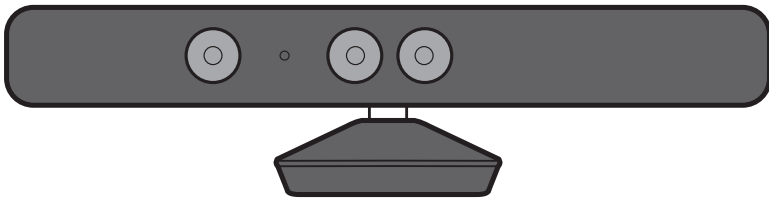


English



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.

Visit www.xbox.com/registermyxbox.

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.

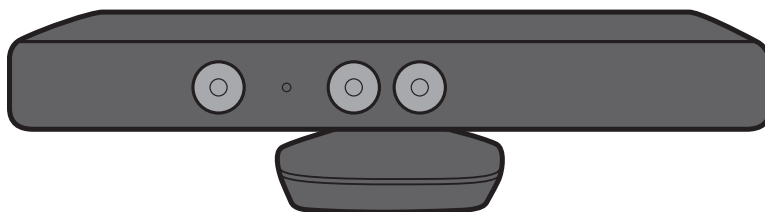
Make sure children using the Kinect sensor play safely and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.



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
- 16 Software License
- 20 Regulations
- 21 Copyright
- 21 Customer Support

XBOX 360 KINECT SENSOR

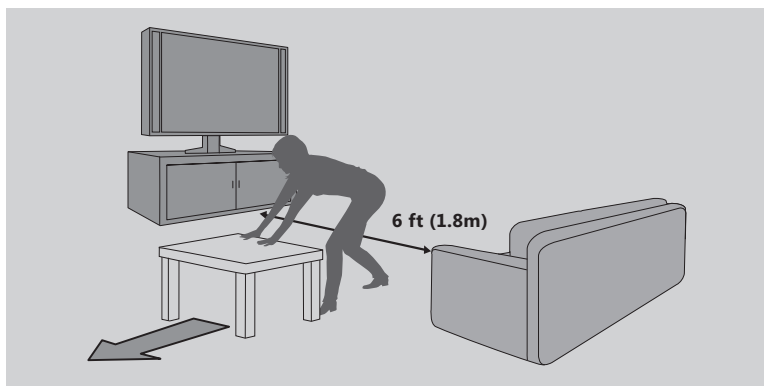


Xbox 360 Kinect Sensor

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.

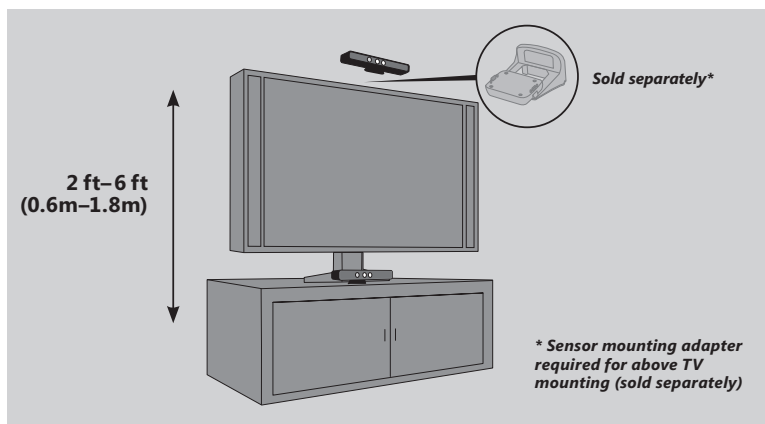
While playing:

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

IMPORTANT

Only adjust the sensor location by moving the base. Do not adjust the sensor viewing angle by hand, by tilting the sensor on its base. After setup is complete, let the sensor

motors adjust the viewing angle, or you risk damaging your sensor.

⚠ WARNING

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

⚠ WARNING

Avoid Glare

To minimize eyestrain from glare, try the following:

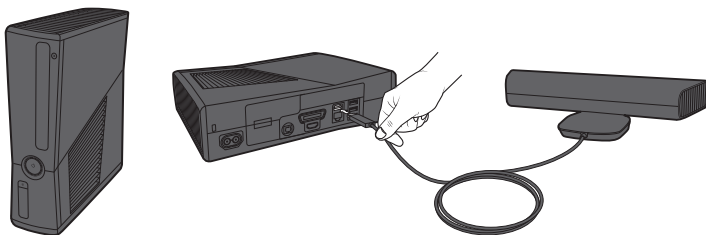
- Position yourself at a comfortable distance from your television or monitor and the Kinect sensor.
- Place your television or monitor and Kinect sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels.
- Choose soothing natural light that minimizes glare and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

SET UP YOUR SENSOR

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

Connect the Sensor to Your Xbox 360 S Console

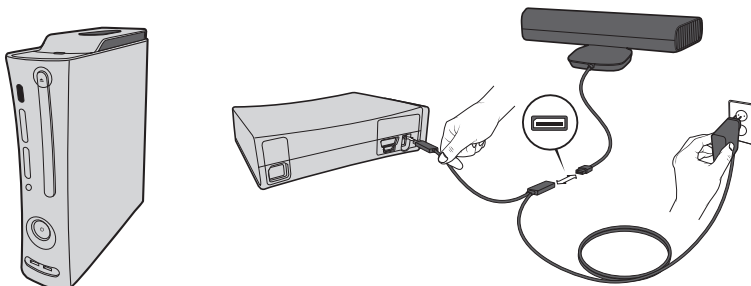
To connect to your Xbox 360 S console, simply plug the sensor into the console AUX port.



Xbox 360 S

Connect the Sensor to Your Original Xbox 360 Console

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



Original Xbox 360

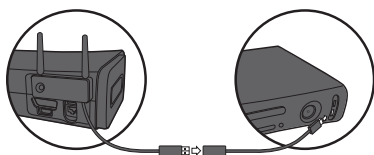
To connect to your original Xbox 360 console:

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

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

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

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



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

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

⚠ Electrical Safety

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

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

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

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

To avoid damaging the USB/power cable:

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

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

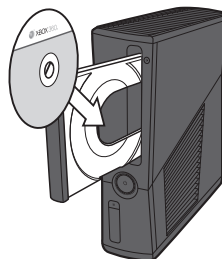
Unplug your sensor's USB/power cable during lightning storms or when unused for long periods of time.

Install the Sensor Software on Your Console

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

To update your console:

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



⚠ WARNING

Don't overexert yourself

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

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

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

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

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

Take breaks periodically

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

Adults — attend to children

Make sure children using your sensor play within their limits.

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

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

CLEAN YOUR SENSOR

If you clean the sensor:

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

TROUBLESHOOTING

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

Sensor Doesn't Work

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

Sensor Doesn't See Player

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

Sensor Loses Player

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

Sensor Doesn't Hear Player

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

Sensor Motors Don't Adjust Sensor Viewing Angle

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

IF YOU NEED MORE HELP

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

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



WARNING

Do Not Attempt Repairs

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

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 authorized 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 authorized 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, Luxembourg, 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 trouble-shooting 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 authorized 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.

LIMITED WARRANTY (UNITED ARAB EMIRATES - SAUDI ARABIA)

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/en-AE> or call 800 0 441 1942 for the United Arab Emirates and 800 8 443 784 for Saudi Arabia. This Warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary by country.

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 authorized retailer.
- (b) "Warranty Period" means 1 Gregorian year from the date You purchased Your Kinect Sensor.
- (c) "You" means the original end-user.
- (d) "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Kinect Sensor.

