

- ① Ελληνικά
- ①9 Polski
- ③6 Русский

Ελληνικά



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Πριν χρησιμοποιήσετε αυτό το προϊόν, διαβάστε το παρόν εγχειρίδιο, τις οδηγίες της κονσόλας Xbox 360 και τα εγχειρίδια τυχόν άλλων εξαρτημάτων ή παιχνιδιών για σημαντικές πληροφορίες που αφορούν την ασφάλεια και την υγεία. Φυλάξτε όλα τα εγχειρίδια για μελλοντική αναφορά. Για αντίγραφα των εγχειριδίων, επισκεφθείτε την τοποθεσία www.xbox.com/support (ανατρέξτε στην ενότητα "Εάν χρειάζεστε περισσότερη βοήθεια").

Η περιορισμένη εγγύηση που καλύπτει αυτό το προϊόν εμφανίζεται στο παρόν εγχειρίδιο, το οποίο είναι επίσης διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση www.xbox.com/support.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Πριν επιτρέψετε στα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τον αισθητήρα Kinect:

- Καθορίστε με ποιον τρόπο κάθε παιδί μπορεί να χρησιμοποιήσει τον αισθητήρα (παιχνίδια, συνομιλία ή ανταλλαγή μηνυμάτων βίντεο με άλλους παίκτες στο δίκτυο) και εάν πρέπει να τα επιβλέπετε ενώ πραγματοποιούν αυτές τις δραστηριότητες.
- Εάν επιτρέψετε στα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τον αισθητήρα χωρίς επίβλεψη, βεβαιωθείτε ότι τους έχετε εξηγήσει όλες τις σχετικές πληροφορίες και οδηγίες για την ασφάλεια και την υγεία.

Βεβαιωθείτε ότι τα παιδιά που χρησιμοποιούν τον αισθητήρα Kinect παίζουν με ασφάλεια.

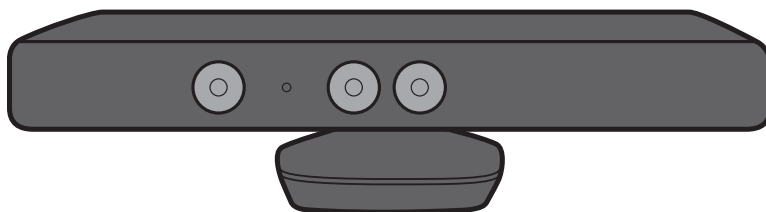
Βεβαιωθείτε ότι τα παιδιά που χρησιμοποιούν τον αισθητήρα Kinect παίζουν με ασφάλεια και μέσα στα όριά τους. Βεβαιωθείτε επίσης ότι κατανοούν τη σωστή χρήση του συστήματος.



Αυτό το σύμβολο υποδεικνύει τα μηνύματα που αφορούν την ασφάλεια και την υγεία στο παρόν εγχειρίδιο και στα εγχειρίδια των εξαρτημάτων του Xbox 360.

- 2 Αισθητήρας Xbox 360 Kinect
- 3 Επαρκής χώρος για το παιχνίδι
- 4 Επιλογή θέσης για τον αισθητήρα
- 5 Ρύθμιση του αισθητήρα
- 9 Καθαρισμός του αισθητήρα
- 10 Αντιμετώπιση προβλημάτων
- 11 Εάν χρειάζεστε περισσότερη βοήθεια
- 12 Εγγύηση του κατασκευαστή
- 14 Άδεια χρήσης λογισμικού
- 17 Κανονισμοί
- 18 Πνευματικά δικαιώματα
- 18 Υποστήριξη πελατών

ΑΙΣΘΗΤΗΡΑΣ XBOX 360 KINECT

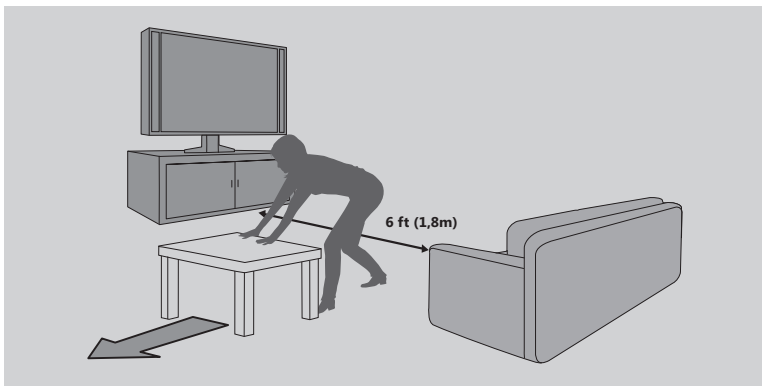


Αισθητήρας Xbox 360 Kinect

Σας ευχαριστούμε που επιλέξατε τον αισθητήρα Xbox 360® Kinect™. Ο αισθητήρας Kinect προσφέρει ένα νέο επαναστατικό τρόπο παιχνιδιού: εσείς οι ίδιοι είστε το χειριστήριο! Απλώς μετακινθείτε και παρατηρήστε τι συμβαίνει. Χειριστείτε το Xbox 360 με μια κίνηση του χεριού σας. Η μόνη εμπειρία που χρειάζεστε είναι η εμπειρία της ζωής.

Ο αισθητήρας Kinect προορίζεται για χρήση με το σύστημα βιντεοπαιχνιδιών και ψυχαγωγίας Xbox 360. Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με τη χρήση του αισθητήρα Kinect με ένα συγκεκριμένο παιχνίδι, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο που συνοδεύει το παιχνίδι.

ΕΠΑΡΚΗΣ ΧΩΡΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Ο αισθητήρας Kinect πρέπει να έχει οπτική επαφή με εσάς και εσείς χρειάζεστε χώρο για να κινείστε. Ο αισθητήρας μπορεί να σας "δει" όταν παίζετε σε απόσταση περίπου 2 μέτρων από τον αισθητήρα. Για δύο άτομα, πρέπει να παίζετε σε απόσταση περίπου 2,5 μέτρων από τον αισθητήρα.

Η περιοχή παιχνιδιού διαφέρει ανάλογα με τη θέση του αισθητήρα και άλλους παράγοντες. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το αν απαιτείται μόνο ένα τμήμα της περιοχής παιχνιδιού του αισθητήρα, ανατρέξτε στις οδηγίες του παιχνιδιού.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για να κινηθείτε ελεύθερα ενώ παίζετε.

Όταν παίζετε χρησιμοποιώντας τον αισθητήρα Kinect, ενδέχεται να απαιτούνται διάφοροι τύποι κινήσεων. Βεβαιωθείτε ότι δεν θα χτυπήσετε, πέσετε ή σκοντάψετε σε άλλους παίκτες, παρευρισκόμενα άτομα, κατοικίδια, έπιπλα ή άλλα αντικείμενα ενώ παίζετε. Εάν είστε όρθιοι ή κινείστε ενώ παίζετε, χρειάζεστε σταθερή επιφάνεια στήριξης.

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι:

- Κοιτάξτε προς όλες τις κατευθύνσεις (δεξιά, αριστερά, εμπρός, πίσω, κάτω και επάνω) για αντικείμενα τα οποία ενδέχεται να χτυπήσετε ή να σκοντάψετε σε αυτά.
- Βεβαιωθείτε ότι η περιοχή παιχνιδιού είναι αρκετά μακριά από παράθυρα, τοίχους, σκάλες, κ.λπ.
- Βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει τίποτα στο οποίο μπορεί να σκοντάψετε—για παράδειγμα, παιχνιδιά, έπιπλα, χαλιά, κ.λπ. Επίσης, προσέξτε εάν στο χώρο υπάρχουν παιδιά ή κατοικίδια. Εάν χρειάζεται, απομακρύνετε τα αντικείμενα ή τα άτομα από την περιοχή παιχνιδιού.

- Μην ξεχάσετε να κοιτάξετε προς τα επάνω. Λάβετε υπόψη φωτιστικά, ανεμιστήρες ή άλλα αντικείμενα που βρίσκονται επάνω από σας στην περιοχή παιχνιδιού.

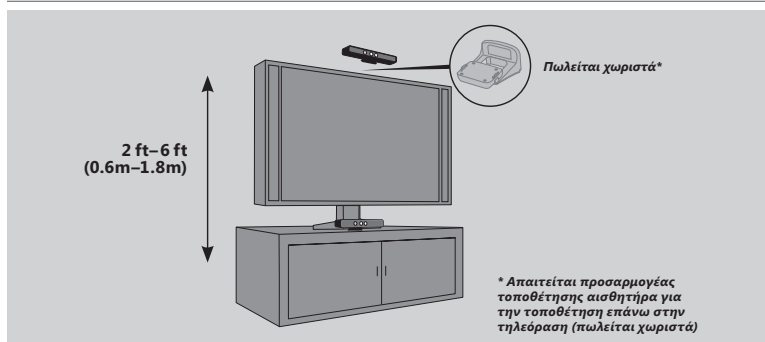
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

- Μείντε αρκετά μακριά από την τηλεόραση για να αποφύγετε την επαφή.
- Κρατήστε αρκετή απόσταση από άλλους παίκτες, παρευρισκόμενους και κατοικίδια. Αυτή η απόσταση μπορεί να διαφέρει από παιχνίδι σε παιχνίδι, άρα λάβετε υπόψη το πώς παίζετε για να καθορίσετε το πόσο μακριά πρέπει να βρίσκεστε.
- Έχετε την προσοχή σας για αντικείμενα στα οποία μπορεί να σκοντάψετε ή ανθρώπους που μπορεί να χτυπήσετε. Τα άτομα και τα αντικείμενα στην περιοχή παιχνιδιού ενώ παίζετε, άρα θα πρέπει ανά πάσα στιγμή να έχετε αντίληψη του περιβάλλοντος χώρου.

Βεβαιωθείτε ότι έχετε πάντα σταθερή βάση όταν παίζετε:

- Χρησιμοποιήστε ένα επίπεδο και μη ολισθηρό δάπεδο για τις δραστηριότητες του παιχνιδιού.
- Βεβαιωθείτε ότι φοράτε κατάλληλα υποδήματα για παιχνίδι (όχι ψηλά τακούνια, σαγιονάρες, κ.λπ.) ή είστε ξυπόλητοι, ανάλογα.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΘΕΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ



Για την καλύτερη απόδοση της περιοχής παιχνιδιού και του αισθητήρα, τοποθετήστε τον αισθητήρα σε ύψος από 0,6 έως 2 μέτρα, όσο πιο κοντά στο κάτω ή το επάνω μέρος της τηλεόρασης. Επίσης:

- Τοποθετήστε τον αισθητήρα σε μια σταθερή επιφάνεια.
- Βεβαιωθείτε ότι ο αισθητήρας είναι ευθυγραμμισμένος με το κέντρο της τηλεόρασης και βρίσκεται όσο το δυνατό πιο κοντά στο εμπρός άκρο του τραπεζιού ή του ραφιδού.
- Βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει τον αισθητήρα σε θέση από όπου δεν μπορεί να πέσει ή να χτυπηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Μην τοποθετείτε τον αισθητήρα επάνω στην κονσόλα.
- Μην τοποθετείτε τον αισθητήρα επάνω ή εμπρός από ηχείο ή επιφάνεια που δονείται ή παράγει ήχο.
- Μην εκθέτετε τον αισθητήρα σε άμεσο ηλιακό φως.
- Μην χρησιμοποιείτε τον αισθητήρα κοντά σε πηγές θερμότητας. Χρησιμοποιείτε τον αισθητήρα εντός της καθορισμένης περιοχής θερμοκρασιών λειτουργίας, δηλαδή 5 °C – 35 °C. Εάν ο αισθητήρας είναι εκτεθειμένος σε περιβάλλον εκτός της προκαθορισμένης περιοχής, απενεργοποιήστε τον και αφήστε τη θερμοκρασία να σταθεροποιηθεί εντός της προκαθορισμένης περιοχής, πριν να τον ξαναχρησιμοποιήσετε.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

Ρυθμίστε τη θέση του αισθητήρα μόνο μετακινώντας τη βάση. Μη ρυθμίζετε τη γωνία προβολής του αισθητήρα στρέφοντας τον αισθητήρα στη βάση του με το χέρι. Όταν ολοκληρώσετε τις ρυθμίσεις, αφήστε τον μηχανισμό του

αισθητήρα να ρυθμίσει τη γωνία προβολής, διαφορετικά ενδέχεται να πάθει βλάβη ο αισθητήρας.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Τακτοποιήστε όλα τα καλώδια έτσι ώστε να μην υπάρχει κίνδυνος να σκοντάψουν σε αυτά ή να τα τραβήξουν άνθρωποι και κατοικίδια, καθώς κινούνται γύρω τους ή περπατούν σε αυτόν το χώρο. Όταν δεν χρησιμοποιείτε τον αισθητήρα και την κονσόλα, ίσως πρέπει να αποσυνδέσετε όλα τα καλώδια από τον αισθητήρα και την κονσόλα, ώστε να μην έχουν πρόσβαση σε αυτά τα παιδιά και τα κατοικίδια. Μην επιτρέπετε στα παιδιά να παίζουν με τα καλώδια.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Αποφυγή λάμψης

Για να ελαχιστοποιήσετε την κόπωση των ματιών από τη λάμψη, δοκιμάστε τα παρακάτω:

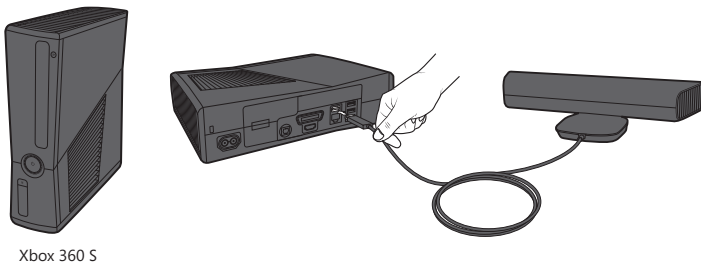
- Να βρίσκεστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη ή την τηλεόρασή σας και τον αισθητήρα Kinect.
- Τοποθετήστε την οθόνη ή την τηλεόρασή σας και τον αισθητήρα Kinect μακριά από φωτεινές πηγές που παράγουν λάμψη ή χρησιμοποιήστε στόρια στα παράθυρα για να ελέγξετε το επίπεδο του φωτισμού.
- Επιλέξτε απαλό φυσικό φως που ελαχιστοποιεί τη λάμψη και την κόπωση των ματιών και αυξάνει την αντίθεση και την ευκρίνεια.
- Ρυθμίστε τη φωτεινότητα και την αντίθεση της τηλεόρασης ή της οθόνης σας.

ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ

Πριν να χρησιμοποιήσετε τον αισθητήρα Kinect, πρέπει να τον συνδέσετε με την κονσόλα Xbox 360. Σε κονσόλες Xbox 360 S, η τροφοδοσία παρέχεται από την κονσόλα. Στις αρχικές κονσόλες Xbox 360 θα πρέπει επίσης να συνδέσετε τον αισθητήρα σε μια συνηθισμένη πρίζα στον τοίχο.

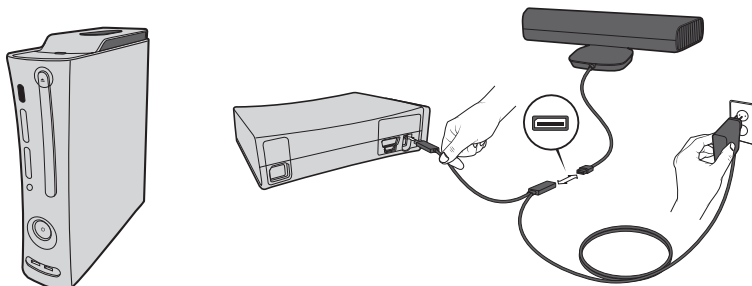
Συνδέστε τον αισθητήρα στην κονσόλα Xbox 360 S

Για να συνδέσετε τον αισθητήρα στην κονσόλα Xbox 360 S, απλώς βάλτε τον αισθητήρα στη θύρα AUX της κονσόλας.



Συνδέστε τον αισθητήρα στην αρχική κονσόλα Xbox 360

Ο αισθητήρας λειτουργεί μόνο με την πίσω θύρα USB σε μια αρχική κονσόλα Xbox 360.



Αρχικό Xbox 360

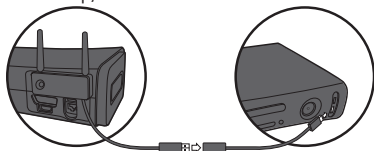
Για σύνδεση στην αρχική κονσόλα Xbox 360:

- 1 Αποσυνδέστε τυχόν εξαρτήματα από την πίσω θύρα USB της κονσόλας σας.
- 2 Συνδέστε τον αισθητήρα στο καλώδιο USB/τροφοδοσίας.
- 3 Συνδέστε το καλώδιο USB/τροφοδοσίας στην πίσω θύρα USB της κονσόλας σας.
- 4 Συνδέστε το άκρο μετασχηματιστή εναλλασσόμενου ρεύματος του καλωδίου USB/τροφοδοσίας σε μια πρίζα στον τοίχο.

Χρησιμοποιείτε μόνο το καλώδιο USB/τροφοδοσίας που συνοδεύει το προϊόν ή σας παρέχεται από εξουσιοδοτημένο κέντρο επισκευών.

Εάν έχετε μια αρχική κονσόλα Xbox 360 χωρίς σκληρό δίσκο, θα πρέπει να συνδέσετε επίσης μια συσκευή αποθήκευσης με τουλάχιστον 256 MB ελεύθερου χώρου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Σκληρό δίσκο Xbox 360, μονάδα μνήμης Xbox 360 ή μονάδα δίσκου USB flash.

Εάν χρησιμοποιείτε προσαρμογέα ασύρματης σύνδεσης σε δίκτυο Xbox 360 (Xbox 360 Wireless Networking Adapter) ο οποίος είναι ήδη συνδεδεμένος στην πίσω θύρα USB, θα πρέπει να αποσυνδέσετε το καλώδιο USB του προσαρμογέα και να το συνδέσετε σε μια μπροστινή θύρα USB, χρησιμοποιώντας το παρεχόμενο καλώδιο επέκτασης WiFi.



Για να συνδέσετε ξανά ένα προσαρμογέα ασύρματης σύνδεσης σε δίκτυο σε μια μπροστινή θύρα USB, κάντε τα παρακάτω, αν χρειάζεται:

- 1 Αποσυνδέστε το καλώδιο του προσαρμογέα ασύρματης σύνδεσης σε δίκτυο από την θύρα USB στο πίσω μέρος της κονσόλας, αφήνοντας τον προσαρμογέα πάνω στην κονσόλα.
- 2 Συνδέστε το καλώδιο επέκτασης WiFi στο καλώδιο USB του προσαρμογέα ασύρματης σύνδεσης.
- 3 Συνδέστε το άλλο άκρο του καλωδίου επέκτασης σε θύρα USB στην μπροστινή πλευρά της κονσόλας.

⚠ Ασφάλεια από ηλεκτρισμό

Όπως και για πολλές άλλες ηλεκτρικές συσκευές, η αποτυχία λήψης των ακόλουθων προφυλάξεων μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα το σοβαρό τραυματισμό ή και το θάνατο από ηλεκτροπληξία ή πυρκαγιά ή την πρόκληση βλάβης στον αισθητήρα.

