



XBOX 360

KINECT™

KINECTIMALS





ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia as instruções do console Xbox 360®, o manual do sensor KINECT™ e os manuais de qualquer outro periférico para obter informações importantes sobre saúde e segurança. Guarde todos os manuais para referência futura. Para reposição dos manuais de hardware, visite www.xbox.com/support ou ligue para o Atendimento ao Cliente Xbox.

Para obter mais informações sobre segurança, consulte a contracapa interna.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

Sumário

Primeiros passos	2
Seja bem-vindo a Lemuria	6
Começando a sua aventura.....	8
Cidade dos Peludinhos.....	9
A sua casa.....	11
O mapa do pirata.....	12
Clareira de Woodland	13
Truques	14
Conversando com o seu filhote	15
O seu progresso.....	16
Cuidados e alimentação	18
Desafios.....	18
Explorando Lemuria.....	19
Concursos.....	20
A sua Caixa de Brinquedos	21
Conhecendo novos filhotes.....	22
Encontrando os esouros.....	23
Compras.....	24
Decorando a sua casa.....	25
Xbox LIVE	26
Brincando com Kinect com segurança.....	29



Primeiros passos

Configurando seu espaço de jogo

As coisas mais importantes que você deve se lembrar ao configurar o espaço de jogo são:

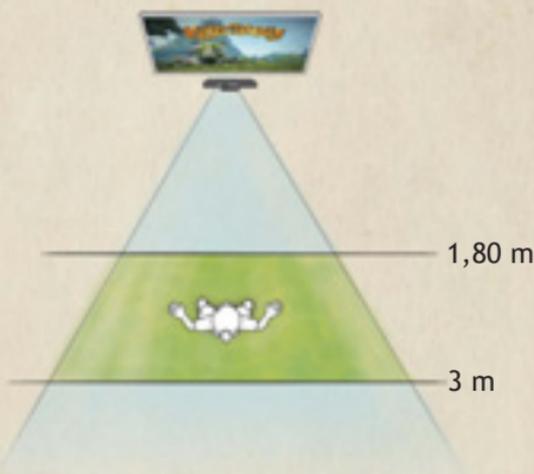
- Posicione o sensor Kinect™ em um local onde ele possa ver você.
- Não fique muito perto nem muito longe do sensor.
- Remova todos os móveis e obstáculos do espaço de jogo.

Você pode colocar o seu sensor Kinect embaixo ou acima da TV ou perto da borda de uma mesa ou suporte. Se você colocá-lo em cima da TV, prenda-o corretamente. Lembre-se de que esses jogos envolvem muitos movimentos. O sensor deve ficar estável.



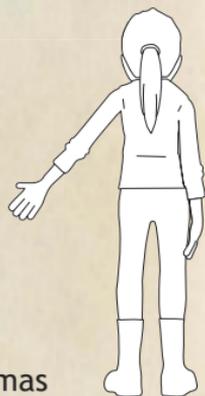
Verificando a distância

Para ter a melhor experiência de jogo, você deve ficar a pelo menos 1,80 m do sensor.



Obtendo ajuda com o Kinect

Para obter ajuda, ative o Guia do Kinect mantendo sua mão esquerda no lado esquerdo inferior. (Se você estiver no meio de um jogo, deve selecionar o Guia do Kinect no menu principal).



O Controle Central do Kinect

Se achar que o Kinect está tendo problemas em ver ou ouvir você, ative o Guia do Kinect e selecione o Controle Central do Kinect. O Controle Central irá guiá-lo por alguns testes, a fim de garantir que o Kinect possa ver e ouvir você. (Ou então, você pode pressionar  no seu Controle Xbox 360®, ir para Configurações (guia da direita) depois selecionar o Controle Central do Kinect). Para obter mais ajuda, visite a página www.xbox.com/support.

Dicas para jogar com o Kinect

Iluminação: Você pode jogar com uma luz forte ou suave, mas lembre-se:

- Luz solar direta pode interferir no sensor.
- A boa iluminação ajuda o sensor a reconhecê-lo.

Fique de frente para o sensor: O sensor quer ver e ouvir você. Ele está rastreando o seu corpo; portanto, é melhor que ele veja você de frente por inteiro.

Posicione bem o sensor: Lembre-se, ele precisa ver você claramente. Se você deslocar o sensor, não se preocupe! Basta colocá-la novamente onde estava e ele recalibra.

