

ENGLISH

IT WAS JUST LIKE ANY OTHER DAY...

...Spike was heading over to hang out at the Professor's lab with his good buddy Jake. But the pair of them got a surprise when they arrived – a bunch of monkeys wearing strange helmets were running amok! Suddenly a time machine in the lab whirled to life, and before Spike and Jake knew what was happening, they were being drawn into it...

A white monkey called Specter was the one responsible for all the commotion. Specter, who gained intelligence by putting on a special helmet invented by the Professor, was using the time machine to warp the monkeys back to previous time periods in an effort to create a world ruled by monkeys. If you don't catch the escaped monkeys quickly, the course of history will be changed forever!

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved APE ESCAPE™ data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

SAVING GAMES

Game data can be saved in the Travel Station's 'Warp Room'. The minimum amount of free space required to save APE ESCAPE™ data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB = 320KB

256MB – 2GB = 384KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™ Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: APE ESCAPE™ features Ad Hoc Mode only.

CONTROLS

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the analog stick and directional buttons unless otherwise stated.



- 1. L button
- 2. R button
- 3. ↑ button
- 4. ← button
- 5. → button
- 6. ↓ button

- 7. △ button
- 8. ○ button
- 9. × button
- 10. □ button
- 11. START button
- 12. SELECT button

CHARACTERS

SPIKE	A lively junior school kid, who is brimming with curiosity. Loves hanging out at the Professor's lab.
THE PROFESSOR	Genius inventor who lives in the lab with his granddaughter, Natsumi. He's devoted to his research and upholds strong moral values, but sometimes comes across as being slightly naïve.
NATSUMI	A teenager who is a bit of a tomboy, but the epitome of kindness. Has known Spike since he was small, so he's just like a pesky little brother to her.
CASI	A computer program developed by the Professor. Is intimately involved in providing support to the Professor and Spike.
SPECTER	The leader of the monkeys. Despite being an amusement park attraction at one time, the Monkey Helmet invented by the Professor turned him into an intelligent being, but caused him to develop an evil streak.
MONKEYS	Specter has given these monkeys helmets and time-warped them into the past in order to execute his history-changing plans.
JAKE	Spike's best friend and rival from school. Keeps testing Spike's mettle in various challenges, almost as if he were being manipulated by Specter.

STARTING THE GAME

Use the Language Select screen to choose your language. Press ← or → to select English, Français, Deutsch, Italiano or Español and press the X button or the O button to confirm.

MAIN MENU



After a short cinematic sequence, the Main Menu will be displayed. Press the **↑** or **↓** directional buttons to select an option and the **X** button or **O** button to confirm.

NEW GAME

Play the game from the beginning.

LOAD GAME

If data for a game you have played previously has been stored to Memory Stick Duo™, you'll be able to resume that game by selecting Load Game.

MULTIPLAYER GAME

Play two-player mini-games against an opponent using Wireless Ad Hoc Mode.

NOTE: Further information on multiplayer mini-games can be found later in this manual.

PLAYING THE GAME

DEFAULT CONTROLS

 button	(Short press) Centre camera (Long press) Switch to panoramic view
 button	(Hold) Crouch down Change ammo (when using the catapult)
analog stick	Move Spike Select
directional buttons	Change camera direction Select
START button	Show/hide Pause Menu
SELECT button	Gadget Select Menu
 button	Use assigned gadget Cancel
 button	Use assigned gadget Accept
 button	Jump/Accept (Hold whilst crouching) Hide
 button	Use assigned gadget Cancel

GAME PROGRESS

You progress through APE ESCAPE™ by catching monkeys in various locations and travelling back and forth between levels and the 'Travel Station'. Play progresses in the following way:

1. 'Select Level' Screen

Select the level you want to play. Every time you clear a level, a new one will be introduced.

2. Level Information

After choosing a level to visit, a screen is displayed showing you the number of monkeys to be captured in order to clear that level, as well as the number of monkeys caught and the amount of Specter Coins picked up in that location so far, if any.

GET NEW GADGETS!

Newly-invented gadgets will sometimes be available before you head to a new level. Try getting the hang of them as quickly as you can. Once you've acquired a new gadget, head for the training facility to learn how to use it before doing anything else. Once you complete the training, you can proceed to the next level.

3. Levels

Your aim is to capture monkeys in each of the levels. You will be warped back to the Travel Station when you either clear or quit a level.

4. Travel Station

From here you can warp to the 'Select Level' screen, save your game, or play a mini-game if you have met the required criteria.

THE GAME SCREEN



1.Cookies

These indicate Spike's strength. You have five cookies at the start of each level.

2.Gadgets

Shows which gadgets are currently assigned to the $\triangle$ button, $\bigcirc$ button and $\square$ button.

3.Spike

Move Spike about using the analog stick.

INJURIES

You lose a cookie when you get injured.

YOU WILL GET INJURED IF YOU:

- Are attacked by monkeys or enemies
- Are hit by sharp objects or other contraptions
- Fall into molten lava or freezing seas
- Fall from high places

LOSING A LIFE

Each time you lose a life, you will lose one T-shirt.

YOU WILL LOSE A LIFE IF YOU:

- Run out of cookies
- Drown in water
- Fall to bottomless depths
- Get sandwiched in-between moving contraptions

CLEARING LEVELS AND 'GAME OVER' SITUATIONS

To clear a level, capture the number of monkeys shown by the indicator which is displayed in the bottom right hand corner of the screen whenever you trap one of the little blighters. The game ends when you lose a life and don't have any T-shirts left.

PAUSE MENU

Press the START button during a level or in the Travel Station to pause the game and provide access to four options.

□ Button: Quit

By selecting 'Yes' you will exit the current stage and return to the 'Select Level' screen. Select Quit in the Travel Station to quit the game without saving progress.

× Button: Options

Allows you to adjust the 'Music' and 'Sound Effects' volume. Choose 'Default Settings' to revert to the pre-adjusted levels.

△ Button: Gadgets

Assign a gadget from those available to the □ button, △ button or ○ button.

○ Button: Status

Shows you the number of monkeys, Specter Coins, and the best time for a given level. When you're in the Travel Station, the Status screen shows you how much of the game you have completed, as well as the total number of Specter Coins you have collected.

TIPS ON CLEARING LEVELS

A certain number of monkeys will remain at large even in levels you have already cleared by capturing the predetermined number of monkeys. Once you have acquired a new gadget, try heading back to the 'Cleared' levels. Once you have captured all of the remaining monkeys, the level will be marked as 'Completely Cleared'.

TAKE THE TIME ATTACK CHALLENGE!

Choose a level you have completely cleared, and press the START button to beat the clock in Time Attack mode.

In Time Attack mode, all monkeys will be reactivated, and your aim is to capture the predetermined number of monkeys in the quickest time.

SPIKE'S ACTIONS

Moving – analog stick

Push the analog stick to move Spike about. Make Spike walk by pushing gently, and make him run by using larger movements.

Jumping – × button

Press the × button to make Spike jump. Pressing the × button again while he is in the middle of a jump will allow him to jump twice as high, thus accessing places he couldn't normally reach.

Crouching/crawling/hiding – button

Press the  button to make Spike crouch down. Pushing the analog stick while he is crouched down allows him crawl, and pressing the  button whilst crouching will make him act as if he were invisible.

Hip Drop – button during a jump

Press the  button to make Spike jump, and press the  button to do a Hip Drop. With the Time Net in hand, Spike can catch monkeys as he Hip Drops down on them.

Climbing – Jump on to trees or other objects

Grab on to trees, poles, or other objects by pressing the  button and jumping towards them. Once you're on the object, push the analog stick  or  to ascend or descend, and  or  to move around. Press the  button to jump off.

Hanging on to things – Jump on to cliffs or bars

By jumping onto a cliff, bar or ledge where he can get a hand-hold, Spike will hang by his fingertips. When Spike is hanging on to a ledge, push the analog stick in the direction ahead of him to make him ascend, or move it in the opposite direction to make him descend.

Hang-walking – Use the analog stick while hanging

Whilst hanging from a bar, push the analog stick to make Spike 'hangwalk' along it.

Shoving blocks – Push towards the blocks

Some blocks will need to be shoved. Move Spike towards a block to shove it in that direction.

Sliding down slopes – skid down slippery slopes

Slippery slopes await you in some levels. You can slide down from the top of such slopes, but cannot walk back up from the bottom. You can also jump while sliding down.

OPERATING THE CAMERA

Moving the camera – directional buttons

Press the , ,  or  directional buttons to move the camera for a better look around.

Centre the camera - Tap the button

Tap the  button if your line of sight is poor, or if you're not able to clearly see what's ahead. This will position the camera directly behind Spike.

Panoramic view – Hold down the button

Pressing the  button will show you Spike's line of sight. Use the analog stick to look around. Press the  button once more to return to Normal View.

NOTE: When using the Monkey Radar, pressing the  button will display information about a monkey, if one is in range.

USING GADGETS

ASSIGNING GADGETS

Access the 'Gadgets' screen from the Pause Menu to assign gadgets. Choose one and press either the  button,  button or  button to assign it to that button. Press the START button to confirm your choice. Pressing the button assigned to a gadget during play will enable you to use it. Alternatively, when you need a gadget urgently, press the SELECT button to quick select the Assign Gadget screen. Press it again to close the screen.

STUN CLUB

Swing the club in the direction Spike is facing to attack enemies and monkeys alike, as well as to hit objects. Spike can also perform spinning attacks – spin the analog stick to whirl him around while pressing the assigned button.

TIME NET

Cast the net in the direction Spike is facing to capture monkeys or snatch items. The Time Net can also be used while Spike is crouching.

AQUA NET

The Aqua Net is automatically activated when Spike enters water (during which time no other gadgets can be used). An oxygen meter will be displayed in the upper right corner of the screen and the meter will start to fall whenever Spike dives in. He will drown if the meter reaches zero, and you will lose one T-shirt.

SWIMMING

Push the analog stick to swim Press the **X** button to swim faster

ASCENDING

Press and hold the **L** button to swim towards the water's surface

DIVING

Press and hold the **R** button to make Spike dive deeper underwater

JUMPING OUT OF THE WATER

Once you've popped back up to the surface, press the **X** button to jump out of the water

FIRING THE AQUA NET

Press the **O** button to cast the Aqua Net. The effect is the same as the Time Net

MONKEY RADAR

Using the Monkey Radar when a monkey is close by will lead Spike in his prey's direction for as long as the assigned button is held down. The Radar will feed back light and sound the closer he gets. Press the assigned button again and repeat the process to track down other monkeys.

A WORD ABOUT THE **L** ICON

The **L** icon displayed in the lower left corner of the screen will illuminate when Spike has found a monkey using the Monkey Radar. When this happens, hold down the **L** button to switch to Monkey Cam mode.

MONKEY CAM

The Monkey Cam allows you to observe monkeys that the Monkey Radar has picked up. Use it to check the name, level, abilities, and other attributes of a particular monkey. Move the camera around using the analog stick and press the ↑ and ↓ directional buttons to zoom the camera in and out.



1. Name:

The monkey's name

2. Level:

The higher the level, the harder they are to catch

3. Speed:

The higher their speed, the more quickly they will be able to escape

4. Attack:

The greater their level of attack, the stronger they will be

5. Alert:

The higher their alertness, the more quickly they will spot you

6. Monkey Data:

More info about their particular characteristics

CATAPULT

Press the button assigned to this gadget to fire. Crosshairs will appear while you hold down the assigned catapult button. Use the analog stick to aim at enemies and switches.

CHANGING AMMO

You have three kinds of ammo at your disposal, and can switch between them by pressing the  button while pressing and holding the assigned button. You can increase your supply of Explosive and Guided Ammo by picking up items found around the levels.

NORMAL AMMO

Not very powerful, but the supply is inexhaustible

EXPLOSIVE AMMO

Explodes when it hits the target

GUIDED AMMO

Will follow the targeted enemy. Aim at several enemies using Guided Ammo to take them all out at once!

AIM MODE

Hold down the  button to access Aim Mode, which allows you to aim more accurately from Spike's line of sight. Use the analog stick to adjust the target area, and press the assigned button to fire.

DASH HOOP

Tap the button assigned to this gadget repeatedly to open up a spinning shield. You'll be able to zip around and kill (most) enemies by colliding with them, but the shield will get smaller if you bump into an enemy or wall. It will also stop spinning when you jump.

MAGIC PUNCH

Tap the button assigned to this gadget to deliver a knockout punch with its extendable boxing glove.

SKY FLYER

Tap the button assigned to this gadget repeatedly to send Spike flying high into the air. Keep tapping away to float down gently, or stop tapping altogether to drop down right where you are. While aloft, use the analog stick to move through the air. You'll suffer an injury if the Sky Flyer collides with an enemy as you take off. Try jumping before pressing the Sky Flyer button to fly higher and further.

RC CAR

This is a small vehicle that you operate by remote control. You can attack enemies and pick up items with it, and can also use it to press switches and nip into nooks and crannies.

CALLING THE CAR

Press the button assigned to this gadget to make it appear at Spike's feet.

NOTE: Hold down the button assigned to the car to make it appear at your feet again. If you want to use another gadget and leave the RC Car where it is, just press the other gadget's assigned button.

CONTROLLING THE CAR

Press the  directional button to drive forward, and the  directional button to reverse. Steer by pressing the  or  directional buttons.

USING VEHICLES

In some levels you will encounter vehicles that Spike can ride and manoeuvre. Jump onto the vehicle to get in, and jump once more to get out.

BOAT

Use the analog stick to steer the boat. You won't be attacked by water-dwelling enemies while you are in the boat.

TANK

Use the analog stick to manoeuvre the tank. The tank breaks down after enemies have attacked it several times, but you'll be able to drive a new one by returning to the place where it was originally found.

FIRING THE TANK'S MACHINE GUN

Press the  button whilst riding in the tank to fire off rounds with the machine gun.

FIRING THE TANK'S CANNON

Press the  button to fire the cannon. Fire the cannon at the white flashing walls or the yellow and black striped boxes to blow them away.

AIM MODE

Holding down the  button will bring up Aim Mode, which will allow you to aim more accurately. Use the analog stick to adjust the target area, and press the  button or  button to fire.

ITEMS

Items found around the levels can be picked up when touched by Spike or a gadget. Items will also be left by the enemies you defeat, but will disappear after a period of time, so you'll need to be quick to get them all.

T-shirts

Grants you one extra life.

Energy Chips

These are units of stored energy. Collecting 100 of these will provide one more T-shirt.

Deka-chips

These items are packed with the energy of five normal energy chips.

Cookies

Gives you one more cookie.

Cookie Jars

Each time you hit these with the Stun Club or another gadget, out will come some cookies.

Red Projectiles

Gives you more 'Explosive Ammo'.

Blue Projectiles

Gives you more 'Guided Ammo'.

Specter Coins

Coins with the Specter mark allow you to play mini-games, based on the number of coins you collect. You can check how many coins you've collected by opening the 'Status' screen from the Pause Menu in the Travel Station. Specter Coins are hidden away in hard-to-find places, so make sure you search everywhere you can in each level.

CONTRAPTIONS

Different contraptions can be found in various locations. Manipulate these contraptions and advance through the levels by skilfully using your gadgets and reading the messages in the post boxes for hints.

MESSAGE POSTS

You will find red and blue post boxes, which will contain helpful messages from your friends. Read through the messages by pressing the **X** button.

BLUE POSTS

Contain game hints and tips. They don't open automatically, so you will have to whack them with the Stun Club or another gadget to read the message.

RED POSTS

Messages providing you with information needed to progress through the game will automatically appear when you approach these posts. To re-read the message, hit the post with the Stun Club or other gadget. They don't open automatically, so you will have to whack them to read the message.

WALL SWITCHES

These red switches are located on walls. Doors will open or paths will form when you activate the switches (they turn blue) using your Stun Club or another gadget to hit them, or by firing Catapult ammo at them.

FLOOR SWITCHES

These red switches are located on the ground. They activate contraptions and only turn on (become blue) while Spike, a block, the RC Car, or another object is sitting on top of them.

ROTATING HANDLES

Hit these with your Stun Club or another gadget to turn them, activating a door or other contraption. Use a spinning attack on them with your Stun Club to activate the handles more quickly.

MONKEY DOORS

These doors will open when you've captured the number of monkeys shown on their lamps.

TRAVEL STATION

Each time Spike clears a level, he will warp back to the Travel Station. When you're ready to head to the next level, jump on the Warp Switch in the Warp Room.

TRAINING FACILITY

Here you can practice using gadgets. Press the switch for each gadget to start the training session. If you want to quit partway through your session, you can do so using the Pause Menu.

MINI-GAME CORNER

You'll be able to play a new mini-game once you've collected the number of Specter Coins shown above the switch. Start a mini-game by stepping on its switch.

JAKE ATTACKS!

