

ENGLISH

BREAKS, BEATS AND BATTLES...

Have you got what it takes to make it as a B-Boy? See yourself as the next Crazy Legs? Embrace the B-Boy lifestyle and prove you've got the skill, rhythm and creativity to take the scene by storm.

Begin as a novice, defeat local rivals and build up your rep, image and repertoire of moves until you are ready to battle the best.

Earn respect from your B-Boy rivals – as your reputation grows, you'll be invited to bigger and more challenging tournaments. Your opponents will become tougher and you will need all your talents to see them off in a B-Boy battle.

Make the floor burn with flamboyant, spectacular routines to make your opponent's jaw drop and blow the judge's minds.

MEMORY STICK DUO™

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

The minimum amount of free space required to save B-Boy™ data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

WIRELESS (WLAN) FEATURES

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



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

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



INFRASTRUCTURE MODE

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

PLEASE NOTE: B-Boy™ supports Ad Hoc Mode only

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

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

USING MENU SCREENS

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

DEFAULT CONTROLS



- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. L button | Move Character/Oprock Moves |
| 2. R button | Balance/Rhythm |
| 3. ↑, ↓, ←, → directional buttons | Move Character |
| 4. analog stick | Diss/Special Entries/ Finishing Moves |
| 5. △ button | Toprock Moves |
| 6. □ button | Freeze Moves |
| 7. ○ button | Power Moves |
| 8. X button | Footwork Moves |
| 9. START button | Pause |

NOTE: while your B-Boy is passive, watching an opponent, you can perform dance steps by pressing the directional buttons.

THE GAME SCREEN



- 1. Player's Hype bar
- 2. Medals owned
- 3. Medals in play
- 4. Beat Wheel

- 5. Timer
- 6. Opponent's Hype bar
- 7. Move being performed
- 8. Previous move performed

GETTING STARTED

After a short cinematic sequence, the Title Screen will be displayed. Press the START button to access the Main Menu.

MAIN MENU



GAME MODES

LIVIN' DA LIFE

This single player mode is your opportunity to give it your all as a B-Boy. Start at the bottom with no moves and little knowledge and use your desire and determination to fight your way to the top of the worldwide B-Boy scene. Success is achieved by learning moves, winning battles and looking good.

STARTING A GAME

After selecting Livin' Da Life from the Main Menu, choose New Game to start the game from the beginning or Continue to load a game previously saved to Memory Stick Duo™.

CREATING A CHARACTER

If you are playing for the first time you'll need to create a B-Boy character. Select a Gender for your character by pressing **←** or **→** followed by the **X** button. Press **←** or **→** to view the different preset characters and press the **X** button to select the one you want to play as. You can adjust various character attributes from the Customise list – press **↑** or **↓** to highlight the feature you want to change and press **←** or **→** to toggle through the available options. Select Done and press the **X** button when you are happy with your character's appearance. During the game, you can change your character's clothes at any time by selecting Change Character Clothing in The Lab.

GAME FLOW

Livin' Da Life mode revolves around The Lab, the base from which your quest for global domination of the B-Boy scene begins. You can use The Lab to practise and organise your moves, to accept challenges and enter tournaments.

When you accept challenges or enter a tournament you will head off to other locations for bouts with a variety of different B-Boys and B-Girls, from relative beginners like yourself, all the way up to the worldwide superstars. After deciding who goes first, you'll get the chance to 'throwdown' your best moves.

By achieving a level of proficiency with the moves at your disposal you'll be able to learn additional moves and win challenges. These challenges, or 'battles', vary depending on a range of predetermined rules and requirements. During a battle, judges award a series of 'medals' to contestants to determine who will be victorious; depending on the type of battle, these medals

may relate to creativity, rhythm, flair, competence at pulling off the basics and skill at piecing together routines – if you possess all those characteristics, you'll go a long way!

NOTE: see the 'How to be a B-Boy' section of this manual for further details on moves and battles.

THE LAB

This is your hangout. When at home, you can practise your moves, change your clothes or embark on B-Boy missions. You've got a laptop, a Jukebox and a Movebook for storing all your moves and B-Boy knowledge.



JUMP ON THE COMPUTER

Fire up your PC and keep tabs on what's coming up. There are four options available on your computer screen, scroll through them by pressing ← or → or the **L** and **R** buttons. Select particular items by pressing ↑ or ↓ and open them by pressing the **X** button.

Messageboard

Read messages from your fellow B-Boys and B-Girls and take the Tutorial to get you started

Schedule

Battle challenges received by email are logged in the Schedule. Scroll through the challenges and select one to take it on. Occasionally, you will also find tournaments to enter here. As you progress through the game you will unlock new tournaments and challenges

Wall of Fame

Check out your B-Boy ranking here. Climb the rankings by gaining points in B-Boy battles

Jukebox

This is where you keep your tunes. Unlock more tracks as you progress through the game

TUTORIAL

Select Tutorial when in The Lab to head down to Graffiti Beach for some hands-on lessons in the art of B-Boying. This is a great way to learn the essentials and gain an appreciation of the 'base moves', the moves on which your B-Boy routines are founded. You'll also learn some basic footwork, benefit from an introduction to crowd-pleasing 'power moves' and learn how to link all the different moves together.

CHECK OUT YOUR MOVEBOOK

Essential reading. This is the bible of B-Boy moves.

Base Moves	See a summary of controls for the 'building block' moves in a B-Boy's repertoire
Moves	A more intensive list of B-Boy moves which can be added to and customised as you pick up new tricks
Disses	Controls for any Disses you've learned
General Movement	The basics every B-Boy should know
Special Entries	Controls for any Special Entries you've learned
Opponent	Controls for moves you can perform during an opponent's throwdown

Whenever you learn a new move, it will become accessible in the Moves section of the Movebook. You can then link that move to a set of 'command buttons', ready to be used in a battle.

In the Moves section of the Movebook, any new move learned will fall into one of the following categories: Footwork, Freeze, Power or Toprock. Press the **L** and **R** buttons to scroll through these categories.

NOTE: you can also unlock 'Special Entries' and 'Finishing Moves'.

When you have learned a new move, you can choose a set of command buttons to link that move to. You can only assign the move to one of four sets of command buttons, which relate to the move type (Footwork, Freeze, Power or Toprock) and the 'tier' (difficulty) of the move. To assign a move go to the relevant tier in the Movebook and press the **X** button.

For example: an advanced Power move might be set up using the following command buttons –    .

NOTE: see the 'How to be a B-Boy' section later in this manual for more information on moves and techniques.

WARDROBE

A good B-Boy needs to look the business so don't forget to take some time choosing your wardrobe. Choose Change Character Clothing to access the Wardrobe and change your character's clothes, hair and footwear whenever you like. New outfits can also be unlocked as you battle through the game and climb the B-Boy Wall of Fame.

PRACTISE YOUR MOVES

Practise makes perfect, and it's vital if you want to defeat rival B-Boys and become the best on the scene. Choose Freestyle Practise to get straight down to it, or Check out your Movebook to brush up on what you've learned so far.

LIVIN' DA LIFE PAUSE MENU

Press the START button during a battle to pause the game. Press  or  to highlight an option from the Pause Menu and press the  button to confirm.

Select Continue Battle to resume the game, choose Restart Battle to start the battle again from the beginning, Move List to check out your available moves or Quit Battle to return to The Lab.

B-BOY JAM

B-Boy Jam offers a quick fire 'arcade' experience. In this mode, you can undertake one-on-one or two-on-two battles. Simply select from a range of Battle Types, choose the number of contestants, choose an environment, set your parameters and go into battle!

Network Battle

Choose Network Battle to take on other PSP™ system owners in Ad Hoc Mode. Once connected, you can choose Host New Game to start a new game or Browse Games to browse existing Network Games available to join.

Hosting A Game

Choose the Battle Type you would like for your game and press the **X** button to confirm, then decide how many players you want to take part. Once you have chosen the Battle Type and number of players, you'll need to pick a venue for your battle. Scroll through the different venues with the directional buttons and confirm your selection with the **X** button. Next, pick the B-Boy character you would like to use – remember each character has their own style and range of moves.

Browse Games

Search for an existing Network Game that's available to join.

NOTE: please see the 'Setting up Ad Hoc Mode' section later in this manual for full details on playing B-Boy™ in Ad Hoc Mode.

BATTLE TYPES

DOMINATION (TIMED BATTLE)

A Domination battle has no fixed length of time but there are restrictions on the number of throwdowns (turns) per B-Boy. Maximising floor time is the way to win.

ROUND FOR ROUND (THROWDOWN BATTLE)

In this battle, there's a fixed number of throwdowns across an odd number of rounds. There are no throwdown time limits. One-on-one battles feature a single throwdown per round. Two-on-two battles feature two throwdowns per round. At the end of each round the winner of the round is declared and the status of medals awarded is reset. Any of the medals can be awarded during this type of battle.

SHOWCASE (TIMED THROWDOWN)

A Showcase has a predetermined number of throwdowns, each of a fixed length. All five medals can be in play. This is the format used for a lot of the big B-Boy tournaments.

OPEN CIRCLE

This is for two to four competitors and has no time limit. Each player takes it in turns to throwdown in a fixed order, defined before the battle begins. Only a single medal is in play for each Open Circle battle. The B-Boy with the lowest score for the medal in play at the end of each round of throwdowns loses a life. If a player loses all their lives then they are out.

PRACTISE

An opportunity to get your moves in tiptop shape before showing them off in a real battle. The dance floor is all yours; when you've done enough training simply press the **START** button to access the Pause Menu and select Quit Practise.

SURVIVOR (SUDDEN DEATH ROUND FOR ROUND)

The ultimate battle – test your skills against some of the best B-Boys around, and ultimately the man himself: Crazy Legs. There are a predetermined number of rounds, each against a different B-Boy and for a different medal. Each round consists of a single throwdown per B-Boy.

NOTE: see the 'How to be a B-Boy' section of this manual for further information on the various types of medal.

CREW SWITCHING

If your B-Boy is inactive during a two-on-two battle, you can switch the spotlight to your character at an appropriate time by pressing the **L** button. You cannot switch B-Boys once you have taken the floor in a throwdown.

B-BOY JAM PAUSE MENU

Press the **START** button during a battle to pause the game. Press **↑** or **↓** to highlight an option from the Pause Menu and press the **X** button to confirm.

Select Continue Battle to resume the game, choose Restart Battle to start the battle again from the beginning or Quit Battle to return to the Title Screen.

OPTIONS

Choose Options from the Main Menu to adjust the following setup options:

MC Language	Set the language used by the MC. Choose from English, French, German, Spanish and Italian
Cheats	Enter a Cheat Code to unlock Cheats within B-Boy™
Autosave	Choose to either Enable or Disable the Autosave function

EXTRAS

Press **↑** or **↓** followed by the **X** button to enjoy one of the following extra features:

Promo Movie	Check out the B-Boy™ promo movie
Sync Via USB	Transfer your save file from your PSP™ system to a PlayStation®2 console or vice versa
Credits	View the credits for B-Boy™

SYNC VIA USB

NOTE: before transferring data, make sure a USB cable with a Mini-B connector is linked from a PSP™ system to one of the USB connectors on the front of the PlayStation®2 computer entertainment system. You can also transfer a profile from a PSP™ system to a PlayStation®2 console.

In B-Boy™ it is possible to transfer a profile from a PlayStation®2 console (known as the "host") to a PSP™ system (known as the "receiver") that has a copy of B-Boy™ (sold separately).

Choose Sync Via USB from the Extras screen and follow the on-screen instructions.

HOW TO BE A B-BOY

So you think you're up to the challenge? Then it's time to go into a bit more detail about what makes a B-Boy's world go round.

Check back to this section whilst playing B-Boy™, especially if you need help performing moves or winning battles. Remember also to Jump on the Computer to make use of the in-game Tutorial and How to Play movie.

BATTLE BASICS

These encounters are what every B-Boy lives for; after hours of dedicated practise, a battle is their chance to show the world exactly what they can do.

Each battle consists of one or more throwdowns for each contestant. A throwdown is the B-Boy's chance to burn up the floor and impress the judges and the crowd with their moves.

In a battle, five judges will assess your performance. Each one is looking for different aspects of a routine. At any time during the battle a judge will either be voting for you (or your crew), your opponent(s), or they may decide that you are pretty evenly matched.

At the end of a battle, the winner will be the B-Boy (or crew) with the most judges voting for them. Each judge's vote is represented onscreen with a medal. The judges' criteria are:



BLOW UP

Show off your most spectacular moves to win the crowd over. Special entries, hard moves and finishing moves all count towards the Blow Up medal.



RHYTHM

Hit as many beats as possible to prove you've got rhythm. Select your moves on the blue beats and keep your moves going to all the beats to gain maximum points. Perform freezes in the yellow zones for bonus rhythm points.



CREATIVITY

Keep your moves and transitions fresh and avoid repeating them. Make sure you use as many moves as possible. If you want to repeat a move, try to go into it through a different transition to still score for creativity.



FLOW

Chain as many moves together into a routine as possible to prove you've got flow. Keep moves going for longer to extend the routine and impress the judge.



FOUNDATION

Perform as many of the base, easy and medium moves you have in your arsenal to prove to this judge you have mastered the foundations of B-Boying.

NOTE: before you start a battle, the medals you are competing for will be displayed.

WHO GOES FIRST



Before a battle begins, you need to decide who goes first. While the clock counts down, each B-Boy will be given the chance to place a marker on the target. When the arrow spins, press the X button to place your marker. When the arrow stops spinning, whoever's marker is closest to their character's point on the target will go first and they will be awarded extra Hype.

MOVING AROUND

Press ↑, ↓, ← or → to move around the dance floor, towards, away or around your opponent(s).

MOVES

There are four move groups that can be combined to create amazing combos that will make you opponent's jaw drop. As you progress you will learn more moves and become skilled in combining them to produce flamboyant move sequences.

BASE MOVES

For each of the four move groups there is a base move which can be performed by simply pressing the relevant button for that move group.

Footwork X button

Power O button

Toprock △ button

Freeze □ button

Base moves are the key foundation moves that each B-Boy has. Many B-Boys will use the same generic base moves, while some will have developed their own unique styles.

Many of the other moves a B-Boy has at his disposal can be performed following on from a base move. Likewise, a base move can be performed in conjunction with most other moves.

NOTE: refer back to the 'Check out Your Movebook' section of this manual for details on how to organise your moves.

EASY MOVES

Easy moves are performed by pressing one of the directional buttons followed immediately by a move group button. For example: ↑, X.

Each B-Boy can have up to four easy moves per move group.

MEDIUM MOVES

Medium moves are performed by double pressing one of the directional buttons followed immediately by a move group button. For example: ↑, ↑, X.

Each B-Boy can have up to four medium moves per move group.

HARD MOVES

Hard moves are performed by triple pressing one of the directional buttons followed immediately by a move group button. For example: ↑, ↑, ↑, X.

Each B-Boy can have up to four hard moves per move group.

NEW MOVES

In Livin' Da Life Mode, your B-Boy begins with a limited move set consisting of four base moves. You can learn new moves by beating other B-Boys in challenges and battles.

If a new move is successfully earned, a confirmation message will be displayed when the battle ends. You will also receive an email from the defeated B-Boy.

LEVELLING UP MOVES

Each move has five levels, represented by stars. The more you perform a move the better you will get, up to a maximum rating of five stars. Every time you achieve a new star, a message will be displayed to let you know which move has been upgraded.

Each level reached will give you more transitions, variations and more points the more you perform that particular move.

PERFORMING ROUTINES

A B-Boy can link different moves together into a routine; this is known as 'transitioning'. Different B-Boys and B-Girls have different moves and different ways of transitioning. Some moves can not be linked together.

MOVE VARIATIONS

During a move, you can perform variations by pressing, double pressing or triple pressing one of the directional buttons.

For example: ↑ or ↓, ↓ or ↑, ↑, ↑, ↑.

There is no need to press a move group button to perform these moves. Not every move has variations. Some variations can be used to transition to other moves.

SHORTCUTS TO MOVE VARIATIONS

Some variations can be directly transitioned into using a shortcut control. A shortcut control is a directional button, followed by the opposite directional button, followed by either X, △, □ or ○. For example: ↑, ↓, X

STARTING NEW MOVES

On all but the base moves you will need to perform the move initiation before it starts. This will determine how well you start that move.

The different types of move initiation are:



Beat

Stop the initiation bar as it passes over the beat, or as close to the beat as possible.



Power

Stop the initiation bar close to the maximum power. Don't stop it in the red zone.



Balance

Stop the initiation bar as it disappears.



Power Balance

Stop the initiation bar close to the maximum power. Don't stop it in the red zone. This will affect both the balance and the power of the move.

KEEPING A MOVE GOING

Most moves can be kept going or repeated. Try to avoid finishing moves too early. There are several different ways to keep particular moves going:



Balance Moves

During a balance move, press the **L** and **R** buttons to keep your character's balance as central as possible. If the Balance Bar goes into the red, it will become increasingly difficult to keep the move going. The longer you keep your balance, the more points you will earn.

Balance Momentum Moves

Some moves require balance and momentum to keep going. Press the **L** and **R** buttons to keep your balance as central as possible, the more you correct the balance the harder it will become – better balance equals less resistance, so the better balanced you are the more spins you will produce.

Rhythm Moves

In a rhythm move tap either the **R** button or the **L** button in time with the rhythm. Each music track has a different rhythm to learn.



