



KINECT™

JUST DANCE® KIDS



KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

300041986



UBISOFT™

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina www.xbox.com/support o chiamare il Supporto clienti Xbox.

Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Gioca con KINECT in modo sicuro

Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco. Giocare con KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

Prima di giocare: Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

Durante il gioco: Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT: Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso: Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il Sensore KINECT per Xbox 360 lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

Evitare di affaticarsi troppo. Il gioco con KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

Interrompere l'attività e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo www.xbox.com.

JUST DANCE® KIDS

SOMMARIO

Connessione a Xbox LIVE.....	2
Come ottenere informazioni su KINECT	2
Comandi	4
Introduzione.....	5
Il gioco	5
Come si gioca.....	10
Supporto tecnico	11
Garanzia.....	12
Gioca con Kinect in modo sicuro.....	13

Le immagini di gioco sono tratte dalla versione inglese.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con KINECT™, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio Xbox LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

Come ottenere informazioni su KINECT

Ulteriori informazioni su Xbox.com

Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, inclusi i tutorial, visita la pagina www.xbox.com/support.

Uso del Kinect per Xbox 360

Per iniziare a giocare con **JUST DANCE® KIDS**, posizionati semplicemente davanti al Sensore Kinect per Xbox 360 per alcuni secondi, il gioco inizierà automaticamente.

Muoversi nei menu: mettilti davanti allo schermo, allunga una mano davanti a te e sullo schermo apparirà un cursore a forma di mano. Muovi la mano per guidare il cursore sullo schermo.

Effettuare delle scelte: piazza il cursore sull'icona che vuoi scegliere. Tieni la mano ferma e aspetta che l'indicatore si riempia. Quando è pieno, la scelta è stata fatta.

Icone di scorrimento: durante la scelta dei brani e in altre schermate simili stendi le braccia lateralmente con il palmo della mano rivolto verso lo schermo, per far scorrere le icone verso destra (usando il braccio sinistro) o verso sinistra (usando il braccio destro).

Cambiare il genere dell'icona utente: nella schermata di scelta dell'icona, tieni il braccio destro disteso sopra la testa per cambiare il genere della tua icona utente.

Impostazioni del Kinect: se il Sensore Kinect ha difficoltà a rilevare il giocatore, premi il pulsante Y su un controller Xbox 360 per far apparire il menu delle Impostazioni Kinect.

Gesto Guida: Nelle schermate dei menu stendi il braccio sinistro in fuori e verso il basso ad un angolo di 45 gradi per avviare la Guida di Kinect. Nel corso del gioco, il gesto guida mette il gioco in pausa.

Riconoscimento del giocatore del Sensore Kinect



Nella schermata del titolo: il giocatore che sceglie l'opzione "Tocca per continuare" avrà il controllo dei menu finché non resterà nell'area di rilevamento del Sensore Kinect. Quando questo giocatore viene riconosciuto, il gioco gli scatta una foto del viso e la mostra in alto a destra sullo schermo.

Controllo del gioco: Solo un giocatore alla volta può controllare i menu. Il giocatore la cui foto è visualizzata in alto a destra è il giocatore che controlla i menu al momento. Fino a due giocatori possono scegliere un'icona nella schermata di scelta delle icone e ballare una canzone contemporaneamente. I giocatori possono unirsi a un ballo o uscirne in qualsiasi momento, entrando e uscendo dall'area di rilevamento del Sensore Kinect (circa 3,5 m. di fronte al Sensore Kinect).

Riconoscimento del giocatore: quando un giocatore deve essere riconosciuto in qualche punto del gioco diverso dalla schermata del titolo, deve mettersi di fronte allo schermo e muovere una mano lentamente.

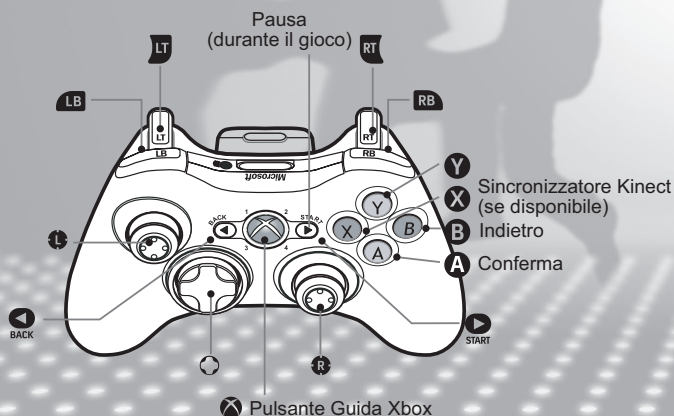
Quando un giocatore non è più riconosciuto: il Sensore Kinect potrebbe smettere di riconoscere un giocatore che sta controllando o giocando nel caso tale giocatore esca dall'area di riconoscimento del Sensore Kinect, oppure se viene coperto da un altro giocatore o da un oggetto, o se il Sensore Kinect viene scollegato dalla console Xbox 360.

