KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

300041985

XBOX 360

KINECT™

# JUST DANCE® KIDS

UBISOFT®

JDK_X360_KINECT_COVER_SPA.indd 1-2 23/09/2011 13:50

**ADVERTENCIA:** Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita **www.xbox.com/support** o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

**Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.**

**Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

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

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

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

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

**Jugar con KINECT de manera segura**

**Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas.** Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho. Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

**Antes de jugar:** Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

**Durante el juego:** Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descálzate, si procede.

**Antes de permitir a los niños jugar con KINECT:** Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

**Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor:** Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

**No hagas un ejercicio excesivo.** Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardiacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

**Deja de jugar y descansa** si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en **www.xbox.com**.

# JUST DANCE® KIDS

## ÍNDICE


Conexión con Xbox LIVE .....2
Cómo obtener ayuda con KINECT.....2
Controles .....4
Introducción.....5
El juego.....5
Aprender a jugar .....10
Soporte ténico .....11
Garantía .....12
Usar KINECT con seguridad .....13




K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 1 23/09/2011 14:17

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360. Solo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT™, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una Suscripción a Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita **www.xbox.com/live** para obtener más información.

### Conectando

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

### Control parental

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

## Cómo obtener ayuda con KINECT

### Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, incluidos tutoriales, visita **www.xbox.com/support**.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 2 23/09/2011 14:17

## Usando Kinect para Xbox 360

Para empezar a jugar **JUST DANCE® KIDS**, solo tienes que colocarte frente al Sensor Xbox 360 Kinect durante unos segundos.

**Recorrer el menú**: Colócate de pie frente a la pantalla, mantén tu mano hacia delante y verás aparecer un cursor con forma de mano en la pantalla. Mueve la mano para guiar el cursor por la pantalla.

**Confirmar selección**: Pon el cursor sobre el icono que quieras elegir. Mantén quieta la mano y espera a que se rellene el contador del icono. Solo cuando se llene habrás confirmado la selección.

**Recorrer los iconos**: Mantén los brazos extendidos y hacia los lados del cuerpo, con la palma de la mano mirando hacia la pantalla, para hacer pasar los iconos hacia la derecha (usando el brazo izquierdo) o a la izquierda (usando el brazo derecho).

**Cambiar el género de los iconos de usuario**: Levanta el brazo derecho por encima de la cabeza, en la pantalla de selección de iconos, para cambiar el género de tu icono de usuario.

**Configuración de Kinect**: Si el Sensor Xbox 360 Kinect tiene problemas para detectar al jugador, pulsa el Botón Y del mando Xbox 360 para abrir el menú de configuración de Kinect.

**Gesto de guía**: Mantén el brazo izquierdo extendido y hacia un lado en un ángulo de 45 grados para abrir la Guía de Kinect en las pantallas de menú. El gesto de guía deja el juego en pausa durante las sesiones de baile.

## Reconocimiento del jugador con el Sensor Xbox 360 Kinect

**En la Pantalla del título**: El jugador que seleccione la opción "Toca para continuar" controlará los menús del juego hasta que el jugador deje de ser detectado por el Sensor Xbox 360 Kinect. Cuando ese jugador sea reconocido, el juego sacará una foto de la cara del jugador y la mostrará en la parte superior derecha de la pantalla.

**Control del juego**: Solo un jugador puede controlar los menús del juego a la vez. El jugador cuya foto aparece en la parte superior derecha de la pantalla es el que controla el menú en ese momento. Hasta dos jugadores pueden elegir iconos en la pantalla de selección de iconos y bailar una canción al mismo tiempo. Los jugadores pueden salir y unirse a los bailes en cualquier momento, solo hay que entrar o salir del campo de visión del Sensor Xbox 360 Kinect (el campo ocupa unos 3,5 metros frente al Sensor Xbox 360 Kinect).