2. Warranty

- (a) During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect Sensor will not malfunction under Normal Use Conditions.
- (b) This is the only warranty Microsoft gives for Your Kinect Sensor and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf and Microsoft will not accept or be bound by any other warranty given other than what is contained herein or mandated under the applicable law.
- (c) IF YOUR COUNTRY'S LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE WARRANTY PERIOD. Some Countries do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so this limitation may not apply to You.

3. How to Get Warranty Service

- (a) Before starting the warranty process, please use the trouble-shooting tips at <http://www.xbox.com/en-AE>.
- (b) If the troubleshooting tips do not resolve Your problem, then follow the online process at <http://www.xbox.com/en-AE>. If you do not have access to the Internet, you can call 800 0 441 1942 for the United Arab Emirates and 800 8 443 784 for Saudi Arabia.

4. Microsoft's Responsibility

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

5. Warranty Exclusions

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

- (a) damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft (including, for example, games and accessories not manufactured or licensed by Microsoft, and "pirated" games, etc.);
- (b) used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);

- (c) opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number is altered or removed;
- (d) damaged by any external cause (including, for example, by being dropped, used with inadequate ventilation, etc., or failure to follow instructions in the instruction manual for the Kinect Sensor); or
- (e) repaired by anyone other than Microsoft.

6. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

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

7. Additional Terms

If You attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system, You may cause Your Kinect

Sensor to stop working permanently. You will also void your Warranty, and make Your Kinect Sensor ineligible for authorized repair, even for a fee.

8. CHOICE OF LAW

- (a) If you acquired Your Kinect sensor in the United Arab Emirates, then local law for that country governs the interpretation of this Warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.
- (b) If you acquired Your Kinect sensor in Saudi Arabia, then local law for that country governs the interpretation of this Warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.
- (c) The laws of the Country where you live govern all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims).
- (d) This Warranty is valid only in the United Arab Emirates and Saudi Arabia.

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

content or media other than Authorized Games.

- (h) "Unauthorized Software" means any software not distributed by Microsoft through Xbox 360 or Xbox 360 S game discs published or licensed by Microsoft, Microsoft's Xbox LIVE service, or Xbox.com Web site.
- (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 Authorized Games with Your Kinect Sensor. You will not use Unauthorized Accessories or Unauthorized Games. They may not work or may stop working permanently after a Software update.**
 - (ii) **You will not use or install any Unauthorized Software. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.**
 - (iii) You will not attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently 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 Unauthorized Accessories or Unauthorized Games, and to protect the technical limitations, security and anti-piracy systems in the Kinect Sensor.
- (v) **Microsoft may update the Software from time to time without further notice to You, for example, to update any technical limitation, security, or anti-piracy system.**

Any unauthorized 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.

SOFTWARE LICENSE (UNITED ARAB EMIRATES - SAUDI ARABIA)

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT TO UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/en-AE> or call 800 0 441 1942 for the United Arab Emirates and 800 8 443 784 for Saudi Arabia.

1. Definitions

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

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

content or media other than Authorized Games.

- (g) "Unauthorized Software" means any software not distributed by Microsoft through Xbox 360 or Xbox 360 S game discs published or licensed by Microsoft, Microsoft's Xbox LIVE service, or Xbox.com Web site.
- (h) "You" means the user of a Kinect Sensor.

2. License

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

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

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

3. Warranty

The Software is covered by the Limited Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition for the Software. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf and Microsoft will not accept or be bound by any other warranty given other than what is contained herein or mandated under the applicable law.

4. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

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

5. Choice of Law

- (a) If you acquired Your Kinect sensor in the United Arab Emirates, then local law for that country governs the interpretation of this Warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.
- (b) If you acquired Your Kinect sensor in Saudi Arabia, then local law for that country governs the interpretation of this Warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.
- (c) The laws of the Country where you live govern all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims).
- (d) This Warranty is valid only in the United Arab Emirates and Saudi Arabia.

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

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

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

© 2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

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

CUSTOMER SUPPORT

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

Microsoft®



XBOX®



حقوق النشر

قد تتغير المعلومات الموجودة في هذه الوثيقة، بما في ذلك عناوين URL ومراجع مواقع ويب الأخرى. دون إشعار مسبق. ما لم يذكر خلاف ذلك، فإن أمثلة الشركات والمنظمات والمنتجات وأسماء المجالات وعناوين البريد الإلكتروني غير حقيقية، وأي توافق بين أية شركة أو منظمة أو منتج أو اسم نطاق أو عنوان بريد إلكتروني أو شعار أو أي شخص أو حدث حقيقي غير مقصود ولا يجب استنتاجه. يجب أن يلتزم المستخدم بكافة قوانين حقوق النشر المطبقة. لا يجوز إعادة إنتاج أي جزء من هذه الوثيقة أو تخزينه أو تقديمه في أي نظام استرداد، أو نشره بأي شكل أو بأي وسيلة إلكترونية أو ميكانيكية أو من خلال التصوير أو التسجيل أو غيرها)، أو لأي غرض من الأغراض. دون الحصول على إذن مكتوب من Microsoft Corporation. وذلك دون الإخلال بالحقوق المضمنة في قوانين حقوق النشر.

قد تمتلك Microsoft براءات اختراع أو تطبيقات براءات اختراع أو علامات تجارية أو حقوق نشر أو أي حقوق ملكية فكرية أخرى تتعلق بمحتوى هذه الوثيقة. باستثناء ما تنص عليه أي اتفاقية ترخيص مكتوبة من قبل Microsoft، لا تمنح هذه الوثيقة ترخيصاً لاستخدام براءات الاختراع أو العلامات التجارية أو حقوق النشر أو الملكيات الفكرية الأخرى.

© 2010 Microsoft Corporation. كافة الحقوق محفوظة.

تعد Microsoft وXbox وXbox 360 وXbox LIVE وشعارات Xbox وشعار Xbox LIVE وKinect وعلامات تجارية خاصة بمجموعة شركات Microsoft.

دعم العملاء

للإجابة على الأسئلة الشائعة، وخطوات استكشاف الأخطاء وإصلاحها، والحصول على معلومات الاتصال بخدمة "دعم العملاء لـ Xbox"، تفضل بزيارة www.xbox.com/support.

Microsoft®



XBOX®

PAL

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

DOLBY
DIGITAL

النظم

مواصفات الليزر

⚠ تنبيه

قد يتسبب استخدام عناصر التحكم أو إجراء تعديلات أو اتخاذ إجراءات غير تلك المحددة في هذا الدليل في التعرض للإشعاعات الخطرة.

يتوافق هذا الجهاز مع المعيار الدولي IEC 60825-1:2007:03 لمنتج الليزر من الفئة 1. كما يتوافق هذا الجهاز أيضًا مع CFR 1040.10 و 1040.11 باستثناء الانحرافات بموجب إشعار الليزر رقم 50 بتاريخ 24 يونيو 2007. توضع بطاقة الليزر من الفئة 1 التالية أسفل أداة الاستشعار.



⚠ تنبيه

قد تؤدي أية تغييرات أو تعديلات تتم على النظام، وتكون غير معتمدة صراحةً من قبل الشركة المصنعة، إلى إلغاء سلطة المستخدم لتشغيل الجهاز.

التخلص من الأجهزة الكهربائية والإلكترونية

يعني هذا الرمز الموجود على المنتج أو عبوته ضرورة عدم التخلص من هذا المنتج مع النفايات المنزلية، بل، يجب عليك إرساله إلى مركز التجميع المخصص بإعادة تدوير المعدات الكهربائية والإلكترونية. تساعد هذه العملية المنفصلة للتجميع وإعادة التدوير على الحفاظ على الموارد الطبيعية وتجنب الآثار السلبية المحتملة على الصحة والبيئة. بسبب احتمال وجود مواد خطيرة في هذه المعدات الكهربائية والإلكترونية والتي يمكن أن تنتج عن التخلص من هذه المعدات بشكل خاطئ، لمزيد من المعلومات حول كيفية التخلص من النفايات الكهربائية أو الإلكترونية، الرجاء الاتصال بمكتب البلدية المحلي أو خدمة التخلص من النفايات المنزلية أو المكان الذي اشترت منه هذا المنتج. اتصل بـ weee@microsoft.com للحصول على مزيد من المعلومات حول WEEE.

