

The Book of CP-System

Fanta – Octubre 2022

El motivo de compilar el libro y generar un pdf es porque **el libro sigue vivo** y puede sufrir variaciones, arreglos y añadidos.

Lo mismo mañana se añaden algunos arreglos en el repo y **si quieres tener la versión con las correcciones pues lo ideal es «compilar el libro».**

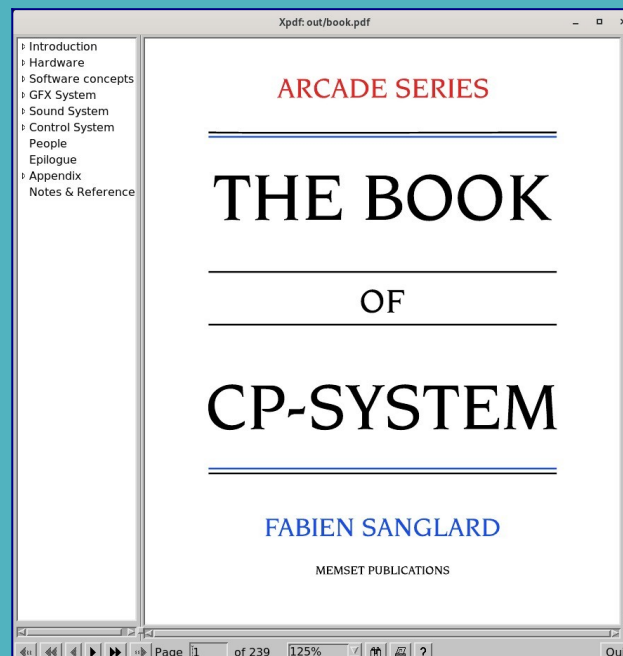
Desde GNU+Linux (Distros basadas en debian para instalar las dependencias) se puede hacer así:

```
# apt install inkscape texlive texlive-font-utils texlive-latex-extra git xpdf
golang-go texlive-full
$ git clone https://github.com/fabiensanglard/cpsb
$ cd cpsb/
$ cp src/fonts/* ~/.fonts/
$ fc-cache -f -v
$ go mod init "image/draw"
$ go get golang.org/x/image/draw
$ bash make.sh release
$ xpdf out/book.pdf
```

Una vez termina de compilar **vamos a poder ya abrir el pdf** con por ejemplo xpdf (un visor pdf que me gusta mucho a nivel personal)

Adquirir el libro impreso

Este pedazo de libro de Fabien Sanglard a fecha de hoy (28 sep 2022) **NO puede comprarse impreso** aún.



Sobre el Libro

Existió una época en la que los entusiastas de los videojuegos solo podían experimentar lo mejor en lugares llamados «arcades».

A principios de los 90, las consolas domésticas como Super Nintendo, estaban aumentando en términos de potencia. Sin embargo, estaban muy lejos del hardware que se usaba en las máquinas de introducir moneditas.

Multitud de sprites enormes que cubrían toda la pantalla, hermosos colores, sonidos digitalizados y música atractiva de alta calidad. **Estas máquinas estaban en una liga propia.**

Es durante ese tiempo que una joven empresa llamada Capcom logró elevarse por encima de la competencia y convertirse en un ícono. **Este libro es para quien quiera conocer como funcionaba el hardware de títulos como Street Fighter II, Ghouls'n Ghosts o Final Fight.**

Un libro que habla del «Sistema Capcom» (también conocido como CPS-1).