

ENGLISH

FOR AUSTRALIA ONLY

References to "Limited Warranty" in this guide are references to the Express Warranty provided by Microsoft. This Express Warranty is given in addition to other rights and remedies you may have under law, including your rights and remedies in accordance with the statutory guarantees under the Australian Consumer Law.



This symbol identifies safety and health messages in this manual and Xbox 360 accessories manuals.



WARNING

Before using this product, read this manual, the Xbox 360 console instructions, and the manuals of any other accessories or games for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, visit www.xbox.com/support.



WARNING

Before allowing children to use the Kinect sensor:

- Determine how each child is able to use the sensor (playing games, chatting or video messaging with other players online) and whether they should be supervised during these activities.
- If you allow children to use the sensor without supervision, be sure to explain all relevant safety and health information and instructions.

ADEQUATE SPACE FOR PLAYING

The Kinect sensor needs to be able to see you, and you need room to move. The sensor can see you when you play approximately 6 feet (1.8 metres) from the sensor. For two people, you should play approximately 8 feet (2.4 metres) from the sensor.

Play space will vary based on your sensor placement and other factors. See your game's instructions for more information about whether it requires only part of the sensor play space.



WARNING

Make sure you have enough space to move freely while playing

Gameplay with your Kinect sensor may require varying amounts of movement. Make sure you won't hit, run into, or trip over other players, bystanders, pets, furniture, or other objects when playing. If you will be standing and/or moving during gameplay, you will also need good footing.

Before playing:

- Look in all directions (right, left, forward, backward, down, and up) for things you might hit or trip over.
- Make sure your play space is far enough away from windows, walls, stairs, etc.
- Make sure there is nothing you might trip on—toys, furniture, or loose rugs, for example. Also, be aware of children and pets in the area. If necessary, move objects or people out of the play space.
- Don't forget to look up. Be aware of light fixtures, fans, and other objects overhead when assessing the play space.

While playing:

- Stay far enough away from the television to avoid contact.
- Keep enough distance from other players, bystanders, and pets. This distance may vary between games, so take account of how you are playing when determining how far away you need to be.
- Stay alert for objects or people you might hit or trip on. People and objects can move into the area during gameplay, so always be alert to your surroundings.

Make sure you always have good footing while playing:

- Play on a level floor with enough traction for game activities.
- Make sure you have appropriate footwear for gaming (no high heels, flip flops, etc.) or are barefoot, if appropriate.

CHOOSE A LOCATION FOR YOUR SENSOR

For the best play space and sensor performance, place your sensor at eye level. If this is not possible, your sensor operates successfully between 2 and 6 feet (0.6 and 1.8 metres) high.

The minimum required player height is 3 feet, 4 inches (1 metre).

For more details about player height and the play space, visit www.xbox.com/support. Also:

- Place the sensor on a stable surface.
- Make sure the sensor is no farther than 3 feet (1 metre) from the centre of your TV, and close to the front edge of the table or shelf.
- Do not put the sensor on your console.
- Do not place the sensor on or in front of a speaker or a surface that vibrates or makes noise.
- Keep the sensor out of direct sunlight.
- Do not touch the lens on the sensor. Fingerprints on the lens can decrease sensor performance.
- Do not use near any heat sources. Use the sensor within its specified operating temperature range of 41 °F – 95 °F (5 °C – 35 °C). If the sensor is exposed to an environment outside its prescribed range, turn it off and allow the temperature to stabilise within the specified range before using the sensor again.

If you have a wall-mounted television and no table or cabinet to place the sensor on, you can use the Microsoft-approved wall-mount bracket (sold separately).

IMPORTANT

Only adjust the sensor location by moving the base. Do not adjust the sensor viewing angle by hand, by tilting the sensor on its base. After setup is complete, let the sensor motors adjust the viewing angle, or you risk damaging your sensor.



WARNING

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



WARNING

Avoid Glare

To minimise eyestrain from glare, try the following:

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

SET UP YOUR SENSOR

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

Connect the Sensor to Your Xbox 360 S Console

To connect to your Xbox 360 S console, simply plug the sensor into the console AUX port. Make sure you do not plug the sensor into a USB port.

Connect the Sensor to Your Original Xbox 360 Console

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

To connect to your original Xbox 360 console:

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

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

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

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

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

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

Note: If the sensor cable is too short, use only a Microsoft-supplied or Microsoft-approved extension cable (sold separately).

Electrical Safety

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

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

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

To avoid damaging the USB/power cable:

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

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

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

Install the Sensor Software on Your Console

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

To update your console:

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

WARNING

Make sure children using the Kinect sensor play safely.

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

WARNING

Don't overexert yourself

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

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

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

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

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

Take breaks periodically

Stop and rest if your muscles, joints, or eyes become tired or sore.

- If you experience excessive fatigue, nausea, shortness of breath, chest tightness, dizziness, discomfort, or pain, STOP USING IMMEDIATELY and consult a doctor.

Adults — attend to children

Make sure children using your sensor play within their limits.

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

Use of these accessories or objects may result in injury to yourself or others and/or in damage to the sensor or other property. Using unauthorised accessories violates the Software License and may void your Warranty.

CLEAN YOUR SENSOR

If you clean the sensor:

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

WARNING

Do Not Attempt Repairs

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

CAUTION

Any changes or modifications made on the system not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment

WARNING

The Limited Warranty and Software License covering this product appear in this manual; this manual is also available online at www.xbox.com/support. The Limited Warranty and Software License are also available online at www.xbox.com/warranty and www.xbox.com/sla, respectively.

FOR CUSTOMERS IN AUSTRALIA AND NEW ZEALAND WARRANTY

BY USING YOUR KINECT SENSOR, YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND.

Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/support>. This warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from country to country. This warranty applies to the extent permitted by law and unless restricted or prohibited by law.

1. Definitions

- "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorized retailer.
- "Express Warranty Period" means 1 year from the date You purchased Your Kinect Sensor.
- "You" means the original end-user and "Your" will be construed accordingly.
- "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use, only with an Xbox 360 or Xbox 360 S console and no other device, under normal home conditions according to the instruction manual for the Kinect Sensor.
- "Microsoft" means Microsoft Corporation.

2. Warranty

- During the Express Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect Sensor will not malfunction under Normal Use Conditions (Express Warranty).
- This is the only express warranty or condition Microsoft gives for Your Kinect Sensor. No one else may give any warranty or condition on Microsoft's behalf.
- IF YOUR COUNTRY'S LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE WARRANTY PERIOD. Some countries do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so this limitation may not apply to You.
- In Australia, Your Kinect Sensor comes with guarantees that cannot be excluded under the Australian Consumer Law. You are entitled to a replacement or refund for a major failure and for compensation for any other reasonably foreseeable loss or damage. You are also entitled to have Your Kinect Sensor repaired or replaced if it fails to be of acceptable quality and the failure does not amount to a major failure.

3. How to Get Warranty Service

- Before starting the warranty process, please use the trouble-shooting tips in the Support section at <http://www.xbox.com/support>.
- If the troubleshooting tips don't resolve Your problem, then follow the online repair process in the Support section at <http://www.xbox.com/support>. If you do not have access to the Internet, you can call 1800 555 741 for Australia or 0508 555 592 for New Zealand.
- Reasonable costs associated with transport (including packaging) for warranty service will be borne by Microsoft if the Kinect Sensor is covered by the Express Warranty or any Implied Warranty.

4. Microsoft's Responsibility

- After You return Your Kinect Sensor, Microsoft will inspect it.

- If Microsoft determines that the Kinect Sensor malfunctioned during the Express Warranty Period or any Implied Warranty period under Normal Use Conditions, Microsoft will (at its option) repair or replace it, or refund the purchase price to You. Repair may use new or refurbished parts. Replacement may be with a new or refurbished unit.
- After repair or replacement, Your Kinect Sensor will be covered by this warranty for the longer of the remainder of Your original Express Warranty Period or Implied Warranty period, or 95 days after Microsoft ships it to You.
- MICROSOFT'S RESPONSIBILITY TO REPAIR OR REPLACE YOUR KINECT SENSOR, OR TO REFUND THE PURCHASE PRICE, IS YOUR EXCLUSIVE REMEDY.
- If Your Kinect Sensor malfunctions after the Express Warranty Period, and all Implied Warranty periods have expired, Microsoft may charge You a fee for its efforts to diagnose and service any problems with Your Kinect Sensor.

5. Warranty Exclusions

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

- damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft (including, for example, games and accessories not manufactured or licensed by Microsoft, and "pirated" games, etc.);
- used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);
- opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number is altered or removed;
- damaged by any external cause, whether by You or someone else using Your Kinect Sensor, including, for example:
 - by being dropped;
 - misuse (including use outdoors), abuse, negligence, or accident;
 - mishandling;
 - damage during shipment, except from Microsoft or an authorized distributor to You;
 - exposed to liquid;
 - used with inadequate ventilation;
 - scratched, dented, etc. or shows other cosmetic damage;
 - failure to follow installation, operation or maintenance instructions; or
- repaired by anyone other than Microsoft.

