

- ① English
- ①9 Français
- ③7 Español
- ⑤9 Português

English

WARNING

Before using this product, read this manual, the Xbox 360® console instructions, and the manuals of any other accessories or games for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, visit www.xbox.com/support (see “If You Need More Help”).

The limited warranty covering this product appears in this manual, which is also available online at www.xbox.com/support.

WARNING

Before allowing children to use the Kinect sensor:

- Determine how each child is able to use the sensor (playing games, chatting or video messaging with other players online) and whether they should be supervised during these activities.
- If you allow children to use the sensor without supervision, be sure to explain all relevant safety and health information and instructions.

Make sure children using the Kinect sensor play safely.

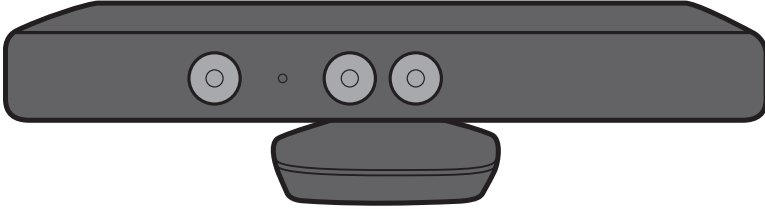
Make sure children using the Kinect sensor play safely and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.



This symbol identifies safety and health messages in this manual and Xbox 360 accessories manuals.

- 2 Xbox 360 Kinect Sensor
- 3 Adequate Space for Playing
- 4 Choose a Location for Your Sensor
- 5 Set Up Your Sensor
- 9 Clean Your Sensor
- 10 Troubleshooting
- 11 If You Need More Help
- 12 Limited Warranty
- 14 Software License
- 16 Regulations
- 18 Copyright

XBOX 360 KINECT SENSOR

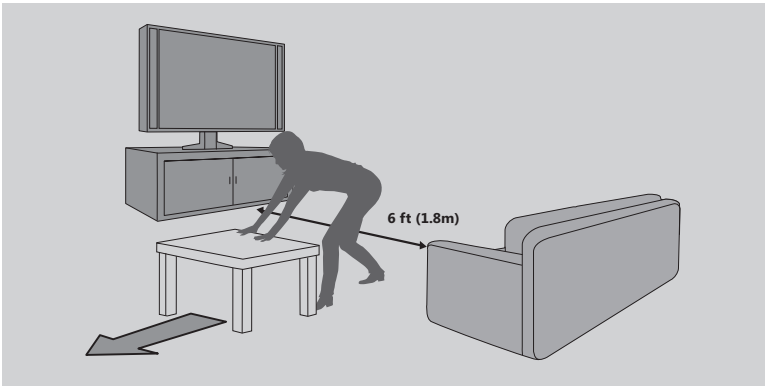


Xbox 360 Kinect Sensor

Thanks for choosing the Xbox 360® Kinect™ Sensor. The Kinect sensor offers a revolutionary new way to play: you're the controller. Just move around and see what happens. Control your Xbox 360 with a wave of your hand. The only experience you need is life experience.

The Kinect sensor is for use with the Xbox 360 video game and entertainment system. To learn more about using the Kinect sensor with a specific game, see the documentation that came with your game.

ADEQUATE SPACE FOR PLAYING



The Kinect sensor needs to be able to see you, and you need room to move. The sensor can see you when you play approximately 6 feet (2 meters) from the sensor. For two people, you should play approximately 8 feet (2.5 meters) from the sensor.

Play space will vary based on your sensor placement and other factors. See your game's instructions for more information about whether it requires only part of the sensor play space.

⚠ WARNING

Make sure you have enough space to move freely while playing

Gameplay with your Kinect sensor may require varying amounts of movement. Make sure you won't hit, run into, or trip over other players, bystanders, pets, furniture, or other objects when playing. If you will be standing and/or moving during gameplay, you will also need good footing.

Before playing:

- Look in all directions (right, left, forward, backward, down, and up) for things you might hit or trip over.
- Make sure your play space is far enough away from windows, walls, stairs, etc.
- Make sure there is nothing you might trip on—toys, furniture, or loose rugs, for example. Also, be aware of children and pets in the area. If necessary, move objects or people out of the play space.

- Don't forget to look up. Be aware of light fixtures, fans, and other objects overhead when assessing the play space.

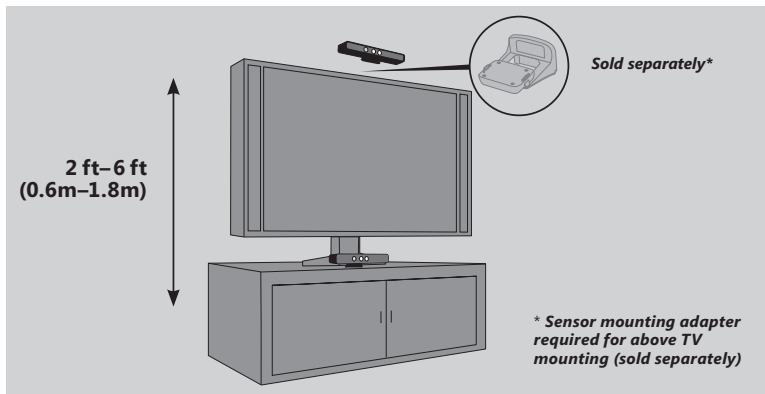
While playing:

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

Make sure you always have good footing while playing:

- Play on a level floor with enough traction for game activities.
- Make sure you have appropriate footwear for gaming (no high heels, flip flops, etc.) or are barefoot, if appropriate.

CHOOSE A LOCATION FOR YOUR SENSOR



For the best play space and sensor performance, place your sensor between 2 feet and 6 feet (0.6 and 2 meters) high, the closer to the low or high limit, the better.

Also:

- Place the sensor on a stable surface.
- Make sure the sensor is aligned with the center of your TV, and as close as possible to the front edge of the table or shelf.
- Make sure to place the sensor in a location where it will not fall or be struck during gameplay.
- Do not put the sensor on your console.
- Do not place the sensor on or in front of a speaker or a surface that vibrates or makes noise.
- Keep the sensor out of direct sunlight.
- Do not use near any heat sources. Use the sensor within its specified operating temperature range of 41 °F – 95 °F (5 °C – 35 °C). If the sensor is exposed to an environment outside its prescribed range, turn it off and allow the temperature to stabilize within the specified range before using the sensor again.

IMPORTANT

Only adjust the sensor location by moving the base. Do not adjust the sensor viewing angle by hand, by tilting the sensor on its base. After setup is complete, let the sensor motors adjust the viewing angle, or you risk damaging your sensor.

⚠ WARNING

Arrange all cables and cords so that people and pets are not likely to trip over or accidentally pull on them as they move around or walk through the area. When the sensor and console are not in use, you may need to disconnect all cables and cords from the sensor and console to keep them out of the reach of children and pets. Do not allow children to play with cables and cords.

⚠ WARNING

Avoid Glare

To minimize eyestrain from glare, try the following:

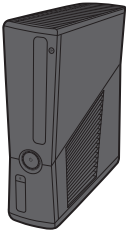
- Position yourself at a comfortable distance from your television or monitor and the Kinect sensor.
- Place your television or monitor and Kinect sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels.
- Choose soothing natural light that minimizes glare and eyestrain and increases contrast and clarity.
- Adjust your television or monitor brightness and contrast.

SET UP YOUR SENSOR

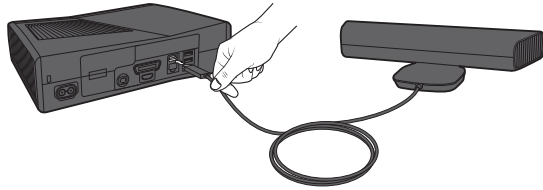
Before you can use your Kinect sensor, you need to connect it to your Xbox 360 console. For Xbox 360 S consoles, power is supplied by the console. For original Xbox 360 consoles, you'll also need to connect the sensor to a standard wall outlet.

Connect the Sensor to Your Xbox 360 S Console

To connect to your Xbox 360 S console, simply plug the sensor into the console AUX port.

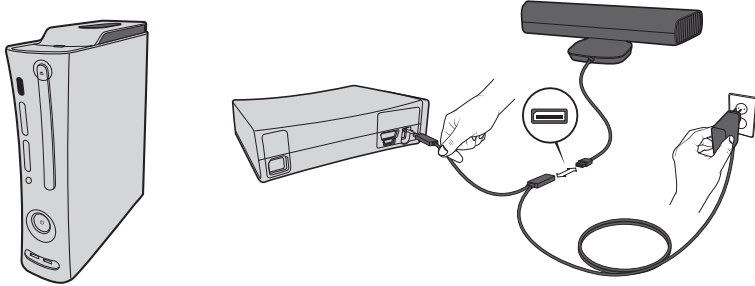


Xbox 360 S



Connect the Sensor to Your Original Xbox 360 Console

The sensor only works with the back USB port on an original Xbox 360 console.



Original Xbox 360

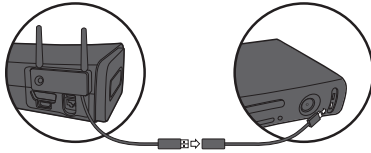
To connect to your original Xbox 360 console:

- 1 Unplug any accessories from the back USB port on your console.
- 2 Plug the sensor into the USB/power cable.
- 3 Plug the USB/power cable into your console's back USB port.
- 4 Plug the AC adapter end of the USB/power cable into a wall outlet.

Use only the USB/power cable that is shipped with the product or is given to you by an authorized repair center.

If you have an original Xbox 360 console with no hard drive, you should also attach a storage device with at least 256 MB free space. You can use an Xbox 360 Hard Drive, Xbox 360 Memory Unit, or a USB flash drive.

If you're using an Xbox 360 Wireless Networking Adapter that's already connected to the back USB port, you'll need to disconnect its USB cable and reconnect it to a front USB port using the WiFi extension cable, provided.



To reconnect a wireless networking adapter to a front USB port, if necessary:

- 1 Unplug the wireless networking adapter cable from the USB port on the back of the console, leaving the adapter itself attached to the console.
- 2 Attach the WiFi extension cable to the wireless networking adapter's USB cable.
- 3 Plug the other end of the extension cable into a USB port on the front of your console.

⚠ Electrical Safety

As with many other electrical devices, failure to take the following precautions can result in serious injury or death from electric shock or fire or damage to the sensor.

If you use AC power, select an appropriate power source:

- The sensor's power input is 12V DC @ 1.1A. Use only the AC adapter on the USB/power cable that came with your sensor or that you received from an authorized repair center.
- Confirm that your electrical outlet provides the type of power indicated on the USB/power cable, in terms of voltage (V) and frequency (Hz). If you aren't sure of the type of power supplied to your home, consult a qualified electrician.
- Do not use non-standard power sources, such as generators or inverters, even if the voltage and frequency appear acceptable. Use only AC power provided by a standard wall outlet.
- Do not overload your wall outlet, extension cord, power strip, or other electrical receptacle. Confirm that they are rated to handle the total

current (in amps [A]) drawn by the sensor (indicated on the USB/power cable) and any other devices that are on the same circuit.

To avoid damaging the USB/power cable:

- Protect the cable from being pinched or sharply bent, particularly where it connects to the power outlet and the sensor.
- Protect the cable from being walked on.
- Do not jerk, knot, sharply bend, or otherwise abuse the cable.
- Do not expose the cable to sources of heat.
- Keep children and pets away from the cable. Do not allow them to bite or chew on the cable.
- When disconnecting the cable, pull on the plug—do not pull on the cable.

If the USB/power cable becomes damaged in any way, stop using it immediately and contact Xbox Customer Support for a replacement.

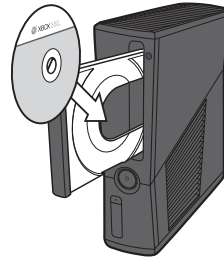
Unplug your sensor's USB/power cable during lightning storms or when unused for long periods of time.

Install the Sensor Software on Your Console

Your console needs a system update before you can use it with your Kinect sensor.

To update your console:

- 1 Turn on your console and insert the supplied disc. The update will install automatically. If it doesn't start automatically, select the disc tray from the dashboard (as if you were playing a game from a disc).
- 2 When the installation confirmation message appears, remove the disc and begin setting up your sensor.



⚠ WARNING

Don't overexert yourself

Gameplay with the Kinect sensor may require varying amounts of physical activity.

Consult a doctor before using the sensor if you have any medical condition or issue that affects your ability to safely perform physical activities, or if:

- you are or may be pregnant,
- you have heart, respiratory, back, joint, or other orthopedic conditions,
- you have high blood pressure,
- you have difficulty with physical exercise, or
- you have been instructed to restrict physical activity.

Consult your doctor before beginning any exercise routine or fitness regimen that includes using your sensor.

Do not play under the influence of drugs or alcohol, and make sure your balance and physical abilities are sufficient for any movements while gaming.

Take breaks periodically

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

Adults — attend to children

Make sure children using your sensor play within their limits.

Do not use unlicensed accessories or unauthorized props or other objects with the Kinect sensor

Use of these accessories or objects may result in injury to yourself or others and/or in damage to the sensor or other property.

CLEAN YOUR SENSOR

If you clean the sensor:

- Clean the outside of the sensor only.
- Use a dry cloth—do not use abrasive pads, detergents, scouring powders, solvents (for example, alcohol, gasoline, paint thinner, or benzene), or other liquid or aerosol cleaners.
- Do not use compressed air.
- Do not attempt to clean connectors.
- Clean the surface on which the sensor rests with a dry cloth.
- Do not allow the sensor to become wet. To reduce the risk of fire or shock, do not expose the sensor to rain or other types of moisture.

TROUBLESHOOTING

If you encounter problems, try the possible solutions provided below.

Sensor Doesn't Work

- Make sure cables are connected. When used with an original Xbox 360 console, make sure the sensor is connected to the back USB port, and the USB/power cable is plugged in. The light on the front of the sensor will light up when the sensor is on.
- Make sure the sensor is in a well-ventilated area.
- If the sensor software hasn't been set up, insert the sensor software disc for a system update.

Sensor Doesn't See Player

- Play in the sensor's play space.
- Turn on lights to brighten the play space.
- Prevent lights, including sunlight, from shining directly on the sensor.
- Try wearing different clothing that contrasts with the background of your play space.
- Clean the sensor lens with a dry cloth.
- Make sure nothing is blocking the sensor's viewing angle.

Sensor Loses Player

Try leaving and reentering the play space if the sensor has stopped tracking you.

Sensor Doesn't Hear Player

- Don't place the sensor near sources of vibration, TV speakers, or other audio sources.
- Make sure nothing is blocking the sensor's microphone array.

Sensor Motors Don't Adjust Sensor Viewing Angle

- Make sure cables are connected and the sensor light is on. When used with an original Xbox 360 console, the sensor must be connected to the back USB port, not a front USB port, and the USB/power cable must be connected to a power outlet.
- Make sure the sensor's motion isn't blocked by anything.
- Don't tilt your sensor on its base or adjust the sensor viewing angle by hand. Let the sensor motors adjust the viewing angle automatically, or you risk damaging your sensor.

IF YOU NEED MORE HELP

For answers to common questions, troubleshooting steps, and Xbox Customer Support contact information, visit www.xbox.com/support.

Do not take your Xbox 360 console or its accessories to your retailer for repair. Please visit www.xbox.com/support for troubleshooting and service information.

WARNING

Do Not Attempt Repairs

Do not attempt to take apart, open, service, or modify the hardware device or power supply. Doing so could present the risk of electric shock or other hazard. Any evidence of any attempt to open and/or modify the device, including any peeling, puncturing, or removal of any of the labels, will void the Limited Warranty.

LIMITED WARRANTY

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR

MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/> (800) 4MY-XBOX or (800) 469-9269. This warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from State to State or Province to Province.

1. Definitions

- (a) "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorized retailer.
- (b) "Warranty Period" means 1 year from the date You purchased Your Kinect Sensor.
- (c) "You" means the original end-user.
- (d) "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Kinect Sensor.
- (e) "State" means a State, the District of Columbia, and any other United States territory or possession. "The United States of America" includes all of them.

2. Warranty

- (a) During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect Sensor will not malfunction under Normal Use Conditions.
- (b) This is the only warranty Microsoft gives for Your Kinect Sensor and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.
- (c) IF YOUR STATE'S OR PROVINCE'S LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE

WARRANTY PERIOD. Some States or Provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so this limitation may not apply to You.

3. How to Get Warranty Service

- (a) Before starting the warranty process, please use the trouble-shooting tips at <http://www.xbox.com/en-US> (United States) or <http://www.xbox.com/en-CA> (Canada).
- (b) If the troubleshooting tips don't resolve Your problem, then follow the online process at <http://www.xbox.com/en-US> (United States) or <http://www.xbox.com/en-CA> (Canada). If You don't have access to the Internet, You can call (800) 4MY-XBOX or (800) 469-9269.

4. Microsoft's Responsibility

- (a) After You return Your Kinect Sensor Microsoft will inspect it.
- (b) If Microsoft determines that the Kinect Sensor malfunctioned during the Warranty Period under Normal Use Conditions, Microsoft will (at its option) repair or replace it, or refund the purchase price to You. Repair may use new or refurbished parts. Replacement may be with a new or refurbished unit.
- (c) After repair or replacement, Your Kinect Sensor will be covered by this warranty for the longer of the remainder of Your original Warranty Period, or 95 days after Microsoft ships it to You.
- (d) MICROSOFT'S RESPONSIBILITY TO REPAIR OR REPLACE YOUR KINECT SENSOR, OR TO REFUND THE PURCHASE PRICE, IS YOUR EXCLUSIVE REMEDY.
- (e) If Your Kinect Sensor malfunctions after the Warranty Period expires, there is no warranty of any kind. After the Warranty Period expires, Microsoft may charge You a fee for its efforts to diagnose and service any problems with Your Kinect Sensor.

5. Warranty Exclusions

Microsoft is not responsible and this warranty does not apply if Your Kinect Sensor is:

- (a) damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft (including, for example, games and accessories not manufactured or licensed by Microsoft, and "pirated" games, etc.);
- (b) used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);
- (c) opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number is altered or removed;
- (d) damaged by any external cause (including, for example, by being dropped, used with inadequate ventilation, etc., or failure to follow instructions in the instruction manual for the Kinect Sensor); or
- (e) repaired by anyone other than Microsoft.

6. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR KINECT SENSOR. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some States or Provinces do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

7. Additional Terms

If You attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system, You may cause Your Kinect Sensor to stop working permanently. You will also void Your warranty, and make

Your Kinect Sensor ineligible for authorized repair, even for a fee.

8. Choice of Law

- (a) If You acquired Your Kinect Sensor in the United States, Washington State law governs the interpretation of this warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.
- (b) If You acquired Your Kinect Sensor in Canada, Ontario Provincial law governs the interpretation of this warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.
- (c) The laws of the State or Province where You live govern all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims).