Não use roupas frouxas: Se você usar mangas soltas, uma saia ou vestido, o Kinect pode não mapeá-lo claramente. Quando possível, use roupas que se ajustam à forma do corpo.

Fale claramente*: Fale alto e claro quando conversar com o seu filhote. Não esqueça de seguir as instruções de Bumble. Espere ele terminar de falar antes de começar a falar. Se precisar de ajuda, vá para o Guia do Kinect e selecione Áudio.

Salvando os jogos

Para que o *Kinectimals*TM salve o seu jogo e forneça seus prêmios, é preciso que você se conecte a um perfil. (Para obter informações sobre como criar um perfil, consulte www.xbox.com/support).

- Observe que o jogo é salvo automaticamente. Não desligue nem redefina o console durante o salvamento.

*Nem todos os países oferecem suporte completo para a voz. Consulte www.xbox.com/kinectimals para ver uma lista dos países suportados.

- Para obter informações sobre como excluir dados salvos do console Xbox, consulte www.xbox.com/support.

Logando juntos (Alistamento)

Jogar com os amigos e a família é mais divertido e você pode convidar outras pessoas para compartilhar sua aventura no *Kinectimals*! Os seus amigos podem ajudá-lo a explorar a ilha e competir nos concursos.

Perfis e conquistas: Existem três maneiras de jogar com os amigos. Pule para fora do jogo e:

1. Peça a um amigo para pular para dentro e continuar jogando **para você**. Você pode compartilhar o filhote e os brinquedos e todas as conquistas serão salvas no seu perfil.
2. Convide um amigo para **entrar no jogo** e jogar junto com você. Se o seu amigo criar um perfil, ele pode selecionar o botão Alistamento (canto direito superior da tela) e pular para dentro do jogo. O seu amigo irá compartilhar as conquistas e vocês podem trocar; basta você pular novamente para dentro do jogo selecionando o botão Alistamento.
3. Convide um amigo para entrar no jogo **usando o filhote dele!** Se o seu amigo já jogou o *Kinectimals* e tem um jogo salvo em um dispositivo de armazenamento, vocês podem se revezar no jogo selecionando o botão Alistamento - cada um de vocês verá o seu filhote enquanto joga. O seu amigo também recebe conquistas e alguns prêmios pelo jogo salvo, enquanto você ainda recebe as mesmas conquistas, brinquedos e recompensas que receberia se ele não estivesse ajudando.

Seja bem-vindo a Lemuria

Olá! Meu nome é Bumble; muito prazer em conhecê-lo. Serei o seu guia nesta maravilhosa ilha de Lemuria e ensinarei as coisas que você precisa saber para se divertir aqui!

Eu vim para a ilha com o Capitão Able Blackwood, o maior e mais bondoso pirata que já existiu. Ele chegou aqui há mais de 200 anos procurando um tesouro fabuloso, mas tinha apenas uma parte de um mapa antigo. Os filhotes que moram em Lemuria adoravam o Capitão e o ajudaram a procurar, mas ele nunca achou o tesouro. Quando ele partiu, me pediu para cuidar dos filhotes e foi o que eu fiz.



Agora que você está aqui, os filhotes têm um novo amigo para brincar e finalmente eu tenho alguém para conversar! Estou ansioso para explorar a ilha com você. Existem muitas coisas divertidas para ver e fazer. Podemos até sair para procurar o tal tesouro fabuloso. Então, o que estamos esperando? Vamos logo!



Começando a sua aventura

Antes de começar, você precisa aprender dois movimentos (ou *gestos*). Com eles, você pode fazer quase tudo na ilha.

Passar a mão

Para começar o jogo, estenda a mão para fora de maneira que ela flutue e, ou *passe a mão*, sobre o botão Iniciar na tela. Quando o círculo branco do botão ficar completo, você está prestes a começar sua aventura!

O gesto Passar a mão também permite selecionar outros itens da tela.

Movimentar o braço

Movimentar o braço permite navegar pelos itens – como ver os diferentes filhotes com os quais você pode interagir.



