

XBOX 360

Def Jam RAPSTAR



TERMINAL REALITY

Def Jam
interactive



autumn
GAMES

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées sous licence de Microsoft.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft y se usan con licencia de Microsoft.



KONAMI

Vimm's Lair

⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console instructions, KINECT sensor manual, and any other peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement hardware manuals, go to www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

For additional safety information, see the inside back cover.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org.

CONTENT

ENGLISH	
SETTING UP YOUR MIC AND CAMERA	1
PERFORMING FOR THE FIRST TIME	1
VIDEO EDITING	2
COMMUNITY	2
GAME MODES	3
PRACTICE	4
SONG DETAILS	4
RECORDING	4
STORE	4
KINECT	5
CONNECT TO XBOX LIVE	5
WARRANTY	7
FRENCH	9
SPANISH	17
CREDITS	24

SETTING UP YOUR MIC AND CAMERA

Def Jam Rapstar will help you stay on beat no matter what hardware configuration you have! Some TVs and audio/video equipment can introduce delay between the notes you see on screen and the music you hear from the speakers. Audio Calibration can reduce this delay.

When you enter the game for the first time, you will have the option to perform Audio Calibration before playing. Point the microphone at your speakers and press **A** to begin calibration. Wait until the calibration is finished before moving the microphone. If you continue to notice a delay while playing, select Calibration from the Options menu, and then select Audio to run the calibration process again.

Change the focus of the image by rotating the focus ring on the Xbox LIVE Vision camera.

PERFORMING FOR THE FIRST TIME

First time on the mic?

Def Jam Rapstar is about perfecting lyrics, timing, and pitch.

All songs in the game are rapped. Occasionally, songs may include pitched sections.

Rap notes are marked by circular rap targets. Perform in rhythm with the playhead to score the most points.

Pitched notes are marked in the play area by thin lines. The longer the line, the longer you must hold the note. Perform these sections with accurate pitch to score the most points.

Rap or sing the correct lyrics to earn additional lyric bonus points at the end of a phrase.

Hitting notes correctly fills the Multiplier Meter, which increases the Multiplier. The Phrase Timer, located below the Multiplier Meter, marks the length of each phrase.

If the Meter isn't filled by the end of the phrase, the Multiplier will be reset to zero.

If the Multiplier Meter is filled before the end of a phrase, the Platinum Power Meter will begin to fill. Once the Meter is full, Platinum Power will activate and double the Multiplier. Platinum Power only lasts for a short period of time, so make sure to stay on beat!

Before you begin a song, you can assign audio effects from the Settings menu. Audio effects, like echo and reverb, can be turned on and off while performing. As you progress through Career Mode, you can unlock additional Audio Effects. Audio Effects don't affect your score, so have fun experimenting with different configurations!

VIDEO EDITING

After each performance, you can create a custom 30-second music video of your own using stickers, animations, and other effects.

Start by choosing 30 seconds from your performance. Use the **⬅** to scroll through your performance. Then press **A** to select the 30 second clip you want to use.

Once you've selected your favorite clip, you can now add details and special effects to make your video look hot. Start off by choosing an effect—a sticker, an animation or a video effect. Each video has multiple effect slots that allow you to add effects at different places in your video. Select an empty slot to add an effect, or edit an existing effect by selecting a filled slot.

There are several ways to edit and customize stickers and animations.

Moving and resizing is simple. Use the Left and Right **⬅** to change the position and size of your selected effect. Hitting **X/Y** will allow you to flip the effect.

Adjusting the color and transparency can further customize stickers and animations. Use the **⬅** in the color window to change the hue. In the transparency window, the **⬅** can be used to make effects more or less see-through.

Effects can be in your video for as long as you decide—whether it's for a few quick frames or for the entire length of your clip. Use the **⬅** to select when the effect appears and ends. Add more style by fading your effects in and out. Use the **⬅** to adjust how quickly these elements appear and disappear.

Sound is, of course, the last element to customizing your performance. Use the **⬅** to adjust the volume for the players and the music. Add audio effects in the same manner as visual effects and fine-tune your superstar sound.

After editing, save your video and, if connected online, upload the performance for other players to view on the Def Jam Rapstar Community. Please be aware that all uploads will be subject to the terms of use posted at the DefJamRapstar.com website.

COMMUNITY

Explore the Def Jam Rapstar Community on your Xbox 360!

The Def Jam Rapstar Community is the destination for players worldwide. Whether a Hip Hop novice, a master MC, or the next music mogul, the Community offers something for everyone.

Upon creating an account through your Xbox 360, you will have instant access to upload and share videos with fans all over the world.

When the game is played for the first time you will be prompted to register for a Def Jam Rapstar account. If you've already registered through DefJamRapstar.com, you can log into your account at this time.

If you choose to skip the registration or login process at this time, you will be prompted again when you attempt to either:

- upload one of your videos to the Community
- access a Community feature that requires an account

Once you log in with your Def Jam Rapstar account, it will be synced with your Xbox Live Gamertag account. Def Jam Rapstar will store your login and you will never need to sign-in on your Xbox 360 again.

If you have previously registered for a Def Jam Rapstar account through DefJamRapstar.com and you have forgotten your password before logging in with your console, you can reset your password on the website.

From the Community hub you can keep track of your friends, fans, and rivals. You can also browse through other players' videos in the Featured, Hottest, and Most Recent Videos to scope out the competition, and rate them directly from your console.

You can view your uploaded performances by selecting your Community Profile card in the Community section. You can also view all of your uploaded and saved performances by selecting My Videos from the Main Menu.

Want to access the full Def Jam Rapstar experience? Share performances, form crews, compete in battles, and increase your Community Rep at DefJamRapstar.com.

See DefJamRapstar.com for a detailed FAQ about Console and DefJamRapstar.com integration, to get the latest updates about how to get the most out of the experience, and for applicable terms of use and privacy policies

GAME MODES

• CAREER MODE:

Rise through the ranks and become a Def Jam Rapstar! Your skills will be challenged in each stage. As your rank increases, you will unlock additional challenges. Revisit earlier stages to complete all challenges.

Play through Career mode to earn microphones and unlock additional stages, songs, freestyle tracks, and effects that can be used in other game modes.

Complete Career mode and unlock Expert mode, which removes the lyrics display for a true challenge!

Check out the Player Stats menu to view Career progress and gameplay stats.

In both Career and Party modes, tracks can be sorted by Artist or Song Title. You can change the order in which songs appear by pressing **⬅**.

• PARTY MODE:

You don't always have to be the only performer in Def Jam Rapstar...

Challenge a friend in Battle Mode, or work together to perform a duet.

Note: Battle and Duet modes require the use of two microphones. A second microphone can be plugged in at any time. Your particular hardware configuration may require a USB hub to plug in two mics at the same time.

If your Xbox is connected to Xbox LIVE, you can upload your videos and share your party with the Def Jam Rapstar Community. Songs can also be played back-to-back by creating a custom playlist. Choose a track and press **A** on "Add to Playlist". You can view your playlist by hitting **X**. To change the order of the songs, use **X** and the **⬅** to rearrange the tracks. Press **Y** to clear your playlist.

• FREESTYLE MODE:

Show off your skills as a Def Jam Rapstar!

Select one of the exclusive freestyle beats from the hottest producers in hip-hop and record the next big hit.

Connect a Xbox LIVE Vision camera and share your best freestyles with the Def Jam Rapstar Community.

In this mode, the recording timeline displays the duration of the freestyle track. Video will begin recording at the beginning of the track. The recording session will end when the time marker reaches the end of the timeline. A session can also be ended anytime during the recording by pressing **○**.

PRACTICE

Having trouble getting through a song, or just want to work on your skills? Practice mode divides songs into sections to allow easy access to various parts of the song. You can select a single section or a series of sections to practice. The section title is displayed on-screen and the section will loop when it finishes playing.

To change sections, select New Section from the pause menu.

If you'd like to quickly restart the current section without having to go through the pause menu, press **○**.

SONG DETAILS

Select Song Details on any track for an in-depth breakdown of information about the song and latest gameplay stats.

RECORDING

If a Xbox LIVE Vision camera is connected, recording will begin automatically at the beginning of a song. A preview of your performance is displayed on-screen while the camera is recording.

If the video image quality is poor, try adjusting the camera settings located in the Calibration menu, manually focusing the camera, or adjusting the lighting in the room. Front lighting, located by your television, will best light the player.