Εάν χρησιμοποιείτε εναλλασσόμενο ρεύμα, επιλέξτε μια κατάλληλη πηγή ρεύματος:

- Η είσοδος ρεύματος του αισθητήρα είναι 12V DC @ 1,1A. Στο καλώδιο USB/τροφοδοσίας, χρησιμοποιείτε μόνο το μετασχηματιστή εναλλασσόμενου ρεύματος που συνόδευσε τον αισθητήρα σας ή που έχετε προμηθευτεί από ένα εξουσιοδοτημένο κέντρο επισκευών.
- Επιβεβαιώστε ότι η πρίζα παρέχει τον τύπο ρεύματος που αναγράφεται στο καλώδιο USB/τροφοδοσίας, ως προς τις τιμές τάσης (V) και συχνότητας (Hz). Εάν δεν είστε βέβαιοι για τον τύπο παροχής ρεύματος του σπιτιού σας, συμβουλευτείτε έναν ειδικευμένο ηλεκτρολόγο.
- Μην χρησιμοποιείτε μη κανονική τροφοδοσία ρεύματος, όπως γεννήτριες ή μετασχηματιστές, ακόμα και αν οι τιμές τάσης και συχνότητας φαίνονται αποδεκτές. Χρησιμοποιείτε μόνο το εναλλασσόμενο ρεύμα που παρέχεται από κανονική πρίζα τοίχου.
- Μην υπερφορτώνετε την πρίζα στον τοίχο, το καλώδιο επέκτασης, το

πολύμπριζο ή άλλη ηλεκτρική υποδοχή. Επιβεβαιώστε ότι μπορούν να χειριστούν το συνολικό ρεύμα (σε αμπέρ [A]) που τροφοδοτείται στον αισθητήρα (το οποίο αναγράφεται στο καλώδιο USB/τροφοδοσίας) και σε τυχόν άλλες συσκευές που βρίσκονται στο ίδιο κύκλωμα.

Για να αποφύγετε την καταστροφή του καλωδίου USB/τροφοδοσίας:

- Προστατέψτε το καλώδιο ώστε να μην πιέζεται ή συνθλίβεται, ιδίως στο σημείο όπου συνδέεται με το ρευματοδότη και τον αισθητήρα.
- Προστατέψτε το καλώδιο από το ποδοπάτημα.
- Μην τραβάτε απότομα, δένετε κόμπο, συνθλίβετε ή κακομεταχειρίζεστε το καλώδιο με άλλο τρόπο.
- Μην εκθέτετε το καλώδιο σε πηγές θερμότητας.
- Να φυλάσσετε το καλώδιο ρεύματος μακριά από παιδιά και κατοικίδια. Μην αφήνετε να το δαγκώνουν ή να το μασούν.
- Όταν αποσυνδέετε το καλώδιο, τραβάτε το βύσμα—μην τραβάτε το καλώδιο.

Εάν το καλώδιο USB/τροφοδοσίας καταστραφεί με οποιονδήποτε τρόπο, σταματήστε αμέσως να το χρησιμοποιείτε και επικοινωνήστε με την υπηρεσία υποστήριξης πελατών του Xbox για ανταλλακτικό καλώδιο.

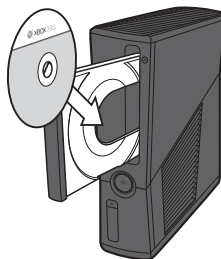
Να αποσυνδέετε το καλώδιο USB/τροφοδοσίας από την πρίζα στη διάρκεια καταιγίδων ή όταν δεν το χρησιμοποιείτε για μεγάλα χρονικά διαστήματα.

Εγκαταστήστε το λογισμικό του αισθητήρα στην κονσόλα

Η κονσόλα χρειάζεται μια ενημέρωση συστήματος πριν μπορέσετε να τη χρησιμοποιήσετε με τον αισθητήρα Kinect.

Για να ενημερώσετε την κονσόλα:

- 1 Ενεργοποιήστε την κονσόλα και τοποθετήστε τον παρεχόμενο δίσκο. Η ενημέρωση θα εγκατασταθεί αυτόματα. Εάν δεν ξεκινήσει αυτόματα, επιλέξτε τη συρταρωτή θήκη δίσκου από το πίνακα οργάνων (όπως ακριβώς θα κάνατε αν επρόκειτο να παίξετε ένα παιχνίδι από το δίσκο).
- 2 Όταν εμφανιστεί το μήνυμα επιβεβαίωσης της εγκατάστασης, αφαιρέστε το δίσκο και ξεκινήστε την εγκατάσταση του αισθητήρα.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Μην καταβάλετε υπερβολική προσπάθεια.

Τα παιχνίδια με τον αισθητήρα Kinect ενδέχεται να απαιτούν διάφορα επίπεδα σωματικής δραστηριότητας.

Πριν χρησιμοποιήσετε τον αισθητήρα, συμβουλευτείτε ένα γιατρό, εάν έχετε οποιοδήποτε πρόβλημα υγείας που επηρεάζει την ικανότητά σας να ασκήσετε με ασφάλεια ή αν:

- είστε, ή ενδέχεται να είστε, έγκυος,
- έχετε καρδιολογικά, αναπνευστικά προβλήματα ή προβλήματα με την πλάτη, τις αρθρώσεις ή άλλα ορθοπεδικά προβλήματα,
- έχετε υψηλή πίεση,
- δυσκολία με τη σωματική άσκηση ή
- έχετε λάβει οδηγίες να περιορίσετε τη σωματική δραστηριότητα.

Συμβουλευτείτε τον γιατρό σας πριν ξεκινήσετε οποιαδήποτε άσκηση ή σερ ασκήσεων που περιλαμβάνει τη χρήση του αισθητήρα.

Μην παίζετε υπό την επήρεια φαρμάκων ή οινόπνεύματος και βεβαιωθείτε ότι η ισορροπία και η σωματική σας ικανότητα είναι επαρκείς για τις κινήσεις κατά το παιχνίδι.

Κάνετε διαλείμματα περιοδικά

- Σταματήστε και ξεκουραστείτε αν οι μύες, οι αρθρώσεις ή τα μάτια σας κουραστούν.
- Εάν αισθανθείτε υπερβολική κόπωση, ναυτία, δύσπνοια, σφίξιμο στο στήθος, ζάλη, αδιαθεσία ή πόνο, ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΩΣ και συμβουλευτείτε ένα γιατρό.

Ενήλικες — προσοχή στα παιδιά

Βεβαιωθείτε ότι τα παιδιά χρησιμοποιούν τον αισθητήρα μέσα στα όριά τους.

Μην χρησιμοποιείτε μη εξουσιοδοτημένα εξαρτήματα ή στηρίγματα ή άλλα αντικείμενα με τον αισθητήρα Kinect.

Η χρήση τέτοιων εξαρτημάτων ή αντικειμένων ενδέχεται να έχει ως αποτέλεσμα τραυματισμό σε εσάς ή σε άλλους ή/και ζημιά στον αισθητήρα ή σε άλλα αντικείμενα.

ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ

Εάν καθαρίσετε τον αισθητήρα:

- Καθαρίστε μόνο το εξωτερικό του αισθητήρα.
- Χρησιμοποιήστε ένα στεγνό ύφασμα—μην χρησιμοποιείτε τραχιά σφουγγάρια, απορρυπαντικά, σκόνες καθαρισμού, διαλυτικά (για παράδειγμα, οινόπνευμα, βενζίνη, διαλυτικό βαφής ή βενζόλιο) ή άλλα καθαριστικά σε μορφή υγρού ή αερολύματος.
- Μην χρησιμοποιείτε συμπιεσμένο αέρα.
- Μην επιχειρήσετε να καθαρίσετε τις υποδοχές.
- Καθαρίστε την επιφάνεια στην οποία στηρίζεται ο αισθητήρας με ένα στεγνό ύφασμα.
- Μην επιτρέπετε σε υγρά να έλθουν σε επαφή με τον αισθητήρα. Για να μειώσετε τον κίνδυνο πυρκαγιάς ή ηλεκτροπληξίας, μην εκθέτετε τον αισθητήρα στη βροχή ή σε άλλες μορφές υγρασίας.

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Εάν συναντήσετε προβλήματα, δοκιμάστε τις πιθανές λύσεις που παρέχονται παρακάτω.

Ο αισθητήρας δεν λειτουργεί

- Βεβαιωθείτε ότι τα καλώδια είναι συνδεδεμένα. Όταν χρησιμοποιείται με την αρχική κονσόλα Xbox 360, βεβαιωθείτε ότι ο αισθητήρας είναι συνδεδεμένος στην πίσω θύρα USB και ότι το καλώδιο τροφοδοσίας/USB είναι στην πρίζα. Η λυχνία στο εμπρός μέρος του αισθητήρα ανάβει όταν ο αισθητήρας είναι ενεργοποιημένος.
- Βεβαιωθείτε ότι ο αισθητήρας βρίσκεται σε χώρο με επαρκή εξαερισμό.
- Εάν δεν έχετε εγκαταστήσει το λογισμικό του αισθητήρα, τοποθετήστε το δίσκο λογισμικού αισθητήρα για να γίνει ενημέρωση του συστήματος.

Ο αισθητήρας δεν "βλέπει" τον παίκτη

- Παίξτε στην περιοχή παιχνιδιού του αισθητήρα.
- Ενεργοποιήστε τις λυχνίες για να φωτιστεί η περιοχή παιχνιδιού.
- Παρεμποδίστε τον άμεσο φωτισμό, συμπεριλαμβανομένου του ηλιακού φωτός, επάνω στον αισθητήρα.
- Φορέστε άλλα ρούχα με χρώματα που έρχονται σε αντίθεση με το φόντο της περιοχής παιχνιδιού.
- Καθαρίστε τον φακό του αισθητήρα με στεγνό ύφασμα.
- Βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει κάτι που να μπλοκάρει τη γωνία θέασης του αισθητήρα.

Ο αισθητήρας "χάνει" τον παίκτη

Εάν ο αισθητήρας δεν σας εντοπίζει πια, βγείτε και ξαναμπίείτε στην περιοχή παιχνιδιού.

Ο αισθητήρας δεν "ακούει" τον παίκτη

- Μην τοποθετείτε τον αισθητήρα κοντά σε πηγές δόνησης, ηχεία τηλεόρασης ή άλλες πηγές ήχου.
- Βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει κάτι που να μπλοκάρει τα μικρόφωνα του αισθητήρα.

Οι κινητήρες του αισθητήρα δεν ρυθμίζουν τη γωνία θέασης του αισθητήρα

- Βεβαιωθείτε ότι τα καλώδια είναι συνδεδεμένα και ότι η λυχνία του αισθητήρα είναι αναμμένη. Όταν χρησιμοποιείται με την αρχική κονσόλα Xbox 360, ο αισθητήρας πρέπει να είναι συνδεδεμένος στην πίσω θύρα USB, όχι σε μια από τις εμπρός θύρες USB, και το καλώδιο τροφοδοσίας/USB πρέπει να είναι συνδεδεμένο στην πρίζα.
- Βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει κάτι που να εμποδίζει την κίνηση του αισθητήρα.
- Μην στρέψετε τον αισθητήρα στη βάση του και μη ρυθμίζετε τη γωνία θέασης του αισθητήρα με το χέρι. Αφήστε τους κινητήρες του αισθητήρα να ρυθμίσουν τη γωνία θέασης γιατί αλλιώς ενδέχεται να πάθει βλάβη ο αισθητήρας.

ΕΑΝ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΒΟΗΘΕΙΑ

Για απαντήσεις σε συχνές ερωτήσεις, ενέργειες αντιμετώπισης προβλημάτων και πληροφορίες επικοινωνίας με την υποστήριξη πελατών του Xbox, επισκεφθείτε την τοποθεσία www.xbox.com/support.

Μην μεταφέρετε την κονσόλα Xbox 360 ή τα εξαρτήματά της στον πωλητή για επισκευή. Μεταβείτε στην τοποθεσία www.xbox.com/support για πληροφορίες αντιμετώπισης προβλημάτων και συντήρησης.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Μην προσπαθήσετε να κάνετε επισκευή

Μην προσπαθήσετε να αποσυναρμολογήσετε, να ανοίξετε, να επισκευάσετε ή να τροποποιήσετε τη συσκευή ή την παροχή ρεύματος. Αν το κάνετε αυτό, μπορεί να προκληθεί κίνδυνος ηλεκτροπληξίας ή άλλος κίνδυνος. Οποιαδήποτε ένδειξη ότι προσπαθήσατε να ανοίξετε ή/και να τροποποιήσετε τη συσκευή, συμπεριλαμβανομένου ξεφλουδίσματος, τρυπήματος ή αφαίρεσης οποιασδήποτε ετικέτας, θα ακυρώσει την περιορισμένη εγγύηση.

ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗ

Η παρούσα Εγγύηση του Κατασκευαστή σας χορηγείται από τη Microsoft Ireland Operations Limited, που εδρεύει επί της οδού Blackthorn Road, Sandyford Βιομηχανική Ζώνη, Δουβλίνο 18, Ιρλανδία (στο εξής «Microsoft»).

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ KINECT ΣΥΜΦΩΝΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΕΓΓΥΗΣΗ. ΠΡΟΤΟΥ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ, ΠΑΡΑΚΑΛΕΙΣΘΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΕΓΓΥΗΣΗΣ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ. ΕΑΝ ΔΕΝ ΑΠΟΔΕΧΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΕΓΓΥΗΣΗ, ΜΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ KINECT. ΕΠΙΣΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΤΟΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΣΤΟΝ ΠΩΛΗΤΗ ΣΑΣ Ή ΣΤΗ MICROSOFT ΕΝΑΝΤΙ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ ΑΝΤΙΤΙΜΟΥ.

Επικοινωνήστε με τη Microsoft στη διεύθυνση <http://www.xbox.com/>.

Η παρούσα Εγγύηση διαφέρει από οποιαδήποτε νομική εγγύηση για προϊόντα, την οποία οφείλουν να σας παράσχουν πωλητές και/ή κατασκευαστές με βάση οποιαδήποτε ισχύουσα εθνική νομοθεσία στην οποία υπάγεστε. Ο σκοπός είναι να σας χορηγηθούν ειδικά και, ανάλογα με την περίπτωση, πρόσθετα δικαιώματα μέσα στα όρια που κάτι τέτοιο επιτρέπεται από την εν λόγω νομοθεσία, και όχι να περιοριστούν τα δικαιώματα που σας παρέχονται από οποιαδήποτε ισχύουσα νομοθετική διάταξη σχετικά με την εγγύηση προϊόντος. Η ανωτέρω εγγύηση δεν μπορεί να μεταβιβαστεί σε οποιοδήποτε τρίτο μέρος.

1. Ορισμοί

Εφόσον χρησιμοποιηθούν στην παρούσα Εγγύηση, θα αποδίδονται στους ακόλουθους όρους οι εξής σημασίες:

- (α) Ως «Αισθητήρας Kinect» νοείται ένας νέος Αισθητήρας Kinect που αγοράζεται από κάποιον εξουσιοδοτημένο πωλητή.
- (στ) Ως «Συνθήκες Κανονικής Χρήσης» νοείται η συνήθης χρήση του πελάτη υπό ομαλές οικιακές συνθήκες σύμφωνα με το εγχειρίδιο οδηγιών χρήσης για τον Αισθητήρα Kinect.
- (δ) Ως «Περίοδος Εγγύησης» νοείται 1 έτος από την ημερομηνία αγοράς του Αισθητήρα Kinect, υπό τους όρους του άρθρου 2 παρακάτω.

- (ε) Ως «Εσείς» νοείται ο πρώτος τελικός χρήστης.

2. Διάρκεια

Με την επιφύλαξη οποιασδήποτε νομικής εγγύησης την οποία ενδέχεται να δικαιούστε με βάση οποιαδήποτε τοπική νομοθεσία στην οποία υπάγεστε, και εκτός εάν η εν λόγω νομοθεσία προβλέπει μεγαλύτερη περίοδο, η Microsoft προσφέρει την εν λόγω εγγύηση για περίοδο ενός (1) έτους από την ημερομηνία αγοράς του Αισθητήρα Kinect από κάποιον εξουσιοδοτημένο πωλητή.

3. Περιοχή Ισχύος

Η παρούσα Εγγύηση θα ισχύει στις εξής χώρες αποκλειστικά (συμπεριλαμβανομένων των υπερπόντιων εδαφών των ανωτέρω χωρών): Ηνωμένο Βασίλειο, Ιρλανδία, Ελβετία, Ιταλία, Αυστρία, Βέλγιο, Γαλλία, Γερμανία, Ισπανία, Πορτογαλία, Νορβηγία, Σουηδία, Δανία, Φινλανδία, Ολλανδία, Λουξεμβούργο, Ελλάδα, Τσεχική Δημοκρατία, Σλοβακία, Πολωνία, Ουγγαρία, Κύπρος, Νότια Αφρική και Ρωσία.

Αναγνωρίζετε ότι είναι δυνατόν να υπάγεστε σε ειδικούς νόμους και κανονισμούς εξαγωγών ανάλογα με τη χώρα κατοικίας σας και συμφωνείτε να συμμορφωνέστε με όλους τους σχετικούς νόμους και κανονισμούς σε περίπτωση που εξαγάγετε τον Αισθητήρα Kinect.

4. Εγγύηση

- (α) Κατά τη διάρκεια της Περιόδου Εγγύησης, η Microsoft εγγυάται, αποκλειστικά σ' εσάς, ότι ο Αισθητήρας Kinect δεν θα εμφανίζει προβλήματα λειτουργίας υπό Κανονικές Συνθήκες Χρήσης.
- (β) Εκτός από την περίπτωση οποιασδήποτε νομοθετικά προβλεπόμενης εγγύησης την οποία η Microsoft ενδέχεται να σας οφείλει βάσει οποιασδήποτε τοπικής νομοθεσίας στην οποία υπάγεστε, η παρούσα Εγγύηση αποτελεί τη μοναδική εγγύηση που χορηγείται σε εσάς από τη Microsoft σε σχέση με τον Αισθητήρα Kinect που έχετε αγοράσει Εσείς και τυχόν εγχειρίδιο (-α) οποιουδήποτε προϊόντος που ενδεχομένως τον συνοδεύει. Κανένας άλλος δεν δύναται να παρέχει

οιουδήποτε είδους εγγύηση εκ μέρους και για λογαριασμό της Microsoft.

- (γ) ΕΑΝ ΤΟ ΤΟΠΙΚΟ ΚΑΙ ΙΣΧΥΟΝ ΔΙΚΑΙΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΥΠΑΓΕΣΤΕ ΣΑΣ ΠΑΡΕΧΕΙ ΤΥΧΟΝ ΣΙΩΠΗΡΗ ΕΓΓΥΗΣΗ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΗΣ ΜΙΑΣ ΣΙΩΠΗΡΗΣ ΕΓΓΥΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑΣ Ή ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΕΝΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ, Η ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΔΟ ΕΓΓΥΗΣΗΣ, ΕΚΤΟΣ ΕΑΝ ΠΡΟΒΛΕΠΕΤΑΙ ΚΑΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΤΟΠΙΚΟ ΔΙΚΑΙΟ.