**Reconocimiento del jugador**: Cuando un jugador necesite ser reconocido en cualquier parte del juego además de la Pantalla del título, deberá colocarse de pie frente al Sensor Xbox 360 Kinect y mover una mano hacia un lado lentamente.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 3 23/09/2011 14:17

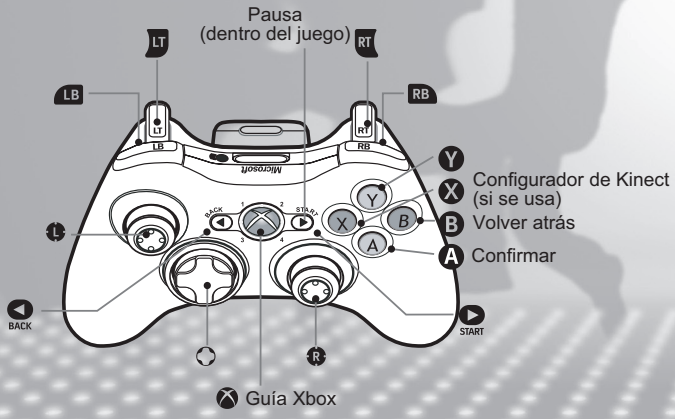
**Cuando el juego no reconoce al jugador**: Es posible que el Sensor Xbox 360 Kinect deje de reconocer a un jugador que está controlando el menú o jugando en ese momento, si ese jugador se sale del campo de visión del Sensor Xbox 360 Kinect, queda oculto por otro jugador u objeto, o si por algún motivo se desconecta el Sensor Xbox 360 Kinect de la consola Xbox 360.

**Nuevo reconocimiento del jugador en el menú del juego**: Si el Sensor Xbox 360 Kinect sigue conectado pero no reconoce al jugador, éste (da igual que sea anterior o nuevo) puede mover lentamente la mano hacia un lado para ser reconocido. Cuando esto ocurra, el juego sacará una foto de la cara del jugador y la mostrará en la parte superior derecha de la pantalla. Ese jugador será el que controle el juego a partir de ese momento.

**Unirse durante el baile**: Los jugadores que quieran unirse al juego en mitad de un baile (cuando haya un jugador bailando, o ninguno), deben permanecer de pie frente al Sensor Xbox 360 Kinect hasta que se vea la silueta completa de su cuerpo, dentro del espacio designado en la pantalla. El jugador tendrá que mover entonces una mano hacia un lado lentamente para ser reconocido. El juego sacará una foto de la cara del jugador y la mostrará en la pantalla.

# CONTROLES

## Mando Xbox 360®






K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 4 23/09/2011 14:17

# INTRODUCCIÓN

## *¿Qué es Just Dance® Kids?*

**JUST DANCE® KIDS** es un juego de baile muy divertido desarrollado específicamente para niños. ¡Se pueden elegir más de 40 canciones, incluidas canciones para niños, éxitos recientes y muchas más!

# EL JUEGO

## *Menú principal*

**Bailar:** Solo tienes que elegir la canción que quieras bailar y podrás empezar a jugar de inmediato. También puedes elegir distintos modos de juego en la parte superior de la pantalla.

**Listas**: Elige una lista preseleccionada de canciones o haz tu propia lista. Existe un botón para crear tus propias listas de reproducción.

**Mezcla loca**: Este modo te permite bailar las canciones sin un orden concreto. Elige el modo de la canción, el tipo de canción y el tiempo que quieras jugar.

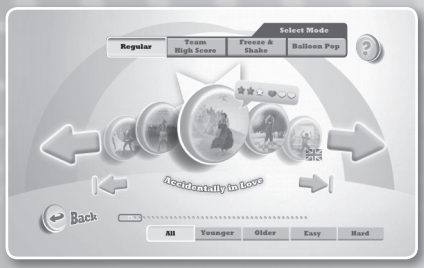
**Crear**: Crea tus propias coreografías y grábalas en vídeo. Será todo un reto intentar seguir tus propios movimientos.

