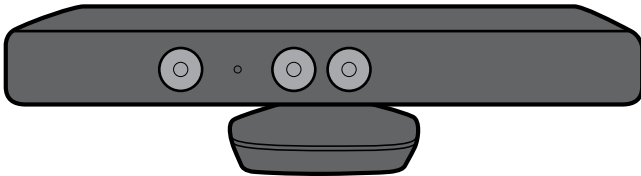
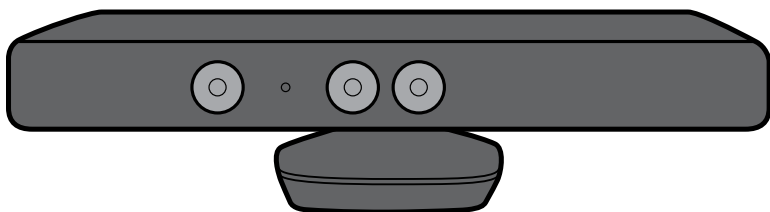


**KINECT SENSOR
KINECT -SENSOR
SENSOR KINECT
SENSOR KINECT**

MANUAL & WARRANTY
HANDLEIDING EN GARANTIE
MANUAL E GARANTIA
MANUAL Y GARANTÍA





- ① English
- ①8 Nederlands
- ③5 Português
- ⑤2 Español

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.

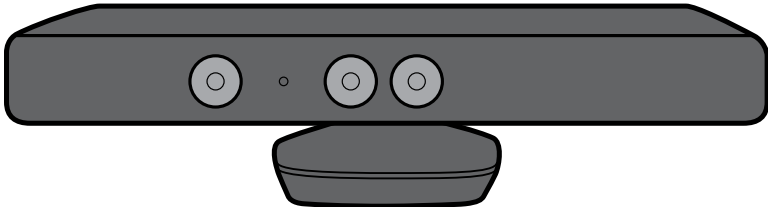
Make sure children using the Kinect sensor play safely and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.



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 Manufacturer's Warranty
- 14 Software License
- 16 Regulations
- 17 Copyright
- 17 Customer Support

XBOX 360 KINECT SENSOR

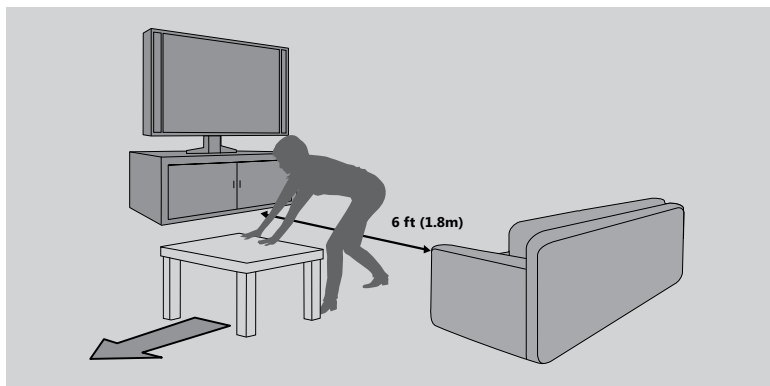


Xbox 360 Kinect Sensor

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.

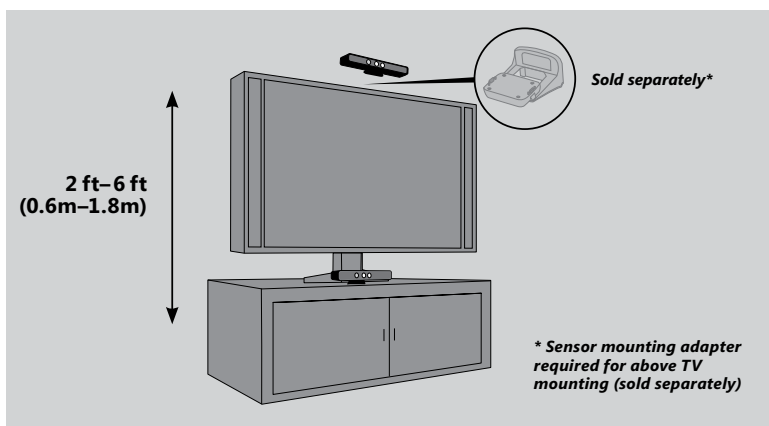
While playing:

- 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 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 centre 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 stabilise 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 minimise eyestrain from glare, try the following:

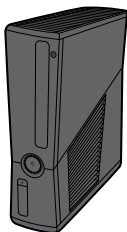
- Position yourself at a comfortable distance from your television or monitor and the Kinect sensor.
- Place your television or monitor and Kinect sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels.
- Choose soothing natural light that minimises glare and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

SET UP YOUR SENSOR

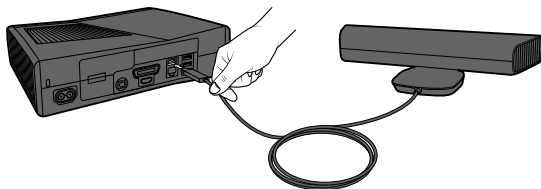
Before you can use your Kinect sensor, you need to connect it to your Xbox 360 console. For Xbox 360 S consoles, power is supplied by the console. For original Xbox 360 consoles, you'll also need to connect the sensor to a standard wall outlet.

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.

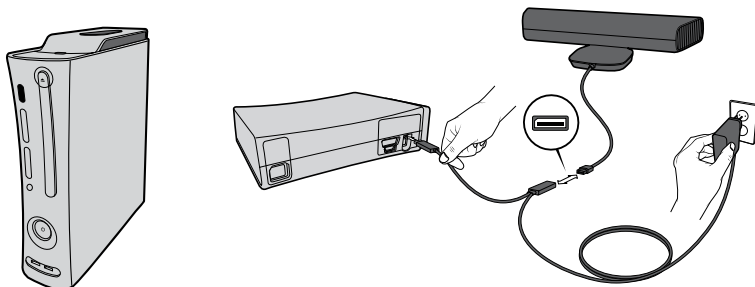


Xbox 360 S



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

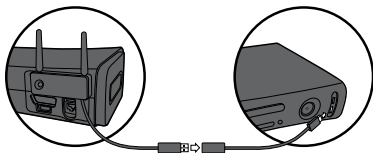
To connect to your original Xbox 360 console:

- 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 authorised repair centre.

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 authorised repair centre.
- 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.

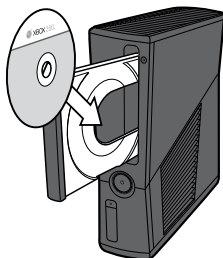
Unplug your sensor's USB/power cable during lightning storms or when unused for long periods of time.

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 orthopaedic 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 unauthorised 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.

MANUFACTURER'S WARRANTY

This Manufacturer's Warranty ("Warranty") is granted to You by Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate; Dublin 18, Ireland ("Microsoft").

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/>.

This Warranty is distinct from any statutory product guarantees owed by retailers and/or manufacturers under any national law applicable to You. It is intended to grant You specific, and as the case may be, additional rights, within the limits of what is permissible under such law, and not to restrict your rights under applicable statutory product guarantee provisions. It can not be transferred to any third party.

1. Definitions

When used in this Warranty, the following terms will be deemed to mean:

- (a) "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorised retailer.
- (b) "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Kinect Sensor.
- (c) "Warranty Period" means 1 year from the date You purchased Your Kinect Sensor, subject to article 2 below.
- (d) "You" means the original end-user.

2. Duration

Without prejudice to any statutory warranty to which You may be entitled under any local law applicable to You, and unless any such law provides for a longer term, Microsoft offers this Warranty, for a term of one (1) year from the purchase date of such Kinect Sensor from an authorised retailer.

3. Territory

This Warranty will be valid in the following countries only (including their overseas territories): United Kingdom, Ireland, Switzerland, Italy, Austria, Belgium, France,

Germany, Spain, Portugal, Norway, Sweden, Denmark, Finland, Netherlands, Luxemburg, Greece, Czech Republic, Slovakia, Poland, Hungary, Cyprus, South Africa and Russia.

You acknowledge that specific export laws and regulations may apply to You depending on your country of residence and You agree to comply with all such laws and regulations if You export Your Kinect Sensor.

4. Warranty

- (a) During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect Sensor will not malfunction under Normal Use Conditions.
- (b) Except for any statutory warranty which Microsoft may owe You under any local law applicable to You, this Warranty is the only guarantee, warranty or condition granted to You by Microsoft with respect to Your Kinect Sensor and any product manual(s) that may come with it. No one else may give any guarantee, warranty or condition on Microsoft's behalf.
- (c) IF YOUR LOCAL AND APPLICABLE 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, UNLESS OTHERWISE PROVIDED BY SUCH LOCAL LAW.

5. Process to obtain the Warranty Service

- (a) Before starting the warranty process, please use the troubleshooting tips at <http://www.xbox.com/>.
- (b) If the troubleshooting tips don't resolve Your problem, then follow the online process at <http://www.xbox.com/>. If You don't have access to the Internet, You can call 0800 587 1102 for United Kingdom, 1 800 509 186 for Ireland, 800991550 for South Africa.

6. 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, unless a mandatory provision of any local law applicable to You provides otherwise. 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 either the remainder of Your original Warranty Period, or 95 days after Microsoft ships it to You.
- (d) UNLESS OTHERWISE PROVIDED UNDER ANY LOCAL LAW APPLICABLE TO YOU, 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, whether such efforts are successful or not.

7. Conditions and Warranty Exclusions

Microsoft is not responsible and this Warranty does not apply, even for a fee, if Your Kinect Sensor is:

- (a) damaged by use with any product other than an Xbox 360 console (including, for example, personal computers, other video game consoles, 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 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.

8. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

UNLESS OTHERWISE PROVIDED UNDER ANY LOCAL LAW APPLICABLE TO YOU, 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.

9. Additional terms

If You attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system, Your Kinect Sensor may stop working permanently. You will also void Your Warranty, and make Your Kinect Sensor ineligible for authorised repair, even for a fee.

10. Choice of Law

This Warranty will be subject to and construed in accordance with the law of Your country of residence, regardless of conflict of laws principles.

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 UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/>.

1. Definitions

When used in this License, the following terms will be deemed to mean:

- (a) "Xbox 360" means an Xbox 360 console.
- (b) "Xbox 360 S" means an Xbox 360 S console.
- (c) "Authorised 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 Authorised Accessory solely for purpose of this software license.
- (d) "Authorised 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.
- (f) "Unauthorised Accessories" means all hardware accessories other than an Authorised 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 Unauthorised Accessories.
- (g) "Unauthorised Games" means all game discs, game downloads, and game content or media other than Authorised Games.
- (h) "Unauthorised 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.
- (i) "You" means the user of a Kinect Sensor.

2. License

This License gives You specific contractual rights unless otherwise stated under any national law applicable to You.

- (a) The Software is licensed to You, not sold, for the Territory only. 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 Authorised Games with Your Kinect Sensor. You will not use Unauthorised Accessories or Unauthorised Games. They may not work or may stop working permanently after a Software update.**
 - (ii) **You will not use or install any Unauthorised 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 then 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, to prevent use of Unauthorised Accessories or Unauthorised 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.**

Any unauthorised use under the provisions may result in the ineligibility to benefit from the Manufacturer's Warranty of Your Kinect Sensor.

3. Territory

This License will be valid in the following countries only (including their overseas territories): United Kingdom, Ireland, Switzerland, Italy, Austria, Belgium, France, Germany, Spain, Portugal, Norway, Sweden, Denmark, Finland, Netherlands, Luxemburg, Greece, Czech Republic, Slovakia, Poland, Hungary, Cyprus, South Africa and Russia.

4. Warranty

The Software is covered by the Manufacturer's Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other guarantee, warranty or condition for the Software, except for any statutory warranty which Microsoft may owe You under any local law applicable to you. No one else may give any guarantee, warranty or condition on Microsoft's behalf.

5. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

UNLESS OTHERWISE PROVIDED UNDER ANY LOCAL LAW APPLICABLE TO YOU, 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.

6. Choice of Law

This License will be subject to and construed in accordance with the law of Your country of residence, regardless of conflict of laws principles.

REGULATIONS

Disposal of Electrical & Electronic Equipment



This symbol on the product or its packaging means that this product 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 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 electrical and electronic equipment, which could be caused by inappropriate disposal. For more information about where to drop off your electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product. Contact weee@microsoft.com for additional information about WEEE.

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

Statement of Compliance with EU Directives

Hereby, Microsoft Corporation declares that this product is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directives, 2006/95/EC and 2004/108/EC.

The technical documentation as required by the Conformity Assessment procedure is kept at the following address:

Company	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Address	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
Country	Ireland



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.



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.

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, organisations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places and events depicted herein are fictitious, and no association with any real company, organisations, 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.

Nederlands

WAARSCHUWING

Lees deze handleiding, de instructies bij de Xbox 360-spelcomputer en de handleidingen van eventuele andere accessoires of games voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je dit product gebruikt. Bewaar alle handleidingen zodat je ze later indien nodig kunt raadplegen. Als je een nieuwe handleiding nodig hebt, ga je naar www.xbox.com/support (zie "Als je meer hulp nodig hebt").

De beperkte garantie die op dit product van toepassing is, vind je in deze handleiding, die online beschikbaar is op www.xbox.com/support.

WAARSCHUWING

Voordat kinderen de Kinect-sensor mogen gebruiken:

- Bedenk wat kinderen met de sensor kunnen doen (gamen, chatten of videob berichten sturen naar andere gamers) en beslis zelf of het verstandig is om toezicht te houden op deze activiteiten.
- Als je kinderen de sensor laat gebruiken zonder erop toe te zien, leg hun dan eerst alle relevante informatie en instructies in verband met veiligheid en gezondheid uit.

Zorg ervoor dat kinderen die de Kinect-sensor gebruiken, veilig spelen.

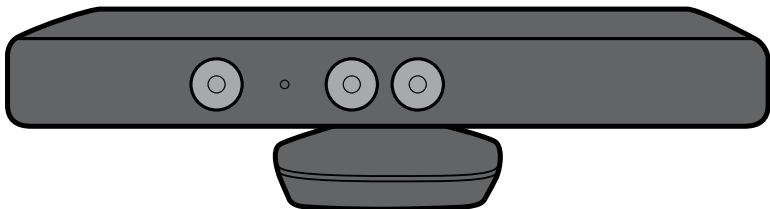
Zorg ervoor dat kinderen die de Kinect-sensor gebruiken, dit veilig en binnen hun eigen beperkingen doen. Zorg er bovendien voor dat ze goed begrijpen hoe ze het systeem moeten gebruiken.



In deze handleiding en in de handleidingen van Xbox 360-accessoires wordt dit symbool gebruikt om aan te geven dat informatie in verband met veiligheid en gezondheid volgt.

- 19 Xbox 360 Kinect-sensor
- 20 Geschikte speelruimte
- 21 Een geschikte plaats voor de sensor kiezen
- 22 De sensor instellen
- 26 De sensor reinigen
- 27 Problemen oplossen
- 28 Als je meer hulp nodig hebt
- 29 Producentgarantie
- 31 Software licentie
- 33 Voorschriften
- 34 Copyright
- 34 Klantenservice

XBOX 360 KINECT-SENSOR

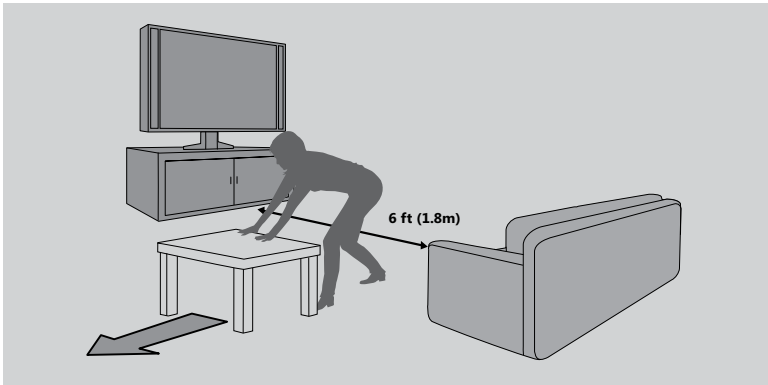


Xbox 360 Kinect-sensor

Bedankt dat je de Xbox 360® Kinect™ sensor hebt gekozen. De Kinect-sensor biedt een revolutionaire, nieuwe manier van spelen: jij bent de controller. Beweeg en kijk wat er gebeurt. Bestuur je Xbox 360 met een handbeweging. De enige ervaring die je nodig hebt, is levenservaring.