Per riattivare il riconoscimento dal menu di gioco: se il sensore Kinect rimane collegato e non riconosce più nessun giocatore, un giocatore (uno dei precedenti o uno nuovo) deve muovere una mano lateralmente e lentamente per farsi riconoscere. Quando questo giocatore viene riconosciuto, il gioco gli scatta una foto del viso e la mostra in alto a destra sullo schermo. Da quel momento quel giocatore ha il controllo del gioco.

Entrare durante un ballo in corso: i giocatori che vogliono entrare in gioco nel corso di un ballo (sia che un giocatore stia già ballando, o che non ci sia nessuno) deve piazzarsi di fronte al Sensore Kinect in modo che la silhouette del suo corpo venga visualizzata nello spazio designato dello schermo. Il giocatore ora deve muovere una mano lateralmente e lentamente per farsi riconoscere. Quando questo giocatore viene riconosciuto, il gioco gli scatta una foto del viso e la mostra in alto a destra sullo schermo.

COMANDI

Controller Xbox 360



INTRODUZIONE

Cos'è Just Dance® Kids?

JUST DANCE® KIDS è un divertente gioco di ballo pensato specificamente per i bambini. Puoi scegliere tra 40 diversi brani, tra cui canzoni per bambini, successi recenti e tanto altro!



IL GIOCO

Menu principale



Balla: scegli il brano che vuoi ballare ed entra in gioco. Puoi anche scegliere varie modalità di gioco in alto sullo schermo.

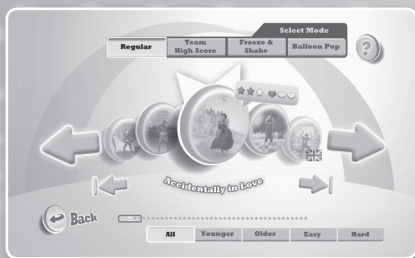
Liste brani: scegli una lista brani predefinita o crea una lista tutta tua. Il pulsante Crea ti permette di creare la tua personalissima lista di brani.

Mix non stop: balla tanti brani in ordine casuale. Scegli la modalità, il tipo di brano e per quanto tempo vuoi giocare.

Crea: registra i tuoi video di ballo personali creando coreografie originali, poi sfida gli amici a seguire i tuoi passi.

Genitori: questa opzione offre informazioni utili per i genitori. Leggi la filosofia che sta alla base del gioco, consulta i premi che hai ottenuto, segui i progressi dei tuoi bambini e le loro abitudini di gioco, leggi i riconoscimenti e modifica le opzioni.

Balla



Scegli modalità

Scegli una modalità di gioco:

Record squadra

Questa è una modalità cooperativa nella quale giochi in squadra con i tuoi amici, tentando di ottenere un record di gruppo. Se capita un momento Muoviti squadra, tutti devono agitare il loro corpo per riempire l'indicatore. Se l'indicatore raggiunge il livello MAX i giocatori guadagnano punti bonus. Quando sono presenti due giocatori, se ciascuno di loro ottiene un Perfetto nello stesso momento, allora entrambi i giocatori ottengono un bonus Stupendo.

Fermati e muoviti

In questa modalità i giocatori devono fare attenzione alle icone "Fermati" e "Muoviti". Fermati quando appare l'icona "Fermati" e imita la posa sullo schermo, o i giocatori perderanno punti. Riprendi a ballare quando appare l'icona "Muoviti". Quando appaiono le maracas, una chitarra o un tamburo, muovi il tuo corpo fingendo di suonare quello strumento per fare punti.

Filtro brani

Filtra i brani in base all'età o alla difficoltà premendo i pulsanti presenti in basso sullo schermo. I brani per "I più piccoli" sono destinati ai giocatori più giovani. I brani per "I più grandi" sono per i giocatori più grandicelli. I brani "Facili" presentano passi di ballo più facili. I brani "Difficili" prevedono passi di ballo più difficili.

