

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

# retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

## CHASE HQ: FURIA AL VOLANTE



### Y ADEMÁS...

CRASH BANDICOOT REZ  
CODEMASTERS HORACE  
STORY OF THOR  
HOMEBREW  
GAMECUBE NEO-GEO CD  
LOS JUSTICIEROS NES MINI

# WORLD

Junichi Masuda  
nos cuenta en exclusiva  
cómo se gestó el fenómeno

Sorteamos

## 5 NES MINI



RECORDAMOS LAS CONVERSIONES,  
LOS JEFAZOS Y TODA LA MAGIA PANORÁMICA  
DEL MÍTICO MATAMARCIANOS DE TAITO

# WORLD

## STREETS OF RAGE II

LA LUCHA CALLEJERA LLEGÓ  
A SU CÉNIT EN MEGA DRIVE



## PANG, REY DEL BAR

LA HISTORIA DE LA LEGENDARIA  
RECREATIVA Y SUS MEJORES PORTS



## EL LEGADO DE METROID

30 AÑOS DESPUÉS, SAMUS  
SIGUE DEJANDO SU HUELLA





# SUMARIO

>> **Retro Gamer 18** ¡Házte con todas!



## RETRO RADAR

- 4 **Fun&Serious 2016:** ¡Hablamos con Yuji Naka!
- 5 **Retroband Systems:** entrevista exclusiva.
- 8 **Libros Retro:** mejora tu biblioteca.
- 10 **Oliver Twins:** hablamos con los padres de Dizzy.
- 12 **Retro Sevilla 2016:** clásicos pasados por agua.

## LA HISTORIA DE

- 22 **Streets of Rage II**
- 32 **Crash Bandicoot**
- 48 **Chase HQ**
- 74 **Los Justicieros**
- 84 **Darius**
- 98 **Pang**
- 104 **The House Of The Dead**
- 116 **Rez**

- 122 **The Story of Thor**
- 136 **La Trilogía Horace**
- 142 **La serie Tex Murphy**

## REPORTAJES

- 14 **Pokémon:** Sus creadores nos hablan del fenómeno.
- 40 **NES Mini:** La más deseada de las navidades.
- 56 **Codemasters:** Los reyes de la serie media.
- 64 **Homebrew:** El Amstrad CPC sigue dando mucho juego.
- 90 **GameCube:** Por qué seguimos amándola.
- 110 **Neo-Geo CD:** La alternativa barata del Rolls Royce.
- 128 **El legado de Samus:** Metroid cumple 30 años.

## PANTALLA FINAL

- 146 **Home Alone**

22 **Streets of Rage II**

Mega Drive acogió uno de los mejores brawlers de la historia.



122

## The Story of Thor

Un Action RPG repleto de peculiaridades... y melodías de Yuzo Koshiro. Es hora de revisarlo.



## 14 EL FENÓMENO POKÉMON

El éxito de Pokémon GO ha servido para reivindicar, una vez más, el maravilloso universo creado por Game Freak. Hablamos con los responsables de la franquicia.



74

## Los Justicieros

El gran rival de *Mag Dog McCree* era español. Contamos la apasionante historia de su creación.



# LA SEGUNDA EDAD DE ORO

## DEL AMSTRAD CPC EN ESPAÑA

A todos nos apasionan los videojuegos retro, ya sean de consola, ordenador o recreativa. Pero no debemos olvidar a toda la gente que sigue manteniendo estos sistemas con vida gracias a nuevas producciones. En el caso del microordenador Amstrad CPC, se está logrando llegar, una vez más, a una segunda Edad de Oro española que, año tras año, va superándose a sí misma.

Por: ATILA MERINO "blackmores"

**H**ace algo más de treinta años, concretamente en 1984, nació el primer CPC, un microordenador de ocho bits creado por la compañía británica Amstrad, propiedad de Alan Sugar. Uno de los países en los que obtuvo mayor éxito a lo largo de sus casi diez años de vida fue el nuestro, en parte gracias a las múltiples compañías desarrolladoras que se fraguaron a lo largo de todo el territorio español. Muchas de ellas creadas por chavales que aún no habían llegado a la mayoría de edad pero que, desde sus propias casas, trabajaban con toda la pasión del mundo. Empresas tan importantes como Dynamic, Ópera Soft, Topo Soft o Made in Spain, y otras con menos medios pero idénticas ganas (New Frontier, Comix, Génesis Soft, Creepsoft, etc), formaron parte de esta fructífera época conocida

como la Edad de Oro.

Hoy, 32 años después, podemos hablar de un segundo resurgimiento en lo que respecta a la producción española de videojuegos para el Amstrad CPC, gracias a las creaciones homebrew que decenas de desarrolladores amateur siguen publicando, simplemente por nostalgia y amor por el retro. Dicha escena homebrew comienza básicamente al final de la etapa comercial del ordenador británico, es decir, aproximadamente en el año 1993. A partir de aquí, multitud de programadores, músicos y grafistas totalmente amateur y de diversos países, comienzan a desarrollar videojuegos de forma casera pero enorme calidad en muchos de los casos. Así, y a pesar de que la escena homebrew del CPC es mucho menor que la de otros sistemas coetáneos, como ZX Spectrum, MSX y Commodore 64, se

inicia un camino que dura hasta nuestros días y que no tiene visos de acabar pronto, pues es justo ahora cuando se encuentra en su punto álgido.

Lo que a continuación os queremos mostrar no es más que un compendio de los héroes que siguen insuflando vida a un ordenador que, en teoría, murió hace más de veinte años, pero que en la práctica sigue recibiendo magníficas obras que, en ocasiones, superan a las de producciones profesionales de los años ochenta. Y todo ello centrándonos únicamente en una escena española que no para de crecer, como la cada vez más importante competición #CPCRetroDev que, tras su cuarta edición, realizada recientemente, nos permite asegurar que el presente año 2016 ha sido uno de los mejores para el ordenador de Alan Sugar en lo que a producción homebrew se refiere.