STORE

Keep your playlist fresh! Find the hottest tracks at the Def Jam Rapstar Store and constantly update your song library.

Select Store from the main menu to access all of the pieces of downloadable content available to you. Browse through the store and use Microsoft Points to purchase additional game content—either songs from top Hip Hop artists or exclusive freestyle tracks.

You can search for content several ways. Sort the tracks by Song Title, Artist, or Price by pressing **Y**. For the latest additions, select the "New" category. Additional details about the item can be found in the information panel.

In the store, you can check out a track before you buy. Choose a song, scroll to Preview, and select with **A** to hear a clip of any song prior to purchase.

If you like what you hear, scroll to Purchase and select **A**.

Purchases will be added directly to your song selection menu in Party Mode. If you purchased a Freestyle track, it will be available in Freestyle Mode.

Items in the store are updated regularly, so keep checking in for new releases!

Additional terms regarding Store usage and downloadable content, including applicable terms of use are posted at DefJamRapstar.com.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® is the online game and entertainment service for Xbox 360®. Just connect your console to your broadband Internet service and join for free. You can get free game demos and instant access to HD movies (sold separately)—with KINECT, you can control HD movies with the wave of a hand. Upgrade to an Xbox LIVE Gold Membership to play games online with friends around the world and more. Xbox LIVE is your connection to more games, entertainment, and fun. Go to www.xbox.com/live to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

How to Get Help with KINECT

Learn More on Xbox.com

To find more information about KINECT, including tutorials, go to www.xbox.com/support.

Playing KINECT Safely

Make sure you have enough space so you can move freely while playing.

Gameplay with KINECT may require varying amounts of movement. Make sure you won't hit, run into, or trip over other players, bystanders, pets, furniture, or other objects when playing. If you stand or move during gameplay, you need good footing.

Before playing: Look in all directions (right, left, forward, backward, down, and up) for things you might hit or trip over. Be sure your play area is far enough away from windows, walls, stairs, etc. Make sure there is nothing you might trip on—for example, toys, furniture, loose rugs, children, pets, etc. If necessary, move objects or people out of the play area. Don't forget to look up—be aware of light fixtures, fans, or other objects overhead when assessing the play area.

While playing: Stay far enough away from the television to avoid contact. Keep enough distance from other players, bystanders, and pets—this distance may vary between games, so take account of how you are playing when determining how far away you need to be. Stay alert for objects or people you might hit or trip on—people or objects can move into the area during gameplay, so you should always be alert to your surroundings.

Make sure you always have good footing while playing. Play on a level floor with enough traction for the game activities, and make sure you have appropriate footwear for gaming (no high heels, flip flops, etc.) or are barefoot if appropriate.

Before allowing children to use KINECT: Determine how each child can use KINECT and whether they should be supervised during these activities. If you allow children to use KINECT without supervision, be sure to explain all relevant safety and health information and instructions. **Make sure children using KINECT play safely** and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.

To minimize eyestrain from glare: Position yourself at a comfortable distance from your monitor or television and the KINECT sensor; place your monitor or television and KINECT sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels; choose soothing natural light that minimizes glare and eyestrain and increases contrast and clarity; and adjust your monitor's or television's brightness and contrast.

Don't overexert yourself. Gameplay with KINECT may require varying amounts of physical activity. Consult a doctor before using KINECT if you have any medical condition or issue that affects your ability to safely perform physical activities or if: You are or may be pregnant; you have heart, respiratory, back, joint, or other orthopedic conditions; you have high blood pressure or difficulty with physical exercise; or you have been instructed to restrict physical activity. Consult your doctor before beginning any exercise routine or fitness regimen that includes KINECT. Do not play under the influence of drugs or alcohol, and make sure your balance and physical abilities are sufficient for any movements while gaming.

Stop and rest if your muscles, joints, or eyes become tired or sore. If you experience excessive fatigue, nausea, shortness of breath, chest tightness, dizziness, discomfort, or pain, STOP USING IMMEDIATELY, and consult a doctor.

See the Healthy Gaming Guide at www.xbox.com for more information.

WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please head to www.konami.com/support for assistance, here you will have access to many support materials, as well as our Knowledge Base which is available 24 hours a day, 7 days a week. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

Portions Copyright © 2003-2004, Mark Borgerding / Infernal Engine © 2010 Terminal Reality, Inc.

The "Terminal Reality" and "Infernal Engine" names and logos are trademarks of Terminal Reality, Inc. All rights reserved.

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les instructions de la console Xbox 360^{MD}, le guide du sensor KINECT et la documentation de tout autre périphérique afin de prendre connaissance d'importantes informations relatives à la santé et à la sécurité. Conservez tous les guides pour consultation ultérieure. Pour obtenir les guides de remplacement du matériel, allez au www.xbox.com/support ou appelez le service à la clientèle de Xbox.

Pour de plus amples informations sur la sécurité, reportez-vous à l'intérieur du couvercle arrière.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org.

CONTENU

ENGLISH	1
FRENCH	
CONFIGURER VOTRE MICROPHONE ET VOTRE CAMÉRA	9
PREMIÈRE INTERPRÉTATION	9
RETOUCHES VIDÉO	10
COMMUNAUTÉ	10
MODES DE JEU	11
ENTRAÎNEMENT	12
INFORMATIONS SUR LES CHANSONS	12
ENREGISTREMENT	12
MAGASIN	12
KINECT	13
CONNECTER À XBOX LIVE	13
GARANTIE	15
SPANISH	17
CRÉDITS	24

CONFIGURER VOTRE MICROPHONE ET VOTRE CAMÉRA

Def Jam Rapstar vous aidera à garder le rythme quel que soit la configuration matérielle dont vous disposez! Certains téléviseurs et équipements audio/vidéo génèrent un décalage entre les notes affichées et la musique que vous entendez dans vos haut-parleurs. Le calibrage audio peut réduire ce décalage.

Quand vous jouez pour la première fois, vous avez la possibilité d'effectuer un calibrage audio. Orientez le microphone en direction de vos haut-parleurs et appuyez sur la touche **A** pour démarrer le processus. Attendez la fin du processus de calibrage avant de déplacer le micro. Si vous continuez à remarquer un décalage lorsque vous jouez, sélectionnez Calibrage depuis le menu des options, puis sélectionnez Audio pour effectuer à nouveau le processus.

Modifiez la netteté de l'image en faisant pivoter l'anneau de mise au point de la caméra Xbox LIVE Vision.

PREMIÈRE INTERPRÉTATION

C'est la première fois que vous tenez un micro dans les mains?

Pour réussir dans le monde de RAPSTAR, vous devez maîtriser le rythme et la justesse de votre chant, et connaître les paroles de chaque chanson.

Toutes les chansons du jeu sont du rap. Il y a par moments des sections chantées.

Les notes à chanter en rap sont indiquées par des cibles rap circulaires. Rappez en rythme pour marquer un maximum de points.

Les notes à chanter sont indiquées dans la zone de jeu par des lignes. Plus la ligne est longue, plus la note doit être tenue longtemps. Chantez le plus juste possible pour obtenir un maximum de points.

Prononcez les bonnes paroles (en chant ou en rap) pour gagner des points de paroles bonus supplémentaires à la fin d'une phrase.

Chanter juste vous permet de remplir la jauge du multiplicateur et d'augmenter celui-ci. La durée de chaque phrase est indiquée par le Chrono phrase, situé sous la jauge du Multiplicateur.

Si la jauge n'a pas été remplie avant la fin d'une phrase, le Multiplicateur est réinitialisé.

Si la jauge du Multiplicateur est pleine avant la fin d'une phrase, la jauge Puissance de platine commence à se remplir. Une fois cette jauge pleine, le mode Puissance de platine est activé et double le Multiplicateur. L'effet Puissance de platine ne dure que très peu de temps, alors restez bien en rythme!

Avant de commencer à chanter, vous avez la possibilité d'assigner des effets audio à partir du menu Paramètres. Il est possible d'activer ou de désactiver les effets tels qu'« echo » et « reverb » pendant votre interprétation. Au fur et à mesure de votre progression en mode Carrière, vous pouvez déverrouiller des effets audio supplémentaires. Ces effets n'influent en rien sur votre score, mais amusez-vous à expérimenter avec différentes configurations!

RETOUCHES VIDÉO

Après chaque interprétation, vous pouvez créer un clip vidéo personnalisé de 30 secondes à l'aide d'autocollants, d'animations et d'autres effets.

