

GOMMY

medieval
defender



MSX

RetroWorks

Manual de instrucciones
Instructions manual

GOMMY, defensor medieval

En la era medieval las guerras estaban a la orden del día y en el castillo de Gomilandia, todo estaba preparado para la invasión enemiga. El reino estaba en juego y al amanecer los ejércitos invasores ya estaban a pie de muro. Gommy se puso su armadura y se dispuso a defender la plaza junto a los suyos... pero no todo era tan fácil, sus superiores, el rey, súbditos, sirvientes y soldados habían desaparecido.

Los buscó por todas partes pero la batalla iba a comenzar ¿qué hacer? Finalmente decidió empezar la batalla y despachar a todo aquel que osara escalar las altas e imponentes paredes del castillo.

¿Querrás ayudarlo en su misión?

Objetivo del juego

Tu misión es repeler el ataque enemigo soltando objetos desde lo alto del muro.

Debes primero recoger un objeto de uno de los extremos de la pantalla, apuntar y soltarlo.

Ocurra lo que ocurra intenta por todos los medios que ningún soldado enemigo llegue a la parte de arriba del muro y que Gommy no se choque con ningún objeto punzante.



Controles

TECLADO:

CURSOR DERECHA Mover derecha
CURSOR IZQUIERDA Mover izquierda
ESPACIO Soltar objeto

JOYSTICK 1:

DERECHA Mover derecha
IZQUIERDA Mover izquierda
BOTON 1 Soltar objeto

OTRAS TECLAS:

P Pausa/Continuar
CONTROL+STOP Salir de juego



Créditos

Idea original:

Fco. Javier Velasco (Pagantipaco)

Programación:

José Vila Cuadrillero (ZilogZ80a)

Gráficos:

Francisco Javier Wiz Gil (NeneFranz)

Motor de sonido, Musica y Efectos:

José Vicente Masó (WYZ)

Traducción al inglés y optimizaciones:

Jaime Tejedor (Metalbrain)

Pruebas y betatesteos:

Javier Peña (Utopian)

Jaime Tejedor (Metalbrain)

Manuel Pazos (Guillian)

Fran. J. Loscos (Metr)

Pablo Pallarés (Pabloris)

Toni Gálvez



Agradecimientos

A F. J. Velasco (Pagantipaco)

Por estas pequeñas maravillas que salen de su imaginación.

A Jaime Tejedor (Metalbrain)

Por sus optimizaciones en el código para arañar bytes y más...

A Javier Peña (Utopian)

porque siempre está ahí para lo que necesites.

Al grupo RetroWorks

Por volcarse y por el apoyo de muchos de sus miembros.

A Fran. J. Loscos (Metr)

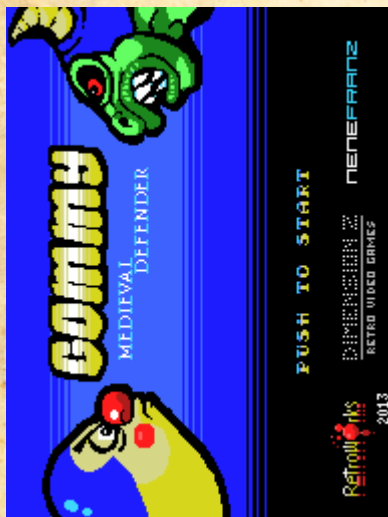
por ser mi BETATESTER personal y profesional.

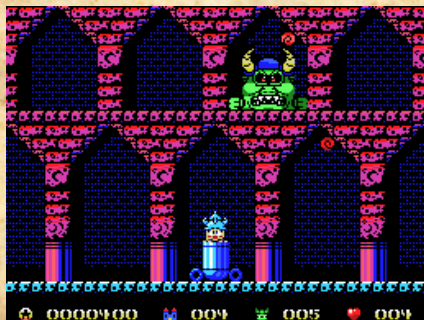
A mi mujer Azucena

por consentirme las horas que dedico al juego en detrimento de ella.

y a todos mis Retro-Amigos

que siempre están ahí pendientes de mis avances y con sus apoyos.





GOMMY, medieval defender

In the medieval age wars used to be a routine and in Gommyland castle, everything was ready for the enemy invasion. The kingdom was at stake, and at dawn the enemy armies stood in front of the wall. Gommy took his armor and got ready to defend the place together with his mates... but everything wasn't so easy: his superiors, the king, vassals, servants and soldiers had disappeared.

He looked everywhere for them but the battle was about to start. What to do? Finally, he decided to start the battle and beat everyone who dared to climb the high and imposing walls of the castle.

Will you help him in his mission?

Game objective

Your mission is to repel the enemy attack dropping objects from the top of the wall. First you must take an object from one of the sides of the screen, aim and drop.

Whatever happens, try at all cost not to let any enemy soldier reach the top of the wall, and don't let any sharp object hit Gommy.



Controls

KEYBOARD:

CURSOR RIGHT Move right
CURSOR LEFT Move left
SPACE Drop rock

JOYSTICK 1:

RIGHT Move right
LEFT Move left
BUTTON 1 Drop Rock

OTHER KEYS:

H Hold/Continue
CONTROL+STOP Exit game



Credits

Original concept:

Fco. Javier Velasco (Pagantipaco)

Programming:

José Vila Cuadrillero (ZilogZ80a)

Graphics:

Francisco Javier Wiz Gil (NeneFranz)

Sound engine, music and SFXs:

José Vicente Masó (WYZ)

English Translation & Optimizations:

Jaime Tejedor (Metalbrain)

Betatesters:

Javier Peña (Utopian)

Jaime Tejedor (Metalbrain)

Manuel Pazos (Guillian)

Fran. J. Loscos (Metr)

Pablo Pallarés (Pabliris)

Toni Gálvez



ACKNOWLEDGEMENTS

To F. J. Velasco (Pagantipaco)
for the little marvels the come out of his
imagination.

To Jaime Tejedor (Metalbrain)
for his optimizations to gain bytes and more...

To Javier Peña (Utopian)
because he's always there for whatever you
need.

To the group RetroWorks
for getting involved and the support of many
of its members.

To Fran. J. Loscos (Metr)
for being my personal and professional
betatester.

To my wife Azucena
por letting me dedicate these hours to the
game instead of her.

and to all my retro-friends
who are always there watching my progress
and with their support.

