GANBARE! NEO POKE-KUN
ガンバレねおぽけくん

GUIA DE JUEGO EN ESPAÑOL

Guía realizada por: Davidvaldivia
Maquetado: KeiDash

INTRODUCCIÓN

'**Ganbare Neo Poke-kun**', es un juego muy **absurdo**, muy **japonés**, y también **muy divertido** siendo el pionero antes que 'WarioWare' en su estilo.

Incomprensiblemente, nunca recibió el reconocimiento o la atención de los jugadores ni de los medios de comunicación cuando fue lanzado en junio del año 2000 y ser sólo publicado en japonés...tampoco ayudaba.

Hemos creando esta guía con el fin de dar una buena información de este juego y así cualquiera que quiera completarlo pueda hacerlo sin miedo ni impedimento con el idioma.

Existen dos secciones distintas en el juego; **Observaciones** y **Mini Juegos**.

"**Observaciones**" hare referencia a las interacciones que hace Poke-kun (protagonista de este juego) abriendo su puerta o sin interactuar con los botones del nuestra portátil preferida.

"**Mini Juegos**" hace referencia a todos los mini juegos en los que se subdivide este título.

VISIÓN GLOBAL DEL JUEGO

No voy a intentar explicar la rareza del mundo que vive Poke-kun, pero en cambio contaré que locura está sucediendo realmente o al menos intentarlo.

Al arrancar el cartucho por primera vez, se te presentará con una simple pantalla de título y luego Poke-kun directamente en el juego. Cuando enciendas la consola de nuevo, el juego a partir de ahora, se iniciará automáticamente en la habitación de Poke-kun.

Cuando has comenzado el juego, veras que no tienes control directo sobre las acciones de Poke-kun. Puedes provocar ciertas cosas en la habitación. Aquí están los controles de este modo:

JOYSTICK DIRECCIONAL

Arriba	Encendido / apagado para la bombilla que hay en la habitación.
Abajo	Disparador de insectos que salen del suelo
Derecha	Sale una mano de la ranura que hay en la puerta.
Izquierda	Sale una imagen en la esquina superior izquierda

Girando varias veces el joystick Le ocurre una desgracia a Ganbare.

BOTONES

A Llaman a la puerta y sale un personaje distinto según el momento (si abusas muy seguido, romperás la puerta).

B Entras en la pantalla de selección de mini juego.

START Muestra un menú para guardar (Sí / No)

OBJETIVO

El objetivo básico es hacer que Poke-kun este feliz, porque cuando está de buen humor, desbloqueas nuevos mini juegos, cosa que se produce cuando **Poke-kun** sale a trabajar con su martillo.

No os preocupéis si al final del juego se os queda el porcentaje total al 90% en los mini juegos de la sexta sección (fila) porque necesitará acudir **dos veces seguidas a trabajar** para abrir mini juegos y no como al principio que se abren más rápidamente.

Cuando se pulsa el botón A, el timbre sonará. Cuando Poke-kun abra la puerta, **aparecerá un personaje al azar**. Hay personajes diferentes y cada uno afectará de manera distinta a Poke-kun. Algunos le pondrán feliz, algunos le enfadaran otros le humillarán, etc. Como los personajes no se conocen por su nombre durante el juego, no hace falta que explique quien le afecta. El resultado será evidente por las expresiones de Poke-kun.

Si crees o ves que Poke-kun está cada vez más feliz, pulsa el botón B. Aparecerá una alarma y nuestro personaje irá hacia la pantalla, pero no te preocupes, esto es normal. En este momento te saldrán las seis hojas con los distintos mini juegos que podrás obtener. También verás los porcentajes debajo de cada mini juego. Estos van aumentando con el tiempo y el mini juego se desbloqueará al llegar al 100%.

Cuando vuelves a la habitación, después de comprobar el estado de los mini juegos, Poke-kun a veces sale con su casco y un martillo para ir a trabajar (*suponiendo que este feliz*)

Si él no es feliz, no podrá ir a trabajar, o incluso empaquetará sus cosas y se irá.