De Kinect-sensor is bestemd voor gebruik met het Xbox 360 videogame and entertainment systeem. Zie de documentatie die bij de game is geleverd voor meer informatie over het gebruik van de Kinect-sensor voor een bepaalde game.

GESCHIKTE SPEELRUIMTE



De Kinect-sensor moet jou kunnen zien, en jij hebt ruimte nodig om je te bewegen. De sensor kan je zien wanneer je circa 2 meter van de sensor vandaan speelt. Met twee mensen moet je circa 2,5 meter van de sensor vandaan spelen.

De benodigde ruimte is afhankelijk van de plaatsing van de sensor en een aantal andere factoren. Zie de instructies bij de game voor meer informatie over de ruimte die precies benodigd is.

WAARSCHUWING

Zorg voor voldoende ruimte om je tijdens het spelen te bewegen

Bij gebruik van de Kinect-sensor verschilt de benodigde bewegingsruimte per game. Voorkom dat je andere spelers, omstanders, huisdieren, meubels of andere voorwerpen raakt terwijl je speelt. Als je staat en/of beweegt tijdens het spelen, moet de ondergrond ook stevig zijn.

Vóór het spelen:

- Kijk goed om je heen (naar rechts, links, voren, achteren, omhoog en omlaag) voor dingen die je zou kunnen raken of waarover je zou kunnen struikelen.
- Zorg ervoor dat de ruimte waar je speelt zich op een veilige afstand bevindt van ramen, muren, trappen, enzovoort.
- Zorg ervoor dat er niets ligt waarover je zou kunnen struikelen, zoals speelgoed, meubilair of een los tapijt. Pas ook op voor kinderen en huisdieren. Verplaats voorwerpen of mensen indien nodig, zodat ze zich niet binnen de speelruimte bevinden.

- Vergeet niet omhoog te kijken. Kijk of er geen lampen, ventilatoren of andere voorwerpen in de weg zitten boven je hoofd.

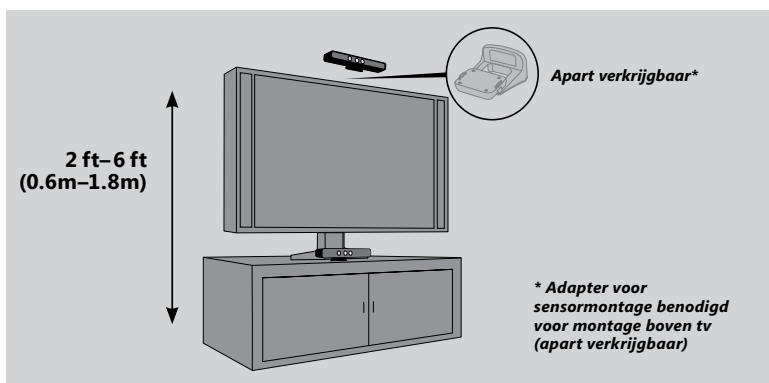
Tijdens het spelen:

- Blijf ver genoeg van de televisie vandaan zodat je die niet raakt.
- Blijf ver genoeg van andere spelers, omstanders en huisdieren vandaan. Houd er bij het bepalen van de afstand rekening mee dat de benodigde afstand per game kan verschillen.
- Blijf letten op voorwerpen of mensen die je zou kunnen raken of waarover je zou kunnen struikelen. Mensen en voorwerpen kunnen zich tijdens het spelen in de speelruimte begeven, dus blijf op de omgeving letten.

Zorg voor een stevige ondergrond tijdens het spelen:

- Speel op een vlakke ondergrond die stroef genoeg is.
- Doe schoeisel aan dat geschikt is om mee te gamen (dus bijvoorbeeld geen hoge hakken of slippers) of speel op blote voeten.

EEN GESCHIKTE PLAATS VOOR DE SENSOR KIEZEN



Voor een optimale speelruimte en de beste sensorwerking, zet je de sensor op een hoogte tussen 0,6 en 2 meter. Hoe dicht bij de minimum- of maximumhoogte hoe beter. Verder:

- Zet de sensor op een stabiel oppervlak.
- Zorg dat de sensor zich op één lijn met het midden van je tv bevindt en zich dicht bij de voorste rand van de gebruikte tafel of plank bevindt.
- Zorg dat je de sensor ergens plaatst waar deze niet kan vallen of tijdens het spelen kan worden geraakt.
- Zet de sensor niet op de spelcomputer.
- Zet de sensor niet vlak voor een luidspreker of op een oppervlak dat trilt of geluid maakt.
- Houd de sensor buiten het bereik van direct zonlicht.
- Gebruik de sensor niet in de buurt van warmtebronnen. Gebruik de sensor alleen binnen het aangegeven temperatuurbereik van 5°C – 35°C. Als de sensor aan temperaturen buiten dit voorgeschreven bereik is blootgesteld, schakel de sensor dan uit en wacht totdat de temperatuur weer binnen het aangegeven bereik ligt voordat je de sensor opnieuw gebruikt.

BELANGRIJK

Verander de plaats van de sensor alleen door de houder te verplaatsen. Verander de hoek van de sensor niet met de hand door de sensor op de houder te kantelen. Wacht na het instellen totdat de beeldhoek

automatisch is aangepast, anders beschadig je mogelijk de sensor.



WAARSCHUWING

Plaats alle kabels en snoeren dusdanig dat mensen en huisdieren er niet over kunnen struikelen en er niet per ongeluk aan kunnen trekken wanneer ze door de kamer lopen. Wanneer de sensor en spelcomputer niet in gebruik zijn, kan het raadzaam zijn om alle kabels en snoeren van de sensor en de spelcomputer los te koppelen en ze buiten het bereik van kinderen en huisdieren te bewaren. Laat kinderen niet met kabels en snoeren spelen.



WAARSCHUWING

Vermijd fel licht

Doe het volgende om vermoeide ogen door fel licht te voorkomen:

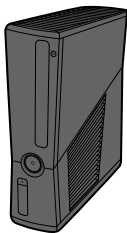
- Ga op een comfortabele afstand van de televisie of monitor en de Kinect-sensor staan.
- Zet de televisie of monitor en de Kinect-sensor uit de buurt van sterke lichtbronnen of gebruik gordijnen om de hoeveelheid licht te verminderen.
- Kies zacht natuurlijk licht dat minder vermoeiend is voor de ogen en goed is voor het contrast en de helderheid.
- Pas de instelling voor helderheid en contrast van de televisie of monitor aan.

DE SENSOR INSTELLEN

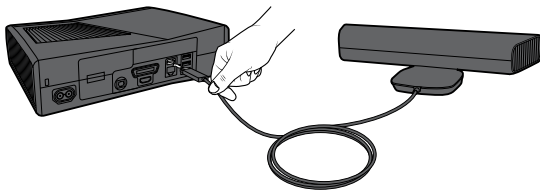
Voordat je de Kinect-sensor kunt gebruiken, moet je deze op je Xbox 360-spelcomputer aansluiten. Voor Xbox 360 S-spelcomputers wordt de voeding bij de spelcomputer geleverd. Voor originele Xbox 360-spelcomputers moet je de sensor ook aansluiten op een standaardstopcontact.

De controller aansluiten op een Xbox 360 S-spelcomputer

Je sluit de sensor aan op de AUX-ingang van de Xbox 360 S-spelcomputer.

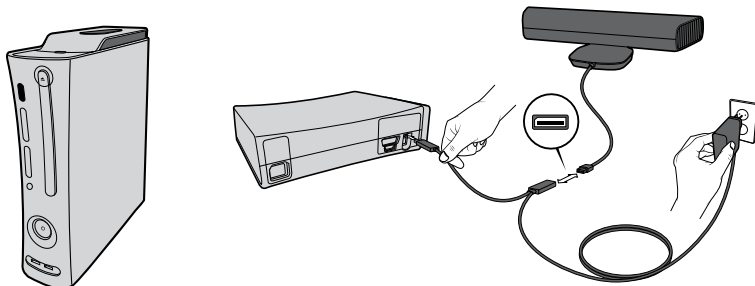


Xbox 360 S



De controller aansluiten op een originele Xbox 360-spelcomputer

De sensor werkt alleen met de achterste USB-poort op een originele Xbox 360-spelcomputer.



Originele Xbox 360

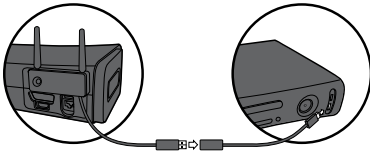
Aansluiten op een originele Xbox 360-spelcomputer:

- 1** Haal eventuele accessoires uit de achterste USB-poort van je spelcomputer.
- 2** Sluit de sensor aan op de USB-voedingskabel.
- 3** Steek de USB-voedingskabel in de achterste USB-poort van je spelcomputer.
- 4** Steek het uiteinde met de AC-adaptor van de USB-voedingskabel in een stopcontact.

Gebruik alleen de USB-voedingskabel die bij het product is geleverd of die je van een erkend reparatiecentrum hebt ontvangen.

Als je een originele Xbox 360-spelcomputer zonder harddisk hebt, moet je ook een opslagapparaat met minimaal 256 MB vrije ruimte aansluiten. Je kunt een Xbox 360 harddisk, Xbox 360 geheugenkaart of een USB-flashstation gebruiken.

Als je een Xbox 360 draadloze netwerkadapter gebruikt die al is aangesloten op de achterste USB-poort, moet je de USB-kabel van de adapter loskoppelen en moet je de adapter met behulp van het meegeleverde WiFi-verlengsnoer opnieuw aansluiten op een USB-poort aan de voorkant.



Indien nodig, sluit je een draadloze netwerkadapter als volgt opnieuw aan op een USB-poort aan de voorkant:

- 1** Koppel de kabel van de draadloze netwerkadapter los van de USB-poort aan de achterkant van de spelcomputer en laat de adapter zelf aan de spelcomputer vastzitten.
- 2** Koppel het WiFi-verlengsnoer aan de USB-kabel van de draadloze netwerkadapter.
- 3** Steek het andere uiteinde van het verlengsnoer in een USB-poort aan de voorkant van je spelcomputer.

⚠ Elektrische veiligheid

Zoals bij vele andere elektrische apparaten bestaat er gevaar voor ernstig letsel of overlijden als gevolg van elektrische schokken of brand. Ook kan de sensor beschadigd raken als de volgende voorzorgsmaatregelen niet in acht worden genomen.

Als je netvoeding gebruikt, selecteer je een geschikte voedingsbron:

- De ingangsvoeding van de sensor is 12 V gelijkstroom bij 1,1 A. Gebruik alleen de wisselstroomadapter aan de USB-voedingskabel die bij de sensor is geleverd of die je van een erkend reparatiecentrum hebt ontvangen.
- Controleer of het voltage (V) en de frequentie (Hz) van het stopcontact overeenstemmen met die van de USB-voedingskabel. Als je twijfelt aan het voltage (de spanning) en de frequentie van je stopcontacten, raadpleeg je een erkende elektricien.
- Gebruik uitsluitend een standaardvoeding, dus nooit een generator of omvormer, zelfs niet als de spanning en frequentie aanvaardbaar lijken. Gebruik alleen wisselstroom uit een standaardstopcontact.
- Let erop dat je het stopcontact, het verlengsnoer, de contactdoos of een ander elektrisch contact niet overbelast. Controleer in de specificaties van deze

items of ze bestand zijn tegen de totale stroom (in ampère [A]) die wordt afgenomen door de sensor (vermeld op de USB-voedingskabel) en door eventuele andere apparaten die op dezelfde kring zijn aangesloten.

Vermijd beschadiging van de USB-voedingskabel:

- Zorg ervoor dat de kabel niet bekneld raakt of sterk wordt geplooid, vooral niet bij de aansluiting op het stopcontact en de sensor.
- Zorg ervoor dat niemand op de kabel kan stappen.
- Trek niet aan de kabel, leg er geen knoop in, plooi deze niet sterk en maak er geen ander oneigenlijk gebruik van.
- Stel de kabel niet bloot aan warmtebronnen.
- Houd kinderen en huisdieren weg van de kabel. Laat nooit toe dat kinderen of huisdieren op de kabel bijten of kauwen.
- Trek altijd aan de stekker en nooit aan de kabel zelf wanneer je de kabel uittrekt.

Als de USB-voedingskabel op de een of andere manier beschadigd raakt, mag je deze niet meer gebruiken en neem je contact op met de Xbox-klantenservice voor een nieuw exemplaar.

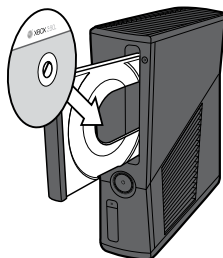
Koppel de USB-voedingskabel van de sensor los tijdens onweer of als je van plan bent deze geruime tijd niet te gebruiken.

De software van de sensor installeren op de spelcomputer

De spelcomputer moet worden bijgewerkt voor het gebruik van de Kinect-sensor.

Je werkt de spelcomputer als volgt bij:

- 1 Zet de spelcomputer aan en plaats de bijgeleverde schijf. De update wordt automatisch geïnstalleerd. Als de update niet automatisch start, selecteer je de schijf vanuit het dashboard (alsof je een game speelt vanaf schijf).
- 2 Als het bevestigingsbericht van de installatie wordt weergegeven, verwijder je de schijf en begin je met het instellen van de sensor.



WAARSCHUWING

Span je niet meer in dan goed voor je is

Als je games speelt met de Kinect-sensor, ben je fysiek soms intensief bezig.

Raadpleeg je huisarts voordat je de sensor gebruikt als je medische problemen hebt of als er andere zaken zijn die het veilig uitoefenen van fysieke activiteiten belemmeren, of als:

- je (misschien) zwanger bent,
- je hart-, long-, rug-, gewrichts- of andere orthopedische problemen hebt,
- je een hoge bloeddruk hebt,
- je problemen ondervindt bij lichaamsbeweging, of
- als je advies hebt gekregen voorzichtig te zijn met lichaamsbeweging.

Raadpleeg je huisarts voordat je aan een trainingsschema begint in combinatie met de sensor.

Speel niet onder invloed van drugs of alcohol, en speel alleen als je evenwichtsgevoel en fysieke gesteldheid goed genoeg zijn voor alle bewegingen die je maakt tijdens het gamen.

Pauzeer regelmatig

- Stop en rust even uit als je spieren, gewrichten of ogen moe worden of pijn doen.
- Als je plotseling last van extreme vermoeidheid, misselijkheid, kortademigheid, een drukkend gevoel op de borst, duizeligheid, ongemak, of pijn hebt, stop dan onmiddellijk en raadpleeg een arts.

Volwassenen — let op kinderen

Zorg ervoor dat kinderen die de Kinect-sensor gebruiken, veilig spelen.

Gebruik in combinatie met de Kinect-sensor geen accessoires of voorwerpen die hier niet speciaal voor gemaakt zijn

Het gebruik van dergelijke accessoires of voorwerpen kan leiden tot letsel bij jezelf of anderen en/of schade aan de sensor of andere voorwerpen.

DE SENSOR REINIGEN

Als je de sensor reinigt:

- Reinig alleen de buitenkant van de sensor.
- Gebruik een droge doek. Gebruik geen schurende doekjes, reinigingsmiddelen, schuurpoeder, oplosmiddelen (bijvoorbeeld alcohol, gasoline, verfverdunder of wasbenzine) of andere vloeibare of spuitbusreinigers.
- Gebruik geen perslucht.
- Probeer de aansluitingen niet te reinigen.
- Maak het oppervlak waarop de sensor is geplaatst schoon met een droge doek.
- Voorkom dat de sensor nat wordt. Verklein de kans op brand of elektrische schokken door te voorkomen dat de sensor wordt blootgesteld aan regen of ander vocht.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Als je problemen ondervindt, kun je de onderstaande mogelijke oplossingen proberen.