Sceita brano

Per scegliere il brano da ballare, seleziona le frecce grandi oppure estendi il braccio destro o sinistro per scorrere la lista un brano alla volta. Le frecce in basso scorrono la lista a blocchi di diversi brani.

Sceita lingua brano

I brani sono elencati in base alla lingua. Oltre che in inglese, sono disponibili anche sette brani in spagnolo, francese e tedesco. Premi l'icona della bandiera in basso a destra per cambiare la lingua dei brani multilingua. Puoi verificare la lingua selezionata grazie alle bandiere visualizzate sulle icone dei brani e sulle icone stesse. La bandiera degli Stati Uniti rappresenta l'inglese, la bandiera della Francia indica il francese, la bandiera della Spagna rappresenta lo spagnolo e la bandiera della Germania indica il tedesco.

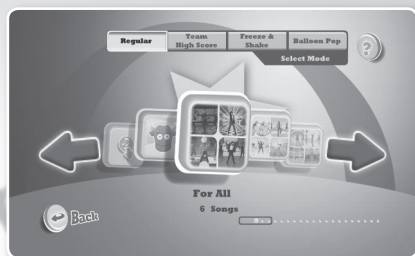
Scelta icone

Qui puoi scegliere le icone degli utenti. Muovi le icone a sinistra o a destra per cambiare i margini delle icone. Tieni il braccio destro dritto sulla testa per cambiare il sesso dell'icona dell'utente. Per i giocatori rilevati dal Sensore Kinect per Xbox 360, ne verranno rilevati i visi e verranno registrati nel gioco.

Aiuto

Premi questo pulsante per accedere al tutorial del gioco. (Questo appare anche nelle schermate Liste brani, Modifica lista brani e Mix non stop.)

Liste brani

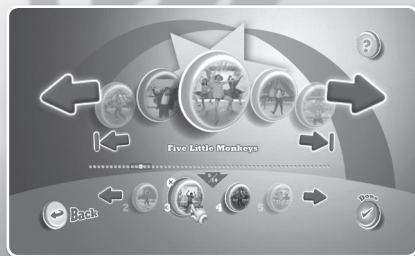


Liste brani

È possibile avere un totale di 18 liste di brani. 6 sono predefinite, mentre le altre 12 possono essere modificate. Per creare una lista di brani, premi un pulsante “Crea” che non abbia dati salvati. Per modificare o cancellare una lista di brani, scegli i pulsanti Modifica o Cancella in basso sullo schermo. Ricorda che non sarà disponibile alcun pulsante “Crea” se saranno già state create 12 liste brani, che è il limite massimo.

Scegli modalità

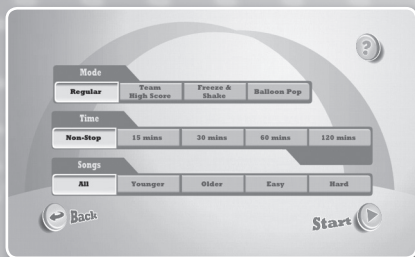
Scegli una modalità di gioco. Puoi scegliere tra “Record squadra” e “Fermati e muoviti”. Queste modalità funzionano nello stesso modo delle rispettive controparti presenti nella modalità “Balla”.



Modifica lista brani

Premi un pulsante “Crea” per accedere a questo menu. Scegli un brano per aggiungerlo alla lista sottostante. Nella lista dei brani, scegli un brano per rimuoverlo dalla lista. Premi “Fatto” salvare la lista e tornare al menu.

Mix non stop



Modalità

Scegli una modalità di gioco. Puoi scegliere tra “Normale”, “Record squadra” e “Fermati e muoviti”.

Canzoni

Scegli il tipo di brani che vuoi ballare. Puoi scegliere tra “Tutti”, “I più piccoli”, “I più grandi”, “Facile” e “Difficile”.

Tempo

Scegli la durata della sessione di ballo. Puoi scegliere tra “Non stop”, 15, 30, 60 e 120 minuti.

Crea



Registra: in modalità Crea, puoi registrare i tuoi video personali e creare delle coreografie originali. Puoi registrare video usando le versioni abbreviate di alcuni dei brani del gioco.

