

SETTING UP

Set up the PSP™ system according to the instructions in its instruction manual. Turn the PSP™ system on and the POWER indicator will light up green. The Home Menu will be displayed. Open the disc cover and insert the Patapon™ 2 disc with the label side facing the rear of the PSP™ system and then securely close the disc cover.

Select the  icon from the Home Menu and then select the  icon. A thumbnail image of the software will be displayed. Select the image and press the  button to commence loading.

Owners of PSP-1000 series and PSP-2000 series systems should note that the HOME button has been renamed the PS button for PSP-3000 series systems and will be referred to as such in this manual.

PLEASE NOTE: the information in this manual was correct at the time of going to print, but some minor changes may have been made late in the product's development. All screenshots for this manual have been taken from the English version of this product, and some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished product.

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 Patapon™ 2 data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

PLEASE NOTE: the minimum amount of free space required to save Patapon™ 2 data may vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users 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.



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 PSP™ (PlayStation®Portable) 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 Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: Patapon™ 2 supports Ad Hoc Mode and Game Sharing Mode only.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

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

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ←, → to highlight an option, then press the X button to confirm. To return to the previous menu screen, press the X button.

DEFAULT CONTROLS

X button	DON drum
O button	PON drum
□ button	PATA drum
△ button	CHAKA drum
↑/↓/←/→	Move cursor/camera
L button/R button	Scroll through Patapolis/World Map/Tips Viewer
SELECT button	View controls (during mission)/Save progress (in Patapolis)
START button	Quit mission

THE GAME SCREEN

Patapon squad
health

Patapon squad
number



Items collected

Hit points

Rhythm combos

MAIN MENU

NEW GAME

Shipwrecked by a monstrous creature from the deep, the Patapons have arrived in a vast and unknown land. Sign the sacred Covenant of Great One and enter your name via the virtual keyboard, then lead your followers on a brand new mission to the fabled Earhend.

CONTINUE

Return to your previous exploits as Great One by loading saved data from Memory Stick Duo™.

OPTION

SOUND SETTING

Choose to enjoy Patapon™ 2 audio via Headphone, Speaker, or Auto settings.

LEVEL SETTING

Choose a difficulty setting from Easy, Normal or Hard.

LANGUAGE

Choose English, Français, Italiano, Deutsch or Español. Patapons are clever little chaps and can speak all five languages!

MEET THE PATAPONS



HATAPON

When all seemed lost, this heroic Patapon clung to the PATA drum to prove his faith. He now guides the Patapon army with his military banner.

YARIPONS

These fierce hunters are always first on the frontline, throwing deadly spears at their enemies. Yaripons are fireproof and never get sleepy.



TATEPONS

Tatepons defend the Patapon army to the death with large, heavy shields.



YUMIPONS

These expert long-distance archers can fire a three-shot attack during Fever Mode. But remember, if there's a strong headwind, Yumipon arrows won't fly very far.



KIBAPONS

These brave Patapons ride on horseback and are usually rather calm, until Fever Mode kicks in and they charge madly into action.



DEKAPONS

They may be slow marchers, but Dekapons can withstand more enemy attacks than any other soldier in the Patapon ranks.



TORIPONS

These elite flying warriors are incredibly mobile and will launch three-shot aerial attacks in Fever Mode.



MEGAPONS

Megapons can put foes to sleep with their enchanted trumpets, but their music will slip away unheard if the wind is blowing!



MAHOPONS

Mahopons are mysterious Patapon sorcerers, who can attack enemies and heal troops with their magic wands.



ROBOPONS

Enhanced with giant fists, Robopons can grip a different weapon in each hand as they crush everything in their path.



HERO PATAPON

Throughout your journey you might meet a Hero Patapon in need of help. Rescue a Hero Patapon and give it a new name and it will gladly join your army. Collect up to 100 different Hero Masks to give your Hero Patapon a big range of special powers.

BEWARE THE PATAPON ENEMIES!



KARMEN TRIBE

Members of this hostile tribe hide a terrible secret behind their war masks and will do anything to scare off the advancing Patapons.



DODONGA

This giant dragon may seem slow and cumbersome, but he can breathe scorching fireballs. If you make him angry, things will get heated!

FRIENDLY NEIGHBOURS



PAN PAKAPON

A Patapon musical prodigy who loves to play his trumpet.



FA ZAKUPON

This expert farmer knows how to revive dry, arid land to make it fruitful once more.



SHURABA YAPON

This musical maestro is always on hand to conduct an inspiring song.



RAH GASHAPON

The gourmet chef of Patapolis really knows how to slice and dice a tasty meal.

PATAPOOKAS

Patapookas are helpful allies of the Patapon tribe who live in Patapolis. Lend them a hand now and then and they'll give you valuable items to keep.



UBO BON

This giant tree always has an itchy head. Only the Patapon trumpeter, Pan Pakapon, has the power to make Ubo Bon dance to get rid of his discomfort. When this leafy tree trunk gets groovy, watch out for some extra items!



POP BEAN

Pop Bean is very concerned about keeping her skin moist. If Fa Zakupon the farmer waters her, she'll happily share some fresh vegetables.



KURURU BERURU

This giant bell is not very confident about her dancing. When Shuraba Yapon helps her to keep the rhythm with his baton, she will offer up some Ka-ching.

NOTE: For more information on Ka-ching, visit the "Spoils of War" section later in this manual.

IMPORTANT MONUMENTS

BONFIRE

When Patapons return victoriously from battle, they celebrate here with a huge feast.

ALTAR

Acquired items for use in warfare are stored at the Altar.

TIP: Press the **X** button to look into the Altar and press the **□** button to open the Tips Viewer. The Tips Viewer contains all of the helpful hints you'll ever need.

THE SPIRITUAL OBELISK

By passing the Obelisk you'll bid farewell to Patapolis and embark upon your next heroic mission.



MATER: TREE OF LIFE

Collect Mater Sprouts to restore the withered Mater: Tree of Life. Once revived, this old tree will create new Patapons and resurrect fallen warriors by combining Ka-ching with materials like stone and wood.

NOTE: To learn more about creating new Patapons, visit the "Creating Patapons" section later in this manual.



PARAGET SHRINE

Access to this forbidden quarter of Patapolis is only granted to Great One and the Hero Patapons. Enter the Paraget Shrine to battle a scary boss and perform the ancient DONCHAKA dance to crack open a Mysterious Egg. Each Mysterious Egg contains rare items that can't be found anywhere else!

NOTE: For information on multiplayer modes available within the Paraget Shrine, visit the "Multiplayer Fun and Mysterious Eggs" section later in this manual.

PLAYING THE GAME

COMMANDING YOUR TRIBE

MARCH!

□ button, □ button, □ button, ○ button = PATA PATA PATA PON

ATTACK!

○ button, ○ button, □ button, ○ button = PON PON PATA PON

DEFEND!

△ button, △ button, □ button, ○ button = CHAKA CHAKA PATA PON

MIRACLE

× button, × button (double tap),
× button (double tap) = DON DONDON DONDON

TIP: All four edges of the screen will flash white with the rhythm that you must keep. Stay in time and victory will be yours!

FORMATION

Tight formation is the secret weapon of the Patapon army, which consists of three squads. When selecting the military units to participate in a mission, bear in mind that each squad contains up to six individual Patapons wielding the same type of weapon. One Hero Patapon can also accompany your formation and will count as a fourth squad.

HEADQUARTERS SCREEN

Before heading out on a mission, you must ensure that your Patapon squads are primed to inflict maximum damage, whilst providing adequate defence. Highlight a Patapon squad to view its Squad Status List, which contains the following vital stats...

SQUAD STATUS LIST

HP: average hit points

Damage: average attack power

Attack Speed: average interval between attacks

Resist Ignite: average flame resistance percentage

Resist Freeze: average ice resistance percentage

Resist Sleep: average sleep resistance percentage

Crit Ratio: average critical percentage

KB Ratio: average knock back percentage

Cnc Ratio: average stagger ratio

Ignite Ratio: average flame effect percentage

Freeze Ratio: average ice effect percentage

Sleep Ratio: average sleep effect percentage

PATAPON HEALTH

Patapons normally dance and sing with joy, until they spot a foe. The look in a Patapon's eyeball will become angry when it wants to attack. The bar above each Patapon squad icon represents the health points of the squad leader. If a Patapon is hit by an enemy, its health will be reduced. When a Patapon's health reaches zero, it will perish and leave behind its Cap – but don't worry, this Cap can be taken to Mater: Tree of Life to revive the fallen hero!

CREATING PATAPONS

When you've collected enough Ka-ching, visit Mater: Tree of Life to generate new Patapons for your army. Move the cursor to a blank Patapon icon and press the X button to view the Evolve Screen. Press the X button again to create a basic Patapon soldier. If you have even more Ka-ching to spare, plus some stone or wood, you'll be able to "evolve" a Patapon into a Rarepon.



LEVEL UP

Giving your Patapon a "Level Up" will turn it into a Rarepon, boosting its hit points, speed and attacking power. The more times you "Level Up", the more your Rarepon will evolve – and its name and appearance will change to follow suit.

LEGENDARY MEMORIES

Legendary Memories can be discovered on your travels and are reminders of the ancient Patapons who fought long ago. Each Legendary Memory lets you create a new breed of Patapon through Mater: Tree of Life.

MIRACLES

When in the Headquarters preparing for a mission, press ← or → to move the cursor and highlight the shrine that Hatapon is standing on. He will tell you if a Miracle is available to take along on a mission. If a Miracle is available, press the X button to select it – but bear in mind that a Miracle will only work in Fever Mode.

FEVER MODE

Each consecutive call and response between Almighty and the Patapons will count as an extra Combo. Successfully repeat a Combo 10 times without mistakes to send the Patapons into Fever Mode. During Fever Mode, all Patapons will sing louder and attack more ferociously as they send themselves into a battle frenzy.

SPOILS OF WAR

When an enemy is defeated, it turns into Ka-ching. Ka-ching is a precious energy used to create new Patapons. Slain enemies also drop many useful items, so always try to grab as many spoils of war as possible.

HUNTING

The Patapon army will always need meat and other vital resources, so be sure to organise regular hunting trips with your spear-hurling Yaripons.

WORLD MAP

Before each mission begins, the World Map will be displayed. Will you go hunting on Tochira Beach, fight Dodonga at Dongara Ruins or face the Karmen tribe in the Ju Ju Jungle?

MULTIPLAYER FUN AND MYSTERIOUS EGGS

AD HOC MODE

Invite your friends to put together a team of Hero Patapons and tackle a mission together via Ad Hoc Mode. Up to four players can join in and each participant must own a PSP™ system and a copy of Patapon™ 2. Just head over to the Paraget Shrine in the village of Patapolis and let the fun commence.

- Before playing, ensure that the PSP™ system's WLAN switch is in the ON position.
- Select Network Settings from the Home Menu and adjust the Ad Hoc Mode option to "Auto".
- Be aware that the Ad Hoc Mode signal range extends to a radius of 10 metres.

If there are less than four players, fill any empty slots with computer-controlled Comp Patapons. The mission will not begin until four players are confirmed. Complete the mission, perform the DONCHAKA dance and crack open a Mysterious Egg* to discover the goodies inside. Each player will receive some Para-ching (a special type of Ka-ching) that can be used to open secret treasure chests full of extra bonuses.

*NOTE: Only the player who "brought the egg" – i.e. the player who initiated the multiplayer game – will receive the special item inside it.

JOIN GAME

It's also possible to join a multiplayer game that's already in progress. If a host is available, select Join Game and prepare for deployment via the Formation Screen. The mission will begin once the host chooses to deploy the team.

GAME SHARING

Crack open a Mysterious Egg with a friend who doesn't own a copy of Patapon™ 2 via Game Sharing. The host player will require a PSP™ system and a copy of Patapon™ 2, but the receiving player simply requires a PSP™ system.

HOST PLAYER

Enter the Paraget Shrine in Patapolis and select Game Sharing to search for players within range. When a waiting player is found, accept the request to begin sending game data. When the data has been sent, press the **X** button to return to Patapolis.

RECEIVING PLAYER

Select the  icon from the Home Menu and select the Game Sharing icon. Locate a host player within range and wait for the host player to send game data to your PSP™ system. Once the game data is received, it will load automatically and the game will begin.

NOTE: Game Sharing will only support the "Join Game" multiplayer option. Data will be deleted if the PSP™ system is turned off or if the Home Menu is selected.

PLAYING TOGETHER

Once data has been shared, the host player must place Comp Patapons into the slots where Game Sharing players wish to join in. When the connection is established, the Comp Patapons will become Sharepons, allowing Game Sharing players to become part of the host's army formation. A Sharepon can be removed by pressing the  button. If a Sharepon is removed from a slot, the host player must replace it with a Comp Patapon and press the START button to connect again.

NOTE: Guest players can save their progress to Memory Stick Duo™ and relive the fun if they purchase their own copy of Patapon™ 2. The original host player and the friend he converted to the Patapon cause will then get the opportunity to win some ultra-rare prizes when they open treasure chests together!

HELPFUL HINTS

SLEEPING SIGNPOSTS

Throughout your adventure, you'll come across kind-hearted signposts that give out handy tips. The only problem is that most of them are fast asleep! If someone were to start a fire at their base, maybe they would snap out of their slumber?

WATCH OUT FOR FIRE!

Fire can travel along shrubs or trees and can even scorch your troops! Patapons that catch fire will scamper about in a panic, taking damage until the flames fizzle out.

If only you could command the rain in such emergencies...

IT'S GETTING WINDY

The wind is always on the move, even mid-mission. A headwind will blow back arrows, but make it difficult for enemies to pick up the Patapon scent. A tailwind will give arrows a longer range, but will blow the Patapon scent towards their prey, warning them of your imminent attack.

SINGING IN THE RAIN

Plants love the rain and certain flowers will only bloom after rainfall. Rain will also mask the scent of the Patapons and can even wash away obstructive fog.

LIGHTNING STRIKES

When rain develops into a thunderstorm, the Patapons must watch out for wild bolts of lightning. If lightning zaps a Patapon, the shock will temporarily stun it – and sometimes set the poor little fellow on fire! But have you ever wondered what happens to dangerous lightning if you perform the Rain Miracle?

STRANGE OBJECTS

Have you seen that odd totem pole in the Nyokiri Swamp? Someone has carved
□ △ □ △ into it. Do you reckon it might be a rhythm command? Nah, probably not!

INSTALLATION

Installez le système PSP™ en suivant les indications de son manuel d'instructions. Mettez le système PSP™ sous tension et l'indicateur POWER (alimentation) s'allume en vert. Le Menu Home (accueil) s'affiche. Ouvrez le couvercle du compartiment à disque et insérez le disque Patapon™ 2 en orientant l'étiquette vers l'arrière du système PSP™, puis refermez le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône  dans le Menu Home, puis l'icône . La miniature du jeu s'affiche. Sélectionnez l'image et appuyez sur la touche X pour lancer le chargement.

Les détenteurs des séries PSP-1000 et PSP-2000 voudront bien remarquer que la touche HOME a été rebaptisée touche PS sur les systèmes PSP-3000, elle apparaîtra sous cette appellation dans ce manuel.

REMARQUE : les informations de ce manuel étaient exactes au moment de leur publication, mais certaines modifications ont pu avoir lieu vers la fin du développement du produit. Les images de ce manuel sont tirées de la version anglaise de ce produit et peuvent avoir été prises sur des écrans en cours de réalisation, qui différeront légèrement de celles du produit final.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les paramètres du jeu et votre progression, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Les données sauvegardées peuvent être chargées du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de sauvegarde Patapon™ 2. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace libre minimum requis pour sauvegarder les données Patapon™ 2 peut varier en fonction de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : Patapon™ 2 n'est compatible qu'avec les modes Ad Hoc et Partage.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – SE DÉPLACER

Dans ce manuel, ↑, ↓, →, ← etc. indiquent la direction des touches directionnelles uniquement, sauf indication contraire.

UTILISER LES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur ↑, ↓, → ou ← pour sélectionner une option, puis sur la touche X pour confirmer. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche O.

COMMANDES PAR DÉFAUT

touche X	tambour DON
touche O	tambour PON
touche □	tambour PATA
touche △	tambour CHAKA
touche ↑/↓/←/→	Déplacer curseur/caméra
touche L / touche R	Explorer Patapolis / Carte du monde / Astuces
touche SELECT	Afficher commandes (en mission)/Sauvegarder (à Patapolis)
touche START	Quitter la mission

L'ÉCRAN DE JEU

Santé
troupe Patapon
Patapons
dans la troupe



Objets récupérés

Points d'attaque

Combinaisons
de rythmes

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE

Jetés à la mer par un monstre venu des profondeurs, les Patapons se retrouvent sur les rives d'un vaste pays inconnu. Signez le Pacte Sacré du Tout-Puissant et saisissez votre nom à l'aide du clavier virtuel, avant de prendre la tête de vos fidèles, à la recherche du légendaire Earthend.

CONTINUER

Retrouvez vos anciens exploits de Tout-Puissant en chargeant les données de sauvegarde du Memory Stick Duo™.

OPTION

PARAMÈTRES AUDIO

Profitez de Patapon™ 2 via un Casque, des Enceintes, ou en utilisant les paramètres Auto.

PARAMÈTRES NIVEAU

Choisissez l'une des difficultés suivantes : Facile, Normal ou Difficile.

LANGUE

Sélectionnez English, Français, Italiano, Deutsch ou Español. Les Patapons en ont dans la caboche, ils connaissent cinq langues !

À LA RENCONTRE DES PATAPONS



HATAPON

Alors que tout semblait perdu, cet héroïque Patapon resta fidèle au tambour PATA pour prouver sa foi. Il guide à présent l'armée des Patapons de son oriflamme.



YARIPONS

Ces féroces petits chasseurs sont toujours en première ligne et font pleuvoir leurs lances sur l'ennemi. Les Yaripons ne craignent ni le feu, ni le sommeil.



TATEPONS

Les Tatepons défendent l'armée des Patapons jusqu'à la mort, grâce à leurs grands boucliers.



YUMIPONS

Ces archers experts des tirs longue distance peuvent tripler leurs attaques en Mode Fièvre. Mais n'oubliez pas, en cas de vent de face, les flèches des Yumipons n'iront pas bien loin.



KIBAPONS

Ces braves se battent à cheval et présentent généralement un caractère plutôt calme – jusqu'à ce que le Mode Fièvre ne les pousse à charger comme des furies.



DEKAPONS

Ils n'avancent peut-être pas vite, mais les Dekapons peuvent supporter plus d'attaques que n'importe quel soldat de l'armée des Patapons.



TORIPONS

Ces guerriers volants d'élite sont incroyablement mobiles. Ils tripleront leurs attaques aériennes en Mode Fièvre.



MEGAPONS

Les Megapons peuvent endormir l'ennemi grâce à leurs trompettes, mais leur musique s'envolera avec le vent si celui-ci souffle trop !



MAHOPONS

Les Mahopons sont de mystérieux sorciers patapons, capables d'attaquer l'ennemi et de soigner les troupes du bout de leur baguette magique.



ROBOPONS

Dotés de poings gigantesques, les Robopons peuvent saisir une arme différente dans chaque main pour écraser tout ce qui leur barre la route.



HERO PATAPON

Il vous arrivera peut-être de croiser un Héros Patapon en détresse au cours de votre quête. Volez à son secours, nommez-le et il rejoindra votre armée de bon gré. Réunissez jusqu'à 100 Masques de Héros pour offrir à votre Héros Patapon un vaste panel de pouvoirs.

GARE AUX ENNEMIS DES PATAPONS !



