

- 1 Čeština
- 18 Magyar
- 35 Slovenčina

Čeština

VAROVÁNÍ

Před použitím produktu si přečtěte tuto příručku, pokyny ke konzoli Xbox 360 a příručky k veškerému dalšímu příslušenství nebo hrám a seznamte se s důležitými informacemi ohledně bezpečnosti a ochrany zdraví. Všechny příručky si uložte pro pozdější potřebu. Náhradní příručky naleznete na adrese www.xbox.com/support (viz část „Další pomoc“).

Příručka obsahuje omezenou záruku vztahující se na tento produkt, která je také k dispozici na adrese www.xbox.com/support.

VAROVÁNÍ

Dříve, než dovolíte dětem používat senzor Kinect, si přečtěte následující pokyny:

- Zjistěte, jakým způsobem dokáží jednotlivé děti senzor používat (k hraní her nebo hlasové a vizuální komunikaci s dalšími hráči online) a zda je nutné na ně při těchto činnostech dohlížet.
- Pokud dovolíte dětem používat senzor bez dohledu, ujistěte se, zda jste jim vysvětlili všechna bezpečnostní a zdravotní rizika a předali potřebné pokyny.

Zajistěte, aby děti používající senzor Kinect hrály bezpečně.

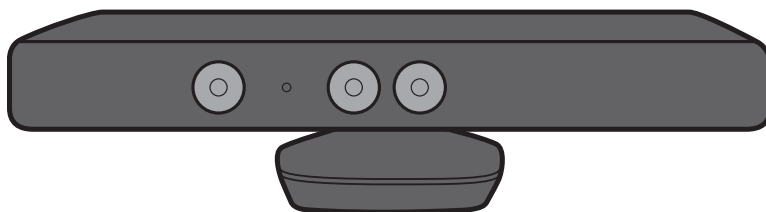
Zajistěte, aby děti používající senzor Kinect hrály bezpečně a v rámci svých schopností, a ujistěte se, že rozumí pravidlům správného používání systému.



Tento symbol označuje v této uživatelské příručce a v příručkách k příslušenství konzole Xbox 360 informace týkající se bezpečnosti a zdraví.

- 2 Senzor Kinect pro konzoli Xbox 360
- 3 Vhodný prostor k hraní
- 4 Volba umístění senzoru
- 5 Nastavení senzoru
- 9 Vyčištění senzoru
- 10 Řešení potíží
- 11 Potřebujete-li další pomoc
- 12 Záruka výrobce
- 14 Licence na software
- 16 Regulace
- 17 Autorská práva
- 17 Zákaznická podpora

SENZOR KINECT PRO KONZOLI XBOX 360

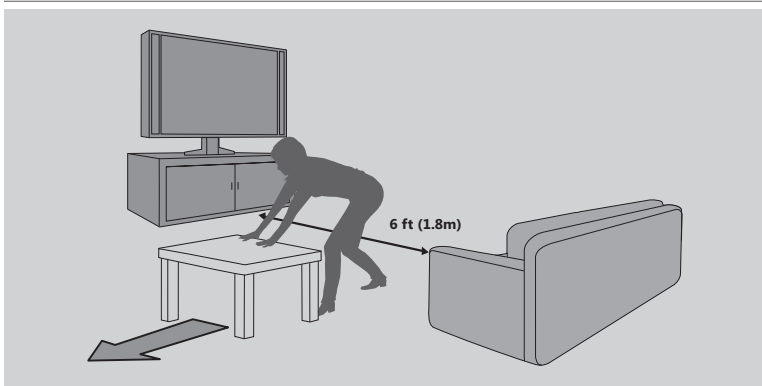


Senzor kinect pro konzoli Xbox 360

Děkujeme, že jste si vybrali senzor kinect™ pro konzoli Xbox 360®. Senzor Kinect představuje nový revoluční způsob hraní her, v němž je ovladačem samotný hráč. Pohybuje se a uvidíte, co bude následovat. Konzoli Xbox 360 můžete ovládat mávnutím ruky. Jediné, co potřebujete znát, už vás naučil sám život.

Senzor Kinect je určen k použití s videoherním a zábavním systémem Xbox 360. Další informace týkající se používání senzoru Kinect v konkrétní hře naleznete v dokumentaci dodané s příslušnou hrou.

VHODNÝ PROSTOR K HRANÍ



Musíte být v zorném poli senzoru Kinect a potřebujete prostor k pohybu. Senzor vás může detekovat, pokud hrajete ve vzdálenosti přibližně 2 metrů. Pokud hrajete ve dvou, měli byste se nacházet přibližně 2,5 metru od senzoru.

Hrací prostor se liší na základě umístění senzoru a dalších faktorů. Informace o tom, zda hra vyžaduje pouze část herního prostoru senzoru, naleznete v pokynech ke hře.

VAROVÁNÍ

Zajistěte si dostatek místa k volnému pohybu při hraní

Hraní prostřednictvím senzoru Kinect vyžaduje různé pohyby. Ujistěte se, že se při hraní nemůžete uhodit, narazit nebo upadnout přes další hráče, přihlížející, domácí zvířata, nábytek či jiné předměty. Pokud budete při hraní stát nebo se pohybovat, budete potřebovat také pevný podklad.

Před hraním:

- Rozhlédněte se všemi směry (vpravo, vlevo, dopředu, dozadu, dolů a nahoru) a zkontrolujte, zda nejsou v blízkosti předměty, které byste mohli zasáhnout nebo o ně zakopnout.
- Ujistěte se, že se váš herní prostor nachází dostatečně daleko od oken, stěn, schodů atd.
- Ujistěte se, že nemůžete o nic zakopnout – například o hračky, nábytek či neupravené rohožky. Dávejte také pozor na děti a domácí zvířata v místnosti. Je-li to nutné, přemístěte předměty či osoby z herního prostoru jinam.

- Nezapomeňte se podívat nad sebe. Při kontrole herního prostoru dávejte pozor na osvětlení, ventilátory a další předměty u stropu.

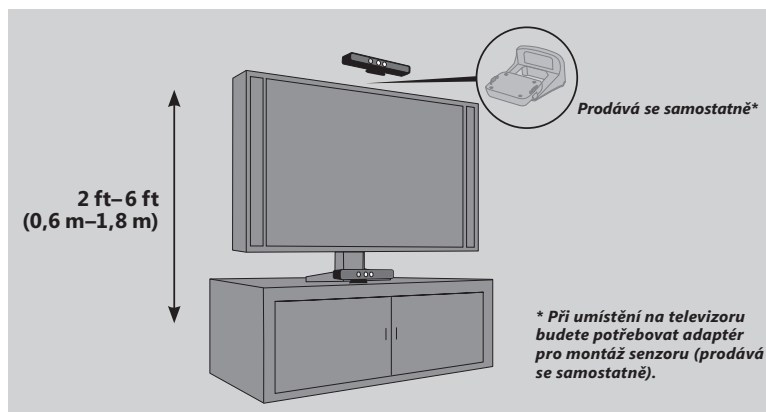
Při hraní:

- Držte se v dostatečné vzdálenosti od televizoru, abyste jej nepoškodili.
- Udržujte dostatečnou vzdálenost od hráčů, přihlížejících a domácích zvířat. Tato vzdálenost se může mezi jednotlivými hrami lišit, proto berte při určování potřebné vzdálenosti v úvahu způsob hraní.
- Dávejte pozor na předměty a osoby, které byste mohli zasáhnout nebo o které byste mohli zakopnout. Během hraní se mohou v herním prostoru pohybovat osoby a předměty, proto vždy sledujte své okolí.

Během hraní dávejte pozor na to, jakým způsobem a kde stojíte:

- Hrajte na vodorovné podlaze s dostatečně nízkou kluzkostí.
- Ujistěte se, že máte pro hraní vhodnou obuv (boty na podpatku, nazouvací boty a podobně jsou nevhodné) nebo jste (tam, kde je to možné) bosí.

VOLBA UMÍSTĚNÍ SENZORU



Abyste dosáhli optimálního herního prostoru a funkce senzoru, umístěte senzor do výšky 0,6–2 metry, nejlépe co nejlíže k horní či dolní hranici tohoto rozmezí. Dále:

- Umístěte senzor na stabilní povrch.
- Ujistěte se, že je senzor zarovnán se středem televizoru a je umístěn tak blízko k přední hraně stolu či poličky, jak je to možné.
- Senzor dejte na takové místo, kde nehrozí, že během hry dojde k jeho pádu nebo sražení.
- Neumístujte senzor na konzoli.
- Neumístujte senzor na nebo před reproduktor nebo povrch, který vibruje či vydává zvuk.
- Nevystavujte senzor přímému slunečnímu světlu.
- Nepoužívejte jej v blízkosti zdrojů tepla. Senzor používejte v rámci určeného rozsahu provozních teplot (5 – 35 °C). Pokud byl senzor vystaven prostředí mimo předepsané rozmezí, vypněte ho a než ho budete znovu používat, počkejte, dokud se jeho teplota neustálí na hodnotě v rámci určeného rozmezí.

DŮLEŽITÉ

Polohu senzoru upravujte pouze pohybem jeho základny. Nenastavujte úhel záběru senzoru ručně jeho naklápěním na základně. Po dokončení nastavení úhel záběru nastaví

elektromotory senzoru. Jiným způsobem byste mohli senzor poškodit.

VAROVÁNÍ

Umístěte všechny kabely a šňůry tak, aby o ně nikdo nemohl omylem zavadit nebo zatáhnout v případě, že se pohybuje v okolí konzole. Pokud se konzole a senzor nepoužívá, je vhodné odpojit všechny kabely a šňůry senzoru i konzole a uložit je mimo dosah dětí a domácích zvířat. Nedovolte dětem hrát si s kabely ani se šňůrami.

VAROVÁNÍ

Vyhnete se oslňování

Následující kroky vám umožní snížit námahu očí od oslňování:

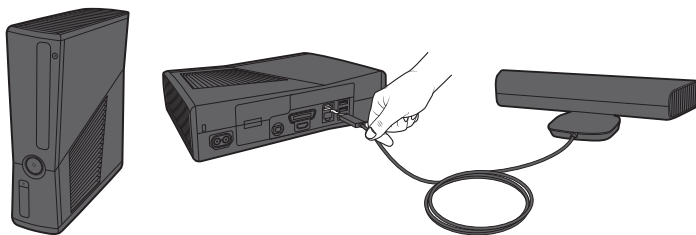
- Zaujměte polohu v pohodlné vzdálenosti od televizoru či monitoru a senzoru Kinect.
- Umístěte televizor či monitor a senzor Kinect z dosahu světelných zdrojů způsobujících odlesky, nebo použijte zatemnění oken k omezení intenzity osvětlení.
- Zvolte příjemné přírodní světlo, které minimalizuje oslňování a námahu očí a zvyšuje jas a kontrast.
- Nastavte jas a kontrast televizoru či monitoru.

NASTAVENÍ SENZORU

Před použitím senzoru Kinect je třeba senzor připojit ke konzoli Xbox 360. U konzole Xbox 360 S zajišťuje napájení konzole. U původních konzolí Xbox 360 je senzor také potřeba zapojit do standardní zásuvky ve zdi.

Připojte senzor ke konzoli Xbox 360 S

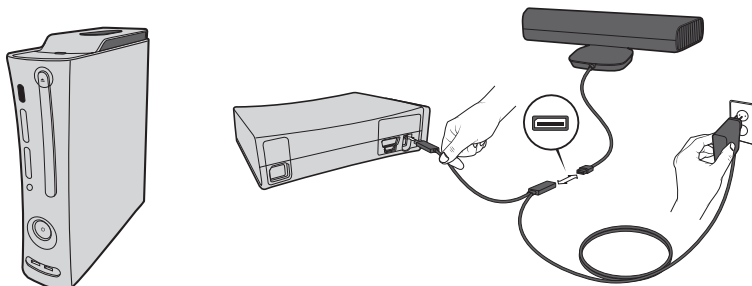
Senzor ke konzoli Xbox 360 S připojte jednoduše zapojením do portu AUX na konzoli.



Konzole Xbox 360 S

Připojte senzor k původní konzoli Xbox 360

Senzor funguje na původní konzoli Xbox 360 pouze se zadním portem USB.



Původní konzole Xbox 360

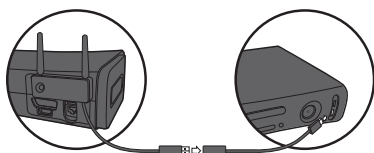
Připojení k původní konzoli Xbox 360:

- 1** Odpojte ze zadního portu USB konzole veřkeré přísluřenství.
- 2** Zapojte senzor ke kabelu USB nebo k síťové řňňře.
- 3** Zapojte kabel USB nebo síťovou řňňru do zadního portu USB konzole.
- 4** Zapojte konec kabelu USB nebo síťové řňňry určený pro napájecí adaptér do zásuvky ve zdi.

Používejte výhradně kabely USB nebo síťové řňňry dodávané s produktem nebo získané v autorizovaném servisním středisku.

Pokud máte původní konzoli Xbox 360 bez pevného disku, doporučujeme připojit úložné zařízení alespoň s 256 MB volného místa. Lze použít pevný disk pro Xbox 360, paměťový modul pro Xbox 360 nebo USB flash disk.

Pokud používáte bezdrátový síťový adaptér pro Xbox 360 a tento adaptér je již připojen k zadnímu portu USB, je třeba odpojit kabel USB adaptéru a znovu jej pomocí dodaného prodlužovacího kabelu WiFi zapojit do předního portu USB.



Postup opětovného připojení bezdrátového síťového adaptéru do předního portu USB:

- 1 Na zadní straně konzole odpojte z portu USB kabel bezdrátového síťového adaptéru. Samotný adaptér ale ponechejte připojený ke konzoli.
- 2 Připojte ke kabelu USB bezdrátového síťového adaptéru prodlužovací kabel WiFi.
- 3 Zapojte druhý konec prodlužovacího kabelu do portu USB na přední straně konzole.

⚠ Bezpečnost při práci s elektrickými zařízeními

Pokud se nebudete řídit následujícími radami, může, stejně jako u mnoha jiných elektrických zařízení, dojít k vážnému nebo smrtelnému úrazu v důsledku zasažení elektrickým proudem nebo k požáru či k poškození senzoru.

Pokud používáte napájení, vyberte vhodný zdroj napájení:

- Senzor používá 12V vstup stejnosměrného napájení s proudem 1,1 A. Používejte výhradně adaptéry střídavého napětí na síťové šňůře nebo kabelu USB dodávané s konzolí nebo získané v autorizovaném servisním středisku.
- Ujistěte se, že zásuvka poskytuje stejné hodnoty napětí (V) a frekvence (Hz), jak je uvedeno na síťové šňůře nebo kabelu USB. Pokud si nejste jisti typem elektrického proudu, který je dodáván do vaší domácnosti, poraďte se s kvalifikovaným elektrikářem.
- Nepoužívejte nestandardní zdroje napájení, jako jsou generátory nebo měniče, a to ani tehdy, pokud se vám bude zdát napětí a frekvence, které poskytují, v pořádku. K napájení používejte pouze střídavý elektrický proud ze standardní zásuvky ve zdi.

- Zásuvku ve zdi, prodlužovací šňůru, rozdělovač ani jiné druhy elektrických zásuvek nepřetěžujte. Ujistěte se, že je zásuvka schopna zvládnout proudovou zátěž (v ampérech [A]) senzoru (je vyznačena na síťové šňůře nebo kabelu USB) a všech ostatních zařízení, která jsou připojena ke stejnému obvodu.

Předcházejte poškození síťové šňůry nebo kabelu USB:

- Chraňte kabel před přiskřípnutím nebo ostrým ohnutím, zvláště v místě spoje se zásuvkou nebo senzorem.
- Chraňte kabel před přišlápnutím.
- Za kabel netahejte, nezapletejte jej, ostře neohýbejte ani jiným způsobem nepoškozujte.
- Nevystavujte kabel zdrojům tepla.
- Zabraňte dětem a domácím zvířatům v přístupu ke kabelu. Nedovolte jim kabel okusovat a žvýkat.
- Při odpojování kabelu zatáhněte za zástrčku, ne za kabel.

Pokud dojde k jakémukoli poškození síťové šňůry nebo kabelu USB, okamžitě je přestaňte používat a požadujte u zákaznické podpory Xbox náhradu.

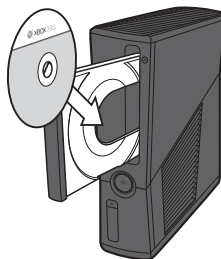
Během bouřky doprovázené blesky nebo při dlouhodobém nepoužívání vypojte síťovou šňůru nebo kabel USB senzoru ze zásuvky.

Nainstalujte do konzole software senzoru

Než budete moci konzoli používat se senzorem Kinect, je třeba provést aktualizaci systému.

Aktualizace konzole:

- 1 Zapněte konzoli a vložte dodaný disk. Aktualizace bude automaticky nainstalována. Pokud nedojde k automatickému spuštění, vyberte v ovládacím centru nosič disku (jako byste chtěli spustit hru z disku).
- 2 Po zobrazení zprávy s potvrzením instalace disk vyjměte a začněte umísťovat senzor.



VAROVÁNÍ

Šetřete své síly

Hraní prostřednictvím senzoru Kinect vyžaduje různou úroveň fyzické námahy.

Poradte se s lékařem pokud trpíte jakýmkoli zdravotními problémy, které omezují vaši schopnost bezpečně provozovat fyzické činnosti, nebo v případě že:

- jste nebo můžete být v jiném stavu,
- máte problémy se srdcem, dýcháním, zády, klouby či jiné ortopedické potíže,
- máte vysoký krevní tlak,
- máte potíže s fyzickou námahou nebo
- jste byli vyzváni k omezení fyzické námahy.

Poradte se s lékařem, než zahájíte jakékoli cvičební programy využívající váš senzor.

