



TELEMACH

JOYSTICK PROFESSIONAL





TELEMACH

JOYSTICK - PROFESSIONAL



TELEMACH

JOYSTICK · PROFESSIONAL













## JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos profesionales (PALANCA y BOTONES DE DISPARO), con cinco años de garantía

### Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

FABRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.—

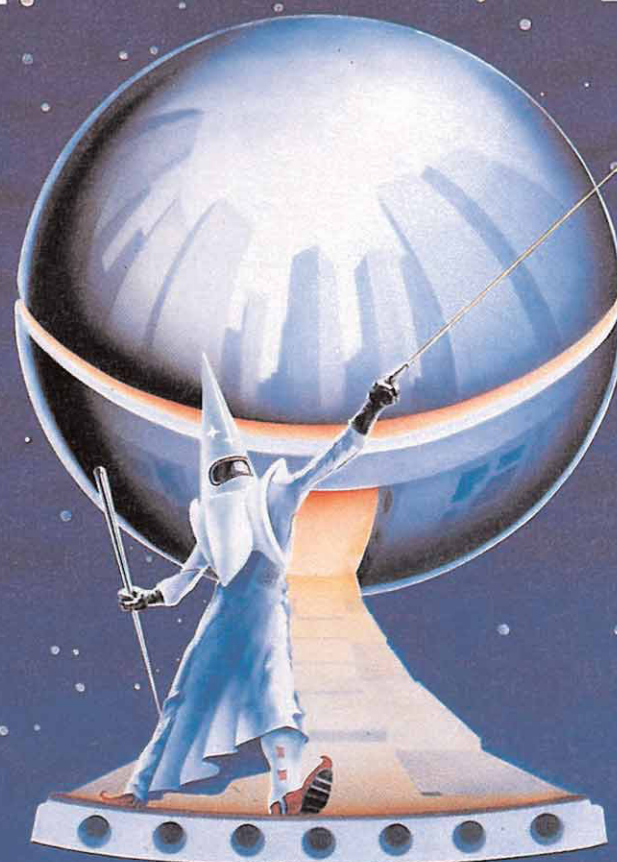
Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA

# RATH- THA

EN JUEGO  
UN  
ATARI 520 - ST  
ENVIANOS LA TARJETA  
QUE VA CON EL PROGRAMA

**POSITIVE**  
El más divertido

# ENCHANTED





## MONITOR DE ALTA RESOLUCION

# TELEMACH<sup>®</sup>

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •

### Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:  
*MANDOS DE PALANCA Y BOTONES PROFESIONALES* que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.
- MESA DE ORDENADOR:  
Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.
- TV./VIDEO:  
Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para TV./Video.
- MUEBLE:  
De 140 de altura x 53 x 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disquettes, cassette, etc.), así como sintonizador de TV. o Video, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES*.
- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:  
*Con cuatro tomas de corriente* para todos los posibles accesorios.  
*Conjunto de conectores standard* para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.
- SONIDO:  
*Dos altavoces* de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.
- CONTROLES:  
Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a TV./Video.



## JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH<sup>®</sup>

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos **profesionales** (PALANCA y BOTONES DE DISPARO), con cinco años de garantía

### Características

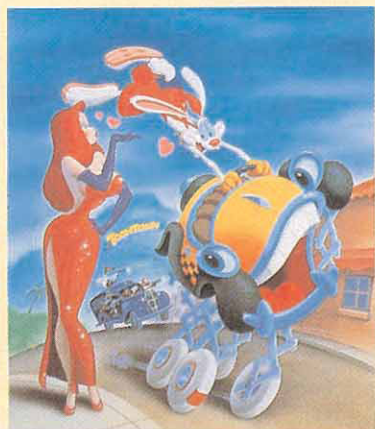
- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