No es recomendable provocar desgracias a Poke-kun porque afectará a su estado de ánimo y te puede costar mucho abrir los mini juegos. Sólo lo recomendamos en caso de que hayáis desbloqueado todos los mini juegos, así podréis comprobar las distintas cosas que le pueden suceder. (*El cuarto de baño inundado, la explosión de su casa, que le trague el suelo, etc*)

Dado que el juego se ejecuta en tiempo real (usando el reloj interno del NGPC), **el mejor horario para jugar seria por la tarde y por la noche**.

MINI JUEGOS

Ahora que ya has desbloqueado algunos mini juegos, es el momento de hacer algo un poco más "normal" (si se puede decir así). **Los juegos te resultarán familiares, ya que la mayoría son tributos de títulos existentes**.

El reto no es una broma, porque vas a tener que sufrir la gota gorda con cada juego si quieres alcanzar las más altas puntuaciones. Al acabar un mini juego siempre te dan una **corona** (*aparece sobre la imagen del juego en la pantalla de selección*) esto quiere decir que has cumplido con los objetivos más básicos, como llegar al final de un nivel.

A continuación**, hay 3 filas de bonificación disponibles** para aquellos que tienen las habilidades de conseguir mayor puntuación (de menor a mayor):

Ciruelo, Bambú y Pino.

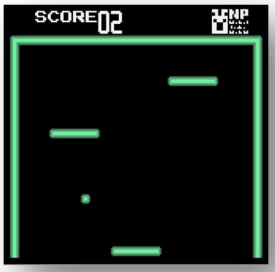
El bono más alto que ganes se mostrará en la esquina inferior derecha de la imagen del juego en la pantalla de selección.

Hay **6 'páginas' de mini juegos en total.**

A continuación os explicaremos los nombres, los controles y los objetivos de cada juego.

PÁGINA DE JUEGOS Nº 1

PONG

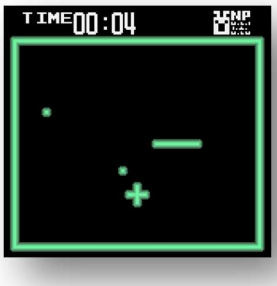


Cada vez que la pelota rebota en su paleta, se gana 1 punto

PUNTOS

Puntuación mínima	20 pts
Ciruela:	50 pts
Bambú:	50 pts
Pino:	70 pts

ESCAPE



Basta con mover la pieza para esquivar la pelota durante el mayor tiempo posible

PUNTOS

Puntuación mínima	12:45
Ciruela:	1:00
Bambú:	1:15
Pino:	1:30

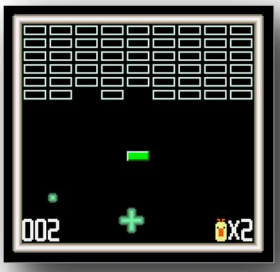
CRUCE

Pulsa la A para mover la pieza con forma de H en todos los ámbitos. Mientras está en movimiento, su velocidad se puede modificar pulsando el joystick arriba o abajo. No te choques con las líneas

PUNTOS

Puntuación mínima	20 veces completa
Ciruela:	40 veces completa
Bambú:	70 veces completa
Pino:	100 veces completa

BLOQUE DE ESCAPE



Básicamente es una versión del Arkanoid, pero dónde debes esquivar la caída de los bloques. Por cada bloque esquivado, se gana un punto.

PUNTOS

Puntuación mínima	150 pts
Ciruela:	300 pts
Bambú:	600 pts
Pino:	999 pts

ASTRO RESCATE

Evita los asteroides rojos, pero asegúrate de tomar las cápsulas grises que valen 10 pts cada una. Los platillos verdes valen 30 pts si los recoges.

PUNTOS

Puntuación mínima	Alcanza el objetivo
Ciruela:	300 pts
Bambú:	800 pts
Pino:	1000 pts

PÁGINA DE JUEGOS Nº 2

SAKURAJIMA PANIC

Esquiva los trozos de lava para evitar perder. No dejes de coger los trozos de comida. Las verduras blancas redondas dan 1 punto y las bolas de arroz con algas dan 3 puntos.