Nehrajte pod vlivem drog ani alkoholu a vždy se ujistěte, že jsou vaše fyzické schopnosti a držení rovnováhy dostačující pro veškeré pohyby při hraní.

Dělejte si pravidelné přestávky

- Přestaňte a odpočiňte si, když vás začnou bolet svaly, klouby nebo oči.
- Pokud se dostaví přílišná slabost, nevolnost, dýchavičnost, bolest na prsou, závratě, nepříjemné pocity nebo bolest, **IHNED PŘESTAŇTE** a poradte se s lékařem.

Dospělý dohled nad dětmi

Ujistěte se, že děti používající senzor nepřekračují své možnosti.

Nepoužívejte se senzorem Kinect příslušenství bez licence ani jiné neautorizované předměty

Použití takového příslušenství či předmětů může mít za následek zranění osob nebo poškození senzoru či jiného majetku.

VYČISTĚNÍ SENZORU

Při čistění senzoru postupujte takto:

- Senzor čistěte pouze zvnějšku.
- Použijte kus suché látky. Nepoužívejte utěrky se zdrsňným povrchem, čistící prostředky, prášky na nádobí, rozpouštědla (např. alkohol, benzin, ředidlo nebo benzen) ani jiné tekuté čistící prostředky nebo čistící prostředky ve spreji.
- Nepoužívejte stlačený vzduch.
- Nesnažte se čistit konektory.
- Očistěte povrch, na kterém je senzor položen, suchým hadříkem.
- Nenechejte senzor zvlhnout. Abyste snížili nebezpečí požáru či zásahu elektrickým proudem, nevystavujte senzor dešti či jiným zdrojům vlhkosti.

ŘEŠENÍ POTÍŽÍ

Narazíte-li na potíže, vyzkoušejte níže uvedená možná řešení.

Senzor nefunguje

- Ujistěte se, zda jsou kabely připojeny. Při použití s originální konzolí Xbox 360 se ujistěte, zda je senzor připojen k zadnímu portu USB a je připojen kabel USB/napájecí kabel. Když je senzor zapnutý, rozsvítí se světlo na jeho čelní straně.
- Senzor musí být umístěn v dobře větraném prostoru.
- Pokud nebyl nainstalován software senzoru, proveďte aktualizaci systému vložením disku softwaru senzoru.

Senzor neregistruje hráče

- Hrajte v herním prostoru snímaném senzorem.
- Zvyšte úroveň osvětlení rozsvícením světla.
- Zabraňte svícení zdrojů světla včetně slunce přímo na senzor.
- Zkuste se převléknout do oblečení, které více kontrastuje s pozadím herního prostoru.
- Očistěte čočku senzoru suchým hadříkem.
- Ujistěte se, že úhel záběru senzoru nic neblokuje.

Senzor přestal sledovat hráče

Pokud vás senzor přestal sledovat, zkuste opustit herní prostor a poté do něj znovu vstoupit.

Senzor neregistruje hlas hráče

- Neumísťujte senzor blízko zdrojů vibrací, reproduktorů televizoru ani jiných zdrojů zvuku.
- Ujistěte se, že mikrofon senzoru nic neblokuje.

Elektromotory senzoru nenastavují úhel záběru senzoru

- Ujistěte se, zda jsou kabely připojeny a kontrolka senzoru svítí. Při použití s originální konzolí Xbox 360 musí být senzor připojen k zadnímu portu USB, ne k přednímu, a kabel USB/napájení musí být připojen ke zdroji napájení.
- Ujistěte se, že pohyb senzoru nic neblokuje.
- Nenaklápějte senzor na základně a neupravujte úhel záběru senzoru ručně. Dovolte elektromotorům senzoru nastavit úhel záběru automaticky, jinak hrozí poškození senzoru.

POTŘEBUJETE-LI DALŠÍ POMOC

Odpovědi na časté dotazy, postupy řešení potíží a kontaktní údaje zákaznické podpory Xbox naleznete na stránkách www.xbox.com/support.

Nepředávejte konzoli Xbox 360 ani její příslušenství do opravy svému prodejci. Informace o řešení problémů a servisu jsou uvedeny na stránkách www.xbox.com/support.



VAROVÁNÍ

Nepokoušejte se sami provádět opravy

Nepokoušejte se hardwarové zařízení nebo zdroj napájení rozebírat, otevírat, opravovat nebo modifikovat. Pokud tak učiníte, riskujete úraz elektrickým proudem nebo jiné nebezpečí.

Jakýkoli důkaz svědčící o pokusu otevřít nebo modifikovat zařízení, mimo jiné strhávání, perforace nebo odstranění některé nálepky, zruší platnost omezené záruky.

ZÁRUKA VÝROBCE

Tuto Záruku výrobce (dále jen „Záruka“) poskytuje společnost Microsoft Ireland Operations Limited, se sídlem v Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Irsko (dále jen „Microsoft“).

POUŽITÍM SENZORU KINECT VYJADŘUJETE SOUHLAS S TOUTO ZÁRUKOU. PŘED NASTAVENÍM SI PROSÍM TUTO ZÁRUKU POZORNĚ PROSTUDUJETE. POKUD PODMÍNKY ZÁRUKY NEAKCEPTUJETE, SENZOR KINECT NEPOUŽÍVEJTE. NEPOUŽITÉ ZAŘÍZENÍ VRAŤTE SVÉMU PRODEJCI NEBO SPOLEČNOSTI MICROSOFT. CENA ZAŘÍZENÍ VÁM BUDE VRÁCENA.

Společnost Microsoft kontaktujte na <http://www.xbox.com/>.

Tato Záruka je odlišná od jakýchkoli zákonných záruk na produkty, které jsou poskytovány ze strany prodejců nebo výrobců na základě jakéhokoli vnitrostátního zákona, který se na Vás vztahuje. Slouží k udělení konkrétních či dalších práv v rámci přípustném podle takového zákona a neomezuje vaše práva plynoucí z příslušných ustanovení týkajících se zákonné záruky na produkty. Tuto Záruku nelze převést na třetí stranu.

1. Definice

Pro účely této Záruky mají níže uvedené termíny následující význam:

- (a) „Senzorem Kinect“ se rozumí nový Senzor Kinect zakoupený u autorizovaného prodejce.
- (b) „Běžnými podmínkami užívání“ se rozumí obvyklé podmínky užívání spotřebitelem za obvyklých domácích podmínek podle návodu k použití Senzoru Kinect.
- (c) „Záruční dobou“ se rozumí jeden rok ode dne, kdy jste Senzor Kinect zakoupili, podle ustanovení čl. 2 níže.
- (d) Zájmem „Vy“ se rozumí původní koncový uživatel.

2. Doba trvání

Bez omezení jakýchkoli zákonných záruk, na něž můžete mít nárok v rámci jakéhokoli místního zákona, který se na Vás vztahuje, a pokud takový zákon nestanoví delší záruční dobu, společnost Microsoft poskytuje tuto Záruku na období jednoho (1) roku od zakoupení Senzoru Kinect od autorizovaného prodejce.

3. Území

Tato Záruka platí pouze v následujících zemích (včetně jejich zámořských území): Spojené království, Irsko, Švýcarsko, Itálie, Rakousko, Belgie, Francie, Německo, Španělsko, Portugalsko, Norsko, Švédsko, Dánsko, Finsko, Nizozemsko, Lucembursko, Řecko, Česká republika, Slovensko, Polsko, Maďarsko, Kypr, Jihoafrická Republika a Rusko.

Berete na vědomí, že se na Vás mohou vztahovat konkrétní exportní zákony a předpisy země, v níž žijete, a v případě exportu Senzoru Kinect se zavazujete všechny tyto zákony a předpisy dodržovat.

4. Záruka

- (a) Během Záruční doby společnost Microsoft zaručuje, že za Běžných podmínek užívání nedojde k funkční poruše Senzoru Kinect. Společnost Microsoft poskytuje tuto Záruku pouze Vám.
- (b) S výjimkou jakékoli zákonné záruky, kterou Vám společnost Microsoft může být povinná poskytnout v rámci jakéhokoli místního zákona, který se na Vás vztahuje, je tato Záruka jedinou garancí nebo zárukou, kterou Vám společnost Microsoft poskytuje na Senzor Kinect a jakékoli návody, které s ním mohou být dodány. Žádná třetí osoba není oprávněna poskytnout garanci nebo Záruku jménem společnosti Microsoft.
- (c) POKUD VÁM JAKÝKOLI TAKOVÝ MÍSTNÍ ZÁKON, KTERÝ SE NA VÁS VZTAHUJE, POSKYTUJE JAKOUKOLI IMPLICITNÍ ZÁRUKU, VČETNĚ IMPLICITNÍ ZÁRUKY NA OBCHODOVATELNOST NEBO VHODNOST PRO URČITÝ ÚČEL, BUDE DOBA TRVÁNÍ TAKOVÉTO IMPLICITNÍ ZÁRUKY OMEZENÁ NA ZÁRUČNÍ DOBU VÝROBCE, POKUD DANÝ ZÁKON NESTANOVÍ JINAK.

5. Proces získání služeb v rámci Záruky výrobce

- (a) Než zahájíte postup podle podmínek Záruky, vyzkoušejte prosím nejprve tipy při potížích, které naleznete na webové stránce <http://www.xbox.com/>.
- (b) Jestliže se Vám nepodaří technický problém vyřešit pomocí těchto tipů při potížích, využijte online postup uvedený na stránce <http://www.xbox.com/>. V případě, že nemáte přístup na

Internet, zavolejte na telefonní číslo 800 142 365; 2390 00 459.

6. Odpovědnost společnosti Microsoft

- (a) Poté, co Senzor Kinect odešlete zpět společnosti Microsoft, společnost Microsoft jej prověří.
- (b) Pokud společnost Microsoft určí, že funkce Senzoru Kinect v průběhu Záruční doby při Běžných podmínkách užívání selhala, společnost Microsoft jej (dle své vlastní volby) opraví nebo vymění, případně Vám proplatí jeho pořizovací cenu, pokud závazné ustanovení jakéhokoli místního zákona, který se na Vás vztahuje, neuvádí jinak. Při opravě se mohou používat nové nebo repasované díly a výměna může být za novou nebo repasovanou jednotku.
- (c) Po opravě nebo výměně se na Senzor Kinect bude nadále vztahovat tato Záruka, a to buď po zbývajícím dobu původní Záruční doby, nebo po dobu 95 dní poté, co Vám společnost Microsoft doručí opravený nebo vyměněný Senzor Kinect, podle toho, která z těchto dob je delší.
- (d) POKUD PŘÍSLUŠNÝ MÍSTNÍ ZÁKON NESTANOVÍ JINAK, JE ODPOVĚDNOST SPOLEČNOSTI MICROSOFT ZA OPRAVU NEBO VÝMĚNU SENZORU KINECT NEBO ZA VRÁCENÍ KUPNÍ CENY VAŠIM JEDINÝM NÁROKEM PLYNOUCÍM Z TĚTO ZÁRUKY.
- (e) Pokud k selhání funkčnosti vašeho Senzoru Kinect dojde po skončení Záruční doby, nemáte nárok na záruku jakéhokoli druhu. Po vypršení Záruční doby Vám společnost Microsoft může naúčtovat poplatek za práci, kterou vynaloží při diagnostice jakýchkoli problémů, které se projeví na vašem Senzoru Kinect a souvisejících servisních službách, bez ohledu na to, zda výsledek této práce bude úspěšný či nikoli.

7. Podmínky a vyloučení z podmínek Záruky

Společnost Microsoft nenese odpovědnost a tato Záruka se nebude na Senzor Kinect vztahovat, a to ani za poplatek, v následujících případech:

- (a) Senzor Kinect byl poškozen v důsledku užívání s produkty jinými než Konzole Xbox 360 (například osobními počítači, jinými herními konzolami apod.);

- (b) Senzor Kinect se využívá ke komerčním účelům (například k pronájmu, výběru poplatků za hraní atd.);
- (c) Senzor Kinect byl otevřen, pozměněn nebo do něj bylo jinak zasazeno (například jakékoliv pokusy o narušení jakýchkoli bezpečnostních mechanismů nebo mechanismů zabráňujících padělání Senzoru Kinect), případně bylo změněno nebo odstraněno sériové číslo;
- (d) Senzor Kinect byl poškozen vnějším vlivem (například upuštění, nedostatečné větrání apod. nebo jiné nedodržení pokynů v tištěném návodu k obsluze dodaném se Senzorem Kinect); nebo
- (e) Senzor Kinect byl opraven jinou osobou než společností Microsoft.

8. VYLOUČENÍ URČITÝCH ŠKOD

POKUD PŘÍSLUŠNÝ MÍSTNÍ ZÁKON, KTERÝ SE NA VÁS VZTAHUJE, NESTANOVÍ JINAK, NENESE SPOLEČNOST MICROSOFT ODPOVĚDNOST ZA JAKÉKOLI NEPŘÍMÉ, VEDLEJŠÍ, ZVLÁŠTNÍ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY, ZTRÁTU DAT, OSOBNÍCH ČI JINAK DŮVĚRNÝCH ÚDAJŮ, NEBO ZISKŮ, ANI ZA JAKOUKOLI NEMOŽNOST POUŽÍVAT SENZOR KINECT. TATO VYLOUČENÍ PLATÍ I V PŘÍPADĚ, ŽE SPOLEČNOST MICROSOFT BYLA NA MOŽNOST VZNIKU TAKOVÝCHTO ŠKOD PŘEDEM UPOZORNĚNA A ŽE JAKÉKOLI NÁPRAVNÉ OPATŘENÍ NESPLNÍ SVŮJ ZÁKLADNÍ ÚČEL.

9. Dodatečné podmínky

Pokud se pokusíte narušit nebo obejít jakákoli technická omezení, bezpečnostní mechanismy nebo mechanismy zabráňující padělání Konzole Xbox 360 S, Senzoru Kinect nebo Příslušenství, může v důsledku toho dojít k tomu, že Konzole Xbox 360 S, Senzor Kinect nebo Příslušenství trvale přestane fungovat. Kromě toho přestane platit Záruka a v souvislosti s Konzolí Xbox 360 S, Senzorem Kinect nebo Příslušenstvím ztratíte nárok na opravy autorizovanou osobou, a to i za poplatek.

10. Rozhodné právo

Tato Záruka se bude řídit a bude posuzována v souladu se zákonem země, kde žijete, bez ohledu na kolizní normy.

LICENCE NA SOFTWARE

POUŽITÍM SENZORU KINECT VYJADŘUJETE SOUHLAS S TOUTO LICENCÍ NA SOFTWARE. PŘED NASTAVENÍM SI PROSÍM TUTO LICENCI POZORNĚ PROSTUDUJTE. POKUD PODMÍNKY LICENCE NEAKCEPTUJETE, SENZOR KINECT NEPOUŽÍVEJTE. NEPOUŽITÝ SOFTWARE VRAŤTE SVÉMU PRODEJCI NEBO SPOLEČNOSTI MICROSOFT. CENA SOFTWARE VÁM BUDE VRÁCENA. Společnost Microsoft kontaktujte na <http://www.xbox.com/>.

1. Definice

Pro účely této Licence mají níže uvedené termíny následující význam:

- (a) "Konzolí Xbox 360" se rozumí Konzole Xbox 360.
- (b) "Konzolí Xbox 360 S" se rozumí Konzole Xbox 360 S.
- (c) „Schváleným Příslušenstvím" se rozumí značkové hardwarové příslušenství Xbox 360 nebo Xbox 360 S společnosti Microsoft, a značkové hardwarové příslušenství Xbox 360 nebo Xbox 360 S třetí strany, které bylo vyrobeno na základě licence, pokud je jeho obal označen oficiálním logem "Licensed for Xbox" Senzor Kinect je Sváleným Příslušenstvím pouze pro účely této licence na software.
- (d) "Schválenými hrami" se rozumí hry pro Xbox 360 nebo Xbox 360 S na herních discích, vydané společností Microsoft nebo na základě jí udělené licence, a herní obsah stažený ze služby Xbox LIVE společnosti Microsoft nebo z webových stránek xbox.com (například avatary, stahovatelné hry, herní přídatky atd.).
- (e) "Softwarem" se rozumí software instalovaný na Senzoru Kinect, včetně všech aktualizací, které společnost Microsoft případně podle potřeby zpřístupní.
- (f) "Neschváleným příslušenstvím" se rozumí veškeré hardwarové příslušenství, které není Schváleným příslušenstvím. Neschváleným Příslušenstvím nejsou USB pamětové disky, digitální fotoaparáty používané k zhotovení fotografií nebo videa

a přehrávače hudby používané k přehrávání hudby nebo zobrazování fotografií či videa.

- (g) "Neschválenými hrami" se rozumí veškeré herní disky, stahovatelné hry a herní obsah nebo média, které nejsou Schválenými hrami.
- (h) "Neschváleným softwarem" se rozumí veškerý software, který nedistribuuje společnost Microsoft ve formě herních disků Xbox 360 nebo Xbox 360 S, vydaných společností Microsoft nebo na základě jí udělené licence, služby Xbox LIVE společnosti Microsoft nebo Webové stránky Xbox.com.
- (i) Zájmenem "Vy" se rozumí uživatel Senzoru Kinect.

2. Licence

Na základě této Licence získáváte konkrétní smluvní práva, pokud není v žádném národním právním předpise, který se na Vás vztahuje, stanoveno jinak.