**SE NECESITAN REPRESENTANTES**



## ROGER RABBIT

AMIGA



### INSTRUCCIONES DE USO

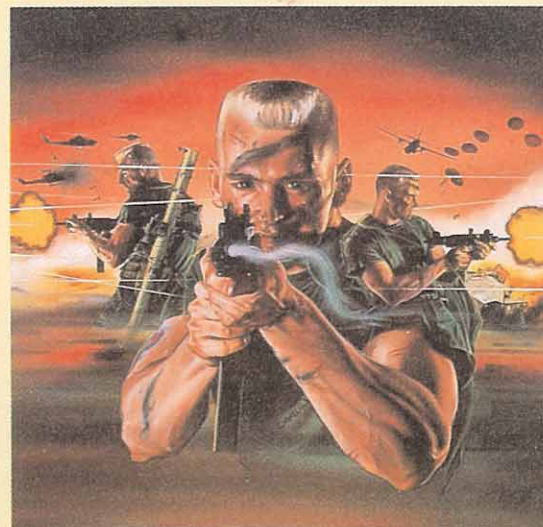
Los pasos a seguir para obtener las ventajas que proporcionan los cargadores son:

— Cargar en el ordenador el Amiga Basic. A continuación teclear cuidadosamente el listado del cargador, poniendo especial cuidado en respetar los espacios. Salvar el listado (opción SAVE de la ventana PROJECT) en un disco formateado para posibles futuros usos. Ejecutar (opción START de la ventana RUN) el listado y seguir las instrucciones que aparezcan en pantalla. Si se nos pide resetear el ordenador deberemos hacerlo pulsando las teclas CTRL simultáneamente con las dos teclas marcadas con una A situadas a los dos de la barra espaciadora.

```
REM *****
REM * CARGADOR 'ROGER RABBIT' (AMIGA) - (C)1989 TONI VERDU / MICROMANIA *
REM *****
CH=0:DIM CM%(256)
FOR I=0 TO 151:READ V$:V=VAL("&h"+V$):CM%(I)=V:CH=CH+V:NEXT I
IF CH<>1237570& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) " :T$
IF UCASE$(T$)="N" THEN CM%(119)=0:CM%(121)=0:CM%(123)=0
INPUT "TIEMPO INFINITO EN EL ALMACEN (S/N) " :T$
IF UCASE$(T$)="N" THEN CM%(125)=0
CM%=VARPTR(CM%(0)):CALL CM$
PRINT:PRINT "OK. HAZ UN RESET Y CARGA EL PROGRAMA NORMALMENTE.":END
DATA 48e7.c0c2.2c79.0000.0004.2d6e.003a.002e.41ee.0022.7016.4281.d258.51c8
DATA fffc.4641.3d41.0052.226e.003a.41fa.0012.303c.01ff.12d8.51c8.ffc.4cdf
DATA 4303.4e75.48e7.c0c2.2c79.0000.0004.42ae.002e.41fa.0032.20ae.ffa.41fa
DATA 001e.2d48.ffa.43f9.0000.0020.41fa.0086.2091.41fa.003a.2288.4cdf.4303
DATA 4e75.2f08.41fa.00ba.2080.205f.4eb9.544f.4e49.48e7.6080.223a.00a8.41fa
DATA 0060.7403.b298.6604.2140.000c.51ca.ffa.4cdf.0106.4e75.48e7.c0f0.41fa
DATA 0054.43fa.0078.47fa.006c.7203.4a90.6722.2450.4280.1013.e540.2031.0800
DATA d5e8.0010.b092.660e.4290.4280.102b.0004.e540.24b1.0800.4a98.4a1b.51c9
DATA ffd4.4cdf.0f03.4ef9.544f.4e49.0000.3118.0000.24dc.0000.6f3c.0000.6f3c
DATA 0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.0000.2bc8.0000.0f54.0000.01a2
DATA 0000.22b6.0000.0001.0202.0202.522c.839e.526c.dfba.4e71.4e71
```

## OPERATION WOLF

AMIGA



### INSTRUCCIONES DE USO

Para utilizar este cargador del juego «Operation Wolf» de Ocean deberéis seguir exactamente los mismos pasos que los referidos en el cargador de «Roger Rabbit».

