

Ficha técnica:**Género:**

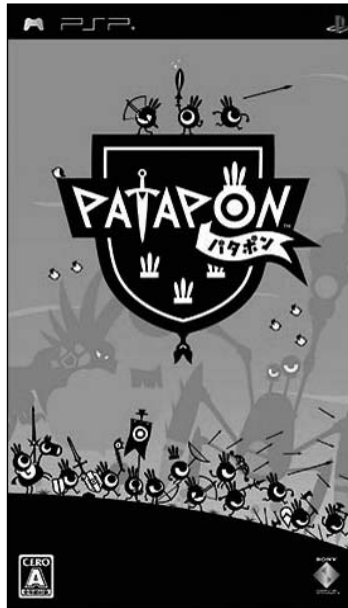
Aventura/Musical.

Plataforma:

PSP.

Desarrollador:Sony Computer
Entertainment Inc.**Distribuidor:**Sony Computer
Entertainment Europe.**Página oficial:**www.patapon-game.com**Fecha de lanzamiento:**

Febrero de 2008.

**Información****Datos:**

- Textos pantalla: Inglés.
- Manual: Español.
- Jugadores: 1.
- Tipo de archivo: UMD.

Precio:

36,95€

Destinatarios:

- Primaria.
- Secundaria.

Áreas:

- Educación Artística/ Artes.
- Educación Física/ Cuerpo y Salud.
- Matemáticas/ Ciencia y Tecnología.
- Lengua Extranjera/ Lenguas.

Patapon

Sinopsis:

Los Patapon, una milenaria tribu guerrera, conocida por su valentía, arrojo, belicismo y dominio del arte de la guerra, adora a su dios Kami, el Ser Supremo del tambor sagrado, quien les infunde coraje y vigor. Los Patapon han sido expulsados de su hogar por los Zigoton y deben recon-

quistar los territorios que antes les pertenecían, recuperando alianzas con otros Patapones, enfrentándose a las bestias más temibles, desafiando a los elementos y asediando las fortalezas del enemigo, con la ayuda del ritmo sagrado que desprenden los timbales de Kami, que no es otro que el jugador.





Análisis

Patapon es un juego exclusivo para PlayStation Portable tremendamente original. De la mente del artista gallo Rolito llegan a la PSP los Patapon, una belicosa tribu guerrera adoradora del dios Kami, que, tras ser expulsados por los Zigoton, deben reconquistar los territorios que antes les pertenecían.

Con la ayuda del ritmo sagrado que desprenden los timbales del dios Kami, que no es otro que el jugador, los Patapon deberán enfrentarse a enormes y variados monstruos, desafiar a los elementos y asediar las fortalezas del enemigo.

En este juego, cada uno de los cuatro botones principales de la PSP hace sonar un timbal distinto, con los que se tocarán canciones de guerra que se transformarán en órdenes para los Patapon. Cada uno de los tambores del Ser Supremo –al que por cierto, le podemos cambiar el nombre o dejar el japonés Kami de Dios por defecto– tiene un sonido diferente asociado a una onomatopeya, que aparece en la parte de la pantalla de PSP que corresponde a la posición del botón. El primero de ellos es el tambor del valor, que se acciona con el círculo y su sonido es “Pon”. El tambor de la fuerza se activa con cuadrado y su sonido es “Pata”, el de la sabiduría, del botón triángulo, suena como “Chaka” y el último “Don” es el de los milagros y funciona con el botón equis. Una vez se entra en combate, el juego pronto comienza a proponernos combos musicales para avanzar.

El interfaz (forma en que los jugadores interactúan con el juego) está muy cuidado y se basa en Patápolis, el hogar de los Patapon. Cada una de sus zonas tiene una función; el árbol de la vida permite resucitar a los Patapones caídos e invocar a nuevos reclutas, el altar sagrado consultar el inventario, el milenarismo árbol Ubo Bon conseguir materiales al completar su minijuego, la zona de acampada ver cómo los Patapon se divierten y, finalmente, el gran pilar es el acceso al mapa del Pata-mundo a reconquistar, que requerirá que configuremos nuestro ejército antes de salir a completar las misiones.