TRIBU KARMEN

Les membres de cette tribu hostile cachent un terrible secret derrière leurs masques de guerre. Ils feront tout pour effrayer et repousser les Patapons.



DODONGA

Ce dragon géant vous paraît peut-être lent et pataud, mais il est capable de cracher des boules de feu. Les choses pourraient chauffer si vous veniez à le mettre en colère !

DE SYMPATHIQUES VOISINS



PAN PAKAPON

Un petit prodige de la musique qui adore jouer de la trompette.



FA ZAKUPON

Ce fermier émérite saura comment raviver un sol aride et en faire à nouveau une terre fertile.



SHURABA YAPON

Ce maestro est toujours prêt pour conduire un chant exaltant.



RAH GASHAPON

Le cordon bleu de Patapolis sait s'y prendre pour mitonner un bon petit plat.

PATAPOOKAS

Les Patapookas sont des alliés précieux de la tribu des Patapons. Ils vivent à Patapolis. Donnez-leur un coup de main de temps à autre et ils vous remercieront avec des objets de valeur.



UBO BON

La tête de cet arbre géant le démange. Seul le joueur de trompette patapon, Pan Pakapon, a le pouvoir de faire danser Ubo Bon et de le débarrasser de sa gêne. Quand ce tronc feuillu commence à se dandiner, attendez-vous à voir tomber quelques objets intéressants !



POP BEAN

Pop Bean fait très attention à toujours hydrater sa peau. Si Fa Zakupon le fermier l'arrose, elle partagera ses légumes de bon gré.



KURURU BERURU

Cette cloche géante n'aime pas trop danser. Lorsque Shuraba Yapon l'aide à garder le rythme avec sa baguette, elle pourra offrir quelques Ka-chings.

REMARQUE : Pour en savoir plus sur le Ka-ching, consultez la section "Trophées de guerre", plus loin dans ce manuel.

MONUMENTS IMPORTANTS

FEU DE JOIE

C'est ici que les Patapons viennent célébrer leurs victoires, dans un grand banquet.

AUTEL

C'est ici que sont stockés les objets destinés à la guerre.

ASTUCE : Appuyez sur la touche **X** pour explorer l'Autel puis sur la touche **□** pour ouvrir les Astuces. Les Astuces vous donneront tous les conseils dont vous pourrez avoir besoin.

OBÉLISQUE

En passant l'Obélisque, vous direz au-revoir à Patapolis et embarquerez pour une nouvelle mission héroïque.



MATER : ARBRE DE VIE

Ramassez des Pousses de Matel pour régénérer Mater : Arbre de vie. Une fois ravivé, cet arbre séculaire pourra créer de nouveaux Patapons et ressusciter les guerriers trépassés, en combinant les Ka-chings avec des matériaux tels que la pierre ou le bois.

REMARQUE : Pour en savoir plus sur la création de nouveaux Patapons, consultez la section "Création de Patapons", plus loin dans ce manuel.



AUTEL PARAGET

L'accès à cette zone interdite de Patapolis est réservé au Tout-Puissant et aux Héros Patapons. Pénétrez dans l'Autel Paraget pour affronter un boss redoutable et effectuez la danse rituelle du DONCHAKA et brisez un Œuf mystérieux. Chacun d'eux renferme des objets rares que vous ne trouverez qu'ici !

REMARQUE : Pour plus d'informations sur les modes multijoueur disponibles dans l'Autel Paraget, consultez la section "Modes multijoueur et Œufs mystérieux", plus loin dans ce manuel.

JOUER

COMMANDER À VOTRE TRIBU

EN AVANT !

touche □, touche □, touche □, touche ○ = PATA PATA PATA PON

À L'ATTAQUE !

touche ○, touche ○, touche □, touche ○ = PON PON PATA PON

DÉFENDEZ !

touche △, touche △, touche □, touche ○ = CHAKA CHAKA PATA PON

MIRACLE

touche ×, touche × (taper deux fois),
touche × (taper deux fois) = DON DONDON DONDON

ASTUCE : Les quatre côtés de l'écran clignoteront en blanc, au rythme voulu. Restez dans le temps et la victoire sera à vous !

FORMATION

Une formation serrée reste l'arme secrète d'une armée de Patapons, composée de trois groupes. Lorsque vous sélectionnez les unités militaires qui vont participer à une mission, gardez à l'esprit que chaque groupe peut accueillir jusqu'à six Patapons maniant le même type d'arme. Un Héros Patapon peut également accompagner votre formation - il comptera comme un quatrième groupe.

HEADQUARTERS ÉCRAN DU QG

Avant de partir en mission, assurez-vous que vos troupes sont prêtes à infliger un maximum de dégâts, tout en garantissant une défense adéquate. Sélectionnez un groupe de Patapons pour consulter son Statut de groupe, qui vous fournira les statistiques vitales suivantes...

STATUT DE GROUPE

HP: points d'attaque moyens

Dégâts: puissance d'attaque moyenne

Vitesse d'attaque: délai moyen entre les attaques

Résistance au feu: pourcentage de résistance au feu moyen

Résistance à la glace: pourcentage de résistance à la glace moyen

Résistance au sommeil : pourcentage de résistance au sommeil moyen

Taux crit. : taux critique moyen

Taux retourn. : taux de retournement moyen

Taux stup. : taux de stupéfaction moyen

Taux feu : pourcentage d'effet de feu moyen

Taux glace : pourcentage d'effet de glace moyen

Taux sommeil : pourcentage d'effet de sommeil moyen

SANTÉ DES PATAPONS

Les Patapons avancent en dansant de joie, jusqu'à ce qu'ils repèrent un ennemi. Le regard du Patapon se fera féroce, pour vous indiquer qu'il veut attaquer. La barre située au-dessus de chaque icône de groupe patapon indique les points de santé du chef. Quand un Patapon est touché lors d'une attaque, sa santé diminue. Lorsque celle-ci tombe à zéro, le Patapon périt, laissant derrière lui son Casque – mais pas d'inquiétude, ce Casque peut être présenté à Mater : Arbre de vie pour ressusciter le héros !

CRÉER DES PATAPONS

Lorsque vous aurez collecté assez de Ka-chings, allez voir Mater : Arbre de vie pour créer de nouveaux Patapons. Placez le curseur sur une icône Patapon vierge et appuyez sur la touche X pour afficher l'écran Évolution. Appuyez une nouvelle fois sur la touche X pour créer un soldat Patapon de base. S'il vous reste encore des Ka-chings, ainsi que de la pierre et du bois, vous pourrez faire "évoluer" un Patapon en Rarepon.



ÉVOLUER

Accorder une "Évolution" à un Patapon le transformera en Rarepon, augmentant ses points d'attaque, sa puissance et sa vitesse. Plus vous lui en accorderez, plus votre Rarepon évoluera – son nom et son apparence refléteront le processus.

MÉMOIRES DE LÉGENDE

Vous trouverez les Mémoires de légende au cours de votre voyage. Ce sont des réminiscences d'anciens guerriers patapons. Chaque Mémoire de légende vous permet de créer une nouvelle race de Patapon via Mater : Arbre de vie sacré.

MIRACLES

Lorsque vous préparez une mission dans votre Quartier Général, appuyez sur ← ou → pour déplacer le curseur et sélectionner l'autel sur lequel se tient Hatapon. Il vous dira si un Miracle est disponible pour votre mission. Si un Miracle est disponible, appuyez sur la touche X pour le sélectionner – mais gardez à l'esprit qu'un Miracle ne fonctionnera qu'en Mode Fièvre.

MODE FIÈVRE

Chaque série d'appel et de réponse entre le Tout-Puissant et les Patapons comptera comme une Combinaison. Reproduisez correctement une Combinaison à 10 reprises pour faire passer les Patapons en mode Fièvre. En mode Fièvre, les Patapons chanteront et attaqueront plus féroceement, guidés par une frénésie guerrière.

TROPHÉES DE GUERRE

Lorsqu'un ennemi est vaincu, il se transforme en Ka-ching. Le Ka-ching est une énergie précieuse qui vous servira à créer de nouveaux Patapons. Les victimes laissent aussi échapper de nombreux objets utiles. Faites en sorte d'attraper autant de trophées que possible.

CHASSER

L'armée des Patapons a constamment besoin de viande et d'autres denrées, prenez soin d'organiser des parties de chasse régulières avec vos lanciers Yaripons.

CARTE DU MONDE

Avant chaque mission, la Carte du monde s'affichera. Irez-vous chasser sur la Plage de Tochira, combattrez-vous Dodonga aux Ruines de Dongara ou affronterez-vous la tribu Karmen dans la Jungle Ju Ju ?

MODES MULTIJOUEUR ET ŒUFS MYSTÉRIEUX

MODE AD HOC

Invitez vos amis et créez une équipe de Héros Patapons pour partir en mission via le mode Ad Hoc. Quatre joueurs peuvent participer simultanément, chacun devant posséder un système PSP™ et un exemplaire de Patapon™ 2. Rendez-vous à l'Autel Paraget dans le village de Patapolis et que la partie commence !

- Avant de jouer, assurez-vous que l'interrupteur WLAN du système PSP™ est en position ON.
- Sélectionnez les Paramètres réseau dans le Menu Home et réglez le mode Ad Hoc sur "Auto".
- N'oubliez pas, la portée du signal du mode Ad Hoc est d'un rayon de 10 mètres.

S'il y a moins de quatre joueurs, complétez les emplacements vides avec des Patapons IA. La mission ne pourra débuter qu'une fois les quatre joueurs enregistrés. Terminez la mission, effectuez la danse DONCHAKA et ouvrez un Œuf mystérieux* pour découvrir les objets qu'il renferme. Chaque joueur recevra alors des Para-chings (un type spécial de Ka-ching) qui lui servira à ouvrir des coffres secrets remplis de bonus.

*REMARQUE : seul le joueur qui a "apporté l'œuf" – celui qui a lancé la partie multijoueur – gagnera l'objet spécial qu'il garde.

REJOINDRE UNE PARTIE

Il est également possible de rejoindre une partie multijoueur déjà en cours. Si un hôte est disponible, sélectionnez Rejoindre partie et préparez-vous au déploiement via l'écran de Formation. La mission débute lorsque l'hôte décide de déployer l'équipe.

PARTAGE

Ouvrez un Œuf mystérieux avec un ami qui ne possède pas d'exemplaire de Patapon™ 2 via Partage. L'hôte doit avoir un système PSP™ et un exemplaire de Patapon™ 2, mais l'invité n'a besoin que d'un système PSP™.

HÔTE

Entrez dans l'Autel Paraget de Patapolis et sélectionnez Partage pour rechercher des joueurs à proximité. Lorsqu'un candidat en attente est trouvé, acceptez la requête pour commencer à lui envoyer les données de jeu. Une fois celles-ci transmises, appuyez sur la touche X pour retourner à Patapolis.

INVITÉ

Sélectionnez l'icône  dans le Menu Home, puis l'icône de partage. Localisez un hôte à proximité et attendez qu'il envoie les données de jeu sur votre système PSP™. Une fois les données reçues, elles se chargeront automatiquement et la partie pourra commencer.

REMARQUE : Le Partage n'accepte que l'option multijoueur "Rejoindre la partie". Les données seront supprimées si le système PSP™ est éteint ou si vous sélectionnez le Menu Home.

JOUER ENSEMBLE

Une fois les données partagées, l'hôte doit placer des Patapons IA dans les emplacements où les candidats au Partage veulent se connecter. Quand la connexion est établie, les Patapons IA se transforment en Sharepons, permettant aux candidats de se joindre à l'armée de l'hôte. Appuyez sur la touche  pour supprimer un Sharepon. Si un Sharepon est supprimé d'un emplacement, l'hôte doit le remplacer par un Patapon IA et appuyer sur START pour se reconnecter.

REMARQUE : les invités peuvent sauvegarder leur progression sur Memory Stick Duo™ et profiter une nouvelle fois de l'aventure en achetant une copie de Patapon™ 2. L'hôte et l'ami qu'il aura converti à la cause Patapon se verront offrir la chance de gagner des prix supplémentaires quand ils ouvriront les coffres ensemble !

ASTUCES UTILES

PANNEAUX ENDORMIS

Tout au long de votre aventure, vous croiserez des panneaux au grand cœur qui vous donneront de précieuses indications. Le problème, c'est que la plupart d'entre eux dorment profondément ! Si quelqu'un s'amuse à allumer un feu à leur pied, peut-être se réveilleraient-ils ?

ATTENTION AU FEU !

Le feu se propage dans les arbres et les arbustes... il peut même s'en prendre à vos troupes ! Les Patapons atteints détalent et subiront des dégâts jusqu'à l'extinction des flammes. Si seulement vous pouviez commander à la pluie dans de telles situations...

LE VENT SE LÈVE

Le vent change constamment de direction, même en cours de mission. Un vent de face repoussera vos flèches, mais masquera l'odeur des Patapons à leurs ennemis. Un vent arrière allongera la portée des archers, mais portera l'odeur des Patapons jusqu'au nez de leurs ennemis, les avertissant d'une attaque imminente.

CHANTONS SOUS LA PLUIE

Les plantes adorent la pluie et certaines fleurs n'éclosent qu'après une bonne averse. La pluie masquera en outre l'odeur des Patapons et pourra même dissiper le brouillard.

LA FOUDRE

Lorsqu'une averse se transforme en orage, les Patapons doivent faire attention à la foudre. Si l'un d'eux est touché, le choc l'étourdira – et pourra même y mettre le feu ! Mais avez-vous jamais songé à ce qui se produirait si vous utilisiez le Miracle de la pluie sur un éclair ?

OBJETS ÉTRANGES

Avez-vous vu cet étrange totem dans le Marais de Nyokiri ? Quelqu'un y a gravé □ △ □ △.
Vous croyez que c'est une commande ? Naaan, probablement pas !

PREPARAZIONE

Predisponi il tuo sistema PSP™ seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP™. La spia POWER (accensione) diventerà verde e verrà visualizzato il menu Home. Apri il coperchio vano disco e inserisci il disco di Patapon™ 2 con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP™, quindi chiudi il coperchio vano disco.

Seleziona l'icona  dal menu Home, quindi l'icona . Apparirà un'immagine del software. Seleziona l'immagine e premi il tasto X per avviare il caricamento.

Per i possessori di sistemi della serie PSP-1000 e PSP-2000, è necessario tenere presente che per i sistemi della serie PSP-3000 il tasto HOME è stato ridenominato tasto PS e verrà così chiamato in questo manuale.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma è possibile che il prodotto abbia subito delle lievi modifiche successive. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione in lingua inglese del prodotto e alcune di esse potrebbero essere state prese da schermate ricavate da versioni non finali del gioco, pertanto potrebbero essere leggermente diverse da quelle del prodotto finito.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare le impostazioni di gioco e i progressi, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da un altro Memory Stick Duo™ contenente dati di Patapon™ 2. Prima di iniziare a giocare, assicurati che ci sia sufficiente spazio libero sul Memory Stick Duo™.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessario per salvare i dati di Patapon™ 2 dipende dalla capacità del Memory Stick Duo™ inserito.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



GIOCO CONDIVISO

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Patapon™ 2 supporta solo la modalità Ad Hoc e la funzionalità di Gioco condiviso.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

In questo manuale, , , ,  e così via si riferiscono alla direzione dei tasti direzionali, se non diversamente specificato.

NAVIGAZIONE NEI MENU

Premi , ,  o  per selezionare un'opzione, quindi premi il tasto  per confermare. Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto .

COMANDI PREDEFINITI

Tasto X	Tamburo DON
Tasto O	Tamburo PON
Tasto □	Tamburo PATA
Tasto △	Tamburo CHAK
↑/↓/←/→	Move cursor/camera
Tasto L / Tasto R	Scorri tra Patapolis/Mappa del mondo/Album Consigli
Tasto SELECT	Visualizza i comandi (durante le missioni)/ Salva i progressi (a Patapolis)
Tasto START	Abbandona la missione

LA SCHERMATA DI GIOCO



MENU PRINCIPALE

NUOVA PARTITA

Fatti naufragare da una creatura mostruosa proveniente dagli abissi, i Patapon giungono su un'immensa e sconosciuta terra. Firma il sacro Contratto del Grande essere e inserisci il tuo nome con la tastiera virtuale, poi conduci i tuoi seguaci in una nuova missione verso la leggendaria Fineterra.

CONTINUA

Per tornare alle gesta che hai già compiuto nei panni del Grande essere, carica i dati salvati dal Memory Stick Duo™.

OPZIONI

IMPOSTAZIONI AUDIO

Scegli se goderti l'audio di Patapon™ 2 con le Cuffie, gli Altoparlanti oppure con impostazioni Auto.

IMPOSTAZIONE LIVELLO

Scegli un'impostazione di difficoltà tra Facile, Normale e Difficile.

LINGUA

Scegli English, Français, Italiano, Deutsch o Español. I Patapon sono degli esserini molto intelligenti e sanno parlare tutte queste cinque lingue.

ECCHO A TE I PATAPON



HATAPON

Quando tutto sembrava perduto, questo eroico Patapon non ha mollato il tamburo PATA nemmeno per un minuto e ha dimostrato il suo coraggio. Ora guida l'esercito dei Patapon con il suo vessillo militare.

YARIPON

Questi feroci cacciatori sono sempre in prima linea: lanciano aste mortali contro i loro nemici. Gli Yaripon resistono al fuoco e non si addormentano mai.



TATEPON

I Tatepon difendono l'esercito dei Patapon fino alla morte, con scudi enormi e pesanti.



YUMIPON

Questi esperti arcieri a lunga distanza possono attaccare sparando tre colpi di fila in modalità Folle. Ma ricorda: se soffia un forte vento contrario, le frecce degli Yumipon non andranno lontano.



KIBAPON

Questi coraggiosi Patapon vanno a cavallo e solitamente sono piuttosto calmi, fino a quando non entra in gioco la modalità Folle: a questo punto diventano inarrestabili!



DEKAPON

Saranno anche dei marciatori lenti, ma i Dekapon possono resistere a più attacchi nemici di qualunque altro soldato tra le fila dei Patapon.



TORIPON

Questi guerrieri volanti scelti si muovono a una velocità incredibile e, in modalità Folle, sono in grado di effettuare tre attacchi aerei consecutivi.



MEGAPON

I Megapon possono far addormentare i nemici con le loro trombe magiche, ma se soffia il vento la loro musica non avrà alcun effetto!



MAHOPON

I Mahopon sono misteriosi stregoni Patapon che possono sia attaccare i nemici sia curare le truppe con le loro bacchette magiche.



ROBOPON

Potenziati con pugni giganti, i Robopon possono tenere un'arma diversa in ciascuna mano, sfracellando qualunque cosa trovino sul loro cammino.



EROE PATAPON

Durante il tuo viaggio potresti incontrare un eroe Patapon che ha bisogno di aiuto. Salvalo e dagli un nome e si unirà con piacere al tuo esercito. Raccogli più di 100 diverse maschere da eroe per donare al tuo eroe Patapon tantissimi poteri speciali.

FAI ATTENZIONE AI NEMICI DEI PATAPON!



LA TRIBÙ DEI KARMEN

I membri di questa tribù ostile nascondono un terribile segreto dietro le loro maschere da guerra e faranno qualsiasi cosa per spaventare i Patapon che avanzano.



DODONGA

Questo drago gigante potrebbe sembrare lento e goffo, ma dalla bocca può sparare caldissime palle infuocate. Se lo fai arrabbiare, la situazione si farà complicata!

VICINI AMICHEVOLI



PAN PAKAPON

Un Patapon che è un genio musicale e ama suonare la sua tromba.