Cidade dos Peludinhos

Cidade dos Peludinhos é o gramado que fica ao redor da sua casa, onde os filhotes gostam de ficar. Está vendo aquelas cabanas? O Capitão Blackwood construiu uma cabana para cada filhote, porque queria ficar perto deles. Porém, quando o Capitão partiu para sua última jornada, os filhotes sentiam a falta dele e, um por um, voltaram para a floresta.



Escolbendo um amigo

Agora que você chegou, cinco filhotes estão ansiosos para conhecê-lo na Área de Adoção. Decida com qual deles quer começar sua aventura.

Para escolher o seu filhote, movimente o braço para a esquerda e a direita ao longo das opções. Depois, passe a mão sobre o botão Selecionar abaixo do filhote desejado, até que círculo branco do botão fique completo. Não fique preocupado com os filhotes que você não escolher. Você os verá novamente enquanto exploramos a ilha.

A lendária Rocha da Análise também está nas proximidades. Para saber mais sobre ela, vá para a página 22.



Carinho

Como você deve imaginar, os filhotes adoram um carinho. Estenda a mão e passe-a em seu pelo quente e macio. Está ouvindo como eles ronronam? Lindos gatinhos.



*Dando um nome ao seu filhote**

Depois de selecionar o filhote com o qual você quer interagir, dê um nome a ele! Basta dizer o nome. Pode ser necessário repetir algumas vezes, e também é bom se não houver outros ruídos na sala. Quando o filhote aprender o nome, ele irá sorrir e fará que sim com a cabeça. Depois que você dá o nome ao seu amigo, ele entende e responde à sua voz.

Se quiser, depois de dar um nome ao filhote, escreva-o em um papel. Ou então, faça um desenho. Depois, segure o papel na frente do sensor Kinect e o nome do filhote ou a figura irá parecer em uma placa do lado de fora da cabana dele.

*Nem todos os países oferecem suporte completo para a voz. Consulte www.xbox.com/kinectimals para ver uma lista dos países suportados.

A sua casa

Dê uma olhada na velha casa do Capitão Blackwood. Ele morou aqui por vários anos e foi muito feliz.

Veja o retrato dele na parede, e ali está o mapa que ele trouxe para a ilha.

Agora que você está aqui, esta é a sua casa! Você pode guardar e mostrar os tesouros e medalhas que você e o seu filhote trouxeram de suas explorações. Porém, esta casa não é apenas um lugar para mostrar suas conquistas. Também é um lar, que você pode decorar conforme a sua personalidade! A sua casa deve ser tão especial quanto você. (Consulte "Decorando sua casa" na página 25).



O mapa do pirata

O Capitão contava histórias sobre muitas coisas estranhas: ruínas antigas na floresta, um navio pirata naufragado e uma cidade congelada. A mais louca de todas era a história de Felis Aurum, um gato gigante feito de ouro puro. Eu sei que parece estranho, mas o Capitão nunca mentia. Talvez, usando o mapa dele, iremos descobrir a verdade.

Você pode ir a qualquer lugar marcado no seu pedaço do mapa. Agora, ele mostra só um pedacinho de Lemuria, mas existem muitas outras coisas para descobrir. O Capitão navegou ao redor de toda a ilha, mas o interior continua sendo um mistério. Porém, não por muito tempo! Não vejo a hora de começar a explorar.



Clareira de Woodland

Podemos explorar os diferentes ambientes da ilha e descobrir todos os segredos que eles contêm. A Clareira de Woodland é o único ambiente mostrado no pedaço do mapa que temos agora, e portanto, o primeiro lugar que iremos visitar. Gosto muito da Clareira. É um dos meus lugares favoritos na ilha.

Enquanto você faz truques e brinca com o seu filhote, descobriremos novas coisas na ilha e ganharemos pontos. Quando juntarmos pontos suficientes, destravamos uma das áreas ocultas da Clareira.

Dentro dessa área oculta, você e seu filhote podem participar de concursos e ganhar mais pontos.

À medida que progredimos, destravamos outros ambientes - cada qual com suas áreas ocultas - e assim teremos mais lugares para explorar e mais amigos para conhecer! Quando reunirmos todos os pedaços do mapa, podemos ir e voltar para qualquer lugar que quisermos e nos divertir.



Movimentos

Brincar com o seu filhote não é apenas divertido, também é uma boa maneira de vocês se conhecerem melhor.

Tente fazer estes movimentos e veja se o filhote o imita. Espero que os felinos imitem suas posições melhor que eles imitam as minhas. Eles nem prestam atenção em mim!

