a destacar es que cada artículo puede llevar un I.V.A. y un Régimen de Equivalencia distinto según el tipo de comercio. Puede hacer listados del I.V.A. repercutido y pasar la facturación e I.V.A. al Programa de

Contabilidad 1.500 (HBS-IVE01).

Las características generales de la aplicación son:

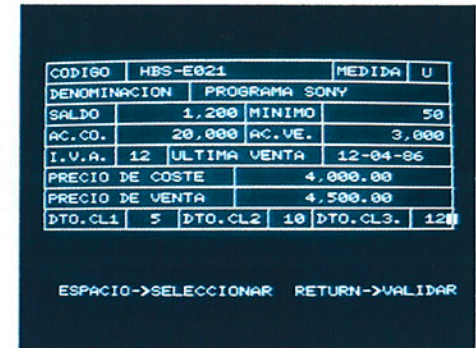
- 1.- Tratamientos de Artículos (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas).
- 2.- Tratamiento de Clientes (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas).
- 3.- Gestión de Albaranes (Entradas o Salidas a Clientes, de Proveedores o de Artículos en Depósito).
- 4.- Inventarios (Físico, a Precio de Coste o de Venta y de Artículos en depósito a Precio de Coste o de Venta).
- 5.- Listados (General de Artículos, Artículos Abajo mínimo, de Ventas, de I.V.A., de Albaranes pendientes de facturar,



MSX1/2

de Beneficio Bruto, de Movilidad de los Artículos).

- 6.- Extractos de Artículos (Actualizados o Informativos).
- 7.- Tratamiento de Facturas-Abonos (Impresión de Facturas y Recibos Negociables).
- 8.- Tratamiento de Vencimientos (Altas, Bajas y Consultas).
- 9.- Impresión de Etiquetas para envío de sobres y paquetes.



T/MAKER

MSX2

HBS-B007D
DISKETTE 1DD P.V.P. 22.000+2.640 IVA.



T/Maker es un Paquete Integrado de Gestión compuesto de: Procesador de textos, Comprobador/Diccionario de palabras (máx. 55.000 palabras), Hoja de cálculo, Gráficos de gestión y Base de datos.

PROCESADOR DE TEXTOS: Procesado de textos de fácil manejo. Ideal para escribir cartas, informes, manuales, etc. Sus funciones principales son: Insertar

caracteres y líneas; borrar caracteres, líneas o hasta finalizar la línea; mover, copiar o borrar bloques de líneas; mover o copiar columnas; buscar o reemplazar palabras; cambio y justificación de márgenes (derecho e izquierdo); tabulación de columnas; alineado o centrado parcial o total del texto.

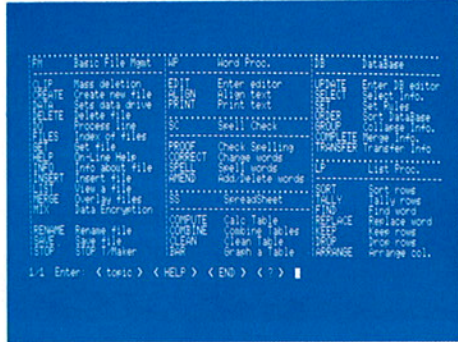
COMPROBADOR/DICCIONARIO DE PALABRAS: Comprueba los errores de sintaxis, los corrige; deletrea, añade, elimina, ordena y reemplaza palabras del texto.

HOJA DE CALCULO: Simulador ideal para planificar y analizar tablas y largas listas de datos numéricos y alfabéticos. Puede definir las siguientes funciones: cálculos entre casillas, raíces cuadradas,

porcentajes, valores absolutos, medias, exponenciales, logaritmos neperianos y decimales, seno, coseno, tangente, arco-tangente, analizar signo de resultados, valor máximo y mínimo, complementario de 1 ó 100, potenciación, inversos, etc. Asimismo puede combinar distintas tablas de distintas hojas de cálculo; procesar listas de texto: ordenar líneas, de acuerdo a un criterio de una columna; buscar una palabra en un texto.

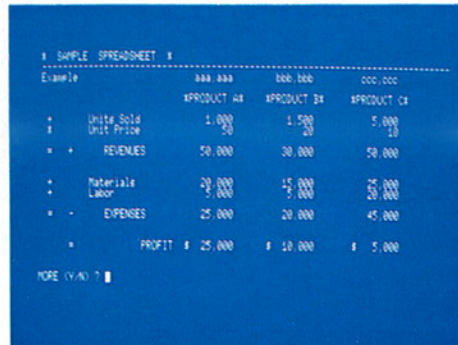
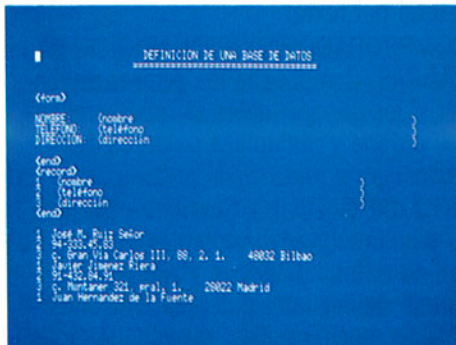
GRAFICOS DE GESTION: Realiza gráficas de barras sobre valores de una columna o fila de una tabla (Hoja de cálculo). Esta misma gráfica puede ser editada e impresa.

BASE DE DATOS: organiza y almacena sus propias bases de datos: socios, amigos, clientes, existencias, ventas, etc. Toda la información se puede ordenar instantáneamente y de tal forma que puede utilizarse en cartas u otros programas. Puede agrupar fichas, extraer información de ciertos campos del registro, saltos condicionales, etc.

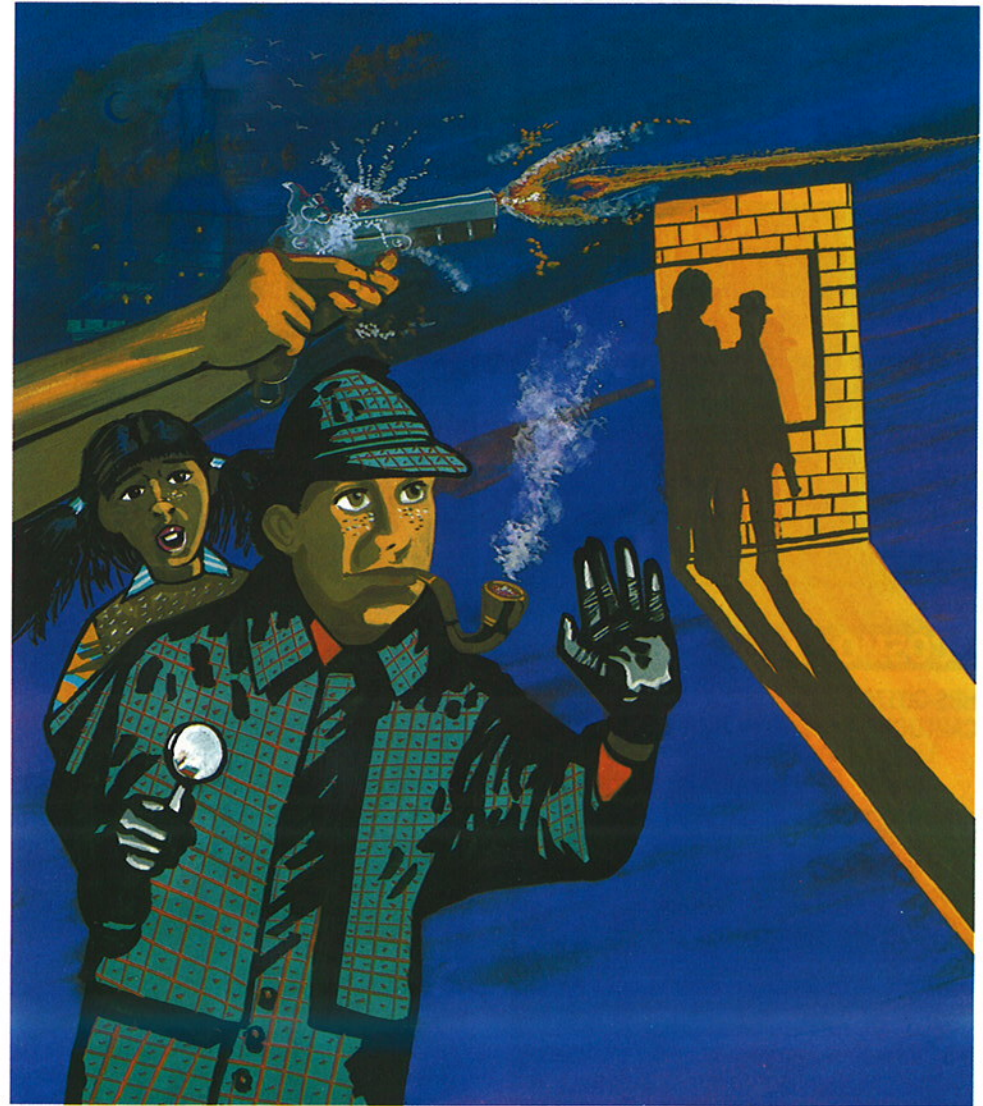


IMPRESION DE LISTADOS: Por líneas y páginas; definir anchura y longitud de página de impresión; paginación, espaciado simple o doble entre líneas; definir títulos repetitivos a añadir en la parte superior o inferior de la página; añadir líneas de comentarios sin impresión; encadenar distintos ficheros para listar.