El aspecto gráfico es una de las bazas de este videojuego, no tanto por la calidad de sus gráficos como por su aspecto simpático y desenfadado. Con reminiscencias al mítico *LocoRoco*, *Patapon* se diferencia de éste por su carácter belicoso: los personajes mueren –aunque después resuciten– y se decapita a los jefes finales, cuya cabeza es transportada hasta el poblado donde se baila y se canta a su alrededor durante toda la noche.

La duración del juego también le hace recomendable. Hay un total de 50 misiones –30 básicas más las variaciones– con contenido descargable anunciado y la posibilidad de repetir pantallas para hacerse con nuevos objetos o únicamente por diversión, así como varios minijuegos con los que incrementar el inventario.

Patapon requiere mucha atención por parte del jugador, pero una vez dominada la técnica es un juego que cautiva tanto por su originalidad como por su alta jugabilidad.

Reflexiones

Patapon es un juego para PSP con unos gráficos muy originales y atractivos. En el área de **Educación Artística/Artes**, se puede estudiar el diseño del videojuego realizado por el artista francés Rolito y descubrir las nuevas tendencias dentro del mundo de la creación artística. También se puede destacar la utilización de elementos como los colores o las texturas para sugerir sensaciones o mostrar actitudes. Los ritmos, en su vertiente de percusión, son otro de los temas a tratar en este área.

Patapon requiere de dosis de coordinación y memoria, correspondiente a las áreas de **Educación Física/Cuerpo y Salud**, ya que el jugador no sólo debe interpretar qué secuencia de tambores debe hacer sonar en cada momento –marchar, atacar, defender o retirarse– si no que debe hacerlo estrictamente al ritmo de la música y del canto de los Patapon, y además recordar la combinación correspondiente para cada orden. Una vez dentro de la misión en cuestión, con una duración de 2 a 8 minutos, el ritmo será un continuo de pulsación de botones hasta que ésta se complete. Si se deja de acompañar la música de fondo del golpeteo de botones que corresponden a cada orden a los Patapon, éstos se detendrán, desorientados.

Metodología

El trabajo con este videojuego de Sony Computer Entertainment Inc. puede llevarse a cabo durante cuatro sesiones, una para cada área a tratar.

Se recomienda empezar por Educación Artística/Artes (diseño, simbología de los elementos y ritmo/percusión) y seguir con Educación Física/Salud (coordinación), Matemáticas/Ciencia y Tecnología (gestión de recursos) y Lengua Extranjera/Lenguas (vocabulario inglés).

Pueden realizarse varias actividades preparatorias del trabajo curricular. Éstas podrían consistir en ejercicios de coordinación y retentiva para hacer más accesible *Patapon*, un repaso a la estructura de las tribus guerreras, visita de páginas de Internet sobre diseño, etc.

Una vez realizadas las actividades, es recomendable llevar a cabo una puesta en común con toda la clase para valorar los resultados obtenidos y enfocar futuras acciones relacionadas con el videojuego.

A nivel organizativo, y dependiendo del número de PSPs y del tiempo disponible, se intentará que todos los participantes puedan jugar a *Patapon*. Para trabajar el área de Educación Física/Salud esto es imprescindible, aunque para el resto de áreas se puede llevar a cabo un trabajo más grupal. Tanto las actividades preparatorias como la puesta en común final, deben realizarse a nivel de clase.

El aspecto estratégico de *Patapon*, relacionado con las áreas de **Matemáticas/Ciencia y Tecnología**, se concreta en la elección de soldados específicos que pueden equiparse con distintos objetos y configurar en el orden deseado de vanguardia o retaguardia dentro de la unidad seleccionada. Cada uno de ellos tiene su propia ficha de personaje, mostrando su HP, puntos de daño que inflige, velocidad de ataque, armadura, porcentaje de críticos y resistencia.