FA ZAKUPON

Questo esperto fattore conosce tutti i segreti per ridare vita alla terra più secca e arida e renderla di nuovo fertile.



SHURABA YAPON

Il maestro musicale è sempre qui per dirigere una entusiasmante canzone.



RAH GASHAPON

Lo chef di Patapolis conosce davvero tutti i segreti per preparare un ottimo pranzetto.

PATAPOOKA

I Patapooka sono fedeli alleati della tribù dei Patapon e vivono a Patapolis. Se gli darai una mano adesso, ti doneranno un prezioso oggetto che potrai tenere.



UBO BON

A questo albero gigante prude sempre la testa. Solo il trombettista del Patapon, Pan Pakapon, ha il potere di far ballare Ubo Bon e dargli un po' di sollievo. E quando comincia a muoversi a ritmo, fai attenzione agli oggetti bonus!



FAGIOLO POP

Fagiolo Pop è molto preoccupata perché vorrebbe che la sua pelle fosse sempre idratata. Se Fa Zakupon il fattore la innaffia, lei sarà felice di condividere delle verdure fresche con te.



KURURU BERURU

Questa campana gigante non è molto sicura di sé quando balla. Quando Shuraba Yapon l'aiuterà a tenere il tempo con il suo bastone, lei offrirà del Ka-ching.

NOTA: per maggiori informazioni su Ka-ching, fai riferimento alla sezione "Bottino di guerra" di questo manuale.

MONUMENTI IMPORTANTI

FUOCO ROVENTE

Quando i Patapon tornano vittoriosi da una battaglia, celebrano la vittoria con un'enorme festa.

ALTARE

Gli oggetti acquisiti per la guerra vengono tenuti presso l'Altare.

CONSIGLIO: premi il tasto **X** per guardare cosa c'è nell'Altare, quindi premi il tasto **□** per accedere all'Album Consigli, che contiene tutti i suggerimenti più utili di cui avrai bisogno.

L'OBELISCO SPIRITUALE

Superando l'Obelisco dirai addio a Patapolis e comincerai la tua nuova missione eroica.



MATER: L'ALBERO DELLA VITA

Raccogli i germogli Matel per ridare la vita all'ormai appassito albero della vita Mater. Quando ritornerà in forze, questo vecchio albero creerà nuovi Patapon e farà risorgere i guerrieri uccisi unendo il Ka-ching ad altri materiali come la pietra e il legno.

NOTA: per maggiori informazioni su come creare nuovi Patapon, fai riferimento alla sezione "Come creare i Patapon" di questo manuale.



IL TEMPIO PARAGET

L'accesso a questo quartiere proibito di Patapolis è consentito solo al Grande essere e all'eroe Patapon. Entra nel tempio Paraget per combattere contro un boss spaventoso ed eseguire l'antica danza DONCHAKA per aprire un uovo misterioso: ciascuno di essi contiene un oggetto raro che non puoi trovare da nessun'altra parte!

NOTA: per maggiori informazioni sulle modalità multigiocatore disponibili nel tempio Paraget, fai riferimento alla sezione "Divertimento multigiocatore e uova misteriose" di questo manuale.

COME GIOCARE

COME COMANDARE LA TUA TRIBÙ

MARCIA!

Tasto □, Tasto □, Tasto □, Tasto ○ = PATA PATA PATA PON

ATTACCO!

Tasto ○, Tasto ○, Tasto □, Tasto ○ = PON PON PATA PON

DIFESA!

Tasto △, Tasto △, Tasto □, Tasto ○ = CHAKA CHAKA PATA PON

MIRACLE

Tasto ×, Tasto ×, (doppio),
Tasto × (premi rapidamente due volte) = DON DONDON DONDON

CONSIGLIO: i quattro angoli dello schermo lampeggeranno di bianco, indicando il ritmo che devi tenere. Vai a tempo e la vittoria sarà tua!

FORMAZIONE

La formazione compatta è l'arma segreta dell'esercito dei Patapon, che è composto da tre squadre. Quando selezioni le unità militari che devono partecipare a una missione, ricorda che ciascuna squadra è composta da un massimo di sei Patapon singoli, tutti muniti dello stesso tipo di arma. Anche un eroe Patapon può far parte della tua formazione e verrà considerato come quarta squadra.

SCHERMATA QUARTIER GENER

Prima di partire per una missione, assicurati che le tue squadre di Patapon siano pronte a infliggere il massimo del danno e ad assicurare la migliore difesa. Seleziona una squadra di Patapon per visualizzarne l'Elenco stato squadra in cui sono contenuti i seguenti dati...

ELENCO STATO SQUADRA

Punti vita: punti vita medi

Danni: potenza media d'attacco

Velocità d'attacco: intervallo medio tra due attacchi

Resistenza al fuoco: percentuale media di resistenza alle fiamme

Resistenza al ghiaccio: percentuale media di resistenza al ghiaccio

Resistenza al sonno: percentuale media di resistenza al sonno

Perc. colpi critici: percentuale media dei colpi critici

Perc. contraccolpo: percentuale media di contraccolpo

Perc. abbattimento: percentuale media di abbattimento

Perc. scottature: percentuale media di effetto delle fiamme

Perc. ghiaccio: percentuale media di effetto del ghiaccio

Perc. sonno: percentuale media di effetto del sonno

LE FORZE DEI PATAPON

Di solito i Patapon ballano e cantano con gioia, fino a quando non vedono un nemico. Lo sguardo negli occhi dei Patapon si farà più cupo quando vorranno attaccare. La barra sopra l'icona di ciascuna squadra di Patapon rappresenta i punti vita del leader della squadra stessa.

Se un Patapon viene colpito da un nemico, la sua forza diminuirà; quando la forza di un Patapon raggiunge lo zero, morirà e lascerà il suo cappello. Ma non ti preoccupare, potrai portare il cappello all'albero della vita Mater per fare risuscitare l'eroe!

COME CREARE I PATAPON

Quando avrai raccolto abbastanza Ka-ching, vai all'albero della vita Mater, così potrai generare nuovi Patapon per il tuo esercito. Sposta il cursore su un'icona di Patapon vuota e premi il tasto **X** per visualizzare la schermata Evolvi. Premi di nuovo il tasto **X** per creare un soldato Patapon base. Se hai da parte altro Ka-ching insieme a della pietra o del legno, potrai far "evolvere" il tuo Patapon in un Rarepon.



ELEVAZIONE

Se "elevi" il tuo Patapon, diventerà un Rarepon, i suoi punti vita aumenteranno, così come la sua velocità e la potenza d'attacco. Più volte lo "elevi" e più il Rarepon evolverà: il suo nome e il suo aspetto si modificheranno di conseguenza.

RICORDI LEGGENDARI

Nei tuoi viaggi potrai scoprire dei ricordi leggendari sugli antichi Patapon che hanno combattuto nel passato. Ciascun ricordo leggendario ti permette di creare una nuova razza di Patapon grazie all'albero della vita Mater.

MIRACOLI

Quando ti trovi nel Quartier Gener. e ti stai preparando per una missione, devi premere il tasto **←** o **→** per spostare il cursore ed evidenziare il tempio in cui si trova Hatapon. Lui ti dirà se è disponibile un miracolo da poter utilizzare durante la missione. Se la sua risposta è positiva, premi il tasto **X** per selezionarlo, ma ricorda che un miracolo funzionerà esclusivamente in modalità Folle.

MODALITÀ FOLLE

Tutte le domande e risposte consecutive tra l'Onnipotente e i Patapon conteranno come combo aggiuntiva. Se riesci a ripetere una combo per 10 volte senza commettere errori, i Patapon saranno in modalità Folle. A questo punto tutti i Patapon canteranno più forte e attaccheranno più brutalmente perché si sentiranno nel bel mezzo della frenesia della battaglia.

BOTTINO DI GUERRA

Quando sconfiggi un nemico, questo diventa un Ka-ching, ovvero dell'energia preziosa che dovrà essere usata per creare nuovi Patapon. I nemici uccisi lasceranno cadere molti oggetti utili, quindi cerca di fare sempre un bel bottino di guerra!

CACCIA

L'esercito dei Patapon avrà sempre bisogno di carne e di altre risorse vitali, quindi non dimenticare di organizzare regolarmente delle spedizioni di caccia con i tuoi Yaripon armati di aste.

MAPPA DEL MONDO

Prima che la missione cominci, verrà visualizzata la Mappa del mondo. Andrai a caccia sulla spiaggia di Tochira, ti batterai contro Dodonga presso le rovine di Dongara oppure affronterai la tribù dei Karmen nella giungla del Juju?

DIVERTIMENTO MULTIGIOCATORE E UOVA MISTERIOSE

MODALITÀ AD HOC

Invita i tuoi amici e forma una squadra di eroi Patapon, poi affrontate insieme la missione in modalità Ad Hoc. Possono partecipare fino a quattro giocatori, ciascuno dei quali dovrà possedere un sistema PSP™ e una copia di Patapon™ 2. Dirigetevi al tempio Paraget nel villaggio di Patapolis e iniziate a divertirvi sul serio!

- Prima di cominciare a giocare, assicurati che l'interruttore WLAN del sistema PSP™ sia acceso.
- Dal menu Home seleziona Impostazioni di rete e sposta l'opzione della modalità Ad Hoc Mode su "Auto".
- Fai attenzione, perché il segnale della modalità Ad Hoc si estende fino a una distanza di 10 metri.

Se vi sono meno di quattro giocatori, riempi gli slot vuoti con Patapon del computer controllati dal computer. La missione non comincerà fino a che i quattro giocatori non sono stati confermati. Completa la missione, esegui la danza DONCHAKA e apri un uovo misterioso* per scoprire cosa c'è al suo interno. Ciascun giocatore riceverà dei Para-ching (un tipo speciale di Ka-ching) che possono essere usati per aprire gli scrigni segreti del tesoro, pieni di bonus aggiuntivi.

*NOTA: solo il giocatore che ha "rotto l'uovo", cioè il giocatore che inizia la partita multigiocatore, riceverà l'oggetto speciale contenuto al suo interno.

PARTECIPA A PARTITA

È anche possibile unirsi a una partita multigiocatore già in corso. Se è disponibile un host, seleziona Partecipa a partita e preparati a schierarti, grazie alla schermata Formazione. La missione comincerà quando l'host deciderà di schierare la squadra.

GIOCO CONDIVISO

Rompi e apri un uovo misterioso con un amico che non possiede una copia di Patapon™ 2 tramite la funzione di Gioco condiviso. Il giocatore host dovrà avere un sistema PSP™ e una copia di Patapon™ 2, mentre l'altro giocatore necessiterà esclusivamente del sistema PSP™.

GIOCATORE HOST

Entra nel tempio Paraget a Patapolis e seleziona Gioco condiviso per cercare i giocatori che si trovano nelle vicinanze. Quando viene trovato un giocatore in attesa, accetta la richiesta di avvio di spedizione dati. Quando i dati sono stati inviati, premi il tasto X per tornare a Patapolis.

GIOCATORE RICEVENTE

Seleziona l'icona  dal menu Home, quindi seleziona l'icona del Gioco condiviso. Ricerca il giocatore host che si trova nelle vicinanze e aspetta che invii i dati di gioco al tuo sistema PSP™. Quando avrai ricevuto i dati di gioco, questi verranno caricati automaticamente e la partita comincerà.

NOTA: la funzionalità di Gioco condiviso supporta solo l'opzione multigiocatore "Partecipa a partita". I dati verranno eliminati quando il sistema PSP™ verrà spento o se verrà selezionato il menu Home.

COME GIOCARE INSIEME

Quando i dati sono stati condivisi, il giocatore host deve sistemare i Patapon del computer negli slot in cui i giocatori del Gioco condiviso desiderano sistemarsi. Quando verrà stabilita la connessione, i Patapon del computer diventeranno Sharepon e permetteranno ai giocatori del Gioco condiviso di far parte dell'esercito del giocatore host. Uno Sharepon può essere eliminato premendo il tasto . Se uno Sharepon viene eliminato da uno slot, il giocatore host deve rimpiazzarlo con un Patapon del computer e premere il tasto START per riconnettersi.

NOTA: i giocatori riceventi possono salvare i propri progressi su un Memory Stick Duo™ e rivivere lo stesso divertimento se acquistano la loro copia di Patapon™ 2. Il giocatore host originario e l'amico convertito alla causa dei Patapon avranno la possibilità di vincere premi rarissimi se riusciranno ad aprire insieme gli scrigni del tesoro!

CONSIGLI UTILI

SEGNALI ASSONNATI

Durante la tua avventura ti imbatteai in segnali gentili che ti daranno consigli utili. Il solo problema è che la maggior parte di loro... sta dormendo! Se qualcuno appicca un fuocherello ai loro piedi, forse riuscirà a svegliarli!

ATTENZIONE AL FUOCO!

Il fuoco può attraversare gli arbusti e gli alberi e potrebbe persino bruciare le tue truppe! I Patapon che prendono fuoco scapperanno via spaventati e subiranno dei danni fino a che le fiamme non si spegneranno.

Se solo tu potessi controllare la pioggia in momenti del genere...

IL VENTO SI STA ALZANDO...

Il vento è sempre in agguato, anche nel bel mezzo della tua missione. Il vento contrario farà tornare indietro le frecce, ma allo stesso tempo i nemici non riusciranno a fiutare l'odore dei Patapon.

Il vento a favore, al contrario, manderà le frecce più lontano, insieme all'odore dei Patapon, che verrà percepito dalle loro prede, avvisandole dell'attacco imminente.

CANTANDO SOTTO LA PIOGGIA

Le piante amano la pioggia e alcuni fiori sbocceranno solo dopo una bella pioggerella. Inoltre, la pioggia maschererà l'odore dei Patapon e può persino dissolvere la fastidiosa nebbia.

PER TUTTI I FULMINI!

Quando poche gocce di pioggia si trasformano in un temporale, i Patapon devono far attenzione ai fulmini. Se vengono colpiti rimangono storditi temporaneamente e a volte possono addirittura prendere fuoco! Ti sei mai chiesto cosa succede a questi pericolosi fulmini se esegui il Miracolo Pioggia?

STRANI OGGETTI

Hai visto quello strano totem nella palude Nyokiri? Qualcuno vi ha inciso sopra □ △ □ △.
Pensi che potrebbe essere un comando ritmico? Ma cosa sto dicendo! Non credo proprio...

BEVOR ES LOSGEHT

Richte dein PSP™-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalte das PSP™-System ein. Die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet jetzt grün auf, und das Home-Menü wird angezeigt. Öffne das Disc-Fach und lege die „Patapon™ 2“-UMD™ mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite deines PSP™-Systems ein. Schließe das Disc-Fach anschließend sorgfältig.

Wähle im Home-Menü das  Symbol und anschließend das  Symbol. Nun erscheint ein kleines Bild der Software. Wähle dieses Bild aus, und drücke die X-Taste, um den Ladevorgang zu starten.

Besitzer von Geräten der Serien PSP-1000 und PSP-2000 sollten beachten, dass die HOME-Taste umbenannt wurde und in diesem Handbuch stattdessen die PS-Taste der Geräte der PSP-3000-Serie verwendet wird.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für dieses Software-Handbuch wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

MEMORY STICK™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielstand zu speichern, musst du einen Memory Stick™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz deines PSP™-Systems einlegen. Gespeicherte Spieldaten können von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™, der bereits gespeicherte „Patapon™ 2“-Spieldaten enthält, geladen werden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf deinem Memory Stick™ genug freier Speicherplatz vorhanden ist.

HINWEIS: Der benötigte Mindest-Speicherplatz zum Speichern von „Patapon™ 2“-Daten hängt von der Kapazität des eingelegten Memory Sticks™ ab.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Bei Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktionen unterstützen, kannst du 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: Patapon™ 2 unterstützt nur den Ad-hoc-Modus und das Game Sharing.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

Sofern nicht anders angegeben, werden in diesem Software-Handbuch , , ,  usw. dazu verwendet, um die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke , ,  oder , um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die X-Taste. Durch Drücken der O-Taste kehrst du zur vorherigen Menüanzeige zurück.

STANDARDSTEUERUNG

X-Taste	DON-Trommel
O-Taste	PON-Trommel
□-Taste	PATA-Trommel
△-Taste	CHAKA-Trommel
↑/↓/←/→	Cursor/Kamera bewegen
L-Taste / R-Taste	Durch Patapolis/Weltkarte/Tipps-Album scrollen
SELECT-Taste	Steuerung ansehen (während Mission)/Spielstand speichern (in Patapolis)
START-Taste	Mission beenden

DIE SPIELANZEIGE



HAUPTMENÜ

NEUES SPIEL

Nachdem sie durch ein Monster aus der Tiefe Schiffbruch erlitten haben, sind die Patapons in einem riesigen und unbekannten Land gestrandet. Unterzeichne den Vertrag des Allmächtigen, gib mithilfe der virtuellen Tastatur deinen Namen ein, und führe deine Anhänger in einer brandneuen Mission ins sagenumwobene Land Erdende.

FORTFAHREN

Setze deine bisherigen Heldentaten als Allmächtiger fort, indem du gespeicherte Spieldaten von einem Memory Stick™ lädst.

OPTION

SOUNDEINSTELLUNGEN

Für die Audiowiedergabe bei **Patapon™ 2** hast du die Wahl zwischen Kopfhörer, Lautsprecher oder Automatisch.

LEVEL-EINSTELLUNG

Wähle einen Schwierigkeitsgrad: Leicht, Normal oder Schwer.

SPRACHE

Wähle English, Français, Italiano, Deutsch oder Español. Patapons sind schlaue kleine Kerlchen und beherrschen alle fünf Sprachen!

DIE PATAPONS



HATAPON

Als alles verloren schien, hielt dieser heldenhafte Patapon eisern an seiner PATA-Trommel fest, um seinen Glauben zu beweisen. Nun führt er die Patapon-Armee mit seinem Militärbanner an.

YARIPONS

Diese wilden Jäger sind stets an der Front zu finden, wo sie den Feind mit tödlichen Speeren angreifen. Yaripons sind immun gegen Feuer und werden niemals müde.



TATEPONS

Tatepons schützen die Patapon-Armee mit ihren großen, schweren Schilden und opfern notfalls auch ihr Leben.



YUMIPONS

Diese perfekt ausgebildeten Bogenschützen treffen auch aus großer Distanz und können im Fever-Modus einen Drei-Schuss-Angriff abfeuern. Doch Achtung: Bei starkem Gegenwind fliegen Yumipon-Pfeile nicht sehr weit.



KIBAPONS

Diese tapferen Patapons sind zu Pferde unterwegs und meist ziemlich gelassen – bis der Fever-Modus einsetzt und sie sich wie wild ins Getümmel stürzen.



DEKAPONS

Sie marschieren zwar recht langsam, aber Dekapons können mehr feindliche Angriffe aushalten als alle anderen Soldaten in den Rängen der Patapons.



TORIPONS

Diese fliegenden Elitekämpfer sind unglaublich wendig und können im Fever-Modus Drei-Schuss-Luftangriffe starten.



MEGAPONS

Megapons können den Feind mit ihren verzauberten Trompeten in Schlaf versetzen, doch bei Wind verklingt ihre Musik ungehört!



MAHOPONS

Mahopons sind geheimnisvolle Patapon-Zauberer, die mit ihren Zauberstäben Feinde angreifen und Truppen heilen können.



ROBOPONS

Mit ihren Riesenfäusten können Robopons in jeder Hand eine andere Waffe halten und alles niedermähen, was ihnen im Weg steht.



