

XBOX 360

# child of eden™

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.

300038667

Q? ENTERTAINMENT

UBISOFT

**⚠ 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](http://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.

### ¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. Tenga en cuenta que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

### ⚠ 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 llesves 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 cardíacos, 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](http://www.xbox.com).

# ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| Controles del juego .....               | 4  |
| Conexión con Xbox LIVE .....            | 6  |
| Cómo obtener ayuda con KINECT .....     | 6  |
| Introducción .....                      | 7  |
| El juego .....                          | 8  |
| Soporte técnico .....                   | 13 |
| Garantía .....                          | 14 |
| Jugar con KINECT de manera segura ..... | 15 |

## Child of Eden™

© 2011 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Child of Eden, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Q Entertainment Inc. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc. Copyright © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the «Software»), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED «AS IS», WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

# Controles del juego

## Mando Xbox 360

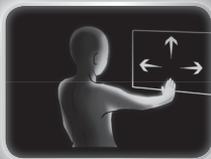


Child of Eden™ puede jugarse usando el mando Xbox 360 o Kinect.

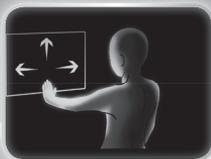
## Controles del juego (Kinect)

Pulsa el botón  para cambiar entre Kinect y el mando. Ten en cuenta que si empiezas a jugar con el mando, no podrás cambiar a Kinect a menos que vuelvas a iniciar sesión con Kinect.

Hay dos configuraciones posibles de controles con Kinect. La lista que ves abajo se corresponde con el tipo de gesto A. El tipo de gesto puede cambiarse en la configuración de Kinect desde el menú principal.



Usa la mano derecha para controlar la retícula del láser, que fijará blanco automáticamente al pasar por encima de un objetivo. Mueve la mano rápidamente hacia delante para lanzar el disparo.



Usa la mano izquierda para lanzar la trazadora.



Para activar la euforia, levanta ambos brazos. La euforia limpia la pantalla de enemigos, pero está disponible en cantidades limitadas.



Si quieres hacer una pausa en el juego, baja la mano izquierda hacia la zona inferior izquierda.

# Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo 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 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](http://www.xbox.com/live) para obtener más información.

## Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://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. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Logros

Cuando juegas con un perfil de jugador, puedes ir desbloqueando los logros que hay a lo largo de juego: hay un total de 49 logros.

## Cómo obtener ayuda con KINECT

### Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

# INTRODUCCIÓN

11 de septiembre de 2019.

El primer humano nacido en el espacio exterior respira por primera vez en la Estación Espacial Internacional. Su nombre es Lumi.

Cada día Lumi sueña con tocar la hermosa Tierra y expresa sus sentimientos a través de sus canciones y de los mensajes que envía a los habitantes de La Tierra.

Tras su muerte, su cuerpo es conservado y sus recuerdos y pensamientos quedan guardados en archivos de datos.

En la segunda mitad del siglo XXI el hombre asiste a una nueva era de la exploración espacial y la Humanidad llega hasta los confines más alejados del Universo conocido. El conocimiento colectivo de la historia del hombre se almacena en archivos interconectados entre sí y accesibles desde cualquier punto del espacio. Es la nueva red Internet, ahora conocida como EDEN.

Desde la evolución del hombre a las ciencias, la Historia... todo está en los archivos de Edén. Para todos los que nunca han pisado La Tierra, Edén es la fuente de la que fluye todo conocimiento.

El tiempo pasa.

En el siglo XXIII, los científicos intentan recrear a Lumi dentro de Edén, usando los archivos de datos que se conservaron de ella. Es un experimento único llamado Proyecto Lumi.

Y por fin, cuando parecía haber transcurrido una eternidad tras su muerte, Lumi emerge de su crisálida dentro de Edén.

**Salva el Edén. Salva a Lumi.**

## EL JUEGO

Pulsa **START** en la pantalla del título para ver el vídeo de introducción y entrar en el Jardín de Lumi.

El Jardín de Lumi es el punto central del juego.

Al principio verás el jardín oscuro y sin elementos, pero al ir avanzando en el juego y limpiando los archivos, desbloquearás nuevas características, incluyendo fondos y criaturas digitales que poblarán el jardín. ¡Intenta desbloquearlos todos!

Al empezar a jugar solo está disponible el archivo llamado Matriz, y los demás se van desbloqueando al ir avanzando en el juego. Usa **START** (o Kinect) para mover el cursor hacia la burbuja del archivo Matriz y pulsa **A** para entrar en él.