All parts of this Limited Warranty apply to the maximum extent permitted by law or unless prohibited by law

9. This warranty is valid only in the United States of America and Canada.

Microsoft's address in the United States: Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052

Microsoft's address in Canada: Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd., Mississauga, Ontario, L5N 8L9

SOFTWARE LICENSE

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT TO UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/> (800) 4MY-XBOX or (800) 469-9269.

1. Definitions

- (a) "Xbox 360 S" means an Xbox 360 S console.
- (b) "Authorized Accessory" means a Microsoft branded Xbox 360 or Xbox 360 S hardware accessory, and a Microsoft licensed, third party branded, Xbox 360 or Xbox 360 S hardware accessory whose packaging bears the official "Licensed for Xbox" logo. The Kinect Sensor is an Authorized Accessory solely for purpose of this software license.
- (c) "Authorized Games" means Xbox 360 or Xbox 360 S games on game discs published or licensed by Microsoft, and game content downloaded from Microsoft's Xbox LIVE service or Xbox.com Web site (for example, avatars, downloadable games, game add-ons, etc.).
- (e) "Software" means the software pre-installed in the Kinect Sensor, including any updates Microsoft may make available from time to time.
- (e) "Unauthorized Accessories" means all hardware accessories other than an Authorized Accessory, except that USB memory sticks, digital cameras used to make photographs or movies, and music players used to play music or display photographs or videos are not Unauthorized Accessories.
- (f) "Unauthorized Games" means all game discs, game downloads, and game content or media other than Authorized Games.
- (g) "Unauthorized Software" means any software not distributed by Microsoft through Xbox 360 or Xbox 360 S game discs published or licensed by Microsoft, Microsoft's Xbox LIVE service, or Xbox.com Web site.
- (h) "You" means the user of a Kinect Sensor.

2. License

- (a) The Software is licensed to You, not sold. You are licensed to use the Software only as pre-installed in Your Kinect Sensor, and updated by Microsoft from time to time. You may not copy or reverse engineer the Software.
- (b) As conditions to this Software license, You agree that:
 - (i) **You will use Your Kinect Sensor with Xbox 360 or Xbox 360 S only and not with any other device (including, for example, personal computers, other video game consoles, etc.). You will use only Authorized Games with Your Kinect Sensor. You will not use Unauthorized Accessories or Unauthorized Games. They may not work or may stop working permanently after a Software update.**
 - (ii) **You will not use or install any Unauthorized Software. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.**
 - (iii) You will not attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.
 - (iv) Microsoft may use technical measures, including Software updates, to limit use of the Kinect Sensor to Xbox 360 or Xbox 360 S, to prevent use of Unauthorized

Accessories and Unauthorized Games, and to protect the technical limitations, security and anti-piracy systems in the Kinect Sensor.

- (v) **Microsoft may update the Software from time to time without further notice to You, for example, to update any technical limitation, security, or anti-piracy system.**

- (c) The laws of the State or Province where You live govern all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims).

This agreement applies to the maximum extent permitted by law and unless prohibited by law. This agreement does not change your rights under the laws of your State or country if the laws of your State or country do not permit it to do so.

Microsoft's address in the United States: Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052

Microsoft's address in Canada: Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd., Mississauga, Ontario, L5N 8L9

3. Warranty.

The Software is covered by the Limited Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition for the Software. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.

4. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE THE SOFTWARE. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some States or Provinces do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

5. Choice of Law

- (a) If You acquired Your Kinect Sensor in the United States, Washington State law governs the interpretation of this Software license and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.
- (b) If You acquired Your Kinect Sensor in Canada, Ontario Provincial law governs the interpretation of this Software license and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.

REGULATIONS

Disposal of Waste Batteries and Electrical & Electronic Equipment



This symbol on the product or its batteries or its packaging means that this product and any batteries it contains must not be disposed of with your household waste. Instead, it is your responsibility to hand this over to an applicable collection point for the recycling of batteries and electrical and electronic equipment. This separate collection and recycling will help to conserve natural resources and prevent potential negative consequences for human health and the environment due to the possible presence of hazardous substances in batteries and electrical and electronic equipment, which could be caused by inappropriate disposal. For more information about where to drop off your batteries and electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product.

This product is for use with NRTL-listed (UL, CSA, ETL, etc.) and/or IEC/EN 60950 compliant (CE marked) Information Technology equipment.

Laser Specifications

CAUTION

Use of controls or adjustments, or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

This device complies with International Standard IEC 60825-1:2007:03 for a Class 1 laser product. This device also complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007.

The following Class 1 laser label is located on the foot of the sensor.



For Customers in the United States

FCC Declaration of Conformity (DoC):

Trade Name: Microsoft Corp.
 Models: 1414
 Responsible Party: Microsoft Corporation
 Address: One Microsoft Way,
 Redmond, WA 98052
 U.S.A.
 Telephone No.: (800) 4MY-XBOX

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy.

If not installed and used in strict accordance with the instructions given in the printed documentation and/or on-screen help files, the device may cause harmful interference with other radio-communications devices (AM/FM radios, televisions, baby monitors, cordless phones, etc.). There is, however, no guarantee that RF interference will not occur in a particular installation.

To determine if your hardware device is causing interference to other radio-communications devices, disconnect the device from your computer or remove the device's batteries (for a battery operated device). If the interference stops, it was probably caused by the device. If the interference continues after you disconnect the device or remove the batteries, turn the device off and then on again. If the interference stopped when the device was off, check to see if one of the input/output (I/O) devices is causing the problem. Disconnect the I/O devices one at a time and see if the interference stops.

If this hardware device does cause interference, try the following measures to correct it:

- Relocate the antenna of the other radio-communications device (AM/FM radio, television, baby monitor, cordless phone, etc.) until the interference stops.
- Move the hardware device farther away from the radio or TV, or move it to one side or the other of the radio or TV.
- Plug the device into a different power outlet so that the device and radio or TV are on different circuits controlled by different circuit breakers or fuses.
- If necessary, consult the dealer or an experienced radio/TV technician for more suggestions.

⚠ CAUTION

Any changes or modifications made on the system not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

For Customers in Canada

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

COPYRIGHT

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice. Unless otherwise noted, the example companies, organizations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places and events depicted herein are fictitious, and no association with any real company, organization, product, domain name, e-mail address, logo, person, place or event is intended or should be inferred. Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user. Without limiting the rights under copyright, no part of this document may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise), or for any purpose, without the express written permission of Microsoft Corporation.

Microsoft may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Microsoft, the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

© 2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, the Xbox LIVE logo, and Kinect are trademarks of the Microsoft group of companies.

CUSTOMER SUPPORT

For answers to common questions, troubleshooting steps, and Xbox Customer Support contact information, visit **www.xbox.com/support**.

Français

AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire le présent guide, les directives se rapportant à la console Xbox 360^{MD}, de même que le guide de chaque accessoire ou jeu pour obtenir d'importants renseignements relatifs à la santé et à la sécurité. Conservez tous les guides pour consultation ultérieure. Pour obtenir des guides de rechange, visitez le site www.xbox.com/support (voir la section « Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire »).

La garantie limitée protégeant ce produit se trouve dans le présent guide, qui est également accessible en ligne à l'adresse www.xbox.com/support.

AVERTISSEMENT

Avant de permettre à des enfants d'utiliser le capteur Kinect:

- Déterminez ce que chaque enfant peut faire avec le capteur (jouer à des jeux, bavarder avec d'autres joueurs en ligne ou leur envoyer des messages vidéo) et s'il doit être supervisé pendant ces activités.
- Si vous permettez à des enfants d'utiliser le capteur sans supervision, assurez-vous de leur transmettre toutes les instructions et les renseignements relatifs à la santé et à la sécurité.

Assurez-vous que les enfants qui utilisent le capteur Kinect jouent de façon sécuritaire.

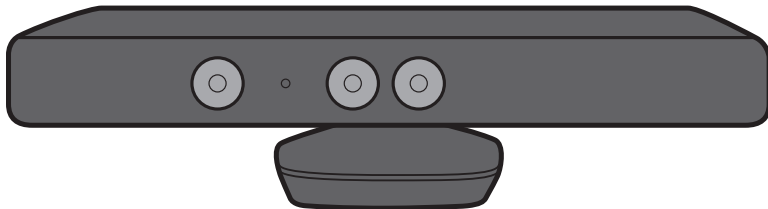
Assurez-vous que les enfants qui utilisent le capteur Kinect jouent de façon sécuritaire et dans les limites de leurs capacités, et qu'ils comprennent bien comment utiliser le système.



Ce symbole représente les messages relatifs à la santé et à la sécurité dans le présent guide et les guides des accessoires de la Xbox 360.

- 20 Capteur Kinect de la Xbox 360
- 21 Espace adéquat pour jouer
- 22 Choix d'un emplacement pour le capteur
- 23 Installation du capteur
- 27 Nettoyage du capteur
- 28 Dépannage
- 29 Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire
- 30 Garantie limitée
- 32 Licence d'utilisation de logiciel
- 34 Conformité à la réglementation
- 36 Droits d'auteur

CAPTEUR KINECT DE LA XBOX 360

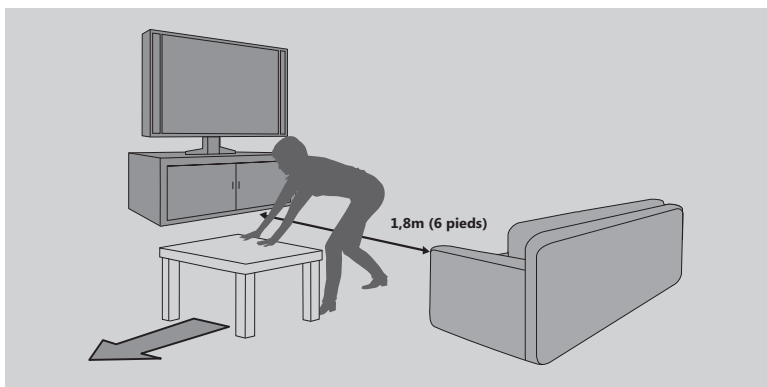


Capteur Kinect de la Xbox 360

Merci d'avoir choisi le capteur Kinect^{MC} de la Xbox 360^{MD}. Le capteur Kinect offre une nouvelle façon révolutionnaire de jouer : c'est vous-même qui êtes la manette de jeu. Déplacez-vous et observez ce qui se produit. Contrôlez votre Xbox 360 d'un simple geste de la main. La seule expérience dont vous avez besoin est l'expérience de la vie.

Le capteur Kinect est conçu pour être utilisé avec la console de jeu et de loisirs Xbox 360. Pour de plus amples renseignements sur l'utilisation du capteur Kinect avec un jeu particulier, consultez la documentation fournie avec le jeu.

ESPACE ADÉQUAT POUR JOUER



Le capteur Kinect doit pouvoir vous voir, et vous devez avoir suffisamment d'espace pour bouger. Le capteur peut vous voir lorsque vous jouez à environ 2 mètres (6 pieds) du capteur. Lorsque vous jouez à deux, vous devriez jouer à environ 2,5 mètres (8 pieds) du capteur.

L'espace de jeu varie selon l'emplacement du capteur et d'autres facteurs. Consultez les instructions du jeu pour déterminer si le jeu nécessite un espace de jeu du capteur plus restreint.

⚠ AVERTISSEMENT

Assurez-vous d'avoir assez d'espace pour bouger librement lorsque vous jouez

Le jeu avec le capteur Kinect peut nécessiter différents types de mouvements. Assurez-vous de ne pas frapper ou heurter d'autres joueurs, des spectateurs, des animaux, des meubles ou d'autres objets lorsque vous jouez. Si vous jouez debout ou si vous bougez en jouant, vous aurez besoin d'être stable sur vos pieds.

Avant de jouer :

- Regardez dans toutes les directions (droite, gauche, devant, derrière, en bas et en haut) afin de repérer des objets que vous pourriez heurter ou sur lesquels vous pourriez trébucher.
- Assurez-vous que votre espace de jeu est suffisamment éloigné des fenêtres, des murs, des escaliers, etc.
- Assurez-vous qu'il n'y a aucun objet sur lequel vous pourriez trébucher - des jouets, des meubles ou des tapis, par exemple. Soyez également attentif aux enfants et aux animaux à proximité. Si nécessaire, déplacez les objets ou les personnes hors de l'espace de jeu.
- N'oubliez pas de regarder aussi vers le haut. Faites attention aux luminaires, aux

ventilateurs et autres objets situés au-dessus de votre tête lorsque vous évaluez l'espace de jeu.

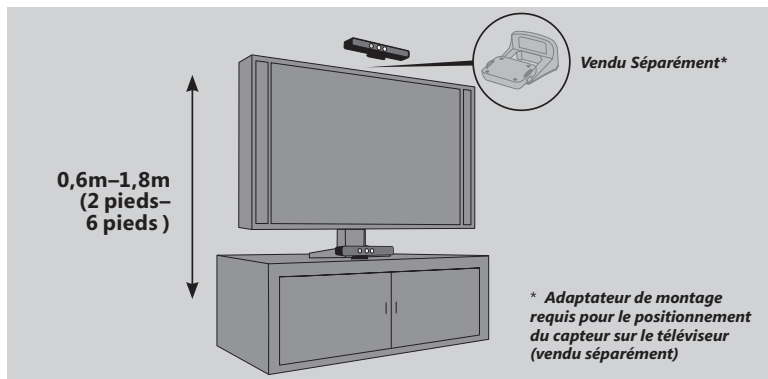
En jouant :

- Éloignez-vous suffisamment du téléviseur pour ne pas entrer en contact avec l'appareil.
- Gardez une bonne distance entre vous et les autres joueurs, les spectateurs et les animaux. Cette distance peut varier d'un jeu à l'autre, alors tenez compte de votre façon de jouer lorsque vous évaluez la distance nécessaire.
- Soyez conscient des objets ou des personnes que vous pourriez heurter ou qui pourraient vous faire trébucher. Les personnes et les objets peuvent se déplacer vers l'espace de jeu pendant que vous jouez, alors soyez toujours attentif à ce qui vous entoure.

Assurez-vous de toujours être stable sur vos pieds lorsque vous jouez :

- Jouez sur un plancher de niveau et offrant assez de prise pour le jeu.
- Portez des chaussures appropriées pour le jeu (pas de talons hauts, de sandales de plage, etc.) ou jouez pieds nus, si approprié.

CHOIX D'UN EMPLACEMENT POUR LE CAPTEUR



Afin d'optimiser l'espace de jeu et le rendement du capteur, placez ce dernier à une hauteur entre 0,6 mètre (2 pied) et 2 mètres (6 pieds); plus le capteur sera près d'une de ces deux valeurs, mieux il fonctionnera. De plus :

- Placez le capteur sur une surface stable.
- Assurez-vous que le capteur est aligné avec le centre de votre téléviseur et qu'il est aussi près que possible du bord avant de la table ou de la tablette.
- Prenez soin de placer le capteur dans un endroit où il ne risque pas de tomber ou d'être frappé pendant le jeu.
- Ne placez pas le capteur sur la console.
- Ne placez pas le capteur sur ou devant un haut-parleur ni sur une surface qui vibre ou fait du bruit.
- Gardez le capteur à l'abri de la lumière directe du soleil.
- Ne l'utilisez pas à proximité d'une source de chaleur. Utilisez le capteur à l'intérieur des limites de température spécifiées, c'est-à-dire de 5 °C à 35 °C (de 41 °F à 95 °F). Si le capteur est exposé à un environnement qui ne correspond pas aux limites prescrites, éteignez-le et attendez que la température se stabilise à l'intérieur des limites spécifiées avant de l'utiliser de nouveau.

IMPORTANT

N'ajustez le capteur qu'en en déplaçant la base. N'ajustez pas l'angle de vue du capteur à la main en faisant basculer le capteur sur sa base. Une fois l'installation terminée, laissez les moteurs du capteur ajuster l'angle de vue, faute de quoi vous risquez d'endommager le capteur.

⚠ AVERTISSEMENT

Placez tous les câbles et les cordons pour éviter que des personnes ou des animaux trébuchent sur ceux-ci ou les accrochent accidentellement. Lorsque personne n'utilise le capteur et la console, vous devriez débrancher tous les câbles et cordons du capteur et de la console afin de les mettre hors de la portée des enfants et des animaux. Ne laissez pas les enfants jouer avec les câbles et les cordons.

⚠ AVERTISSEMENT

Évitez les éblouissements

Pour minimiser la fatigue des yeux causée par l'éblouissement, essayez ce qui suit :

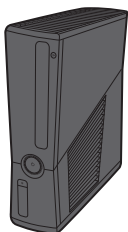
- Placez-vous à une distance confortable de votre téléviseur ou de votre moniteur et du capteur Kinect.
- Positionnez votre téléviseur ou votre moniteur et le capteur Kinect loin des sources lumineuses qui causent l'éblouissement ou servez-vous de stores pour diminuer la luminosité.
- Choisissez une lumière douce naturelle qui minimise l'éblouissement et la fatigue des yeux et augmente l'effet de contraste et la clarté.
- Réglez la luminosité et le contraste de votre téléviseur ou de votre moniteur.

INSTALLATION DU CAPTEUR

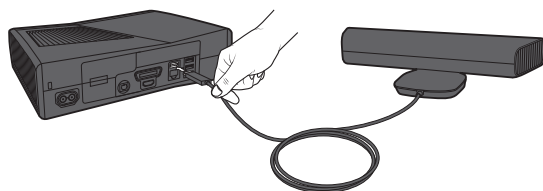
Avant de pouvoir utiliser votre capteur Kinect, vous devez le connecter à votre console Xbox 360. Dans le cas des consoles Xbox 360 S, l'alimentation est fournie par la console. Dans le cas du premier modèle de console Xbox 360, il faut aussi brancher le capteur à une prise murale standard.

Connexion du capteur à votre console Xbox 360 S

Pour connecter le capteur à votre console Xbox 360 S, il suffit de le brancher au port AUX de la console.

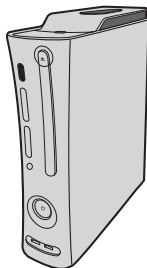


Xbox 360 S

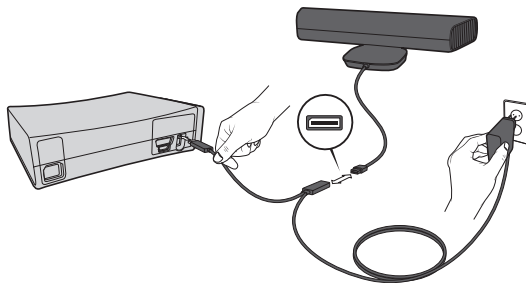


Connexion du capteur au premier modèle de console Xbox 360

Sur le premier modèle de console Xbox 360, le capteur ne fonctionne que s'il est connecté au port USB arrière.