Sometimes when you clear a level, your buddy Jake will challenge you to a contest. In the 'Jake Attacks' levels, the first one to reach the goal is the winner, and you will receive five Specter Coins if you win. You'll still be able to proceed to the next level even if you lose.

NOTE: See the mini-games section later in this manual for instructions on how to play the games.

WARP ROOM

The Warp Room contains a Warp Switch and a Data Switch, at opposite ends of the room. Different screens will be displayed depending on which switch you press.

WARP SWITCH

When you step on the Warp Switch, the 'Select Level' screen will be displayed. Choose the level you want to play and you'll be transported there. You can also play levels you've already cleared.

DATA SWITCH

When you press the Data Switch, you can access the 'Memory Stick Duo™' 'Monkey Book' and 'System Language' menus.

MEMORY STICK DUO™

You can save up to four files to Memory Stick Duo™.

RETURN	Returns you to the Data Switch menu
SAVE	Save your game data by choosing the file slot you want to save to
LOAD	Load data you have previously saved by selecting the file you want to load
NAME	Change the name of a file. Choose the file you want to rename

Hold down the **L** button or **R** button to toggle between the number of monkeys you've captured, the number of gadgets acquired, and other saved data for each file.

MONKEY BOOK

Inspect the data on monkeys you have already captured. Use the **L** button or **R** button to choose the level, and **↑**, **↓**, **←** or **→** to choose the monkeys; then hit the **X** button to display the associated data. Press the START button to return to the Data Switch screen.

SYSTEM LANGUAGE

Select an alternative language. Press **←** or **→** to select English, Français, Deutsch, Italiano or Español and press the **X** button or the **O** button to confirm.

MINI-GAMES

Collect Specter Coins to play mini-games in the Travel Station's Mini-Game Corner. The more Specter Coins you collect, the more mini-games will become available. Step on the switch associated with a particular mini-game to play it.

NOTE: Mini-games can be played as many times as you like.

MINI-GAME MENU

START GAME

Start game in single-player mode

QUIT

Quit the mini-game and return to the Travel Station

MULTIPLAYER MODE

Two players can play against each other using the Ad Hoc Mode function. Choose 'Multiplayer Game' from the Main Menu when you want to play against another player in this way.

MULTI PLAYER GAMING IN AD HOC MODE

Before you start a game in this mode, make sure that both players set up their PSP™ systems as instructed below.

1. Specify the same settings for Ad Hoc Mode

Using the PSP™ system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic.' If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either 'Ch1', 'Ch6' or 'Ch11' (i.e. everyone should use the same setting).

2. Set the WLAN switch to 'ON'

Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the ON position whilst playing.

3. Stay close together

While you're playing, the two PSP™ systems should be kept as close together as possible.

PLAYING AN AD HOC MODE GAME

First load your 'handle' (name) if you have one saved to Memory Stick Duo™ or select 'No' to create one. You can create a handle using the virtual keyboard – move the cursor by pressing the , ,  or  directional buttons and enter characters by pressing the  button or the  button; press the START button once finished.

Next, decide which of the mini-games you wish to play and choose an opponent from those listed in the vicinity.

SNOW KIDZ RACING (10 COINS)

Bomb down a course with a snowboard and try to be first to the finish. The game will start once you have decided on your character and the course you want to play.



1. Course and current location of player

2. Current standings/number of participants

3. Boost Gauge

Your speed and jumping strength will be increased as long as the gauge remains above zero

4. Time

5. Nitro Bananas

Your Boost Gauge will be completely charged when you pick up one of these

6. Speed

7. Extra Gauge

Expanded portion of the Boost Gauge. The level increases with each successful trick, and decreases when you mess up

MOVEMENT AND JUMPING

Push the analog stick to move, and the X button to jump. The time lasting from when you press the X button to when you release it will determine how high you jump.

TRICKS

Press the  button or  button while jumping to try out some tricky moves. You'll have made a successful trick if you can land without falling over, which will increase the level of the Extra Gauge.

BOOST

Items called 'Nitro Bananas' are found all over the courses. Picking them up will completely charge your Boost Gauge, and you'll have increased speed and jumping strength until the gauge runs out.

SPECTER BOXING (20 COINS)

Boxing matches are played between specific monkeys that you've captured in the main game. The game starts once you have selected the Game Mode and the boxers. You win when your opponent has lost all of their strength, and the game will proceed to the next bout.

BOXING CONTROLS

 ,  ,  or 	Move and block by pushing away your opponent
 button	Hook
 button	Dodge
 button	Jab
 button	Uppercut

KNOCKOUT BLOW

When your opponent starts to get groggy, a gauge will appear in the middle of the screen. Tap the punching buttons repeatedly to move the gauge level over towards your opponent's side, and deliver a knockout blow. If you're the one getting groggy, you can recover from your grogginess by repeatedly tapping the punch buttons to bring the gauge level over towards your opponent's side.

JAKE ATTACKS (30 COINS)

The 'Jake Attacks' mini-game works in the same way as outlined earlier in this manual for the main game. In multiplayer mode, '1P' is Spike, and '2P' is Jake.

APE PING PONG (40 COINS)

Ping pong matches are played between specific monkeys that you've captured in the main game. Choose a character by pressing ← or → and confirm your selection by pressing the X button to start the game.

The first player to 10 points will win one set, and the monkey that wins two sets is the winner of the match.



1. Serve Mark

Indicates which monkey is serving

2. Ranking Mark

Goes up one level each time the Smash Gauge becomes full and can reach a maximum of three levels

3. Smash Gauge

Increases with each successful return

PING PONG CONTROLS

Directional buttons

△ button or □ button

× button or ○ button

Side-spin

Smash

Serve/return

KILLER SMASH

When you return a ball, the Smash Gauge gains one fireball, and when it has gained three fireballs, your rank will go up by one. You can deliver a powerful smash (Killer Smash) by hitting the Δ button when a rank mark is displayed.

ADVICE FROM THE PROFESSOR

Let me write a little bit about what I've learned from my investigations. Pay heed to my advice so you can successfully capture those monkeys! I'm counting on you, Spike!

GET RID OF THE PESKY ENEMIES FIRST

You should kill those annoying enemies first in order to capture the monkeys! Reason being, the fewer of those pesky types you've got running around, the easier it'll be to bag the monkeys and grab any items. Now pay close attention because I'm going to tell you about a few of those enemies.

- | | |
|------------------|--|
| NATSUNS | Once you've been spotted, they'll be on you in a flash. They might look cute at first glance, but they'll put you in a world of pain if they get close. |
| ZOOKAS | They burst out of the ground to shoot rocks at you. They relax somewhat after each blast, and that's when to make your move. Attack them without delay. |
| BEE-BEEZ | Their small bodies make them hard to hit. They attack with their stingers, but will die if they manage to sting you. |
| ONIONS | Bizarre monsters that will bring more than a tear to your eye! They get angry when approached, and will fly over to try and bash their hard heads into you. |
| HOTTIES | Evil beasts who are constantly watching your every move. You'll be fried if you get close. They are not very mobile, so use your catapult to destroy them from a distance! |
| NUTTCASES | They stay holed up in their shells when you're far away, but start to spin when you approach them. Take aim once they get tired from spinning so much. |

THERE ARE MANY WAYS TO CAPTURE AN APE

A COMMON METHOD IS 'BLITZ 'N' BAGGING'

Simply move as fast as you can to chase the monkeys, then bag 'em. You can also try 'Air Bagging,' where you jump into the air and catch them with the Time Net.

NEXT WE HAVE 'SNEAKY SNAGGING'

Sneak up on the monkeys without being seen, and snag them when they're distracted. Get close to them by crawling or acting invisible, and then cast your Time Net while you're hunkered down.

FINALLY, YOU'VE GOT 'KNOCK-DOWN NETTING'!

First, use your Stun Club or another gadget to knock the monkeys over. Then, once they've fallen down, quickly switch to the Time Net. It might sound easy, but you're going to need some practice, so your best bet is to try out the various techniques.

HOW DO YOU KILL THE BOSS MECHANOIDS?

As you travel through each period of time, you'll find that the monkeys become harder to capture. Not only that, but that beast Specter seems to have prepared some mighty Boss Mechanoids. Your normal attacks won't damage these things in the slightest. Attack them only after finding the 'shiny green spots' where they are vulnerable.

SECRETS OF THE MONKEY HELMET

I fitted lamps to the Monkey Helmets in order to prevent accidents from happening during my experiments. The colour of the lamp indicates the state of mind of whoever is wearing it, whether human or monkey. With monkeys, the colours are separated into three categories:

RELAXED! In a highly relaxed state. They will be very calm and distracted.

ON ALERT! They sense that something slightly strange is going on.

EXCITED! They'll be all a-buzz. Their pulses will be racing, and their blood pumping. In other words, Spike, they'll have spotted their enemy: you!

MONKEY PERSONALITIES

You can tell a monkey's personality by the colour of its pants. Their personality dictates the way monkeys will try to escape or attack, so keep your eyes peeled.

RED PANTS

Expert fighters. Very handy with machine guns and other weapons.

BLUE PANTS

Don't carry any weapons, but can really burn rubber to escape.

YELLOW PANTS

Ordinary monkeys. Will sometimes be toting laser guns.

WHITE PANTS

Similar to those with yellow pants, but slightly more alert.

LIGHT BLUE PANTS

Mild-mannered monkeys that carry no weapons. Don't be too rough with them.

GREEN PANTS

Eagle-eyed and on high alert. Will use rocket launchers to attack you.

BLACK PANTS

Crazy, wild monkeys. Will use machine guns to attack, but are poor shots.

FRANÇAIS

C'ETAIT UNE JOURNEE COMME UNE AUTRE...

... Spike et son meilleur ami Jake se rendaient au labo du Professeur. A leur arrivée, les deux compères eurent la surprise de leur vie : coiffés d'étranges casques, une bande de singes enragés semaient la panique ! C'est alors qu'une machine à voyager dans le temps se mit à vrombir. Spike et Jake furent aussitôt aspirés, incapables de réagir...

Un singe blanc dénommé Specter était à l'origine de cette catastrophe. Specter, qui avait acquis une intelligence supérieure grâce au casque spécial inventé par le Professeur, utilisait la machine temporelle pour expédier les singes dans le passé, dans l'espoir de refaçonner le monde à son image simiesque. Si tu ne parviens pas à rattraper tous les singes fugitifs, le cours de l'histoire sera changé à jamais !

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder vos paramètres de jeu et vos parties, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre système PSP™. Les données sauvegardées peuvent ensuite être chargées depuis le Memory Stick Duo™ ou tout Memory Stick Duo™ contenant une sauvegarde de APE ESCAPE™. Assurez-vous que votre Memory Stick Duo™ dispose de suffisamment d'espace libre avant de commencer à jouer.

SAUVEGARDER LES PARTIES

Les données du jeu peuvent être sauvegardées à la gare, dans la station temporelle. Pour sauvegarder vos paramètres de jeu et vos parties, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre système PSP™. Les données sauvegardées peuvent ensuite être chargées depuis le Memory Stick Duo™ ou tout Memory Stick Duo™ contenant une sauvegarde de APE ESCAPE™. L'espace minimum requis pour sauvegarder les données de APE ESCAPE™ dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Consultez ci-dessous l'espace minimum requis selon les capacités des différents produits Memory Stick Duo™ :

32 Mo - 128 Mo = 320 Ko

256 Mo - 2 Go = 384 Ko

PARAMETRES WIRELESS (WLAN)

Les logiciels prenant en charge la fonction Wireless (WLAN) vous permettent de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données ou de vous mesurer à d'autres joueurs via une connexion à un réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad hoc désigne un mode de fonctionnement du Wireless (WLAN) qui permet à plusieurs systèmes PSP™ de communiquer directement entre eux.



PARTAGE DU JEU

Certains logiciels utilisent les fonctionnalités de Partage du jeu : le Partage du jeu permet à plusieurs utilisateurs de participer à un PSP™Game même si un seul d'entre eux dispose effectivement du jeu sur son système PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure désigne un mode de fonctionnement Wireless (WLAN) permettant au système PSP™ de se connecter à un réseau via un point d'accès WLAN (un périphérique utilisé pour se connecter à un réseau sans fil). Pour accéder aux fonctionnalités du mode Infrastructure, plusieurs conditions doivent être réunies : avoir souscrit un abonnement à un fournisseur d'accès Internet, disposer d'un périphérique réseau (comme un routeur ADSL sans fil), d'un point d'accès WLAN et d'un PC. Pour de plus amples informations ou explications concernant le démarrage, veuillez vous reporter au mode d'emploi de votre système PSP™.

REMARQUE : APE ESCAPE™ ne prend en charge que le Mode ad hoc.

COMMANDES

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. désignent, sauf mention contraire, les directions des touches directionnelles et les directions du pad analogique.



- 1. Touche
- 2. Touche
- 3. Touche ↑
- 4. Touche ←
- 5. Touche →
- 6. Touche ↓

- 7. Touche △
- 8. Touche ○
- 9. Touche ×
- 10. Touche □
- 11. Touche START
- 12. Touche SELECT

CHARACTERS

- SPIKE** Un écolier plein d'entrain et débordant de curiosité. Il adore traîner dans le labo du Professeur.
- LE PROFESSEUR** Un inventeur de génie qui vit dans son labo en compagnie de sa petite-fille, Natsumi. Très à cheval sur la morale, jusqu'à en être un peu naïf parfois, il se consacre entièrement à ses recherches.
- NATSUMI** Une adolescente un rien garçon manqué, mais l'image même de la générosité. Spike et elle se connaissent depuis toujours : elle le considère un peu comme son petit frère.
- CASI** Un programme informatique élaboré par le Professeur. Il se dévoue entièrement au service du Professeur et de Spike.
- SPECTER** Le chef des singes. Conçu au départ comme un simple divertissement de parc d'attractions, le casque inventé par le Professeur l'a investi d'une intelligence supérieure et a développé chez lui un certain penchant pour le mal.
- LES SINGES** Specter leur a offert des casques et les a envoyés dans le passé pour servir son ambition de dominer le monde.
- JAKE** Le meilleur ami de Spike mais aussi son rival. Il s'amuse constamment à défier Spike, comme s'il était manipulé par Specter.

COMMENCER LA PARTIE

Sélectionne ta langue à l'écran. Appuie sur ← ou → pour sélectionner English, Français, Deutsch, Italiano ou Español puis sur les touches X ou O pour valider ton choix.

MENU PRINCIPAL



Le menu principal s'affiche après une courte cinématique. Appuie sur les touches directionnelles **↑** ou **↓** pour sélectionner une option puis sur les touches **X** ou **O** pour confirmer.

NOUVELLE PARTIE

Sélectionne cette option pour commencer une nouvelle partie.

CHARGER PARTIE

Si les données d'une partie précédente ont été sauvegardées sur le Memory Stick Duo™, sélectionne Charger partie pour reprendre la partie sauvegardée.

JEU MULTIJOUEUR

Participe à des mini-jeux contre un autre joueur grâce au Mode Wireless ad hoc..

REMARQUE : tu trouveras plus d'informations sur le mini-jeux multijoueur plus loin dans ce manuel.

JOUER

COMMANDES PAR DEFAUT

Touche 	(Appui bref) Centrer la caméra (Appui long) Passer en vue panoramique
Touche 	(Maintenir enfoncée) S'accroupir Changer de munition (avec le Lance-pierre)
Pad analogique	Déplacer Spike Sélectionner
Touches directionnelles	Changer la perspective de la caméra Sélectionner
Touche START	Afficher/masquer le menu Pause
Touche SELECT	Menu de sélection des gadgets
Touche 	Utiliser le gadget assigné Annuler
Touche 	Utiliser le gadget assigné Accepter
Touche 	Sauter Accepter(Maintenir enfoncée en position accroupie) Se cacher
Touche 	Utiliser le gadget assigné Annuler

PROGRESSION DANS LE JEU

Pour avancer dans APE ESCAPE™, tu dois capturer des singes dans divers endroits et faire des allers-retours entre les niveaux et la gare. Le jeu se déroule de la manière suivante:

1. Ecran 'Sélection du niveau'

Sélectionne le niveau que tu souhaites explorer. Chaque fois que tu réussis un niveau, tu peux accéder au niveau suivant

2. Informations du niveau

Une fois le niveau sélectionné, un écran s'affiche indiquant le nombre de singes à capturer pour terminer ce niveau, ainsi que le nombre de singes déjà capturés et la somme de pièces Specter éventuellement ramassées jusqu'à présent dans ce niveau.

OBTIENS DE NOUVEAUX GADGETS !

De nouveaux gadgets flambant neufs seront parfois disponibles avant de passer au niveau suivant. Essaie de t'habituer à leur maniement aussi vite que possible. Dès que tu reçois un nouveau gadget, cours l'essayer au centre d'entraînement. Tu pourras accéder au niveau suivant sitôt l'entraînement terminé.