6. Exclusion Of Certain Damages

MICROSOFT IS NOT responsible FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR KINECT SENSOR TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY LAW. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES. Some countries do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

7. Additional Terms

If You attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system, You may cause Your Kinect Sensor to stop working permanently. You will also to the maximum extent permitted by law:

- Void Your Express Warranty;
- Void Your Implied Warranty; and/or
- Make Your Kinect Sensor ineligible for authorised repair, even for a fee.

8. Choice of Law

This warranty is valid only in Australia and in New Zealand. In Australia, this warranty is governed by and is to be construed in accordance with the laws applicable in New South Wales. In New Zealand, this warranty is governed by and is to be construed in accordance with the laws applicable in New Zealand.

Microsoft's address in Australia: Microsoft Pty. Limited 1 Epping Road, North Ryde NSW 2113, AUSTRALIA

Microsoft's address in New Zealand: Level 5, 22 Viaduct Harbour Avenue, Auckland, NEW ZEALAND

FOR CUSTOMERS IN AUSTRALIA AND NEW ZEALAND SOFTWARE LICENSE

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT TO UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/support>.

1. Definitions

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

2. License

- (a) The Software is licensed to You, not sold. You are licensed to use the Software only as pre-installed in Your Kinect Sensor, and updated by Microsoft from time to time. You may not copy or reverse engineer the Software.
- (b) As conditions to this Software License, You agree that
 - (i) **You will use Your Kinect Sensor with Xbox 360 or Xbox 360 S only and not with any other device (including, for example, personal computers, other video game consoles, etc.). You will use only Authorized Games with Your Kinect Sensor. You will not use Unauthorized Accessories or Unauthorized Games. They may not work or may stop working permanently after a Software update.**
 - (ii) **You will not use or install any Unauthorized Software. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.**
 - (iii) You will not attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.
 - (iv) Microsoft may use technical measures, including Software updates, to limit use of the Kinect Sensor to Xbox 360 or Xbox 360 S, to prevent use of Unauthorized Accessories and Unauthorized Games, and to protect the technical limitations, security and anti-piracy systems in the Kinect Sensor.
 - (v) **Microsoft may update the Software from time to time without further notice to You, for example, to update any technical limitation, security, or anti-piracy system.**

3. Warranty.

The Software is covered by the Express Warranty or any Implied Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other express warranty for the Software. No one else may give any warranty on Microsoft's behalf.

4. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

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

5. Choice of Law

In Australia, this Software License is governed by and is to be construed in accordance with the laws applicable in New South Wales. In New Zealand, this Software License is governed by and is to be construed in accordance with the laws applicable in New Zealand.

6. This license is valid only in Australia and in New Zealand.

FOR CUSTOMERS IN HONG KONG, KOREA, SINGAPORE AND TAIWAN LIMITED WARRANTY

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND.

Contact Microsoft at: <http://www.xbox.com/zh-HK> for Hong Kong; <http://www.xbox.com/ko-KR> for Korea; <http://www.xbox.com/zh-SG> for Singapore; and <http://www.xbox.com/zh-TW> for Taiwan or call 3071-4868 for Hong Kong; 080 791-0880 for Korea; 6622-1626 for Singapore; and 00801 44 4231 for Taiwan. This warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from country to country. This warranty applies to the maximum extent permitted by law and unless restricted or prohibited by law.

1. Definitions

- (a) "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorised retailer.
- (b) "Express Warranty Period" means 1 year from the date You purchased Your Kinect Sensor.
- (c) "You" means the original end-user and "Your" will be construed accordingly.
- (d) "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Kinect Sensor.
- (e) "Microsoft" means Microsoft Corporation.
- (f) "Hong Kong" means the Hong Kong Special Administrative Region of the People's Republic of China.

2. Warranty

- (a) During the Express Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect Sensor will not malfunction under Normal Use Conditions ("Express Warranty").
- (b) This is the only express warranty or condition Microsoft gives for Your Kinect Sensor and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.
- (c) YOU MAY HAVE AN IMPLIED WARRANTY UNDER STATUTE, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY QUALITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ("Implied Warranty").

3. How to Get Warranty Service

- (a) Before starting the warranty process, please use the troubleshooting tips in the Support section at:
<http://www.xbox.com/zh-HK> for Hong Kong;
<http://www.xbox.com/ko-KR> for Korea;
<http://www.xbox.com/zh-SG> for Singapore; and
<http://www.xbox.com/zh-TW> for Taiwan.
- (b) If the troubleshooting tips don't resolve Your problem, then follow the online repair process in the Support section at:
<http://www.xbox.com/zh-HK> for Hong Kong;
<http://www.xbox.com/ko-KR> for Korea;
<http://www.xbox.com/zh-SG> for Singapore; and
<http://www.xbox.com/zh-TW> for Taiwan. If you do not have access to the Internet, you can call 3071-4868 for Hong Kong; 080 791-0880 for Korea; 6622-1626 for Singapore; and 00801 44 4231 for Taiwan.

4. Microsoft's Responsibility

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

5. Warranty Exclusions

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

- (a) damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft (including, for example, games and accessories not manufactured or licensed by Microsoft, and "pirated" games, etc.);
- (b) used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);
- (c) opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number altered or removed;
- (d) damaged by any external cause (including, for example, by being dropped, used with inadequate ventilation, etc., or failure to follow instructions in the instruction manual for the Kinect Sensor); or
- (e) repaired by anyone other than Microsoft.

6. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY LAW, MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL LOSSES OR DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR KINECT SENSOR. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY LAW, THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE LOSSES OR DAMAGES. Some countries do not allow the exclusion or limitation of certain losses or damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

7. Additional Terms

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

8. Choice of Law

This warranty is valid only in Hong Kong, Korea, Singapore and Taiwan. This warranty will be subject to and construed in accordance with the law of your country of residence.

9. Others

For Hong Kong and Singapore Only – in the case of any conflict or inconsistency between the Chinese and English versions of this warranty, the English version shall prevail.

FOR CUSTOMERS IN HONG KONG, KOREA, SINGAPORE AND TAIWAN SOFTWARE LICENSE

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR

MICROSOFT FOR A REFUND.

Contact Microsoft at:
<http://www.xbox.com/zh-HK> for Hong Kong;
<http://www.xbox.com/ko-KR> for Korea;
<http://www.xbox.com/zh-SG> for Singapore; and
<http://www.xbox.com/zh-TW> for Taiwan or call 3071-4868 for Hong Kong; 080 791-0880 for Korea; 6622-1626 for Singapore; and 00801 44 4231 for Taiwan.

1. Definitions

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

2. Interpretation

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

3. License

- (a) The Software is licensed to You, not sold. You are licensed to use the Software only as pre-installed in Your Kinect Sensor, and updated by Microsoft from time to time. You may not copy or reverse engineer the Software.
- (b) As conditions to this Software license, You agree that:
 - (i) **You will use Your Kinect Sensor with Xbox 360 or Xbox 360 S only and not with any other device (including, for example, personal computers, other video game consoles, etc.). You will use only Authorised Games with Your Kinect Sensor. You will not use Unauthorised Accessories or Unauthorised Games. They may not work or may stop working permanently after a Software update.**
 - (ii) **You will not use or install any Unauthorised Software. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.**
 - (iii) You will not attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.
 - (iv) Microsoft may use technical measures, including Software updates, to limit use of the Kinect Sensor to Xbox 360 or Xbox 360 S, to prevent use of Unauthorised Accessories and Unauthorised Games, and to protect the technical limitations, security and anti-piracy systems in the Kinect Sensor.
 - (v) **Microsoft may update the Software from time to time without further notice to You, for example, to update any technical limitation, security, or anti-piracy system.**

4. Warranty

The Software is covered by the Limited Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition for the Software. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.

5. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

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

6. Choice of Law

This warranty is valid only in Hong Kong, Korea, Singapore and Taiwan. This warranty will be subject to and construed in accordance with the law of your country of residence.

7. Others

For Hong Kong and Singapore Only – in the case of any conflict or inconsistency between the Chinese and English versions of this warranty, the English version shall prevail.

FOR CUSTOMERS IN INDIA LIMITED WARRANTY

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/hi-IN> or call 000-800-440-1179. This Warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from country to country. This Warranty applies to the extent permitted by law and unless restricted or prohibited by law.

1. Definitions

- "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorised retailer.
- "Warranty Period" means 1 year from the date You purchased Your Kinect Sensor.
- "You" means the original end-user and "Your" will be construed accordingly.
- "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Kinect Sensor.
- "Microsoft" means Microsoft Corporation.

2. Warranty

- During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect sensor will not malfunction under Normal Use Conditions ("Warranty").
- This is the only warranty or condition Microsoft gives for Your Kinect Sensor and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.
- IF YOU HAVE AN IMPLIED WARRANTY UNDER STATUTE, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE WARRANTY PERIOD. Some countries do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so this limitation may not apply to You.