- (a) Software získáváte na základě udělení Licence, která platí pouze v rámci stanoveného území. Software Vám nebyl prodán. Licence Vás opravňuje k užívání Softwaru pouze ve formě, v níž byl instalován na Senzoru Kinect a podle potřeby společností Microsoft aktualizován. Nejste oprávněni Software kopírovat nebo provádět jeho zpětné načtení (reverse engineering).
- (b) Tímto udělujete souhlas s následujícími licenčními podmínkami:
 - (i) **Svůj Senzor Kinect budete používat pouze s Konzolí Xbox 360 nebo Xbox 360 S, nikoli s jiným zařízením (například osobním počítačem, jinými herními konzolemi apod.). Spolu se Senzorem Kinect budete používat pouze Schválené hry a Schválené Příslušenství. Je možné, že Neschválené hry nebo Neschválené příslušenství nebude spolu s vaším Senzorem Kinect fungovat nebo přestane trvale fungovat po následné aktualizaci Softwaru.**

- (ii) **Nebudete používat nebo instalovat jakýkoli Neschválený software. V opačném případě je možné, že Senzor Kinect přestane při takovém použití nebo instalaci nebo po následné aktualizaci Softwaru trvale fungovat.**
- (iii) Nebudete se pokoušet narušit nebo obejít jakákoli technická omezení, bezpečnostní mechanismy nebo mechanismy proti padělání Senzoru Kinect. V opačném případě je možné, že Senzor Kinect přestane při takovém použití nebo instalaci nebo po následné aktualizaci Softwaru trvale fungovat.
- (iv) Společnost Microsoft je oprávněna použít technická opatření, včetně aktualizací Softwaru, jimiž zabráni použití Senzoru Kinect pro Konzoli Xbox 360, aby bylo zabráněno použití Neschváleného příslušenství nebo Neschválených her, a aby byla ochráněna technická omezení, bezpečnostní mechanismy nebo mechanismy proti padělání Senzoru Kinect.
- (v) **Společnost Microsoft je oprávněna podle potřeby, aniž by Vás o tom informovala, například aktualizovat jakákoli technická omezení, bezpečnostní mechanismy nebo mechanismy proti padělání.**

Jakékoli neoprávněné použití ve smyslu těchto ustanovení může vést k tomu, že ztratíte nárok na výhody plynoucí ze Záruky Senzoru Kinect.

3. Území

Tato Licence platí pouze v následujících zemích (včetně jejich zámořských území):

Spojené království, Irsko, Švýcarsko, Itálie, Rakousko, Belgie, Francie, Německo, Španělsko, Portugalsko, Norsko, Švédsko, Dánsko, Finsko, Nizozemsko, Lucembursko, Řecko, Česká republika, Slovensko, Polsko, Maďarsko, Kypr, Jihoafrická republika a Rusko.

4. Záruka

Software je předmětem Záruky vztahující se na Senzor Kinect, přičemž společnost Microsoft Vám ve vztahu k Softwaru neuděluje žádnou další garanci nebo záruku, s výjimkou jakékoli zákonné záruky, kterou společnost Microsoft může být povinna Vám udělit podle příslušných místních zákonů. Žádná třetí strana není oprávněna udělit jakoukoli garanci nebo záruku jménem společnosti Microsoft.

5. VYLOUČENÍ URČITÝCH ŠKOD

POKUD PŘÍSLUŠNÝ MÍSTNÍ ZÁKON, KTERÝ SE NA VÁS VZTAHUJE, NESTANOVÍ JINAK, NENESE SPOLEČNOST MICROSOFT ODPOVĚDNOST ZA JAKÉKOLI NEPŘÍMÉ, VEDLEJŠÍ, ZVLÁŠTNÍ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY, ZTRÁTU DAT, OSOBNÍCH ČI JINAK DŮVĚRNÝCH ÚDAJŮ, NEBO ZISKŮ, ANI ZA JAKOUKOLI NEMOŽNOST UŽÍVÁNÍ SOFTWARE. TATO VYLOUČENÍ PLATÍ I V PŘÍPADĚ, ŽE SPOLEČNOST MICROSOFT BYLA NA MOŽNOST VZNIKU TAKOVÝCHTO ŠKOD PŘEDEM UPOZORNĚNA A ŽE JAKÉKOLI NÁPRAVNÉ OPATŘENÍ NESPLNÍ SVŮJ ZÁKLADNÍ ÚČEL.

6. Rozhodné právo

Tato Licence se bude řídit a bude posuzována v souladu se zákonem země, kde žijete, bez ohledu na kolizní normy.

REGULACE

Likvidace elektrických a elektronických zařízení



Tento symbol na produktu nebo jeho obalu znamená, že tento produkt nesmí být likvidován společně s domácím odpadem. Místo toho je vaší povinností předat toto zařízení do příslušného sběrného místa pro recyklaci elektrického a elektronického zařízení. Tento oddělený sběr a recyklace pomáhají zachovávat přírodní zdroje a předcházet možným nepříznivým dopadům na lidské zdraví a životní prostředí, ke kterým by nesprávná likvidace mohla vést kvůli možnému obsahu nebezpečných látek v elektrických či elektronických zařízeních. Další informace o tom, kde můžete odevzdat elektrický a elektronický odpad, vám poskytne místní městský úřad, služba pro likvidaci domácího odpadu nebo obchod, kde jste tento produkt zakoupili. Další informace o zařízení WEEE získáte na e-mailové adrese weee@microsoft.com.

Tento produkt je určen k užívání se zařízením výpočetní techniky, které je v souladu s normou IEC/EN 60950 (známka CE) nebo má označení NRTL-Listed (UL, CSA, ETL a jiné).

Prohlášení o shodě se směrnicemi EU

Společnost Microsoft Corporation tímto prohlašuje, že tento výrobek je v souladu se zásadními požadavky a dalšími příslušnými ustanoveními směrnic 2006/95/ES a 2004/108/ES.

Technická dokumentace je dle požadavků postupu hodnocení souladu uchovávána na následující adrese:

Společnost	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Adresa	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
Země	Irsko



Technické údaje laseru

⚠ Upozornění

Provádění řízení, úprav či postupů, které zde nejsou uvedeny, může mít za následek vystavení nebezpečnému záření.

Toto zařízení je v souladu s mezinárodním standardem IEC 60825-1:2007:03 pro laserový výrobek třídy 1. Toto zařízení je v souladu také se standardy 21 CFR 1040.10 a 1040.11 s výjimkou odchylek v následnosti na upozornění Laser Notice No. 50 ze dne 24. 6. 2007.

Následující štítek laseru třídy 1 je umístěn na podstavci senzoru.



⚠ Upozornění

Veškeré změny nebo úpravy systému, které nebyly výslovně schváleny výrobcem, mohou zrušit oprávnění uživatele k provozování zařízení.

AUTORSKÁ PRÁVA

Informace obsažené v tomto dokumentu, včetně URL a dalších odkazů na internetové webové stránky, mohou být změněny bez předchozího upozornění. Pokud není uvedeno jinak, jsou zde popsány vzorové společnosti, organizace, produkty, názvy domén, e-mailové adresy, loga, osoby, místa a události smyšlené a jakákoli spojitost s jakoukoli skutečnou společností, organizací, produktem, doménou, e-mailovou adresou, logem, osobou, místem nebo událostí je náhodná a neměla by být odvozována. Za dodržování všech příslušných zákonů o autorských právech je odpovědný uživatel. Aniž by tím byly omezeny pravomoci vyplývající z autorských práv, nesmí být žádná část tohoto dokumentu reprodukována, ukládána ani zaváděna do vyhledávacího systému nebo přenesena v jakékoli formě či jakýmikoli prostředky (elektronické, mechanické, kopírování, zaznamenávání nebo jinak) pro libovolné účely, pokud k tomu společnost Microsoft Corporation neposkytne souhlas předem.

Společnost Microsoft může vlastnit patenty, žádosti o patenty, ochranné známky, autorská práva nebo jiná práva na duševní vlastnictví, která se vztahují na předmět tohoto dokumentu. Není-li v některé písemné licenční smlouvě od společnosti Microsoft výslovně uvedeno jinak, poskytnutí tohoto dokumentu vám nedává licenci na tyto patenty, ochranné známky, autorská práva ani jiné duševní vlastnictví.

© 2010 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a loga Xbox, Xbox LIVE a Kinect jsou ochranné známky skupiny společností Microsoft.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Odpovědi na časté dotazy, postupy řešení potíží a kontaktní údaje zákaznické podpory Xbox naleznete na stránkách **www.xbox.com/support**.

Magyar



FIGYELEM!

A termék használatának megkezdése előtt olvasd el ezt a tájékoztatót és az Xbox 360 útmutatóit, hogy megismerhesd a biztonsági és egészségügyi tudnivalókat. Az összes útmutatót őrizd meg a későbbi visszakereshetőség érdekében. Ha pótolni szeretnél egy elveszett kézikönyvet, látogass el a következő címre: www.xbox.com/support (további tájékoztatás a „Ha további segítségre van szükség” című részben olvasható).

A termékre vonatkozó korlátozott garancia megtalálható ebben a kézikönyvben, valamint elérhető a www.xbox.com/support címen.



FIGYELEM!

Mielőtt engedélyezed a gyermekek számára a Kinect érzékelő használatát:

- Döntsd el, hogy melyik gyermek hogyan használhatja az érzékelőt (játékra, más játékosokkal az interneten való csevegésre vagy videóüzenet-váltásra), és hogy felügyeletre szorul-e az ilyen tevékenységek során.
- Ha megengeded a gyermekeknek az érzékelő felügyelet nélküli használatát, feltétlenül ismertess velük minden fontos biztonsági és egészségvédelmi tudnivalót és utasítást.

Ügyelj arra, hogy a Kinect érzékelőt használó gyermekek biztonságosan játsszanak.

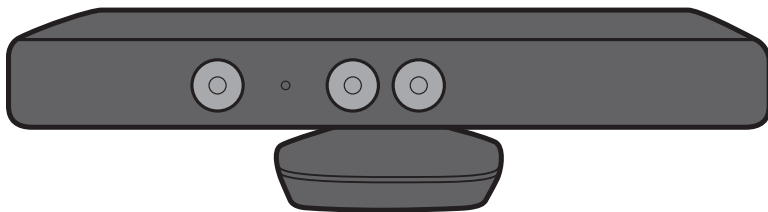
Ügyelj arra, hogy a Kinect érzékelőt használó gyermekek biztonságosan és számukra engedélyezett keretek között játsszanak. Feltétlenül értesd meg velük, hogyan kell helyesen használni a rendszert.



Ez a szimbólum a biztonsági és egészségvédelmi üzeneteket jelöli a jelen útmutatóban, illetve az Xbox 360 tartozékainak útmutatóiban.

- 19 Xbox 360 Kinect érzékelő
- 20 Játékra alkalmas hely
- 21 Az érzékelő helyének kiválasztása
- 22 Az érzékelő beállítása
- 26 Az érzékelő tisztítása
- 27 Hibaelhárítás
- 28 Ha további segítségre van szükség
- 29 Nyilatkozat gyártói jótállásról
- 31 Szoftver felhasználási engedély
- 33 Jogi rendelkezések
- 34 Copyright
- 34 Ügyfélszolgálat

XBOX 360 KINECT ÉRZÉKELŐ

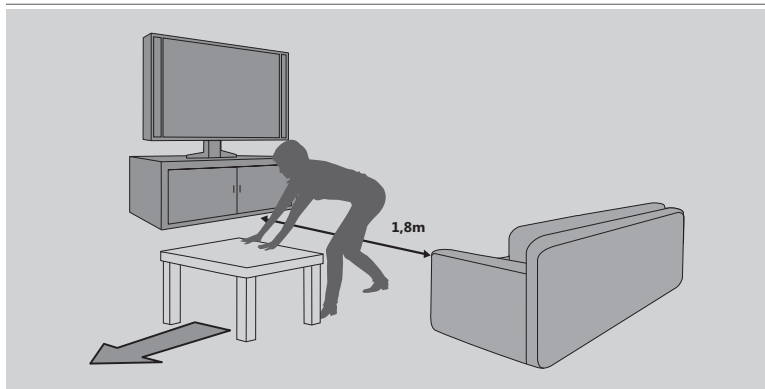


Xbox 360 Kinect érzékelő

Köszönjük, hogy megvásároltad az Xbox 360® Kinect™ érzékelőt. A Kinect érzékelő forradalmian új játéklehetőséget nyújt: Te leszel a controller! Kezdj el mozogni, és figyeld, mi történik! Integetéssel vezérelheted az Xbox 360 konzolt. Nem igényel gyakorlatot, csak a két kezedet.

A Kinect érzékelő az Xbox 360 játék- és szórakoztatórendszerrel való használatra készült. Ha többet szeretnél megtudni arról, hogy miképpen használható a Kinect érzékelő egy bizonyos játékkal, olvasd el a játékhoz mellékelte dokumentációt.

JÁTÉKRA ALKALMAS HELY



A Kinect érzékelőnek látnia kell téged, neked pedig helyre van szükséged ahhoz, hogy mozoghass. Az érzékelő akkor lát, ha körülbelül 2 méterre játszol tőle. Ha ketten játszotok, akkor körülbelül 2,5 méterre kell lennetek az érzékelőtől.

A játékhoz szükséges terület függ az érzékelő elhelyezésétől, valamint más tényezőktől. A játék útmutatójából tájékozódhatsz arról, hogy elég-e az érzékelő játéktérületének egy része is.

⚠ FIGYELEM!

Ügyelj arra, hogy játék közben elég helyed legyen a szabad mozgásra.

A Kinect érzékelővel történő játékhoz különböző mértékű mozgásra lehet szükség. Vigyázz arra, hogy meg ne üsd a többi játékost, a környezetben tartózkodókat, a háziállatokat, a bútorokat, ne ütközz beléjük, és ne botolj meg bennük. Ha játék közben állsz vagy mozogsz, olyan padlón kell állnod, amelyen jól megvetheted a lábad.

Játék előtt:

- Nézz körül minden irányban (jobbra, balra, előre, hátra, lefelé és felfelé), hogy nincsenek-e ott olyan dolgok, amelyekbe beleütközhetesz, vagy amelyekben megbotolhatsz.
- Ne játszd túl közel ablakhoz, falhoz, lépcsőhöz stb.
- Vigyázz, nehogy megbotolhass valamiben – például játékokban, bútordarabokban vagy nem rögzített szőnyegekben. Figyeld oda, ha gyermekek vagy háziállatok vannak a közelben. Ha szükséges, vidd el a tárgyakat és küldd el az embereket a játéktérületről.
- Felnézni se felejtsd el. Figyeld a világítótestekre, ventilátorokra és a

fejed fölött lévő egyéb tárgyra, amikor megvizsgálod, hogy elegendő-e a hely.

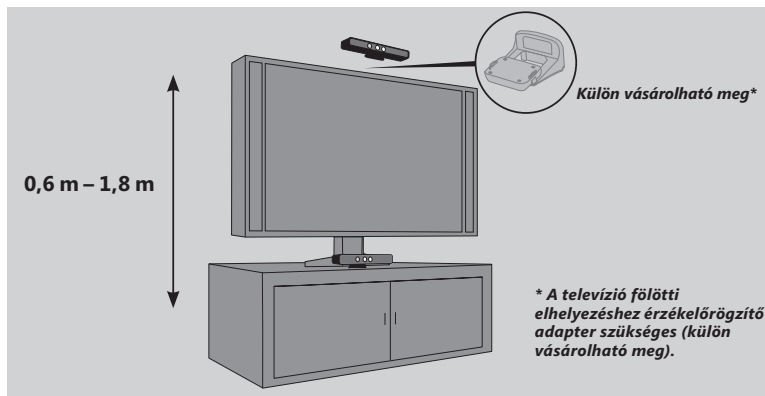
Játék közben:

- Maradj olyan távol a televíziótól, hogy hozzád ne érheszen.
- Vigyázz, hogy ne kerülj túl közel más játékosokhoz, a környezetben tartózkodó személyekhez és háziállatokhoz. A biztonságos távolság függ a játéktól, ezért amikor a szükséges távolságot vizsgálod, vedd figyelembe, hogy mit csinálsz játék közben.
- Továbbra is figyelj, nehogy tárgyakba vagy személyekbe ütközz, illetve megbotolj bennük. Játék közben is bekerülhetnek személyek vagy tárgyak a játékhoz szükséges területre, ezért állandóan figyelned kell a környezetére.

Ügyelj arra, hogy játék közben mindig jól meg tudj vetni a lábad:

- Olyan sík padlón játszd, amelyen a játékhoz szükséges mértékben megtapad a lábad.
- Csak a játéknak megfelelő lábbelit viseld (tehát például ne magas sarkú cipőt vagy papucsot), illetve megfelelő feltételek esetén meztlenül is játszhat.

AZ ÉRZÉKELŐ HELYÉNEK KIVÁLASZTÁSA



Akkor lesz optimális a játékterület és az érzékelő teljesítménye, ha 60 centiméter és 2 méter közötti magasságban helyezed el – de annál jobb, minél közelebb van az alsó vagy a felső határértékhez. Ezenkívül:

- Stabil felületre helyezd az érzékelőt.
- Ügyelj arra, hogy az érzékelő a tévékészülék középpontjával egy vonalba essen, és a lehető legközelebb legyen az asztal vagy a polc széléhez.
- Olyan helyre tedd az érzékelőt, ahonnan nem esik le, és ahol nem ütik meg játék közben.
- Ne tedd rá az érzékelőt a konzolra.
- Ne tedd az érzékelőt hangszóró elé vagy más olyan felületre, amely rezeg vagy hangot ad.
- Óvd az érzékelőt a közvetlen napfénytől.
- Ne használd hőforrás közelében. Csak a megadott üzemi hőmérséklettartományban (5 °C – 35 °C) használd az érzékelőt. Ha az érzékelő az előírt tartományon kívüli környezeti körülményeknek van kitéve, kapcsold ki, és mielőtt újra használnád, várd meg, hogy a hőmérséklete stabilizálódjon a megadott tartományon belül.

FONTOS!

Csak úgy változtass az érzékelő helyén, hogy a talpánál fogva elmozdítod. Ne állítsd kézzel az érzékelő látószögét (vagyis úgy, hogy megdöntöd a talpán). Miután üzembe helyezted az érzékelőt, hagyd, hogy az érzékelő motorjai beállítsák a látószögét, ellenkező esetben az érzékelő megsérülhet.

FIGYELEM!