PUNTOS

Puntuación mínima	Sobrevive 99 segundos.
Ciruela:	50 pts
Bambú:	60 pts
Pino:	70 pts

SASUKE EN OSAKA

Derrota a todos los ninjas y a su jefe final. A Atacar, B Saltar

PUNTOS

Puntuación mínima	Derrota al jefe final
Ciruela:	100.000 pts
Bambú:	300.000 pts
Pino:	500.000 pts

DESAFÍO YUSAKU

Es igual que el juego de "Sasuke en Osaka", solo que esta vez tienes que evitar a mafiosos, tráfico y a su jefe final. A Atacar, B Saltar

PUNTOS

Puntuación mínima	Derrota al jefe final
Ciruela:	70.000 pts
Bambú:	210.000 pts
Pino:	350.000 pts

ESPACIO

Es una mezcla de 'Galaga' y 'Space Invaders' en el que Poke~kun se encuentra atrapado en un fuego cruzado. Solo tienes que evitar el peligro y esperar a que los extraterrestres sean destruidos, solo así serás libre y pasarás al siguiente nivel.

PUNTOS

Puntuación mínima	3 niveles completados
Ciruela:	5.000 pts
Bambú:	5.500 pts
Pino:	6.000 pts

CAÍDA LIBRE

Ajusta la velocidad moviendo el joystick hacia un lado u otro. Cuidado con los misiles y aves. Cada globo tiene un valor de 100 pts. Pulsa A para abrir el paracaídas justo antes de llegar al suelo. Consejo: Pégate a la derecha y estate atento al radar.

PUNTOS

Puntuación mínima	Llegar al suelo
Ciruela:	2.000 pts
Bambú:	2.400 pts
Pino:	2.700 pts

PÁGINA DE JUEGOS Nº 3

ROCKETMAN S.O.S

Nos encontramos a Poke-kun con un jet pack en donde tendrá que llegar a lo más alto, esquivando obstáculos. Pulsa A para propulsarte y despegar. Ciertas áreas requieren un descenso, por lo que tendrás que dejar de pulsar A para caer por un momento. Uno de los mini juegos más difíciles.

PUNTOS

Puntuación mínima	Llegar al final
Ciruela:	2:15
Bambú:	2:00
Pino:	1:45

MOGELER

Abre camino para encontrar diamantes. Utiliza tu radar para encontrar las posiciones de las bombas ocultas y evitarlas.

PUNTOS

Puntuación mínima	10 escenarios
Ciruela:	10 escenarios en 0:60
Bambú:	10 escenarios en 0:30
Pino:	10 escenarios en 0:15

HÉROE ESPACIAL

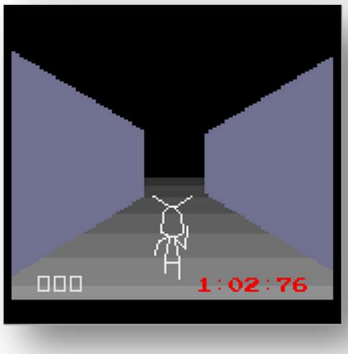
Usa A para disparar y destruir alienígenas a medida que navegas por el espacio. Cada sombrilla vale 1000 pts.

PUNTOS

Puntuación mínima	Destruye 50 alienes
Ciruela:	20.000 pts
Bambú:	50.000 pts
Pino:	100.000 pts

DESTRUCTOR ESPACIAL

Este mini juego comienza como una película de 'STAR WARS' con las letras y el logo de NEO GEO (un bonito guiño) Escenario realizado con gráficos vectoriales. Utiliza el joystick para mover, A para disparar y mantén B para mejorar la velocidad y seleccionar misiles. Después de destruir a 25 enemigos, Poke-kun comenzará a correr con estética 3D. Mantente a un lado y salta anticipadamente para evitar los perros.