## CEZ GS, fábrica de talento

**P**odemos considerar al estudio CEZ GS (Computer Emuzone Games Studio) como el nexo común entre muchos de los grupos que surgieron a posteriori. La realidad es que en el estudio creado por la prestigiosa web sobre retro y homebrew español, Computer Emuzone (fundada por José Luis Veiga "Kamevi"), se encontraban la mayoría de los programadores, grafistas y músicos que veremos repartidos en los siguientes grupos. En lo que al Amstrad CPC respecta, desde 2004 hasta 2008, podemos ver la mayoría de los juegos publicados bajo el manto protector de CEZ GS, hasta que en 2009 hubo una separación a gran escala,

desembocando en la independencia y creación de nuevos grupos. Sobre la creación del grupo, Karnevi comenta que "junto a Wyz, con la aparición de ESP Soft y el reclutamiento de Beyker, pusimos la primera piedra para el Dynamic / Erbe del siglo XXI". Durante esta época no era raro ver desarrollos de gente de ESP Soft mezclada con otros componentes de The Mojon Twins o los futuros Retroworks, por poner un ejemplo. Uno de los trabajos de este estudio que no está referenciado en el resto de grupos es el puzzle *Betiled!* (2007), realizado por Zogo, Dadman, Wyz, Augusto Ruíz y Kendroock. "Fueron cinco años bonitos,



más de lo que duraron muchas compañías de los ochenta. Y lo sembrado no ha dejado de dar frutos", concluye Karnevi.



## ESP SOFT, los precursores

Estos chicos no sólo pueden presumir de ser los primeros españoles en finalizar y publicar un videojuego homebrew para el Amstrad CPC, sino que también pueden hacerlo de mantenerse en la brecha la friolera de doce años, ya que su primer juego se publicó en 2004 y actualmente siguen creando nuevas obras. Su primer lanzamiento fue *Columns*, la versión cepecera del grandioso puzzle que Sega popularizó con su Mega Drive en 1990. "ESP Soft nació gracias a unos tutoriales sobre programación en código máquina para el CPC, iniciados por Artaburu, en los foros de Amstrad ESP" matiza Litos, uno de los fundadores.

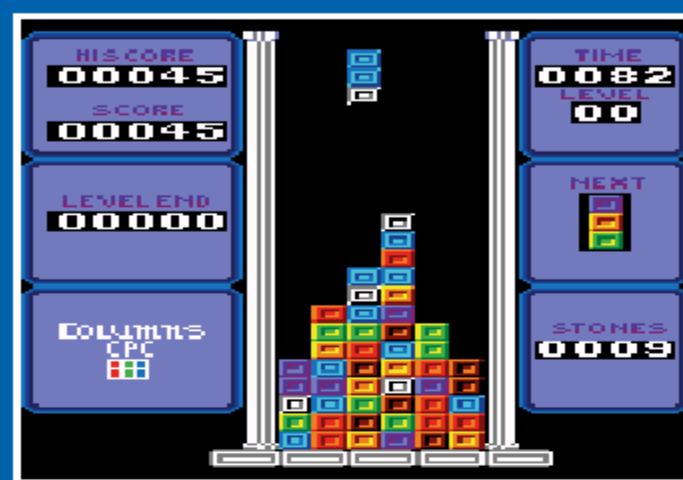
Tras este gran inicio, llegaron otros juegos originales, como *Gates to Hell* (2006), *Aqua* (2007), *BCM: El Buscador de Código* (2007), *Small Games for Smart Minds* (2008), *Mariano the Dragon: Capers in Cityland* (2008), o *iLogicAll* (2008), así como otros basados en antiguos personajes, como *Phantomas Saga: Infinity* (2006) o *Totems* (2012), la continuación de *Columns*. Además, ESP Soft se ha especializado en aventuras conversacionales, tomando el relevo de Andrés Samudio y sus Aventuras AD, y demostrando que es uno de sus géneros favoritos. Entre ellas se encuentran *El Paciente 106* (2007), *Nheredia* (2008), *El*



*Misterio de la Isla de Tökland* (2015), *Cero Absoluto* (2016) y la versión CPC del clásico de Dinamic, *Arquímedes XXI* (2011). Todo un lujo que los más aventureros agradecerán sin duda.

Por si fuera poco, este grupo también cuenta con juegos más ambiciosos y que han supuesto un salto de calidad, como los plataformeros *Hora Bruja* (2011) e *Imaginario Colectivo* (2012), y el arcade de acción *La Guerra de Gamber* (2014). Aunque lo mejor está por llegar, y es que sus próximos dos juegos prometen ser un punto y aparte en cuanto a calidad general: *El Linaje Real* y *Galactic Tomb*.

Tanto el homebrew de Amstrad CPC como el de ESP Soft alcanzarán la madurez con dos



juegos que tienen pinta de estar a la altura de las grandes producciones de Dinamic u Ópera Soft. Y no nos olvidemos de la versión de Babaliba que están preparando, original de Dinamic y que nunca llegó aparecer en los CPC. ESP Soft está compuesto actualmente por Litos, Artaburu, gg, David 6128, MiguelSky, McKlain, Mode 2 y sad1942.



Liderado por César Nicolás González, este desarrollador vallisoletano ha demostrado su maestría en la programación y los gráficos de diversos juegos. "Empecé a programar porque tenía ganas y de alguna forma había que firmarlo todo" explica César sobre la creación de CNGSoft. Pese a que sólo tiene publicados

## CNGSOFT, lento pero seguro



tres juegos, se trata de tres excelentes obras que han demostrado una y otra vez el poder técnico del ordenador británico y su conocimiento del mismo.