Minden kábelt úgy helyezz el, hogy a környezetében lévő vagy áthaladó személyek vagy háziállatok számára minél kisebb legyen annak a veszélye, hogy a kábeleken elesnek vagy véletlenül megrántják őket. Amikor az érzékelő és a konzol nincs használatban, kihúzhatod az összes kábelt, hogy a gyerekek vagy a háziállatok ne férjenek hozzá a kábelekhöz. Ne engedd a gyerekeknek, hogy a kábelekkal játszanak.

FIGYELEM!

A tükröződés elkerülése

Próbáld meg a következőkkel minimalizálni a tükröződésből eredő szemfáradást:

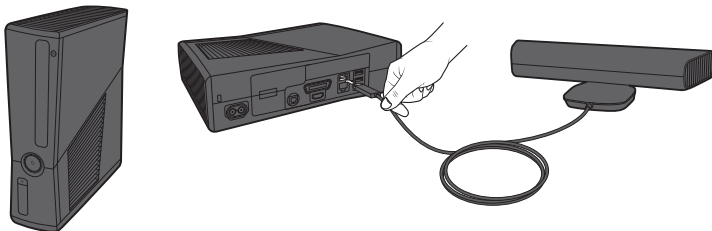
- Kényelmes távolságra helyezkedj el a monitortól vagy televíziótól és a Kinect érzékelőtől.
- Úgy helyezd el a monitort vagy televíziót és a Kinect érzékelőt, hogy ne essen rá olyan fény, amely tükröződhet, vagy a szoba elsőfénnyel csökkentse a beeső fényt.
- Használj megnyugtató természetes világítást, amely minimalizálja a tükröződést és a szem fáradását, ugyanakkor kontrasztosabb és jobban látható képet eredményez.
- Állítsd be megfelelően a monitor vagy a televízió fényerejét és kontrasztját.

AZ ÉRZÉKELŐ BEÁLLÍTÁSA

Mielőtt használatba veszed a Kinect érzékelőt, csatlakoztatni kell az Xbox 360 konzolhoz. Az Xbox 360 S konzolok esetében a konzol látja el árammal az érzékelőt. Eredeti Xbox 360 konzol használata esetén szabványos fali aljzathoz is csatlakoztatni kell a konzolt.

Az érzékelő csatlakoztatása az Xbox 360 S konzolhoz

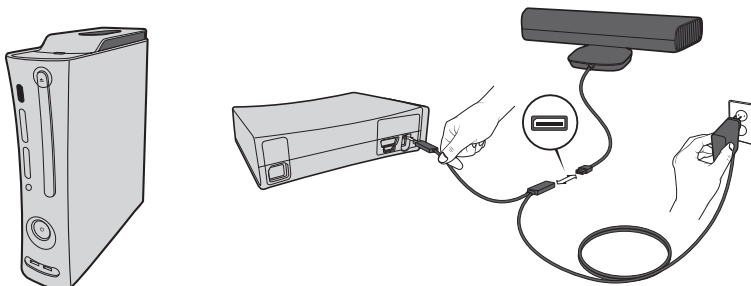
Úgy csatlakoztathatod az érzékelőt az Xbox 360 S konzolhoz, hogy bedugod az érzékelőt a konzol AUX csatlakozójába.



Xbox 360 S

Az érzékelő csatlakoztatása az eredeti Xbox 360 konzolhoz

Az érzékelő csak az eredeti Xbox 360 konzol hátulsó USB csatlakozójával működik.



Eredeti Xbox 360

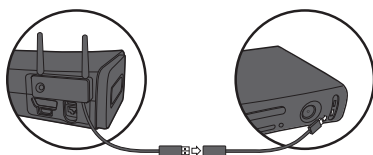
Csatlakoztatás az eredeti Xbox 360 konzolhoz:

- 1 Ha van valamilyen kiegészítő csatlakoztatva a konzol hátulsó USB csatlakozójához, válaszd le.
- 2 Csatlakoztasd az USB/tápkábelt az érzékelőhöz.
- 3 Csatlakoztasd az USB/tápkábelt a konzol hátulsó USB csatlakozójához.
- 4 Dugd be az USB/tápkábelnek a tápegység felőli végét egy elektromos aljzatba.

Csak a termékhez kapott vagy egy hivatalos szerviz által adott USB/tápkábelt használj.

Ha merevlemez nélküli eredeti Xbox 360 konzolt használsz, egy tárolóeszközt is csatlakoztatni kell, amelyen legalább 256 MB szabad terület van. Használhatsz Xbox 360 merevlemezt, Xbox 360 memóriaegységet vagy USB pendrive-ot.

Ha a hátsó USB csatlakozóhoz már csatlakoztatva van egy Xbox 360 vezeték nélküli hálózati adapter, akkor ki kell húzni annak az USB kábelét, és az előlő USB csatlakozóhoz kell csatlakoztatni a mellékelt WiFi hosszabbító kábelrel.



A vezeték nélküli hálózati adapter áthelyezése egy előlő USB csatlakozóba (csak ha szükséges):

- 1 Húzd ki a vezeték nélküli hálózati adapter kábelét a konzol hátsó USB csatlakozójából úgy, hogy magát az adaptert csatlakoztatva hagyd a konzolhoz.
- 2 Csatlakoztasd a WiFi hosszabbító kábel a vezeték nélküli hálózati adapter USB kábeléhez.
- 3 Dugd be a hosszabbítókábel másik végét a konzol valamelyik előlő USB csatlakozójába.

⚠ Elektromos biztonság

Mint számos más elektromos árammal működő eszköz esetében, a következő óvintézkedések figyelmen kívül hagyása áramütésből eredő súlyos sérülést vagy halált, tüzet okozhat, illetve a konzol károsodását eredményezheti.

Váltakozó áramú tápellátás esetén megfelelő áramforrást kell kiválasztani:

- Az érzékelő bemenetéhez 12 V egyenáramot kell csatlakoztatni, áramfelvétele 1,1 A. Csak az érzékelőhöz tartozékként vagy hivatalos szerviztől kapott, az USB/tápkábelben lévő tápegységet használd.
- Ellenőrizd, hogy az elektromos aljzat az USB/tápkábelben megadott áramot (feszültséget [V] és frekvenciát [Hz]) biztosítja-e. Ha nem vagy biztos abban, hogy otthonod milyen áramellátást kap, fordulj szakképzett villanyszerelőhöz.
- Ne használj nem szabványos áramforrást, például generátort vagy invertert, még abban az esetben sem, ha a feszültség és a frekvencia megfelelőnek tűnik. Csak szabványos fali aljzattól elérhető váltóáramot alkalmazz.
- Ne terheld túl a fali aljzatot, hosszabbítót, elosztót vagy más villamos dugaszolóaljzatot. Ellenőrizd, hogy az engedélyezett terhelésük elegendő-e az érzékelő

által felvett (az USB/tápkábelben feltüntetett) és az azonos áramkörön lévő összes egyéb eszköz által felvett teljes (amperben [A] megadott) áramerősség kezelésére.

Az USB/tápkábel védelme érdekében:

- Óvd a kábelt a becsípődéstől és az erős meghajlítástól, különösen az aljzathoz és az érzékelőhöz csatlakozó részeknél.
- Óvd a kábelt a rálépéstől.
- Ne rángasd a kábelt, ne köss rá csomót, ne hajlítsd meg erősen, és ne végezz vele más, nem rendeltetésszerű műveletet.
- Ne tedd ki a kábelt hőnek.
- Tartsd távol a kábeltől a gyermekeket és háziállatokat. Ne engedd nekik, hogy megharapják vagy a szájukba vegyék a kábelt.
- A dugasznál fogva húzd ki a kábelt, ne a kábelnél fogva.

Ha az USB- vagy tápkábel bármilyen módon megsérül, azonnal hagyd abba a használatát, és fordulj az Xbox ügyfélszolgálatához a cseréje érdekében.

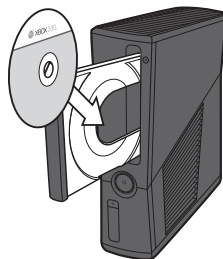
Húzd ki az érzékelő USB/tápkábelét villámlással járó zivatar idején, vagy ha hosszabb ideig nem használod.

Az érzékelő szoftverének telepítése a konzolra

A konzol rendszerét frissíteni kell ahhoz, hogy használni lehessen a Kinect érzékelővel.

A konzol frissítése:

- 1 Kapcsold be a konzolt, és helyezd be a mellékelt lemezt. A frissítés automatikusan települ. Ha nem indul el automatikusan a telepítés, válaszd ki a lemezt a vezérlőpulton (mintha egy játékot játszanál a lemezről).
- 2 Amikor megjelenik a telepítés befejeződéséről szóló üzenet, vedd ki a lemezt, és láss hozzá az érzékelő beállításához.



FIGYELEM!

Ne terheld túl magad!

A Kinect érzékelővel történő játékokhoz különböző mértékű testmozgásra lehet szükség.

Ha egészségi állapotod vagy betegségéd akadályozhat a biztonságos testgyakorlásban, fordulj orvoshoz, mielőtt használnád az érzékelőt. Akkor is fordulj orvoshoz:

- ha terhes vagy, vagy ennek gyanúja merül fel,
- ha szív- vagy légzőrendszeri rendellenesség van, ha hátadnak, ízületeidnek vagy egyéb testrészeidnek állapota ortopédiai szempontból rendellenes,
- ha magas a vérnyomásod,
- ha nehezedre esik a testmozgás, és
- ha orvosod a testi tevékenység korlátozására utasított.

Fordulj orvosodhoz, mielőtt elkezdesz bármilyen testgyakorlási vagy fitneszprogramot, amelyben az érzékelő is szerepel.

Ne játszd, ha kábítószer vagy alkohol hatása alatt állsz. Ügyelj arra, hogy

egyensúlyod és testi képességeid elégségesek legyenek a játék közbeni mozgáshoz.

Rendszeresen tarts szünetet!

- Állj meg pihenni, ha elfáradnak vagy fájnak az izmaid, az ízületeid vagy a szemed.
- Ha nagyfokú fáradtságot, hányingert, légszomjat, mellkasi szorulást, szédülést, enyhe vagy erős fájdalmat érzel, **AZONNAL HAGYD ABBA A JÁTÉKOT**, és fordulj orvoshoz.

A felnőttek figyeljenek oda a gyermekekre!

Ügyelj arra, hogy az érzékelőt használó gyermekek csak képességeiknek megfelelő játékokat játszzanak.

Ne használj a Kinect érzékelővel nem engedélyezett kiegészítőket és/vagy meg nem engedett kellékeket vagy más tárgyakat.

Az ilyen kiegészítők vagy tárgyak használatával sérülést okozhatsz magadnak és másoknak, valamint megrongálhatod az érzékelőt és más tárgyakat.

AZ ÉRZÉKELŐ TISZTÍTÁSA

Az érzékelő tisztítása esetén:

- Csak az érzékelő külsejét tisztítsd.
- Használj száraz textiliát – ne használj súrolószivacsot, tisztítószeret, súrolóport, oldószert (például alkoholt, benzint, hígítót vagy benzolt), illetve más folyékony vagy aeroszolos tisztítóeszközt.
- Ne használj sűrített levegőt.
- Ne próbálkozz a csatlakozók megtisztításával.
- Töröld meg egy száraz törülközővel azt a felületet, amelyen az érzékelő áll.
- Óvd az érzékelőt a nedvességtől. A tűz és az áramütés veszélyének csökkentése érdekében óvd az érzékelőt az esőtől és az egyéb nedvességtől.

HIBAEHÁRÍTÁS

Ha problémával találkozol, próbálkozz az alábbi ismertetett megoldásokkal.

Nem működik az érzékelő

- Ellenőrizd, hogy csatlakoztatva vannak-e a kábelek. Ha egy eredeti Xbox 360 konzollal használsz az érzékelőt, ellenőrizd, hogy a hátulsó USB csatlakozóhoz van-e csatlakoztatva, és hogy csatlakoztatva van-e az USB/tápkábel. Az érzékelő előlapján lévő jelzőfény világít, ha az érzékelő be van kapcsolva.
- Csak jól szellőző területen használd az érzékelőt.
- Ha még nincs telepítve az érzékelő szoftvere, helyezd be az érzékelő szoftverét tartalmazó lemezt, és végezz róla rendszerfrissítést.

Az érzékelő nem látja a játékost

- Játssz az érzékelő játékterületén belül.
- Kapcsold fel a lámpát, hogy világosabb legyen a játékterület.
- Akadályozd meg, hogy közvetlen fény (például napfény) essen az érzékelőre.
- Vegyél fel más ruhát, amely elűt a játékterület hátterétől.
- Töröld meg az érzékelő lencséjét egy száraz törlőkendővel.
- Ellenőrizd, hogy nem takarja-e ki valamilyen tárgy az érzékelő látóterét.

Az érzékelő szem előtt téveszti a játékost

Ha az érzékelő már nem követ, próbálkozz meg azzal, hogy elhagyod a játékterületet, majd visszatérsz.

Az érzékelő nem hallja a játékost

- Ne tedd az érzékelőt olyan helyre, ahol rezgést keltő dolgok (például tévéhangszórók vagy más hangforrások) vannak.
- Ellenőrizd, hogy nem takarja-e ki valamilyen tárgy az érzékelő mikrofonjait.

Az érzékelő motorjai nem állítják be az érzékelő látószögét

- Ellenőrizd, hogy csatlakoztatva vannak-e a kábelek, és világít-e az érzékelő jelzőfénye. Ha eredeti Xbox 360 konzollal használsz az érzékelőt, a hátsó USB csatlakozóhoz kell csatlakoztatni (nem előlő USB csatlakozóhoz), és az USB/tápkábelt csatlakoztatni kell egy konnektorhoz.
- Ellenőrizd, hogy nem akadályozza-e valami az érzékelő mozgását.
- Ne billentsd meg az érzékelőt a talpán, és ne módosítsd kézzel az érzékelő látószögét. Hagyd, hogy az érzékelő motorjai állítsák be automatikusan a látószöget, ellenkező esetben az érzékelő megsérülhet.

HA TOVÁBBI SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉG

A gyakori kérdésekre adott válaszokat, a hibaelhárítási lépéseket és az Xbox ügyfélszolgálat kapcsolatfelvételi adatait a következő webhelyen találod: www.xbox.com/support.

Ne vidd vissza javítás céljából az Xbox 360 konzolt vagy tartozékait a forgalmazóhoz. A hibaelhárítással és a javítással kapcsolatos tájékoztatásért keresd fel a www.xbox.com/support webhelyet.



FIGYELEM!

Ne próbálkozz a javítással

Ne próbáld meg a készüléket és a tápegységet szétszedni, kinyitni, szervizelni vagy módosítani, mert ez áramütés kockázatával és egyéb veszéllyel jár. Az olyan jelek, amelyek az eszköz felnyitására, illetve módosítására irányuló kísérletre utalnak (beleértve a címkék lehúzását, kilyukasztását és eltávolítását is), érvénytelenné teszik a korlátozott garanciát.

NYILATKOZAT GYÁRTÓI JÓTÁLLÁSRÓL

A jelen gyártói jótállást a Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Ireland (továbbiakban: "Microsoft") biztosítja a végfelhasználó (fogyasztó) részére.

A KINECT SENSOR HASZNÁLATÁVAL A FOGYASZTÓ ELFOGADJA A JELEN JÓTÁLLÁSBAN FOGLALTAKAT. A TERMÉK ÜZEMBE HELYEZÉSÉT MEGELŐZŐEN KÉRJÜK A JELEN JÓTÁLLÁSI NYILATKOZAT ALAPOS ÁTOLVASÁT. HA A FOGYASZTÓ A JELEN JÓTÁLLÁST NEM FOGADJA EL, NE HASZNÁLJA A KINECT SENSORT, HANEM A VÉTELÁR VISSZATÉRÍTÉSE ÉRDEKÉBEN ÜZEMBE HELYEZÉS ÉS HASZNÁLAT NÉLKÜL KÜLDJE VISSZA AZT A FORGALMAZÓNAK (VIZSZONTELADÓNAK) VAGY A MICROSOFTNAK.

A Microsofttal a következő honlapra történő belépés útján veheti fel a kapcsolatot: <http://www.xbox.com/>.

A jelen gyártói jótállás különbözik minden más, a forgalmazókra és gyártókra kötelező, nemzeti jogszabályn alapuló jótállástól és/vagy szavatosságtól. A jelen jótállás célja és rendeltetése az, hogy a fogyasztó nemzeti joga által meghatározott körben és terjedelemmel többletjogokat biztosítson az adott fogyasztó részére akként, hogy e többletjogok a fogyasztót egyébként jogszabály, így különösen a Polgári Törvénykönyvről szóló 1959. évi IV. törvény (Ptk.), az egyes tartós fogyasztási cikkekre vonatkozó kötelező jótállásról szóló 151/2003. (IX.22.) kormányrendelet, valamint a fogyasztóvédelemről szóló 1997. évi CLV. törvény erejénél fogva megillető jogokat nem csorbíthatják. A jelen gyártói jótállásból eredő jogok harmadik személyre nem ruházhatók át.

1. Fogalom-meghatározások

A jelen jótállás alkalmazásában az alábbi kifejezések a következő jelentéssel bírnak:

- „Kinect Sensor”: hivatalos kiskereskedelmi forgalomban újként beszerzett Kinect Sensor.
- „Szokásos otthoni használat”: a Kinect Sensor használati útmutatójának megfelelő, szokásos és rendeltetésszerű, nem üzleti vagy haszonszerzési célú, otthoni körülmények között történő, fogyasztókénti használat.
- „Jótállási idő”: a 2. pontban írtakkal összhangban a Kinect Sensor megvásárlását követő 1 év.
- „Fogyasztó”: az a fogyasztó, aki végfelhasználóként a Kinect Sensort eredetileg megvette.