HELDEN-PATAPON

Vielleicht begegnest du auf deiner Reise einem in Not geratenen Helden-Patapon. Wenn du einen Helden-Patapon rettest und ihm einen neuen Namen gibst, schließt er sich zum Dank deiner Armee an. Sammle bis zu 100 verschiedene Heldenmasken, um deinen Helden-Patapon mit vielen verschiedenen Spezialkräften auszustatten.

VORSICHT VOR DEN PATAPON-FEINDEN!



STAMM DER KARMENS

Die Mitglieder dieses feindseligen Stamms verbergen hinter ihren Kriegsmasken ein schreckliches Geheimnis und würden alles tun, um anrückende Patapons zu verscheuchen.



DODONGA

Dieser riesige Drache mag träge und schwerfällig wirken, kann aber gefährliche Feuerkugeln speien. Wenn du ihn wütend machst, geht's heiß her!

FREUNDLICHE NACHBARN



PAN PAKAPON

Ein musikalisches Patapon-Wunderkind, das gerne Trompete spielt.



FA ZAKUPON

Dieser erfahrene Bauer weiß, wie man trockenes, ausgedörrtes Land wieder fruchtbar macht.



SHURABA YAPON

Dieser musikalische Maestro ist stets bereit, ein anregendes Lied zu dirigieren.



RAH GASHAPON

Der beste Koch von Patapolis weiß, wie man ein leckeres Essen zubereitet.

PATAPOOKAS

Patapookas sind hilfreiche Verbündete des Stammes der Patapons und leben in Patapolis. Geh ihnen ab und zu zur Hand, dann schenken sie dir kostbare Gegenstände.



UBO BON

Diesem Riesenbaum juckt es ständig in der Krone. Nur der Trompeter der Patapons, Pan Pakapon, kann Ubo Bon zum Tanzen bringen und ihn so von seinem Juckreiz befreien. Achte auf Zusatz-Gegenstände, wenn dieser Koloss erst einmal in Schwung gerät!



KNALLBOHNE

Die Knallbohne ist sehr darauf bedacht, ihre Haut feucht zu halten. Wenn Fa Zakupon, der Bauer, sie gießt, liefert sie mit Freuden frisches Gemüse.



KURURU BERURU

Diese Riesenglocke ist extrem schüchtern. Hilft Shuraba Yapon ihr aber mit seinem Takstock, den richtigen Rhythmus zu finden, bedankt sie sich mit Ka-Ching.

HINWEIS: Weitere Informationen zu Ka-Ching findest du im Abschnitt „Beute des Krieges“ weiter unten in diesem Handbuch.

WICHTIGE MONUMENTE

FREUDENFEUER

Wenn die Patapons nach einer gewonnenen Schlacht heimkehren, feiern sie hier mit einem großen Fest.

ALTAR

Beim Altar lagern Gegenstände, die im Krieg eingesetzt werden können.

TIPP: Drücke die X-Taste, um dir den Altar anzusehen, und öffne mit der □-Taste das Tipps-Album. Im Tipps-Album findest du alle hilfreichen Tipps, die du jemals brauchen wirst.

DER SPIRITUELLE OBELISK

Wenn du den Obelisk passierst, verabschiedest du dich aus Patapolis und brichst zu deiner nächsten Heldenmission auf.



MATER: DER BAUM DES LEBENS

Sammle Mater-Schösslinge, um den welken Baum des Lebens Mater wiederzubeleben. Dann erschafft dieser alte Baum neue Patapons und lässt durch die Kombination von Ka-Ching mit Materialien wie Stein und Holz gefallene Krieger wiederauferstehen.

HINWEIS: Mehr zur Erschaffung neuer Patapons findest du im Abschnitt „Patapons erschaffen“ weiter unten in diesem Handbuch.



PARAGET SCHREIN

Diesen verbotenen Teil von Patapolis dürfen nur der Allmächtige und die Helden-Patapons betreten. Betritt den Paraget-Schrein, kämpfe dort mit einem schaurigen Endgegner und führe den uralten DONCHAKA-Tanz auf, um ein mysteriöses Ei aufzubrechen. Jedes mysteriöse Ei enthält seltene Gegenstände, die du sonst nicht bekommst!

HINWEIS: Informationen zu den im Paraget-Schrein verfügbaren Multiplayer-Modi findest du im Abschnitt „Multiplayer-Spaß und mysteriöse Eier“ weiter hinten in diesem Handbuch.

DER SPIELVERLAUF

DEINEM STAMM BEFEHLE ERTEILEN

VORMARSCH!

□-Taste, □-Taste, □-Taste, ○-Taste = PATA PATA PATA PON

ANGRIFF!

○-Taste, ○-Taste, □-Taste, ○-Taste = PON PON PATA PON

VERTEIDIGEN!

△-Taste, △-Taste, □-Taste, ○-Taste = CHAKA CHAKA PATA PON

WUNDER

X-Taste, X-Taste (zweimal antippen),
X-Taste (zweimal antippen) = DON DONDON DONDON

TIPP: Alle vier Ränder des Bildschirms blinken im Rhythmus, den du halten musst, weiß auf. Bleib im Takt, und der Sieg ist dir sicher!

FORMATION

Eine gute Formation ist die Geheimwaffe der Patapon-Armee, die aus drei Trupps besteht. Wenn du die militärischen Einheiten auswählst, die an einer Mission teilnehmen, solltest du daran denken, dass jeder Trupp aus bis zu sechs einzelnen Patapons besteht, die die gleichen Waffen tragen. Außerdem kann noch ein Helden-Patapon deine Formation begleiten und zählt dann als vierter Trupp.

HAUPTQUARTIER-BILDSCHIRM

Bevor du auf eine Mission gehst, musst du deine Patapon-Trupps darauf vorbereiten, den größtmöglichen Schaden anzurichten und sich gleichzeitig angemessen zu verteidigen. Markiere einen Patapon-Trupp, um dir die Truppstatus-Liste anzusehen, in der du die folgenden Informationen findest ...

TRUPPSTATUS-LISTE

TP: Die durchschnittlichen Trefferpunkte

Schaden: Die durchschnittliche Angriffskraft

Angriffsgeschwindigkeit: Die durchschnittliche Pause zwischen Angriffen

Widerstand gegen Verbrennungen: Der durchschnittliche Prozentsatz der Feuerresistenz

Widerstand gegen Einfrieren: Der durchschnittliche Prozentsatz der Eisresistenz

Widerstand gegen Schlaf: Der durchschnittliche Prozentsatz der Schlafresistenz

Gefährlichkeit: Der durchschnittliche Prozentsatz an schweren Treffern

Rückwürfe: Der durchschnittliche Prozentsatz von Rückwurfs-Treffern

Taumeln: Die durchschnittliche Taumel-Rate

Verbrennungen: Der durchschnittliche Prozentsatz von Feuereffekten

Einfrieren: Der durchschnittliche Prozentsatz von Eiseffekten

Schlaf: Der durchschnittliche Prozentsatz von Schlafeffekten

PATAPON-GESUNDHEIT

Normalerweise singen und tanzen Patapons vor Freude, bis sie einen Feind erspähen. Wenn er angreifen will, wird der Blick im Auge des Patapons kämpferisch. Der Balken über jedem Patapon-Trupp zeigt die Gesundheitspunkte ihres Anführers an. Wird ein Patapon von einem feindlichen Angriff getroffen, nimmt seine Gesundheit ab. Wenn die Gesundheit des Patapons auf null sinkt, stirbt er leider und lässt dabei seine Mütze zurück. Aber keine Angst: Wenn du die Mütze zu Mater, dem Baum des Lebens, bringst, kann der gefallene Held wiedererweckt werden!

PATAPONS ERSCHAFFEN

Wenn du genug Ka-Ching gesammelt hast, solltest du zu Mater, dem Baum des Lebens, gehen, um neue Patapons für deine Armee zu erschaffen. Bewege den Cursor auf ein freies Patapon-Symbol, und drücke die X-Taste, um das Entwickeln-Menü aufzurufen. Drücke die X-Taste erneut, um einen einfachen Patapon-Soldaten zu erschaffen. Wenn du noch mehr Ka-Ching zur Verfügung hast und dazu noch etwas Stein oder Holz, kannst du deinen Patapon zu einem Rarepon „entwickeln“.



NÄCHSTER LEVEL

Wenn du deinen Patapon zum „nächsten Level“ bringst, verwandelst du ihn in einen Rarepon mit mehr Trefferpunkten, höherer Geschwindigkeit und mehr Angriffskraft. Mit den Levels entwickelt sich dein Rarepon – und damit auch sein Name und Aussehen.

LEGENDÄRE ANDENKEN

Auf deinen Reisen kannst du legendäre Andenken entdecken, das sind Erinnerungen an die Patapon-Vorfahren, die vor langer Zeit kämpften. Mithilfe von legendären Andenken lässt sich durch Mater, den Baum des Lebens, eine neue Patapon-Art erschaffen.

WUNDER

Wenn du dich im Hauptquartier auf eine Mission vorbereitest, kannst du den Cursor mit ← oder → bewegen und den Schrein markieren, auf dem Hatapon steht. Er erzählt dir dann, ob ein Wunder verfügbar ist, das du mit auf die Mission nehmen kannst. Ist ein Wunder verfügbar, wählst du es mit der X-Taste aus – aber denk dran, dass Wunder nur im Fever-Modus funktionieren.

FEVER MODUS

Jedes aufeinanderfolgende Rufen und Antworten zwischen dem Allmächtigen und den Patapons zählt als zusätzliche Kombo. Wiederhole eine Kombo 10 Mal fehlerlos, um die Patapons in den Fever-Modus zu versetzen. Im Fever-Modus geraten die Patapons richtig in Kampfstase und singen lauter und greifen entschlossener an.

BEUTE DES KRIEGES

Wird ein Feind besiegt, verwandelt er sich in Ka-Ching. Ka-Ching ist eine wertvolle Energie, aus der neue Patapons geschaffen werden können. Erschlagene Feinde lassen auch viele nützliche Gegenstände fallen, also schnappe dir so viel Kriegsbeute wie möglich.

JAGD

Die Patapon-Armee braucht ständigen Nachschub an Fleisch und anderen Lebensmitteln, also organisiere unbedingt regelmäßige Jagdausflüge mit den Speerexperten, den Yaripons.

WELTKARTE

Vor dem Start jeder Mission erscheint die Weltkarte. Na, wohin geht's, zur Jagd am Tochira-Strand, in den Kampf gegen die Dodonga an den Dongara-Ruinen oder zu einem Gefecht mit dem Stamm der Karmens im Juju-Dschungel?

MULTIPLAYER-SPASS UND MYSTERIÖSE EIER

AD-HOC-MODUS

Lade Freunde ein, bildet ein Team aus Helden-Patapons, und versucht euch im Ad-hoc-Modus gemeinsam an einer Mission. Bis zu vier Spieler können mitmachen, vorausgesetzt, jeder besitzt ein eigenes PSP™-System sowie ein Exemplar von **Patapon™ 2**. Auf zum Paraget-Schrein im Dorf Patapolis und schon kann der Spaß beginnen!

- Stelle vor Spielbeginn sicher, dass sich der WLAN-Schalter auf der Position „EIN“ befindet.
- Wähle im Home-Menü die Netzwerk-Einstellungen und setze den Ad-hoc-Modus auf „Automatisch“.
- Vergiss nicht, dass das Signal im Ad-hoc-Modus nicht weiter als 10 Meter übertragen wird.

Wenn weniger als vier Spieler teilnehmen, kannst du die leeren Plätze mit computergesteuerten Comp-Patapons besetzen. Die Mission startet erst, wenn vier Spieler bestätigt wurden. Schließe die Mission ab, und tanze den DONCHAKA-Tanz, um ein mysteriöses Ei* zu öffnen und an die darin enthaltenen Überraschungen zu gelangen. Jeder Spieler bekommt etwas Para-Ching (eine besondere Art von Ka-Ching), mit dem sich geheime Schatztruhen voller Boni öffnen lassen.

*HINWEIS: Nur der Spieler, der das Ei „mitgebracht“ hat, d. h. der Spieler, der das Multiplayer-Spiel gestartet hat, bekommt den darin enthaltenen Spezialgegenstand.

SPIEL BEITRETEN

Du kannst auch einem bereits laufenden Multiplayer-Spiel beitreten. Wenn ein Host verfügbar ist, wählst du einfach Spiel beitreten und machst dich über den Formation-Bildschirm bereit für den Einsatz. Die Mission beginnt, sobald der Host das Team losschickt.

GAME SHARING

Über Game Sharing kannst du zusammen mit einem Freund, der kein Exemplar von **Patapon™ 2** besitzt, ein mysteriöses Ei öffnen. Der Host-Spieler benötigt ein PSP™-System sowie ein Exemplar von **Patapon™ 2**, aber der Empfänger-Spieler braucht nur sein PSP™-System.

HOST-SPIELER

Begib dich in den Paraget-Schrein in Patapolis und wähle Game Sharing, um nach Spielern in Reichweite zu suchen. Wenn du einen Spieler gefunden hast, der auf ein Spiel wartet, und seine Anfrage akzeptierst, beginnt die Spieldatenübertragung. Sobald alle Daten gesendet wurden, kehrst du mit der **X**-Taste nach Patapolis zurück.

EMPFÄNGER-SPIELER

Wähle im Home-Menü das -Symbol und dann das „Game Sharing“-Symbol. Orte einen Host-Spieler in Reichweite und warte, bis dieser Spieldaten an dein PSP™-System schickt. Sobald du die Daten empfangen hast, werden sie automatisch geladen und das Spiel beginnt.

HINWEIS: Das Game Sharing unterstützt nur die „Spiel beitreten“-Multiplayer-Option. Die Daten werden gelöscht, sobald das PSP™-System ausgeschaltet wird oder du das Home-Menü aufrufst.

GEMEINSAM SPIELEN

Sobald Daten übertragen wurden, muss der Host-Spieler Comp-Patapons an den Plätzen einsetzen, an denen „Game Sharing“-Spieler teilnehmen möchten. Sobald die Verbindung steht, werden die Comp-Patapons zu Sharepons, sodass die „Game Sharing“-Spieler in die Armee des Hosts eingegliedert werden können. Du kannst einen Sharepon wieder entfernen, indem du die -Taste drückst. Wird ein Sharepon von einem Platz entfernt, muss der Host-Spieler ihn durch einen Comp-Patapon ersetzen und die **START**-Taste drücken, um eine neue Verbindung herzustellen.

HINWEIS: Gastspieler können ihren Spielstand auf dem Memory Stick™ speichern und den Spaß noch einmal erleben, sobald sie eine eigene Ausgabe von **Patapon™ 2** erworben haben. Der ursprüngliche Host-Spieler und der Freund, den er für die Sache der Patapons gewinnen konnte, haben dann die Chance, durch gemeinsames Öffnen von Schatztruhen besonders seltene Preise zu gewinnen!

HILFREICHE TIPPS

SCHLAFENDE SCHILDER

Auf deinem Abenteuer kommst du an freundlichen Schildern vorbei, die dir praktische Tipps geben. Das einzige Problem: Die meisten von ihnen schlafen tief und fest! Ob sie wohl aufwachen, wenn jemand unter ihnen ein Feuer entfacht?

VORSICHT, FEUER!

Feuer kann sich durch Gebüsch und Bäume ausbreiten und deine Truppen versengen! Gerät ein Patapon in Brand, rast er panisch umher und nimmt Schaden, bis die Flammen erlöschen. Könntest du in solchen Situationen doch bloß Regen herbeirufen ...

ES WIRD WINDIG

Der Wind ändert auf deiner Mission ständig seine Richtung. Gegenwind pustet Pfeile zurück, aber erschwert es deinen Feinden, die Spur der Patapons zu erschnüffeln. Rückenwind lässt deine Pfeile weiter fliegen, trägt aber leider auch den Geruch der Patapons zum Feind und warnt ihn so vor deinem Angriff.

REGENGESANG

Pflanzen lieben Regen, und es gibt Pflanzen, die erst nach einem Regenguss erblühen. Außerdem verdeckt Regen den Geruch der Patapons und kann sogar hinderlichen Nebel wegsülen.

BLITZSCHLÄGE

Wenn sich aus einem Regenschauer ein Gewitter entwickelt, müssen sich die Patapons vor verirrten Blitzen in Acht nehmen. Wird ein Patapon von einem Blitz erwischt, ist er kurzzeitig betäubt – und gerät manchmal sogar in Brand! Aber hast du dich schon einmal gefragt, was mit gefährlichen Blitzen passiert, wenn du das Wunder des Regens ausführt?

SELTSAME OBJEKTE

Hast du den seltsamen Totempfahl im Nyokin-Sumpf gesehen? Jemand hat △ ○ △ ○ hineingeritzt. Ob das wohl ein Rhythmus-Befehl ist? Ach was, bestimmt nicht!

CONFIGURACIÓN

Configura el sistema PSP™ siguiendo las instrucciones del manual. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de Patapon™ 2 con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono . Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón X para comenzar a cargar.

Los propietarios de sistemas de las series PSP-1000 y PSP-2000 se habrán dado cuenta de que el botón HOME ha pasado a llamarse botón PS en los sistemas de las series PSP-3000 y recibirá este nombre en el manual.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual era correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para el Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada podrán cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anteriormente de Patapon™ 2. Asegúrate de disponer de suficiente espacio en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

POR FAVOR, TEN EN CUENTA: el espacio mínimo necesario para guardar datos de Patapon™ 2 puede variar dependiendo de la capacidad del Memory Stick Duo™ insertado.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

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



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

POR FAVOR, TEN EN CUENTA: Patapon™ 2 sólo permite los modos Ad Hoc y Game Sharing.

BOTONES DE DIRECCIÓN - MOVIMIENTO

En este manual, sólo se usa **↑**, **↓**, **←**, **→**, etc. para indicar la dirección de los botones de dirección a menos que se indique algo diferente.

USAR LAS PANTALLAS DEL MENÚ

Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** para seleccionar una opción y pulsa el botón **X** para confirmarla. Para volver a la pantalla anterior, pulsa el botón **O**.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón X

Botón O

Botón □

Botón △

↑/↓/←/→

Botón L/botón R
consejos

Botón SELECT

Botón START

Tambor DON

Tambor PON

Tambor PATA

Tambor CHAKA

Cámara

Recorrer Patapolis/Mapa del mundo/Álbum de

Ver controles (durante la misión)/Guardar avances
(en Patapolis)

Abandonar misión

LA PANTALLA DE JUEGO

Salud del
escuadrón
patapon

Número patapons
en el escuadrón



Objetos recogidos

Puntos de vida

Combinaciones
de ritmo

MENÚ PRINCIPAL

NUEVA PARTIDA

Tras naufragar por culpa de una monstruosa criatura de las profundidades, los patapons han llegado a una tierra enorme y desconocida. Firma el sagrado Contrato del Magnífico, escribe tu nombre mediante el teclado virtual, y dirige a tus seguidores en una nueva misión hacia el fabuloso Confin de la Tierra.

CONTINUAR

Continúa con tus anteriores hazañas como Magnífico cargando los datos guardados de un Memory Stick Duo™.

OPCIÓN

CONFIGURACIÓN DEL SONIDO

Decide si quieres disfrutar del sonido de Patapon™ 2 con la configuración para Auriculares, Altavoces, o Automática.

CONFIGURACIÓN DE LA DIFICULTAD

Escoge un nivel de dificultad entre Fácil, Normal o Difícil.

IDIOMA

Selecciona English, Français, Italiano, Deutsch o Español. ¡Los Patapons son unos pequeñajos tan inteligentes que pueden hablar cinco idiomas!