HYPE

Hype is a measure of a B-Boy's adrenaline and confidence during a throwdown, represented by the Hype Bar. Once your Hype Bar is above 50 per cent you can perform a Special Entry move, or if you have a full Hype bar you can execute a Finishing Move at the end of your throwdown.

EARNING AND LOSING HYPE

Fill your Hype Bar by dissing an opponent in time to the beat when they make a mistake or performing Oprock moves in time to the beat by pressing **↑**, **↓**, **←** or **→** during an opponent's throwdown. You can also earn Hype by pulling off unique moves and making the crowd go wild during your own throwdown.

Hype can be lost if you're dissed by an opponent, if you diss an opponent at the wrong time or if your moves fail to impress the crowd and judges.

SPECIAL ENTRIES AND FINISHING MOVES

Once your Hype Bar is above 50 per cent you can perform Special Entries at the start of your throwdown. Once your Hype Bar is full you can perform a Finishing Move at the end of your throwdown. Check out your Movebook to see Special Entries and Finishing Moves that you learn as you progress through the game.

SETTING UP AD HOC MODE

Connect to your buddies through Ad Hoc Mode and challenge them to a multiplayer game.

NOTE: to play B-Boy™ via Ad Hoc Mode, you will need at least one opponent with a PSP™ system and their own copy of B-Boy™.

STARTING AN AD HOC MODE GAME Before starting an Ad Hoc Mode game, ensure that all players set up their PSP™ systems as instructed below.

1. Specify the same settings for Ad Hoc Mode. Using the PSP™ system's Home Menu all players should select 'Settings', then 'Network Settings', and set 'Ad Hoc Mode' to 'Automatic'. If the 'Automatic' setting does not enable everyone to establish a connection, all players should then select either 'Ch1', 'Ch6', 'Ch11' (i.e. everyone should use the same setting).
2. Set the WLAN switch to 'ON'. Slide the WLAN switch to the ON position before play. This switch must be left in the ON position whilst playing.
3. Stay close together. While you're playing, the PSP™ systems should be kept as close together as possible.
4. Select B-Boy Jam then Network Game to connect to a Wireless Local Area Network (WLAN). Choose either Host New Game to hold your own battle or Browse Games to join an existing Network Game.

NOTE: A maximum number of four players can play using Ad Hoc Mode.

DOWNLOADS

Want to find out about the latest downloads for B-Boy™?

Visit yourpsp.com/bboy for more information.

FRANÇAIS

BREAKS, BEATS ET BATTLES...

Tu penses avoir le talent suffisant pour devenir une star du breakdance ? Tu te prends déjà pour le nouveau Crazy Legs ?

Adopte le mode de vie à la B-Boy et prouve à tout le monde qu'avec ton talent, ton sens du rythme et ta créativité, tu vas tout déchirer sur le dancefloor !

Tu devras commencer en tant que débutant et affronter des adversaires locaux. Mais si t'es aussi balèze que tu le dis, tu amélioreras rapidement ta réputation, ton image et surtout ton « arsenal » de moves. Et alors, tu auras le privilège de défier les plus grands.

Gagne le respect de tes adversaires : plus ta réputation sera grande, plus les tournois auxquels tu seras invité seront importants et renommés, et plus les battles seront engagés. Seras-tu à la hauteur ?

Fais chauffer le floor avec des enchaînements spectaculaires pour scotcher tes adversaires et impressionner le jury.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

S'assurer qu'il y a assez d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

L'espace libre minimum requis pour sauvegarder des données de B-Boy™ dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ officiel inséré, comme indiqué ci-dessous :

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

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



MODE AD HOC

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



PARTAGE DE JEU

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



MODE INFRASTRUCTURE

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

REMARQUE : B-Boy™ est uniquement compatible avec le mode Ad Hoc.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. sont utilisés pour signaler la direction des touches directionnelles (sauf indication contraire).

ÉCRANS DE MENU

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis sur la touche X pour confirmer. Pour revenir au menu précédent, appuie sur la touche Δ.

COMMANDES PAR DÉFAUT



- | | |
|----------------------------|--|
| 1. Touche L | Équilibre/Rythme |
| 2. Touche R | Équilibre/Rythme |
| 3. Touches directionnelles | Déplacements |
| 4. Pad analogique | Provoc'/Entrées spéciales/Moves de fin |
| 5. Touche Δ | Toprocks |
| 6. Touche □ | Freezes |
| 7. Touche ○ | Power Moves |
| 8. Touche X | Jeu de jambes |
| 9. START -Taste | Pause |

REMARQUE : quand ton personnage est passif et qu'il regarde un adversaire, tu peux lui faire faire des pas de danse en appuyant sur les touches directionnelles.

ÉCRAN DE JEU



1. Barre de Vibe du joueur

2. Barre de Vibe de l'adversaire

3. Chrono

4. Médailles en jeu

5. Médailles gagnées

6. Move en cours

7. Move précédent

8. Marqueur de tempo

DÉMARRER

Après une courte cinématique, l'écran de titre s'affiche. Appuie sur la touche START (mise en marche) pour accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL



MODES DE JEU

LA VRAIE LIFE

Le mode solo va te donner la chance de devenir un vrai B-Boy (ou une vraie B-Girl). Au début, tout novice que tu es, tu devras compenser tes lacunes techniques par une détermination et une motivation à toute épreuve. Puis tu apprendras tes premiers moves et gagneras tes premières battles. Les sponsors se battront alors pour te saper et les spectateurs afflueront pour te voir dominer la scène mondiale du breakdance ! Le kif, non ?

JOUER

Sélectionne La vraie Life dans le menu principal, puis choisis Nouvelle partie (pour entamer une partie depuis le début) ou Continuer la partie (pour charger une partie précédemment sauvegardée sur le Memory Stick Duo™).

CREATING A CHARACTER

Si tu joues pour la première fois, tu vas devoir créer ton personnage. Sélectionne d'abord le Sexe en appuyant sur ◀ ou ▶ puis sur la touche X. Appuie ensuite sur ◀ ou ▶ pour faire défiler les différents personnages proposés et sur la touche X pour choisir celui que tu souhaites incarner. Tu peux modifier certains paramètres à partir de la liste Personnaliser : appuie sur ↑ ou ↓ pour sélectionner le critère à changer, puis sur ◀ ou ▶ pour faire défiler les options. Quand l'apparence de ton personnage te convient, sélectionne Terminé et appuie sur la touche X. Pendant la partie, tu pourras changer à tout moment les vêtements de ton personnage (option Change les fringues du perso dans la Base).

LE FLOT

Le point central du mode La vraie life, c'est la Base. Tu pourras t'y entraîner, mais aussi organiser tes moves, accepter des défis et accéder à des tournois.

Si tu acceptes des défis ou participes à des tournois, tu iras affronter des B-Boys et des B-Girls de tout niveau (des débutants comme toi jusqu'aux superstars mondiales).

Après avoir décidé qui commence, tu pourras montrer à tous tes meilleurs moves.

Lorsque tu maîtriseras parfaitement les moves dont tu disposes, tu pourras en apprendre des nouveaux et gagner des défis. Ces défis, ou « battles », sont déterminés par un ensemble de règles et de conditions prédéfinies. Le jury octroie aux participants des médailles, qui récompensent diverses aptitudes selon le type de battle : créativité, rythme, style, qualité des mouvements de base ou des enchaînements. Si tu as tout ça dans ta besace, tu iras loin !

REMARQUE : pour en savoir plus sur les moves et les battles, consulte la section Comment devenir un B-Boy de ce manuel.

LA BASE

Ça, c'est chez toi. Ici, tu peux t'entraîner, changer de fringues ou accepter des défis. Tu as à ta disposition un ordinateur portable, un Jukebox et un Camet de moves, qui te permettra de stocker tes moves et tes connaissances en matière de breakdance.



VA SUR L'ORDI

Fonce sur l'ordi pour te tenir au jus de l'actu bouillante ! Quatre options te sont proposées sur ton écran d'ordi. Pour passer de l'une à l'autre, appuie sur ← et → ou sur les touches **L** et **R**. Appuie sur ↑ et ↓ pour sélectionner l'option de ton choix et sur la touche **X** pour l'ouvrir

Tableau des messages

Lis les messages envoyés par tes amis B-Boys et B-Girls et suis le Didacticiel pour commencer ton apprentissage.

Planning

Les défis qui te sont envoyés par e-mail sont placés dans le Planning. Parcours-les et choisis ceux que tu souhaites relever. Parfois, on te proposera aussi de participer à des tournois. À mesure de ta progression dans le jeu, de nouveaux tournois et de nouveaux défis deviendront disponibles.

Tableau d'honneur

Il te permettra de connaître ton classement. Pour gravir les échelons, gagne des points lors des battles.

Jukebox

C'est ici que sont stockés tes titres musicaux. À mesure de ta progression dans le jeu, de nouveaux titres deviendront disponibles.

DIDACTICIEL

Si tu veux aller sur Graffiti Beach assister à un petit cours sur le b a -ba du B-Boying, sélectionne Didacticiel dans la Base. Tu découvriras les rudiments de la discipline et les moves de base qui te permettront de réussir tes enchaînements. Tu y apprendras également les bases du jeu de jambes et des Power moves (très appréciés du public).

MATE TON CARNET DE MOVES

Ton attention, s'il te plaît : ce qui suit constitue la bible du B-Boy !

Mouvements de base	Commandes des moves qui servent de base à tout B-Boy qui se respecte.
Moves	Liste plus approfondie de moves qui peuvent être ajoutés et personnalisés à mesure de ton apprentissage.
Provoc'	Commandes des Provoc' que tu as apprises.
Mouvement généra	Les fondamentaux que tout B-Boy doit connaître.
Entrées spéciales	Commandes des Entrées spéciales que tu as apprises.
Adversaire	Commandes des moves que tu peux réaliser lors d'un breaktour.

Chaque fois que tu apprendras un nouveau move, il deviendra accessible dans la section Moves du Carnet de moves. Tu pourras alors l'associer à une combinaison de touches utilisable en cours de battle.

Dans la section Moves du Carnet de moves , chaque nouveau move sera classé dans l'une des catégories suivantes : Jeu de jambes, Freeze, Power ou Toprock. Appuie sur les touches **L** et **R** pour passer d'une catégorie à une autre.

REMARQUE : tu peux aussi déverrouiller des Entrées spéciales et des Moves de fin.

Quand tu apprends un nouveau move, tu peux y assigner une des quatre combinaisons de touches correspondant au type de move (Jeu de jambes, Freeze, Power ou TopRock) et à son « niveau » (c'est à dire sa difficulté). Pour assigner un move, place-toi dans le niveau approprié du carnet de moves et appuie sur la touche **X**.

Par exemple, un Power move avancé peut être associé à la combinaison de touches suivante

↑, ↑, ↑, O.

REMARQUE : pour en savoir plus sur les moves et les techniques, consulte la rubrique Comment devenir un B-Boy de ce manuel.

GARDE-ROBE

Si l'habit ne fait pas le moine, il fait en partie le B-Boy ! Alors n'hésite pas à passer du temps dans ta garde-robe. Sélectionne à tout moment Change les fringues du perso pour accéder à la Garde-robe et changer de vêtements, de coiffure ou encore de pompes. De nouvelles tenues seront disponibles à mesure que tu progresseras dans le Tableau d'honneur.

RÉPÈTE TES MOVES

L'entraînement, y a que ça de vrai ! Surtout quand on veut battre les autres B-Boys et devenir le meilleur breaker du monde ! Choisis Entraînement freestyle pour te mettre directement au boulot ou Mate ton carnet de moves pour revoir ce que tu as déjà appris.

MENU PAUSE DU MODE LA VRAIE LIFE

Appuie sur la touche START (mise en marche) pendant un battle pour mettre le jeu en pause. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une option du menu Pause et sur la touche **×** pour confirmer.

Sélectionne Continuer le battle pour reprendre le jeu, Recommencer le battle pour recommencer le battle depuis le début, Liste des moves pour consulter les moves dont tu disposes ou Quitter le battle pour revenir à la Base.

B-BOY JAM

B-Boy Jam propose des parties rapides de type « Arcade ». Dans ce mode, tu peux participer à des battles en un contre un ou à deux contre deux. Il te suffit pour cela de choisir l'un des Types de battles, le nombre de participants, l'environnement, tes paramètres et hop : y a plus qu'à !!

Battle en réseau

Sélectionne Battle en réseau pour affronter d'autres joueur sur un système PSP™ via le mode Ad Hoc. Une fois connecté, tu peux choisir Accueillir nouvelle partie pour commencer une nouvelle partie ou bien Faire défiler les parties pour parcourir les différentes Parties en réseau disponibles.

Accueillir nouvelle partie

Sélectionne l'un des Types de battles et appuie sur la touche X pour confirmer. Choisis ensuite le nombre de joueurs et le spot où se déroulera le battle. Parcours les différents lieux proposés à l'aide des touches directionnelles et confirme ton choix en appuyant sur la touche X. Enfin, sélectionne le personnage que tu souhaites incarner (n'oublie pas qu'ils ont tous des styles et des moves différents).

Faire défiler les parties

Cherche une Partie en réseau déjà existante.

REMARQUE : pour en savoir plus sur le jeu B-Boy™ en mode Ad Hoc, consulte la rubrique Jouer en mode Ad Hoc de ce manuel.

TYPES DE BATTLES

DOMINATION (BATTLE CHRONOMÉTRÉ)

Un battle Domination n'est pas limité en temps, mais en nombre de breaktours par B-Boy. Pour gagner, il faut donc optimiser ton temps de passage sur le floor.

TOUR PAR TOUR (BATTLE AU BREAKTOUR)

Dans ce type de battle, il y a un nombre défini de breaktours qui se déroulent selon un nombre aléatoire de tours. Les breaktours ne sont pas limités en temps. Les battles en un contre un proposent un breaktour par tour, alors que les battles à deux contre deux proposent deux breaktours par tour. Au terme de chaque tour, le vainqueur est désigné et les médailles distribuées (n'importe quelle médaille peut être octroyée dans ce type de battle).

SHOWCASE (BREAKTOUR CHRONOMÉTRÉ)

Un showcase a un nombre prédéfini de breaktours, chacun étant d'une durée limitée. Les cinq médailles peuvent être attribuées. Il s'agit du format le plus couramment utilisé dans les grands tournois de B-Boying.

CERCLE OUVERT

Il s'agit d'un battle auquel peuvent participer de deux à quatre concurrents et qui n'a pas de limite de temps. Chaque joueur fait son breaktour dans un ordre défini avant le début du battle. Une seule médaille est en jeu pour chaque cercle ouvert. Le B-Boy (ou la B-Girl) qui a le plus petit score à la fin d'un tour perd une vie. Quand un joueur a perdu toutes ses vies, il est éliminé.

ENTRAÎNEMENT

Si tu veux être sûr de maîtriser tes moves avant de les montrer à tout le monde, y a pas mieux que l'entraînement ! Le dancefloor t'appartient, à toi d'en profiter. Quand tu seras au point, appuie sur la touche **START** (mise en marche) pour accéder au menu **Pause** et sélectionne **Quitter l'entraînement**.

SURVIVOR (MORT SUBITE TOUR PAR TOUR)

Ça, c'est le battle de la mort qui tue ! Tu pourras affronter les meilleurs B-Boys du coin et même, si tu le mérites, le Maître en personne : **Crazy Legs** ! Ce type de battle se déroule selon un nombre de tours prédéfini, chaque tour t'opposant à un adversaire différent et pour une médaille différente. Chaque tour comporte un seul breaktour par B-Boy.

REMARQUE : pour en savoir plus sur les différents types de médaille, consulte la rubrique **Comment devenir un B-Boy** de ce manuel.

CHANGEMENT DE DANSEUR

Si ton personnage est inactif lors d'un battle à deux contre deux, tu peux le placer sous les projecteurs au moment opportun en appuyant sur la touche . Mais attention, tu ne peux pas changer de danseur quand tu as entamé un breaktour sur le floor.

MENU PAUSE DU MODE B-BOY JAM

Appuie sur la touche **START** (mise en marche) pendant un battle pour mettre le jeu en pause. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une option du menu **Pause** et sur la touche **X** pour confirmer.

Sélectionne **Continuer le battle** pour reprendre le jeu, **Recommencer le battle** pour recommencer le battle depuis le début, **Quitter le battle** pour revenir à l'écran de titre ou **Options** pour modifier les paramètres de jeu.

OPTIONS

À partir du menu principal, sélectionne **Options** pour régler les paramètres suivants :

Langage MC	Choisis la langue parlée par le MC. Tu as le choix entre Anglais, Français, Allemand, Espagnol et Italien.
Triches	Saisis un Code triche pour déverrouiller des Triches de B-Boy™.
Sauvegarde automatique	Tu peux Activer ou Désactiver la fonction de Sauvegarde automatique.

BONUS

Appuie sur **↑** ou **↓** puis sur la touche **X** pour avoir accès aux bonus suivants :

- Vidéo promo** Mate le film promotionnel de B-Boy™.
- Sync par USB** Transfère tes parties sauvegardées depuis ta PlayStation®2 vers ta PSP™ (PlayStation®Portable) et vice-versa.
- Crédits** Découvre ceux qui se cachent derrière le jeu B-Boy™.