3. Niveaux

Ton objectif est de capturer les singes dans chacun des niveaux explorés. Tu seras téléporté jusqu'à la gare lorsque tu auras terminé ou quitté le niveau.

4. Gare

Depuis la gare, tu pourras accéder à l'écran 'Sélection du niveau', sauvegarder ta partie, ou bien participer à un mini-jeu si tu as rempli les conditions nécessaires.

L'ECRAN DE JEU



1. Gâteaux

Ces gâteaux mesurent la santé de Spike. Tu démarres chaque niveau avec cinq gâteaux.

2. Gadgets sélectionnés

Indique quels sont les gadgets actuellement assignés aux touches Δ , $\bigcirc$ et $\square$.

3. Spike

Déplace Spike à l'aide du pad analogique.

BLESSURES

Tu perds un gâteau chaque fois que tu es blessé.

TU ES BLESSE SI:

- Tu es attaqué par des singes et autres ennemis
- Tu es touché par des obstacles dangereux
- Tu tombes dans la lave en fusion ou de l'eau glacée
- Tu chutes d'endroits haut perchés

PERDRE UNE VIE

A chaque vie en moins, tu perds un T-shirt.

TU PERDS UNE VIE SI:

- Tu perds tous tes gâteaux
- Tu te noies
- Tu tombes dans des précipices
- Tu es écrasé entre deux obstacles mobiles

REUSSIR LES NIVEAUX ET FIN DE PARTIE

Pour terminer un niveau, capture le nombre de singes signalés par l'indicateur qui s'affiche en bas à droite de l'écran chaque fois que tu attrapes l'une de ces petites pestes. La partie s'achève lorsque tu perds ta dernière vie.

MENU PAUSE

Appuie sur la touche START au cours d'un niveau ou bien à la gare pour mettre le jeu en pause et accéder à quatre options différentes.

Touche : Quitter

Si tu sélectionnes 'Oui', tu quitteras le niveau actuel pour retourner à l'écran 'Sélection du niveau'. Sélectionne Quitter à la gare pour quitter le jeu sans sauvegarder ta progression.

Touche : Options

Cette option te permet de régler le volume de la 'Musique' et des 'Effets sonores'. Choisis 'Paramètres par défaut' pour rétablir le volume défini par défaut.

Touche : Gadgets

Assigne un gadget parmi ceux disponibles aux touches ,  ou .

Touche : Statut

Cette option permet d'afficher le meilleur temps ainsi que le nombre de singes et de pièces Specter pour un niveau donné. Lorsque tu es à la gare, l'écran de Statut t'indique la progression dans le jeu et le total de pièces Specter que tu as récupérées.

ASTUCES POUR REUSSIR LES NIVEAUX

Certains singes resteront hors de portée dans des niveaux que tu as pourtant réussis en réunissant le nombre de singes requis. Chaque fois que tu reçois un nouveau gadget, refais un tour du côté des niveaux 'Réussis'. Dès que tu auras mis la main sur tous les singes encore en vadrouille, le niveau en question sera 'Totalement réussi'.

RELEVE LE DEFI ESSAI CHRONO !

Sélectionne un niveau totalement réussi et appuie sur la touche START pour battre le meilleur temps en mode Essai chrono.

En mode Essai chrono, tous les singes sont réactivés. Le but du jeu consiste à capturer tous les singes requis le plus rapidement possible.

ACTIONS DE SPIKE

Se déplacer - Pad analogique

Utilise le pad analogique pour déplacer Spike. Pousse légèrement le pad analogique pour faire marcher Spike, pousse-le à fond pour le faire courir.

Sauter - Touche

Appuie sur la touche  pour faire sauter Spike. Appuie à nouveau sur la touche  lorsqu'il est en l'air pour sauter deux fois plus haut et accéder à des lieux normalement inaccessibles.

S'accroupir/ramper - Touche

Appuie sur la touche  pour que Spike s'accroupisse. Si tu utilises le pad analogique lorsque Spike est accroupi, il se mettra à ramper. De même, si tu appuies sur la touche  en position accroupie, il agira comme s'il était invisible.

Attaque en piqué - Touche en plein saut

Appuie sur la touche  pour sauter, puis sur la touche  pour placer une attaque en piqué. Avec le filet temporel en main, Spike peut capturer les singes avec une attaque en piqué.

Grimper - Saute sur les arbres et d'autres objets

Appuie sur la touche  pour sauter en direction d'un arbre, d'un poteau ou d'un autre objet et t'y agripper. Une fois sur l'objet en question, oriente le pad analogique vers  ou  pour monter ou descendre, et vers  ou  pour te déplacer autour. Appuie sur la touche  pour quitter ton perchoir.

Se suspendre - Saute sur des corniches ou des barres

Lorsqu'il saute sur une corniche, une barre ou un rebord, Spike pourra s'y suspendre du bout des doigts. Une fois Spike suspendu à un rebord, oriente le pad analogique en face de lui pour le faire monter, ou dans la direction opposée pour le faire descendre.

Se déplacer latéralement - Utilise le pad analogique lorsque Spike est en suspension

Lorsque Spike est suspendu, utilise le pad analogique pour le déplacer le long du rebord.

Pousser des blocs - Avance vers les blocs Certains blocs devront être déplacés

Fais avancer Spike contre le bloc en question pour qu'il le pousse.

Dévaler les pentes - Négocie les pentes glissantes

Certains niveaux sont truffés de ces pentes glissantes. Tu peux glisser jusqu'en bas, mais il te sera impossible de les remonter à pied. Tu peux aussi sauter pendant la descente.

UTILISER LA CAMERA

Déplacer la caméra - Touches directionnelles

Appuie sur les touches directionnelles , ,  ou  pour déplacer la caméra et t'offrir un meilleur angle de vue

Centrer la caméra - Appuie sur la touche

Appuie sur la touche  pour afficher une vue panoramique. Utilise alors le pad analogique pour déplacer la caméra. Appuie à nouveau sur la touche  pour revenir à la vue

Vue panoramique - Appuie sur la touche

Appuie sur la touche  pour afficher une vue panoramique. Utilise alors le pad analogique pour déplacer la caméra. Appuie à nouveau sur la touche  pour revenir à la vue normale.

REMARQUE : lorsque tu utilises le Radar à singes, la touche  te permet d'afficher des informations sur un singe, pourvu qu'il y en ait un à portée.

UTILISER LES GADGETS

ASSIGNER DES GADGETS

Accède à l'écran 'Gadgets' depuis le menu Pause pour assigner des gadgets. Choisis un gadget et appuie sur la touche ,  ou  pour l'affecter à cette touche. Appuie sur la touche START pour valider ton choix. Appuie sur la touche affectée à un gadget en cours de jeu pour l'utiliser. En outre, s'il te faut un gadget de toute urgence, appuie sur la touche SELECT pour afficher l'écran Assigner gadget. Appuie à nouveau pour refermer cet écran

BATON

Utilise le Bâton pour attaquer les ennemis de Spike et frapper des objets. Spike peut aussi exécuter des attaques tournoyantes - fais tourner le pad analogique pour faire voltiger Spike et appuie sur la touche affectée au Bâton.

FILET TEMPOREL

Lance le Filet devant Spike pour capturer des singes ou attraper des objets. Tu peux aussi utiliser le Filet temporel lorsque Spike est accroupi.

FILET SOUS-MARIN

Le Filet sous-marin s'active automatiquement lorsque Spike entre dans l'eau (dans l'eau, aucun autre gadget n'est utilisable). Un compteur d'oxygène s'affiche en haut à droite de l'écran et commence à se vider dès que Spike plonge sous l'eau. Si ce compteur arrive à zéro, Spike se noie et tu perds un T-shirt.

NAGER

- Utilise le pad analogique pour nager
- Appuie sur la touche **X** pour nager encore plus vite

REMONTER

- Maintiens la touche **L** enfoncée pour remonter à la surface

PLONGER

- Maintiens la touche **R** enfoncée pour que Spike plonge plus profondément

SAUTER HORS DE L'EAU

- Une fois revenu à la surface, appuie sur la touche **X** pour sauter hors de l'eau

LANCER LE FILET SOUS-MARIN

- Appuie sur la touche **O** pour utiliser le Filet sous-marin
- Il fonctionne de la même manière que le Filet temporelt

RADAR A SINGES

Si tu utilises le Radar à proximité d'un singe, Spike se dirigera vers sa proie tant que la touche affectée au Radar sera maintenue enfoncée. Plus Spike se rapproche de sa cible, plus les signaux lumineux et sonores émis par le Radar sont intenses. Appuie à nouveau sur la touche assignée au Radar et renouvelle l'opération pour traquer d'autres singes.

A PROPOS DE L'ICONE **L**

L'icône **L** affichée en bas à gauche de l'écran s'illumine lorsque Spike détecte un singe à l'aide du Radar à singes. Dans ce cas, appuie sur la touche **L** pour passer en mode InfoCam.

INFOCAM

L'InfoCam te permet d'examiner les singes détectés par le Radar à singes. Utilise l'InfoCam pour connaître le nom, le niveau, les capacités ainsi que les attributs divers d'un singe. Déplace la caméra à l'aide du pad analogique et appuie sur les touches directionnelles ↑ et ↓ pour zoomer et dézoomer.



- 1. Nom:**
Le nom du singe
- 2. Niveau:**
Plus son niveau est élevé, plus il sera difficile à capturer
- 3. Vitesse:**
Plus le singe est rapide, plus il lui sera facile de s'échapper
- 4. Attaque:**
Sa capacité d'attaque illustre sa force
- 5. Vigilance:**
Plus le singe est vigilant, moins il aura de mal à te repérer
- 6. Infos singe:**
Ses caractéristiques particulières

LANCE-PIERRE

Appuie sur la touche assignée à ce gadget pour tirer. Maintiens-la enfoncée pour faire apparaître un viseur. Utilise le pad analogique pour déplacer le viseur et changer de cible.

CHANGER DE MUNITIONS

Tu disposes de trois types de munitions. Maintiens enfoncée la touche affectée au Lance-pierre et appuie sur **R** pour alterner entre les munitions. Ramasse des objets répartis dans les niveaux pour refaire tes réserves de munitions explosives ou téléguidées.

MUNITIONS NORMALES

Peu puissantes, mais en stocks illimités

MUNITIONS EXPLOSIVES

Explosent au contact de la cible

MUNITIONS TELEGUIDEES

Suivent la cible. Vise plusieurs ennemis avec les munitions téléguidées pour les éliminer tous d'un seul coup!

MODE VISEE

Maintiens la touche **L** enfoncée pour basculer en mode visée, et améliorer la précision de Spike. Utilise le pad analogique pour ajuster ta cible et appuie sur la touche affectée au Lance-pierre pour tirer.

CERCEAU

Appuie plusieurs fois sur la touche affectée à ce gadget pour faire apparaître un bouclier tournoyant. Tu peux alors te déplacer et éliminer (presque) tous tes ennemis en les percutant. Mais attention : la taille du bouclier se réduit à chaque contact avec un ennemi ou un obstacle et il cesse de tourner dès que tu sautes.

GANT MAGIQUE

Appuie sur la touche affectée à ce gadget pour asséner un coup surpuissant avec ce gant télescopique.

ENVOLEUR

Appuie plusieurs fois de suite sur la touche affectée à ce gadget pour faire décoller Spike. Appuie moins rapidement pour atterrir en douceur, ou arrête d'appuyer pour tomber comme une pierre. Une fois en l'air, utilise le pad analogique pour te déplacer. Tu seras blessé si ton Envoleur heurte un ennemi au décollage. Saute avant d'utiliser ton Envoleur pour voler plus haut et plus loin.

VOITURE TC

La Voiture TC est un petit engin piloté à distance. Utilise-la pour ramasser des objets ou attaquer, ou bien pour actionner des interrupteurs ou te faufiler dans des espaces étroits.

FAIRE APPARAÎTRE LA VOITURE

Appuie sur la touche assignée à ce gadget pour le faire apparaître aux pieds de Spike.

REMARQUE : maintiens enfoncée la touche affectée à la Voiture TC pour la faire réapparaître aux pieds de Spike.

Si tu souhaites utiliser un autre gadget et abandonner la Voiture là où elle est, il te suffit d'appuyer sur la touche affectée au gadget de ton choix.

PILOTER LA VOITURE

Appuie sur les touches directionnelles  et  pour avancer et reculer. Dirige la Voiture avec les touches directionnelles  et .

UTILISER UN VEHICULE

Dans certains niveaux, tu trouveras des véhicules que Spike pourra utiliser. Sautte pour monter et descendre du véhicule.

BARQUE

Utilise le pad analogique pour diriger la barque. Les ennemis aquatiques ne peuvent pas s'en prendre à toi tant que tu es à bord

TANK

Utilise le pad analogique pour manoeuvrer le tank. A force de subir des attaques, le tank finira par être détruit. Retourne à l'endroit où tu l'avais trouvé la première fois pour en obtenir un flambant neuf.

UTILISER LA MITRAILLEUSE DU TANK

Appuie sur la touche  lorsque tu es aux commandes du tank pour faire feu avec la mitrailleuse.

UTILISER LE CANON DU TANK

Appuie sur la touche  pour tirer avec le canon. Utilise le canon sur les murs clignotants ou les caisses à rayures jaunes et noires pour les détruire.

MODE VISEE

Maintiens la touche  enfoncée pour passer en mode visée et améliorer la précision de tes tirs. Utilise le pad analogique pour ajuster ta cible et appuie sur les touches  ou  pour tirer.

OBJETS

Il suffit à Spike de toucher les objets disséminés aux quatre coins des niveaux pour les ramasser. Les ennemis vaincus abandonnent aussi des objets, mais ceux-ci disparaissent au bout d'un certain temps. Il faut donc les ramasser au plus vite.

T-shirts

Ils donnent une vie en plus.

Triangles d'énergie

Ce sont des objets chargés d'énergie. Tu gagnes un T-shirt au bout de 100 triangles ramassés.

Quinquatriangles

Ces objets contiennent une énergie équivalente à cinq triangles d'énergie normaux.

Gâteaux

Ils donnent un gâteau en plus.

Boîtes de gâteaux

Frappe-les avec le Bâton ou un autre gadget pour obtenir quelques gâteaux.

Projectiles rouges

Ils donnent quelques munitions explosives.

Projectiles bleus

Ils donnent quelques munitions téléguidées.

Pièces Specter

Ces pièces à l'effigie de Specter te permettent de participer à des mini-jeux, selon le nombre de pièces ramassées. À la gare, consulte l'écran de Statut accessible depuis le menu Pause pour voir le nombre de pièces que tu possèdes. Les pièces Specter sont très bien cachées. Assure-toi de fouiller les niveaux de fond en comble pour les trouver.

OBSTACLES

De nombreux obstacles sont placés en divers endroits. Pour progresser dans les niveaux, essaie de franchir ces obstacles grâce à tes gadgets et aux astuces que t'envoient tes amis.

CONDUIRE

Tu trouveras des boîtes aux lettres rouges et bleues qui contiennent de précieux messages de la part de tes amis. Appule sur la touche **X** pour lire tes messages.

BOITES AUX LETTRES BLEUES

Elles contiennent des trucs et astuces de jeu. Elles ne s'ouvrent pas d'elles-mêmes : tu devras les frapper avec le Bâton ou un autre gadget pour lire tes messages.

BOITES AUX LETTRES ROUGES

Lorsque tu approches d'une boîte aux lettres rouge, une astuce s'affiche automatiquement pour t'aider à avancer dans le jeu. Frappe la boîte aux lettres avec ton Bâton ou un autre gadget pour relire le message. Elles ne s'ouvrent pas d'elles-mêmes : tu devras les frapper pour lire tes messages.

INTERRUPTEURS

Ces interrupteurs rouges se trouvent sur les murs. Lorsque tu les actionnes avec ton Bâton, ton Lance-pierre ou un autre gadget, ils deviennent bleus et ouvrent des portes ou des passages jusque-là inaccessibles.

DALLES

Ces interrupteurs rouges se trouvent sur le sol. Lorsqu'ils sont activés, ils deviennent bleus et actionnent des obstacles. Pour les activer, Spike doit se tenir dessus ou bien y déplacer un bloc, la Voiture TC ou un quelconque objet.

VOLANTS

Frappe-les avec ton Bâton ou un autre gadget pour les tourner et ouvrir une porte ou activer un obstacle. Utilise une attaque tournoyante avec ton Bâton pour les faire tourner plus rapidement.

PORTES SINGES

Ces portes ne s'ouvriront qu'une fois que tu auras capturé le nombre de singes indiqué.

GARE

Dès que Spike termine un niveau, il est transporté jusqu'à la gare. Quand tu voudras passer au niveau suivant, saute sur l'interrupteur de la station temporelle.