Su primer trabajo, publicado en 2005, fue *Justin*, la supuesta precuela del *Dustin* de Dinamic en el que se nos mostraba, en forma de aventura isométrica, la vida como ladrón que llevaba el protagonista justo antes de entrar en la cárcel. Sobre el juego, César comenta que "empezó como una broma en un foro de CPC y acabó más o menos en serio", concluyendo que "se trataba de un *Knight Lore* de bajo presupuesto donde todo se resuelve a

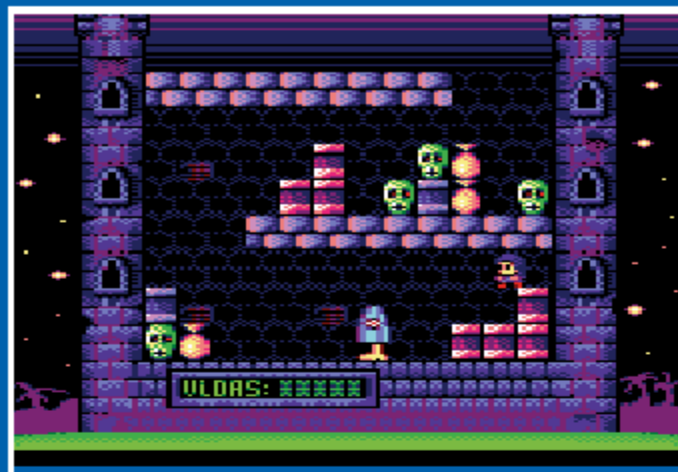
base de empujar trastos y saltar como ranas".

Tuvieron que pasar seis largos años para que lanzara su siguiente juego, una versión muy mejorada del clásico de Taito *Bubble Bobble* (1987 para CPC), que obtuvo el nombre de *Bubble Bobble 4CPC* (2011). Por suerte, César nos regaló otra magnífica obra pocos años después, cuando se presentó a la tercera edición del #CPCRetroDev con *Frogalot* (2015), una versión mejorada del *Nebulus* de Hewson Consultants (1987) que sorprendió a propios y extraños por su soberbia calidad técnica. "*Frogalot* nació de la idea de intentar recrear el *Nebulus* de Commodore 64 en un Amstrad CPC sin sacrificar lo que en su momento las versiones Z80 omitieron", sentencia.

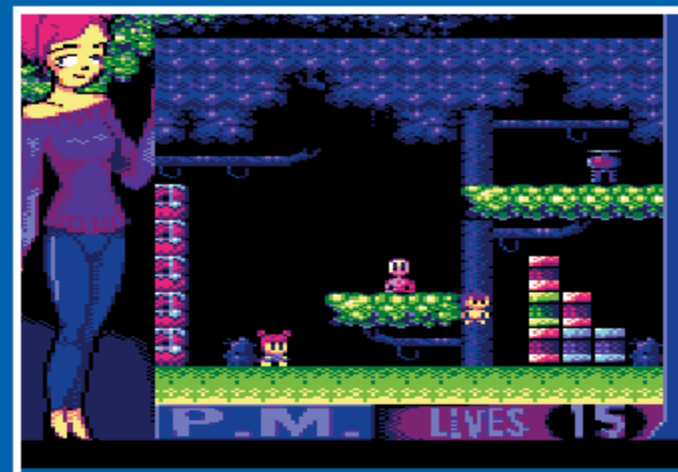
Más recientemente, en la pasada #CPCRetroDev de 2016, se hizo con el segundo puesto gracias a *Hire Hare*, un precioso juego isométrico al que el mismísimo Jon Ritman no dudó en otorgarle el premio al mejor desarrollo técnico. Y no olvidemos que este desarrollador es el responsable del emulador CPCE y de que aún tiene en proceso varios juegos, como las adaptaciones de *Parasol Stars* y *Duck Out* al CPC, la primera de ellas con un colorido excepcional.

## THE MOJON TWINS, humor a raudales

El grupo homebrew más alocado y divertido de la escena. También son los que más juegos han desarrollado, con una lista que ya pasa de la cincuentena y que no para de crecer. En palabras de anjuel, grafista y uno de sus fundadores, "no somos un estudio homebrew, sino un grupo de amigos que hacemos juegos, entre otras cosas". Aunque sus primeros juegos son únicamente para el ZX Spectrum y la mayoría de su catálogo se basa en este sistema, podemos encontrar casi una decena de obras para AmsCPC, además de otros ordenadores y consolas. "Decidimos probar en el CPC porque era otro de nuestros ordenadores de la infancia y Artaburu nos hizo una biblioteca" aclara na\_th\_an, otro de los fundadores y programador del grupo. Desde su primer juego en 2005 hasta 2008, estuvieron bajo el amparo de CEZ GS, independizándose a partir de 2009. Su famoso motor MK1, antes conocido como *La Churrera*, ha servido a multitud de desarrolladores, logrando que muchísima gente pudiera hacer un juego de manera relativamente sencilla. Entre sus trabajos para CPC están *Phantomas*



*Tales #1: Marsport* (2009), *Nanako in Classic Japanese Monster Castle* (2009), *Platformer Medley First Block* (2009), *Cheril of the Bosque* (2010), *Lala Prologue* (2010), *Sir Ababol* (2010) y *Uwol: Quest for Money 2* (2011). Su último trabajo, publicado este mismo año, ha sido el esperado *Sir Ababol II: The Ice Palace*. The Mojon Twins se completa con la presencia del ilustrador Kendroock, el músico David Sánchez "Murciano", Zemman, Jf\_Jara, Eightbiter e lforeve.

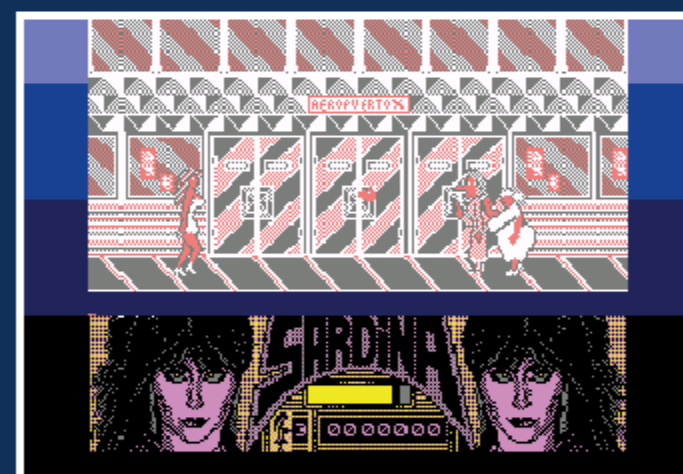


He aquí una de las grandes sorpresas del panorama homebrew de CPC, y es que 4MHz está liderado por el madrileño Javier García Navarro, uno de los supervivientes de la Edad de Oro que mucha gente recordará por ser el programador del desafortunado *Sabrina* (1988) que Iber Soft publicó cuando Javier trabajaba en Génesis Soft. Aun así, Javier comenta que "Sabrina fue mi primer proyecto y, a pesar del resultado, estoy muy orgulloso de él." El caso es que el primer videojuego homebrew que desarrolló Javier, poco antes de fundar 4MHz, fue una especie de remake de *Sabrina* al que

