

Nintendo®

**GAME BOY™**

*Art*  
**SCHOOL**  
*POCKET*

**INSTRUCTION BOOKLET**

Si tienes algún problema, duda o simplemente quieres hacernos un comentario sobre el juego puedes ponerte en contacto con **The Flying Cortijo** por las siguientes vías:

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



# Art SCHOOL POCKET

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	4
CONTROLES.....	5
OBJETIVO .....	6
GUARDAR PARTIDA .....	7
CRÉDITOS.....	8
NOTAS .....	10

## INTRODUCCIÓN

**EL ARTE**, ese mundo lleno de sinvergüenzas.

Pero ¿cómo llega uno a ser artista? ¿basta sólo con tener cara de cemento y padres forrados de pasta?... casi.

Eso valdrá para algunos elegidos pero el resto de las personas con talento de verdad necesitan estudiar y demostrar que son artistas con un título.

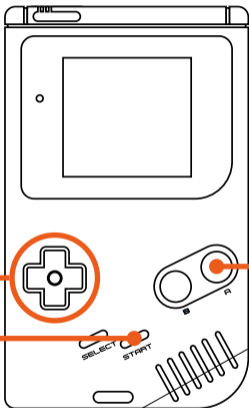
Ponte en el nada emocionante papel de un estudiante de una escuela de arte y consigue tu diploma sola y exclusivamente utilizando tus habilidades creativas.

**¡¡¡TÚ PUEDES SER LA PRÓXIMA YOKO ONO!!!**

# CONTROLES

## CONTROL PAD

- Moverse por el mapa
- Seleccionar opciones



## BOTÓN A

- Interactuar con personas y objetos
- Saltar texto

## BOTÓN START

- Pausa / Inventario

## OBJETIVO

Es el último exámen en el último día de curso en la **Escuela de Arte** y se te ha olvidado practicar además de no traerte ningún material.

Ataviado sólo con un pincel calvo y botes vacíos que antaño contenían pigmentos tendrás que conseguir lo mínimo en materiales para poder hacer el último examen de pintura.

Recorre la escuela de arriba a bajo, interactúa con tus compañeros, intercambia, no digas toda la verdad, toma prestado por tiempo indefinido,... haz lo que sea para aprobar y conseguir tu diploma que te acredite como un verdadero artista.

## GUARDAR PARTIDA

Puedes tener una única partida guardada.

Para guardar partida debes de interactuar con la **escultura poco trabajada** que se encuentra situada en medio de la planta baja.

Podrás retomar tu partida seleccionando **CARGAR PARTIDA** en la pantalla de título.

Si decides iniciar una partida desde el principio, selecciona **NUEVA PARTIDA** en la pantalla de título. Ten en cuenta que se borrará la partida guardada previamente en el caso de que hubiera una.

## CRÉDITOS

**Art School Poket** es videojuego *freeware* realizado por **The Flying Cortijo** con el programa **GB Studio** desarrollado por **Chris Maltby**. Puedes descargarlo y compartirlo de manera libre y gratuita.

Queda prohibida su venta o la inclusión de publicidad de terceros.

Si deseas utilizar algunos de los recursos gráficos eres libre de hacerlo siempre que nos hagas mención y te pongas en contacto con nosotros por las vías mencionadas en este manual.



## THE FLYING CORTIJO

Lo hizo casi todo  
**JM Almenzar "El Goly"**

Hicieron cosas  
**David Arellano "Reus"**  
**Alejandro Landero**  
**Jorge Vega**

Traducción  
**Carmen Potter (Inglés)**  
**Fernando Quesada (Francés)**  
**Frank Mönkemöller (Alemán)**

Hicieron algo  
**Pedro Almeida "Pit"**  
**Manuel Macías**

Programado en  
**GB Studio**

### RECURSOS EXTERNOS

"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.

**NOTAS**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





V I D E O G A M E S

THE FLYING CORTIJO © 2019