Sentar

Agache e toque nos joelhos com as duas mãos.



Pular

Pule o quanto quiser.



Ficar em pé

Abra os braços, na posição de um "T".



Rolar

Coloque uma das mãos à frente do corpo e movimente-a em círculos pequenos.



Deitar

Ajoelhe e toque no chão por um momento com as duas mãos.



Fingir de morto

Deite no chão com os pés para frente.



Implorar

Levante as mãos na altura do peito, como se fossem patinhas.



Pulo nas estrelas

Pule para cima com os braços e as pernas abertos.



Esconde-esconde

Coloque as mãos sobre os olhos.



Ir embora

Empurre as mãos, na altura do ombro, na direção do sensor.



Patas traseiras

Levante os braços sobre os ombros.



Dormir

Ajoelhe e toque no chão com as duas mãos por mais de 3 segundos.



O seu progresso

Quer descobrir como está o seu desempenho? É fácil! Verifique as informações úteis na sua tela.

Desafios

Mostra os detalhes sempre que um desafio é oferecido.

Total de moedas de ouro

Mostra as moedas que você ganhou nos desafios e concursos.



Guia do Kinect

Leva ao menu Principal para ver as opções do jogo, a ajuda e o Guia do Kinect.

Barra de descoberta

Mostra o seu progresso no jogo.



As áreas ocultas que você desbloqueou no ambiente atual.

+50

Os pontos de descoberta que você ganhou.

4

As áreas ocultas restantes que você deve desbloquear para se movimentar para o próximo ambiente.



O próximo ambiente a ser desbloqueado.



Alistamento

Permite que outro jogador pule para dentro.

Bumble

Observe-me para ver dicas e gestos importantes.

Caixa de Brinquedos

Contém os Brinquedos, alimentos e outros itens que você tem atualmente na sua Caixa de Brinquedos, além do seu mapa.

Itens da Caixa de Brinquedos

Mostra os itens da Caixa de Brinquedos (na categoria atualmente selecionada).

Guiados e alimentação

Os filhotes adotam rolar na grama e na areia, então você precisa escovar os pelos deles para limpá-los. Eles também gostam de uma bebida gelada ou um petisco saboroso. Você encontra os itens necessários na sua Caixa de Brinquedos. Por exemplo, passe a mão sobre Comida para ver os petiscos ou sobre Itens de Guiados para selecionar uma tigela de água ou uma escova.



Para se divertir ainda mais, tente alimentar seu filhote com as mãos! Basta segurar a comida bem na frente dele.

Desafios

Os desafios são jogos que você pode jogar com o seu filhote quando está em lugares como a Clareira de Woodland. Esses jogos aparecem às vezes e servem para você progredir na exploração, ganhando pontos de descoberta e moedas de ouro. Por exemplo, ao brincar de arremesso com o seu filhote, aparecem cogumelos no chão para você arremessar.

Arremessos

Muitas atividades na ilha envolvem arremessos. Aqui estão algumas dicas:

- É melhor arremessar a bola com a mão por baixo dela.
- Alinhe o seu arremesso, movendo-se para a esquerda ou direita até o alvo ficar no meio da tela.
- Depois de arremessar um brinquedo voador, você pode orientá-lo enquanto ele está voando, inclinando o corpo na direção correspondente; para fazê-lo cair, agache!



Explorando Lemuria

Brincar e executar truques com o seu filhote nos ajuda a progredir ao longo da ilha. Podemos nos divertir muito nos ambientes principais de Lemuria, mas as áreas ocultas estão cheias de jogos e aventuras fantásticos. Depois que ganharmos pontos de descoberta suficientes na Clareira de Woodland, por exemplo, o seu filhote nos levará para as áreas ocultas e podemos começar a explorá-las também.



Concursos

Assim que descobrirmos uma área oculta, você pode participar dos concursos. Estes campeonatos são jogados contra o relógio. Eles incluem dirigir carros de CR, arremessar em alvos, fazer o seu filhote correr em percursos de agilidade e muito mais. Completar os concursos nos faz ganhar moedas, medalhas e novos brinquedos.

Moedas: Permite comprar coisas dos lêmures para a sua casa ou o seu filhote.

Medalhas: Podem ser de bronze, prata ou ouro.