Commencez par choisir 30 secondes de votre prestation. Utilisez le L pour parcourir la vidéo. Appuyez ensuite sur la touche A pour sélectionner la séquence de 30 secondes que vous souhaitez utiliser.

Une fois votre section favorite sélectionnée, vous pouvez ajouter des informations ou des effets spéciaux pour conférer à votre vidéo un style qui vous met en valeur. Choisissez tout d'abord un effet (autocollant, animation ou effet vidéo). Chaque vidéo dispose de plusieurs créneaux d'effets qui vous permettent d'ajouter des effets à différents endroits de votre vidéo. Sélectionnez simplement un créneau pour ajouter un effet ou modifiez un effet existant en sélectionnant un créneau utilisé.

Il existe plusieurs façons de modifier et de personnaliser les autocollants et les animations.

Les déplacements et redimensionnements sont faciles. Utilisez les D gauche et droit pour modifier la position et la taille de l'effet sélectionné. Appuyez sur la touche X/Y pour faire pivoter l'effet.

Régler la couleur et la transparence vous permet de personnaliser davantage les autocollants et les animations. Utilisez le [stick analogique gauche/joystick gauche] dans la fenêtre des couleurs pour modifier la nuance. Dans la fenêtre de transparence, le [stick analogique gauche/joystick gauche] influe sur l'opacité des effets.

Les effets peuvent apparaître dans la vidéo aussi longtemps que vous le souhaitez (juste quelques images ou tout le long du clip). Utilisez le B pour sélectionner à quel moment l'effet doit commencer et se terminer. Donnez encore plus de caractère à votre vidéo en affichant/masquant vos effets en fondu. Utilisez le C pour régler la vitesse à laquelle vos effets apparaissent et disparaissent.

Le son est le dernier élément qui vous permettra de personnaliser votre interprétation. Utilisez le [stick analogique gauche/joystick gauche] pour régler le volume sonore des joueurs et de la musique. Ajoutez des effets audio en suivant la même procédure que celle des effets visuels et créez pour obtenir une sonorité qui vous démarquera des autres artistes.

Présentez votre vidéo aux autres joueurs de la communauté Def Jam Rapstar. Si vous êtes en ligne, vous n'avez qu'à le télécharger après l'avoir édité et sauvegardé. Rappelez-vous que tous les téléchargements seront assujettis aux modalités d'utilisation affichées sur le site DefJamRapstar.Com

COMMUNAUTÉ

Explorez la communauté Def Jam Rapstar sur votre Xbox 360!

La communauté Def Jam Rapstar est l'endroit où tous les joueurs du monde entier se retrouvent. Que vous soyez un nouveau venu dans le monde du hip-hop, un maître rappeur ou un futur grand magnat de la musique, la communauté saura vous satisfaire.

Une fois que vous avez créé un compte à l'aide de votre Xbox 360, vous pouvez publier vos vidéos et les partager avec tous les autres joueurs de la planète.

Quand vous jouez à ce jeu pour la première fois, vous êtes invité à créer un compte Def Jam Rapstar. Si vous vous êtes déjà inscrit sur le site DefJamRapstar.com, vous pouvez vous connecter à ce compte.

Si vous préférez ignorer les processus d'inscription et de connexion, le jeu vous proposera de vous inscrire et/ou de vous connecter quand vous tenterez :

- de publier une de vos vidéos au sein de la communauté
- d'accéder à une fonction de la communauté qui nécessite un compte

Lorsque vous vous connectez à votre compte Def Jam Rapstar, le processus de synchronisation avec

votre Gamertag Xbox Live débute. Def Jam Rapstar enregistre votre identifiant de connexion pour qu'à l'avenir, vous n'ayez pas besoin de vous connecter manuellement sur votre Xbox 360.

Si vous avez déjà créé un compte Def Jam Rapstar sur DefJamRapstar.com et que vous avez oublié votre mot de passe avant de vous connecter sur votre console, vous pouvez réinitialiser ledit mot de passe sur le site.

La plateforme centrale de la communauté vous permet de suivre l'évolution de vos amis, de vos adeptes et de vos rivaux. Vous pouvez également parcourir les vidéos des autres joueurs dans les sections Vidéos à la une, Vidéos les plus en vogue et Vidéos les plus récentes pour jeter un coup d'œil à la concurrence. Il est même possible d'évaluer les vidéos directement depuis votre console pour que la communauté tout entière sache ce que vous en pensez.

Vous pouvez accéder aux prestations que vous avez publiées en sélectionnant votre carte de profil de la communauté depuis la section Communauté. Vous avez également la possibilité de consulter toutes vos interprétations publiées et sauvegardées, en sélectionnant Mes vidéos depuis le menu principal.

Vous voulez vivre l'expérience Def Jam Rapstar le plus intensément possible? Partagez vos prestations, créez des groupes, disputez des batailles et améliorez votre réputation au sein de la communauté sur DefJamRapstar.com.

Rendez-vous sur DefJamRapstar.Com pour visualiser la foire aux questions (FAQ) détaillée concernant l'intégration de la console et DefJamRapstar.Com, les dernières mises à jour pour vivre une meilleure expérience ainsi que les modalités d'utilisation et les politiques de confidentialité s'y affèrent.

MODES DE JEU

• MODE CARRIÈRE :

Hissez-vous au sommet des classements et devenez une étoile du rap! Vos talents d'artiste seront mis à rude épreuve chaque fois que vous vous produirez. À mesure que vous montez dans les classements, vous déverrouillerez des défis supplémentaires. Rejouez à des niveaux précédents pour accomplir tous les défis.

Jouez au mode Carrière pour gagner des microphones et déverrouiller des scènes, des chansons, des pistes et des effets supplémentaires que vous pourrez ensuite utiliser dans d'autres modes de jeu.

Terminez le mode Carrière pour déverrouiller le niveau Expert qui n'est autre qu'un mode d'une difficulté titanesque où les paroles ne s'affichent plus à l'écran!

Consultez le menu Statistiques joueur pour découvrir votre progression au sein du mode Carrière et vos statistiques de jeu.

En modes Carrière et Fête, il est possible de classer les pistes par artiste ou par titre de chanson. Vous pouvez également modifier l'ordre d'affichage des chansons en appuyant sur la touche [Y/Triangle].

• MODE FÊTE :

Vous n'êtes pas obligé d'être le seul et unique interprète dans Def Jam Rapstar...

Défiiez un ami en mode Bataille ou interprétez un duo ensemble.

* Remarque : les modes Bataille et Duo nécessitent deux microphones. Vous pouvez brancher un microphone à tout moment. Selon votre configuration matérielle, vous aurez peut-être besoin d'un hub USB pour brancher simultanément deux microphones.

Si votre Xbox est connectée à Xbox LIVE, vous pouvez publier vos vidéos et les partager avec la communauté Def Jam Rapstar.

Vous avez la possibilité de chanter plusieurs chansons d'affiliée en créant une liste de lecture personnalisée. Choisissez une piste et appuyez sur la touche A après avoir mis « Ajouter à la playlist » en surbrillance. Pour afficher votre liste de lecture, appuyez sur la touche X. Si vous souhaitez modifier l'ordre des chansons, utilisez la touche A et le [stick analogique gauche/joystick gauche] pour réorganiser les pistes. Appuyez sur la touche Y pour effacer votre liste de lecture.

• MODE FREESTYLE :

Montrez que vous avez l'étoffe d'une étoile du rap!

Sélectionnez l'une des rythmiques exclusives réalisées par les producteurs de hip-hop les plus en vogue et enregistrez le prochain succès planétaire!

Branchez une caméra Xbox LIVE et partagez vos meilleures improvisations avec la communauté Def Jam Rapstar.

Dans ce mode, la ligne de temps indique la durée de la piste Freestyle. L'enregistrement de la vidéo démarre au début de la piste. La session d'enregistrement prend fin quand le curseur a atteint la fin de la ligne de temps. Vous pouvez également appuyer sur la touche **X** pour mettre fin à tout moment à la session en cours.

ENTRAÎNEMENT

Vous éprouvez des difficultés à interpréter une chanson, ou vous souhaitez simplement améliorer votre technique? Le mode Entraînement scinde les chansons en plusieurs sections pour que vous puissiez accéder facilement aux diverses parties de la chanson. Vous avez la possibilité de sélectionner une section unique ou une série de sections à répéter. Le titre de la section est affiché à l'écran et la section reprend au début lorsqu'elle est terminée.

Pour changer de section, sélectionnez Nouvelle section depuis le menu de pause.