يستخدم هذا المنتج مع أجهزة تكنولوجيا المعلومات المدرجة ضمن قوائم معامل الاختيار المعروفة عالميًا (NRTL) (أو UL و CSA و ETL وما إلى ذلك) و/أو الأجهزة المتوافقة مع IEC/EN 60950 (خمل العلامة CE).

بيان التوافق مع توجيهات الاتحاد الأوروبي

تقر Microsoft Corporation في هذه الوثيقة بمطابقة هذا المنتج للمتطلبات اللازمة والأحكام الأخرى ذات الصلة الخاصة بتوجيه EC/2006/95 وتوجيه EC/2004/108.

ويتم حفظ الوثائق الفنية وفقًا لإجراء تقييم التوافق في العنوان التالي:

Microsoft Ireland
Operations Ltd

الشركة

The Atrium
Building 3
,Carmanhall Road
Sandyford
,Industrial Estate
Dublin 18

العنوان

Ireland

البلد



4. بعض الأضرار المستثناة:

إن مايكروسوفت غير مسؤولة عن أي ضرر غير مباشر، عرضي، خاص أو تبعي، وعن أي فقدان لبيانات، أو تعدد على خصوصيات، أو أسرار أو قوالب أرباح؛ وعن عدم قدرة على استعمال البرنامج. هذه الاستثناءات تنطبق حتى لو تم إخطار مايكروسوفت بإمكانية وقوع هذه الأضرار وحتى لو فشل أي حل من تحقيق غرضه الأساسي. بعض الدول لا تسمح باستثناء أو تقييد الأضرار العرضية أو التبعية. بالتالي هذا الاستثناء أو القيد قد لا ينطبق عليك.

5. القانون المطبق:

أ) إذا قمت بشراء جهاز الكاشف كينكت في دولة الإمارات العربية المتحدة، فإن القانون الوطني سوف يكون واجب التطبيق بالنسبة لتفسير هذا الضمان وأي ادعاء بخالفه مايكروسوفت لهذا الضمان بغض النظر عن مبادئ تعارض القوانين.

ب) إذا قمت بشراء جهاز الكاشف كينكت في المملكة العربية السعودية، فإن القانون الوطني سوف يكون واجب التطبيق بالنسبة لتفسير هذا الضمان وأي ادعاء بخالفه مايكروسوفت لهذا الضمان بغض النظر عن مبادئ تعارض القوانين.

ج) تطبق قوانين الدولة التي تقيم فيها على المطالب الأخرى (بما في ذلك حماية المستهلك، المنافسة غير المشروعة، الضمان الضمني والمطالب المتعلقة بالمسؤولية التقصيرية).

د) إن هذا الضمان صالح في دولة الإمارات العربية المتحدة والمملكة العربية السعودية فقط.

يطبق هذا الاتفاق إلى الحد الأقصى الذي يسمح به القانون إلا إذا كان محظور قانوناً. لا يغير الاتفاق الحقوق الممنوحة لك وفقاً لقوانين دولتك إذا كانت لا تسمح. قوانين دولتك بتغيير الحقوق الممنوحة لك.

رخصة البرنامج

2. الرخصة:

أ) إن البرنامج مرخص لك وليس مباعاً. أنت مرخص باستعمال البرنامج فقط. كما هو محمل مسبقاً على جهاز الكاشف كينكت ومحدث من قبل مايكروسوفت من وقت إلى وقت. ولا يجوز لك القيام بنسخ أو عمليات هندسية عكسية للبرنامج.

ب) كشرط لرخصة البرنامج هذه. أنت توافق على:

1) أن تستعمل جهاز الكاشف كينكت الخاص بك مع أكس بوكس 360 أو أكس بوكس 360 S فقط وليس مع أي جهاز آخر إما في ذلك وعلى سبيل المثال. أجهزة الحاسوب الشخصية. ألعاب الفيديو الأخرى. وغيرها... أن تستعمل فقط الألعاب المرخصة مع جهاز الكاشف كينكت الخاص بك. لن تستعمل الملحقات غير المرخصة أو الألعاب غير المرخصة. ويمكن أن لا تعمل الملحقات غير المرخصة أو الألعاب غير المرخصة أو تتعطل بصورة دائمة بعد تحديث البرنامج.

2) أن لا تستعمل أو تحمل أي برنامج غير مرخص. وإن قمت باستعمال أو تحميل برنامج غير مرخص. فيمكن أن يتوقف جهاز الكاشف كينكت الخاص بك عن العمل بشكل دائم عند القيام بذلك أو بعد تحديث البرنامج في وقت آخر.

3) أن لا تحاول التحايل على أو إحباط نظام التقييد التقني أو الحماية أو مكافحة القرصنة لجهاز الكاشف كينكت. وإن قمت بذلك. فقد تسبب التوقف الدائم عن العمل لجهاز الكاشف كينكت الخاص بك عند القيام بذلك أو بعد تحديث البرنامج في وقت آخر.

4) يمكن لمايكروسوفت استعمال وسائل تقنية. بما في ذلك تحديثات البرنامج. للحد من استعمال جهاز الكاشف كينكت لأكس بوكس 360 أو أكس بوكس 360 S. لمنع استخدام الملحقات والألعاب غير المرخصة وحماية أنظمة التقييد التقني والحماية ومكافحة القرصنة لجهاز الكاشف كينكت.

5) يمكن لمايكروسوفت تحديث البرنامج من وقت إلى آخر دون إشعارك بذلك. وعلى سبيل المثال. تحديث أي نظام تقييد تقني أو حماية أو مكافحة قرصنة.

3. الضمان:

إن الضمان المحدود لجهاز الكاشف كينكت يضمن البرنامج ولا تمنحك مايكروسوفت كفاية. ضمان أو شرط آخر للبرنامج. لا يمكن لأحد منح أي كفاية. ضمان أو شرط نيابة عن مايكروسوفت ولن توافق مايكروسوفت أو تلتزم بضمان آخر يتم منحه بخلاف ما هو منصوص عليه هنا أو وفقاً للقانون المطبق.

باستعمالك لجهاز الكاشف كينكت فإنك توافق على رخصة البرنامج هذه. الرجاء قراءة رخصة البرنامج هذه بعناية قبل المباشرة بتركيب الجهاز. يرجى عدم استعمال جهاز الكاشف كينكت في حال عدم قبولك لشروط رخصة البرنامج هذه وإعادته إلى مزودك الخاص أو إلى مايكروسوفت لاسترجاع الثمن. يرجى زيارة الموقع التالي <http://www.xbox.com/en-AE> أو الاتصال على الرقم التالي 8000441194 داخل دولة الإمارات العربية المتحدة وعلى الرقم التالي 8008443784 داخل المملكة العربية السعودية.

1. التعريفات:

أ) "أكس بوكس 360" أي لعبة أكس بوكس 360 S.

ب) "الملحق المرخص" أي ملحق أجهزة أكس بوكس 360 وأكس بوكس 360 S يحمل علامة مايكروسوفت. وملحق أجهزة أكس بوكس 360 وأكس بوكس 360 S يحمل علامة طرف ثالث ومرخص من قبل مايكروسوفت و يحمل على عبوته الشعار "مرخص لأكس بوكس". إن جهاز الكاشف كينكت هو ملحق مرخص فقط لغرض رخصة البرنامج هذه.