2. Időbeli hatály

A fogyasztót a reá irányadó nemzeti jogszabályok alapján megillető jogok sérelme nélkül, és feltéve, hogy az

alkalmazandó jogszabályok hosszabb, a gyártót kötelező jótállási időtartamot nem írnak elő, a Microsoft a jelen gyártói jótállást az attól számított 1 (egy) éves időtartamra (gyártói jótállási idő) vállalja, hogy a fogyasztó a Kinect Sensort a hivatalos kereskedőtől beszerezte.

3. Területi hatály

A jelen gyártói jótállást a Microsoft kizárólag azon termékek vonatkozásában vállalja, amelyeket a fogyasztó a következő országok valamelyikében (ideértve azok esetleges külbirtokait, gyarmatait és/vagy tengerentúli területeit/megyéit) szerzte be: Ausztria, Belgium, Ciprus, Csehország, Dánia, Dél-Afrikai Köztársaság, Egyesült Királyság, Finnország, Franciaország, Görögország, Hollandia, Írország, Lengyelország, Luxemburg, Magyarország, Németország, Norvégia, Olaszország, Oroszország, Portugália, Spanyolország, Svájc, Svédország és Szlovákia.

Felhívjuk a figyelmet arra, hogy amennyiben a fogyasztó a Kinect Sensort külföldről (lakóhelyétől/tartózkodási helyétől eltérő országból) szerzi be, úgy az e termékbekhozatalra irányadó jogszabályokat be kell tartani.

4. Jótállás

- A Microsoft a fogyasztó felé jótáll azért, hogy a jótállási időn belül és szokásos otthoni használat mellett a Kinect Sensor nem hibásodik meg.
- A Microsoft csak a jelen jótállást nyújtja azzal, hogy a jótállás kizárólag Kinect Sensorra és az esetlegesen hozzá tartozó használati útmutatókra vonatkozik kivéve, ha az adott fogyasztóra irányadó nemzeti jogszabályok eltérően rendelkeznek. A Microsoft nevében harmadik személy a jelen jótálláson túlmenően semminemű egyéb jog- és/vagy kellékszavatosságot nem vállalhat.
- HA A FOGYASZTÓ NEMZETI JOGA MÁSKÉNT NEM RENDELKEZIK, AZ IRÁNYADÓ JOGSZABÁLYOK ÁLTAL A FOGYASZTÓK RÉSZÉRE ESETLEGESEN BIZTOSÍTOTT KELLÉKSZAVATOSSÁGI JOGOK IDŐTARTAMA, IDEÉRTVE A TERMÉK FORGALMAZHATÓSÁGÁRA ÉS/VAGY MEGHATÁROZOTT HASZNÁLATI CÉLRA VALÓ ALKALMASSÁGÁRA VONATKOZÓ SZAVATOSSÁGOT IS, NEM LEHET HOSSZABB A JELEN GYÁRTÓI JÓTÁLLÁSI IDŐNÉL.

5. Jótállási igény érvényesítése

- A jótállási igény érvényesítését megelőzően, kérjük, tanulmányozza a

<http://www.xbox.com/> honlapon lévő hibakeresési javaslatainkat.

- (b) Ha a hibakeresés nem vezetett eredményre, kérjük, hogy kövesse a <http://www.xbox.com/> honlapon olvasható utasításokat. Ha nincs internet-hozzáférése, akkor segítségért hívja a 06 80 018590 telefonszámot.

6. Microsoft jótállási felelőssége

- (a) A fogyasztó által jótállási igény érvényesítése céljából visszaküldött Kinect Sensort a Microsoft a kézhezvételt követően megvizsgálja.
- (b) A Microsoft ezt követően saját belátása szerint eldönti, hogy a Kinect Sensorban fennálló hiba a jótállási idő alatt, és egyúttal rendeltetésszerű, normál használat során keletkezett-e. Ha a Kinect Sensorban észlelt hiba a jelen gyártói jótállás körébe tartozik, - a fogyasztóra vonatkozó nemzeti jogszabály eltérő rendelkezése hiányában - a Microsoft köteles a terméket és/vagy a tartozékot megjavítani, kicserélni vagy saját választása szerint az adott vételárat visszatéríteni a fogyasztó részére. A Microsoft a javításhoz saját választása szerint igénybe vehet akár új, akár felújított alkatrészeket, illetve a cseretermék és/vagy -tartozék szintén lehet akár új, akár felújított darab is.
- (c) A javítást illetve cserét követően Kinect Sensorra vonatkozó jótállás a gyártói jótállási idő lejártáig, de legalább a kijavított vagy cserélt termék fogyasztó általi kézhezvételétől számított 95 (kilencvenöt) napig változatlanul fennmarad.
- (d) AZ ALKALMAZANDÓ NEMZETI JOG ELTÉRŐ RENDELKEZÉSE HIÁNYÁBAN, A KINECT SENSOR, ILLETVE ENNEK KIJAVÍTÁSA, CSERÉJE VAGY ÁRVISSZATÉRÍTÉSE TEKINTETÉBEN FENNÁLLÓ JÓTÁLLÁSI FELELŐSSÉGEN TÚLMENŐEN A MICROSOFT TOVÁBBI JOG- ÉS/VAGY KELLÉKSZAVATOSSÁGOT NEM VÁLLAL.
- (e) Ha a Kinect Sensor a gyártói jótállás követően hibásodik meg, a Microsoft jótállásra nem köteles. A jótállási idő elteltét követően a Microsoft jogosult az adott Kinect Sensorral összefüggésben elvégzett hibaazonosítási és -javítási tevékenységért megfelelő díjat felszámítani abban az esetben is, ha ezen tevékenység nem jár eredménnyel.

7. Jótállási felelősséget kizáró körülmények

A gyártói jótállás nem érvényes, továbbá a Kinect Sensort a Microsoft még díj ellenében sem köteles kijavítani, ha

- (a) a Kinect Sensor általtal vagy annak során hibásodik meg, hogy azt nem Xbox 360

játékkonzollal, (így különösen személyi számítógéppel, vagy más videójátékkal) együtt használják;

- (b) a Kinect Sensort kereskedelmi célokra használják (például bérbe adják, vagy bármilyen módon ellenérték fejében harmadik személy számára lehetővé teszik annak használatát);
- (c) a Kinect Sensort felnyitják, módosítják vagy azon bármilyen jogszérűtlen fizikai vagy egyéb beavatkozást végeznek (ideértve a Kinect Sensort számítástechnikai vagy egyéb módon védő rendszerek sérelmét, vagy ennek kísérletét), vagy a termék gyári sorszámtól megváltoztatják, illetve eltávolítják;
- (d) a Kinect Sensor valamely külső okból (így például leejtés/leesés, a nem megfelelő szellőzés, vagy a termék csomagolásában elhelyezett használati útmutató előírásainak figyelmen kívül hagyása miatt) megsérül;
- (e) a Kinect Sensoron a Microsofttól eltérő személy végez javításokat.

8. KÁRFELELŐSSÉG KIZÁRÁSA

AZ ALKALMAZANDÓ NEMZETI JOG ELTÉRŐ RENDELKEZÉSE HIÁNYÁBAN A JELEN GYÁRTÓI JÓTÁLLÁS ALAPJÁN A MICROSOFT NEM FELEL SEMMINEMŰ KÖZVETETT, ESHETŐLEGES, KÜLÖNÖS VAGY KÖVETKEZMÉNYI KÁRÉRT, ADATVESZTÉSÉRT, SZEMÉLYISÉGI JOGOK ÉS BIZALMAS INFORMÁCIÓK SÉRELMEÉRT, ELMARADT HASZONÉRT, VALAMINT AZÉRT SEM, HA A FOGYASZTÓ A KINECT SENSOR HASZNÁLATÁRA KÉPTELEN. A MICROSOFT KÁRFELELŐSSÉGE AKKOR SEM ÁLL FENN, HA A MICROSOFT-OT A KÁROK BEKÖVETKEZÉSÉNEK LEHETŐSÉGÉRE ELŐZŐLEG FIGYELMEZTETTÉK, VAGY HA A KÁROSULTAKAT ÉS/VAGY JOGUTÓDJAIKAT MEGILLETŐ JOGORVÉNYESÍTÉSI ÉS/VAGY JOGORVOSLATI LEHETŐSÉGEK A BEKÖVETKEZETT KÁROK ORVOSLÁSÁRA NEM ALKALMAZKAT.

9. További rendelkezések

Ha a fogyasztó megsérti vagy kijátssza a Kinect Sensort számítástechnikai vagy egyéb módon védő rendszereket, avagy erre kísérletet tesz, az adott Kinect Sensor végérvényesen alkalmatlanná válhat a rendeltetésszerű használatra. Minden ilyen jogszérűtlen beavatkozás a gyártói jótállás semmisségét vonja maga után azzal, hogy ezt követően a Microsoft még díjazás ellenében sem kötelezhető a meghibásodott termék javítására.

10. Alkalmazandó jog

A jelen gyártói jótállás rendelkezéseire illetve azok értelmezésére a fogyasztó lakhelye (tartózkodási helye) szerinti állam jogát kell alkalmazni, a nemzetközi magánjogra vonatkozó (jog)szabályok kivételével.

SZOFTVER FELHASZNÁLÁSI ENGEDÉLY

A KINECT SENSOR HASZNÁLATÁVAL A FOGYASZTÓ ELFOGADJA A JELEN SZOFTVER FELHASZNÁLÁSI ENGEDÉLYBEN FOGLALTAKAT. A TERMÉK ÜZEMBE HELYEZÉSÉT MEGELŐZŐEN KÉRJÜK A JELEN SZOFTVER FELHASZNÁLÁSI ENGEDÉLY ALAPOS ÁTOLVASÁT. HA A FOGYASZTÓ A JELEN SZOFTVER FELHASZNÁLÁSI ENGEDÉLYT NEM FOGADJA EL, NE HASZNÁLJA A KINECT SENSORT, HANEM A VÉTELÁR VISSZATÉRÍTÉSE ÉRDEKÉBEN ÜZEMBE HELYEZÉS ÉS HASZNÁLAT NÉLKÜL KÜLDJE VISSZA AZT A FORGALMAZÓNAK (VISZONTELADÓNAK) VAGY A MICROSOFTNAK. A Microsofttal a következő honlapra történő belépés útján veheti fel a kapcsolatot: <http://www.xbox.com/>.

1. Fogalom-meghatározások

A jelen szoftver felhasználási engedély alkalmazásában az alábbi kifejezések a következő jelentéssel bírnak:

- (a) „Xbox 360”: Xbox 360 játékkonzol.
- (b) „Xbox 360 S”: Xbox 360 S játékkonzol.
- (c) „Engedélyezett kiegészítők”: olyan Microsoft-márkanévvel ellátott Xbox 360 vagy Xbox 360 S hardver-kiegészítők, vagy Microsoft felhasználási engedéllyel rendelkező, nem Microsoft-márkanévű Xbox 360 vagy Xbox 360 S hardver-kiegészítők, amelyek csomagolásán szerepel a „Licensed for Xbox” megjelölés (Logo). A Kinect Sensor olyan engedélyezett kiegészítő, amely kizárólag a jelen szoftver felhasználási engedély keretein belül használható.
- (d) „Engedélyezett játékok”: a Microsoft által kiadott vagy általa engedélyezett Xbox 360-as videójáték-lemezek, valamint a Microsoft Xbox LIVE service-ről letöltött különböző játék-tartalmak, így például avatárok, letölthető játékok, játék-frissítések, illetve -bővítmények.
- (e) „Szoftver”: a Kinect Sensorra telepített szoftver, ideértve a Microsoft által mindenkor hozzáférhetővé tett frissítéseket is.
- (f) „Nem engedélyezett kiegészítők”: minden engedélyezett kiegészítőtől

eltérő hardver-kiegészítő, kivéve a pendrive-okat/USB-kulcsokat, az álló és/vagy mozgóképek rögzítésére alkalmas digitális fényképezőgépeket, valamint zene lejátszására, fényképek és/vagy mozgóképek megjelenítésére használt zenejátszó készülékeket.

- (g) „Nem engedélyezett játékok”: bármely adathordozóra (CD, pendrive/USB-kulcs stb.) feltöltött, illetve hozzáférhetővé tett videójátékok, vagy játéktartalmak, amelyek nem tartoznak az engedélyezett játékok körébe.
- (h) Nem engedélyezett szoftverek”: azok az engedélyezett szoftverek körébe nem tartozó szoftverek, amelyeket nem a Microsoft hoz forgalomba, vagy tesz hozzáférhetővé Xbox 360 vagy Xbox 360 S játéklemezeken, a Microsoft Xbox LIVE service-en, illetve a Xbox.com honlapon, vagy amelyek a Microsoft által adott forgalomba hozatali engedéllyel nem rendelkeznek.
- (i) „Fogyasztó”: az a fogyasztó, aki végfelhasználóként a Kinect Sensort eredetileg megvette.

2. Felhasználási engedély

A fogyasztóra vonatkozó nemzeti jog eltérő rendelkezése hiányában a jelen felhasználási engedély az abban foglalt, meghatározott jogokat biztosítja a fogyasztó számára.

- (a) A jelen engedély kizárólag arra jogosít, hogy a fogyasztó a 3. pontban írt területen belül a Kinect Sensorra telepített, és a Microsoft által időről időre frissített szoftvert – a tulajdonjog megszerzése nélkül – használja. A szoftver bármilyen másolása vagy visszafejtése tilos.
- (b) A szoftver használatával a fogyasztó kifejezetten elfogadja az alábbi szerződéses feltételeket:
 - (i) **A Kinect Sensor kizárólag Xbox 360 vagy Xbox 360 S típusú konzollal használható, így különösen kizárt e körben személyi számítógépek, vagy más videójáték-konzolok használata. A Kinect Sensorral csak engedélyezett játékok használhatóak. Nem**

engedélyezett kiegészítők és/vagy nem engedélyezett játékok használata tilos. A Microsoft által végzett szoftver-frissítéseket követően fennáll annak lehetősége, hogy a nem engedélyezett kiegészítők és/vagy nem engedélyezett játékok a Kinect Sensorban való használatra akár időlegesen, akár véglegesen alkalmatlanná válhatnak.

- (ii) **A Kinect Sensort nem engedélyezett szoftverrel tilos használni, ellenkező esetben ugyanis a Kinect Sensor a soron következő hivatalos frissítéssel egyidejűleg vagy azt követően a rendeltetésszerű használatra véglegesen alkalmatlanná válhat.**
- (iii) A Kinect Sensort számítástechnikai vagy egyéb módon védő rendszerek megsértése, kijátszása, avagy ezek megkísérlése tilos, ez esetben ugyanis a Kinect Sensor a soron következő hivatalos frissítéssel egyidejűleg vagy azt követően a rendeltetésszerű használatra véglegesen alkalmatlanná válhat.
- (iv) A Microsoft jogosult olyan műszaki intézkedéseket, így különösen szoftver-frissítéseket alkalmazni, amelyek célja a nem engedélyezett kiegészítők és/vagy nem engedélyezett játékok használatának megakadályozásán, valamint a Kinect Sensort számítástechnikai vagy egyéb módon védő rendszerek megfelelő működésének biztosításán túlmenően az, hogy a Kinect Sensort kizárólag Xbox 360 játékkonzollal lehessen használni.
- (v) **A Microsoft jogosult minden előzetes értesítés nélkül szoftver-frissítéseket végezni, valamint a termékeket számítástechnikai vagy egyéb módon védő rendszereket megújítani (frissíteni).**

A jelen szerződéses rendelkezések megsértésével megvalósított szoftver-használat következménye az, hogy a gyártói jótállásból fakadó jogosultságok, valamint a Kinect Sensorral kapcsolatos egyéb bevői jogosítványok nem érvényesíthetők.

3. Területi hatály

A jelen szoftver felhasználási engedély kizárólag azon termékek vonatkozásában érvényes, amelyeket a fogyasztó a következő országok valamelyikében (ideértve azok esetleges külbirtokait, gyarmatait és/vagy tengerentúli területeit/megyéit) szerezte be: Ausztria, Belgium, Ciprus, Csehország, Dánia, Dél-Afrikai Köztársaság, Egyesült Királyság, Finnország, Franciaország, Görögország, Hollandia, Írország, Lengyelország, Luxemburg, Magyarország, Németország, Norvégia, Olaszország, Oroszország, Portugália, Spanyolország, Svájc, Svédország és Szlovákia.

4. Jótállás

A Microsoft által vállalt gyártói jótállás kizárólag a jelen szoftver Kinect Sensorral összefüggő jogszerű használatára terjed ki. Ezt meghaladó jogok csakis abban az esetben illetik meg a fogyasztót, ha az adott fogyasztóra irányadó nemzeti jogszabályok ekként rendelkeznek. A Microsoft nevében harmadik személy a jelen jótálláson túlmenően semminemű egyéb jog- és/vagy kellekszavatosságot nem vállalhat.

5. KÁRFELELŐSSÉG KIZÁRÁSA

AZ ALKALMAZANDÓ NEMZETI JOG ELTÉRŐ RENDELKEZÉSE HIÁNYÁBAN A JELEN GYÁRTÓI JÓTÁLLÁS ALAPJÁN A MICROSOFT NEM FELEL SEMMINEMŰ KÖZVETETT, ESHETŐLEGES, KÜLÖNÖS VAGY KÖVETKEZMÉNYI KÁRÉRT, ADATVESZTÉSÉRT, SZEMÉLYISÉGI JOGOK ÉS BIZALMAS INFORMÁCIÓK SÉRELMEÉRT, ELMARADT HASZONÉRT, VALAMINT AZÉRT SEM, HA A FOGYASZTÓ A SZOFTVER HASZNÁLATÁRA KÉPTLEN. A MICROSOFT KÁRFELELŐSSÉGE AKKOR SEM ÁLL FENN, HA A MICROSOFT-OT A KÁROK BEKÖVETKEZÉSÉNEK LEHETŐSÉGÉRE ELŐZŐLEG FIGYELMEZTETTÉK, VAGY HA A KÁROSULTAKAT ÉS/VAGY JOGUTÓDJAIKAT MEGILLETŐ JOGORVÉNYSÍTÉSI ÉS/VAGY JOGORVOSLATI LEHETŐSÉGEK A BEKÖVETKEZETT KÁROK ORVOSLÁSÁRA NEM ALKALMASAK.