Sensor werkt niet

- Zorg ervoor dat alle kabels zijn aangesloten. Gebruik je de sensor met een originele Xbox 360-spelcomputer, controleer dan of de sensor is aangesloten op de USB-poort aan de achterkant, en of de USB-voedingskabel is aangesloten. Het lampje aan de voorkant van de sensor brandt als de sensor is ingeschakeld.
- Zet de sensor in een goed geventileerde ruimte.
- Als de sensorsoftware niet is ingesteld, plaats je de schijf met de sensorsoftware voor een systeemupdate.

Sensor ziet speler niet

- Speel binnen de speelruimte van de sensor.
- Doe verlichting aan in de speelruimte.
- Voorkom dat er rechtstreeks licht (ook zonlicht) op de sensor schijnt.
- Probeer andere kleding te dragen die contrasteert met de achtergrond van je speelruimte.
- Maak de sensor schoon met een droge doek.
- Zorg ervoor dat niets de beeldhoek van de sensor blokkeert.

Sensor verliest speler

Verlaat de speelruimte even en betreed daarna de ruimte weer als de sensor je niet meer volgt.

Sensor hoort speler niet

- Zet de sensor niet in de buurt van trillingsbronnen, televisieluidsprekers of andere geluidsbronnen.
- Zorg ervoor dat niets het bereik van de microfoon blokkeert.

De beeldhoek van de sensor wordt niet automatisch aangepast

- Controleer of de kabels zijn aangesloten en of het sensorlampje brandt. Bij gebruik in combinatie met een originele Xbox 360-spelcomputer moet de sensor worden aangesloten op de USB-poort aan de achterkant, niet op de USB-poort aan de voorkant. De USB-voedingskabel moet op een stopcontact zijn aangesloten.
- Zorg ervoor dat de sensor vrij kan bewegen.
- Kantel de sensor niet in de houder en pas de beeldhoek van de sensor niet met de hand aan. Wacht totdat de beeldhoek automatisch is aangepast, anders beschadig je mogelijk de sensor.

ALS JE MEER HULP NODIG HEBT

Voor antwoorden op algemene vragen, stappen voor het oplossen van problemen en contactgegevens van de Xbox-klantenservice, ga je naar www.xbox.com/support.

Breng je Xbox 360-spelcomputer of de accessoires niet naar de verkoper voor reparatie. Ga naar www.xbox.com/support voor het oplossen van problemen en service-informatie.

WAARSCHUWING

Voer nooit zelf reparaties uit

Probeer het apparaat of de voeding niet uit elkaar te halen, te openen, te repareren of aan te passen. Dit kan leiden tot kans op elektrische schokken of andere gevaren. Alles wat duidt op een poging om het apparaat te openen en/of te wijzigen, inclusief het lostrekken, doorboren of verwijderen van labels, leidt ertoe dat de beperkte garantie vervalt.

PRODUCENTGARANTIE

Deze Producentgarantie ("Garantie") wordt aan U verleend door Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Ierland ("Microsoft").

DOOR HET GEBRUIK VAN UW KINECT SENSOR GAAT U AKKOORD MET DEZE GARANTIE. VOOR HET INSTALLEREN, LEES DEZE GARANTIE ZORGVULDIG. INDIEN U NIET AKKOORD GAAT MET DEZE GARANTIE, GEBRUIK DE KINECT SENSOR DAN NIET. RETOURNEER HET ONGEBRUIKT NAAR DE DETAILHANDELAAR OF MICROSOFT VOOR RESTITUTIE. Neem contact op met microsoft via <http://www.xbox.com/>.

Deze Garantie staat los van eventuele wettelijke productgaranties die detailhandelaars en/of fabrikanten aan U verschuldigd zijn op grond van toepasselijk nationaal recht. De Garantie is bedoeld om U specifieke, c.q. aanvullende rechten te verlenen binnen de grenzen van het toelaatbare op grond van dat recht, en niet om Uw rechten op grond van toepasselijke wettelijke bepalingen van productgarantie te beperken. Het kan niet worden overgedragen aan een derde (zoals onder meer opgenomen in het Burgerlijk Wetboek).

1. Definities

Wanneer in deze Garantie gebruikt, hebben de hierna genoemde definities de volgende betekenis:

- "Kinect Sensor" betekent een nieuwe Kinect Sensor gekocht van een bevoegde detailhandelaar.
- "Garantieperiode" betekent voor de Kinect Sensor, 1 jaar vanaf de datum dat U Uw Kinect Sensor hebt gekocht, zoals omschreven in artikel 2 hierna.
- "U" betekent de originele eindgebruiker.
- "Normale Gebruiksomstandigheden" betekent het gebruik in overeenstemming met de handleiding voor de Kinect Sensor van een gewone consument onder normale omstandigheden thuis.

2. Duur

Onverminderd wettelijke garanties waarop U recht kunt hebben volgens toepasselijk lokaal recht, en tenzij dat recht een langere termijn voorschrijft, biedt Microsoft deze

Garantie voor een termijn van één (1) jaar vanaf de datum van aankoop van die Kinect Sensor van een bevoegde detailhandelaar.

3. Gebieden

Microsoft verleent deze Garantie uitsluitend voor de volgende landen (waaronder ook begrepen de overzeese gebieden van de deze landen): België, Cyprus, Denemarken, Duitsland, Finland, Frankrijk, Griekenland, Hongarije, Ierland, Italië, Luxemburg, Nederland, Noorwegen, Oostenrijk, Polen, Portugal, Rusland, Slowakije, Spanje, Tsjechische Republiek, Zuid-Afrika, Zweden, Zwitserland en het Verenigd Koninkrijk.

U erkent dat specifieke exportwetten en -regels op U van toepassing kunnen zijn afhankelijk van het land waarin U woont, en U stemt ermee in om al deze wetten en regels te zullen naleven als U Uw Kinect Sensor exporteert.

4. Garantie

- Tijdens de Garantieperiode, garandeert Microsoft, alleen aan U, dat de Kinect Sensor geen storingen zal vertonen onder Normale Gebruiksomstandigheden.
- Met uitzondering van enige wettelijke garantie die Microsoft verschuldigd is aan U, onder lokale toepasselijke wetgeving, is deze Garantie de enige waarborg, garantie of voorwaarde aan U verleend door Microsoft met betrekking tot Uw Kinect Sensor en elke producthandleiding die is bijgeleverd. Niemand anders kan een waarborg, garantie of voorwaarde geven namens Microsoft.
- WANNEER TOEPASSELIJK LOKAAL RECHT AAN U EEN IMPLICIETE GARANTIE VERLEENT, WAARONDER EEN IMPLICIETE GARANTIE VAN VERKOOPBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZAL DE DUUR VAN DEZE IMPLICIETE GARANTIE BEPERKT ZIJN TOT DE PERIODE VAN GARANTIE, TENZIJ TOEPASSELIJKE RECHT ANDERS BEPAALT.**

5. Proces om de Garantie Service te verkrijgen

- Voor het starten van het garantie proces, gebruik dan eerst de tips voor probleemoplossing van Microsoft op <http://www.xbox.com/>.

- (b) In geval U er niet in slaagt om Uw technische probleem op te lossen met deze tips voor probleemoplossing, volg dan het online proces op <http://www.xbox.com/>. Als U geen toegang heeft tot het internet, dan kunt U bellen met het nummer 0800 023 3894.

6. Verantwoordelijkheid van Microsoft

- (a) Nadat U Uw Kinect Sensor aan Microsoft hebt teruggezonden zal Microsoft die inspecteren.
- (b) Als Microsoft besluit dat de storing van Uw Kinect Sensor is opgetreden tijdens de Garantieperiode en onder Normale Gebruiksomstandigheden, zal Microsoft deze (naar haar keuze) repareren of vervangen, of de aankoopprijs aan U terugbetalen, tenzij een dwingend voorschrift van toepasselijk lokaal recht anders bepaalt. Bij reparatie kunnen zowel nieuwe als refurbished onderdelen kunnen worden gebruikt, en vervanging kan zowel door een nieuw als een refurbished apparaat gebeuren.
- (c) Na reparatie of vervanging blijft Uw Kinect Sensor gedekt door deze Garantie gedurende hetzij de rest van deze Garantieperiode, hetzij een periode van vijftiennegentig (95) dagen na verzending van Uw gerepareerde of vervangen Kinect Sensor door Microsoft aan U, afhankelijk van welke periode langer is.
- (d) TENZIJ TOEPASSELIJK LOKAAL RECHT ANDERS BEPAALT, IS DE VERANTWOORDELIJKHEID VAN MICROSOFT VOOR HET REPAREREN OF VERVANGEN VAN UW KINECT SENSOR OF VOOR HET TERUGBETALEN AAN U VAN DE AANKOOPPRIJS UW ENIGE RECHTSMIDDEL ONDER DEZE GARANTIE.
- (e) Als Uw Kinect Sensor een storing krijgt na het verstrijken van de Garantieperiode, is er geen enkele vorm van garantie. Nadat de Garantieperiode is verstreken, kan Microsoft U in een dergelijk geval kosten in rekening brengen voor haar pogingen om een probleem met Uw Kinect Sensor te diagnosticeren en er service op te verlenen, ongeacht of deze pogingen succesvol zijn of niet.
- (a) Uw Kinect Sensor gebruikt wordt met producten die niet door Microsoft verkocht of in licentie gegeven zijn (waaronder "piraterij"-spellen en accessoires die niet door Microsoft geproduceerd zijn of in licentie zijn gegeven);
- (b) Uw Kinect Sensor voor commerciële doeleinden wordt gebruikt (waaronder verhuur, pay-per-play, etc.);
- (c) Uw Kinect Sensor is opengemaakt, gewijzigd, of ermee is geknoeid (waaronder pogingen om het beveiligings- of anti-piraterij mechanisme buiten gebruik te stellen), of het serienummer is gewijzigd of verwijderd;
- (d) Uw Kinect Sensor beschadigd is door een externe oorzaak (waaronder laten vallen, ontoereikende ventilatie, of een ander niet opvolgen van de instructies in de gedrukte gebruikershandleiding in de verpakking van de Kinect Sensor);
- (e) Uw Kinect Sensor door een ander dan Microsoft is gerepareerd.

8. UITSLUITING VAN BEPAALDE SOORTEN SCHADE

TENZIJ TOEPASSELIJK LOKAAL RECHT ANDERS BEPAALT, IS MICROSOFT NIET VERANTWOORDELIJK VOOR ENIGE INDIRECTE, INCIDENTELE, BIJZONDERE OF GEVOLGSSCHADE; VERLIES VAN GEGEVENS, PRIVACY, VERTROUWELIJKHEID, OF WINST, OF HET NIET KUNNEN GEBRUIKEN VAN UW KINECT SENSOR. DEZE UITSLUITINGEN ZIJN OOK VAN TOEPASSING INDIEN MICROSOFT OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE, EN OOK INDIEN EEN RECHTSMIDDEL NIET TOEREIKEND IS.

9. Aanvullende voorwaarden

Als U tracht om het beveiligings- of anti-piraterij systeem van Uw Kinect Sensor buiten gebruik te stellen of te omzeilen, kan dat de oorzaak zijn van het permanent niet meer functioneren van Uw Kinect Sensor. U doet daardoor afstand van deze Garantie en Uw Kinect Sensor komen niet meer in aanmerking voor een geautoriseerde reparatie, ook niet tegen vergoeding.

10. Toepasselijk recht

Deze Garantie wordt beheerst door en geïnterpreteerd in overeenstemming met het recht van het land waarin U woont, ongeacht bepalingen van het conflictenrecht.

7. Garantie Uitsluitingen

Microsoft is niet verantwoordelijk en deze Garantie is niet van toepassing, zelfs niet voor een vergoeding, indien:

SOFTWARE LICENTIE

DOOR HET GEBUIK VAN UW KINECT SENSOR GAAT U AKKOORD MET DEZE SOFTWARE LICENTIE. VOOR HET INSTALLEREN, LEES DEZE SOFTWARE LICENTIE ZORGVULDIG. INDIEN U NIET AKKOORD GAAT MET DEZESOFTWARE LICENTIE, GEBUIK DE KINECT SENSOR DAN NIET. RETOURNEER HET ONGEBRUIKT NAAR DE DETAILHANDELAAR OF MICROSOFT VOOR RESTITUTIE. Neem contact op met Microsoft via <http://www.xbox.com/>.

1. Definities

Wanneer in deze Licentie gebruikt, wordt met de volgende termen bedoeld de betekenis zoals hierna beschreven:

- (a) "Xbox 360-S" betekent een Xbox 360-S console.
- (b) "Geautoriseerde Accessoire" betekent een Xbox 360 en Xbox 369-S hardware accessoire met het Microsoft merk, en door Microsoft in licentie gegeven, merkproducten van derden, Xbox 360 of Xbox 360-S hardware accessoires waarvan de verpakking is voorzien van het officiële logo "Licensed for Xbox". Voor het doel van deze Software Licentie is de Kinect Sensor is een Geautoriseerde Accessoire.
- (c) "Geautoriseerd Spel" betekent een Xbox 360 of Xbox 360-S spel gepubliceerd of in licentie gegeven door Microsoft op een drager, en spelinhoud gedownload van Microsofts Xbox LIVE service (bijvoorbeeld: avatars, downloadbare spellen, spel uitbreidingen, etc.)
- (d) "Software" betekent de vooraf geïnstalleerde software op de Kinect Sensor daarbij inbegrepen de updates die Microsoft van tijd tot tijd beschikbaar maakt.
- (e) "Ongeautoriseerde Accessoires" betekent alle hardware accessoires anders dan een Geautoriseerde Accessoire, met uitzondering van USB geheugenstick, digitale camera's waar foto's en films mee worden gemaakt en muzikspelers gebruikt voor het afspelen van muziek of het weergeven van foto's of films.
- (f) "Ongeautoriseerde Spellen" betekent alle spellen op een drager, spellen via download en andere spelvormen anders dan een Geautoriseerde Spel.
- (g) "Ongeautoriseerde Software" betekent alle software niet verspreid via een Xbox 360 of Xbox 360-S spel gepubliceerd of in licentie gegeven door Microsoft op een drager, Microsofts Xbox LIVE service of Microsofts Xbox.com website.
- (h) "U" betekent de gebruiker van een Kinect Sensor.

2. Licentie

Deze Licentie geeft U specifieke contractuele rechten, tenzij anders bepaald op basis van lokale wetgeving die op U van toepassing is.

- (a) De Software wordt niet verkocht, maar in licentie gegeven voor het Gebied. U hebt een licentie om de software alleen als vooraf geïnstalleerd op Uw Xbox 360-S, Kinect Sensor of Geautoriseerde Accessoire te gebruiken en deze wordt door Microsoft van tijd tot tijd bijgewerkt. U mag de Software niet kopiëren of wijzigen.
- (b) Als voorwaarden voor deze Software licentie, gaat U ermee akkoord dat:
 - (i) **U alleen gebruik maakt van Uw Kinect Sensor met Uw Xbox 360-S of Xbox 360 en niet met andere apparaten). U zult alleen gebruik maken van Geautoriseerde Spellen met uw Kinect Sensor. U zult geen gebruik maken van Ongeautoriseerde Accessoires of Ongeautoriseerde Spellen. Deze kunnen niet werken of kunnen permanent stoppen met functioneren na een Software update.**
 - (ii) **U geen Ongeautoriseerde Software zult gebruiken of installeren. Indien U dat wel doet kan Uw Kinect Sensor op dat moment permanent stoppen met functioneren of later na een software-update.**
 - (iii) U niet tracht om het beveiligings- of anti-piraterij systeem van Uw Kinect Sensor of buiten gebruik te

stellen of te omzeilen. Als U dit wel doet kan dit tot gevolg hebben dat Uw Kinect Sensor of permanent stopt met functioneren of dat dit gebeurt na een Software update.