5. Διαδικασία απόκτησης δικαιώματος επισκευής δυνάμει της Εγγύησης

- (α) Προτού αρχίσετε να εφαρμόζετε την προβλεπόμενη από την εγγύηση διαδικασία, παρακαλείσθε να χρησιμοποιήσετε τις συμβουλές αντιμετώπισης προβλημάτων που βρίσκονται στη διεύθυνση <http://www.xbox.com/>.
- (β) Σε περίπτωση που οι συμβουλές αντιμετώπισης προβλημάτων δεν οδηγούν σε επίλυση του προβλήματός σας, τότε ακολουθήστε την online διαδικασία στη διεύθυνση <http://www.xbox.com/>. Εάν δεν έχετε πρόσβαση στο Διαδίκτυο, μπορείτε να καλέσετε στο 00800 44 12 8732.

6. Ευθύνη της Microsoft

- (α) Αφού επιστρέψετε τον Αισθητήρα Kinect η Microsoft θα προβεί στην εξέτασή του.
- (β) Εάν η Microsoft διαπιστώσει ότι ο Αισθητήρας Kinect εμφανίζει πρόβλημα στη λειτουργία του κατά τη διάρκεια της Περιόδου Εγγύησης υπό Κανονικές Συνθήκες Χρήσης, η Microsoft (κατ' επιλογή της) θα το επισκευάσει ή θα το αντικαταστήσει, ή θα σας επιστρέψει το τίμημα αγοράς του προϊόντος, εκτός εάν προβλέπεται διαφορετικά από κάποια υποχρεωτική διάταξη δικαίου οποιασδήποτε τοπικής νομοθεσίας στην οποία Εσείς υπάγεστε. Κατά την επισκευή ενδέχεται να χρησιμοποιηθούν νέα ή ανακαινισμένα ανταλλακτικά. Η αντικατάσταση μπορεί να γίνει είτε με νέα είτε με ανακαινισμένη μονάδα.
- (γ) Μετά την επισκευή ή την αντικατάσταση, ο Αισθητήρας Kinect

σας θα καλύπτεται από την παρούσα Εγγύηση είτε για το υπόλοιπο της αρχικής Περιόδου Εγγύησης προς εσάς, είτε για περίοδο 95 ημερών από την αποστολή του από τη Microsoft σε εσάς.

- (δ) ΜΕ ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΠΡΟΒΛΕΠΕΤΑΙ ΚΑΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΤΟΠΙΚΗ ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΥΠΑΓΕΣΤΕ, Η ΕΥΘΥΝΗ ΤΗΣ MICROSOFT ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΣΚΕΥΗ Ή ΤΗΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ KINECT, Ή ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΧΡΗΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΣΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ ΜΕΤΡΟ ΕΠΑΝΟΡΘΩΣΗΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΤΕ.

- (ε) Εάν ο Αισθητήρας Kinect σας εμφανίσει πρόβλημα λειτουργίας μετά τη λήξη της Περιόδου Εγγύησης, δεν υφίσταται κανενός είδους εγγύηση οποιουδήποτε είδους. Μετά τη λήξη της Περιόδου Εγγύησης, η Microsoft δύναται να σας χρεώσει ένα ποσό ως αμοιβή για τις προσπάθειές της να διαγνώσει και να αντιμετωπίσει οιοδήποτε είδους προβλήματα με τον Αισθητήρα Kinect, είτε οι εν λόγω προσπάθειες είναι επιτυχείς είτε όχι.

7. Εξαιρέσεις από την Εγγύηση

Η Microsoft δεν ευθύνεται και η παρούσα Εγγύηση δεν ισχύει, ακόμη και έναντι αμοιβής, εάν ο Αισθητήρας Kinect:

- (α) έχει υποστεί βλάβη λόγω χρησιμοποίησης με άλλα προϊόντα εκτός της κονσόλας Xbox 360 (συμπεριλαμβανομένων για παράδειγμα, προσωπικών υπολογιστές, άλλες κονσόλες παιχνιδιών, κλπ.)
- (β) χρησιμοποιείται για εμπορικούς σκοπούς (συμπεριλαμβανομένης, για παράδειγμα, ενοικίασης, πληρωμής ανά παιχνίδι (pay-per-play), κλπ.)
- (γ) έχει ανοιχτεί, τροποποιηθεί, ή υποστεί παρέμβαση (συμπεριλαμβανομένης, για παράδειγμα, οποιασδήποτε προσπάθειας εξουδετέρωσης οποιουδήποτε τεχνολογικού περιορισμού, μηχανισμού ασφαλείας ή αντί-πειρατικής προστασίας) ή ο σειριακός του αριθμός έχει αλλοιωθεί ή αφαιρεθεί
- (δ) έχει υποστεί βλάβη από οποιαδήποτε εξωτερική αιτία

(συμπεριλαμβανομένων, για παράδειγμα, της πρόκλησης πτώσης, χρησιμοποίησης κατόπιν ανεπαρκούς αερισμού, κλπ., ή αδυναμίας συμμόρφωσης με τις οδηγίες που περιέχονται στο έντυπο οδηγιών χρήστη του Αισθητήρα Kinect) ή

- (ε) έχει επισκευαστεί από οποιονδήποτε άλλον εκτός από τη Microsoft.

8. ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΟΡΙΣΜΕΝΩΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΩΝ ΖΗΜΙΑΣ

ΕΚΤΟΣ ΕΑΝ ΚΑΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΠΡΟΒΛΕΠΕΤΑΙ ΜΕ ΒΑΣΗ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΤΟΠΙΚΗ ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΥΠΑΓΕΣΤΕ, Η MICROSOFT ΔΕΝ ΦΕΡΕΙ ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΕΜΜΕΣΗ, ΠΑΡΕΜΠΙΠΤΟΥΣΑ, ΕΙΔΙΚΗ Ή ΠΑΡΕΠΟΜΕΝΗ ΖΗΜΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΑΠΩΛΕΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ, ΑΠΩΛΕΙΑ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑΣ Ή ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ή ΔΙΑΦΥΓΟΝΤΟΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Ή ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ KINECT. ΟΙ ΕΝ ΛΟΓΩ ΕΞΑΙΡΕΣΕΙΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ Η MICROSOFT ΕΧΕΙ

ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΥΠΑΡΞΗΣ ΤΩΝ ΕΝ ΛΟΓΩ ΖΗΜΙΩΝ, ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΤΡΟ ΕΠΑΝΟΡΘΩΣΗΣ ΑΠΟΤΥΧΕΙ ΝΑ ΕΚΠΛΗΡΩΣΕΙ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΣΚΟΠΟ ΤΟΥ.

9. Πρόσθετοι Όροι

Εάν προσπαθήσετε να εξουδετερώσετε ή να παρακάμψετε οποιονδήποτε τεχνολογικό περιορισμό, μηχανισμό ασφαλείας, ή αντι-πειρατικής προστασίας του Αισθητήρα Kinect, ενδέχεται να προκαλέσετε τη μόνιμη διακοπή λειτουργίας του Αισθητήρα Kinect σας. Θα ακυρώσετε επίσης την Εγγύησή σας, και δε θα δικαιούστε για τον Αισθητήρα Kinect σας εξουσιοδοτημένη επισκευή, ακόμη και έναντι αμοιβής.

10. Επιλογή Δικαίου

Η παρούσα Εγγύηση θα υπόκειται στη νομοθεσία της χώρας στην οποία διαμένετε και θα ερμηνεύεται με βάση αυτή, ανεξάρτητα από αρχές σύγκρουσης κανόνων δικαίου.

ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ KINECT ΣΑΣ ΣΥΜΦΩΝΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ. ΠΡΟΤΟΥ ΤΟΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΠΑΡΑΚΑΛΕΙΣΘΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΑΔΕΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ. ΕΑΝ ΔΕΝ ΑΠΟΔΕΧΕΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΑΔΕΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ, ΜΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ KINECT. ΕΠΙΣΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΤΟΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΣΤΟΝ ΠΩΛΗΤΗ ΣΑΣ Ή ΣΤΗ MICROSOFT ΕΝΑΝΤΙ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ ΑΝΤΙΤΙΜΟΥ. Επικοινωνήστε με τη Microsoft στη διεύθυνση <http://www.xbox.com/>.

1. Ορισμοί

Εφόσον χρησιμοποιηθούν στην παρούσα Άδεια Χρήσης, θα αποδίδονται στους ακόλουθους όρους οι εξής σημασίες:

- (α) Ως «Xbox 360» νοείται μία κονσόλα Xbox 360.
(β) Ως «Xbox 360 S» νοείται μία κονσόλα Xbox 360 S.

- (γ) Ως «Εγκεκριμένο Εξάρτημα» νοείται ένα εξάρτημα υλικού Xbox 360 ή Xbox 360 S που φέρει το σήμα της Microsoft, και παραχωρηθέν με άδεια χρήσης από τη Microsoft εξάρτημα υλικού Xbox 360 ή Xbox 360 S που φέρει το σήμα τρίτου μέρους, προϊόντος του οποίου η συσκευασία φέρει το επίσημο λογότυπο «Εγκεκριμένο υλικό για Xbox». Ο Αισθητήρας Kinect θεωρείται ως Εγκεκριμένο Εξάρτημα αποκλειστικά για τους σκοπούς της παρούσας άδειας χρήσης λογισμικού.

- (δ) Ως «Νόμιμα Παιχνίδια» νοούνται Xbox 360 ή Xbox 360 S παιχνίδια σε δίσκους παιχνιδιών οι οποίοι έχουν εκδοθεί ή παραχωρηθεί με άδεια προς χρήση από τη Microsoft, και περιεχόμενο παιχνιδιού που μεταφορτώνεται από την υπηρεσία ΖΩΝΤΑΝΗΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ του Xbox της Microsoft (Xbox LIVE service) ή από την ιστοσελίδα Xbox.com (για παράδειγμα, εικόνες προφίλ, παιχνίδια που μπορούν να

μεταφορτωθούν, πρόσθετα παιχνιδιών, κλπ.).

- (ε) Ως «Λογισμικό» νοείται το προεγκαταστημένο λογισμικό στο Xbox 360 S, στον Αισθητήρα Kinect, ή σε Εγκεκριμένο Εξάρτημα, συμπεριλαμβανομένων τυχόν ενημερώσεων που η Microsoft δύναται να καθιστά διαθέσιμες ανά χρονικά διαστήματα.
- (στ) Ως «Μη Εγκεκριμένα Εξαρτήματα» νοούνται όλα τα εξαρτήματα υλικού που δεν αποτελούν Εγκεκριμένο Εξάρτημα, εκτός από τις μονάδες αποθήκευσης USB, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές που χρησιμοποιήθηκαν για παραγωγή φωτογραφιών ή ταινιών, και τις μονάδες αναπαραγωγής μουσικής ή προβολής φωτογραφιών ή βίντεο.
- (ζ) Ως «Παράνομα Παιχνίδια» νοούνται όλοι οι δίσκοι παιχνιδιών, μεταφορτώσεις παιχνιδιών, και περιεχόμενο παιχνιδιού ή μέσα διαφορετικά από εκείνα των Νομίμων Παιχνιδιών.
- (η) Ως «Μη Εγκεκριμένο Λογισμικό» νοείται κάθε είδους λογισμικό που δεν διανέμεται από τη Microsoft μέσω των δίσκων παιχνιδιού Xbox 360 ή Xbox 360 S που δημοσιεύονται ή για τους οποίους παρέχεται άδεια από τη Microsoft, της υπηρεσίας ZQNTANHΣ ΜΕΤΑΔΟΣΗΣ Xbox της Microsoft, ή της ιστοσελίδας Xbox.com.
- (θ) Ως «Εσείς» νοείται ο χρήστης ενός Αισθητήρα Kinect.

2. Άδεια Χρήσης

Η παρούσα Άδεια Χρήσης σας παρέχει ειδικά συμβατικά δικαιώματα εκτός εάν ορίζεται κάτι διαφορετικό βάσει οποιασδήποτε εθνικής νομοθεσίας στην οποία υπάγεστε.

- (α) Το Λογισμικό παραχωρείται με άδεια ε' εσάς, δεν πωλείται, αποκλειστικά για την Περιοχή Ισχύος της Σύμβασης. Σας παρέχεται η άδεια να χρησιμοποιείτε το Λογισμικό αποκλειστικά όπως έχει προεγκατασταθεί στον Αισθητήρα

Kinect και ενημερώνεται από τη Microsoft ανά χρονικά διαστήματα. Απαγορεύεται η αντιγραφή ή η αποσυμπίληση του Λογισμικού.

- (β) Στο πλαίσιο των όρων της παρούσας Άδειας Χρήσης Λογισμικού, συμφωνείτε ότι:
 - (i) **Θα χρησιμοποιείτε μόνο Εγκεκριμένα Εξαρτήματα και Νόμιμα Παιχνίδια με τον Αισθητήρα Kinect. Δεν θα χρησιμοποιήσετε μη Εγκεκριμένα Εξαρτήματα ή Παράνομα Παιχνίδια. Τα τελευταία ενδέχεται να μην λειτουργούν ή να διακοπεί η λειτουργία τους μόνιμα μετά από κάποια ενημέρωση λογισμικού.**
 - (ii) **Δεν θα χρησιμοποιείτε ούτε θα εγκαθιστάτε τυχόν Μη Εγκεκριμένο Λογισμικό. Εάν πράξετε τούτο, ο Αισθητήρας Kinect ενδέχεται να διακόψει μόνιμα τη λειτουργία του εκείνη τη στιγμή ή μετά από κάποια μεταγενέστερη ενημέρωση λογισμικού.**
 - (iii) Δεν θα επιχειρήσετε να εξουδετερώσετε ή να παρακάμψετε οποιονδήποτε τεχνολογικό περιορισμό, μηχανισμό ασφαλείας ή αντι-πειρατικής προστασίας του Αισθητήρα Kinect. Εάν πράξετε τούτο, ο Αισθητήρας Kinect ενδέχεται να διακόψει μόνιμα τη λειτουργία του εκείνη τη στιγμή ή μετά από κάποια μεταγενέστερη ενημέρωση λογισμικού.
 - (iv) Η Microsoft μπορεί να προχωρήσει στη λήψη τεχνικών μέτρων, συμπεριλαμβανομένων ενημερώσεων λογισμικού, προκειμένου περιορίσει τη χρήση του Αισθητήρα Kinect στο Xbox 360, να εμποδίσει τη χρήση Μη Εγκεκριμένων Εξαρτημάτων και Παράνομων Παιχνιδιών, και να προστατέψει τους τεχνολογικούς περιορισμούς, τον μηχανισμό ασφαλείας και αντι-πειρατικούς προστασίας στον Αισθητήρα Kinect.

- (v) **Η Microsoft μπορεί να ενημερώνει το λογισμικό ανά χρονικά διαστήματα χωρίς περαιτέρω ειδοποίησή σας, για παράδειγμα, να ενημερώνει τυχόν τεχνολογικούς περιορισμούς, μηχανισμό ασφαλείας, ή αντί-πειρατικής προστασίας.**

Τυχόν μη εγκεκριμένη χρήση δυνάμει των εν λόγω διατάξεων δύναται να καταλήξει στην αδυναμία προσπορισμού οφέλους από την Εγγύηση του Κατασκευαστή για τον Αισθητήρα Kinect.

3. Περιοχή Ισχύος

Η παρούσα Άδεια Χρήσης θα ισχύει στις εξής χώρες αποκλειστικά (συμπεριλαμβανομένων των υπερπόντιων εδαφών των ανωτέρω χωρών): Ηνωμένο Βασίλειο, Ιρλανδία, Ελβετία, Ιταλία, Αυστρία, Βέλγιο, Γαλλία, Γερμανία, Ισπανία, Πορτογαλία, Νορβηγία, Σουηδία, Δανία, Φινλανδία, Ολλανδία, Λουξεμβούργο, Ελλάδα, Τσεχική Δημοκρατία, Σλοβακία, Πολωνία, Ουγγαρία, Κύπρος, Νότια Αφρική και Ρωσία.

4. Εγγύηση

Το λογισμικό καλύπτεται από την Εγγύηση Κατασκευαστή για τον Αισθητήρα Kinect, και η Microsoft δεν παρέχει καμία άλλη εγγύηση για το λογισμικό, εκτός από οποιαδήποτε νομοθετικά προβλεπόμενη εγγύηση την οποία η Microsoft μπορεί να σας οφείλει βάσει οποιασδήποτε τοπικής νομοθεσίας στην οποία υπάγεστε. Κανένας άλλος δεν δύναται να παρέχει οιαδήποτε είδους εγγύηση εκ μέρους και για λογαριασμό της Microsoft.

5. ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΟΡΙΣΜΕΝΩΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΩΝ ΖΗΜΙΑΣ

ΕΚΤΟΣ ΕΑΝ ΚΑΤΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΠΡΟΒΛΕΠΕΤΑΙ ΜΕ ΒΑΣΗ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΤΟΠΙΚΗ ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΥΠΑΓΕΣΤΕ, Η MICROSOFT ΔΕΝ ΦΕΡΕΙ ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΜΜΕΣΗ, ΠΑΡΕΜΠΙΠΤΟΥΣΑ, ΕΙΔΙΚΗ Ή ΠΑΡΕΠΟΜΕΝΗ ΖΗΜΙΑ Ή ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΑΠΩΛΕΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ, ΑΠΩΛΕΙΑ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚΟΤΗΤΑΣ Ή ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Ή ΔΙΑΦΥΓΟΝΤΟΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Ή ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ. ΟΙ ΕΝ ΛΟΓΩ ΕΞΑΙΡΕΣΕΙΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ Η MICROSOFT ΕΧΕΙ ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΥΠΑΡΕΞΗΣ ΤΩΝ ΕΝ ΛΟΓΩ ΖΗΜΙΩΝ, ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΤΡΟ ΕΠΑΝΟΡΘΩΣΗΣ ΑΠΟΤΥΧΕΙ ΝΑ ΕΚΠΛΗΡΩΣΕΙ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΣΚΟΠΟ ΤΟΥ.

6. Επιλογή Δικαίου

Η παρούσα Άδεια Χρήσης θα υπόκειται στη νομοθεσία της χώρας στην οποία διαμένετε και θα ερμηνεύεται σύμφωνα με το δίκαιο της χώρας διαμονής σας, ανεξάρτητα από αρχές σύγκρουσης κανόνων δικαίου.