Para que no os quede ningún tipo de duda a la hora de utilizar los cargadores vamos a poner especial énfasis en un par de puntos importantes. En la mayoría de las ocasiones el cargador nos pedirá que reseteemos el ordenador —siguiendo los pasos antes descritos— para una vez hecho introducir el disco original del juego. Es imprescindible sacar el disco Amiga Basic antes de resetear el ordenador. No confundir resetear con apagar el ordenador. Si desconectamos el Amiga, los datos del cargador se perderán. Cuando nos demos el Amiga Basic nos solicita que le demos un nombre, conviene elegir uno fácil de identificar como «cargaoperation» o «rogercargador».

```
REM *****
REM * CARGADOR 'OPERATION WOLF' (AMIGA) - (C)1989 TONI VERDU / MICROMANIA *
REM *****
CH=0:P=523520&:F=523736&:IN=523676&:CA=523640&:GR=523658&:NOP=20081
FOR I=P TO F STEP 2:READ N$:N=VAL("&h"+N$):POKEW I,N:CH=CH+N:NEXT I
IF CH<>949347& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "INMUNIDAD (S/N) " :N$:IF UCASE$(N$)<>"N" THEN POKEW IN,NOP
INPUT "INFINITOS CARGADORES (S/N) " :N$:IF UCASE$(N$)<>"N" THEN POKEW CA,NOP
INPUT "INFINITAS GRANADAS (S/N) " :N$:IF UCASE$(N$)<>"N" THEN POKEW GR,NOP
CALL P:PRINT "HAZ UN RESET Y CARGA EL PROGRAMA NORMALMENTE.":END
DATA 2c79.0000.0004.41fa.001c.2d48.002e.41ee.0022.7016.4281.d258.51c8.ffc
DATA 4641.3d41.0052.4e75.2f0e.2c79.0000.0004.42ae.002e.23ee.fe3a.0007.fd46
DATA 2d7c.0007.fd44.fe3a.2c5f.4e75.4eb9.544f.4e49.0ca9.0008.f000.002c.6702
DATA 4e75.2d7a.ffe.4e75.48e7.e0c0.41f9.0000.b000.43f9.0004.0000.223c.4e71
DATA 4e71.243c.0003.6f50.6010.3141.1272.3141.1ce6.3141.22c6.3141.2968.6010
DATA 3141.119e.3141.1c12.3141.21f2.3141.2894.6032.3018.0c40.0479.6610.2028
DATA 0002.b480.6608.4250.41e8.0006.6016.0240.f1ff.0c40.5179.660c.2010.b480
DATA 6606.3141.ffe.20c1.b3c8.66ce.4cdf.0307.4ef9.0000.b000
```

Fabricado por TELEMACH, S.A. (Bajo Licencia E.V.S.)

Granada, 11-19 - Tel. (976) 37 85 20 - Fax (976) 25 19 45  
50007 ZARAGOZA

# TELEMACH®



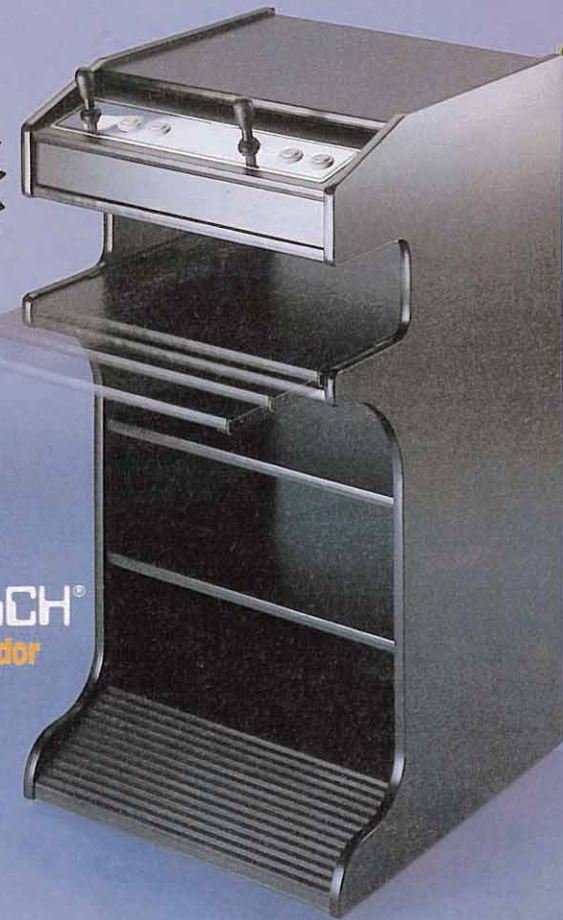
JOYSTICK  
TELEMACH®  
MOD. PROFESIONAL

**5 años de garantía.**

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos profesionales (PALANCA Y BOTONES DE DISPARO).

- SISTEMA MAGNETICO, sin muelles.
- 6 o 12 MICRORRUPTORES de palanca, en la base del joystick.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.

