



Pues sí, volvemos una vez más, otro lunes más, a seguri contándoos las novedades de la retroescena (o como la queráis llamar, vamos, que me refiero a las frikeces que solemos ha-

cer relacionadas con el mundo retro es-

te de las maquinitas pochass pero entrañables. Llevamos cinco (con premio), por lo que parece que la cosa va viento en popa, alejándonos cada vez más (y con paso firme) del "hype" inicial. Sin más paranoias, empezamos este número.

Virtual arcade para nuestros craps

Digital Prawn ha instalado un sistema de emulación basado en Java para la web que hospeda este año la CSSCGC. Desde hace un par de semanas podemos disfrutar de la mayoría de los títulos presentados al concurso online en la sección "Arcade" de la web, accesible desde la barra de navegación del site.

Además de todo esto, aunque sigue sin haber nuevas entradas españolas, no paran de llegar nuevos truñitos a cada cual más imaginativo (aunque, y pecando un poco de chauvinista, nada que ver con las representaciones patrias... o quizá se trate de una ligera incompatibilidad en el tipo de humor, pero las de aquí como que me hacen más risa), de entre los cuales destacamos "Drugsy", o, más correctamente, "Advanced Recreational Pharmaceutical Distributor Simulator", un juego en el que tendremos que viajar a diferentes ciudades y distritos para colocar toda nuestra mercancía, ganar la suma de 100,000 libras esterlinas y poder retirarnos. Educativo y edificante como la vida misma. Y normal que sea mi juego preferido, ya saben que soy un drogadicto redomado ;-).

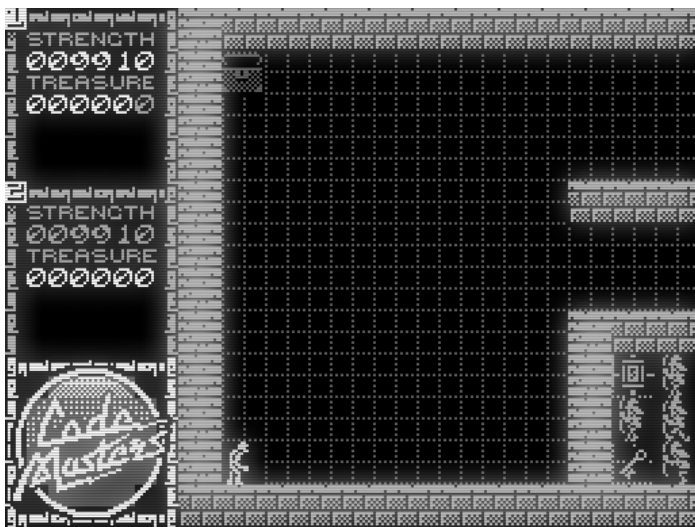
Aparte de eso, poco más. Seguimos esperando el simulador de torturas de Radastan como agua de Mayo. A ver si nos lo regala prontito.

Podéis visitar la web de la CSSCGC en la dirección de siempre. Más que nada os doy la URL de nuevo para llenar la página. Pues eso:

<http://reptonix.awardspace.co.uk/sinclair/csscgc2008/>

**El Mojón de la Semana, by Anjuel
"Ninja Massacre" (Code Masters, 1989)**

Este es un cagarro, definiendo cagarro como mojón de escala superior o gran mojón. Pero... divertido. Sigue la siguiente ecuación: Gauntlet + Ninjas = Ninja Massacre. Se trata de un juego budget de los que nos intentaban colar los británicos de vez en cuando. Movimiento cutre y gráficos repetitivos. Vamos, como el Dawn-sley del que ya os hemos hablado, pero con menos glamour en la portada y un poco más de calidad general.



Lo dicho, un cagarro pero que me divirtió bastante cuando me lo dejó un apañero del colegio junto con el SDL... pero de ese ya hablaremos otro día.

Gráficos:	(X)(X)(X)(X)(X) () () () () ()
Movimiento:	(X)(X)(X)(X)(X) () () () () ()
Sonido:	(X)(X)(X)(X)(X) () () () () ()
Jugabilidad:	(X)(X)(X)(X)(X)(X) () () () () ()
Adicción:	(X)(X)(X)(X)(X)(X) () () () () ()
GLOBAL:	(X)(X)(X)(X)(X)(X) () () () () ()

z88dk 1.8 RC1

Pues sí. Este fin de semana ha estado de descarga de prueba la Release Candidate 1 de la versión 1.8 del compilador. En el momento de realizar este panfleto aún no ha habido "lanzamiento oficial" (actualización de la web con la descarga en la zona principal de descargas), pero os podéis bajar el paquete del foro. Dom (principal artífice del proyecto) anunciaba el viernes que esperaba a que hubiera algún reporte de errores antes de hacer el lanza-

miento oficial... Así que si os mola el compilador y sois usuarios de él no estaría de más que intentáseis recompilar algo con la nueva versión y le comunicuéis a Dom en el foro de z88dk.org si hay algo raro .