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT

C'est ici que tu te familiarises avec tes gadgets. Appuie sur l'interrupteur correspondant au gadget de ton choix pour commencer l'entraînement. Tu peux arrêter l'entraînement depuis le menu Pause.

COIN DES MINI-JEUX

Tu pourras participer à un nouveau mini-jeu dès que tu auras rassemblé le nombre de pièces Specter indiqué au-dessus de l'interrupteur. Marche sur l'interrupteur pour lancer le mini-jeu.

JAKE ATTACKS!

De temps en temps, une fois un niveau terminé, ton copain Jake te lancera un défi. Dans les niveaux 'Jake Attacks', le premier à franchir la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur. Gagne le duel et tu empocheras cinq pièces Specter. Si tu perds, ça ne t'empêchera pas de passer au niveau suivant.

REMARQUE : reporte-toi au chapitre Mini-jeux plus loin dans ce manuel pour en savoir plus.

STATION TEMPORELLE

Dans la station temporelle, tu trouveras un interrupteur temporel ainsi qu'un interrupteur de données, situés de part et d'autre de la pièce. Selon l'interrupteur actionné, différents écrans s'affichent.

INTERRUPTEUR TEMPOREL

L'écran 'Sélection du niveau' s'affiche lorsque tu actionnes l'interrupteur temporel. Sélectionne un niveau pour y être transporté. Tu peux également rejouer des niveaux que tu as déjà terminés.

INTERRUPTEUR DE DONNEES

En actionnant l'interrupteur de données, tu accèdes aux menus 'Memory Stick Duo™', 'Livre des singes' et 'Langue système'.

MEMORY STICK DUO™

Tu peux sauvegarder jusqu'à quatre fichiers sur un Memory Stick Duo™.

RETOUR	Utilise cette option pour revenir au menu de l'interrupteur de données
SAUVEGARDER	Sélectionne un emplacement de sauvegarde pour enregistrer ta partie
CHARGER	Sélectionne un fichier pour charger une partie sauvegardée
NOM	Utilise cette option pour renommer un fichier. Sélectionne le fichier à renommer

Maintiens la touche **L** ou **R** enfoncée pour parcourir les informations relatives à chaque fichier de sauvegarde : le nombre de singes capturés et de gadgets obtenus ainsi que diverses données sauvegardées.

LIVRE DES SINGES

Le Livre des singes te permet de consulter les données des singes déjà capturés.

Utilise les touches **L** ou **R** pour choisir un niveau, et les touches **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour sélectionner les singes. Enfin, appuie sur la touche **S** pour lire les données associées. Appuie sur la touche **START** pour revenir à l'écran Interrupteur de données.

LANGUE SYSTEME

Utilise cette option pour modifier la langue du jeu. Appuie sur **←** ou **→** pour choisir entre English, Français, Deutsch, Italiano ou Español puis sur les touches **X** ou **O** pour valider ton choix.

MINI-JEUX

Empoche des pièces Specter pour participer à des mini-jeux accessibles dans le coin Mini-jeux de la gare. Plus tu possèdes de pièces Specter, plus nombreux seront les mini-jeux auxquels tu auras accès. Utilise l'interrupteur associé au mini-jeu de ton choix pour y jouer.

REMARQUE : tu peux jouer à ces mini-jeux aussi souvent que tu veux.

MENU MINI-JEU

COMMENCER

Pour commencer un mini-jeu en solo

QUITTER

Pour quitter le mini-jeu en cours et revenir à la gare

MODE MULTIJOUEUR

Deux joueurs peuvent s'affronter via le Mode ad hoc. Sélectionne 'Jeu multijoueur' depuis le menu principal pour défier un autre joueur en Mode ad hoc.

JEU MULTIJOUEUR EN MODE AH HOC

Avant de commencer une partie en Mode ad hoc, assurez-vous que vos deux systèmes PSP™ sont configurés comme indiqués ci-dessous.

1. Définir des paramètres identiques pour le Mode ad hoc Depuis le menu d'accueil du système PSP™, sélectionnez 'Paramètres', puis 'Paramètres réseau', et réglez le 'Mode ad hoc' sur 'Automatique'. Si le réglage sur 'Automatique' ne vous permet pas d'établir une connexion, sélectionnez 'Canal 1', 'Canal 6' ou 'Canal 11' (vous devez tous les deux utiliser le même canal).
2. Mettre l'interrupteur WLAN sur 'ON' Positionnez l'interrupteur WLAN sur ON avant de jouer. Cet interrupteur doit rester en position ON pendant toute la partie.
3. Rester à proximité Lorsque vous jouez, les deux systèmes PSP™ doivent rester aussi proches l'un de l'autre que possible

JOUER UNE PARTIE EN MODE AD HOC

Charge d'abord ton 'pseudo' (nom) si tu en as sauvegardé un sur ton Memory Stick Duo™ ou sélectionne 'Non' pour en créer un nouveau. Tu peux créer un pseudo à l'aide du clavier virtuel : utilise les touches directionnelles , ,  et  pour déplacer le curseur et appuie sur les touches  ou  pour saisir un caractère. Appuie sur la touche START quand tu as terminé. Ensuite, sélectionne le mini-jeu auquel tu veux jouer et choisis un adversaire dans la liste des joueurs à proximité.

SNOW KIDZ RACING (10 PIECES)

Elance-toi sur un parcours de snowboard et franchis la ligne d'arrivée en premier. La partie commence dès que tu as choisi ton personnage et le tracé de la course.



1. Parcours et position actuelle du joueur

2. Classement actuel/nombre de concurrents

3. Jauge d'élan

Ta vitesse et ton amplitude de saut sont accrues quand cette jauge est supérieure à zéro

4. Temps

5. Nitro bananes

Ramasse une nitro-banane pour recharger totalement ta jauge d'élan

6. Vitesse

7. Jauge bonus

Un segment supplémentaire de la jauge d'élan. Cette jauge se remplit à chaque trick réussi et se vide à chaque échec

DEPLACEMENTS ET SAUTS

Utilise le pad analogique pour te diriger et la touche X pour sauter. Plus tu maintiens la touche X enfoncée, plus ton saut aura de l'amplitude.

TRICKS

Appuie sur les touches □ ou ○ en plein saut pour placer des figures de folie.

Tu réussis ton trick si tu assures ta réception. Un trick réussi remplit la jauge bonus.

ELAN

Les objets qui jalonnent les parcours sont des 'nitro bananes'. Si tu les ramasses, ta jauge d'élan sera complètement rechargée : ta vitesse et ton amplitude de saut seront augmentés jusqu'à ce que la jauge s'épuise.

SPECTER BOXING (20 PIECES)

Les combats de boxe opposent deux singes capturés dans le jeu principal. Les hostilités commencent dès que tu as choisi le mode de jeu et les boxeurs. Tu remportes le match lorsque ton adversaire est à bout de forces : tu passes alors au combat suivant.

COMMANDES

↑, ↓, ← et →	Ecarte-toi de ton adversaire pour passer en garde
Touche △	Crochet
Touche ○	Esquive
Touche □	Direct
Touche ×	Uppercut

COUP DE GRACE

Lorsque ton adversaire approche du KO, une jauge apparaît au centre de l'écran. Martèle alors les touches d'attaque pour repousser la jauge vers ton adversaire et asséner le coup de grâce. Si c'est toi qui es en fâcheuse posture, pilonne les touches d'attaque pour repousser la jauge vers ton adversaire et reprendre tes esprits.

JAKE ATTACKS (30 PIECES)

Le mini-jeu 'Jake Attacks' fonctionne exactement de la même manière que dans le jeu principal (voir plus haut). En mode multijoueur, Spike est le joueur 1 ('J1') et Jake le joueur 2 ('J2').

APE PING PONG (40 PIECES)

Les parties de ping-pong se jouent entre deux singes capturés dans le jeu principal. Utilise les touches ← ou → pour choisir un personnage et appuie sur la touche X pour commencer la partie.

Le premier joueur à atteindre la barre des 10 points remporte le set. La partie se joue en deux sets gagnants.



1. Marque de classement

Augmente d'un niveau chaque fois que la jauge de smash se remplit.
Elle peut gagner un maximum de trois niveaux

2. Marque de service

Indique quel singe est au service

3. Jauge de smash

Augmente à chaque retour réussi

COMMANDES

Touches directionnelles

Touche △ ou □

Touche X ou ○

Effet latéral

Smash

Service/retour

SUPER SMASH

Lorsque tu renvoies la balle, la jauge de smash gagne une boule de feu. Au bout de trois boules de feu, ton classement augmente d'un niveau. Lorsqu'une marque de classement apparaît à l'écran, appuie sur la touche  pour décocher un smash très puissant (super smash).

ASTUCES DU PROFESSEUR

Laisse-moi te donner quelques conseils tirés de ma longue expérience. Suis mes recommandations et tu n'auras aucun mal à capturer ces singes ! Je compte sur toi, Spike !

DEBARRASSE-TOI D'ABORD DES MONSTRES

Occupe-toi d'abord de ces agaçants petits monstres avant de capturer les singes ! Une fois que tu auras fait un peu de ménage, il te sera beaucoup plus facile d'attraper les singes et de récolter les objets qui traînent. Maintenant, sois attentif. Je vais t'en apprendre un peu plus sur quelques-uns de ces spécimens.

NATSUNS

Dès qu'ils t'auront repéré, ils te tomberont dessus en un instant. C'est sûr, ils sont mignons comme tout, mais ils t'en feront voir de toutes les couleurs si tu les laisses s'approcher.

ZOOKAS

Ils émergent du sol pour te lancer des pierres. Ils mettent un peu de temps à récupérer entre chaque lancer. C'est là que tu dois intervenir. Attaque-les dès que l'occasion se présente.

VROMBIDARDS

Leur petite taille les rend très difficiles à toucher. Ils t'attaqueront avec leur dard mais ils mourront s'ils te piquent.

OIGNONS

Des monstres plutôt bizarres qui ne se contenteront pas de te faire pleurer ! Ils entrent dans une rage folle si tu les approches. Ils flotteront jusqu'à toi pour t'asséner des coups de tête dévastateurs.

CHAUDARDS

Ces bêtes malfaisantes scrutent le moindre de tes gestes. Evite le contact à tout prix si tu ne veux pas rôtir ! Ils sont très peu mobiles, alors utilise ton Lance-pierre pour les éliminer à distance !

TOURNICOQUES

La plupart du temps, ils restent emmitouffés dans leur carapace. Mais ils commencent à tourner dès que tu es à portée. Attaque-les dès qu'ils se lassent de faire la toupie.

COMMENT CAPTURER UN SINGE

LA METHODE LA PLUS COURANTE EST LA 'CAPTURE ECLAIR'

C'est simple comme bonjour : rue-toi sur les singes et capture-les. Tu peux également tenter des 'captures aériennes' : prend de la hauteur et utilise ton Filet temporel pour capturer ta cible.

ENSUITE, NOUS AVONS LA 'CAPTURE FURTIVE'!

Faufile-toi discrètement à portée des singes et profite d'un instant de distraction pour les attraper. Rampe ou dissimule-toi pour les approcher puis lance ton Filet temporel tout en étant accroupi !

ENFIN, IL NOUS RESTE LA 'CAPTURE KO'!

Utilise d'abord ton Bâton ou un autre gadget pour assommer les singes. Ensuite, dès qu'ils s'écroulent au sol, prend vite ton Filet temporel. Ça paraît simple, mais il te faudra un peu d'entraînement pour maîtriser chacune de ces techniques.

COMMENT ELIMINER LES BOSS MECHANOIDES ? CONDUIRE

Au fil de tes explorations à travers le temps, tu constateras que les singes seront de plus en plus coriaces. Mais ce n'est pas tout ! Il semble que l'infâme Specter a créé des Boss méchanoïdes extrêmement puissants. Tes attaques normales ne réussiront même pas à les érafler. Avant de les attaquer, efforce-toi de repérer leurs points faibles, signalés par des zones vertes.

LES SECRETS DES CASQUES DES SINGES

J'ai fixé des gyrophares sur les casques pour éviter que mes expériences ne tournent au désastre. La couleur du gyrophare illustre l'état d'esprit du porteur du casque, qu'il soit singe ou humain. En ce qui concerne les singes, les couleurs se répartissent en trois catégories:

DECONTRACTE!	Dans un état d'esprit particulièrement relax, les singes sont très calmes et distraits.
EN ALERTE!	Les singes soupçonnent que quelque chose ne tourne pas rond.
EXCITE!	Les singes sont tout feu tout flamme : leur pouls bat à tout rompre et ils ne tiennent plus en place. En d'autres termes, Spike, ça signifie qu'ils ont repéré leur ennemi : toi!

LA PERSONNALITE DES SINGES

Tu peux déduire la personnalité des singes d'après la couleur de leur short. Leur personnalité indique la manière dont ils s'y prennent pour attaquer ou fuir. Garde les yeux ouverts!

SHORT ROUGE

Combattants experts. Très adroits avec les mitrailleuses et les armes en général.

SHORT BLEU

Ils ne portent aucune arme, mais ils filent comme le vent.

SHORT JAUNE

Singes ordinaires. Ils manient des lasers de temps en temps.

SHORT BLANC

Comme les singes en short jaune, en plus dégourdis.

SHORT BLEU CLAIR

Des singes très doux, totalement inoffensifs. N'y va pas trop fort avec eux.

SHORT VERT

Une vue perçante et une vigilance de tous les instants. Ils utilisent des lance-roquettes pour attaquer.

SHORT NOIR

Des singes sauvages et très dangereux. Ils utilisent des mitrailleuses, mais sont loin d'être des fines gâchettes.

DEUTSCHE

ES WAR EIN TAG WIE JEDER ANDERE ...

... Spike war zum Labor des Professors unterwegs, um mit seinem guten Freund Jake ein bisschen herumzuhängen. Doch bei ihrer Ankunft erwartete sie eine Überraschung - ein Haufen Affen liefen Amok und trugen seltsame Helme auf dem Kopf! Plötzlich sprang im Labor eine Zeitmaschine an, und ehe Spike und Jake wussten, wie ihnen geschah, wurden sie hineingezogen ...

Ein weißer Affe namens Specter war für die ganze Aufregung verantwortlich. Specter, der sich durch das Tragen eines besonderen Helms, den der Professor entworfen hatte, Intelligenz angeeignet hatte, nutzte die Zeitmaschine, um die Affen in frühere Zeiten zurückzusetzen, um eine Weltherrschaft der Affen herzustellen. Wenn du die entflohenen Affen nicht schnell einfängst, wird sich der Verlauf der Geschichte für immer ändern!

MEMORY STICK DUO™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielfortschritt zu speichern, stecke einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten „APE ESCAPE™“-Spieldaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf deinem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

SPIELE SPEICHERN

Spieldaten können im „Warp-Raum“ der Reise-Station gespeichert werden. Um Spieleinstellungen und Spielfortschritt zu speichern, stecke einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten laden.

Die Mindestmenge des freien Speicherplatzes, der benötigt wird, um „APE ESCAPE™“-Daten zu speichern, variiert je nach der Speicherkapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™. Die Mindestmenge an freiem Speicherplatz der offiziellen Memory Stick Duo™-Produkte mit verschiedener Kapazität ist unten aufgelistet:

32MB – 128MB	= 320KB
256MB – 2GB	= 384KB

HINWEIS: Auf dem Memory Stick Duo™ wird zusätzlich Speicherplatz benötigt, um deinen Mehrspielernamen zu speichern.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über „Game Sharing“-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: APE ESCAPE™ verfügt nur über den Ad-hoc-Modus.

STEUERUNG

Sofern nicht anders bezeichnet, geben in diesem Handbuch ↑, ↓, ←, → usw. die Richtung des Analog-Pads und der Richtungstasten an.



- 1. L -Taste
- 2. R -Taste
- 3. ↑ -Taste
- 4. ← -Taste
- 5. → -Taste
- 6. ↓ -Taste

- 7. △ -Taste
- 8. ○ -Taste
- 9. × -Taste
- 10. □ -Taste
- 11. START -Taste
- 12. SELECT -Taste

CHARACTERS

SPIKE	Ein aufgeweckter Schüler der Mittelstufe, der sehr neugierig ist. Er hängt sehr gern im Labor des Professors herum.
DER PROFESSOR	Ein genialer Erfinder, der mit seiner Enkelin Natsumi im Labor wohnt. Er widmet sich voll und ganz seiner Forschung und hält sich an strenge moralische Werte, doch manchmal scheint er etwas naiv zu sein.
NATSUMI	Ein Teenager, der einerseits ein kleiner Wildfang und andererseits ein durch und durch liebenswürdiges Mädchen ist. Sie kennt Spike schon seit seiner Kindheit, er ist also für sie so etwas wie ihr nervtötender kleiner Bruder.
CASI	Ein vom Professor entwickeltes Computerprogramm. Es arbeitet sehr eng mit dem Professor und Spike zusammen und unterstützt sie.
SPECTER	Der Anführer der Affen. Obwohl der vom Professor erfundene Affenhelm einst nur eine Attraktion im Freizeitpark war, hat er ihn in ein intelligentes Wesen verwandelt, ihm jedoch auch einen bösen Charakter verliehen.
AFFEN	Specter hat ihnen Affenhelme gegeben und sie in die Vergangenheit versetzt, um damit seine Pläne zur Änderung der Geschichte auszuführen.
JAKE	Spikes bester Freund und Konkurrent aus der Schule. Stellt bei unterschiedlichsten Herausforderungen immer wieder Spikes Fähigkeiten auf die Probe, fast als wäre er von Specter gesteuert.