Premier modèle de console Xbox 360



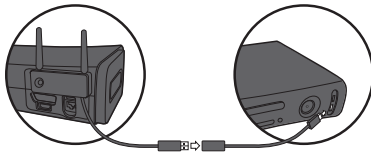
Pour connecter le capteur au premier modèle de console Xbox 360 :

- 1** Débranchez tout accessoire du port USB arrière de votre console.
- 2** Connectez le capteur au câble d'alimentation/USB.
- 3** Connectez le câble d'alimentation/USB au port USB arrière de votre console.
- 4** Branchez l'extrémité adaptateur CA du câble d'alimentation/USB dans une prise murale.

N'utilisez que le câble d'alimentation/USB fourni avec le produit ou reçu d'un centre de réparation autorisé.

Si vous possédez le premier modèle de console Xbox 360 sans disque dur, vous devriez aussi connecter un périphérique de stockage offrant au moins 256 Mo d'espace libre. Vous pouvez utiliser un disque dur Xbox 360, une carte mémoire Xbox 360 ou une clé USB.

Si vous utilisez un adaptateur réseau sans fil Xbox 360 qui est déjà connecté au port USB arrière, vous devrez débrancher son câble USB et le reconnecter à un port USB avant à l'aide du câble de rallonge WiFi qui est fourni.



Pour reconnecter, au besoin, un adaptateur réseau sans fil à un port USB avant :

- 1 Déconnectez le câble de l'adaptateur réseau sans fil du port USB arrière de la console tout en laissant l'adaptateur connecté à la console.
- 2 Raccordez le câble de rallonge WiFi au câble USB de l'adaptateur réseau sans fil.
- 3 Branchez l'autre extrémité du câble de rallonge dans un port USB sur le devant de votre console.

⚠ Consignes de sécurité relatives à l'électricité

Comme dans le cas de nombreux autres appareils électriques, si vous ne prenez pas les précautions suivantes, il peut en résulter des blessures graves ou la mort à la suite d'une décharge électrique ou d'un incendie, ou des dommages au capteur.

Si vous utilisez le courant alternatif, sélectionnez une source d'alimentation appropriée :

- Le capteur requiert une alimentation de 12 V c.c. à 1,1 A. Utilisez uniquement l'adaptateur CA avec le câble d'alimentation/USB fournis avec votre capteur ou reçus d'un centre de réparation autorisé.
- Assurez-vous que votre prise électrique fournit le type de courant indiqué sur le câble d'alimentation/USB quant à la tension (V) et à la fréquence (Hz). Si vous n'êtes pas certain du type de courant qui alimente votre domicile, consultez un électricien qualifié.
- N'utilisez pas de sources de courant non standard, par exemple des génératrices ou des onduleurs, même si la tension et la fréquence semblent acceptables. N'utilisez que du courant alternatif fourni par une prise murale standard.
- Ne surchargez pas la prise de courant murale, la rallonge, la barre d'alimentation ou toute autre prise

électrique. Assurez-vous que les prises sont homologuées pour gérer le courant total (en ampères [A]) nécessaire pour alimenter la console Xbox 360 (tel qu'indiqué sur le câble d'alimentation/USB) et tout autre appareil branché sur le même circuit.

Pour éviter d'endommager le câble d'alimentation/USB :

- Protégez le câble pour éviter qu'il ne soit pincé ou plié en deux, particulièrement à proximité de la prise de courant ou du capteur.
- Protégez le câble pour éviter qu'il ne soit piétiné.
- Évitez de tirer d'un coup sec sur le câble, de le nouer, de le plier en deux et de l'abîmer d'une façon ou d'une autre.
- N'exposez pas le câble à des sources de chaleur.
- Gardez le câble hors de la portée des enfants et des animaux. Ne laissez pas ceux-ci mordre ou mastiquer le câble.
- Lorsque vous débranchez le câble, tirez sur la fiche et non sur le câble.

Si le câble d'alimentation/USB est endommagé de quelque façon que ce soit, cessez immédiatement de l'utiliser et communiquez avec le service à la clientèle de Xbox pour obtenir un câble de remplacement.

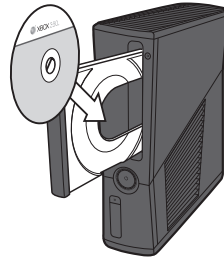
Débranchez le câble d'alimentation/USB du capteur pendant les orages ou lorsque vous comptez ne pas l'utiliser pendant une longue période.

Installation du logiciel du capteur sur votre console

Votre console nécessite une mise à jour système avant de pouvoir être utilisée avec votre capteur Kinect.

Pour effectuer une mise à jour de votre console :

- 1 Allumez votre console et insérez le disque fourni. La mise à jour s'effectuera automatiquement. Si elle ne démarre pas automatiquement, sélectionnez le compartiment de disque dans l'interface (comme s'il s'agissait d'un jeu sur disque).
- 2 Lorsque le message de confirmation d'installation s'affiche, retirez le disque et commencez l'installation du capteur.



⚠️ AVERTISSEMENT

Ne vous épuisez pas

Le jeu avec le capteur Kinect peut nécessiter différents degrés d'effort physique.

Consultez un médecin avant d'utiliser le capteur si vous souffrez de problèmes de santé qui affectent votre capacité d'exercer des activités physiques de façon sécuritaire ou si :

- vous êtes enceinte ou vous pourriez l'être,
- vous avez des problèmes cardiaques, respiratoires, des douleurs au dos, aux articulations ou tout autre problème de nature orthopédique,
- vous souffrez d'hypertension artérielle,
- vous avez de la difficulté à faire de l'exercice physique ou
- on vous a prescrit de limiter votre activité physique.

Consultez un médecin avant d'entreprendre une routine d'exercice ou un programme de mise en forme qui inclut l'utilisation de votre capteur.

Ne jouez pas sous l'influence de la drogue ou de l'alcool et assurez-vous que votre équilibre et vos capacités physiques vous permettent d'effectuer tous les mouvements du jeu.

Prenez régulièrement des pauses

- Arrêtez-vous et reposez-vous si vos muscles, vos articulations ou vos yeux sont fatigués ou commencent à faire mal.
- Si vous ressentez une fatigue excessive, des nausées, de l'essoufflement, des serremments de poitrine, des étourdissements, de l'inconfort ou de la douleur, **ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT** et consultez un médecin.

Adultes — surveillez les enfants

Assurez-vous que les enfants qui utilisent votre capteur jouent dans les limites de leurs capacités.

N'utilisez pas d'accessoires sans licence ni d'articles ou autres objets non autorisés avec le capteur Kinect.

L'utilisation de tels accessoires ou objets peut entraîner des blessures à vous-même ou à autrui et causer des dommages au capteur ou à vos autres biens.

NETTOYAGE DU CAPTEUR

Si vous nettoyez le capteur :

- Nettoyez uniquement l'extérieur du capteur.
- Utilisez un chiffon sec. N'utilisez pas de tampon abrasif, de détergent, de poudre à récurer, de solvant (alcool, essence, dissolvant à peinture ou benzène, par exemple) ni de nettoyant en aérosol ou liquide.
- N'utilisez pas d'air comprimé.
- N'essayez pas de nettoyer les connecteurs.
- Nettoyez la surface sur laquelle se trouve le capteur à l'aide d'un chiffon sec.
- Ne mouillez pas le capteur et ne l'exposez pas au renversement de liquide. Pour réduire les risques d'incendie ou de décharge électrique, n'exposez pas le capteur à la pluie ou à d'autres types d'humidité.

DÉPANNAGE

Si vous rencontrez des problèmes, essayez les solutions possibles suivantes :

Le capteur ne fonctionne pas

- Assurez-vous que les câbles sont bien connectés. Lorsque vous l'utilisez avec le premier modèle de console Xbox 360, assurez-vous que le capteur est connecté au port USB arrière et que le câble d'alimentation/USB est bien branché. Le voyant sur le devant du capteur s'allume lorsque celui-ci est en fonction.
- Assurez-vous que le capteur se trouve dans un endroit bien aéré.
- Si le logiciel du capteur n'a pas été installé, insérez le disque du logiciel pour effectuer une mise à jour du système.

Le capteur ne voit pas le joueur

- Jouez dans l'espace de jeu du capteur.
- Allumez une lampe pour éclairer l'espace de jeu.
- Évitez que des rayons lumineux, notamment les rayons du soleil, arrivent directement sur le capteur.
- Essayez de porter des vêtements d'une teinte contrastant avec votre espace de jeu.
- Nettoyez la lentille du capteur à l'aide d'un chiffon sec.
- Assurez-vous que rien n'obstrue l'angle de vue du capteur.

Le capteur perd le joueur

Si le capteur cesse de vous suivre, essayez de quitter l'espace de jeu, puis d'y entrer à nouveau.

Le capteur n'entend pas le joueur

- Ne placez pas le capteur près d'une source de vibrations, de haut-parleurs de téléviseur ou d'autres sources audio.
- Assurez-vous que rien n'obstrue l'ensemble de microphones du capteur.

Les moteurs du capteur n'ajustent pas l'angle de vue du capteur

- Assurez-vous que les câbles sont branchés et que le voyant du capteur est allumé. Lorsque vous l'utilisez avec le premier modèle de console Xbox 360, le capteur doit être connecté au port USB arrière et non au port USB avant. Le câble d'alimentation/USB doit être connecté à une prise de courant.
- Assurez-vous que rien n'entrave le mouvement du capteur.
- N'inclinez pas le capteur sur sa base et n'ajustez pas l'angle de vue du capteur à la main. Laissez les moteurs du capteur ajuster l'angle de vue automatiquement, faute de quoi vous risquez d'endommager le capteur.

SI VOUS AVEZ BESOIN D'UNE AIDE SUPPLÉMENTAIRE

Pour obtenir les réponses à des questions courantes, des solutions de dépannage et les coordonnées du service à la clientèle de Xbox, visitez le www.xbox.com/support.

Ne confiez pas votre console Xbox 360 ou ses accessoires à votre détaillant pour réparation. Veuillez visiter le www.xbox.com/support pour trouver des renseignements sur le dépannage et la réparation.

AVERTISSEMENT

Ne tentez pas d'effectuer des réparations

N'essayez pas de démonter, d'ouvrir, de réparer ou de modifier le dispositif matériel ou le bloc d'alimentation.

Vous vous exposeriez à une décharge électrique ou d'autres dangers. Tout signe indiquant que vous avez tenté d'ouvrir ou de modifier le dispositif, y compris en décollant, en perforant ou en retirant l'une des étiquettes, annulera votre garantie limitée.

GARANTIE LIMITÉE

EN UTILISANT VOTRE KINECT SENSOR, VOUS ACCEPTEZ LA PRÉSENTE GARANTIE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA PRÉSENTE GARANTIE AVANT L'INSTALLATION. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LA PRÉSENTE GARANTIE, VEUILLEZ NE PAS UTILISER VOTRE KINECT SENSOR. VEUILLEZ LE RETOURNER INUTILISÉ À VOTRE DÉTAILLANT OU À MICROSOFT POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

Communiquez avec Microsoft au <http://www.xbox.com/> au 800-4MY-XBOX ou au 800-469-9269. La présente garantie vous donne des droits précis. Vous pourriez également avoir d'autres droits qui varient d'un État à l'autre ou d'une province à l'autre.

1. Définitions

- (a) « Kinect Sensor » désigne un nouveau Kinect Sensor acheté auprès d'un détaillant autorisé.
- (b) « période de garantie » désigne 1 an à compter de la date à laquelle vous avez acheté votre Kinect Sensor.
- (c) « vous », « votre » ou « vos » désignent le premier utilisateur final.
- (d) « conditions normales d'utilisation » désigne l'utilisation habituelle par le consommateur dans des conditions normales au foyer conformément au manuel d'instructions du Kinect Sensor.
- (e) « État » désigne un État, le district de Columbia et tout autre territoire ou toute autre possession des États-Unis. Les « États-Unis d'Amérique » les comprend tous.

2. Garantie

- (a) Pendant la période de garantie, Microsoft garantit, uniquement à vous, que le Kinect Sensor n'aura pas de défaut de fonctionnement dans des conditions normales d'utilisation.
- (b) La présente garantie est la seule que vous donne Microsoft pour votre Kinect Sensor et Microsoft ne donne aucune autre garantie ou condition. Personne ne peut donner de garantie ou de condition au nom de Microsoft.
- (c) SI LES LOIS DE VOTRE ÉTAT OU DE VOTRE PROVINCE VOUS DONNE UNE GARANTIE

IMPLICITE, NOTAMMENT UNE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADAPTABILITÉ À UNE FIN PARTICULIÈRE, SA DURÉE EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE GARANTIE. Certains États ou certaines provinces ne permettent pas la limitation de la durée d'une garantie implicite de sorte que la présente limitation pourrait ne pas s'appliquer à vous.

3. Pour vous prévaloir de la garantie

- (a) Avant d'enclencher le processus de garantie, veuillez consulter le guide de dépannage (*trouble-shooting*) au <http://www.xbox.com/en-US> (États-Unis) ou <http://www.xbox.com/fr-CA> (Canada).
- (b) Si le guide de dépannage ne résout pas le problème que vous avez, suivez alors le processus en ligne au <http://www.xbox.com/en-US> (États-Unis) ou au <http://www.xbox.com/fr-CA> (Canada). Si vous n'avez pas accès à Internet, vous pouvez téléphoner au 800-4MY-XBOX ou au 800-469-9269.

4. Responsabilité de Microsoft

- (a) Microsoft inspecte votre Kinect Sensor lorsque vous le lui retournez.
- (b) Si Microsoft détermine que le Kinect Sensor a eu un défaut de fonctionnement pendant la période de garantie dans des conditions normales d'utilisation, Microsoft (à son choix) le réparera ou le remplacera, ou vous remboursera le prix d'achat. La réparation peut se faire avec des pièces neuves ou remises à neuf. Le remplacement peut se faire avec des unités neuves ou remises à neuf.
- (c) Après la réparation ou le remplacement, votre Kinect Sensor sera couvert par la présente garantie pour le reste de votre période de garantie initiale ou pour les 95 jours suivant la date à laquelle Microsoft vous l'expédie, la période la plus longue étant à retenir.
- (d) LA RESPONSABILITÉ DE MICROSOFT DE RÉPARER OU DE REMPLACER VOTRE KINECT SENSOR OU DE VOUS REMBOURSER LE PRIX D'ACHAT CONSTITUE VOTRE SEUL RECOURS.

- (e) Aucune garantie ne s'applique à un défaut de fonctionnement de votre Kinect Sensor survenu après l'expiration de la période de garantie. Après l'expiration de la période de garantie, Microsoft peut vous imposer des frais pour tenter d'identifier tous problèmes que présente votre Kinect Sensor et pour le service.

5. Exclusions de garantie

Microsoft n'est pas responsable et la présente garantie ne s'applique pas si votre Kinect Sensor est :

- (a) endommagé par l'utilisation de produits non vendus par Microsoft ou non visés par une licence de Microsoft (y compris, par exemple, des jeux et des accessoires non fabriqués par Microsoft ou non visés par une licence de Microsoft et des jeux « piratés »);
- (b) utilisé à des fins commerciales (y compris, par exemple, la location ou les jeux à la carte (*pay-per-play*));
- (c) ouvert, modifié ou trafiqué (y compris, par exemple, toute tentative de mettre en échec une limitation technique ou un mécanisme de sécurité ou anti-piratage d'un Kinect Sensor), ou dont le numéro de série a été altéré ou supprimé;
- (d) endommagé par une cause externe (y compris, par exemple, s'il a été échappé ou utilisé avec une ventilation inadéquate ou si les instructions du manuel d'instructions du Kinect Sensor n'ont pas été suivies);
- (e) réparé par quelqu'un autre que Microsoft.

6. EXCLUSION DE CERTAINS DOMMAGES-INTÉRÊTS

MICROSOFT N'EST PAS RESPONSABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS, DE TOUTE PERTE DE DONNÉES, DE PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE, DE CONFIDENTIALITÉ OU DE PROFITS OU ENCORE DE TOUTE INCAPACITÉ D'UTILISER VOTRE KINECT SENSOR. CES EXCLUSIONS S'APPLIQUENT MÊME SI MICROSOFT A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ DE CES DOMMAGES-INTÉRÊTS ET MÊME SI UN RECOURS N'ATTEINT PAS SON BUT ESSENTIEL. Certains États ou certaines provinces ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de

dommages-intérêts accessoires ou consécutifs de sorte que la présente limitation ou exclusion pourrait ne pas s'appliquer à vous.

7. Conditions supplémentaires

Si vous tentez de mettre en échec ou de contourner une limitation technique ou de contourner une limitation technique ou un mécanisme de sécurité ou anti-piratage d'un Kinect Sensor, vous pourriez entraîner le ris permanent de votre Kinect Sensor. Vous annulerez également votre garantie et ferez en sorte que les réparations autorisées ne puissent plus être effectuées sur votre Kinect Sensor, même moyennant des frais.

8. Lois applicables

- (a) Si vous avez acheté votre Kinect Sensor aux États-Unis, les lois de l'État de Washington régissent l'interprétation de la présente garantie et toute réclamation en cas de manquement à celle-ci par Microsoft, sans égard aux principes de conflits de lois.
- (b) Si vous avez acheté votre Kinect Sensor au Canada, les lois de la province d'Ontario régissent l'interprétation de la présente garantie et toute réclamation en cas de manquement à celle-ci par Microsoft, sans égard aux principes de conflits de lois.
- (c) Les lois de votre État ou de votre province de résidence régissent toutes les autres réclamations (y compris les réclamations relatives à la protection du consommateur, à la concurrence déloyale, aux garanties implicites et à la responsabilité civile délictuelle).

Toutes les parties de la présente garantie limitée s'appliquent dans la plus grande mesure possible permise par la loi, mais sous réserve de la loi.

9. La présente garantie n'est valable qu'aux États-Unis et au Canada.

L'adresse de Microsoft aux États-Unis est : Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052.

L'adresse de Microsoft au Canada est : Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd., Mississauga (Ontario) L5N 8L9.

LICENCE D'UTILISATION DE LOGICIEL

EN UTILISANT VOTRE KINECT SENSOR, VOUS ACCEPTEZ LA PRÉSENTE LICENCE D'UTILISATION DE LOGICIEL. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA PRÉSENTE LICENCE D'UTILISATION DE LOGICIEL AVANT L'INSTALLATION. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LA PRÉSENTE LICENCE D'UTILISATION DE LOGICIEL, VEUILLEZ NE PAS UTILISER VOTRE KINECT SENSOR. VEUILLEZ LE RETOURNER INUTILISÉ À VOTRE DÉTAILLANT OU À MICROSOFT POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

Communiquez avec Microsoft au <http://www.xbox.com/> au 800-4MY-XBOX ou au 800-469-9269.