SYNC PAR USB

REMARQUE : avant de transférer les données, assure-toi qu'un câble USB avec un connecteur Mini-B relie le système PSP™ à l'un des connecteurs USB du système de loisir interactif PlayStation®2.

Tu peux également transférer un profil depuis ton système PSP™ vers ta console PlayStation®2. Mais B-Boy™ te permet aussi d'effectuer ce transfert dans l'autre sens, depuis une console PlayStation®2 (appelée « hôte ») vers un système PSP™ (appelé « récepteur ») doté d'une copie de B-Boy™ (vendue séparément).

Dans le menu Bonus, sélectionne Sync via USB et suis les instructions qui apparaissent à l'écran.

COMMENT DEVENIR UN B-BOY

Alors, comme ça, tu veux relever le défi ? Ok, ça marche. Voyons donc d'un peu plus près ce qui fait la vie d'un vrai B-Boy...

N'hésite pas à revenir consulter ce chapitre en cours de jeu, surtout si tu as besoin d'aide pour réussir tes moves ou gagner des battles. Sinon, Va sur l'ordi et lance les vidéos Didacticiel et Comment jouer.

LES BASES DU BATTLE

Les battles sont la raison de vivre du B-Boy, car ils lui donnent l'occasion de montrer à tout le monde ce qu'il sait faire.

Les battles sont composés d'un ou plusieurs breaktours par danseur. Un breaktour représente, pour le B-Boy, la chance de faire chauffer le floor avec des moves de folie destinés à impressionner le jury et le public.

Les performances des danseurs sont évaluées par 5 jurés. Chacun d'entre eux se concentre sur un aspect différent de la démonstration. À un moment donné du battle, les jurés décideront de voter pour toi (ou ton crew), ton (tes) adversaire(s) ou bien opteront pour le match nul.

À la fin du battle, le vainqueur est le B-Boy, la B-Girl ou le crew qui a remporté le plus de votes des jurés.

Le vote de chaque juré est représenté à l'écran par une médaille. Les critères du jury sont les suivants :



DYNAMITE

Fais péter tes moves les plus spectaculaires pour mettre le public dans ta poche. Les Entrées spéciales, les moves difficiles et les moves de fin, voilà ce qui te permettra de remporter la médaille Dynamite.



RYTHME

Prouve que tu as le sens du rythme en suivant les beats. Sélectionne tes moves sur les beats bleus et réalise-les dans la mesure pour engranger des points. Réussis des Freezes dans les zones jaunes pour marquer des points supplémentaires.



CRÉATIVITÉ

Évite de répéter tes moves et tes transitions. La diversité, c'est la clé ! Si tu veux refaire un move et quand même marquer des points, arrange-toi pour l'associer à une autre transition.



FLOT

Enchaîne le plus de moves possibles dans une combinaison. Fais-les durer plus longtemps pour rallonger la combinaison et impressionner le jury.



BASES

Envoie un maximum de moves de base (faciles et moyens) pour prouver au juré concerné que tu maîtrises les fondamentaux du B-Boying.

REMARQUE : avant le début du battle, les médailles qui sont en jeu s'affichent.

QUI COMMENCE



Avant le début d'un battle, il faut décider qui va commencer. Pendant que le compte à rebours s'écoule, chaque participant peut placer un marqueur sur la cible. Lorsque la flèche tourne, appuie sur la touche X pour placer le tien. Quand la flèche s'arrête de tourner, celui ou celle dont le marqueur est le plus proche gagne le droit de commencer et se voit attribuer un bonus de Vibe.

SE DÉPLACER

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour te rapprocher, t'éloigner ou tourner autour de tes adversaires sur le dancefloor.

MOVES

Quatre groupes de moves peuvent être associés pour créer des combinaisons de folie qui scotcheront tes adversaires sur place ! À mesure de ta progression, tu gagneras d'autres moves et tu devras alors passer maître dans l'art de les enchaîner.

MOVES DE BASE

Pour chacun des quatre groupes de moves, il y a un move de base qui peut être effectué en appuyant sur la touche correspondante

Jeu de jambes Touche X

Power Touche O

Toprock Touche △

Freeze Touche □

Les moves de base constituent la fondation sur laquelle un B-Boy doit construire ses combinaisons. De nombreux breakers utilisent les mêmes moves standard, mais certains ont quand même réussi à développer leur propre style.

La plupart des autres moves peuvent être réalisés immédiatement après un move de base. De même, un move de base peut être associé à la majeure partie des autres moves.

REMARQUE : pour en savoir plus sur la manière d'organiser les moves, consulte la rubrique Mate ton carnet de moves de ce manuel.

MOVES FACILES

Pour faire un move facile, il suffit d'appuyer sur l'une des touches directionnelles, puis tout de suite sur la touche d'un groupe de moves. Exemple : ↑, puis X.

Chaque B-Boy peut avoir jusqu'à quatre moves faciles par groupe de moves.

MOVES MOYENS

Pour faire un move moyen, il faut appuyer deux fois sur l'une des touches directionnelles, puis tout de suite sur la touche d'un groupe de moves. Exemple : ↑, ↑, puis X.

MOVES DIFFICILES

Pour faire un move difficile, il faut appuyer trois fois sur l'une des touches directionnelles, puis tout de suite sur la touche d'un groupe de moves. Exemple : ↑, ↑, ↑, puis X.

Chaque B-Boy peut avoir jusqu'à quatre moves difficiles par groupe de moves.

NOUVEAUX MOVES

Dans le mode La vraie life, ton personnage commence sa carrière avec un « arsenal » limité (4 moves de base seulement). Mais tu pourras en ajouter à ton carnet de moves si tu remportes des défis et des battles.

Quand ce sera le cas, un message te confirmant que tu as acquis un nouveau move s'affichera à l'écran à la fin du battle. Tu recevras également un e-mail de la part de l'adversaire que tu as battu.

NIVEAUX DE MOVES

Chaque move a 5 niveaux, représentés par des étoiles. Plus tu pratiques un move, plus tu le maîtrises (les 5 étoiles représentant le summum de la maîtrise). Chaque fois que tu gagneras une nouvelle étoile, un message t'indiquera quel move a été amélioré.

Chaque fois que tu atteindras un nouveau niveau, tu auras accès à de nouvelles transitions et de nouvelles variantes.

RÉUSSIR LES COMBINAISONS

Un B-Boy peut (et doit) enchaîner plusieurs moves consécutifs. C'est ce qu'on appelle une combinaison. Les moves (et donc les combinaisons) varient selon les danseurs. Attention : tous les moves ne peuvent pas forcément être associés les uns aux autres.

VARIANTES DE MOVES

Pendant certains moves, tu peux effectuer des variantes. Pour cela, appuie une, deux ou trois fois sur une touche directionnelle.

Exemple : ↑ ou ↓, ↓ ou ↑, ↑, ↑, ↑.

Ces moves ne nécessitent pas d'appuyer sur la touche d'un groupe de moves. Certaines de ces variantes peuvent servir de transition vers d'autres moves.

RACCOURCIS DES VARIANTES

Certaines variantes peuvent être effectuées à l'aide de raccourcis, c'est à dire en appuyant sur une touche directionnelle puis rapidement sur la touche directionnelle opposée, suivie des touches X, △, □ ou ○. Exemple : ↑, ↓, X.

APPRENDRE LES NOUVEAUX MOVES

Excepté les moves de base, tu devras passer par l'étape d'initiation avant de pouvoir utiliser de nouveaux moves. Cette étape déterminera la qualité avec laquelle tu effectueras le move en question.

Il y a plusieurs types d'initiations aux moves :



Rythme

Bloque la barre d'initiation sur le beat, ou le plus près possible.



Puissance

Bloque la barre d'initiation le plus près possible de la puissance maximale, mais pas dans la zone rouge.



Équilibre

Bloque la barre d'initiation quand elle disparaît.



Puissance et équilibre

Stoppe die Startanzeige nahe der Maximalkraft. Stoppe sie nicht im roten Bereich. Dies beeinflusst sowohl das Gleichgewicht, als auch die Power des Moves.

PROLONGER LES MOVES

La plupart des moves peuvent être prolongés ou reproduits. Il faut éviter de finir les moves trop brusquement.

Il existe plusieurs manières de prolonger certains moves :



Moves équilibrés

Pendant un move équilibré, appuie sur les touches **L** et **R** pour maintenir au maximum l'équilibre de ton personnage dans l'axe. Si la barre d'équilibre va dans le rouge, le move sera de plus en plus dur à prolonger. Plus tu resteras en équilibre, plus tu gagneras de points.

Moves équilibrés et rapides

Pour être prolongés, certains moves nécessitent à la fois équilibre et vitesse. Appuie sur les touches **L** et **R** pour rester au maximum dans l'axe. Plus tu devras corriger ton équilibre, plus la tâche sera ardue. Comme un bon équilibre réduit la résistance, plus tu seras équilibré, plus tu pourras tourner.

Moves rythmés

Lors d'un move rythmé, appuie sur les touches **R** ou **L** dans le tempo. Chaque move est lié à un rythme différent.



VIBE

La Vibe mesure l'adrénaline et la confiance d'un breaker pendant un breaktour. Elle est symbolisée par la barre de Vibe. Quand cette barre

atteint 50 %, tu peux commencer ton breaktour par une Entrée spéciale; quand elle est pleine, tu peux achever ton breaktour par un Move de fin.

LA VIBE, ÇA SE GAGNE ET ÇA SE PERD

Pour remplir ta barre de Vibe, chambre un adversaire qui vient de se planter ou fais des moves Toprock en appuyant sur ↑, ↓, ← ou → pendant le breaktour de ton adversaire. Tu peux aussi gagner de la Vibe en réussissant des moves uniques qui feront hurler les spectateurs de bonheur pendant ton breaktour.

Par contre, tu perdras de la Vibe si tu te fais chamber par un adversaire, si tu en provoques un au mauvais moment ou si tes moves n'impressionnent ni le jury, ni la foule.

ENTRÉES SPÉCIALES ET MOVES DE FIN

Quand ta barre Vibe dépasse les 50 %, tu peux commencer ton breaktour par une Entrée spéciale; quand elle est pleine, tu peux achever ton breaktour par un Move de fin. Consulte ton Carnet de moves pour voir les Entrées spéciales et les Moves de fin que tu as gagnés pendant ta progression.

Grâce au mode Ad Hoc, tu peux défier tes amis lors de parties multijoueurs.

REMARQUE : pour jouer à B-Boy™ via le mode Ad Hoc, tu dois trouver au moins un adversaire doté de son propre système PSP™ et de son propre jeu B-Boy™.

COMMENCER UNE PARTIE EN MODE AD HOC

Avant de commencer une partie en mode Ad Hoc, assure-toi que tous les joueurs ont configuré leur système PSP™ comme indiqué ci-dessous :

1. Définir les mêmes paramètres pour le mode Ad Hoc. Dans le menu Home (accueil) du système PSP™, tous les joueurs doivent sélectionner Paramètres, puis Paramètres réseau et régler le mode Ad Hoc sur Automatique. Si le paramètre Automatique ne permet pas à tous les joueurs d'être connectés, tous les joueurs devront alors sélectionner Can 1, Can 6 ou Can 11 (en d'autres termes, tout le monde doit avoir les mêmes paramètres).
2. Allumer l'interrupteur WLAN (position ON) avant de jouer et le laisser dans cette position pendant toute la durée du jeu.

3. Pendant la partie, maintenir les systèmes PSP™ aussi proches les uns des autres que possible.
4. Sélectionner B-Boy Jam puis Partie en réseau pour se connecter à un réseau local (WLAN). Choisir soit Accueillir nouvelle partie pour créer une partie ou bien Faire défiler les parties pour rejoindre une Partie en réseau déjà existante.

REMARQUE : le mode Ad Hoc ne supporte pas plus de quatre joueurs simultanément.

TÉLÉCHARGEMENTS

Pour en savoir plus sur les derniers téléchargements disponibles de B-Boy™, rends-toi sur www.yourpsp.com/bboy.

ITALIANO

MOSSE, RITMO E SFIDE...

Hai tutto quello che serve per diventare un B-Boy? Ti vedi come il futuro Crazy Legs? Adotta lo stile di vita del B-Boy e dimostra di avere le abilità, il ritmo e la creatività per conquistare le scene.

Comincia da principiante, batti i rivali locali e fatti una reputazione, costruisci la tua immagine e il tuo repertorio di mosse per riuscire ad affrontare i migliori.

Guadagna il rispetto dei B-Boy rivali: man mano che la tua reputazione cresce, verrai invitato a tornei sempre più importanti e impegnativi. I tuoi avversari diventeranno sempre più tosti e dovrai far ricorso a tutto il tuo talento per superarli nelle sfide tra B-Boy.

Incendia il floor con sequenze spettacolari per lasciare il tuo avversario a bocca aperta e far impazzire i giudici.

MEMORY STICK DUO™

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

La quantità minima di spazio libero necessario per salvare dati di B-Boy™ varia a seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito. La quantità minima di spazio libero necessario nei Memory Stick Duo™ ufficiali di diverse capacità è elencata qui di seguito:

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

FUNZIONALITÀ WIRELESS (WLAN)

I titoli che supportano funzionalità wireless (WLAN) permettono all'utente di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e competere con altri giocatori attraverso una connessione Wireless Local Area Network (WLAN).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad hoc è una funzionalità wireless (WLAN) che permette a due o più sistemi PSP™ individuali di comunicare direttamente.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli prevedono una funzionalità di gioco condiviso che permette di condividere alcuni elementi del gioco con altri utenti che non dispongono di un PSP™. Game Inserto nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità wireless (WLAN) che permette al sistema PSP™ di collegarsi a una rete attraverso un Wireless (WLAN) Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alla modalità Infrastruttura, sono necessari diversi elementi aggiuntivi, tra cui un abbonamento a Internet, un dispositivo di rete (per esempio un router wireless ADSL), un Wireless (WLAN) Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per tutti i dettagli relativi alla configurazione, consulta il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: B-Boy™ supporta solo la modalità Ad hoc.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

Nel presente manuale, i simboli ↑, ↓, ←, e → sono usati per fare riferimento ai tasti direzionali, salvo diversa indicazione.

USO DELLE SCHERMATE DI MENU

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto **X** per confermare la scelta. Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto **△**.

CONTROLLI PREDEFINITI



- | | |
|--|---|
| 1. tasto L | Equilibrio/Ritmo |
| 2. tasto R | Equilibrio/Ritmo |
| 3. ↑, ↓, ←, → tasti direzionali | Muovi il personaggio |
| 4. pad analogico | Provocazione/Aperture speciali/Chiusure |
| 5. tasto △ | Mosse Toprocks |
| 6. tasto □ | Mosse Freezes |
| 7. tasto ○ | Mosse Spettacolo |
| 8. tasto X | Gioco di gambe |
| 9. tasto START | Pause |

NOTA: quando il tuo B-Boy è fermo e osserva un avversario, puoi eseguire passi di danza premendo i tasti direzionali.

LA SCHERMATA DI GIOCO



- 1. Barra Hype del giocatore
- 2. Medaglie conquistate
- 3. Medaglie in palio
- 4. Ruota del ritmo

- 5. Timer
- 6. Barra Hype dell'avversario
- 7. Mossa eseguita
- 8. Ruota del ritmo

AVVIO DEL GIOCO

Dopo una breve sequenza filmata, verrà visualizzata la schermata del titolo. Premi il tasto START per accedere al menu principale.

MENU PRINCIPALE



MODALITÀ DI GIOCO

VITA RAP

In questa modalità per giocatore singolo potrai dare il massimo come B-Boy. Dovrai fare la gavetta, senza mosse e con pochissime conoscenze: usa la tua determinazione per farti strada nel mondo dei B-Boy. Impara le mosse, vinci le sfide e cura il tuo aspetto e il successo sarà assicurato.

AVVIARE UNA PARTITA

Dopo aver selezionato Vita Rap dal menu principale, scegli Nuova partita per avviare la partita dall'inizio o Continua per caricare una partita salvata in precedenza sul Memory Stick Duo™.

CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO

Quando giochi per la prima volta, dovrai creare un personaggio B-Boy. Seleziona il Sesso del personaggio premendo ◀ o ▶ quindi il tasto X. Premi ◀ o ▶ per visualizzare i vari personaggi predefiniti, quindi premi il tasto X per scegliere il tuo preferito. Puoi ritoccare vari attributi del personaggio dall'elenco Personalizza: premi ↑ o ↓ per evidenziare la caratteristica che vuoi cambiare e premi ◀ o ▶ per passare dall'una all'altra delle opzioni disponibili. Seleziona Ok e premi il tasto X quando l'aspetto del tuo personaggio ti soddisfa. Nel corso del gioco, puoi cambiare gli abiti del tuo personaggio in qualsiasi momento, selezionando Cambia abiti personaggio nella Palestra.

FLUSSO DI GIOCO

La modalità Vita Rap ruota attorno alla Palestra, la base da cui partirai per conquistare la scena globale come B-Boy. Nella Palestra puoi esercitarti e organizzare le tue mosse, accettare sfide e iscriverti ai tornei.

Quando accetti una sfida o ti iscrivi a un torneo, partirai per altre località, dove incontrerai altri B-Boys e B-Girls, da principianti come te fino alle superstar mondiali. Dopo aver deciso chi comincia, avrai la possibilità di esibirti nelle tue mosse migliori.

