



Vale, número 9 por fin. El nueve es un número mágico, ya que se trata de la primera muestra histórica de vagancia: no es más que un 6 reaprovechado. Los diseñadores de juegos no somos por lo general muy dados a reinventar la rueda, sino que lo que hacemos es reaprovechar, en la medida de lo posible, todo lo que podamos y nos dejen. Creo que la razón de todo esto es que, en realidad, lo que nos gusta es crear juegos para contar historias... Y la programación en sí misma no nos divierte tanto como la satisfacción de obtener un resultado... Así nos va, a veces. Por eso, el número 9 es el número de los programadores de video juegos creativos. Para ti, para él, para esha... Para todos: ¡Paper TCYR número 9!

## Próximo lanzamiento de CEZGS

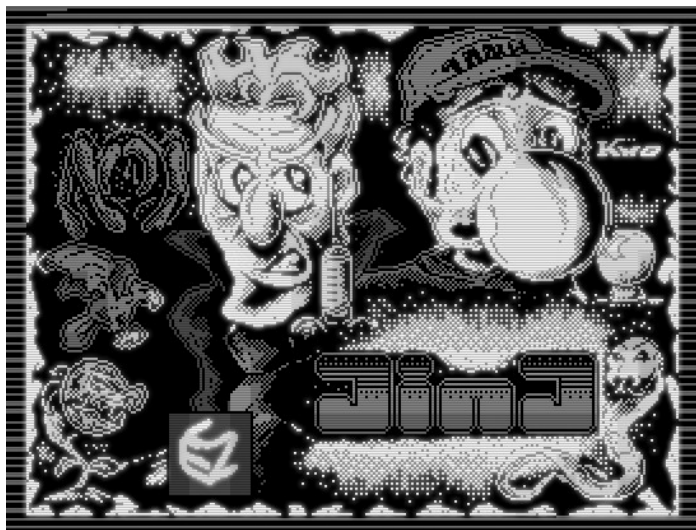


## Noticias frescas CEZeras

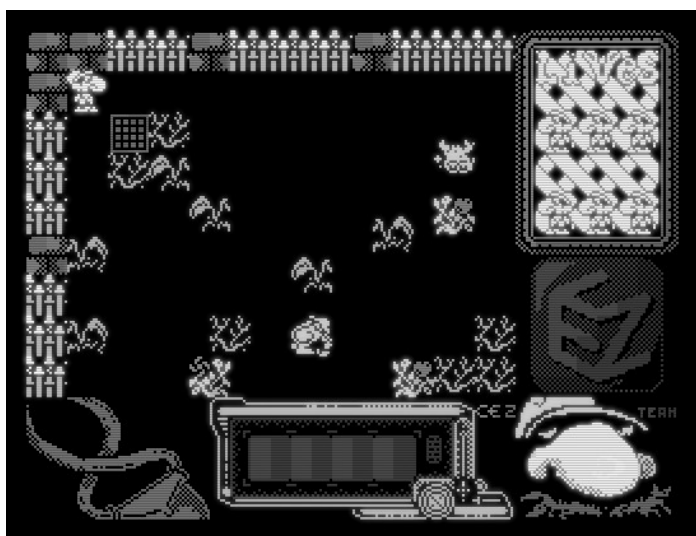
Este número me lo han rellenaos los compañeros de CEZGS. La actividad es frenética últimamente y, además de nuevos proyectos que seguro que os van a flipar y que podréis leer en el articulazo que prepara el amigo Radastan para el muy esperado número 4 de su fanzine Byte-maniacos, hay unos cuantos juegos que están a puntito de ver la luz. La semana pasada os presentamos el genial remake de "Go, Bear, Go", y dentro de muy poco podréis disfrutar del genial "JINJ", un nuevo Gold de CEZGS con el sabor añejo de esos clásicos que nos enamoraron hace tanto tiempo.

## Lo próximo de CEZGS: JINJ

En este juego, primer lanzamiento de Sejuan con CEZGS, nos despertaremos en medio de un tétrico jardín habiendo perdido la memoria por completo. A medida que vamos avanzando en el juego, encontrando objetos y resolviendo los sencillos puzzles, iremos descubriendo la trama.



Los amantes de las videoaventuras clásicas, al más puro estilo de los clásicos inolvidables de Dinamic (Ali Bebe, Saimazoom o Babaliba, entre otras) estarán de enhorabuena. Hago mías las palabras de mi colega Anju cuando os digo que este es el juego que más "sabor a los 80" tiene de todos los que hemos sacado últimamente. Sejuan ha creado un clasicazo en toda regla.



La dinámica es sencilla, y precisamente por eso, muy divertida: se trata de un juego de perspectiva cenital, con

enemigos de recorrido lineal pero puestos de forma que más de una vez te acuerdas de toda la familia de Sejuan, todos los beatos, la selección de croacia y hasta de Rafaella Carrá (PURRUMP! Hey!!). Tendremos que ir recogiendo objetos para usarlos en sitios específicos, tras lo que obtendremos una pista en forma de acertijo que nos guiará al siguiente objeto o a su uso inmediato.