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

Απόρριψη ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού (ΑΗΗΕ)



Αυτό το σύμβολο που αναγράφεται στο προϊόν ή τη συσκευασία του σημαίνει ότι αυτό το προϊόν δεν πρέπει να απορριφθεί μαζί με τα οικιακά απορρίμματα. Αποτελεί ευθύνη δική σας να συμμορφωθείτε με τους ισχύοντες νόμους ή κανονισμούς ανακύκλωσης για απορρίμματα ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού. Η ξεχωριστή συλλογή και ανακύκλωση θα βοηθήσει στη διατήρηση των φυσικών πόρων και θα αποτρέψει τις πιθανές αρνητικές επιπτώσεις στην ανθρώπινη υγεία και το περιβάλλον που θα μπορούσαν να προκληθούν από την ακατάλληλη διάθεση, λόγω της πιθανής παρουσίας επικίνδυνων ουσιών στον ηλεκτρικό και ηλεκτρονικό εξοπλισμό. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον τόπο απόθεσης ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών αποβλήτων, επικοινωνήστε με το τοπικό γραφείο του δήμου/κοινότητας, την υπηρεσία διάθεσης οικιακών αποβλήτων ή το κατάστημα από όπου αγοράσατε αυτό το προϊόν. Επικοινωνήστε με τη διεύθυνση weee@microsoft.com για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα Απόβλητα Ηλεκτρικού και Ηλεκτρονικού Εξοπλισμού (ΑΗΗΕ).

Αυτό το προϊόν προορίζεται για χρήση με εξοπλισμό τεχνολογίας πληροφορικής που περιλαμβάνεται στη λίστα NRTL (UL, CSA, ETL, κλπ.) και/ή είναι συμβατός με τα πρότυπα IEC/EN 60950 (σήμανση CE).

Δήλωση συμμόρφωσης με τις Οδηγίες ΕΚ

Με την παρούσα, η Microsoft δηλώνει ότι αυτό το προϊόν συμμορφώνεται με τις ουσιαστικές απαιτήσεις και τις λοιπές σχετικές διατάξεις των Οδηγιών 2006/95/ΕΚ και 2004/108/ΕΚ.

Η τεχνική τεκμηρίωση, όπως απαιτείται από τη διαδικασία αξιολόγησης συμμόρφωσης, φυλάσσεται στην εξής διεύθυνση:

Εταιρεία Microsoft Ireland Operations Ltd.

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

Χώρα Ιρλανδία



Προδιαγραφές λέιζερ



Προσοχή

Η χρήση στοιχείων ελέγχου ή ρυθμίσεων, καθώς και επιδόσεις ή διαδικασίες, που διαφέρουν από όσα καθορίζονται στις παρούσες οδηγίες ενδέχεται να προκαλέσουν έκθεση σε ακτινοβολία.

Η συσκευή συμμορφώνεται με το Διεθνές Πρότυπο IEC 60825-1:2007:03 για προϊόντα λέιζερ Κλάσης 1. Η συσκευή συμμορφώνεται επίσης με τους κανονισμούς 21 CFR 1040.10 και 1040.11 εκτός από τις παρεκκλίσεις που υπόκεινται στο Laser Notice No. 50, με ημερομηνία 24 Ιουνίου 2007.

Στη βάση του αισθητήρα βρίσκεται η παρακάτω ετικέτα λέιζερ Κλάσης 1.



Προσοχή

Τυχόν αλλαγές ή τροποποιήσεις που πραγματοποιούνται στο σύστημα δεν εγκρίνονται ρητά από τον κατασκευαστή θα μπορούσαν να ακυρώσουν το δικαίωμα χρήσης του εξοπλισμού εκ μέρους του χρήστη.

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

Οι πληροφορίες που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο, συμπεριλαμβανομένων των διευθύνσεων URL και άλλων αναφορών σε τοποθεσίες Web στο Internet, μπορεί να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση. Εκτός εάν αναφέρεται το αντίθετο, οι επωνυμίες των εταιρειών, οι επωνυμίες των οργανισμών, τα ονόματα των προϊόντων, τα ονόματα τομέων, οι διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, τα λογότυπα, τα άτομα, οι τοποθεσίες και τα γεγονότα που αναφέρονται στο παρόν είναι φανταστικά και δεν υπάρχει πρόθεση, σε καμία περίπτωση, να συσχετιστούν με οποιαδήποτε υπαρκτή εταιρεία, οργανισμό, προϊόν, όνομα τομέα, διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, λογότυπο, άτομο, τοποθεσία ή γεγονός. Η συμμόρφωση με όλους τους ισχύοντες νόμους που αφορούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας είναι ευθύνη του χρήστη. Χωρίς περιορισμό των δικαιωμάτων που αφορούν την πνευματική ιδιοκτησία, κανένα μέρος αυτού του εγγράφου δεν επιτρέπεται να αναπαραχθεί, να αποθηκευτεί ή να εισαχθεί σε σύστημα ανάκτησης ή να μεταδοθεί σε οποιαδήποτε μορφή ή με οποιοδήποτε μέσο (ηλεκτρονικό, μηχανικό, φωτοτυπικό, ηχογράφησης ή άλλο) ή για οποιονδήποτε σκοπό, χωρίς ρητή έγγραφη συγκατάθεση της Microsoft Corporation.

Η Microsoft μπορεί να είναι κάτοχος διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας, αιτήσεων διπλώματος ευρεσιτεχνίας, εμπορικών σημάτων, πνευματικών δικαιωμάτων ή άλλων δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας τα οποία καλύπτουν το περιεχόμενο του παρόντος εγγράφου. Εκτός εάν αναφέρεται ρητά σε οποιαδήποτε γραπτή Άδεια Χρήσης της Microsoft, η απόκτηση του παρόντος εγγράφου δεν σας παρέχει άδεια χρήσης για αυτά τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, τα εμπορικά σήματα, τα πνευματικά δικαιώματα ή άλλα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.

© 2010 Microsoft Corporation. Με επιφύλαξη κάθε νόμιμου δικαιώματος.

Οι επωνυμίες Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, τα λογότυπα του Xbox, το λογότυπο Xbox LIVE και η επωνυμία Kinect είναι εμπορικά σήματα του ομίλου εταιρειών της Microsoft.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΠΕΛΑΤΩΝ

Για απαντήσεις σε συχνές ερωτήσεις, ενέργειες αντιμετώπισης προβλημάτων και πληροφορίες επικοινωνίας με την υποστήριξη πελατών του Xbox, επισκεφθείτε την τοποθεσία **www.xbox.com/support**.

Polski

OSTRZEŻENIE

Przed rozpoczęciem używania tego urządzenia należy przeczytać niniejszy podręcznik, podręczniki konsoli Xbox 360 oraz instrukcje dołączone do innych akcesoriów i gier w celu zapoznania się z ważnymi informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia. Wszystkie podręczniki należy zachować do późniejszego wykorzystania. Nowe wersje podręczników można uzyskać pod adresem www.xbox.com/support (patrz sekcja „Potrzebna dodatkowa pomoc”).

Warunki ograniczonej gwarancji obejmującej to urządzenie znajdują się w niniejszym podręczniku oraz w Internecie pod adresem www.xbox.com/support.

OSTRZEŻENIE

Zanim udostępnisz sensor Kinect dzieciom:

- Określ dozwolony sposób użycia sensora przez każde z dzieci (gry, rozmowy sieciowe lub komunikacja wideo z innymi graczami przez Internet) oraz to, czy w tym czasie dzieci powinny być pod nadzorem dorosłych.
- Jeżeli zezwolisz dzieciom na korzystanie z sensora bez nadzoru, pamiętaj o wyjaśnieniu im wszystkich ważnych instrukcji i informacji na temat bezpieczeństwa i zdrowia.

Upewnij się, że dzieci korzystające z sensora Kinect przestrzegają zasad bezpieczeństwa.

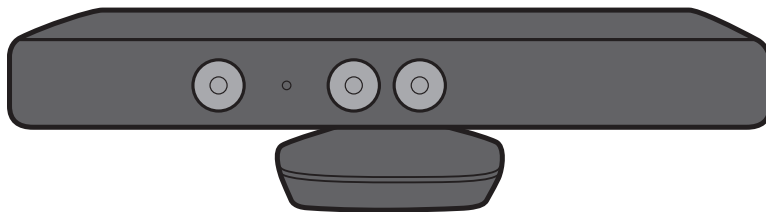
Należy się upewnić, że dzieci korzystające z sensora Kinect grają z zachowaniem zasad bezpieczeństwa i zgodnie z obowiązującymi je ograniczeniami. Należy się również upewnić, że wiedzą, jak prawidłowo korzystać z konsoli.



Tym symbolem oznaczono komunikaty na temat bezpieczeństwa i ochrony zdrowia występujące w niniejszym podręczniku i podręcznikach dołączanych do akcesoriów konsoli Xbox 360.

- 20 Sensor Kinect dla konsoli Xbox 360
- 21 Odpowiedni obszar do grania
- 22 Wybór umiejscowienia sensora
- 23 Konfigurowanie sensora
- 27 Czyszczenie sensora
- 28 Rozwiązywanie problemów
- 29 Potrzebna dodatkowa pomoc?
- 30 Gwarancja Producenta
- 32 Licencja Na Oprogramowanie
- 34 Normy i przepisy
- 35 Prawa autorskie
- 35 Obsługa klienta

SENSOR KINECT DLA KONSOLI XBOX 360

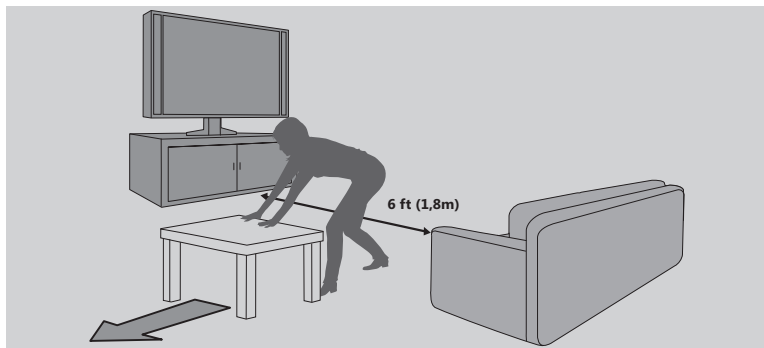


Sensor Kinect dla konsoli Xbox 360

Dziękujemy za wybranie sensora Kinect™ do konsoli Xbox 360®. Sensor Kinect umożliwia nowy, rewolucyjny sposób gry: sam stajesz się kontrolerem. Wystarczy poruszać ciałem i obserwować, co się dzieje. Można sterować konsolą Xbox 360 ruchami dłoni. Jedyne potrzebne umiejętności to te, które znamy z codziennego życia.

Sensor Kinect jest przeznaczony do użytku wyłącznie z konsolą Xbox 360. Więcej informacji na temat użycia sensora Kinect z konkretną grą można znaleźć w instrukcji dołączonej do gry.

ODPOWIEDNIA PRZESTRZEŃ DO GRANIA



Użytkownik musi zapewnić możliwość wykrywania osób przez sensor Kinect oraz zająć miejsce umożliwiające swobodne wykonywanie ruchów. Sensor wykrywa gracza znajdującego się w odległości ok. 2 metra. W przypadku dwóch graczy należy zająć miejsce w odległości ok. 2,5 metra od sensora.

Wymiar obszaru odpowiedniego do grania różni się i zależy od umiejscowienia sensora oraz od innych czynników. Dodatkowe informacje na temat wymagań sensora dotyczących obszaru do grania można znaleźć w dokumentacji dołączonej do gry.

⚠ OSTRZEŻENIE

Upewnij się, że masz wystarczająco dużo miejsca do swobodnego wykonywania ruchów podczas gry

Korzystanie z gier przy użyciu sensora Kinect wymaga wykonywania różnych ruchów. Upewnij się, że podczas grania nie uderzysz i nie przewrócisz żadnego gracza, obserwatora, zwierzęcia domowego, mebla lub innego obiektu ani w niego nie wbiegniesz. Jeśli podczas grania będziesz stać i/lub poruszać się, znajdź miejsce zapewniające odpowiednie podłoże.

Przed rozpoczęciem gry:

- Spójrz we wszystkich kierunkach (w prawo, w lewo, do przodu, do tyłu, w dół i w górę), aby sprawdzić, czy w pobliżu nie znajdują się żadne przedmioty, o które się można potknąć lub które można uderzyć.
- Upewnij się, że obszar do grania jest wystarczająco oddalony od okien, ścian, schodów itd.
- Upewnij się, że w pobliżu nie znajdują się żadne przedmioty, o które można się przewrócić, np. zabawki, meble, czy luźne dywany. Uważaj również na dzieci i zwierzęta domowe. W razie potrzeby usuń przedmioty lub osoby z obszaru przeznaczonego do grania.

- Nie zapomnij spojrzeć w górę. Sprawdzając obszar do grania, zwróć uwagę na żyrandole, wentylatory oraz inne obiekty znajdujące się nad głową.

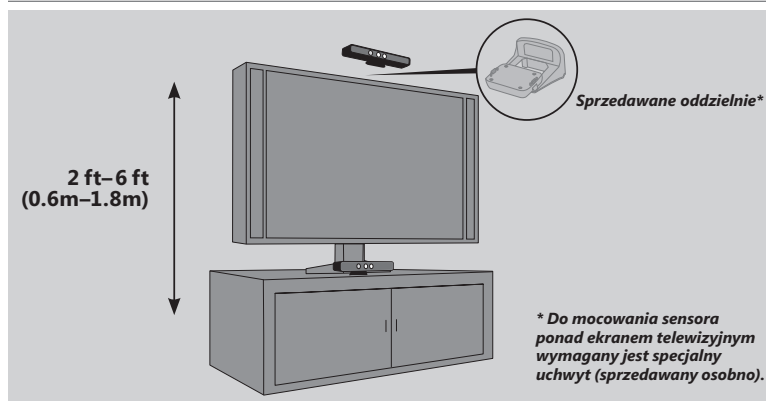
Podczas grania:

- Stój wystarczająco daleko od telewizora, tak aby uniknąć z nim kontaktu.
- Zachowaj wystarczającą odległość od innych graczy, obserwatorów i zwierząt domowych. Odległość może się różnić w zależności od gry, co oznacza, że podczas jej ustalania należy wziąć pod uwagę typ wykonywanych ruchów.
- Uważaj na przedmioty i osoby, które mogą zostać uderzone lub o które można się potknąć. Osoby i przedmioty mogą znaleźć się w obszarze podczas grania, dlatego należy zawsze obserwować otoczenie.

Zadbaj o to, by podczas gry stać na właściwym podłożu:

- Graj na płaskiej powierzchni, która zapewnia przyczepność odpowiednią do ruchów wykonywanych w grze.
- Zadbaj o to, by mieć obuwie odpowiednie do grania (inne niż buty na obcasach, klapki itd.) lub graj boso, jeśli jest to wymagane.

WYBÓR UMIEJSCOWIENIA SENSORA



W celu zapewnienia optymalnego obszaru do grania oraz najlepszego działania sensora należy go umieścić na wysokości od 60 cm do 2 metra nad podłogą — im bliżej dolnej lub górnej granicy, tym lepiej. Dodatkowo:

- Sensor należy umieścić na stabilnej powierzchni.
- Sensor powinien się znajdować na osi środkowej ekranu telewizora, jak najbliżej przedniej krawędzi stolika lub szafki.
- Nie należy ustawiać sensora w miejscu, w którym mógłby zostać uderzony podczas gry lub z którego mógłby spaść.
- Sensora nie wolno umieszczać na konsoli.
- Sensora nie wolno umieszczać na głośniku lub przed nim ani na powierzchni narażonej na drgania lub emitującej hałas.
- Sensora nie wolno umieszczać w miejscach nasłonecznionych.
- Nie wolno korzystać z konsoli w pobliżu źródeł ciepła. Z sensora należy korzystać w warunkach odpowiadających ustalonemu zakresowi temperatury roboczej: 5–35°C. W przypadku narażenia sensora na warunki niezgodne z zakresem roboczym należy go wyłączyć i poczekać na ustabilizowanie temperatury, aby ponownie włączyć sensor już w odpowiedniej temperaturze.

WAŻNE

Umiejscowienie sensora można zmieniać wyłącznie przez przesunięcie jego podstawy. Dopasowywanie kąta widzenia sensora przez ręczne przechylanie sensora na podstawie jest zabronione. Po zakończeniu ustawiania należy poczekać, aż napędy sensora dopasują kąt widzenia. W przeciwnym razie sensor może zostać uszkodzony.

⚠ OSTRZEŻENIE

Wszystkie kable i przewody należy ułożyć tak, aby ani osoby, ani zwierzęta domowe nie potknęły się o nie ani nie odłączyły przypadkowo wtyczek z gniazd podczas poruszania się lub przechodzenia w pobliżu. Jeżeli konsola i sensor nie są używane, można odłączyć wszystkie kable i przewody od sensora i konsoli w celu schowania ich przed dziećmi i zwierzętami domowymi. Nie wolno pozwalać dzieciom na zabawę kablami i przewodami.

⚠ OSTRZEŻENIE

Unikanie odbić światła

Aby zminimalizować zmęczenie oczu wywołane odbiciami światła, należy wykonać poniższe czynności:

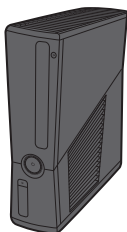
- Stań w miejscu zapewniającym odpowiednią odległość od telewizora lub monitora oraz sensora Kinect.
- Umieść telewizor lub monitor oraz sensor Kinect z dala od źródeł światła, które mogą wywoływać jego odbicia, lub dopasuj poziom oświetlenia, korzystając z żaluzji okiennych.
- Korzystaj z łagodnego naturalnego oświetlenia, ponieważ minimalizuje ono odbicia światła oraz zmęczenie oczu oraz poprawia kontrast i wyrazistość obrazu.
- Ustaw odpowiednią jasność i kontrast telewizora lub monitora.

KONFIGUROWANIE SENSORA

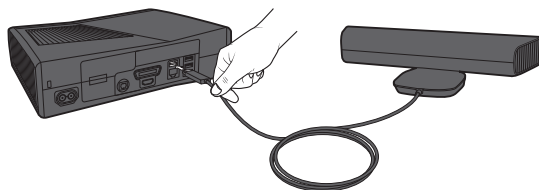
Przed rozpoczęciem korzystania z sensora Kinect należy go podłączyć do konsoli Xbox 360. W przypadku konsol Xbox 360 S zasilanie jest zapewniane przez konsolę. W przypadku oryginalnych konsol Xbox 360 sensor należy podłączyć do ściennego gniazda elektrycznego.

Podłącz sensor do konsoli Xbox 360 S

Aby podłączyć sensor do konsoli Xbox 360 S, należy włożyć jego wtyk do portu AUX konsoli.

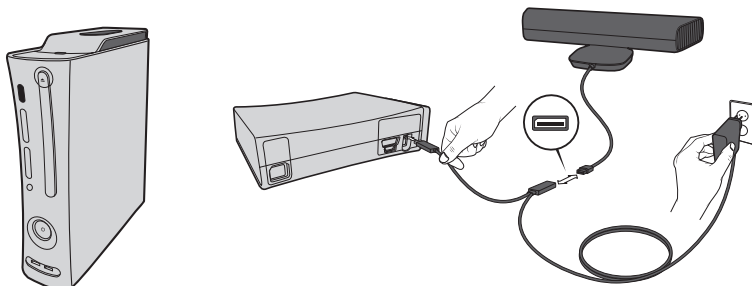


Xbox 360 S



Podłączanie sensora do oryginalnej konsoli Xbox 360

Sensor można podłączać tylko do tylnego portu USB oryginalnej konsoli Xbox 360.