Si vous souhaitez redémarrer la section en cours sans passer par le menu de pause, appuyez sur la touche **X**.

INFORMATIONS SUR LES CHANSONS

Sélectionnez Infos chansons depuis n'importe quelle piste pour obtenir des renseignements détaillés sur cette chanson et les dernières statistiques de jeu.

ENREGISTREMENT

Si une caméra Xbox LIVE Vision est branchée, l'enregistrement démarre automatiquement au début de la chanson. Un aperçu de votre interprétation est affiché à l'écran pendant que la caméra enregistre.

Si la qualité de l'image est médiocre, essayez de configurer les paramètres de la caméra depuis le menu Calibrage, de régler manuellement la mise au point de la caméra ou encore d'ajuster l'éclairage de la pièce. Un éclairage frontal, situé à côté de votre téléviseur, illumine le joueur d'une manière optimale.

MAGASIN

Renouvelez régulièrement votre liste de lecture! Trouvez les pistes les plus en vogue dans le magasin Def Jam Rapstar et mettez constamment à jour votre bibliothèque musicale.

Sélectionnez Magasin depuis le menu principal pour accéder à tous les éléments du contenu téléchargeable auquel vous avez accès. Parcourez le magasin et utilisez vos Microsoft Points pour acheter du contenu de jeu supplémentaire (chansons signées par les plus grands artistes du hip-hop ou pistes Freestyle exclusives).

Vous pouvez effectuer vos recherches de différentes manières. Classez les pistes par Titre de chanson, Artiste ou Prix en appuyant sur la touche **Y**. Si vous souhaitez découvrir les dernières nouveautés, sélectionnez la catégorie « Nouveau ». Pour obtenir des renseignements supplémentaires, accédez au panneau d'informations.

Dans le magasin, vous pouvez écouter un extrait d'une piste avant d'acheter. Pour cela, choisissez une chanson, faites défiler le texte jusqu'à l'option Aperçu, puis sélectionnez cette option en appuyant sur la touche **A**.

Si cette piste vous plaît, faites défiler le texte jusqu'à l'option Acheter et appuyez sur la touche **A**.

Les achats sont directement ajoutés au menu de sélection des chansons du mode Fête. Si vous avez acheté une piste Freestyle, vous la trouverez dans le mode Freestyle.

De nouveaux articles font régulièrement leur apparition dans le magasin, alors revenez fréquemment pour découvrir les dernières nouveautés!

Les modalités complémentaires à propos de l'espace d'entreposage et le contenu pouvant être téléchargé, y compris modalités d'utilisation, sont affichées sur DefJamRapstar.Com

Xbox LIVE

Xbox LIVE^{MD} est le service de jeu et de divertissement en ligne de la Xbox 360^{MD}. Branchez votre console à votre service Internet à haute vitesse et inscrivez-vous gratuitement. Vous y obtiendrez des démos gratuites de jeu et l'accès instantané à des films en HD (vendus séparément) — avec KINECT, vous pouvez contrôler les films HD d'un simple mouvement de la main. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer à des jeux avec des amis à travers le monde et plus encore. Xbox LIVE vous connecte à plus de jeux, de divertissement et de plaisir. Rendez-vous à l'adresse www.xbox.com/live pour en apprendre davantage.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

Obtenir de l'aide avec KINECT

Apprenez-en davantage sur Xbox.com

Pour obtenir de plus amples informations au sujet de KINECT, notamment des didacticiels, rendez-vous au www.xbox.com/support.

Jouer avec KINECT en toute sécurité

Assurez-vous de disposer d'assez d'espace pour vous déplacer librement pendant que vous jouez. Avec le système KINECT, un certain degré de mouvement est nécessaire. Faites attention de ne pas heurter ou trébucher sur d'autres joueurs, spectateurs, animaux domestiques, meubles ou autres objets pendant le jeu. Lorsque vous bougez durant le jeu, vous devez garder un bon équilibre.

Avant de jouer : Regardez aux alentours (à droite, à gauche, devant, derrière et en haut) pour vérifier qu'il n'y a pas d'objets qui pourraient vous gêner. Assurez-vous que votre zone de jeu est suffisamment éloignée des fenêtres, des murs, des marches, etc., et qu'il n'y a pas d'objets sur lesquels vous pourriez trébucher — par exemple des jouets, des meubles, des tapis non fixés, des enfants, des animaux domestiques, etc. Au besoin, déplacez des objets ou demandez à des personnes de sortir de votre zone de jeu. N'oubliez pas de regarder en haut — vérifiez la présence de lampes, de ventilateurs ou autres objets suspendus dans la zone de jeu.

Pendant le jeu : Restez assez loin du téléviseur afin de ne pas le toucher. Restez assez loin des autres joueurs, spectateurs et animaux domestiques — cette distance peut varier selon le jeu, donc tenez compte de la façon dont vous jouez afin de déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours vigilant afin de ne pas heurter ou trébucher sur des objets ou des personnes pouvant entrer dans votre zone de jeu à tout moment.

Gardez toujours un bon équilibre pendant que vous jouez. Jouez sur un plancher plat offrant suffisamment d'adhérence pour les activités de jeu, et portez des chaussures appropriées (pas de talons hauts, tongs, etc.) ou jouez les pieds nus, selon le cas.

Avant de permettre aux enfants d'utiliser KINECT : Déterminez de quelle façon chaque enfant peut utiliser KINECT et s'il doit être supervisé pendant qu'il joue. Si vous permettez à des enfants d'utiliser KINECT sans supervision, expliquez-leur comment jouer en toute sécurité. Assurez-vous que les enfants qui utilisent KINECT le font de manière sécuritaire, en fonction de leurs limites, et qu'ils comprennent bien l'utilisation appropriée du système.

Pour minimiser la fatigue visuelle causée par les reflets : Placez-vous à une distance confortable de votre moniteur ou téléviseur et du sensor KINECT; placez votre moniteur ou téléviseur et le sensor KINECT à l'écart des sources de lumière produisant des reflets ou fermez les stores des fenêtres; privilégiez une lumière naturelle qui minimise les reflets et la fatigue visuelle et augmentez le contraste et la clarté, et ajustez la luminosité et le contraste de votre moniteur ou téléviseur.

Ne vous fatiguez pas trop. Avec le système KINECT, un certain degré d'activité physique est nécessaire. Consultez un médecin avant d'utiliser KINECT si vous souffrez d'un problème médical limitant votre capacité à effectuer des activités physiques de manière sécuritaire, ou si vous êtes enceinte ou souffrez de problèmes cardiaques, respiratoires, orthopédiques, du dos ou des articulations, si votre tension artérielle est élevée ou si vous éprouvez des difficultés à faire des exercices physiques, ou si on vous a conseillé de limiter vos activités physiques. Consultez un médecin avant de débiter un programme d'exercices ou de conditionnement physique incluant le système KINECT. Ne jouez pas pendant que vous êtes sous l'influence de médicaments ou d'alcool, et assurez-vous que votre équilibre et vos capacités physiques vous permettent de faire des mouvements pendant le jeu.

Arrêtez-vous et reposez-vous si vos muscles, vos articulations ou vos yeux sont fatigués ou douloureux. Si vous éprouvez de la fatigue excessive, de la nausée, un essoufflement, une oppression thoracique, un étourdissement, un malaise ou une douleur, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT D'UTILISER LE SYSTÈME et consultez un médecin.

Lisez le Guide du jeu sain sur le site www.xbox.com pour en savoir davantage.

GARANTIE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN RÉGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-vingt-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, rendez-vous sur www.konami.com/support pour obtenir de l'aide. Depuis cette page, vous pourrez accéder à de nombreuses rubriques d'assistance ainsi qu'à notre base de connaissances, disponible 24 h/24 et 7 jours/7. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offres spéciales et bien plus encore!

Portions Copyright © 2003-2004, Mark Borgerding / Infernal Engine © 2010 Terminal Reality, Inc.

Les noms et logos de « Terminal Reality » et de « Infernal Engine » sont des marques de commerce de Terminal Reality, Inc. Tous droits réservés.

ADVERTENCIA Antes de disfrutar este juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y el manual de cualquier otro periférico para conocer información importante de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de hardware de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al Servicio de soporte al cliente de Xbox.

Para obtener información de seguridad adicional, consulta el interior de la contratapa.

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.



Para más información, visite www.ESRB.org.

