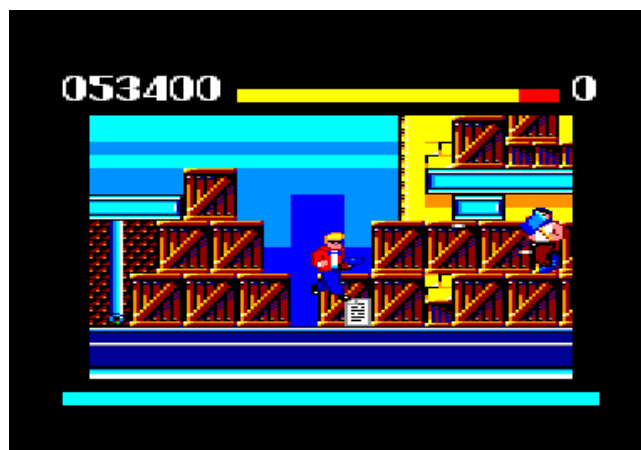
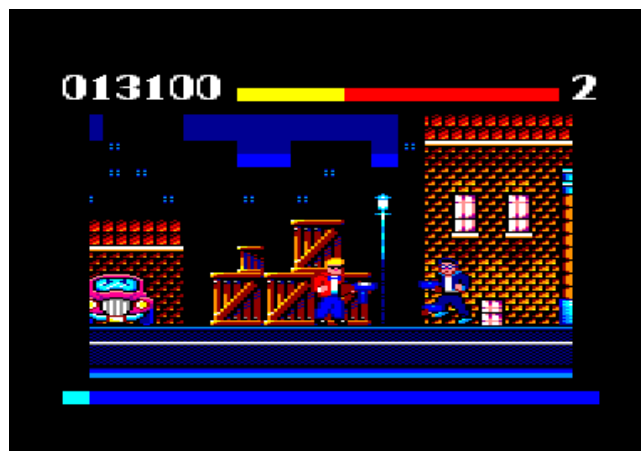
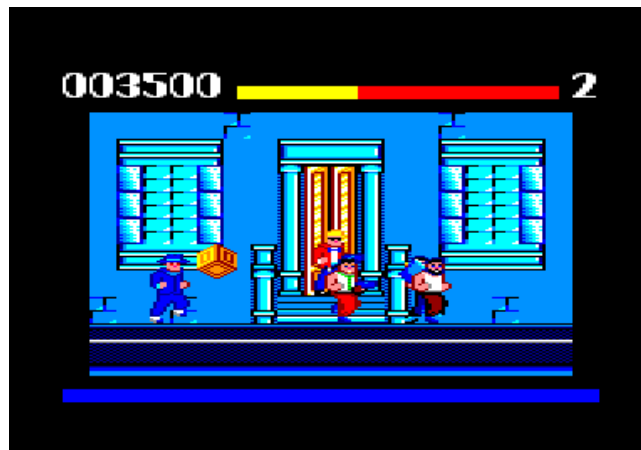




THE ADVENTURES OF  
**TIMOTHY  
GUNN**

CNG  
乃人  
2018.10.31



# **LAS AVENTURAS DE TIMOTHY GUNN**

ESPAÑOL

**“¡Si se mueven, mátalos!”** La guerra entre familias mafiosas había inundado las calles de sangre: cuando el alcalde solicitó los servicios de Timothy Gunn necesitó pocas palabras para describir su misión.

## **Cómo jugar**

El objetivo del juego es eliminar a los gánsters que asolan los barrios de la ciudad y acumular suficientes pruebas para demostrar los crímenes de las familias. Para ello, el jugador controla a Timothy Gunn, que puede correr, saltar y agacharse, y que inicialmente está armado con una pistola.

Algunos gánsters, al ser abatidos, dejan caer objetos que el jugador debe recoger rápidamente, tales como los papeles de las familias (reunir suficientes papeles completa el nivel actual) y subfusiles con una cadencia de fuego superior a la de la pistola pero de munición limitada.

El jugador empieza cada partida con tres vidas. Los ataques enemigos decrementan la energía del jugador; cuando ésta se agota, se pierde una vida. El juego termina al perder todas las vidas. Es posible recuperar energía recogiendo los objetos abandonados por los enemigos.

El marcador superior muestra la puntuación, la energía y el número de vidas restantes. El marcador inferior muestra la cantidad de pruebas reunidas.

## **Controles**

Por defecto el joystick. Es posible redefinir los controles en el menú.

“P” detiene el juego; pulsarla de nuevo reanuda el juego.

ESCAPE abandona el juego en curso y regresa al menú.

## **Comentarios**

El juego bebe de múltiples fuentes: las más importantes son **“Chicago's 30”** (1988 Topo Soft) y **“Cobra”** (1986 Ocean), pero también hay inspiraciones de otros juegos como **“Dalek Attack”** (1993 Alternative Software), así como de cine (**“Terminator”**, 1984 Orion Pictures; **“Cobra”**, 1986 Warner Bros) y música (el tema principal de **“Peter Gunn”** de Henry Mancini, la segunda canción de **“Magnetic Fields”** de Jean Michel Jarre, y la banda sonora de **“Chicago's 30”** de Pablo Toledo).

Este juego fue desarrollado por un servidor en circunstancias difíciles (tecleo estas palabras desde la cama, con fiebre) y un tiempo muy limitado (menos de cuatro semanas) para mi desesperación. Sin embargo espero que haya valido la pena y el respetable público disfrute más jugando con “Timmy Gun” que un servidor creándolo.

*César Nicolás González -- CPC RetroDev 2018*

# **THE ADVENTURES OF TIMOTHY GUNN**

## ENGLISH

**“If they move, kill 'em!”** The war among crime families had flooded the streets with blood: when the mayor requested Timothy Gunn's services he needed few words to describe his mission.

### **How to play**

The goal of the game is to annihilate every gangster that roams the city quarters, and to gather enough evidence to prove the families' crimes. For this purpose, the player controls Timothy Gunn, who can run, jump and crouch, and who's initially armed with a pistol.

Some gangsters, when shot, drop items that the player must pick up as soon as possible, such as the families' papers (collecting enough of these will complete the current level), or submachine guns with better rate of fire than the pistols, but with limited ammunition.

The player begins each game with three lives. Enemy attacks drain the player's energy; when this energy runs out, a life is lost. The game ends when all lives have been lost. Energy can be recovered by collecting the items dropped and left behind by the enemies.

The higher panel shows the score, the energy and the number of remaining lives. The lower panel shows the amount of gathered evidence.

### **Controls**

Joystick by default. Controls can be redefined within the menu.

“P” pauses the game; pressing it again resumes the game.

ESCAPE quits the current game and returns to the menu.

### **Comments**

The game drinks from several sources: the main ones are **“Chicago's 30”** (1988 Topo Soft) and **“Cobra”** (1986 Ocean), but there's also inspiration from other games such as **“Dalek Attack”** (1993 Alternative Software), as well as cinema (**“Terminator”**, 1984 Orion Pictures; **“Cobra”**, 1986 Warner Bros) and music (the main theme of **“Peter Gunn”** by Henry Mancini, the second song of **“Magnetic Fields”** by Jean Michel Jarre, and the soundtrack of **“Chicago's 30”** by Pablo Toledo).

This game was developed by yours truly in difficult circumstances (I type these words from bed, feverish) and in a very limited time (under four weeks) to my deepest despair. However, I hope that it will have been worth all the work and that the distinguished audience will enjoy playing “Timmy Gun” more than yours truly did creating it.