**Padres**: Esta opción del menú ofrece información importante y muy útil para los padres. En ella se puede leer la filosofía en la que se basa el juego, comprobar los premios conseguidos, seguir el progreso y los hábitos de juego de los niños, ver los créditos del juego y cambiar las opciones de juego.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 5 23/09/2011 14:17

## *Bailar*




### Elegir modo

Elige un modo de juego:

#### Récord en equipo

En este modo de juego cooperativo formarás equipo con otros jugadores y trataréis de conseguir la puntuación más alta. Cuando se encienda el icono de un jugador, ganará el doble de puntos. Cuando las palabras “Moverse en equipo“ aparezcan, todos los jugadores tendrán que agitar sus mandos para rellenar el marcador. Si el marcador alcanza el nivel máximo, conseguirán puntos extra. Cuando jueguen dos jugadores, si ambos consiguen un “Perfecto” al mismo tiempo, ambos ganarán un bonus “Perfectotal”.

#### Posa/muévete

Este modo exige la maxima atención de todos los jugadores a los iconos de “Posa/muévete”. Todo el mundo debe pararse cuando aparezca el icono “POSA” y emparejarse con la pose mostrada en la pantalla; quien no lo haga pierde puntos. Cuando aparezca el icono de “MUÉVETE”, seguid bailando. Si aparecen iconos en forma de maracas, guitarra o una batería, moved el cuerpo como si los estuviérais tocando para ganar más puntos.

#### Filtro de canciones

Puedes filtrar las canciones por edad o por dificultad, seleccionando los botones que verás en la parte inferior de la pantalla. Las canciones para peques son las más adecuadas para los más jóvenes de la casa. Las de los más mayores son para jugadores con “unos cuantos años más”. Las canciones fáciles incluyen movimientos sencillos. Las canciones difíciles son más complicadas y exigen más entrenamiento.

#### Selección de canciones

Para elegir la canción que quieras bailar, selecciona las flechas grandes o usa el brazo izquierdo/derecho para recorrer la lista de canciones una por una. Las flechas inferiores te permitirán moverte por la lista de cinco en cinco canciones.

#### Selección del idioma de las canciones

Además de las inglesas, hay siete canciones disponibles en español, francés y alemán. Selecciona el icono de la bandera en la parte inferior derecha de la pantalla para cambiar el idioma de las canciones multilenguaje. Puedes saber en qué idioma está la canción actual fijándote en las banderas que se muestran encima del icono de cada canción, y también en los propios iconos. Una bandera británica representa el idioma inglés, la francesa el francés, la española el español y la alemana… el alemán.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 6 23/09/2011 14:17

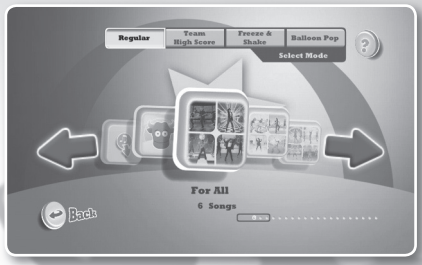
### Selección de iconos

Aquí puedes elegir los iconos de usuario. Mueve los iconos hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiarlos. Levanta el brazo derecho por encima de la cabeza para cambiar el género de tu icono de usuario. El juego reconocerá y registrará las caras de los jugadores mediante el Sensor Xbox 360 Kinect.

### Ayuda

Selecciona este botón para acceder al tutorial del juego. También aparece en las pantallas de Listas, Editar listas, Crear y Mezcla loca.

## *Listas*




### Listas

En total hay 18 listas. Seis están preseleccionadas y son fijas, mientras que las otras doce pueden ser editadas. Para crear una lista, selecciona un botón Crear que no tenga datos guardados. Para editar o borrar una lista, selecciona los botones de Editar o Borrar que hay en la parte inferior de la pantalla. No olvides que no habrá un icono "Crear" si ya has creado 12 listas.

### Elegir modo

Elige un modo de juego. Puedes elegir entre los modos Récord en equipo o Quieto/muévete. Estos modos funcionan exactamente igual que en el modo Bailar.