Novos brinquedos: Aparecem na sua Caixa de Brinquedos.



A sua Caixa de Brinquedos

A Caixa de Brinquedos é uma das partes mais importantes do jogo. Ela guarda todos os seus itens valiosos como brinquedos, alimentos e itens de cuidado e está sempre disponível para você. Para abri-la, mantenha a mão direita na diagonal, no canto direito inferior. (Quando eu mostrar como fazer as coisas, pense em mim como se fosse a sua imagem em um espelho).



Selecionando itens

Para selecionar um item, movimente o braço nas categorias da Caixa de Brinquedos até que a desejada esteja no centro. Passe a mão sobre essa categoria para abri-la. Então, selecione o item que você deseja. Você pode escolher bolas pequenas ou grandes, discos voadores, cordas para pular, carros de CR e muito mais.

Movimentando-se pela ilha

Você também pode usar a Caixa de Brinquedos para viajar para qualquer parte da ilha em que nós já estivemos, ou que seja mostrada por um pedaço do seu mapa. Basta abrir a Caixa de Brinquedos, passar a mão sobre o botão Mapa e selecionar uma área. Iremos para lá imediatamente!





Conhecendo novos filhotes

Enquanto exploramos a ilha, conhecemos novos filhotes. Você pode interagir com eles imediatamente ou continuar brincando com o seu, e sempre pode interagir com eles mais tarde. Os filhotes que não são escolhidos voltam para a Cidade dos Peludinhos.

A Rocha da Análise

Você faz novos amigos filhotes jogando o jogo, mas também pode comprar brinquedos de pelúcia do *Kinectimals**. Esses brinquedos têm uma etiqueta especial que permite adicioná-los ao jogo! Vá até a Rocha da Análise na Cidade dos Peludinhos. Mantenha a etiqueta (lado direito para cima) a 23 cm do Sensor Kinect, até ver o novo filhote na tela. Cuidado para não bloquear a etiqueta com os dedos; a sala também não pode estar muito escura.

*Os brinquedos de pelúcia são vendidos separadamente. Disponível apenas em algumas regiões.

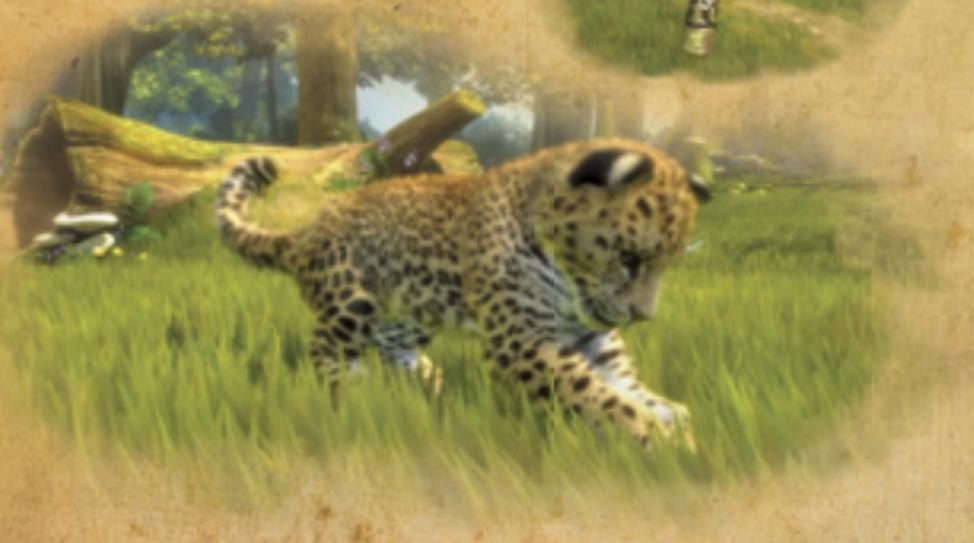


Encontrando tesouros

Existem muitos tesouros escondidos, espalhados por Lemuria. Quando você e o seu filhote encontrá-los, eles aparecem em um armário especial de tesouros na sua casa.

O Tesouroscópio

O Capitão perdeu um dos seus objetos mais importantes na Clareira de Woodland. Ele é chamado de Tesouroscópio e ajuda a encontrar tesouros escondidos. Ele passou muitos anos procurando, mas nunca mais o encontrou. Quem sabe se teremos mais sorte! Tenho certeza que ele nos ajudará em muitas de nossas explorações.