CONTENIDO

ENGLISH	1
FRENCH	9
SPANISH	
CONFIGURANDO TU MICRÓFONO Y TU CÁMARA	17
INTERPRETANDO POR PRIMERA VEZ	17
EDICIÓN DE VIDEO	18
COMUNIDAD	18
MODOS DE JUEGO	19
PRÁCTICA	20
DETALLES DE LA CANCIÓN	20
GRABAR	20
TIENDA	20
KINECT	21
CONECTE A XBOX LIVE	21
GARANTÍA	23
CRÉDITOS	24

CONFIGURANDO TU MICRÓFONO Y TU CÁMARA

¡Def Jam Rapstar te ayudará a mantenerte en el ritmo sin importar qué clase de configuración tengas! Algunos televisores y equipos de audio/video pueden introducir retrasos entre las notas que ves en pantalla y la música que oyes en los altavoces. La calibración de audio puede reducir este retraso.

Cuando entras al juego por primera vez, tendrás la opción de realizar una Calibración de Audio antes de jugar. Apunta el micrófono a tus altavoces y presiona **A** para empezar la calibración. Espera hasta que la calibración esté finalizada antes de mover el micrófono. Si continúas notando un retraso mientras estás jugando, selecciona Calibración del Menú de Opciones y luego selecciona Audio para llevar a cabo el proceso de calibración una vez más.

Cambia el enfoque de la imagen rotando el anillo de enfoque en la cámara Xbox LIVE Vision.

INTERPRETANDO POR PRIMERA VEZ

¿Primera vez al micrófono?

Def Jam Rapstar es acerca de perfeccionar las letras, el tempo y el tono.

Todas las canciones del juego son cantadas como rap. Ocasionalmente, las canciones pueden incluir secciones con tonalidad.

Las notas de Rap se marcan con objetivos circulares de rap. Interpreta a ritmo con la barra de reproducción para anotar la mayor cantidad de puntos.

Las notas con tonalidad se marcan en el área de juego con líneas delgadas. Mientras más larga la línea, más tiempo debes sostener la nota. Interpreta estas secciones con el tono preciso para anotar la mayor cantidad de puntos.

Rapea o canta la letra correcta para ganar puntos de bono de letra adicionales al final de la frase.

Alcanzar las notas de modo correcto llena el Medidor de Multiplicar, el cual incrementa el Multiplicador. El temporizador de Frase, ubicado debajo del Medidor de Multiplicar, marca el largo de cada frase.

Si el Medidor no está lleno para el final de la frase, el Multiplicador será reiniciado en cero.

Si el Medidor de Multiplicar se llena antes del final de una frase, el Medidor de Poder de Platino se empezará a llenar. Una vez que el Medidor está lleno, el Poder de Platino se activará y doblará el Multiplicador. El Poder de Platino solamente dura por un corto periodo de tiempo, así que ¡asegúrate de mantenerte en el ritmo!

Antes de que comiences una canción, puedes asignar efectos de audio del menú de Configuraciones. Los efectos de audio, como el eco y las reverberaciones, pueden encenderse y apagarse mientras interpretas. A medida que progresas a través del Modo Carrera, puedes liberar efectos de Audio adicionales. Los Efectos de Audio no afectan tu puntaje, así que diviértete experimentando con diferentes configuraciones!

EDICIÓN DE VIDEO

Luego de cada interpretación, puedes crear un video musical personalizado de 30 segundos de ti mismo usando calcomanías, animaciones y otros efectos.

Empieza por elegir 30 segundos de tu interpretación. Usa el **⬅** para desplazarte a través tu interpretación. Luego presiona **A** para seleccionar el clip de 30 segundos que quieres usar.

Una vez que has seleccionado tu clip favorito, puedes entonces añadir detalles y efectos especiales para hacer que tu video luzca caliente. Comienza por elegir un efecto — una calcomanía, una animación o un efecto de video. Cada video tiene múltiples espacios de efectos que te permiten añadir efectos en diferentes lugares en tu video. Selecciona un espacio vacío para añadir un efecto o editar un efecto existente seleccionando un espacio ocupado por un efecto.

Hay varias formas de editar y personalizar calcomanías y animaciones.

Mover y cambiar el tamaño es simple. Usa los **⬅** y **➡** para cambiar la posición y el tamaño de tu efecto seleccionado. Tocar **X/Y** te permitirá darle vuelta al efecto.

Ajustar el color y la transparencia pueden personalizar aún más las calcomanías y las animaciones. Usa el **⬅** en la ventana de color para cambiar el matiz. En la ventana de transparencia, los **⬅** pueden ser usados para hacer que los efectos sean más o menos transparentes.

Los efectos pueden aparecer en tu video por el tiempo que tu decidas — bien sea por unos cuantos cuadros rápidos o por la duración entera de tu clip. Usa los **⬅** para seleccionar el momento cuando el efecto aparece y termina. Añade más estilo desvaneciendo tus efectos a la entrada y la salida. Usa los **⬅** para ajustar que tan rápido estos elementos aparecen y desaparecen.

El sonido es, por supuesto, el último elemento para personalizar tu interpretación. Usa los **⬅** para ajustar el volumen para los jugadores y la música. Añade efectos de audio de la misma manera que los efectos visuales y afina tu sonido de superestrella.

Después de editarlo guarda el video y, si estás conectado en línea, sube tu desempeño para que otros jugadores lo vean en la Comunidad Def Jam Rapstar. Es importante saber que todo lo que subas estará sujeto a los términos de uso anunciados en el sitio web. DefJamRapstar.com <<http://DefJamRapstar.com>>.

COMUNIDAD

¡Explora la Comunidad Def Jam Rapstar en tu Xbox 360!

La Comunidad Def Jam Rapstar es el destino para los jugadores alrededor del mundo. Bien sea un novato del Hip Hop, un maestro MC o el próximo magnate de la música, la Comunidad ofrece algo para todos.

Luego de crear una cuenta a través de tu Xbox 360, tendrás acceso instantáneo para subir y compartir videos con fanáticos de todas partes del mundo.

Cuando el juego se juega por primera vez se te pedirá que te registres para que tengas una cuenta Def Jam Rapstar. Si ya te has registrado a través de DefJamRapstar.com, puedes acceder a tu cuenta en este momento.

Si eliges saltarte el proceso de registro o de iniciar sesión en tu cuenta en este momento, serás preguntado nuevamente cuando trates uno o lo otro de:

- Subir uno de tus videos a la Comunidad
- acceder a una característica de la Comunidad que requiera una cuenta

Una vez que has iniciado sesión en tu cuenta de Def Jam Rapstar, será sincronizada con tu cuenta Xbox Live Gamertag. Def Jam Rapstar guardará tu inicio de sesión y nunca tendrás que registrarte para iniciar en tu Xbox 360 de nuevo.

Si te has registrado previamente para una cuenta Def Jam Rapstar a través de DefJamRapstar.com y has olvidado tu contraseña antes de iniciar sesión con tu consola, puedes reinicializar tu contraseña en el sitio web.

Desde el centro de la Comunidad puedes dar seguimiento a tus amigos, fanáticos y rivales. También puedes revisar los videos de otros jugadores en los videos Presentados, Más Pegados y Más Recientes para hacerte una idea de la competencia y calificarlos directamente desde tu consola.

Puedes ver tus interpretaciones que has subido seleccionando la carta de tu Perfil de la Comunidad en la sección Comunidad. También puedes ver todas tus interpretaciones subidas y guardadas seleccionando Mis Videos del Menú Principal.

¿Quieres tener acceso a la experiencia completa de Def Jam Rapstar? Comparte interpretaciones, forma equipos, compite en batallas e incrementa tu Reputación en la Comunidad en DefJamRapstar.com.

Visita DefJamRapstar.com para ver las preguntas más frecuentes hechas sobre la integración de la Consola con DefJamRapstar.com, obtener la información más actualizada sobre cómo puedes aprovechar al máximo la experiencia que vivas, y ver los términos de uso y políticas de privacidad aplicables.

MODOS DE JUEGO

• MODO CARRERA:

¡Elevate a través de los rangos y conviértete en un Def Jam Rapstar! Tus destrezas serán desafiadas en cada etapa. A medida que tu rango se incrementa, liberarás desafíos adicionales. Vuelve a visitar las etapas iniciales para completar todos los desafíos.

Juega a través del Modo carrera para ganar micrófonos y liberar etapas adicionales, canciones, pistas de estilo libre y efectos que pueden ser usados en otros modos de juego.

Completa el Modo carrera y libera el Modo experto, que remueve las letras de las canciones de la pantalla para que tengas un verdadero desafío!