Oryginalna konsola Xbox 360

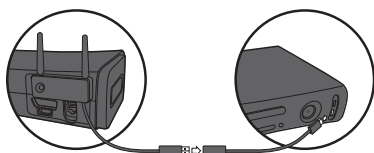
Aby podłączyć urządzenie do oryginalnej konsoli Xbox 360:

- 1 Odłącz wszelkie akcesoria od tylnego portu USB konsoli.
- 2 Podłącz sensor do kabla zasilającego/USB.
- 3 Podłącz kabel zasilający/USB do tylnego portu USB konsoli.
- 4 Podłącz drugi koniec kabla zasilającego/USB do gniazda ściennego.

Należy korzystać wyłącznie z kabla zasilającego/USB, który był dołączony do produktu lub pochodzi z autoryzowanego centrum napraw.

Jeśli oryginalna konsola Xbox 360 jest pozbawiona dysku twardego, należy też podłączyć urządzenie pamięci masowej mające przynajmniej 256 MB wolnego miejsca. Można użyć dysku twardego dla konsoli Xbox 360, karty pamięci dla konsoli Xbox 360 lub dysku flash USB.

Jeśli do tylnego portu USB jest już podłączona karta sieci bezprzewodowej dla konsoli Xbox 360, należy odłączyć jej kabel i podłączyć go do przedniego portu USB za pomocą dołączonego przewodu przedłużającego WiFi.



Aby podłączyć kartę sieci bezprzewodowej do przedniego portu USB:

- 1 Odłącz kabel karty sieci bezprzewodowej od tylnego portu USB konsoli, pozostawiając samą kartę dołączoną do konsoli.
- 2 Podłącz kabel przedłużający WiFi do kabla USB karty sieci bezprzewodowej.
- 3 Drugi koniec przedłużacza podłącz do portu USB znajdującego się z przodu konsoli.

⚠ Bezpieczeństwo elektryczne

Podobnie jak w przypadku innych urządzeń elektrycznych, niestosowanie się do poniższych środków ostrożności może spowodować poważne obrażenia bądź śmierć w wyniku pożaru lub porażenia prądem, a także uszkodzenie sensora.

W przypadku zasilania z gniazda elektrycznego należy wybrać odpowiedni zasilacz:

- Znamionowe parametry zasilania sensora to 12 V, 1,1 A. Należy korzystać wyłącznie z zasilaczy i kabli zasilania USB dołączonych do sensora lub zakupionych w autoryzowanym centrum napraw.
- Sprawdź, czy gniazdo sieciowe zapewnia odpowiednie parametry zasilania podane na zasilaczu lub kablu USB (napięcie [V] i częstotliwość [Hz]). Jeżeli nie masz pewności co do parametrów zasilania w domu, skonsultuj się z wykwalifikowanym elektrykiem.
- Nie wolno używać niestandardowych źródeł zasilania, takich jak generatory lub falowniki, nawet jeżeli dostarczane napięcie i częstotliwość są prawidłowe. Korzystaj wyłącznie z zasilania prądem zmiennym dostarczonego ze standardowego gniazda ściennego.
- Nie dopuszczaj do przeciążenia gniazda ściennego, przedłużacza kablowego, listwy zasilającej lub

innych gniazd elektrycznych. Upewnij się, że sieć może dostarczyć prąd o łącznym natężeniu (wyrażonym w amperach [A]) wystarczającym na potrzeby sensora (zgodnie ze wskazaniem na zasilaczu lub kablu USB) i pozostałych urządzeń obecnych w tym samym obwodzie elektrycznym.

Aby uniknąć uszkodzenia kabla zasilającego/USB:

- Zabezpiecz kabel przed ściskaniem lub zginaniem, zwłaszcza w miejscu przyłączenia do gniazda sieciowego i sensora.
- Chronić kabel przed nadepnięciem.
- Nie wyszarpuj, nie związuj, nie wyginaj ani nie używaj kabli w jakikolwiek inny niewłaściwy sposób.
- Nie narażaj kabli na działanie ciepła.
- Trzymaj dzieci i zwierzęta domowe z dala od kabla. Nie pozwalaj na żucie lub gryzienie kabli.
- Podczas odłączania kabli zasilania ciągnij za wtyczkę, a nie za kabel.

Jeżeli kabel zasilania/USB zostanie uszkodzony, natychmiast przerwij korzystanie z systemu i skontaktuj się z działem obsługi klienta Xbox w celu zamówienia zamiennika.

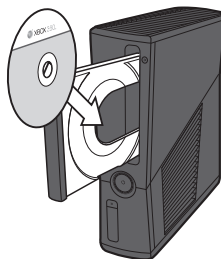
Odłącz kabel zasilający/USB sensora w przypadku burzy z piorunami lub jeżeli jest on nieużywany przez dłuższy czas.

Instalowanie oprogramowania sensora na konsoli

Przed rozpoczęciem korzystania z sensora Kinect należy zaktualizować oprogramowanie systemu.

Aby zaktualizować konsolę:

- 1 Włącz konsolę i włoż dołączony dysk. Aktualizacja zostanie automatycznie zainstalowana. Jeśli tak się nie stanie, wybierz napęd dysku w głównym interfejsie (w taki sposób, jak przy włączaniu gry z dysku).
- 2 Gdy zostanie wyświetlony komunikat potwierdzenia instalacji, wyjmij dysk i rozpocznij konfigurowanie sensora.



⚠ OSTRZEŻENIE

Nie przemęczaj się

Korzystanie z gier przy użyciu sensora Kinect wymaga od gracza różnych poziomów aktywności fizycznej.

Przed rozpoczęciem korzystania z sensora należy się skonsultować z lekarzem, aby ustalić, czy schorzenia, na które cierpisz, mogą negatywnie wpływać na zdolność bezpiecznego wykonywania aktywności fizycznej oraz czy:

- jesteś lub możesz być w ciąży;
- masz chorobę serca, układu oddechowego, kręgosłupa, stawów lub inną chorobę ortopedyczną;
- masz wysokie ciśnienie krwi;
- masz trudności z wykonywaniem ćwiczeń ruchowych;
- zalecono Ci ograniczenie aktywności fizycznej.

Przed rozpoczęciem realizacji jakiegokolwiek planu ćwiczeniowego lub treningowego z wykorzystaniem sensora należy się skonsultować z lekarzem.

Nie wolno grać pod wpływem narkotyków lub alkoholu. Warunkiem rozpoczęcia gry jest wystarczająca sprawność fizyczna i umiejętność utrzymania równowagi.

Regularnie odpoczywaj

- Jeśli poczujesz zmęczenie lub ból mięśni, stawów albo oczu, zatrzymaj grę i odpocznij.
- Jeśli poczujesz nadmierne wyczerpanie, nudności, płytki oddech, ucisk w klatce piersiowej, zawroty głowy, dyskomfort lub ból, **NATYCHMIAST PRZERWIJ GRĘ** i skonsultuj się z lekarzem.

Rodzice — nadzór nad dziećmi

Należy się upewnić, że dzieci korzystające z sensora grają zgodnie z obowiązującymi je ograniczeniami.

Korzystając z sensora Kinect, nie wolno stosować nielicencjonowanych akcesoriów ani nieautoryzowanych przedmiotów i obiektów.

Korzystanie z takich akcesoriów lub obiektów może spowodować obrażenia u gracza lub innych osób i/lub uszkodzenie sensora oraz innych przedmiotów.

CZYSZCZENIE SENSORA

Podczas czyszczenia sensora:

- Czyść wyłącznie zewnętrzną powierzchnię sensora.
- Używaj suchej szmatki. Nie używaj szorstkich wkładek, detergentów, proszków do szorowania, rozpuszczalników (np. alkoholu, benzyny, rozcieńczalników do farb lub benzenu) ani innych środków czyszczących w płynie lub aerozolu.
- Nie używaj sprężonego powietrza.
- Nie podejmuj prób czyszczenia złączy.
- Powierzchnię, na której spoczywa sensor, należy czyścić suchą szmatką.
- Nie wolno dopuścić do zamoczenia sensora. Aby ograniczyć ryzyko pożaru lub porażenia prądem nie wolno narażać sensora na działanie deszczu oraz innych źródeł wilgoci.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

W przypadku wystąpienia problemów należy wypróbować rozwiązania podane poniżej.

Sensor nie działa

- Upewnij się, że kable są podłączone. W przypadku korzystania z oryginalnej konsoli Xbox 360 upewnij się, że sensor jest podłączony do portu USB z tyłu konsoli, a kabel zasilania/USB jest prawidłowo włożony do gniazda elektrycznego. Po uruchomieniu sensora włączana jest dioda na przednim panelu sensora.
- Upewnij się, że sensor jest umieszczony w dobrze wentylowanym miejscu.
- Jeśli oprogramowanie sensora nie zostało jeszcze skonfigurowane, włóż dysk z oprogramowaniem sensora w celu przeprowadzenia aktualizacji systemu.

Sensor nie wykrywa gracza

- Grę należy prowadzić w obszarze przeznaczonym do grania.
- Włącz oświetlenie, aby rozjaśnić obszar przeznaczony do grania.
- Unikaj bezpośredniego oświetlenia sensora (dotyczy to również światła słonecznego).
- Staraj się nosić ubranie, które kontrastuje z kolorem tła obszaru grania.
- Czyść obiektyw sensora suchą szmatką.
- Upewnij się, że kąt widzenia sensora nie jest ograniczony przez żadne przedmioty.

Sensor traci kontakt z graczem

Jeśli sensor przerwał śledzenie gracza, spróbuj opuścić obszar grania i ponownie do niego wejść.

Sensor nie słyszy gracza

- Nie umieszczaj sensora w pobliżu źródeł wibracji, głośników telewizora ani innych źródeł dźwięku.
- Upewnij się, że zestaw mikrofonów sensora nie jest zasłonięty przez żadne przedmioty.

Napędy sensora nie dopasowują kąta widzenia sensora

- Upewnij się, że kable są podłączone, a kontrolka sensora się świeci. W przypadku korzystania z oryginalnej konsoli Xbox 360 sensor musi być podłączony do portu USB z tyłu konsoli (nie z przodu), a kabel zasilania/USB musi być prawidłowo włożony do gniazda elektrycznego.
- Upewnij się, że ruchy sensora nie są ograniczone przez żadne przedmioty.
- Nie przechylaj sensora na jego podstawie ani nie zmieniaj ręcznie kąta widzenia sensora. Poczekaj, aż napędy sensora automatycznie dopasują kąt widzenia. W przeciwnym razie może dojść do uszkodzenia sensora.

POTRZEBNA DODATKOWA POMOC?

Odpowiedzi na często zadawane pytania, instrukcje rozwiązywania problemów i dane kontaktowe biura obsługi klienta Xbox — patrz www.xbox.com/support.

Konsoli Xbox 360 i jej akcesoriów nie należy dostarczać sprzedawcy w celu naprawy. Informacje serwisowe i dotyczące rozwiązywania problemów można znaleźć na stronie www.xbox.com/support.



OSTRZEŻENIE

Nie należy podejmować samodzielnych prób naprawy

Nie podejmuj prób demontażu, otwierania, serwisowania lub modyfikowania urządzeń ani zasilaczy. Postępowanie takie stwarza ryzyko porażenia prądem i innych zagrożeń. Wszelkie ślady prób otwierania i/lub modyfikowania konsoli Xbox 360, łącznie ze śladami ścierania, przekłuwania bądź usuwania naklejek, powodują utratę gwarancji ograniczonej i sprawiają, że konsola Xbox 360 nie nadaje się do autoryzowanej naprawy.

GWARANCJA PRODUCENTA

Niniejsza Gwarancja Producenta (zwana dalej „Gwarancją”) udzielona zostaje Użytkownikowi przez firmę Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandford Industrial Estate, Dublin 18, Irlandia (zwaną dalej „Microsoft”).

KORZYSTAJĄC Z SENSORA KINECT UŻYTKOWNIK AKCEPTUJE NINIEJSZĄ GWARANCJĘ. PRZED KONFIGURACJĄ URZĄDZENIA PROSIMY O UWAGNE ZAPOZNANIE SIĘ Z TREŚCIĄ NINIEJSZEJ GWARANCJI. W PRZYPADKU NIEZAAKCEPTOWANIA TREŚCI NINIEJSZEJ GWARANCJI PROSIMY UŻYTKOWNIKA O NIEKORZYSTANIE Z SENSORA KINECT. PROSIMY O ZWROT NIEUŻYWANEGO URZĄDZENIA DO SPRZEDAWCY DETALICZNEGO LUB FIRMY MICROSOFT W CELU UZYSKANIA ZWROTU PIENIĘDZY. Prosimy o kontakt z firmą Microsoft pod adresem: <http://www.xbox.com/>.

Niniejsza Gwarancja nie stanowi rękojmi, z tytułu której sprzedawcy detaliczni lub producenci są odpowiedzialni względem Użytkownika zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika. Jej celem jest przyznanie Użytkownikowi szczególnych lub dodatkowych praw w granicach dopuszczalnych właściwym prawem, nie zaś ograniczenie praw przysługujących mu zgodnie z przepisami dotyczącymi rękojmi. Gwarancja nie podlega przeniesieniu na osoby trzecie.

1. Definicje

W niniejszej Gwarancji następujące terminy mają następujące znaczenie:

- „Sensor Kinect” oznacza nowy Sensor Kinect nabyty od autoryzowanego sprzedawcy detalicznego.
- „Zwykłe Warunki Użytkowania” oznaczają zwyczajne użytkowanie przez konsumenta w zwykłych warunkach domowych zgodnie z instrukcją obsługi Sensora Kinect.
- „Okres Gwarancji” oznacza 1 rok od daty zakupu Sensora Kinect przez Użytkownika, z zastrzeżeniem postanowień art. 2 poniżej.
- „Użytkownik” oznacza pierwotnego użytkownika końcowego.

2. Okres obowiązywania

Nie uchybiając rękojmi, jaka może przysługiwać Użytkownikowi zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika i o ile prawo to nie określa dłuższego terminu, Microsoft udziela niniejszej gwarancji na okres 1 (słownie: jednego) roku od daty zakupu Sensora

Kinect od autoryzowanego sprzedawcy detalicznego.

3. Terytorium

Niniejsza Gwarancja obowiązuje wyłącznie na terenie następujących krajów (wraz z ich terytoriami zamorskimi): Wielka Brytania, Irlandia, Szwajcaria, Włochy, Austria, Belgia, Francja, Niemcy, Hiszpania, Portugalia, Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia, Holandia, Luksemburg, Grecja, Czechy, Słowacja, Polska, Węgry, Cypr, Afryka Południowa oraz Rosja. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że w zależności od kraju zamieszkania może podlegać szczególnym przepisom eksportowym i zobowiązuje się przestrzegać wszystkich tych przepisów w przypadku eksportu posiadanego przez siebie Sensora Kinect.

4. Gwarancja

- Microsoft gwarantuje, wyłącznie względem Użytkownika, że w Okresie Gwarancji Sensor Kinect nie będzie działał nieprawidłowo w Zwykłych Warunkach Użytkowania.
- Za wyjątkiem odpowiedzialności z tytułu rękojmi, jaką Microsoft może ponosić względem Użytkownika zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika, niniejsza Gwarancja stanowi jedyną gwarancję udzielaną Użytkownikowi oraz warunek ustalany w stosunku do Użytkownika przez Microsoft w odniesieniu do Sensora Kinect oraz wszelkich instrukcji obsługi, jakie mogą być do niego dołączone. Żaden inny podmiot nie jest uprawniony do udzielania gwarancji ani ustalania warunków w imieniu Microsoft.
- W PRZYPADKU, GDY PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA UŻYTKOWNIKA ZAPEWNIĄ UŻYTKOWNIKOWI GWARANCJĘ DOROZUMIANĄ, W TYM DOROZUMIANĄ GWARANCJĘ WARTOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, JEJ OKRES OGRANICZAĆ SIĘ BĘDZIE WYŁĄCZNIE DO OKRESU GWARANCJI, O ILE WSPOMNIANE PRAWO KRAJOWE NIE STANOWI INACZELNIE.

5. Procedura uzyskania serwisu gwarancyjnego

- Przed uruchomieniem procesu gwarancyjnego należy skorzystać z porad Microsoft na temat usuwania problemów, dostępnych na stronie: <http://www.xbox.com/>.
- W razie niemożności rozwiązania problemu Użytkownika na podstawie powyższych porad, należy zastosować

procedurę online na stronie <http://www.xbox.com/>.
W razie braku dostępu do Internetu, można zadzwonić na numer 00800 441 17 96.

6. Zakres odpowiedzialności Microsoft

- (a) Po zwrocie Sensora Kinect przez Użytkownika do Microsoft, Microsoft skontroluje jego stan.
- (b) Jeżeli Microsoft stwierdzi, że Sensor Kinect działał nieprawidłowo w Okresie Gwarancji w Zwykłych Warunkach Użytkowania, Microsoft dokona (według własnego uznania) jego naprawy lub wymiany względnie zwrotu ceny zakupu na rzecz Użytkownika, o ile bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa krajowego właściwego dla Użytkownika nie stanowią inaczej. W ramach naprawy mogą zostać wykorzystane części nowe lub odnowione. W ramach wymiany można otrzymać sprzęt nowy lub odnowiony.
- (c) Po dokonaniu naprawy lub wymiany Sensor Kinect będzie objęty niniejszą Gwarancją do końca pierwotnego Okresu Gwarancji lub przez 95 (słownie: dziewięćdziesiąt pięć) dni od jego wysyłki przez Microsoft do Użytkownika, zależnie od tego, który z powyższych okresów jest dłuższy.
- (d) O ILE PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA UżyTKOWNIKA NIE STANOWI INACZEJ, JEDYNYM ŚRODKIEM NAPRAWCZYM PRZYSŁUGUJĄCYM UżyTKOWNIKOWI JEST NAPRAWA LUB WYMIANA SENSORA KINECT WZGLĘDNIE ZWROT CENY ZAKUPU PRZEZ MICROSOFT.
- (e) W przypadku nieprawidłowego działania Sensora Kinect Użytkownika po upływie Okresu Gwarancji, Użytkownikowi nie przysługuje żadna gwarancja. Po upływie Okresu Gwarancji Microsoft może pobrać od Użytkownika opłatę z tytułu rozpoznania i rozwiązania problemu związanego z Sensorem Kinect Użytkownika, niezależnie od tego, czy działania te zakończyły się powodzeniem, czy też nie.

7. Wyłączenia i warunki Gwarancji

Microsoft nie ponosi odpowiedzialności a niniejsza Gwarancja nie obowiązuje, nawet w przypadku uiszczenia opłaty, w przypadku, gdy Sensor Kinect zostanie:

- (a) uszkodzony na skutek użytkowania łącznie produktami innymi niż Konsola Xbox 360 (w tym na przykład komputerami osobistymi, innymi konsolami do gier wideo itp.);

- (b) użyty w celach komercyjnych (w tym na przykład wynajmu, odpłatnego udostępniania na zasadzie pay-per-play itp.);
- (c) otwarty, poddany modyfikacji lub innej ingerencji (w tym na przykład próbom złamania zainstalowanych ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich itp.) lub jeżeli dojdzie do zmiany lub usunięcia jego numeru seryjnego;
- (d) uszkodzony z przyczyn zewnętrznych (w tym na przykład z powodu upuszczenia, użytkowania przy braku właściwej wentylacji itp. lub nieprzestrzegania zaleceń zawartych w instrukcji obsługi Sensora Kinect); lub
- (e) poddany naprawie przez podmiot inny niż Microsoft.