1. Définitions

- (a) « Xbox 360 S » désigne une console Xbox 360 S.
- (b) « Accessoire autorisé » désigne un accessoire Microsoft de marque Xbox 360 ou Xbox 360 S, et un accessoire pour lequel Microsoft a accordé à un tiers une licence d'utilisation de la marque Xbox 360 ou Xbox 360 S et dont l'emballage porte le logo officiel « Licensed for Xbox ». Le Kinect Sensor est un Accessoire autorisé uniquement aux fins de la présente licence d'utilisation de Logiciel.
- (c) « Jeux autorisés » désigne les jeux Xbox 360 ou Xbox 360 S sur des disques de jeux publiés par Microsoft ou visés par une licence de Microsoft, et le contenu de jeux téléchargés du service Xbox LIVE de Microsoft ou du site Web Xbox.com (par exemple, des avatars, des jeux téléchargeables ou des extensions de jeux).
- (d) « Logiciel » désigne le logiciel préinstallé dans le Kinect Sensor, y compris toutes mises à jour que Microsoft peut rendre disponibles à l'occasion.
- (e) « Accessoires non autorisés » désigne tous les accessoires autres qu'un Accessoire autorisé; toutefois, les clés USB, les caméras numériques utilisées pour faire des photographies ou des films et les lecteurs de musique utilisés pour faire jouer de la musique ou pour afficher des photographies ou des

vidéos ne sont pas des Accessoires non autorisés.

- (f) « Jeux non autorisés » désigne tous les disques de jeux, les téléchargements de jeux et les contenus de jeux ou les médias de jeux autres que les Jeux autorisés.
- (g) « Logiciel non autorisé » désigne un logiciel que Microsoft ne distribue pas au moyen des disques de jeux Xbox 360 ou Xbox 360 S publiés par Microsoft ou visés par une licence de Microsoft, au moyen du service Xbox LIVE de Microsoft ou au moyen du site Web Xbox.com.
- (h) « vous », « votre » ou « vos » désignent l'utilisateur d'un Kinect Sensor.

2. Licence d'utilisation

- (a) Le Logiciel vous est accordé sous licence; il ne vous est pas vendu. Vous avez une licence d'utilisation du Logiciel uniquement tel qu'il est préinstallé dans votre Kinect Sensor et tel qu'il est mis à jour par Microsoft à l'occasion. Vous ne pouvez ni copier le Logiciel ni faire de rétroingénierie à son égard.
- (b) Vous acceptez les conditions suivantes de la présente licence d'utilisation de Logiciel :
 - (i) **vous utiliserez votre Kinect Sensor avec une Xbox 360 ou une Xbox 360 S uniquement et non pas avec un autre dispositif (y compris, par exemple, des ordinateurs personnels ou d'autres consoles de jeux vidéo). Vous n'utiliserez que des Jeux autorisés avec votre Kinect Sensor. Vous n'utiliserez pas d'Accessoires non autorisés ni de Jeux non autorisés. Ils pourraient ne pas fonctionner ou arrêter de fonctionner de manière permanente après une mise à jour du Logiciel.**
 - (ii) **vous n'utiliserez pas et vous n'installerez pas de Logiciel non autorisé. Si vous le faites, votre Kinect Sensor pourrait arrêter de fonctionner de manière permanente à ce moment-là ou**

après une mise à jour ultérieure du Logiciel.

- (iii) vous ne tenterez pas de mettre en échec ou de contourner une limitation technique ou un système de sécurité ou anti-piratage d'un Kinect Sensor. Si vous le faites, votre Kinect Sensor pourrait arrêter de fonctionner de manière permanente à ce moment-là ou après une mise à jour ultérieure du Logiciel.
- (iv) Microsoft peut utiliser des mesures techniques, y compris des mises à jour du Logiciel, pour limiter l'utilisation du Kinect Sensor à la Xbox 360 ou à la Xbox 360 S, pour empêcher l'utilisation d'Accessoires non autorisés et de Jeux non autorisés et pour protéger les limitations techniques ou les systèmes de sécurité et anti-piratage dans le Kinect Sensor.
- (v) **Microsoft peut mettre à jour le Logiciel à l'occasion sans vous en aviser, notamment pour mettre à jour les limitations techniques ou le système de sécurité ou anti-piratage.**

3. Garantie

Le Logiciel est couvert par la garantie limitée de votre Kinect Sensor et Microsoft ne donne aucune autre garantie ou condition pour le Logiciel. Personne ne peut donner de garantie ou de condition au nom de Microsoft.

4. EXCLUSION DE CERTAINS DOMMAGES-INTÉRÊTS

MICROSOFT N'EST PAS RESPONSABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS, DE TOUTE PERTE DE DONNÉES, DE PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE, DE CONFIDENTIALITÉ OU DE PROFITS OU ENCORE DE TOUTE INCAPACITÉ D'UTILISER LE LOGICIEL. CES EXCLUSIONS S'APPLIQUENT MÊME SI MICROSOFT A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ DE CES

DOMMAGES-INTÉRÊTS ET MÊME SI UN RECOURS N'ATTEINT PAS SON BUT ESSENTIEL. Certains États ou certaines provinces ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de dommages-intérêts accessoires ou consécutifs de sorte que la présente limitation ou exclusion pourrait ne pas s'appliquer à vous.

5. Lois applicables

- (a) Si vous avez acheté votre Kinect Sensor aux États-Unis, les lois de l'État de Washington régissent l'interprétation de la présente licence d'utilisation de Logiciel et toute réclamation en cas de manquement à celle-ci par Microsoft, sans égard aux principes de conflits de lois.
- (b) Si vous avez acheté votre Kinect Sensor au Canada, les lois de la province d'Ontario régissent l'interprétation de la présente licence d'utilisation de Logiciel et toute réclamation en cas de manquement à celle-ci par Microsoft, sans égard aux principes de conflits de lois.
- (c) Les lois de votre État ou de votre province de résidence régissent toutes les autres réclamations (y compris les réclamations relatives à la protection du consommateur, à la concurrence déloyale, aux garanties implicites et à la responsabilité civile délictuelle).

La présente entente s'applique dans la plus grande mesure permise par la loi, mais sous réserve de la loi. La présente entente ne modifie pas vos droits aux termes des lois de votre État ou pays si celles-ci ne permettent pas une telle modification.

L'adresse de Microsoft aux États-Unis est :
Microsoft Corporation, One Microsoft Way,
Redmond, WA 98052.

L'adresse de Microsoft au Canada est :
Microsoft Canada Inc.,
1950 Meadowvale Blvd., Mississauga
(Ontario) L5N 8L9.

CONFORMITÉ À LA RÉGLEMENTATION

Élimination des piles et des déchets de dispositifs électriques et électroniques



Ce symbole, apposé sur le produit, sur les piles ou sur l'emballage, indique que le produit et les piles qu'il contient ne doivent pas être jetés avec vos ordures ménagères. En effet, il vous incombe de les remettre à un point de collecte approprié pour le recyclage des piles et du matériel électrique et électronique.

Cette collecte et ce recyclage distincts permettront de conserver les ressources naturelles et de prévenir d'éventuelles conséquences néfastes sur la santé humaine et l'environnement découlant de la présence possible de substances dangereuses dans les piles et le matériel électrique et électronique. Pour de plus amples renseignements sur les points de collecte des piles et des déchets électriques et électroniques, veuillez communiquer avec votre administration locale, votre service d'élimination des déchets ménagers ou le magasin où vous avez acheté ce produit.

Ce produit est conçu pour être utilisé avec du matériel de technologie de l'information conforme aux normes NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) ou IEC/EN 60950 (mention CE).

Spécifications relatives au laser

ATTENTION

L'utilisation de commandes ou de réglages autres que ceux qui sont décrits dans le présent document peut donner lieu à une exposition à des rayonnements dangereux. Il en va de même pour l'adoption de procédures non précisées ici.

Cet appareil est conforme à la norme internationale IEC 60825-1:2007:03 pour un produit laser de classe 1. Cet appareil est également conforme aux normes 21 CFR 1040.10 et 1040.11, à l'exception des déviations prévues au document « Laser Notice No. 50 » daté du 24 juin 2007.

L'étiquette de laser de classe 1 suivante se trouve sur la patte du capteur.



Pour les utilisateurs résidant aux États-Unis

Déclaration de conformité de la FCC :

Nom commercial :	Microsoft Corp.
Modèles :	1414
Partie responsable :	Microsoft Corporation
Adresse :	One Microsoft Way, Redmond, WA 98052 U.S.A.
N° de téléphone :	(800) 4MY-XBOX

Ce dispositif est conforme à la section 15 des règlements de la FCC (Commission fédérale des communications des États-Unis). L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire d'interférences nuisibles et (2) il doit être prêt à accepter toute interférence radioélectrique reçue, même si ces interférences sont susceptibles de compromettre le fonctionnement du dispositif.

Cet équipement a été testé et reconnu conforme aux limites d'un appareil numérique de Classe B, conformément à la section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été définies afin d'apporter une protection suffisante contre des interférences nuisibles dans un environnement résidentiel. Ce matériel génère, utilise et peut émettre des rayonnements radioélectriques.

Si il n'est pas installé ni utilisé conformément aux instructions de la documentation imprimée ou des fichiers d'aide à l'écran, ce dispositif peut provoquer des interférences nuisibles aux dispositifs de communications radio (radios AM/FM, téléviseurs, interphones de surveillance, téléphones sans fil, etc.). Il n'est toutefois pas exclu que des interférences RF puissent survenir dans une installation particulière.

Pour déterminer si votre dispositif matériel provoque des interférences nuisibles à d'autres dispositifs de radiocommunications, débranchez le dispositif de votre ordinateur ou retirez les piles du dispositif (le cas échéant). Si les interférences cessent, elles étaient probablement causées par le dispositif. Si

les interférences ne cessent pas après le débranchement du dispositif ou le retrait des piles, éteignez puis rallumez le dispositif. Si les interférences ont cessé lorsque le dispositif était éteint, vérifiez si l'un des dispositifs d'entrée ou de sortie (I/O) est à l'origine de ce problème. Déconnectez les dispositifs d'entrée et de sortie les uns après les autres et vérifiez si les interférences cessent.

Si ce dispositif matériel engendre des interférences, essayez l'une des mesures suivantes pour résoudre ce problème :

- Déplacez l'antenne de l'autre dispositif de radiocommunications (radios AM/FM, téléviseurs, interphones de surveillance, téléphones sans fil, etc.) jusqu'à ce que les interférences cessent.
- Éloignez le dispositif matériel de la radio ou du téléviseur ou déplacez-le d'un côté ou de l'autre de votre radio ou de votre téléviseur.
- Branchez le dispositif dans une autre prise de courant afin que le dispositif et la radio ou le téléviseur se trouve sur des circuits contrôlés par des disjoncteurs ou des fusibles distincts.
- Le cas échéant, consultez le revendeur ou un technicien spécialiste en radio/ télévision pour d'autres suggestions.

ATTENTION

Toute modification apportée au produit n'ayant pas été expressément approuvée par le fabricant pourrait annuler le droit d'utiliser le dispositif.

Pour les utilisateurs résidant au Canada

Cet appareil numérique de classe B est conforme à la norme canadienne ICES-003.

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire d'interférences nuisibles et (2) il doit être prêt à accepter toute interférence radioélectrique reçue, même si ces interférences sont susceptibles de compromettre le fonctionnement du dispositif.

DROITS D'AUTEUR

Les informations contenues dans le présent document, y compris les URL et autres références de sites Web Internet peuvent être modifiées sans préavis. Sauf mention contraire, les entreprises, organisations, produits, noms de domaine, adresses électroniques, logos, personnes, lieux et événements mentionnés ici à titre d'exemple sont purement fictifs et aucune association à tout(e) entreprise, organisation, produit, nom de domaine, adresse électronique, logo, personne, lieu ou événement réel n'est intentionnelle ou volontaire. Il appartient à l'utilisateur de veiller au respect de toutes les dispositions légales applicables en matière de droits d'auteur. En vertu des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou introduite dans un système de recherche automatique, ni transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre), ou à quelque fin que ce soit, sans l'autorisation écrite de Microsoft Corporation.

Selon les cas, Microsoft détient des brevets (ou a déposé des demandes de brevets), ainsi que des marques, des droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle sur les sujets évoqués dans ce document. Sauf disposition contraire expressément stipulée dans un accord de licence écrit concédé par Microsoft, la communication de ce document ne confère au destinataire aucun droit sur les brevets, marques, droits d'auteur et autres droits de propriété intellectuelle.

©2010 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, les logos Xbox, le logo Xbox LIVE et Kinect sont des marques de commerce du groupe d'entreprises Microsoft.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Pour obtenir les réponses à des questions courantes, des solutions de dépannage et les coordonnées du service à la clientèle de Xbox, visitez le **www.xbox.com/support**.

Español

ADVERTENCIA

Antes de usar este producto, lee este manual, las instrucciones de la consola Xbox 360® y los manuales de cualquier otro accesorio o juego para conocer información importante en materia de seguridad y de salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Si necesitas una copia del manual, visita www.xbox.com/support (consulta "Si necesitas más ayuda").

La garantía limitada que cubre este producto aparece en este manual, que también está disponible en línea en www.xbox.com/support.

ADVERTENCIA

Antes de permitir a los niños utilizar el sensor Kinect:

- Establece el uso que puede hacer cada niño del sensor (jugar, charlar o usar mensajes con video con otros jugadores en línea) y si debería realizar estas actividades bajo supervisión.
- Si permites que tus hijos utilicen el sensor sin supervisión, asegúrate de explicarles toda la información e instrucciones necesarias en materia de seguridad y salud.

Asegúrate de que los niños que usen el sensor Kinect jueguen de manera segura.

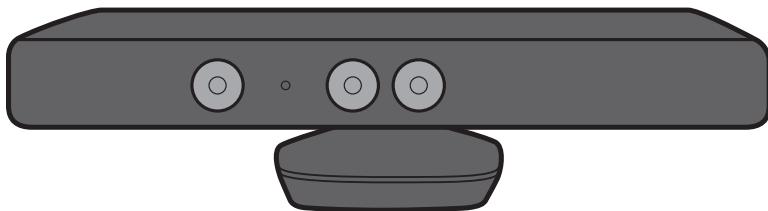
Comprueba que los niños que usen el sensor Kinect jueguen de manera segura y dentro de sus límites, y asegúrate también de que entienden cómo usar correctamente el sistema.



Este símbolo identifica los mensajes de seguridad y de salud que aparecen en este manual y en los manuales de los accesorios Xbox 360.

- 38 Sensor Kinect Xbox 360
- 39 Espacio adecuado para jugar
- 40 Elegir una ubicación para el sensor
- 41 Ubicar el sensor
- 45 Limpiar el sensor
- 46 Solución de problemas
- 47 Si necesitas más ayuda
- 48 Garantía limitada (Colombia y México)
- 50 Licencia de software (Colombia y México)
- 52 Garantía limitada (Chile)
- 54 Licencia de software (Chile)
- 56 Disposiciones
- 58 Derechos de Autor

SENSOR KINECT XBOX 360

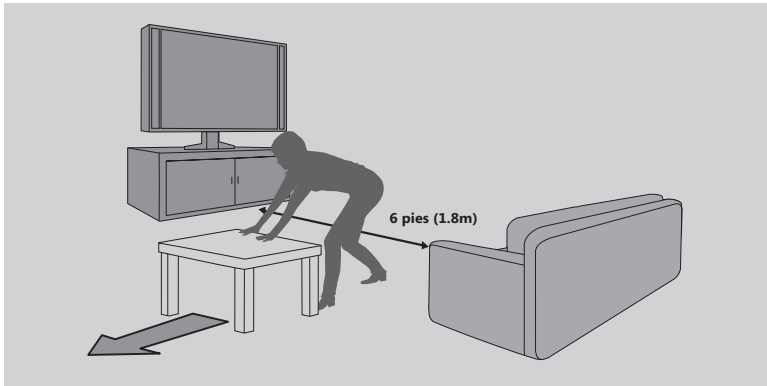


Sensor Kinect Xbox 360

Gracias por elegir el sensor Kinect™ Xbox 360®. El sensor Kinect te ofrece una nueva y revolucionaria manera de jugar en la que tu cuerpo controla la partida. Prueba moverte y verás lo que pasa: podrás controlar la Xbox 360 con el simple movimiento de tus manos. La única experiencia que necesitas para jugar es tu experiencia personal.

El sensor Kinect es de uso exclusivo con el sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360. Para obtener más información acerca del uso del sensor Kinect con un juego específico, consulta la documentación incluida con el juego.

ESPACIO ADECUADO PARA JUGAR



El sensor Kinect debe detectarte para funcionar y tú necesitas espacio para moverte. El sensor puede detectarte cuando juegas a una distancia aproximada de 2 metros (6 pies) del sensor. En el caso de dos personas, deben jugar a una distancia aproximada de 2.5 metros (8 pies) del sensor.

El espacio de juego variará según la ubicación del sensor y otros factores. Consulta las instrucciones del juego para obtener más información sobre si requiere sólo parte del espacio de juego del sensor.

⚠ ADVERTENCIA

Asegúrate de tener el espacio suficiente para moverte libremente al jugar

Jugar con el sensor Kinect puede requerir distintos tipos de movimiento. Asegúrate de no golpear a los demás jugadores, personas presentes, mascotas, muebles u otros objetos mientras estás jugando, ni de chocar o caerte sobre ellos. Si vas a estar de pie o en movimiento durante el juego, también necesitarás tener un buen equilibrio.

Antes de jugar:

- Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, hacia delante, hacia atrás, abajo y arriba) para ver si es posible golpear o tropezar con algo.
- Comprueba que el espacio de juego esté a una distancia prudente de ventanas, paredes, escaleras, etc.
- Asegúrate de que no haya nada con lo que puedas tropezarte: juguetes, muebles o alfombras, por ejemplo. Además, ten en cuenta a los niños y las mascotas que se encuentren en el área. En caso de ser necesario, quita objetos o personas del espacio de juego.

- No te olvides de mirar hacia arriba. Ten en cuenta la presencia de lámparas, ventiladores y otros objetos situados por encima de ti en el momento de evaluar el espacio de juego.

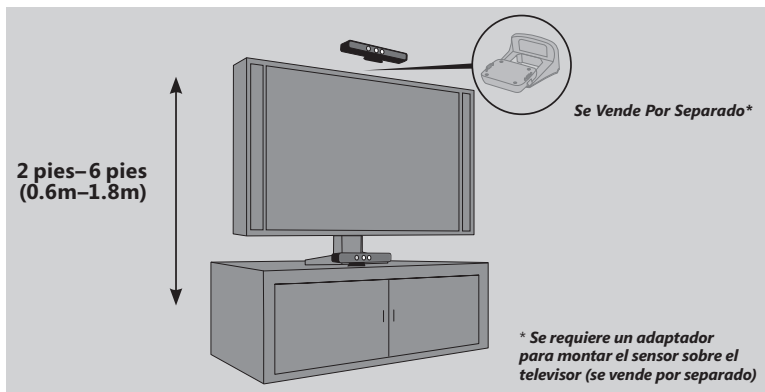
Mientras juegas:

- Ubícate a una distancia prudente de la televisión para evitar el contacto.
- Mantén la distancia suficiente con respecto a otros jugadores, personas presentes y mascotas. Esta distancia puede variar en función del juego, por lo que ten en cuenta cómo debes jugar al determinar la distancia necesaria.
- Presta atención a los objetos o a las personas con los que puedas chocar o tropezar. Recuerda que las personas y los objetos pueden entrar en el área donde estás jugando, así que presta atención a lo que te rodea.