LOS  
MICRORRUPTORES  
TELEMACH®  
ESTAN GARANTIZADOS PARA  
10.000.000  
DE PULSACIONES



MESA  
TELEMACH®  
para ordenador

- Modelo de utilidad patentado.
- Adaptable a todos los microordenadores. (bandeja de teclado escamoteable.)
- Dispone de 2 joysticks y 4 botones de disparo profesionales con microrruptores.

## JOYSTICK competition PRO®

MOD. 300 X  
1 año de garantía  
• Láminas tipo PIN-BALL  
• Anatómico

MOD. 5000  
2 años de garantía  
• Microrruptores  
• Anatómico

MOD. 1000  
6 meses de garantía  
• Láminas tipo PIN-BALL





# BOMBFUSION

## Un arcade explosivo

**Mastertronic**

**Spectrum, Amstrad,**

**Commodore**

**V. comentada: Spectrum**

En contadas ocasiones, la sencillez se convierte en la mejor arma de un programa. Esto es lo que ocurre con «Bombfusión», una de las nuevas producciones de Mastertronic, ya que su sencillo desarrollo, añadido a su aceptable calidad técnica, hacen que a pesar de que a primera vista el juego no parece nada del otro mundo, a la larga uno termine por darse cuenta de que el juego posee casi todos los atractivos que un buen arcade debe poseer: rapidez, adicción, originalidad...

El argumento del juego es el siguiente: nos encontramos dentro de una

planta de proceso nuclear, donde hemos sido enviados para desactivar los cientos de bombas que una organización terrorista ha colocado en su interior. A la par, han realizado diferentes acciones de sabotaje, a consecuencia de lo cual, se han detectado fugas de cápsulas de fuel desechado que deben ser rápidamente subsanadas.

Y ésta es sencillamente nuestra misión a lo largo del juego, desactivar las bombas y recoger las cápsulas de fuel dentro de cada una de las muchas pantallas de que consta el juego.

Pero claro, como os podéis imaginar las cosas no van a ser tan fáciles como pueden parecer en un principio, sobre todo si tenemos en cuenta que a lo largo de la misión deberemos luchar contra dos implacables enemigos: la esfera giratoria



La acción se desarrolla en el interior de una planta de proceso nuclear.



Nuestra misión es desactivar las bombas y recoger el fuel.



Los principales enemigos serán la esfera giratoria y la radioactividad.

y la radioactividad. La esfera se paseará a sus anchas por la pantalla, causándonos dos problemas diferentes: por una parte su contacto elevará notablemente nuestro nivel de radioactividad, y por otra, atraerá hacia sí las cápsulas de fuel que intentemos recolectar. El nivel de radioactividad está indicado por un marcador situado en la parte inferior de la pantalla, y aumentará tanto si hace explosión alguna bomba como si somos tocados por la esfera. Al llegar al máximo, perderemos una de nuestras vidas.

En cuanto a nuestros dos objetivos principales, desactivar las bombas y recoger el fuel, la forma de cumplirlos es la siguiente. Para desactivar una bomba —sólo habrá una activa en pantalla y será la que tenga la mecha encendida— basta únicamente con tocarla; pero deberemos ser rápidos, y hacerlo antes de que termine la cuenta atrás que aparecerá en la parte

izquierda del marcador. En cuanto a las cápsulas de fuel, bastará con que las toquemos para que queden pegadas a nosotros, cosa que deberemos aprovechar para depositarlas en la caja morada que se encuentra en la pantalla. Una vez que hayamos recogido el número de cápsulas que se nos soliciten bastará con que regresemos a la puerta en que aparecemos al comienzo de cada nivel para acceder al siguiente.

«Bombfusión» es en definitiva uno de esos juegos modestos pero divertidos, y que suplen a fuerza de adicción, lo que no pueden ofrecer en calidad gráfica o técnica. Si de vez en cuando lo que verdaderamente necesitáis es diversión sin complicaciones, no lo dudéis, «Bombfusión» es lo que buscáis.

J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

Fabricado por TELEMACH, S.A. (Bajo Licencia E.V.S.)

Granada, 11-19 - Tel. (976) 37 85 20 - Fax (976) 25 19 45  
50007 ZARAGOZA

# TELEMACH®



**JOYSTICK**  
**TELEMACH®**  
MOD. PROFESIONAL

**5 años de garantía.**

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos profesionales (PALANCA Y BOTONES DE DISPARO).