Compras

Durante anos, as caixas dos navios naufragados foram trazidas pela água para a Praia do Violinista. E durante anos, os lêmures abriram as caixas e brincaram com o seu conteúdo. Agora, eles encontraram um carrinho e montaram um negócio repleto de novidades. O carrinho dos lêmures parece pequeno, mas tem tudo o que você pode querer. E os lêmures oferecem entregas gratuitas. Você pode comprar coisas como alimentos e brinquedos para o seu filhote, ou móveis para sua casa. Os lêmures adoram coisas brilhantes, então use as moedas de ouro que você ganhou nos desafios e concursos para pagar suas compras.



Comprando coisas

Para comprar um objeto, movimente o braço nas categorias dos itens à venda como bolas, coleiras, cadeiras, abajures, sofás e assim por diante. Se você selecionar a categoria Coleiras, as coleiras disponíveis aparecem. Passe a mão sobre a coleira que você quer até selecioná-la. A nova coleira é sua agora e aparece na sua Caixa de Brinquedos. E os filhotes adoram coleiras novas.

Decorando a sua casa

A sua casa já pertenceu ao Capitão Blackwood, mas agora é sua e decorá-la é parte da diversão.

Compre móveis novos dos lêmures e entre na casa. Os móveis estarão lá, esperando para serem posicionados. Você pode mudar as coisas até a casa ficar como você quer.

Suas explorações também tornam sua casa mais especial. Existe um armário de tesouros, cheio dos objetos que você encontrou, e a sua coleção de borboletas fica na parede. Você ficará muito orgulhoso quando vir todas as suas medalhas! Além disso, você mereceu cada uma delas.



Xbox LIVE

Xbox LIVE® é o serviço de entretenimento online do Xbox 360®. Simplesmente conecte o console ao seu serviço de Internet por banda larga e ingresse gratuitamente. Você pode obter demos grátis de jogos e acesso instantâneo a filmes em alta definição (vendidos separadamente) – com Kinect, você pode controlar filmes em alta definição com um aceno da mão. Faça uma assinatura Xbox LIVE Gold para jogar online com amigos do mundo todo e muito mais. Xbox LIVE é sua conexão para mais jogos, entretenimento e diversão. Visite a página Xbox.com/live para saber mais.

Conectando

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

Controle de Conteúdo e Pais

Estas são ferramentas fáceis e flexíveis para permitir aos pais e responsáveis decidir que jogos os jovens podem acessar com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso ao conteúdo classificado como sendo para adultos. Autorize como e com quem sua família interage on-line com o serviço Xbox LIVE e defina limites para quanto tempo eles podem jogar. Para obter mais informações, visite a página www.xbox.com/familysettings.



SUORTE AO CONSUMIDOR XBOX

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX.
Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX.
- No México, ligue 001-866-745-83-12.
Usuários de TTY: 001-866-251-26-21.
- No Brasil, ligue 0800-891-9835.
- No Chile, ligue 1230-020-6001.
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830.

Para mais informações visite www.xbox.com/live.

Este documento é fornecido na forma em que se encontra. As informações e os pontos de vista expressos neste documento, incluindo URLs e outras referências a sites na Internet podem ser alterados sem aviso prévio. Você assume o risco de usá-los. Alguns exemplos representados no presente são fornecidos somente com fins de ilustração e são fictícios. Nenhuma associação ou conexão com fatos reais é pretendida ou deve ser deduzida.

Este documento não fornece qualquer direito legal a qualquer propriedade intelectual a qualquer produto da Microsoft. Você pode copiar e usar este documento para seus objetivos de referência interna.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

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

Desenvolvido pela Frontier Developments Ltd. para a Microsoft Corporation.

Frontier, Cobra e os logotipos do Frontier e Cobra logos são marcas comerciais da Frontier Developments Ltd. Todos os direitos reservados.

Tecnologia do desenvolvimento do jogo Cobra © 2010 Frontier Developments Ltd. Todos os direitos reservados.

Copyright © 2006-2010 Audiokinetic Inc. Todos os direitos reservados.

Uso do Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Todos os direitos reservados.

Todas as demais marcas comerciais são propriedades dos respectivos titulares.