Asegúrate de mantener siempre el equilibrio al jugar:

- Juega en un piso nivelado en el que puedas realizar sin problemas las actividades del juego.
- Asegúrate de usar el calzado adecuado para jugar (sin tacones altos, sandalias, etc.) o descázate si así lo crees conveniente.

ELEGIR UNA UBICACIÓN PARA EL SENSOR



Para obtener el mejor rendimiento del sensor y el espacio de juego más adecuado, coloca el sensor a una distancia entre 0.6m y 2m (2 pies y 6 pies) de altura; mientras más cerca del límite inferior o superior, mejor. Además:

- Coloca el sensor en una superficie estable.
- Asegúrate de alinear el sensor con el centro del televisor y lo más próximo posible al borde frontal de la mesa o estante.
- Asegúrate de colocar el sensor en una ubicación de donde no se caiga o donde no sea posible golpearlo durante el juego.
- No coloques el sensor en la consola.
- No coloques el sensor sobre o frente a un altavoz o en una superficie que vibre o haga ruido.
- Mantén el sensor lejos de la luz solar directa.
- No lo utilices cerca de ninguna fuente de calor. Usa el sensor dentro de su rango de temperatura de funcionamiento especificado de 5 °C a 35 °C (41 °F a 95 °F). Si el sensor queda expuesto a una temperatura fuera del rango indicado, apágalo y deja que la temperatura se estabilice dentro de los límites especificados antes de volver a utilizarlo.

IMPORTANTE

Ajusta la ubicación del sensor sólo moviendo la base. No inclines el sensor sobre su base para ajustar el ángulo de visión a mano. Una vez terminada la instalación, deja que los motores del sensor ajusten el ángulo de visión o, de lo contrario, corres el riesgo de dañar el sensor.

⚠ ADVERTENCIA

Organiza todos los cables para que las personas y mascotas no puedan tropezarse o tirar de ellos accidentalmente cuando se desplacen por el área o pasen cerca. Cuando no se utilice el sensor ni la consola, es posible que tengas que desconectar todos los cables del sensor y de la consola para mantenerlos fuera del alcance de los niños y mascotas. No permitas que los niños jueguen con los cables.

⚠ ADVERTENCIA

Evitar el brillo

Para minimizar la vista cansada debido al brillo, intenta lo siguiente:

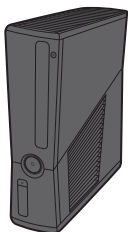
- Ubícate a una distancia cómoda del televisor o monitor y del sensor Kinect.
- Coloca el televisor o el monitor y el sensor Kinect lejos de luces que provoquen brillo o use persianas para controlar los niveles de luz.
- Elige una luz natural suave que minimice el brillo y la vista cansada y aumente el contraste y la claridad.
- Ajusta el brillo y el contraste del televisor o monitor.

UBICAR EL SENSOR

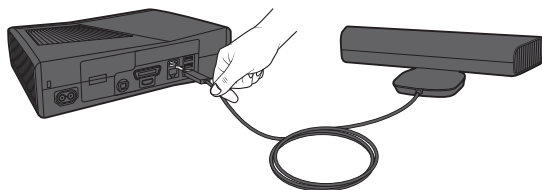
Antes de que puedas usar el sensor Kinect, deberás conectarlo a la consola Xbox 360. En el caso de las consolas Xbox 360 S, la consola suministra la alimentación. En el caso de las consolas Xbox 360 originales, también deberás conectar el sensor a un enchufe de pared estándar.

Conecta el sensor a la consola Xbox 360 S

Para conectar a la consola Xbox 360 S, conecta el sensor en el puerto AUX de la consola.

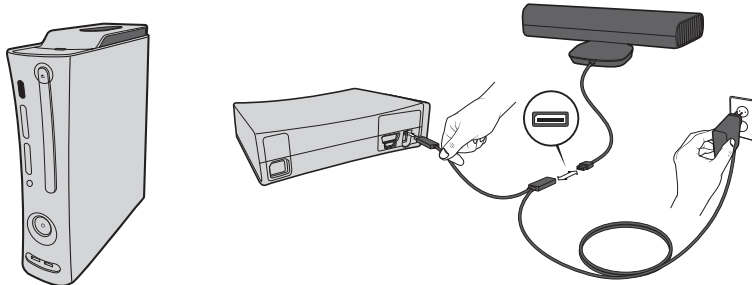


Xbox 360 S



Conectar el sensor a la consola Xbox 360 original

El sensor funciona únicamente con el puerto USB trasero de una consola Xbox 360 original.



Xbox 360 original

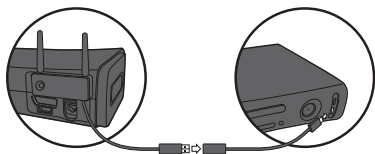
Para la conexión con una consola Xbox 360 original:

- 1** Desconecta todos los accesorios del puerto USB trasero de la consola.
- 2** Conecta el sensor en el cable USB/de alimentación.
- 3** Conecta el cable USB/de alimentación en el puerto USB trasero de la consola.
- 4** Conecta el extremo del adaptador de CA del cable USB/de alimentación en un enchufe de pared.

Utiliza únicamente el cable USB/de alimentación que acompaña al producto o que recibiste de un centro de reparaciones autorizado.

Si tienes una consola Xbox 360 original sin disco duro, también debes conectar un dispositivo de almacenamiento que tenga al menos 256 MB de espacio libre. Puedes usar un Disco duro Xbox 360, una Unidad de memoria Xbox 360 o una unidad flash USB.

Si usas un Adaptador de red inalámbrico Xbox 360 que ya esté conectado al puerto USB trasero, tendrás que desconectar su cable USB y volver a conectarlo en un puerto USB frontal con el cable de extensión WiFi que se suministra.



Para volver a conectar un adaptador de red inalámbrico a un puerto USB frontal, en caso de ser necesario:

- 1 Desconecta el cable del adaptador de red inalámbrico del puerto USB en la parte trasera de la consola, pero deja conectado el adaptador a ésta.
- 2 Conecta el cable de extensión WiFi al cable USB del adaptador de red inalámbrico.
- 3 Conecta el otro extremo del cable de extensión a un puerto USB de la parte delantera de la consola.

⚠ Seguridad eléctrica

Como sucede con otros muchos dispositivos eléctricos, si no se adoptan las precauciones siguientes se pueden producir no sólo daños en el sensor o incendios, sino también lesiones graves o muerte por descarga eléctrica.

Si utilizas alimentación de CA, selecciona la fuente de alimentación adecuada:

- La entrada de alimentación del sensor es 12V CC 1,1A. Utiliza únicamente el adaptador de CA del cable USB o de alimentación suministrados con el sensor o recibidos de un centro de reparaciones autorizado.
- Asegúrate de que el enchufe al que vas a conectar la consola proporciona el tipo de corriente eléctrica indicada el cable USB o de alimentación (en cuanto a voltaje [V] y frecuencia [Hz]). Si no sabes con certeza el tipo de corriente eléctrica disponible en tu casa, consulta a un electricista cualificado.
- No utilices fuentes de alimentación no estándar, como generadores o inversores, incluso aunque el voltaje y la frecuencia parezcan aceptables. Usa solamente la alimentación de CA proporcionada por un enchufe de pared estándar.
- No sobrecargues el enchufe de la pared, el cable de extensión, la regleta de enchufes u otro receptáculo eléctrico.

Comprueba que pueden aceptar la corriente total (en amperios [A]) del sensor (se indica en el cable USB/de alimentación) y de otros dispositivos que se encuentren en el mismo circuito.

Para evitar daños al cable de alimentación/USB:

- Evita que el cable sea aplastado o doblado de manera excesiva, sobre todo por la parte que se conecta al enchufe eléctrico y al sensor.
- Protege los cables de ser pisados.
- No sacudas, anudes ni dobles excesivamente el cable, ni lo utilices de ninguna otra forma inadecuada.
- No expongas el cable a fuentes de calor.
- Mantén a los niños y mascotas alejados del cable. No permitas que lo muerdan o mastiquen.
- Al desconectar el cable, tira del enchufe, no del cable.

Si un cable de alimentación/USB se daña de alguna forma, deja de utilizarlo inmediatamente y ponte en contacto con el Servicio de soporte técnico de Xbox para su sustitución.

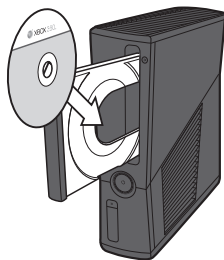
Desconecta el cable de alimentación/USB del sensor durante las tormentas eléctricas o cuando no vaya a ser utilizado durante largos períodos de tiempo.

Instalar el software del sensor en la consola

Debes actualizar el sistema de la consola antes de utilizarla con el sensor Kinect.

Para actualizar la consola:

- 1 Enciende la consola e inserta el disco suministrado. La actualización se instalará automáticamente. Si no comienza de manera automática, selecciona la bandeja de disco en la interfaz (como si fuese a utilizar un juego desde un disco).
- 2 Cuando aparezca el mensaje de confirmación de la instalación, extrae el disco y empieza a configurar el sensor.



⚠ ADVERTENCIA

No hagas esfuerzos excesivos

Jugar con el sensor Kinect puede requerir distintos tipos de actividad física.

Consulta a un doctor antes de usar el sensor si has presentado alguna enfermedad o algún problema médico que afecte tu capacidad de realizar actividades físicas de manera segura, o si:

- estás o puedes estar embarazada.
- has tenido afecciones cardíacas, respiratorias, a la espalda, a las articulaciones u otro tipo de afecciones ortopédicas,
- sufres de hipertensión,
- tienes dificultades con el ejercicio físico, o bien,
- se te ha indicado que restrinjas la actividad física.

Consulta al doctor antes de comenzar con cualquier rutina de ejercicios o régimen de acondicionamiento físico que incluya el uso del sensor.

No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tus capacidades de equilibrio y físicas son suficientes para los movimientos que realizas durante el juego.

Haz pausas de manera periódica.

- Detente y descansa si músculos, articulaciones u ojos se sienten cansados o si te duelen.
- Si experimentas una fatiga en exceso, náuseas, falta de aliento, presión en el pecho, mareos, incomodidad o dolor, **DEJA DE USARLO INMEDIATAMENTE** y consulta a un médico.

Adultos: presten atención a los niños

Asegúrate de que los niños que usan el sensor jueguen dentro de sus límites.

No uses accesorios sin licencia ni accesorios no autorizados u otros objetos de este tipo con el sensor Kinect

El uso de estos accesorios u objetos pueden provocarte lesiones a ti y a otras personas y/o puede dañar el sensor u otra propiedad.

LIMPIAR EL SENSOR

Si vas a limpiar el sensor:

- Limpia únicamente la parte exterior del sensor.
- Usa un paño seco; no utilices estropajos ásperos, detergentes, polvos para estropajos, disolventes (por ejemplo, alcohol, gasolina, diluyente de pintura o benceno), ni otros limpiadores líquidos o en aerosol.
- No uses aire comprimido.
- No intentes limpiar los conectores.
- Limpia con un paño seco la superficie en que está el sensor.
- No permitas que se moje el sensor. Para reducir el riesgo de fuego o descarga eléctrica, no expongamos el sensor a la lluvia o la humedad.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si surgen problemas, prueba las siguientes soluciones.

El sensor no funciona

- Comprueba que los cables estén conectados. Cuando se use con una consola Xbox 360 original, asegúrate de que el sensor esté conectado al puerto USB trasero y que el cable USB/ alimentación esté conectado. La luz del frente del sensor se encenderá cuando el sensor esté encendido.
- Asegúrate de que el sensor esté en un área con buena ventilación.
- Si no se ha configurado el software del sensor, inserta el disco del software del sensor para actualizar el sistema.

El sensor no detecta jugador

- Juega en el espacio de juego del sensor.
- Enciende las luces para iluminar el espacio de juego.
- Evita que las luces, incluida la luz solar, ilumine directamente el sensor.
- Intenta usar ropa distinta que haga contraste con el fondo del espacio de juego.
- Limpia el lente del sensor con un paño seco.
- Asegúrate de que no haya nada que bloquee el ángulo de visión del sensor.

El sensor pierde al jugador

Trata de salir y volver a entrar al espacio de juego si el sensor ya no te sigue.

El sensor no escucha al jugador

- No coloques el sensor cerca de fuentes de vibración, altavoces de televisión u otras fuentes de audio.
- Asegúrate de que no haya nada que bloquee la matriz de micrófonos del sensor.

Los motores del sensor no ajustan el ángulo de visión del sensor

- Comprueba que los cables estén conectados y que la luz del sensor esté encendida. Cuando se use con una consola Xbox 360 original, el sensor debe estar conectado al puerto USB trasero, no a un puerto USB delantero, y el cable USB/de alimentación debe estar conectado a un enchufe eléctrico.
- Asegúrate de que nada bloquee el movimiento del sensor.
- No inclines el sensor sobre su base ni ajuste el ángulo de visión del sensor a mano. Deja que los motores del sensor ajusten el ángulo de visión automáticamente o, de lo contrario, corres el riesgo de dañar el sensor.

SI NECESITAS MÁS AYUDA

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del Servicio de soporte al cliente de Xbox, visita www.xbox.com/support.

No lleses la consola Xbox 360 ni los accesorios al distribuidor para que los repare. Visita www.xbox.com/support para la solución de problemas u obtener información de servicio.

ADVERTENCIA

No intente realizar reparaciones

No intentes desmontar, abrir, reparar ni alterar los dispositivos de hardware o la fuente de alimentación. Si lo haces, existe el riesgo de choque eléctrico o de otros peligros.

Cualquier evidencia o intento de abrir y/o modificar el equipo, incluidas peladuras, perforaciones o retirada de cualquiera de las etiquetas, anulará la Garantía limitada.

GARANTÍA LIMITADA (COLOMBIA Y MÉXICO)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. SI NO ACEPTA USTED LOS TÉRMINOS DE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA, NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en <http://www.xbox.com/es-mx> para México y <http://www.xbox.com/es-CO> para Colombia o llame al 001-800-912-1830 para Colombia o 001-866-745-8312 para México.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que tenga otros derechos, los cuales varían de acuerdo al país. Esta garantía es aplicable dentro del alcance permitido por la ley.

1. Definiciones

- (a) "Sensor Kinect" significa un Sensor Kinect nuevo adquirido con un distribuidor autorizado en el país de adquisición.
- (b) "Periodo de Garantía" significa 1 año a partir de la fecha en que compró su Sensor Kinect.
- (c) "Usted" significa el usuario final original.
- (d) "Condiciones de Uso Normal" significa el uso normal del consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo con el manual de instrucciones para el Sensor Kinect.

2. Garantía

- (a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza únicamente a usted que el Sensor Kinect no fallará bajo Condiciones de Uso Normal.
- (b) Esta es la única garantía que Microsoft le otorga para su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar promesa, garantía o condición alguna en nombre de Microsoft.

- (c) EN CASO DE QUE LA LEY DEL ESTADO O LA PROVINCIA DONDE VIVE LE OTORQUE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITARÁ AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos países no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

- (a) Antes de iniciar el proceso de garantía por favor utilice los consejos para solución de problemas en en <http://www.xbox.com/es-mx> para México y <http://www.xbox.com/es-CO> para Colombia.
- (b) Si los consejos para solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso en línea en en <http://www.xbox.com/es-mx> para México y <http://www.xbox.com/es-CO> para Colombia o llame al 001-800-912-1830 para Colombia o 001-866-745-8312 para México.

4. Responsabilidad de Microsoft

- (a) Después de que devuelva su Sensor Kinect, Microsoft lo inspeccionará.
- (b) Si Microsoft determina que el Sensor Kinect ha fallado durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) lo reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación podrá requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida (en buen estado y con funcionalidad y operación comparable al producto o original Xbox 360 S o accesorio).
- (c) Después de la reparación o reposición, su Sensor Kinect estará bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo envía.

- (d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU SENSOR KINECT, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.
- (e) Si su Sensor Kinect falla una vez de que venza el Periodo de Garantía, no habrá garantía alguna. Después del vencimiento del Periodo de Garantía, Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Sensor Kinect.

5. Exclusiones de la Garantía

Esta Garantía Limitada no procede y Microsoft no se hace responsable de ninguna manera de acuerdo a los términos de esta garantía si su producto Xbox 360 S o Accesorio:

- (a) se daña al ser usado con productos no vendidos por o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados por o sin licencia de Microsoft y juegos "pirata", etc.);
- (b) se usa con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);
- (c) se abre, modifica o es indebidamente manipulado (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra piratería del Sensor Kinect, etc.), o se altera o remueve su número de serie;
- (d) se daña por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se deja caer, se usa con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Sensor Kinect); o
- (e) es reparado, modificado o alterado por cualquier persona que no sea un centro de servicio autorizado Microsoft;

6. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países, estados o provincias no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si usted intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Sensor Kinect, puede ocasionar que deje de funcionar de manera permanente. También anulará usted su Garantía y su Sensor Kinect no podrá recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de Ley

- (a) Si adquirió usted su Sensor Kinect en México, la ley mexicana regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.
- (b) Si adquirió su Sensor Kinect en Colombia, la ley de Colombia regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (c) Esta garantía es válida únicamente en México y Colombia.

LICENCIA DE SOFTWARE (COLOMBIA Y MÉXICO)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en <http://www.xbox.com/es-mx> para México o <http://www.xbox.com/es-CO> para Colombia o llame al 001-800-912-1820 para Colombia o 001866-745-8312 para México.

1. Definiciones

- (a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S.
- (b) "Accesorio Autorizado" significa un accesorio del equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft y un accesorio de equipo físico (hardware) para Xbox 360 o Xbox 360 S con marca de tercera parte y que tiene licencia de Microsoft cuyo empaque porta el logotipo oficial "Con licencia para Xbox". El Sensor Kinect es un Accesorio Autorizado solamente para los fines de esta licencia de software.
- (c) "Juegos Autorizados" significa los juegos del Xbox 360 o el Xbox 360 S en discos de juegos publicados por o con licencia de Microsoft y el contenido de los juegos descargado desde el servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, expansiones de juegos, etc.).
- (d) "Software" significa el programa de cómputo preinstalado en el Sensor Kinect, incluyendo cualquier actualización que Microsoft pudiera facilitar de cuando en cuando.
- (e) "Accesorios No Autorizados" significa todos los accesorios del equipo físico (hardware) diferentes al Accesorio Autorizado, con excepción de las tarjetas de memoria USB, las cámaras digitales utilizadas para sacar fotografías o películas y los reproductores de música usados para

reproducir música o reproducir películas o videos que no son Accesorios No Autorizados.