## 4MHZ, viejos rockeros



le puso por nombre *Sardina Forever* (2012), logrando de esta manera limpiar su nombre y mejorar notablemente el juego original. "Sardina fue la penitencia por el mal resultado de *Sabrina*. Supuso muchísimo esfuerzo, pero mereció la pena como redención", añade. Al año siguiente se funda 4MHz y sus componentes se ponen manos a la obra con Juan Carmona en *Busca del CPC Perdido en el Reino de la Princesa Ochobitera*, aunque jamás llegó a publicarse. "4MHz es lo que siempre habría querido hacer en la época dorada. Un sueño cumplido que esperamos que vaya a más con el tiempo" prosigue Javier. Finalmente, en plenas elecciones generales de 2015, el estudio presentó *Adiós a la Casta*, un plataformas que parodia la política actual y que está dividido en episodios que en realidad son



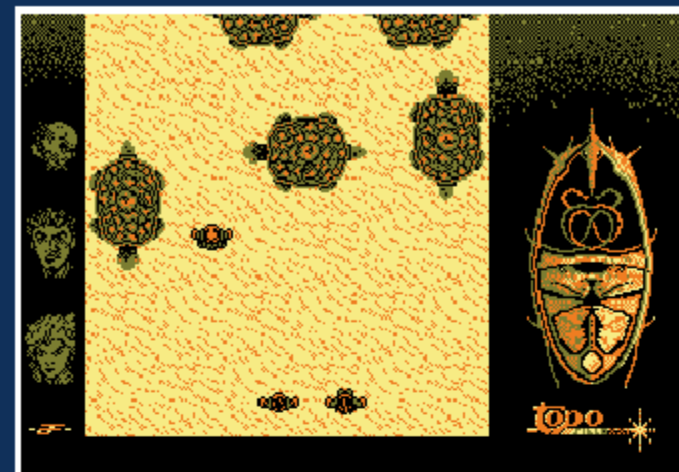
juegos totalmente diferentes. A esto, Javier comenta que "lo pensamos como un proyecto retro con temática moderna, abandonando los ya típicos 'clásicos' y 'remakes' de la escena." Su último juego publicado fue *Adiós a la Casta: Episodio 2 - De buen rollo* (2016), la continuación directa de su saga política-humorística, convirtiéndose rápidamente en su obra cumbre, honor que seguramente le arrebató su nuevo proyecto, llamado *El Tesoro Perdido de Cuauhtemoc*, una ambiciosa aventura de plataformas iniciada en 2014 por el programador Javier "ctap77", que actualmente les mantiene muy ocupados. A 4MHz se han ido incorporando nuevos miembros de altísima calidad, como los grafistas Toni Gálvez, David Donaire, Juan Esteban "sad1942" o el hijo John McKlain como músico oficial.



## TOPO SIGLO XXI, vuelve un grande

El sorprendente regreso de una de las compañías más potentes de la Edad de Oro supuso toda una alegría para los seguidores del retro y el homebrew. Tras un cambio de nombre, actualizándolo al nuevo siglo, el madrileño Alfonso Fernández Borro, uno de los mejores grafistas de la Topo Soft original (suyos son los gráficos de *Gremlins 2*, *R.A.M* o *Lorna*, por poner unos ejemplos), y Manuel Ferreira "Gandulf" completaban el genial *Viaje al Centro de la Tierra* (1989), añadiéndole la coetilla *Versión Extendida* y las dos fases que no pudieron entrar en aquella época por

cuestiones de tiempo y dinero, así como la música de Sergio Vaquer "Beyker". "Siempre quise haber terminado el proyecto de forma íntegra" comenta Alfonso, "lo que pasa es que no disponía de conocimientos de programación y la cosa quedó en el limbo". Tras la versión para ZX Spectrum, publicada en 2008, llegaría la de Amstrad CPC cuatro años después, en este caso programada por César Nicolás González, de CNGSoft. Por desgracia, esto es todo lo que ha publicado Topo Siglo XXI hasta la actualidad, dejándonos con ganas de mucho más. La esperanza es lo último que se pierde.



## RELEVO VIDEOGAMES, poco pero intenso



Los bilbaínos de Relevo son, casi con total seguridad, el estudio más exitoso surgido de la escena homebrew. Fundados en el año 2009 por Jon Cortázar tras su paso por Karoshi, se profesionalizaron en 2012 después de haber creado multitud de exitosos juegos para el MSX y el ZX Spectrum, entre los que destacan *La Corona Encantada* (portada de Alfonso Azpiri incluida) e *Invasión of the Zombie Monsters* (con música del compositor César Astudillo, "Gominolas"). Precisamente, éste último es el único juego que Relevo ha creado para Amstrad CPC hasta el momento, aunque se trata de una obra imprescindible, mostrándonos un arcade de plataformas y acción con scroll continuo. Jon explica que "tras desarrollar juegos para MSX y Spectrum, sólo nos quedaba el Amstrad para completar la tríada de ordenadores con Z80 que reinaron en este país en los ochenta", puntualizando que "IOTZM para CPC no hubiera sido posible sin el apoyo de Pepe Vila, Augusto Ruiz, David Donaire y Mauri Muñoz". Actualmente, aunque la gran mayoría de fans del CPC se tiren de los pelos por ver conversiones de sus otros trabajos al ordenador de Amstrad, la empresa está más enfocada en realizar juegos para consolas, como el exitoso *Baboon!* para PSVita (2015) y el cercano *Mindtaker* para PlayStation 4.