Verifica el menú de Estadísticas del Jugador para ver el progreso de la Carrera y las estadísticas del juego.

En ambos modos Carrera y Fiesta, las pistas se pueden ordenar por Artista o Título de la Canción. Puedes cambiar el orden en el que aparecen las canciones presionando **Y**.

• MODO FIESTA:

No siempre tienes que ser el único intérprete en Def Jam Rapstar...

Desafía a un amigo en el Modo batalla o trabajen juntos para interpretar un dueto.

*** Nota:** Los modos Batalla y Dueto requieren el uso de dos micrófonos. Se puede conectar un segundo micrófono en cualquier momento. Tu configuración particular de equipo puede requerir un multiconector USB para conectar dos micrófonos al mismo tiempo.

Si tu Xbox está conectada a la Xbox LIVE, puedes subir tus videos y compartir tu fiesta con la comunidad Def Jam Rapstar.

Se pueden reproducir canciones una-tras-otra creando una lista de reproducción personalizada. Escoge las pistas y presiona **A** en "Añadir a Lista de Reproducción". Puedes ver tu lista de reproducción tocando **X**. Para cambiar el orden de las canciones, usa **A** y el **⬅** para reordenar las pistas. Presiona [Botón Y/Botón Triángulo] para despejar tu lista de reproducción.

• MODO ESTILO LIBRE:

¡Luce tus destrezas como un Def Jam Rapstar!

Selecciona uno de los ritmos de estilo libre exclusivos de los productores más pegados en hip-hop y graba el próximo gran éxito.

Conecta una cámara Xbox LIVE Vision y comparte tus mejores estilo libres con la comunidad Def Jam Rapstar.

En este modo, la línea de tiempo de grabación muestra la duración de la pista de estilo libre. El video empezará a grabarse al principio de la pista. La sesión de grabación terminará cuando el marcador de tiempo llegue al final de la línea de tiempo. Una sesión también puede terminar en cualquier momento durante la grabación presionando **Y**.

PRÁCTICA

¿Tienes problemas para concluir una canción o sólo quieres trabajar en tus destrezas? El modo práctica divide las canciones en secciones para permitir el fácil acceso a varias partes de la canción. Puedes seleccionar una sección sencilla o una serie de secciones para practicar. El título de la sección se muestra en pantalla y la sección regresará al principio cuando termine de reproducirse.

Para cambiar secciones, selecciona Nueva Sección del menú de pausa.

Si quisieras recomenzar la sección actual sin tener que pasar a través del menú de pausa, presiona **X**.

DETALLES DE LA CANCIÓN

Selecciona Detalles de la canción en cualquier pista para leer un desglose en profundidad de la información acerca de la canción y las más recientes estadísticas del juego.

GRABAR

Si hay una cámara Xbox LIVE Vision onectada, la grabación comenzará automáticamente al principio de una canción. En la pantalla se muestra una vista preliminar de tu interpretación mientras la cámara está grabando.

Si la calidad de imagen de video es pobre, trata de ajustar las configuraciones de la cámara ubicadas en el Menú de Calibración, enfocando manualmente la cámara o ajustando la iluminación en la habitación. Una fuente de iluminación frontal, ubicada al lado de tu televisión, será la que mejor iluminará al jugador.

TIENDA

¡Mantén fresca tu lista de reproducción! Encuentra las pistas más pegadas en la tienda Def Jam Rapstar y actualiza constantemente tu biblioteca de canciones.

Elige Tienda desde el menú principal para acceder a todos los trozos de contenido descargable que están disponibles para ti. Examina a través de la tienda y usa Puntos Microsoft para comprar contenido adicional del juego — bien sean canciones de los principales artistas del Hip Hop o exclusivas pistas de estilo libre.

Puedes buscar contenido de varias maneras. Ordena las pistas por Título de la Canción, Artista o Precio presionando **Y**. Para ver las más recientes adiciones, selecciona la categoría "Nuevo". Los detalles adicionales acerca del artículo se pueden encontrar en el tablero de información.

En la tienda, puedes revisar una pista antes de comprarla. Escoge una canción, desplázate hasta Avance y selecciona con el **A** para escuchar un clip de cualquier canción antes de comprarla.

Si te gusta lo que escuchas, desplázate a Comprar y selecciona **A**.

Las compras se añadirán directamente a tu menú de selección de canciones en el Modo fiesta. Si compraste una pista de Estilo libre, estará disponible en el modo Estilo libre.

Los artículos en la tienda son actualizados regularmente, así que ¡mantente regresando por los nuevos lanzamientos!

En DefJamRapstar.com se anuncian los términos adicionales sobre el uso de la Tienda y el contenido que puedes bajar, incluso los términos de uso aplicables.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de juegos y entretenimiento en línea para Xbox 360®. Tan sólo conecta la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y únete gratis a la diversión. Puedes obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado) - con KINECT, puedes controlar películas en alta definición con sólo un movimiento de la mano. Actualízate a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y más. Xbox LIVE es tu conexión a más juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar tu consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decide con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establece un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familyssettings.

Cómo obtener ayuda con KINECT

Obtén más información en Xbox.com

Para obtener más información acerca de KINECT, incluyendo tutoriales, visita www.xbox.com/support.



Cómo jugar KINECT con seguridad

Asegúrate de contar con espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Los juegos con KINECT requieren distintos tipos de movimientos. Al jugar asegúrate de no golpear a otros jugadores, transeúntes, mascotas, muebles u otros objetos ni tropezar o chocar con ellos. Si juegas de pie o caminas durante el juego, necesitas tener buen equilibrio.

Antes de jugar: Busca en todas las direcciones (derecha, izquierda, adelante, atrás, abajo y arriba) cosas que pudieras golpear o con las que pudieras tropezar. Asegúrate de que el área de juego está a una distancia segura de ventanas, paredes, escaleras, etc. Comprueba que no hayan objetos con los que puedas tropezar como juguetes, muebles, alfombras sueltas, niños, mascotas, etc. Si es necesario, traslada los objetos o a las personas fuera del área de juego. No olvides mirar hacia arriba: toma en cuenta lámparas, ventiladores u otros objetos que cuelgan del techo al revisar el área de juego.

Durante el juego: Aléjate lo suficiente de la televisión como para evitar el contacto. Mantén una distancia adecuada con otros jugadores, transeúntes y mascotas (puede variar dependiendo del juego, de manera que debes tener en consideración el tipo de juego al determinar esta distancia). Mantente atento a objetos o personas con los que pudieras tropezar o que pudieras golpear; las personas u objetos se pueden trasladar dentro del área durante el juego, así que siempre debes estar atento a tu entorno.

Asegúrate siempre de tener buen equilibrio al jugar. Juega sobre una superficie nivelada, con suficiente adherencia para las actividades del juego. Además, asegúrate de contar con calzado adecuado (evita zapatos de tacón, sandalias, etc.) o de estar descalzo, si corresponde.

Antes de permitir que niños usen KINECT: Define cómo cada niño puede usar KINECT y si requieren supervisión durante estas actividades. Si permites que niños usen KINECT sin supervisión, asegúrate de explicarles toda la información e instrucciones de seguridad y salud correspondientes. **Asegúrate de que los niños que usen KINECT jueguen de forma segura** y según sus límites, además de que entiendan cómo usar el sistema de forma correcta.

Para minimizar el cansancio visual causado por el brillo: Ubícate a una distancia cómoda del monitor o televisión y del sensor KINECT. Aleja el monitor o televisión y el sensor KINECT de fuentes de luz que produzcan brillo o usa persianas para regular los niveles de luz; privilegia la luz natural moderada que minimiza el cansancio visual y aumenta el contraste y la claridad; ajusta los valores de brillo y contraste de la televisión o monitor.

No realices esfuerzos excesivos. Los juegos con KINECT requieren distintos tipos de actividad física. Consulta a un médico antes de usar KINECT si tienes alguna condición o problema médico que afecte tu capacidad de realizar actividad física o si: estás o puedes estar embarazada; si padeces algún problema cardíaco, respiratoria, lumbar, de las articulaciones u otra condición ortopédica; si sufres hipertensión o dificultades para realizar actividad física o si se te ha indicado que debes restringir tu actividad física. Consulte a tu médico antes de iniciar cualquier rutina o régimen de ejercicios incluido en KINECT. No juegues bajo la influencia de las drogas o el alcohol y asegúrate de tener buen equilibrio y estado físico para cualquier movimiento durante el juego.