Permite generar una secuencia de instrucciones en una Macroinstrucción. Se suministran dos diskettes junto con un extenso y detallado manual de instrucciones en inglés.



Participación y simulación.

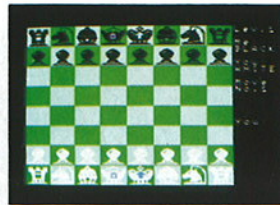


CHESS (AJEDREZ)

MSX1/2

HBS-G015CP
CARTUCHO

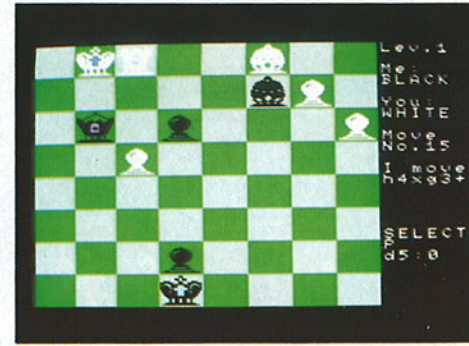
P.V.P. 3.100+372 IVA.



veles diferentes. Durante el partido, varias alternativas son factibles: cambiar de nivel o color, rehacer una jugada, almacenar las jugadas en un cassette, cambiar de posición... A mayor nivel, las jugadas de la computadora son más complejas y toman más tiempo. Evalúe su conocimiento con el que le ofrecerá el mejor y más difícil desafío que haya experimentado.

Puede usarlo con Joystick o teclado.

Pruébe su habilidad contra el ordenador de doce ni-

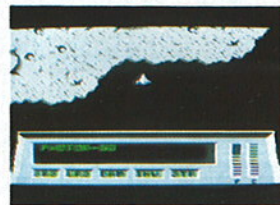


COSMO EXPLORER

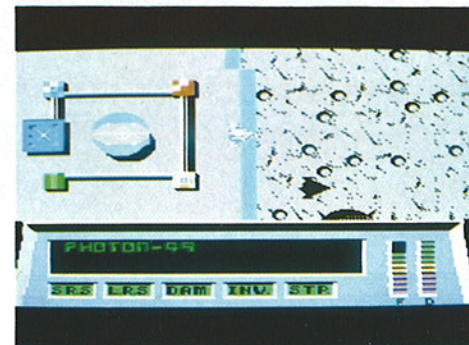
MSX1/2

HBS-G037CP
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



A Ud. le han puesto al mando de la nave «Cosmo-Explorer», con base en el último continente que queda libre. Su misión es encontrar el cuartel enemigo y destruirlo.



Según el calendario cósmico universal, es el año 7831. En la galaxia Andrómeda, el bárbaro imperio Markarian ha invadido a sus vecinos del sistema de estrellas NGC148. En un extremo de este sistema hay un grupo estratégico de 8 continentes flotantes que contiene valiosos recursos naturales. Los extraterrestros, para llevar a cabo sus agresivas ambiciones, han construido bases en 7 de los 8 continentes flotantes.

DETECTIVE O. WELLES

MSX1/2

HBS-IVE91
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.500+180 IVA.



Convértete en el detective más famoso del Reino Unido, y ayuda a Scotland Yard a resolver el asesinato cometido en la mansión White Shadows, buscando entre sus innumerables salones, el asesino y el arma que se utilizó para el crimen.

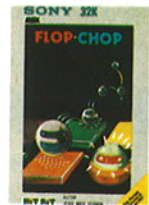


FLOP CHOP

MSX1/2

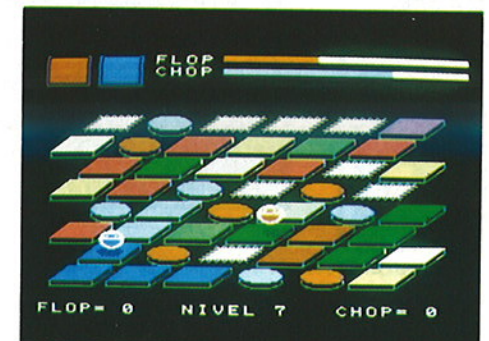
HBS-IVE92
CASSETTE 32K

P.V.P. 1.500+180 IVA.



TRARIO, le restará NIVEL de pincelazos. Si pisa a su contrario, REBOTARÁ en CUALQUIER DIRECCION y restará UN PINCELAZO a su contrario. Puede desplazarse en cualquier dirección e incluso dar la vuelta en horizontal por la pantalla.

FLOP de color ROJO y CHOP de color AZUL, son dos simpáticos muñecos de forma rechoncha que tienen por misión el pintar todas las BALDOSAS en su color respectivo. Van saltando por turnos para cumplir la misión; disponen cada uno de un DEPOSITO lleno de su tinta, y de TINTEROS para mojar y usar la tinta hasta que el NIVEL de pincelazos se le agote y quede seco; entonces tiene que volver a mojar en el TINTERO, pero si el DEPOSITO está VACÍO el TINTERO ya NO les cargará de tinta. Si pisa fuera del suelo o moja en TINTERO CON-



Homicidio en el Atlántico

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-INS02
CASSETTE 64K



P.V.P.
2.000+240 IVA.

1938. Mientras la situación se iba agravando en Europa, el más grande y lujoso paquebote del mundo navegaba desde el Havre a Nueva York. A bordo había una clientela millonaria y despreocupada..., sin embargo, durante la travesía ocurrió un drama.

Usted se encontrará en el corazón de una increíble historia de espionaje que permitió a los aliados, 5 años después, ganar la Segunda Guerra Mundial. Debe resolver el enigma de dos muertes y comprender lo que ocurrió durante esta agitada travesía...

HYDLIDE

NOVEDAD

MSX2

HBJ-G060D
DISKETTE 1DD



P.V.P.
6.000+720 IVA.

El príncipe debe ir a rescatar a la princesa Ana a través de un país defendido por innumerables seres que dificultarán su valerosa tarea. Pasarás por estrechos laberintos y por el tenebroso bosque negro. Atravesarás el cementerio y los castillos siniestros hasta llegar a una enigmática ciudad. Debes descubrir los tesoros escondidos y actuar junto a persona-

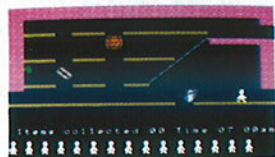
jes "vivos" que modifican su comportamiento según el desarrollo de la acción. Este juego es un desafío: usa tu imaginación y rapidez con los mandos del teclado y pon en práctica estrategias e ideas inteligentes que te permitan salvar a la princesa. ¡Ella te aguarda!

JET SET WILLY

MSX1/2

BC-M3
TARJETA

P.V.P. 4.500+540 IVA.



Willy es un destacado miembro de la Jet Set inglesa que recientemente se ha comprado una mansión en la costa italiana.

A Willy y a sus amigos les encanta hacer fastuosas

fiestas en la nueva casa pero algo amenaza estas celebraciones.

Se oyen ruidos, las cosas cambian de sitio...

Después de una de estas agitadas fiestas, Willy intenta limpiar su casa pero para ello deberá recorrer las 60 habitaciones que tiene y enfrentarse a los misteriosos personajes que le espían.

Seguramente conseguirás, junto con Willy, acabar tu trabajo con éxito aunque encontrarás numerosos peligros que te acecharán e intentarán hacerle fracasar.

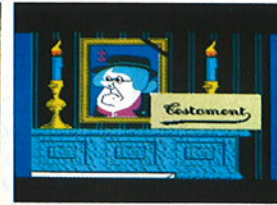
De todas maneras BUENA SUERTE! Únete a la JET SET y que la buena fortuna de Willy te acompañe.

LAS VEGAS

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-LVGINM
CASSETTE 64K



P.V.P.
2.200+264 IVA.

Eres el agraciado heredero de una colosal fortuna, pero tu anciana tía especificó, antes de morir, que para beneficiarte de ella debes repetir la hazaña que realizó en los años 30: ganar en una noche Un Millón de Dólares. Te encuentras, pues, ante una loca y peligrosa carrera por la ciudad de Las Vegas, para satisfacer la última voluntad de una anciana original.