## RANTAN, la pareja universitaria



Este grupo, formado por el gaditano David Girón "Davitsu" y la alicienense Sandra Garzón "SandraGH" en 2014, es un ejemplo de superación y trabajo constante. Estudiantes de la Universidad de Alicante en la cual aprendieron a programar sobre un Amstrad CPC gracias al profesor Fran Gallego, ya habían desarrollado varios proyectos para smartphones antes de finalizar *Top Top*, un original juego que logró el tercer puesto en el prestigioso #CPCRetroDev 2015, sólo por detrás de *Space Moves* y *Frogalot*. "Al principio no estábamos seguros del provecho que se le podía dar, pero al final resultó ser una experiencia que nos permitió mejorar como programadores", comenta David sobre las clases, mientras Sandra añade que "el alto nivel del #CPCRetroDev15 nos motivó mucho para esforzarnos aún más y pulir el juego al máximo". Y esto sin olvidar que en la edición de 2014 fueron los ganadores con *Super Retro Robot Rampage*, integrados en un grupo con más personas bajo el nombre de Vortex. Actualmente están realizando la versión mejorada de *Top Top*. Cabe destacar, también, que estos chicos fueron los responsables del bonito cartel que presentaba la primera feria nacional dedicada enteramente Amstrad, celebrada en Abril de 2016 bajo el nombre de Amstrad Eterno.



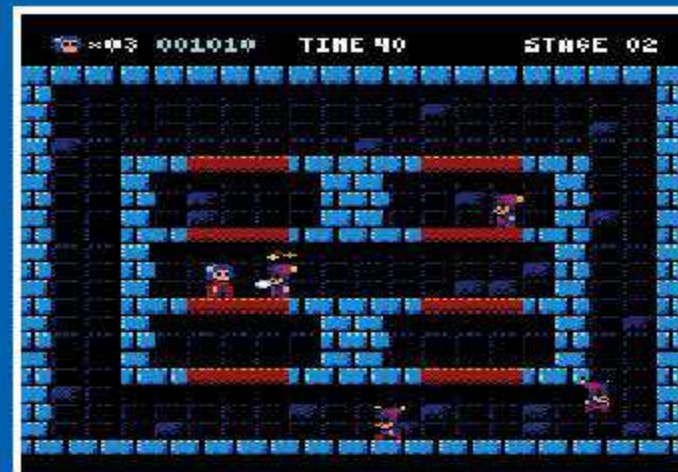
## JUAN J. MARTÍNEZ, un gran fichaje

El caso del alicantino Juan J. Martínez, más conocido como reidrac en la escena homebrew, es un poco peculiar, ya que, tras desarrollar diversos juegos para ZX Spectrum, decidió probar con el ordenador de Amstrad. "Es Z80 como el Spectrum y me pareció interesante, así que probé y me gustó" nos comenta. Sus juegos para el ordenador de Sinclair son de calidad notable, así que en CPC no se esperaba menos y no defraudó. Reidrac sigue mostrando su pasión por el ordenador de Sinclair, pero se le nota cierto cariño por el CPC. "En casa tenía un ZX +2A, pero en el colegio aprendimos BASIC con CPC 6128. Además, un par de amigos tenían CPC, así que conocía el sistema. Finalmente, el año pasado y casi de casualidad, se me presentó la oportunidad de adquirir un 464 con monitor en color".

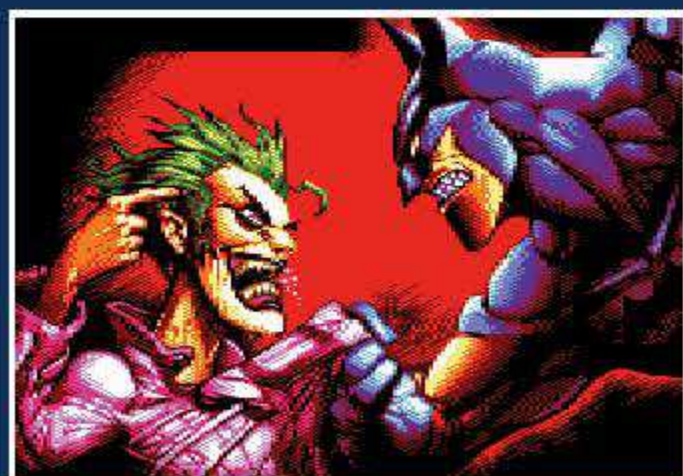
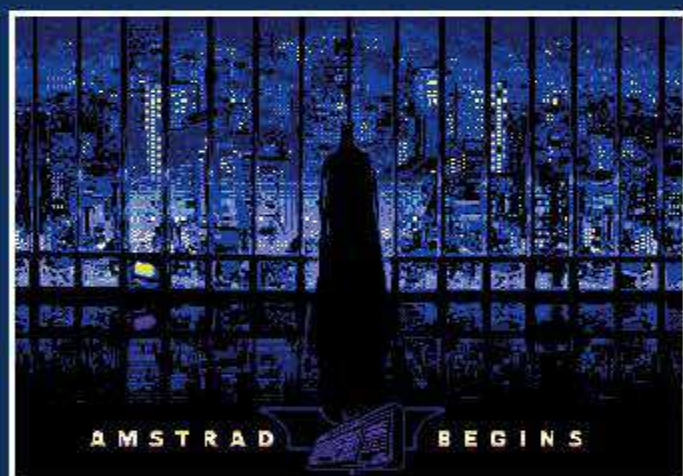
Gracias a ello desarrolló su primer juego para el sistema ese mismo año 2015, con *Space Pest Control*, uno de los juegos presentados



al #CPCRetroDev de ese año. Tras éste llegó la adaptación a Amstrad CPC de uno de sus juegos de ZX Spectrum, el puzzle *The Return of Traxtor* (2015), mientras que sus dos últimas obras, ambas publicadas en 2016, son una aventura de plataformas y acción llamado *Golden Tail* (2016), y un arcade de plataformas llamado *Magica*, los cuales se convierten, por méritos propios, en sus mejores producciones hasta el momento gracias a un enorme aumento en la calidad general de los mismos.