3. How to Get Warranty Service

- Before starting the Warranty process, please use the trouble-shooting tips in the Support section at <http://www.xbox.com/hi-IN>.
- If the troubleshooting tips do not resolve Your problem, then follow the online repair process in the Support section at <http://www.xbox.com/hi-IN>. If you do not have access to the Internet, you can call 000-800-440-1179, 1800-11-11-00, 080-4010-3000 or 1800-102-1100 (please press 7 for Xbox Support).
- Reasonable costs associated with transport (including packaging) for Warranty service will be borne by Microsoft if the Kinect sensor is covered by the Warranty.

4. Microsoft's Responsibility

- After You return Your Kinect Sensor to Microsoft for service, Microsoft will inspect it.

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

5. Warranty Exclusions

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

- damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft (including, for example, games and accessories not manufactured or licensed by Microsoft, and "pirated" games, etc.);
- used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);
- opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number is altered or removed;
- damaged by any external cause (including, for example, by being dropped, used with inadequate ventilation, etc., or failure to follow instructions in the instruction manual for the Kinect Sensor); or
- repaired by anyone other than Microsoft.

6. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL LOSSES OR DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR KINECT SENSOR. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY LAW THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE LOSSES OR DAMAGES. Some countries do not allow the exclusion or limitation of certain losses or damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

7. Additional Terms

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

8. Choice of Law

This Warranty is valid only in India. This Warranty will be subject to and construed in accordance with the laws applicable in India.

FOR CUSTOMERS IN INDIA SOFTWARE LICENSE

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at <http://www.xbox.com/hi-IN> or call 000-800-440-1179.

1. Definitions

- "Xbox 360 S" means an Xbox 360 S console.
- "Authorised Accessory" means a Microsoft branded Xbox 360 or Xbox 360 S hardware accessory, and a Microsoft licensed, third party branded, Xbox 360 or Xbox 360 S hardware accessory whose packaging bears the official "Licensed for Xbox" logo. The Kinect Sensor is an Authorised Accessory solely for purpose of this software license.
- "Authorised Games" means Xbox 360 or Xbox 360 S games on game discs published or licensed by Microsoft, and game

content downloaded from Microsoft's Xbox LIVE service or Xbox.com Web site (for example, avatars, downloadable games, game add-ons, etc.).

- (d) "Software" means the software pre-installed in the Kinect Sensor, including any updates Microsoft may make available from time to time.
- (e) "Unauthorised Accessories" means all hardware accessories other than an Authorised Accessory, except that USB memory sticks, digital cameras used to make photographs or movies, and music players used to play music or display photographs or videos are not Unauthorised Accessories.
- (f) "Unauthorised Games" means all game discs, game downloads, and game content or media other than Authorised Games.
- (g) "Unauthorised Software" means any software not distributed by Microsoft through Xbox 360 or Xbox 360 S game discs published or licensed by Microsoft, Microsoft's Xbox LIVE service, or Xbox.com Web site.
- (h) "You" means the user of a Kinect Sensor.

2. License

- (a) The Software is licensed to You, not sold. You are licensed to use the Software only as pre-installed in Your Kinect Sensor, and updated by Microsoft from time to time. You may not copy or reverse engineer the Software.
- (b) As conditions to this Software License, You agree that:
 - (i) **You will use Your Kinect Sensor with Xbox 360 or Xbox 360 S only and not with any other device (including, for example, personal computers, other video game consoles, etc.). You will use only Authorised Games with Your Kinect Sensor. You will not use Unauthorised Accessories or Unauthorised Games. They may not work or may stop working permanently after a Software update.**
 - (ii) **You will not use or install any Unauthorised Software. If you do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.**
 - (iii) You will not attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.
 - (iv) Microsoft may use technical measures, including Software updates, to limit use of the Kinect Sensor to Xbox 360 or Xbox 360 S, to prevent use of Unauthorised Accessories and Unauthorised Games, and to protect the technical limitations, security and anti-piracy systems in the Kinect Sensor.
 - (v) **Microsoft may update the Software from time to time without further notice to You, for example, to update any technical limitation, security, or anti-piracy system.**

3. Warranty

The Software is covered by the Limited Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition for the Software. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.

4. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

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

5. Choice of Law

This Warranty is valid only in India. This Warranty will be subject to and construed in accordance with the laws applicable in India.

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

REGULATIONS

Disposal of Waste Batteries and Electrical & Electronic Equipment



This symbol on the product or its batteries or its packaging means that this product and any batteries it contains must not be disposed of with your household waste. Instead, it is your responsibility to hand this over to an applicable collection point for the recycling of batteries and electrical and electronic equipment. This separate collection and recycling will help to conserve natural resources and prevent potential negative consequences for human health and the environment due to the possible presence of hazardous substances in batteries and electrical and electronic equipment, which could be caused by inappropriate disposal. For more information about where to drop off your batteries and electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product.

Laser Specifications



CAUTION

Use of controls or adjustments, or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

This device complies with International Standard IEC 60825-1:2007.03 for a Class 1 laser product. This device also complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007.

The following Class 1 laser label is located on the foot of the sensor.



For home or office use.

Not intended for use in machinery, medical or industrial applications. Any changes or modifications not expressly approved by Microsoft could void the user's authority to operate this device.

This product is for use with NRTL Listed (UL, CSA, ETL, etc.), and/or IEC/EN 60950-1 compliant (CE marked) Information Technology equipment.

No serviceable parts included.

This device is rated as a commercial product for operation at +41°F (+5°C) to +95°F (+35°C).

For customers in Taiwan

Warning For Low-Power Radio-Frequency Devices

Without permission granted, any company, enterprise, or user is not allowed to change frequency, enhance transmitting power, or alter original characteristic or performance to approved low power radio-frequency devices.

The low power radio-frequency devices shall not influence aircraft security and interfere with legal communications. If found, the user shall cease operating immediately until no interference is achieved.

The said legal communications mean radio communications are operated in compliance with the Telecommunications Act.

The low power radio-frequency devices must endure the interference from legal communications or ISM radio wave radiated devices.

Product Information

Product Name: Xbox 360 Kinect Sensor

Product Model Number: 1414 or 1473

Designated voltage and hertz: 12V DC, 47 - 63 Hz

Total consumption of electric power or designated input of electric current: 13 W

Manufacture Year: 2011

Manufacture number: 1414 or 1473

Country of origin of Manufacture: China

Manufacturer name: Microsoft Corporation

Importer name: Synnex Technology International

Importer's Address: 4th Fl. 75, Section 3, Min-Sheng E. Rd., Taipei 104

Importer's number: (02) 2506-3320

Product Warranty

Quantity: One

Product name and manufacture number: Please see Product Information

Warranty Content, Term, and Commencement Date: Please see the Warranty in this manual.

Manufacturer name and address: Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399 USA

Retailer name and address: Please see invoice or receipt upon purchase of this product.

Purchase date: Please see invoice or receipt upon purchase of this product.

COPYRIGHT

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

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

© 2011 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, the Xbox LIVE logo, and Kinect are trademarks of the Microsoft group of companies. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

CUSTOMER SUPPORT

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

中文

▲ 此符號代表本手冊及其他產品手冊中的安全與健康訊息。

▲ 警告

在使用此產品前，請閱讀本手冊、Xbox 360 手冊以及其他配件或遊戲的手冊，以取得重要的安全和健康資訊。請妥善保存所有手冊，以供未來參考之用。如需更換手冊，請至 www.xbox.com/support 網站。

▲ 警告

讓兒童使用 Kinect 感應器前的注意事項

- 決定兒童使用感應器的方式（進行遊戲，或是與其他玩家在線上交談或傳遞影像訊息），同時決定他們在進行上述活動時，是否需要家長監督。
- 如果您允許兒童在無人監督的情況下使用感應器，請務必向他們解釋相關的安全與健康資訊與指示。

進行遊戲時的適當空間

您必須讓 Kinect 感應器能感應到您的存在，同時還要讓您有足夠的移動空間。感應器的感應距離大約是 1.8 公尺 (6 英尺)；但若是兩個人的話，則需在距離感應器大約 2.4 公尺 (8 英尺) 的地方。遊戲空間則因感應器的放置位置及其他原因而有所不同，請參考遊戲手冊以了解該遊戲是否僅需要使用感應器所需的部份遊戲空間。

▲ 警告

確認進行遊戲時有足夠的移動空間

使用 Kinect 感應器玩遊戲時，可能必須做出各種不同的動作。請確認您在遊戲時不會打中、撞向一旁的玩家、觀眾、寵物、家具或其他物品，或是被絆倒。如果您在遊戲中需要站立及/或移動，那也就需要適當的站立之處。

進行遊戲前：

- 看看四周（左、右、前、後、上、下）是否有可能會打中或被絆倒的物體。
- 確認您的遊戲空間遠離窗戶、牆壁、樓梯等設施。
- 確認四周沒有可能會絆倒您的物品（例如玩具、家具或鬆動的地毯等），同時要留意在附近的孩童及寵物。必要時請將物品或他人移到遊戲空間以外的地方。
- 記得看看上方，留意頭上的照明設備、電風扇以及其他物品。