No faltes a la cita y viaja en compañía de nuestro héroe hacia la corrupta y noctámbula ciudad de Las Vegas. EL juego está compuesto de tres partes distintas: El Edificio, El Aeropuerto y Las Vegas. Cada parte es independiente, pero necesitas un código secreto para poder acceder a la siguiente.

MAGICAL KID WIZ

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-G048C
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



Un día llegó al reino una noticia estremecedora: El Dragón había despertado de su largo sueño. El Dragón era el gobernante del Reino del Mal y había sido confinado bajo tierra por la magia del padre de Wiz. Ahora estaba libre de nuevo, y cayó sobre el Mundo Mágico destruyendo todo lo que tocaba. El padre de Wiz ya estaba demasiado viejo para luchar contra el Dragón, y la princesa Zafiro había sido secuestrada.

¡Pobre princesa! El rey anunció con gran pena: "Quien rescate a la princesa podrá desposarla y sucederme en el trono".

Pero la gente se moría del susto de sólo oír la palabra "Dragón".

"Yo iré" declaró Wiz. "Yo rescataré a la princesa Zafiro aunque me cueste la vida." Wiz partió hacia la Tierra del Mal con una varita mágica, regalo del padre, firmemente apretada en su mano.

¡Buena suerte, Wiz!

Había una vez en el Mundo Mágico un joven mago llamado Wiz. Wiz era hijo de un gran mago que servía como consejero del rey, bondadoso soberano que amaba a su pueblo y vivía pacíficamente junto a la princesa Zafiro.

PASAJEROS DEL VIENTO

NOVEDAD

MSX2

HBS-INF01
DISKETTE 1DD

P.V.P.
3.400+408 IVA.



Esta aventura ocurre en vísperas de la revolución francesa en un mundo de negocios turbios: la trata de esclavos entre las costas bretonas, africanas y americanas. Debe recorrer ese mundo extraño de finales del siglo XVIII.

Esta obra ha sido premiada con el Gran Premio del Sa-

lón d'Angouleme. Usted deberá encarnar 15 personajes diferentes a través de 48 aventuras impresionantes, a todo color. Ya se han vendido 300.000 ejemplares en el mundo entero. "Pasajeros del Viento" es el primer programa que revoluciona el mundo del Software: es una aventura en la que usted es el héroe.

PROFESION DETECTIVE

MSX1/2

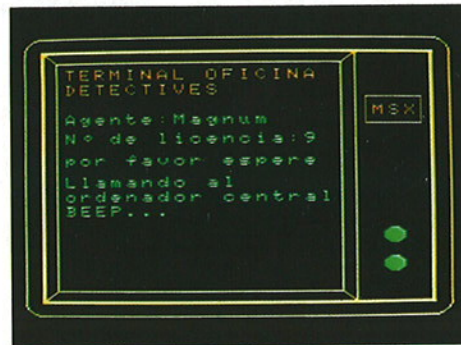
HBS-IDE01
CASSETTE 64K

P.V.P. 2.400+288 IVA.



Alguien está embrujando la vieja Mansión Durán. Tú debes decir quién. ¡No te detengas!
LOS HECHOS DEL CASO
Una familia se traslada a vivir a una vieja mansión. Cada noche, durante dos semanas, las luces se encienden y se apagan sin motivo aparente, el teléfono suena y no hay nadie en la línea, las habitaciones aparecen desordenadas y se oyen pisadas y extraños ruidos. La gente dice que la casa está encantada. A mí me parece que alguien está intentado asustar a la familia. Pero, ¿Por qué? Además, ¿Qué querría hacer un fantasma con un gato siamés? Creo que hay más de lo que ven los ojos.
La policía no lo cree, pero hay alguien que está intentado asustar a los Torres para que se vayan de la Mansión.
Ahora tu estás en el caso. ¿Cuántas semanas necesitarás para averiguar lo que realmente pasó en la vieja Mansión de los Durán?
La policía piensa que el principal sospechoso es Castells. Pero hay siete sospechosos más. Si encuen-

tras al culpable obtendrás una completa y curiosa confesión.
¡BUENA SUERTE!
Como detective está provisto de a) un coche, el "detectimóvil", b) un radio control, c) una linterna, d) una cámara fotográfica, e) un lápiz y f) un ordenador central de información. Presta atención a tu número de licencia que te concede el Cuartel General y utiliza a menudo la conexión con el Ordenador Central, pues posee valiosas informaciones: 1) Mensaje especial, 2) Datos de los sospechosos, 3) Últimas pistas, 4) Acusación, 5) Grabar el juego y 6) Desconexión. El programa también tiene un beneficio educativo: "PROFESION DETECTIVE" es un juego que enseña a los niños a tomar notas, dibujar mapas, clasificar y organizar información, así como desarrollar el vocabulario y las habilidades de razonamiento. Para adultos resulta ser un programa de aventuras muy interesante.



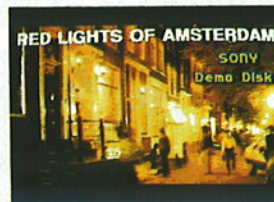
RED LIGHTS OF AMSTERDAM

NOVEDAD

MSX2

HBS-1261
DISKETTE 1DD

P.V.P.
4.000+480 IVA.



¡¡Sumergidos directamente en el más bullicioso barrio de Amsterdam y de su notoria vida nocturna para jugar la más excitante partida de Póker que jamás hayas jugado!!
Tu adversaria es hermosa, provocativa y está esperándote...
Rápidamente aparecerá tu atractiva oponente. De una baraja convencional de 52 cartas, tu linda com-

pañera las mezclará, repartirá diez, cinco para ti y cinco para ella y te las mostrará. Para ganar, deberás tener una combinación de cartas más alta que la suya. Cada vez que con tu habilidad ganes, tu oponente femenina irá cambiando sus prendas por más puntos para seguir jugando.
Te deseamos suerte...

Puzzles, Laberintos, Rompecabezas, Batallas.



ALPHA SQUADRON

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-G029C
CARTUCHO

P.V.P. 3.200+384 IVA.



peligro de invasión. Su misión es impedir el ataque. He aquí el plan de vuelo: después de abastecerse de combustible, despeguen rumbo al "Agujero Negro". Tengan cuidado al rodar por la pista. Entren en el "Agujero Negro" donde pasarán a través del túnel del tiempo para alcanzar la zona de batalla. El éxito dependerá de su habilidad como pilotos. Cuando su combustible esté a punto de terminarse, regresen a través del túnel del tiempo para repostar, y vuelvan al combate.

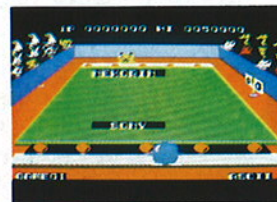
¡Pilotos de la escuadrilla Alpha! La Tierra está en

BATALLA DEL PINGÜINO

MSX1/2

HBS-I040
CARTUCHO

P.V.P. 4.500+540 IVA.



Una espectacular batalla en la que tu habilidad y reflejos se someten al límite de tus posibilidades y tus nervios soportarán la máxima tensión. Tu misión consiste en salvar a los pingüinos de los ataques de los malvados animales del Polo Sur. Ellos te atacarán lanzándote grandes bolas de hierro. Debes in-

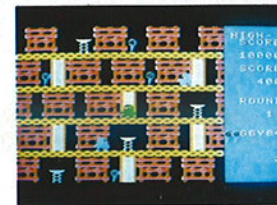
tentar esquivarlas, de lo contrario te dejarán K.O. Tú también dispones de estas bolas por lo que deberás contraatacar y esquivar simultáneamente. Si te deja sin sentido necesitarás de un breve tiempo para reponerte, pero aquí tu enemigo se aprovechará e intentará volver a darte. Tú dispones de las mismas bolas y también puedes acertar a tus contrincantes. Si los tocas también pierden el sentido y con gran habilidad y rapidez puedes seguir lanzando bolas y ganar la partida. Ten presente que tus enemigos van mejorando su puntería y cada vez lanzan las bolas más rápidamente. ¡Atrévete! Pon tus diestras manos sobre el teclado o Joystick y empieza a jugar.

BOGGY 84

MSX1/2

HBS-I024
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



Las divertidas aventuras del presumido Buggy. Sus contrincantes son Harry, Slowly y el monstruo Monkey.

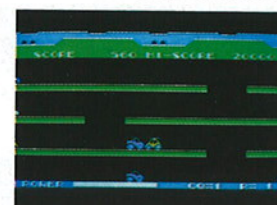
- Juego 1 (Primera Pantalla). Buggy (el hombre verde de gafas negras) tiene que recoger siete llaves luchando contra Harry, Slowly y Monkey. La lucha tiene lugar en una ciudad subterránea. Si logra recoger las siete llaves en orden, pasará a la segunda fase.
- Juego 2 (Segunda Pantalla). Los enemigos de Buggy le esperan en las escaleras que van a dar a la casa secreta de la montaña. Buggy llega en barco y empieza a recoger de la primera hasta la última llave que se encuentra en la cima de la montaña. Si consigue recoger todas, eres ¡Campeón!