- (iv) Microsoft kan gebruik maken van technische middelen, waaronder Software updates, om te voorkomen dat er sprake is van Ongeautoriseerd Gebruik of gebruik wordt gemaakt van Ongeautoriseerde Spellen, en om de technische beperkingen, beveiligings- en anti-piraterij systemen in de Kinect Sensor te beschermen.
- (v) **Microsoft kan de Software van tijd tot tijd aan een update onderwerpen zonder nadere kennisgeving aan U, bijvoorbeeld een update aan een technische beperking, beveiligings- of anti-piraterij systeem.**

Elk ongeoorloofd gebruik op grond van deze bepalingen kan er toe leiden dat U niet langer bevoegd bent te profiteren van de Producentengarantie van Uw Kinect Sensor.

3. Gebied

Microsoft verleent deze Licentie uitsluitend voor de volgende landen (waaronder ook begrepen de overzeese gebieden van de deze landen): België, Cyprus, Denemarken, Duitsland, Finland, Frankrijk, Griekenland, Hongarije, Ierland, Italië, Luxemburg, Nederland, Noorwegen, Oostenrijk, Polen, Portugal, Rusland, Slowakije, Spanje, Tsjechische Republiek, Zuid-Afrika, Zweden, Zwitserland en het Verenigd Koninkrijk.

4. Garantie

De Software wordt gedekt door de Producentgarantie voor Uw Kinect Sensor en Microsoft geeft geen andere waarborg, garantie of voorwaarde voor de Software, onverminderd wettelijke garanties waarop U recht kunt hebben volgens toepasselijk lokaal recht. Geen enkele andere entiteit of derde is bevoegd om U enige waarborg, garantie of voorwaarde te verlenen namens Microsoft.

5. UITSLUITING VAN BEPAALDE SOORTEN SCHADE

TENZIJ TOEPASSELIJK LOKAAL RECHT ANDERS BEPAALT, IS MICROSOFT NIET VERANTWOORDELIJK VOOR ENIGE INDIRECTE, INCIDENTELE, BIJZONDERE OF GEVOLGSCHADE; VERLIES VAN GEGEVENS, PRIVACY, VERTROUWELIJKHEID, OF WINST, OF HET NIET KUNNEN GEBUIKEN VAN DE SOFTWARE. DEZE UITSLUITINGEN ZIJN OOK VAN TOEPASSING INDIEN MICROSOFT OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE, EN OOK INDIEN EEN RECHTSMIDDEL NIET TOEREIKEND IS.

6. Toepasselijk recht

Deze Licentie wordt beheerst door en geïnterpreteerd in overeenstemming met het recht van het land waarin U woont, ongeacht bepalingen van het conflictenrecht.

VOORSCHRIFTEN

Verwijdering van elektrische en elektronische apparatuur



Dit symbool op het product of de verpakking betekent dat dit product niet mag worden afgevoerd met het

huisvuil. Jij bent ervoor verantwoordelijk dat deze worden ingeleverd bij een geschikt inzamelingspunt voor het recyclen van batterijen en elektrische en elektronische apparatuur. Deze gescheiden inzameling en recycling ondersteunt het behoud van natuurlijke bronnen en voorkomt mogelijk negatieve gevolgen voor de volksgezondheid en het milieu die kunnen worden veroorzaakt door onverantwoord afvoeren, vanwege de mogelijke aanwezigheid van gevaarlijke stoffen in de elektrische en elektronische apparatuur. Neem contact op met de lokale gemeente, de dienst voor het afvoeren van huisvuil of de winkel waar je dit product hebt gekocht voor meer informatie over het afvoeren van elektrisch en elektronisch afval. Neem contact op met weee@microsoft.com voor meer informatie over WEEE.

Dit product is geschikt voor gebruik met IT-apparatuur die voldoet aan de eisen van de NRTL (UL, CSA, ETL, enzovoort) en/of IEC/EN 60950 (met CE-logo).

Naleving van EU-richtlijnen

Hierbij verklaart Microsoft Corporation dat dit product in overeenstemming is met de essentiële eisen en de andere relevante bepalingen van de richtlijnen 2006/95/EC en 2004/108/EC.

De technische documentatie die vereist is voor de beoordeling van conformiteit, bevindt zich op het volgende adres:

Bedrijf	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Adres	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
Land	Ierland



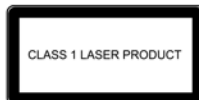
Laserspecificaties

Let op

Als het product wordt aangepast of anders wordt gebruikt dan hier beschreven, kan dit leiden tot blootstelling aan schadelijke straling.

Dit apparaat voldoet aan de internationale norm IEC 60825-1:2007:03 voor een Class 1-laserproduct. Dit apparaat voldoet ook aan de eisen van 21 CFR 1040.10 en 1040.11, met uitzondering van afwijkingen conform Laser Notice No. 50, van 24 juni 2007.

Het volgende Class 1-laserlabel bevindt zich onder aan de sensor.



Let op

Als het systeem zonder uitdrukkelijke goedkeuring van de fabrikant wordt veranderd of aangepast, kan de gebruiker het recht verliezen om de apparatuur te gebruiken.

COPYRIGHT

De informatie in dit document, inclusief verwijzingen naar URL's en internetwebsites, kan zonder kennisgeving worden gewijzigd. Tenzij anders aangegeven zijn de hierin beschreven voorbeelden van bedrijven, organisaties, producten, domeinnamen, e-mailadressen, logo's, personen, plaatsen en gebeurtenissen fictief. Ieder verband met werkelijk bestaande bedrijven, organisaties, producten, domeinnamen, e-mailadressen, logo's, personen, plaatsen of gebeurtenissen is onbedoeld en mag niet worden afgeleid. De gebruiker is verantwoordelijk voor de naleving van alle toepasselijke auteursrechtswetten. Onverminderd de rechten op grond van de copyrightwetgeving mag geen enkel deel van dit document worden verveelvoudigd, opgeslagen of ingevoerd in een geautomatiseerd gegevensbestand, of in enige vorm of op enige wijze (elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of anderszins), of voor enig doel worden overgedragen zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Microsoft Corporation.

Microsoft kan octrooien, octrooiaanvragen, handelsmerken, copyrights of andere intellectuele eigendomsrechten hebben ten aanzien van de inhoud van dit document. Tenzij uitdrukkelijk vermeld in enige schriftelijke gebruiksrechtovereenkomst van Microsoft geeft dit document je geen licentie voor deze octrooien, handelsmerken, copyrights of ander intellectueel eigendom.

© 2010 Microsoft Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, de Xbox-logo's, het Xbox LIVE-logo en Kinect zijn handelsmerken van de Microsoft-bedrijvengroep.

KLANTENSERVICE

Voor antwoorden op algemene vragen, stappen voor het oplossen van problemen en contactgegevens van de Xbox-klantenservice, ga je naar **www.xbox.com/support**.

Português

AVISO

Antes de utilizar este produto, leia este manual, as instruções da consola Xbox 360 e os manuais de quaisquer outros acessórios ou jogos onde encontrará informações importantes de segurança de saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Para obter manuais de substituição, visite www.xbox.com/support (consulte "Se Precisar de Mais Ajuda").

A garantia limitada que abrange este produto consta deste manual, que se encontra também disponível online em www.xbox.com/support.

AVISO

Antes de autorizar crianças a utilizar o sensor Kinect:

- Determine a forma como cada criança pode utilizar o sensor (jogar, conversar ou enviar mensagens de vídeos para outros jogadores) e se as crianças devem ser supervisionadas durante estas actividades.
- Se autorizar crianças a utilizarem o sensor sem qualquer supervisão, certifique-se de que transmite às crianças todas as informações e instruções de segurança e saúde relevantes.

Certifique-se de que as crianças que utilizam o sensor Kinect jogam em segurança.

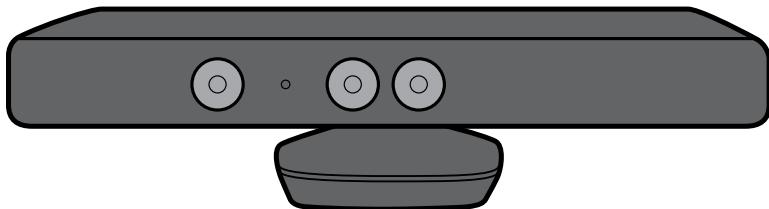
Certifique-se de que as crianças que utilizam o sensor Kinect jogam em segurança e dentro dos seus limites, e assegure-se de que compreendem a utilização correcta do sistema.



Este símbolo identifica mensagens de segurança e de saúde neste manual e nos manuais dos acessórios para a Xbox 360.

- 36 Sensor Xbox 360 Kinect
- 37 Espaço Adequado para Jogar
- 38 Escolher um Local para o Sensor
- 39 Configurar o Sensor
- 43 Limpar o Sensor
- 44 Resolução de Problemas
- 45 Se Precisar de Mais Ajuda
- 46 Garantia do fabricante
- 48 Licença De Software
- 50 Normas
- 51 Direitos de Autor
- 51 Suporte ao Cliente

SENSOR XBOX 360 KINECT

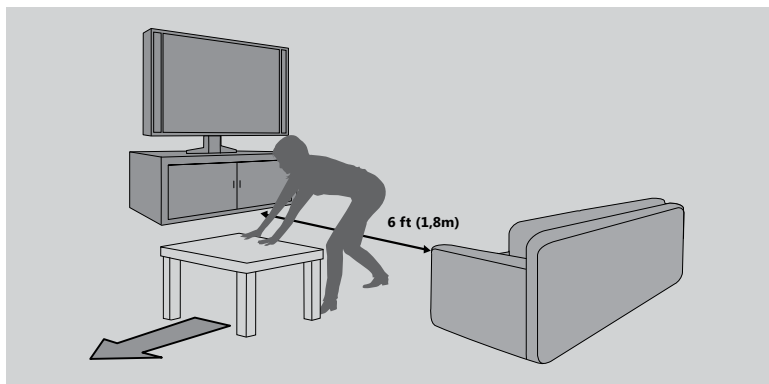


Sensor Xbox 360 Kinect

Obrigado por ter escolhido o sensor Xbox 360® Kinect™. O sensor Kinect oferece uma nova forma revolucionária de jogar: o jogador é o controlador. Movimente-se e veja o que acontece. Controle a Xbox 360 mexendo a mão. A única experiência de que precisa é a experiência de vida.

O sensor Kinect destina-se à utilização com o sistema de entretenimento e videogames Xbox 360. Para obter mais informações sobre a utilização do sensor Kinect com um jogo específico, consulte a documentação do respectivo jogo.

ESPAÇO ADEQUADO PARA JOGAR



O sensor Kinect necessita de conseguir detectar o utilizador e este necessita de espaço para se mover. O sensor pode detectá-lo quando jogar a uma distância aproximada de 2 metros. No caso de duas pessoas, deve jogar a uma distância aproximada de 2,5 metros do sensor.

O espaço de jogo varia consoante o posicionamento do sensor e outros factores. Consulte as instruções do jogo para obter mais informações sobre se o mesmo requer apenas parte do espaço de jogo do sensor.

AVISO

Certifique-se de que tem espaço suficiente para se mover livremente ao jogar

Jogar com o sensor Kinect pode requerer quantidades de movimentos variáveis. Certifique-se de que não choca, embate ou tropeça noutros jogadores, pessoas a assistir, animais, mobília ou outros objectos, quando jogar. Se estiver de pé e/ou a movimentar-se durante o jogo, também precisará de manter uma base firme para os pés.

Antes de jogar:

- Olhe em todas as direcções (direita, esquerda, para a frente, para trás, para baixo e para cima), procurando objectos nos quais possa chocar ou tropeçar.
- Certifique-se de que o espaço de jogo está suficientemente afastado das janelas, paredes, escadas, etc.
- Certifique-se de que não existe nenhum objecto no qual possa tropeçar, por exemplo, brinquedos, mobília ou tapetes soltos. Além disso, tenha em atenção as crianças e animais que se encontrem na área.

Se necessário, mova os objectos ou peça às pessoas que se afastem do espaço de jogo.

- Não se esqueça de olhar para cima. Tenha atenção às instalações de luz, ventoinhas e outros objectos suspensos quando avaliar o espaço de jogo.

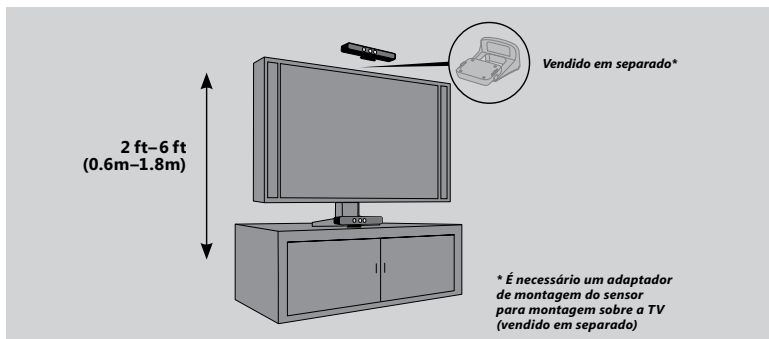
Durante o jogo:

- Permaneça suficientemente afastado da televisão para evitar o contacto.
- Mantenha uma distância suficiente de outros jogadores, pessoas a assistir e animais. Esta distância pode variar entre jogos, pelo que leve em consideração a forma de jogar quando determinar a que distância se deve posicionar.
- Mantenha-se atento a objectos ou pessoas nos quais possa chocar ou tropeçar. Podem surgir pessoas e objectos na área de jogo, pelo que esteja sempre atento ao que o rodeia.

Certifique-se de que mantém uma base firme para os pés durante o jogo:

- Jogue num chão plano com tracção suficiente para actividades de jogo.
- Certifique-se de que tem o calçado adequado para jogar (não utilizar saltos altos, chinelos, etc.) ou, se for adequado, de que está descalço.

ESCOLHER UM LOCAL PARA O SENSOR



Para o melhor espaço de jogo e máximo rendimento do sensor, coloque-o entre 0,6 a 2,5 metros de altura, sendo que quanto mais perto do limite baixo ou alto, melhor. Também:

- Coloque o sensor numa superfície estável.
- Certifique-se de que o sensor está alinhado com o centro do seu televisor e está tão próximo quanto possível da extremidade da frente da mesa ou prateleira.
- Certifique-se de que coloca o sensor num local onde não possa cair ou ser atingido durante o jogo.
- Não coloque o sensor na consola.
- Não coloque o sensor em ou à frente de um altifalante ou numa superfície que vibra ou faz ruído.
- Mantenha o sensor fora da luz solar directa.
- Não o utilize perto de quaisquer fontes de aquecimento. Utilize o sensor dentro do intervalo de temperatura de funcionamento especificado de 5 °C – 35 °C. Se o sensor for exposto a um ambiente fora do intervalo prescrito, desligue-o e permita que a temperatura estabilize dentro do intervalo especificado antes de o utilizar de novo.

IMPORTANTE

Ajuste apenas a localização do sensor movendo a base. Não ajuste o ângulo de visualização do sensor à mão, inclinando o sensor na sua base. Após a configuração estar concluída, permita que os motores do sensor ajustem o ângulo de visualização. Caso contrário, pode danificar o sensor.

A AVISO

Organize todos os cabos e fios para que as pessoas e animais não tropecem acidentalmente neles e os puxem ao circularem na área. Quando o sensor e a consola não estiverem a ser utilizados, deverá desligar todos os cabos e fios do sensor e da consola para que estes não estejam ao alcance de crianças e animais. Não permita que as crianças brinquem com os cabos e com os fios.

A AVISO

Evitar o Ofuscamento

Para minimizar o esforço dos olhos provocado pelo ofuscamento, experimente o seguinte:

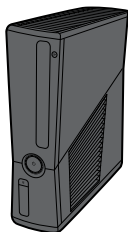
- Coloque-se a uma distância confortável da televisão ou do monitor e do sensor Kinect.
- Coloque a televisão ou o monitor e o sensor Kinect afastados das fontes de iluminação que produzem ofuscamento ou utilize estores para controlar os níveis de luz.
- Escolha luz natural suave que minimize o ofuscamento e o esforço dos olhos e aumente o contraste e a claridade.
- Ajuste a luminosidade e o contraste da televisão ou do monitor.