- (f) "Juegos No Autorizados" significa todos los discos de juegos, descargas de juegos y contenido de juego o medios diferentes a los Juegos Autorizados.
- (g) "Software No Autorizado" significa cualquier programa de cómputo no distribuido por Microsoft a través de discos de juegos para Xbox 360 o Xbox 360 S publicados por o con licencia de Microsoft, servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com.
- (h) "Usted" significa el usuario del Sensor Kinect.

2. Licencia

- (a) Usted está recibiendo el Software bajo licencia, no en venta. Tiene licencia para usar el Software únicamente como está preinstalado en su Sensor Kinect, y con las actualizaciones periódicas de Microsoft. Usted no puede copiar o rediseñar el Software.
- (b) Como condiciones para esta licencia de Software, usted acepta que:
 - (i) **Sólo usará usted su Sensor Kinect con su Xbox 360 o Xbox 360 S y no lo usará con ningún otro aparato (incluyendo, por ejemplo, computadoras personales, otras consolas para videojuegos, etc.). Sólo usará Juegos Autorizados con su Sensor Kinect. No usará Accesorios o Juegos No Autorizados. Es posible que no funcionen o dejen de funcionar de manera permanente después de una actualización del Software.**
 - (ii) **No usará ni instalará Software No Autorizado. Si lo utiliza es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.**

- (iii) No intentará vencer o evadir cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería en el Sensor Kinect. Si lo intenta, es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.
- (iv) Microsoft podrá adoptar medidas técnicas, incluyendo las actualizaciones del Software, para limitar el uso del Sensor Kinect al Xbox 360 o el Xbox 360 S, para evitar el uso de Accesorios y Juegos No Autorizados y para proteger las limitaciones técnicas, la seguridad y el sistema contra piratería del Sensor Kinect.
- (v) **Microsoft podrá actualizar el Software de vez en cuando sin avisarle de antemano, por ejemplo, para actualizar cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería.**

3. Garantía.

El Software está protegido por la Garantía Limitada que se otorga a su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra garantía, promesa o condición en favor del Software. Nadie puede otorgar garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

4. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUCIONAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSIVE SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden

la exclusión o limitación de daños incidentales o consecucionales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

5. Elección de Ley

- (a) Si adquirió su Sensor Kinect en México, la ley de México regula la interpretación de esta licencia de Software y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (b) Si adquirió su Sensor Kinect en Colombia, la ley de Colombia regula la interpretación de esta licencia de Software y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (c) Esta garantía es válida únicamente en México y Colombia.

Este acuerdo es aplicable en la máxima medida permitida en la ley y a menos que la ley lo prohíba. Este acuerdo no modifica sus derechos conforme a las leyes de su país si las leyes de su país no permiten que esto suceda.

GARANTÍA LIMITADA (CHILE)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA. SI NO ACEPTA USTED LOS TÉRMINOS DE ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA, NO USE SU SENSOR KINECT. DENTRO DE 3 MESES DE LA COMPRA, DEVOLVERLO SIN UTILIZARLA AL DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO.

Comuníquese a Microsoft en <http://www.xbox.com/es-CL> para Chile o llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que tenga otros derechos, los cuales varían de acuerdo al país, estado o provincia. Esta garantía es aplicable dentro del alcance permitido por la ley.

1. Definiciones

- (a) "Sensor Kinect" significa un Sensor Kinect nuevo adquirido con un distribuidor autorizado en el país de adquisición.
- (b) "Periodo de Garantía" significa 1 año a partir de la fecha en que compró su Sensor Kinect.
- (c) "Usted" significa el usuario final original.
- (d) "Condiciones de Uso Normal" significa el uso normal del consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo con el manual de instrucciones para el Sensor Kinect.

2. Garantía

- (a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza únicamente a usted que el Sensor Kinect no fallará bajo Condiciones de Uso Normal.
- (b) Esta es la única garantía que Microsoft le otorga para su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar promesa, garantía o condición alguna en nombre de Microsoft.

- (c) EN CASO DE QUE LA LEY DEL ESTADO O LA PROVINCIA DONDE VIVE LE OTORQUE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITARÁ AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos estados o provincias no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

- (a) Antes de iniciar el proceso de garantía por favor utilice los consejos para solución de problemas en <http://www.xbox.com/es-CL> (Chile).
- (b) Si los consejos para solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso en línea en <http://www.xbox.com/es-CL> (Chile). Si no tiene acceso a Internet, llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

4. Responsabilidad de Microsoft

- (a) Después de que devuelva su Sensor Kinect, Microsoft lo inspeccionará.
- (b) Si Microsoft determina que el Sensor Kinect ha fallado durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) lo reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación podrá requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida (en buen estado y con funcionalidad y operación comparable al producto original Sensor Kinect).
- (c) Después de la reparación o reposición, su Sensor Kinect estará bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo envíe.

- (d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU SENSOR KINECT, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.
- (e) Si su Sensor Kinect falla una vez de que venza el Periodo de Garantía, no habrá garantía alguna. Después del vencimiento del Periodo de Garantía, Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Sensor Kinect.

5. Exclusiones de la Garantía

Esta Garantía Limitada no procede y Microsoft no se hace responsable de ninguna manera de acuerdo a los términos de esta garantía si su producto Kinect Sensor:

- (a) se daña al ser usado con productos no vendidos por o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados por o sin licencia de Microsoft y juegos "pirata", etc.);
- (b) se usa con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);
- (c) se abre, modifica o es indebidamente manipulado (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra piratería del Sensor Kinect, etc.), o se altera o remueve su número de serie;
- (d) se daña por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se deja caer, se usa con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Sensor Kinect); o
- (e) es reparados, modificado o alterado por cualquier persona que no sea un centro de servicio autorizado Microsoft;

6. EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si usted intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Sensor Kinect, puede ocasionar que deje de funcionar de manera permanente. También anulará usted su Garantía y su Sensor Kinect no podrá recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de Ley

- (a) Si adquirió usted su Sensor Kinect en Chile, la ley chilena regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios sobre conflictos de leyes.
- (b) Esta garantía es válida únicamente en Chile respecto de los productos adquiridos en Chile a través de los distribuidores autorizados.

LICENCIA DE SOFTWARE (CHILE)

AL USAR SU SENSOR KINECT USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU SENSOR KINECT. DENTRO DE 3 MESES DE LA COMPRA, DEVOLVERLO SIN UTILIZARLA AL DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft en <http://www.xbox.com/es-CL> para Chile o llame al 1230 020 6001 o 800 202 011.

1. Definiciones

- (a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S.
- (b) "Accesorio Autorizado" significa un accesorio del equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft y un accesorio de equipo físico (hardware) para Xbox 360 o Xbox 360 S con marca de tercera parte y que tiene licencia de Microsoft cuyo empaque porta el logotipo oficial "Con licencia para Xbox". El Sensor Kinect es un Accesorio Autorizado solamente para los fines de esta licencia de software.
- (c) "Juegos Autorizados" significa los juegos del Xbox 360 o el Xbox 360 S en discos de juegos publicados por o con licencia de Microsoft y el contenido de los juegos descargado desde el servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, expansiones de juegos, etc.).
- (d) "Software" significa el programa de cómputo preinstalado en el Sensor Kinect, incluyendo cualquier actualización que Microsoft pudiera facilitar de cuando en cuando.
- (e) "Accesorios No Autorizados" significa todos los accesorios del equipo físico (hardware) diferentes al Accesorio Autorizado, con excepción de las tarjetas de memoria USB, las cámaras digitales utilizadas para sacar fotografías o películas y los reproductores de música usados para

reproducir música o reproducir películas o videos que no son Accesorios No Autorizados.

- (f) "Juegos No Autorizados" significa todos los discos de juegos, descargas de juegos y contenido de juego o medios diferentes a los Juegos Autorizados.
- (g) "Software No Autorizado" significa cualquier programa de cómputo no distribuido por Microsoft a través de discos de juegos para Xbox 360 o Xbox 360 S publicados por o con licencia de Microsoft, servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com.
- (h) "Usted" significa el usuario del Sensor Kinect.

2. Licencia

- (a) Usted está recibiendo el Software bajo licencia, no en venta. Tiene licencia para usar el Software únicamente como está preinstalado en su Sensor Kinect, y con las actualizaciones periódicas de Microsoft. Usted no puede copiar o rediseñar el Software.
- (b) Como condiciones para esta licencia de Software, usted acepta que:
 - (i) **Sólo usará usted su Sensor Kinect con su Xbox 360 o Xbox 360 S y no lo usará con ningún otro aparato (incluyendo, por ejemplo, computadoras personales, otras consolas para videojuegos, etc.). Sólo usará Juegos Autorizados con su Sensor Kinect. No usará Accesorios o Juegos No Autorizados. Es posible que no funcionen o dejen de funcionar de manera permanente después de una actualización del Software.**
 - (ii) **No usará ni instalará Software No Autorizado. Si lo utiliza es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.**

- (iii) No intentará vencer o evadir cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería en el Sensor Kinect. Si lo intenta, es posible que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.
- (iv) Microsoft podrá adoptar medidas técnicas, incluyendo las actualizaciones del Software, para limitar el uso del Sensor Kinect al Xbox 360 o el Xbox 360 S, para evitar el uso de Accesorios y Juegos No Autorizados y para proteger las limitaciones técnicas, la seguridad y el sistema contra piratería del Sensor Kinect.
- (v) **Microsoft podrá actualizar el Software de vez en cuando sin avisarle de antemano, por ejemplo, para actualizar cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería.**

3. Garantía.

El Software está protegido por la Garantía Limitada que se otorga a su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra garantía, promesa o condición en favor del Software. Nadie puede otorgar garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

4. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUCIONAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSIVE SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos países no conceden la exclusión o limitación de daños

incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

5. Elección de Ley

- (a) Si adquirió su Sensor Kinect en Chile, la ley chilena regula la interpretación de esta licencia de Software y cualquier reclamación de que Microsoft no cumplió con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (b) Esta garantía es válida únicamente en Chile respecto de los productos adquiridos en Chile a través de los distribuidores autorizados.

Este acuerdo es aplicable en la máxima medida permitida en la ley y a menos que la ley lo prohíba. Este acuerdo no modifica sus derechos conforme a las leyes de su país si las leyes de su país no permiten que esto suceda.

DISPOSICIONES

Reciclaje de baterías y equipos eléctricos y electrónicos desechados



Este símbolo en el producto o sus baterías significa que ni este producto ni sus baterías deben desecharse junto con el resto de la basura doméstica. En este caso, es tu responsabilidad llevarlo a un punto de recolección adecuado para el reciclaje de baterías y equipos eléctricos y electrónicos. La recolección por separado y el reciclaje ayudarán a conservar los recursos naturales y a evitar posibles consecuencias negativas para la salud del hombre y el medio ambiente debidas a la posible presencia de sustancias peligrosas en baterías y equipos eléctricos y electrónicos desechados de forma inadecuada. Para obtener más información acerca de dónde puede desechar baterías y equipos eléctricos y electrónicos, póngase en contacto con la oficina local de su municipio o ciudad, el servicio de recolección de basura o el establecimiento en el que compró este producto.

Este producto se debe utilizar con un equipo de tecnología de la información que cumpla con los requisitos de NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) o IEC/EN 60950 (marcado CE).

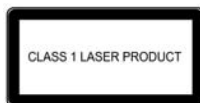
Especificaciones de láser

ATENCIÓN

El uso de controles o ajustes, o el desempeño de procedimientos distintos a los aquí especificados, puede resultar en exposición a radiación peligrosa.

Este dispositivo cumple con la Norma internacional IEC 60825-1:2007:03 para un producto láser de clase 1. Este dispositivo también cumple con 21 CFR 1040.10 y 1040.11, excepto para desviaciones según el aviso de láser N° 50, con fecha del 24 de junio de 2007.

La siguiente etiqueta de láser de clase 1 está ubicada en el pedestal del sensor.



Para los clientes de Estados Unidos

Declaración de conformidad FCC:

Nombre comercial: Microsoft Corp.
Modelos: 1414
Parte responsable: Microsoft Corporation
Dirección: One Microsoft Way,
Redmond, WA 98052
EE. UU.

Número de teléfono: (800) 4MY-XBOX

Este dispositivo cumple con las normas FCC, parte 15. La operación está sujeta a estas dos condiciones: (1) este dispositivo no debe provocar interferencias perjudiciales y (2) este dispositivo debe poder soportar interferencias de cualquier tipo, incluidas las que provoquen anomalías de funcionamiento.

Este equipo ha sido probado y se ha concluido que cumple con los límites establecidos para dispositivos digitales de clase B conforme a las normas FCC, parte 15. Estos límites pretenden proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación en zona residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía por radiofrecuencia.

Si no se instala o utiliza estrictamente de acuerdo con las instrucciones en la documentación impresa o en los archivos de ayuda en pantalla, el dispositivo puede ocasionar interferencias perjudiciales con otros dispositivos de comunicaciones de radio (radios AM/FM, televisiones, monitores para bebés, teléfonos inalámbricos, etc.) En cualquier caso, no se puede garantizar que no provocará interferencias en situaciones concretas.

Para determinar si el dispositivo hardware ocasiona interferencia en otros dispositivos de comunicaciones de radio, desconecta el dispositivo de la computadora o extrae las baterías del dispositivo (para dispositivos que funcionen a baterías). Si la interferencia se detiene, probablemente fue ocasionada por el dispositivo. Si la interferencia continúa luego de desconectar el dispositivo o extraer las baterías, apaga el dispositivo y enciéndelo nuevamente. Si la interferencia se

detiene cuando el dispositivo está apagado, comprueba si uno de los dispositivos de entrada/salida (E/S) es el que ocasiona el problema. Desconecta los dispositivos de entrada/salida de a uno y observa si la interferencia se detiene.

Si este dispositivo hardware ocasiona interferencia, prueba las siguientes medidas para solucionarlo:

- Cambia la ubicación de la antena del otro dispositivo de comunicaciones de radio (radios AM/FM, televisiones, monitores para bebés, teléfonos inalámbricos) hasta que la interferencia se detenga.
- Mueve el dispositivo hardware lejos de la radio o la televisión, o bien, muévelo hacia un lado u otro de la radio o la televisión.
- Conecta el dispositivo a una fuente de alimentación diferente de manera que el dispositivo y la radio o televisión estén en diferentes circuitos controlados por diferentes cortacircuitos o fusibles.
- Si es necesario, consulta con el distribuidor o un técnico de radio y televisión para obtener más información.

ATENCIÓN

Cualquier cambio o modificación del sistema que no tenga la aprobación expresa del fabricante podría invalidar el permiso que tiene el usuario para utilizar el equipo.

Para los clientes de Canadá

Este aparato digital de clase B cumple con la norma ICES-003 de Canadá.

La operación está sujeta a estas dos condiciones: (1) este dispositivo no debe provocar interferencias perjudiciales y (2) este dispositivo debe poder soportar interferencias de cualquier tipo, incluidas las que provoquen anomalías de funcionamiento.

DERECHOS DE AUTOR

La información contenida en este documento, incluida la dirección URL y otras referencias a sitios web, está sujeta a cambios sin previo aviso. Siempre que no se indique lo contrario, las compañías, organizaciones, productos, nombres de dominio, direcciones de correo electrónico, logotipos, personas, lugares y acontecimientos citados en los ejemplos son ficticios y no se pretende hacer referencia ni debe deducirse referencia alguna a compañías, organizaciones, productos, nombres de dominio, direcciones de correo electrónico, logotipos, personas, lugares o acontecimientos reales. El usuario es responsable de cumplir con todas las leyes de copyright aplicables. Sin que ello limite los derechos protegidos por copyright, queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento, así como su almacenamiento o introducción en un sistema de recuperación de datos, o su transmisión en cualquier forma y por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etc.), sea cual sea el fin, sin la autorización expresa por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, aplicaciones patentadas, marcas comerciales, copyright o derechos de propiedad intelectual sobre los temas incluidos en este documento. Salvo cuando se indique expresamente en el contrato de licencia por escrito de Microsoft, la posesión de este documento no implica la licencia sobre dichas patentes, marcas comerciales, copyright o demás tipos de propiedad intelectual.

© 2010 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, los logotipos de Xbox, el logotipo de Xbox LIVE y Kinect son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft.

SERVICIO DE SOPORTE AL CLIENTE

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del Servicio de soporte al cliente de Xbox, visita www.xbox.com/support.

Português

AVISO

Antes de usar o produto, leia este manual e as instruções do console Xbox 360® e os manuais dos outros acessórios e jogos para obter informações importantes de segurança e saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Para reposição dos manuais, visite www.xbox.com/support (consulte a seção "Se precisar de ajuda adicional").

A garantia limitada que cobre este produto pode ser encontrada neste manual, que também está disponível online em www.xbox.com/support.

AVISO

Antes de permitir que as crianças usem o sensor Kinect:

- Verifique a capacidade de cada criança de usar o sensor (em jogos, bate-papos ou mensagens de vídeo com outros jogadores online) e se ela precisa de supervisão durante essas atividades.
- Se permitir que as crianças usem o sensor sem supervisão, não deixe de explicar todas as informações e instruções relevantes sobre segurança e saúde.

Certifique-se de que as crianças joguem com segurança usando o sensor Kinect.

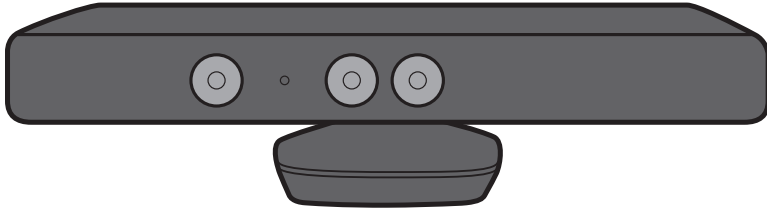
Certifique-se de que as crianças joguem com segurança e dentro de seus limites ao usar o sensor Kinect; você deverá garantir que elas entendam como usar o sistema de forma apropriada.



Este símbolo identifica mensagens de segurança e saúde neste manual e nos manuais de segurança do Xbox 360.