BUGGY

MSX1/2

HBS-I020
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



Los mini-coches Choro Q han sido transformados en un juego para micro-ordenadores. El juego tiene lugar dentro de una fábrica donde se ensamblan los mini-coches Choro Q. La misión del héroe del juego es ensamblar los mini-coches Choro Q. Puede destruir enemigos saltándoles encima. Al recoger la moneda, el Escarabajo puede hacer «Wheelies» y destruir enemigos por contacto sin saltarles encima.

CHOPLIFTER

MSX1/2

HBS-G019CP
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



Su misión es rescatar tantos rehenes como sea posible desde el territorio enemigo, controlando nuestro moderno helicóptero de combate (helicóptero armado) "Choplifter". El territorio enemigo está un poco más allá de la frontera. Usted puede ver a los re-

nes en el suelo haciéndoles señas con las manos para ser rescatados. Pero... ¡Cuidado! Un poderoso cuerpo de tanques está esperándole en tierra y una escuadrilla de alto rendimiento de interceptores de combate a chorro está en el aire para derribar su helicóptero. Esquive el intensivo ataque del enemigo y aterrice cuidadosamente. Si nuestros rehenes corren hacia su helicóptero, déjelos subir y vuelva a nuestra base tan pronto como sea posible. Cuando usted haya llevado de vuelta a todos los rehenes a salvo a la base, usted volverá al territorio enemigo nuevamente para restacar a las víctimas restantes.

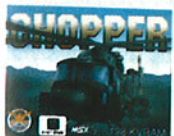
CHOPPER II

NOVEDAD

MSX2

HBS-1260
DISKETTE 1DD

P.V.P. 4.000+480 IVA.



Estás al mando de uno de los pocos helicópteros

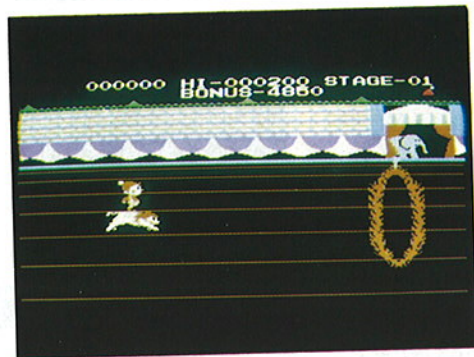
utilizables en la confrontación entre dos fuerzas que combaten por territorio selvático. El helicóptero está totalmente blindado, incluso las ventanas. Los computadores de a bordo hacen la mayor parte del trabajo. La misión que te han dado es rescatar a los supervivientes heridos en combate. En medio de la confusión tendrás que pelear contra aviones y helicópteros y destruir o esquivar a la artillería de los enemigos. Los supervivientes te envían señales radiales y la computadora recibe mensajes de tus cuarteles y te los pasa por la tablilla de novedades.

CIRCUS CHARLIE

MSX1/2

RC-712
CARTUCHO

P.V.P. 5.100+612 IVA.



¡Anítese amigo! ¡He aquí el más grande espectáculo del mundo! ¡El maravilloso, estupendo, increíble Charlie!

La estrella de este juego es el popular payaso de circo Charlie. Charlie hace vibrar a los espectadores del circo y se gana los aplausos de la gran masa de espectadores al hacer sus saltos espectaculares en las actuaciones por las que es famoso en la rueda de fuego, la cuerda floja, el equilibrio sobre la pelota, los saltos acrobáticos y el trapecio volante.

Cada vez que falle al hacer la acrobacia o el salto dentro del tiempo especificado, habrá perdido una de las tres oportunidades de que dispone para seguir jugando. No obstante dispondrá de 8.000 puntos al empezar el juego.

COASTER RACE

MSX1/2

HBS-G050C
CARTUCHO

P.V.P. 4.900+588 IVA.



Demuestre su habilidad en la conducción superando las curvas resbaladizas y los bólidos que le saldrán a su paso. Acelere al máximo pero tenga cuidado... Está en camino hacia la meta.

Sienta la velocidad y el riesgo bajo sus pies con esta apasionante carrera de coches en 3 dimensiones que no puede ser comparada. Además de sortear los coches de sus contrincantes, deberá tener cuidado con el circuito, curvas cerradas, loopings de 360

grados y todo ello con el aliciente de las subidas y bajadas de una super montaña rusa. Este juego requerirá de toda su concentración y será una prueba límite a sus reflejos.

Antartic Adventure

MSX1/2

RC-701
CARTUCHO

P.V.P. 4.900+588 IVA.



Con tu ordenador debes controlar las acciones del pingüino que está intentando patinar por el Antártico al mismo tiempo que visita los campamentos base de los diferentes países allí situados. Durante el recorrido encontrará obstáculos que, si no los sortea bien, le harán disminuir la velocidad, así como diversas formas de ganar puntos para aumentar su puntuación final dentro de los tiempos límite fijados.

DORODON

MSX1/2

HBS-G014C
CARTUCHO

P.V.P. 4.800+576 IVA.



Los duendes rojos y azules atacarán a Dorodón por todas partes. Arrójelos a las hogueras o acorrálelos. ¡Adelante Dorodón! Si Dorodón logra alcanzar el signo «?» su fuerza aumentará enormemente, y los duendes no tendrán nada que hacer contra él. Dorodón, juego de acción imprevisible interesante y fascinante.

FLIPPER SLIPPER

MSX1/2

HBS-I031
CARTUCHO

P.V.P. 4.000+480 IVA.

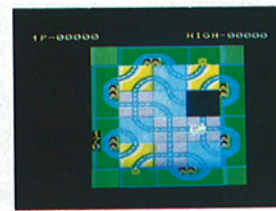


CRAZY TRAIN

MSX1/2

HBS-G006CP
CARTUCHO

P.V.P. 4.800+576 IVA.



Ud. es el guarda agujas de la línea férrea de los Trenes Locos ¡Rápido! Cambie las agujas antes que el Tren Loco descarrile o choque. Apártese de los trenes enemigos. Oblíguelos que choquen de frente. El triunfo depende tan solo de su habilidad. Mantenga los Trenes Locos dentro del horario para evitar que se lancen a los peligros de la oscuridad.

JUNO FIRST

MSX1/2

HBS-G002CP
CARTUCHO

P.V.P. 4.800+576 IVA.



Faltan sólo unos instantes para que este misil de turbina atómica se enfrente con el enemigo. «Destruya la Central de Fuerza magnética del enemigo utilizando su pistola de gas. En caso de emergencia, desaparezca. Ud. reaparecerá dos segundos después de la escapada, para reanudar la pelea. Fin de la orden».

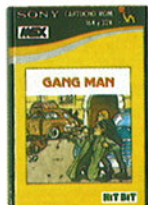
Te presentamos una nueva versión del popular juego de los Flippers, que como recordarás, consiste en obtener la máxima puntuación con una bola, con la sola ayuda de dos mandos... y tu habilidad. Pero además de esto, debes abrir la jaula del oso con los golpes de la bola, obtener puntos interceptando las tortugas y peces que se mueven por la pantalla y, por si fuera poco, puedes jugar con un solo mando.

GANG MAN

MSX1/2

HBS-1032
CARTUCHO

P.V.P. 4.000+480 IVA.



Tu fama de ser el mejor detective del país ha llegado hasta los más altos representantes del poder y

hoy tu nombre ha sido puesto sobre la mesa como único recurso para recuperar el botín del espectacular robo cometido en la sede del Tesoro Nacional. Ahora debes demostrar que tu fama es merecida y salir con tu coche en persecución de los autores del robo.

Una vez que des con ellos, se producirá un encarnizado tiroteo sobre ruedas en el que deberás batir a cada uno de tus enemigos y recuperar la mayor parte del botín que puedas.

En cada nivel que superes aparecerá un ladrón más, por lo que deberás tener un perfecto dominio de conducción y mucha vista para no verte acorralado.

GREEN BERET

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-KN327
CARTUCHO

P.V.P. 5.400+648 IVA.



Las probabilidades se amontonan contra ti. Si puedes destruir al comandante enemigo, podrás desplegar sus armas especiales —lanzallamas, lanzatorpedos y granadas. Pero entonces, enfrentado a las espantosas tácticas de las fuerzas especiales enemigas con sus perros asesinos, helicópteros armados y paracaidistas de primera categoría, no se pone fácil. De hecho será un duro combate. Pero tu ya lo eres y deberás serlo para sobrevivir. Ahí fuera, en pleno territorio hostil, tus compañeros se encuentran cautivos en el campamento enemigo. Tu boina verde te distingue como operador de gran pericia, fuerza y valor.