6. Alkalmazandó jog

A jelen gyártói jótállás rendelkezéseire illetve azok értelmezésére a fogyasztó lakhelye (tartózkodási helye) szerinti állam jogát kell alkalmazni, a nemzetközi magánjogra vonatkozó (jog)szabályok kivételével.

JOGI RENDELKEZÉSEK

Az elhasznált elektromos és elektronikus berendezések kezelése



Ha a terméken vagy a csomagolásán ez a szimbólum található, az azt jelenti, hogy a termék nem helyezhető el a háztartási hulladékok között. A te feladatod arról gondoskodni, hogy a használt villamos vagy elektronikus berendezések visszagyűjtésével foglalkozó átvételi helyre eljuttasd. A szelektív hulladékgyűjtés, illetve a hulladékok újrafelhasználása segít a természeti erőforrások kímélésében, továbbá az emberi egészségre és környezetre gyakorolt negatív hatások csökkentésében, amelyeket a nem megfelelő hulladékelhelyezés esetleg okozna, mert az elektromos és elektronikus termékekben veszélyes anyagok lehetnek jelen. A villamos és elektronikus hulladékok elhelyezésével kapcsolatos további tájékoztatásért fordulj a helyi városi/önkormányzati hivatalhoz, a háztartási hulladék elszállítását végző szolgáltatóhoz vagy a terméket értékesítő bolthoz. A WEEE-szabályozással kapcsolatos további információkért írd a weee@microsoft.com címre.

Ez a termék az NRTL listáján szereplő (UL, CSA, ETL stb.) és/vagy az IEC/EN 60950 jelű előírásoknak megfelelő (CE jelzésű) információtechnológiai berendezésekkel történő használatra készült.

Nyilatkozat az EU irányelveinek való megfelelésről

A Microsoft Corporation ezennel kijelenti, hogy ez a termék megfelel a 2006/95/EK és a 2004/108/EK irányelv alapvető követelményeinek és más vonatkozó rendelkezéseinek.

A megfelelőségvizsgálati eljárás által megkövetelt műszaki dokumentáció a következő címen érhető el:

Vállalat	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Cím	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
Ország	Irország



A lézer műszaki adatai

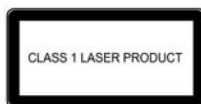


Vigyázat!

Az ebben a dokumentumban nem szereplő vezérlőszervek vagy beállítások használata, illetve eltérő eljárások alkalmazása esetén veszélyes sugárzás szabadulhat fel.

Ez az eszköz megfelel az 1. osztályú (Class 1) lézeres termékekre vonatkozó, IEC 60825-1:2007:03 jelű nemzetközi szabványnak. A készülék megfelel a 21 CFR 1040.10 és az 1040.11 jelű szabványnak is, kivéve az 50. sz., 2004. június 27-én kelt, a lézerekre vonatkozó tájékoztatóban foglalt eltéréseket.

A következő 1. osztályú lézercímke található az érzékelő talpán.



Vigyázat!

A rendszeren végrehajtott olyan módosítások, amelyeket a gyártó nem engedélyezett kifejezetten, megszüntethetik a felhasználónak a berendezés működtetésére való jogát.

COPYRIGHT

A jelen dokumentumban található adatok, az URL-címeket és más internetes weblapokra mutató hivatkozásokat is beleértve, előzetes bejelentés nélkül megváltozhatnak. Amennyiben másként nincs feltüntetve, a szövegben példaként szereplő vállalatok, szervezetek, termékek, tartománynevek, e-mail címek, emblémák, személyek, helyek és események kitaláltak, a valódi vállalatokhoz, szervezetekhez, termékekhez, tartománynevekhez, e-mail címekhez, emblémákhoz, személyekhez, helyekhez vagy eseményekhez való hasonlóság a véletlen műve. A vonatkozó szerzői jogi törvények betartása a felhasználó felelőssége. Anélkül, hogy korlátoznánk a szerzői jog körébe tartozó jogokat, a jelen dokumentum semmiféle része sem reprodukálható, nem tárolható és nem helyezhető el adatbázisokban, valamint nem továbbítható semmilyen formában és eljárással (elektronikusan, mechanikusan, fénymásolással, rögzítéssel vagy másféleképpen), semmiféle céllal. A fentiekhez a Microsoft Corporation kifejezett írásos engedélye szükséges.

A Microsoft rendelkezhet szabadalmakkal, bejegyzés alatt álló szabadalmakkal, védjegyekkel, szerzői jogokkal vagy más szellemi tulajdonjogokkal a dokumentum tárgykörére vonatkozóan. Hacsak a Microsoft valamelyik írásos licencszerződése másként nem rendelkezik, a jelen dokumentum rendelkezésre bocsátása nem jogosítja fel a felhasználót ezen szabadalmak, védjegyek, szerzői jogok vagy egyéb szellemi tulajdon használatára.

© 2010 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva.

A Microsoft, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE, az Xbox és az Xbox LIVE embléma, valamint a Kinect a Microsoft vállalatcsoport védjegye.

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

A gyakori kérdésekre adott válaszokat, a hibaelhárítási lépéseket és az Xbox ügyfélszolgálat kapcsolatfelvételi adatait a következő webhelyen találod: **www.xbox.com/support**.

Slovenčina

VAROVANIE

Pred prvým použitím produktu si v tejto príručke, v pokynoch pre konzolu Xbox 360 a v príručkách k ďalšiemu príslušenstvu alebo hrám prečítajte dôležité informácie týkajúce sa bezpečnosti a ochrany zdravia. Všetky príručky si odložte ako prípadný zdroj informácií v budúcnosti. Informácie o náhradných príručkách nájdete na webovej stránke www.xbox.com/support (pozrite si časť Ak potrebujete ďalšie informácie).

Obmedzená záruka na tento produkt je uvedená v tejto príručke a je k dispozícii aj online na webovej stránke www.xbox.com/support.

VAROVANIE

Skôr ako deťom dovoľíte používať senzor Kinect:

- Určte, na akej úrovni dokáže dieťa používať senzor (hranie hier, rozhovor alebo výmena obrazových správ s inými hráčmi online) a či musí byť počas týchto činností pod dozorom.
- Ak dieťaťu dovoľíte používať senzor bez dozoru, nezabudnite mu poskytnúť všetky informácie a pokyny týkajúce sa bezpečnosti a ochrany zdravia.

Dbajte na to, aby deti používajúce senzor Kinect hrali bezpečne.

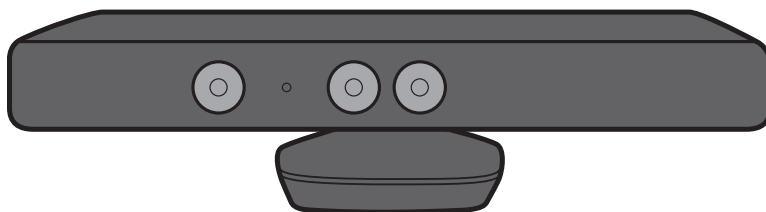
Dbajte na to, aby deti používajúce senzor Kinect hrali bezpečne a v rámci svojich limitov a aby rozumeli správnemu používaniu systému.



Tento symbol označuje informácie týkajúce sa bezpečnosti a ochrany zdravia v tejto príručke, ako aj v príručkách k príslušenstvu pre konzolu Xbox 360.

- 36 Senzor Kinect pre konzolu Xbox 360
- 37 Primeraný priestor na hranie
- 38 Výber vhodného umiestnenia senzora
- 39 Inštalácia senzora
- 43 Čistenie senzora
- 44 Riešenie problémov
- 45 Ak potrebujete ďalšie informácie
- 46 Záruka výrobcu
- 48 Licencia na software
- 50 Predpisy
- 51 Autorské práva
- 51 Technická podpora

SENZOR KINECT PRE KONZOLU XBOX 360

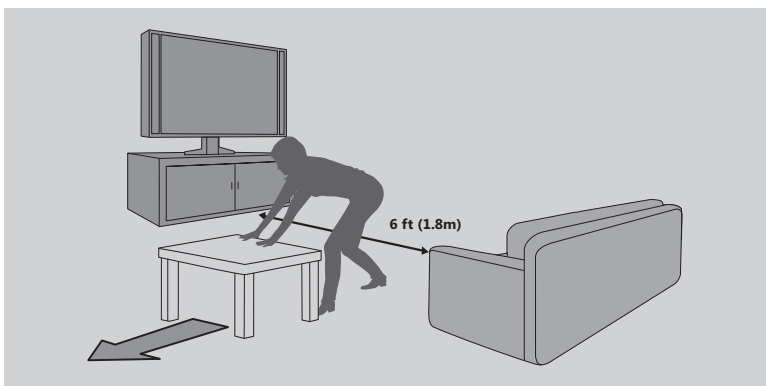


Senzor Kinect pre konzolu Xbox 360

Ďakujeme, že ste si vybrali senzor Kinect™ pre konzolu Xbox 360®. Senzor Kinect ponúka nový, revolučný spôsob hrania: ovládačom ste vy. Stačí sa len pohybovať a uvidíte, čo sa stane. Ovládajte konzolu Xbox 360 mávnutím rukou. Jediné skúsenosti, ktoré potrebujete, sú skúsenosti z bežného života.

Senzor Kinect je určený na používanie s videoherným a zábavným systémom Xbox 360. Ďalšie informácie o používaní senzora Kinect s konkrétnou hrou nájdete v dokumentácii dodanej s hrou.

PRIMERANÝ PRIESTOR NA HRANIE



Senzor Kinect vás musí dokázať rozoznať a vy na svoj pohyb potrebujete priestor. Senzor vás dokáže rozoznať, keď hráte približne 2 metre od senzora. Ak hráte dvaja, od senzora by ste mali byť vzdialení približne 2,5 metra.

Priestor na hranie sa líši v závislosti od umiestnenia senzora a ďalších faktorov. V pokynoch na hru nájdete ďalšie informácie o tom, či hra vyžaduje len časť priestoru na hranie snímaného senzomom.

VAROVANIE

Dbajte na to, aby ste počas hry mali dostatok priestoru na voľný pohyb

Hranie využívajúce senzor Kinect môže vyžadovať rozličné pohyby. Dbajte na to, aby ste počas hry neudreli iných hráčov, nevrazili do nich ani cez nich nespádli. Dávajte pozor aj na osoby okolo seba, domáce zvieratá, nábytok alebo iné predmety. Ak počas hrania stojíte alebo sa pohybujete, potrebujete tiež pevný podklad.

Pred hraním:

- Skontrolujte všetky smery (pozrite sa doprava, doľava, dopredu, dozadu, nadol a nahor), či sa okolo vás nenachádzajú predmety, ktoré by ste mohli zasiahnuť alebo prevrátiť.
- Dbajte na to, aby oblasť na hranie bola v dostatočnej vzdialenosti od okien, stien, schodov a pod.
- Skontrolujte, či sa okolo vás nenachádza nič, na čom by ste sa mohli potknúť, napríklad hračky, nábytok alebo voľné koberce. Dávajte tiež pozor na deti a domáce zvieratá v tejto oblasti. V prípade potreby presuňte predmety alebo ľudí z oblasti na hranie.

- Nezbudnite sa pozrieť nahor. Pri posudzovaní oblasti na hranie pamätajte na lustre, ventilátory a iné predmety nad hlavou.

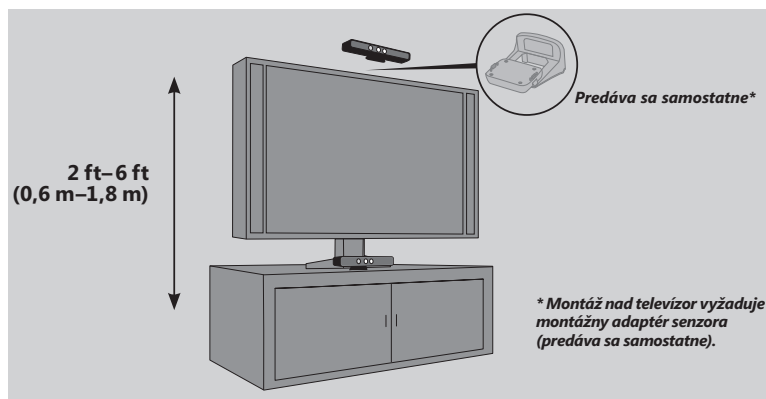
Počas hrania:

- Stojte v dostatočnej vzdialenosti od televízora, aby nedošlo ku kontaktu.
- Dodržiavajte dostatočnú vzdialenosť od iných hráčov, osôb okolo seba a domácich zvierat. Táto vzdialenosť môže byť pri jednotlivých hrách odlišná, takže pri jej určovaní berte do úvahy spôsob hrania.
- Dávajte pozor na predmety alebo osoby, ktoré by ste mohli zasiahnuť alebo na ktorých by ste sa mohli potknúť. Osoby alebo predmety sa môžu počas hrania dostať do oblasti na hranie, preto by ste vždy mali sledovať svoje okolie.

Počas hrania vždy stojte na pevnom podklade:

- Hrajte na rovnej podlahe s príľnavosťou dostatočnou na herné činnosti.
- Pri hraní používajte vhodnú obuv (žiadne vysoké opätky, šľapky a pod.) alebo buďte bosí (podľa potreby).

VÝBER VHODNÉHO UMIESTNENIA SENZORA



Ak chcete vytvoriť najvhodnejší priestor na hranie a dosiahnuť najlepší výkon senzora, umiestnite senzor do výšky 0,6 až 2 metre (čím bližšie k dolnému alebo hornému limitu, tým lepšie). Takisto:

- Senzor umiestnite na stabilný povrch.
- Senzor nasmerujte do stredu televízora a umiestnite v blízkosti prednej hrany stola alebo police.
- Senzor umiestnite na miesto, odkiaľ počas hry nespadne a kde doň nikto neudrie.
- Senzor neumiestňujte na konzolu.
- Senzor neumiestňujte na ani pred reproduktor alebo povrch, ktorý vibruje alebo spôsobuje hluk.
- Senzor uchovávajte mimo miest vystavených priamemu slnečnému svetlu.
- Nepoužívajte ho v blízkosti zdrojov tepla. Senzor používajte v rámci špecifikovaného rozsahu prevádzkovej teploty 5 °C – 35 °C. Ak je senzor vystavený podmienkam mimo predpísaného rozsahu, vypnite ho a skôr ako ho začnete znova používať, počkajte, kým sa teplota nestabilizuje v rámci špecifikovaného rozsahu.

DÔLEŽITÉ

Polohu senzora upravujte iba posúvaním podstavca. Zorný uhol senzora neupravujte ručne nakláňaním senzora na podstavci. Po dokončení inštalácie nechajte motory senzora upraviť zorný uhol. V opačnom prípade hrozí riziko poškodenia senzora.

VAROVANIE

Uložte všetky káble tak, aby osoby a domáce zvieratá, ktoré sa v ich blízkosti pohybujú, po nich nestúpali ani o ne náhodne nezavadili. Ak senzor a konzolu nepoužívate, mali by ste od nich odpojiť všetky káble a uchovať ich mimo dosahu detí a domácich zvierat. Nedovoľte deťom, aby sa hrali s káblami.

VAROVANIE

Zabránenie odrazom

Ak chcete minimalizovať únavu očí spôsobenú odrazmi, vyskúšajte tieto rady:

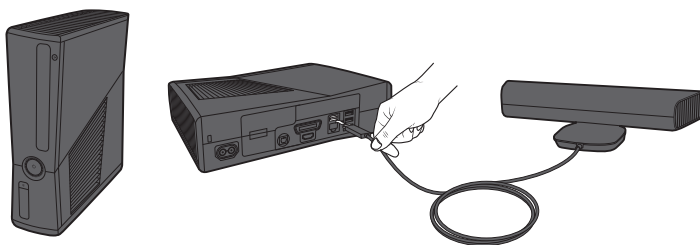
- Udržujte dostatočnú vzdialenosť od televízora alebo monitora a senzora Kinect.
- Televízor alebo monitor a senzor Kinect umiestnite mimo zdrojov svetla vytvárajúcich odrazy alebo úroveň svetla regulujte pomocou roliet.
- Zvoľte upokojujúce prirodzené svetlo, ktoré minimalizuje odrazy a únavu očí a zvyšuje kontrast a jas.
- Nastavte aj jas a kontrast televízora alebo monitora.

INŠTALÁCIA SENZORA

Skôr ako budete môcť senzor Kinect používať, musíte ho pripojiť ku konzole Xbox 360. V prípade konzol Xbox 360 S je senzor napájaný z konzoly. V prípade pôvodných konzol Xbox 360 budete musieť senzor zapojiť do štandardnej sieťovej zásuvky.

Pripojenie senzora ku konzole Xbox 360 S

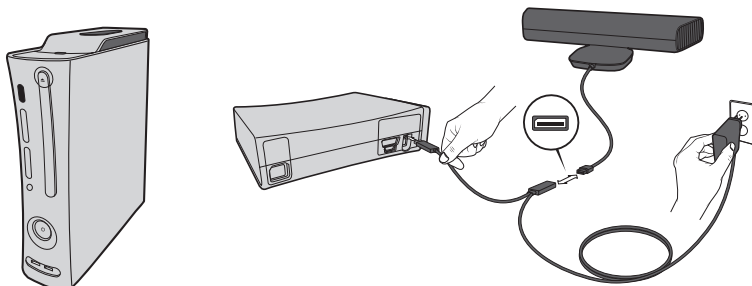
Senzor pripojíte ku konzole Xbox 360 S jednoduchým zapojením do portu AUX na konzole.



Xbox 360 S

Pripojenie senzora k pôvodnej konzole Xbox 360

Na pôvodnej konzole Xbox 360 funguje senzor iba so zadným portom USB.