## BATMAN GROUP, alcanzando el límite

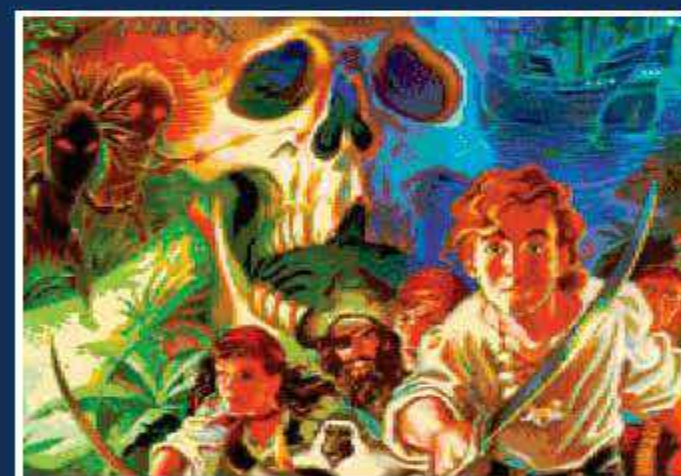


Conocidos principalmente en la demoscene de Amiga, este grupo de andaluces se formó a principio de los años noventa, contando entre sus trabajos con la demo *Batman Vuelve* (1995). Tras un tiempo de descanso, el grupo volvió en 2011 con otra demo, pero esta vez para Amstrad CPC: *Batman Forever*. En



palabras de Alejandro del Campo "Rhino", programador del grupo, "volvimos a la escena con una demo de CPC por el pique que teníamos los miembros del equipo sobre cuál era la mejor plataforma de 8 bits".

La demo, de más de once minutos, lleva el CPC al límite de sus posibilidades, demostrando la potencia real del ordenador británico. "Empecé a hacer efectos en Amstrad, que es el ordenador con el que aprendí a programar, y de ahí salió *Batman Forever*" concluye Rhino. En dicha demo se podían ver todo tipo de efectos gráficos que la gente creía imposibles en un microordenador de ocho bits como el Amstrad CPC, pasando a la historia como una de las mejores demostraciones técnicas realizadas en cualquier sistema. Actualmente se encuentran desarrollando su primer juego para CPC, el



cual será una adaptación del *Pinball Dreams* de Amiga, con un apartado técnico brutal. Los desarrolladores de esta joya son Rhino, Batman, Mac, Toni Gálvez, Dj Uno, McKlain y Arnoldemu. "Con *Pinball Dreams* queremos demostrar que Amstrad puede hacer juegos que parecen más propios de 16 bits que de 8", finaliza Rhino.

De momento se puede descargar una demo con la primera de las tablas y damos fe de que el juego hace gala de un scroll vertical nunca antes visto en un sistema de ocho bits, así como de un colorido que exprime al cien por cien la rica paleta gráfica del ordenador británico. La versión final pretende contar con diversas tablas, completando un juego, a todas luces, increíble. Mientras esperamos ansiosos la aparición del juego, iremos rezando para que se convierta en el primero de muchos.



## TONI RAMÍREZ, un debutante con mucho talento

Toni se marcó un Vini, Vidi, Vinci en toda regla, y es que el desarrollador barcelonés no había creado ni un solo videojuego hasta la llegada de la tercera edición del #CPCRetroDev, de la cual resultó vencedor absoluto con su *Space Moves*, una oda a la saga más imprescindible de Dinamic. Toni cuenta que "de pequeño ya fantaseaba con programar un juego para mi CPC 464 cuando fuera mayor", lo cual se hizo realidad con *Space Moves* en el año 2015. "Casi treinta años después se me dio la oportunidad, ya que coincidieron en el tiempo el #CPCRetroDev,

CPCTelera y el sentimiento interno de que aún tenía pendiente cumplir ese sueño de la infancia", concluye. Tras su primer juego y éxito instantáneo, Toni, un desarrollador muy perfeccionista, decidió que podía y quería mejorar su ópera prima, así que se puso manos a la obra, añadiendo al proyecto al grafista Alex Layunta, reputado desarrollador homebrew para ZX Spectrum, y manteniendo al genial músico McKlain. De este trío saldrá en breve el remake de *Space Moves*, con mejores gráficos, más enemigos, más niveles y mejor banda sonora. Un éxito asegurado.



## BITZARRO GAMES, empezar con buen pie



Se trata de uno de los grupos más nuevos en la escena homebrew de CPC, creado este mismo año gracias a las ganas de su fundador, el sevillano Jesús Mayoral "Mode 2", por desarrollar videojuegos de su ordenador favorito. "Llevo poco en esto, pero siempre he sido un amante del terror y los videojuegos estilo *Nemesis the Warlock* o *Infernal Runner* y de las aventuras góticas francesas" explica Jesús en referencia a la creación de Bitzarro. "Con este sello intento dar rienda suelta a este tipo de creaciones algo más serias y truculentas" sentencia.

Su ópera prima ha sido *Zombi Terror Reloaded*, una adaptación del conocido *Zombi Terror* que Kabuto Factory publicó originalmente para ZX Spectrum en el año 2014 y que en su versión CPC se ha enfocado más a las clásicas aventuras conversacionales de finales de los ochenta y principios de los noventa. En la actualidad se encuentran desarrollando *La Visita*, un nuevo proyecto que promete no dejar indiferente a nadie. Y no nos olvidemos de que Jesús es el responsable de llevar a cabo la adaptación cepecera de *Babaliba*, uno de los juegos que nunca tuvo versión comercial para Amstrad CPC y que, bajo el sello ESP Soft, verá la luz tarde o temprano con evidentes mejoras gráficas.

## JJ GARCÍA ARANDA, 8 bits de poder



Este desarrollador madrileño saltó a la palestra a principios de 2016 gracias a una librería dedicada al Amstrad CPC, la cual sirve para crear juegos en Locomotive BASIC de una manera que nunca antes se había visto en este sencillo lenguaje de programación. José Javier nos explicaba sus motivaciones: "¿Por qué programar en 2016 para una máquina de 1984? Porque las limitaciones no son un problema sino una fuente de inspiración".