HYPER RALLY

NOVEDAD

MSX1/2

RC-718
CARTUCHO

P.V.P. 5.100+612 IVA.



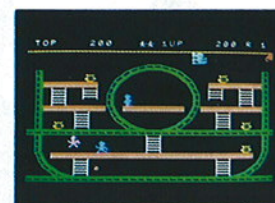
El Super Rally de Konami es la decimotercera prueba valedera para el Campeonato Mundial de Rallies. La carrera consta de un total de 13 etapas y todas ellas tienen lugar en circuitos potentes y famosos. ¡Adelante!, aléjese de sus rivales y haga frente a las adversidades de la prueba. Deje que su magnífica técnica y pericia al volante le lleven a ser el primero en la línea de meta. Demuestre sus habilidades en la conducción de superbólidos.

JUMP COASTER

MSX1/2

HBS-1023
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



Las aventuras del misterioso y escurridizo ladrón, que da grandes saltos y anda sobre cables. Se llama "Xman".

A Xman le persigue la policía. Si consigue robar las

bolsas de dinero ganará muchos puntos. Para robar estas bolsas se moverá libremente y podrá dar grandes saltos para escapar de sus perseguidores. Xman pierde cuando le coge la policía, cuando los traviesos monos le dan con plátanos y manzanas, cuando choca con el gigante que está dentro de un gran círculo giratorio o cuando da un mal paso y se cae. Si consigue robar las seis bolsas de dinero aparecerá en el centro un gran tesoro. ¡Serás capaz también de robarlo!

Aunque no consigas todas las bolsas puedes intentar saltar hasta la góndola que guía tu bonita cómplice y conseguir el triunfo.

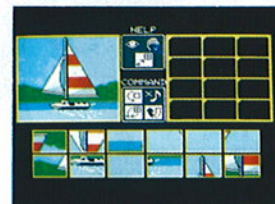
Hay partes donde Xman no puede llegar saltando, por lo que debe desplazarse por las cuerdas.

KINETIC CONNECTION

MSX2

HBS-G051D
DISKETTE 1DD

P.V.P. 6.200+744 IVA.



Forme la figura misteriosa atrapando y colocando los objetos voladores en los lugares apropiados.

La clave está en su creatividad y rapidez para pensar. Puede probar su habilidad ya sea individualmente o con un amigo. Dispone de 96 piezas para combinar.

¿No tiene tiempo suficiente para terminar? Puede almacenar su figura y perfeccionar el rompecabezas a su gusto.

LAYDOCK

NOVEDAD

MSX2

HBJ-G059D
DISKETTE 2DD

P.V.P. 6.000+720 IVA.



usadas en combate hasta ahora: Cañones de Rayos Láser, Misiles Antitanque, Cañón Volcánico Doble y Multidireccional y Misil Aire-tierra.

La Fuerza Aérea ha revisado todos sus planes de combate basándose en el uso del "Bombardero Tempestuoso". Tiene una maniobrabilidad netamente superior gracias a su reducido tamaño. Su velocidad y capacidad lanzamisiles aumentan enormemente cuando trabaja en tándem, es decir cuando dos bombarderos trabajan acoplados. Estos nuevos prototipos especiales están equipados con armas jamás

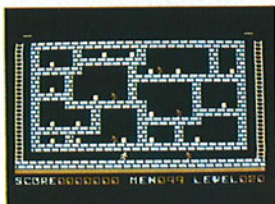


LODE RUNNER

MSX1/2

HBS-G020CP
CARTUCHO

P.V.P. 4.600+552 IVA.



Halle el buen camino en el laberinto a fin de encontrar el oro escondido. Para lograrlo, deberá escalar y saltar a través de empinadas escaleras y plataformas, incluso perforar paredes de ladrillo. Su comando Intergaláctico deberá atrapar o matar los temibles y monstruosos guardianes imperiales que protegen cada cámara llena de oro. Ponga a prueba su estrategia en más de 75 niveles diferentes. Mando o teclado. En el filón hay pepitas de oro que valen varios miles de millones de dólares. Hay, sin embargo, guardias tenaces alerta que habrá que burlar. Alejándose de los guardias, colecciona todas las pepitas de oro en una sala para poder avanzar a la sala siguiente. Si el guardia se acerca demasiado, haga un hoyo con su fusil de láser y salte en él o haga que se caiga el guardia. Adelante, Lode Runner.



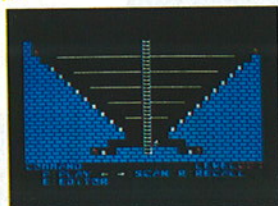
LODE RUNNER II

NOVEDAD

MSX1/2

HBS-G039C
CARTUCHO

P.V.P.
4.600+552 IVA.



Justo cuando Ud. pensaba que dominaba Lode Runner, un nuevo Lode Runner II le presenta nuevos desafíos y emociones. Los principiantes en este juego descubrirán en él una aventura excitante y una prueba de habilidad. Las personas familiarizadas con el primer Lode Runner encontrarán muchas y nuevas situaciones difíciles que le permitirán mejorar sus habilidades. En una serie de 50 salas hay pepitas de oro que valen miles de millones de dólares.

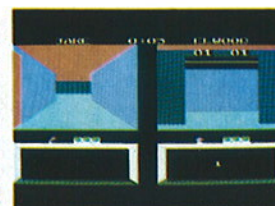
Coleccione tantas pepitas como Ud. pueda para poder avanzar a la sala siguiente. ¡Hay, sin embargo, diabólicos guardianes tenaces y alertas resueltos a detenerlo! Si un guardia se acerca demasiado, haga un hoyo con su fusil láser para que éste caiga. Esta nueva versión del célebre Lode Runner le permite crear nuevas salas, con el nivel de dificultad que Ud. quiera y posteriormente almacenarlas en una cinta de cassette.

MIDNIGHT BROTHERS

MSX1/2

HBS-G049C
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



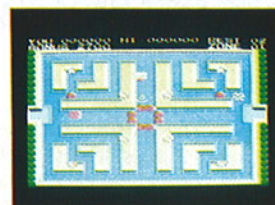
En el siniestro silencio de medianoche, los detectives JAKE y ELWOOD deberán filtrarse en el edificio evitando al guardia y su trampa. Solamente la rapidez y mutua cooperación le ayudará a encontrar el helicóptero robado y finalizar así con éxito la odisea. Para uno o dos jugadores.

MOPIRANGER

MSX1/2

RC-728
CARTUCHO

P.V.P. 4.900+588 IVA.



¡Mopyland, la tierra de las amables y cautivadoras criaturas las Mopiras, está amenazada de muerte! ¡Los secuestradores Galácticos, los crueles Razons, han invadido Mopyland!

Los Razons han secuestrado a los pequeños habitantes de Mopira —Los Mopits— y los mantienen cautivos en su terrible castillo subacuático. Para salvar a los encantadores Mopits, el superhéroe de Mopyland, Mopy Ranger viene al castillo en su canoa para rescatarlos. Mopy Ranger tiene solamente un arma que es mortífera para los temibles Razons: su invencible Rayo de Piedra que los convierte en piedras. ¡Al ataque Mopy Ranger! ¡Vamos, rescata a los pequeños Mopits y vuelve junto con ellos al país de la paz y la felicidad que había antes de la invasión de los Razons!

PINKY CHASE

MSX1/2

HBS-I026
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



El gracioso conejo corre muchas aventuras mientras come muchos tipos de verduras. Tiene que tener mucho cuidado para no dejarse atrapar por sus enemigos, serpientes, perros, etc. Continuamente tiene que escapar ocultándose en los escondrijos. Puede aumentar sus fuerzas para poder derribar a sus enemigos.

PEETAN

MSX1/2

HBS-I022
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



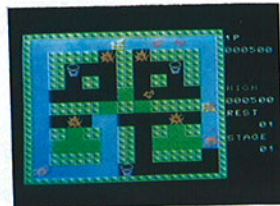
Este es el conocido juego de la gallina con sus polluelos. En él, se muestra el gran amor que siente por ellos. La gallina trata de acercarse a sus polluelos utilizando sus huevos (PEETAN) y los balancines.

SPARKIE

MSX1/2

HBS-G001 CP
CARTUCHO

P.V.P. 4.800+576 IVA.



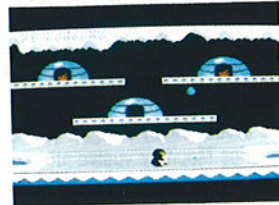
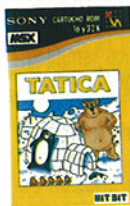
Sparkie, el muchacho de la dinamita está apagando las chispas. Su mecha de repente se enciende... ¡Va a explotar! ¡Busque agua! Tres segundos, dos, uno... Ahhh. empapado. Ha podido salvarse. El siguiente paso es salvar a Sparkie o verle sucumbir. ¡Boom!