ERSTE SCHRITTE

Wähle im Sprachauswahlbildschirm deine Sprache aus. Drücke die ◀- oder ▶-Taste, um Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch oder Spanisch auszuwählen und anschließend die X- oder O-Taste, um die Auswahl zu bestätigen.

HAUPTMENÜ



Nach einer kurzen Filmsequenz erscheint das Hauptmenü. Drücke die ↑- oder ↓-Richtungstaste, um eine Option auszuwählen und anschließend die X- oder O-Taste, um die Auswahl zu bestätigen.

NEUES SPIEL

Spieler das Spiel von Anfang an.

SPIEL LADEN

Wenn auf einem Memory Stick Duo™ Daten eines früher von dir gespielten Spiels gespeichert wurden, kannst du durch Auswahl von Spiel laden dieses Spiel weiterspielen.

MEHRSPIELER-SPIEL

Spieler im Wireless-Ad-Hoc-Modus gegen einen Gegner Minispiele für zwei Spieler

HINWEIS: Weitere Informationen zu den Mehrspieler-Minispielen findest du weiter hinten in diesem Handbuch.

SPIELEN

STANDARDSTEUERUNG

 -Taste	(Kurz drücken) Kamera zentrieren (Lang drücken) Auf Panorama-Ansicht umschalten
 -Taste	(Halten) Hinkauern Munition wechseln (bei Einsatz der Steinschleuder)
Analog-Pad	Spike bewegen Auswählen
Richtungstasten	Kamera-Richtung ändern Auswählen
START-Taste	Pausen-Menü zeigen/verbergen
SELECT-Taste	Geräteauswahl-Menü
 -Taste	Zugewiesenes Gerät verwenden Abbrechen
 -Taste	Zugewiesenes Gerät verwenden Annehmen
 -Taste	Springen Annehmen (Beim Hinkauern halten) Verstecken
 -Taste	Zugewiesenes Gerät verwenden Abbrechen

SPIELVERLAUF

Du kommst in APE ESCAPE™ weiter, indem du an verschiedenen Orten Affen fängst und dich zwischen den unterschiedlichen Levels und der „Reise-Station“ hin und her bewegst. Das Spiel entwickelt sich folgendermaßen:

1. „Level auswählen“-Bildschirm

Wähle den Level aus, den du spielen willst. Immer wenn du einen Level erledigt hast, kommt ein neuer ins Spiel.

2. Level-Information

Nachdem du entschieden hast, welchen Level du besuchst, erscheint ein Fenster mit folgenden Angaben: die Zahl der Affen, die du fangen musst, um diesen Level abzuschließen, die Zahl der gefangenen Affen und der Betrag an Specter-Münzen, die du bisher, wenn überhaupt, an diesem Ort eingesammelt hast.

HOL DIR NEUE GERÄTE!

Newly-invented gadgets will sometimes be available before you head to a new level. Try getting the hang of them as quickly as you can. Once you've acquired a new gadget, head for the training facility to learn how to use it before doing anything else. Once you complete the training, you can proceed to the next level.

3. Level

Es ist dein Ziel, in jedem Level Affen zu fangen. Du wirst in die Reise-Station zurückversetzt, wenn du einen Level erledigt hast oder ihn verlässt.

4. Reise-Station

Von hier gelangst du zum Bildschirm „Level auswählen“, hier speicherst du dein Spiel oder spielst ein Minispiel, wenn du die nötigen Anforderungen erfüllst.

DER SPIEL-BILDSCHIRM



1.Kekse

Sie geben Spikes Stärke an. Zu Beginn jedes Levels hast du fünf Kekse.

2.Ausgewählte Geräte

Zeigt, welche Geräte gerade der Δ -Taste, der $\bigcirc$ -Taste und der $\square$ -Taste zugewiesen sind.

3.Spike

Bewege Spike mithilfe des Analog-Pads.

VERLETZUNGEN

Wenn du verletzt wirst, verlierst du einen Keks.

DU WIRST VERLETZT, WENN DU

- von Affen oder Feinden angegriffen wirst.
- von scharfen Gegenständen oder anderen Vorrichtungen getroffen wirst.
- in geschmolzene Lava oder ins eisige Wasser fällst.
- aus großer Höhe herunterfällst.

EIN LEBEN VERLIEREN

Jedes Mal, wenn du ein Leben verlierst, wirst du ein T-Shirt los.

DU VERLIERST EIN LEBEN, WENN DU

- keine Kekse mehr hast.
- im Wasser ertrinkst.
- in endlose Abgründe fällst.
- zwischen sich bewegende Vorrichtungen gerätst.

LEVEL BEENDEN UND „SPIEL VORBEI“-SITUATIONEN

Zur Erledigung eines Levels musst du so viele Affen fangen, wie in der Anzeige in der rechten unteren Bildschirm-Ecke angegeben ist. Sie erscheint, sobald du einen dieser kleinen Bengel fängst. Das Spiel endet, wenn du dein Leben verlierst und keine T-Shirts mehr hast.

PAUSEN-MENÜ

Um das Spiel anzuhalten, drücke in einem Level oder in der Reise-Station die START-Taste, dann hast du vier Möglichkeiten.

□-Taste: Beenden

Durch Auswahl von „Ja“ verlässt du die aktuelle Stufe und kehrst zum „Level auswählen“-Bildschirm zurück. Wähle in der Reise-Station „Beenden“, um das Spiel zu verlassen, ohne den Fortschritt zu speichern.

X-Tste: Optionen

Damit kannst du die Lautstärke der „Musik“ und der „Soundeffekte“ einstellen.

Wähle „Standardeinstellungen“ aus, um die Einstellungen zurückzusetzen.

△-Taste: Geräte

Weise der □-Taste, der △-Taste oder der ○-Taste ein verfügbares Gerät zu.

○-Taste: Status

Zeigt dir die Zahl der Affen, Specter-Münzen und die Bestzeit eines bestimmten Levels an. Wenn du in der Reise-Station bist, zeigt dir der Status-Bildschirm, wie viele Levels du im Spiel erledigt hast und wie viele Specter-Münzen du insgesamt gesammelt hast.

TIPPS ZUR ERLEDIGUNG DER LEVEL

Eine bestimmte Anzahl von Affen läuft weiter frei herum, selbst in einem Level, den du durch Fangen der geforderten Menge Affen schon erledigt hast. Versuche, zu bereits „beendeten“ Levels zurückzukehren, sobald du ein neues Gerät erworben hast. Sobald du alle übrigen Affen gefangen hast, wird der Level als „vollständig beendet“ markiert.

NIMM DIE ZEITANGRIFF-HERAUSFORDERUNG AN!

Wähle einen Level, den du vollständig erledigt hast, und drücke die START-Taste, um im Zeitangriff-Modus einen neuen Rekord aufzustellen.

In Zeitangriff-Modus werden alle Affen reaktiviert, dein Ziel ist es nun, schnellstmöglich die vorgeschriebene Anzahl Affen zu fangen.

SPIKES AKTIONEN

Bewegen - Analog-Pad

Schiebe das Analog-Pad, um Spike zu bewegen. Drückst du leicht, läuft Spike, durch größere Bewegungen rennt er.

Springen - X-Taste

Drücke die X-Taste, damit Spike springt. Drückst du die X -Taste mitten im Sprung erneut, kann er zweimal so hoch springen und so an Orte gelangen, die er normalerweise nicht erreichen kann.

Hinkauern/kriechen - -Tast

Drücke die  -Taste, um Spike sich hinkauern zu lassen. Schiebst du das Analog-Pad, während er kauert, kann er kriechen. Wenn du die  -Taste drückst, während er kauert, kann er so tun, als sei er unsichtbar.

Hüftfall - -Taste bei einem Sprung

Drücke die  -Taste, damit Spike springt, dann drücke die  -Taste, um einen Hüftfall durchzuführen. Mit dem Zeitnetz in der Hand kann Spike Affen fangen, wenn er per Hüftfall auf sie hinunterfällt.

Klettern - Springe auf Bäume oder andere Gegenstände.

Halte dich an Bäumen, Pfählen oder anderen Gegenständen fest, indem du die  -Taste drückst und in ihre Richtung springst. Befindest du dich auf dem Gegenstand, schiebe das Analog-Pad  oder , um hoch- oder hinunterzuklettern, und  oder , um umherzuklettern. Drücke die  -Taste, um abzuspringen.

An Gegenständen hängen - Springe auf Klippen oder Stangen.

Springt er auf eine Klippe, eine Stange oder einen Felsvorsprung, wo er sich festhalten kann, hängt Spike mit den Fingerspitzen dran. Wenn Spike an einem Mauervorsprung hängt, schiebe das Analog-Pad in die Richtung vor ihm, damit er hochklettert, oder in die entgegengesetzte Richtung, damit er hinunterklettert.

Hangeln - Verwende das Analog-Pad, während Spike hängt.

Hängt Spike an einer Stange, schiebe das Analog-Pad, damit er sich an ihr entlang „hangelt“.

Blöcke beiseite schieben - Drücke gegen die Blöcke.

Manche Blöcke muss man beiseite schieben. Bewege Spike gegen einen Block, so dass er ihn in diese Richtung schiebt.

Abhänge heruntergleiten - Rutsche glatte Abhänge

herunter. In einigen Levels erwarten dich glatte Abhänge. Du kannst solche Abhänge von ganz oben heruntergleiten, aber sie nicht wieder von unten erklimmen. Du kannst beim Heruntergleiten auch springen.

BEDIENUNG DER KAMERA

Die Kamera bewegen - Richtungstasten

Drücke die , ,  oder -Richtungstasten, um die Kamera umherzubewegen und einen besseren Überblick zu bekommen.

Die Kamera zentrieren - Tippe die -Taste an.

Tippe die -Taste an, wenn dein Blickwinkel schlecht ist oder du nicht genau sehen kannst, was vor dir liegt. So kannst du die Kamera direkt hinter Spike positionieren.

Panorama-Ansicht - Halte die -Taste gedrückt.

Durch Drücken der -Taste kannst du Spikes Blickwinkel sehen. Benutze das Analog-Pad, um dich umzusehen. Drücke die -Taste erneut, um zu Normalansicht zurückzukehren.

HINWEIS: Bei Einsatz des Affen-Radars erhält man durch Drücken der -Taste Informationen darüber, ob ein Affe in der Nähe ist.

EINSATZ DER GERÄTE

GERÄTE ZUWEISEN

Gehe vom Pausen-Menü zum „Geräte“-Bildschirm, um Geräte zuzuweisen. Wähle eines aus und drücke die , -Taste oder -Taste, um dem Gerät eine der Tasten zuzuordnen. Drücke die START-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen. Drückst du während des Spiels die dem Gerät zugewiesene Taste, kannst du es benutzen. Wenn du ein Gerät dringend brauchst, kannst du auch die SELECT-Taste drücken, um schnell zum Bildschirm für Geräte-Zuordnung zu gelangen. Drücke erneut, um den Bildschirm zu schließen.

LÄHMKNÜPPEL

Schwinde den Knüppel in die Richtung, in die Spike blickt, um Feinde und Affen anzugreifen sowie auf Gegenstände zu schlagen. Spike kann auch Drehangriffe durchführen - drehe das Analog-Pad, um ihn herumzuwirbeln, während du die zugewiesene Taste drückst.

ZEITNETZ

Werfe das Netz in die Richtung, in die Spike blickt, um Affen zu fangen oder dir Gegenstände zu schnappen. Das Zeitnetz kann auch eingesetzt werden, wenn Spike kauert.

WASSERNETZ

Das Wassernetz ist automatisch aktiviert, wenn Spike ins Wasser geht (dann können keine anderen Geräte benutzt werden). Dann erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms ein Sauerstoffmessgerät. Diese Anzeige beginnt zu fallen, sobald Spike eintaucht. Wenn das Messgerät auf null fällt, stirbt er und du verlierst ein T-Shirt.

SCHWIMMEN

Schiebe das Analog-Pad, um zu schwimmen. Drücke die **X**-Taste, um schneller zu schwimmen.

AUFTAUCHEN

Drücke die **L**-Taste und halte sie gedrückt, um an die Wasseroberfläche zu schwimmen.

ABTAUCHEN

Drücke die **R**-Taste und halte sie gedrückt, um Spike tiefer unter Wasser tauchen zu lassen.

AUS DEM WASSER SPRINGEN

Sobald du wieder an die Oberfläche gelangt bist, drücke die **X**-Taste, um aus dem Wasser zu springen.

DAS WASSERNETZ ABFEUERN

Drücke die **O**-Taste, um das Wassernetz zu werfen. Es hat die gleiche Wirkung wie das Zeitnetz.

AFFEN-RADAR

Setzt man den Affen-Radar ein, wenn ein Affe in der Nähe ist, führt dies Spike in die Richtung seiner Beute, solange man die zugeordnete Taste drückt. Der Radar reagiert mit Licht und Ton, je näher die Affen kommen. Drücke erneut die zugewiesene Taste und wiederhole den Ablauf, um andere Affen aufzuspüren.

KURZE ANMERKUNG ZUM **L**-SYMBOL

Das **L**-Symbol in der unteren linken Ecke des Bildschirms leuchtet, wenn Spike mit dem Affen-Radar einen Affen gefunden hat. Wenn dies geschieht, halte die **L**-Taste gedrückt, um in den Affen-Kamera-Modus zu schalten.

AFFEN-KAMERA

Mit der Affen-Kamera kannst du die Affen beobachten, die der Affen-Radar aufgespürt hat. Verwende sie, um den Namen, Level, die Fähigkeiten und andere Merkmale eines bestimmten Affen zu überprüfen. Bewege die Kamera mithilfe des Analog-Pads umher und drücke die ↑- und ↓-Richtungstasten, um mit der Kamera herein- und herauszuzoomen.



1. Name

Der Name des Affen.

2. Level

Je höher der Level, desto schwieriger sind sie zu fangen.

3. Geschwindigkeit

Je höher ihre Geschwindigkeit, desto schneller können sie entkommen.

4. Angriff

Je größer ihr Angriffslevel, desto stärker sind sie.

5. Wachsamkeit

Je höher ihre Aufmerksamkeit ist, desto schneller sehen sie dich.

6. Affen-Daten

Weitere Informationen über ihre besonderen Eigenschaften.

STEINSCHLEUDER

Drücke die diesem Gerät zugewiesene Taste, um zu feuern. Während du die zugeordnete Steinschleuder-Taste gedrückt hältst, erscheint ein Fadenkreuz. Verwende das Analog-Pad, um auf Feinde und Schalter zu zielen.

MUNITION WECHSELN

Dir stehen drei Arten von Munition zur Verfügung, und du kannst zwischen ihnen wechseln, indem du die **[R]**-Taste drückst, während du die zugewiesene Taste gedrückt hältst. Du kannst deinen Vorrat an Granaten- und Lenkmunition vergrößern, indem du in den Levels Gegenstände aufsammelst.

NORMALE MUNITION GRANATEN-MUNITION LENKMUNITION

Nicht sehr stark, aber der Vorrat ist unerschöpflich.

Explodiert, wenn sie das Ziel trifft.

Folgt dem anvisierten Feind. Ziele mit der Lenkmunition gleichzeitig auf mehrere Feinde, um sie alle gleichzeitig zu erledigen!

ZIELMODUS

Halte die **[L]**-Taste gedrückt, um in den Zielmodus zu gelangen. Damit kannst du genauer aus Spikes Blickwinkel zielen. Benutze das Analog-Pad, um den Zielbereich anzupassen und drücke die zugewiesene Taste, um zu feuern.

SUPERREIFEN

Tippe die diesem Gerät zugeordnete Taste wiederholt an, um ein Superschild zu schaffen. Du kannst umher springen und (die meisten) Feinde töten, indem du mit ihnen zusammenstößt, aber der Schild wird kleiner, wenn du in einen Feind oder gegen eine Mauer stößt. Es dreht sich außerdem nicht mehr, wenn du springst.

MAGISCHER SCHLAG

Tippe die diesem Gerät zugeordnete Taste an, um mit seinem ausfahrbaren Boxhandschuh einen K.-o.- Schlag auszuführen.