PUNTOS

Puntuación mínima	Llegar al final
Ciruela:	2:45
Bambú:	2:35
Pino:	2:30

CRISIS DE GÉNESIS

Poke-kun apaerce en el centro de la pantalla ¡Con mucha hambre! Usa tu nave para lanzar alimentos con el botón A El 'medidor de hambre' en la parte inferior de la pantalla se llenará. Esquiva las bolas de fuego para evitar que baje.

PUNTOS

Puntuación mínima	Llegar el medidor de hambre
Ciruela:	0:50
Bambú:	0:40
Pino:	0:40

PÁGINA DE JUEGOS Nº 4

ATRAPADO EN LA CUERDA

Inspirado en el juego 'Spartan X'. Los controles son Izquierda, Derecha y A (patada). Deberás acabar con todos los enemigos que aparecen en tu camino hasta que llegue el jefe final. Tendrás que anticiparte antes de que salte hacia ti (fácil con una patada)

PROTEGE A LOS CIUDADANOS

Nada más empezar, notaréis un parecido al 'Bomberman' pero evitando que las bombas del forajido maten a los ciudadanos. Para conseguirlo debes ponerte encima de las bombas que vaya colocando para evitar que la onda expansiva mate al resto de ciudadanos.

Cuanta más gente salves, mayor será tu recompensa.

GUERRA DE CABALLOS

Al comenzar, debemos elegir el caballo con el que saldremos a luchar. La mecánica es muy similar al juego de las chapas.

Primero elegimos dirección moviendo el joystick hacia la derecha. Aumentaremos la fuerza con la que mandaremos con el botón A.

Deberás sacar a todos los contrincantes hasta llegar al último.

BUCEO

El objetivo es bucear hasta llegar al final sin perder la vida pero consiguiendo la mayor puntuación posible. Para ello, debemos coger los objetos que se muestran en el menú inferior en el mismo orden prestablecido.

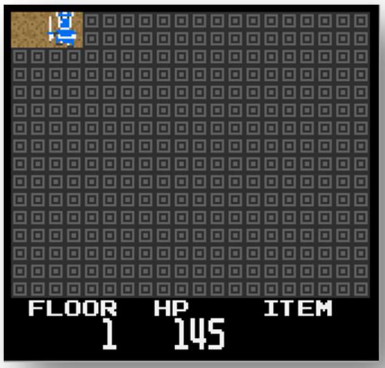
POKE-KUN & GOBLINS

En este mini juego debemos matar a los fantasmas y sobrevivir hasta que el tiempo se acabe. Os recordará mucho al mítico 'Ghost & Goblins'. Controles sencillos. Derecha e izquierda para desplazarte, B para salta y A para disparar.

Hay que tener cuidado con los fantasmas que van apareciendo por debajo ya que tan solo tienes dos vidas.

PÁGINA DE JUEGOS Nº 5

DYDQ



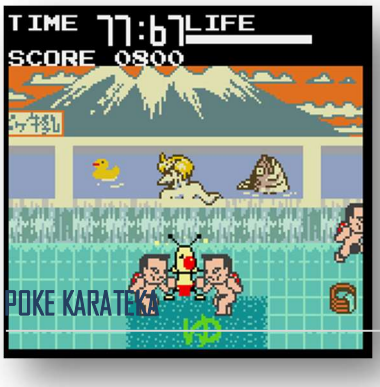
Inspirado en los antiguos juegos de ROL en los que debías ir descendiendo por mazmorras, enfrentándote a monstruos a los que ganarás lanzando una buena tirada de dados.

La trama es sencilla, encuentra las escaleras deprisa porque cada bloque te resta vida junto con los ataques de los enemigos.

ESQUIVA LA BOLA DE BASEBALL

Esquiva las bolas que te lanzarán los pitchers. El tope está en 100 bolas.

EVITANDO PELEAS



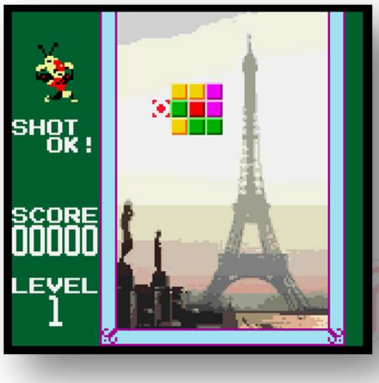
El pobre Poke-kun se ha visto envuelto en unas peleas entre varias personas. Existen 3 grupos de luchadores. Sepáralos hasta que se queden quietos y ve rápido a por el siguiente. Si se agraden, la vida disminuye.