TATICA

MSX1/2

HBS-I042
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



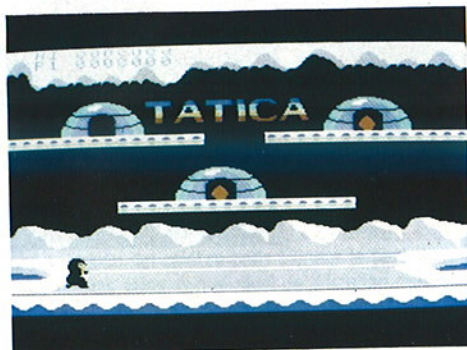
Historia

En el Polo Sur dejan los esquimales sus igloos al cuidado del pingüino TATICA, pero olvidan decirle que dejan las hogueras encendidas. Cuando Tatica se da cuenta que los igloos se están derritiendo toma la decisión de apagar las hogueras con bloques de hielo pero, después de tomarse un respiro, se da cuenta nuevamente que sus crías le esperan para que les dé de comer. Se tendrá que dar prisa si no quiere que mueran.

Instrucciones

Tienes que lograr que no se deshagan los igloos a consecuencia de las hogueras que están encendidas. Tú tendrás que intentar apagarlas con bloques de hielo que lanzarás sobre ellas. Después de haber evitado la catástrofe de los igloos, tendrás que evitar que mueran las crías de pingüino de forma que

tienes que pescar peces para darles de comer. Tendrás que pescarlos de la siguiente forma: Cuando salten los peces ponte debajo para mandar los peces a la primera cría y para mandárselos a la segunda tendrás que saltar con el pingüino a la vez que caen los peces. Al comienzo del juego saldrán en pantalla unas opciones para elegir el número de jugadores que van a participar. Pulsa el número de jugadores y la barra espaciadora. A continuación saldrá un mensaje en pantalla que te dirá las vidas con las que cuentas.



RAID ON BUNGELING BAY

MSX1/2

HBS-G036C
CARTUCHO

P.V.P. 4.500+540 IVA.



La Máquina de Guerra del temible Imperio Bungeling se ha propuesto tomar por la fuerza a la Tierra,

sembrando el pánico y la desolación. Tú, piloto experimentado, has sido escogido para detener este maligno poder. Todas las esperanzas están depositadas en ti, solitario piloto, que deberás traspasar las defensas antiaéreas del enemigo con el único helicóptero que puede hacerlo. Parte de inmediato hacia la Bahía de Bungeling, pero estate muy atento a los mensajes de tu nave nodriza que te irá aconsejando a lo largo de tu importante cometido. Engaña al Imperio con tu destreza y habilidad y a tu regreso te esperará una heroica recompensa.

STAR BLAZER

MSX1/2

HBS-G033C
CARTUCHO

P.V.P. 3.200+384 IVA.



Demuestre que es el más poderoso y hábil. Usted tiene tres naves espaciales con las que debe cumplir varias misiones: destruir el radar, el tanque, el ICBM y el tanque con misiles... hasta llegar al objetivo final: el cuartel general del enemigo. Destruya a sus enemigos con su nave moviéndola vertical y horizontalmente, alcanzando la victoria definitiva.

SUPER COBRA

MSX1/2

RC-705
CARTUCHO

P.V.P. 5.100+612 IVA.



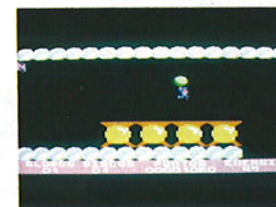
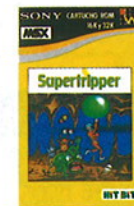
Debe evadir los feroces ataques aéreos del enemigo. Su adversario intentará destrozarle utilizando los cañones de alta potencia, los misiles, los OVNIS y mucho más. ¿Por cuánto tiempo será capaz de conducir su helicóptero sano y salvo? ¿Qué le espera al conseguir alcanzar su objetivo?

SUPERTRIPPER

MSX1/2

HBS-I030
CARTUCHO

P.V.P. 4.000+480 IVA.



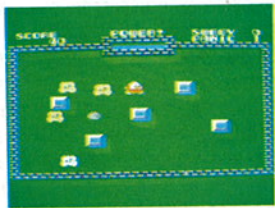
Esta es una misión para Supertrippers. En la abandonada base del planeta Khuh quedaron 28 disquetes desperdigados por sus rincones, cuya importancia es vital. Tan vital e importante, que has sido TU, Supertripper, el elegido para buscarlos y una vez recuperados, intentar salir de allí. ¡Buena Suerte!

SWEET ACORN

MSX1/2

HBS-1021
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



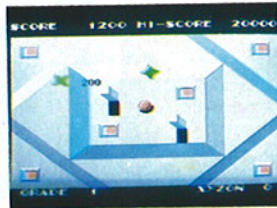
El juego consiste en eliminar las mariposas que aparecen en el campo, lanzándoles bellotas. A medida que se avanza en el juego crece la dificultad. Si el jugador (Chach'n) captura, se convierte en Super-Chach'n y ningún monstruo (mariposas) puede hacerle daño y destruye por contacto.

XIXOLOG

MSX1/2

HBS-1019
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



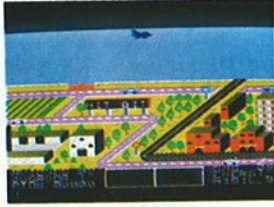
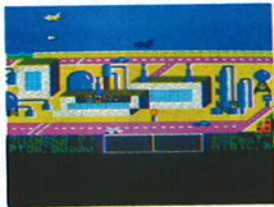
XYXOLOG es un juego de fantasía con 20 pantallas diferentes. El concepto y las imágenes de XYXOLOG son muy diferentes de otros juegos de ordenadores. El XYXON coge con su energía de las misteriosas zonas de radiación naranja llamadas QURAMZO. El enemigo DEOTUM destruye a XYXON por contacto.

WRANGLER

MSX1/2

HBS-1041
CARTUCHO

P.V.P.
3.900+468 IVA.



Has sido designado a una peligrosa misión de defensa. Tú eres el único que puede llevarla a cabo satisfactoriamente. Tienes que defender tu ciudad, ya que los enemigos que la acechan destruirán las centrales de energía. Te han concedido un avión con la más avanzada tecnología. Pon tus nervios y reflejos al mando de tu avión. Tu misión consistirá en derribar a los aviones enemigos y defender los puntos de energía de los ataques enemigos (Hay 8 repartidos por toda la ciudad).

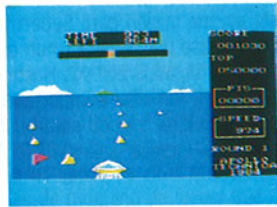
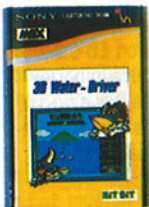
Tienes que tener cuidado de no quedarte sin gasolina y sin misiles. Para evitar esto tienes que ir cogiendo unos barriles de combustible que te irán saliendo en la pantalla, y a la vez te darán misiles. Podrás controlar el avión desde el teclado o desde un mando exterior o Joystick. Al comienzo del juego te aparecerá una pantalla donde podrás especificar el número de jugadores que quieren jugar. Cuando estás jugando puedes congelar la imagen y si estás fuera de juego puedes ver los récords.

3D WATER DRIVER

MSX1/2

HBS-1025
CARTUCHO

P.V.P. 3.800+456 IVA.



Usted es un gran piloto marino. Utilizando su habilidad tendrá que llegar a la meta esquivando las rocas y los tiburones que se presentan en el camino. También tendrá que ir recogiendo las banderas de la suerte. Cuando se va acercando a la meta, podrá divisar la isla y podrá dejarse embriagar por su habilidad. Tiene que llegar a la meta en un tiempo limitado. Podrá girar hacia ambos lados de la pantalla, pero el trayecto tiene también un límite. Para que pueda saber cuál es la situación de su barco, aparece un cuadrado rojo en lo alto de la pantalla.

Jugadas y partidos bien estudiados.

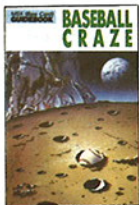


BASEBALL CRAZY

MSX1/2

BC-M1
TARJETA

P.V.P. 4.500+540 IVA.



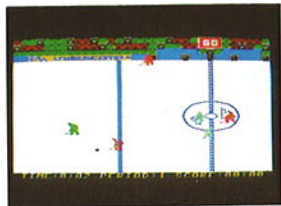
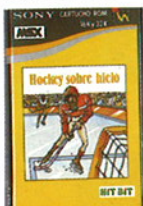
¡Atención forofos del Baseball! Por fin tenéis en vuestras manos un nuevo y brillante juego llamado Baseball Crazy. El objetivo del juego, como en los partidos de baseball reales, es marcar el máximo número de puntos posibles para ganar, comprobando primero las posibilidades de cada jugador para sacar el máximo rendimiento de cada uno.