Se riuscirai a procedere nei livelli di destrezza con le mosse a tua disposizione, potrai impararne di nuove e vincere le sfide. Queste sfide si differenziano in base alle regole e ai requisiti predeterminati. Nel corso di una sfida, i giudici assegnano ai partecipanti una serie di "medaglie" per stabilire il vincitore; a seconda del tipo di sfida, le medaglie premiano la creatività, il ritmo, il talento, la competenza nell'esecuzione delle mosse di base e l'abilità nella creazione delle sequenze: se possiedi tutte queste caratteristiche andrai lontano!

NOTA: consulta la sezione "Come essere un B-Boy" di questo manuale per ulteriori dettagli su mosse e sfide.

PALESTR

Questa è la tua base. Qui puoi esercitarti nelle mosse, cambiarti d'abito o imbarcarti in una nuova missione B-Boy. Hai un PC portatile, un Jukebox e una Lista mosse dove memorizzare tutte le mosse e le tue conoscenze di B-Boy.



VAI AL COMPUTER

Accendi il PC per sapere cosa sta per succedere. Sullo schermo del computer hai a disposizione quattro opzioni, che puoi scorrere premendo **←** o **→** oppure i tasti **L** e **R**. Seleziona le voci premendo **↑** o **↓** e conferma la scelta premendo il tasto **X**.

- | | |
|-------------------|--|
| Bacheca | Leggi i messaggi degli altri B-Boys e B-Girls e affronta il Tutorial per cominciare |
| Programma | Le sfide ricevute via e-mail vengono registrate nel Programma. Scorri le sfide e scegline una. Di tanto in tanto, troverai anche dei tornei ai quali iscriverti. Man mano che procedi nel gioco, potrai sbloccare nuovi tornei e nuove sfide |
| Classifica | Qui puoi verificare la tua posizione nella classifica dei B-Boy. Scala la classifica guadagnando punti nelle sfide tra B-Boy |
| Jukebox | Qui archivi i tuoi brani. Sbloccane di nuovi man mano che procedi nel gioco |

TUTORIAL

Seleziona il Tutorial nella Palestra per raggiungere Graffiti Beach e ricevere delle lezioni pratiche nell'arte dei B-Boy. È un modo fantastico per imparare i fondamentali ed esercitarsi

nelle mosse di base a partire dalle quali si costruiscono le sequenze del B-Boy. Imparerai anche alcuni giochi di gambe fondamentali, ti verranno presentate mosse spettacolari tanto apprezzate dal pubblico e imparare come collegare tra loro le diverse mosse.

CONSULTA LA LISTA MOSSE

Una lettura imperdibile. Questa è la bibbia delle mosse del B-Boy.

Mosse di base	Visualizza un riepilogo dei controlli per le mosse basilari del repertorio del B-Boy
Moves	Una lista più completa di mosse B-Boy, che puoi aggiungere e personalizzare man mano che impari nuove acrobazie
Provocazioni	I controlli per le Provocazioni che hai imparato
Movimenti generali	I fondamentali che tutti i B-Boy dovrebbero conoscere.
Aperture speciali	I controlli per le Aperture speciali che hai imparato
Avversario	I controlli per le mosse che puoi eseguire durante le esibizioni dell'avversario

Quando impari una nuova mossa, diventerà accessibile nella sezione Mosse nella Lista mosse. Puoi quindi collegare quella mossa a un insieme di "tasti comando" utilizzabili in una sfida.

Nella sezione Mosse della Lista mosse, le nuove mosse che hai imparato rientreranno in una delle seguenti categorie: Gioco di gambe, Freeze, Spettacolo o Toprock. Premi i tasti **L** e **R** per scorrere le diverse categorie.

NOTA: puoi anche sbloccare "Aperture speciali" e "Chiusure".

Quando hai imparato una nuova mossa, puoi scegliere un insieme di tasti comando al quale collegarla. Puoi assegnare la mossa solo a uno dei quattro set predefiniti di tasti comando correlati al tipo di mossa (Gioco di gambe, Freeze, Spettacolo o Toprock) e al "livello" (difficoltà) della mossa. Per assegnare una mossa vai al relativo livello nella Lista mosse e premi il tasto X.

Per esempio: una mossa Spettacolo avanzata può essere configurata con i seguenti tasti comando: **↑, ↑, ↑, O**.

NOTA: consulta la sezione "Come essere un B-Boy" in questo manuale per ulteriori dettagli su mosse e tecniche.

GUARDAROBA

Un buon B-Boy deve essere vestito in modo adeguato, quindi dedica del tempo a curare il tuo guardaroba. Scegli Cambia abiti personaggio per aprire il Guardaroba e permettere al tuo personaggio di cambiare abito, capelli e scarpe quando vuoi. Man mano che procedi con le sfide e scali le posizioni del Classifica dei B-Boy, potrai anche sbloccare nuovi capi.

PROVA LE TUE MOSSE

La pratica rende perfetti, quindi se vuoi battere i B-Boy rivali e diventare il migliore sulla scena, dovrai esercitarti. Scegli Pratica Freestyle per metterti al lavoro o Consulta la lista mosse per perfezionare le mosse che hai imparato. .

VITA RAP: MENU PAUSA

Nel corso della sfida, puoi interrompere il gioco premendo il tasto START. Premi **↑** o **↓** per evidenziare un'opzione del menu Pausa, quindi premi il tasto S per confermare.

Seleziona Continua sfida per riprendere il gioco, scegli Ricomincia sfida per riprendere la sfida dall'inizio, Elenco mosse per verificare le mosse a tua disposizione o Esci dalla sfida per tornare alla Palestra.

Appuie sur la touche START (mise en marche) pendant un battle pour mettre le jeu en pause. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une option du menu Pause et sur la touche **X** pour confirmer.

Sélectionne Continuer le battle pour reprendre le jeu, Recommencer le battle pour recommencer le battle depuis le début, Liste des moves pour consulter les moves dont tu disposes ou Quitter le battle pour revenir à la Base.

B-BOY JAM

B-Boy Jam ti propone una serie di sfide a raffica di tipo arcade. In questa modalità, potrai affrontare sfide uno contro uno o due contro due. Seleziona una sfida da Tipi sfida, scegli il numero dei partecipanti e l'ambiente, fissa i parametri e buttati!

Sfida in rete

Scegli Sfida in rete per affrontare altri giocatori dotati di sistemi PSP™ nella modalità Ad hoc. Una volta collegato, potrai scegliere Ospita partita per avviare una nuova partita o Scorri partite per scorrere le Partite in rete alle quali potrai partecipare.

Ospitare una partita

Scegli uno dei Tipi sfida e premi il tasto **X** per confermare, quindi decidi quanti giocatori vuoi che vi prendano parte. Quando avrai scelto uno dei Tipi sfida e il numero dei giocatori, dovrai scegliere il luogo in cui la sfida avrà luogo. Scorri le diverse possibilità con i tasti direzionali e conferma la selezione con il tasto **X**. Quindi scegli il personaggio B-Boy che vuoi utilizzare e ricorda che ogni personaggio ha uno stile e una serie di mosse personali.

Scorri partite

Cerca una Partita in rete alla quale puoi partecipare.

NOTA: consulta la sezione "Configurazione della modalità Ad hoc" in questo manuale per maggiori dettagli su come giocare a B-Boy™ in questa modalità.

TIPI SFIDA

DOMINAZIONE

Una sfida di tipo Dominazione non prevede limiti di tempo ma limiti nel numero di esibizioni (turni) per ciascun B-Boy. Per vincere è necessario ottenere il massimo nel tempo a disposizione.

ROUND PER ROUND (SFIDA A ESIBIZIONE)

Questo tipo di sfida prevede un numero fisso di esibizioni in un numero dispari di round. Non ci sono limiti di tempo nelle esibizioni. Le sfide uno contro uno prevedono un'unica esibizione per ciascun round. Le sfide due contro due prevedono due esibizioni per ciascun round. Al termine di ciascun round, viene dichiarato il vincitore e viene azzerato il numero delle medaglie assegnate. In questo tipo di sfida può essere assegnata qualsiasi medaglia.

ESIBIZIONE A TEMPO

Questo tipo di sfida prevede un numero prestabilito di esibizioni, con limiti di tempo. Sono in gioco tutte e cinque le medaglie. Questo è il format usato in molti dei grandi tornei dei B-Boy.

COLLETTIVO

Questo tipo di sfida è aperto a due, tre o quattro concorrenti e non prevede limiti di tempo. Ogni giocatore si esibisce a turno, seguendo un ordine stabilito prima dell'inizio della sfida. Per ciascuna sfida collettiva è in gioco una sola medaglia. Al termine di ciascun round di esibizioni, il B-Boy con il punteggio più basso per la medaglia in gioco perde una vita. Quando un giocatore perde tutte le sue vite, viene escluso dal gioco.

PRATICA

Prima di mostrarle a tutti in una sfida reale, puoi perfezionare le tue mosse. Hai il floor tutto per te e quando avrai finito di esercitarti potrai premere il tasto **START** per accedere al menu Pausa e selezionare Esci dalla Pratica.

SOPRAVVISSUTO (MORTE IMMEDIATA ROUND PER ROUND)

Questa è la madre di tutte le sfide, nella quale metterai alla prova le tue abilità contro alcuni dei migliori B-Boys in circolazione per arrivare fino a Crazy Legs. È composta da un numero di round prestabilito, in ciascuno dei quali affronterai un B-Boy diverso per conquistare una diversa medaglia. Ogni round consiste di una singola esibizione per ciascun B-Boy.

NOTA: consulta la sezione "Come essere un B-Boy" in questo manuale per avere ulteriori informazioni sui vari tipi di medaglie

SCAMBIO DI CREW

Se il tuo B-Boy è inattivo nel corso di una sfida due contro due, puoi portare il riflettore sul tuo personaggio premendo il tasto **L** al momento giusto. Non puoi cambiare B-Boy dopo essere salito sul floor per un'esibizione.

B-BOY JAM : MENU PAUSA

Nel corso della sfida, puoi interrompere il gioco premendo il tasto **START**. Premi **↑** o **↓** per evidenziare un'opzione del menu Pausa, quindi premi il tasto **X** per confermare.

Seleziona Continua sfida per riprendere il gioco, scegli Ricomincia sfida per riprendere la sfida dall'inizio o Esci dalla sfida per tornare alla schermata del titolo.

OPZIONI

Scegli Opzioni dal menu principale per regolare le seguenti impostazioni:

- | | |
|------------------------|---|
| Lingua MC | Imposta la lingua usata dall'MC. Scegli tra Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo e Italiano |
| Trucchi | Digita un Codice trucco per sbloccare i Trucchi in B-Boy™ |
| Autosalvataggio | Per la funzione Autosalvataggio puoi scegliere tra Attiva o Disattiva |

EXTRA

Premi **↑** o **↓** e poi il tasto **X** per goderti uno di questi contenuti extra:

- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| Filmato promo | Dai un'occhiata al promo di B-Boy™ |
|----------------------|------------------------------------|

Connessione USB Trasferisci i salvataggi dalla tua PlayStation®2 a PSP™ (PlayStation®Portable) o vice versa

Credits Visualizza i riconoscimenti per B-Boy™

CONNESSIONE VIA USB

NOTA: prima di trasferire i dati, assicurati che il sistema PSP™ sia collegato a uno dei connettori sulla parte anteriore del sistema digitale di intrattenimento PlayStation®2 tramite un cavo USB con connettore Mini-B. Puoi anche trasferire un profilo da un sistema PSP™ a una console PlayStation®2.

In B-Boy™ è possibile trasferire un profilo da una console PlayStation®2 (l'“host”) a un sistema PSP™ (il “ricevente”) dotato di una copia di B-Boy™ (venduta separatamente).

Scegli Connessione USB dalla schermata degli Extra e segui le istruzioni su schermo.

COME ESSERE UN B-BOY

E così pensi di essere all'altezza della sfida? Allora è giunto il momento di scendere nei dettagli e capire come gira il mondo del B-Boy.

Leggi e rileggi questa sezione mentre giochi a B-Boy™, soprattutto se ti serve aiuto per eseguire delle mosse o vincere delle sfide. Ricorda anche l'opzione Vai al computer per sfruttare il Tutorial del gioco e il filmato Come giocare.

ELEMENTI FONDAMENTALI DELLE SFIDE

Questi incontri sono tutto ciò per cui vive un B-Boy: dopo ore di sudati esercizi, la sfida offre loro la possibilità di mostrare al mondo di cosa sono capaci.

Ogni sfida è composta da una o più esibizioni per ciascun concorrente. Una sfida dà al B-Boy la possibilità di incendiare il floor e impressionare i giudici e il pubblico con le sue mosse.

In una sfida, la tua performance sarà valutata da cinque giudici. Ognuno di essi considera un diverso aspetto della sequenza. In qualsiasi momento, nel corso della sfida, il giudice può votare per te (o per la tua crew), per uno o più avversari o optare per un pareggio.

Al termine della sfida, vince il B-Boy (o la crew) che ha ottenuto più voti.

Il voto dei singoli giudici viene rappresentato sulla schermata da una medaglia. I criteri di giudizio sono:



Energia

Esibisci le tue mosse più spettacolari per conquistare il favore della folla. Aperture speciali, mosse difficili e chiusure contano per poter conquistare una medaglia Energia.



Ritmo

Dimostra il tuo senso del ritmo! Seleziona le mosse e continua a muoverti a tempo per ottenere il punteggio più elevato. Esegui dei Freeze nelle aree gialle per ottenere dei punti bonus per il ritmo.



Creatività

Rinnova sempre mosse e transizioni e cerca di non ripeterti. Fai in modo di utilizzare il maggior numero di mosse possibili. Se vuoi ripetere una mossa, cerca di eseguirla dopo una transizione diversa per ottenere comunque dei punti per la tua creatività.



Armonia

Collega il maggior numero di mosse in una sequenza con armonia per guadagnare punti. Aggiungi mosse per ampliare la sequenza e far colpo sul giudice.



Fondazione

Esegui il maggior numero di mosse di base, semplici e medie che hai nel tuo repertorio per dimostrare al giudice che padroneggi i gesti fondamentali dei B-Boy.

NOTA: prima dell'inizio di una sfida, verranno visualizzate le medaglie che puoi aggiudicarti.

CHI COMINCIA



Prima che inizi la sfida, è necessario decidere chi comincia. Mentre il conto alla rovescia avanza, ogni B-Boy ha la possibilità di collocare il proprio indicatore sul bersaglio. Quando la freccia gira, premi il tasto **X** per collocare l'indicatore. Quando la freccia si ferma, chi ha piazzato l'indicatore più vicino al punto del suo personaggio sul bersaglio inizierà per primo e otterrà Hype extra.

COME MUOVERSI

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per spostarti sulla pista e avvicinarti, allontanarti o aggirare uno o più avversari.

MOSSE

Hai a tua disposizione quattro gruppi di mosse che puoi combinare in modi incredibili e lasciare il tuo avversario a bocca aperta. Man mano che procedi, imparerai nuove mosse e diventerai abilissimo nel combinarle e creare sequenze spettacolari.

MOSSE DI BASE

Per ciascuno dei quattro gruppi di mosse, esiste una mossa di base che può essere eseguita semplicemente premendo il tasto corrispondente per ciascun gruppo.

Gioco di gambe	tasto X
Spettacolo	tasto O
Toprock	tasto △
Freeze	tasto □

Le mosse di base sono i fondamentali a disposizione di ciascun B-Boy. Molti B-Boys utilizzeranno le stesse mosse di base generiche, mentre alcuni hanno sviluppato uno stile esclusivo.

Molte delle altre mosse disponibili ai B-Boy possono essere eseguite a partire da una mossa di base. Analogamente, una mossa di base può essere eseguita insieme alla maggior parte delle altre mosse.

NOTA: torna alla sezione "Consulta la lista mosse" del manuale per avere maggiori informazioni su come organizzare le tue mosse.

MOSSE FACILI

Ogni mossa viene eseguita premendo uno dei tasti direzionali, seguito immediatamente dal tasto corrispondente a un gruppo di mosse. Per esempio: **↑, X**.

Ogni B-Boy può avere fino a quattro mosse facili per ciascun gruppo di mosse.

MOSSE MEDIE

Le mosse medie vengono eseguite premendo due volte uno dei tasti direzionali, seguito immediatamente dal tasto corrispondente al gruppo di mosse. Per esempio: **↑, ↑, X**.

Ogni B-Boy può avere fino a quattro mosse medie per ciascun gruppo di mosse.

MOSSE DIFFICILI

Le mosse difficili vengono eseguite premendo tre volte uno dei tasti direzionali, seguito immediatamente dal tasto corrispondente al gruppo di mosse. Per esempio: **↑, ↑, ↑, X**.

Ogni B-Boy può avere fino a quattro mosse difficili per ciascun gruppo di mosse.

MOSSE NUOVE

Nella modalità Vita Rap, il tuo B-Boy parte con un numero limitato di mosse, che comprende quattro mosse di base. Puoi imparare nuove mosse battendo altri B-Boys nelle varie sfide.

Se acquisisci una nuova mossa, verrà visualizzato un messaggio di conferma al termine della sfida. Riceverai inoltre un'e-mail dal B-Boy sconfitto.

I LIVELLI DELLE MOSSE

Ogni mossa ha cinque livelli, rappresentati da stelle. Eseguire spesso una mossa ti permette di migliorare, fino a un massimo di cinque stelle. Ogni volta che ottieni una nuova stella, verrà visualizzato un messaggio che ti ricorderà quale mossa è passata al livello superiore.