Hay muchas novedades que mejoran el compilador en muchos aspectos, pero la que más me llama a mí la atención tiene que ver con los nuevos targets relacionados con nuestro querido ZX81. Además de haberse corregido ampliamente el driver original que ya incluía el paquete, se han añadido más targets que hacen uso del módulo de gráficos de alta resolución real basado en una sencilla modificación hardware a la expansión de memoria, más conocida como "modo WRX" de Wilf Ritger. Esta modificación permite una resolución real de 256x192 píxels sin necesidad de emplear oscuros trucos de programación y podéis leer sobre ella al final de este artículo:

http://www.user.dccnet.com/wrigger/index_files/BMP2P.htm

El soporte de estos modos (256x192, 256x64) facilitará el desarrollo de software que los explote un poco más (según tengo entendido, el grueso de juegos en la escena del pequeño de Sinclair sólo emplean el modo de texto original de la máquina sin modificaciones). Sobre todo en combinación con la biblioteca software de la que os hablo a continuación.

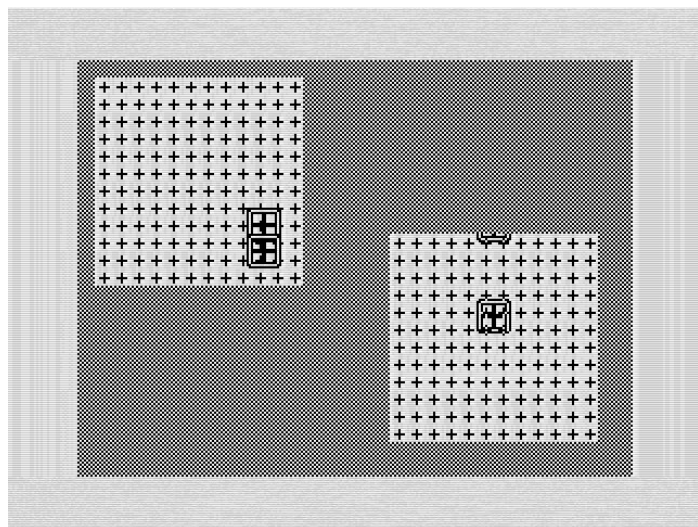
<http://www.z88dk.org/forum/uploads.php>

Nueva versión de SP1

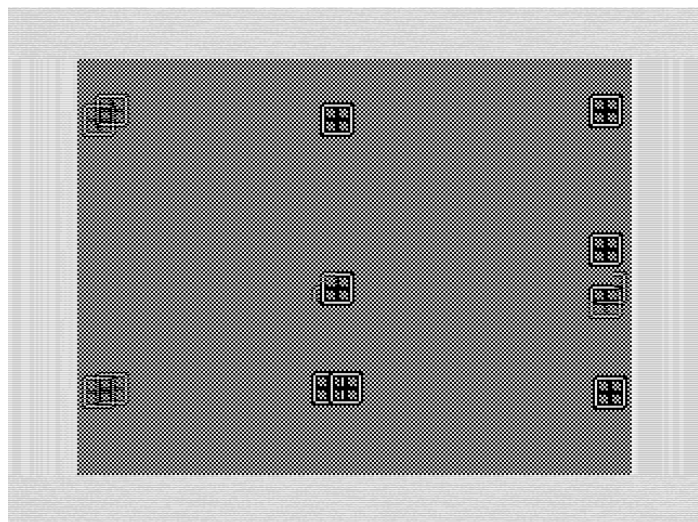
Lo que os estábais imaginando: La nueva versión de la biblioteca SP1 de Alvin Albrecht ahora soporta dos targets más sin

despeinarse: el modo 512x192 de los Timex Sinclair y ¡el modo WRX del ZX81!

Yo casi me caigo de la silla cuando descubrí un privado en el foro de CEZ en el que Alvin me daba la noticia (ya os cuento más en la próxima sección). He estado compilando algunos de los ejemplos y todo va como la seda. Ahora mismo todo está muy verde y tendremos que meterle cañita, sobre todo para ver cuál será la configuración de hardware más idónea para el tema. En el emulador EightyOne hay que configurar un ZX81 con 48K de expansión, y el WXR y el circuito M1-NOT activados.