HOCKEY SOBRE HIELO

MSX1/2

HBS-1034
CARTUCHO

P.V.P. 4.000+480 IVA.



Experimenta la emoción de un gran partido de Hockey, uno de los deportes más populares en EE.UU. Vibra con los golpes, quiebros y la velocidad

del juego. El público asistente te apoyará en tus mejores jugadas y espera que saques el mejor rendimiento a tu juego. Enfrentate contra tu mejor amigo, o contra el ordenador. ¿Te ves capaz de ganarle? Eres un buen jugador, pero no te será fácil. Y si no estás conforme con las jugadas de gol, el programa también te mostrará la repetición de los goles. Déjate llevar por este apasionante juego y llegarás a ser el número uno de la pista. Tu objetivo es llevar a tu equipo a la meta e intentar marcar más goles que tu adversario.

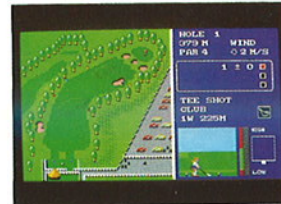
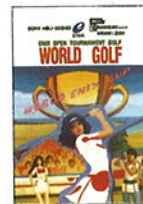
WORLD GOLF

NOVEDAD

MSX2

HBJ-G054D
DISKETTE 1DD

P.V.P. 6.500+780 IVA.



Campeonato Mundial de Golf. Fantástico y excitante

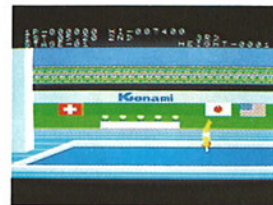
torneo de Golf con los 30 mejores jugadores del mundo. Pueden jugar hasta 3 jugadores simultáneamente. El campo de golf cuenta con 9 hoyos OUT y 9 hoyos IN, lo que supone un total de 18 hoyos, ampliables a 27 en caso de ser campeón. Dispone de 14 tipos de palos (maderas, hierro y patts) con distintos ángulos de elevación, distancias de vuelo, potencia de golpe (con desviación a derecha o izquierda) y efectos especiales. Tenga en cuenta que la velocidad y la dirección del viento son factores importantes para ganar.

HYPER SPORTS 1

MSX1/2

RC-715
CARTUCHO

P.V.P. 5.100+612 IVA.



El Hyper Sports I es un excelente juego basado en el deporte, en el que se generalizan los rebotes de

los saltos, justo como ocurre en las pruebas reales. Es un juego dinámico que contiene cuatro especialidades diferentes:
1. Salto de trampolín.
2. Salto de potro.
3. Cama elástica.
4. Paralelas
Cinco jueces observan y juzgan su actuación. Su puntuación será la media que den los cinco jueces. Dispone de tres intentos en el salto de trampolín, potro y cama elástica pero solamente de un intento en las paralelas.

TRACK AND FIELD 1 (Olimpiadas)

MSX1/2

RC-710
CARTUCHO

P.V.P. 4.900+588 IVA.



Debe superar los tiempos y las distancias clasificatorias que tenga cada prueba atlética. Si no lo consigue superar, habrá perdido la carrera y deberá retirarse.

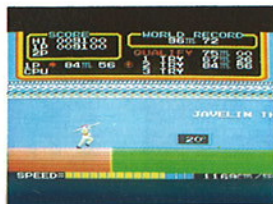
Dispone de un intento sobre la carrera de 100 metros y de otro sobre los 400 metros, y deberá retirarse si hace tres salidas falsas. Dispone de tres intentos en el salto de longitud y en el lanzamiento de martillo. En la carrera de 100 y 400 metros debe correr tan rápidamente como pueda. En el salto de longitud, tome velocidad a medida que se aproxime a la cinta y salte con un ángulo de 45°, para llegar muy lejos. En la prueba de lanzamiento de martillo debe primero empezar a dar vueltas muy rápidamente para coger mucha velocidad y luego lanzarlo lo más lejos que pueda. Si lo hace intentado conseguir un ángulo de 45°, conseguirá la máxima distancia y puntuación.

TRACK AND FIELD 2 (Olimpiadas)

MSX1/2

RC-711
CARTUCHO

P.V.P. 4.900+588 IVA.

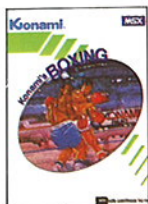


¡Compruebe sus marcas en el fragor de la competición en el Estadio Olímpico! Hay cuatro pruebas en este juego: la carrera de 110 metros vallas, el lanza-

miento de jabalina, el salto de altura y la carrera de los 1.500 metros. En las carreras de 110 metros vallas y 1.500 metros, un sólo jugador competirá contra el ordenador. En las otras dos pruebas pueden intervenir dos jugadores. Se ha fijado un tiempo o distancia clasificatoria para cada prueba. Podrá continuar a la prueba siguiente si alcanza este tiempo o la distancia de clasificación. Si no se clasifica habrá acabado el juego. Dispone de un sólo intento en los 110 metros vallas y en los 1.500 metros, y si hace tres salidas falsas terminará el juego. Dispone de tres intentos en el lanzamiento de jabalina y en el salto de altura.

KONAMI'S BOXEO MSX1/2

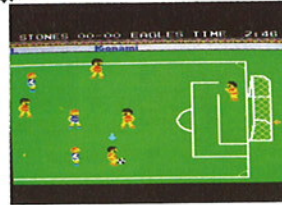
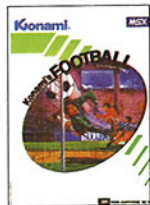
RC-736
CARTUCHO P.V.P. 5.100+612 IVA.



Fighting Ryu, el valeroso boxeador de peso pesado, está decidido a conquistar las mayores cimas del mundo del boxeo venciendo a los más decididos y valientes oponentes que han pisado jamás los cuadriláteros. Pero para ello es necesario vencer, uno tras otro, a toda una serie de formidables contrincantes. ¡Usted quedará atrapado, desde el primer momento, con las rápidas acciones y sorprendentes ataques de este juego!

KONAMI'S FUTBOL MSX1/2

RC-732
CARTUCHO **NOVEDAD** P.V.P. 5.400+648 IVA.



¡Elija el color de su equipo, y prepárese! El silbato suena y desde ahora usted estará solo. La multitud grita enardecida cuando usted rompe la defensa del equipo contrario, remata un centro y... ¡gol! ¡Esquive, centre la pelota con habilidad, vuelva a la carga y marque el tanto del triunfo!

KONAMI'S GOLF MSX1/2

RC-723
CARTUCHO P.V.P. 5.100+612 IVA.



Juegue al golf como si estuviera en un campo auténtico. Y disfrute de los detalles reales que este juego le ofrece. Utilice también toda su mejor técnica de golf para hacer un hoyo con un sólo golpe.

Konami's Ping-Pong MSX1/2

RC-731
CARTUCHO **NOVEDAD** P.V.P. 5.100+612 IVA.



Fantástico juego de Ping-pong. Podrá variar la velocidad de la pelota, moverse rápidamente sobre su lado, devolver Smash, dar efectos laterales, drive, golpe derecho y del revés.

KONAMI'S TENNIS MSX1/2

RC-720
CARTUCHO P.V.P. 5.100+612 IVA.



Usted sirve. ¡Adelante! En estos momentos se encuentra en el centro de la cancha y dispuesto para hacer un servicio de primera. El numeroso público está siguiendo con gran excitación cada uno de los movimientos. Devuelva las diversas jugadas de sus contrincantes: ordenador o humanos. Usted podrá servir, volear, dar mates, y ¡mucho más!

YEAR KUNG FU MSX1/2

RC-725
CARTUCHO P.V.P. 4.900+588 IVA.



¡Los puños de acero y la técnica luchadora de Lee, el maestro en artes marciales, desafían a los especialistas en Kung Fu de la terrible Banda del Trio «Chop Suey»! El lugar es la antigua China. El tiempo es el del final de la Dinastía Ching.

HB-20P MSX



LA SOLUCION MAS ECONOMICA

El HB-20P de SONY es un pequeño ordenador doméstico con grandes ventajas. Tiene una capacidad de 80 Kbytes de memoria RAM y de 32 Kbytes de memoria ROM. Lleva 2 conectores para cartuchos y va equipado con funciones de sonido musical y gráficos en 16 colores.