進行遊戲時：

- 與電視保持一定的距離，避免碰觸到電視。
- 與一旁的玩家、觀眾及寵物保持一定的距離。但每款遊戲所需要的空間不盡相同，所以在決定這個距離前，請務必根據該遊戲的進行方式來考量。
- 留意您可能會打中或是絆倒的物品或人。在您進行遊戲時，可能會有人或物品進入您的遊戲區域，因此請隨時注意周遭事物。

確認遊戲進行時有適當的站立之處：

- 請在水平且有足夠摩擦力的地板上遊戲。
- 確認遊戲時穿著適當的鞋子（不要穿高跟鞋或夾腳拖鞋等），合適的話亦可打赤腳。

選擇感應器的放置位置

如要建立最佳遊戲空間，讓感應器發揮最大功能，請將感應器放置在與眼部高度水平的位置。如果無法達成這項要求，請將感應器放置在 0.6 到 1.8 公尺 (2 到 6 英尺) 高的有效感應高度內。

玩家的身高必須要有 1 公尺 (3 英尺 4 英寸)。如需玩家身高以及遊戲空間的相關資訊，請前往 www.xbox.com/support。

同時也請遵照以下建議：

- 將感應器放置在穩固的平面上。
- 確認感應器保持在與電視中心點 1 公尺 (3 英尺) 的範圍內，並盡可能靠近桌子或架子的前緣。
- 請勿將感應器放在主機上。
- 請勿將感應器放在喇叭上或前方，也不要放在會振動或發出聲響的物體表面上。
- 避免陽光直射感應器。
- 請勿碰觸感應器鏡頭。鏡頭上的指紋會降低感應器性能。
- 勿靠近任何熱源。感應器的操作溫度為 5 °C – 35 °C (41 °F – 95 °F)，請在規定溫度範圍間使用。若感應器暴露在超出溫度限制的環境中，請先將感應器關閉，等到溫度恢復在規定溫度範圍內再行使用。

如果您使用壁掛式電視，沒有桌面或電視櫃可放置感應器，建議您使用 Microsoft 認可的壁掛式底座（需另購）。

重要

調整感應器位置的唯一方法，就是移動底座，請勿用手搬弄底座上的感應器來調整感應器視角。當感應器完成設定後，讓它的馬達自行調整視角，否則感應器可能會損壞。

▲ 警告

妥善安排所有纜線的位置，避免在附近的人員或寵物發生絆倒或意外拉扯纜線的狀況。當您沒有使用感應器與主機時，可能需要拔下感應器與主機上的所有纜線，避免讓孩童與寵物接近。同時請勿讓孩童把玩纜線。

▲ 警告

避免眩光

如要降低因眩光造成的眼睛疲勞，請嘗試以下方法：

- 讓自己與電視或監視器，以及與 Kinect 感應器之間，保持一段舒適的距離。
- 讓電視或監視器，以及 Kinect 感應器遠離會產生眩光的光源，或用窗簾控制光線亮度。
- 選擇可將眩光與眼睛疲勞的情況降到最低，並提高畫面對比與清晰度的柔和自然光。
- 調整電視或監視器的亮度與對比。

設定感應器

在使用 Kinect 感應器之前，需要將感應器接上 Xbox 360 主機。如果您使用的是 Xbox 360 S 主機，感應器的電源是由主機供應；如果是舊型 Xbox 360 主機，則必須將感應器接上標準插座。

將感應器連接至 Xbox 360 S 主機

如要連接至 Xbox 360 S 主機，只要把感應器接上主機的 AUX 連接埠即可。請確認您未將感應器插入 USB 埠。

將感應器連接至舊型 Xbox 360 主機

感應器只能使用舊型 Xbox 360 背面的 USB 連接埠，請勿使用正面的 USB 連接埠。

如何連接至舊型 Xbox 360 主機：

- 1 移除與主機背面 USB 連接埠連接的周邊配件。
- 2 將感應器接上 USB/電源線。
- 3 將 USB/電源線接上主機背面的 USB 連接埠。
- 4 將 USB/電源線的 AC 變壓器插頭連接至插座。

請僅使用產品隨附，或是授權維修中心提供的 USB/電源線。

如果您的舊型 Xbox 360 主機沒有硬碟，則必須接上至少有 256MB 可用空間的儲存裝置。您可以使用 Xbox 360 硬碟、Xbox 360 記憶匣或 USB 快閃磁碟機。

如果您使用 Xbox 360 無線網路卡，而且已經連接至主機背面的 USB 連接埠，則必須將其 USB 纜線拔下，並使用隨附的 WiFi 延長線重新連接到主機正面的 USB 連接埠上。

如何在必要時將無線網路卡重新連接到主機正面的 USB 連接埠上：

- 1 將主機背後 USB 連接埠上的無線網路卡纜線拔下，只留網路卡接在主機上。
- 2 將 WiFi 延長線接上無線網路卡的 USB 纜線。
- 3 將延長線的另一端接上主機正面的 USB 連接埠。

注意

如果感應器纜線過短，請使用 Microsoft 所提供或 Microsoft 認可的延長線 (需另購)。

⚠ 電器安全性

如同許多其他電子裝置，若是無法採取下列預防措施將可能會產生電擊或火苗而導致嚴重傷害或死亡，或對感應器造成損壞。

如果您使用 AC 電源，為您的 Xbox 360 主機選取適當的電源：

- 感應器的電力輸入為 12V DC @ 1.1A。請僅使用感應器中所附，或是授權維修中心提供的 USB/電源線 AC 變壓器。
- 請確認您的電源插座所提供的電源與電源供應器上所標示的類型相同 (即電壓 [V] 與頻率 [Hz])。如果不確定您家中的電源類型，請向合格的電工技師諮詢。
- 即使電壓與頻率一致，也請勿使用非標準的電源，像是發電機或換流器。只使用標準電源插座的 AC 電源。
- 請勿讓您的電源插座、延長線、電源分流器或其他電子插座超載。請確認它們可以承受感應器 (標示於 USB/電源線上) 及其他使用相同電路的裝置所使用的總電流 (單位是安培 [A])。

如何避免 USB/電源線受損：

- 保護電源線讓它不被夾住或嚴重彎折，尤其是連接到電源插座及感應器的地方。
- 保護電源線避免被踩到。
- 勿讓電源線受到拉扯、打結、嚴重彎曲，或以其他不當方式使用。
- 勿讓電源線暴露在熱源下。
- 讓兒童與寵物遠離電源線。勿讓他們啃咬電源線。
- 要拔除電源線連接時，請手持插頭部位拔除，勿拉扯電源線。

如果 USB/電源線損壞，請立即停止使用並連絡 Xbox 客戶支援部門以便更換。

遇到雷雨，或是長時間不使用時，請拔除感應器的 USB/電源線。

在主機上安裝感應器軟體

您的主機必須先進行系統更新，才能夠使用 Kinect 感應器。

- 1 如何更新主機：
開啟主機電源並放入隨附的光碟，系統便會自動進行更新。如果更新未自動執行，請從設定畫面選取光碟托盤 (就像是您用光碟玩遊戲那樣)。
- 2 當畫面出現安裝確認訊息後，就可以取出光碟，並開始設定感應器。

⚠ 警告

確認兒童能安全地使用 Kinect 感應器

請確認兒童可安全使用 Kinect 感應器並遵守各項限制，並確認他們了解如何正確地使用該系統。

⚠ 警告

勿讓自己過度疲勞

使用 Kinect 感應器玩遊戲時，可能需要進行不同程度的肢體活動。

如果您有任何疾病，或是會影響您安全運用肢體的問題，或是有下列狀況時，請向醫生諮詢：

- 您正在懷孕，或者可能已經懷孕。
- 您有心臟、呼吸、背部、關節或其他整形外科方面的問題。
- 您有高血壓。
- 您難以進行肢體動作，或
- 您收到限制肢體活動的指示。

在使用感應器進行任何運動或健身活動之前，請先向醫生諮詢。

請勿在身體受到藥物或酒精的影響下進行遊戲，並確認自己的平衡感與肢體活動能力足以應付遊戲。

定時休息

- 如果您的肌肉、關節或眼睛開始感到疲憊或酸痛，請停下來休息。
- 如果您感到極度疲勞、噁心、呼吸急促、胸悶、暈眩、不適或疼痛時，請立刻停止使用感應器，並向醫師諮詢。

成人對孩童的照顧

確認孩童在自己的能力範圍內使用感應器。

勿把未經授權的配件或周邊，或其他物品與 Kinect 感應器搭配使用

使用這些配件或物品可能會讓您或他人受傷，及/或損壞感應器或其他財產。使用未經授權的配件違反軟體授權，並可能會導致您的有限責任擔保無效。

清潔感應器

如何清潔感應器：

- 僅對於感應器外部進行清潔。
- 請使用乾布清潔，勿使用拋光墊、洗潔劑、去汙粉、溶劑 (例如酒精、汽油、顏料溶劑或苯)，或其他液體或泡沫式清潔劑。
- 請勿使用壓縮氣體。
- 請勿嘗試清潔接頭。
- 請以乾布清潔放置感應器的表面。
- 請勿讓感應器沾上水分。如要避免起火或受到電擊的危險，請勿讓感應器暴露在下雨或其他類型的潮濕環境中。