CONFIGURAR O SENSOR

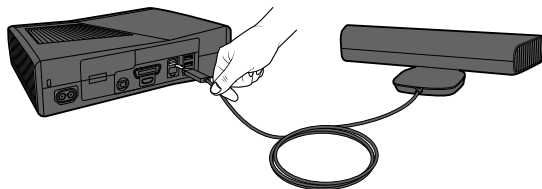
Antes de utilizar o sensor Kinect, necessita de o ligar à consola Xbox 360. Para consolas Xbox 360 S, a alimentação é fornecida pela consola. Para consolas Xbox 360 originais, também necessitará de ligar o sensor a uma tomada de parede normal.

Ligar o Sensor à Consola Xbox 360 S

Para ligar o sensor à consola Xbox 360 S, basta ligá-lo à porta AUX da consola.

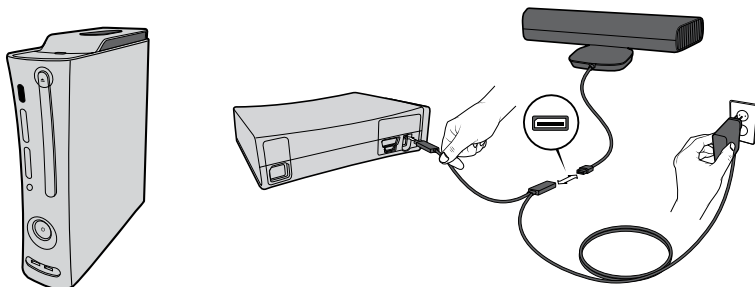


Xbox 360 S



Ligar o Sensor à Consola Xbox 360 Original

O sensor só funciona com a porta USB de trás na consola Xbox 360 original.



Xbox 360 Original

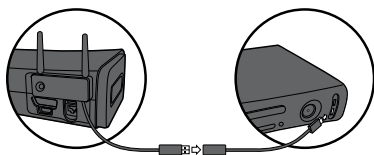
Para ligar à sua consola Xbox 360 original:

- 1** Desligue quaisquer acessórios da porta USB de trás na consola.
- 2** Ligue o sensor ao cabo de alimentação/USB.
- 3** Ligue o cabo de alimentação/USB à porta USB de trás da consola.
- 4** Ligue a extremidade do transformador do cabo de alimentação/USB a uma tomada de parede.

Utilize apenas o cabo de alimentação/USB disponibilizado com o produto ou disponibilizado por um centro de reparações autorizado.

Se tiver uma consola Xbox 360 original sem disco rígido, deve ligar um dispositivo de armazenamento com pelo menos 256 MB de espaço livre. Pode utilizar um Disco Rígido Xbox 360, uma Unidade de Memória Xbox 360 ou uma unidade Flash USB.

Se estiver a utilizar um Adaptador de Rede Sem Fios Xbox 360 que já esteja ligado à porta USB de trás, necessitará de desligar o seu cabo USB e voltar a ligá-lo a uma porta USB da frente utilizando o cabo de extensão WiFi fornecido.



Para voltar a ligar o adaptador de rede sem fios a uma porta USB da frente, se necessário:

- 1** Desligue o cabo do adaptador de rede sem fios da porta USB na parte de trás da consola, deixando o adaptador ligado à consola.
- 2** Ligue o cabo de extensão WiFi ao cabo USB do adaptador de rede sem fios.
- 3** Ligue a outra extremidade do cabo de extensão a uma porta USB na parte da frente da consola.

⚠ Segurança Eléctrica

Tal como com outros dispositivos eléctricos, se não tomar as seguintes precauções pode incorrer em danos pessoais graves ou perigo de morte por choque eléctrico ou fogo, ou danificar o sensor.

Se utilizar corrente alternada, seleccione uma fonte de alimentação adequada:

- O sensor é alimentado a 12V de corrente contínua a 1,1A. Utilize apenas o transformador no cabo de alimentação/USB fornecidos com o sensor ou disponibilizados por um centro de reparações autorizado.
- Confirme se a tomada fornece o tipo de energia eléctrica indicada no cabo de alimentação/USB, em termos de tensão (V) e frequência (Hz). Se não tiver a certeza do tipo de energia eléctrica disponível na sua casa, contacte um electricista qualificado.
- Utilize apenas fontes de alimentação padrão e nunca geradores ou inversores, mesmo que a tensão e a frequência pareçam aceitáveis. Utilize apenas corrente alternada disponibilizada por uma tomada de parede padrão.
- Não sobrecarregue a sua tomada de parede, cabo de extensão, ficha tripla

ou outro conector eléctrico. Confirme se tem capacidade para suportar a corrente total (em amperes [A]) indicada pelo sensor (indicada no cabo de alimentação/USB) e quaisquer outros dispositivos existentes no mesmo circuito.

Para não danificar o cabo de alimentação/USB:

- Proteja o cabo contra eventuais cortes e não o dobre, especialmente no sítio onde este liga à tomada e ao sensor.
- Evite que o cabo seja pisado.
- Não puxe, não dê nós, não dobre nem exerça demasiado esforço sobre o cabo.
- Não exponha o cabo a fontes de calor.
- Mantenha as crianças e os animais afastados do cabo. Não permita que o mordam ou mastiguem.
- Ao desligar o cabo, puxe pela ficha — não puxe pelo cabo.

Se o cabo de alimentação/USB ficar danificado de alguma forma, pare de imediato a sua utilização e contacte o Suporte ao Cliente Xbox para proceder à substituição.

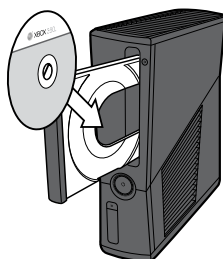
Desligue o cabo de alimentação/USB do sensor durante trovoadas ou quando este não for utilizado durante longos períodos de tempo.

Instalar o Software do Sensor na Consola

A consola necessita de uma actualização do sistema para que possa utilizá-la em conjunto com o sensor Kinect.

Para actualizar a consola:

- 1 Ligue a consola e introduza o disco fornecido. A actualização será instalada automaticamente. Se não iniciar automaticamente, seleccione o tabuleiro do disco a partir da interface (como se fosse jogar a partir de um disco).
- 2 Quando aparecer a mensagem de confirmação da instalação, remova o disco e comece a configurar o sensor.



A AVISO

Não jogue em excesso

Jogar com o sensor Kinect pode requerer níveis de actividade física variáveis.

Consulte um médico antes de utilizar o sensor se tiver qualquer condição médica ou problema que afecte a sua capacidade de efectuar actividades físicas em segurança ou se:

- estiver ou puder estar grávida,
- tiver problemas cardíacos, respiratórios, nas costas, nas articulações ou ortopédicos,
- tiver hipertensão,
- tiver dificuldade com exercícios físicos ou
- tiver recebido instruções para restringir a actividade física.

Consulte o médico antes de começar qualquer rotina de exercícios ou regime de fitness que inclua a utilização do sensor.

Não jogue sob a influência de drogas ou álcool e certifique-se de que as suas

capacidades físicas e equilíbrio são suficientes para quaisquer movimentos necessários durante o jogo.

Faça intervalos periodicamente.

- Pare e descanse se os seus músculos, articulações ou olhos ficarem cansados ou doridos.
- Se sentir muito cansaço, náuseas, falta de ar, opressão no peito, tonturas, desconforto ou dor, PARE IMEDIATAMENTE DE UTILIZAR a consola e consulte um médico.

Adultos — estejam atentos às crianças

Certifique-se de que as crianças que utilizam o sensor jogam dentro dos seus limites.

Não utilize acessórios não licenciados nem adereços não autorizados ou outros objectos com o sensor Kinect.

A utilização destes acessórios ou objectos pode resultar em ferimentos para si próprio ou terceiros e/ou em danos no sensor ou noutros objectos.

LIMPAR O SENSOR

Quando limpar o sensor:

- Limpe apenas o exterior do sensor.
- Utilize um pano seco — não utilize materiais abrasivos, detergentes, pós de limpeza, solventes (por exemplo, álcool, gasolina, diluente ou benzeno) ou outros líquidos ou aerossóis de limpeza.
- Não utilize ar comprimido.
- Não tente limpar as fichas.
- Limpe a superfície na qual se encontra o sensor com um pano seco.
- Não permita que o sensor seja molhado. Para reduzir o risco de incêndio ou choque, não exponha o sensor à chuva ou a outros tipos de humidade.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Se tiver problemas, experimente as soluções possíveis abaixo indicadas.

O Sensor Não Funciona

- Certifique-se de que os cabos estão ligados. Quando for utilizado com uma consola Xbox 360 original, certifique-se de que o sensor está ligado à porta USB de trás e de que o cabo de alimentação/USB está ligado. A luz à frente do sensor irá acender-se quando o sensor ficar ligado.
- Certifique-se de que o sensor se encontra numa área bem ventilada.
- Se o software do sensor não tiver sido configurado, insira o disco do software do sensor para uma actualização do sistema.

O Sensor Não Detecta o Jogador

- Jogue no espaço de jogo do sensor.
- Ligue a luz para iluminar o espaço de jogo.
- Evite que as luzes, incluindo a luz solar, incidam directamente sobre o sensor.
- Experimente usar vestuário diferente que contraste com o pano de fundo do seu espaço de jogo.
- Limpe as lentes do sensor com um pano seco.
- Certifique-se de que nada está a bloquear o ângulo de visualização do sensor.

O Sensor Perde o Jogador

Experimente sair e voltar a entrar no espaço de jogo se o sensor tiver deixado de o seguir.

O Sensor Não Ouve o Jogador

- Não coloque o sensor perto de fontes de vibração, altifalantes do televisor ou outras fontes de áudio.
- Certifique-se de que nada está a bloquear o conjunto de microfones do sensor.

Os Motores do Sensor Não Ajustam o Ângulo de Visualização do Sensor

- Certifique-se de que os cabos estão ligados e a luz do sensor está acesa. Quando for utilizado com uma consola Xbox 360 original, o sensor tem de ser ligado à porta USB de trás, e não a uma porta USB da frente e o cabo de alimentação/USB tem de estar ligado a uma tomada.
- Certifique-se de que o movimento do sensor não está bloqueado por nada.
- Não incline o sensor na sua base nem ajuste o ângulo de visualização do sensor à mão. Permita que os motores do sensor ajustem o ângulo de visualização automaticamente. Caso contrário, pode danificar o sensor.

SE PRECISAR DE MAIS AJUDA

Para obter respostas a perguntas frequentes, indicações para a resolução de problemas e informação de contacto do Suporte ao Cliente Xbox, visite www.xbox.com/support.

Não leve a sua consola Xbox 360 ou os respectivos acessórios ao seu revendedor para fins de reparação ou manutenção. Para informações sobre a resolução de problemas e manutenção, visite www.xbox.com/support.

AVISO

Não Efectuar Reparações

Não tente desmontar, abrir, reparar ou modificar o dispositivo de hardware ou a fonte de alimentação. Estas acções poderão originar o risco de choque eléctrico ou outro acidente. Quaisquer indícios de tentativa de abrir e/ou modificar o dispositivo, incluindo quaisquer tentativas de descolar, perfurar ou remover etiquetas, anulará a Garantia Limitada.

GARANTIA DO FABRICANTE

Esta Garantia do Fabricante ("Garantia") é-lhe concedida pela Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Irlanda ("Microsoft").

AO UTILIZAR O SEU SENSOR KINECT CONCORDA COM ESTA GARANTIA. ANTES DE O CONFIGURAR, POR FAVOR LEIA ESTA GARANTIA ATENTAMENTE. SE NÃO ACEITAR ESTA GARANTIA, NÃO UTILIZE O SEU SENSOR KINECT. DEVOLVA-O NÃO UTILIZADO AO SEU REVENDEDOR OU À MICROSOFT PARA REEMBOLSO. Contacte a Microsoft em <http://www.xbox.com/>.

Esta Garantia é distinta de quaisquer outras garantias legais de produtos devidas por revendedores e/ou fabricantes ao abrigo de qualquer legislação nacional que lhe seja aplicável. Destina-se a conceder-lhe direitos específicos, e, conforme o caso, adicionais nos limites do que é permitido por tal legislação, e não para restringir os seus direitos de acordo com as disposições legais aplicáveis a garantia de produtos, designadamente com o disposto no Decreto-Lei n.º 67/2003, de 8 de Abril. Não pode ser transferida a terceiros.

1. Definições

Quando utilizados nesta Garantia, os seguintes termos terão o seguinte significado:

- (a) "Sensor Kinect" significa um novo Sensor Kinect comprado a um revendedor autorizado.
- (b) "Condições Normais de Utilização" significa utilização normal pelo consumidor, de acordo com condições normais em casa, de acordo com o manual de instruções do Sensor Kinect.
- (c) "Período de Garantia" significa 1 ano a partir da data em que adquiriu o seu Sensor Kinect, de acordo com o artigo 2 abaixo.
- (d) "Você" significa o consumidor final original.

2. Duração

Sem prejuízo de qualquer garantia legal a que possa ter direito no âmbito de qualquer lei local que lhe seja aplicável, e excepto se tal lei prever um prazo maior, a Microsoft oferece esta Garantia pelo prazo de um (1) ano a partir da data de compra do Sensor Kinect a um revendedor autorizado.

3. Território

Esta Garantia será válida apenas para os seguintes países (incluindo os respectivos territórios ultramarinos): Reino Unido, Irlanda, Suíça, Itália, Áustria, Bélgica, França, Alemanha, Espanha, Portugal, Noruega, Suécia, Dinamarca, Finlândia, Holanda, Luxemburgo, Grécia, República Checa, Eslováquia, Polónia, Hungria, Chipre, África do Sul e Rússia.

Você reconhece que regulamentos e leis específicos relativos a exportação poderão ser-lhe aplicáveis, dependendo do seu país de residência, e concorda no cumprimento de todas essas leis e regulamentos se exportar o seu Sensor Kinect.

4. Garantia

- (a) Durante o Período de Garantia, a Microsoft garante, apenas a si, que o seu Sensor Kinect não irá funcionar mal em Condições Normais de Utilização.
- (b) Com excepção de qualquer garantia legal que a Microsoft possa conceder-lhe no âmbito de qualquer lei local que lhe seja aplicável, esta Garantia é a única garantia ou condição que lhe é concedida pela Microsoft para o seu Sensor Kinect e a quaisquer manuais de quaisquer produto(s) que possam vir com ela. Ninguém poderá dar qualquer garantia ou condição em nome da Microsoft.
- (c) SE TAL LEGISLAÇÃO LOCAL QUE LHE SEJA APLICÁVEL LHE DER QUALQUER GARANTIA, INCLUINDO UMA GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM, A DURAÇÃO DE TAL GARANTIA SERÁ LIMITADA AO PERÍODO DE GARANTIA, SALVO DISPOSIÇÃO EM CONTRÁRIO DE TAL LEI APLICÁVEL.

5. Processo para obtenção de Garantia de Serviço

- (a) Antes de iniciar o processo de garantia, por favor utilize os conselhos de resolução de problemas disponíveis em <http://www.xbox.com/>.
- (b) Se os conselhos de resolução de problemas não resolverem o seu problema, então siga o processo disponível online em <http://www.xbox.com/>. Se não tiver acesso à internet, poderá ligar para 800 844 059.