ج) "الألعاب المرخصة" أي ألعاب أكس بوكس 360 وأكس بوكس 360 S على أقراص اللعبة المنشورة أو المرخصة من قبل مايكروسوفت والألعاب التي يتم تحميلها من خدمة مايكروسوفت أكس بوكس ليف أو موقع أكس بوكس xbox.com (وعلى سبيل المثال الألعاب التجسدية. الألعاب القابلة للتحميل. إضافات الألعاب. وغيرها...).

د) "البرنامج" أي البرنامج المنزل مسبقاً على جهاز الكاشف كينكت. بما في ذلك أي تحديثات يمكن أن توفرها مايكروسوفت من وقت إلى وقت.

ذ) "الملحقات غير المرخصة" أي جميع ملحقات الأجهزة عدا الملحق المرخص غير أن قرص الذاكرة يو أس بي (USB Memory Sticks). أجهزة الكاميرا الرقمية التي تستخدم لصنع الصور أو الأفلام وأجهزة لعب الموسيقى (Music Players) التي تستخدم للعب الموسيقى أو لعرض الصور أو الفيديوها ليست ملحقات غير مرخصة.

ر) "الألعاب غير المرخصة" أي جميع أقراص اللعب. الألعاب المحمولة ومحتويات الألعاب أو الوسائط عدا الألعاب المرخصة.

ز) "البرنامج غير المرخص" تعني أي برنامج ليس موزعاً من قبل مايكروسوفت عبر أقراص اللعب أكس بوكس 360 أو أكس بوكس 360 S المنشورة أو المرخصة من قبل مايكروسوفت. خدمة مايكروسوفت أكس بوكس لايف أو موقع أكس بوكس xbox.com.

س) "أنت" أي مستخدم جهاز الكاشف كينكت.

7. الشروط الإضافية:

إن محاولة التحايل على أو إحياء نظام التقييد التقني أو حماية أو مكافحة قرصنة جهاز الكاشف كينكت قد يسبب التوقف الدائم عن العمل. كما يترتب على ذلك بطلان الضمان الخاص بك وجعل جهاز الكاشف كينكت الخاص بك غير مؤهل للصيانة المرخصة ولو مقابل رسم.

8. القانون المطبق:

أ) إذا قمت بشراء جهاز الكاشف كينكت في دولة الإمارات العربية المتحدة، فإن القانون الوطني سوف يكون واجب التطبيق بالنسبة لتفسير هذا الضمان أو أي ادعاء بخلاف مايكروسوفت لهذا الضمان بغض النظر عن مبادئ تعارض القوانين.

ب) إذا قمت بشراء جهاز الكاشف كينكت في المملكة العربية السعودية، فإن القانون الوطني سوف يكون واجب التطبيق بالنسبة لتفسير هذا الضمان أو أي ادعاء بخلاف مايكروسوفت لهذا الضمان بغض النظر عن مبادئ تعارض القوانين.

ج) تطبيق قوانين الدولة التي تقيم فيها على المطالب الأخرى (بما في ذلك حماية المستهلك، المناقشة غير المشروعة، الضمان الضمني والمطالب المتعلقة بالمسؤولية التقصيرية).

د) إن هذا الضمان صالح في دولة الإمارات العربية المتحدة والمملكة العربية السعودية فقط.

ضمان محدود

الضمان بعناية قبل المباشرة بتركيب الجهاز يرجى عدم استعمال جهاز الكاشف كينكت في حال عدم قبولك لشروط هذا الضمان وإعادته إلى مزودك الخاص أو إلى مايكروسوفت لاسترجاع الثمن. يرجى زيارة الموقع التالي <http://www.xbox.com/en-AE> أو الاتصال على الرقم التالي 80004411942 داخل دولة الإمارات العربية المتحدة وعلى الرقم التالي 8008443784 داخل المملكة العربية السعودية.

يمنحك هذا الضمان حقوقاً خاصة. ويمكن أن تكون لك حقوق أخرى تختلف وفقاً للدولة.

1. التعريفات:

- (أ) "جهاز الكاشف كينكت" أي جهاز الكاشف كينكت الجديد الذي تم شراؤه من مزود مرخص.
- (ب) "فترة الضمان" سنة ميلادية من تاريخ شرائك لجهازك الكاشف كينكت.
- (ج) "أنت" أي المستخدم الأصلي.
- (د) "شروط الاستخدام العادي" أي الاستعمال العادي من قبل المستهلك في المنزل ضمن شروط اعتيادية وفقاً لدليل التعليمات لجهاز الكاشف كينكت.

2. الضمان:

- (أ) خلال فترة الضمان. تكفل مايكروسوفت لك فقط. أن جهاز الكاشف كينكت لن يتعطل إذا تم استعماله وفقاً لشروط الاستخدام العادي.
- (ب) هذا الضمان الوحيد الذي يمنحك إياه مايكروسوفت لجهاز الكاشف كينكت الخاص بك ولا تمنحك مايكروسوفت كفاية. ضماناً أو شرطاً آخر. لا يمكن لأحد منح أي كفاية. ضماناً أو شرطاً نيابة عن مايكروسوفت ولن توافق مايكروسوفت أو تلتزم بضمان آخر يتم منحه بخلاف ما هو منصوص عليه هنا أو وفقاً للقانون المطبق.
- (ج) إذا كانت قوانين دولتك تمنحك ضماناً ضمناً بما فيه الضمان الضمني بأن المنتج صالح للبيع أو ضمان حقيقته للغرض المقصود منه. فإن مدة هذا الضمان مقيدة بفترة الضمان. لا تسمح بعض الدول باشتراط قيود على مدة الضمان الضمني. في تلك الحالة لا يمكن أن ينطبق عليك هذا القيد.

3. كيفية الإستعانة بخدمة الضمان:

- (أ) يرجى استخدام معلومات خديد الخلل على موقع <http://www.xbox.com> قبل الاستعانة بخدمة الضمان.

(ب) في حال لم تساعد معلومات خديد الخلل على حل مشكلتك. اتبع الإجراء على الموقع التالي <http://www.xbox.com/en-AE>. إذا كنت غير قادر على ولوج الإنترنت اتصل على الرقم التالي 80004411942 داخل الإمارات العربية المتحدة وعلى الرقم التالي 8008443784 داخل المملكة العربية السعودية.

4. مسؤولية مايكروسوفت:

- (أ) بعد إعادتك لجهاز الكاشف كينكت. ستقوم مايكروسوفت بفحصه.
- (ب) إذا رأيت مايكروسوفت أن جهاز الكاشف كينكت تعطل خلال فترة الضمان ووفقاً لشروط الاستخدام العادي. ستقوم مايكروسوفت وفقاً للقانون المطبق وحسب خيارها. بإصلاحه أو استبداله أو إرجاع الثمن لك. يمكن استعمال قطع جديدة أو مجمدة عند الصيانة. ويتم الاستبدال بجهاز جديد أو مجدد عند الاستبدال.
- (ج) بعد الصيانة أو الاستبدال. يبقى الضمان سارياً على جهاز الكاشف كينكت طوال فترة الضمان المتبقية أو خلال 95 يوماً بعد قيام مايكروسوفت بشحنه إليك. أيهما أطول.
- (د) إن مسؤولية مايكروسوفت في صيانة أو استبدال جهاز الكاشف كينكت الخاص بك أو إرجاع الثمن لك هو الحق الحصري المتوفر لك.
- (هـ) لا يوجد أي ضمان آخر في حال تعطل جهاز الكاشف كينكت الخاص بك بعد انتهاء فترة الضمان. يحق لمايكروسوفت. بعد هذه المدة. أن تفرض عليك رسماً لتشخيص وصيانة جهاز الكاشف كينكت الخاص بك في حال وجود مشاكل.