Dolby e o símbolo de um D duplo são marcas comerciais da Dolby Laboratories.

Kinectimals é um videogame desenvolvido para ser jogado apenas com brinquedos ou animais de brinquedo. As interações com os animais do jogo não devem ser usadas com animais de verdade ou de estimação.

www.xbox.com/kinectimals

Para ver os créditos com os nomes das pessoas que trabalharam neste jogo, visite a página www.microsoft.com/games/mgsgamescatalog.

GARANTIA LIMITADA PARA SOFTWARE DE JOGO XBOX ("GAME") ADQUIRIDO NO BRASIL

Garantia

A Microsoft Corporation ("Microsoft") garante a você, comprador original do Game, esse produto contra defeitos de projeto, fabricação, montagem ou em decorrência de vícios de qualidade do material, que o torne impróprio ou inadequado ao uso a que se destina, por um período de 90 dias a partir da data constante na nota fiscal de aquisição. Se você encontrar um problema no Game coberto por esta garantia dentro do período de 90 dias, seu revendedor autorizado optará entre consertá-lo ou substituí-lo, sem custos, conforme o processo identificado abaixo. Esta garantia limitada: (a) não se aplicará se o Game for usado para fins comerciais ou empresariais; e (b) será automaticamente invalidada se os problemas com o Game estiverem relacionados com acidentes, abusos, vírus, aplicação ou uso incorretos.

Exercício da Garantia

As solicitações de garantia deverão ser feitas junto ao centro de Assistência ao consumidor Xbox, cujo telefone está indicado na contra capa do Manual. Entregue o Game a Microsoft junto com uma cópia da nota fiscal de compra e uma explicação sobre o problema verificado no Game. Após a entrega do Game, a Microsoft terá trinta dias para consertá-lo ou substituí-lo, conforme for a opção exclusiva da Microsoft. O Game substituído será garantido pelo período restante da garantia original ou por trinta dias a partir do recebimento, o que for mais longo. Caso o produto não seja substituído ou o defeito não seja reparado pela Microsoft no prazo de trinta dias, você poderá escolher entre: substituir o produto por outro; ou obter a restituição da quantia que você pagou pelo produto Xbox atualizada; ou receber o abatimento proporcional do preço.

Limitações

Esta garantia limitada substitui quaisquer outras garantias, condições ou obrigações, expressas ou legais, e nenhuma outra de qualquer natureza será feita em nome da Microsoft, seus revendedores ou fornecedores. **Essa garantia é válida apenas para games adquiridos dos revendedores autorizados no Brasil cuja lista de referência pode ser consultada no site www.xbox.com.** A garantia limitada perderá a validade e a Microsoft não terá qualquer responsabilidade se:

- Não for apresentada a nota fiscal de aquisição do game de um revendedor autorizado no Brasil;
- O game for usado em condições diferentes das que estão indicadas no Manual do Usuário
- O game for usado para propósitos comerciais ou empresariais (incluindo aluguel e arrendamento);
- O game for danificado por caso fortuito, força maior, qualquer agente da natureza (raio, enchente, maresia, etc.), mau uso, abuso, negligência, acidente, manuseio, uso ou emprego incorreto, ou por quaisquer outras causas que não tenham relação com materiais defeituosos da Microsoft ou à mão de obra da Microsoft;
- O game for danificado por programas, dados, vírus ou arquivos,
- Se for reparado, modificado ou alterado por quem não pertença à rede autorizada da Microsoft.

Essa garantia limitada é exclusiva do game descrito no Manual do Usuário. Não inclui despesas de transporte, frete, seguro, constituídos esses itens de sua responsabilidade (o comprador original).

Em caso de dúvidas relacionadas a esta garantia, entre em contato com o seu revendedor ou com a Microsoft em:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

Jogando com o KINECT de forma segura

Certifique-se de haver espaço suficiente para você se movimentar livremente ao jogar. O jogo com KINECT pode exigir movimentos variados. Cuidado para não atropelar, bater ou tropeçar em outros jogadores, espectadores, animais de estimação, móveis ou outros objetos ao jogar. Se ficar de pé ou se movimentar durante o jogo, você precisará de uma boa área livre.