Para y descansa si te empiezan a doler los músculos, las articulaciones o los ojos, o te cansas. Si sientes fatiga excesiva, náuseas, falta de aliento, presión en el pecho, mareos, malestar o dolor, DETÉN SU USO INMEDIATAMENTE y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía de juego saludable en www.xbox.com.

GARANTÍA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de pérdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor dirígete a www.konami.com/support si requieres asistencia, aquí tendrás acceso a muchos materiales de apoyo, al igual que a nuestra Base de Conocimientos que está disponible 24 horas al día, 7 días a la semana. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos los productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Regístrate ahora en www.konami.com y recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!

Porciones Marca Registrada © 2003-2004, Mark Borgerding / Infernal Engine © 2010 Terminal Reality, Inc. Los nombres y logos de "Terminal Reality" e "Infernal Engine" son marcas registradas de Terminal Reality, Inc. Todos los derechos reservados.

CREDITS / CRÉDITS / CRÉDITOS

For detailed music credits both for songs included on the disc and downloadable content, please visit www.DefJamRapstar.com/music

Pour obtenir des renseignements détaillés sur les chansons incluses sur les disques et disponibles sous forme de contenu téléchargeable, consultez www.DefJamRapstar.com/music.

Para leer los créditos musicales detallados de las canciones incluidas en el disco y el contenido descargable, visita por favor www.DefJamRapstar.com/music

DEVELOPED BY / DÉVELOPPÉ PAR / DESARROLLADO POR TERMINAL REALITY, INC.

**PRESIDENT AND CHIEF TECHNICAL OFFICER /
PRESIDENTE Y OFICIAL TÉCNICO EN JEFE /
PRÉSIDENT ET DIRECTEUR TECHNIQUE**

Mark Randel Studio Director
John O'Keefe

**CREATIVE DIRECTOR / DIRECTEUR DU STUDIO /
DIRECTOR DE ESTUDIO**

Drew Haworth

**ART DIRECTOR / DIRECTEUR CRÉATIF /
DIRECTOR CREATIVO**

Adam Norton

**AUDIO DIRECTOR / DIRECTEUR, AUDIO /
DIRECTOR DE AUDIO**

Kyle Richards

PRODUCTION / PRODUCTION / PRODUCCIÓN

**EXECUTIVE PRODUCER / PRODUCTEUR
EXÉCUTIF / PRODUCTOR EJECUTIVO**

Brendan Goss

PRODUCER / PRODUCTEUR / PRODUCTOR

Paul Eckstein

**COMMUNITY MANAGER / GESTIONNAIRE,
COMMUNAUTÉ / GERENTE DE COMUNIDAD**

Alexis Hebert

PROGRAMMING / PROGRAMMATION / PROGRAMACIÓN

**LEAD PROGRAMMER / PROGRAMMEUR
PRINCIPAL / PROGRAMADOR LÍDER**

Russell Mirabelli

**PROGRAMMERS / PROGRAMMEURS /
PROGRAMADORES**

Andrew Davis
Chad Fuhlman
Daniel Hilburn
Chris Johnson

Dean Kusler
Joe Scheinberg
Chris Schmelzle
Josh Stoddard
Brenden Tennant

ART / GRAPHISMES / ARTE

**LEAD ARTIST / INFOGRAPHISTE PRINCIPAL /
ARTISTA LÍDER**

Paul LaSalle

**SENIOR SPECIAL EFFECTS ARTIST /
INFOGRAPHISTE PRINCIPAL, EFFETS VISUELS /
ARTISTA SENIOR DE EFECTOS ESPECIALES**

Glenn Gamble

ARTIST / INFOGRAPHISTE / ARTISTA

Jessica Nida

**ART INTERN / STAGIAIRE EN INFOGRAPHIE /
INTERNO DE ARTE**

Chris Barker

DESIGN / CONCEPTION / DISEÑO

**LEAD DESIGNER / CONCEPTEUR PRINCIPAL /
DISEÑADOR LÍDER**

Robert Selitto

**GAME DESIGNERS / CONCEPTEURS DU JEU /
DISEÑADORES DEL JUEGO**

Dennis Chappell
Justin Miller

AUDIO / AUDIO / AUDIO

**SOUND DESIGNERS / CONCEPTEURS, SON /
DISEÑADORES DE SONIDO**

David Kizale
Tyler Piersall

**SONG IMPLEMENTERS / IMPLÉMENTATION
DES CHANSONS / IMPLEMENTADORES DE
CANCION**

Dave Cain
Jose Sanchez
Phillip Washington

INFERNAL ENGINE

**VP OF SALES AND MARKETING / V.-P., VENTES
ET COMMERCIALISATION / VICE PRÉSIDENTE
DE VENTAS Y MERCADEO**

Joe Kreiner

**TECHNICAL DIRECTOR / DIRECTEUR
TECHNIQUE / DIRECTOR TÉCNICO**

Chris Bream

**TECHNICAL ARTIST / ARTISTE, TECHNIQUE
/ ARTISTA TÉCNICO**

Ryan Monday

**LEAD NETWORK PROGRAMMER /
PROGRAMMEUR PRINCIPAL, RÉSEAU /
PROGRAMADOR DE RED LÍDER**

Marius Ulsamer

**SUPPORT ENGINEERS / INGÉNIEURS
(ASSISTANCE) / INGENIEROS DE APOYO**

Ian Callanan
Tom Johnson
Harold Myles

**ADDITIONAL PROGRAMMING /
PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE /
PROGRAMACIÓN ADICIONAL**

Michael Bales
Allen Bogue
Matt Butler
Marvin Douma
Eric Fowler
Seth Hawkins
Jennifer Lear
Nathan Peugh
Ramesh Prakashpalan
Craig Reichard
Paul Russell
Jayson Smith

**QUALITY ASSURANCE /
ASSURANCE QUALITÉ /
ASEGURAMIENTO DE CALIDAD**

**QA MANAGER / RESPONSABLE, AQ /
GERENTE DE AC**

Al Goss

**QA LEADS / TESTEURS PRINCIPAUX, AQ /
LÍDERES DE AC**

Edmund Chang
Shawn Bovea
Greg Martin

**QA TESTERS / TESTEURS, AQ /
PROBADORES DE CA**

James Clevenger
Drew Danielson
Lori Gentry
Andres Hernandez
Daniel Craig
Scott Coker
Michelle Eastman
Neil Norton
Bo Rogers

**ADMINISTRATION /
ADMINISTRATION /
ADMINISTRACIÓN**

**HUMAN RESOURCES DIRECTOR /
DIRECTRICE, RESSOURCES HUMAINES /
DIRECTOR DE RECURSOS HUMANOS**

Diana Handler

**OFFICE MANAGER /
CHEF DE BUREAU / GERENTE DE OFICINA**

Karen Castro

CONTROLLER / CONTRÔLEUR / CONTRALOR

Maricor Gardner

SYSTEMS AND NETWORK

**ADMINISTRATOR / ADMINISTRATEUR,
SYSTÈMES ET RÉSEAU / ADMINISTRADOR
DE SISTEMAS Y REDES**

James Wilkinson

**BUSINESS SYSTEMS TECHNICIAN /
TECHNICIEN, SYSTÈMES COMMERCIAUX /
TÉCNICO DE SISTEMAS DE NEGOCIOS**

Matt Hall

**ADDITIONAL SUPPORT /
ASSISTANCE SUPPLÉMENTAIRE /
APOYO ADICIONAL**

**ADDITIONAL ART / GRAPHISMES
SUPPLÉMENTAIRES / ARTE ADICIONAL**

Francois Shogreen

**ADDITIONAL DESIGN / CONCEPTION
SUPPLÉMENTAIRE / DISEÑO ADICIONAL**

Matt Emery

**ADDITIONAL QA / AQ SUPPLÉMENTAIRE /
AC ADICIONAL**

DJ Rowden

**SPECIAL THANKS / REMERCIEMENTS
SPÉCIAUX / AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**

Jason Alexander
Stephen Cluff
Brian Fieser
Kurt Loudy
Glenn Snyder
Shawn Spetch
Bobby St. Aubin