5. الضمانات غير المشمولة:

- لا تعتبر مايكروسوفت مسؤولة ولا يسري هذا الضمان في حال كان جهاز الكاشف كينكت الخاص بك:
- (أ) قد تضرر باستعماله مع منتجات غير مرخصة أو مبيعة من قبل مايكروسوفت ومثال على ذلك الألعاب. الملحقات غير المصنعة أو المرخصة من قبل مايكروسوفت والألعاب "القرصنة" وغيرها.
- (ب) قد تم استعماله لأغراض تجارية (بما في ذلك وعلى سبيل المثال. الأيجار. الدفع مقابل اللعب. وغيرها).
- (ج) قد تم فتحه أو تعديله أو التلاعب به (بما في ذلك وعلى سبيل المثال. أي محاولة لإحباط آلية التقيد التقني أو حماية أو مكافحة القرصنة لجهاز الكاشف كينكت وغيرها).
- (د) قد تعطل بفعل خارجي (بما في ذلك وعلى سبيل المثال. إسقاطه. استخدامه مع نهوية غير الصحيحة وغيرها). أو تقصير في اتباع الإجراءات وفقاً لدليل التعليمات لجهاز الكاشف كينكت؛ أو

- (هـ) تم إصلاحه من قبل شخص غير مايكروسوفت.

6. بعض الأضرار المستثناة:

إن مايكروسوفت غير مسؤولة عن أي ضرر غير مباشر. عرضي. خاص أو تبعي. وعن أي فقدان لبيانات. أو تعدد على خصوصيات. أو أسرار أو قوائم أرباح. وعن عدم قدرتك على استعمال جهاز الكاشف كينكت. هذه الاستثناءات تنطبق حتى لو تم إخطار مايكروسوفت بإمكانية وقوع هذه الأضرار وحتى لو فشل أي حل من خفيق غرضه الأساسي. بعض الدول لا تسمح باستثناء أو تقيد الأضرار العرضية أو التبعية. بالتالي هذا الاستثناء أو القيد قد لا ينطبق عليك.

لمزيد من المساعدة

للحصول على إجابات على الأسئلة الشائعة، وخطوات استكشاف الأخطاء وإصلاحها، والحصول على معلومات الاتصال بخدمة "دعم عملاء Xbox"، تفضل بزيارة www.xbox.com/support.

لا تأخذ "وحدة ألعاب Xbox 360" أو ملحقاتها إلى بائع التجزئة لإصلاحها. الرجاء زيارة www.xbox.com/support للحصول على معلومات بشأن الصيانة واستكشاف الأخطاء وإصلاحها.



تحذير

لا تحاول إجراء أية إصلاحات

لا تحاول فك أو فتح أو صيانة أو تعديل الجهاز أو مصدر الإمداد بالطاقة، إذ قد يؤدي ذلك إلى التعرض لصدمة كهربائية أو أي خطر آخر. وعند وجود أي دليل على محاولة فتح و/أو إجراء تعديلات على الجهاز، بما في ذلك نزع أي ملصق بالجهاز أو ثقبه أو إزالته، يعتبر الضمان المحدود الخاص بالجهاز لاغياً.

استكشاف الأخطاء وإصلاحها

في حالة حدوث أية مشاكل. جرب الحلول الممكنة المتوفرة أدناه.

أداة الاستشعار لا تعمل

- تأكد من توصيل الكبلات. وفي حالة الاستخدام مع وحدة تحكم Xbox 360 الأصلية، تأكد من توصيل أداة الاستشعار بمنفذ USB الخلفي وتوصيل كبل الطاقة USB/ وسميضي المؤشر الموجود في الجانب الأمامي من أداة الاستشعار عند تشغيلها.
- تأكد من وضع أداة الاستشعار في مكان جيد التهوية.
- في حالة عدم إعداد برنامج أداة الاستشعار، أدخل قرص برنامج أداة الاستشعار لتحديث النظام.

أداة الاستشعار لا ترى اللاعب

- اللعب في مساحة لعب أداة الاستشعار.
- قم بإزالة المصاييح لإضاءة مساحة اللعب.
- تجنب تسليط الأضواء، بما في ذلك أشعة الشمس، مباشرة على أداة الاستشعار.
- جرب ارتداء ملابس مختلفة حدث تباينًا مع خلفية مساحة اللعب.
- قم بتنظيف عدسة أداة الاستشعار بقطعة قماش جافة.
- تأكد من عدم إعاقة أي شيء لزاوية الرؤية بأداة الاستشعار.

أداة الاستشعار تفقد أثر اللاعب
جرب مغادرة مساحة اللعب ومعاودة الدخول إليها إذا توقفت أداة الاستشعار عن تعقبك.

أداة الاستشعار لا تسمع اللاعب

- لا تضع أداة الاستشعار بالقرب من مصادر الاهتزاز أو سماعات التلفزيون أو مصادر الصوت الأخرى.
- تأكد من عدم إعاقة أي شيء لمصفوفة الميكروفون بأداة الاستشعار.

محركات أداة الاستشعار لا تضبط زاوية الرؤية بأداة الاستشعار

- تأكد من توصيل الكبلات وإضاءة مؤشر أداة الاستشعار. وفي حالة الاستخدام مع وحدة تحكم Xbox 360 الأصلية، يجب توصيل أداة الاستشعار بمنفذ USB الخلفي وليس المنفذ الأمامي وكذلك يجب توصيل كبل الطاقة/ USB بأخذ الطاقة.
- تأكد من عدم إعاقة أي شيء لحركة أداة الاستشعار.
- لا تقم بإمالة أداة الاستشعار على القاعدة أو تضبط زاوية الرؤية بيدك. دع محركات أداة الاستشعار تضبط زاوية الرؤية تلقائيًا وإلا فستعرض أداة الاستشعار للتلغ.

تنظيف أداة الاستشعار

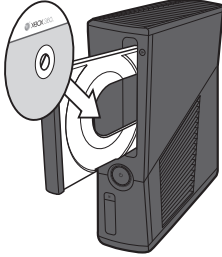
عند تنظيف أداة الاستشعار:

- قم بتنظيف الجزء الخارجي فقط من أداة الاستشعار.
- استخدم قطعة قماش جافة- لا تستخدم المواد الكاشطة أو المواد المطهرة أو مساحيق التنظيف أو المذيبات (مثل الكحول أو الجازولين أو سائل تخفيف الدهان أو البنزين) أو أي منظفات أخرى سائلة أو منظفات الأيروسول.
- لا تستخدم الهواء المضغوط.
- لا تحاول تنظيف الموصلات.
- قم بتنظيف السطح الموضوع عليه أداة الاستشعار باستخدام قطعة قماش جافة.
- لا تدع أداة الاستشعار تتعرض للبلل. ولتقليل خطر نشوب حرائق أو التعرض لصدمة، لا تعرض أداة الاستشعار للمطر أو أي نوع آخر من أنواع الرطوبة.

تثبيت برنامج أداة الاستشعار على وحدة التحكم
تتطلب وحدة التحكم تحديث النظام قبل أن تتمكن من استخدامها مع أداة استشعار Kinect.

لتحديث وحدة التحكم:

- 1 قم بتشغيل وحدة التحكم وأدخل القرص المرفق وسيتم تثبيت التحديث تلقائيًا. في حالة عدم بدء التشغيل تلقائيًا، حدد درج الأقراص من dashboard (مثلًا ممارسة لعبة من على قرص).
- 2 عند ظهور رسالة تأكيد إتمام التثبيت، أخرج القرص وابدأ في إعداد أداة الاستشعار.