- 60 Sensor Kinect do Xbox 360
- 61 Espaço adequado para jogar
- 62 Escolher um local para o sensor
- 63 Instalar o sensor
- 67 Limpar o sensor
- 68 Solução de problemas
- 69 Se precisar de ajuda adicional
- 70 Garantia limitada
- 72 Licença de software
- 74 Regulamentações
- 76 Direitos autorais

SENSOR KINECT DO XBOX 360

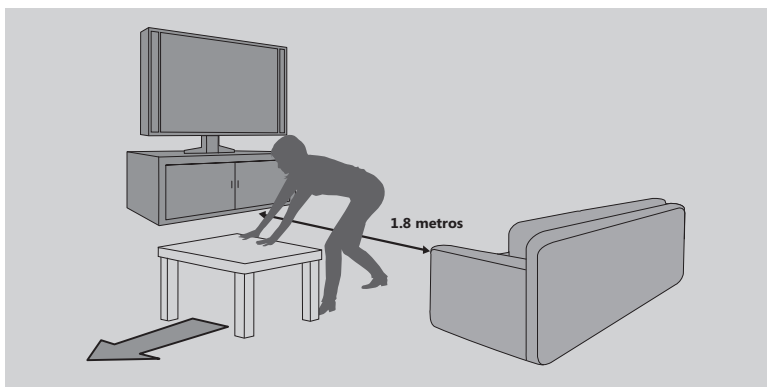


Sensor Kinect do Xbox 360

Obrigado por escolher o sensor Kinect™ do Xbox 360®. O sensor Kinect oferece **nova** maneira revolucionária de jogo: você é o controle. Movimente-se e veja o que acontece. Basta mexer as mãos para controlar o seu Xbox 360. A única experiência de que precisa é experiência de vida.

O sensor Kinect foi projetado para uso com o Xbox 360, videogame e sistema de entretenimento. Para saber mais sobre como usar o sensor Kinect com jogos específicos, consulte a documentação que acompanha o jogo.

ESPAÇO ADEQUADO PARA JOGAR



O sensor Kinect precisa ver você, que por sua vez precisa de espaço para se movimentar. O sensor consegue vê-lo quando você joga a aproximadamente 2 metros de distância. Se houver duas pessoas, você deverá jogar a aproximadamente 2,5 metros de distância do sensor.

O espaço para jogo variará dependendo do posicionamento do sensor e de outros fatores. Consulte as instruções do jogo para saber se ele requer apenas parte do espaço de jogo do sensor.

AVISO

Verifique se você dispõe de espaço suficiente para se movimentar livremente ao jogar

O jogo com o sensor Kinect pode exigir graus variados de movimento. Tome cuidado para não acertar, esbarrar ou tropeçar em outros jogadores, espectadores, animais de estimação, móveis ou outros objetos enquanto joga. Se estiver em pé e/ou se movimentando durante o jogo, você também precisará de bastante espaço livre.

Antes de jogar:

- Verifique em todas as direções (direita, esquerda, frente, atrás, acima e abaixo) se não há coisas em que você possa bater ou tropeçar.
- O espaço de jogo deve estar suficientemente afastado de janelas, paredes, escadas etc.
- Verifique se não há nada em que você possa tropeçar, como brinquedos, móveis ou tapetes soltos, por exemplo. Tome cuidado também com crianças e animais de estimação na área. Se necessário, tire os objetos ou pessoas do espaço de jogo.

- Não se esqueça de olhar para cima. Cuidado com lustres, ventiladores de teto e outros objetos acima da sua cabeça ao avaliar o espaço de jogo.

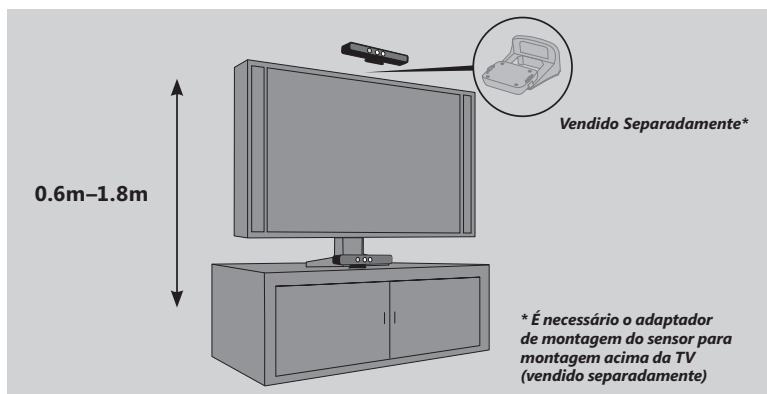
Durante o jogo:

- Mantenha-se afastado da televisão o suficiente para evitar o contato.
- Mantenha distância suficiente de outros jogadores, espectadores e animais de estimação. Essa distância pode variar de um jogo para outro; portanto, leve em consideração como você está jogando ao determinar a distância de que precisa.
- Esteja alerta com relação a objetos ou pessoas em que você possa bater ou tropeçar. Pessoas e objetos podem se deslocar para a área durante o jogo; portanto, esteja sempre atento à sua volta.

Certifique-se de ter bastante espaço livre durante o jogo:

- Jogue sobre piso nivelado, com tração suficiente para as atividades do jogo.
- Use calçados apropriados para jogar (evite usar sapatos de salto alto, chinelos de dedo etc.) ou fique descalço, se for mais apropriado.

ESCOLHER UM LOCAL PARA O SENSOR



Para contar com o melhor espaço de jogo e desempenho do sensor, posicione-o a uma altura entre 0.6 metros e 2 metros, sendo que quanto mais próximo ao limite inferior ou superior, melhor.

Observe também as seguintes orientações:

- Coloque o console sobre uma superfície estável.
- Verifique se o sensor está alinhado ao centro da TV e o mais próximo da borda da frente da superfície.
- Acomode o sensor em local de onde não caia ou seja atingido durante o jogo.
- Não coloque o sensor sobre o console.
- Não coloque o sensor sobre uma caixa de som ou na frente dela, nem sobre qualquer superfície que vibre ou emita ruído.
- Não exponha o sensor à luz solar direta.
- Não o utilize próximo a fontes de calor. Use o sensor dentro da faixa de temperatura operacional especificada de 5°C a 35°C (41°F a 95°F). Se o sensor for exposto a um ambiente fora da faixa determinada, desligue-o e deixe a temperatura se estabilizar dentro da faixa especificada antes de usá-lo novamente.

IMPORTANTE

Ajuste o local do sensor exclusivamente movendo a base. Não ajuste o ângulo de visão do sensor manualmente, inclinando-o em sua base. Após a conclusão da configuração, deixe os motores do sensor ajustarem o ângulo de visão; caso contrário, você correrá o risco de danificá-lo.

⚠ ATENÇÃO

Disponha todos os fios e cabos de modo a evitar que pessoas e animais tropecem ou os puxem acidentalmente ao transitarem pela área. Quando o sensor e o console não estiverem em uso, talvez seja necessário desconectar todos os fios e cabos do sensor e do console, a fim de mantê-los fora do alcance de crianças e animais. Não permita que crianças brinquem com os fios e cabos.

⚠ ATENÇÃO

Evite o brilho da tela

Para minimizar o esforço dos olhos decorrente do brilho da tela, tente o seguinte:

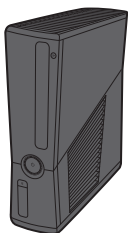
- Posicione-se a uma distância confortável da televisão ou monitor e do sensor Kinect.
- Coloque a televisão ou o monitor e o sensor Kinect longe de fontes de iluminação que produzam brilho ou use persianas para controlar a luminosidade.
- Escolha luz natural suave que minimize o brilho da tela e o esforço dos olhos, e aumente o contraste e a clareza.
- Ajuste o brilho e o contraste da televisão ou monitor.

INSTALAR O SENSOR

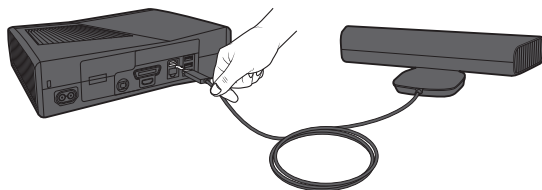
Para poder usar o sensor Kinect, é preciso conectá-lo ao console Xbox 360: Com o Xbox 360 S, o sensor é alimentado pelo console. Com o Xbox 360 original, também é preciso ligar o sensor na tomada.

Conecte o sensor ao console Xbox 360 S

Para conectar no console Xbox 360 S, basta ligar o sensor na porta AUX do console.

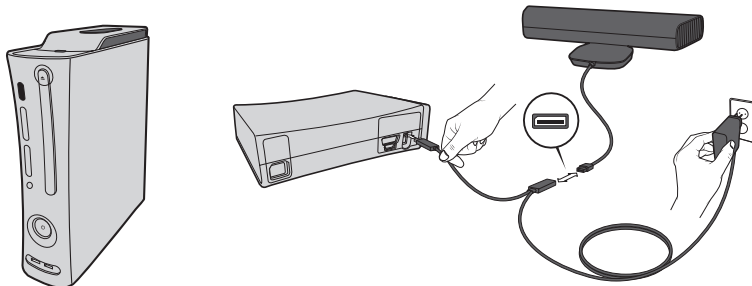


Xbox 360 S



Conectar o sensor ao console Xbox 360 original

O sensor só funcionar com a porta USB traseira no console Xbox 360 original.



Xbox 360 original

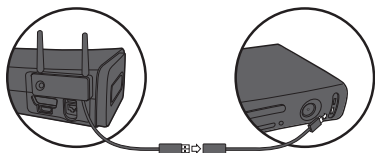
Para conectar ao seu console Xbox 360 original:

- 1 Desconecte os acessórios da porta USB traseira de seu console.
- 2 Conecte o sensor ao cabo de alimentação/USB.
- 3 Conecte o cabo de alimentação/USB na porta USB traseira do console.
- 4 Conecte a extremidade do adaptador CA do cabo de alimentação/USB na tomada elétrica.

Use somente o cabo de alimentação/USB que acompanha o produto ou que tenha recebido de um centro de assistência autorizado.

Se o seu console Xbox 360 original não tem disco rígido, você precisa de um dispositivo de armazenamento com pelo menos 256 MB de espaço disponível. É possível usar o Disco Rígido Xbox 360, a Unidade de Memória Xbox 360 ou uma unidade flash USB.

Se estiver usando um Adaptador de Rede Xbox 360 sem Fio conectado na porta USB traseira, desconecte o cabo USB do adaptador e reconecte-o à porta USB frontal usando o cabo de extensão WiFi fornecido.



Para reconectar um adaptador de rede sem fio a uma porta USB frontal, se necessário:

- 1 Desconecte o adaptador de rede sem fio à porta USB na parte traseira do console, deixando o adaptador anexado ao console.
- 2 Anexe o cabo de extensão WiFi ao cabo USB do adaptador de rede sem fio.
- 3 Conecte a outra extremidade do cabo de extensão à porta USB na parte frontal do console.

⚠ Segurança elétrica

Como ocorre com vários outros dispositivos elétricos, se as precauções a seguir não forem observadas, isso poderá resultar em lesões graves ou morte, decorrentes de choque elétrico ou fogo, ou em danos ao sensor.

Se estiver usando alimentação CA, selecione uma fonte de alimentação apropriada:

- A entrada de alimentação do sensor é de 12V DC @ 1.1A. Use somente o adaptador de CA no cabo de alimentação/USB que acompanham o sensor ou que tenha recebido de um centro de assistência autorizado.
- Confira se a tomada elétrica fornece o tipo de energia indicado no cabo de alimentação/USB, em termos de voltagem (V) e frequência (Hz). Se não estiver seguro quanto ao tipo de energia fornecido em sua casa, consulte um eletricista qualificado.
- Não use fontes de energia fora do padrão, como geradores ou inversores, mesmo que a voltagem e a frequência aparentemente sejam aceitáveis. Use somente alimentação CA fornecida por uma tomada elétrica padrão.
- Não sobrecarregue a tomada, o cabo de extensão, o filtro de linha ou outro receptáculo elétrico.

Verifique se a potência nominal é suficiente para a corrente total (em ampères [A]) consumida pelo sensor (indicada no cabo de alimentação/USB) e em outros dispositivos que estejam no mesmo circuito.

Para evitar danos ao cabo de alimentação/USB:

- Proteja os cabos para que não sejam apertados ou dobrados de modo acentuado, particularmente nos pontos de conexão com a tomada elétrica e o sensor.
- Proteja o cabo para que ninguém pise nele.
- Não puxe, enlance, dobre nem danifique de nenhuma outra forma o cabo de força.
- Não exponha o cabo a fontes de calor.
- Mantenha o cabo fora do alcance de crianças e animais de estimação. Não permita que mordam nem mastiguem o cabo.
- Ao desconectar o cabo, puxe-o pelo conector — não pelo cabo propriamente dito.

Se o cabo de alimentação/USB sofrer algum tipo de dano, deixe de usá-lo imediatamente e entre em contato com o atendimento ao cliente Xbox para solicitar a reposição.

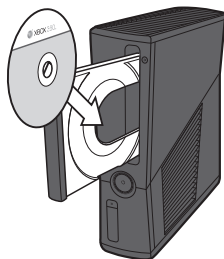
Desconecte o cabo de alimentação/USB durante tempestades de raios ou se não for usá-lo por um longo período.

Instalar o software do sensor no console

Seu console precisa passar por uma atualização de sistema para que possa funcionar com o sensor Kinect.

Para atualizar o console:

- 1 Ligue o console e insira o disco fornecido. A atualização será instalada automaticamente. Se não começar automaticamente, selecione a bandeja do disco no Menu Xbox (como se fosse jogar um jogo do disco).
- 2 Quando a mensagem de confirmação da instalação aparecer, remova o disco e inicie a instalação do sensor.



ATENÇÃO

~~Não deixe-se ficar exaurido~~

O jogo com o sensor Kinect pode exigir níveis variados de atividade física.

Consulte um médico antes de usar o sensor se você tiver algum problema de saúde que afete sua capacidade de realizar atividades físicas com segurança ou se:

- você estiver grávida ou houver essa possibilidade;
- você tiver problemas cardíacos, respiratórios, lombares, articulares ou outros problemas ortopédicos;
- você tiver pressão alta;
- você tiver dificuldade em realizar exercícios físicos ou
- você tiver sido instruído a restringir atividades físicas.

Consulte um médico antes de começar qualquer rotina de exercícios ou programa de ginástica que inclua o uso do sensor.

Não jogue sob influência de drogas ou álcool e certifique-se de que seu equilíbrio e sua capacidade física sejam suficientes para a execução de movimentos ao jogar.

Faça intervalos periodicamente.

- Pare e descanse se seus músculos, articulações ou olhos ficarem cansados ou doloridos.
- Se sofrer fadiga excessiva, náusea, falta de ar, aperto no peito, tontura, desconforto ou dor, **PAUSE** IMEDIATAMENTE O USO e consulte um médico.

Adultos — cuidado com as crianças

Certifique-se de que as crianças que usarem o sensor joguem dentro de seus limites.

Não use acessórios não licenciados, suportes não autorizados ou outros objetos com o sensor Kinect

O uso de tais acessórios ou objetos pode resultar em lesões em você mesmo ou em outras pessoas, e/ou em danos ao sensor ou outros objetos.

LIMPAR O SENSOR

Quando limpar o sensor:

- Limpe somente o exterior do sensor.
- Use um pano seco — não use esponjas abrasivas, detergentes, produtos em pó corrosivos, solventes (por exemplo, álcool, gasolina, tíner ou benzeno) ou outros agentes de limpeza líquidos ou em aerossol.
- Não use ar comprimido.
- Não tente limpar os conectores.
- Limpe com um pano seco a superfície sobre a qual o sensor repousa.
- Não deixe que o sensor entre em contato com líquidos. Para reduzir o risco de fogo ou choque elétrico, não exponha o sensor a chuva ou outros tipos de umidade.

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Se tiver problemas, tente as possíveis soluções descritas abaixo.

O sensor não funciona

- Verifique se os cabos estão conectados. Quando usado com um console Xbox 360 original, o sensor deve estar conectado à porta USB traseira, e o cabo de força/USB deve estar conectado. A luz na frente do sensor acenderá quando o sensor estiver ligado.
- Verifique se o sensor está em uma área bem ventilada.
- Se o software do sensor ainda não tiver sido instalado, insira o disco do software do sensor para fazer uma atualização de sistema.

O sensor não vê o jogador

- Jogue no espaço de jogo do sensor.
- Ligue as luzes para deixar o espaço de jogo com mais claridade.
- Evite que luzes, incluindo a luz do sol, incidam diretamente sobre o sensor.
- Experimente usar roupas que contrastem com o plano de fundo do seu espaço de jogo.
- Limpe a lente do sensor com um pano seco.
- Verifique se nada está bloqueando o ângulo de visão do sensor.

O sensor perde o jogador

Experimente sair do espaço de jogo e entrar novamente se o sensor não estiver mais localizando você.

O sensor não ouve o jogador

- Não coloque o sensor próximo a fontes de vibração, alto-falantes da TV ou outras fontes de áudio.
- Verifique se nada está bloqueando a matriz de microfones do sensor.

Os motores não ajustam o ângulo de visão do sensor

- Verifique se os cabos estão conectados e se a luz do sensor está acesa. Quando usado com um console Xbox 360 original, o sensor deve estar conectado à porta USB traseira, não dianteira, e o cabo de força/USB deve estar conectado à tomada.
- Verifique se a movimentação do sensor não está sendo bloqueada.
- Não incline o sensor em sua base, nem ajuste o ângulo de visão manualmente. Deixe os motores do sensor ajustarem o ângulo de visão automaticamente; caso contrário, você correrá o risco de danificá-lo.

SE PRECISAR DE AJUDA ADICIONAL

Para obter respostas a perguntas comuns, passos de solução de problemas e informações de contato do atendimento ao cliente, visite www.xbox.com/support.

Não deixe o console Xbox 360 ou seus acessórios com o seu fornecedor para reparos. Visite www.xbox.com/support para obter informações sobre solução de problemas e serviços de reparo.

ATENÇÃO

Não tente efetuar reparos

Não tente desmontar, abrir, consertar nem modificar o dispositivo de hardware nem a fonte de alimentação. Isso pode causar riscos de choque elétrico ou outros perigos. Evidências de tentativas de abrir e/ou modificar o dispositivo, incluindo áreas descascadas ou perfuradas, assim como a remoção de qualquer rótulo, cancelarão a Garantia Limitada.

GARANTIA LIMITADA

AO UTILIZAR SEU SENSOR KINECT, VOCÊ CONCORDA COM ESTE TERMO DE GARANTIA. ANTES DE INSTALÁ-LO, FAVOR LEIA COM ATENÇÃO ESTE TERMO DE GARANTIA. SE VOCÊ NÃO CONCORDA COM ESTE TERMO DE GARANTIA, NÃO UTILIZE SEU SENSOR KINECT. DEVOLVA-O SEM USO AO SEU REVENDEDOR OU À MICROSOFT PARA UM REEMBOLSO.

Contate a Microsoft em <http://www.xbox.com> ou 0800 891 9835 . Esta Garantia confere a Você direitos legais específicos. Esta garantia aplica-se na medida permitida por lei e com exceção do que for restringido ou proibido por lei.