8. WYŁĄCZENIE OKREŚLONYCH SZKÓD

O ILE OBOWIĄZUJĄCE PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA UżyTKOWNIKA NIE STANOWI INACZEJ, MICROSOFT NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU SZKÓD POŚREDNICH, UBOCZNYCH, SZCZEGÓLNYCH LUB WYNIKOWYCH, UTRATY DANYCH, PRYWATNOŚCI, POUFNOŚCI LUB KORZYŚCI ORAZ NIEMOŻNOŚCI KORZYSTANIA Z SENSORA KINECT PRZEZ UżyTKOWNIKA. POWYŻSZE WYŁĄCZENIA MAJĄ ZASTOSOWANIE NAWET W PRZYPADKU, GDY FIRMA MICROSOFT ZOSTAŁA POINFORMOWANA O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD ORAZ NAWET JEŚLI JAKIKOLWIEK ŚRODEK NAPRAWCZY NIE SPEŁNIA SWEJ ZASADNICZEJ ROLI.

9. Warunki dodatkowe

W przypadku podjęcia przez Użytkownika próby złamania lub obejścia zainstalowanych w Sensorze Kinect ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich, Sensor Kinect może trwale przestać działać. Użytkownik utraci również przysługującą mu Gwarancję, a jego Sensor Kinect nie będzie podlegać autoryzowanej naprawie, nawet za opłatą.

10. Prawo właściwe

Prawem właściwym dla niniejszej Gwarancji i jej interpretacji będzie prawo kraju zamieszkania Użytkownika, niezależnie od norm prawa kolizyjnego.

LICENCJA NA OPROGRAMOWANIE

KORZYSTAJĄC Z SENSORA KINECT UŻYTKOWNIK AKCEPTUJE NINIEJSZĄ LICENCJĘ NA OPROGRAMOWANIE. PRZED KONFIGURACJĄ URZĄDZENIA PROSIMY O UWAŻNE ZAPOZNANIE SIĘ Z TREŚCIĄ NINIEJSZEJ LICENCJI. W PRZYPADKU NIEZAAKCEPTOWANIA TREŚCI NINIEJSZEJ LICENCJI PROSIMY UŻYTKOWNIKA O NIEKORZYSTANIE Z SENSORA KINECT. PROSIMY O ZWROT NIEUŻYWANEGO URZĄDZENIA DO SPRZEDAWCY DETALICZNEGO LUB FIRMY MICROSOFT W CELU UZYSKANIA ZWROTU PIENIĘDZY. Prosimy o kontakt z firmą Microsoft pod adresem: <http://www.xbox.com/>.

1. Definicje

W niniejszej Licencji następujące terminy mają następujące znaczenie:

- (a) „Konsola Xbox 360” oznacza konsolę Xbox 360.
- (b) „Konsola Xbox 360 S” oznacza konsolę Xbox 360 S.
- (c) „Autoryzowane Akcesorium” oznacza Akcesorium do Konsoli Xbox 360 lub Konsoli Xbox 360 S marki Microsoft oraz Akcesorium do Konsoli Xbox 360 lub Konsoli Xbox 360 S marki osoby trzeciej na licencji Microsoft, na którego opakowaniu widnieje oficjalne logo „Licensed for Xbox”. Sensor Kinect stanowi Autoryzowane Akcesorium wyłącznie dla potrzeb niniejszej licencji na oprogramowanie.
- (d) „Autoryzowane Gry” oznaczają gry na Konsolę Xbox 360 lub Konsolę Xbox 360 S na dyskach z grami opublikowanych przez Microsoft lub na licencji Microsoft oraz treść gier ściągniętą z serwisu Xbox LIVE firmy Microsoft lub strony internetowej xbox.com (na przykład awatary, gry do ściągnięcia, dodatki do gier, itp.).
- (e) „Oprogramowanie” oznacza oprogramowanie zainstalowane fabrycznie na Sensorze Kinect, w tym wszelkie aktualizacje udostępniane przez Microsoft.
- (f) „Nieautoryzowane Akcesoria” oznaczają wszystkie akcesoria za wyjątkiem Autoryzowanego Akcesorium, z tym, że pamięci przenośne USB, cyfrowe aparaty fotograficzne i kamery cyfrowe

wykorzystywane do robienia zdjęć lub kręcenia filmów oraz odtwarzacze muzyczne wykorzystywane do odtwarzania muzyki lub oglądania filmów lub zdjęć nie stanowią Nieautoryzowanych Akcesoriów.

- (g) „Nieautoryzowane Gry” oznaczają wszystkie dyski z grami, ściągnięte gry oraz treść lub nośniki gier za wyjątkiem Autoryzowanych Gier.
- (h) „Nieautoryzowane Oprogramowanie” oznacza każde oprogramowanie niedystrybuowane przez Microsoft za pośrednictwem dysków z grami na Konsolę Xbox 360 lub Konsolę Xbox 360 S publikowanych przez Microsoft lub na licencji Microsoft, serwisu Xbox LIVE firmy Microsoft lub strony internetowej Xbox.com.
- (i) „Użytkownik” oznacza użytkownika Sensora Kinect.

2. Licencja

Niniejsza Licencja daje Użytkownikowi określone prawa umowne, o ile obowiązujące prawo krajowe właściwe dla Użytkownika nie stanowi inaczej.

- (a) Na Oprogramowanie udziela się Użytkownikowi licencji, wyłącznie na Terytorium, nie stanowi ono przedmiotu sprzedaży na rzecz Użytkownika. Użytkownik otrzymuje licencję wyłącznie na korzystanie z Oprogramowania fabrycznie zainstalowanego na Sensorze Kinect Użytkownika, okresowo aktualizowanego przez Microsoft. Użytkownik nie może kopiować Oprogramowania ani odtwarzać jego kodu źródłowego.
- (b) Użytkownik akceptuje następujące warunki licencji na Oprogramowanie:
 - (i) **Użytkownik będzie korzystał ze swego Sensora Kinect wyłącznie wraz z Konsolą Xbox 360 lub Konsolą Xbox 360 S, nie zaś innymi urządzeniami (w tym na przykład komputerami osobistymi, innymi konsolami do gier wideo itp.). Użytkownik nie będzie stosować Nieautoryzowanych Akcesoriów ani Nieautoryzowanych Gier. Mogą one nie działać lub mogą**

trwale przestać działać po aktualizacji Oprogramowania.

- (ii) **Użytkownik nie będzie stosować ani instalować Nieautoryzowanego Oprogramowania. W przeciwnym razie Sensor Kinect Użytkownika może trwale przestać działać z chwilą podjęcia takich działań lub po aktualizacji Oprogramowania w późniejszym terminie.**
- (iii) Użytkownik nie będzie podejmować prób złamania lub obejścia zainstalowanych w Sensorze Kinect ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich. W przeciwnym razie Sensor Kinect Użytkownika może trwale przestać działać z chwilą podjęcia takich działań lub po aktualizacji Oprogramowania w późniejszym terminie.
- (iv) Microsoft może wykorzystywać środki techniczne, w tym aktualizacje Oprogramowania, do ograniczania zastosowania Sensora Kinect do Konsoli Xbox 360, do zapobiegania stosowaniu Nieautoryzowanych Akcesoriów lub Nieautoryzowanych Gier oraz ochrony ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich zainstalowanych na Sensorze Kinect.
- (v) **Microsoft może okresowo aktualizować Oprogramowanie nie powiadamiając o tym Użytkownika, na przykład w celu aktualizacji ograniczenia technicznego, zabezpieczenia lub mechanizmu zapobiegającego tworzeniu wersji pirackich.**

Wszelkie przypadki nieautoryzowanego korzystania w rozumieniu niniejszych postanowień mogą skutkować niemożnością korzystania z Gwarancji Producenta na Sensor Kinect Użytkownika.

3. Terytorium

Niniejsza Licencja obowiązuje wyłącznie na terenie następujących krajów (wraz z ich terytoriami zamorskimi): Wielka Brytania, Irlandia, Szwajcaria, Włochy, Austria, Belgia, Francja, Niemcy, Hiszpania, Portugalia, Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia, Holandia, Luksemburg, Grecja, Czechy, Słowacja, Polska, Węgry, Cypr, Afryka Południowa oraz Rosja.

4. Gwarancja

Oprogramowanie jest objęte Gwarancją Producenta na Sensor Kinect Użytkownika i Microsoft nie udziela na Oprogramowanie żadnej innej gwarancji ani nie ustala żadnego warunku, za wyjątkiem rękoma, z tytułu której Microsoft może być odpowiedzialny względem Użytkownika zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika. Żaden inny podmiot nie jest uprawniony do udzielania gwarancji ani ustalania warunków w imieniu Microsoft.

5. WYŁĄCZENIE OKREŚLONYCH SZKÓD

O ILE OBOWIĄZUJĄCE PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA UŻYTKOWNIKA NIE STANOWI INACZEJ, MICROSOFT NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU SZKÓD POŚREDNICH, UBOCZNYCH, SZCZEGÓLNYCH LUB WYNIKOWYCH, UTRATY DANYCH, PRYWATNOŚCI, POUFNOŚCI LUB KORZYŚCI ORAZ NIEMOŻNOŚCI KORZYSTANIA Z OPROGRAMOWANIA. POWYŻSZE WYŁĄCZENIA MAJĄ ZASTOSOWANIE NAWET W PRZYPADKU, GDY FIRMA MICROSOFT ZOSTAŁA POINFORMOWANA O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD ORAZ NAWET GDY JAKIKOLWIEK ŚRODEK NAPRAWCZY NIE SPEŁNIA SWEJ ZASADNICZEJ ROLI.

6. Prawo właściwe

Prawem właściwym dla niniejszej Licencji i jej interpretacji będzie prawo kraju zamieszkania Użytkownika, niezależnie od norm prawa kolizyjnego.

NORMY I PRZEPISY

Utylizacja sprzętu elektrycznego i elektronicznego



Ten symbol na produkcie lub jego opakowaniu oznacza, że produktu nie można wyrzucać razem z innymi odpadami z gospodarstwa

domowego. Obowiązkiem użytkownika jest przekazanie produktu do odpowiedniego punktu zbiórki sprzętu elektrycznego i elektronicznego przeznaczonego do utylizacji. Metoda oddzielnej zbiórki i utylizacji jest bezpieczna dla zasobów naturalnych i chroni przed potencjalnym negatywnym wpływem na ludzkie zdrowie i środowisko substancji szkodliwych występujących w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym, wynikającym z ich nieodpowiedniej utylizacji. Aby uzyskać więcej informacji na temat pozbywania się zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego, należy skontaktować się z władzami lokalnymi, firmą odpowiedzialną za wywóz śmieci lub sklepem, w którym zakupiono produkt. Więcej informacji na temat dyrektywy WEEE można uzyskać pod adresem weee@microsoft.com.

Tego produktu należy używać z wyposażeniem informatycznym określonym w specyfikacjach NRTL (UL, CSA, ETL itd.) i/lub zgodnym z normą IEC/EN 60950 (z oznaczeniem CE).

Oświadczenie o zgodności z dyrektywami WE

Firma Microsoft Corporation niniejszym oświadcza, że ten produkt jest zgodny z zasadniczymi wymogami oraz pozostałymi ważnymi postanowieniami dyrektyw 2006/95/WE oraz 2004/108/WE.

Dokumentacja techniczna jest przechowywana, zgodnie z procedurami Oceny zgodności, pod następującym adresem:

Firma	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Adres	The Atrium Building 3 Carmahall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
Kraj	Irlandia



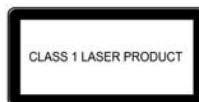
Dane techniczne lasera

⚠ Uwaga

Obsługiwanie urządzenia, przeprowadzanie jego modernizacji lub wykonywanie procedur w sposób inny niż opisany w tym dokumencie może doprowadzić do narażenia użytkownika na działanie niebezpiecznego promieniowania.

Niniejsze urządzenie jest zgodne z międzynarodową normą IEC 60825-1:2007:03 dotyczącą produktów laserowych klasy 1. Niniejsze urządzenie jest również zgodne z treścią rozdziału 21 sekcji 1040.10 oraz 1040.11 przepisów CFR, z wyjątkiem rozbieżności wymienionych w dokumencie Laser Notice No. 50 z dnia 24 czerwca 2007 r.

Na nóżce sensora jest umieszczona następująca etykieta produktu laserowego klasy 1.



⚠ Uwaga

Jakiegolwiek zmiany lub modyfikacje wprowadzone w systemie bez wyraźnego zatwierdzenia przez producenta mogą spowodować wycofanie uprawnień do korzystania z urządzenia.

PRAWA AUTORSKIE

Informacje zawarte w tym dokumencie, łącznie z adresami URL i innymi odnośnikami do witryn WWW, mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Jeżeli nie określono inaczej, przykładowe firmy, organizacje, produkty, nazwy domen, adresy e-mail, logo, osoby, miejsca i zdarzenia opisane w niniejszym dokumencie są fikcyjne. Wszelkie skojarzenia z rzeczywistymi firmami, organizacjami, produktami, nazwami domen, adresami e-mail, logo, osobami, miejscami lub zdarzeniami są niezamierzone i nie należy się ich doszukiwać. Obowiązkiem użytkownika jest przestrzeganie wszystkich praw autorskich. Z wyjątkiem sytuacji określonych w prawie autorskim żadna część tego dokumentu nie może być kopiowana, przechowywana lub wprowadzana w jakiegokolwiek postaci, w jakikolwiek sposób (elektroniczny, mechaniczny, jako fotokopia, nagranie lub w inny sposób) i w jakimkolwiek celu do systemu odzyskiwania danych bez wyraźnej pisemnej zgody firmy Microsoft Corporation.

Firma Microsoft może być właścicielem patentów, patentów dotyczących zastosowań, znaków towarowych, praw autorskich lub innej własności intelektualnej związanej z informacjami zawartymi w tym dokumencie. Jeżeli nie jest to wyraźnie ujęte przez firmę Microsoft w pisemnej umowie licencyjnej, posiadanie tego dokumentu nie przyznaje żadnej licencji na te patenty, znaki towarowe, prawa autorskie ani na inną własność intelektualną.

© 2010 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, logo Xbox i logo Xbox LIVE oraz Kinect są znakami towarowymi firm należących do grupy Microsoft.

OBSŁUGA KLIENTA

Odpowiedzi na często zadawane pytania, instrukcje rozwiązywania problemów i dane kontaktowe biura obsługi klienta Xbox patrz www.xbox.com/support.

Русский

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Перед началом использования сенсора прочтите это руководство, инструкции по использованию консоли Xbox 360, а также руководства к другим аксессуарам и играм. В этих документах содержатся важные сведения о безопасности и здоровье. Сохраните все руководства для использования в будущем. Сведения о том, как получить новые руководства взамен утерянных, см. на веб-сайте www.xbox.com/support (см. раздел «Если нужна дополнительная помощь»).

Условия гарантии на это изделие можно найти в данном руководстве, а также на веб-сайте www.xbox.com/support.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Прежде чем разрешить детям использовать сенсор Kinect

- Определите, насколько хорошо дети умеют пользоваться сенсором (во время игр, общения с другими игроками в чате или обмена с ними видеосообщениями), и следует ли наблюдать за ними при этом.
- Прежде чем разрешить детям пользоваться сенсором без наблюдения, обязательно объясните им, как делать это безопасно и без вреда для здоровья.

Убедитесь, что дети используют сенсор Kinect безопасно.

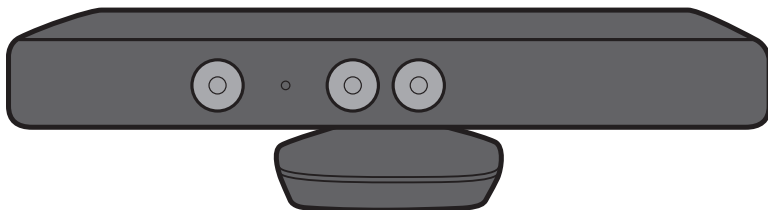
Убедитесь, что дети используют сенсор Kinect безопасно и в разумных для них пределах, а также, что они понимают правила использования системы.



Этим символом в данном руководстве и руководствах к аксессуарам Xbox 360 обозначены сообщения о безопасности и здоровье.

- 37 Датчик Kinect Xbox 360
- 38 Обеспечение достаточного свободного пространства для игры
- 39 Выбор места расположения сенсора
- 40 Настройка сенсора
- 44 Чистка сенсора
- 45 Устранение неполадок
- 46 Если нужна дополнительная помощь
- 47 гарантия производителя
- 50 Лицензия На Программное Обеспечение
- 53 Правила
- 54 Авторские права
- 54 Техническая поддержка

ДАТЧИК KINECT XBOX 360

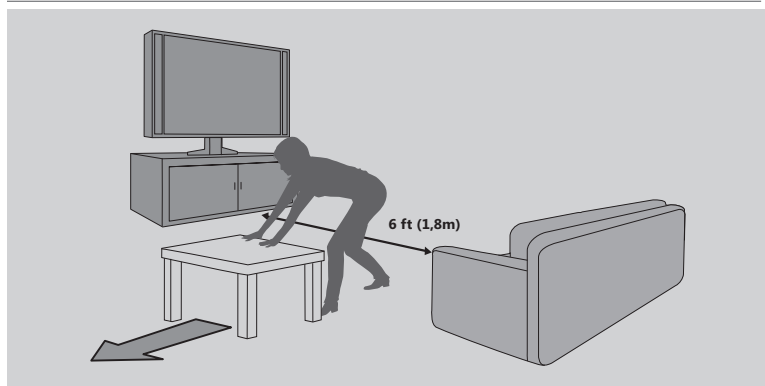


Датчик Kinect Xbox 360

Благодарим за выбор сенсора Kinect™ Xbox 360®. Он обеспечивает революционно новый подход к играм. Теперь геймпад — это вы сами. Просто сделайте несколько шагов рядом с сенсором и посмотрите, что произойдет. Он позволяет управлять системой Xbox 360 движениями рук. Больше не нужно никаких дополнительных навыков. Достаточно лишь жизненного опыта.

Датчик Kinect предназначен только для использования с системой видеоигр и развлечений Xbox 360. Сведения об использовании сенсора Kinect в конкретной игре см. в документации к ней.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОСТАТОЧНОГО СВОБОДНОГО ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ ИГРЫ



Во время игры необходимо обеспечить себе достаточно места для перемещения, а также находиться в зоне видимости сенсора Kinect, которая составляет примерно 2 метра для одного игрока и 2,5 метра для двух.

Размер игровой зоны зависит от места расположения сенсора и других факторов. Дополнительные сведения о том, требуется ли во время игры находиться только в определенной зоне видимости сенсора, см. в инструкциях к игре.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Обеспечьте себе достаточно пространства для свободного перемещения во время игры

Во время игры с использованием сенсора Kinect может потребоваться выполнять различные движения. Перед началом игры убедитесь, что в непосредственной близости нет людей, животных или предметов, с которыми можно было бы столкнуться. Если во время игры необходимо стоять или передвигаться, примите устойчивое положение.