⚠ تحذير

لا ترهق نفسك

قد يتطلب اللعب باستخدام أداة استشعار Kinect عددًا من الأنشطة البدنية المختلفة.

استشر طبيبًا قبل استخدام أداة الاستشعار إذا كنت تعاني من أية حالة أو مشكلة صحية تؤثر على قدرتك على أداء الأنشطة البدنية بشكل آمن. أو إذا:

- كنت حاملاً أو من المحتمل أن تكوني كذلك.
- كنت تعاني من أي مشكلات في القلب أو الجهاز التنفسي أو الظهر أو المفاصل أو مشكلات أخرى تتعلق بتقويم العظام.
- كنت تعاني من ارتفاع ضغط الدم.
- كنت تواجه صعوبة في أداء التمارين البدنية، أو
- تم إلزامك بتقليل الأنشطة البدنية وفقاً لأوامر الطبيب.

استشر طبيبك قبل بدء أي تمرين روتيني أو تمارين لياقة تتضمن استخدام أداة الاستشعار.

لا تلعب وأنت تحت تأثير المخدرات أو الكحوليات وتأكد أن لديك القدر الكافي من الاتزان والقدرات البدنية التي تمكنك من أداء أية حركة أثناء اللعب.

استقطع أوقاتاً للراحة بشكل دوري

- توقف واسترح إذا أصيبت عضلاتك أو مفاصلك أو عيناك بالتعب أو الإرهاق.
- إذا شعرت بالإرهاق الشديد أو الغثيان أو قصور في التنفس أو ضيق في التنفس أو دووار أو عدم راحة أو ألم، فتوقف عن الاستخدام على الفور واستشر طبيباً.

البالغون - عليهم الانتباه للأطفال

تأكد من أن الأطفال الذين يستخدمون أداة الاستشعار يلعبون ضمن النطاق المحدد لهم.

لا تستخدم الكماليات غير المرخصة أو الملحقات غير المسموح بها أو أشياء أخرى مع أداة استشعار Kinect

ربما يتسبب استخدام هذه الملحقات أو الأشياء في إلحاق الضرر بك أو بالآخرين و/أو إحداث تلف بأداة الاستشعار أو الممتلكات الأخرى.

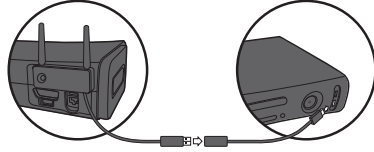
وإعادة توصيل محول شبكة لاسلكية بمنفذ USB أمامي. إذا لزم الأمر:

1 افصل كبل محول الشبكة اللاسلكية من منفذ USB الموجود في الجزء الخلفي من وحدة التحكم. تاركًا المحول ذاته متصلًا بوحدة التحكم.

2 قم بتوصيل كبل إطالة WiFi بكبل USB الخاص بمحول الشبكة اللاسلكية.

3 قم بتوصيل الطرف الآخر من كبل الإطالة بمنفذ USB بالجزء الأمامي من وحدة التحكم.

إذا كنت تستخدم محول الشبكة اللاسلكية الخاص بـ Xbox 360 والذي يكون متصلاً بالفعل بمنفذ USB الخلفي. فسيتمكن عليك فصل كبل USB الخاص به وإعادة توصيله بمنفذ USB أمامي باستخدام كبل إطالة WiFi المرفق.



إرشادات السلامة المتعلقة باستخدام الكهرباء

كما هو الحال عند استخدام العديد من الأجهزة الكهربائية الأخرى. قد يؤدي التفصيص في اتخاذ الاحتياطات التالية إلى حدوث إصابات خطيرة وربما يصل الأمر إلى الوفاة من جراء التعرض لصدمة كهربائية أو نشوب حريق. أو قد يتسبب ذلك في تلف أداة الاستشعار.

في حالة استخدام طاقة تيار متردد. حدد مصدر طاقة ملائم:

- دخل طاقة أداة الاستشعار 12 فولت من التيار المستمر بشدة 1.1 أمبير. لا تستخدم سوى محول التيار المتردد الخاص بكبل الطاقة/USB المرفق مع أداة الاستشعار أو الذي حصلت عليه من مركز خدمة معتمد.
- تأكد من أن مأخذ الطاقة الذي تستخدمه يوفر نفس نوع الطاقة المشار إليه على كبل الطاقة/USB. فيما يتعلق بمقدار الجهد الكهربائي (V) والتردد (Hz). وإذا لم تكن متأكدًا من نوع الطاقة المتوفر بمنزلك. فاستشر فني كهرباء مؤهلًا.
- لا تستخدم مصادر طاقة غير قياسية. مثل مولدات الطاقة أو المحولات. حتى وإن بدا لك أن مقدار الفولت والتردد مناسبين. واستخدم فقط مصدر تيار متردد من مأخذ طاقة حائطي قياسي.
- احرص على عدم التحميل الزائد على مأخذ الطاقة الحائطية أو أسلاك وخطوط الكهرباء أو أية مقابس كهربائية أخرى. وتأكد من أنها مجهزة لتوفير إجمالي التيار

الكهربائي (بالأمبير [A]) المشار إليه على أداة الاستشعار (ستجده مدونًا على كبل الطاقة/USB) وأية أجهزة أخرى تستخدم نفس الدائرة الكهربائية.

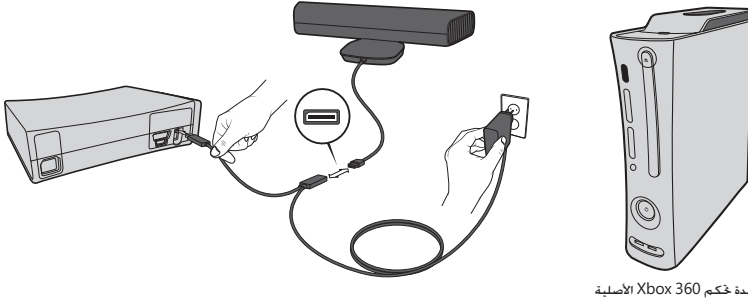
لتجنب إتلاف كبل الطاقة/USB:

- تجنب تعرض الكبل للضغط أو الثني الشديد. خاصة عند نقطتي التوصيل بمأخذ الطاقة وأداة الاستشعار.
- احرص على حماية الكبل عن طريق تجنب المشني فوقه.
- لا تعرض الكبل للهبز أو التشابك أو الثني الشديد أو إساءة الاستخدام بأية طريقة أخرى.
- لا تعرض الكبل لأي مصدر من مصادر الحرارة.
- ضع الكبل بعيدًا عن متناول الأطفال وبعث الحيوانات الأليفة. ولا تسمح لأي من الأطفال أو الحيوانات الأليفة بعض أو قضم هذا الكبل.
- عند فصل الكبل. انزع المقبس ولا تجذب الكبل نفسه.

إذا تعرض كبل الطاقة/USB للتلف بأي شكل من الأشكال. فتوقف عن استخدامه في الحال واتصل بخدمة "دعم عملاء Xbox" لاستبداله.

افصل كبل الطاقة/USB الخاص بأداة الاستشعار عن الكهرباء أثناء العواصف البرقية أو عند عدم الاستخدام لفترات طويلة.

توصيل أداة الاستشعار بوحدة تحكم Xbox 360 الأصلية
تعمل أداة الاستشعار فقط مع منفذ USB الخلفي الموجود بوحدة تحكم Xbox 360 الأصلية.



وحدة تحكم Xbox 360 الأصلية

4 قم بتوصيل طرف محول التيار المتردد لكبل الطاقة/USB بمأخذ طاقة حائطي.