Bajo el nombre de 8BP (8 Bits de Poder), José Javier ha realizado diversas demos de juegos para mostrar las capacidades de dicha librería, además de tres juegos completos que demuestran el poder de la misma: *Mutante Montoya*, *Annunaki* y *Nibiru*, todos ellos del presente año. "Nibiru es el juego que todos quisimos hacer con 13 años en BASIC. Entonces nos faltaba 8BP y por eso he creado esta librería" nos comenta el desarrollador.

Sin duda, esta librería ayudará, al igual que ha hecho la CPCTelera de Fran Gallego, a que mucha gente se anime a desarrollar juegos para el ordenador de ocho bits de Alan Sugar, aunque en esta ocasión sea programando en BASIC, sin restarle ni un ápice de mérito.



## RETROBYTES PRODUCTIONS, pasión por los 8 bits



El estudio catalán, liderado durante casi toda su existencia por el polifacético Alex Layunta, se ha dedicado única y exclusivamente al desarrollo de videojuegos para el ZX Spectrum, teniendo en su haber algunos de los mejores juegos homebrew creados para el ordenador de Sir Clive Sinclair: *Souls* (2013), *ZX Destroyer* (2014), *The Tales of Grupp* (2015) o *Fist-RO Fighter* (2015), entre otros. A finales del año 2015, tras conocer a Toni Ramírez, deciden unir fuerzas para desarrollar

juegos en Amstrad CPC, empezando con el mencionado remake de *Space Moves*, cuya portada ha corrido a cargo del prestigioso dibujante e ilustrador Juan Giménez, autor de algunas de las mejores portadas de la Edad de Oro del software español, como *Sol Negro*, *Toi Acid Game* o *Guillermo Tell*. El remake de *Space Moves* sigue aún en desarrollo, y se espera su lanzamiento para algún momento de 2017. Mientras tanto, esta pareja, junto a José Antonio Martín en las labores musicales (el que



fuera uno de los mejores compositores de la Edad Dorada con temas para *Rescate Atlántida*, *A.M.C.* o *Risky Woods*), realizaron *Outlaws* en 2016 con el fin de participar en la #CPCRetroDev del mismo año, logrando tres de los premios, incluidos el de mejor juego y el de mejor banda sonora. Además, *Outlaws* cuenta ya con una versión para la pistola Gunstick, emulando a un auténtico cowboy. Un equipo con muchísimo futuro que puede dar unas cuantas alegrías a la escena cepecera.

## DEFECTO DIGITAL, nueva savia



Directamente desde Cartagena nos llega este estudio liderado por Javy Fernández, más conocido como Javymetal en la escena, y cuya virtud principal son las tremendas ganas con las que ha entrado en el homebrew cepecero. En sus propias palabras, empezó a desarrollar para la máquina de Alan Sugar porque "es el ordenador que tuve de pequeño y es mi pasión. Por eso creo juegos para este pequeño, pero a la vez grande de ocho

bits". Hasta ahora sólo tiene publicados dos juegos: *Elf* (2016), una aventura conversacional clásica y *Heroes Rescue* (2016), un arcade de plataformas con decenas de niveles y personajes muy conocidos. Respecto al primero, se trata de una adaptación del conocido juego de plataformas publicado por Ocean en 1991 para Amiga y que en esta ocasión cambia completamente de género. "Siempre me encantó *Elf* y, con mi



experiencia en aventuras conversacionales, decidí embarcarme en este loco proyecto" comenta Javy al respecto. Esta primera parte únicamente comprende el primer nivel del juego, así que Defecto Digital está en pleno desarrollo de sus continuaciones, así como de diversos proyectos muy interesantes, como *Virus Killer*.



## DANIEL CELEMÍN, el rey del píxel



El reputado grafista Daniel Celemín es reconocido en la escena homebrew por haber realizado, junto a Manuel Pazos, las versiones MSX2 de los clásicos de Ultimate Play the Game *Alien 8* (2008) y *Knight Lore* (2009), además de los maravillosos remakes de *Capitán Sevilla* y *Sir Fred* para PC y, por supuesto, el insuperable *La Abadía del Crimen Extensum* también junto a Pazos. Celemín está preparando un juego para CPC que dejará sin palabras a más de uno. Hablamos de *Profanation II*:

*Escape from Abu Simbel*. Efectivamente, se trata de la continuación directa del mítico *Abu Simbel: Profanation* que Dynamic publicó en 1985, empezando justo allí donde terminó el original. En palabras del propio Daniel "hay tres juegos españoles que me llamaron mucho la atención de pequeño: *Sir Fred*, *La Abadía del Crimen* y *Abu Simbel*. Y me faltaba hacer uno basado en este último, así que me he atrevido con una segunda parte que no deja de ser un homenaje al original, a Dynamic y a las partidas

desesperantes que me eché con él". La cosa pinta genial, y más sabiendo que el programador será Javier García Navarro de 4MHz, formando un excelente dúo que lleva en la escena muchísimo tiempo y que se conocen muy bien gracias a llevar unos meses trabajando en el que será el primer juego de UPMGames para PC: *Basket Master Manager*. No tenemos ninguna duda de que *Profanation II: Escape from Abu Simbel* se convertirá en una de las piezas clave de nuestros CPC en un futuro no muy lejano.

## FRAN GALLEGO, doctor en CPC



Este profesor barcelonés afincado en Alicante, no sólo es el director técnico de ByteRealms, la marca de videojuegos de la Universidad de Alicante, sino también el fundador del certamen anual sobre desarrollo de nuevos juegos para el CPC, #CPCRetroDev, y el creador de la CPCTelera, un conjunto de herramientas y bibliotecas para facilitar la creación de videojuegos para Amstrad CPC. "Creo juegos para CPC por pura pasión a

ambos: a la creación de juegos y al CPC" afirma rotundamente Fran. En su haber cuenta con diferentes obras para el ordenador de Alan Sugar, divididas en diferentes grupos. En Fremos, junto a Emilio Molina y Óscar Ferrer, tenemos *Superman* (iniciado en 1996 pero presentado en 2014), *Platform Climber* (2015) y *Save the Humor* (2015). En Cheesetea, junto a Héctor Linares, Joaquin Ferreras y su hermano Rafael Gallego, crearon *ZRealms:80BC* (2015).