- SISTEMA MAGNETICO, sin muelles.
- 6 o 12 MICRORRUPTORES de palanca, en la base del joystick.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.

LOS MICRORRUPTORES TELEMACH® ESTAN GARANTIZADOS PARA 10.000.000 DE PULSACIONES

- Modelo de utilidad patentado.
- Adaptable a todos los microordenadores. (bandeja de teclado escamoteable.)
- Dispone de 2 joysticks y 4 botones de disparo profesionales con microrruptores.



**MESA**  
**TELEMACH®**  
para ordenador

**JOYSTICK competition PRO®**

MOD. 300 X  
1 año de garantía  
láminas tipo PIN-BALL  
• Anatómico

MOD. 5000  
2 años de garantía  
• Microrruptores  
• Anatómico

MOD. 1000  
6 meses de garantía  
• Láminas tipo PIN-BALL



**SYSTEM 4**  
SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Telef. 450 44 12 - 28040 MADRID

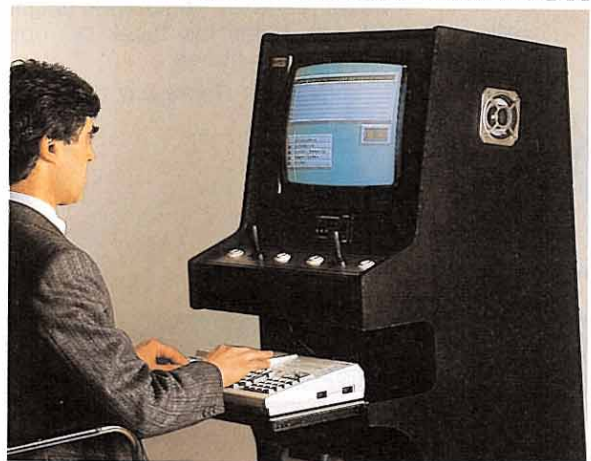


# UNA AUTENTICA MAQUINA RECREATIVA PARA TU CASA «con mandos profesionales»

- CONVERTIBLE EN MESA PARA TU ORDENADOR •



MESA DE ORDENADOR



MONITOR TV-VIDEO



# TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •

Fabricado por ALFAMATIC, S. A.

C/. Granada, 11-19 (bajos). Tel. (976) 37 85 20 - 50007 Zaragoza



## Una sala recreativa en tu habitación

● Sin duda uno de los grandes atractivos que encuentran los video-adictos en los salones recreativos es el atractivo diseño y facilidad de manejo de cada una de las máquinas que en ellos se encuentran, lo que comparado con el más modesto aspecto de nuestros ordenadores hace que la mayoría nos encontremos un tanto frustrados a la hora de cargar y jugar nuestro programa favorito.



Con Telemach, la máquina que Alfamatic fabrica y que se encuentra desde hace algunos meses en establecimientos especializados del sector, esto dejará de ser un problema ya que podemos instalar en ella nuestro propio ordenador quedando el conjunto muy cercano a la apariencia y prestaciones de una auténtica máquina recreativa.

## El retorno de las videoaventuras

● Hace mucho, pero que mucho tiempo existía un grupo de programas erigidos entonces como los reyes del soft, denominados videoaventuras. Wally y compañía hacían de las suyas en nuestros ordenadores provocando la desesperación de más de un jugador. Pero nadie sabe como este género fue poco a poco desapareciendo de nuestras pantallas. Topo ha querido rescatarlo y dejar de lado, —momentáneamente eso sí— los frenéticos arcades de habilidad. «Tuareg» será

el nombre del juego que nos plantea una curiosa situación. Su argumento es más o menos el siguiente: por esas cosas raras que tiene la política el principal candidato a la presidencia de un país desconocido en nuestro mapa, ha sufrido en sus propias carnes, mejor dicho en las de su hija, las ma-



las acciones de sus enemigos; estos han secuestrado a la joven obligando al afligido candidato a contratar a un tuareg para que intente rescatarla. La principal innovación del juego es su desarrollo, ya que este combina las características de las videoaventuras con pistas para ir avanzando en nuestras investigaciones con la estrategia y las consecuencias que el jugador estraiga de sus andanzas, por ejemplo deberá averiguar que personajes le ayudarán, en que barrio se encuentra y un sinnúmero de novedosas situaciones.