Pôvodná konzola Xbox 360

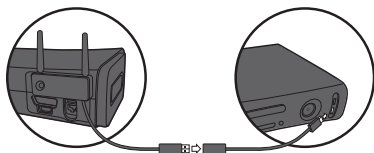
Postup pripojenia k pôvodnej konzole Xbox 360:

- 1** Zo zadného portu USB na konzole odpojte akékoľvek príslušenstvo.
- 2** Zapojte senzor do kábla USB/napájacieho kábla.
- 3** Zapojte kábel USB/napájací kábel do zadného portu USB na konzole.
- 4** Koniec kábla USB/napájacieho kábla so sieťovým adaptérom zapojte do sieťovej zásuvky.

Používajte iba kábel USB/napájací kábel, ktorý bol dodaný s produktom alebo ktorý ste dostali v autorizovanom servisnom stredisku.

Ak máte pôvodnú konzolu Xbox 360 bez pevného disku, mali by ste tiež pripojiť ukladacie zariadenie aspoň s 256 MB voľného miesta. Môžete použiť pevný disk pre Xbox 360, pamäťovú jednotku pre Xbox 360 alebo disk USB flash.

Ak používate adaptér bezdrôtovej siete pre Xbox 360, ktorý už je pripojený k zadnému portu USB, musíte odpojiť jeho kábel USB a pomocou dodaného predlžovacieho kábla WiFi ho znova zapojiť do predného portu USB.



Postup opätovného zapojenia adaptéra bezdrôtovej siete do predného portu USB:

- 1 Odpojte kábel adaptéra bezdrôtovej siete z portu USB na zadnej strane konzoly, pričom samotný adaptér nechajte pripojený ku konzole.
- 2 Ku káblu USB adaptéra bezdrôtovej siete pripojte predlžovací kábel WiFi.
- 3 Druhý koniec predlžovacieho kábla zapojte do portu USB na prednej strane konzoly.

⚠ Bezpečnosť pri práci s elektrickými zariadeniami

Rovnako ako u iných elektrických zariadení môže nedodržanie nasledujúcich upozornení spôsobiť vážne zranenie alebo smrť na následky úrazu elektrickým prúdom alebo požiaru, prípadne poškodenie senzora.

Ak používate sieťové napájanie, vyberte vhodný zdroj napájania:

- Vstup napájania senzora je 12 V, jednosmerný prúd 1,1 A. Používajte iba sieťový adaptér na káblu USB/napájacom kábli, ktorý bol dodaný so senzorom alebo ktorý ste dostali v autorizovanom servisnom stredisku.
- Overte, či je v elektrickej zásuvke také napätie, aké je uvedené na kábli USB/napájacom kábli (napätie [V] a frekvencia [Hz]). Ak si nie ste istí, aký typ napätia používate v domácnosti, obráťte sa na kvalifikovaného elektrikára.
- Nepoužívajte neštandardné zdroje napájania, napríklad generátory alebo prevodníky, dokonca ani vtedy, keď sa ich napätie a frekvencia zhodujú. Používajte iba sieťové napätie poskytované v štandardnej sieťovej zásuvke.
- Nepreťažujte sieťovú zásuvku, predlžovací kábel, predlžovací kábel s viacerými zásuvkami ani ostatné elektrické rozvody. Overte, či sú schopné preniesť celkové prúdové

zaťaženie (v ampéroch [A]) potrebné pre senzor (uvedené na kábli USB/napájacom kábli) a akékoľvek ďalšie zariadenia, ktoré sú zapojené v tom istom obvode.

Prevencia pred poškodením kábla USB/napájacieho kábla:

- Chráňte kábel pred prudkým stlačením alebo zalomením, hlavne v miestach, kde sa pripája k sieťovej zásuvke a senzoru.
- Chráňte kábel pred pošliapaním.
- Kábel nevytrhávajte, nezausľujte, nezalamujte ani s ním inak hrubo nezaobchádzajte.
- Kábel nevystavujte zdrojom tepla.
- Kábel udržiavajte mimo dosahu detí a domácich zvierat. Nedovoľte im, aby kábel trhali alebo hryzli.
- Kábel odpájajte ťahaním za zástrčku, nie za kábel.

Ak sa kábel USB/napájací kábel akýmkoľvek spôsobom poškodí, okamžite ho prestaňte používať, obráťte sa na oddelenie technickej podpory pre konzolu Xbox a požiadajte o jeho výmenu.

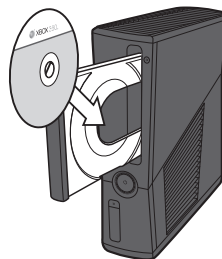
Kábel USB/napájací kábel senzora odpojte zo siete počas búrky alebo ak ho dlhší čas nepoužívate.

Instalácia softvéru senzora v konzole

Skôr ako budete môcť konzolu používať so senzorom Kinect, musíte aktualizovať jej systém.

Aktualizácia konzoly:

- 1 Zapnite konzolu a vložte dodaný disk. Aktualizácia sa nainštaluje automaticky. Ak sa nespustí automaticky, zvolte diskovú mechaniku na paneli (ako keby ste z disku hrali hru).
- 2 Po zobrazení hlásenia s potvrdením dokončenia inštalácie vyberte disk a začnite s inštaláciou senzora.



VAROVANIE

Nepreťažujte sa

Hranie využívajúce senzor Kinect môže vyžadovať rozličné fyzické aktivity.

Ak máte zdravotné problémy, ktoré ovplyvňujú bezpečné vykonávanie fyzických aktivít, poraďte sa s lekárom, skôr ako začnete senzor používať. Poradte sa s ním aj v prípade, ak:

- ste alebo môžete byť tehotná,
- máte problémy so srdcom, dýchaním, chrbtom, kĺbmi alebo iné ortopedické problémy,
- máte vysoký krvný tlak,
- máte ťažkosti pri fyzickom cvičení alebo
- vám bolo nariadené obmedziť fyzické aktivity.

Skôr ako začnete s cvičením alebo tréningovým režimom, pri ktorom sa používa senzor, poraďte sa s lekárom.

Nehrajte pod vplyvom drog ani alkoholu a dbajte na to, aby vaša rovnováha a fyzické schopnosti boli dostatočné na akékoľvek pohyby počas hrania.

Doprajte si pravidelné prestávky

- V prípade únavy alebo bolesti svalov, kĺbov alebo očí prestaňte hrať a oddýchnite si.
- Ak pocítujete nadmernú únavu, nevoľnosť, dýchacie ťažkosti, napätie v hrudníku, závrat, nepohodlie alebo bolesť, **OKAMŽITE PRESTAŇTE ZARIADENIE POUŽÍVAŤ** a poraďte sa s lekárom.

Dospelí – dozerajte na deti

Dbajte na to, aby deti používajúce senzor hrali v rámci svojich limitov.

So senzorom Kinect nepoužívajte nelicencované príslušenstvo, neoprávnené rekvizity ani iné predmety

Používanie takéhoto príslušenstva alebo predmetov môže viesť k vášmu zraneniu alebo zraneniu iných osôb, prípadne k poškodeniu senzora alebo iného majetku.

ČISTENIE SENZORA

Pri čistení senzora:

- Čistíte iba povrch senzora.
- Použite suchú handričku, nepoužívajte drsné čistiace pomôcky a prášky, saponáty, rozpúšťadlá (napríklad lieh, benzín, riedidlo alebo benzén) ani iné tekuté či aerosólové čistiadlá.
- Nepoužívajte stlačený vzduch.
- Nepokúšajte sa čistiť konektory.
- Povrch, na ktorom je umiestnený senzor, utrite pomocou suchej handričky.
- Nedovoľte, aby senzor namokol. Ak chcete zmenšiť riziko požiaru alebo úrazu elektrickým prúdom, nevystavujte senzor dažďu ani iným typom vlhkosti.

RIEŠENIE PROBLÉMOV

Ak sa vyskytnú problémy, vyskúšajte nasledujúce možné riešenia.

Senzor nefunguje

- Skontrolujte, či sú pripojené káble. Pri používaní s pôvodnou konzolou Xbox 360 skontrolujte, či je senzor pripojený k zadnému portu USB a či je zapojený kábel USB alebo napájací kábel. Po zapnutí senzora sa rozsvieti indikátor na prednej strane senzora.
- Dbajte na to, aby sa senzor nachádzal v dobre vetranom priestore.
- Ak ste ešte nenainštalovali softvér senzora, vložte disk so softvérom senzora a vykonajte aktualizáciu systému.

Senzor nedokáže rozoznať hráča

- Hrajte v priestore na hranie snímanom senzorom.
- Rozsvietením svetiel zosvetlite priestor na hranie.
- Zabráňte tomu, aby svetlá vrátane slnečného svetla svietili priamo na senzor.
- Skúste si obliecť iné oblečenie, ktoré kontrastuje s pozadi priestoru na hranie.
- Vyčistite šošovku senzora pomocou suchej handričky.
- Skontrolujte, či nič neblokuje zorný uhol senzora.

Senzor prestáva sledovať hráča

Ak vás senzor prestal sledovať, skúste opustiť priestor na hranie a znova sa doň vrátiť.

Senzor nesníma zvuky hráča

- Senzor neumiestňujte v blízkosti zdrojov vibrácií, reproduktorov televízora ani iných zdrojov zvuku.
- Skontrolujte, či nič neblokuje pole mikrofónu senzora.

Motory senzora neupravujú zorný uhol senzora

- Skontrolujte, či sú pripojené káble a či svieti indikátor senzora. Pri používaní s pôvodnou konzolou Xbox 360 musí byť senzor pripojený k zadnému portu USB, nie k prednému portu USB, a kábel USB alebo napájací kábel musí byť zapojený do sieťovej zásuvky.
- Skontrolujte, či nič neblokuje pohyb senzora.
- Senzor na podstavci nenakláňajte ani zorný uhol senzora neupravujte ručne. Nechajte motory senzora upraviť zorný uhol automaticky. V opačnom prípade hrozí riziko poškodenia senzora.

AK POTREBUJETE ĎALŠIE INFORMÁCIE

Odpovede na bežné otázky, postupy riešenia problémov a kontaktné údaje technickej podpory pre konzolu Xbox nájdete na webovej stránke www.xbox.com/support.

Konzolu Xbox 360 ani jej príslušenstvo nedávajte na opravu svojmu predajcovi. Informácie týkajúce sa riešenia problémov a opráv získate na webovej stránke www.xbox.com/support.



VAROVANIE

Nepokúšajte sa zariadenie opravovať sami

Nepokúšajte sa rozoberať, otvárať, opravovať ani upravovať hardvérové zariadenie ani zdroj napájania. Rozoberanie, otváranie, opravy či úpravy by mohli viesť k úrazu elektrickým prúdom alebo inému nebezpečenstvu. Akýkoľvek náznak pokusu o otvorenie alebo úpravu zariadenia vrátane odlepenia, prerazenia alebo odstránenia ktorejkoľvek nálepky povedie k strate obmedzenej záruky.

ZÁRUKA VÝROBCU

Túto záruku výrobcu („Záruka“) poskytujú spoločnosť Microsoft Ireland Operations Limited so sídlom na Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Írsko („Microsoft“). Táto záruka obsahuje Licenciu na Software.

POUŽÍVANÍM TOHTO KINECT SENZORA VYJADRUJETE SVOJ SÚHLAS S TOUTO ZÁRUKOU. PRED SAMOTNÝM NASTAVENÍM SI TÚTO ZÁRUKU STAROSTLIVO PREČÍTAJTE. AK TÚTO ZÁRUKU NEPRIJÍMATE, KINECT SENZOR NEPOUŽÍVAJTE. VRÁTTE HO NEPOUŽITÝ MALOOBCHODNÉMU PREDAJCOVI ALEBO SPOLOČNOSTI MICROSOFT, KTORÍ VÁM VRÁTIA PENIAZE. Kontaktujte Microsoft na adrese <http://www.xbox.com/>.

Táto záruka sa líši od iných druhov povinných záruk na produkty, ktorými sú na základe príslušného vnútroštátneho zákona viazaní maloobchodní predajcovia, resp. výrobcovia. Jej účelom je poskytnúť Vám zvlášť a prípadne aj ďalšie práva v súlade so zákonom a zároveň neobmedziť vaše práva na základe platných ustanovení záruky na produkt vyplývajúcej zo zákona. Túto Záruku nie je možné preniesť na žiadnu inú osobu.

1. Definície

Výrazy použité v tejto záruke majú nasledujúci význam:

- (a) „Kinect Senzor“ označuje nový Kinect Senzor zakúpený od autorizovaného maloobchodného predajcu.
- (b) „Normálne používanie“ označuje bežné spotrebiteľské používanie v normálnych domácich podmienkach podľa návodu na používanie Kinect Senzora.
- (c) „Záručná doba“ znamená 1 rok od dátumu zakúpenia Kinect Senzora v súlade s článkom 2 tejto Záruky.
- (d) „Vy“ označuje pôvodného koncového užívateľa.

2. Trvanie Záruky

Bez toho, aby bola dotknutá záruka, ktorá sa na vás v súlade s príslušnými zákonmi vzťahuje, a ak nie je takýmto zákonmi určená dlhšia lehota, spoločnosť Microsoft túto Záruku poskytuje na obdobie jedného (1) roka odo dňa zakúpenia tohto Kinect Senzora od autorizovaného maloobchodného predajcu.

3. Územná platnosť

Táto Záruka platí len v týchto štátoch (vrátane námorských území týchto štátov): Spojené kráľovstvo, Írsko, Švajčiarsko, Taliansko, Rakúsko, Belgicko, Francúzsko, Nemecko, Španielsko, Portugalsko, Nórsko, Švédsko, Dánsko, Fínsko, Holandsko, Luxembursko, Grécko, Česká republika, Slovensko, Poľsko, Maďarsko, Cyprus, Juhoafrická republika a Rusko.

Potvrdzujete, že sa na vás môžu vzťahovať zvlášťne vývozné zákony a predpisy podľa miesta vášho bydliska a že v prípade vývozu Kinect Senzora budete dodržiavať všetky tieto zákony a predpisy.

4. Záruka

- (a) Spoločnosť Microsoft zaručuje len Vám, že počas záručnej doby nedôjde pri normálnom používaní k zlyhaniu Kinect Senzora.
- (b) S výnimkou prípadnej záruky, ktorou je spoločnosť Microsoft viazaná v súlade s príslušným zákonom, je táto Záruka jedinou garanciou alebo zárukou, ktorú Vám spoločnosť Microsoft poskytuje na Kinect Senzor a všetky súvisiace návody na použitie. V mene spoločnosti Microsoft nemôže poskytnúť garanciu alebo záruku žiadna iná osoba.
- (c) AK PODĽA PRÍSLUŠNÉHO ZÁKONA MÁTE NÁROK NA POSKYTNUTIE SKRYTEJ ZÁRUKY, VRÁTANE SKRYTEJ ZÁRUKY PREDAJNOSTI ALEBO VHODNOSTI PRE KONKRÉTNY ÚČEL, JEJ TRVANIE BUDE OBMEDZENÉ NA TRVANIE ZÁRUČNEJ DOBY, AK NIE JE INAK STANOVENÉ TAKÝMTO PLATNÝM ZÁKONOM.

5. Postup pre získanie záručného servisu

- (a) Predtým, než podáte reklamáciu, použite návod na riešenie problémov uvedený na adrese <http://www.xbox.com/>.
- (b) Ak sa Vám nepodari tento problém vyriešiť pomocou návodu na riešenie problémov, použite postup online, ktorý je k dispozícii na adrese <http://www.xbox.com/>. Ak nemáte prístup na Internet, zavolajte na číslo 0800 004 557.

6. Zodpovednosť spoločnosti Microsoft

- (a) Po odoslaní Kinect Senzora do spoločnosti Microsoft ich táto skontroluje.
- (b) Ak spoločnosť Microsoft určí, že k poruche Kinect Senzora došlo počas Záručnej doby pri Normálnom používaní, spoločnosť Microsoft ju (podľa vlastného uváženia) opraví alebo vymení, alebo Vám vráti jej nákupnú cenu, ak nie je inak stanovené záväzným ustanovením príslušného zákona. Na opravu môžu byť použité nové alebo renovované diely. Výmena sa môže uskutočniť s novou alebo renovovanou jednotkou.
- (c) Po oprave alebo výmene sa na Kinect Senzor bude aj naďalej vzťahovať táto Záruka, a to buď po zvyšok pôvodnej Záručnej doby alebo po dobu 95 dní odo dňa, kedy Vám ju spoločnosť Microsoft odošle, podľa toho, ktorá lehota je dlhšia.
- (d) AK NIE JE PRÍSLUŠNÝM ZÁKONOM STANOVENÉ INAK, VAŠIM VYLÚČNÝM OPRAVNÝM PROSTRIEDKOM JE POVINNOSŤ SPOLOČNOSTI MICROSOFT OPRAVIŤ ALEBO VYMENIŤ KINECT SENZOR, ALEBO VÁM VRÁTIŤ JEJ NÁKUPNÚ CENU.
- (e) Ak k poruche Kinect Senzora dôjde po uplynutí Záručnej doby, na tieto sa nevzťahuje žiadna záruka. Po uplynutí Záručnej doby Vám spoločnosť Microsoft môže za svoju snahu o diagnostiku a opravu problémov s Kinect Senzorom môže účtovať poplatok bez ohľadu na úspešnosť takéhoto úsilia.

7. Podmienky a výluky zo Záruky

Spoločnosť Microsoft nenesie zodpovednosť a táto Záruka neplatí, a to ani za poplatok, ak bol tento Kinect Senzor:

- (a) poškodený používaním spolu s iným produktom, než s konzolou Xbox 360 (vrátane osobných počítačov, iných konzol pre video hry, atď.);
- (b) použitý na komerčné účely (vrátane nájmu, platby za hru „pay-per-play“, atď.);
- (c) došlo k otvoreniu, úprave alebo nedovolennej manipulácii s týmto Kinect Senzorom (vrátane pokusu o prekonanie technického obmedzenia, bezpečnostného alebo protipirátskeho mechanizmu, atď.), alebo došlo

k úprave alebo odstráneniu jeho sériového čísla;

- (d) poškodený nejakou vonkajšou príčinou (vrátane pádu, použitia pri neprimeranom vetraní alebo kvôli inému nedodržaniu pokynov uvedených v návode na používanie Kinect Senzora); alebo
- (e) ho opravoval niekto iný než spoločnosť Microsoft.