Come si registra: nella schermata “Scegli uno slot” scegli un'icona che abbia sotto la parola “Crea”. Poi scegli un brano dal menu e inizia a ballare liberamente. Il sensore Kinect registrerà i tuoi movimenti. Solo un giocatore alla volta può essere registrato. Una telecamera e un rotolo di pellicola fungono da timer nella parte bassa dello schermo.

Salva filmato: al termine della registrazione scegli “Salva filmato” per memorizzare il tuo video. Una periferica di memorizzazione Xbox 360 può contenere fino a 48 balli, a seconda dello spazio disponibile.

Registra di nuovo: ri-registra il ballo se non sei soddisfatto del risultato dell'ultima registrazione.

Replay: guarda il video che hai appena registrato.

Sfida: nella schermata "Scegli uno slot" scegli un'icona contenente un video per ballare seguendo il video registrato in precedenza. Uno o due giocatori contemporaneamente possono sfidare il ballo originale.

Come si cancella: scegli il pulsante Cancella, quindi scegli un video originale per cancellarlo.

Genitori



Controllo del ballo

Registra le statistiche di gioco, tra cui la data in cui si è giocato, le calorie bruciate, per quanto tempo si è giocato e quante volte è stato ballato ciascun brano. Premi il pulsante "Ripristina" per azzerare i dati salvati.

Progressi

Mostra i progressi attuali per quanto riguarda brani giocati, record ottenuti e partite giocate.

Filosofia

6 pagine in cui viene spiegata la filosofia che sta alla base di **JUST DANCE® KIDS**.

Riconoscimenti

Guarda la lista delle persone che hanno creato **JUST DANCE® KIDS**.

Opzioni

Ti permette di attivare o disattivare la visualizzazione dei testi dei brani, delle icone delle mosse successive e delle animazioni delle schermate dei risultati.

COME SI GIOCA



1. Piazzati di fronte al sensore Kinect e copia i movimenti del ballerino al centro.
2. Avrai più possibilità di fare punti se eseguirai correttamente i passi di danza.
3. Controlla le icone che appaiono in basso a destra sullo schermo, perché ti indicheranno quale sarà la mossa successiva.
4. Ottenere serie di mosse PERFETTE aumenterà di molto il tuo punteggio.
5. Le mosse che presentano le icone speciali "Prossimo movimento" fanno ottenere più punti se eseguite correttamente.

JUST DANCE® KIDS

© 2011 Ubisoft Entertainment. Tutti i diritti riservati. Just Dance, Ubisoft e il logo Ubisoft sono marchi di Ubisoft Entertainment negli Stati Uniti e/o nelle altre nazioni.

SUPPORTO TECNICO

Al fine di garantire un miglior servizio, Ubisoft propone ai propri clienti due modalità di supporto tecnico dedicato.

SUPPORTO TECNICO ONLINE

Nel caso tu possieda un PC ed una connessione Internet, Ubisoft ti fornisce un servizio di supporto tecnico ONLINE, 24 ore su 24, totalmente gratuito.

Visitando il sito di Supporto Tecnico Ubisoft all'indirizzo **www.problemi-zero.com** potrai infatti:

- accedere all'archivio delle Risposte ai Problemi più Frequenti (FAQ), Patch, ecc...
- spedire e-mail ai nostri tecnici tramite la funzione "Invio Domande"
- controllare lo stato delle proprie richieste

SUPPORTO TECNICO TELEFONICO

Se non hai un PC ed una connessione Internet, il SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono **(+39) 02/48867160**, dal Lunedì al Venerdì, escluse le feste nazionali. Il costo della telefonata varia a seconda del tuo operatore e del tuo abbonamento telefonico. Il servizio è offerto senza costi aggiuntivi.

NOTA BENE: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni relative ai nostri prodotti. Il Servizio di Supporto Tecnico Ubisoft NON fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per alcun gioco!

GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto Ubisoft garantisce all'Acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti. Durante tale periodo, nel caso in cui il prodotto mancasse di una parte (il supporto multimediale, il manuale, ecc...), in caso di difetto di stampa del supporto o simili è quindi possibile ottenerne la sostituzione.

La sostituzione dovrà, in ogni caso, essere effettuata riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme ad una prova di acquisto valida.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'Acquirente.

Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

NOTA BENE: Ti preghiamo di NON spedire il supporto multimediale ad Ubisoft e in caso di dubbi di contattare il Servizio di Supporto Tecnico.