HIMMELSSTÜRMER

Tippe die diesem Gerät zugewiesene Taste wiederholt an, um Spike hoch in die Luft fliegen zu lassen. Drücke ständig weiter, um sanft hinunterzuschweben, oder höre damit auf, um wo du gerade bist schnell nach unten zu sinken. Benutze in der Luft das Analog-Pad, um dich umherzubewegen. Du wirst verletzt, wenn der Himmelsstürmer mit einem Feind kollidiert, wenn du abhebst. Versuche zu springen, ehe du die Himmelsstürmer-Taste betätigst, um höher und weiter zu fliegen.

FERNGESTEUERTES AUTO

Dieses kleine Auto steuerst du mit einer Fernbedienung. Du kannst damit Feinde angreifen und Gegenstände aufsammeln, außerdem kannst du damit Schalter drücken und in versteckte Ecken gelangen.

DAS AUTO HERBEIRUFEN

Drücke die diesem Gerät zugeordnete Taste, damit es zu Spikes Füßen erscheint.

HINWEIS: Halte die dem Auto zugewiesene Taste gedrückt, damit es wieder zu deinen Füßen erscheint. Wenn du ein anderes Gerät benutzen und das ferngesteuerte Auto dort lassen willst, wo es ist, drücke einfach die dem anderen Gerät zugewiesene Taste.

DAS AUTO STEuern

Drücke zum Vorwärtsfahren die ↑- und die ↓-Richtungstaste, um rückwärts zu fahren. Steuern das Auto durch Drücken der ←- oder →-Richtungstasten.

EINSATZ VON FAHRZEUGEN

In einigen Levels findest du Fahrzeuge, die Spike fahren und steuern kann. Springe auf das Fahrzeug, um einzusteigen, und springe erneut, um auszusteigen.

RUDERBOOT

Steuere das Ruderboot mit dem Analog-Pad. Solange du dich im Boot befindest, wirst du nicht von im Wasser lebenden Feinden angegriffen.

PANZER

Manövriere den Panzer mit dem Analog-Pad. Der Panzer läuft nicht mehr, wenn er mehrere Male von Feinden angegriffen wurde, aber du kannst einen neuen fahren, wenn du dorthin zurückkehrst, wo du den anderen gefunden hast.

DAS PANZER-MASCHINENGewehr ABFEuern

Während du im Panzer fährst, drücke die O-Taste, um mit dem Maschinengewehr Salven abzufeuern.

DIE KANONE DES PANZERS ABFEUERN

Drücke die -Taste, um die Kanone abzufeuern. Feuere mit der Kanone auf weiß leuchtende Wände oder die gelb-schwarz-gestreiften Kisten, um sie wegzuschießen.

ZIELMODUS

Hältst du die -Taste gedrückt, erscheint der Zielmodus, durch den du genauer zielen kannst. Verwende das Analog-Pad, um den Zielbereich anzupassen, und drücke die -Taste oder -Taste, um zu feuern.

GEGENSTÄNDE

Gegenstände, die man in den Levels findet, können durch eine Berührung von Spike oder einem Gerät aufgehoben werden. Gegenstände werden auch von Feinden zurückgelassen, die du besiegt hast, aber sie verschwinden nach einer gewissen Zeit, du musst dich also beeilen, um sie alle zu erwischen.

T-shirts

Gewähren dir ein Extra-Leben.

Energie-Chips

Das sind Einheiten gespeicherter Energie. Sammelt man davon 100 Stück, erhält man ein weiteres T-Shirt.

Deka-chips

Diese Gegenstände besitzen die Energie fünf normaler Energie-Chips.

Kekse

Damit erhältst du einen weiteren Keks.

Keksdosen

Jedes Mal, wenn du mit dem Lähmknüppel oder einem anderen Gerät auf sie schlägst, kommen einige Kekse heraus.

Rote Geschosse

Sie versorgen dich mit mehr „Granaten- Munition“.

Blaue Geschosse

Sie versorgen dich mit mehr „Lenkmunition“.

Specter-Münzen

Münzen mit der Specter-Markierung ermöglichen dir Minispiele, das hängt davon ab, wie viele Münzen du sammelst. Wenn du den „Status“-Bildschirm des Pausen-Menüs in der Reise-Station öffnest, kannst du nachsehen, wie viele Münzen du gesammelt hast. Specter-Münzen sind an entlegenen Orten versteckt, daher solltest du in jedem Level an jedem Ort suchen, an den du gelangen kannst.

VORRICHTUNGEN

An unterschiedlichen Orten sind verschiedene Vorrichtungen zu finden. Betätige diese Vorrichtungen und rücke weiter durch die Levels vor, indem du deine Geräte geschickt einsetzt und die mit Hinweisen versehenen Mitteilungen in den Nachrichtenstationen liest.

NACHRICHTENSTATIONEN

Du findest rote und blaue Nachrichtenstationen, die hilfreiche Mitteilungen deiner Freunde enthalten. Lese die Nachrichten durch Drücken der X-Taste.

BLAUE STATIONEN

Enthalten Hinweise und Tipps zum Spiel. Sie öffnen sich nicht automatisch, du musst also mit dem Lähmknüppel oder einem anderen Gerät draufschlagen, um die Mitteilung zu lesen.

ROTE STATIONEN

Wenn du dich diesen Stationen näherst, erscheinen automatisch Botschaften mit Informationen, die du benötigst, um im Spiel voranzukommen. Um die Nachricht erneut zu lesen, schlage mit dem Lähmknüppel oder einem anderen Gerät auf die Station. Sie öffnen sich nicht automatisch, du musst also draufschlagen, um die Mitteilung zu lesen.

WANDSCHALTER

Diese roten Schalter befinden sich an Wänden. Wenn du die Schalter durch Schlagen mit dem Lähmknüppel oder einem anderen Gerät aktivierst (sie werden blau) oder mit Steinschleuder-Munition auf sie feuerst, öffnen sich Türen oder bilden sich Wege.

BODENSCHALTER

Diese roten Schalter befinden sich am Boden. Sie aktivieren Vorrichtungen und schalten sich nur ein (sie werden blau), wenn Spike, ein Block, das ferngesteuerte Auto oder ein anderer Gegenstand auf ihnen liegt.

DREHGRIFFE

Schlage sie mit deinem Lähmknüppel oder einem anderen Gerät, um sie zu drehen und damit eine Tür oder andere Vorrichtung zu aktivieren. Führe mit deinem Lähmknüppel einen Drehangriff dagegen aus, um die Griffe schneller zu aktivieren.

AFFENTÜREN

Diese Türen öffnen sich, wenn du die Anzahl Affen gefangen hast, die auf ihren Lampen steht.

REISE-STATION

Sobald Spike einen Level beendet hat, wird er zur Reise-Station zurückversetzt. Bist du bereit für den nächsten Level, springe auf den Warp-Schalter im Warp-Raum.

TRAININGSEINHEIT

Hier übst du die Handhabung der Geräte. Um die Trainingsstunde zu beginnen, drücke die Schalter an jedem Gerät. Wenn du mittendrin aufhören willst, kannst du das mithilfe des Pausen-Menüs tun.

MINISPIEL-ECKE

Hast du eine bestimmte Anzahl von Specter-Münzen gesammelt, wie über dem Schalter angezeigt, kannst du ein neues Minispiel spielen. Das Minispiel beginnt, wenn du auf dessen Schalter trittst.

JAKE GREIFT AN!

Manchmal fordert dich nach der Erledigung eines Levels dein Freund Jake zu einem Wettbewerb heraus. In den Levels „Jake greift an“ gewinnt, wer zuerst das Ziel erreicht hat, und falls du siegst, erhältst du fünf Specter-Münzen. Doch auch wenn du verlierst, kannst du zum nächsten Level vorrücken.

HINWEIS: Im Abschnitt Minispiele weiter unten in diesem Handbuch findest du Anweisungen, wie man die Spiele spielt.

WARP-RAUM

Der Warp-Raum enthält einen Warp-Schalter und einen Datenschalter an entgegengesetzten Seiten des Raumes. Es erscheinen unterschiedliche Bildschirme, je nachdem, welchen Schalter du drückst.

WARP-SCHALTER

Wenn du auf den Warp-Schalter trittst, wird der „Level auswählen“-Bildschirm angezeigt. Wähle aus, welchen Level du spielen willst, und du wirst dorthin versetzt. Du kannst auch Levels spielen, die du bereits beendet hast.

DATENSCHALTER

Wenn du den Datenschalter drückst, hast du Zugang zu den Menüs „Memory Stick Duo™“, „Affenbuch“ und „Systemsprache“.

MEMORY STICK DUO™

Auf dem Memory Stick Duo™ kannst du bis zu vier Dateien speichern.

- | | |
|-----------|---|
| ZURÜCK | Bringt dich zum Datenschalter-Menü zurück. |
| SPEICHERN | Speichere deine Spieldaten, indem du den Steckplatz aussuchst, auf dem du speichern willst. |
| LADEN | Lade bereits gespeicherte Daten, indem du die Datei auswählst, die du laden willst. |
| NAME | Ändere den Namen einer Datei. Wähle die Datei, die du umbenennen willst. |

Halte die **L**-Taste oder die **R**-Taste gedrückt, um zwischen der Anzahl der bereits von dir gefangenen Affen, der Anzahl der erworbenen Geräte und anderen gespeicherten Daten jeder Datei hin und her zu springen.

AFFENBUCH

Prüfe die Daten über Affen, die du bereits gefangen hast. Benutze die **L**-Taste oder die **R**-Taste, um den Level auszuwählen, und die Richtungstasten **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um die Affen zu wählen. Dann drücke die **X**-Taste, um dazugehörige Daten anzuzeigen. Drücke die **START**-Taste, um zum Datenschalter-Bildschirm zurückzukehren.

SYSTEMSPRACHE

So wählst du eine andere Sprache aus: Drücke die **←** oder die **→**-Taste, um Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch oder Spanisch auszuwählen, und anschließend die **X** - oder **O**-Taste, um die Auswahl zu bestätigen.

MINISPIELE

Sammle Specter-Münzen, um in der Minispiel-Ecke der Reise-Station Minispiele zu spielen. Je mehr Specter-Münzen du sammelst, desto mehr Minispiele stehen dir zur Verfügung. Trete auf den Schalter eines bestimmten Minispiels, um es zu spielen.
HINWEIS: Du kannst die Minispiele spielen, so oft du willst.

MINISPIEL-MENÜ

SPIEL STARTEN	Starte das Spiel im Einzelspieler-Modus.
BEENDEN	Beende das Minispiel und kehre zur Reise-Station zurück.

MEHRSPIELER-MODUS

Mithilfe des Ad-hoc-Modus können zwei Spieler gegeneinander spielen. Wähle im Hauptmenü „Mehrspieler-Spiel“ aus, wenn du auf diese Weise gegen einen anderen Spieler spielen willst.

MEHRSPIELER-SPIEL IM AD-HOC-MODUS

Ehe du in diesem Modus ein Spiel beginnst, stelle sicher, dass beide Spieler ihre PSP™-Systeme wie unten beschrieben aufgebaut haben.

1. Lege die gleichen Einstellungen für den Ad-hoc-Modus fest Über das Home-Menü des PSP™-Systems sollten alle Spieler „Einstellungen“ und dann „Netzwerk-Einstellungen“ auswählen und dort den „Ad-hoc-Modus“ auf „Automatisch“ stellen. Wenn nicht alle über die Einstellung „Automatisch“ eine Verbindung herstellen können, sollten alle Spieler entweder „Kanal 1“, „Kanal 6“ oder „Kanal 11“ auswählen (d. h. jeder sollte die gleiche Einstellung benutzen).
2. Stelle den WLAN-Schalter auf „EIN“.
Schiebe vor dem Spiel den WLAN-Schalter auf die Position EIN. Dieser Schalter muss während des ganzen Spiels in dieser Position bleiben.
3. Bleibt nah nebeneinander.
Während ihr spielt, sollten die beiden PSP™-Systeme möglichst nah nebeneinander bleiben.

IM AD-HOC-MODUS SPIELEN

Lade zuerst deinen Namen, wenn du einen auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert hast oder wähle „Nein“, um einen anzulegen. Du kannst über die virtuelle Tastatur einen Namen erzeugen - bewege den Mauszeiger durch Drücken der , , - und -Richtungstasten und gebe mithilfe der -Taste oder der -Taste Buchstaben ein. Drücke die START-Taste, wenn du fertig bist.

Nun entscheide, welches Minispiel du spielen möchtest, und wähle einen Gegner aus, der sich in der Nähe befindet.

SCHNEEKIDS-RENNEN (10 MÜNZEN)

Bahne dir mit dem Snowboard einen Weg und versuche, als Erster am Ziel zu sein. Das Spiel beginnt, wenn du deinen Charakter und den Parcours, den du spielen willst, ausgewählt hast.



1. Parcours und die aktuelle Position der Spielern

2. Aktueller Spielstand/Zahl der Teilnehmer

3. Schub-Anzeige

Deine Geschwindigkeit und Sprungstärke erhöht sich, so lange die Anzeige über null bleibt.

4. Zeit

5. Nitro-Bananen

Wenn du eine davon aufsammelest, wird deine Schub-Anzeige vollständig aufgefüllt.

6. Geschwindigkeit

7. Extra-Anzeige

Erweiterter Teil der Schub-Anzeige. Der Pegel erhöht sich bei jedem erfolgreichen Trick und fällt, wenn du Mist baust.

BEWEGUNG UND SPRINGEN

Bewege das Analog-Pad, um dich zu bewegen, und drücke die X-Taste zum Springen.

Die Zeit zwischen dem Drücken und Loslassen der X-Taste bestimmt, wie hoch du springst.

TRICKS

Drücke im Sprung die □-Taste oder die ○-Taste, um ein paar schwierige Tricks zu probieren. Ein Trick war erfolgreich, wenn du landest, ohne nach vorn zu fallen, was den Pegel der Extra-Anzeige erhöht.

SCHUB

So genannte „Nitro-Bananen“ sind in jedem Parcours zu finden. Wenn du sie einsammelst, wird deine Schub-Anzeige vollständig aufgefüllt und du hast erhöhte Geschwindigkeit und Sprungstärke, bis die Anzeige leer ist.

SPECTER-BOXEN (20 MÜNZEN)

Boxkämpfe finden zwischen bestimmten Affen statt, die du im Hauptspiel gefangen hast. Das Spiel beginnt, sobald du den Spielmodus und den Boxer ausgewählt hast. Du gewinnst, wenn dein Gegner seine gesamte Stärke verloren hat, und das Spiel geht in die nächste Runde.

BOX-STEUERUNG

↑, ↓, ← und →	Bewege dich und blockiere, indem du deinen Gegner wegschubst.
△ -Taste	Haken
○ -Taste	Ausweichen
□ -Taste	Stoß
× -Taste	Aufwärtshaken

K.-o.-Schlag

Wenn dein Gegner wackelig wird, erscheint in der Mitte des Bildschirms eine Anzeige. Drücke die Schlagtasten wiederholt, um den Pegel der Anzeige zur Seite deines Gegners zu verschieben und füge ihm einen K.-o.-Schlag zu. Wirst du wackelig, kannst du dich von der Erschöpfung erholen, indem du wiederholt die Schlagtasten drückst, um den Pegel der Anzeige zur Seite deines Gegners zu verschieben.

JAKE GREIFT AN (30 MÜNZEN)

Das Minispiel „Jake greift an“ funktioniert genau so, wie es bereits weiter vorn in diesem Handbuch für das Hauptspiel beschrieben wurde. Im Mehrspieler-Modus ist Spike „S 1“ und Jake „S 2“.

AFFEN-PINGPONG (40 MÜNZEN)

Pingpong-Spiele finden zwischen bestimmten Affen statt, die du im Hauptspiel gefangen hast. Wähle sie durch Drücken der Richtungstasten $\leftarrow$ oder $\rightarrow$ aus und bestätige deine Auswahl durch Drücken der X-Taste, um das Spiel zu starten.

Der erste Spieler, der zehn Punkte erreicht, gewinnt den Satz, der Affe, der zwei Sätze gewonnen hat, ist der Sieger des Spiels.



1. Angaben-Marke

Gibt an, welcher Affe Angabe hat

2. Rang-Marke

Geht jedes Mal eine Stufe nach oben, wenn die Schmetter-Anzeige voll ist und kann maximal drei Stufen erreichen.

3. Schmetter-Anzeige

Erhöht sich bei jedem erfolg reichen Schlag

PINGPONG-STEUERUNG

Richtungstasten

Δ -Taste oder $\square$ -Taste

X-Taste oder O-Taste

Sidespin

Schmettern

Angabe/Zurückschlagen

KILLER-SCHMETTERBALL

Wenn du einen Ball zurückschlägst, erhält die Schmetter-Anzeige einen Schmetterball, und wenn sie drei Schmetterbälle hat, erhöht sich dein Rang um eine Stufe. Du kannst einen kräftigen Schmetterball (Killer-Schmetterball) schlagen, wenn du die Δ -Taste drückst, sobald eine Rang-Marke erscheint.