8. VYLÚČENIE NIEKTORÝCH ŠKÔD

AK NIE JE PRÍSLUŠNÝM ZÁKONOM STANOVENÉ INAK, SPOLOČNOSŤ MICROSOFT NENESIE ZODPOVEDNOSŤ ZA ŽIADNU NEPRIAMU, NÁHODNÚ, ZVLÁŠTNÚ ALEBO NÁSLEDNÚ ŠKODU; ŽIADNU STRATU DÁT, SÚKROMIA, DÔVERNOSTI ČI ZA ZMARENÝ ZISK; ANI ZA NEMOŽNOSŤ POUŽÍVAŤ KINECT SENZOR. TIETO VÝLUKY PLATIA AJ V PRÍPADE, ŽE SPOLOČNOSŤ MICROSOFT BOLA NA TAKÚTO MOŽNÚ ŠKODU UPOZORNENÁ, AKO AJ V PRÍPADE, ŽE NIEKTORÝ OPRAVNÝ PROSTRIEDOK NESPLNÍ SVOJ ZÁKLADNÝ ÚČEL.

9. Ďalšie podmienky

Ak sa pokúsíte o prekonanie alebo obídenie technického obmedzenia, bezpečnostného alebo protipirátskeho systému Kinect Senzora, môže dôjsť k tomu, že Kinect Senzor prestane úplne fungovať. Zároveň prestane platiť Záruka a Kinect Senzor stratí nárok na autorizovaný servis, a to vrátane spoplatnených opráv.

10. Voľba práva

Táto Záruka sa riadi a interpretuje v súlade so zákonmi platnými vo vašom štáte bez ohľadu na kolízne normy.

LICENCIA NA SOFTWARE

POUŽÍVÁNÍM TOHTO KINECT SENZORA VYJADRUJETE SVOJ SÚHLAS S TOUTO LICENCIOU NA SOFTWARE. PRED SAMOTNÝM NASTAVENÍM SI TÚTO LICENCIU NA SOFTWARE STAROSTLIVO PREČÍTAJTE. AK TÚTO ZÁRUKU NEPRIJÍMATE, KINECT SENZOR NEPOUŽÍVAJTE. VRÁŤTE HO NEPOUŽITÝ MALOOBCHODNÉMU PREDAJCOVI ALEBO SPOLOČNOSTI MICROSOFT, KTORÍ VÁM VRÁTIA PENIAZE. Kontaktujte Microsoft na adrese <http://www.xbox.com/>.

1. Definície

Výrazy použité v tejto licencii majú nasledujúci význam:

- (a) „Xbox 360“ označuje konzolu Xbox 360.
- (b) „Xbox 360 S“ označuje konzolu Xbox 360 S.
- (c) „Autorizované príslušenstvo“ označuje hardwarové príslušenstvo ku konzole Xbox 360 alebo Xbox 360 S značky Microsoft a hardwarové príslušenstvo ku konzole Xbox 360 alebo Xbox 360 S inej značky s licenciou od spoločnosti Microsoft, ktoré na svojom obale nesie oficiálne logo „s licenciou pre Xbox“. Senzor Kinect je Autorizované príslušenstvo iba pre účely tejto Licencie na software.
- (d) „Autorizované hry“ označujú herné disky konzoly Xbox 360 alebo Xbox 360 S vydané alebo licencované spoločnosťou Microsoft a herný obsah stiahnutý zo služby Xbox LIVE spoločnosti Microsoft alebo webových stránok Xbox.com (napríklad avatary, stiahnuteľné hry, prídavné funkcie hier, atď.).
- (e) „Software“ označuje software vopred nainštalovaný v Kinect Senzore, vrátane aktualizácií, ktoré môže spoločnosť Microsoft prípadne sprístupniť.
- (f) „Neautorizované príslušenstvo“ označuje iné hardwarové príslušenstvo než Autorizované príslušenstvo. Neautorizovaným príslušenstvom nie sú USB pamäťové disky, digitálne fotoaparáty používané na zhotovovanie fotografií alebo videa a prehrávače hudby používané na prehrávanie hudby alebo zobrazovanie fotografií alebo videa
- (g) „Neautorizované hry“ označujú všetky herné disky, stiahnuté hry a herný obsah či médiá iné než autorizované hry.
- (h) „Neautorizovaný software“ označuje software, ktorý nie je distribuovaný spoločnosťou Microsoft prostredníctvom herných diskov konzoly Xbox 360 alebo Xbox 360 S zverejnených alebo licencovaných spoločnosťou Microsoft, služby Xbox LIVE spoločnosti Microsoft alebo stránok Xbox.com.
- (i) „Vy“ označuje užívateľa Kinect Senzora.

2. Licencia

Táto Licencia Vám poskytuje konkrétne zmluvné práva, ak príslušný zákon neurčí inak.

- (a) Tento Software Vám bol poskytnutý na základe licencie, nebol Vám teda predaný, s platnosťou len pre vymedzené územie. Na základe licencie môžete používať len vopred inštalovaný software v Kinect Senzore, ktorý môže spoločnosť Microsoft prípadne aktualizovať. Tento software nesmiete kopírovať ani spätne analyzovať.
- (b) Súhlasíte s týmito podmienkami tejto licencie k softwaru:
 - (i) **Tento Kinect Senzor budete používať len s konzolou Xbox 360 alebo Xbox 360 S, a teda so žiadnym iným prístrojom (vrátane osobných počítačov, iných konzol na video hry, atď.). S týmto Kinect Senzorom budete používať len Autorizované hry. Nebudete používať Neautorizované príslušenstvo alebo Neautorizované hry. Neautorizované hry nemusia fungovať alebo môžu po aktualizácii softwaru prestať fungovať úplne.**
 - (ii) **Nebudete používať ani inštalovať žiaden Neautorizovaný software. V opačnom prípade môže dôjsť k tomu, že Kinect Senzor prestane fungovať úplne, a to hneď alebo po najbližšej aktualizácii Softwaru.**

- (iii) Nepokúšate sa o prekonanie alebo obidenie technického obmedzenia, bezpečnostného alebo protipirátskeho systému Kinect Senzora. V opačnom prípade môže dôjsť k tomu, že Kinect Senzor prestane fungovať úplne, a to hneď alebo po najbližšej aktualizácii Softwaru.
- (iv) Microsoft môže prijať technické opatrenia, vrátane aktualizácií Softwaru, ktoré obmedzia používanie tohto Kinect Senzora len na konzolu Xbox 360, a tým zabráni používaniu Neautorizovaného príslušenstva alebo Neautorizovaných hier, a ktoré ochráni technické obmedzenia, bezpečnostný a protipirátsky systém v Kinect Senzore.
- (v) **Microsoft môže tento Software aktualizovať bez nutnosti oznámenia, napr. môže aktualizovať technické obmedzenia, bezpečnostný či protipirátsky systém.**

Neoprávnené používanie podľa týchto ustanovení môže viesť k strate nároku na výhody plynúce zo záruky výrobcu na tento Kinect Senzor.

3. Územná platnosť

Táto Licencia platí len v týchto štátoch (vrátane zámorských území týchto štátov): Spojené kráľovstvo, Írsko, Švajčiarsko, Taliansko, Rakúsko, Belgicko, Francúzsko, Nemecko, Španielsko, Portugalsko, Nórsko, Švédsko, Dánsko, Fínsko, Holandsko, Luxembursko, Grécko, Česká republika, Slovensko, Poľsko, Maďarsko, Cyprus, Juhoafrická republika a Rusko.

4. Záruka

Na tento software sa vzťahuje Záruka na Kinect Senzor. Spoločnosť Microsoft neposkytuje žiadnu inú garanciu alebo záruku na tento Software, s výnimkou zákonnej záruky, ktorá vyplýva z príslušného zákona. Žiaden iný subjekt nie je oprávnený poskytnúť garanciu alebo Záruku v mene Microsoftu.

5. VYLÚČENIE NIEKOTRÝCH ŠKÔD

AK NIE JE PRÍSLUŠNÝM ZÁKONOM STANOVENÉ INAK, SPOLOČNOSŤ MICROSOFT NENESIE ZODPOVEDNOSŤ ZA ŽIADNU NEPRIAMU, NÁHODNÚ, ZVLÁŠTNÚ ALEBO NÁSLEDNÚ ŠKODU; ŽIADNU STRATU DÁT, SÚKROMIA, DÔVERNOSTI ČI ZA ZMARENÝ ZISK; ANI ZA NEMOŽNOSŤ POUŽÍVAŤ TENTO SOFTWARE. TIETO VÝLUKY PLATIA AJ V PRÍPADE, ŽE SPOLOČNOSŤ MICROSOFT BOLA NA TAKÚTO MOŽNÚ ŠKODU UPOZORNENÁ, AKO AJ V PRÍPADE, ŽE NIEKOTRÝ OPRAVNÝ PROSTRIEDOK NESPLNÍ SVOJ ZÁKLADNÝ ÚČEL.

6. Voľba práva

Táto Licencia sa riadi a interpretuje v súlade so zákonmi platnými vo vašom štáte bez ohľadu na kolízne normy.

PREDPISY

Likvidácia elektrických a elektronických zariadení



Tento symbol na produkte alebo jeho obale označuje, že tento produkt sa nesmie likvidovať spolu s domácim odpadom. Zodpovedáte za to, že tento produkt odovzdáte v určenej zberni na recykláciu elektrických a elektronických zariadení. Triedenie odpadu a jeho recyklácia pomáhajú uchovávať prírodné zdroje a predchádzať prípadnému negatívne mu vplyvu na životné prostredie a ľudské zdravie pri nesprávnej likvidácii, a to z dôvodu možnej prítomnosti nebezpečných látok v elektrických a elektronických zariadeniach. Podrobnejšie informácie o likvidácii elektrického a elektronického odpadu získate od svojho mestského alebo miestneho úradu, služieb likvidácie domáceho odpadu alebo v obchode, kde ste tento produkt zakúpili. Ďalšie informácie o likvidácii použitých elektrických a elektronických zariadení (smernica OEEZ) získate na e-mailovej adrese weee@microsoft.com.

Tento produkt je určený na používanie so zariadeniami informačných technológií uvedenými v zozname NRTL (UL, CSA, ETL atď.) alebo kompatibilnými s normou IEC/EN 60950 (s označením CE).

Vyhlásenie o zhode so smernicami EÚ

Spoločnosť Microsoft Corporation týmto vyhlasuje, že tento produkt je v súlade so základnými požiadavkami a ďalšími príslušnými ustanoveniami smerníc 2006/95/ES a 2004/108/ES.

Technická dokumentácia požadovaná na posúdenie zhody sa nachádza na tejto adrese:

Spoločnosť	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Adresa	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
Krajina	Írsko



Technické parametre týkajúce sa lasera



Upozornenie

Používanie ovládacích prvkov a nastavení alebo vykonávanie postupov, ktoré nie sú uvedené v tomto dokumente, môže viesť k nebezpečnému stupňu ožiarenia.

Toto zariadenie vyhovuje medzinárodnej norme IEC 60825-1:2007:03 pre laserové produkty prvej triedy. Zariadenie tiež vyhovuje normám 21 CFR 1040.10 a 1040.11 s výnimkou odchýlok uvedených v oznámení o laserových produktoch č. 50 z 24. júna 2007.

Na spodnej časti senzora sa nachádza nasledujúci štítok informujúci o laserovom produkte prvej triedy.



Upozornenie

Akékoľvek zmeny alebo úpravy systému, ktoré nie sú výslovne schválené výrobcom, môžu zrušiť oprávnenie používateľa na prevádzkovanie zariadenia.

AUTORSKÉ PRÁVA

Informácie v tomto dokumente vrátane adries URL a ostatných odkazov na internetové webové stránky sa môžu zmeniť bez upozornenia. Pokiaľ nie je uvedené inak, spoločnosti, organizácie, produkty, názvy domén, e-mailové adresy, logá, osoby, miesta a udalosti uvádzané v príkladoch v tomto dokumente sú vymyslené a akákoľvek súvislosť s ktoroukoľvek skutočnou spoločnosťou, organizáciou, produktom, názvom domény, e-mailovou adresou, logom, osobou, miestom alebo udalosťou je náhodná a nemala by sa vyvodzovať. Za dodržiavanie všetkých platných právnych predpisov týkajúcich sa autorských práv zodpovedá používateľ. Žiadna časť tohto dokumentu sa nesmie bez výslovného písomného súhlasu spoločnosti Microsoft Corporation reprodukovať, ukladať ani zavádzať do prehľadávacieho systému, ani sa nesmie v žiadnej forme, žiadnym spôsobom (elektronicky, mechanicky, fotokopírovaním, nahrávaním ani inak) ani na akýkoľvek účel prenášať. Tento zákaz však neobmedzuje oprávnenia vyplývajúce z autorských práv.

Spoločnosť Microsoft môže vlastniť patenty, prihlášky patentov, ochranné známky, autorské práva alebo iné práva na duševné vlastníctvo týkajúce sa obsahu tohto dokumentu. Okrem výslovného povolenia v písomnej licenčnej zmluve spoločnosti Microsoft vám tento dokument neposkytuje žiadne licencie na tieto patenty, ochranné známky, autorské práva ani iné duševné vlastníctvo.

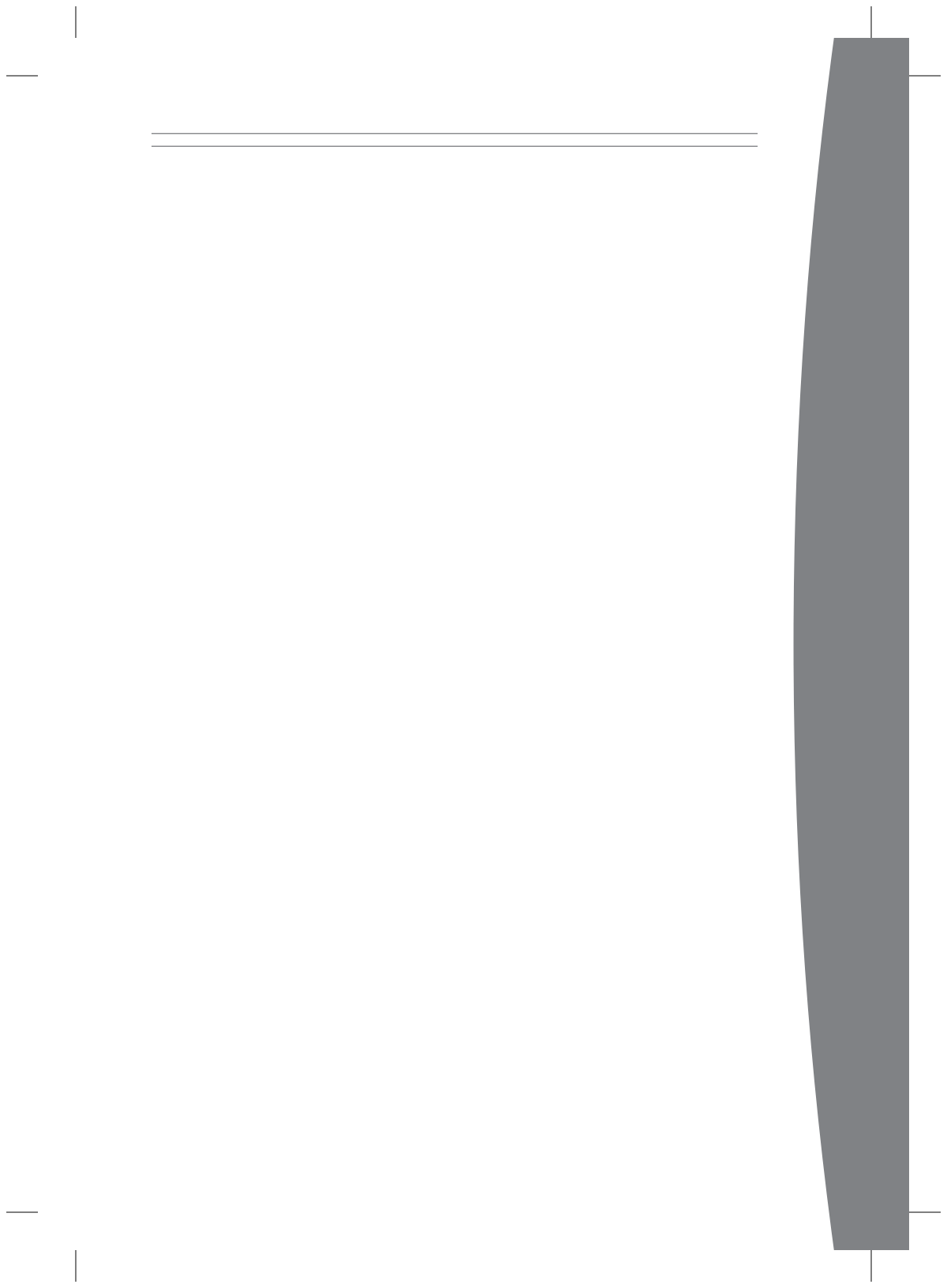
© 2010 Microsoft Corporation. Všetky práva vyhradené.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, logá Xbox, logo Xbox LIVE a Kinect sú ochrannými známkami skupiny spoločností Microsoft.

TECHNICKÁ PODPORA

Odpovede na bežné otázky, postupy riešenia problémov a kontaktné údaje technickej podpory pre konzolu Xbox nájdete na webovej stránke **www.xbox.com/support**.







Microsoft®



PAL

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

DOLBY
DIGITAL