PRESENTAMOS A LOS PATAPONS



HATAPON

Cuando todo parecía perdido, este heroico patapon se aferró al tambor PATA para demostrar su fe. Ahora dirige al ejército patapon con su pendón militar.

YARIPONS

Estos fieros guerreros siempre son los primeros en la línea de combate, arrojando terribles lanzas a sus enemigos. Los Yaripons son ignífugos y nunca duermen.



TATEPONS

Los Tatepons defienden a muerte al ejército patapon con sus enormes y pesados escudos.



YUMIPONS

Pisa con cuidado Magnífico, presiento que encontrarás un camino pedregoso más adelante. Veo caras desconocidas y enemigos acérrimos maquinando para frustrar tu misión. Pero también veo a muchos amigos y aliados que te ayudarán en este viaje. Veo caras felices, guerreros orgullosos y los mejores luchadores del ejército Patapon...



KIBAPONS

Estos valientes patapons van a caballo y suelen ser tranquilos... hasta que entran en el Modo Febril y cargan frenéticamente hacia el combate.



DEKAPONS

Quizás sean los que caminan más despacio, pero los Dekapons pueden aguantar más ataques del enemigo que ningún otro soldado en las filas de los patapon.



TORIPONS

Estos guerreros de elite voladores, tienen una gran movilidad y pueden realizar un ataque aéreo de tres tiros si están en modo Febril.



MEGAPONS

Los Megapons pueden hacer dormir a sus enemigos con sus trompetas encantadas, ¡pero su música no se escuchará si sopla el viento!



MAHOPONS

Los Mahopons son misteriosos hechiceros patapon, que pueden atacar a los enemigos y curar a las tropas con sus varitas mágicas.



ROBOPONS

Equipados con puños gigantes, los Robopons pueden coger un arma diferente en cada mano, arrasando con todo lo que encuentran a su paso.



HÉROE PATAPON

A lo largo de tu viaje podrías encontrarte con un Héroe patapon que necesita ayuda. Rescata a un Héroe patapon, dale un nuevo nombre y se unirá encantado a tu ejército. Recoge 100 Máscaras de héroe para conceder a tu Héroe patapon un amplio abanico de poderes especiales.

¡CUIDADO CON LOS ENEMIGOS DE LOS PATAPON!



TRIBU KARMEN

Los miembros de esta tribu hostil ocultan un terrible secreto tras sus máscaras de guerra y harán cualquier cosa para asustar a los marchantes patapons.



DODONGA

Este dragón gigante puede parecer lento y pesado, pero es capaz de lanzar bolas de fuego abrasadoras. Si haces que se enfade, ¡las cosas se van a poner al rojo vivo!

VECINOS AMISTOSOS



PAN EL PAKAPON

Un prodigio musical patapon, que adora tocar su trompeta.



FA ZAKUPON

Este experto granjero sabe resucitar la tierra seca y árida, para volver a hacerla fértil.



SHURABA YAPON

Este maestro musical siempre está a mano para dirigir una emotiva canción.



RAH GASHAPON

El chef gourmet de Patapolis realmente sabe cómo preparar una comida sabrosa.

PATAPOOKAS

Los Patapookas son unos útiles aliados de la tribu Patapon que viven en Patapolis. Ayúdales de vez en cuando y te entregarán valiosos objetos.



UBO BON

A este árbol gigante siempre le pica la cabeza. Sólo el trompetista patapon, Pan Pakapon, tiene el poder de hacer que Ubo Bon baile para aliviarse de sus picores. ¡Vigila la aparición de nuevos objetos cuando este tronco de árbol con hojas se ponga bailón!



POP BEAN

Pop Bean está muy preocupada por mantener su piel hidratada. Si Fa Zakupon el granjero la riega, estará encantada de compartir algunas verduras frescas.



KURURU BERURU

La campana gigante no tiene confianza en su baile. Cuando Shuraba Yapon la ayuda a seguir el ritmo con su bastón, donará algo de Ka-ching.

NOTA: Para obtener más información sobre el Ka-ching, acude a la sección "Botín de Guerra", más adelante en el manual.

MONUMENTOS IMPORTANTES

FOGATA

Cuando los patapons regresan victoriosos de la batalla, lo celebran aquí con una gran fiesta.

ALTAR

Los objetos adquiridos para su uso en combate se almacenan en el Altar.

TRUCO: Pulsa el botón **X** para ver el Altar y pulsa el botón **□** para abrir el Álbum de consejos. El Álbum de consejos contiene todos los consejos prácticos que necesitarás.

EL OBELISCO ESPIRITUAL

Al atravesar el Obelisco dirás adiós a Patapolis y te embarcarás en tu siguiente misión heroica.



MATER: EL ÁRBOL DE LA VIDA

Recoge Retaños de Mater para sanar al marchito Mater, el árbol de la vida. Tras revivirlo, este viejo árbol creará nuevos Patapons y resucitará a los guerreros caídos al combinar Ka-ching con materiales como la piedra y la madera.

NOTA: Para conocer más sobre la creación de nuevos patapons, acude a la sección "Creación de patapons", más adelante en este manual.



SANTUARIO PARAGET

Sólo el Magnífico y los Héroes patapon pueden entrar en esta estancia prohibida de Patapolis. Entra en el Santuario Paraget para luchar contra un terrible enemigo especial y realiza el antiguo baile DONCHAKA para abrir el Huevo Misterioso. ¡Cada Huevo Misterioso contiene objetos raros que no pueden hallarse en ningún otro sitio!

NOTA: Para obtener más información sobre los modos multijugador disponibles en el Santuario Paraget, acude a la sección "Diversión para varios jugadores y huevos misteriosos", que encontrarás un poco más adelante en este manual.

JUGAR

DIRIGIR A TU TRIBU

¡MARCHAD!

Botón , botón , botón , botón  = PATA PATA PATA PON

¡AL ATAQUE!

Botón , botón , botón , botón  = PON PON PATA PON

¡DEFENDED!

Botón , botón , botón , botón  = CHAKA CHAKA PATA PON

MILAGRO

Botón , botón  (doble toque),
botón  (doble toque), = DON DONDON DONDON

TRUCO: Los cuatro bordes de la pantalla lanzarán destellos blancos con el compás que debes mantener. ¡Sigue el ritmo y la victoria será nuestra!

FORMACIÓN

La formación cerrada es el arma secreta del ejército patapon, que está formado por tres escuadrones. Cuando selecciones las unidades militares que participarán en una misión, ten en cuenta que cada escuadrón contiene hasta seis patapons, que llevan el mismo tipo de arma. La formación también podrá estar acompañada por un Héroe patapon, que contará como un cuarto escuadrón.

PANTALLA CUARTEL GENERAL

Antes de partir en una misión, debes asegurarte de que tus escuadrones de patapons estén preparados para hacer el máximo daño, a la vez que tienen una defensa adecuada. Selecciona un escuadrón patapon para ver la Lista del estado del escuadrón, que incluye la siguiente información...

LISTA DE ESTADOS DEL ESCUADRÓN

PV: media de puntos de vida

Daño: potencia de ataque media

Velocidad de ataque: intervalo medio entre ataques

Resistencia al incendio: porcentaje medio de resistencia a los incendios

Resistencia a la congelación: porcentaje medio de resistencia a la congelación

Resistencia al sueño: porcentaje medio de resistencia al sueño

Índice de críticos: probabilidad media de infligir un golpe crítico

Índice de empujón: probabilidad media de infligir un golpe con empujón

Índice de aturdimiento: probabilidad media de infligir un golpe para ralentizar

Porcentaje hacer arder: probabilidad media de infligir un golpe que incendie

Índice de congelación: probabilidad media de infligir un golpe que congele

Índice de sueño: probabilidad media del efecto del sueño

SALUD DEL PATAPON

Los patapons normalmente bailan y cantan alegremente, hasta que divisan a un enemigo. La mirada del patapon se vuelve feroz cuando va a atacar. La barra que hay sobre cada pelotón de patapons representa los puntos de vida del líder del grupo. Si un ataque enemigo alcanza a un patapon, su salud disminuirá. Si la salud de un patapon llega a cero, morirá y dejará su Gorro; ¡pero no te preocupes, puedes llevar este Gorro a Mater: el árbol de la vida para resucitar al héroe caído!

CREAR PATAPONS

Cuando hayas recogido suficiente Ka-ching, visita a Mater: el árbol de la vida para crear nuevos patapons para tu ejército. Mueve el cursor hasta un icono de patapon vacío y pulsa el botón **X** para ver la pantalla Evolucionar. Vuelve a pulsar el botón **X** para crear un soldado patapon básico. Si tienes más Ka-ching, y algo de piedra o madera, podrás "hacer evolucionar" un patapon a rarepon.



SUBIR DE NIVEL

"Subir de nivel" a un patapon hará que se convierta en un rarepon, aumentando sus puntos de vida, velocidad y potencia de ataque. Cuantas más veces "suba de nivel", más evolucionará el rarepon (y su nombre y apariencia cambiarán en consonancia).

RECUERDOS LEGENDARIOS

En tus viajes podrás descubrir Recuerdos legendarios, que son recuerdos de los antiguos patapons que lucharon hace tiempo. Cada Recuerdo legendario te permite crear una nueva raza de patapon mediante Mater: el árbol de la vida.

MILAGROS

Mientras estás en el cuartel general, preparándote para una misión, pulsa **←** o **→** para mover el cursor y seleccionar el altar en el que se encuentra Hatapon. Te dirá si hay algún milagro que puedas llevarte en tu misión. Si hay un milagro disponible, pulsa el botón **X** para seleccionarlo (pero ten en cuenta que dicho Milagro sólo funcionará en modo Febril).

MODO FEBRIL

Cada llamada y respuesta consecutiva entre el Ser Supremo y los patapons contará como una combinación adicional. Consigue repetir una combinación 10 veces sin errores para que los patapons entren en modo Febril. En el modo Febril todos los patapons cantan más alto y atacan más ferozmente mientras se entregan al frenesí de la batalla.

BOTÍN DE GUERRA

Cuando un enemigo es derrotado, se convierte en Ka-ching. La Ka-ching es una valiosa energía que se emplea para crear nuevos patapons. Los enemigos vencidos también dejan caer prácticos objetos, por lo que siempre deberías intentar coger el mayor botín de guerra posible.

CAZAR

El ejército patapon siempre necesita carne y otros recursos vitales, de modo que debes asegurarte de organizar partidas de caza cada cierto tiempo con tus Yaripons lanzadores de lanzas.

MAPA DEL MUNDO

Antes de que empiece cada misión, se mostrará el Mapa del mundo. ¿Irás a cazar a la Playa de Tochira, lucharás contra el Dodonga en las Ruinas de Dongara o te enfrentarás a la tribu de los karmens en la Jungla Ju Ju?

DIVERSIÓN PARA VARIOS JUGADORES Y HUEVOS MISTERIOSOS MODO AD HOC

Invita a tus amigos a formar un equipo de Héroes patapon y afrontad una misión juntos mediante el Modo Ad Hoc. Pueden participar hasta cuatro jugadores y cada participante debe tener un sistema PSP™ y una copia de Patapon™ 2. Simplemente, dirígete al Santuario Paraget en la villa de Patapolis y que dé comienzo la diversión.

- Antes de empezar a jugar, asegúrate de que el interruptor WLAN en el sistema PSP™ está activado.
- Selecciona los Ajustes de red en el menú principal y asigna a la opción Modo Ad Hoc el valor "Automático".
- Ten en cuenta que la señal en el modo Ad Hoc alcanza un radio de 10 metros.

Si hay menos de cuatro jugadores, rellena los huecos vacíos con Patapons Ord. La misión no empezará hasta que cuatro jugadores den el visto bueno. Completa la misión, realiza el baile DONCHAKA y abre el Huevo misterioso* para ver qué tiene en su interior. Cada jugador recibirá algo de Para-ching (un tipo especial de Ka-ching) que puede usar para abrir cofres del tesoro secretos, llenos de más bonificaciones.

*NOTA: Sólo el jugador que "trajo el huevo" (es decir, el jugador que inició la partida para varios jugadores) recibirá el objeto especial de su interior.

UNIRSE A LA PARTIDA

También es posible unirse a una partida para varios jugadores ya iniciada. Si hay un puesto disponible, selecciona Unirse a la partida y prepárate para incorporarte mediante la pantalla Formación. La misión empezará cuando el anfitrión decida movilizar el equipo.

COMPARTIR JUEGO

Abre un Huevo misterioso con un amigo que no posea una copia de Patapon™ 2 mediante Game Sharing. El jugador anfitrión necesitará un sistema PSP™ y una copia de Patapon™ 2, pero el jugador invitado sólo necesitará un sistema PSP™.

JUGADOR ANFITRIÓN

Entra en el Santuario Paraget de Patapolis y selecciona Game Sharing para buscar jugadores disponibles. Cuando se encuentre un jugador a la espera, acepta su solicitud para empezar a enviar datos del juego. Cuando se hayan enviado estos datos, pulsa el botón  para volver a Patapolis.

JUGADOR INVITADO

Selecciona el icono  en el menú principal y a continuación selecciona el icono Game Sharing (Compartir juego). Busca un jugador anfitrión disponible y espera que empiece a enviar datos a tu sistema PSP™. Tras recibir los datos del juego, se cargará automáticamente y arrancará.

NOTA: (Game Sharing) Compartir juego sólo admite la opción "Unirse a la partida" para varios jugadores. Si se apaga el sistema PSP™ o si se selecciona el menú principal, se borrarán los datos.

JUGAR JUNTOS

Tras compartir los datos, el jugador anfitrión debe colocar Patapons Ord. en los espacios en los que quieran unirse los jugadores que comparten el juego. Cuando se establezca la conexión, los Patapons Ord. se convertirán en Sharepons, lo que permitirá a los jugadores que comparten el juego formar parte de la formación del ejército del anfitrión. Se puede eliminar un Sharepon pulsando el botón . Si se elimina un Sharepon de uno de los huecos, el jugador anfitrión deberá sustituirlo por un Patapon Ord. y pulsar el botón START para volver a conectarse.

NOTA: Los jugadores invitados pueden guardar su progreso en el Memory Stick Duo™ y revivir la diversión si adquieren una copia de Patapon™ 2. ¡El jugador anfitrión original y el amigo al que convirtió a la causa Patapon tendrán así la oportunidad de conseguir premios especialmente raros cuando abran juntos cofres del tesoro!

CONSEJOS PRÁCTICOS

SEÑALES DURMIENTES

A lo largo de la aventura encontrarás amables señales que te proporcionarán prácticos consejos. ¡El único problema es que la mayoría estarán profundamente dormidas! Si alguien enciende un fuego en su base, quizás se despierten.

¡CUIDADO CON EL FUEGO!

El fuego puede extenderse por matorrales y árboles y puede llegar a abrasar tus tropas. Los patapons que empiecen a arder correrán despavoridos, recibiendo daño hasta que se apaguen las llamas.

Si tan solo pudieras controlar la lluvia en estos casos de emergencia...

EMPIEZA A HACER VIENTO

El viento siempre está en movimiento, incluso en medio de una misión. Un viento de frente devolverá las flechas, pero también hará más difícil que los enemigos puedan detectar el olor de los patapons. Un viento de cola hará que las flechas lleguen más lejos, pero llevará el olor de los patapons hasta su presa, avisándoles del inminente ataque.

CANTANDO BAJO LA LLUVIA

A las plantas les encanta la lluvia y algunas flores sólo florecerán tras un chaparrón. La lluvia también oculta el olor de los patapons y puede incluso eliminar la molesta niebla.

RAYOS

Cuando la lluvia se convierte en tormenta, los patapons deben tener cuidado con los rayos. Si un rayo alcanza a un patapon, el impacto lo aturdirá temporalmente (y a veces hará que el pobrecillo empiece a arder). Pero, ¿alguna vez te has preguntado qué ocurriría con los peligrosos rayos si utilizases la Milagro lluvia?

OBJETOS EXTRAÑOS

¿Has visto ese extraño tótem en el Pantano Nyokin? Tiene tallado □ △ □ △.

¿Crees que podría ser un ritmo para dar órdenes? ¡No, lo más probable es que no lo sea!

AAN DE SLAG

Sluit het PSP™-systeem aan volgens de instructies in de gebruiksaanwijzing. Zet het PSP™-systeem aan. De POWER-indicator licht groen op en het HOME-menu verschijnt. Open het disc-deksel en plaats de disc van Patapon™ 2 met het label naar de achterkant van het PSP™-systeem en sluit het disc-deksel.

Selecteer in het HOME-menu het -icoontje en daarna het -icoontje. Er verschijnt een miniatuurafbeelding van de software. Selecteer de afbeelding en druk op de X-toets om het spel te laden.

Bezitters van een PSP™-systeem uit de PSP-1000- of de PSP-2000-serie worden erop gewezen dat de HOME-toets voor de PSP-3000-serie hernoemd is en nu PS-toets heet. In deze handleiding wordt steeds gesproken over de PS-toets.

OPMERKING: de informatie in deze handleiding was correct bij het ter perse gaan, maar het kan zijn dat er laat in de ontwikkelingsfase van het spel nog enkele kleine veranderingen zijn doorgevoerd. Alle screenshots in deze handleiding zijn van de Engelse versie van het spel. Het is mogelijk dat er screenshots zijn gebruikt van de nog niet volttooide versie van het spel. Die screenshots kunnen kleine verschillen vertonen met het uiteindelijke spel.

MEMORY STICK DUO™

Als je je spelinstellingen en vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt opgeslagen spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick Duo™ met opgeslagen spelgegevens van Patapon™ 2. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

OPMERKING: de ruimte die Patapon™ 2 nodig heeft om gegevens op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™-Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

OPMERKING: Patapon™ 2 ondersteunt alleen de Ad Hoc-modus en Game delen.

RICHTINGSTOETSEN – VERPLAATSEN

In deze handleiding worden, tenzij anders vermeld, de aanduidingen ↑, ↓, ←, → gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op ↑, ↓, ← of → om een optie te selecteren. Druk vervolgens op de X-toets om je keuze te bevestigen. Druk op de X-toets om terug te gaan naar het vorige scherm.

STANDAARDBESTURING

X-toets	DON-trommel
O-toets	PON-trommel
□-toets	PATA-trommel
△-toets	CHAKA-trommel
↑/↓/←/→-toetsen	Cursor/camera verplaatsen
L-toets/R-toets	Over de World Map / wereldkaart van Patapolis scrollen/Tips Viewer / tips bekijken
SELECT-toets	Besturing bekijken (tijdens missie)/Vorderingen opslaan (in Patapolis)
START-toets	Missie afbreken

HET SPELSCHERM



HOOFDMENU

NEW GAME / NIEUW SPEL

Nadat een monster uit de diepe zee hun schip liet vergaan, spoelden de Patapons aan op de kust van een uitgestrekt en onbekend land. Teken het heilige Covenant of Great One / verbond van de Almachtige en voer je naam in via het toetsenbord op het scherm. Voer vervolgens je volgelingen aan tijdens een splinternieuwe missie naar het legendarische Earthend / Aardeinde.

CONTINUE / DOORGAAN

Ga verder met je grote werk als Great One / Almachtige door opgeslagen spelgegevens te laden van een Memory Stick Duo™.

OPTION / OPTIES

SOUND SETTING / GELUIDSINSTELLINGEN

Luister naar Patapon™ 2 via een Headphone / hoofdtelefoon, de Speaker / luidspreker, of gebruik Auto / automatische instellingen.

LEVEL SETTING / NIVEAU

Kies een niveau: Easy / makkelijk, Normal / normaal of Hard / moeilijk.

LANGUAGE / TAAL

Kies English / Engels, Français / Frans, Italiano / Italiaans, Deutsch / Duits of Español / Spaans. De Patapons zijn slimme ridders die vijf talen spreken!