Ogni livello raggiunto ti offre più transizioni, variazioni e punti, quanto più esegui quella particolare mossa.

ESEGUIRE LE SEQUENZE

Un B-Boy può collegare diverse mosse in una sequenza, mediante le transizioni. I vari B-Boys e B-Girls hanno diverse mosse e diversi modi per collegarle fra loro. Alcune mosse non possono essere collegate.

VARIAZIONI

Nel corso di una mossa, puoi eseguire delle variazioni premendo una, due o tre volte uno dei tasti direzionali.

Per esempio: ↑ o ↓, ↓ o ↑, ↑, ↑.

Per eseguire queste mosse non è necessario premere il pulsante di un gruppo di mosse. Non tutte le mosse prevedono delle variazioni. Alcune variazioni possono essere usate come transizioni per altre mosse.

CONTROLLI DI SCELTA RAPIDA PER LE VARIAZIONI

Alcune variazioni possono essere avviate direttamente utilizzando un controllo di scelta rapida. Un controllo di scelta rapida è un tasto direzionale seguito dal tasto direzionale opposto, seguito a sua volta da X, Δ, □ o ○.

Per esempio: ↑, ↓, X

AVVIARE MOSSE NUOVE

Tutte le mosse, salvo quelle di base, prevedono una sorta di avviamento che determinerà la qualità della partenza della mossa stessa.

I diversi tipi di avviamento sono:



Tempo

Ferma la barra di avviamento al tempo mentre scorre o il più vicino possibile al tempo.



Spettacolo

Ferma la barra di avviamento alla massima potenza, ma non quando è nella zona rossa.



Equilibrio

Ferma la barra di avviamento appena scompare.



Equilibrio e spettacolo

Ferma la barra di avviamento alla massima potenza, ma non quando è nella zona rossa. Questo influirà sia sull'equilibrio che sullo spettacolo.

TENERE LA MOSSA

La maggior parte delle mosse possono essere tenute o ripetute. Cerca di non ricorrere troppo presto alle mosse di chiusura. Hai diversi modi per tenere una mossa.



Mosse di equilibrio

In una mossa di equilibrio, premi i tasti **L** e **R** per tenere l'equilibrio al centro il più possibile. Se la barra dell'equilibrio si colora di rosso, sarà sempre più difficile mantenere la mossa. Più a lungo

riesci a mantenere l'equilibrio, più punti guadagni.

Mosse di equilibrio e slancio

Per essere tenute, alcune mosse richiedono equilibrio e slancio. Premi i tasti **L** e **R** per mantenere l'equilibrio il più possibile al centro. Più correggi l'equilibrio più difficoltà incontrerai: più equilibrio significa meno resistenza, quindi se ti mantieni in equilibrio potrai piroettare più a lungo.

Mosse ritmate

In una mossa ritmata, tocca rapidamente il tasto **R** o il tasto **L** seguendo il ritmo. Per ogni mossa dovrai imparare un ritmo diverso.



HYPE

L'Hype è la misura dell'energia e della fiducia in se stesso di un B-Boy impegnato in un'esibizione ed è rappresentata dalla barra

Hype. Quando la tua barra Hype supera il 50%, puoi eseguire una mossa Apertura speciale, mentre quando è piena puoi eseguire una Chiusura al termine della tua esibizione.

OTTENERE E PERDERE HYPE

Riempi la tua barra Hype provocando l'avversario quando compie un errore o eseguendo mosse Oprock premendo **↑**, **↓**, **←** o **→** durante l'esibizione dell'avversario. Puoi guadagnare Hype anche quando esegui mosse esclusive e fai impazzire la folla durante le tue esibizioni.

Perdi Hype se un avversario ti provoca, se provochi un avversario al momento sbagliato o se le tue mosse lasciano indifferenti il pubblico e i giudici.

APERTURE SPECIALI E CHIUSURE

Se la tua barra Hype è piena oltre la metà, puoi eseguire Aperture speciali all'inizio della tua esibizione. Quando la barra è piena puoi invece eseguire una Chiusura alla fine della tua esibizione. Controlla la tua Lista mosse per vedere le Aperture speciali e Chiusure che impari man mano che procedi nel gioco.

CONFIGURAZIONE DELLA MODALITÀ AD HOC

Collega i tuoi amici attraverso la modalità Ad hoc e sfidali in una partita multigiocatore.

NOTA: per giocare a B-Boy™ in modalità Ad hoc, devi avere almeno un avversario dotato di un sistema PSP™ e di una copia di B-Boy™.

AVVIARE UNA PARTITA IN MODALITÀ AD HOC

Prima di avviare una partita in modalità Ad hoc, assicurati che tutti i giocatori abbiano configurato il proprio sistema PSP™ come indicato di seguito.

1. Tutti devono indicare le stesse impostazioni per la modalità Ad hoc. Dal menu Home del sistema PSP™ i giocatori devono selezionare "Impostazioni" e poi "Impostazioni di rete", quindi impostare "Modalità Ad hoc" su "Automatica". Nel caso in cui l'impostazione "Automatica" non consentisse a tutti i giocatori di stabilire una connessione, essi dovrebbero selezionare una delle seguenti impostazioni: "Can1", "Can6", "Can11" (l'importante è che tutti i giocatori selezionino le stesse impostazioni).
2. L'interruttore WLAN deve essere posto in posizione ON. Prima di giocare, fai scorrere l'interruttore WLAN in posizione ON. L'interruttore deve rimanere in posizione ON quando si gioca.
3. I giocatori devono restare vicini. Mentre si gioca, i sistemi PSP™ devono essere più vicini possibile.
4. Seleziona B-Boy Jam e Partita in rete per collegarti a una Wireless Local Area Network (WLAN). Scegli tra Ospita partita per ospitare una sfida o Scorri partite per partecipare a una Partita in rete esistente.

NOTA: possono giocare in modalità Ad hoc non più di quattro giocatori.

DOWNLOAD

Vuoi avere maggiori informazioni sugli ultimi download per B-Boy™?

Visita www.yourpsp.com/bboy.

DEUTSCH

BREAKS, BEATS UND BATTLES ...

Hast du das Zeug dazu, es als B-Boy bis ganz nach oben zu schaffen? Willst du in die Fußstapfen von Crazy Legs treten?

Mach den B-Boy-Lifestyle zu deinem eigenen und beweise, dass du die Skillz, den Rhythmus und die Kreativität hast, um die Szene im Sturm zu erobern.

Beginne als Anfänger und besiege lokale Herausforderer. Baue so deinen Ruf und dein Image auf und erweitere dein Repertoire an Moves, bis du bereit bist, es mit den besten der Besten aufzunehmen.

Verdiene dir den Respekt deiner B-Boy-Rivalen – mit zunehmendem Ruf wirst du zu größeren und anspruchsvolleren Turnieren eingeladen. Deine Gegner werden schwieriger und du wirst all deine Skillz benötigen, um sie in einem Battle in ihre Schranken weisen zu können.

Bring mit deiner spektakulären Performance die Tanzfläche zum Glühen, sodass deinem Gegner die Kinnlade herunterklappt und den Kampfritern Hören und Sehen vergeht.

MEMORY STICK DUO™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielstand zu speichern, musst du den Memory Stick™ in den MEMORY STICK DUO™-Steckplatz deines PSP™-Systems einlegen.

Gespeicherte Spieldaten können von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™, der bereits gespeicherte B-Boy™-Spieldaten enthält, geladen werden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf deinem Memory Stick™ genug freier Speicherplatz vorhanden ist.

Der minimal benötigte Speicherplatz zum Speichern von B-Boy™-Daten hängt von der Kapazität des eingelegten Memory Sticks™ ab. Im Folgenden siehst du, wie viel Speicherplatz bei „Memory Stick™“-Geräten mit unterschiedlicher Speicherkapazität mindestens benötigt wird:

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

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



AD-HOC-MODUS

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



GAME SHARING

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



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind verschiedene zusätzliche Dinge erforderlich: Ein Vertrag mit einem Internet-Service-Provider, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes findest du im Benutzerhandbuch deines PSP™-Systems.

HINWEIS: B-Boy™ unterstützt nur den Ad-hoc-Modus.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In dieser Bedienungsanleitung werden **↑**, **↓**, **←**, **→** usw. – sofern nicht anders angegeben dazu verwendet, um die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→** um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die **X**-Taste. Durch Drücken der **△**-Taste kehrst du zur vorherigen Menüanzeige zurück.

STANDARDSTEUERUNG



- | | | |
|----|---------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. | L button | Gleichgewicht/Rhythmus |
| 2. | R button | Gleichgewicht/Rhythmus |
| 3. | ↑, ↓, ←, → directional buttons | Bewegung |
| 4. | analog stick | Dissen/Spezial-Moves/Abschluss-Moves |
| 5. | △ button | Toprock Moves |
| 6. | □ button | Freeze Moves |
| 7. | ○ button | Power Moves |
| 8. | X button | Footwork Moves |
| 9. | START button | Pause |

HINWEIS: Während dein B-Boy passiv ist und einem Gegner zusieht, kannst du durch Drücken der Richtungstasten Tanzschritte ausführen.

DIE SPIELANZEIGE



- 1. Hype-Anzeige des Spielers
- 2. Eigene Medaillen
- 3. Medaillen im Spiel
- 4. Beat-Rad

- 5. Timer
- 6. Hype-Anzeige des Gegners
- 7. Ausgeführter Move
- 8. Zuvor ausgeführter Move

SPIELSTART

Nach einem kurzen einleitenden Film erscheint die Titelanzeige. Drücke die START -Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

HAUPTMENÜ



SPIELMODI

MOVES DEINES LEBENS

Dieser Einzelspielermodus ist deine Möglichkeit, als B-Boy alles zu geben. Beginne ganz am Anfang ohne Moves und mit nur wenigen Skillz und kämpfe dir leidenschaftlich und entschlossen deinen Weg bis an die Spitze der weltweiten B-Boy-Szene. Der Erfolg stellt sich ein, wenn du Moves erlernst, Battles gewinnst und bei allem eine gute Figur machst.

EIN SPIEL STARTEN

Nachdem du innerhalb des Hauptmenüs den Eintrag Moves deines Lebens ausgewählt hast, musst du Neues Spiel auswählen, wenn du ein Spiel von Beginn an starten möchtest, oder Welter, um ein zuvor auf dem Memory Stick™ gespeichertes Spiel zu laden.

CREATING A CHARACTER

Wenn du B-Boy™ zum ersten Mal spielst, musst du zu Beginn eine Spielfigur erstellen. Wähle zuerst durch Drücken von  oder  gefolgt von der X-Taste das Geschlecht deiner Figur. Mit  oder  kannst du dir die verschiedenen voreingestellten Spielfiguren ansehen und durch einen Druck der X-Taste denjenigen auswählen, als der du spielen möchtest. Innerhalb der Anpassen -Liste kannst du verschiedene Eigenschaften verändern. Drücke hierfür  oder , um die Eigenschaft zu markieren, die du verändern möchtest, und anschließend  oder , um zwischen den verfügbaren Optionen zu wechseln. Wähle Fertig und drücke anschließend die X-Taste, wenn du mit dem Aussehen deiner Spielfigur zufrieden bist. Während des Spiels kannst du durch Auswahl der Option Ändere dein Charakter-Outfit innerhalb des Trainingsraums jederzeit die Kleidung deiner Spielfigur wechseln.

SPIELFLUSS

Der Move deines Lebens -Modus spielt im Umfeld des Trainingsraums, der Basis, von der aus deine Laufbahn bis ganz nach oben in die Weltspitze der B-Boy-Szene beginnt. Im Trainingsraum kannst du trainieren und deine Moves organisieren, um Herausforderungen annehmen und an Turnieren teilnehmen zu können.

Wenn du Herausforderungen annimmst oder an einem Turnier teilnimmst, fährst du zu anderen Locations, um dich dort mit verschiedenen anderen B-Boys und B-Girls zu messen – von relativen Anfängern (wie dir selbst) bis ganz nach oben an die Weltspitze der B-Boy-Superstars. Sobald die Reihenfolge festgelegt wurde, erhältst du deine Chance, deine besten Moves zum Besten zu geben.

Sobald du einen gewissen Grad an Geschicklichkeit mit deinen dir zur Verfügung stehenden

Moves erreicht hast, kannst du zusätzliche Moves erlernen und Herausforderungen gewinnen. Diese Herausforderungen oder „Battles“ unterscheiden sich in einer Reihe von vorher festgelegten Regeln und Anforderungen. Während eines Battles verleihen Kampfrichter den Teilnehmern eine Reihe von „Medaillen“, um auf diese Weise den Sieger zu ermitteln. Je nach Art des Battles bewerten diese Medaillen Kreativität, Rhythmus, Stil, Kompetenz beim Einsatz der B-Boy-Grundlagen und deine Fähigkeit, die einzelnen Routines untereinander zu verbinden. Wenn du über all diese Eigenschaften verfügst, liegt eine steile Karriere vor dir!

HINWEIS: Weitere Informationen zu Moves und Battles findest du unter dem Abschnitt „Wie wird man ein B-Boy?“ im weiteren Verlauf dieses Software-Handbuchs.

TRAININGSRAUM

Dies ist dein bevorzugter Aufenthaltsort. Wenn du zu Hause bist, kannst du deine Moves trainieren, deine Kleidung wechseln oder dich zu B-Boy-Missionen aufmachen. Du besitzt ein Notebook, eine Jukebox und eine Move-Liste, in der alle deine Moves und deine B-Boy-Kenntnisse verzeichnet sind.



SCHMEISS DICH AN DEN COMPUTER

Wirf deinen Computer an und informiere dich darüber, was in der Szene los ist. Auf dem Bildschirm deines Computers stehen dir vier Optionen zur Verfügung. Mit **←** oder **→** oder der **L**- und der **R**-Taste kannst du zwischen ihnen umschalten. Drücke **↑** oder **↓**, um verschiedene Einträge auszuwählen, und öffne sie durch einen Druck auf die **X**-Taste.

Schwarzes Brett

Lies die Nachrichten von deinen befreundeten B-Boys und B-Girls und starte das Tutorial, um die B-Boy-Grundlagen zu erlernen.

Ablaufplan

Unter dem Eintrag Ablaufplan werden die Herausforderungen zu Battles aufgelistet, die du per E-Mail erhalten hast. Blättere durch die Herausforderungen und wähle eine aus, die du annehmen möchtest. Von Zeit zu Zeit findest du hier auch Turniere, an denen du teilnehmen kannst. Mit fortschreitendem Spielverlauf schaltest du neue Turniere und Herausforderungen frei.

Bestenliste

Hier kannst du dir deine Position in der B-Boy-Rangliste ansehen. Klettere in der Rangliste nach oben, indem du dir durch den Sieg in B-Boy-Battles Punkte verdienst.

Jukebox

Hier bewahrst du deine Songs auf. Schalte mit fortschreitendem Spielverlauf immer weitere Tracks frei.

TUTORIAL

Wähle innerhalb des Trainingsraums den Eintrag Tutorial, um dich nach Graffiti Beach zu begeben und dort ein paar Trainingsstunden in der Kunst des B-Boying zu nehmen. Dies ist eine großartige Möglichkeit, die Grundlagen zu erlernen und ein Gefühl für die Basis-Moves zu entwickeln, die Moves, auf denen deine B-Boy-Routines aufbauen. Außerdem erlernst du ein paar Grundlagen des „Footworks“, kommst in den Genuss einer Einführung in die „Powermoves“, auf die das Publikum so sehr abfährt, und kannst lernen, wie du die einzelnen Moves miteinander verbinden musst.

SIEH DIR DEINE MOVE-LISTE AN

Enorm wichtige Lektüre. Dies ist die Bibel der B-Boy-Moves.

Basis-Moves

Sieh dir eine Zusammenfassung der Steuerung für die Move-„Grundbausteine“ an, die zum Repertoire eines jeden B-Boys gehören.

Moves

Eine ausführlichere Liste der B-Boy-Moves, die ergänzt und angepasst werden kann, wenn du neue Tricks erlernst.

Disses

Die Steuerung für sämtliche Disses, die du gelernt hast.

Allgemeine Bewegung

Die Grundlagen, die jeder B-Boy kennen sollte.

Spezial-Moves

Die Steuerung für sämtliche Spezial-Moves, die du gelernt hast.

Gegner

Steuerung für Moves, die du während der Darbietung eines Gegners ausführen kannst.

Wann immer du einen neuen Move erlernst, kannst du über den Move -Eintrag innerhalb deines Move-Buchs Zugriff auf ihn nehmen. Anschließend kannst du diesen Move einer bestimmten Tastenkombination zuordnen, damit du ihn in einem Battle verwenden kannst.

Alle neu erlernten Moves fallen innerhalb des Moves -Eintrages deines Move-Buchs unter eine der folgenden Kategorien: Footwork , Freeze, Power oder Tprocking. Durch Drücken der

L - und der **R** -Taste kannst du durch diese Kategorien blättern.

HINWEIS: Du kannst auch „Spezial-Moves“ und „Abschluss-Moves“ freischalten.