Pulsa **Y** para acceder al menú principal.



## Pantalla del juego



- 1 Nivel de limpieza (purificación)
- 2 Retícula para apuntar
- 3 Medidor de vida
- 4 Euforia
- 5 Puntuación

En esta imagen se ve la interfaz de pantalla completa, con toda la información activada. En el menú de opciones se puede configurar qué detalles muestra la interfaz.

## Menú principal

Usa **START** o Kinect para elegir una opción del menú y pulsa **A** para confirmar.

Si ves un símbolo de exclamación amarillo junto a una opción significa que hay una nueva característica disponible.

Moverse por los menús con Kinect es fácil: extiende la mano hacia la pantalla y agítala hasta que veas que el cursor se mueve. Para elegir una opción de un menú, lleva el cursor hacia esa opción y mantén la mano en esa posición hasta que el círculo con pétalos se llene.



## Dificultad

Al principio solo están disponibles el modo de dificultad normal y el modo Edén. En el modo Edén los enemigos no pueden causarte daño, así que es un modo ideal para viajar por los archivos y disfrutar del juego. El modo difícil solo se abrirá cuando cumplas ciertos requisitos.

## Marcadores

Comprueba los marcadores para ver tu puntuación frente al resto del mundo. Puedes ver diferentes clasificaciones para cada archivo, en modo normal y en modo difícil, con los puntos de las partidas con mando y de las partidas que juegas con Kinect.

## Extras

En esta sección se encuentra el contenido adicional: vídeos, bocetos gráficos, créditos del juego...

Los efectos visuales y los efectos de sonido que hayas desbloqueado se configuran aquí, para que tu experiencia de juego sea lo más diferente y variada posible.

## Opciones

Es posible ajustar algunas opciones del juego, como los controles del mando, la pantalla y los parámetros de sonido.

## Kinect

Te permite ver la Guía de Kinect y configurar la forma en la que juegas con Kinect, cambiando la suavidad y velocidad a la que se mueve la retícula o eligiendo un tipo de gesto diferente. Hay dos tipos de gesto, cada uno de ellos con una combinación distinta de movimientos para las diferentes acciones del juego. Prueba ambas configuraciones para saber cuál se adapta mejor a tu forma de jugar.

Pulsa **B** para regresar al Jardín de Lumi.

## Armas

### Láser

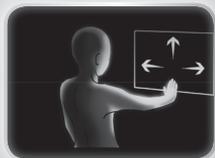
Para fijar blanco sobre un objetivo, lleva la retícula hacia él y mantén pulsado **A**. Puedes apuntar y marcar 8 objetivos al mismo tiempo. Si lo haces, la retícula brillará. Suelta **A** para disparar a todos los objetivos sobre los que has fijado blanco.

Cuando sueltes el disparo con ocho objetivos fijados (octo-blanco), recibirás un bonus de puntuación.

Además, hay bonus adicionales si disparas al ritmo de la música (octo-blancos perfectos). Si encadenas varios octo-blancos perfectos, podrás incrementar el multiplicador de puntos hasta un máximo de 8X, lo que te asegurará un nivel de limpieza espectacular.

El multiplicador se reiniciará y volverá a su valor inicial si fallas un octo-blanco perfecto cuando tenías 8 blancos fijados. Si sigues haciendo octo-blancos normales, sin fallarlos, el multiplicador se mantendrá. Aunque sueltes el disparo con menos de 8 objetivos fijados, o aunque uses la trazadora, no se reiniciará el multiplicador.

### Kinect



Mueve la retícula usando la mano derecha. El láser con fijación de blanco automático apunta automáticamente cuando la retícula pasa sobre un objetivo. Si mueves la mano hacia delante rápidamente, el láser se disparará contra ese objetivo.

### Trazadora

Pulsa **Y** o **X** para disparar. La trazadora es un arma de fuego rápido muy efectiva contra los objetivos de color púrpura. Las balas de los enemigos solo pueden eliminarse con la trazadora.

### Kinect

Usa la mano izquierda para controlar la trazadora; ten en cuenta que solo tienes que moverla, ya que se dispara automáticamente.

### Cambio de arma



Cuando juegues con Kinect usando el tipo de gesto B, da una palmada para cambiar de un arma a otra.

### Euforia

Pulsa **B** para activar la euforia, que lanza un aluvión de energía y tiene un potente efecto sobre los enemigos que haya en pantalla.