Desde aquí mientras esperamos la llegada definitiva del juego le damos una segunda y calurosa bienvenida al más aplaudido de los géneros del soft: las videoaventuras.

## Cómete el coco

● El popular Pac-Man y sus fantasmagóricos perseguidores están a punto de volver a hacer de las suyas por nuestras pantallas, ya que la compañía inglesa Grand Slam ha versionado para prácticamente la totalidad de los ordenadores del mercado —en concreto Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari St y Amiga— la popular máquina de Namco «Pac-Mania».



Esta nueva aventura del famoso come-cocos presenta como mayor innovación la estructura tridimensional de los laberintos así como la posibilidad de que nuestro protagonista nos deleite realizando ágiles saltos.

# AFTERBURNER

ACTIVISION Spectrum, Commodore, Amstrad, MSX. V. Comentada: Spectrum

*Cuando hace algunos meses llegó hasta nuestros oídos la noticia de que Activision había obtenido de Sega los derechos para realizar la conversión del sensacional «Afterburner», el escepticismo se asomó a nuestros rostros. ¿Cómo sería posible trasladar los más de 3 megas de acción, gráficos soberbios y movimientos vertiginosos hasta nuestros «modestos» ordenadores?*

## Un arcade supersónico

La verdad es que la propia Activision se dio cuenta de la altísima dificultad de semejante tarea, pero en lugar de optar por realizar una versión mermada y recortada, como las que con más frecuencia de la deseable aparecen por nuestras pantallas, tomaron un camino más arriesgado, pero que creemos que a la larga ha resultado ser mucho más seguro: rodearse de un selecto grupo de reputados programadores que han logrado que lo que parecía un sueño se convirtiera en toda una realidad, una realidad que se llama «Afterburner» y que, sin lugar a dudas, es la mejor conversión jamás realizada de una máquina recreativa.



La perfecta visibilidad, pese a la perspectiva empleada, facilita notablemente el juego.

El secreto para ello ha sido centrarse en intentar reproducir con el mayor grado de exactitud posible lo que a nuestro parecer es el principal atractivo de la máquina original: su endiablada rapidez. Esto, inevitablemente, ha conllevado el que la calidad gráfica haya sido sacrificada notoriamente, ya que tanto los decorados como los gráficos son bicolors, pero basta contemplar la rapidez de movimiento, tanto de nuestra nave como de los decorados, para comprobar que el sacrificio ha merecido la pena.

### El juego

«Afterburner» es un clásico arcade del más puro estilo masacramarcianos, pero guarda notables diferencias con otros juegos del mismo género. La panorámica que utiliza es frontal, y avanzamos a través de un decorado tridimensional al igual que ocurría en algunas zonas de «Typhoon» y «Thunder Blade». Sin embargo, sus creadores han logrado superar el principal inconveniente que esta técnica presentaba en los dos juegos citados: la deficiente visibilidad. Resultaba prácticamente imposible observar con claridad tanto por donde aparecían los enemigos, como hacia dónde se dirigían sus disparos. En «Afterburner», sin



En determinados momentos de la misión entraremos en fases de repostaje.



Nuestro aparato es capaz de moverse en las ocho direcciones, mientras dispara.

llegar a la nitidez de la máquina original, si se ha logrado una buena visión de lo que ocurre en pantalla.

Otro factor a destacar es la sorprendente cifra de niveles distintos que componen la misión: ni más ni menos que ¡23! Sin duda, todo un récord tan sólo comparable al de otras conversiones como «Gauntlet», «Outrun» o «Super Hang On».

Por último, y esto interesará especialmente a todos los fanáticos acaba-juegos, «Afterburner» tiene un final definido, y que, además, merece realmente la pena contemplar, algo no muy frecuente en las últimas producciones que han pasado por nuestros ordenadores.

### Instrucciones de vuelo

Nuestro aparato es capaz de moverse en las ocho direcciones y puede mantener diferentes velocidades, mientras dispara tanto ráfagas de ametralladora como misiles. Todo ello debe ser controlado por nosotros desde el teclado o el joystick, a excepción de la ametralladora, que funciona automáticamente.

En cuanto a la velocidad, podemos elegir entre avanzar a velocidad lenta, rápida o de crucero. En un principio nos movemos a velocidad de crucero, que