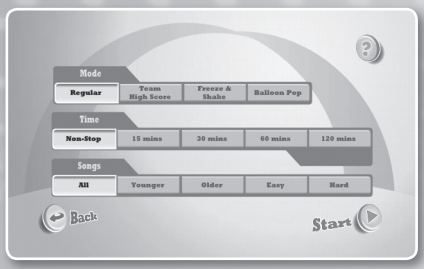
### Editar listas

Selecciona el icono "Crear" para acceder a este menú. Selecciona una canción para añadirla a la lista. Para borrar una canción, selecciona la lista de canciones y luego elige la canción que quieres borrar de la lista. Pulsa "Terminado" para guardar y salir del menú.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 7 23/09/2011 14:17

## *Mezcla loca*




### Modo

Elige un modo de juego. Puedes elegir entre Récord en equipo o Posa/muévete.

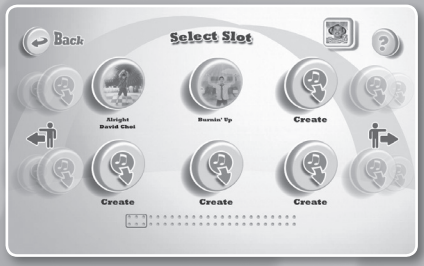
### Canciones

Elige el tipo de canciones que quieres bailar. Los tipos disponibles son: Los más jóvenes, Los más mayores, Fácil y Difícil.

### Tiempo

Elige la duración de la sesión de baile. Puedes hacer que dure 15, 30, 60 y 120 minutos.

### Crear



**Grabar un vídeo**: En el modo Crear, puedes crear tus propios bailes originales y grabarlos en vídeo. También puedes grabar vídeos usando las versiones cortas de algunas de las canciones del juego.

**Cómo grabar**: En la pantalla de selección de espacio, elige un icono con la palabra „Crear“, después elige una canción del menú y empieza a bailar como quieras. El Sensor Xbox 360 Kinect grabará tus movimientos. Solo se puede grabar un jugador a la vez. En la parte inferior derecha de la pantalla verás una cámara y un rollo de película que funcionan como cronómetro.

**Guardar vídeo**: Cuando termine la grabación, selecciona Guardar vídeo para grabar los datos de tu vídeo. Una unidad de almacenamiento de Xbox 360 puede guardar hasta 48 bailes, dependiendo del espacio libre disponible.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 8 23/09/2011 14:17

**Volver a grabar**: Puedes volver a grabar el baile si los resultados de la última grabación no te convencen.

**Repetir**: Para ver el vídeo que acabas de grabar.

**Retar un baile original**: Selecciona un icono que contenga un vídeo en la pantalla de “Elegir espacio” para bailarlo. Hasta uno o dos jugadores pueden retar un baile original al mismo tiempo.

**Borrar vídeo**: Selecciona el botón “Borrar vídeo” y elige el vídeo original que quieras borrar.

## *Padres*

### Seguimiento

Las estadísticas de seguimiento incluyen los días jugados, las calorías gastadas, tiempos de juego y cuántas veces se ha jugado una misma canción. Selecciona el botón Restaurar para reiniciar los datos guardados y ponerlos a cero.

### Progresos

Aquí se pueden ver los progresos actuales de cada canción, la mejor puntuación y las veces que se han jugado.

### Filosofía

Una amplia explicación (ocupa 6 páginas) acerca de la filosofía en la que se basa **JUST DANCE® KIDS**.

### Créditos

Aquí puedes ver el vídeo de los créditos del equipo creador de **JUST DANCE® KIDS**.

### Opciones

Aquí puedes activar o desactivar las animaciones de pantalla de las letras de las canciones y de los iconos de Pasos siguientes y Resultados.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 9 23/09/2011 14:17

# APRENDER A JUGAR

1. Colócate frente al Sensor Xbox 360 Kinect y reproduce los movimientos del bailarín que aparece en la pantalla.
2. Si realizas bien los movimientos conseguirás ganar más puntos.
3. Fíjate en los iconos de la parte inferior derecha de la pantalla. Te indicarán el siguiente movimiento.
4. Si consigues combos en los movimientos calificados como “perfectos” harás que tu puntuación aumente mucho más.
5. Si haces bien los movimientos con los iconos especiales de Paso siguiente ganarás más puntos.