MAAK KENNIS MET DE PATAPONS



HATAPON

Toen alles verloren leek, wist deze heldhaftige Patapon de PATA-trommel vast te houden om zijn geloof in de Almachtige te bewijzen. Nu voert hij het Patapon-leger aan met zijn militaire vaandel.

YARIPONS

Deze woeste jagers staan altijd vooraan aan het front, om hun dodelijke speren naar de vijand te werpen. Yaripons zijn bestand tegen vuur en worden nooit slaperig.



TATEPONS

De Tatepons met hun zware schilden zijn bereid tot de dood te vechten voor het Patapon-leger.



YUMIPONS

Deze trefzekere langeafstandboogschutters voeren een aanval van drie schoten uit in de gemoedstoestand Fever / Door het dolle. Maar vergeet niet dat de pijlen van de Yumipon niet erg ver komen bij fikse tegenwind.



KIBAPONS

Deze dappere Patapons rijden meestal rustig rond op hun paarden. Totdat ze in de gemoedstoestand Fever / Door het dolle raken, en ze een woeste uitval doen.



DEKAPONS

Dekapons marcheren misschien een beetje traag, maar ze kunnen meer vijandelijke aanvallen weerstaan dan alle andere soldaten in het Patapon-leger.



TORIPONS

Deze vliegende elitestrijders zijn ongelooflijk beweeglijk. In de gemoedstoestand Fever / Door het dolle zetten ze hun luchtaanval met drie schoten in.



MEGAPONS

Megapons spelen de vijand in slaap met hun betoverde trompetten. Maar als de wind waait, blaast hij de muzieknoten weg zonder dat iemand ze hoort.



MAHOPONS

Mahopons zijn mysterieuze Patapon-tovenaars, die vijanden aanvallen en soldaten genezen met hun magische toverstok.



ROBOPONS

Met hun enorme vuisten kunnen Robopons in iedere hand een verschillend wapen houden. Ze vermorzelen alles wat op hun pad komt.



PATAPON-HELD

Tijdens je reis kom je misschien een Hero Patapon-held tegen, die dringend hulp nodig heeft. Red een Hero Patapon / Patapon-held en geef hem een naam. Hij sluit zich dan graag aan bij je leger. Verzamel de 100 verschillende Hero Masks / heldenmaskers die je Hero Patapon / Patapon-held allerlei verschillende krachten geven.

PAS OP VOOR DE VIJANDEN VAN DE PATAPON!



KARMEN-STAM

De leden van deze vijandige stam verbergen een verschrikkelijk geheim achter hun oorlogsmaskers, en doen er alles aan om de oprukkende Patapons af te schrikken.



DODONGA

Deze enorme draak lijkt misschien sloom en log, maar hij kan verschroeiende vuurballen spuwen. Dus als je hem kwaad maakt, wordt de grond nogal heet onder je voeten!

BEVRIENDE BUREN



PAN DE PAKAPON

Het muzikale wonderkind van de Patapons dat heel graag op zijn trompet speelt.



FA ZUKAPON

Deze kundige boer weet hoe hij dor, uitgedroogd land weer vruchtbaar kan maken.



SHURABA YAPON

Deze muzikale maestro staat altijd klaar om een inspirerend lied te dirigeren.



RAH GASHAPON

De chef-kok van Patapolis weet precies hoe hij een smakelijke maaltijd klaar moet maken.

PATAPOOKAS

Patapookas / Patapooka's zijn behulpzame bondgenoten van de Patapons. Ze wonen in Patapolis. Als je ze af en toe een handje helpt, geven ze je waardevolle voorwerpen.



UBO BON

Deze reuzenboom heeft altijd jeuk op zijn kruin. Alleen de trompetter van de Patapons, Pan the Pakapon / Pan de Pakapon heeft de kracht om Ubo Bon te laten dansen zodat hij iets aan zijn ongemak kan doen. Als deze bladerige boomstam aan het swingen slaat, gebeuren (en vallen) er mooie dingen!



FLOEPBOON

Floepboon houdt haar huid graag goed vochtig. Als de boer Fa Zakupon haar water geeft, deelt ze je graag haar verse groente met je.



KURURU BERURU

Deze gigantische bel heeft niet veel zelfvertrouwen als het om dansen gaat. Als Shuraba Yapon haar helpt om maat te houden met zijn dirigeerstokje, dan deelt ze wat Ka-ching uit.

OPMERKING: lees de paragraaf Oorlogsbuit verderop in deze handleiding voor meer informatie over Ka-ching.

BELANGRIJKE MONUMENTEN

BONFIRE / VREUGDEVUUR

Hier bouwen de Patapons een groot feest na een gewonnen veldslag.

ALTAR / ALTAAR

Voorwerpen die je kunt gebruiken in de strijd worden bewaard in het Altar / altaar.

TIP: druk op de X-toets om het Altar / altaar te kijken, en druk op de □-toets om Tips Viewer/ tips bekijken te openen. Via Tips Viewer / tips bekijken vind je alle hints die je nodig hebt.

DE SPIRITUELE OBELISK

Door de obelisk te passeren neem je afscheid van Patapolis en begin je aan een nieuwe heldhaftige missie.



MATER: TREE OF LIFE / MATER: DE LEVENSBLOOM

Verzamel Mater Sprouts / Mater-scheuten om Mater: Tree of Life / Mater: de levensboom weer op te laten bloeien. Door Ka-ching te combineren met materialen als steen en hout kan deze oude boom nieuwe Patapons creëren, en gevallen strijders weer tot leven wekken.

OPMERKING: lees de paragraaf Patapons creëren verderop in deze handleiding voor meer informatie hierover.



PARAGET-HEILIGDOM

Alleen de Great One / Almachtige en de Hero Patapons / Patapon-helden mogen deze verboden wijk van Patapolis betreden. Versla een angstaanjagende baas in het Paraget-heiligdom, en voer de oeroude DONCHAKA-dans uit om een Mysterious Egg / mysterieus ei open te breken. Elk Mysterious Egg / mysterieus ei bevat zeldzame voorwerpen die je nergens anders kunt vinden!

OPMERKING: lees de paragraaf Multiplayerplezier en mysterieuze eieren verderop in deze handleiding voor meer informatie over multiplayer speltypen in het Paraget-heiligdom.

HET SPEL SPELEN

JE STAM AANVOEREN

MARCHEREN!

□-toets, □-toets, □-toets, ○-toets = PATA PATA PATA PON

AANVALLEN!

○-toets, ○-toets, □-toets, ○-toets = PON PON PATA PON

VERDEDIGEN!

△-toets, △-toets, □-toets, ○-toets = CHAKA CHAKA PATA PON

WONDER

×-toets, ×-toets (twee keer kort);
×-toets (twee keer kort) = DON DONDON DONDON

TIP: de vier zijanten van het scherm lichten wit op in het ritme dat jij moet aanhouden.
Blijf in de maat en je zult overwinnen!

FORMATIE

De strakke formatie is het geheime wapen van een Patapon-leger, dat uit drie groepen bestaat. Als je de eenheden voor de missie selecteert, moet je niet vergeten dat elke groep uit zes Patapons bestaat en dat al die Patapons met hetzelfde wapen zijn uitgerust. Een Hero Patapon / Patapon-held kan je formatie begeleiden, en telt dan als een vierde groep.

HET SCHERM HEAD QUARTERS / HOOFDKWARTIER

Voor je aan de missie begint, moet je ervoor zorgen dat al je Patapons maximale schade kunnen aanrichten, maar ook dat ze verdedigend goed uit de voeten kunnen. Selecteer een Patapon-groep om de Squad Status / groepsstatus te bekijken. Hier staan de volgende belangrijke gegevens:

SQUAD STATUS LIST / LIJST GROEPSSTATUS

HP / GP: gemiddeld aantal gezondheidspunten

Damage / schade: gemiddelde aanvalskracht

Attack Speed / aanvalssnelheid: gemiddelde tijd tussen aanvallen

Resist Ignite / weerstand ontvlammen: gemiddeld percentage weerstand tegen vlammen

Resist Freeze / weerstand bevroren: gemiddeld percentage weerstand tegen ijs

Resist Sleep / weerstand slaap: gemiddeld percentage weerstand tegen slaap

Crit Ratio / kritieke aanval: gemiddeld percentage kritieke aanval

KB Ratio / stootkracht: gemiddeld percentage stootkracht

Cnc Ratio / bewusteloosheid: gemiddeld percentage knock-outkracht

Ignite Ratio / ontvlammen: gemiddeld percentage effectieve vlamkracht

Freeze Ratio / bevrozing: gemiddeld percentage effectief ijskracht

Sleep Ratio / slaap: gemiddeld percentage slaperigheid

DE GEZONDHEID VAN JE PATAPONS

Patapons zijn eigenlijk altijd aan het zingen en dansen van plezier, totdat ze een vijand in de gaten krijgen. De blik in de ogen van de Patapons wordt fel als ze willen aanvallen. Aan de balk boven elke Patapon-groep kun je zien hoe het met de gezondheid van de leider is gesteld. Als een Patapon door een vijand wordt geraakt, verslechtert zijn gezondheid. Als de gezondheid van een Patapon het nulpunt bereikt, sneuvelt hij. Hij laat dat zijn Cap / petje achter. Maak je geen zorgen, je kunt dit Cap / petje meenemen naar Mater: Tree of Life / Mater: de levensboom om je gevallen held weer tot leven te wekken.

PATAPONS CREËREN

Als je genoeg Ka-ching hebt verzameld, kun je een bezoek brengen aan Mater: Tree of Life / Mater: de levensboom om nieuwe Patapons te creëren. Ga met de cursor naar een leeg Patapon-icoontje, en druk op de X-toets om naar het scherm Evolve / ontwikkelen te gaan. Druk opnieuw op de X-toets om een eenvoudige Patapon-soldaat te creëren. Als je nog meer Ka-ching kunt missen en nog wat steen en hout over hebt, kun je je Patapon verder ontwikkelen tot een Rarepon.



LEVEL UP / OPWAARDEREN

Je kunt je Patapon opwaarderen om hem te veranderen in een Rarepon. Een Rarepon heeft veel meer gezondheidspunten, snelheid en aanvalskracht. Hoe vaker je je Rarepon opwaardeert, hoe verder hij zich ontwikkelt. Zijn naam en uiterlijk passen zich aan zijn ontwikkeling aan.

LEGENDARY MEMORIES / LEGENDARISCHE HERINNERINGEN

Tijdens je reizen kun je Legendary Memories / legendarische herinneringen ontdekken. Dat zijn aandenkens van oude Patapons die lang geleden vochten. Met elke Legendary Memory / legendarische herinnering kun je bij Mater: Tree of Life / Mater: de levensboom een nieuw soort Patapon creëren.

MIRACLES / WONDEREN

Als je je in het hoofdkwartier voorbereidt op een missie, verplaats je de cursor met ← en → om de tempel te selecteren waar Hatapon op staat. Hij vertelt je of er een Miracle / wonder beschikbaar is dat je mee kunt nemen op een missie. Druk op de X-toets om het beschikbare Miracle / wonder te selecteren, maar vergeet niet dat een Miracle / wonder alleen werkt in de gemoedstoestand Fever / Door het dolle.

DE GEMOEDSTOESTAND FEVER / DOOR HET DOLLE

Elk met succes uitgevoerd bevel van de Almachtige telt als een extra combo. Als je tien keer achter elkaar een foutloze combo uitvoert, raken je Patapons in de gemoedstoestand Fever / Door het dolle. Als je Patapons in door het dolle zijn, zingen ze harder, en ze storten zich met nog woestere aanvallen in het strijdgeveel.

OORLOGSBUIT

Een verslagen vijand verandert in Ka-ching. Ka-ching is de kostbare energie waarmee je nieuwe Patapons kunt maken. Verslagen vijanden laten ook veel nuttige voorwerpen vallen, dus probeer altijd zo veel mogelijk oorlogsbuit te verzamelen.

JAGEN

Het Patapon-leger heeft altijd vlees en andere voorraden nodig. Stuur je Yaripons er dus regelmatig op uit om te gaan jagen met hun speren.

WORLD MAP / WERELDKAART

Voor je aan een missie begint, krijg je de World Map / wereldkaart te zien. Ga je jagen op Tochira Beach / het strand van Tochira, ga je vechten in Dodonga bij de Dongara Ruins / ruïnes van Dongara of neem je het op tegen de Karmen-stam in de Ju Ju-jungle?

MULTIPLAYERPLEZIER EN MYSTERIOUS EGGS / MYSTERIEUZE EIEREN

AD HOC-MODUS

Nodig je vrienden uit om een team van Hero Patapons / Patapon-helden samen te stellen, en voltooi samen een missie in de Ad Hoc-modus. Er kunnen maximaal vier spelers meedoen, en iedere speler moet in het bezit zijn van een PSP™-systeem en Patapon™ 2. Ga naar het Paraget-heiligdom in het dorp Patapolis. Het spel kan beginnen!

- Activeer de WLAN-schakelaar voor je begint te spelen.
- Kies Netwerkinstellingen in het HOME-menu, en zet de Ad Hoc-modus op Automatisch.
- Hou er rekening mee dat het bereik van de Ad Hoc-modus niet meer dan tien meter is.

Als je speelt met minder dan vier spelers, kun je de lege vakken vullen met computergestuurde Comp-Patapons. De missie begint pas als vier spelers zich hebben gemeld. Voltooi je missie, doe de DONCHAKA-dans en breek een Mysterious Egg / mysterieus ei* om te ontdekken welke goodies erin zitten. Elke speler krijgt wat Para-ching, een speciaal soort Ka-ching waarmee je schatkisten vol extra bonussen kunt openen.

*OPMERKING: alleen de speler die het ei heeft meegebracht (de speler die de multiplayer-game host), krijgt het bijzondere voorwerp dat erin zit.

JOIN GAME / MEEDOEN MET SPEL

Het is mogelijk om je aan te sluiten bij een multiplayer-game die al bezig is. Als er een host aanwezig is, kies je Join Game / meedoen met spel en bereid je je voor op de strijd in het scherm Formation / formatie. De missie begint als de host besluit om je team in te zetten.

GAME SHARING / GAME DELEN

Breek een Mysterious Egg / mysterieus ei met een vriend die niet in het bezit is van een exemplaar van Patapon™ 2. Hiervoor ga je naar Game Sharing / Game delen. De speler die de game host, heeft een PSP™-systeem en Patapon™ 2 nodig. De andere speler heeft genoeg aan een PSP™-systeem.

EEN GAME HOSTEN

Ga naar het Paraget-heiligdom in Patapolis en kies Game Sharing / Game delen om te zoeken naar spelers die binnen bereik zijn. Als er een speler is gevonden, accepteer dan het verzoek om spelgegevens te versturen. Wanneer de gegevens zijn verstuurd, druk je op de X-toets om terug te gaan naar Patapolis.

MEEDOEN MET EEN SPEL

Selecteer in het HOME-menu het -icoontje en daarna het Game delen-icoontje. Zoek een host binnen je bereik, en wacht tot de host-speler de spelgegevens naar je PSP™-systeem heeft gestuurd. Wanneer de spelgegevens binnen zijn, zal de game automatisch laden en beginnen.

OPMERKING: Game delen ondersteunt alleen de multiplayer-optie Meedoen met spel. De gegevens worden verwijderd als je het PSP™-systeem uit zet, of het HOME-menu kiest.

SAMEN SPELEN

Als de spelgegevens eenmaal zijn gedeeld, plaatst de speler die de game host Comp-Patapons in de vakken voor de deelnemende spelers. Als de verbinding eenmaal tot stand is gekomen, veranderen de Comp-Patapons in Sharepons, waardoor de deelnemende spelers zich aan kunnen sluiten bij het leger van de host. Je kunt een Sharepon verwijderen door op de -toets te drukken. Als de host een Sharepon uit een vak verwijdert, moet hij deze vervangen met een Comp-Patapon en vervolgens op de START-toets drukken om de verbinding opnieuw tot stand te brengen.

OPMERKING: gastspelers kunnen hun vorderingen opslaan op een Memory Stick Duo™ en het avontuur opnieuw beleven door zelf Patapon™ 2 aan te schaffen. De oorspronkelijke host-speler en de vriend die hij bekeerde tot de goede zaak van de Patapons kunnen vervolgens ultra-zeldzame beloningen bemachtigen door samen schatkisten te openen.

HANDIGE HINTS

SLAPENDE WEGWIJZERS

Tijdens je avontuur kom je vriendelijke wegwijzers tegen, die handige tips voor je hebben. Het is alleen jammer dat de meeste wegwijzers in diepe slaap zijn! Misschien worden ze wakker als iemand een vuurtje stookt aan hun voeten...

PAS OP MET VUUR!

Vuur kan zich verspreiden via de struiken. Het kan zelfs je troepen verschroeien! Patapons die vlam hebben gevat, scharrelen panisch rond. Hun gezondheid gaat steeds verder achteruit tot de vlammen gedoofd zijn.

Als je toch eens een regenbui zou kunnen oproepen bij dit soort noodgevallen...

ER STAAT EEN STEVIG WINDJE

De wind rust nooit, zelfs niet tijdens een missie. De tegenwind blaast je pijlen terug, maar hij maakt het voor de vijanden van de Patapons ook moeilijker om hun geur op te pikken. Als je de wind in de rug hebt, komen de pijlen verder, maar de wind neemt ook de geur van de Patapons mee, waardoor je prooi wordt gewaarschuwd voor de dreigende aanval.

HET REGENT, HET REGENT...

Planten zijn dol op regen, en bepaalde bloemen bloeien alleen na een bui. Regen verbergt ook de geur van de Patapons, en kan zelfs lastige mist wegspoelen.

BLIKSEMINSLAG

Als een regenbui uitgroeit tot een gigantisch onweer moeten de Patapons oppassen voor wilde bliksemschichten. Als een Patapon door de bliksem wordt getroffen, raakt hij tijdelijk verdoofd door de schok, en soms vliegt de arme stakker zelfs in brand. Maar heb je je wel eens afgevraagd wat er met die gevaarlijke bliksem gebeurt als je het Rain Miracle / Regenwonder opvoert?

VREEMDE VOORWERPEN

Heb je die rare totempaal gezien in het Nyokiri Swamp / Nyokiri-moeras? Iemand heeft er □ △ □ △ in gekerfd. Denk je dat het een ritnecommando zou kunnen zijn? Nah, vast niet!

INSTALAÇÃO

Instala o sistema PSP™ de acordo com as instruções do manual de instruções. Liga o sistema PSP™ e o indicador POWER (ligação) ficará aceso com a cor verde. O Menu Home será exibido. Pressiona a patilha OPEN (abrir) para abrir a tampa do disco. Insere o disco Patapon™ 2 com o lado da etiqueta virado para a parte de trás do sistema PSP™ e fecha a tampa do disco.

Selecciona o ícone  a partir do Menu Home e selecciona o ícone . Será apresentada uma imagem reduzida do software. Selecciona a imagem e pressiona o botão X para iniciar o carregamento.

Os detentores dos sistemas das séries PSP-1000 e PSP-2000 devem ter em atenção que o botão HOME foi renomeado como botão PS nos sistemas da série PSP-3000 e será assim referido neste manual.

NOTA: as informações deste manual estavam correctas à data da publicação, no entanto, podem ter sido feitas pequenas alterações durante o desenvolvimento do produto. Todas as imagens deste manual foram retiradas da versão inglesa deste produto. Algumas imagens podem ter sido retiradas de imagens preliminares do produto, as quais diferem ligeiramente do produto final.