⚠ 警告

請勿嘗試自行維修

請勿嘗試拆解、維修或修改電源供應器或其周邊設備。這麼做可能會產生電擊或火苗而導致嚴重傷害或死亡，而您的保固也將無效。

⚠ 警告

請勿嘗試自行維修

任何非製造商明顯認可的可動或修改系統，都會喪失使用者操作裝備的權利。



警告

涵蓋此產品的有限瑕疵責任擔保及軟體授權包含在本手冊中；您可以在 www.xbox.com/support 下載線上版的手冊，也可以分別在 www.xbox.com/warranty 與 www.xbox.com/sla 取得有限瑕疵責任擔保及軟體授權。

有限保證書

當您使用您的 KINECT SENSOR，您即同意接受本保證書內容。在您設定您的 KINECT SENSOR 之前，請詳細閱讀本保證書內容。如您不接受本保證書，請不要使用您的 KINECT SENSOR。請退回予微軟或零售商店以取回退款。

如有疑問，請聯絡 <http://www.xbox.com/zh-HK>（香港適用）、<http://www.xbox.com/ko-KR>（韓國適用）、<http://www.xbox.com/zh-SG>（新加坡適用）及 <http://www.xbox.com/zh-TW>（台灣適用）。或請您電洽 3071-4868（香港適用）、080 791-0880（韓國適用）、6622-1626（新加坡適用）及 00801 44 4231（台灣適用）。本保證書提供您特定法律上權利。您可根据不同國家的規定亦享有其他權利。除法律另有限制或禁止規定外，本保證書於法律允許範圍內適用之。

1. 定義

- 「Kinect Sensor」指向授權零售店購買之新 Kinect Sensor。
- 「明示瑕疵擔保期間」指您購買 Kinect Sensor 的日期起一年。
- 「您」指原始之終端使用者，且「您的」將會據此解釋之。
- 「一般使用狀況」指一般消費者按照 Kinect Sensor 所附操作手冊且於一般家用狀況下之使用。
- 「微軟」指 Microsoft Corporation。
- 「香港」指中華人民共和國香港特別行政區。

2. 瑕疵擔保

- 微軟僅對您保證於明示瑕疵擔保期間內，Kinect Sensor 於「一般使用狀況」下不會故障（「明示瑕疵擔保」）。
- 本項為微軟針對 Kinect Sensor 提供您的唯一明示瑕疵擔保，微軟不提供其他的保證、瑕疵擔保或條件。他人不得代表微軟提供任何其他瑕疵擔保或條件。
- 您得根據法律規定享有默示瑕疵擔保，包括適售性及符合特定用途之默示瑕疵擔保（「默示瑕疵擔保」）。

3. 瑕疵擔保服務

- 在您開始進行請求瑕疵擔保流程時，請先利用 <http://www.xbox.com/zh-HK>（香港適用）、<http://www.xbox.com/ko-KR>（韓國適用）、<http://www.xbox.com/zh-SG>（新加坡適用）及 <http://www.xbox.com/zh-TW>（台灣適用）內支援頁面（Support section）提供之疑難排解提示功能（trouble-shooting tips）。
- 如疑難排解提示功能（trouble-shooting tips）未能解決您的問題，請按照 <http://www.xbox.com/zh-HK>（香港適用）、<http://www.xbox.com/ko-KR>（韓國適用）、<http://www.xbox.com/zh-SG>（新加坡適用）及 <http://www.xbox.com/zh-TW>（台灣適用）支援頁面（Support section）之線上維修程序進行。如您無法使用網路，請電洽 3071-4868（香港適用）、080 791-0880（韓國適用）、6622-1626（新加坡適用）及 00801 44 423（台灣適用）。

4. 微軟的責任

- 當您送交您的 Kinect Sensor 予微軟服務時，微軟將會進行檢查。
- 如微軟認為 Kinect Sensor 在明示瑕疵擔保期間或任何默示瑕疵擔保期間根據「一般使用狀況」卻發生故障，微軟將（依其決定）維修或更換，或退款予您。維修可能使用全新或翻新（refurbished）零件。更換的產品可能是全新或翻新產品。
- 維修或更換後，您的 Kinect Sensor 將在您原來的「明示瑕疵擔保期間」或「默示瑕疵擔保期間」所剩餘期間，或微軟送交給您的 95 天內，以兩者中較長的期間為準，享有本保證書保障。
- 微軟維修或更換您的 Kinect Sensor 或退款責任是您享有的唯一救濟方式。
- 如您的 Kinect Sensor 在明示瑕疵擔保期間或任何默示瑕疵擔保期間到期後發生故障，則無任何瑕疵擔保的提供。在明示瑕疵擔保期間或任何默示瑕疵擔保期間到期後，微軟對於您的 Kinect Sensor 問題所進行之診斷及服務，微軟得向您收費。

5. 瑕疵擔保不適用情形

如您的 Kinect Sensor 有下列情形，則微軟將不予負責，且本明示瑕疵擔保不適用：

- 與非由微軟所販售或授權的產品搭配使用（包括非微軟製造或授權之「盜版」遊戲及週邊產品等等）；
- 作壟利目的使用（包括租賃、就使用收費等等）；
- 修改或擅自更動（包括任何意圖破解 Kinect Sensor 的技術限制、安全或反盜版措施等等），或更動或移除序號。
- 因外力導致損壞（包括掉落、通風不良或其他不依照 Kinect Sensor 所附書面使用者操作手冊指示內容使用）；或
- 由微軟以外之人修繕。

6. 特定損害的排除

在法律許可範圍內，微軟就以下損害不予負責：任何間接、偶發、特殊或衍生損失或損害；任何資料、隱私、機密或利益之喪失；或任何 Kinect Sensor 之無法使用。於法律允許最大範圍內，儘管微軟已被告知該等損失或損害發生的可能性，本排除規定亦有適用。某些國家不允許對某些損失或損害予以排除或限制，則本項限制或排除規定可能對您不適用。

7. 附加條件

如您試圖破解或規避 Kinect Sensor 的技術限制及安全或反盜版機制，您可能導致您的 Kinect Sensor 永遠停止運作。這也將使您的明示瑕疵擔保及默示瑕疵擔保失效，且使您的 Kinect Sensor 喪失享有授權維修服務的資格，即使自行付費也無法取得授權維修服務。

8. 準據法

本保證書僅在香港、韓國、新加坡及台灣有效。本保證書將以您居住所在國家/地區適用之法律為準據法並據以解釋之。

9. 其他

僅在香港和新加坡有效 - 如果本保證書的中文和英文版本之間有任何衝突或不一致，以英文版本為準。

軟體授權書

當您使用您的 KINECT SENSOR，您即同意接受本授權書內容。在您設定您的 KINECT SENSOR 之前，請詳細閱讀本授權書內容。如您不接受本授權書，請不要使用您的 KINECT SENSOR。請退回予微軟或零售商店以取回退款。

如有疑問，請聯絡 <http://www.xbox.com/zh-HK> (香港適用)、<http://www.xbox.com/ko-KR> (韓國適用)、<http://www.xbox.com/zh-SG> (新加坡適用) 及 <http://www.xbox.com/zh-TW> (台灣適用)。或請電洽 3071-4868 (香港適用)、080 791-0880 (韓國適用)、6622-1626 (新加坡適用) 及 00801 44 4231 (台灣適用)。

1. 定義

- (a) 「Xbox 360 S」指 Xbox 360 S 主機。
- (b) 「授權週邊產品」指微軟品牌之 Xbox 360 或 Xbox 360 S 硬體週邊裝置，及微軟授權由第三人製造，包裝上印有「授權 Xbox 使用」商標之第三人品牌之 Xbox 360 或 Xbox 360 S 硬體週邊裝置。僅就本軟體授權書之目的，Kinect Sensor 是授權週邊產品。
- (c) 「授權遊戲」指由微軟發行或授權的遊戲光碟內所含之 Xbox 360 或 Xbox 360 S 遊戲，也包括由微軟的 Xbox LIVE service 或 Xbox.com 網站上下載的遊戲內容（例如遊戲人物圖檔 (avatars)、可下載的遊戲或遊戲附加程式 (game add-ons) 等等）。
- (d) 「軟體」指的是 Kinect Sensor 內預先安裝的軟體，包括任何微軟不定時提供的更新。
- (e) 「非授權週邊產品」指授權週邊產品以外的所有硬體週邊產品，但不包括 USB 隨身碟、用來拍攝照片或製作影片的數位相機，也不包括用來播放音樂、照片或影片的音樂播放器。
- (f) 「非授權遊戲」指所有授權遊戲以外的遊戲光碟、下載遊戲及遊戲內容或媒體。
- (g) 「非授權軟體」指任何非由微軟透過微軟發行或授權之 Xbox 360 或 Xbox 360 S 遊戲光碟、微軟 Xbox LIVE service 或 Xbox.com 網站所散佈的軟體。
- (h) 「您」指 Kinect Sensor 的使用者。