HB-F9S MSX2



EL GRAN AVANCE TECNOLOGICO

El HB-F9S tiene una memoria de 96 Kbytes en ROM y de 256 Kbytes en RAM, lo que le permite utilizar nuevos programas de gran capacidad. Utiliza el sistema MSX en su versión más potente: MSX2, e incluye en memoria una calculadora, un calendario, una agenda, un temporizador con alarma y el lenguaje de programación BASIC MSX versión 2.0.

HB-F700S MSX2



PARA TRABAJAR EN SERIO

El HB-F700S de SONY es un ordenador especialmente indicado para aplicaciones profesionales, cuenta con 384 Kbytes de memoria RAM y 64 Kbytes de memoria ROM.

Con el HB-F700S se suministra un ratón, para agili-

zar el movimiento del cursor, y el potente paquete de programas "HIBRID": una serie de programas interactivos compuestos por Procesador de textos, Base de datos, Hoja de cálculo y Gráficos de gestión.



UNIDAD DE DISKETTE

HBD-50.
Unidad de discos para diskettes de 3,5 pulgadas y con capacidad hasta 500 Kbytes.



IMPRESORA PLOTTER

PRN-C41
La plotter se distingue de una impresora normal por su capacidad de dibujar gráficos y por su peculiar diseño. Resulta ideal para diseñadores, arquitectos o estudiantes por sus cualidades en el diseño de estadísticas, gráficas y listados a color, gracias a sus cargas de tinta de color negro, verde, azul y rojo. Funciona con papel de cualquier tamaño y dispone de 15 tamaños distintos de letra. Ideal para su utilización con los programas Electronigraf, Print Lab, Creative Greetings y Graphic Master.



BOLA GRAFICA

GB-6.
Nueva bola gráfica de reducidas dimensiones especialmente indicada en programas que utilizan «iconos», menús de selección gráfica, donde es indispensable un movimiento-rápido y preciso del cursor por la pantalla.



INTERFACE

HBI-232.
Cartucho de comunicaciones. Permite conectar su HIT BIT con cualquier ordenador equipado con RS-232C, vía telefónica mediante un modem o aco- plador acústico o bien, directamente, utilizando un cable de extensión.



MONITOR COLOR

KX-14CP1.
Monitor color de 14 pulgadas. Sistema "Black Trinitron" con una mayor resolución gráfica (640X200 puntos). Entrada Video/audio y RGB analógico y digital.



IMPRESORA

PRN-M09.
Nueva impresora MSX de SONY con una velocidad de impresión de 75 caracteres/sg. Dispone de varios tipos de letra, pudiéndolos imprimir en alta calidad (NLQ). Sus muchas prestaciones, reducido tamaño y diseño atractivo la configuran como impresora ideal para la oficina y trabajos profesionales (cartas, informes, listados, etc.).



UNIDAD DE DISKETTE

HBD-30W.
Lector de diskettes de una cara (500 KBytes) y de doble cara (1 Mbyte). Puede utilizarse como primera unidad, conectándose al ordenador mediante el cable de interface HBK-30 o bien como segunda unidad, utilizando el cable HBK-35.



JOYSTICK

JS-70.
Joystick de gran duración con dos pulsadores de disparo en cada lado de la palanca, para facilitar la operación a diestros y zurdos. Ideal para aplicaciones de precisión donde se requiera un movimiento punto por punto y gran rapidez de respuesta.



GRABADOR-REPRODUCTOR

SDC-600S.
Nuevo grabador/reproductor de cassettes de alta velocidad especialmente diseñado para ordenadores MSX. Dispone de dos velocidades de avance de cinta, pudiendo reducir a la mitad el tiempo de carga de los programas. Incorpora un selector de fase para evitar los problemas de carga.



DISKETTES

10 MFD-1DD/2 DD.
Diskettes una cara/doble densidad o doble cara/doble densidad (360 y 720 KBytes respectivamente, una vez formateado). Su tamaño es el estándar de 3.5 pulgadas.

INDICE DE PROGRAMAS POR ORDEN ALFABETICO

NOMBRE PROGRAMA	PAG.	NOMBRE PROGRAMA	PAG.	NOMBRE PROGRAMA	PAG.
ABEJA SABIA 1	6	CURSO BASIC 8 CINTA	29	MOTORISTA SIDERAL 1	8
ABEJA SABIA 2	7	DETECTIVE O'WELLES	49	MOTORISTA SIDERAL 2	8
ABEJA SABIA 3	7	DORODON	57	MULTIPUZZLE	17
ALFAMAT	12	EL CUBO INFORMATICO	14	MUSIC STUDIO	32
ALPHA SQUADRON	54	ELECTRONIGRAF	36	MUSICA (NOTAS)	32
ANTARTIC ADVENTURE	57	ENSAMBLADOR	21	MUSICA (FIGURAS)	32
APRENDIENDO INGLES 1	12	FARM KIT	14	NORIA DE NUMEROS	17
APRENDIENDO INGLES 2	12	FICHEROS	34	PASAJEROS VIENTO	51
APRENDA PROGRAMAR BASIC	30	FISICA (MAGNITUDES)	15	PASCAL (CAS)	22
BASE DE DATOS	40	FISICA (MOVIMIENTOS)	15	PASCAL (DSK)	22
BASEBALL CRAZY	66	FLIPPER SLIPPER	57	PASOCALC (HOJA CALCULO)	33
BATALLA PINGÜINO	54	FLOP-CHOP	49	PAYASO EXPLORADOR 1	9
BDS-LENGUAJE C	20	FORTRAN	21	PAYASO EXPLORADOR 2	9
BOGGY 84	54	GANG MAN	58	PEETAN	62
BOING BOING	13	GESTION VIDEO CLUB	43	PESCADOR ESPACIAL 1	9
BUGGY	55	GRAPHIC MASTER	37	PESCADOR ESPACIAL 2	9
CHAR COLLECTION II	37	GREEN BERET	58	PINKY CHASE	61
CHESS (AJEDREZ)	48	HIPER SPORTS 1	67	PRINT LAB	37
CHOPLIFTER	55	HOCKEY SOBRE HIELO	66	PROFESION DETECTIVE	52
CHOPPER II	55	HOMICIDIO ATLANTICO	50	PROGRAMACION BASIC	30
CIRCUS CHARLIE	56	HYDLIDE	50	PROGRAMAS Y UTILIDADES	30
COASTER RACE	56	HIPER RALLY	58	RAID ON BUNGUELIN BAY	63
COBOL	20	JET SET WILLY	50	RED LIGHTS AMSTERDAM	52
COCINA MODERNA	34	JUEGO DE NUMEROS	15	ROMA: CONQUISTA IMPERIO	17
COCONUTS	13	JUMP COASTER	59	SELVA DE LETRAS	17
COMETA HALLEY	12	JUNO FIRST	57	SPACE KIT	18
COMPULANDIA	13	KINETIC CONECTION	59	SPARKIE	62
CONTABILIDAD PERSONAL	34	KONAMI'S FUTBOL	68	STAR BLAZER	63
CONTABILIDAD 1500	41	KONAMI'S PING PONG	68	STOCK Y FACTURACION	44
CONTABILIDAD 300	42	KONAMI'S BOXEO	68	SUPER COBRA	63
CONTROL DE STOCKS (CAS)	34	KONAMI'S GOLF	68	SUPERTRIPPER	63
CONTROL DE STOCKS (CAS)	33	KONAMI'S TENNIS	68	SWEET ACORN	64
CONTROL DE STOCKS (DSK)	42	LAS VEGAS	51	T/MAKER	45
CORRO DE FORMAS	13	LAYDOCK	59	TASWORD	35
COSMO EXPLORER	48	LODE RUNNER	60	TATICA	62
COSMOS	13	LODE RUNNER II	60	TECLAS DIVERTIDAS	18
CRAZY TRAIN	57	LOGO	10	TRACK & FIELD I	67
CREATIVE GREETINGS	37	MAGICAL KID WIZ	51	TRACK & FIELD II	67
CURSO VIDEO CLUB	43	MAGO VOLADOR 1	7	VENCIMIENTOS	43
CURSO BASIC 40 LECCIONES	24	MAGO VOLADOR 2	7	VIAJE ESPACIAL	18
CURSO BASIC 1 CINTA	26	MAILING (ETIQUETAS)	42	WORLD GOLF	66
CURSO BASIC 2 CINTA	26	MIDNIGHT BROTHERS	61	WRANGLER	64
CURSO BASIC 3 CINTA	27	MIL CARAS	15	XIXOLOG	64
CURSO BASIC 4 CINTA	27	MISION RESCATE 1	8	YEAR KUNG-FU	68
CURSO BASIC 5 CINTA	28	MISION RESCATE 2	8	YO CALCULO	18
CURSO BASIC 6 CINTA	28	MONKEY ACADEMY	16	3D WATER DRIVER	64
CURSO BASIC 7 CINTA	29	MOPIRANGER	61		

SONY®