1. Definições

- (a) "Sensor Kinect" significa seu novo dispositivo Sensor Kinect, adquirido de um revendedor autorizado.
- (b) "Período de Garantia" significa 1 (um) ano a contar da data em que Você comprou o Sensor Kinect.
- (c) "Você" significa o usuário final original.
- (d) "Condições Normais de Uso" significa o uso rotineiro pelo consumidor, sob condições normais de uso doméstico, de acordo com as instruções contidas no manual do Sensor Kinect.

2. Garantia

- (a) Esta garantia é válida para o Sensor Kinect adquirido no Brasil, de uma revendedor autorizado da Microsoft. Uma lista de revendedores autorizados esta disponível em <http://www.xbox.com/pt-BR>. A Microsoft não será responsável em qualquer hipótese perante Você pelo Sensor Kinect adquirido fora do território brasileiro e/ou de um revendedor não autorizado. Para ser elegível à garantia, Você deverá apresentar à Microsoft a nota fiscal de compra de seu Sensor Kinect.
- (b) Durante o Período de Garantia, a Microsoft garante, apenas a Você, que o Sensor Kinect não apresentará mau funcionamento sob Condições Normais de Uso.
- (c) Esta é a única garantia que a Microsoft concede a Seu Sensor Kinect e a Microsoft não fornece qualquer outra cobertura, garantia ou condição.

Ninguém mais poderá conceder qualquer cobertura, garantia ou fazer qualquer estipulação em nome da Microsoft.

- (d) SE AS LEIS DO PAÍS LHE CONCEDER QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA, INCLUSIVE UMA GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO PARA UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, SUA DURAÇÃO ESTÁ LIMITADA AO PERÍODO DE GARANTIA. Determinadas jurisdições não admitem limitações sobre a duração de uma garantia implícita, de modo que esta limitação poderá não se aplicar a Você.

3. Como Obter Serviços de Garantia

- (a) Antes de iniciar o processo de obtenção de garantia, por favor utilize as dicas de busca, correção e eliminação de erros em <http://www.xbox.com/pt-BR>.
- (b) Se as dicas de busca, correção e eliminação de erros não resolverem Seu problema, então siga o processo online contido em <http://www.xbox.com/pt-BR>. Se Você não tem acesso à Internet, Você poderá ligar para o telefone 0800 891 9835.

4. Responsabilidade da Microsoft

- (a) Após Você devolver Sensor Kinect, a Microsoft o vistoriará.
- (b) Se a Microsoft concluir que Sensor Kinect apresentou mau funcionamento durante os primeiros 90 (noventa) dias do Período de Garantia, sob Condições Normais de Uso, a Microsoft irá, à Sua escolha, substituí-lo ou repará-lo, ou restituir o preço que Você pagou pelo sensor Kinect, ou ainda lhe conceder um desconto proporcional no preço pago por Você, caso Você decida ficar com seu Sensor Kinect. Se a Microsoft concluir que Sensor Kinect apresentou mau funcionamento durante o Período de Garantia, mas após o referido período dos 90 (noventa) dias iniciais, sob Condições Normais de Uso, a Microsoft irá, a critério da Microsoft, substituí-lo ou repará-lo, ou restituir o preço que Você pagou pelo Sensor Kinect. O reparo poderá utilizar-se de peças novas ou recondiçionadas. A substituição poderá ser feita por uma unidade nova ou recondiçionada. A restituição do preço

pago por Você será monetariamente corrigida pelo INPC-IBGE (Índice Nacional de Preços ao Consumidor do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), ou no caso de extinção deste índice, pelo índice que vier a substituí-lo.

- (c) Após o reparo ou substituição, Seu Sensor Kinect será coberto por esta garantia pelo período remanescente de Seu Período de Garantia original ou por 95 (noventa e cinco) dias contados da data em que a Microsoft postar o produto a Você, o prazo que for maior. Exceto se estabelecido de forma diversa e expressa na legislação aplicável, o reparo ou substituição de Sensor Kinect, durante o Período de Garantia, em nenhuma hipótese implicará, constituirá ou será interpretada como uma suspensão, interrupção, extensão, prorrogação, renovação ou reinício do Período de Garantia original concedido sob a presente.
- (d) A RESPONSABILIDADE DA MICROSOFT DE REPARAR OU SUBSTITUIR SEU SENSOR KINECT, OU RESTITUIR O PREÇO PAGO POR VOCÊ OU, SE FOR O CASO, CONCEDER O DESCONTO PROPORCIONAL NO PREÇO PAGO, CONSTITUI SEU ÚNICO RECURSO, EXCETO SE HOUVER DISPOSIÇÃO EM SENTIDO CONTRÁRIO NA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL.
- (e) Se o Seu Sensor Kinect apresentar mau funcionamento após o término do Período de Garantia, não há quaisquer garantias de qualquer natureza. Após o término do Período de Garantia, a Microsoft poderá cobrar de Você uma taxa pelos esforços da Microsoft em diagnosticar o problema e prestar-lhe serviços relativos a Seu sensor Kinect.

5. Exclusões de Garantia

A Microsoft não é responsável, e essa garantia não se aplicará, se o Sensor Kinect for:

- (a) danificado pelo uso com produtos não vendidos ou licenciados pela Microsoft (inclusive, por exemplo, jogos e acessórios não fabricados ou licenciados pela Microsoft e jogos piratas, etc.);
- (b) usado para fins comerciais (incluindo, por exemplo, o aluguel, cobrança por jogo, etc.);
- (c) aberto, modificado ou adulterado (incluindo, por exemplo, qualquer tentativa de anulação de qualquer limitação técnica do Sensor Kinect ou mecanismo de segurança e mecanismo anti-pirataria), ou tiver seu número de série alterado ou removido;
- (d) danificado por fator externo (incluindo, por exemplo, pela queda, uso com ventilação inadequada, etc. ou falha em seguir as instruções contidas no manual de instruções do usuário do Sensor Kinect); ou
- (e) reparado por qualquer pessoa que não a Microsoft.

6. EXCLUSÃO DE CERTOS DANOS

A MICROSOFT NÃO É RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, EMERGENTES OU IMPREVISTOS: PERDA DE DADOS, PRIVACIDADE, CONFIDENCIALIDADE OU LUCROS CESSANTES; OU QUALQUER IMPOSSIBILIDADE DE USO DE SEU SENSOR KINECT; OU QUAISQUER DANOS NÃO RELACIONADOS DIRETAMENTE COM UM DEFEITO EM SEU SENSOR KINECT. ESSAS EXCLUSÕES APLICAM-SE MESMO QUE A MICROSOFT TENHA SIDO INFORMADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS, E MESMO NA HIPÓTESE DE QUALQUER RECURSO FALHAR EM SEU PROPÓSITO ESSENCIAL. Algumas jurisdições não aceitam a exclusão ou limitação de danos emergentes ou imprevistos, de modo que esta limitação ou exclusão poderão não se aplicar a Você.

7. Termos Adicionais

Se Você tentar anular ou frustrar o sistema de segurança e anti-pirataria do sensor Kinect, Você poderá causar a interrupção permanente de operação de Seu sensor Kinect. Você irá ainda anular Sua garantia e tornar Seu sensor Kinect inelegível para reparo autorizado, ainda que mediante pagamento de taxa.

8. Eleição de legislação

- (a) As leis do Brasil regerão a interpretação desta garantia e qualquer demanda de que a Microsoft tenha descumprido esta garantia, independentemente dos princípios de conflito de leis.
- (b) Esta garantia é válida apenas no Brasil.

LICENÇA DE SOFTWARE

AO UTILIZAR SEU SENSOR KINECT VOCÊ CONCORDA COM ESTA LICENÇA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALÁ-LO, POR FAVOR LEIA ESTA LICENÇA DE SOFTWARE COM CUIDADO. SE VOCÊ NÃO ACEITAR ESTA LICENÇA DE SOFTWARE, NÃO USE SEU KINECT SENSOR. DEVOLVA-O SEM USO AO SEU REVENDEDOR OU À MICROSOFT PARA UM REEMBOLSO.

Contate a Microsoft em [HTTP://www.xbox.com](http://www.xbox.com) ou 0800 891 9835.

1. Definições.

- (a) "Xbox 360 S" significa seu console X Box 360 S.
- (b) "Acessório Autorizado" significa um acessório da Microsoft com a marca Xbox 360 S ou um acessório de hardware Xbox 360 S, e um acessório com a marca de terceiro licenciado da Microsoft para o Xbox 360 ou Xbox 360 S ou um acessórios de hardware, cuja embalagem traz o logotipo oficial "Licenciado para Xbox". O Sensor Kinect é um Acessório Autorizado exclusivamente para os fins desta licença de software.
- (c) "Jogos Autorizados" significam jogos ou discos de jogos do Xbox 360 ou Xbox 360 S publicados ou licenciados pela Microsoft, e o conteúdo de jogos obtidos via download do serviço da Microsoft Xbox LIVE ou do website Xbox.com (por exemplo, avatares, jogos disponíveis via download, add-ons (aplicativos) de jogos, etc.).
- (d) "Software" significa o software pré-instalado no Sensor Kinect, incluindo qualquer atualização que a Microsoft possa disponibilizar periodicamente.
- (e) "Acessórios Não Autorizados" significam todos os acessórios de hardware que não um Acessório Autorizado, exceto que cartões de memória USB, câmaras digitais utilizadas para elaboração de fotografias ou filmes, e tocadores de músicas utilizadas para reproduzir músicas ou exibir fotos ou filmes não são Acessórios Não Autorizados.
- (f) "Jogos Não Autorizados" significam todos os discos de jogos, downloads de jogos, e conteúdo de jogos ou mídia que não os Jogos Autorizados.

- (g) "Software Não Autorizado" significa qualquer software não distribuído pela Microsoft através dos discos de jogos do Xbox 360 ou Xbox 360 S publicados ou licenciados pela Microsoft, serviço Xbox.LIVE da Microsoft, ou pelo website Xbox.com.
- (h) "Você" significa um usuário do Sensor Kinect.

2. Licença

- (a) O Software é licenciado a Você e não vendido. Você é licenciado para usar o Software somente na forma pré-instalada em Seu Sensor Kinect, e atualizado pela Microsoft periodicamente. Você não pode copiar ou realizar engenharia reversa do Software.
- (b) Como condições desta licença de Software, Você concorda que:
 - (i) **Você usará somente Sensor Kinect com o Xbox 360 ou Xbox 360 S e não com qualquer outro dispositivo (incluindo, por exemplo, computadores pessoais, outros consoles de videogame, etc.). Você usará apenas Jogos Autorizados com Seu Sensor Kinect. Você não usará Acessórios Não Autorizados ou Jogos Não Autorizados. Eles poderão não funcionar ou poderão parar de funcionar permanentemente após uma atualização de Software.**
 - (ii) **Você não usará ou instalará qualquer Software Não Autorizado. Se Você o fizer, Seu Sensor Kinect poderá parar de funcionar permanentemente naquele momento ou após uma atualização de Software posterior.**
 - (iii) Você não tentará anular ou burlar qualquer limitação técnica ou sistema de segurança ou anti-pirataria do Sensor Kinect. Se Você o fizer, Seu Sensor Kinect poderá parar de funcionar permanentemente naquele momento ou após uma atualização de Software posterior.

-
-
- (iv) A Microsoft poderá se utilizar de medidas técnicas, inclusive atualizações de Software, para limitar o uso do Sensor Kinect com o Xbox 360 ou Xbox 360 S, impedir o uso de Acessórios Não Autorizados e Jogos Não Autorizados, e para proteger as limitações técnicas e sistemas de segurança e anti-pirataria do Sensor Kinect.
- (v) **A Microsoft poderá atualizar o Software periodicamente sem aviso a Você, como por exemplo, atualizar qualquer limitação técnica ou sistemas de segurança e anti-pirataria.**

Este contrato se aplica na máxima medida permitida por lei e desde que não proibido por lei. Este contrato não modifica seus direitos sob as leis de seu país, se as leis do seu país assim não permitirem.

3. Garantia

O Software é coberto pela Garantia Limitada de Seu Sensor Kinect, e a Microsoft não fornece qualquer outra cobertura, garantia ou condição para o Software. Ninguém mais pode fornecer qualquer cobertura, garantia ou condição em nome da Microsoft.

4. EXCLUSÃO DE CERTOS DANOS

A MICROSOFT NÃO SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS OU EMERGENTES; QUALQUER PERDA DE DADOS, PRIVACIDADE, SÍGILO OU LUCROS; OU QUALQUER INABILIDADE DO SOFTWARE. ESSAS EXCLUSÕES SE APLICAM MESMO QUANDO A MICROSOFT TIVER SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS, E MESMOS QUE QUALQUER RECURSO FALHE EM SEU PROPÓSITO ESSENCIAL. Algumas jurisdições não admitem a exclusão ou limitação de danos incidentais ou emergentes, então esta limitação ou exclusão poderá não se aplicar a Você.

5. Eleição de legislação.

- (a) As leis do Brasil regerão a interpretação desta licença de software e qualquer demanda de que a Microsoft a tenha descumprido, independentemente dos princípios de conflitos de legislação.
- (b) Esta licença de software é válida apenas no Brasil.

REGULAMENTAÇÕES

Descarte de pilhas e de material elétrico e eletrônico



Este símbolo em um produto, em suas pilhas ou em sua embalagem significa que o produto e as pilhas nele contidas não podem ser descartados com o lixo doméstico. Pelo contrário, é responsabilidade do proprietário levá-los a um ponto de coleta para reciclagem de pilhas e equipamento elétrico e eletrônico. A coleta seletiva e a reciclagem contribuem para a preservação dos recursos naturais e evitam consequências negativas potenciais, para a saúde humana e para o ambiente, devido à possível presença de substâncias nocivas em pilhas e equipamentos elétricos e eletrônicos, que poderiam ser causadas pelo descarte inadequado desses materiais. Para obter mais informações sobre onde descartar suas pilhas e lixo elétrico e eletrônico, contate a prefeitura ou a administração regional local, o serviço de coleta seletiva ou a loja onde você comprou o produto.

Este produto se destina ao uso com equipamento de sistemas da informação listado pelo NRTL (UL, CSA, ETL etc.) e/ou compatível com IEC/EN 60950 (certificado pela marca CE).

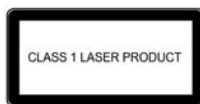
Especificações do laser

CUIDADO

O uso de controles ou ajustes, ou a realização de procedimentos além dos especificados aqui pode resultar em exposição nociva à radiação.

Este dispositivo está em conformidade com a Norma Internacional IEC 60825-1:2007:03 para um produto de laser Classe 1. Este dispositivo também está em conformidade com as normas 21 CFR 1040.10 e 1040.11, com exceção de desvios conforme o Aviso sobre Laser nº 50, datado de 24 de junho de 2007.

O rótulo de laser Classe 1 a seguir está localizado na base do sensor.



Para clientes nos Estados Unidos

Declaração de Conformidade da FCC (DoC):

Nome da empresa: Microsoft Corp.

Modelos: 1414

Parte responsável: Microsoft Corporation

Endereço: One Microsoft Way,
Redmond, WA
98052,
Estados Unidos

Telefone: (800) 4MY-XBOX

Este dispositivo está em conformidade com a Parte 15 das Regulamentações FCC. A operação está sujeita às duas condições a seguir: (1) este dispositivo não pode causar interferências que sejam prejudiciais e (2) este dispositivo deve aceitar toda interferência recebida, incluindo interferências que possam prejudicar o funcionamento.

Este equipamento foi testado e está em conformidade com os limites para dispositivos digitais de Classe B, conforme a Parte 15 da regulamentação FCC. Esses limites foram criados para fornecer uma proteção razoável contra interferências prejudiciais em uma instalação residencial. Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia de radiofrequência.

Se não for instalado e usado estritamente de acordo com as instruções fornecidas na documentação impressa e/ou nos arquivos de ajuda na tela, o dispositivo poderá causar interferência prejudicial a outros dispositivos de radiocomunicação (rádios AM/FM, televisões, babás eletrônicas, telefones sem fio etc.). No entanto, não há garantia de que tal interferência de RF não ocorra em uma instalação particular.

Para determinar se o seu dispositivo de hardware está causando interferência em outros dispositivos de radiocomunicações, desconecte o dispositivo do computador ou remova as pilhas do dispositivo (para um dispositivo operado por pilhas). Se a interferência parar, provavelmente foi causada pelo dispositivo. Se a interferência continuar depois que você desconectar o dispositivo ou retirar as pilhas, desligue o dispositivo e ligue-o novamente. Se a

interferência parar quando o dispositivo estiver desligado, verifique se um dos dispositivos de entrada/saída (E/S) está causando o problema. Desconecte os dispositivos de E/S, um de cada vez, e verifique se a interferência cessará.

Se este dispositivo de hardware causar interferência, tente executar as seguintes medidas para corrigi-la:

- Mude o local da antena do outro dispositivo de radiocomunicação (rádio AM/FM, televisão, babá eletrônica, telefone sem fio etc.) até que a interferência pare.
- Afaste mais o dispositivo de hardware do rádio ou TV ou mova-o para um dos lados do rádio ou TV.
- Conecte o dispositivo a outra tomada, de modo que o dispositivo e o rádio ou a TV estejam em circuitos diferentes, controlados por disjuntores ou fusíveis diferentes.
- Caso necessário, consulte o revendedor ou um técnico de rádio/TV experiente para obter mais sugestões.

CUIDADO

Alterações ou modificações feitas no sistema que não sejam aprovadas expressamente pelo fabricante poderão anular a autorização do usuário para operar o equipamento.

Para clientes no Canadá

Este dispositivo digital de Classe B está em conformidade com o ICES-003 canadense.

A operação está sujeita às duas condições a seguir: (1) este dispositivo não pode causar interferências que sejam prejudiciais e (2) este dispositivo deve aceitar toda interferência recebida, incluindo interferências que possam prejudicar o funcionamento.

DIREITOS AUTORAIS

As informações contidas neste documento, inclusive URLs e outras referências a sites da Internet, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. A menos que de outra forma observado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de email, logotipos, pessoas, lugares e eventos de exemplo mencionados aqui são fictícios, e nenhuma associação com uma empresa, organização, produto, nome de domínio, endereço de email, logotipo, pessoa, lugar ou evento real é intencional nem deve ser inferida. A conformidade com todas as leis de propriedade intelectual é de responsabilidade do usuário. Sem restringir os direitos protegidos como propriedade intelectual, nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação, ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia ou gravação ou outros) ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa por escrito da Microsoft Corporation.

A Microsoft pode ter patentes, solicitações de patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual abrangendo o assunto deste documento. Exceto como expressamente definido em um contrato de licença escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não confere qualquer licença a essas patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, os logotipos Xbox, o logotipo Xbox LIVE e Kinect são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft.

ATENDIMENTO AO CLIENTE

Para obter respostas a perguntas comuns, passos de solução de problemas e informações de contato do atendimento ao cliente, visite **www.xbox.com/support**.

Microsoft®

