

# Rocket: Robot on Wheels Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v1.00 on Mar 28, 2003

GUIA DE ROCKET: ROBOT ON WHEELS

Autor: TurokJr (Juno64)

E-mail: fragojr@yahoo.com

Página original de la guía: SectorN.net ([www.sectorn.net/ayudas/guias.htm](http://www.sectorn.net/ayudas/guias.htm))

Para uso de: GameFaqs ([www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)) y SectorN ([www.sectorn.net](http://www.sectorn.net)).

Nombre: Jorge Isaac Frago

Versión 1.00

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net ([www.sectorn.net](http://www.sectorn.net)) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs ([www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)): la mejor página de FAQs en el Mundo!!!

Tabla de Contenido:

1. Historia e Introducción
2. Historial
3. Análisis del juego
4. Controles e Ítems
5. Guía del Juego
6. Copyrights

1. Historia e Introducción:

=====

Compañía distribuidora: Ubi Soft.

Compañía desarrolladora: Sucker Punch Entertainment.

Otros juegos de SP: Sly Cooper (PS2).

El gerente del más famoso parque de diversiones ha sido invitado a una fiesta importante en el espacio interestelar. Es la fiesta por la inauguración del parque y por la presentación de la famosa mascota Whoopie, estrella del parque. Sin embargo, un mapache malhumorado y envidioso llamado Jojo, planea sabotear el parque. El gerente ha dejado como supervisor al robot vigía Rocket para cuidar los tiquetes o boletos del parque, además de las monedas especiales para comprar en el parque. En el momento menos pensando, el mapache ha robado todos los tiquetes y monedas del parque y ahora es misión de Rocket regresarlos.

Rocket: Robot on Wheels es el primer juego de la nueva compañía Sucker Punch y es uno de los mejores de Nintendo 64. Es una plataforma que reúne el concepto de búsqueda de juegos como Banjo Kazooie con elementos netamente plataformas como los de Rayman o Mario. Es de esos juegos llenos de timing en donde debes controlar muy bien el personaje debido a

la exactitud de mucho de los movimientos. Posee elementos de la vieja escuela ya que parece un juego de Super Mario de 2D en un mundo 3D. Combina perfectamente los elementos de puzzle y mecánica además es sin duda uno de los más originales.

## 2. Historial:

=====

### Versión 0.95

Incluye todo lo que ves menos los asuntos legales y el análisis del juego, aunque en la página SectorN donde aparece originalmente la guía si encuentras dicho análisis, solo que aparte.

### Versión 1.00

Incluye los asuntos legales y la presentación para GameFags. Además está el análisis del juego incluido en la guía. Quiero destacar que la guía no va muy profundo a cada tiquete pero se explica lo suficiente. De todos modos puedes mandarme un email. Ahh, el nivel final no lo incluyo pero puedes mandarme correos sobre el mismo :p

## 3. Análisis del Juego:

=====

### Introducción

Este es otro título que se une al salón de la fama de los plataformas de Nintendo 64 y posee una característica muy curiosa: este juego es con el cual la compañía Sucker Punch se estrena en el mundo de los videojuegos, y si siguen así quizás pueda nacer otro Rare. Este género es quizá el más importante en la consola de los 64 bits y este es uno de los mejores para dicho género.

La trama es más o menos así: hay un parque de diversiones futuristas el cual ha sido ensamblado para su inauguración a la mañana siguiente. Pero esa noche, el jefe del parque va a salir a una reunión y deja a cargo del parque a un robot. Al mismo tiempo, las estrellas del parque Jojo y Whoopie se encuentran en sus jaulas. Pero Jojo, la ardilla, tiene un plan para sabotear el parque robando así todos los tiquetes y monedas del parque y raptando a la estrella: Whoopie la foca, simplemente por estar celoso. Iniciando así tu búsqueda de tiquetes y monedas por el parque. El juego combina la búsqueda con puzzles y minijuegos (como en Mario 64 y Banjo) unido con saltos de precisión, enemigos y puzzles europeos muy buenos (Rayman 2). El juego posee 7 enormes niveles en donde debes encontrar 12 boletos, 7 partes de la máquina, 200 monedas del parque y alguno que otro ítem en especial como vehículos que te ayudarán a resolver sus buenísimos puzzles. Y no creas que es un simple clon de Mario, Banjo o DK, no!!!!!! , posee casi el mismo nivel de originalidad del Spacestation de DMA, pero más parecido a títulos como Banjo, Mario o Donkey Kong 64.