## Kinect



Activa la euforia levantando ambas manos en el aire.

## Objetos de ayuda

A veces los enemigos dejan caer objetos al ser purificados. Para recoger esos objetos, dispara hacia ellos.



### Euforia

Lanza una ráfaga de energía eufórica que afecta a todos los enemigos que haya en pantalla.



### Recuperador de vida

Te repone puntos de vida.

## Nivel de limpieza/Resultados

La pantalla de resultados aparece tras completar cada archivo. Cuantos más objetivos hayas limpiado y más multiplicadores hayas conseguido, mayor será tu puntuación.

Para desbloquear el siguiente archivo necesitas cierto número de estrellas, que se otorgan en función de tu rendimiento general. Como puedes repetir los archivos que están desbloqueados, juega todo lo que quieras para mejorar tu puntuación y recoger estrellas.

Las estrellas doradas se consiguen si completas un archivo con un 100% de purificación y un nivel de 5 estrellas.



## Objetos desbloqueables



Hay muchas características y bonus que se desbloquean cuando vas progresando en el juego.

### Jardín de Lumi

Los nuevos fondos y los organismos digitales que eliges en la pantalla de recompensas aparecen automáticamente en el Jardín de Lumi. Cada fondo y cada organismo tiene tres versiones; la versión más alta que hayas desbloqueado es la que aparece en pantalla. Desbloquea la versión superior de cada recompensa y verás lo que ocurre cuando reproduces música desde el disco duro de tu Xbox 360.

### Efectos visuales

Hay filtros que cambian el aspecto visual general del juego. Puedes configurarlos en el menú de Extras.

### Efectos de sonido

Desbloquea los diferentes filtros de sonido para añadir efectos como el de reverberación, eco, high pass, etc. Usa para elegir un filtro y pulsa en cualquier momento del juego para activarlo.

### Caja de ritmos

Puedes cambiar el sonido de la caja de ritmos (el efecto que oyes cuando disparas el láser sin que hayas fijado el blanco sobre ningún objetivo). Durante el juego, pulsa

### Fin del juego

El juego termina cuando agotas todos tus puntos de vida.

### Opciones

**Configuración de la interfaz:** Puedes configurar qué información quieres que aparezca en pantalla.

**Controles del juego:** Elige entre las configuraciones de controles ya preparadas.

**Vibración del mando:** Activa o desactiva la vibración del mando.

**Tutorial:** Aprende a jugar.

**Brillo:** Ajusta el brillo de la pantalla.

**Opciones de sonido:** Cambia el modo de salida de sonido (5.1 envolvente, estéreo, mono), el volumen de la música de fondo y el volumen de los efectos.

**Parámetros por defecto:** Pon de nuevo todas las opciones en su configuración predeterminada.

# SOPORTE 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).

## Juegos de PC:

Si tienes dificultades al ejecutar el juego en tu equipo, ponte en contacto con nuestro servicio técnico. Cuando nos llames, asegúrate de estar frente al equipo en el que esté instalado el juego. De ese modo, podremos solucionar el problema que tengas con el juego.

Si contactas con nosotros por correo electrónico, adjunta el archivo (dxdiag) de tu sistema operativo. De ese modo, conoceremos sus especificaciones.

Si, durante el juego, este se cierra de repente, si la pantalla se congela, si los gráficos se ven distorsionados o si recibes mensajes de error, necesitaremos ver el archivo de tu sistema operativo, ya que pueden existir ciertas diferencias entre tu sistema operativo y las especificaciones mínimas requeridas para el juego.

## Para encontrar el archivo dxdiag

Windows XP: para abrir la Herramienta de diagnóstico de DirectX, haz clic en Inicio – Ejecutar y escribe la palabra dxdiag en el cuadro de texto. Selecciona Aceptar, guarda el archivo y adjúntalo en tu correo electrónico.

Windows Vista: haz clic en Inicio y escribe la palabra dxdiag en el cuadro de texto para localizar el archivo.

Guarda el archivo en tu equipo y envíalo como adjunto en tu correo electrónico.

Si necesitas más ayuda, ponte en contacto con nuestro equipo del servicio técnico. Nuestros agentes estarán encantados de atenderte.

## Juego defectuoso:

Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor. Puede que existan diferencias entre tu sistema operativo y las especificaciones mínimas requeridas para el juego.

## Juegos dañados:

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.

# CONDICIONES DE LA 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.