Wenn du einen neuen Move erlernt hast, kannst du eine Tastenkombination wählen, die du mit diesem Move verbinden möchtest. Du kannst den Move nur einem von vier Sätzen von Tastenkombinationen zuweisen, die mit dem jeweiligen Move-Typ (Footwork, Freeze, Power oder Toprocking) und dem „Grad“ (Schwierigkeit) des Moves in Verbindung stehen. Um einen Move zuweisen zu können, musst du dich innerhalb des Move-Liste zu dem entsprechenden Grad begeben und die X-Taste drücken.

Zum Beispiel: Ein fortgeschrittener Powermove könnte den folgenden Tasten zugeordnet werden: ↑, ↑, ↑, O-Taste.

HINWEIS: Weitere Informationen zu Moves und Techniken findest du unter dem Abschnitt „Wie wird man ein B-Boy?“ im weiteren Verlauf dieses Software-Handbuchs.

KLEIDERSCHRANK

B-Boys haben ihren ganz eigenen Style. Also lass dir mit der Auswahl deines Outfits genügend Zeit. Wähle zu einem beliebigen Zeitpunkt den Eintrag Ändere dein Charakter-Outfit, um Zugriff auf den Kleiderschrank zu nehmen, und wechsle die Kleidung deiner Spielfigur, die Schuhe oder ändere die Frisur. Während du dir deinen Weg durch das Spiel kämpfst und in der B-Boy- Bestenliste aufsteigst, können immer neue Outfits freigeschaltet werden.

ÜBE DEINE MOVES

Übung macht den Meister und ist unverzichtbar, wenn du rivalisierende B-Boys besiegen möchtest und der Beste der Szene werden möchtest. Wähle den Eintrag Freestyle-Training, um direkt ans Eingemachte zu gehen – oder wähle Sieh dir deine Move-Liste an, um vorher durchzusehen, was du bislang so alles gelernt hast.

„MOVES DEINES LEBENS“-PAUSENMENÜ

Drücke während eines Battles die START-Taste, um das Spiel zu unterbrechen. Mit ↑ oder ↓ kannst du eine Option innerhalb des Pausenmenüs markieren. Bestätige anschließend deine Auswahl mit der X-Taste.

Wähle Battle fortsetzen, um das Spiel fortzusetzen, Battle neu starten, um den Battle von Beginn an neu zu starten, Move-Liste, um die verfügbaren Moves durchzusehen, oder Battle beenden, um zum Trainingsraum zurückzukehren.

B-BOY JAM

Bei B-Boy-Jam kannst du sofort drauflos spielen. In diesem Modus kannst du „1-gegen-1“- oder „2-gegen-2“-Battles austragen. Wähle einfach aus verschiedenen Battle-Typen einen aus, bestimme die Anzahl der Teilnehmer, eine Umgebung und wähle deine Parameter und der Kampf kann beginnen!

Netzwerk-Battle

Wähle den Eintrag Netzwerk-Battle, um im Ad-hoc-Modus andere Besitzer eines PSP™-Systems herauszufordern. Sobald die Verbindung aufgebaut ist, kannst du Neues Spiel ausrichten auswählen, um ein neues Spiel zu starten, oder Spiele durchsuchen, um nach bestehenden Netzwerk-Spielen zu suchen, denen du beitreten kannst.

Ein Spiel ausrichten

Wähle den Battle-Typ, den du in deinem Spiel verwenden möchtest, und drücke zur Bestätigung die X-Taste. Bestimme anschließend, wie viele Spieler an deinem Spiel teilnehmen sollen. Sobald du den Battle-Typ bestimmt hast, musst du einen Austragungsort für deinen Battle wählen. Blättere mithilfe der Richtungstasten durch die verschiedenen Austragungsorte und bestätige deine Auswahl mithilfe der X-Taste. Wähle als nächstes die B-Boy-Spielfigur, den du verwenden möchtest – denk daran: Jede Figur hat seinen eigenen Stil und seine eigene Bandbreite an Moves.

Spiele durchsuchen

Suche nach einem bestehenden Netzwerk-Spiel, dem du beitreten kannst.

HINWEIS: Weitere Hinweise zum Spielen von B-Boy™ im Ad-hoc-Modus findest du unter dem Abschnitt „Den Ad-hoc-Modus einrichten“ im weiteren Verlauf dieses Software-Handbuchs.

BATTLE-TYPEN

DOMINIERE DIE TANZFLÄCHE

Ein „Dominiere die Tanzfläche“-Battle wird nicht über eine festgelegte Zeitdauer ausgetragen, aber es gibt Einschränkungen in Bezug auf die Anzahl der Darbietungen (Runden) pro B-Boy. Je mehr Zeit du auf der Tanzfläche verbringst, desto größer ist die Chance, dass du den Battle gewinnst.

RUNDE FÜR RUNDE (DARBIETUNGS-BATTLE)

In diesem Battle gibt es eine feste Anzahl von Darbietungen im Verlauf einer ungeraden Anzahl von Runden. Die Darbietungen sind zeitlich nicht beschränkt. Bei „1-gegen-1“-Battles wird pro Runde nur eine einzige Darbietung ausgetragen. „2-gegen-2“-Battles bestehen aus zwei Darbietungen pro Runde. Am Ende jeder Runde wird der Gewinner der Runde erklärt und der Status der verliehenen Medaillen wird zurückgesetzt. Während dieses Battle-Typs können sämtliche der Medaillen verliehen werden.

AUFTRITT (DARBIETUNG AUF ZEIT)

Ein Auftritt besteht aus einer vorher bestimmten Anzahl von Darbietungen – jede über eine festgelegte Dauer. Alle fünf Medaillen können im Spiel sein. Dies ist das Format, das für viele der großen B-Boy-Turniere verwendet wird.

OPEN-CIRCLE-BATTLE

Dies ist ein Modus für zwei bis vier Teilnehmer, der über kein Zeitlimit verfügt. Jeder Spieler präsentiert abwechselnd in einer vor dem Battle festgelegten Reihenfolge seine Darbietung. In Open-Circle-Battles wird nur eine einzige Medaille verliehen. Der B-Boy, der am Ende einer jeden Darbietungsrunde die geringste Punktzahl für die Medaille erreicht hat, verliert ein Leben. Ein Spieler, der alle seine Leben verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus.

TRAINING

Eine Möglichkeit, deine Moves aufzupolieren, bevor du sie in einem echten Battle anwendest. Die Tanzfläche gehört dir – sobald du genug trainiert hast, musst du einfach die START-Taste drücken, um Zugriff auf das Pausemenü zu erhalten, und anschließend den Eintrag Training beenden auswählen.

AUSSCHIEDUNGSBATTLE (RUNDENBASIERTE K.O.-AUSSCHIEDUNG)

Der ultimative Battle – teste deine Fähigkeiten gegen einige der besten B-Boys überhaupt und schließlich „Mr. B-Boy himself“: Crazy Legs. Der Battle geht über eine vorher bestimmte Anzahl von Runden – jede gegen einen anderen B-Boy und um eine andere Medaille. Jede Runde besteht aus einer einzigen Darbietung pro B-Boy.

HINWEIS: Weitere Informationen zu den verschiedenen Medaillentypen findest du unter dem Abschnitt „Wie wird man ein B-Boy?“ im weiteren Verlauf dieses Software-Handbuchs.

B-BOY-WECHSEL INNERHALB DER CREW

Ist dein B-Boy während eines „2-gegen-2“-Battles gerade nicht aktiv, kannst du durch Drücken der -Taste zu einem passenden Zeitpunkt deinen B-Boy ins Spiel bringen. Sobald du in einer Darbietung die Tanzfläche übernommen hast, kannst du die B-Boys nicht mehr wechseln.

B-BOY-JAM-PAUSENMENÜ

Drücke während eines Battles die START-Taste, um das Spiel zu unterbrechen. Markiere mit **↑** oder **↓** eine Option innerhalb des Pausenmenüs und drücke anschließend zur Bestätigung die **X**-Taste.

Wähle Battle fortsetzen, um das Spiel fortzusetzen, Battle neu starten, um den Battle von Beginn an erneut zu starten oder Battle beenden, um zum Titelbild zurückzukehren.

OPTIONEN

Wähle innerhalb des Hauptmenüs den Eintrag Optionen, um die folgenden Setup-Optionen anzupassen:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| MC-Sprache | Bestimme die Sprache, in der der MC sprichst. Wähle zwischen Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch. |
| Cheats | Gib einen Cheat-Code ein, um B-Boy™-Cheats freizuschalten. |
| Automatische Speicherfunktion | Du kannst die Automatische Speicherfunktion entweder Aktivieren oder Deaktivieren. |

EXTRAS

Drücke **↑** oder **↓** gefolgt von der **X**-Taste, um in den Genuss eines der folgenden Extras zu kommen:

- | | |
|------------------------|--|
| Werbefilm | Sieh dir den Werbefilm zu B-Boy™ an. |
| Synchronisation | Übertrage deine Spielstände von deiner über USB PlayStation®2-Konsole zu deinem PSP™ (PlayStation®Portable)-System oder umgekehrt. |
| Mitwirkende | Sieh dir an, wer an der Entwicklung von B-Boy™ beteiligt war. |

SYNCHRONISATION ÜBER USB

HINWEIS: Vor dem Übertragen von Daten solltest du dich vergewissern, dass dein PSP™-System über ein USB-Kabel mit Mini-B-Anschluss an einen der USB-Anschlüsse an der Vorderseite des PlayStation®2-Computer-Entertainment-Systems angeschlossen ist. Du kannst auch ein Profil von einem PSP™-System auf eine PlayStation®2-Konsole übertragen. B-Boy™ bietet die Möglichkeit, ein Profil von einer PlayStation®2-Konsole (genannt der „Host“) auf ein PSP™-System (genannt der „Empfänger“), in das eine B-Boy™-Disc (separat erhältlich) eingelegt ist, zu übertragen.

Wähle innerhalb der Extras-Menüanzeige den Eintrag Synchronisation über USB und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

WIE WIRD MAN EIN B-BOY?

So, du glaubst also, du wärst der Herausforderung gewachsen? Dann ist es höchste Zeit, ein klein bisschen mehr ins Detail zu gehen und dir zu erklären, worauf es im B-Boy-Universum ankommt.

Lies dir diesen Abschnitt ruhig mehrfach durch, während du B-Boy™ spielst, vor allem, wenn du Hilfe beim Ausführen von Moves brauchst oder nicht weißt, wie du Battles gewinnen kannst. Denke auch immer daran: Schmeiß dich an den Computer, um das spielinterne Tutorial zu starten und dir den Film zur Spielanleitung anzusehen.

BATTLE-GRUNDLAGEN

Auf diese Begegnungen lebt ein jeder B-Boy hin – nach stundenlangem konzentrierten Training ist ein Battle seine Chance, endlich der Welt zu zeigen, was er drauf hat.

Die einzelnen Battles bestehen für jeden Teilnehmer aus einer oder mehr Darbietungen. Eine Darbietung ist die Chance des B-Boys, die Tanzfläche zum Glühen zu bringen und Kampfrichter und Zuschauer mit ihren Moves zu beeindrucken.

In einem Battle wird deine Performance von fünf Kampfrichtern beurteilt. Jeder von ihnen achtet auf verschiedene Aspekte der Routine. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Battles stimmt der Kampfrichter entweder für dich (oder deine Crew), deine(n) Gegner oder er entscheidet, dass ihr euch relativ ebenbürtig seid.

Nach dem Ende eines Battles wird derjenige B-Boy (oder die Crew) zum Sieger erklärt, für den (für die) die meisten Kampfrichter gestimmt haben.

Die Stimmen der einzelnen Kampfrichter werden auf dem Bildschirm durch eine Medaille dargestellt. Die Kriterien der Kampfrichter sind:



MEGA-MOVE

Zeige deine spektakulärsten Moves, um die Zuschauer für dich zu gewinnen. Spezial-Moves, schwere Moves und Abschluss-Moves zählen alle für die Mega-Move-Medaille.



RHYTHMUS

Bleib so lange im Takt wie möglich, um zu beweisen, dass du Rhythmus im Blut hast. Passe deine Moves den blauen Beats an und führe deine Moves möglichst im Takt zu allen Beats aus, um die maximale Punktzahl zu erreichen. In den gelben Zonen kannst du Freezes ausführen, um Rhythmus-Bonuspunkte zu erhalten.



KREATIVITÄT

Versuche, deine Moves und Übergänge abwechslungsreich auszuwählen und vermeide, sie zu wiederholen. Achte darauf, dass du so viele Moves einsetzt wie möglich. Wenn du einen Move trotzdem wiederholen möchtest, versuche, ihn durch einen anderen Übergang einzuleiten, damit du immer noch mit deiner Kreativität punkten kannst.



BEWEGUNGSFLUSS

Reihe bei deiner Darbietung so viele Moves wie möglich aneinander und beweise, dass du Flow hast. Versuche, deine Moves möglichst lange zu kombinieren, um die Routine auszudehnen und so den Kampfrichter zu beeindrucken.



FOUNDATION

Führe so viele der Basis-Moves, der leichten und der mittelschweren Moves aus deinem Repertoire wie möglich aus, um dem Kampfrichter zu beweisen, dass du die B-Boy-Grundlagen beherrscht.

HINWEIS: Bevor du einen Battle beginnst, werden die Medaillen, um die du kämpfen wirst, angezeigt.

WER FÄNGT AN?



Vor dem Beginn eines Battles musst du den ersten Teilnehmer bestimmen. Während die Uhr abläuft, erhält jeder B-Boy die Möglichkeit, eine Markierung auf dem Ziel zu platzieren. Wenn sich der Pfeil dreht, musst du die X-Taste drücken, um deine Markierung zu platzieren. Der Teilnehmer, dessen Markierung dem Punkt seiner Spielfigur auf dem Ziel am nächsten liegt, sobald der Pfeil aufhört sich zu drehen, muss als Erster ran und erhält zusätzlichen Hype.

BEWEGEN

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→** oder um dich auf der Tanzfläche in Richtung deines Gegners/deiner Gegner, von ihm/von ihnen weg oder um ihn/sie herum zu bewegen.

MOVES

Es gibt vier Move-Gruppen, die kombiniert werden können, um atemberaubende Combos zusammenzustellen, bei deren Anblick deinen Gegnern die Kinnlade herunterklappen wird. Mit fortschreitendem Spielverlauf erlernst du weitere Moves und wirst zusehends versierter darin, sie zu kombinieren, um beeindruckende Move-Sequenzen auf die Beine zu stellen.

BASE MOVES

Für jede der vier Move-Gruppen gibt es einen Basis-Move, der ausgeführt werden kann, indem die der jeweiligen Move-Gruppe entsprechende Taste gedrückt wird.group.

Footwork X-Taste

Power O-Taste

Toprock △-Taste

Freeze □-Taste

Basis-Moves sind die grundlegenden Moves, die jeder B-Boy beherrscht. Viele B-Boys verwenden die gleichen allgemeinen Basis-Moves. Einige hingegen haben ihren eigenen, persönlichen Stil entwickelt.

Viele der anderen Moves, die einem B-Boy zur Verfügung stehen, können im Anschluss an einen Basis-Move ausgeführt werden. Zusätzlich kann ein Basis-Move in Verbindung mit den meisten anderen Moves ausgeführt werden.

HINWEIS: Weitere Informationen zur Organisation deiner Moves findest du unter dem Abschnitt Sieh dir deine Move-Liste an innerhalb dieses Software-Handbuchs.

EINFACHE MOVES

Einfache Moves werden ausgeführt, indem du eine der Richtungstasten unmittelbar gefolgt von einer Move-Gruppentaste drückst. Zum Beispiel: , -Taste.

Jeder B-Boy kann pro Move-Gruppe bis zu vier einfache Moves in seinem Repertoire haben.

MITTLERE MOVES

Mittelschwere Moves werden ausgeführt, indem du eine der Richtungstasten zweimal drückst unmittelbar gefolgt von einer Move-Gruppentaste. Zum Beispiel: , , -Taste.

Jeder B-Boy kann pro Move-Gruppe bis zu vier mittelschwere Moves in seinem Repertoire haben.

SCHWERE MOVES

Schwere Moves werden ausgeführt, indem du eine der Richtungstasten dreimal drückst unmittelbar gefolgt von einer Move-Gruppentaste. Zum Beispiel: , , , -Taste.

Jeder B-Boy kann pro Move-Gruppe bis zu vier schwere Moves in seinem Repertoire haben.

NEUE MOVES

Im „Moves deines Lebens“-Modus beginnt dein B-Boy mit einer begrenzten Anzahl von Moves, die aus nur vier Basis-Moves besteht. Indem du bei Herausforderungen und Battles andere B-Boys schlägst, kannst du neue Moves erlernen.

Hast du erfolgreich einen neuen Move erhalten, wird nach dem Ende des Battles eine Bestätigungsmeldung angezeigt. Außerdem erhältst du eine E-Mail von dem unterlegenen B-Boy.

MOVES VERBESSERN

Jeder Move besteht aus fünf Stufen, die durch Sterne kenntlich gemacht werden. Je öfter du einen Move verwendest, desto besser wirst du – bis zu einem Maximalwert von fünf Sternen. Jedes Mal, wenn du einen neuen Stern erhältst, wird eine Meldung angezeigt, die dir mitteilt, für welchen Move du ein Upgrade erhalten hast.

In jeder erreichten Stufe stehen dir mehr Übergänge, Variationen und Punkte zur Verfügung, je öfter du diesen bestimmten Move ausführst.