6. Responsabilidade da Microsoft

- (a) Quando devolver o seu Sensor Kinect, a Microsoft irá inspecioná-lo.
- (b) Se a Microsoft determinar que o Sensor Kinect deixou de funcionar durante o Período de Garantia em Condições Normais de Utilização, a Microsoft irá (por sua opção própria), reparar ou substituí-lo, ou reembolsá-lo pelo seu preço de compra, salvo disposição legal imperativa de qualquer lei local aplicável que disponha diferentemente. A reparação poderá utilizar peças novas ou recondiçionadas. A substituição pode ser por uma nova unidade ou por uma unidade recondiçionada.
- (c) Após a reparação ou substituição, o seu Sensor Kinect ficará coberto por esta Garantia pelo maior dos seguintes prazos: pelo restante do seu Período de Garantia original ou por um prazo de noventa cinco (95) dias após devolução pela Microsoft.
- (d) SALVO DISPOSTO DIFERENTEMENTE PELA LEI LOCAL QUE LHE SEJA APLICÁVEL, A RESPONSABILIDADE DA MICROSOFT PARA REPARAR OU SUBSTITUIR O SEU SENSOR KINECT OU PARA DEVOLUÇÃO DO SEU PREÇO DE COMPRA CONSTITUI A SUA ÚNICA REPARAÇÃO.
- (e) Se o seu Sensor Kinect deixar de funcionar depois de terminar o Período de Garantia, não há qualquer tipo de garantia. Após o final do Período de Garantia, a Microsoft poderá cobrar-lhe uma taxa pelo diagnóstico e resolução de qualquer problema com o seu Sensor Kinect, quer os seus esforços para reparação tenham sucesso ou não.

7. Condições e Exclusões da Garantia

A Microsoft não é responsável e esta Garantia não se aplica, mesmo pagando uma taxa, se o seu Sensor Kinect:

- (a) estiver danificado pelo uso com qualquer outro produto que não seja uma consola Xbox 360 (incluindo, por exemplo, computadores pessoais ou outras consolas de jogos de vídeo, etc.);
- (b) for utilizado para fins comerciais (incluindo, por exemplo, aluguer, pay-per-play, etc);
- (c) for aberto, modificado ou alterado (incluindo, por exemplo, qualquer tentativa de quebrar qualquer limitação técnica, segurança ou mecanismo anti-pirataria, etc), ou o seu número de série for alterado ou removido;
- (d) for danificado por qualquer causa externa (incluindo, por exemplo, queda, uso com ventilação inadequada, etc., ou não siga as instruções do manual de instruções para o Sensor Kinect); ou
- (e) for reparado por alguém que não a Microsoft.

8. EXCLUSÃO DE DETERMINADOS DANOS

SALVO DISPOSTO DIFERENTEMENTE PELA LEI LOCAL QUE LHE SEJA APLICÁVEL, A MICROSOFT NÃO É RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRECTOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS OU CONSEQUENTES; POR QUALQUER PERDA DE DADOS, PRIVACIDADE, CONFIDENCIALIDADE, OU LUCROS; OU POR QUALQUER INCAPACIDADE EM USAR O SEU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSÕES APLICAM-SE MESMO SE A MICROSOFT TIVER SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS, E MESMO SE QUALQUER REMÉDIO FALHAR NO SEU PROPÓSITO ESSENCIAL.

9. Termos adicionais

Se tentar vencer ou contornar qualquer limitação técnica, de segurança ou sistema de anti-pirataria do Sensor Kinect, o seu Sensor Kinect pode parar de funcionar permanentemente. Você também irá anular a Garantia e tornar o seu Sensor Kinect inelegível para reparação autorizada, mesmo sendo cobrada uma taxa.

10. Lei aplicável

Esta Garantia está sujeita e será interpretada de acordo com a lei do seu país de residência, independentemente dos princípios legais sobre regras de conflitos.

LICENÇA DE SOFTWARE

AO UTILIZAR O SEU SENSOR KINECT CONCORDA COM ESTA LICENÇA DE SOFTWARE. ANTES DE O CONFIGURAR, POR FAVOR LEIA ESTA LICENÇA DE SOFTWARE ATENTAMENTE. SE NÃO ACEITAR ESTA LICENÇA DE SOFTWARE, NÃO UTILIZE O SEU SENSOR KINECT. DEVOLVA-O NÃO UTILIZADO AO SEU REVENDEDOR OU À MICROSOFT PARA REEMBOLSO. Contacte a Microsoft em <http://www.xbox.com/>.

1. Definições

Quando utilizados nesta Licença, os seguintes termos terão o seguinte significado:

- (a) "Xbox 360" significa uma consola Xbox 360.
- (b) "Xbox 360 S" significa uma consola Xbox 360 S.
- (c) "Acessório Autorizado" significa um acessório de hardware Xbox 360 ou Xbox 360 S da marca Microsoft, e um acessório de hardware Xbox 360 ou Xbox 360 S da marca de terceiro devidamente licenciado pela Microsoft, cuja embalagem tenha o logo oficial "Licenciado para a Xbox". O Sensor Kinect é um Acessório Autorizado unicamente para os fins desta licença de software.
- (d) "Jogos Autorizados" significa os jogos da Xbox 360 ou da Xbox 360 S em discos publicados ou licenciados pela Microsoft, e conteúdos de jogos descarregados do serviço da Microsoft Xbox LIVE ou no site Xbox.com (por exemplo, avatares, jogos para download, jogos add-ons, etc.)
- (e) "Software" significa o software pré-instalado no Sensor Kinect, incluindo quaisquer actualizações que a Microsoft possa disponibilizar ocasionalmente.
- (f) "Acessórios não Autorizados" significa todo os acessórios de hardware que não os Acessórios Autorizados, com excepção dos cartões de memória USB, câmaras digitais utilizadas para tirar fotografias ou fazer filmes, e leitores de música utilizados para reproduzir música ou mostrar fotografias ou

vídeos, que não são considerados Acessórios não Autorizados.

- (g) "Jogos não Autorizados" significa todos os discos de jogos, downloads de jogos e conteúdos de jogos ou outros meios que não Jogos Autorizados.
- (h) "Software não Autorizado" significa qualquer software não distribuído pela Microsoft através de discos de jogos da Xbox 360 ou Xbox 360 S publicados ou licenciados pela Microsoft, pelo serviço Microsoft Xbox LIVE ou pelo site Xbox.com.
- (i) "Você" significa o utilizador de um Sensor Kinect.

2. Licença

Esta licença concede-lhe direitos contratuais específicos, excepto indicação contrária ao abrigo de qualquer legislação nacional que lhe seja aplicável.

- (a) O Software é-lhe licenciado, não vendido, apenas para o Território. Você está licenciado para utilizar o Software apenas como pré-instalado no seu Sensor Kinect, e actualizado pela Microsoft ocasionalmente. Você não poderá copiar ou fazer engenharia inversa do Software.
- (b) Como condições da presente Licença de Software, você concorda que:
 - (i) **Utilizará o seu Sensor Kinect apenas com a Xbox 360 ou Xbox 360 S e não com qualquer outro dispositivo (como, por exemplo, computadores pessoais, outras consolas de jogos de vídeo, etc.). Apenas irá utilizar Jogos Autorizados com o seu Sensor Kinect. Não irá utilizar Acessórios não Autorizados ou Jogos não Autorizados. Estes poderão não funcionar ou poderão parar de funcionar de forma permanente após uma actualização de Software.**
 - (ii) **Não irá usar ou instalar qualquer Software não Autorizado. Se o fizer, o seu Sensor Kinect poderá parar de funcionar permanentemente naquele**

momento ou posteriormente após uma actualização de Software.

- (iii) Não irá tentar quebrar ou contornar qualquer limitação técnica, de segurança, ou sistema de anti-pirataria do Sensor Kinect. Se o fizer, o Sensor Kinect poderá parar de funcionar de forma permanente naquele momento ou posteriormente após uma actualização de Software.
- (iv) A Microsoft poderá usar medidas técnicas, incluindo actualizações de Software, para limitar o uso do Sensor Kinect à Xbox 360, para evitar o uso de Acessórios não Autorizados ou Jogos não Autorizados e para proteger as limitações técnicas, de segurança e sistemas de anti-pirataria no Sensor Kinect.
- (v) **A Microsoft poderá actualizar o Software ocasionalmente, sem que tal lhe seja comunicado previamente, por exemplo, para actualizar qualquer limitação técnica, de segurança, ou sistema de anti-pirataria.**

Qualquer uso não autorizado ao abrigo destas disposições poderá resultar na inelegibilidade para beneficiar da Garantia do Fabricante do seu Sensor Kinect.

3. Território

Esta garantia será válida apenas para os seguintes países (incluindo os respectivos territórios ultramarinos): Reino Unido, Irlanda, Suíça, Itália, Áustria, Bélgica, França, Alemanha, Espanha, Portugal, Noruega,

Suécia, Dinamarca, Finlândia, Holanda, Luxemburgo, Grécia, República Checa, Eslováquia, Polónia, Hungria, Chipre, África do Sul e Rússia.

4. Garantia

O Software está coberto pela Garantia do Fabricante para o seu Sensor Kinect, e a Microsoft não dá nenhuma outra garantia ou condição para o Software, excepto por qualquer garantia legal que a Microsoft poderá conceder-lhe ao abrigo de qualquer lei local que lhe seja aplicável. Ninguém poderá dar nenhuma garantia ou condição em nome da Microsoft.

5. EXCLUSÃO DE DETERMINADOS DANOS

SALVO DISPOSTO DIFERENTEMENTE PELA LEI LOCAL QUE LHE SEJA APLICÁVEL, A MICROSOFT NÃO É RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRECTOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS OU CONSEQUENTES; POR QUALQUER PERDA DE DADOS, PRIVACIDADE, CONFIDENCIALIDADE, OU LUCROS; OU POR QUALQUER INCAPACIDADE EM USAR O SOFTWARE. ESTAS EXCLUSÕES APLICAM-SE MESMO SE A MICROSOFT TIVER SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS, E MESMO SE QUALQUER REMÉDIO FALHAR NO SEU PROPÓSITO ESSENCIAL.

6. Lei aplicável

Esta Licença está sujeita e será interpretada de acordo com a lei do seu país de residência, independentemente dos princípios legais sobre regras de conflitos.

NORMAS

Eliminação de Equipamentos Eléctricos e Electrónicos



Este símbolo no produto ou embalagem significa que o produto não deve ser eliminado juntamente com o seu lixo doméstico. Em vez disso, deverá colocar este dispositivo no local apropriado para a recolha de produtos para reciclagem de equipamentos eléctricos e electrónicos. Este processo de recolha e reciclagem ajudará a conservar os recursos naturais e a evitar potenciais consequências negativas para a saúde humana e o meio ambiente, relacionadas com eliminação não adequada das substâncias perigosas possivelmente presentes no equipamento eléctrico e electrónico. Para obter mais informações acerca do local indicado para a recolha para reciclagem de equipamentos eléctricos e electrónicos, contacte os Serviços Municipalizados, a Câmara, a empresa responsável pela recolha e eliminação de resíduos ou a loja onde adquiriu este produto. Para obter mais informações acerca da Eliminação de Equipamentos Eléctricos e Electrónicos, contacte weee@microsoft.com.

Este produto destina-se à utilização com equipamentos de Tecnologia de Informação listados pela NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) e/ou que estejam em conformidade com a norma IEC/EN 60950 (marca CE).

Cumprimento da Conformidade com as Directivas da UE

A Microsoft Corporation declara que este produto está conforme com os requisitos essenciais e outras disposições relevantes das Directivas 2006/95/CE e 2004/108/CE.

Conforme requerido pelo procedimento de Avaliação de Conformidade a documentação técnica é mantida na seguinte morda:

Empresa	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Morada	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
País	Irlanda



Especificações do Laser

⚠ Atenção

A utilização de controlos ou ajustes, bem como a execução de procedimentos para além dos especificados aqui pode resultar numa exposição de radiação perigosa.

Este dispositivo está conformidade com a Normal Internacional IEC 60825-1:2007:03 para um produto a laser de Classe 1. Este dispositivo está em conformidade com as normas 21 CFR 1040.10 e 1040.11 excepto para desvios nos termos do Laser Notice N.º 50, datado de 24 de Junho de 2007.

A etiqueta seguinte de laser de Classe 1 está localizada no pé do sensor.



⚠ Atenção

Quaisquer alterações ou modificações efectuadas ao sistema sem a aprovação expressa do fabricante podem anular o direito do utilizador de operar o equipamento.

DIREITOS DE AUTOR

As informações contidas neste documento, incluindo referências a URLs e outros Web sites da Internet, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Os nomes de empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de correio electrónico, logótipos, pessoas, locais e eventos aqui mencionados são fictícios e não se destinam a representar nenhuma empresa, organização, produto, nome de domínio, endereço de correio electrónico, logótipo, pessoa, local ou evento real, salvo indicação em contrário. É da responsabilidade do utilizador o cumprimento das leis de direitos de autor aplicáveis. Sem limitar os direitos concedidos ao abrigo da lei dos direitos de autor, nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida num sistema de obtenção de dados, nem transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio (electrónico, mecânico, fotocópia, gravação ou outro), para qualquer fim, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft pode possuir patentes, requisições de patentes, marcas registadas, direitos de autor ou outros direitos de propriedade intelectual que abranjam matérias abordadas neste documento. Excepto conforme expressamente indicado em qualquer contrato de licença da Microsoft, a disponibilização do presente documento não concede ao utilizador quaisquer licenças sobre estas patentes, marcas registadas, direitos de autor ou outra propriedade intelectual.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, os logótipos Xbox e o logótipo do Xbox LIVE e Kinect são marcas registadas do grupo empresarial Microsoft.

SUPORTE AO CLIENTE

Para obter respostas a perguntas frequentes, indicações para a resolução de problemas e informação de contacto do Suporte ao Cliente Xbox, visite www.xbox.com/support.

Español

ADVERTENCIA

Antes de utilizar este producto, lee este manual, el Manual de instrucciones de Xbox 360 y el manual del resto de accesorios o juegos para conocer información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Si necesitas una copia de estos manuales, visita www.xbox.com/support (consulta "Si necesitas más ayuda").

La garantía limitada que cubre este producto aparece en este manual, que está disponible 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 con otros jugadores en línea y enviarles videomensajes) y si deberías supervisarlos durante dichas actividades.
- Si permites que los niños utilicen el sensor sin supervisión, procura facilitarles toda la información e instrucciones necesarias en materia de seguridad y salud.

Asegúrate de que los niños que utilizan el sensor Kinect juegan de forma segura.

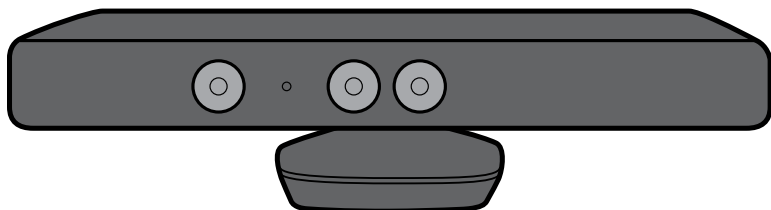
Asegúrate de que los niños que utilizan el sensor Kinect juegan de forma segura y dentro de sus limitaciones, y comprueba además que saben cómo utilizar el sistema correctamente.



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

- 53 Sensor Kinect Xbox 360
- 54 Buscar el espacio adecuado para jugar
- 55 Elegir una ubicación para el sensor
- 56 Configurar el sensor
- 60 Limpiar el sensor
- 61 Solución de problemas
- 62 Si necesitas más ayuda
- 63 Garantía Del Fabricante
- 65 Licencia De Software
- 67 Disposiciones
- 68 Copyright
- 68 Servicio de soporte técnico

SENSOR KINECT XBOX 360

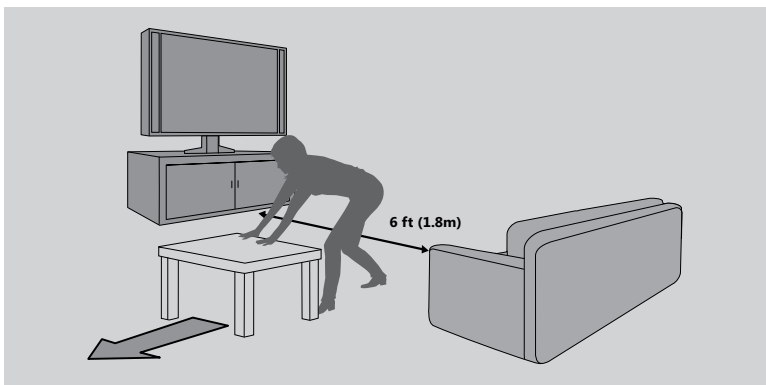


Sensor Kinect Xbox 360

Gracias por elegir el sensor Kinect™ Xbox 360®. El sensor Kinect ofrece una nueva y revolucionaria forma de jugar: tú eres el mando. Sólo tienes que moverte y ver lo que ocurre. Controla tu Xbox 360 con un movimiento de la mano. La única experiencia que necesitas es tu experiencia personal.