2. 軟體授權

- (a) 軟體係授權給您，而非賣斷。您被授權僅得於您的 Kinect Sensor 中使用預先安裝的軟體，以及微軟不定時更新的軟體。您不可對軟體進行複製或還原工程。
- (b) 您同意以下的軟體授權條款是本軟體授權之前提條件：
 - (i) 您僅能在 Xbox 360 及 Xbox 360 S 上使用 Kinect Sensor，不可在其他電子設備上使用(例如個人電腦、其他視訊遊戲主機等等)。在您的 Kinect Sensor 上，您僅得使用授權遊戲。您不得使用非授權週邊產品或非授權遊戲。非授權週邊產品或非授權遊戲可能無法運作，或在稍後的軟體更新之後永遠停止運作。
 - (ii) 您不得使用或安裝任何非授權軟體。如您安裝任何非授權軟體，您的 Kinect Sensor 可能在稍後軟體更新時或之後永遠停止運作。
 - (iii) 您不得試圖破解或規避 Kinect Sensor 的技術限制、安全或反盜版機制。這麼做可能導致您的 Kinect Sensor 在稍後軟體更新時或之後永遠停止運作。
 - (iv) 微軟可能使用包括軟體更新在內的各種技術措施，以限制 Kinect Sensor 在 Xbox 360 或 Xbox 360 S 上使用，並避免非授權週邊產品或非授權遊戲的使用，以及保護 Kinect Sensor 中的技術限制、安全或反盜版機制
 - (v) 微軟可能在未事先通知您的情況下不定時更新軟體，例如更新技術限制、安全或反盜版機制

3. 瑕疵擔保

軟體受到您購買的 Kinect Sensor 的有限瑕疵擔保所保障，微軟不針對軟體提供任何其他保證、瑕疵擔保或條件。他人不得代表微軟提供任何保證、瑕疵擔保或條件。

4. 特定損害的排除

在法律許可範圍內，微軟就以下損害不予負責：任何間接、偶發、特殊或衍生損失或損害；任何資料、隱私、機密或利益之喪失；或此軟體之無法使用。於法律允許最大範圍內，儘管微軟已被告知該等損失或損害發生的可能性，本排除規定亦有適用。某些國家不允許對某些附帶或衍生性的損害予以排除或限制，則本項限制或排除規定可能對您不適用。

5. 準據法

本軟體授權書僅在香港、韓國、新加坡及台灣有效。本軟體授權書將以您居住所在國家/地區適用之法律為準據法並據以解釋之。

除法律另有禁止規定外，本軟體授權書於法律允許最大範圍內適用之。如您居住所在國家/地區不允許變更您依該國家/地區法律所享有權利時，則您享有之權利不會因本軟體授權書而變更。

6. 其他

僅在香港和新加坡有效 - 如果本軟體授權書的中文和英文版本之間有任何衝突或不一致，以英文版本為準。

規範

廢棄電池與電子電機設備處理



當本符號出現在產品、產品電池或產品包裝上時，代表該產品及其電池不得與家庭廢棄物一同丟棄。而您必須負起責任，將此廢棄物送至適當的電池與電子電機設備回收點。此與家庭廢棄物分開的收集與回收行動，有助於保育自然資源，並防止因電池與電子電機設備的不當廢棄處理，導致其中的有害物質對人體健康與環境造成負面影響。如需了解您所在地的電池與電子電機設備廢棄處理場所的相關資訊，請與您當地的市政機關、家庭廢棄物處理服務機構，或您購買該產品的店家連絡。本產品包含鎳錫電池。

雷射規格



警告

如果您進行此處未指明的控制方法、調整方式或操作步驟，可能會導致您暴露在危險的輻射線中。

本裝置遵守國際標準 IEC 60825-1:2007:03 為 Class 1 雷射產品。除了根據 2007 年 6 月 24 日發布的 Laser Notice No. 50 誤差外，本裝置同時遵守 21 CFR 1040.10 及 1040.11。

下列的 Class 1 的雷射標籤置於感應器底部。



本裝置供家庭或辦公室使用。

不適用於機械、醫療或工業用途。

任何未經 Microsoft 明示同意的變更或修改，會導致使用者操作本裝置的授權無效。

本產品適用於通過 NRTL 測試 (UL、CSA、ETL 等)，且/或符合 IEC/EN 60950-1 (CE 標示) 的資訊技術裝置。

本產品並未隨附任何維修零件。

本裝置已列為商業產品，操作溫度介於 +5°C (+41°F) 至 +35°C (+95°F) 之間。

台灣地區的客戶

關於低功率射頻電機之注意事項

經型式認證合格之低功率射頻電機，非經許可，公司、商號或使用者均不得擅自變更頻率、加大功率或變更原設計之特性及功能。

低功率射頻電機之使用不得影響飛航安全及干擾合法通信；經發現有干擾現象時，應立即停用，並改善至無干擾時方得繼續使用。

前項合法通信，指依電信法規定作業之無線電通信。

低功率射頻電機須忍受合法通信或工業、科學及醫療用電波輻射性電機設備之干擾。

本產品資訊

產品名稱：Xbox 360 Kinect 感應器

型號：1414 或 1473

額定電壓 (V) 及額定頻率 (Hz)：12V DC, 47 - 63 Hz

總額定消耗電功率或額定輸入電流：13W

製造年份：2011

製造號碼：1414 或 1473

產地：中國

製造廠商：Microsoft Corporation

進口廠商：聯強國際股份有限公司

地址：台北市 104 民生東路三段 75 號四樓

洽詢專線：(02) 2506-3320

本產品保證

數量：一個

產品名稱及製造號碼：詳如本產品資訊

保證內容、期間及其起算方法：請詳閱本說明手冊內之有限保證書

製造商之名稱、地址：Microsoft Corporation,
One Microsoft Way, Redmond,
WA 98052-6399 USA

經銷商名稱、地址：請詳購買發票所載

交易日期：請詳購買發票所載

著作權

本文件中的資訊 (包括 URL 及其他網際網路網站參考資料) 如有變更，恕不另行通知。除非另有註明，否則本文之範例公司、組織、產品、網域名稱、電子郵件地址、標章、人員、地點及事件均為虛構，並非意指任何真實公司、組織、產品、網域名稱、電子郵件地址、標章、人員、地點及事件。遵守所有適用的著作權法是使用者的責任。基於 (但不限於) 著作權法下之權利，未經 Microsoft Corporation 明示書面許可，貴用戶不得為任何目的使用任何形式或方法 (電子形式、機械形式、影印、記錄或其他方法) 複製、儲存或傳送本文件的任何部分或將本文件任何部分放入檢索系統 (retrieval system)。

Microsoft 可能就本文件所提及內容及文件標的擁有專利權、專利申請權、商標權、著作權、或其他智慧財產權。除非 Microsoft 書面授權合約所明示規定者外，提供本文件並不授予貴用戶上述專利權、商標權、著作權或其他智慧財產權。

© 2011 Microsoft Corporation. 著作權所有，並保留一切權利。

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 標誌、Xbox LIVE 標誌及 Kinect 係 Microsoft 集團的商標。本文件中所提實際公司和產品，可能為各所有人所有之商標。

客戶支援

如需一般問題的解答、疑難排解步驟以及 Xbox 客戶支援部門連絡資訊，請前往 www.xbox.com/support。

한국어

! 이 기호는 이 설명서 및 기타 제품 설명서에 있는 안전 및 건강 정보 메시지를 나타냅니다.

! 경고

제품을 사용하기 전에 이 설명서 및 Xbox 360 사용 설명서에 명시된 안전을 위한 주의 사항을 읽으십시오. 모든 설명서는 나중에 참고할 수 있도록 보관하십시오. 설명서를 분실한 경우, www.xbox.com/support를 방문하십시오.

! 경고

자녀가 Kinect 센서를 사용하기 전에 다음을 확인하십시오.

- 게임 플레이, 다른 사용자들과 온라인을 통한 채팅, 확장 채팅 등 자녀가 센서를 어떤 용도로 사용할지 확인하고 이러한 활동에 부모의 감독이 필요할지 결정하십시오.
- 부모의 감독 없이 자녀들이 센서를 사용하도록 할 경우 관련된 모든 안전 및 건강 정보와 지침을 설명해야 합니다.

적절한 활동 범위

Kinect 센서가 플레이어를 볼 수 있으며 플레이어가 충분히 움직일 공간이 필요합니다. 센서가 플레이어를 볼 수 있으려면 센서로부터 약 2미터 이상 떨어져야 합니다. 플레이어가 1.8미터인 경우, 센서로부터 약 2.4미터 이상 떨어져야 합니다.

활동 범위는 센서의 위치 및 기타 조건에 따라 달라질 수 있습니다. 센서 사용 시 게임 설명서를 참고하여 전체 공간이 다 필요한지, 또는 일부 공간만이 필요한지 확인하십시오.

! 경고

사용 시 충분히 움직일 수 있는 공간을 확보하십시오.

Kinect 센서를 사용할 경우 다양한 동작을 취해야 할 수 있습니다. 다른 플레이어, 주변 사람, 애완동물을 및 가구 등을 치거나, 부딪히거나, 걸려 넘어지지 않도록 유의하십시오. 계속해서 있거나 움직여야 할 경우에는 발 지지대가 안정적인 곳에서 플레이하십시오.