ROUTINES AUSFÜHREN

Ein B-Boy kann verschiedene Moves zu einer Routine verbinden. Diesen Vorgang nennt man „Übergang“. Die einzelnen B-Boys und -Girls haben verschiedene Moves und dementsprechend verschiedene Arten der Übergänge. Einige Moves können nicht miteinander verbunden werden.

MOVE-VARIATIONEN

Während eines Moves kannst du durch Drücken, doppeltes Drücken oder dreifaches Drücken einer der Richtungstasten Variationen ausführen

Zum Beispiel:  oder ,  oder , , .

Zum Ausführen dieser Moves ist es nicht erforderlich, eine Move-Gruppentaste zu drücken. Nicht jeder Move verfügt über Variationen. Einige Variationen können als Übergang zu anderen Moves eingesetzt werden.

TASTENKOMBINATIONEN FÜR MOVE-VARIATIONEN

Zu einigen Variationen kannst du mithilfe einer Tastenkombination direkt übergehen. Diese Kombination bestehen aus einer Richtungstaste, gefolgt von der entgegengesetzten Richtungstaste, gefolgt von entweder X-, Δ-, □- oder ○-Taste.

Zum Beispiel: , , X-Taste.

NEUE MOVES STARTEN

Bei allen Moves – bis auf die Basis-Moves – musst du den Move-Übergang ausführen, bevor du ihn beginnen kannst. Das bestimmt, wie gut du den Move startest.

Die verschiedenen Arten der Move-Überleitung sind:



Beat

Stoppe die Startanzeige, wenn sie den Beat passiert, oder so nahe beim Beat wie möglich.



Power

Stoppe die Startanzeige nahe an der Maximalkraft. Stoppe sie nicht im roten Bereich.



Gleichgewicht

Stoppe die Startanzeige, wenn sie verschwindet.



Power-Gleichgewicht

Stoppe die Startanzeige nahe der Maximalkraft. Stoppe sie nicht im roten Bereich. Dies beeinflusst sowohl das Gleichgewicht, als auch die Power des Moves.

EINEN MOVE LÄNGER DURCHFÜHREN

Die meisten Moves können ausgehalten oder wiederholt werden. Versuche, den zu frühen Einsatz von Abschluss-Moves zu vermeiden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, bestimmte Moves länger durchzuhalten:

Gleichgewichts-Moves

Drücke während eines Gleichgewichts-Moves die **L**- und die **R**-Taste, um das Gleichgewicht deiner Spielfigur so zentral wie möglich zu halten. Kommt die Gleichgewichtsanzeige in den roten Bereich, wird es zunehmend schwerer, den Move durchzuhalten. Je länger du die Balance hältst, desto mehr Punkte erhältst du.

Dynamische Gleichgewichts-Moves

Um einige Moves durchzuhalten, sind Gleichgewicht und Dynamik erforderlich. Mithilfe der **L**- und der **R**-Taste kannst du versuchen, das Gleichgewicht so zentral wie möglich zu halten. Je mehr du dein Gleichgewicht korrigieren musst, desto schwieriger wird es. Ein besseres Gleichgewicht bedeutet gleichzeitig weniger Widerstand – je besser also deine Balance ist, desto mehr Umdrehungen kannst du ausführen.



Rhythmus-Moves

Bei einem Rhythmus-Move musst du entweder die **R**- oder die **L**-Taste passend zum Rhythmus drücken. Für jeden Move musst du einen anderen Rhythmus erlernen.



HYPE

Hype ist die Maßeinheit mit der der Adrenalin Spiegel und das Selbstvertrauen eines

B-Boys während einer Darbietung verdeutlicht werden. Sobald deine Hype-Anzeige die 50%-Marke überschreitet, kannst du einen Spezial-Move ausführen. Hat die Hype -Anzeige die 100 % erreicht, kannst du am Ende deiner Darbietung einen Abschluss-Move ausführen.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Fülle deine Hype-Anzeige, indem du einen Gegner disst, wenn er einen Fehler macht, oder indem du während der Darbietung eines Gegners , ,  oder  drückst und so Oprocking-Moves ausführst. Außerdem kannst du dir Hype verdienen, indem du einzigartige Moves ausführst und das Publikum während deiner eigenen Darbietung vor Begeisterung jubelt.

Du kannst Hype verlieren, wenn du von einem Gegner gedisst wirst, wenn du einen Gegner zum falschen Zeitpunkt disst oder wenn deine Moves das Publikum und die Kampfrichter kalt lassen.

SPEZIAL-MOVES UND ABSCHLUSS-MOVES

Sobald deine Hype-Anzeige mehr als 50 % beträgt, kannst du zu Beginn deiner Darbietung Spezial-Moves ausführen. Ist die Hype-Anzeige voll, kannst du am Ende deiner Darbietung einen Abschluss-Move ausführen. In deiner Move-Liste kannst du dir Spezial-Moves und Abschluss-Moves ansehen, die du mit fortschreitendem Spielverlauf lernst.

DEN AD-HOC-MODUS EINRICHTEN

Baue über den Ad-hoc-Modus eine Verbindung zu deinen Freunden auf und fordere sie zu einem Mehrspieler-Spiel heraus.

HINWEIS: Um B-Boy™ über den Ad-hoc-Modus spielen zu können, benötigst du mindestens einen Gegner mit einem PSP™-System und einer eigenen B-Boy™-Disc.

Ein Spiel im Ad-hoc-Modus starten

Bevor ihr ein Spiel im Ad-hoc-Modus startet, solltet ihr euch vergewissern, dass alle Spieler ihre PSP™-Systeme wie im Folgenden beschrieben eingerichtet haben.

1. Spezifiziert die gleichen Einstellungen für den Ad-hoc-Modus. Über das Home-Menü des PSP™-Systems sollten alle Mitspieler den Eintrag „Einstellungen“ und dann „Netzwerk-Einstellungen“ auswählen. Stellt dann den „Ad-hoc-Modus“ auf „Automatik“. Können bei der „Automatik“-Einstellung nicht alle Spieler eine Verbindung aufbauen, sollten alle Spieler entweder „K1“, „K6“ oder „K11“ auswählen (d. h. jeder Spieler sollte die gleiche Einstellung verwenden).
2. Schaltet den WLAN-Schalter an euren PSP™-Systemen ein. Der WLAN-Schalter muss vor Spielbeginn eingeschaltet werden. Auch während des Spiels muss der Schalter eingeschaltet bleiben.
3. Bleibt nahe beieinander. Während eines Spiels sollten die PSP™-Systeme so nah wie möglich zusammen bleiben.
4. Wähle B-Boy-Jam und dann Netzwerkspiel, um eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) aufzubauen. Wähle entweder Neues Spiel ausrichten, um deinen eigenen Battle auszutragen, oder Spiele durchsuchen, um einem bestehenden Netzwerkspiel beizutreten.

HINWEIS: An einem Spiel im Ad-hoc-Modus können maximal vier Spieler teilnehmen.

Downloads

Möchtest du mehr über die aktuellsten Downloads von B-Boy™ wissen? Weitere Informationen erhältst du unter www.yourpsp.com/bboy.

ESPAÑOL

BAILE, RITMO Y DUELOS...

¿Tienes lo que hace falta para ser un B-Boy? ¿Te ves como el próximo Crazy Legs?

Sumérgete en el estilo de vida de los B-Boys y demuestra que tienes las dotes, el ritmo y la creatividad suficientes para subirte a la cresta de la ola.

Comienza como principiante, y ve derrotando a los rivales más cercanos mientras te creas una reputación, una imagen y un repertorio de movimientos, hasta que estés listo para desafiar a los mejores.

Gánate el respeto de tus oponentes: a medida que aumente tu reputación, se te invitará a torneos mayores y más exigentes. Tus rivales serán más duros de pelar y necesitarás todo tu talento para batirles en un duelo B-Boy.

Quema la pista con vistosas y espectaculares sesiones que dejen boquiabierto a tu rival y anonadados a los jueces.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior de B-Boy™. Asegúrate de que haya espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

La cantidad mínima de espacio libre necesario para guardar datos de B-Boy™ variará dependiendo de la capacidad del Memory Stick Duo™ que hayas insertado. A continuación se detalla la cantidad mínima de espacio libre necesaria para productos oficiales Memory Stick Duo™ de distinta capacidad:

32MB – 128MB = 416KB

256MB – 2GB = 480KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

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



MODO AD HOC

El Modo Ad hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite que dos o más sistemas PSP™ se comuniquen directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software ofrecen funciones de Compartir juego que permiten al usuario compartir características específicas del juego con otros usuarios que no tienen un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite que un sistema PSP™ se conecte a una red mediante un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (un dispositivo que sirve para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las funciones del Modo Infraestructura, se necesitan algunos elementos adicionales, como una suscripción a un proveedor de acceso a Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para obtener más información sobre la instalación, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.system Instruction Manual.

NOTA: B-Boy™ solo es compatible con el Modo Ad hoc.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, → etc., se utilizan para indicar la dirección de los botones de dirección a menos que se indique lo contrario.

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción, y el botón X para confirmar.
Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón △.

CONTROLES PREDETERMINADOS



- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. Botón L | Equilibrio/Ritmo |
| 2. Botón R | Equilibrio/Ritmo |
| 3. Botones de dirección ↑, ↓, ←, → | |
| 4. Pad analógico | Insultos/Entradas especiales/Movimientos finales |
| 5. Botón △ | TopRoc |
| 6. Botón □ | Freeze |
| 7. Botón ○ | Powers |
| 8. Botón X | Juego de piernas |
| 9. Botón START | (inicio) Pausa |

NOTA: mientras tu B-Boy esté inactivo mirando a un rival, puedes ejecutar pasos de baile pulsando los botones de dirección.

LA PANTALLA DE JUEGO



1. Barra de marcha del jugador

2. Medallas conseguidas

3. Medallas en juego

4. Rueda del ritmo

5. Contador de tiempo

6. Barra de marcha del rival

7. Movimiento que se está ejecutando

8. Movimiento anterior ejecutado

INICIO

Tras un breve video aparece la pantalla del título.

Pulsa el botón START (inicio) para acceder al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL



MODOS DE JUEGO

VIVE LA VIDA

Este modo de juego para un solo jugador es tu oportunidad para darlo todo como B-Boy. Empezas desde el principio, sin conocer ningún movimiento, y haz que tus deseos y tu determinación te lleven a lo más alto del mundillo B-Boy internacional. El éxito se logra aprendiendo movimientos, ganando duelos y con buena pinta.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Después de seleccionar Vive la vida en el menú principal, elige Partida nueva para empezar a jugar desde el principio, o Continuar para cargar una partida previamente guardada en el Memory Stick Duo™.

CÓMO CREAR UN PERSONAJE

Si vas a jugar por primera vez, tendrás que crear un personaje B-Boy. Selecciona el Sexo de tu personaje pulsando ◀ o ▶, seguido del botón X. Pulsa ◀ o ▶ para ver los distintos personajes predeterminados, y pulsa el botón X para seleccionar aquel con el que quieras jugar. Puedes ajustar las características de los personajes en la lista Personalizar: pulsa ↑ o ↓ para resaltar la característica que quieras cambiar, y ◀ o ▶ para elegir entre las opciones disponibles. Selecciona Hecho y pulsa el botón X cuando estés de acuerdo con la imagen de tu personaje. Durante la partida puedes cambiar la ropa de tu personaje en cualquier momento seleccionando Cambiar ropa de personaje en la Sala de prácticas.

DESARROLLO DEL JUEGO

El modo Vive la vida gira alrededor de la Sala de prácticas, la base desde la que pondrás en práctica tu empeño por dominar el mundillo B-Boy internacional. Puedes usar la Sala de prácticas para entrenarte y organizar tus movimientos, aceptar desafíos e inscribirte en torneos. Cuando aceptes desafíos o entres en un torneo, te dirigirás a otras ubicaciones para participar en encuentros con distintos B-Boys y B-Girls, empezando con principiantes como tú, hasta llegar a las súper estrellas internacionales. Después de decidir quién empieza, tendrás la oportunidad de ejecutar tus mejores movimientos en tu turno.

Cuando domines los movimientos que tienes a tu disposición, podrás aprender otros nuevos y así ganar desafíos. Estos desafíos, o "duelos", varían de acuerdo con una serie de reglas y requisitos predeterminados. Durante un duelo, los jueces otorgan distintas "medallas" a los

participantes para determinar quién saldrá victorioso. Según el tipo de duelo, estas medallas premiarán la creatividad, el ritmo, el estilo o la eficiencia con que se ejecuten los movimientos básicos, y la habilidad con que se encadenen los movimientos en las sesiones. Si posees todas estas características, ¡llegarás muy lejos!

NOTA: consulta la sección "Cómo ser un B-Boy" de este manual para obtener más información sobre los movimientos y los duelos.

SALA DE PRÁCTICAS

Es tu "casa", como quien dice. Cuando estés en ella, puedes practicar los movimientos, cambiarte de ropa o embarcarte en misiones B-Boy. Tienes un ordenador portátil, una Gramola y un Libro de movimientos para almacenar todos tus movimientos y conocimientos de B-Boy.



IR AL ORDENADOR

Enciende el ordenador y permanece atento a lo que se vaya presentando. Hay cuatro opciones disponibles en la pantalla del ordenador; desplázate por ellas pulsando **L** o **R**, o los botones **←** y **→**. Selecciona los distintos elementos pulsando **↑** o **↓** y ábrelos con el botón **X**.

Tablón de mensajes Programa

Lee los mensajes de tus colegas B-Boys y B-Girls y haz el Tutorial para ponerte en marcha.

En el Programa quedan registrados los desafíos que llegan por correo electrónico. Desplázate por los desafíos y selecciona uno para afrontarlo. A veces también puedes encontrar torneos en los que inscribirte. A medida que avances en el juego desbloquearás nuevos torneos y desafíos.

La pared de la fama Gramola

Aquí puedes ver tu clasificación de B-Boy. Escala puestos ganando puntos en los duelos B-Boy.

Aquí es donde se encuentran tus temas musicales. Al avanzar en el juego irás desbloqueando más pistas.

TUTORIAL

Selecciona Tutorial cuando estés en la Sala de prácticas para ir a la playa Graffiti y aprender unas lecciones de primera mano sobre el arte del B-Boy. Es una forma estupenda de aprender lo esencial y empezar a entender los "movimientos básicos" que constituyen la base de las sesiones B-Boy. También aprenderás juegos de piernas básicos, te presentarán los "power moves" que tanto gustan a la peña y aprenderás cómo encadenar los distintos movimientos.

COMPROBAR LIBRO DE MOVIMIENTOS

No dejes de leerlo. Es la biblia de los movimientos de un B-Boy.

Movimientos básicos	Aquí verás un resumen de los controles de los movimientos que constituyen el "esqueleto" del repertorio de un B-Boy.
Movimientos	Una lista de refuerzo de movimientos de B-Boy que puedes añadir y personalizar a medida que aprendas nuevos trucos
Insultos	Controles para los Insultos que hayas aprendido
Movimiento general	Lo básico que debe saber cualquier B-Boy.
Entradas especiales	Controles para las Entradas especiales que hayas aprendido.
Oponente	Controles de los movimientos que puedes ejecutar durante el turno de un oponente.

Cuando aprendas un movimiento nuevo, lo tendrás a tu disposición en la sección Movimientos del Libro de movimientos. Así podrás vincularlo a una serie de "botones de control" y tenerlo listo para su uso en un duelo.

En la sección Movimientos del Libro de movimientos, cada nuevo movimiento que aprendas se clasificará en una de las siguientes categorías: Juego de piernas, Freeze, Power o TopRock. Pulsa los botones **L** y **R** para desplazarte por ellas.

NOTA: también puedes desbloquear "Entradas especiales" y "Movimientos finales".

Cuando aprendas un nuevo movimiento, puedes escoger una secuencia de botones de control para vincularlo a ella. Solo puedes asignar el movimiento a una de entre cuatro secuencias de botones de control, que están relacionadas con el tipo de movimiento (Juego de piernas, Freeze, Power o TopRock) y su "nivel" (dificultad). Para asignar un movimiento dirígete al nivel correspondiente del Libro de movimientos y pulsa el botón **X**.

Por ejemplo: un Power move avanzado podría configurarse usando los siguientes botones de control: , , , .

NOTA: consulta la sección "Cómo ser un B-Boy" que se incluye en este manual para obtener más información sobre los movimientos y las técnicas.

ARMARIO

Un buen B-Boy tiene que cuidar su aspecto, así que no dejes de emplear algo de tiempo en elegir tu vestuario. Elige Cambiar ropa de personaje para acceder al Armario y cambiar la ropa, el pelo y el calzado del personaje cuantas siempre que quieras. También puedes desbloquear nuevos modelos a medida que avances en el juego y escales los puestos de La pared de la fama de los B-Boys.

ENTRENAR MOVIMIENTOS

Entrenar es esencial para perfeccionarse y vital si quieres derrotar a los B-Boys rivales y convertirte en el mejor de todos. Elige Entrenamiento libre para darte caña, o Comprobar libro de movimientos para recordar lo que has aprendido hasta el momento.

MENÚ PAUSA DE VIVE LA VIDA

Pulsa el botón START (inicio) durante un duelo para detener la partida. Pulsa  o  para resaltar una opción del menú Pausa y el botón  para confirmar.