Debes aguantar hasta que el cronómetro se complete y sim que te quieten la vida.

Un versus en donde Poke-kun se enfrenta a sí mismo.

Para atacar usa el botón A. Cuando el enemigo esté en el aire cerca de nuestro luchador, da de nuevo a la A para ir acabando con él de manera fácil.

TETRIS



Otro guiño más en este divertido título de NGPC, el mítico 'Tetris'.

Debemos seleccionar la pieza y destruirla con el botón A. Las más fáciles de destruir son las que tienen una mayor proporción del mismo color.

Consigue una buena puntuación pasando los niveles y acabar el juego.

PÁGINA DE JUEGOS Nº 6

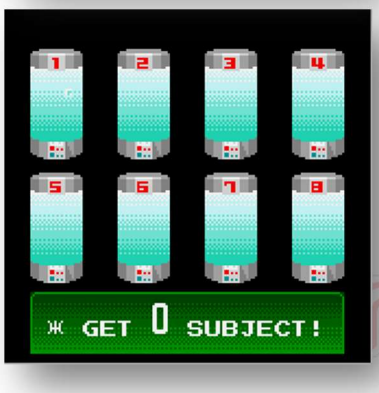
EL GANCHO

Un juego que imita las máquinas extractoras de peluches.

Deberás absorberlos a todos o a unos pocos para conseguir superar el mini juego. Cuantos más consigas, más medallas te darán.

Para absorber los muñecos, utiliza el botón A en el momento preciso y no lo sueltes hasta que lo lleves hasta donde tú decidas.

Hay un total de 8 muñecos a conseguir



POKE FURY

Si, tal cual lo veis. Nuestro Poke-kun muta en **Terry Bogard** y en **Andy Bogard** para realizar un versus entre ellos.

Dispone de 3 niveles diferentes.

Solo debes vencer a Andy utilizando A para atacar y B para cubrirte.

PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Típico juego que todo el mundo conoce.

La peculiaridad de esta versión es que si aciertas, deberás posteriormente adivinar en qué posición pondrá su cabeza está fantástica Poke-Girl sumando así aciertos.

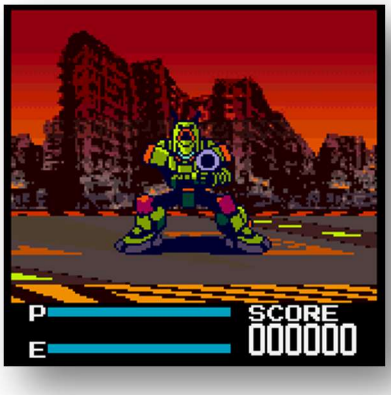
En cambio, si ella va ganando, pues los puntos se van reduciendo.

Suerte!

DJ

Debes girar al personaje en el sentido de las agujas del reloj para ganar a tu contrincante. Cuanto más rápido, antes ganarás.

ROBOT



Mini juego final.

Os recomendamos paciencia, no os desesperéis con este Robot porque cuesta que salga todo bien a la primera.

Como veréis, el robot se va desplazando de izquierda a derecha. Hay un momento justo en el que casi antes de llegar a cada esquina, si aprietas el botón A, le lanzarás un rayo dándole de lleno.

Un apunte, cuando te lance misiles aparecerán unas flechas, ¡Será el momento en el que debes mover tu joystick en la dirección indicada para esquivar el ataque!

Si habéis conseguido batir a éste Robot, aparecerá una sorpresa que no desvelaremos para no romper la magia de este maravilloso juego que nos ofreció a finales de la vida de la NEO GEO POCKET, esperando que hayáis disfrutado tanto la guía como el juego como lo hemos hecho nosotros, con todo el cariño del mundo por esta pedazo de consola portátil de SNK.