- 부딪히거나 넘어질 만한 물건이 없는지 오른쪽, 왼쪽, 전방, 후방, 위, 아래 등 모든 방향을 살펴십시오.
 - 활동 범위가 창문, 벽, 계단 등에서 충분히 떨어져 있는지 확인하십시오.
 - 장난감, 가구, 미끄러운 깔개 등 넘어질 만한 물건이 없는지 확인하십시오. 또한 활동 범위 안에 있는 어린이 또는 애완동물에 주의하십시오. 필요한 경우 물건이나 사람을 사용 공간 밖으로 이동시키십시오.
 - 위를 반드시 확인하십시오. 사용 공간을 확보할 때 전등, 환기팬 등 머리 위에 있는 물건을 반드시 확인하십시오.
- 플레이할 때:
- TV와 닿지 않게 멀리 떨어지십시오.
 - 다른 플레이어, 주변 사람 및 애완동물과 충분한 거리를 유지하십시오. 게임에 따라 떨어져 있어야 하는 거리가 다를 수 있으므로 유의하십시오.
 - 부딪히거나 걸려 넘어질 수 있는 사물 및 사람에 주의하십시오. 사물 및 사람이 플레이 도중 활동 범위 안으로 들어올 수 있으므로 항상 주변 상황에 유의하십시오.

바닥이 안정적인 곳에서 플레이:

- 게임을 즐기기에 안전한 정도의 마찰력이 있는 바닥에서 플레이하십시오.
- 게임 플레이에 적절한 신발을 신거나 맨발로 플레이하십시오. 하이힐, 슬리퍼 등은 위험합니다.

센서를 설치할 위치

최적의 활동 범위 및 센서 성능을 확보하려면 센서를 눈높이에 맞게 설치하십시오. 눈높이에 맞출 수 없을 경우 0.6-1.8미터 사이의 높이에 설치하는 것이 좋습니다.

플레이어의 키는 최소 1미터 이상이어야 합니다. 플레이어의 키와 활동 범위에 대한 자세한 내용은 www.xbox.com/support를 참고하십시오.

추가 사항:

- 센서를 안정적인 표면에 설치하십시오.
- 센서는 TV 중양에서 1미터 이상 떨어지지 않은 곳에서 테이블 또는 선반의 전면부에 가까운 곳에 설치하는 것이 좋습니다.
- 센서를 본체에 올려놓지 마십시오.
- 센서를 스피커 전면 또는 진동이 일어나거나 소리가 나는 물체의 표면에 올려두지 마십시오.
- 직사광선이 닿지 않게 하십시오.
- 센서의 렌즈를 만지지 마십시오. 렌즈에 지문이 묻으면 센서 성능이 저하될 수 있습니다.
- 열원 근처에서 사용하지 마십시오. 센서를 지정된 온도 5°C - 35°C 안에서 사용하십시오. 만일 센서가 지정된 범위에서 벗어난 환경에 노출되었을 경우 기기를 끈 뒤 지정된 온도 범위로 가지고 와서 안정될 때까지 기다려 다시 사용하십시오.

벽걸이 TV를 사용하여 센서를 올려둘 테이블 또는 선반이 없을 경우 Microsoft에서 인증한 벽걸이 TV용 거치대(별도 구입)를 사용하여 설치할 수 있습니다.

중요

센서의 위치를 변경할 때는 받침대를 사용하십시오. 센서의 받침을 기울이는 등 손으로 센서의 시야각을 조절하지 마십시오. 설치가 완료되면 센서 모터가 스스로 시야각을 조절하도록 두십시오. 그렇지 않으면 센서가 손상될 수 있습니다.

! 경고

사람이나 애완동물이 케이블과 코드를 밟고 다니거나, 케이블과 코드가 있는 곳을 지나다닐 때 실수로 잡아당기지 않도록 모든 케이블과 코드를 정리하십시오. 센서를 사용하지 않을 때는 어린이와 애완동물의 손이 닿지 않도록 본체와 센서에서 모든 케이블과 코드를 뽑아 두어야 할 수도 있습니다. 아이들이 케이블과 코드를 갖고 놀지 못하도록 해야 합니다.

! 경고

반사광을 피하십시오.

- 반사광으로 인한 눈의 피로를 줄이려면 다음을 수행하십시오.
- TV 또는 모니터 및 Kinect 센서와 충분한 거리를 유지합니다.
 - TV 또는 모니터 및 Kinect 센서를 반사광을 일으키는 광원으로부터 떨어뜨리거나 커튼을 쳐서 빛을 조절합니다.

- 반사광 및 눈의 피로를 최소화하고 선명도와 대비를 높이는 부드러운 자연광을 사용합니다.
- TV 또는 모니터의 밝기 및 대비를 조정합니다.

센서 설치

Kinect 센서를 사용하려면 우선 Xbox 360 본체에 연결해야 합니다. Xbox 360 S 본체의 경우 본체를 통해 센서의 전원이 공급됩니다. 구형 Xbox 360 본체의 경우 센서를 표준 콘센트에 꽂습니다.

Xbox 360 S 본체에 센서 연결

Xbox 360 S 본체에 센서를 연결하려면 본체의 AUX 포트에 센서를 꽂습니다. 센서를 USB 포트에 꽂지 않도록 주의하십시오.

참고

- 센서 케이블 길이가 너무 짧으면 Microsoft에서 발매 또는 인증한 확장 케이블(별도 구입)을 사용하십시오.

구형 Xbox 360 본체에 센서 연결

구형 Xbox 360 본체의 경우 전면의 USB 포트는 작동하지 않으며 반드시 후면에 있는 USB 포트에 연결해야 합니다.

구형 Xbox 360 본체에 연결하려면 다음을 수행하십시오.

- 1 본체 후면 USB 포트에 꽂혀 있는 다른 액세서리를 뽑습니다.
- 2 센서를 USB/전원 케이블에 꽂습니다.
- 3 USB/전원 케이블을 본체 후면 USB 포트에 꽂습니다.
- 4 USB/전원 케이블의 AC 어댑터 쪽 끝을 벽면의 전원 콘센트에 꽂습니다.

본 제품과 함께 제공되거나 공식 수리 센터에서 받은 USB/전원 케이블만 사용해야 합니다.

하드 드라이브가 없는 구형 Xbox 360 본체를 사용하고 있을 경우, 최소 256MB 이상 여유가 있는 저장 장치를 연결해야 합니다.

Xbox 360 하드 드라이브, Xbox 360 메모리 유닛 또는 USB 플래시 드라이브를 사용할 수 있습니다.

후면 USB 포트에 Xbox 360 무선 네트워크 어댑터가 꽂혀 있을 경우, USB 케이블을 뽑고 함께 제공된 WiFi 연장 케이블을 사용하여 전면 USB 포트에 다시 연결합니다.

무선 네트워크 어댑터를 전면 USB에 다시 연결하려면 다음을 수행하십시오(필요한 경우).

- 1 어댑터 자체는 그대로 본체에 설치된 상태로 둔 채 본체 후면의 USB 포트에서 무선 네트워크 어댑터 케이블을 뽑습니다.
- 2 WiFi 연장 케이블을 무선 네트워크 어댑터 USB 케이블에 연결합니다.
- 3 연장 케이블의 반대쪽 끝을 Xbox 360 본체 앞쪽의 USB 포트에 연결합니다.

⚠ 전기 안전

여러 다른 전기 장치와 마찬가지로 다음 예방 조치를 취하지 않으면 감전이나 화재로 심각한 상해를 입거나 목숨을 잃을 수 있으며 센서가 손상될 수 있습니다.

AC 전원을 사용하는 경우 알맞은 전원을 선택하십시오.

- 센서의 전원 입력 단지는 12V DC @ 1.1A입니다. 사용 중인 센서와 함께 제공되거나 공식 수리 센터에서 받은 USB/전원 케이블 및 AC 어댑터만 사용해야 합니다.
- 사용 중인 전기 콘센트가 USB/전원 케이블에 표시된 전원 종류를 제공하는지 확인합니다.(V는 전압, [Hz]는 주파수). 가정에 제공되는 전원 종류가 확실하지 않으면 전기 기술자에게 문의하십시오.
- 전압과 주파수가 맞더라도 발전기나 변형기 등의 비표준 전원은 사용하지 마십시오. 표준 콘센트로 제공되는 AC 전원만 사용해야 합니다.

- 콘센트, 연장 코드, 파워 스트립 또는 기타 전기 소켓을 과도하게 사용하지 마십시오. 센서(USB/전원 케이블에 표시되어 있음) 및 같은 회로에 있는 다른 모든 장치에서 흐르는 전체 전류(AI 암페어)를 처리할 수 있는지 확인합니다.

USB 전원 케이블의 손상을 막으려면 다음을 주의하십시오.

- 전원 콘센트 및 센서에 연결된 케이블이 끼이거나 심하게 구부러지지 않도록 하십시오.
- 케이블을 밟고 다니지 마십시오.
- 케이블을 비틀거나 얽히게하거나 심하게 구부러거나 또는 함부로 다루지 마십시오.
- 케이블을 열원 가까이 두지 마십시오.
- 케이블을 어린이나 애완동물의 손이 닿지 않는 곳에 두고 케이블을 물거나 씹지 않도록 하십시오.
- 케이블을 뽑을 때는 플러그를 잡고 뽑아야 합니다. 케이블 자체를 당기지 마십시오.