### GRÁFICOS (7/10)

Lástimosamente el juego no posee el soporte del Expansion Pack, pero no creas que se ve mal, al contrario, se ve muy bien y mucho más en interiores como el Bee-Ware del primer nivel en donde recordarás los saltos de precisión de los viejos plataformas, ahora en 3D. Las transparencias están bien logradas y los polígonos tienden a notarse pero no molestan en lo absoluto. Los personajes están bien logrados y la

animación corre suave con un buen nivel de framerate (no hay slowdown). Claro que no verás los exhuberantes efectos de luz y de ambientación de Donkey Kong 64, sino que verás explosiones al estilo comics con humo muy sencillo y fuentes de luz también sencillas. Nada exagerado como en Donkey Kong 64 o Rayman 2, pero no es nada malo en lo absoluto. Es muy parecido a Banjo-Kazooie pero un poquito menos. Además éste aspecto no lo notarás ya que lo olvidarás al tratar de resolver los puzzles. El juego también se mueve con fondos en 2D preponderados con algunos elementos estéticos de ambientación que se ven muy padre (como en el segundo nivel; el romano). Creo que no es nada para quejarse.

#### SONIDO (6/10)

OK, Rayman poseía una música no tan buena que digamos, pues éste juego comparte el mismo error que el del héroe francés de Ubi Soft. La música es del tipo alegórica que se encuentran en las ferias (recuerda que el juego se desarrolla en un parque de diversiones), y dichas melodías suelen ser muy repetitivas y, aunque no molestan, tampoco te harán suspirar como lo hizo Banjo-Kazooie y algunas secciones de DK64. En cuanto al apartado FX (efectos especiales de sonido, en este caso), es obvio que un juego al estilo cartoon posea sonidos cartoons, por lo que oirás explosiones, chasquidos y demás efectos acústicos propio de las cómicas, pero que no son en nada molestas. No hay mucho diálogo en el juego, pero lo poco que hay lo tendrás que leer. No posee sistema stereo y solo oirás un Yeahhh!! del protagonista y alguno que otro chasquido, pero aclaro que éste apartado será olvidado cuando lo juegues ya que no te importa por lo bueno que es. Yo diría que poseen música y efectos sonoros promedio o de average.

#### JUGABILIDAD (9/10), DURACIÓN (7/10) Y DIVERSIÓN (8/10)

El juego es el más jugable junto con Mario 64, no lo crees?, pues creelo. Sus puzzles no son ninguna imitación de los juegos de Rare y Nintendo y no poseen ninguna similitud en lo absoluto. Solo se parecen en que son plataformas de búsqueda y salto, que todos los niveles se encuentran en uno solo y son para Nintendo 64, nada más. Los puzzles son los más ingeniosos, divertidos, extremadamente lógicos y que te harán usar la cabeza y cuando resuelvas uno que te ha tomado tiempo, lo primero que dirás es: "¿Por qué no pense en esto antes?".

Es enteramente entretenido, no es frustrante y posee un buen nivel de dificultad sin llegar al grado de "tirar el control por la ventana". Posee puzzles clásicos como el pasar por los anillos o pegarles a algunos blancos, pero hay unos muy originales como el de los tornillos para reparar la Montaña rusa en la cual te montarás o el de las piscinas de colores y el de las bolas de colores eléctricas; a los cuales se unen muchos más originales y lo mejor de todo es que une perfectamente el género plataforma al estilo de principio de los 90 con las plataformas actuales de búsqueda. La palabra clave en éste juego es ORIGINALIDAD, algo que se busca mucho hoy en día, se encuentra poco y se aclama, y éste juego lo posee.

El juego es también muy durable, con muchas cosas que recoger y que hacer y puede tener buen factor de reusabilidad. La jugabilidad de Rocket se ve manchada con la peor cámara nunca antes puesta y te aconsejo que uses el ángulo que ellos te dan, por que al cambiarla todo a tu alrededor cambia (perspectiva y dirección, claro), y es una verdadera lástima que un juego tan bueno posea una cámara tan horrorosa. Pero bueno, nada es perfecto.

#### NOTA FINAL (9/10)

Es el mejor plataforma de Nintendo 64 desde los tiempos de Mario 64 y Banjo-Kazooie. No es fácil como lo fue Rayman 2, es muy original solo comparable con la originalidad de Spacestation y la de Mario 64 (en su momento claro), usa un sistema de puzzles lógico, ingenioso y entretenido

que de verdad hace funcionar tu mente. Es muy divertido, en especial a la hora de hacer una Montaña Rusa a tu propio gusto en la cual puedes poner cuantas curvas y lomas quepan. Puede ser muy reusable y largo, en especial a la hora de recoger todo.

Es un juego nada frustrante y es muy divertido, entretenido y sano el cual te mantendrá ocupado hasta la llegada de otros plataformas. Es un tipo de juego que nadie conoce o están allí dormidos, ya que no poseen el apoyo publicitario de los juegos de Rare, Nintendo, Acclaim o Konami. No usa la publicidad para ser bueno y popular, simplemente lo es.