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

BUSCAR EL ESPACIO ADECUADO PARA JUGAR



El sensor Kinect debe detectarte para funcionar y tú necesitas espacio para moverte. El sensor puede detectarte cuando juegas desde una distancia aproximada de 2 metros. Para dos personas, la distancia de juego debería ser de aproximadamente 2,5 metros del sensor.

La zona de juego variará en función de dónde coloques el sensor, así como de otros factores. Consulta las instrucciones del juego para saber si sólo necesitas parte de la zona de juego del sensor.

ADVERTENCIA

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte libremente mientras juegas

Es posible que al jugar con el sensor Kinect tengas que hacer varios tipos de movimientos. Asegúrate de no golpear a los demás jugadores, espectadores, animales de compañía, muebles u otros objetos mientras estás jugando, ni de chocar o tropezar con ellos. Si vas a estar de pie o moviéndote durante el juego, necesitarás tener buen equilibrio.

Antes de jugar:

- Mira en todas las direcciones (derecha, izquierda, adelante, atrás, abajo y arriba) y localiza objetos con los que podrías chocar o tropezar.
- Asegúrate de que la zona de juego no está cerca de ventanas, paredes, escaleras, etc.
- Asegúrate de que no hay nada alrededor con lo que puedas tropezar o resbalar, como por ejemplo juguetes, muebles o alfombras. Además, comprueba si hay niños o animales de compañía en la zona. Si fuese necesario, aleja los objetos y a las personas de la zona de juego.

- No te olvides de mirar hacia arriba. Ten en cuenta la presencia de lámparas, ventiladores y otros objetos situados encima de tu cabeza cuando estés evaluando la zona de juego.

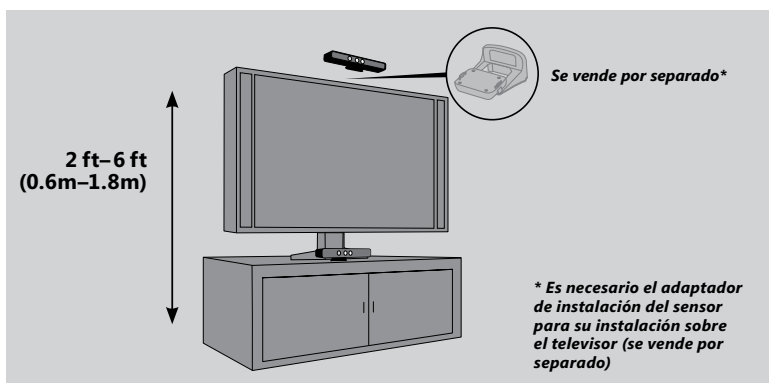
Mientras juegas:

- Aléjate lo suficiente del televisor para no golpearlo.
- Mantén la distancia adecuada respecto a otros jugadores, espectadores y animales de compañía. Esta distancia puede variar según el juego; tenlo en cuenta a la hora de decidir la distancia que necesitas.
- Presta atención a los objetos o personas que puedas golpear o con los que puedas tropezar. Recuerda que pueden entrar en la zona donde estás jugando, así que no te despiestes.

Asegúrate siempre de que tienes buen equilibrio mientras juegas:

- Comprueba que el suelo del sitio donde juegas sea llano y tenga suficiente agarre.
- Asegúrate de que llevas puesto el calzado adecuado para jugar (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descálzate si resulta apropiado.

ELEGIR UNA UBICACIÓN PARA EL SENSOR



Para conseguir la mejor zona de juego y el mejor rendimiento del sensor, colócalo a una altura de entre 0,6 y 2 metros, procurando aproximarse a dichos valores lo máximo posible. Además:

- Coloca el sensor en una superficie estable.
- Asegúrate de que el sensor está alineado con respecto al centro de tu televisor y próximo al borde frontal de la mesa o estantería.
- Asegúrate de colocar el sensor en un lugar donde no pueda caerse o recibir golpes durante el juego.
- No coloques el sensor sobre la consola.
- No coloques el sensor encima del altavoz ni delante del mismo o en una superficie que vibre o haga ruido.
- No expongas el sensor a la luz directa del sol.
- No lo utilices cerca de fuentes de calor. Utiliza el sensor dentro del rango de temperaturas de funcionamiento especificado de entre 5 °C – 35 °C. Si el sensor queda expuesto a una temperatura fuera del rango indicado, apágalo y deja que la temperatura se establezca dentro de los límites especificados antes de volver a utilizarlo.

IMPORTANTE

Mueve sólo la base para ajustar la ubicación del sensor. No inclines el sensor sobre su base para ajustar el ángulo de visión a mano. Tras finalizar la configuración, deja que los motores

del sensor ajusten el ángulo de visión, porque de lo contrario podrías dañar el sensor.

⚠ ADVERTENCIA

Organiza todos los cables para que las personas y los animales de compañía no puedan tropezarse o tirar de ellos accidentalmente cuando se desplacen por la estancia. Cuando no utilices 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 niños y animales de compañía. No permitas que los niños jueguen con los cables.

⚠ ADVERTENCIA

Evitar los reflejos

Para evitar la vista cansada a causa de los reflejos, prueba lo siguiente:

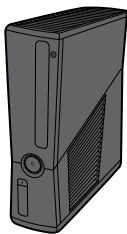
- Colócate a una distancia cómoda del televisor o del monitor y del sensor Kinect.
- Coloca el televisor o el monitor y el sensor Kinect alejados de las fuentes de luz que produzcan reflejos, o utiliza persianas en las ventanas para controlar los niveles de luz.
- Elige luz natural suave que minimice los reflejos y la vista cansada, y que aumente el contraste y la claridad.
- Ajusta el brillo y el contraste del televisor o del monitor.

CONFIGURAR EL SENSOR

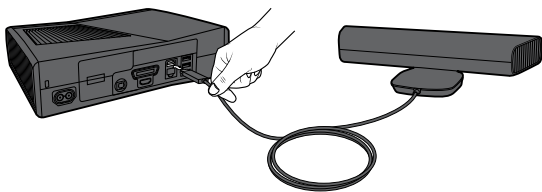
Antes de poder utilizar el sensor Kinect, tienes que conectarlo a tu consola Xbox 360. En el caso de las consolas Xbox 360 S, la alimentación la suministra la consola. En el caso de consolas Xbox 360 originales, tendrás que conectar el sensor a un enchufe de pared estándar.

Conecta el sensor a la consola Xbox 360 S

Para conectarlo a la consola Xbox 360 S, tan sólo tendrás que enchufar el sensor al puerto AUX de la consola.

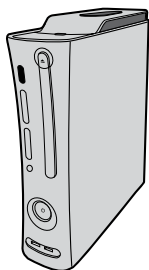


Xbox 360 S

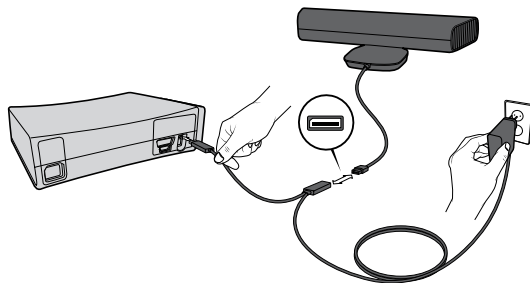


Conectar el sensor a una consola Xbox 360 original

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



Xbox 360 original



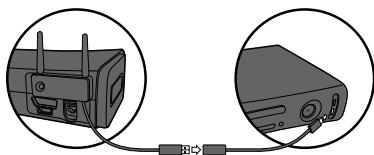
Para la conexión a una consola Xbox 360 original:

- 1** Desconecta todos los accesorios del puerto USB trasero de la consola.
- 2** Enchufa el sensor al cable de alimentación o de USB.
- 3** Enchufa el cable de alimentación o USB al puerto USB trasero de la consola.
- 4** Enchufa el extremo del adaptador de CA del cable de alimentación o USB al enchufe de la pared.

Utiliza únicamente el cable de alimentación o USB incluido con el producto o el suministrado por un centro de reparaciones autorizado.

Si tienes una consola Xbox 360 original sin disco duro, deberás conectar un dispositivo de almacenamiento con al menos 256 MB de espacio libre. Puedes utilizar un Disco duro Xbox 360, Unidad de memoria Xbox 360 o unidad flash USB.

Si estás utilizando un Adaptador de red inalámbrico Xbox 360 que ya está conectado al puerto USB trasero, tendrás que desconectar su cable USB y volverlo a conectar a un puerto USB delantero mediante el cable de extensión WiFi suministrado.



Para volver a conectar un adaptador de red inalámbrico a un puerto USB delantero, si es necesario:

- 1 Desenchufa el cable del adaptador de red inalámbrico del puerto USB trasero de la consola, pero mantén el adaptador conectado a la consola.
- 2 Conecta el cable de extensión WiFi al cable USB del adaptador de red inalámbrico.
- 3 Conecta el otro extremo del cable de extensión en un puerto USB delantero de la consola.

⚠ Seguridad eléctrica

Como sucede con otros muchos dispositivos eléctricos, si no se adoptan las precauciones adecuadas se pueden producir lesiones graves o incluso la muerte por descarga eléctrica, incendio o daños al sensor.

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

- La entrada de alimentación del sensor es de 12V CC 1.1A. Utiliza únicamente el adaptador CA con el cable de alimentación o el cable USB incluido con el sensor o con el recibido de un centro de reparaciones autorizado.
- Asegúrate de que el enchufe al que vas a conectar la consola corresponde al tipo de alimentación indicada en el cable de alimentación o USB, en cuanto a voltaje (V) y frecuencia (Hz). Si no estás seguro del tipo de alimentación eléctrica disponible en tu casa, consulta a un electricista cualificado.
- No utilices fuentes de alimentación que no sean estándar, como generadores o inversores, incluso aunque el voltaje y la frecuencia parezcan aceptables. Utiliza solamente la alimentación de CA proporcionada por un enchufe de pared estándar.
- No sobrecargues el enchufe de la pared, el cable de prolongación, la regleta de enchufes u otro

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

Para evitar dañar el cable de alimentación o 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 el cable para evitar que lo pisen.
- No sacudas, anudes ni dobles excesivamente el cable ni lo utilices de forma inadecuada.
- No expongas el cable a fuentes de calor.
- Mantén a los niños y a los animales de compañía alejados del cable. No permitas que muerdan o mastiquen el cable.
- Al desconectar el cable, tira del enchufe, no del cable.

Si el cable de alimentación o 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.

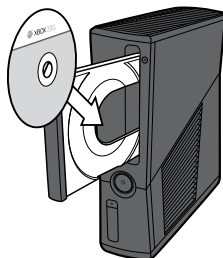
Desconecta el cable de alimentación o USB durante las tormentas eléctricas o cuando no vaya a ser utilizado durante largos períodos de tiempo.

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 se inicia automáticamente, selecciona la bandeja de disco desde la interfaz (como si estuvieras jugando 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 sobreesfuerzos

Es posible que al jugar con el sensor Kinect tengas que realizar distintas actividades físicas.

Consulta a un médico antes de utilizar el sensor si tienes algún problema de salud que afecte a tu capacidad de realizar actividades físicas de forma segura, o si:

- estás o puedas estar embarazada,
- tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones u otros impedimentos ortopédicos,
- tienes la presión sanguínea alta,
- tienes dificultades para realizar ejercicios físicos, o bien
- te han ordenado que limites la actividad física.

Consulta a tu médico antes de comenzar cualquier programa de entrenamiento que incluya el uso del sensor.

No juegues bajo los efectos de drogas o alcohol y asegúrate de que tus actividades físicas y tu equilibrio son los adecuados para los movimientos mientras juegas.

Descansar periódicamente

- Para y descansa si se cansan o te duelen los músculos, las articulaciones o los ojos.
- Si te sientes muy fatigado, con náuseas, te falta el aliento, sientes presión en el pecho, mareo, incomodidad o dolor, **DEJA DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulta a tu médico.

Adultos: presten atención a los niños

Asegúrate de que los niños que utilizan el sensor juegan dentro de sus limitaciones.

No utilices accesorios sin licencias u otros objetos no autorizados con el sensor Kinect

El uso de estos accesorios u objetos pueden dañarte a ti o a otras personas, o dañar el sensor u otros objetos.

LIMPIAR EL SENSOR

Si limpias el sensor:

- Limpia únicamente la parte exterior del sensor.
- Utiliza un paño seco; no utilices estropajos ásperos, detergentes, limpiadores en polvo, disolventes (por ejemplo, alcohol, gasolina, diluyente de pintura o benceno), ni otros limpiadores líquidos o en aerosol.
- No utilices aire comprimido.
- No intentes limpiar los conectores.
- Limpia la superficie donde está colocado el sensor con paño seco.
- Evita que el sensor se moje. Para reducir el riesgo de incendios o descargas eléctricas, no expongas el sensor a la lluvia u otras fuentes de humedad.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si surgen problemas, prueba las siguientes soluciones.

El sensor no funciona

- Asegúrate de que los cables están conectados. Cuando se utilizan con una consola Xbox 360 original, asegúrate de que el sensor está conectado al puerto USB en la parte posterior y que el cable de alimentación o del USB está conectado. La luz de la parte frontal del sensor se iluminará cuando éste se encienda.
- Asegúrate de que el sensor se encuentra en un lugar 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 ve al jugador

- Juega dentro de la zona de juego del sensor.
- Enciende las luces para que la zona de juego se ilumine.
- Evita que las luces, incluida la solar, se reflejen directamente en el sensor.
- Intenta llevar puesta ropa que contraste con el fondo de la zona de juego.
- Limpia la 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

Sal de la zona de juego y vuelve a entrar si el sensor te ha perdido la pista.

El sensor no escucha al jugador

- No coloques el sensor cerca de fuentes de vibración, altavoces de televisores u otras fuentes de sonido.
- Asegúrate de que no hay nada que bloquee la matriz de micrófono del sensor.

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

- Asegúrate de que los cables están conectados y que el sensor está encendido. Cuando se utilizan con una consola Xbox 360 original, asegúrate de que el sensor está conectado al puerto USB de la parte posterior, no al de la parte delantera, y que el cable de alimentación o del USB está conectado a un enchufe eléctrico.
- Asegúrate de que nada bloquea el movimiento del sensor.
- No inclines el sensor sobre la base ni ajustes el ángulo de visión del sensor a mano. Deja que los motores del sensor ajusten el ángulo de visión automáticamente, porque de lo contrario podrías 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 técnico de Xbox, visita www.xbox.com/support.

No laves la consola Xbox 360, ni sus accesorios, a tu distribuidor para su reparación. Visita www.xbox.com/support para la solución de problemas u obtener información de servicio.

ADVERTENCIA

No intentes realizar reparaciones

No intentes desmontar, abrir, reparar ni alterar el dispositivo de hardware ni la fuente de alimentación. Al hacerlo existe el riesgo de descarga eléctrica u otro tipo de riesgos. Cualquier evidencia de que el dispositivo se haya intentado abrir y/o modificar, incluyendo araños, perforaciones o retirada de cualquiera de las etiquetas, invalidará la Garantía limitada.

GARANTÍA DEL FABRICANTE

La presente Garantía del Fabricante (la "Garantía") le es concedida a Usted por Microsoft Ireland Operations Limited, domiciliada en Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublín, 18, Irlanda (en adelante, "Microsoft").

AL USAR SU KINECT SENSOR USTED ACEPTA ESTA GARANTÍA. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA ATENTAMENTE ESTA GARANTÍA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTA GARANTÍA, POR FAVOR NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU VENDEDOR O A MICROSOFT PARA SU REEMBOLSO. Puede contactar con Microsoft en <http://www.xbox.com/>.