**ADDITIONAL THANKS / REMERCIEMENTS
SUPPLÉMENTAIRES / AGRADECIMIENTOS
ADICIONALES**

Phil Brooks
Tracy Gamble
Julia Gilbert

**PRODUCTION BABIES / BÉBÉS DE LA
PRODUCTION / BEBÉS DE PRODUCCIÓN**

London Hilburn
Tanek Davis
Parker Tennant

4MM GAMES, LLC

**CEO / PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL /
PRÉSIDENTE EJECUTIVO**

Nick Perrett

**CCO / RESPONSABLE DU DÉPARTEMENT
CONFORMITÉ / CCO**

Jamie King

CTO / DIRECTEUR TECHNIQUE / CTO

Gary J. Foreman

**EVP / V.-P. EXÉCUTIF / VICE PRÉSIDENTE
EJECUTIVO**

Paul Coyne

**CREATIVE DIRECTOR / DIRECTEUR CRÉATIF
/ DIRECTOR CREATIVO**

Alexander Reyna

**THE PRODUCER / LE PRODUCTEUR / EL
PRODUCTOR**

Mark Garone

**PRODUCTION / PRODUCTION /
PRODUCCIÓN**

Heath Loshbaugh
Lance Williams

**MOTION GRAPHICS / GRAPHISMES ANIMÉS /
GRÁFICAS ANIMADAS**

Layne Braundstein
Jack Lykins
Genevieve Manion
Anatole Branch

3D ART / GRAPHISMES 3D / ARTE 3D

Rogelio Olguin
Christian A. Godoy

ONLINE / EN LIGNE / EN LÍNEA

**SENIOR WEB DEVELOPER / DÉVELOPPEUR
PRINCIPAL, TECHNOLOGIE INTERNET /
DESARROLLADOR SENIOR DE WEB**

Ewen Young

**DIRECTOR OF ONLINE DESIGN /
DIRECTEUR, CONCEPTION EN LIGNE /
DIRECTOR DE DISEÑO EN LÍNEA**

John Gist

**HEAD OF OPERATIONS / DIRECTEUR DES
OPÉRATIONS / JEFE DE OPERACIONES**

Lucien Parsons

**WEB DEVELOPERS / DÉVELOPPEURS,
TECHNOLOGIE INTERNET /
DESARROLLADORES DE WEB**

Ward Welch
Skip Matheny
Keegan DeWitt

**INTEGRATION ARCHITECT / ARCHITECTE,
INTÉGRATION / ARQUITECTO DE
INTEGRACIÓN**

Sean Michaels

**SYSTEMS ARCHITECT / ARCHITECTE,
SISTEMAS / ARQUITECTO DE SISTEMAS**

Michael Walker

**WEB DESIGNERS / CONCEPTEURS, SITE
WEB / DISEÑADORES DE WEB**

Celina Alvarado
Carla Gannis
Tristian Spence

**RESEARCH / RECHERCHES /
INVESTIGACIÓN**

Michael Bocian
Jen Taclas

**MARKETING /
COMMERCIALISATION /
MERCADÉO**

**DIRECTOR OF MARKETING / DIRECTEUR,
COMMERCIALISATION / DIRECTOR DE
MERCADÉO**

Devin Winterbottom

**COMMUNICATIONS DIRECTOR /
DIRECTEUR, COMMUNICATIONS /
DIRECTOR DE COMUNICACIONES**

Devin Bennett

**LIFESTYLE MARKETING DIRECTOR /
DIRECTEUR, COMMERCIALISATION STYLE
DE VIE / DIRECTOR DE MERCADÉO DE
ESTILO DE VIDA**

Courtney Adams

**MARKETING MANAGER / RESPONSABLE,
COMMERCIALISATION / GERENTE DE
MERCADÉO**

Alison Kain

**VP CONSUMER MARKETING / V.-P.
COMMERCIALISATION CONSOMMATEURS /
VICE PRÉSIDENTE DE MERCADÉO DE
CONSUMIDORES**

Joe Rapolla

**NORTH AMERICAN COMMUNITY MANAGER /
RESPONSABLE, COMMUNAUTÉ NORD-
AMÉRICAINE / GERENTE DE COMUNIDAD PARA
AMÉRICA DEL NORTE**

Larry "Blackspot" Hester

**EUROPEAN MARKETING DIRECTOR /
DIRECTEUR, COMMERCIALISATION
EUROPÉENNE / DIRECTOR DE MERCADÉO
PARA EUROPA**

Gavin Shackell

**MARKETING CONSULTANT /
RESPONSABLE, COMMERCIALISATION /
GERENTE DE MARKETING**

Sarah Brockhurst

RETAIL CONSULTANT

Mignon Espy

PACKAGING CONSULTANT

David Santana

INTERNS / STAGIAIRES / INTERNOS

Jayne Figueroa
Julie Marracino

**OFFICE MANAGER / HR MANAGER / CHEF
DE SERVICE / DIRECTRICE RH / GERENTE DE
OFICINA / GERENTE DE RRHH**

Julia Chernyak

**INTRO MOVIE / CINÉMATIQUE
D'INTRODUCTION / PELÍCULA DE
INTRODUCCIÓN**

Alexander Horton, Inky Laburnham LLC

**CONSULTANTS / CONSULTANTS /
CONSULTORES**

DJ Enuff

Ebro
Sylvain Adeline
Mathieu Schreyer
Aaron Drogoszewski
Datwon Thomas
Chris O'Donnell
Alex De Rakoff
DJ Semtex
Matthew Hart

**SPECIAL THANKS / REMERCIEMENTS
SPÉCIAUX / AGRADECIMIENTOS
ESPECIALES**

Allen Wyke
Philip Barber
Philip Kearney
Joanna McGee
Marcus Williams Jr.
Marc Goldberg
Mrs P
Cosmo
Jenna
ACE & JIG
Matty McFly
Maxim e Robin
Patricia Bernetti
Sylvain Adeline

DEF JAM INTERACTIVE

**EXECUTIVE PRODUCERS / PRODUCTEURS
EXÉCUTIFS / PRODUCTORES EJECUTIVOS**

Kevin Liles
Russell Simmons
Lyor Cohen
Lauren Wirtzer

**PROJECT COORDINATOR / COORDINADOR
DEL PROYECTO / COORDINATEUR DU
PROJET**

James Waller

**MUSIC COORDINATORS / COORDINADORES
DE LA MÚSICA / COORDINATEURS
MUSICAUX**

Brian Berger
Michael Glover
Walter Randolph

**INTRO MOVIE MUSIC / MUSIQUE DE LA
CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION / MÚSICA
DE LA PELÍCULA DE INTRODUCCIÓN**

DJ Riz

AUTUMN GAMES

**CEO / PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL /
PRÉSIDENTE EJECUTIVO**

Alex Collmer

**PRESIDENT & COO / DIRECTEUR GÉNÉRAL /
PRÉSIDENTE Y COO**

Jason Donnell
**PRESIDENT OF PRODUCTION / PRÉSIDENT
DE LA PRODUCTION / PRÉSIDENTE DE
PRODUCCIÓN**
Murali Tegulapalle

**EXECUTIVE VICE PRESIDENT / VICE-
PRÉSIDENT EXÉCUTIF / VICE PRÉSIDENTE
EJECUTIVO**

Jeff Ulin

**VICE PRESIDENT MARKETING / V.-P.,
COMMERCIALISATION / VICE PRÉSIDENTE
DE MERCADÉO**

David Kim

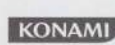
**EXECUTIVE PRODUCER / PRODUCTEUR
EXÉCUTIF / PRODUCTOR EJECUTIVO**

Gene Bahng

**SPECIAL THANKS / REMERCIEMENTS
SPÉCIAUX / AGRADECIMIENTOS
ESPECIALES**

Jimmy Balodimas
Peter Scialla
Paul Scialla

© 2010 4mm Games, LLC, KONAMI and the KONAMI logo are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. All rights reserved. "DEF JAM RAPSTAR" is a trademark of Simco, LLC, a subsidiary of Def Jam Interactive. The Def Jam Interactive logo is a trademark of Def Jam Enterprises, Inc. 4mm Games and the 4mm logo are trademarks of 4mm Games, LLC. Game software excluding Simco, LLC elements is the copyright of 4mm Games, LLC. All rights reserved. Infernal Engine © 2010 Terminal Reality, Inc. Portions of Infernal Engine Copyright (c) 2003-2004. Mark Borgerding. The "Terminal Reality" and "Infernal Engine" names and logos are trademarks of Terminal Reality, Inc. Autumn Games and the Autumn Games logo are trademarks of CEA Autumn Management, LLC. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Theora software provided by Xiph.org Foundation. Copyright © 1994-2004 Xiph.org Foundation. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.



NOTES

NOTES