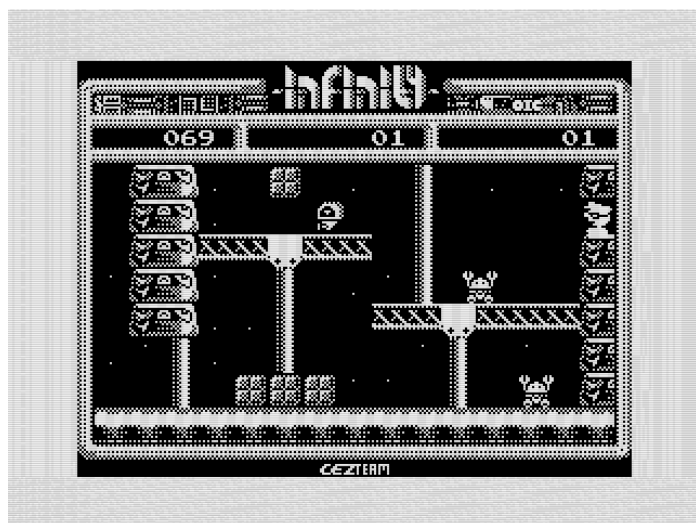
Esta configuración de memoria tiene algunas restricciones: es imposible que un ZX81 ejecute código por encima de los 32K, por lo que los últimos 16K de memoria solo podrán contar con datos. Organizando sabiamente las estructuras de la SP1, y colocando datos de tiles y sprites por encima de los 32K, no tendremos ningún problema.



Gente, si os gusta el ZX81 y tenéis juegos hechos para Spectrum programados en C, sería de gran ayuda para el tema que intentáseis portarlos a esta nueva plataforma. Por mi parte, pienso hacerlo con Infinity (por sugerencia del propio Alvin) e ir comentando todos mis avances en el blog.

Infinity ZX81

Aún estamos en fase de planning, pero el tema debería verse de esta forma una vez que los Mojon Twins nos dejemos de hacer la picha un lío con el tema:



Mariano the Dragon CPC beta

La versión CPC del juego "Mariano the Dragon: Capers in Cityland" acaba de entrar en beta-testing. Espero enviar la versión de Speccy a que corra la misma suerte esta misma semana. Pronto las podréis disfrutar ambas las dos.



O, al menos, eso espero. A la versión ZX sólo le queda ser "montada" para estar lista. A ver si... ;-)

Los usuarios de C64 conocerán de sobra el famoso SEUCK (o, lo que es lo mismo, y desmontando las siglas, "Shoot'em Up Construction Kit"), paquete para la creación de sencillos juegos de disparos que, con toda la cara dura del mundo, fue empleado por algunas empresas españolas para colarnos títulos amateur a precio de profesionales durante los años 80 (consúltese la genial serie de Punisher en su blog "Los patitos deos del soft español" para más información). Pues bien, resulta que los chicos de la web "the SEUCK Vault", dedicada a los juegos realizados con el kit (algunos de ellos, verdaderas virguerías), en concreto en señor Jon Wells, han modificado el motor y el editor originales para que puedan construirse juegos de scroll horizontal (o sea, "Sideways"). Para descargarlo todo y empezar a matar marcianitos (por ahora de derecha a izquierda, o sea, "al revés"), pararos por la web de The SEUCK Vault:

<http://www.seuckvault.co.uk/>

Y sacabó

La próxima semana, más. Amplia cobertura de la RetroMadrid, a ser posible. La idea es ir. La cuestión es poder. Yo, por mi parte, intentaré asistir. Hay mucha gente a la que quiero conocer en persona y mucha más aún a la que me apetece saludar de nuevo. Este año CEZGS viene cargado de juguetes, con versiones físicas en todos los formatos (disco, cartucho y cinta) de nuestro catálogo de juegos. ¡No os lo perdáis!

Mientras tanto, durante esta larga semana que queda hasta el evento, no olvidéis forear y perpetrar cosillas para que todos los retrofrikis sigamos disfrutando del hobby que más nos gusta. Hay muchos sitios en los que puedes colaborar si quieres... ¡No te quedes de brazos cruzados!

El tema de la SP1 para ZX81 viene calentito, el compilador de BASIC que elaboramos

en speccy.org bajo la batuta de Boriel realmente bien, y los concursos de Radastan o el propio CSSCGC están que pegan bocaos.

¡Adiós!