Esta Garantía es diferente de cualesquiera otras garantías legales de productos que deban ofrecer los vendedores y/o fabricantes en virtud de la legislación nacional que le sea de aplicación a Usted. El objetivo es concederle a Usted derechos específicos y, si fuera el caso, adicionales, dentro de los límites permitidos por dicha legislación, y, por tanto, no se restringen los derechos derivados de las previsiones aplicables en materia de garantía legal de los productos. La presente Garantía no puede ser cedida a ningún tercero.

[En particular, en material de garantía legal serán de aplicación las disposiciones del Título V, Libro II del Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, que aprueba el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras Leyes Complementarias].

1. Definiciones

A continuación se definen los términos utilizados en la presente Garantía:

- (a) Por "Sensor Kinect" se entenderá un Sensor Kinect nuevo que haya sido adquirido de un vendedor autorizado.
- (b) Por "Condiciones de Uso Normales" se entenderá el uso ordinario de un consumidor en condiciones domésticas normales, de acuerdo con el manual de instrucciones que acompañan al Sensor Kinect.
- (c) Por "Periodo de Garantía" se entenderá 1 año desde la fecha en la que Usted compró su Sensor Kinect, y conforme a las condiciones establecidas en el artículo 2 siguiente.
- (d) Por "Usted" se entenderá el usuario final original.

2. Duración

Sin perjuicio de cualquier garantía legal a la que Usted pueda tener derecho en virtud de la legislación local aplicable, y a menos que dicha legislación proporcione una duración mayor, la presente Garantía ofrecida por Microsoft tendrá una duración de un (1) año desde la fecha de compra del Sensor Kinect a través de un vendedor autorizado.

3. Territorio

Esta Garantía será válida únicamente respecto a los siguientes países (incluyendo, en su caso, los territorios de ultramar): Reino Unido, Irlanda, Suiza, Italia, Austria, Bélgica, Francia, Alemania, España, Portugal, Noruega, Suecia, Dinamarca, Finlandia, Holanda, Luxemburgo, Grecia, República Checa, Eslovaquia, Polonia, Hungría, Chipre, Sudáfrica y Rusia.

Usted reconoce que se le pueden aplicar reglamentos y leyes de exportación específicos, dependiendo de su país de residencia y acepta cumplir con dichas leyes y reglamentos en caso de que Usted exporte su Sensor Kinect.

4. Garantía

- (a) En virtud de esta Garantía, Microsoft le garantiza, únicamente a Usted, que durante el Periodo de Garantía su Sensor Kinect no funcionará incorrectamente en Condiciones de Uso Normales.
- (b) A excepción de las garantías legales que Microsoft deba respetar y a las que Usted pueda tener derecho según la legislación local aplicable, esta Garantía es la única garantía o condición que Microsoft le concede con relación a su Sensor Kinect y cualquier manual/es del producto que lo acompañe. Ningún tercero podrá conceder ningún otro tipo de garantías o condiciones en nombre de Microsoft.
- (c) SI LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE LE OTORGARA GARANTÍAS IMPLÍCITAS, INCLUIDA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO CONCRETO, LA DURACIÓN DE DICHA GARANTÍA IMPLÍCITA ESTARÁ LIMITADA AL PERIODO DE GARANTÍA, SALVO QUE OTRA COSA SE ESTABLEZCA EN DICHA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE.

5. Procedimiento de acceso al Servicio de Garantía

- (a) Antes de iniciar el procedimiento para obtener el Servicio de Garantía, por favor primero recurra a los consejos de Microsoft para solucionar problemas

que se encuentran disponibles en <http://www.xbox.com/>.

- (b) En el caso de que no consiga solucionar el problema técnico con dichos consejos, siga el procedimiento online disponible en <http://www.xbox.com/>. Si no dispone de acceso a Internet, llame al siguiente número de teléfono 900 94 8952.

6. Responsabilidad de Microsoft

- (a) Una vez que haya enviado su Sensor Kinect, Microsoft lo examinará.
- (b) Si Microsoft determina que el Sensor Kinect ha funcionado incorrectamente durante el Periodo de Garantía y en Condiciones de Uso Normales, Microsoft (a su sola discreción) podrá elegir entre repararlo, sustituirlo por otro o reembolsarle el precio de compra, salvo que una disposición imperativa de la legislación local aplicable establezca otra cosa. Para la reparación se podrán usar recambios nuevos o reacondicionados en la reparación. La sustitución se puede realizar por una unidad nueva o reacondicionada.
- (c) Tras la reparación o la sustitución, su Sensor Kinect seguirá cubierto por esta Garantía durante el más largo de los siguientes plazos: el resto del Periodo de Garantía original, o por un plazo de noventa y cinco (95) días tras el envío a Usted por parte de Microsoft.
- (d) SALVO QUE EN LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE SE ESTABLEZCA OTRA COSA, LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU SENSOR KINECT, O REEMBOLSARLE SU PRECIO DE COMPRA, SERÁ SU ÚNICO RECURSO EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA.
- (e) Si su Sensor Kinect funciona incorrectamente una vez haya expirado el Periodo de Garantía, no existe ningún otro tipo de garantía. Una vez haya expirado el Periodo de Garantía, Microsoft puede cobrarle una tarifa en concepto de los trabajos realizados para el examen y prestación de servicios con relación a cualesquiera problemas relacionados con su Sensor Kinect, y con independencia del resultado o el éxito de dichos trabajos.

7. Condiciones y Exclusiones de la Garantía

Microsoft no es responsable y, por tanto, esta Garantía no será aplicable, y su Sensor Kinect no podrá ser reparado, incluso pagando una tarifa, si su Sensor Kinect:

- (a) es dañado debido a su uso con un producto distinto a la consola Xbox 360 (incluyendo, por ejemplo, los ordenadores personales, otras videoconsolas, etc.);
- (b) es utilizado con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, el alquiler, cobro por jugar, etc.);
- (c) es abierto, modificado o alterado (incluyendo cualquier intento de burlar cualquier mecanismo de seguridad o antipiratería del producto, etc.), o su número de serie es alterado o retirado;
- (d) es dañado por causas externas (incluyendo, por ejemplo, caídas, ventilación inadecuada, etc., u otra falta de seguimiento de las instrucciones del manual de usuario que acompaña al Sensor Kinect); o bien
- (e) es reparado por alguien que no sea Microsoft.

8. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

SALVO QUE OTRA COSA SE ESTABLEZCA EN LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE, MICROSOFT NO ES RESPONSABLE EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; DE NINGUNA PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O BENEFICIOS; O DE LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR SU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSIONES SE APLICARÁN INCLUSO SI SE HUBIERA AVISADO A MICROSOFT DE LA POSIBILIDAD DE DICHO DAÑOS, E INCLUSO SI CUALQUIER INTENTO DE SUBSANACIÓN FALLA EN SU PROPÓSITO ESENCIAL.

9. Condiciones adicionales

Si Usted intenta burlar cualquier limitación técnica, de seguridad o sistema de antipiratería, su Sensor Kinect puede dejar de funcionar de manera permanente. Asimismo, Usted anulará esta Garantía, y la reparación de su Sensor Kinect no podrá ser autorizada, incluso pagando una tarifa.

10. Ley aplicable

La presente Garantía está sujeta a la legislación de su país de residencia con exclusión de las disposiciones de derecho internacional privado.

LICENCIA DE SOFTWARE

AL USAR SU KINECT SENSOR SOFTWARE ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA ATENTAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, POR FAVOR NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU VENDEDOR O A MICROSOFT PARA SU REEMBOLSO.

Contacte con Microsoft en <http://www.xbox.com/>.

1. Definiciones

A continuación se definen los términos utilizados en esta Licencia de Software:

- (a) Por "Xbox 360" se entenderá la consola Xbox 360.
- (b) Por "Xbox 360 S" se entenderá la consola Xbox 360 S.
- (c) Por "Accesorio Autorizado" se entenderá cualquier accesorio de hardware de la Xbox 360 o Xbox 360 S de la marca Microsoft y los accesorios de hardware de terceros licenciados por Microsoft para la Xbox 360 y la Xbox 360 S, cuyo embalaje disponga del logo oficial "Licenciado para Xbox". El Sensor Kinect es un Accesorio Autorizado únicamente para el objeto de esta licencia de software.
- (d) Por "Juegos Autorizados" se entenderán los discos de juegos de Xbox 360 o de Xbox 360 S, o los discos de juegos publicados o licenciados por Microsoft, así como también los contenidos de juegos descargados del servicio de Microsoft Xbox LIVE o del portal web de Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, accesorios de juegos, etc.).
- (e) Por "Software" se entenderá el software preinstalado en el Sensor Kinect, incluyendo las actualizaciones disponibles periódicamente por Microsoft.
- (f) Por "Accesorios No Autorizados" se entenderán todos los accesorios de hardware distintos de los Accesorios Autorizados, salvo los dispositivos de memoria USB, las cámaras digitales utilizadas para fotografía o video, y los dispositivos de reproducción musicales utilizados para reproducir música o visualizar fotografías o videos que no serán considerados Accesorios No Autorizados.
- (g) Por "Juegos No Autorizados" se entenderá cualesquiera discos de juegos, descargas de juegos y contenidos de juegos o audiovisual diferentes a los Juegos Autorizados.
- (h) Por "Software No Autorizado" se entenderá cualquier software no distribuido por Microsoft mediante los discos de juegos para la Xbox 360 o Xbox 360 S editados o licenciados por Microsoft, el servicio de Microsoft Xbox LIVE, o el portal web de Xbox.com.
- (i) Por "Usted" se entenderá el usuario de un Sensor Kinect.

2. Licencia

Esta Licencia le concede derechos contractuales específicos salvo que se disponga otra cosa por la legislación nacional aplicable.

- (a) Se le concede la licencia del Software, que no la venta del mismo, exclusivamente para el Territorio. En virtud de esta licencia, Usted podrá usar el Software tal y como está preinstalado en su Sensor Kinect y sea actualizado por Microsoft periódicamente. Usted no puede copiar, manipular o realizar actos de ingeniería inversa sobre el Software.
- (b) Como condiciones de esta licencia de Software, Usted acepta que:
 - (i) **Sólo usará su Sensor Kinect con la consola Xbox 360 o Xbox 360 S y no con cualquier otro dispositivo (incluyendo ordenadores personales, otras consolas, etc.) Asimismo, utilizará únicamente Juegos Autorizados con su Kinect Sensor. No utilizará Accesorios No Autorizados ni Juegos No Autorizados. Los Accesorios No Autorizados y los Juegos No Autorizados pueden no funcionar y causar que su Kinect Sensor no funcione de manera**

permanente al ser actualizado el Software.

- (ii) **No usará o instalará ningún Software No Autorizado. Si lo hace, podrá causar que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en cualquier momento o tras la actualización del Software.**
- (iii) No intentará eliminar ni burlar ninguna limitación técnica, de seguridad o sistema de antipiratería del Sensor Kinect. Si lo hace, podrá causar que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en cualquier momento o tras la actualización del Software.
- (iv) Microsoft puede utilizar medidas técnicas, incluyendo actualizaciones del Software, para limitar el uso del Kinect Sensor a la consola Xbox 360, o impedir el uso de Accesorios No Autorizados o Juegos No Autorizados, y para proteger las limitaciones técnicas, sistemas de seguridad y antipiratería establecidos en el Sensor Kinect.
- (v) **Microsoft puede actualizar el Software periódicamente sin más preaviso a Usted, por ejemplo, para actualizar las limitaciones técnicas, y los sistemas de seguridad y de antipiratería.**

De acuerdo con estas disposiciones cualquier uso no autorizado puede conllevar la negación de cualquier beneficio relativo a la Garantía del Fabricante de su Sensor Kinect.

3. Territorio

Esta licencia será únicamente válida para los siguientes países (incluyendo, en su caso, los territorios de ultramar): Reino Unido, Irlanda, Suiza, Italia, Austria, Bélgica, Francia, Alemania, España, Portugal, Noruega, Suecia, Dinamarca, Finlandia, Holanda, Luxemburgo, Grecia, República Checa, Eslovaquia, Polonia, Hungría, Chipre, Sudáfrica y Rusia.

4. Garantía

El Software está cubierto por la Garantía del Fabricante correspondiente a su Sensor Kinect, no concediéndole Microsoft una garantía o condición diferente para el Software, salvo que una disposición imperativa de la legislación local aplicable establezca otra cosa. Ningún tercero podrá conceder ningún otro tipo de garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

5. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

SALVO QUE OTRA COSA SE ESTABLEZCA EN LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE, MICROSOFT NO ES RESPONSABLE EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUCIONAL; DE NINGUNA PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O BENEFICIOS; O DE LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR ESTE SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES SE APLICARÁN INCLUSO SI SE HUBIERA AVISADO A MICROSOFT DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS, E INCLUSO SI CUALQUIER INTENTO DE SUBSANACIÓN FALLA EN SU PROPÓSITO ESENCIAL.

6. Ley aplicable

La presente Licencia está sujeta a la legislación de su país de residencia con exclusión de las disposiciones de derecho internacional privado.

DISPOSICIONES

Reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos



Este símbolo en el producto o su empaquetado significa que este producto no debe desecharse junto con el resto de la basura doméstica. En este caso, es tu responsabilidad llevarlo a un punto de recogida adecuado para el reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos. La recogida selectiva 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 equipos eléctricos y electrónicos desechados de forma inadecuada. Para obtener más información acerca de dónde desechar equipos eléctricos y electrónicos, ponte en contacto con la oficina local de tu ciudad/municipio, el servicio de tratamiento de residuos o el establecimiento en el que compraste el producto. Escribe a weee@microsoft.com para obtener información adicional acerca de los residuos de equipos eléctricos y electrónicos (WEEE).

Este producto se debe utilizar con equipos de tecnología de la información certificados por un NRTL (Nationally Recognized Testing Laboratory) estadounidense (UL, CSA, ETL, etc.) y/o conformes con IEC/EN 60950 (marca CE).

Declaración de cumplimiento con las directivas de la UE

Por medio de la presente, Microsoft Corporation declara que este producto cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de las Directivas 2006/95/EC y 2004/108/EC.

La documentación técnica tal y como lo exige el procedimiento para la evaluación de la conformidad se conserva en la siguiente dirección:

Compañía Microsoft Ireland Operations Ltd.
Dirección The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandymount Industrial Estate, Dublín 18

País Irlanda



Especificaciones del láser

Atención

El uso de los controles o de los ajustes, o el seguimiento de los procedimientos que no se ajusten a los especificados en el presente documento puede producir exposiciones a radiaciones peligrosas.

Este dispositivo cumple con la norma internacional IEC 60825-1:2007:03 para productos láser de la clase 1. Este dispositivo cumple con 21 CFR 1040.10 y 1040.11 excepto en lo relacionado con el aviso de láser N° 50, de fecha 24 de junio de 2007.

La siguiente etiqueta de láser de clase 1 se encuentra en la pata del sensor.



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.

COPYRIGHT

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 todas las leyes de derechos de autor aplicables. Sin que ello limite los derechos protegidos por los derechos de autor, 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 podría tener patentes, aplicaciones patentadas, marcas comerciales, derechos de autor 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 para dichas patentes, marcas comerciales, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

© 2010 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

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

SERVICIO DE SOPORTE TÉCNICO

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

Microsoft®



REGISTER YOUR XBOX 360® ONLINE TODAY

It only takes a few minutes to join the Xbox® community and gain access to exclusive information, rewards, and offers. Go to www.xbox.com/registermyxbox.

REGISTREER JE XBOX 360® VANDAAG ONLINE

Het duurt slechts enkele minuten om deel uit te maken van de Xbox®-community en toegang te krijgen tot exclusieve informatie, beloningen en aanbiedingen. Ga naar www.xbox.com/registermyxbox.

REGISTE A SUA XBOX 360® ONLINE HOJE MESMO

Só precisa de alguns minutos para aderir à comunidade Xbox® e poder aceder a informações exclusivas, prémios e ofertas. Visite www.xbox.com/registermyxbox.

REGISTRA TU XBOX 360® ONLINE HOY MISMO

En solamente unos minutos, únete a la comunidad Xbox® y obtén acceso a información exclusiva, premios y ofertas. Visita www.xbox.com/registermyxbox.



X17-07736-01