

Nintendo®

GAME BOY™

Art
SCHOOL
POCKET

INSTRUCTION BOOKLET

Wenn du ein Problem hast, zweifelst oder uns einfach nur einen Kommentar über das Spiel geben möchtest, kannst du **The Flying Cortijo** auf folgende Weise kontaktieren:

- e-mail: theflyingcortijo@gmail.com
- FB: facebook.com/theflyingcortijo
- TT: [@FlyingCortijo](https://twitter.com/FlyingCortijo)
- YT: youtube.com/user/theflyingcortijo



Art SCHOOL POCKET

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	4
STEUERUNG.....	5
ZIEL.....	6
SPIEL SPEICHERN	7
PUNKTE	8
NOTIZEN	10

VORWORT

KUNST, diese Welt voller Schurken.

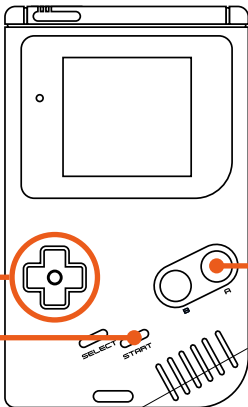
Aber wie wird man Künstler? Reicht es aus, schamlos zu sein und reiche Eltern zu haben?.... fast. Das wird für einige ausgewählte Personen gelten, aber der Rest der wirklich talentierten Menschen muss studieren und beweisen, dass sie Künstler mit einem Abschluss sind.

Versetzen Sie sich in die nicht aufregende Rolle eines Kunststudenten und machen Sie Ihr Diplom allein und ausschließlich mit Ihren kreativen Fähigkeiten.

DU KANNST DER NÄCHSTE YOKO ONO SEIN!!!

BEDIENFELD

- Bewegen Sie sich auf der Karte
- Optionen auswählen



„A“ TASTE

- Interaktion mit Menschen und Objekten
- Text überspringen

START-TASTE

- Pause / Inventarisierung

ZIEL

Es ist die letzte Prüfung am letzten Tag des Kurses an der **Kunstschule**, aber du hast vergessen zu üben und auch keine Materialien mitgebracht.

Nur mit einem kahlen Pinsel und einigen leeren Farbdosen, die vor einiger Zeit Pigmente enthielten, musst du das Minimum an Werkzeugen aufbringen, um die letzte Malprüfung durchführen zu können.

Geh von oben nach unten durch die Schule, interagiere mit Ihren Klassenkameraden, tausch dich aus, Sag nicht die ganze Wahrheit, leih auf unbestimmte Zeit... tu alles, was nötig ist, um die Prüfung zu bestehen und dein Diplom zu erhalten, das dich als wahren Künstler auszeichnet.

SPIEL SPEICHERN

Du kannst nur ein Spiel speichern.

Um ein Spiel zu speichern, musst du mit der **schlecht gearbeiteten Skulptur** in der Mitte des Erdgeschosses interagieren.

Du kannst dein Spiel fortsetzen, indem du auf dem Titelschirm **WEITER** wählst.

Wenn du dich entscheidest, ein Spiel neu zu starten, wähl auf dem Titelschirm **NEUES SPIEL**. Bitte beachte, dass das zuvor gespeicherte Spiel gelöscht wird (falls es bereits eines gibt).

PUNKTE

Art School Poket ist ein Freeware-Videospiel von **The Flying Cortijo** mit dem von **Chris Maltby** entwickelten Programm **GB Studio**.

Wenn du einige der grafischen Ressourcen nutzen möchtest, steht es dir frei, dies zu tun, solange du uns erwähnst und uns über die in diesem Handbuch genannten Wege kontaktierst.

THE FLYING CORTIJO

Realisierung

JM Almenzar „El Goly“

Mitwirkende

David Arellano „Reus“

Alejandro Landero

Jorge Vega

Übersetzung

Carmen Potter (Englisch)

Fernando Quesada (Französisch)

Frank Mönkemöller (Deutsch)

Beta-Tester

Pedro Almeida „Pit“

Manuel Macías

Programmiert in

GB Studio

EXTERNE RESSOURCEN

„Art Alive“, Sega of América (1991).

„Pokemon Red Version“, Game Freak & Nintendo (1996).

„4-in-1 Fun Pack“, Beam Software & Interplay (1992).

„The Good Stuff“ Scott Lee.





V I D E O G A M E S

THE FLYING CORTIJO © 2019