Finalmente, este mismo año y junto a Jon Cortázar de Relevo a los gráficos y Alberto J. González (el Joe McAlby de la Edad de Oro) de Abylight (ex de New Frontier y Bit Managers) como músico, desarrollaron *Kung Fu Guns* para la BitBitJAM3 en tan solo dos días. "El homebrew de CPC está despegando y tiene mucho futuro. CPCtelera y #CPCRetroDev sólo son pequeños ejemplos de lo que está por venir", sentencia Fran.



# RETROWORKS, los reyes midas del homebrew

Un grupo tan numeroso como desbordante de calidad, cuya mayor parte de sus miembros formaban parte de CEZ GS y que en 2009 crearon Retroworks con la intención de seguir desarrollando juegos, todos ellos de altísima calidad. "Retroworks se formó para disfrutar haciendo juegos para ordenadores antiguos y actuales, pero siempre con el estilo de antaño", explica utopian, uno de sus fundadores. La mayoría de su catálogo se divide entre juegos de ZX Spectrum y MSX, destacando sobre todos ellos el insuperable *Los Amores de Brunilda* para el ordenador de Sinclair. Los usuarios de CPC también pueden estar orgullosos de ellos (no por cantidad, ya que solo hay uno, sino por calidad), gracias a que el grafista David Donaire "Dadman", el programador José Vila y el músico José Vicente Masó "Wyz", adaptaron en 2013 y de forma maravillosa la versión original de ZX Spectrum que Pagantipaco creó de su *Teodoro no Sabe Volar* de 2010. "Teodoro para CPC fue muy satisfactorio. Gracias a Pepe y Dadman, por fin pudimos sacar un juego para este ordenador"



aclara utopian. Por otra parte, desde hace unos años, el programador Augusto Ruiz junto a David Donaire, están llevando a cabo una espectacular versión para CPC del clásico de la lucha *Street Fighter II*, que promete ser toda una revolución en la escena cepecera y que cada día que pasa ve más próxima su aparición. "Tuve un CPC de pequeño y David me propuso hacer el SF2 para este ordenador" explica Augusto al respecto para concluir que "desde entonces estoy reimplementando todo y mejorando las



rutinas". Retroworks está formado por multitud de personas que se reparten los trabajos de manera excelente, lanzando sus juegos únicamente cuando ya hay poco margen de mejora, lo que les reporta excelentes resultados en todas sus producciones, alabadas por público y crítica. Allí conviven los desarrolladores utopian, sejuan, Mikomedes, Benway, Pagantipaco, Dadman, Augusto Ruiz, Metalbrain, Wyz, Guillian o LordFred, entre otros.



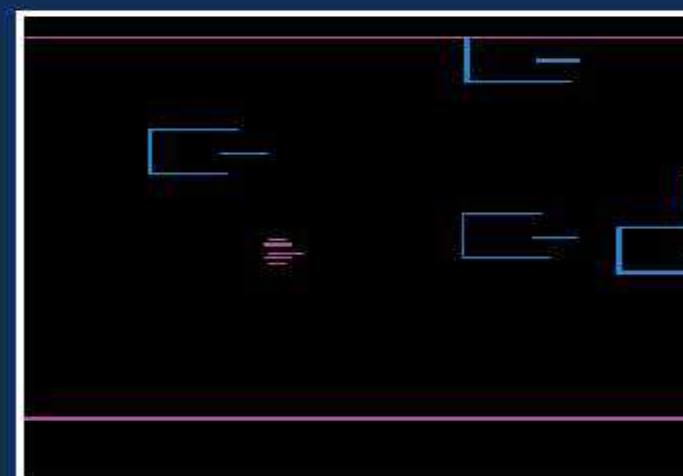
La cosa no acaba aquí, ya que otros desarrolladores han realizado algún juego para CPC o están ahora mismo trabajando en ello. Óscar Sánchez "Mochilote" realizó en 2007 *Magical Drop*, una notable adaptación del famoso puzzle de Data East, mientras que Toni Pera hizo en 2015 la conversión a CPC de su propio *El Cetro del Sol*, una aventura conversacional que había sido creada originalmente para ZX Spectrum. Además, en 2013, Mikel Erauskin desarrolló *Marrón en la Euskal Encounter*, y todo esto sin olvidar

## Y aún hay más...



las decenas de juegos españoles creados por universitarios para las #CPCRetroDev, como *Hair Boy* de Carlos Sevilla o *The Grenades Conquest* de SubXplosion. Actualmente, Pacomix y Juan Esteban "sad1942", programador y grafista respectivamente, siguen realizando *CPC Bros*, una interesante adaptación del *Snow Bros* que Toaplan creó en 1990 para recreativa y otros sistemas.

Kinkotsu, por su parte, empezó en 2015 un remake de *Shinobi* que pinta muy bien. Este mismo año, Doomsday Productions publicaba su primer juego, una aventura conversacional llamada *Doomsday Lost Echoes* cuyo argumento de ciencia ficción y sus preciosos gráficos en modo 1 lo convierten en uno de los mejores juegos jamás creado en este género. Raúl Ortega Palacios, antiguo y excelente grafista de



Dinamic, también ha retomado una de sus obras inacabadas: *Alhambra Tales*, un juego que se tuvo que cancelar a finales de la Edad de Oro pero que ahora ha vuelto a la vida y se espera su aparición para ZX Spectrum y Amstrad CPC, esperemos que con la portada original que Alfonso Azpiri creó en su momento. Alberto Rodríguez "Albertoven" publicaba *Vector Vaults*, un genial shooter vectorial, también este mismo año, que hacía gala de una suavidad inusitada, tanto en el scroll horizontal como en el desplazamiento de nuestra nave. Pero la cosa no se acaba aquí, y es que cada día se va sumando más y más gente a una escena que poco a poco va despuntando más y que se convierte en la excepción que confirma la regla de que no siempre hubo un pasado mejor, sino que tenemos un futuro prometedor.