Перед началом игры

- Посмотрите во всех направлениях (вправо, влево, вперед, назад, вниз и вверх) и убедитесь в отсутствии предметов, о которые можно споткнуться или которые можно задеть.
- Игровая зона должна быть достаточно удалена от окон, стен, лестниц и т. п.
- Убедитесь в отсутствии объектов, о которые можно споткнуться (таких как игрушки, мебель или незакрепленные коврики). Кроме того, помните, что в игровой зоне могут оказаться дети или домашние животные. При необходимости переместите предметы

из игровой зоны и попросите других людей покинуть ее.

- При нахождении в игровой зоне помните, что над головой могут находиться осветительные приборы, вентиляторы и другие предметы.

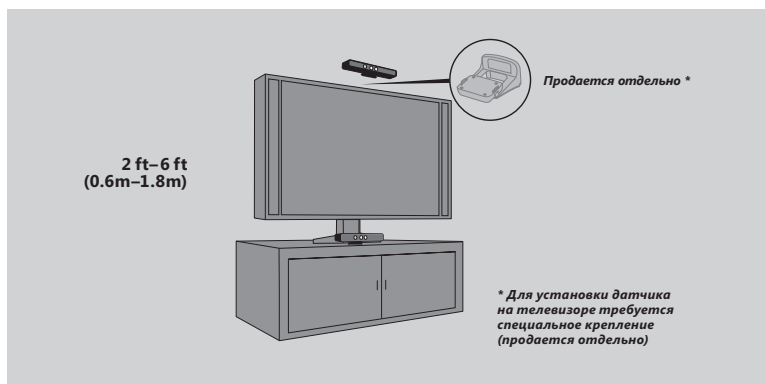
Во время игры

- Во время игры необходимо находиться достаточно далеко от телевизора, чтобы не задеть его.
- Соблюдайте достаточную дистанцию от находящихся рядом людей и домашних животных. В зависимости от игры эта дистанция может быть разной, поэтому при ее определении принимайте во внимание манеру своей игры.
- Проявляйте бдительность по отношению к людям и предметам, которые могут находиться поблизости. Помните, что во время игры в игровой зоне могут оказаться люди или предметы.

Во время игры всегда принимайте устойчивое положение.

- Пол в игровой зоне должен быть ровным, с достаточной силой сцепления.
- Надевайте для игры соответствующую обувь (не надевайте обувь на высоком каблуке или сланцы) либо играйте босиком, если это уместно.

ВЫБОР МЕСТА РАСПОЛОЖЕНИЯ ДАТЧИКА



Для обеспечения достаточного пространства для игры и оптимальной работы сенсора последний рекомендуется размещать на уровне от 0,6 до 2,5 м от пола (чем ближе к минимальному или максимальному значению, тем лучше). Кроме того, следуйте приведенным ниже инструкциям.

- Расположите сенсор на устойчивой поверхности.
- Расположите его точно по центру телевизора и как можно ближе к переднему краю стола или полки.
- Расположите сенсор в таком месте, чтобы во время игры он не упал и никто не мог его задеть.
- Не располагайте сенсор на консоли.
- Не располагайте сенсор на динамиках или перед ними, а также на поверхностях, которые вибрируют или издают шум.
- Не подвергайте сенсор воздействию прямых солнечных лучей.
- Не располагайте сенсор вблизи источников тепла. Используйте сенсор в диапазоне допустимых рабочих температур (5 — 35 °C). Если сенсор подвергся воздействию температур вне допустимого диапазона, отключите его и дайте ему достичь рабочей температуры, прежде чем использовать снова.

ВНИМАНИЕ!

Изменять расположение сенсора необходимо только путем перемещения его основания. Не регулируйте угол обзора сенсора вручную, наклоняя сенсор на основании. По завершении настройки приводы сенсора автоматически отрегулируют угол обзора. Попытка выполнить регулировку вручную может привести к повреждению сенсора.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Укладывайте все провода и шнуры так, чтобы люди и домашние животные не могли споткнуться о них или нечаянно потянуть за них при перемещении. Когда сенсор и консоль не используются, отсоедините от них все провода и шнуры и уберите в место, недоступное для детей и домашних животных. Не позволяйте детям играть с проводами и шнурами.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Избегайте бликов

Чтобы снизить напряжение зрения от бликов, следуйте приведенным ниже рекомендациям.

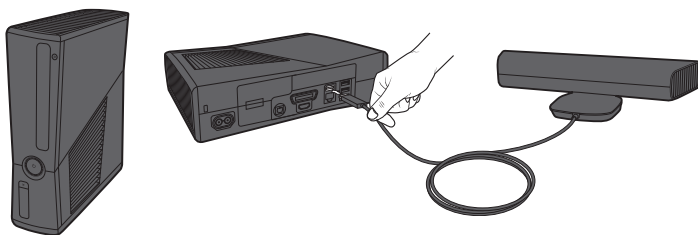
- Расположитесь на удобном расстоянии от монитора или телевизора и сенсора Kinect.
- Расположите их вдали от источников света, которые создают блики, или используйте шторы для контроля уровня освещения.
- Используйте мягкое естественное освещение, оно уменьшает количество бликов и зрительное напряжение, а также повышает яркость и контрастность изображения.
- Настройте яркость и контрастность монитора или телевизора.

НАСТРОЙКА СЕНСОРА

Перед началом использования сенсора Kinect его необходимо подключить к консоли Xbox 360. При использовании консоли Xbox 360 S электропитание на сенсор подается прямо с нее. Если используется предыдущая версия консоли Xbox 360, сенсор также необходимо подключить к стандартной розетке.

Подключение сенсора к консоли Xbox 360 S

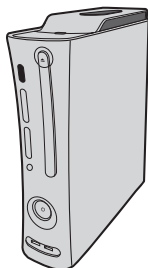
Просто подключите сенсор к гнезду AUX консоли Xbox 360 S.



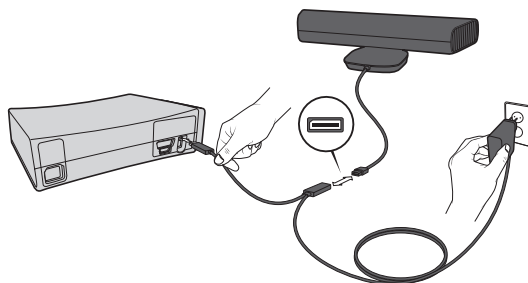
Xbox 360 S

Подключение сенсора к консоли Xbox 360 предыдущей версии

Датчик может работать только с тем USB-портом, который находится на задней панели консоли Xbox 360 предыдущей версии.



Консоль Xbox 360
предыдущей версии



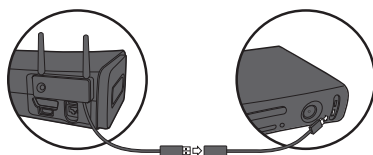
Чтобы подключить сенсор к консоли Xbox 360 предыдущей версии, выполните указанные ниже действия.

- 1** Отключите другие аксессуары от USB-порта на задней панели консоли.
- 2** Подключите к сенсору комбинированный кабель USB/питание.
- 3** Подключите комбинированный кабель USB/питание к USB-порту на задней панели консоли.
- 4** Подключите тот конец комбинированного кабеля USB/питание, на котором располагается адаптер переменного тока, к розетке.

Используйте только тот комбинированный кабель USB/питание, который поставлялся с сенсором или был приобретен в авторизованном сервисном центре.

Если используется консоль Xbox 360 предыдущей версии без жесткого диска, к ней также необходимо подключить запоминающее устройство, на котором должно быть не менее 256 МБ свободного места. Для этого можно использовать жесткий диск Xbox 360, карту памяти Xbox 360 или флэш-накопитель USB.

Если к USB-порту на передней панели консоли уже подключен беспроводной сетевой адаптер для Xbox 360, отключите его USB-кабель и с помощью удлинителя для WiFi подключите его к USB-порту на передней панели консоли.



Чтобы при необходимости повторно подключить беспроводной сетевой адаптер к USB-порту на передней панели консоли, выполните указанные ниже действия.

- 1 Отключите кабель беспроводного сетевого адаптера от USB-порта на задней панели консоли, оставив сам адаптер подключенным к консоли.
- 2 Подключите удлинитель для WiFi к USB-кабелю беспроводного сетевого адаптера.
- 3 Подключите второй конец удлинителя к USB-порту на задней панели консоли.

⚠ Электробезопасность

Как и при использовании других электрических устройств, невыполнение указанных ниже мер предосторожности может привести к серьезным травмам или смерти от поражения электрическим током или пожара либо к повреждению сенсора.

Если используется переменный ток, его источник должен соответствовать указанным ниже требованиям.

- На силовой вход сенсора должен подаваться постоянный ток со следующими характеристиками: напряжение — 12 В, сила тока — 1,1 А. Используйте только тот адаптер переменного тока, который поставлялся в комплекте с сенсором или был приобретен в авторизованном сервисном центре.
- Убедитесь, что параметры электросети соответствуют параметрам, указанным на блоке питания (напряжение в вольтах (В) и частота и герцах (Гц)). Узнать параметры домашней электрической сети можно у электрика.
- Не используйте нестандартные источники питания, например генераторы или преобразователи, даже если обеспечиваемые ими напряжение и частота кажутся подходящими. Используйте только стандартные настенные электророзетки.
- Не перегружайте настенную розетку, удлинитель, разветвитель

питания или другой электрический разъем. Убедитесь, что они рассчитаны на работу с суммарным током (в амперах (А)), который потребляется сенсором (указан на блоке питания) и всеми остальными устройствами, подключенными к той же цепи.

Чтобы предотвратить повреждение USB-кабеля или шнура питания, соблюдайте указанные ниже рекомендации.

- Оберегайте их от защемлений и резких сгибов, особенно в местах подключения к розетке и сенсору.
- Располагайте блок питания так, чтобы на него нельзя было наступить.
- Не дергайте, не запутывайте, не перегибайте провода и обращайтесь с ними аккуратно.
- Не подвергайте их воздействию источников тепла.
- Следите за тем, чтобы дети и домашние животные не находились вблизи шнура питания. Не позволяйте им кусать или жевать их.
- Отключая блок питания, тяните не за них, а за штепсель.

Если блок питания поврежден, немедленно прекратите его использование и обратитесь в службу поддержки пользователей Xbox для его замены.

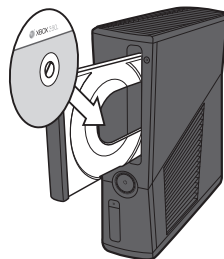
Отключайте блок питания сенсора во время грозы и перед длительными периодами бездействиями.

Установка программного обеспечения сенсора на консоль

Перед использованием сенсора Kinect необходимо установить соответствующее обновление системы для консоли.

Для этого выполните указанные ниже действия.

- 1 Включите консоль и вставьте в нее диск, входящий в комплект поставки. Обновление начнется автоматически. Если этого не произошло, выберите на панели управления лоток дисковогода (как при игре с диска).
- 2 При появлении сообщения с подтверждением установки извлеките диск и начните настройку сенсора.



⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Избегайте физического перенапряжения

Во время игры с использованием сенсора Kinect может потребоваться выполнять различные движения.

Если имеются заболевания или проблемы со здоровьем, которые могут препятствовать безопасному выполнению физических действий во время игры, перед использованием сенсора проконсультируйтесь со своим лечащим врачом. Кроме того, рекомендуется обратиться за консультацией в следующих случаях:

- беременность или вероятность беременности;
- заболевания сердца, дыхательных путей, спины, суставов или наличие других ортопедических заболеваний;
- повышенное кровяное давление;
- затруднения при выполнении физических упражнений;
- наличие предписаний ограничить физическую активность.

Прежде чем приступить к выполнению каких-либо физических упражнений, подразумевающих использование сенсора, проконсультируйтесь со своим лечащим врачом.

Не играйте под воздействием лекарств или алкоголя и убедитесь, что ваши физические возможности и состояние подходят для выполнения движений во время игры.

Регулярно делайте перерывы

- Делайте перерывы, если почувствуете усталость или боль в мышцах, суставах или глазах.
- Если во время игры вы почувствуете переутомление, тошноту, одышку, сдавленность в груди, головокружение, дискомфорт или боль, **НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАТИТЕ ИГРУ** и обратитесь к врачу.

Родители, следите за игрой детей

Убедитесь, что дети используют сенсор в разумных для них пределах.

Не используйте нелегализованные аксессуары, посторонние реквизиты или другие предметы с сенсором Kinect

Использование таких аксессуаров или предметов может привести к травме игрока или других людей, а также к повреждению сенсора или других предметов.

ЧИСТКА СЕНСОРА

При чистке сенсора соблюдайте указанные ниже рекомендации.

- Чистите сенсор только снаружи.
- Используйте сухую ткань. Не используйте абразивные губки, моющие средства, чистящие порошки, растворители (например, спирт, бензин, разбавитель для краски или бензол) и другие жидкие или аэрозольные чистящие средства.
- Не используйте сжатый воздух.
- Не пытайтесь чистить разъемы.
- Протирайте поверхность, на которой размещен сенсор, сухой тканью.
- Не допускайте намокания сенсора. Чтобы снизить риск возгорания или поражения электрическим током, не подвергайте консоль или сенсор воздействию влаги.

УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

В случае возникновения неполадок попробуйте предложенные ниже способы их устранения.

Датчик не работает

- Убедитесь, что кабели подключены правильно. Если используется предыдущая версия консоли Xbox 360, сенсор должен быть подключен к USB-порту на ее задней панели. Убедитесь, что USB-кабель и кабель питания подключены и что на передней панели сенсора горит индикатор питания.
- Убедитесь, что сенсор расположен в хорошо проветриваемом месте.
- Если программное обеспечение сенсора не установлено, вставьте соответствующий диск и обновите систему.

Сенсор не реагирует на присутствие игрока

- Игрок должен находиться в зоне видимости сенсора.
- Включите свет для освещения игровой зоны.
- Не допускайте прямого попадания света на сенсор, включая солнечный свет.
- Попробуйте надеть одежду, которая контрастирует с фоном игровой зоны.
- Очистите объектив сенсора сухой тканью.
- Убедитесь, что никакие предметы не загораживают сенсор.

Датчик теряет игрока

Если сенсор прекратил отслеживание действий, попробуйте выйти из игровой зоны и снова войти в нее.

Датчик не реагирует на голос

- Не располагайте сенсор вблизи источников вибрации или звука, например рядом с динамиками телевизора.
- Убедитесь, что никакие предметы не загораживают микрофонную систему сенсора.

Приводы сенсора не регулируют угол обзора

- Проверьте, подсоединены ли кабели, и убедитесь, что горит индикатор питания сенсора. Если используется предыдущая версия консоли Xbox 360, сенсор должен быть подключен к USB-порту на ее задней панели. Убедитесь, что USB-кабель подключен к USB-порту, а кабель питания — к электрической розетке.
- Убедитесь, что никакие предметы не мешают движению сенсора.
- Не наклоняйте сенсор на основании и не регулируйте угол обзора сенсора вручную. Приводы сенсора автоматически отрегулируют угол обзора. Попытка выполнить регулировку вручную может привести к повреждению сенсора.

ЕСЛИ НУЖНА ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОМОЩЬ

Ответы на часто задаваемые вопросы, сведения об устранении неполадок и контактную информацию для связи со службой поддержки пользователей Xbox см. на веб-сайте www.xbox.com/support.

Не несите консоль Xbox 360 или ее принадлежности продавцу, у которого был куплен товар, для ремонта. Сведения об устранении неполадок и обслуживании см. на веб-сайте www.xbox.com/support.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Не пытайтесь самостоятельно ремонтировать устройство

Не пытайтесь разбирать, открывать, обслуживать и модифицировать устройство или источник питания. Это может привести к поражению электрическим током или другим неприятностям. Любой признак попытки открыть или модифицировать устройство, включая отслаивание, прокалывание или удаление любых наклеек, приведет к аннулированию ограниченной гарантии.

ГАРАНТИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

Данная Гарантия производителя («Гарантия») предоставляется Вам компанией «Майкрософт Айрлэнд Оперэйшнс Лимитед», Блэкторн роад, Сэндифорд индастриал эстэйт; Дублин 18, Ирландия («Майкрософт»).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАМИ ВАШЕГО КИНЭКТ СЕНСОРА ОЗНАЧАЕТ ВАШЕ СОГЛАСИЕ С УСЛОВИЯМИ ДАННОЙ ГАРАНТИИ. ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ НАСТОЯЩУЮ ГАРАНТИЮ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ НАСТОЯЩЕЙ ГАРАНТИИ, НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ВАШ КИНЭКТ СЕНСОР. ВЕРНИТЕ ЕГО НЕИСПОЛЬЗОВАННЫМ СВОЕМУ РОЗНИЧНОМУ ПРОДАВЦУ ИЛИ МАЙКРОСОФТ, И ПОЛУЧИТЕ УПЛАЧЕННЫЕ ЗА НЕГО ДЕНЕЖНЫЕ СРЕДСТВА. Вы можете связаться с Майкрософт по адресу <http://www.xbox.com/>.

Настоящая Гарантия является отличной от любых обязательных гарантий в отношении товара, которые розничные продавцы и/или производители обязаны предоставлять в соответствии с применимым к Вам национальным законодательством. Она предназначена для предоставления Вам специальных и, возможно, дополнительных прав, в рамках разрешенного согласно такому законодательству, а не для ограничения Ваших прав, предусмотренных в применимых положениях законодательства, регулирующих вопросы предоставления гарантий в отношении товара. Права и обязанности по настоящей гарантии не могут передаваться какому-либо третьему лицу.

1. Определения

При использовании в настоящей Гарантии приведенные ниже термины будут считаться означающими следующее:

- (а) "Кинэкт Сенсор" означает новый Кинэкт Сенсор, приобретенный у авторизованного розничного продавца.
- (б) "Нормальные условия использования" означает обычное

потребительское использование в нормальных домашних условиях в соответствии с инструкцией к Кинэкт Сенсору.

- (в) "Гарантийный срок" означает 1 год со дня приобретения Вами Вашего Кинэкт Сенсор, в соответствии с приведенной ниже статьей 2.
- (г) "Вы" означает первоначального конечного пользователя.

2. Срок действия

Без ограничения какой-либо обязательной гарантии, на которую Вы можете иметь право в соответствии с каким-либо применимым к Вам местным законом, и если какой-либо подобный закон не предусматривает больший срок, Майкрософт предлагает настоящую Гарантию сроком на один (1) год со дня приобретения такого Кинэкт Сенсора у авторизованного розничного продавца.

3. Территория

Настоящая Гарантия будет действительна в только следующих странах (включая их заморские территории): Соединенное Королевство, Ирландия, Швейцария, Италия, Австрия, Бельгия, Франция, Германия, Испания, Португалия, Норвегия, Швеция, Дания, Финляндия, Нидерланды, Люксембург, Греция, Чешская Республика, Словакия, Польша, Венгрия, Кипр, Южная Африка и Россия.