Selecciona Continuar duelo para proseguir con la partida, elige Reiniciar duelo para empezar el duelo desde el principio, Lista de movimientos para ver los que tienes disponibles o Salir de duelo para volver a la Sala de prácticas.

REUNIÓN DE B-BOYS

Reunión de B-Boys te ofrece una experiencia "arcade" trepidante. En este modo puedes afrontar duelos de uno contra uno o de dos contra dos. Solo tienes que seleccionar de entre una serie de Tipos de duelo, elegir el número de participantes, un entorno, ajustar los parámetros, ¡y lanzarte al combate!

Duelo en red

Elige Duelo en red para enfrentarte a usuarios de otros sistemas PSP™ en el Modo Ad hoc. Una vez conectado, puedes elegir Alojar partida nueva para empezar una nueva partida o Buscar partidas para ver qué Partidas en red hay disponibles.

Alojar una partida

Elige el Tipo de duelo que te gustaría para tu partida y pulsa el botón **X** para confirmar; después decide cuántos jugadores quieres que participen. Cuando hayas elegido el Tipo de duelo y el número de jugadores, tendrás que elegir una ubicación para el duelo. Desplázate por las distintas ubicaciones con los botones de dirección y confirma tu selección con el botón **X**. Después, elige el personaje B-Boy que quieres usar; recuerda que cada personaje tiene su propio estilo y serie de movimientos.

Buscar partidas

Busca una Partida en red a la que puedas unirte.

NOTA: consulta la sección "Cómo configurar el Modo Ad hoc" que aparece más adelante en este manual para obtener información sobre cómo jugar a B-Boy™ en el Modo Ad hoc.

TIPOS DE DUELO

DOMINATION

Un duelo Domination no tiene una duración fija de tiempo, pero sí está limitado el número de turnos por B-Boy. Para ganar, saca todo el partido posible del tiempo que estés en la pista.

RONDA A RONDA (DUELO DE TURNOS)

En este duelo hay un número fijo de turnos, pero el número de rondas es indeterminado. En los turnos no hay límite de tiempo. Los duelos de uno contra uno constan de un solo turno por ronda. En los duelos de dos contra dos el número de turnos por ronda es de dos. Al final de cada ronda, se declara quién ha ganado y se actualiza el estado de las medallas conseguidas. Durante un duelo de este tipo se puede conceder cualquiera de las medallas.

ESCAPARATE (TURNOS CONTRARRELOJ)

Este tipo de duelo tiene un número predeterminado de turnos, cada uno de una duración fija. Se puede ganar cualquiera de las cinco medallas. Este es el formato que se usa para muchos de los grandes torneos de B-Boys.

COMPETICIÓN ABIERTA

Pueden competir de dos a cuatro participantes y no hay límite de tiempo. Los jugadores participan por turnos y estos tienen un orden que se ha fijado antes de que comience el duelo. En los duelos de este tipo solo se concede una medalla. El B-Boy que tenga la puntuación más baja al final de cada ronda de turnos, pierde una vida. Si un jugador pierde todas sus vidas, queda descalificado.

ENTRENAMIENTO

Es una oportunidad para perfeccionar tus movimientos antes de mostrarlos en un duelo real. La pista de baile es toda tuya. Cuando te hayas entrenado lo suficiente, solo tienes que pulsar el botón **START** (inicio) para acceder al menú **Pausa** y seleccionar **Salir de Entrenamiento**.

SUPERVIVIENTE (RONDA A RONDA DE MUERTE SÚBITA)

The ultimate battle – test your skills against some of the best B-Boys around, and ultimately the man himself: Crazy Legs. There are a predetermined number of rounds, each against a different B-Boy and for a different medal. Each round consists of a single throwdown per B-Boy.

NOTA: consulta la sección “Cómo ser un B-Boy” de este manual para obtener más información sobre los distintos tipos de medallas.

ALTERNANCIA DE EQUIPOS

Si tu B-Boy está inactivo durante un duelo de dos contra dos, puedes cambiar el foco de atención a tu personaje en el momento apropiado pulsando el botón **L**. No puedes cambiar a los B-Boys una vez que estás en la pista durante tu turno.

MENÚ PAUSA DE BBOY JAM/REUNIÓN DE B-BOYS

Pulsa el botón **START** (inicio) durante un duelo para detener la partida. Pulsa **↑** o **↓** para resaltar una opción del menú **Pausa** y el botón **X** para confirmar.

Selecciona **Continuar duelo** para proseguir con la partida, elige **Reiniciar duelo** para empezar el duelo desde el principio, o **Salir de duelo** para volver a la pantalla del título.

OPCIONES

Elige **Opciones** en el menú principal para ajustar las siguientes opciones de configuración:

Idioma del maestro de ceremonias

Ajusta el idioma del MC. Elige entre Inglés, German, Spanish and Italian

Trucos

Introduce un Código de trucos para desbloquear Trucos de B-Boy™.

Autoguardado

Elige entre Sí o No para la función de Autoguardado.

EXTRAS

Pulsa **↑** o **↓** y a continuación el botón **X** para disfrutar de una de las siguientes características:

Vídeo de promoción Echa un vistazo al vídeo de promoción de B-Boy™.

Sincronización por USB Transfiere un archivo guardado de la consola PlayStation®2 al sistema PSP™ (PlayStation®Portable) o viceversa.

Créditos Echa un vistazo a los créditos de B-Boy™.

SINCRONIZACIÓN POR USB

NOTA: antes de transferir datos, asegúrate de usar un cable USB con un conector Mini-B para conectar un sistema PSP™ a uno de los conectores para USB de la parte delantera del sistema de entretenimiento informático PlayStation®2. También puedes transferir un perfil de un sistema PSP™ a una consola PlayStation®2.

Con B-Boy™ se puede transferir un perfil de una consola PlayStation®2 (el "anfitrión") a un sistema PSP™ (el "receptor") que tenga una copia de B-Boy™ (vendida por separado).

Elige Sincronización por USB en la pantalla Extras y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

CÓMO SER UN B-BOY

Entonces, ¿crees que estarás a la altura? Pues es el momento de tratar con más detalle qué es lo que hace girar el mundo de un B-Boy.

Consulta esta sección cuando juegues a B-Boy™, sobre todo si necesitas ayuda para ejecutar movimientos o ganar duelos. Tampoco te olvides de ir al ordenador para hacer uso del Tutorial y el vídeo Cómo se juega.

QUÉ ES UN DUELO

Estos encuentros son la razón de ser de un B-Boy. Después de horas de entrenamiento, un duelo es la oportunidad de demostrar al mundo lo que puedes hacer.

En los duelos, cada participante cuenta con uno o más turnos. En su turno, al B-Boy se le presenta la ocasión de quemar la pista e impresionar a los jueces y al público con sus movimientos.

En un duelo habrá cinco jueces que valorarán tu actuación. Cada uno se fijará en un aspecto distinto de la sesión. Durante el duelo los jueces votarán por ti (o por tu equipo) o por tu rival o rivales; también podrán decidir que estáis muy igualados.

Al acabar el duelo, el ganador será el B-Boy (o equipo) con más jueces a su favor.

El voto de cada juez se representa en pantalla con una medalla. Los criterios de los jueces son:



EXCLUSIVIDAD

Luce tus movimientos más espectaculares para ganarte a la peña. Las entradas especiales, los movimientos difíciles y los finales cuentan para ganar esta medalla.



RITMO

Haz los movimientos al compás de la música para demostrar que tienes ritmo. Selecciona tus movimientos en las pulsaciones azules (los sincopados “blue beats”) e intenta no perder el ritmo para ganar el máximo de puntos. Ejecuta Freezes en las zonas amarillas para obtener puntos adicionales de ritmo.



CREATIVIDAD

Varía tus movimientos y transiciones y evita repetirlos. Asegúrate de emplear todos los movimientos posibles. Si quieres repetir alguno, intenta llegar a él con una transición distinta para seguir puntuando en este aspecto.



FLUIDEZ

Encadena todos los movimientos que puedas en una sesión para demostrar tu fluidez. Alárgalos para extender la sesión e impresionar al juez.



FOUNDATION

Realiza todos los movimientos básicos, fáciles y medios de tu arsenal para demostrar al juez que dominas los fundamentos del baile.

NOTA: antes de empezar un duelo, se mostrarán las medallas por las que se compite.

QUIÉN VA PRIMERO



Antes de dar inicio a un duelo tendrás que decidir quién va a empezar. Mientras el reloj marca el tiempo, cada B-Boy tendrá la oportunidad de colocar un marcador en el objetivo. Cuando la flecha gire, pulsa el botón **X** para colocar tu marcador. Cuando la flecha deje de girar, quien tenga el marcador más cerca del punto de su personaje en el objetivo, será el primero en actuar y recibirá una bonificación de Marcha.

MOVERSE POR LA PISTA

Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** para moverte por la pista de baile y acercarte, alejarte o rodear a tu oponente u oponentes.

MOVIMIENTOS

Hay cuatro grupos de movimientos que pueden combinarse para crear combos increíbles que dejarán boquiabierto a tu oponente. A medida que avances, aprenderás más movimientos y perfeccionarás tu técnica para combinarlos y ejecutar secuencias espectaculares.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Para cada uno de los cuatro grupos de movimientos hay un movimiento básico, que puede ejecutarse simplemente pulsando el botón correspondiente al grupo de movimientos de que se trate.

Juego de piernas botón **X**

Power botón **O**

Toprock botón **△**

Freeze botón **□**

Los movimientos básicos son los fundamentales que tiene cada B-Boy. Muchos B-Boys usarán los mismos movimientos básicos genéricos, mientras que otros habrán desarrollado estilos propios y únicos.

Muchos otros movimientos de los que un B-Boy tiene a su disposición pueden ejecutarse como continuación de un movimiento básico. Del mismo modo, un movimiento básico puede ejecutarse en conjunción con la mayoría del resto de movimientos.

NOTA: consulta la sección "Comprobar libro de movimientos" de este manual para obtener más información sobre cómo organizar tus movimientos.

MOVIMIENTOS FÁCILES

Los movimientos fáciles se realizan pulsando uno de los botones de dirección seguido inmediatamente de un botón de grupo de movimientos. Por ejemplo:  .

Cada B-Boy puede tener hasta cuatro movimientos fáciles por grupo de movimientos.

MOVIMIENTOS MEDIOS

Los movimientos medios se realizan pulsando dos veces uno de los botones de dirección seguido inmediatamente de un botón de grupo de movimientos. Por ejemplo:   .

Cada B-Boy puede tener hasta cuatro movimientos medios por grupo de movimientos.

MOVIMIENTOS DIFÍCILES

Los movimientos difíciles se realizan pulsando tres veces uno de los botones de dirección seguido inmediatamente de un botón de grupo de movimientos. Por ejemplo:    .

Cada B-Boy puede tener hasta cuatro movimientos difíciles por grupo de movimientos.

NUEVOS MOVIMIENTOS

En el modo Vive la vida, tu B-Boy empieza con una serie limitada de movimientos que consiste en cuatro movimientos básicos. Puedes aprender movimientos nuevos venciendo a otros B-Boys en desafíos y duelos.

Si ganas un movimiento nuevo, aparecerá un mensaje de confirmación cuando termine el duelo. También recibirás un correo electrónico del B-Boy al que has derrotado.

SUBIR EL NIVEL DE LOS MOVIMIENTOS

Cada movimiento tiene cinco niveles, representados por estrellas. Cuanto más ejecutes un movimiento, mejor lo harás; el nivel máximo está representado por cinco estrellas. Cada vez que consigas una nueva estrella, aparecerá un mensaje comunicándote en qué movimiento has mejorado.

En cada nuevo nivel obtendrás más transiciones, variaciones y puntos cuanto más ejecutes cada movimiento en particular.

LAS SESIONES

Un B-Boy puede encadenar diferentes movimientos en una sesión. Para ello necesita hacer "transiciones". Los distintos B-Boys y B-Girls tienen diferentes movimientos y modos de hacer transiciones. Algunos movimientos no pueden encadenarse.

VARIACIONES DE MOVIMIENTOS

Durante un movimiento puedes ejecutar variaciones pulsando uno de los botones de dirección una, dos o tres veces.

Por ejemplo: ↑ o ↓, ↓ o ↑, ↑, ↑, ↑.

No hay necesidad de pulsar un botón de grupo de movimientos para ejecutar estos movimientos. No todos los movimientos tienen variaciones. Algunas variaciones pueden usarse para hacer transiciones a otros movimientos.

ATAJOS A VARIACIONES DE MOVIMIENTOS

Puedes hacer transición a algunas variaciones directamente usando un atajo. Para ello se usa un botón de dirección seguido de su opuesto y de uno de los siguientes botones direccionales: X, Δ, □ o ○. Por ejemplo: ↑, ↑, X.

COMENZAR MOVIMIENTOS NUEVOS

Menos en el caso de los movimientos básicos, hay que ejecutar el inicio del movimiento antes de que empiece. Esto determinará lo bien que inicias ese movimiento.

Los distintos tipos de inicio de movimiento son:



Pulsación

Detén la barra de iniciación cuando pase sobre la pulsación o lo más cerca posible.



Potencia

Detén la barra de iniciación cerca de la máxima potencia. No la detengas en la zona roja.



Equilibrio

Detén la barra de iniciación cuando esté desapareciendo.



Equilibrio y potencia

Detén la barra de iniciación cerca de la máxima potencia. No la detengas en la zona roja. Esto afectará tanto al equilibrio como a la potencia del movimiento.

MANTENER UN MOVIMIENTO

La mayoría de los movimientos pueden mantenerse o repetirse. Intenta no terminar los movimientos demasiado pronto.

Hay varias formas de mantener ciertos movimientos:



Movimientos de equilibrio

Durante un movimiento de equilibrio, pulsa los botones **L** y **R** para mantener el equilibrio de tu personaje lo más centrado posible.

Si la barra de equilibrio llega a la zona roja, será cada vez más difícil mantener el movimiento. Cuanto más tiempo mantengas el equilibrio, más puntos obtendrás.

Movimientos de equilibrio con impulso

Para mantener algunos movimientos es necesario equilibrio e impulso. Pulsa los botones **R** y **L** para mantener el equilibrio lo más centrado posible; cuanto más corrijas el equilibrio más difícil resultará; mejor equilibrio significa menos resistencia, así que cuanto mejor equilibrado estés, más spins podrás ejecutar.

Movimientos de ritmo

In a rhythm move tap either the **R** button or the **L** button in time with the rhythm. Each music track has a different rhythm to learn.

MARCHA



La Marcha es una medida de la adrenalina y seguridad del B-Boy durante un turno y se representa con la barra de Marcha. Cuando la barra de Marcha esté por encima del 50 %, podrás ejecutar una

Entrada especial; y con la barra de Marcha llena, podrás realizar un Movimiento final al concluir el turno.

CÓMO SE GANA Y SE PIERDE MARCHA

Llena la barra de Marcha insultando a un oponente cuando cometa un error; también se llena si ejecutas movimientos OpRock pulsando **↑**, **↓**, **←** o **→** durante el turno de tu oponente.

Además, ganas Marcha realizando movimientos únicos y entusiasmando a la peña durante tu turno.

Puedes perder Marcha si te insulta un oponente, si lo insultas en el momento equivocado o si no impresionas con tus movimientos al público y a los jueces.

ENTRADAS ESPECIALES Y MOVIMIENTOS FINALES

Cuando la barra de Marcha está por encima del 50 %, puedes realizar Entradas especiales al comienzo de tu turno. Cuando está llena puedes hacer un Movimiento final al concluir tu turno. En tu Libro de movimientos puedes ver las Entradas especiales y los Movimientos finales que aprendes a medida que avanzas en el juego.

CÓMO CONFIGURAR EL MODO AD HOC

Conéctate con tus colegas mediante el Modo Ad hoc y desafíalos a una partida multijugador.

NOTA: para jugar a B-Boy™ en el Modo Ad hoc, necesitarás al menos un oponente con un sistema PSP™ y su propia copia de B-Boy™.

EMPEZAR UNA PARTIDA EN MODO AD HOC

Antes de empezar una partida en el Modo Ad hoc, todos los jugadores deben configurar sus sistemas PSP™ como se indica a continuación.

1. Los jugadores deben tener la misma configuración para el Modo Ad hoc. En el menú inicial del sistema PSP™, todos los jugadores deben seleccionar "Configuración", y, a continuación, "Configuración de red", y ajustar el "Modo Ad hoc" a "Automático". Si con el ajuste "Automático" no pueden establecer la conexión, entonces todos los jugadores deben seleccionar "Ca 1", "Ca 6" o "Ca 11" (es decir, todos deben seleccionar el mismo ajuste).
2. Enciende el interruptor WLAN. Coloca el interruptor WLAN en la posición ON antes de empezar a jugar. Mientras juegas, el interruptor debe estar en la posición ON.
3. No os separéis mucho. Mientras jugáis, los sistemas PSP™ deben estar lo más cerca posible.
4. Selecciona Reunión de B-Boys y después Partida en red para conectarte a una red inalámbrica de área local (WLAN). Elige Alojarse a una partida nueva para celebrar tu propio duelo, o Buscar partidas para unirse a una Partida en red existente.

NOTA: con el Modo Ad hoc pueden jugar un máximo de cuatro jugadores.

DESCARGAS

¿Quieres saber si hay nuevas descargas de B-Boy™?

Visita yourpsp.com/bboy para obtener más información.