MEMORY STICK DUO™

Para gravares as definições do jogo e o progresso, insere um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente gravados de Patapon™ 2. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

NOTA: o espaço livre mínimo necessário para gravar dados Patapon™ 2 pode variar dependendo da capacidade do Memory Stick Duo™ inserido.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizador partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

ATENÇÃO: O Patapon™ 2 suporta Partilha de Jogo.

BOTÕES DE DIRECÇÕES - MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. São utilizados para indicar a direcção dos botões de direcções, salvo indicação em contrário.

USAR OS ECRÃS DE MENUS

Prime ↑, ↓, ← ou → para realçar uma opção, depois prime o botão X para confirmar. Para regressar ao menu de ecrã anterior, depois prime o botão X.

DEFAULT CONTROLS

Botão X	tambor DON
Botão O	tambor PON
Botão □	tambor PATA
Botão △	tambor CHAKA
Botão ↑/↓/←/→	Mover cursor/câmara
Botão L /Botão R	Navegar por Patapolis/World Map/Mapa Mundo/Tips Viewer/ Visualizador de Dicas
Botão SELECT	Ver controlos (durante missão)/Gravar progresso (em Patapolis)
Botão START	Abandonar missão

O ECRÃ DE JOGO

Energia secção
Patapon

Número secção
Patapon



Itens recolhidos

Pontos acertar

Combos ritmos

MENU PRINCIPAL

NEW GAME/NOVO JOGO

Tendo naufragado devido a uma criatura monstruosa das profundezas, os Patapons chegaram a uma vasta e desconhecida terra. Inicia sessão na sagrada Covenant of Great One/Aliança do Grande e insere o teu nome através do teclado virtual, depois guia os teus seguidores numa nova missão até à lendária Earthend.

CONTINUE/CONTINUAR

Regressa às tuas explorações anteriores como Great One/Grande carregando os dados gravados no Memory Stick Duo™.

OPTION/OPÇÕES

SOUND SETTING/DEFINIÇÕES ÁUDIO

Escolhe divertir-te com o áudio Patapon™ 2 através dos Headphone/Auscultadores, Speaker/Colunas, ou definições Auto/Automáticas.

LEVEL SETTING/DEFINIÇÕES DE NÍVEL

Escolhe uma definição de dificuldade entre Easy/Fácil, Normal ou Hard/Difícil.

LANGUAGE/IDIOMA

Escolhe English/Inglês, Français/Francês, Italiano, Deutsch/Alemão ou Español/Espanhol. Os Patapons são uns amigos espertalhões e falam cinco idiomas!

APRESENTO-TE OS PATAPONS



HATAPON

Quando tudo parecia perdido, estes heróicos Patapon agarraram-se ao tambor PATA para provar a sua fé. Agora ele guia o exército Patapon com a sua faixa militar.

YARIPONS

Estes caçadores destemidos estão sempre na linha da frente, atirando lanças mortais aos inimigos. Os Yaripons são à prova de fogo e nunca têm sono.



TATEPONS

Os Tatepons defendem o exército Patapon até à morte com escudos grandes e pesados.



YUMIPONS

Estes arqueiros especialistas em longas distâncias conseguem disparar um ataque de três flechas no Modo Fever/Febre. Mas não te esqueças, se houver vento forte, as setas dos Yumipon não voam muito longe.



KIBAPONS

Estes corajosos Patapons andam a cavalo e normalmente são calmos, até o Modo Fever/Febre entrar e eles avançarem loucamente para a acção.



DEKAPONS

Podem ser lentos a marchar, mas os Dekapons podem resistir a mais ataques de inimigos do que qualquer outro soldado nas fileiras Patapon.



TORIPONS

Estes guerreiros voadores de elite são incrivelmente móveis e lançam ataques aéreos de três tiros no Modo Fever/Febre.



MEGAPONS

Os Megapons podem pôr os inimigos a dormir com as suas trompetas encantadas, mas a sua música desaparecerá se o vento estiver a soprar!



MAHOPONS

Os Mahopons são feiticeiros Patapon misteriosos, que podem atacar inimigos e sarar tropas com as suas varinhas mágicas.



ROBOPONS

Melhorados com punhos gigantescos, os Robopons podem agarrar diferentes armas em cada mão enquanto esmagam tudo por onde passam.



HERO PATAPON/HERÓI PATAPON

Ao longo da tua jornada podes encontrar um Hero Patapon/Herói Patapon a precisar de ajuda. Salva um Hero Patapon/Herói Patapon e dá-lhe um novo nome e ele juntar-se-á alegremente ao teu exército. Recolhe até 100 Hero Masks/Máscaras de Herói diferentes para dares uma vasta gama de poderes especiais ao teu Hero Patapon/Herói Patapon.

CUIDADO COM OS INIMIGOS PATAPON!



TRIBO KARMEN

Os membros desta tribo hostil escondem um segredo terrível por trás das suas máscaras de guerra e farão tudo para assustar os Patapons que avançarem.



DODONGA

Este dragão gigante pode parecer lento e desajeitado, mas pode cuspir bolas de fogo terríveis. Se o zangares, as coisas vão aquecer!

VIZINHOS AMIGÁVEIS



PAN PAKAPON

Um Patapon prodígio musical que adora tocar a sua trompeta.



FA ZAKUPON

Estes agricultores especialistas sabem como recuperar terra seca e árida para a tornar uma vez mais rica em fruta.



SHURABA YAPON

Este maestro está sempre à mão para conduzir uma canção inspiradora.



RAH GASHAPON

O Chef gourmet de Patapolis sabe mesmo como cortar e servir uma refeição saborosa

PATAPOOKAS

Os Patapookas são aliados muito úteis da tribo Patapon que vivem em Patapolis. Ajuda-os de vez em quando e eles vão dar-te itens valiosos.



UBO BON

Esta árvore gigante tem sempre comichão na cabeça. Apenas o Patapon trompeteiro, o Pan Pakapon, tem o poder de fazer a Ubo Bon dançar para se esquecer do desconforto. Quando o tronco folhoso começa a curtir, podes esperar itens extra!



POP BEAN

Pop Bean preocupa-se muito em manter a pele hidratada. Se o Fa Zakupon, o agricultor, lhe der água, ela partilha de bom grado alguns vegetais frescos.



KURURU BERURU

Este sino gigante não tem muita confiança a dançar. Quando Shuraba Yapon a ajuda a manter o ritmo com o seu bastão, ela oferece alguns Ka-ching.

NOTA: para mais informações sobre Ka-ching, visita a secção "Despojos de Guerra" descrita mais à frente neste manual.

MONUMENTOS IMPORTANTES

BONFIRE

Quando os Patapons regressam de uma batalha vitoriosa, celebram com uma grande festa.

ALTAR

Os itens adquiridos para serem usados na guerra são armazenados em Altar.

DICA: Prime o botão **X** para veres o Altar e prime o botão **□** para abrires o Tips Viewer / Visualizador de Dicas. O Tips Viewer / Visualizador de Dicas contém todas as dicas úteis de que precisas.

O OBELISK ESPIRITUAL

Ao passares pelo Obelisk, dizes adeus a Patapolis e embarcas na tua próxima missão heróica.



MATER: TREE OF LIFE

Recolhe Matel Sprouts / Rebentos Matel para restaurares a árvore Mater: Tree of Life que está murcha. Uma vez revitalizada, a velha árvore vai criar novos Patapons e ressuscitar os guerreiros caídos, combinando Ka-ching com materiais como a pedra e a madeira.

NOTA: para saberes mais sobre como criar novos Patapons, visita a secção "Criar Patapons", descrita mais à frente neste manual.



SANTUÁRIO PARAGET

O acesso a esta zona proibida de Patapolis só foi concedido ao Great One / Grande e aos Hero Patapons / Heróis Patapons. Entra no Santuário Paraget para combateres contra um boss assustador e executares a dança antiga DONCHAKA e assim abrires um Mysterious Egg / Ovo Misterioso. Cada Mysterious Egg / Ovo Misterioso contém itens raros que não podem ser encontrados em nenhum outro lado!

NOTA: para obteres informações sobre os modos multijogador disponíveis no Santuário Paraget, visita a secção "Diversão Multijogador e Ovos Misteriosos", descrita mais à frente neste manual.

JOGAR O JOGO

COMANDAR A TRIBO

MARCHAR!

botão □, botão □, botão □, botão ○ = PATA PATA PATA PON

ATACAR!

botão ○, botão ○, botão □, botão ○ = PON PON PATA PON

DEFENDER!

botão △, botão △, botão □, botão ○ = CHAKA CHAKA PATA PON

MIRACLE

botão ✕, botão ✕ (duas vezes),
botão ✕ (duas vezes) = DON DONDON DONDON

DICA: as quatro margens do ecrã vão piscar a branco com o ritmo que deves manter. Mantém-te no ritmo e a vitória será tua!

FORMAÇÃO

A formação apertada é a arma secreta do exército Patapon, que consiste em três secções. Quando seleccionas as unidades militares que vão participar numa missão, lembra-te que cada secção contém até seis Patapons individuais que usam o mesmo tipo de arma. Podes ter um Hero Patapon a acompanhar a tua formação que contará como uma quarta secção.

ECRÃ HEADQUARTERS / QUARTEL GENERAL

Antes de saíres numa missão, tens de te assegurar que as tuas secções de Patapon estão afinadas para infringirem o máximo de danos, enquanto providenciam uma defesa adequada. Selecciona uma secção Patapon para veres a sua Squad Status List /Lista de Situação de Secção, que contém as seguintes estatísticas vitais ...

SQUAD STATUS LIST / LISTA DE SITUAÇÃO DE SECÇÃO

HP / PD: média de pontos de dano

Damage / Ataque: média de poder de ataque

Attack Speed / Velocidade de Ataque: intervalo médio entre ataques

Resist Ignite / Resistência a Chamas: percentagem média de resistência a chamas

Resist Freeze / Resistência ao Gelo: percentagem média de resistência ao gelo

Resist Sleep / Resistência ao Sono: percentagem média de resistência ao sono

Crit Ratio / Rácio Crítico: percentagem média crítica

KB Ratio / Rácio Embates: percentagem média de embates

Cnc Ratio / Rácio Atordoamento: percentagem média de atordoamento

Ignite Ratio / Rácio de Chamas: percentagem média de chamas infligidas

Freeze Ratio / Rácio de Gelo: percentagem média de gelo infligido

Sleep Ratio / Rácio de Sono: percentagem média de sono infligido

ENERGIA PATAPON

Os Patapons dançam e cantam com alegria, até avistarem um inimigo. O olhar do Patapon torna-se furioso, quando ele quer atacar. A barra em cima de cada secção Patapon representa os pontos de energia do líder da secção. Se um Patapon for atingido por um inimigo, a sua energia diminui. Quando a energia de um Patapon chega a zero, ele morre e deixa para trás o Cap / Capacete – mas não te preocupes, o Cap / Capacete pode ser levado até à árvore Mater: Tree of Life para ressuscitar o herói caído!

CRIAR PATAPONS

Quando recolheres Ka-ching suficiente, visita a Mater: Tree of Life para gerares novos Patapons para o teu exército. Move o cursor até a um ícone de Patapon em branco e prime o botão **X** para veres o Ecrã Evolve / Evolução. Prime o botão **X** novamente para criares um soldado básico Patapon. Se ainda tiveres Ka-ching de sobra, e também pedra e madeira, podes “evoluir” um Patapon para um Rarepon.



LEVEL UP / SUBIR DE NÍVEL

Ao “Subires de Nível” o teu Patapon, ele transforma-se num Rarepon, o que lhe aumenta os pontos de dano, a velocidade e o poder de ataque. Quanto mais lhe “Subires o Nível”, mais o teu Rarepon vai evoluir – e o seu nome e aparência vão mudando para acompanhar a evolução.

LEGENDARY MEMORIES / MEMÓRIAS LENDÁRIAS

As Legendary Memories / Memórias Lendárias podem ser descobertas nas tuas viagens e são lembranças dos antigos Patapons que lutaram há muito tempo. Cada Legendary Memory / Memória Lendária permite-te criar uma nova estirpe de Patapon através da Mater: Tree of Life.

MIRACLES / MILAGRES

Quando estás no Headquarters / Quartel-general a preparar-te para uma missão, prime o botão para a esquerda **←** ou o botão para a direita **→** para moveres o cursor e seleccionares o santuário onde está Hatapon. Ele vai dizer-te se está disponível um Miracle / Milagre para levares para uma missão. Se houver um Miracle / Milagre disponível, prime o botão **X** para seleccioná-lo – mas não te esqueças que o Miracle / Milagre só funciona no Modo Fever / Febre.

MODO FEVER / FEBRE

Cada chamamento e resposta consecutivos entre o Almighty / Todo-poderoso e os Patapons contarão como um Combo extra. Repete 10 vezes um Combo, sem te enganares, para os Patapons entrarem no Modo Fever / Febre. Durante o Modo Fever / Febre, todos os Patapons vão cantar mais alto e atacar com mais ferocidade, entrando num ritmo de batalha frenético.

DESPOJOS DE GUERRA

Quando um inimigo é derrotado, transforma-se em Ka-ching. Ka-ching é uma energia preciosa usada para criar novos Patapons. Os inimigos derrotados também deixam cair muitos itens úteis, portanto, tenta agarrar todos os despojos de guerra que conseguires.

CAÇAR

O exército Patapon vai precisar sempre de carne e outros recursos vitais, portanto, debes organizar caçadas regulares com os teus lanceiros Yaripons.

MAPA DO WORLD / MUNDO

Antes de cada missão começar, verás o World Map / Mapa do Mundo. Irás caçar na Tochira Beach / Praia Tochira, combater o Dodonga nas Dongara Ruins / Ruínas Dongara ou enfrentar a tribo Karmen na Ju Ju Jungle / Selva Ju Ju.

DIVERSÃO MULTIJOGADOR E MYSTERIOUS EGGS / OVOS MISTERIOSOS

MODO AD HOC

Convida os teus amigos para montarem uma equipa de Hero Patapons / Heróis Patapons e empreenderem uma missão no Modo Ad Hoc. Podem juntar-se até quatro jogadores e cada participante tem de ter um sistema PSP™ e o seu jogo Patapon™ 2. Basta ir até ao Santuário Paraget, na aldeia de Patapolis, e a diversão pode começar.

- Antes de começares a jogar, certifica-te de que o botão WLAN do sistema PSP™ está na posição Ligado.
- Selecciona Definições de Rede a partir do Menu Principal e ajusta a opção Modo Ad Hoc para "Auto".
- Atenção, o sinal do Modo Ad Hoc estende-se até um raio de 10 metros.

Se forem menos do que quatro jogadores, preenche os campos vazios com os Comp Patapons controlados pelo computador. A missão só irá começar quando os quatro jogadores confirmarem a participação. Completa uma missão, executa a dança DONCHAKA e abre um Mysterious Egg / Ovo Misterioso* para descobrires as coisas boas que contém. Cada jogador vai receber Para-ching (um tipo especial de Ka-ching) que pode ser usado para abrir arcas do tesouro secretas, chelas de bônus extra.

*NOTA: apenas o jogador que "trouxe o ovo" – ou seja, o jogador que iniciou o jogo multijogador – vai receber o item especial que ele contém.

JOIN GAME / JUNTAR AO JOGO

Também é possível juntares-te a um jogo multijogador que esteja em curso. Se estiver disponível um anfitrião, selecciona Join Game / Juntar ao Jogo e prepara-te para entrares através do Ecrã Formation / Formação. A missão vai começar assim que o anfitrião escolher colocar a equipa.

GAME SHARING / PARTILHA DE JOGO

Abre um Mysterious Egg / Ovo Misterioso com um amigo que não tem o jogo Patapon™ 2 através de Game Sharing / Partilha de Jogo. O jogador anfitrião vai necessitar de um sistema PSP™ e um jogo Patapon™ 2, mas o jogador receptor só necessita de um sistema PSP™.

JOGADOR ANFITRIÃO

Entra no Santuário Paraget em Patapolis e selecciona Game Sharing / Partilha de Jogo para procurares jogadores dentro do alcance. Quando encontrares um jogador em espera, aceita o pedido para começares a mandar dados de jogo. Quando os dados tiverem sido enviados, prime o botão X para regressares a Patapolis.

JOGADOR RECEPTOR

Selecciona o ícone  a partir do Menu Home e selecciona o ícone Partilha de Jogo. Localiza um jogador anfitrião dentro do teu alcance e aguarda que o jogador anfitrião envie dados do jogo para o teu sistema PSP™. Uma vez recebidos os dados do jogo, o carregamento é automático e o jogo começa.

NOTA: Partilha de Jogo só suporta a opção de multijogador "Juntar ao Jogo". Os dados serão apagados se o sistema PSP™ for desligado ou se seleccionares o Menu Home.

JOGAR JUNTOS

Uma vez partilhados os dados, o jogador anfitrião deve colocar Comp Patapons nos campos onde os jogadores de Partilha de Jogo desejam juntar-se. Quando a ligação é estabelecida, os Comp Patapons tornam-se Sharepons, o que permite aos jogadores de Partilha de Jogo tornarem-se parte da formação do exército do anfitrião. Um Sharepon pode ser removido pressionando o botão . Se um Sharepon for removido de um campo, o jogador anfitrião deve substituí-lo com um Comp Patapon e premir o botão START para fazer novamente a ligação.

NOTA: os jogadores convidados podem gravar os seus progressos para um Memory Stick Duo™ e continuarem a diversão se comprarem o seu próprio jogo de Patapon™ 2. O jogador anfitrião original e o amigo que ele converteu à causa Patapon terão a oportunidade de ganhar alguns prémios ultra-raros quando abrirem juntos arcaas de tesouros!

DICAS ÚTEIS

PLACAS ADORMECIDAS

O fogo pode viajar através de arbustos ou árvores e até carbonizar as tuas tropas! Os Patapons que ficam queimados fogem em pânico, recebendo danos até as chamas se apagarem. Se pudesses comandar a chuva nessas emergências ...

CUIDADO COM O FOGO!

O fogo pode viajar através de arbustos ou árvores e até carbonizar as tuas tropas! Os Patapons que ficam queimados fogem em pânico, recebendo danos até as chamas se apagarem. Se pudesses comandar a chuva nessas emergências ...

ESTÁ A LEVANTAR-SE VENTO

O vento está sempre em movimento, até a meio de uma missão. Um vento de frente faz voar as flechas, mas os inimigos têm mais dificuldades em apanhar o cheiro dos Patapons. O vento por trás dá mais alcance às flechas, mas leva o cheiro dos Patapons até à sua presa, avisando-os da sua presença.

CANTAR À CHUVA

As plantas adoram a chuva e certas flores só florescem depois de chover. A chuva também disfarça o cheiro dos Patapons e até pode dispersar o nevoeiro obstrutivo.

RELÂMPAGOS

Quando a chuva passa a trovada, os Patapons têm de ter cuidado com relâmpagos. Se um relâmpago atingir um Patapon, o choque deixa-o temporariamente atordoado e, por vezes, o pobre desgraçado pode ficar em chamas! Mas já pensaste no que poderá acontecer ao perigoso relâmpago se executares o Rain Miracle / Milagre da Chuva?

OBJECTOS ESTRANHOS

Já viste aquele totem estranho no Nyokiri Swamp / Pântano Nyokiri? Alguém fez entalhes de □ △ □ △ no totem. Achas que poderá ser um comando ritmado? Não, é pouco provável!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте систему PSP™ к использованию согласно прилагаемому к ней руководству. Включите питание системы. При этом индикатор POWER должен загореться зеленым светом. Дождитесь появления системного меню. Откройте лоток для дисков и вставьте диск с игрой Patapon™ 2 таким образом, чтобы поверхность с рисунком была направлена в сторону, противоположную экрану, и закройте крышку лотка для дисков.