Es altamente recomendado y si eres de los que compran juegos, te aconsejo obtener este, más si te gustan los plataformas, más si te decepcionó DK64 o Banjo, o si por alguna razón te gustaría probar un juego de calidad. Si eres de los que prueban juegos, trata de rentarlo y verás lo bueno que es, claro que si te gustan los juegos violentos, etc, etc... solo réntalo ya que éste juego demuestra que no se necesita violencia para el éxito, solo originalidad y entretenimiento.

+ El plataforma más original, solo comparable con Mario 64 y Spacestaion.

+ Puzzles muy ingeniosos, divertidos y lógicos.

+ Buena curva de dificultad sin llegar a la frustración.

+ Une los plataformas de búsqueda como DK o Banjo, con los viejos de salto como DKC o Mario World.

+ No se necesita música y gráficas para que un juego sea excelente.

+ No hay niebla, slowdown aunque si aparecen objetos.

+ Muy jugable, con buen factor de diversión, originalidad y duración.

+ Buen debút para Sucker Punch.

- La peor cámara nunca antes puesta en un plataformas. No funciona bien en lugares cerrados.

- Un sonido de ambientación repetitivo, no muy bueno y algo calmado.

Aunque cae muy bien en niveles como el romano.

- No hay diálogo.

- Lástima que no sea tan conocido.

Solo te digo que no puedes perder en probarlo, solo toma una hora y verás como se multiplican, más si eres un plataformaniaco, y te encanta buscar y resolver puzzles. Una respuesta a la originalidad y vence al propio Rayman 2 de Ubi Soft. . Bien hecho Sucker Punch!!!!!!

#### 4. Controles e Ítems:

=====

Stick: mueves a Rocket por los niveles. Entre más presiones el stick, más rápido irá el personaje.

Botón A: saltas. Entre más presiones el botón, más alto saltarás.

Agarrar: usa el botón B para activar el rayo retractor del casco de Rocket. Con este rayo podrás sostener cualquiera cosa tirada en el suelo. Además puedes usarlo para sostenerte de algunos agarraderos y lianas. Si estás en un agarradero te puedes impulsar usando el stick de un lado a otro.

Lanzar: usando el botón B agarra un objeto, presiona de nuevo el botón B para llamar al cursor. Mueve el cursor con el stick y lanza el objeto con el mismo botón.

**Slam:** toma un objeto que sea rompible, luego presiona A para saltar y en el aire presiona Z para lanzarlo fuertemente al piso. Además de romper objetos, lo puedes usar contra los enemigos.

**Doble Salto:** usa el botón A para saltar una vez y de nuevo úsalo para dar un medio salto o flotamiento extra. Lo puedes usar también como amortiguador en el aire.

**Triple Salto:** en el nivel Mine Blowing puedes usar a los Hongos traviesos para realizar el triple salto. Solo déjate atrapar y salta 3 veces cada vez más alto.

**Heladora:** presiona y mantén el botón Z y luego presiona el botón A. Saldrá un rayo pequeño de hielo que congela a los enemigos. Además lo puedes usar en el agua para congelarla y crear plataformas.

**Agarradera a larga distancia:** presiona y mantén el botón Z y luego presiona el botón B. Un rayo láser aparecerá y que podrás mover a los blancos. Cuando el cursor verde aparezca presiona de nuevo el botón B para lanzar un rayo más largo y así te agarras de mayores distancias. Entre los ítems del juego tenemos

**Tiquetes:** son tu primer objetivo, cada nivel posee 12 tiquetes. Dos de ellos son siempre los mismos: uno lo ganas obteniendo 200 monedas y el otro lo ganas obteniendo las partes de la máquina. Los tiquetes están representados por las letras del abecedario: desde la A a la L. Los tiquetes permiten abrir nuevos niveles. El final varía cuando tienes todos los tiquetes del juego.

**Interruptores de Tiquetes:** poseen un número en la parte superior que representa la cantidad mínima de tiquetes necesarios para acceder a la nueva zona.

**Monedas:** las hay de 3 colores y cada una de diferente valor: las plateadas representan 1 unidad, las moradas 5 unidades y las doradas 10. Hay 200 unidades en cada nivel. Permiten comprar nuevos movimientos.

**Partes de la máquina:** las hay 7 por cada nivel y permiten restaurar la máquina principal de cada nivel que hace funcionar todos los aparatos mecánicos de la zona. Debes obtener las 7 partes y cuando estén completas automáticamente encenderá.

**Celdas de Poder:** esferas doradas que le dan salud a Rocket. Cada vez que es lastimado, Rocket perderá una celda de poder.

**Unidades de Poder:** con la forma parecida a un átomo, estas unidades le dan a Rocket un nivel más de salud en su barra de energía.