احرص على استخدام كبل الطاقة/USB المرفق مع المنتج أو الذي حصلت عليه من مركز إصلاح معتمد دون غيره.

إذا كانت لديك وحدة تحكم Xbox 360 أصلية بدون محرك قرص ثابت، فيتعين عليك أيضًا توصيل جهاز تخزين به مساحة خالية لا تقل عن 256 ميجابايت. يمكنك استخدام محركات الأقراص الثابتة الخاصة بـ Xbox 360 أو بطاقات الذاكرة الخاصة بـ Xbox 360 أو محرك أقراص محمول USB.

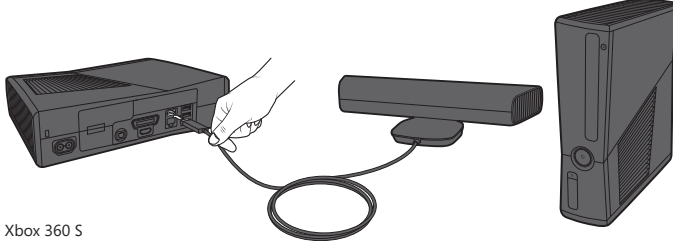
لتوصيل وحدة تحكم Xbox 360 الأصلية:

- 1 افصل أية ملحقات عن منفذ USB الخلفي بوحدة التحكم.
- 2 قم بتوصيل أداة الاستشعار بكبل الطاقة/USB.
- 3 قم بتوصيل كبل الطاقة/USB بمنفذ USB الخلفي في وحدة التحكم.

إعداد أداة الاستشعار

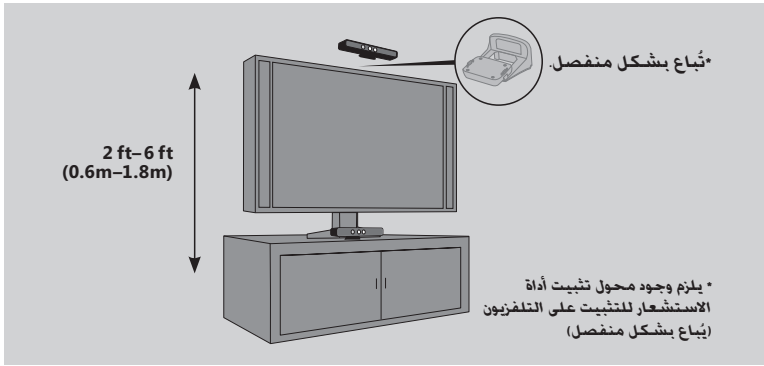
قبل أن تتمكن من استخدام أداة استشعار Kinect, عليك توصيلها بوحدة تحكم Xbox 360. بالنسبة لوحدة تحكم Xbox 360 S, يتم توفير الطاقة من خلال وحدة التحكم. كما يجب توصيل أداة الاستشعار بأخذ طاقة حائطي قياسي مع وحدات تحكم Xbox 360 الأصلية.

توصيل أداة الاستشعار بوحدة تحكم Xbox 360 S
للتوصيل بوحدة تحكم Xbox 360 S, ما عليك سوى توصيل أداة الاستشعار بمنفذ AUX بوحدة التحكم.



Xbox 360 S

اختيار مكان لوضع أداة الاستشعار



⚠ تحذير

قم بترتيب جميع الكبلات والأسلاك بحيث لا يتعثر بها الأشخاص أو الحيوانات الأليفة أو يجذبونها دون قصد أثناء حركتهم أو سيرهم في المكان. وعند عدم تشغيل وحدة التحكم وأداة الاستشعار، يمكنك فصل جميع الكبلات والأسلاك منهما لإبعادها عن متناول الأطفال وعيث الحيوانات الأليفة. ولا تسمح للأطفال باللعب بالكبلات والأسلاك.

⚠ تحذير

تجنب الوهج

- للحد من إجهاد العينين الناجم عن التعرض للوهج، جرب ما يلي:
- ابتعد عن التلفزيون أو الشاشة وأداة استشعار Kinect بمسافة مناسبة.
- ضع التلفزيون أو الشاشة وأداة استشعار Kinect بعيداً عن مصادر الضوء التي ينبعث منها الوهج أو استخدم ستائر النوافذ للتحكم في مستويات الإضاءة.
- اختر إضاءة طبيعية مريحة تقلل من الوهج وخذ من إجهاد العين وتؤدي إلى زيادة درجة التباين والوضوح.
- اضبط مستوى السطوع ودرجة التباين للتلفزيون والشاشة.

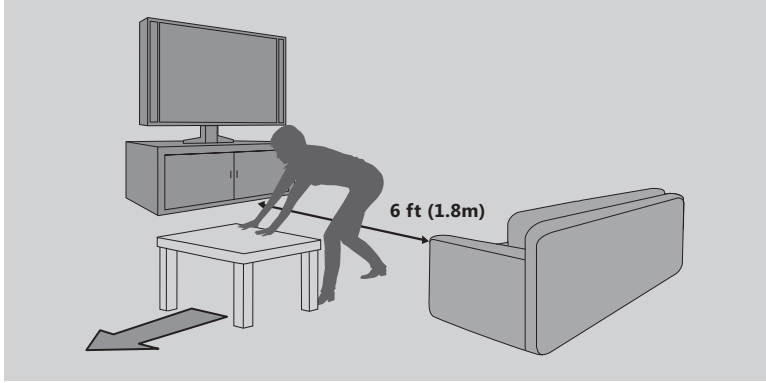
لتوفير أفضل مساحة للعب والحصول على أفضل أداء لأداة الاستشعار، ضع أداة الاستشعار على ارتفاع يتراوح بين قدمين و6 أقدام (بين 0.6 و2.5 متر). وكلما اقتربت من أدنى أو أعلى حد، كان ذلك أفضل. أيضاً:

- ضع أداة الاستشعار على سطح ثابت.
- تأكد من أن أداة الاستشعار بحاذقة مركز التلفزيون وتقريب بقدر الإمكان من الحافة الأمامية للمنضدة أو الرف الموضوعة عليه.
- تأكد من وضع أداة الاستشعار في مكان لا تتعرض فيه للسقوط أو الاصطدام أثناء اللعب.
- لا تضع أداة الاستشعار فوق وحدة التحكم.
- لا تضع أداة الاستشعار فوق أو أمام سماعة أو سطح بهتز أو تصدر عنه ضوضاء.
- احفظ أداة الاستشعار بعيداً عن أشعة الشمس المباشرة.
- لا تستخدمها بالقرب من أي مصدر للحرارة. واستخدم أداة الاستشعار في نطاق درجات حرارة التشغيل المحدد والذي يتراوح من 41 درجة فهرنهايت إلى 95 درجة فهرنهايت (5 درجات مئوية - 35 درجة مئوية). وإذا كانت أداة الاستشعار عرضة لبيئة تتجاوز درجة حرارتها النطاق المحدد، فأوقف تشغيلها ولا تستخدمها مرة أخرى حتى تستقر درجة الحرارة ضمن النطاق المحدد.

هام

اضبط مكان أداة الاستشعار فقط عن طريق خريك القاعدة. ولا تضبط زاوية الرؤية بأداة الاستشعار يدوياً عن طريق إمالتها على القاعدة. ويعد اكتمال الإعداد، اترك محركات أداة الاستشعار تضبط زاوية الرؤية ولا فستعرض أداة الاستشعار للتلف.

مساحة كافية للعب



يجب أن تكون أداة استشعار Kinect قادرة على استشعار وجودك. كما يجب أن تتوفر لك مساحة لتحرك فيها. وتستطيع أداة الاستشعار استشعار وجودك وأنت تلعب على بُعد 6 أقدام (1.8 متر) تقريباً منها. وفي حالة وجود لاعبين، يجب أن يبعدا حوالي 8 أقدام (2.5 متر) عن أداة الاستشعار.