В главном меню системы выберите сначала пиктограмму , а затем - пиктограмму . Выберите мини-ролик игры и нажмите кнопку X.

Примечание для владельцев систем PSP-1000 серии и PSP-2000 серии: в системах PSP-3000 серии кнопка HOME переименована в кнопку PS и именно так будет называться в данном Руководстве.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: сведения в настоящем Руководстве пользователя были актуальны на момент его отправки в печать. Позже в игру могли быть внесены незначительные изменения. Снимки экрана, сделанные в ранних версиях игры, могут не соответствовать ее финальной версии. Все снимки экрана для настоящего Руководства были сделаны в английской версии игры.

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Загрузить игру или параметры настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей необходимые данные. Перед началом игры убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

ПРИМЕЧАНИЕ: количество свободного пространства, необходимое для сохранения игры Patapon™ 2, зависит от емкости используемой карты Memory Stick Duo™.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ПРИМЕЧАНИЕ: игра Patapon™ 2 поддерживает только режимы прямого соединения и передачи данных.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначены только кнопки направлений.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Нажимайте кнопки ↑, ↓, ← или → для выбора пунктов меню и кнопку X – для подтверждения выбора. Для возврата к предыдущему разделу меню используйте кнопку X.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ

Кнопка X	Ритм DON
Кнопка O	Ритм PON
Кнопка □	Ритм PATA
Кнопка △	Ритм CHAKA
↑/↓/←/→	Перемещение курсора/камеры
Кнопки L / R	Просмотр карты города Патаполис / Patapolis, карты мира Карта мира / World Map и советов Советы / Tips Viewer
Кнопка SELECT	Просмотр команд управления (в эпизоде)/ Сохранение игры (в Патаполисе / Patapolis)
Кнопка START	Выход из эпизода

ЭКРАН ИГРЫ



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

НОВАЯ ИГРА / NEW GAME

Корабль патапонов был потоплен чудовищем из морских глубин, и они оказались в огромной неизведанной стране. Подпишите священный Covenant of Great One / Договор Всемогущего, введя свое имя с помощью экранной клавиатуры, и помогите своим последователям добраться до сказочного Earthend / Крайземелья.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ / CONTINUE

Продолжите свои подвиги в роли Всемогущего / Great One, загрузив сохраненные данные с карты Memory Stick Duo™.

НАСТРОЙКА / OPTION

ЗВУК / SOUND SETTING

Выберите режим воспроизведения звука Patapon™ 2 - Наушники / Headphone, Динамик / Speaker или Авто / Auto.

СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ / LEVEL SETTING

Установите уровень сложности - Низкая / Easy, Стандарт / Normal или Высокая / Hard.

ЯЗЫК / LANGUAGE

Выберите язык - Английский / English, Французский / Français, Итальянский / Italiano, Немецкий / Deutsch или Испанский / Español. Патапоны – сообразительные существа, они говорят на пяти языках!

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ПАТАПОНАМИ



ХАТАПОН / HATAPON

Когда казалось, что все пропало, этот храбрый патапон ударил в барабан ПАТА / PATA, чтобы доказать, что истинно верует. Теперь он ведет армию патапонов под своим боевым стягом.

ЯРИПОНЫ / YARIPONS

Эти яростные охотники в бою всегда на передней линии. Они бросают во врагов свои смертоносные копья. Ярипоны / Yaripons не боятся огня и никогда не хотят спать.



ТАТЕПОНЫ / TATERONS

Эти воины защищают армию паталонов большими тяжелыми щитами.



ЮМИПОНЫ / YUMIPONS

В режиме Ярость / Fever эти меткие лучники могут выстреливать по три стрелы сразу. Но в сильный ветер стрелы Юмипонов / Yumipon не улетят далеко.



КИБАПОНЫ / KIBAPONS

Эти храбрые паталоны скачут верхом и обычно весьма неторопливы, но в режиме Ярость / Fever стремительно бросаются в бой.



ДЕКАПОНЫ / DEKAPONS

Они медленно передвигаются, но могут выдержать больше вражеских атак, чем любой другой солдат армии паталонов.



ТОРИПОНЫ / TORIPONS

Эти элитные летающие воины очень быстры и в режиме Ярость / Fever делают по три выстрела сразу.



МЕГАПОНЫ / MEGAPONS

Пение труб Мегалонов / Megapons погружает врагов в сон. Но помните – когда дует ветер, их музыка не слышна!



МАХОПОНЫ / MAHOPONS

Махопоны / Mahopons - таинственные паталонские колдуны, которые могут атаковать врагов и лечить друзей своими волшебными палочками.



РОБОПОНЫ / ROBORONS

Эти силачи с гигантскими кулаками могут использовать разные виды оружия одновременно.



ПАТАПОН-ГЕРОЙ / HERO PATAPON

В своем путешествии вы встретите Патапона-героя / Hero Patapon, который попал в беду. Спасите его, дайте ему новое имя - и он с радостью присоединится к вашей армии. В игре можно собрать до 100 разных Героических масок / Hero Masks, дающих Патапону-герою / Hero Patapon множество разных способностей.

ОСТОРОЖНО, ВРАГИ!



ПЛЕМЯ КАРМЕН / KARMEN

Под боевыми масками воины этого враждебного племени скрывают ужасные тайны. Они будут изо всех сил пытаться помешать патапонам.



ДОДОНГА / DODONGA

Этот огромный дракон выглядит медлительным и неуклюжим, но он выдыхает обжигающие шары огня. Если вы его разозлите, запахнет жареным!

ДРУЖЕЛЮБНЫЕ СОСЕДИ



ПАН ПАКАПОН / PAN PAKAPON

Этот патапон - музыкальный гений, обожающий играть на трубе.



ФА ЗАКУПОН / FA ZAKUPON

Знаменитый фермер знает, как вернуть к жизни высохшие земли и снова сделать их плодородными.



ШУРАБА ЯПОН / SHURABA YAPON

Под управлением маэстро патапоны всегда готовы спеть воодушевляющую песню.



РА ГАШАРОН / RAH GASHAPON

Шеф-повар Патаполиса / Patapolis знает, как доставить гурманам удовольствия.

ПАТАПУКИ / ПАТАРООКАС

Это друзья патапонов, живущие в Патаполисе / Patapolis. Протяните им руку помощи, и они подарят вам ценные предметы.



УБО БОН / UBO BON

У этого гигантского дерева постоянно чешется голова. Только трубач патапонов Пан Пакапон / Pan Pakapon способен заставить дерево Ubo Bon / Убо Бон плясать. Танцуя, дерево забывает о своих несчастьях – и может подарить вам новые ценные предметы!



ПОП БИН / POP BEAN

Поп Бин / Pop Bean очень заботится о том, чтобы ее кожа всегда была влажной. Если фермер Фа Закупон / Fa Zakupon польет ее, она с радостью подарит вам свежие овощи.



КУРУРУ БЕРУРУ / KURURU BERURU

Этот гигантский колокол не скрывает своего увлечения танцами. Когда дирижер Шураба Япон / Shuraba Yapon помогает ей держать ритм, она дарит вам энергию Ка-чинг / Ka-ching.

ВНИМАНИЕ: более подробно о Ка-чинг / Ka-ching рассказано в разделе «Военные трофеи».

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ПАТАПОЛИСА

КОСТЕР / BONFIRE

Когда паталоны возвращаются с войны, они празднуют победу у огромного костра.

АЛТАРЬ / ALTAR

Предметы, необходимые для войны, хранятся на Алтаре / Altar.

СОВЕТ: нажмите кнопку X, чтобы посмотреть на Алтарь / Altar, затем нажмите кнопку □, чтобы просмотреть Советы / Tips Viewer. В Советах / Tips Viewer вы найдете все подсказки, которые вам могут понадобиться.

ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЕЛИСК / OBELISK

Пройдя мимо Обелиска / Obelisk, вы покинете Патаполис / Patapolis и отправитесь в очередной героический поход.



ДЕРЕВО ЖИЗНИ / MATER: TREE OF LIFE

Собирайте Ростки / Matel Sprouts, чтобы возродить увядшее Дерево жизни / Mater: Tree of Life. Когда древнее дерево оживет, у его подножия снова будут появляться новые паталоны и возрожденные герои. Для этого вам понадобится энергия Ка-чинг / Ka-ching, камень и древесина.

ВНИМАНИЕ: о том, как создавать новых паталонов, рассказано в разделе «Создание паталонов».



СВЯТИЛИЩЕ ПАРАГЕТА / PARAGET

Войти в это святилище могут только Всемогуший / Great One и Паталоны-герои / Hero Patapons. Войдите в святилище Paraget / Парагета, чтобы победить ужасающего противника и, исполнив древний танец ДОНЧАКА / DONCHAKA, разбить Таинственное яйцо / Mysterious Egg. В каждом Таинственном яйце / Mysterious Egg вы найдете редкие предметы, которых больше нигде нет!

ВНИМАНИЕ: подробнее о режимах коллективной игры в святилище Paraget / Парагета и таинственных яйцах рассказано в соответствующем разделе Руководства.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

УПРАВЛЕНИЕ ПЛЕМЕНЕМ

ВПЕРЕД!

Кнопка □, Кнопка □, Кнопка □, Кнопка ○ = PATA PATA PATA PON

В АТАКУ!

Кнопка ○, Кнопка ○, Кнопка □, Кнопка ○ = PON PON PATA PON

ОБОРОНЯТЬСЯ!

Кнопка △, Кнопка △, Кнопка □, Кнопка ○ = CHAKA CHAKA PATA PON

ЧУДО

Кнопка ×, Кнопка × (двойное нажатие),
Кнопка × (двойное нажатие) = DON DONDON DONDON

СОВЕТ: экран будет мигать по краям белым цветом, помогая вам держать ритм. Нажимайте кнопки вовремя и победа будет за вами!

ПОСТРОЕНИЕ

Строгое соблюдение порядка при построении – секрет успеха армии паталонов. В армии три отряда, в каждом отряде – до шести одинаково вооруженных бойцов. Ваши войска может сопровождать один Паталон-герой / Hero Patapon, который будет считаться отдельным, четвертым отрядом.

ШТАБ / HEADQUARTERS

Перед тем как отправиться в поход, выберите отряд паталонов и просмотрите Характеристики отряда / Squad Status List.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОТРЯДА / SQUAD STATUS LIST

HP: среднее число баллов ударов (hit points) в отряде

Damage: среднее значение урона, наносимого бойцом отряда

Attack Speed: средний интервал между атаками

Resist Ignite: средняя устойчивость к огню (в процентах)

Resist Freeze: средняя устойчивость ко льду (в процентах)

Resist Sleep: средняя устойчивость ко сну (в процентах)

Crit Ratio: средняя вероятность нанесения смертельного удара (в процентах)

KB Ratio: средняя вероятность нанесения оглушающего удара

Cnc Ratio: средняя вероятность нанесения сотрясающего удара

Ignite Ratio: средний эффект от огня (в процентах)

Freeze Ratio: средний эффект от льда (в процентах)

Sleep Ratio: средний эффект от сна (в процентах)

ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ ПАТАПОНОВ

Обычно паталоны радостно пляшут и поют, пока не увидят врагов. Когда паталоны готовятся напасть, их взгляд становится очень сосредоточенным. Над пиктограммой каждого отряда находится индикатор, отображающий запас здоровья командира. Если паталон получит урон в бою, запас здоровья уменьшится. Когда здоровье паталона падает до нуля, он исчезнет и от него останется только Шляпа / Cap – но не бойтесь за него, эту Шляпу / Cap можно отнести к Дереву Жизни / Mater: Tree of Life, и павший герой возстанет из мертвых!

СОЗДАНИЕ ПАТАПОНОВ

Собрав достаточно энергии Ка-чинг / Ka-ching, отправляйтесь к Дереву Жизни / Mater: Tree of Life, чтобы создать новых паталонов. Укажите курсором на пустую пиктограмму паталона и нажмите кнопку X. Вы увидите экран Развития / Evolve. Нажмите кнопку X снова, чтобы создать паталона. Если вы потратите больше энергии Ка-чинг / Ka-ching, а также добавите древесины и камня, можно будет развить паталона до высшей ступени - рарепона.



ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ / LEVEL UP

Повышение уровня паталона превратит его в рарепона (Rarepon). При этом увеличится его запас здоровья, скорость и сила атаки. Чем больше повышений уровня, тем более совершенным станет рарепон, с каждым уровнем меняя имя и внешний вид.

ДРЕВНОСТИ / LEGENDARY MEMORIES

В своих странствиях вы найдете Древности / Legendary Memories - это все, что осталось от древних паталонов, воевавших в давние времена. Каждая Древность / Legendary Memory позволит вам создать при помощи Mater: Tree of Life / Деревя жизни новую разновидность паталонов.

ЧУДЕСА / MIRACLES

Готовясь к выполнению задания, используйте в Штабе / Headquarters кнопки ← и → для выбора святилища, у которого стоит Хаталон / Hatapon. Он скажет вам, возможно ли при выполнении задания совершить Чудо / Miracle. Для выбора доступного чуда нажмите кнопку X. Чудо / Miracle сработает только в режиме Ярость / Fever.

РЕЖИМ ЯРОСТЬ / FEVER

Каждый последующий призыв-отклик между Всемогущим и паталонами засчитывается, как Серия / Combo. Безошибочно выполните 10 Серий / Combo подряд – и паталоны перейдут в режим Ярость / Fever. В этом режиме ваши последователи поют от всего сердца, бесстрашно бросаются в атаку и действуют в бою более эффективно.

ВОЕННЫЕ ТРОФЕИ

После гибели врага он превращается в энергию Ка-чинг / Ka-ching, из которой можно создавать новых патапонов. От погибших врагов также остается много полезных предметов. Соберите как можно больше таких трофеев.

ОХОТА

Армии патапонов нужна еда и другие ресурсы, так что не забывайте почаще отправлять на охоту своих Ярипонов / Yaripons, вооруженных копьями.

КАРТА МИРА / WORLD MAP

Перед каждым походом вы увидите Карту мира / World Map. Отправляйтесь охотиться на Пляж Тохира / Tochira Beach, сразиться с Додонгой / Dodonga в Руины Донгары / Dongara Ruins или воевать с племенем Кармен / Karmen в Джунглях Джу-Джу / Ju Ju Jungle.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА И ТАИНСТВЕННЫЕ ЯЙЦА / MYSTERIOUS EGGS

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Пригласите друзей в команду Патапонов-героев / Hero Patapons и сражайтесь бок о бок с ними в режиме прямого соединения. В команду может войти до четырех игроков, у каждого из которых должна быть система PSP™ и копия игры Patapon™ 2. Отправляйтесь в святилище Парарета / Paraget в Патаполисе / Patapolis – там начнутся ваши приключения.

- Перед началом игры убедитесь, что переключатель WLAN системы PSP™ находится в позиции ON.
- Выберите в главном меню пункт «Настройки сети» и установите для параметра «Специальный режим» значение «Автоматически».
- Учтите, что распространение сигнала в режиме прямого соединения ограничено 10 метрами.

Это игра для четырех участников – если игроков меньше, добавьте Компьютерных патапонов / Comp Patapons. Выполнив задание, исполните танец ДОНЧАКА / DONCHAKA и разбейте Таинственное яйцо / Mysterious Egg*, чтобы узнать, что находится внутри. Каждый игрок получит некоторое количество особой энергии Пара-чинг / Para-ching, которая пригодится, чтобы открыть секретные хранилища, полные интересных вещей.

*ВНИМАНИЕ: только игрок, который «принес яйцо», то есть начал сетевую игру, получит содержимое яйца.

ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ИГРЕ / JOIN GAME

К коллективной игре можно присоединиться, даже если она уже началась. Соединившись с администратором, выберите Присоединиться к игре / Join Game и приготовьтесь к бою на экране Построение / Formation. Вы вступите в бой, когда администратор начнет игру.

ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ / GAME SHARING

В режиме Передачи данных / Game Sharing вы можете разбить Таинственное яйцо / Mysterious Egg вместе с другом, у которого нет копии игры Patapon™ 2. Для коллективной игры в этом режиме достаточно, чтобы диск с игрой Patapon™ 2 был только у одного из участников.

АДМИНИСТРАТОР ИГРЫ

Войдите в святилище Парагета / Paraget в Патаполисе / Patapolis и выберите вариант Передача данных / Game Sharing. Начнется поиск игроков, находящихся поблизости. Когда система обнаружит пользователя, желающего принять участие в игре, примите его запрос – и начнется передача данных. По окончании передачи данных нажмите кнопку X для возврата в Патаполис / Patapolis.

УЧАСТНИК ИГРЫ

Выберите пиктограмму  в главном меню системы, затем выберите пиктограмму передачи данных. Найдите администратора и подождите, пока данные игры не будут переданы на вашу систему PSP™. Когда данные будут получены, запуск игры произойдет автоматически.

ВНИМАНИЕ: в режиме передачи данных принимающий игрок может только присоединиться к игре. При отключении системы PSP™ или выходе в главное меню данные игры будут удалены.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА

По окончании передачи данных администратор должен назначить Компьютерных патапонов / Comp Patapons в ячейки, которые займут присоединившиеся к игре пользователи. После установки соединения Компьютерные патапоны / Comp Patapons станут Патапонами-партнерами / Sharepons, и другие участники игры смогут войти в состав армии администратора. Патапона-партнера / Sharepon можно удалить, нажав кнопку . Если Патапон-партнер / Sharepon удален, администратор должен добавить в освободившуюся ячейку Компьютерного патапона / Comp Patapon и нажать кнопку START, чтобы восстановить соединение.

ВНИМАНИЕ: присоединившиеся к игре пользователи могут сохранить свои достижения на карте Memory Slick Duo™ и продолжить игру после приобретения собственной копии Patapon™ 2. При этом администратор и другой участник совместной игры могут получить чрезвычайно редкие награды, открывая сундуки с сокровищами вместе!

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

СПЯЩИЕ СТОЛБЫ

Иногда вам встретятся в странствиях столбы с указателями, которые могли бы дать полезный совет – но, к сожалению, они крепко спят и не расположены к разговору. Однако, если разжечь огонь у их основания, это заставит их проснуться!

ПОЖАР!

Огонь может распространяться, охватывая деревья, кусты и даже ваших бойцов! Загоревшиеся паталоны будут бегать в панике, теряя здоровье, пока огонь не будет погашен.

Но это не проблема, если вы умеете вызывать дождь...

ВЕТЕР ПОДНИМАЕТСЯ

Ветер всегда куда-то дует и так и норовит вам помешать. Встречный ветер мешает полету стрел, но затрудняет для врагов обнаружение паталонов по запаху. Попутный ветер позволяет стрелам лететь дальше, но далеко разносит запах паталонов, предупреждая добычу о приближении охотников.

ПЕСНИ ПОД ДОЖДЕМ

Деревья любят дождь, а некоторые цветы расцветают только после дождя. Дождь также может скрыть запах паталонов и развеять туман.

МОЛНИИ

Когда дождь превращается в грозу, следует опасаться молний. Если в паталона попадет молния, он будет оглушен и даже может загореться. Но посмотрите, что произойдет с молниями, когда вы накопите Чудо дождя / Rain Miracle!

СТРАННЫЕ ОБЪЕКТЫ

Вы заметили непонятный тотемный столб на Болоте Ниокири / Nyokiri Swamp? Кто-то вырезал на нем символы □ △ □ △. Может быть, здесь зашифрован ритм... А может быть, и нет!