Antes de jogar: Verifique em todas as direções (direita, esquerda, frente, atrás, acima e abaixo) se não há coisas em que você possa bater ou tropeçar. A área de jogo deve estar suficientemente afastada de janelas, paredes, escadas etc. Certifique-se de que não haja nada em que você possa tropeçar, como brinquedos, móveis, tapetes soltos, crianças, animais de estimação etc. Se necessário, tire os objetos ou pessoas da área de jogo. Não se esqueça de olhar para cima: cuidado com lustres, ventiladores de teto ou objetos acima da sua cabeça ao avaliar a área de jogo.

Durante o jogo: Mantenha-se afastado da televisão o suficiente para evitar o contato. Mantenha distância suficiente de outros jogadores, espectadores e animais de estimação; essa distância pode variar de um jogo para outro, portanto, leve em consideração como você está jogando ao determinar a distância que precisa manter. Esteja alerta com relação a objetos ou pessoas com os quais você possa se chocar ou nos quais tropeçar: as pessoas ou os objetos podem se deslocar para a área durante o jogo, portanto, você deve prestar atenção ao seu redor.

Certifique-se de ter uma boa área livre ao jogar. Jogue sobre piso nivelado com tração suficiente para as atividades do jogo e use sapatos apropriados para jogar (não use sapatos de salto alto, chinelos de dedo etc.) ou fique descalço, se for apropriado.

Antes de permitir que crianças usem KINECT: Determine como cada criança pode usar KINECT e se ela deve ser supervisionada durante essas atividades. Se permitir o uso do KINECT por crianças sem supervisão, forneça todas as informações e instruções relevantes com relação a segurança e proteção da saúde. **Certifique-se de que as crianças que usarem KINECT joguem com segurança** e dentro de seus limites, e de que elas entendam como usar o sistema adequadamente.

Para minimizar o esforço dos olhos decorrente do brilho da tela: Posicione-se a uma distância confortável do monitor ou televisão e do sensor KINECT; coloque o monitor ou televisão e o sensor KINECT distantes de fontes de iluminação que produzam brilho ou use persianas para controlar a luminosidade; escolha luz natural suave que minimize o brilho da tela e o esforço dos olhos, e aumente o contraste e a clareza; e ajuste o brilho e o contraste do monitor ou televisão.

Não se extenuie. Jogar com KINECT pode exigir graus variados de atividade física. Consulte um médico antes de usar KINECT se tiver alguma condição clínica ou problema de saúde que afete sua capacidade de realizar atividades físicas ou se: você estiver grávida ou houver essa possibilidade; você tiver problemas cardíacos, respiratórios, lombares, articulares ou outros problemas ortopédicos; você tiver pressão alta ou dificuldade em realizar exercícios físicos; ou tiver sido instruído a restringir atividades físicas. Consulte o médico antes de iniciar qualquer rotina de exercícios ou programa de ginástica que inclua KINECT. Não jogue sob influência de drogas ou álcool e certifique-se de que seu equilíbrio e sua capacidade física sejam suficientes para a execução de movimentos ao jogar.

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

Consulte mais informações no guia para jogar de modo saudável (em inglês), em www.xbox.com.

Faça novos amigos peludos

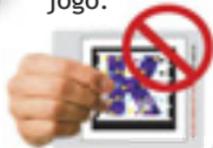
Com os brinquedos de pelúcia *Kinectimals* você pode ter mais amigos peludos para brincar. Compre um brinquedo de pelúcia *Kinectimals*, faça a leitura da etiqueta com o seu Sensor Kinect e veja o animal ganhar vida na tela. Você pode brincar com seu novo amigo de pelúcia mesmo quando estiver longe do Xbox 360.



Vá até a Rocha da Análise na Cidade dos Peludinhos. Mantenha a etiqueta a 23 cm do Sensor Kinect.



Segure a etiqueta, como mostra a figura abaixo, na frente do Sensor Kinect por 3 a 5 segundos ou até o novo filhote aparecer no jogo.



Cuidado para não bloquear a etiqueta com os dedos e nem incliná-la durante a leitura. Evite uma condição com pouca luz.

Divirta-se brincando com o seu novo filhote!

Visite a página www.xbox.com/kinectimals para obter mais informações.

*Os brinquedos de pelúcia são vendidos separadamente. Disponível apenas em algumas regiões. Consulte a disponibilidade em seu país.



X17-07925-01



Microsoft
game studios