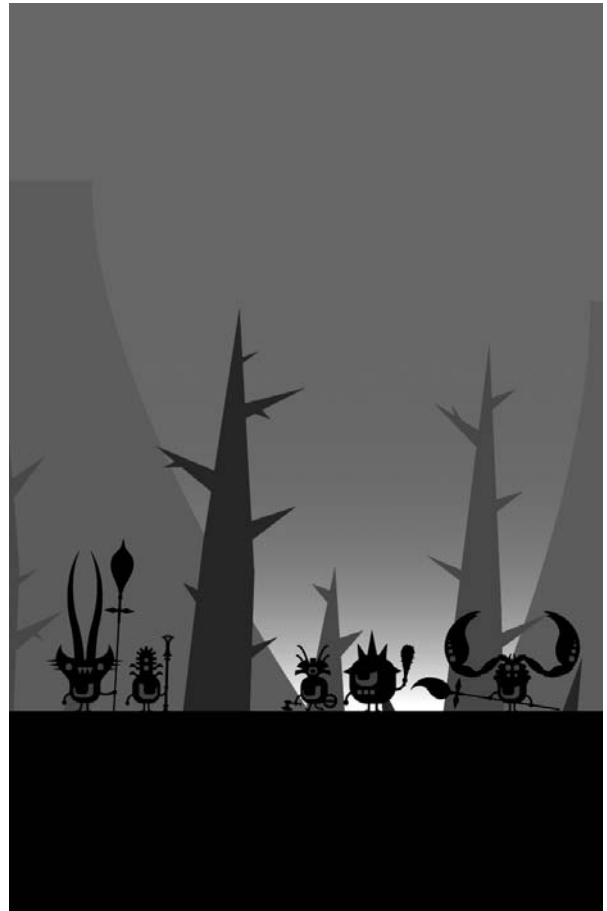
Asimismo a lo largo del campo de batalla se pueden recoger objetos como nuevas espadas, cascos, lanzas o arcos con los que se podrá equipar a los Patapon, mejorando sus atributos en batalla. Resulta muy interesante que se haya incorporado una opción para equipar automáticamente la mejor combinación de objetos a cada soldado.

También puede utilizarse este juego en **Lengua Extranjera/Lenguas** al tener el texto de pantalla en inglés. Aunque el nivel es muy básico (órdenes, comentarios jocosos, etc.), *Patapon* puede servir para incrementar el vocabulario de los participantes de una manera fácil y sencilla.



Preguntas

- ¿Quién se esconde tras el alias Rolito?
Busca información sobre este diseñador galo.
- ¿Te gusta el aspecto gráfico del juego?
En caso negativo haz una propuesta y compártela con tus compañeros.
- ¿Qué te sugieren los colores utilizados en *Patapon*?
Relaciona colores con sensaciones.
- ¿Cómo se organiza una tribu?
Busca los elementos principales de dicha organización grupal y define sus componentes.
- Organiza un juego de rol en el que los participantes se pongan en la piel de los principales componentes de la tribu: jefe, chamán, guerrero, etc.
- Investiga la importancia histórica del territorio como elemento definitorio de la tribu.
- Realiza la audición de un tema básico de percusión e intenta seguir el ritmo a base de palmas.
- Estudia la utilización de la percusión como medio de comunicación, creando varios ritmos y dándoles un significado básico compartido por toda la clase.



Para saber más



La página oficial de *Patapon* es una fuente de recursos notable en flash que ofrece la posibilidad de llevar a cabo una sesión de entrenamiento:

www.patapon-game.com

Además, tanto el sitio de Internet de PlayStation Japón como el de Estados Unidos y el de Europa, tienen apartados específicos dedicados a este curioso juego:

www.jp.playstation.com/scej/title/patapon

www.us.playstation.com/patapon/

es.playstation.com/games-media/games/detail/item90075/Patapon%E2%84%A2/

En la Red también podemos encontrar gran cantidad de revistas digitales especializadas en videojuegos que analizan este juego de la compañía Sony:

www.meristation.com/v3/todosobre.php?id=cw47b98cdfc26a1&idj=cw46d1e0f756c30&pic=PSP
psp.ign.com/objects/949/949610.html

www.gamepro.com/sony/psp/51155/info.shtml

www.gamespot.com/psp/action/patapon/index.html

En el portal YouTube pueden encontrarse varios vídeos sobre el juego *Patapon*:

www.youtube.com/watch?v=lp173Si-XZM

www.youtube.com/watch?v=tp74M7JpENE&feature=related

www.youtube.com/watch?v=sZI9gUUV5zM&feature=related

Finalmente, recomendar la visita la página de Internet del diseñador francés Rolito.

www.rolitoland.com