Вы осознаете, что особые экспортные законы и предписания могут быть применимы к Вам в зависимости от вашей страны вашего места жительства, и Вы соглашаетесь соблюдать все такие законы и предписания, в случае если Вы вывозите Ваш Кинэкт Сенсор.

4. Гарантия

- (а) В течение Гарантийного срока Майкрософт, только в отношении Вас, гарантирует отсутствие сбоев в работе Кинэкт Сенсора при Нормальных условиях использования.
- (б) Кроме какой-либо гарантии в силу закона, которую Майкрософт должна предоставлять Вам согласно какому-

либо применимому к Вам местному закону, настоящая Гарантия является единственной гарантией, гарантийным обязательством или условием, предоставляемым Вам со стороны Майкрософт в отношении Вашего Кинэкт Сенсора и любого руководства (любых руководств) по эксплуатации товара, которое может (которые могут) прилагаться к нему. Никто другой не имеет права предоставлять какую-либо гарантию, гарантийное обязательство или условие от имени Майкрософт.

- (в) ЕСЛИ ВАШЕ МЕСТНОЕ И ПРИМЕНИМОЕ ПРАВО ДАЕТ ВАМ КАКУЮ-ЛИБО ПОДРАЗУМЕВАЕМУЮ ГАРАНТИЮ, ВКЛЮЧАЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМУЮ ГАРАНТИЮ ГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ ИЛИ СООТВЕТСТВИЯ ОПРЕДЕЛЕННОМУ НАЗНАЧЕНИЮ, СРОК ЕЕ ДЕЙСТВИЯ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ ГАРАНТИЙНЫМ СРОКОМ, ЕСЛИ ИНОЕ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО ТАКИМ МЕСТНЫМ ЗАКОНОМ.

5. Процедура получения Гарантийного Обслуживания

- (а) Перед началом гарантийной процедуры, пожалуйста, воспользуйтесь советами по устранению неисправностей, расположенными по адресу <http://www.xbox.com/>.
- (б) Если советы по устранению неисправностей не решают Вашу проблему, следуйте онлайн-процедуре по адресу <http://www.xbox.com/>. Если Вы не имеете доступа к Интернету, Вы можете позвонить по номеру 81080020581044.

6. Обязательства Майкрософт

- (а) После возвращения Вами Майкрософт Вашего Кинэкт Сенсора Майкрософт проверит его.
- (б) Если Майкрософт установит, что в работе Кинэкт Сенсора в течение Гарантийного Срока при Нормальных условиях использования были сбои,

Майкрософт (по своему усмотрению) заменит или отремонтирует его, или возместит Вам покупную цену, если обязательное положение какого-либо применимого к Вам местного закона не предусматривает иное. При ремонте могут использоваться новые или восстановленные детали. Замена может производиться на новый или восстановленный экземпляр.

- (в) После ремонта или замены Ваш Кинэкт Сенсор будет покрываться настоящей Гарантией в течение наиболее долгого из следующих периодов: остаток Вашего первоначального Гарантийного Срока или 95 дней со дня отправки его Вам со стороны Майкрософт.
- (г) ЕСЛИ ИНОЕ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО КАКИМ-ЛИБО ПРИМЕНИМЫМ К ВАМ МЕСТНЫМ ЗАКОНОМ, ОБЯЗАТЕЛЬСТВА МАЙКРОСОФТ ОТРЕМОНТИРОВАТЬ ИЛИ ЗАМЕНИТЬ ВАШ КИНЭКТ СЕНСОР, ИЛИ ВОЗМЕСТИТЬ ПОКУПНУЮ ЦЕНУ, ЯВЛЯЮТСЯ ДЛЯ ВАС ЕДИНСТВЕННЫМИ СРЕДСТВАМИ ВОЗМЕЩЕНИЯ.
- (д) Если в работе Вашего Кинэкт Сенсора происходят сбои после истечения Гарантийного срока, какого-либо рода гарантия отсутствует. После истечения Гарантийного Срока Майкрософт может взимать с Вас плату за свои усилия по поиску и устранению каких-либо проблем, связанных с Вашим Кинэкт Сенсором, независимо от того, успешны такие усилия или нет.

7. Условия и Исключения из Гарантии

Майкрософт не несет ответственности, и настоящая Гарантия не является применимой, даже за плату, если Ваш Кинэкт Сенсор:

- (а) поврежден при использовании с каким-либо продуктом, отличным от приставки Xbox 360 (включая, к примеру, персональные компьютеры, иные приставки для видеоигр и так далее);

- (б) использовался в коммерческих целях (включая, к примеру, прокат, предоставление доступа на условиях платы за каждое использование и так далее);
- (в) вскрыт, модифицирован или подвергнулся попытке самовольного вмешательства (включая, к примеру, любую попытку преодолеть какое-либо техническое ограничение, какую-либо защиту, какой-либо механизм защиты от нарушения авторских прав и так далее), или его серийный номер изменен или удален;
- (г) поврежден каким-либо внешним воздействием (включая, к примеру, падение, использование при ненадлежащей вентиляции и так далее, а также несоблюдение указаний, содержащихся в инструкции к Кинэкт Сенсору); или
- (д) отремонтирован кем-либо, кроме Майкрософт.

8. Исключение возмещения конкретных видов убытков

ЕСЛИ ИНОЕ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО КАКИМ-ЛИБО ПРИМЕНИМЫМ К ВАМ МЕСТНЫМ ЗАКОНОМ, МАЙКРОСОФТ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ-ЛИБО КОСВЕННЫЕ, СЛУЧАЙНЫЕ, ОСОБЫЕ ИЛИ ВТОРИЧНЫЕ УБЫТКИ; КАКУЮ-ЛИБО ПОТЕРЮ ДАННЫХ,

НАРУШЕНИЕ ТАЙНЫ ЧАСТНОЙ ЖИЗНИ, КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ ИЛИ ПОТЕРЮ ДОХОДОВ; А ТАКЖЕ ЗА ЛЮБОГО РОДА НЕСПОСОБНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВАШ КИНЭКТ СЕНСОР. ЭТИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ПРИМЕНЯЮТСЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ МАЙКРОСОФТ БЫЛО СООБЩЕНО О ВОЗМОЖНОСТИ ЭТИХ УБЫТКОВ, И ДАЖЕ ЕСЛИ КАКОЕ-ЛИБО СРЕДСТВО ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОЙ ЗАЩИТЫ НЕ ВЫПОЛНИТ СВОЕ ОСНОВНОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ.

9. Дополнительные условия

Если Вы попытаетесь преодолеть или обойти какое-либо техническое ограничение Кинэкт Сенсора, какую-либо защиту Кинэкт Сенсора или какую-либо систему защиты от нарушения авторских прав Кинэкт Сенсора, Ваш Кинэкт Сенсор может навсегда прекратить работу. Вы также лишите Вашу Гарантию юридической силы и сделаете Ваш Кинэкт Сенсор непригодным к авторизованному ремонту, даже за плату.

10. Выбор применимого права

Настоящая Гарантия будет подчиняться праву страны Вашего места жительства, и толковаться в соответствии с ним, независимо от содержания коллизионных норм.

ЛИЦЕНЗИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАМИ ВАШЕГО КИНЭКТ СЕНСОРА ОЗНАЧАЕТ ВАШЕ СОГЛАСИЕ С НАСТОЯЩЕЙ ЛИЦЕНЗИЕЙ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ НАСТОЯЩУЮ ЛИЦЕНЗИЮ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ НАСТОЯЩЕЙ ЛИЦЕНЗИИ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ВАШ КИНЭКТ СЕНСОР. ВЕРНИТЕ ЕГО НЕИСПОЛЬЗОВАННЫМ ВАШЕМУ РОЗНИЧНОМУ ПРОДАВЦУ ИЛИ МАЙКРОСОФТ, И ПОЛУЧИТЕ УПЛАЧЕННЫЕ ЗА НЕГО ДЕНЕЖНЫЕ СРЕДСТВА. Вы можете связаться с Майкрософт по адресу <http://www.xbox.com/>

1. Определения

При использовании в настоящей Лицензии приведенные ниже термины будут считаться означаемыми следующее:

- (а) "Xbox 360" означает приставка Xbox 360.
- (б) "Xbox 360 S" означает приставка Xbox 360 S.
- (в) "Авторизованный аксессуар" означает аппаратный аксессуар к Xbox 360 или Xbox 360 S, имеющий фирменную маркировку Майкрософт, а также лицензированный Майкрософт, имеющий фирменную маркировку третьего лица аппаратный аксессуар к Xbox 360 или Xbox 360 S, упаковка которого имеет на себе официальное обозначение «Лицензировано для Xbox». Кинэкт Сенсор является Авторизованным аксессуаром исключительно в целях, связанных с настоящей лицензией на программное обеспечение.
- (г) "Авторизованные игры" означает игры для Xbox 360 или Xbox 360 S на дисках с играми, выпущенные или лицензированные Майкрософт, а также игровой контент, скачиваемый с помощью сервиса Майкрософт Xbox LIVE или с веб-сайта Xbox.com (к примеру, аватары, доступные для

скачивания игры, дополнения к играм и так далее).

- (д) "Программное обеспечение" означает предустановленное на Кинэкт Сенсор программное обеспечение, включая любые обновления, которые Майкрософт может время от времени делать доступными.
- (е) "Неавторизованные аксессуары" означает все аппаратные аксессуары, не являющиеся Авторизованными аксессуарами, при этом запоминающие устройства USB, цифровые камеры, используемые для создания фотографий или фильмов, а также музыкальные проигрыватели, используемые для проигрывания музыки или показа фотографий или видео, не могут являться Неавторизованными аксессуарами.
- (ж) "Неавторизованные игры" означает все диски с играми, скачивания игр, а также любой другой игровой контент или носители с играми, кроме Авторизованных игр.
- (з) "Неавторизованное программное обеспечение" означает любое программное обеспечение, не распространяемое Майкрософт посредством дисков с играми для Xbox 360 или Xbox 360 S, выпускаемых или лицензируемых Майкрософт, сервиса Майкрософт Xbox LIVE, или веб-сайта Майкрософт Xbox.com.
- (и) "Вы" означает пользователя Кинэкт Сенсора.

2. Лицензия

Настоящая Лицензия предоставляет Вам особые договорные права, если иное не установлено в применимом к Вам национальном законодательстве.

- (а) Вам предоставляется право использования Программного обеспечения в пределах Территории (Программное обеспечение Вам не продается). Вы получаете право использовать только

предустановленное в Вашем Кинэкт Сенсоре и время от времени обновляемое Программное обеспечение. Вы не имеете права копировать Программное обеспечение, а также изучать Программное обеспечение.

- (б) В качестве условий настоящей Лицензии на Программное обеспечение Вы соглашаетесь, что:
- (i) **Вы будете использовать Ваш Кинэкт Сенсор только с Xbox 360 или Xbox 360 S, и больше ни с каким иным устройством (включая, к примеру, персональные компьютеры, иные приставки для видеоигр и так далее). Вы будете использовать с Вашим Кинэкт Сенсором только Авторизованные игры. Вы не будете использовать Неавторизованные аксессуары или Неавторизованные игры. Они могут не работать, или могут навсегда прекратить работать после обновления Программного обеспечения.**
 - (ii) **Вы не будете использовать или устанавливать какое-либо Неавторизованное программное обеспечение. Если вы это сделаете, Ваш Кинэкт Сенсор может навсегда прекратить работать в тот же момент или после одного из следующих обновлений Программного обеспечения.**
 - (iii) **Вы не будете пытаться преодолеть или обойти какое-либо техническое ограничение Кинэкт Сенсора, какую-либо защиту Кинэкт Сенсора или какую-либо систему защиты от нарушения авторских прав Кинэкт Сенсора. Если вы это сделаете, Ваш Кинэкт Сенсор может навсегда прекратить работу в тот же момент или после одного из следующих**

обновлений Программного обеспечения.

- (iv) **Майкрософт имеет право принимать меры технического характера, включая обновления Программного обеспечения, чтобы ограничить использование Кинэкт Сенсора только использованием с Xbox 360, чтобы предотвратить использования Неавторизованных аксессуаров и Неавторизованных игр, а также чтобы защитить технические ограничения, защиту и систему защиты от нарушения авторских прав в Кинэкт Сенсоре.**
- (v) **Майкрософт имеет право время от времени обновлять Программное обеспечение без последующего направления Вам соответствующего уведомления, к примеру, в целях обновления какого-либо технического ограничения, защиты или системы защиты от нарушения авторских прав.**

Любое неразрешенное использование может в соответствии с данными положениями привести к невозможности извлечь пользу из Гарантии производителя в отношении Вашего Кинэкт Сенсора.

3. Территория

Настоящая Лицензия будет действительна в только следующих странах (включая их заморские территории): Соединенное Королевство, Ирландия, Швейцария, Италия, Австрия, Бельгия, Франция, Германия, Испания, Португалия, Норвегия, Швеция, Дания, Финляндия, Нидерланды, Люксембург, Греция, Чешская Республика, Словакия, Польша, Венгрия, Кипр, Южная Африка и Россия.

4. Гарантия

Программное обеспечение покрывается Гарантией производителя в отношении Вашего Кинэкт Сенсора, и Майкрософт не

предоставляет Вам иной гарантии, гарантийного обязательства или условия в отношении Программного обеспечения, кроме какой-либо обязательной гарантии, которую Майкрософт должна предоставлять Вам согласно какому-либо применимому к Вам местному закону. Никто другой не может предоставлять какую-либо гарантию, гарантийное обязательство или условие от имени Майкрософт.

5. ИСКЛЮЧЕНИЕ ВОЗМЕЩЕНИЯ КОНКРЕТНЫХ ВИДОВ УБЫТКОВ

ЕСЛИ ИНОЕ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО КАКИМ-ЛИБО ПРИМЕНИМЫМ К ВАМ МЕСТНЫМ ЗАКОНОМ, МАЙКРОСОФТ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ-ЛИБО КОСВЕННЫЕ, СЛУЧАЙНЫЕ, ОСОБЫЕ ИЛИ ВТОРИЧНЫЕ УБЫТКИ; КАКУЮ-ЛИБО ПОТЕРЮ ДАННЫХ, НАРУШЕНИЕ ТАЙНЫ ЧАСТНОЙ ЖИЗНИ,

КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ ИЛИ ПОТЕРЮ ДОХОДОВ; А ТАКЖЕ ЗА ЛЮБОГО РОДА НЕСПОСОБНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. ЭТИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ПРИМЕНЯЮТСЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ МАЙКРОСОФТ БЫЛО СООБЩЕНО О ВОЗМОЖНОСТИ ЭТИХ УБЫТКОВ, И ДАЖЕ ЕСЛИ КАКОЕ-ЛИБО СРЕДСТВО ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОЙ ЗАЩИТЫ НЕ ВЫПОЛНИТ СВОЕ ОСНОВНОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ.

6. Выбор применимого права

Настоящая Лицензия будет подчиняться праву страны Вашего места жительства, и толковаться в соответствии с ним, независимо от содержания коллизионных норм.

ПРАВИЛА

Утилизация электрического и электронного оборудования



Этот символ на продукте или упаковке означает, что продукт нельзя выбрасывать вместе с бытовыми отходами. Вместо этого его необходимо сдать в соответствующий пункт сбора электрического и электронного оборудования для утилизации. Система раздельного сбора и утилизации отходов способствует сохранению природных ресурсов и предотвращает потенциально негативные последствия для здоровья людей и окружающей среды, которые может вызвать неправильная утилизация, так как в электрическом и электронном оборудовании могут присутствовать опасные вещества. Для получения дополнительных сведений о пунктах утилизации электрических и электронных отходов обратитесь к городским властям, в службу утилизации бытовых отходов или в магазин, в котором был приобретен продукт. Для получения дополнительных сведений об утилизации электрического и электронного оборудования отправьте сообщение электронной почты по адресу weee@microsoft.com.

Данный продукт необходимо использовать исключительно с ИТ-оборудованием, соответствующим требованиям Национальной испытательной лаборатории (лабораторий UL, CSA, ETL и т. д.) и стандартам IEC/EN 60950 (имеющим маркировку CE).

Заявление о соответствии требованиям директив Европейского союза

Настоящим корпорация Майкрософт заявляет о соответствии этого продукта основным требованиям и прочим важным положениям Директив 2006/95/EC, 2004/108/EC и 1995/5/EC.

Техническая документация, необходимая согласно процедуре оценки соответствия, доступна по указанному ниже адресу.

Компания Microsoft Ireland Operations Ltd.
Адрес The Atrium Building 3
Carmahall Road,
Sandyford Industrial Estate,
Dublin 18
Страна Ирландия



Сведения о лазерном оборудовании

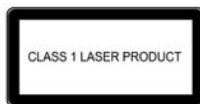


Внимание!

Выполнение различных настроек или процедур, не предусмотренных в данном руководстве, может привести к опасному радиационному излучению.

Данное устройство соответствует требованиям международного стандарта МЭК 60825-1:2007:03 для лазерных продуктов класса 1. Кроме того, данное устройство соответствует требованиям стандартов 21 CFR 1040.10 и 1040.11, за исключением отклонений, изложенных в примечании для лазерных продуктов № 50 от 24 июня 2007 г.

Представленная ниже наклейка Class 1 laser («Лазер класса 1») находится на основании сенсора.



Внимание!

Любые изменения и модификации системы, не разрешенные производителем явным образом, могут лишить пользователя права на эксплуатацию оборудования.

АВТОРСКИЕ ПРАВА

Сведения в этом документе, включая URL-адреса и другие ссылки на веб-сайты в сети Интернет, могут быть изменены без уведомления. Если не указано иное, названия компаний, организаций, продуктов, имена доменов, адреса электронной почты, эмблемы, имена людей и события, упомянутые в приведенных примерах, являются вымышленными. Какое-либо сходство с реальными компаниями, организациями, продуктами, именами доменов, адресами электронной почты, эмблемами, людьми и событиями случайно. Пользователь несет ответственность за выполнение всех соответствующих законов об авторских правах. Без ущерба для авторского права запрещается воспроизводить, хранить или помещать в поисковую систему какие-либо части этого документа, а также передавать их в какой-либо форме и с использованием каких-либо средств (электронных, механических, средств фотокопирования, записи и прочих) и для каких-либо других целей без явного письменного разрешения корпорации Майкрософт.

Корпорации Майкрософт могут принадлежать патенты, заявки на патенты, товарные знаки, авторские права или другие права на интеллектуальную собственность, касающиеся предмета этого документа. Если соответствующее положение явным образом не оговорено в каком-либо письменном лицензионном соглашении с корпорацией Майкрософт, данный документ не предоставляет пользователю никаких лицензий на указанные патенты, товарные знаки, авторские права и другую интеллектуальную собственность.

© Корпорация Майкрософт (Microsoft Corporation), 2010. Все права защищены.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, эмблемы Xbox, эмблема Xbox LIVE и Kinect являются товарными знаками группы компаний Майкрософт.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ответы на часто задаваемые вопросы, сведения об устранении неполадок и контактную информацию для связи со службой поддержки пользователей Xbox см. на веб-сайте **www.xbox.com/support**.

Microsoft®



XBOX®

PAL

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

DOLBY
DIGITAL