JUST DANCE® KIDS

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Dance, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 10 23/09/2011 14:17

# SERVICIO TÉCNICO

Si tienes problemas con algún juego de Ubisoft, ponte en contacto con nuestro centro de soluciones en línea las 24 horas del día en **http://soporte.ubisoft.es**. Podrás contactar con nuestro equipo del servicio técnico en el número **902.117.803** (tarifa nacional) de 12:00 a 20:00, de lunes a viernes (excepto los fines de semana y los días festivos).

**Juego defectuoso:**

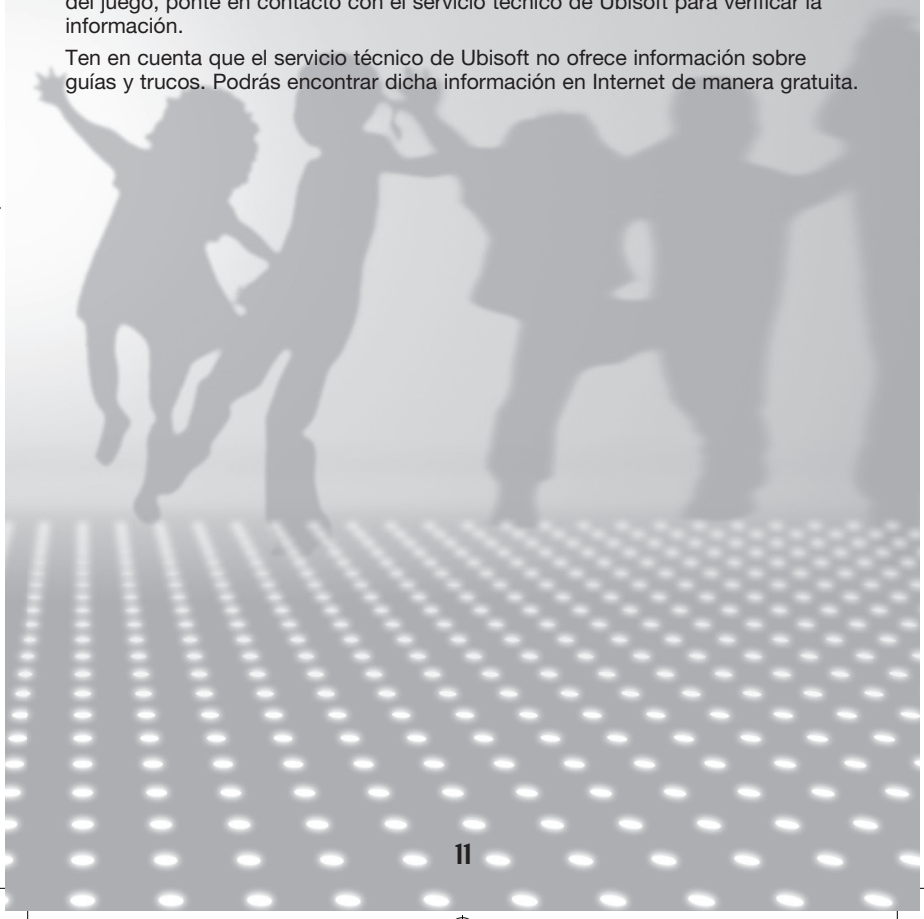
Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor.

**Juego dañado:**

Si tu juego está dañado en el momento de la compra, devuélvelo al vendedor con un recibo de compra válido y recibirás información sobre su reemplazo.

Si tu recibo de compra ha expirado y aún te encuentras en los 90 días de garantía del juego, ponte en contacto con el servicio técnico de Ubisoft para verificar la información.

Ten en cuenta que el servicio técnico de Ubisoft no ofrece información sobre guías y trucos. Podrás encontrar dicha información en Internet de manera gratuita.





K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 11 23/09/2011 14:17

# GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:

i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.

6. UBISOFT, S.A. no será responsable:

i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.

ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.

v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.

vi. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.

7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

**DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:**

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.



K_X360_KINECT_MANUAL_SPA.indd 12 23/09/2011 14:17