RAT VOM PROFESSOR

Ich möchte hier einige Dinge erzählen, die ich im Laufe meiner Nachforschungen herausgefunden habe. Höre auf meinen Rat, damit du diese Affen erfolgreich fangen kannst! Ich zähle auf dich, Spike!

WERDE ZUERST NERVTÖTENDE FEINDE LOS

Um die Affen zu fangen, solltest du zuerst diese lästigen Feinde töten! Denn je weniger von diesen Plagegeistern herumlaufen, desto einfacher lassen sich die Affen und diverse Gegenstände einsacken. Also, pass genau auf, denn ich erzähle dir jetzt etwas über einige dieser Feinde.

NATSUNS Haben sie dich entdeckt, hast du sie blitzschnell an dir kleben. Sie sehen auf den ersten Blick vielleicht niedlich aus, aber wenn sie dir zu nahe kommen, dann tun sie richtig weh.

ZOOKAS Sie schießen plötzlich aus dem Boden und bewerfen dich mit Steinen. Nach jedem Überfall verschnaufen sie etwas, also ist das deine Gelegenheit. Greife sie unverzüglich an.

BIE-BIES Weil sie so klein sind, kann man sie nur schwer treffen. Sie greifen mit ihrem Stachel an, sterben aber, wenn es ihnen gelingt, dich zu stechen.

ZWIEBELN Bizarre Monster, die dir mehr als eine Träne in die Augen treiben! Wenn man sich nähert, werden sie ärgerlich und fliegen herbei, um zu versuchen, ihre harten Schädel gegen dich zu schlagen.

HOTTIES Bösertige Biester, die dich auf Schritt und Tritt beobachten. Wenn du ihnen zu nahe kommst, wirst du verbrannt. Sie sind nicht sehr beweglich, also versuche, sie mit der Steinschleuder aus der Entfernung zu erledigen!

NUSSSCHALEN

Wenn du weit weg bist, bleiben sie in ihren Schalen, aber wenn du näher kommst, fangen sie an, sich zu drehen. Ziele, wenn sie vom Drehen müde werden.

AFFEN LASSEN SICH AUF UNTERSCHIEDLICHE ART FANGEN

EINE BELIEBTE METHODE IST „BLITZSCHNELL FANGEN“.

Bewege dich beim Jagen der Affen so schnell wie möglich, dann fang sie. Du kannst auch „Fangen aus der Luft“ versuchen. Dabei springst du in die Höhe und fängst sie mit dem Zeitnetz.

DAS NÄCHSTE WÄRE „SCHNAPPEN AUS DEM HINTERHALT“!

Schleich dich ungesehen an die Affen heran und schnapp sie dir, wenn sie abgelenkt sind. Nähere dich durch kriechen oder verstecken, dann werfe dein Zeitnetz, während du niederkauerst.

SCHLIESSLICH GIBT ES NOCH „UMHAUEN MIT DEM NETZ“!

Setze zuerst den Lähmknüppel oder ein anderes Gerät ein, um die Affen umzuhauen. Wenn sie hingefallen sind, schalte schnell zum Zeitnetz um. Es mag einfach klingen, aber du wirst etwas Übung brauchen. Probiere also erst einmal die unterschiedlichen Techniken aus.

WIE TÖTET MAN BOSS-MECHANOIDEN?

Während du durch die verschiedenen Zeiten reist, stellst du sicher fest, dass sich die Affen immer schwieriger fangen lassen. Nicht nur das, sondern Specter, dieses Ungeheuer, scheint auch noch einige mächtige Boss-Mechanoiden gebaut zu haben. Deine normalen Angriffe können diesen Dingen nicht das Geringste anhaben. Greife sie nur an, wenn du die „glänzenden grünen Punkte“ gefunden hast, an denen sie verwundbar sind.

GEHEIMNISSE DES AFFENHELMES

Ich habe die Affenhelme mit Lampen ausgestattet, damit während meiner Experimente keine Unfälle passieren. Die Farbe einer Lampe gibt an, in welchem Geisteszustand der Träger sich gerade befindet, sei er ein Mensch oder ein Affe. Bei den Affen unterteilen sich die Farben in drei Kategorien:

ENTSPANNT!	In einem äußerst entspanntem Zustand. Sie sind sehr ruhig und abgelenkt.
WACHSAM!	Sie spüren, dass etwas Seltsames vor sich geht.
AUFGEREGT!	Man erkennt die Persönlichkeit eines Affen an der Farbe seiner Hose. Ihre Persönlichkeit bestimmt die Art, in der die Affen fliehen oder angreifen, also pass genau auf.

AFFEN-PERSÖNLICHKEITEN

Man erkennt die Persönlichkeit eines Affen an der Farbe seiner Hose. Ihre Persönlichkeit bestimmt die Art, in der die Affen fliehen oder angreifen, also pass genau auf.

ROTE HOSE

Erfahrene Kämpfer. Sehr geschickt mit Maschinengewehren und anderen Waffen.

BLAUE HOSE

Tragen keine Waffen, aber entkommen sehr schnell.

GELBE HOSE

Gewöhnliche Affen. Tragen manchmal Laserkanonen.

WEISSE HOSE

Ähnlich denen mit gelber Hose, sind aber etwas wachsamer.

HELLBLAUE HOSE

Zurückhaltende Affen, die keine Waffen tragen. Behandle sie nicht zu hart.

GRÜNE HOSE

Mit Adлераugen und großer Wachsamkeit. Greifen dich mit Raketenwerfern an.

SCHWARZE HOSE

Verrückte, wilde Affen. Greifen mit Maschinengewehren an, treffen aber schlecht.

ESPAÑOL

ERA UN DÍA COMO OTRO CUALQUIERA...

... y Spike se dirigía con su colega Jake al laboratorio del profesor para pasar el rato. Pero la pareja se llevó una sorpresa al llegar. ¡Unos monos con extraños cascos correteaban enloquecidos! De repente, una máquina del tiempo del laboratorio comenzó a zumbear y, antes de que Spike y Jake supieran qué estaba pasando, fueron absorbidos por ella...

El responsable de todo el revuelo era un mono blanco llamado Specter, que aumentó su inteligencia poniéndose un casco especial inventado por el profesor, y que estaba utilizando la máquina del tiempo para enviar monos a diversos momentos del pasado, con intención de crear un mundo dominado por monos. Si no atrapas rápidamente a los monos que han huido, ¡el curso de la Historia podría cambiar para siempre!

MEMORY STICK DUO™

Para guardar ajustes y progresos del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Puedes cargar datos previamente guardados en el mismo Memory Stick Duo™ o en otro cualquiera. Asegúrate de que haya suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

GUARDAR PARTIDAS

Puedes guardar los datos del juego en la sala de viaje Room de la estación. Para guardar los ajustes y progresos del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Puedes cargar datos previamente guardados en el mismo Memory Stick Duo™ o en otro cualquiera.

La cantidad mínima de espacio libre necesario para guardar datos de APE ESCAPE™ variará en función de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado. La cantidad mínima de espacio libre necesario para los productos Memory Stick Duo™ oficiales de distintas capacidades es la siguiente:

32MB – 128MB = 320KB

256MB – 2GB = 384KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software compatibles con la función inalámbrica (WLAN) permiten al usuario comunicarse con otros sistemas PSP™, descargar datos y competir con otros usuarios conectándose a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El Modo ad hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software cuentan con una función de Game Sharing que permite compartir características específicas del juego con otros usuarios que no tienen un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a una red mediante un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (un dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica). Para poder acceder a las funciones del Modo infraestructura, se necesitan varias cosas más, como una suscripción a un proveedor de servicios de Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un PC. Para más información y para conocer los detalles de configuración, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: APE ESCAPE™ solo es compatible con el Modo ad hoc.

CONTROLES

En este manual se utilizan ↑, ↓, ←, →, etc., para mostrar la dirección del pad analógico y de los botones de dirección, a no ser que se indique lo contrario.



1. Botón **L**

2. Botón **R**

3. Botón ↑

4. Botón ←

5. Botón →

6. Botón ↓

7. Botón △

8. Botón ○

9. Botón ×

10. Botón □

11. Botón START

12. Botón SELECT

CHARACTERS

SPIKE	Un adolescente despierto y lleno de curiosidad. Le encanta estar en el laboratorio del profesor.
EL PROFESOR	Es un genio inventor que vive en el laboratorio con su nieta, Natsumi. Está entregado a sus investigaciones y hace gala de unos valores morales muy elevados, aunque a veces parece un poco cándido.
NATSUMI	Una adolescente un poco marimacho, aunque es la amabilidad personificada. Conoce a Spike desde que era pequeño, así que para ella es como un hermano pequeño plasta.
CASI	Un programa de ordenador desarrollado por el profesor. Está diseñado expresamente para proporcionarle apoyo a él y a Spike.
SPECTER	El líder de los monos. A pesar de haber sido una atracción de feria anteriormente, el casco para monos inventado por el profesor lo convirtió en un ser inteligente, aunque luego desarrolló una vena maligna.
MONOS	Specter ha dado cascos a estos monos y los ha enviado al pasado, para que cumplan sus planes y cambien la Historia.
JAKE	El mejor amigo de Spike y su rival desde la escuela. No deja de poner a prueba los ánimos de Spike mediante diversos desafíos, casi como si estuviera siendo manipulado por Specter..

COMENZAR EL JUEGO

Usa la pantalla de selección de idioma para elegir el que desees. Pulsa  o  para seleccionar English|Inglés, Français|Francés, Deutsch|Alemán, Italiano o Español y pulsa el botón  o el botón  para confirmar.

MENÚ PRINCIPAL



Tras una breve secuencia de presentación, se mostrará el menú principal. Pulsa los botones de dirección **↑** o **↓** para seleccionar una opción y el botón **X** o el botón **O** para confirmar.

NUEVA PARTIDA

Para empezar a jugar desde el principio.

CARGAR PARTIDA

Si hay datos guardados en el Memory Stick Duo™ de una partida anterior, podrás continuarla seleccionando Load Cargar partida.

MULTIJUGADOR

Para jugar a los minijuegos multijugador contra un adversario, usando el Modo ad hoc inalámbrico.

NOTA: podrás encontrar información adicional sobre los minijuegos multijugador más adelante.

JUGAR AL JUEGO

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón 	(Pulsar un poco) Centrar la cámara (Mantener pulsado) Pasar a vista panorámica
Botón 	(Mantener pulsado) Agacharse Cambiar de munición (al usar el tirachinas)
Pad analógico	Mover a Spike Seleccionar
Botones de dirección	Cambiar la dirección de la cámara Seleccionar
Botón START (inicio)	Mostrar/ocultar el menú de pausa
Botón SELECT (selección)	Menú de selección de artilugios
Botón 	Usar artilugio asignado Cancelar
Botón 	Usar artilugio asignado Aceptar
Botón 	Saltar Aceptar (Mantén pulsado mientras te agachas) Escondarse
Botón 	Usar artilugio asignado Cancelar

PROGRESAR EN EL JUEGO

Progresarás en APE ESCAPE™ capturando monos en diversas localizaciones y viajando entre los niveles y la estación. El desarrollo del juego es el siguiente:

1. Pantalla de selección de nivel

Permite seleccionar el nivel al que quieres jugar. Cada vez que completes un nivel, aparecerá otro nuevo.

2. Información del nivel

Tras seleccionar el nivel que deseas visitar, se mostrará una pantalla con el número de monos que tendrás que capturar para completar el nivel, así como la cantidad de monos ya capturados y la cantidad de monedas de Specter recogidas hasta el momento en ese lugar.

¡CONSIGUE NUEVOS ARTILUGIOS!

A veces conseguirás artilugios recién inventados antes de dirigirte a un nuevo nivel. Intenta aprender cómo funcionan lo antes posible. Cuando hayas conseguido un nuevo artilugio, lo primero es ir a las instalaciones de entrenamiento para aprender a manejarlo. Cuando termines el entrenamiento, podrás pasar al siguiente nivel.

3. Niveles

Serás transportado de vuelta a la estación cuando completes un nivel o lo abandones.

4. Estación

Desde aquí podrás ir a la pantalla de selección de nivel, guardar la partida o jugar a un minijuego si cumples los requisitos necesarios.

LA PANTALLA DE JUEGO



1. Galletas

Muestran la fuerza de Spike. Al principio de cada nivel dispondrás de 5 galletas.

2. Artilugios seleccionados

Muestra qué artilugios están asignados actualmente al botón Δ , al botón $\bigcirc$ y al botón $\square$.

3. Spike

Mueve a Spike usando el pad analógico.

HERIDAS

Perderás una galleta si resultas herido.

RESULTARÁS HERIDO SI:

- Te atacan los monos o los enemigos.
- Te dan con un objeto afilado u otro dispositivo.
- Caes en lava fundida o en mares helados.
- Te caes desde sitios elevados.

PERDER UNA VIDA

Cada vez que pierdas una vida, perderás una camiseta.

PERDERÁS UNA VIDA SI:

- Te quedas sin galletas.
- Te ahogas en el agua.
- Caes a un abismo sin fondo.
- Resultas atrapado entre dispositivos móviles.

COMPLETAR NIVELES Y SITUACIONES DE FIN DE JUEGO

Para completar un nivel, captura el número de monos indicado en el marcador que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla cada vez que atrapes a uno de esos canallas. El juego terminará si pierdes una vida y ya no te queda ninguna camiseta más.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) durante un nivel o en la estación para detener la partida y poder acceder a 4 opciones.

Botón : Salir

Al seleccionar Sí podrás abandonar la fase actual y volver a la pantalla de selección de nivel. Selecciona Salir en la estación para abandonar la partida sin guardar los progresos.

Botón : Opciones

Te permite ajustar el volumen de Música y Sound Efectos de sonido. Selecciona Default Predeterminados para volver a los niveles preajustados.

Botón : Artilugios

Asigna un artilugio de entre los disponibles al botón , al botón  y al botón .

Botón : Estado

Muestra la cantidad de monos, monedas de Specter y el menor tiempo en completar un nivel. Si estás en la estación, esta pantalla muestra qué parte del juego has completado y la cantidad total de monedas de Specter conseguidas.

CONSEJOS PARA COMPLETAR NIVELES

Aunque hayas capturado todos los monos necesarios para completar un nivel, siempre quedarán más sueltos. Cuando consigas un nuevo artilugio, intenta volver a los niveles ya completados, captura los monos restantes y el nivel quedará marcado como "Totalmente completado".

¡ACEPTA EL DESAFÍO CONTRARRELOJ!

Elige un nivel que hayas completado totalmente y pulsa el botón START (inicio) para jugar en modo Contrarreloj.

En modo Contrarreloj, todos los monos serán reactivados y tu objetivo será capturar la cantidad predeterminada de monos en el menor tiempo posible.

ACCIONES DE SPIKE

Movimiento: pad analógico

Mueve el pad analógico para mover a Spike. Haz que Spike camine moviéndolo suavemente o haz que corra utilizando movimientos más amplios.

Saltar: botón

Pulsa el botón  para hacer que Spike corra. Pulsa el botón  mientras esté en mitad de un salto para hacer que llegue más alto y pueda acceder a lugares normalmente inalcanzables.

Agacharse/Gatear/Hacerse el invisible: botón

Pulsa el botón  para hacer que Spike se agache. Si mueves el pad analógico mientras está agachado, podrás gatear. Si pulsas el botón  mientras te agachas, harás que actúe como si fuera invisible.

Caderazo: botón durante un salto

Pulsa el botón  para hacer que Spike salte y pulsa el botón  para que dé un caderazo. Si tiene la red del tiempo en la mano, Spike podrá atrapar monos de un caderazo.

Trepar: salta hacia árboles y otros objetos

Agárrate a árboles, postes y otros objetos pulsando el botón  y saltando hacia ellos. Cuando estés agarrado, mueve el pad analógico  o  para subir o bajar, y  o  para moverte. Pulsa el botón  para bajar de un salto.

Agarrarse de objetos: salta hacia salientes o barras

Si Spike salta hacia un saliente, barra o cornisa y puede agarrarse, lo hará. Cuando Spike esté colgando de un saliente, mueve el pad analógico hacia delante (mirando en su dirección) para hacer que ascienda o en sentido contrario para hacer que descienda.

Caminar colgado: usa el pad analógico mientras estás colgado

Mientras cuelgas de una barra, mueve el pad analógico para hacer que Spike camine colgado.

Empujar bloques: empuja hacia los bloques

A veces tendrás que empujar bloques. Mueve a Spike hacia un bloque para que lo empuje en esa dirección.