**Estaciones de Poder:** en algunas zonas Rocket podrá reestablecer toda su salud en estas máquinas.

**Botones de Vehículos:** cuando obtengas el vehículo en cada nivel podrás llamarlo presionando este botón azul.

**Señales:** un amigo de Rocket del parque dará pistas sobre el nivel. Sin embargo es para los primeros niveles del juego.

**Bombas:** Rocket las usa para destruir barreras frágiles y eliminar enemigos. Sin embargo te hacen daño.

**Interruptores de Bomba:** los reconoces porque tienen los colores rojos y amarillo. Lanza bombas para accionar mecanismos de plataformas o abrir puertas.













entrada.

B: Del inicio ve a la izquierda por la entrada hasta encontrar una pesa. Usa las bolas para llegar hasta la marca del diente amarilla.

A: Usa los hongos en la zona luego del río de Chocolate hasta una zona de malvadisco.

C: Encuentra las partes de la máquina y llévala al panel dentro de la boca de la cara del inicio.

D: Usa las ventosas de la máquina y sube hasta encontrar un camino largo. Usa las arañas y llega hasta el sombrero. Ahora llegarás a un cuarto de máquinas y verás unos agarraderos circulares. Úsalos para llegar al final.

E: Pasa por los anillos del cuarto de máquinas.

F: En el cuarto de máquinas verás una tubería abierta. Baja y habla con el personaje de allí y dale las piezas de colores que pide.

G: Sube la zona del cuarto de máquinas, evadiendo plataformas, agarraderas y demás obstáculos hasta el tiquete.

H: Entra al tubo de succión cerca del tiquete G y llegarás a una nueva zona. Usa el Spider Bike y llega hasta el otro lado del monstruo donde hay una especie de caparazones de escarabajo. Trata de virarlos todos antes que regresen a la normalidad.

I: Usa la Spider Bike e ingresa por su boca y llegarás a otra nueva zona. Pasa alrededor del círculo y aunque al final no veas nada, en la pared interna hay una entrada.

J: Colócate en la saliente frente a los ojos del monstruo y con la bomba pégale a cada ojo (debes hacerlo rápido). Ahora usa la Spider Bike y llega a la cabeza del monstruo. Espera a que suba y gana el tiquete.

K: Arriba de los ojos de una de las caras de la entrada. Usa alas ventosas como agarradera.

L: Colecta las 200 monedas.

Nivel exterior: Whoopie's World

A: Solo inicia el juego.

B: ve a la zona que está al final de la zona principal de Whoopies World, bajo la rampa de la izquierda verás una puerta (si es que la vez) en la pared. Usa la B para abrirla.

C: Usa la B para agarrarte de la nariz de Jojo y entra a su boca. Sube las plataformas.

D: Detrás de la entrada del segundo nivel hay una agarradera que te lleva al tiquete.

E: Arriba de la entrada de la mina hay un hoy. Pasa luego la zona del puente.

F: Debajo de la nube hay unas agarraderas y un tiquete.

G: En la nube alta verás otra pequeña que te lleva a otra a lo lejos. Allí hay un minijuego que debes superar para ganar el tiquete.

H: En la zona de los dos últimos niveles, ve a la escondida entrada en la zona blanco y negro usando las plataformas. Dentro del camino hay tres monedas que te guiarán hacia una entrada invisible y de allí al tiquete.

I: Ve a la zona de la entrada en blanco y negro y de allí hallarás un hoyo que te llevará a una zona de retos. Pásala y gana.

J: Luego de abrir la reja con la llave, verás a la derecha una plataforma y luego unas agarraderas. Pasa y gana el premio.

K:: ve a la zona de la entrada de los 2 últimos niveles y verás un pad que te lleva a Jojo's World. Si pasas este difícil y buenísimo reto ganarás el juego, pero solo verás el final si has colectado todos los demás tiquetes (incluyendo el L de este nivel). No explicaré como pasarlo (a menos que mandes un e-mail) ya que es el mejor y más entretenido reto de todos.

L: Colecta las 200 monedas..

## 6. Asuntos legales (Copyrights)

La siguiente guía está protegida por los derechos de autor y se prohíbe su reproducción total o parcial a menos que se tenga el permiso del autor. Se les pide a aquellos interesados en la guía, por favor comunicarle al autor. Es casi 100% seguro que la preste pero antes deben mandarme un email.

La guía puede ser copiada y guardada en tu disco duro. Incluso puede ser impresa mas no distribuida de cualquiera forma. Puedes mandarla a otro amigo que necesite ayuda pero para uso personal.

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net ([www.sectorn.net](http://www.sectorn.net)) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs ([www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)): la mejor página de FAQs en el Mundo!!!

Todos los derechos reservados.

Copyright TurokJr; Marzo 2003.

>> Fin del Documento <<