تختلف مساحة اللعب تبعاً لموضع أداة الاستشعار وبعض العوامل الأخرى. راجع الإرشادات المرفقة باللعبة للحصول على مزيد من المعلومات حول ما إذا كانت تتطلب جزءاً فقط من مساحة اللعب المخصصة لأداة الاستشعار.

⚠ تحذير

تأكد من توفر مساحة كافية للتحرك بحرية أثناء اللعب

قد يتطلب اللعب باستخدام أداة استشعار Kinect عددًا من الحركات المختلفة. لذلك، تأكد من عدم تخطيطك أو اصطدامك أو تعثرك باللاعبين الآخرين أو المتفرجين أو الحيوانات الأليفة أو الأثاث أو غيرها من الأشياء الأخرى أثناء اللعب. سواءً كنت ستقف أو ستتحرك أثناء اللعب، يجب أن تكون ثابت القدمين.

قبل اللعب:

- انظر في كل الاتجاهات (اليمين واليسار والأمام والخلف وأعلى وأسفل) للتأكد من عدم وجود أشياء قد تصطدم أو تتعثر بها.

- تأكد من أن مساحة اللعب بعيدة بما يكفي عن النوافذ والحوائط والسلالم وما إلى ذلك.

- تأكد من عدم وجود أشياء قد تتعثر بها - كالدمى أو الأثاث أو السجاد غير الثابت. وكذلك توخ الحذر من الأطفال والحيوانات الأليفة الموجودة في المنطقة. وإذا لزم الأمر، فانقل الأشياء وأبعد الأشخاص عن مساحة اللعب.

- لا تنس أن تنظر لأعلى وراعي تركيبات الإضاءة والمراوح والأجسام المعلقة الأخرى عند تقييم مساحة اللعب.

أثناء اللعب:

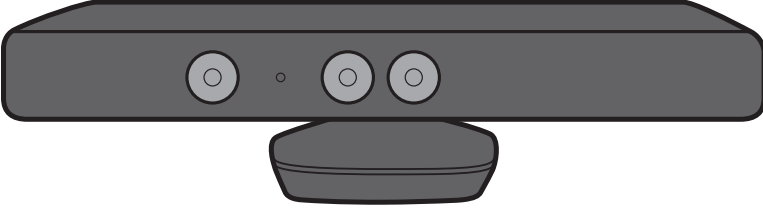
- ابتعد عن التلفزيون بمسافة كافية لتجنب التلامس معه.
- حافظ على وجود مساحة كافية بينك وبين اللاعبين الآخرين والمتفرجين والحيوانات الأليفة. وتختلف هذه المسافة من لعبة لأخرى. لذلك ضع في اعتبارك طريقة اللعب عند تحديد المسافة التي تحتاجها.

- تنبه دائماً للأشياء أو الأشخاص الذين قد تصطدم أو تتعثر بهم. فربما يتحرك الأشخاص والأشياء ويدخلون إلى المنطقة أثناء اللعب. لذلك توخ الحذر دائماً من الأشياء المحيطة بك.

تأكد دائماً من ثبات قدميك أثناء اللعب:

- اللعب على أرضية مستوية تسمح بالاحتكاك الكافي لأنشطة اللعب.
- احرص على ارتداء حذاء مناسب للعب (مع عدم ارتداء حذاء ذي كعب عالٍ أو صنادل أو ما إلى ذلك) أو أن تكون حافي القدمين. إذا كان هذا الوضع مناسباً.

أداة الاستشعار KINECT الخاصة بـ XBOX 360



أداة الاستشعار Kinect الخاصة بـ Xbox 360

شكرًا لاختبارك أداة الاستشعار Xbox 360® Kinect™. إن أداة الاستشعار Kinect تقدم أسلوبًا جديدًا غير مسبوق للعب: فنتمكن من خلال هذا الأسلوب من التحكم في اللعبة. فقط جُول حولك وانظر ما يحدث. تحكم في Xbox 360 بسهولة تامة. الخبرة الوحيدة التي تحتاجها هي خبرة الحياة ذاتها. تُستخدم أداة الاستشعار Kinect مع نظام ألعاب الفيديو Xbox 360 الترفيهية. لمعرفة المزيد حول استخدام أداة الاستشعار Kinect مع لعبة معينة، راجع الوثائق المرفقة مع اللعبة.

العربية

⚠ تحذير

قبل استخدام هذا المنتج، اقرأ هذا الكتيب والإرشادات الخاصة بوحدة تحكم Xbox 360® بالإضافة إلى الكتيبات الخاصة بأية ملحقات أو ألعاب أخرى للحصول على معلومات هامة حول الصحة والسلامة. احتفظ بجميع الكتيبات للرجوع إليها فيما بعد. للحصول على كتيبات بديلة، تفضل بزيارة www.xbox.com/support (راجع الجزء "لزيد من المساعدة").

يوجد الضمان المحدود الذي يتناول هذا المنتج في هذا الدليل، وهو يتوفر كذلك عبر الإنترنت على الموقع www.xbox.com/support.

⚠ تحذير

قبل السماح للأطفال باستخدام أداة الاستشعار Kinect:

- حدد كيفية استخدام كل طفل لأداة الاستشعار (ممارسة الألعاب أو الدردشة أو تبادل رسائل الفيديو مع اللاعبين الآخرين عبر الإنترنت) وما إذا كان يجب الإشراف عليه أثناء القيام بأي مما سبق أم لا.
- وإذا كنت ستسمح للأطفال باستخدام أداة الاستشعار دون إشراف من جانبك، فاشرح لهم كافة إرشادات ومعلومات الصحة والسلامة المتعلقة باستخدامها.

تأكد من أن الأطفال الذين يستخدمون أداة استشعار Kinect يلعبون بشكل آمن.

تأكد من أن الأطفال الذين يستخدمون أداة استشعار Kinect يلعبون بشكل آمن وفي إطار الحدود المسموح لهم بها وتأكد أيضاً من فهمهم لكيفية الاستخدام الصحيح للنظام.



يوضح هذا الرمز الرسائل المتعلقة بالصحة والسلامة الواردة في هذا الكتيب وفي كتيبات ملحقات Xbox 360.

2 أداة الاستشعار Kinect الخاصة بـ Xbox 360

3 مساحة كافية للعب

4 اختيار مكان لوضع أداة الاستشعار

5 إعداد أداة الاستشعار

9 تنظيف أداة الاستشعار

10 استكشاف الأخطاء وإصلاحها

11 لزيد من المساعدة

12 ضمان محدود

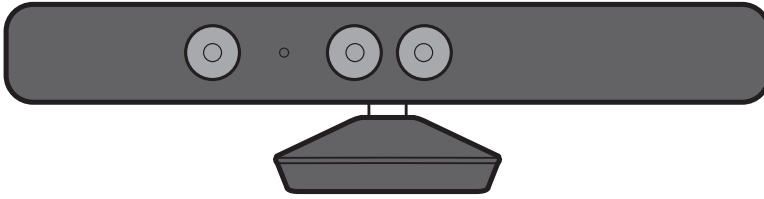
14 رخصة البرنامج

16 النظم

17 حقوق النشر

17 دعم العملاء

العربية



العربية

تسجيل Xbox 360® الخاص بك على الإنترنت الآن
لا يستغرق هذا الإجراء سوى دقائق قليلة للانضمام إلى مجتمع Xbox® والتمتع بحق الوصول إلى معلومات وجوائز وعروض حصرية.
تفضل بزيارة www.xbox.com/registermyxbox.