Deslizarse por pendientes: resbala patinando por sitios inclinados

En algunos niveles encontrarás lugares inclinados y resbaladizos por los que podrás deslizarte pero no volver a ascender. Mientras te deslizas, podrás saltar.

MANEJAR LA CÁMARA

Mover la cámara: botones de dirección

Pulsa los botones de dirección , ,  o  para mover la cámara y ver mejor.

Centrar la cámara: pulsa ligeramente el botón 

Pulsa ligeramente el botón  si tu punto de vista no es bueno o si no puedes ver con claridad lo que tienes delante. Al hacerlo, la cámara se posicionará automáticamente detrás de Spike.

Vista panorámica: pulsa y mantén el botón 

Pressing the , verás la visual de Spike. Usa el pad analógico para mirar en otra dirección y pulsa de nuevo el botón  para volver a la vista normal.

NOTA: Al usar el radar de monos, si hay algún mono dentro de su alcance y pulsas el botón , se mostrará información sobre el mismo.

USAR ARTILUGIOS

ASIGNAR ARTILUGIOS

Accede a la pantalla de artilugios desde el menú de pausa para asignar artilugios. Elige uno y pulsa el botón , el botón  o el botón  para asignárselo. Pulsa el botón START (inicio) para confirmar tu selección. Durante la partida, si pulsas el botón asignado a un artilugio, podrás utilizarlo. También puedes pulsar el botón SELECT (selección) cuando necesites un artilugio urgentemente para ir directamente a la pantalla de asignación de artilugios. Púlsalo de nuevo para cerrar la pantalla.

PORRA

Pega con la porra en la dirección en la que Spike esté mirando y ataca a los monos o a los enemigos. También te servirá para golpear objetos. Spike también puede realizar ataques giratorios, moviendo el pad analógico de forma circular para hacer que gire mientras pulsas el botón asignado.

RED DEL TIEMPO

Lanza la red en la dirección en la que Spike esté mirando para capturar monos o hacerte con objetos. También puedes utilizarla mientras Spike está agachado.

RED ACUÁTICA

La red acuática se activa automáticamente cuando Spike entra en el agua (periodo durante el cual no se pueden utilizar otros artilugios). Se mostrará un indicador de oxígeno en la esquina superior derecha de la pantalla y este indicador empezará a consumirse cada vez que Spike se sumerja. Si el indicador se agota, Spike se ahogará y perderás una camiseta.

NADAR

Mueve el pad analógico para nadar. Pulsa el botón **X** para nadar más rápido.

ASCENDER

Pulsa y mantén el botón **L** para nadar hacia la superficie del agua.

BUCEAR

Pulsa y mantén el botón **R** para hacer que Spike se sumerja bajo el agua.

SALIR DEL AGUA DE UN SALTO

Cuando hayas vuelto a la superficie, pulsa el botón **X** para salir del agua de un salto.

LANZAR LA RED ACUÁTICA

Pulsa el botón **O** para lanzar la red acuática. El efecto es el mismo que el de la red del tiempo.

RADAR DE MONOS

Si usas el radar de monos cuando haya uno cerca, Spike se dirigirá hacia él mientras pulses y mantengas el botón asignado. El radar irá mostrando la distancia, mediante luz y sonido. Pulsa de nuevo el botón asignado y repite el proceso para rastrear otros monos.

COMENTARIO ACERCA DEL ICONO **L**

El icono **L** mostrado en la esquina inferior izquierda de la pantalla se iluminará cuando Spike encuentre un mono mediante el radar de monos. Cuando esto ocurra, mantén pulsado el botón **L** para pasar al modo Cámara de monos.

CÁMARA DE MONOS

La cámara de monos te permite observar monos detectados por el radar de monos. Úsala para conocer el nombre, nivel, habilidades y demás atributos de un mono específico. Mueve la cámara mediante el pad analógico y pulsa los botones de dirección ↑ y ↓ para acercar y alejar la cámara.



- 1. Nombre:**
el nombre del mono.
- 2. Nivel:**
cuanto más alto sea el nivel, más difícil será capturarlo.
- 3. Velocidad:**
cuanto más rápido sea un mono, más deprisa podrá escapar.
- 4. Ataque:**
cuanto mayor sea su capacidad de ataque, más fuerte será.
- 5. Alerta:**
cuanto más alerta esté, antes te detectará.
- 6. Datos sobre el mono:**
más información acerca de sus características específicas.

TIRACHINAS

Pulsa el botón asignado a este artilugio para disparar. Aparecerá un punto de mira mientras pulsas y mantienes el botón asignado al tirachinas. Usa el pad analógico para apuntar a los enemigos o interruptores.

CAMBIAR DE MUNICIÓN

Tienes tres tipos de munición disponibles y puedes cambiar entre ellos pulsando el botón **R** mientras pulsas y mantienes el botón asignado. Puedes aumentar tus reservas de munición explosiva y guiada cogiendo los objetos que encontrarás por los niveles.

MUNICIÓN NORMAL

No es muy potente, pero es inagotable.

MUNICIÓN EXPLOSIVA

Estalla al tocar el objetivo.

MUNICIÓN GUIADA

Sigue al blanco apuntado. ¡Apunta a varios enemigos con esta munición para cargártelos a todos de una vez!

MODO DE APUNTADO

Pulsa y mantén el botón **L** para acceder al modo de apuntado, que te permite apuntar con más precisión. Usa el pad analógico para ajustar el blanco y pulsa el botón asignado para disparar.

SÚPER ARO

Pulsa varias veces el botón asignado a este artilugio para utilizar un escudo giratorio. Podrás embestir y matar a (casi) todos los enemigos chocando contra ellos, pero el escudo encogerá si te chocas contra un enemigo o una pared. También dejará de girar cuando saltes.

PUÑETAZO MÁGICO

Pulsa ligeramente el botón asignado a este artilugio para dar un gran puñetazo con este guante de boxeo extensible.

SURCACIELOS

Pulsa varias veces el botón asignado a este artilugio para mandar a Spike volando por los aires. Sigue pulsándolo de vez en cuando para caer flotando suavemente o deja de pulsarlo para caer en el punto en el que te encuentres. Mientras flotas, usa el pad analógico para moverte en el aire. Resultarás herido si el surcacielos se estrella contra un enemigo al despegar. Prueba a saltar antes de pulsar el botón del surcacielos para llegar más alto y más lejos.

COCHE CR

Es un pequeño vehículo que puedes manejar por control remoto. Permite atacar a enemigos, coger objetos y también puedes usarlo para pulsar interruptores y cotillear dentro de grietas y huecos.

LLAMAR AL COCHE

Pulsa el botón asignado a este artilugio para hacer que aparezca a los pies de Spike.

NOTA: pulsa y mantén el botón asignado al coche para hacer que aparezca de nuevo a tus pies. Si deseas usar otro artilugio y dejar el coche donde está, basta con pulsar el botón del otro artilugio.

CONTROLAR EL COCHE

Pulsa el botón de dirección  para ir hacia delante y  para ir marcha atrás. Dirígelo pulsando los botones de dirección  o .

USAR VEHÍCULOS

En algunos niveles encontrarás vehículos que Spike puede utilizar. Salta sobre el vehículo para montar y vuelve a saltar para bajarte.

BOTE DE REMOS

Usa el pad analógico para dirigir el bote. Mientras estés utilizándolo, no te atacarán enemigos acuáticos.

TANQUE

Usa el pad analógico para maniobrar el tanque. Este vehículo se romperá cuando los enemigos lo ataquen varias veces, pero encontrarás uno nuevo si vuelves al sitio donde lo encontraste inicialmente.

DISPARAR LA AMETRALLADORA DEL TANQUE

Pulsa el botón  mientras estás en el tanque para disparar con la ametralladora.

DISPARAR EL CAÑÓN DEL TANQUE

Pulsa el botón  para disparar el cañón. Si disparas a las paredes blancas parpadeantes o a las cajas con rayas amarillas y negras, las destruirás.

MODO DE APUNTADO

Pulsa y mantén el botón  para entrar en el modo de apuntado, que te permitirá apuntar con más precisión. Usa el pad analógico para ajustar el blanco y luego pulsa el botón  o el botón  para disparar.

OBJETOS

Los objetos que se encuentran repartidos por los niveles pueden ser recogidos tocándolos con Spike o con un artilugio. Los enemigos derrotados también dejan objetos, pero desaparecerán al poco tiempo, así que tendrás que ser rápido para cogerlos todos.

Camisetas	Te proporcionan una vida extra.
Chips de energía	Son unidades de energía almacenada. Si consigues 100, recibirás una camiseta.
Chips deka	Estos objetos contienen la energía de 5 chips normales.
Galletas	Te proporcionan una galleta más.
Galleteros	Cada vez que golpees uno de éstos con la porra o con otro artilugio, saldrán varias galletas.
Proyectiles rojos	Te proporcionan más munición explosiva.
Proyectiles azules	Te proporcionan más munición guiada.
Monedas de Specter	Son monedas con la marca de Specter, que te permiten jugar a minijuegos en función de las que hayas conseguido. Puedes comprobar cuántas tienes abriendo la pantalla Estado del menú de pausa, en la estación. Las monedas de Specter se encuentran ocultas en sitios recónditos, así que asegúrate de buscarlas en todas partes.

DISPOSITIVOS

Encontrarás diversos dispositivos en sitios variados. Manipúlalos y avanza por los niveles utilizando tus artilugios con ingenio y leyendo los mensajes de los postes para recibir consejos.

POSTES DE MENSAJES

Encontrarás postes de mensajes rojos y azules con mensajes útiles de tus amigos. Lee los mensajes pulsando el botón .

POSTES AZULES

Contienen pistas y consejos sobre el juego. No se muestran automáticamente, así que tendrás que golpearlos con la porra u otro dispositivo para leer el mensaje.

POSTES ROJOS

Son mensajes que te proporcionan información necesaria para progresar por el juego y que se mostrarán automáticamente al acercarte. Para volver a leer un mensaje, golpea el poste con una porra u otro dispositivo. No se abren automáticamente, así que tendrás que golpearlos para leer el mensaje.

INTERRUPTORES DE PARED

Estos interruptores rojos están colocados en las paredes. Cuando los actives (se volverán azules) utilizando porras y otros artilugios o disparándoles munición de tirachinas, se abrirán puertas o se crearán caminos.

INTERRUPTORES DE SUELO

Estos interruptores rojos están colocados en el suelo. Activan dispositivos y se encenderán (volviéndose azules) cuando Spike, un bloque, el coche CR u otro objeto se encuentre sobre ellos.

MANILLAS GIRATORIAS

Golpéalas con la porra o con otro artilugio para girarlas y activar una puerta u otro mecanismo. Usa un ataque giratorio con la porra para activarlas más rápidamente.

PUERTAS DE MONOS

Estas puertas se abrirán cuando hayas capturado la cantidad de monos mostrada en sus lámparas.

ESTACIÓN

Cada vez que Spike complete un nivel, volverá de nuevo a la estación. Cuando estés preparado para pasar al siguiente nivel, salta sobre el interruptor de viaje de la sala de viaje.

INSTALACIONES DE ENTRENAMIENTO

Aquí podrás practicar con los artilugios. Pulsa el interruptor de cada uno para comenzar una sesión de entrenamiento. Si deseas salir durante la sesión, podrás hacerlo mediante el menú de pausa.

RINCÓN DE MINIJUEGO

Podrás jugar a un nuevo minijuego cuando consigas la cantidad de monedas de Specter mostrada sobre su interruptor. Inicia un minijuego colocándote sobre su interruptor.

¡JAKE ATACA!

A veces, al superar un nivel, tu colega Jake te desafiará a un concurso. En los niveles en los que Jake ataca, el primero en llegar a la meta será el ganador, y recibirás 5 monedas de Specter si ganas. Podrás pasar al siguiente nivel aunque pierdas.

NOTA: Consulta la sección de minijuegos que se encuentra más adelante para averiguar cómo jugar a los mismos.

SALA DE VIAJE

La sala de viaje contiene un interruptor de viaje y un interruptor de datos, cada uno en un extremo de la sala. Se mostrarán distintas pantallas, según el interruptor que actives.

INTERRUPTOR DE VIAJE

Cuando pises el interruptor de viaje, se mostrará la pantalla de selección de nivel. Elige el nivel al que quieras jugar y serás transportado allí. También podrás jugar a niveles que ya hayas superado.

INTERRUPTOR DE DATOS

Cuando pulses el interruptor de datos, podrás acceder a los menús Memory Stick Duo™, Monkey Book|Libro de monos y System Language|Idioma del sistema.

MEMORY STICK DUO™

Podrás guardar hasta 4 archivos en el Memory Stick Duo™.

VOLVER	Te devuelve al menú del interruptor de datos.
GUARDAR	Guarda la partida eligiendo en cuál de las 5 ranuras deseas hacerlo.
CARGAR	Carga datos que hayas guardado previamente eligiendo el archivo que deseas cargar.
NOMBRE	Cambia el nombre de un archivo. Elige el archivo que quieras renombrar.

Pulsa y mantén el botón **L** o el botón **R** para mostrar alternativamente el número de monos capturados, el número de artilugios adquiridos y otros datos guardados en los archivos.

MONKEY BOOK|LIBRO DE MONOS

Inspecciona los datos sobre los monos ya capturados. Usa el botón **L** o el botón **R** para elegir un nivel, y **↑**, **↓**, **←** o **→** para elegir un mono; después, pulsa el botón **X** para mostrar los datos asociados. Pulsa el botón START (inicio) para volver a la pantalla del interruptor de datos.

SYSTEM LANGUAGE|IDIOMA DEL SISTEMA

Selecciona otro idioma. Pulsa **←** o **→** para seleccionar Inglés, Francés, Alemán, Italiano o Español y pulsa el botón **X** o el botón **O** para confirmar.

MINIJUEGOS

Consigue monedas de Specter para jugar a los minijuegos del rincón de los minijuegos, en la estación. Cuantas más monedas de Specter consigas, más minijuegos estarán a tu alcance. Pisa el interruptor asociado a un minijuego para jugar al mismo.

NOTA: Puedes jugar a los minijuegos todas las veces que quieras.

MENÚ DE MINIJUEGO

INICIAR JUEGO	Comienza el minijuego para un jugador.
SALIR	Sale del minijuego y vuelve a la estación.

MODO MULTIJUGADOR

Utilizando el Modo ad hoc pueden competir dos jugadores. Selecciona Multijugador en el menú principal cuando quieras jugar contra otro jugador de esta forma.

PARTIDAS MULTIJUGADOR EN MODO AD HOC

Antes de empezar a jugar en este modo, asegúrate de que ambos jugadores configuren sus sistemas PSP™ como se indica a continuación.

1. Ajustar el Modo ad hoc de la misma forma
En el Menú principal del sistema PSP™, todos los jugadores deben seleccionar Ajustes, luego Network Ajustes de la red y configurar Ad Hoc Modo ad hoc como Automático. Si el ajuste Automático no permite conectarse a todos los jugadores, tendrán que seleccionar Ch1, Ch6, Ch11 (el mismo ajuste para todos).
2. Colocar el interruptor WLAN en la posición ON
Sitúa el interruptor WLAN en la posición ON antes de jugar. Este interruptor deberá permanecer en la posición ON durante la partida.
3. No alejarse
Mientras estés jugando, los dos sistemas PSP™ deberían estar lo más cerca posible.

JUGAR UNA PARTIDA EN MODO AD HOC

Primero carga tu apodo (nombre) si tienes alguno guardado en el Memory Stick Duo™ o selecciona No para crear uno. Puedes crear un apodo usando el teclado virtual. Mueve el cursor pulsando los botones de dirección ↑, ↓, ← y → e introduce los caracteres pulsando el botón ○ o el botón ×; pulsa el botón START (inicio) cuando hayas terminado.

A continuación, decide a cuál de los minijuegos deseas jugar y elige un adversario de entre los que aparecen listados.

SNOW KIDZ RACING (10 MONEDAS)

Recorre un circuito de snowboard a toda pastilla e intenta llegar el primero a la meta. La partida empezará en cuanto elijas el personaje y el circuito en el que quieres jugar.



1. Circuito y posición actual del jugador.

2. Clasificación actual/número de participantes.

3. Indicador de potencia

tu velocidad y tu capacidad de salto aumentarán mientras el indicador permanezca por encima de cero.

4. Tiempo

5. Nitrobananas

tu indicador de potencia se cargará al máximo cuando cojas una de éstas.

6. Velocidad

7. Indicador extra

porción adicional del indicador de potencia. El nivel aumentará con cada pirueta realizada con éxito y disminuirá si te salen mal.

MOVERSE Y SALTAR

Utiliza el pad analógico para moverte y el botón **X** para saltar. El tiempo transcurrido desde que pulses el botón **X** hasta que lo sueltes, determinará la altura del salto.