Desde aquí mis enhorabuenas al equipo de desarrollo: Sejuan por los bytes, de nuevo Sejuan con ayuda de Kendroock y Pagantipaco por los gráficos, y al Maestro WYZ por el player y la estupenda música. ¡Con do' coone, cracks!

## Street Fighter II para CPC



Sí, habéis leído bien. En tiempos, esta máquina no contó con versión oficial del clásico de Capcom. Pero aquí están DaDMaN, Augus, Zogo, DavidCM y Joseman para solucionarlo. El proyecto no es moco de pavo, pero uniendo el conocimiento y el arte de todos estoy muy seguro de que al final consideraremos una verdadera suerte que

no se hiciera "cutreconversión" en 1992, ya que los entusiastas de la máquina inglesa van a tener un producto de calidad, no las bazofias que nos colaron a los spectrume-

ros y commodoreros.



El juego empleará toda la potencia del CRTC para conseguir una resolución adecuada y poder contar por scroll por hardware. Los gráficos están siendo convertidos por DaD y, la verdad, quitan el hipo.



Poco más podemos comentar por el momento sobre el proyecto, sólo dejaros babear con las capturas.

¡Mucho ánimo, chicos!

### Mariano the Dragon

Anunciamos en superhiperexclusiva total que lo tendréis para descargar en CEZGS dentro de un mesecito.

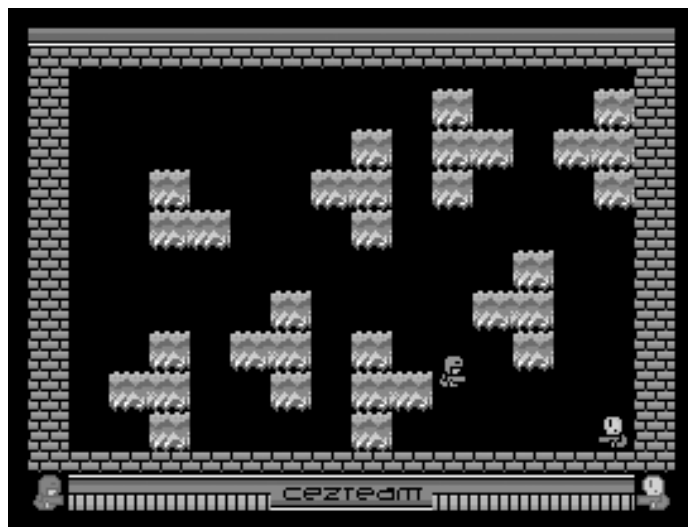
Para los que aún no lo conozcáis (es raro, con lo pesaíto que soy) se trata de una sencilla pero divertida videoaventura que se lanzará a la vez para Amstrad CPC y ZX Spectrum 48K. Atentos: la versión de CPC está programada íntegramente haciendo uso de la biblioteca de Artaburu

para programar juegos para CPC en C usando z88dk (conocida cariñosamente en círculos CEZGSeros como "la Artalib"). Junto con "Small games for smart minds", creo que se trata de todo un "showcase" de lo que se puede llegar a lograr con esta estupenda biblioteca.



Judge Morry vs. Baldo Midget para MSX y en sólo 2 Kb.

Siguiendo la convocatoria que hacen los chicos de Karoshi, que han organizado un concurso para realizar juegos opensource para MSX que ocupen un máximo de 2Kb (código+gráficos+música, o sea todo), WYZ se ha animado a portar este minijuego que lanzamos en CEZGS hace poco al sistema MSX. Al contar esta máquina con todo el manejo de fondos y sprites por hardware, y al haber pocos tiles y menos sprites, lo vemos totalmente factible.



Muy pronto en vuestras pantallas MSXeras, ¡y con todos los fuentes disponibles, para que podáis hincarle el diente! Todo un detalle de nosotros, como siempre X-D.

Como os comenté, este número ha sido bastante onanista en tanto que mayormente os he hablado de "cosas de casa", pero es que esta semanita venía todo cargado de regaletes y no quería dejar pasar la oportunidad de reseñar todo el duro trabajo de mis compañeros CEZGSeros en mi fanzín. Espero que todo esto os resulte interesante. También os anuncio que, por primera vez, este fanzín se lanza a internet en dos modalidades: la versión normal que todos conocéis y adoráis y una versión light especialmente indicada

para leer en el metro o en el curro sin que los espectadores ajenos se escandalicen, monten manifestaciones por mor del puritanismo más procaz o se cambien de religión o algo incluso peor. Que no está el borno para hollos.

Por cierto, se me olvidaba: estoy con un nuevo proyecto para Specy (sí, otro), empleando la splib2 de una forma un poco diferente. Por ahora estoy teniendo un problema bastante grave: falta de tiempo y ánimo por los suelos, pero espero que pronto tenga algo que enseñar jugable y podamos considerar el proyecto como "serio" y no "otra ida de olla del natán este, que se le va la perola con las paranoias y las emociones del Colacao". ¡Adiós!