케이블이 어떤 형태로든 손상된 경우 즉시 사용을 중단하고 Xbox 고객 지원 센터에 교체를 요청하십시오.

변개를 동반한 폭풍이 불거나 장시간 사용하지 않을 경우 센서의 USB/전원 케이블 플러그를 뽑아 놓으십시오.

본체에 센서 소프트웨어 설치

센서와 함께 본체를 사용하려면 시스템 업데이트가 필요합니다.

본체를 업데이트하려면 다음을 수행하십시오.

- 1 본체를 켜고 제공된 소프트웨어 디스크를 넣으면 업데이트가 자동으로 설치됩니다. 자동으로 설치되지 않으면 게임을 플레이할 때와 마찬가지로 대시보드에서 디스크 트레이를 선택합니다.
- 2 설치 확인 메시지가 표시되면 디스크를 꺼내고 센서 설정을 시작합니다.

⚠ 경고

자녀가 Kinect 센서를 안전하게 사용할 수 있는지 확인하십시오.

자녀가 주어진 지침대로 안전하게 Kinect 센서를 사용하고 있는지 확인하고, 정확한 사용법을 숙지하고 있는지 확인하십시오.

⚠ 경고

무리하지 마십시오.

Kinect 센서로 플레이할 경우 다양한 동작을 취해야 할 수 있습니다.

다음처럼 의학적 또는 안전한 신체 동작을 취하는 데 영향을 끼칠 가능성이 있으면 센서를 사용하기 전에 의사와 상담하십시오.

- 임신했거나 임신했을 가능성이 있는 경우
- 심장, 호흡기, 척추, 관절 및 기타 정형외과적 문제가 있을 경우
- 고혈압일 경우
- 신체적 활동을 하는 데 어려움이 있는 경우
- 신체적 활동을 제한하도록 처방 받은 경우
- 센서를 사용하여 주기적인 운동 또는 신체 활동을 시작하기 전에 의사와 상담하십시오.

악물 및 알코올을 섭취한 상태에서 플레이하지 마십시오. 게임을 할 때 필요한 동작을 수행할 수 있는 신체적 능력과 균형 감각이 있는지 확인하십시오.

주기적으로 휴식을 취하십시오.

- 근육, 관절 또는 눈이 피로하거나 아프면 게임을 중단하고 휴식을 취하십시오.
- 지나친 피로, 구토 증세, 호흡 곤란, 가슴 통증, 어지러움, 불면함, 고동치 느껴지면 즉시 플레이를 중단하고 의사와 상담하십시오.

부모님은 자녀의 사용을 감독하는 것이 좋습니다.
아이들이 센서를 지정된 지침대로 사용하는지 확인하십시오.

Kinect 센서와 인종 받지 않은 액세서리, 주변 기기 및 기타 물체를 함께 사용하지 마십시오.
이러한 액세서리 및 물건을 사용할 경우 본인 또는 주변 사람에게 상해를 입힐 수 있으며 센서 및 기타 자산에도 손상을 입힐 수 있습니다. 인종 받지 않은 액세서리의 사용은 소프트웨어 사용권 계약의 위반 사항이며 제한적 보증이 무효가 될 수 있습니다.

센서 청소

센서 청소 시 다음을 유의하십시오.

- 센서의 바깥쪽만 청소하십시오.
- 마른 천을 사용하십시오. 거친 천이나, 세제, 연마용 파우더, 용제(알코올, 가솔린, 페인트 시너나 벤젠 등) 또는 기타 액체나 분사식 클리너를 사용하지 마십시오.
- 압축 공기를 사용하지 마십시오.
- 케비터를 청소하지 마십시오.
- 센서가 놓인 표면을 마른 천으로 닦으십시오.
- 센서를 적시지 마십시오. 화재 또는 감전을 예방하기 위해 센서를 비 또는 물기가 있는 곳에 닿지 않게 하십시오.

⚠ 경고

절대 직접 수리하려고 하지 마십시오.

하드웨어 또는 전원 공급 장치를 분해하거나 열거나 수리하거나 개조하지 마십시오. 감전 또는 기타 부상의 위험이 있습니다. 벗겨진 흔적, 찌른 흔적 또는 레이저 제거 등을 비롯하여 장치를 열거나 개조하려고 시도한 흔적이 있으면 제한적 보증은 무효가 되며 정식 수리도 받을 수 없게 됩니다.

⚠ 주의

시스템에 대해 제조업체가 명시적으로 승인하지 않은 변경이나 개조를 할 경우 장치를 작동하는 사용자의 권한이 무효가 될 수 있습니다.

⚠ 경고

이 제품에 관련된 제한적 보증 및 소프트웨어 사용권 계약은 본 사용 설명서에 있으며, 본 사용 설명서는 www.xbox.com/support 에서 온라인으로도 확인할 수 있습니다. 제한적 보증과 소프트웨어 사용권 계약은 각각 www.xbox.com/warranty 및 www.xbox.com/sla에서 온라인으로 확인할 수 있습니다.

제한적 보증

귀하가 귀하의 Kinect 센서를 사용하는 경우, 이 보증서에 동의한 것으로 간주됩니다. 귀하의 Kinect 센서를 설치하기 전에 이 보증서를 주의 깊게 읽으시기 바랍니다.

만약, 귀하가 이 보증서에 동의하지 않다면, 귀하의 Kinect 센서를 사용하지 마시고, 마이크로소프트에 반환하여 환불 받으시기 바랍니다.

다음의 마이크로소프트 연락처로 연락하십시오.

홍콩은 <http://www.xbox.com/zh-HK>,
대한민국은 <http://www.xbox.com/ko-KR>,
싱가포르는 <http://www.xbox.com/zh-SG>,
대만은 <http://www.xbox.com/zh-TW>.

전화의 경우 홍콩은 3071-4868, 대한민국은 080-791-0880, 싱가포르의 6622-1626, 대만은 00801 44 4231. 이 보증서는 귀하에게 특정한 법률적 권리를 부여합니다. 귀하는 각 나라별로 다른 권리를 부여 받을 수 있습니다. 이 보증서는 법률에 의해 제한되거나 금지되지 않는 한도 내에서, 법률에 의해 허용되는 한도 내에서 적용됩니다.

1. 정의

- (a) "Kinect 센서"란 인종된 판매처로부터 구입한 새 Kinect 센서를 의미합니다.
- (b) "명시적 보증기간"이란 귀하가 귀하의 Kinect 센서를 구입한 때로부터 1년의 기간을 의미합니다.
- (c) "귀하는 최초의 최종 수요자를 의미하며 '귀하의'도 같은 맥락으로 해석됩니다.
- (d) "정상적인 사용환경"이란 평범한 소비자가 일반적인 주거환경 하에서 Kinect 센서에 포함된 사용 설명서(instruction manual)에 따라 사용하는 것을 의미합니다.
- (e) "마이크로소프트"는 마이크로소프트 코퍼레이션(Microsoft Corporation)을 의미합니다.
- (f) "홍콩"은 중국의 홍콩 특별 행정구를 의미합니다.

2. 보증

- (a) 명시적 보증기간 동안, 마이크로소프트는 오직 귀하에 대해서만 Kinect 센서가 정상적인 사용환경하에서 오작동 하지 않을 것을 보증합니다(명시적 보증).
- (b) 이것은 마이크로소프트가 귀하의 Kinect 센서에 대해 부여하는 유일한 명시적 보증 내지 조건이며, 다른 어떤 보장, 보증 또는 조건을 부여하지 않습니다. 어느 누구도 마이크로소프트를 대리하여 귀하에게 어떠한 보장, 보증 이나 조건을 부여할 수 없습니다.
- (c) 귀하는 상품성 내지 특정 목적 적합성을 포함하여 법률이 부여하는 묵시적 보증을 가질 수 있습니다(묵시적 보증).

3. 보증서비스를 받는 방법

- (a) 보증서비스를 신청하기 전에, 다음에 접속하여 고객지원원의 문제해결 팀을 활용하시기 바랍니다.
홍콩은 <http://www.xbox.com/zh-HK>,
대한민국은 <http://www.xbox.com/ko-KR>,
싱가포르는 <http://www.xbox.com/zh-SG>,
대만은 <http://www.xbox.com/zh-TW>.
- (b) 문제해결 팀을 통해서도 문제가 해결되지 않을 경우에는, 다음에 접속하여 고객지원원의 온라인 수리 절차를 따르시기 바랍니다.
홍콩은 <http://www.xbox.com/zh-HK>,
대한민국은 <http://www.xbox.com/zh-KR>,
싱가포르는 <http://www.xbox.com/zh-SG>,
대만은 <http://www.xbox.com/zh-TW>.

4. 마이크로소프트의 책임

- (a) 귀하가 서비스를 받기 위하여 귀하의 Kinect 센서를 마이크로소프트에 보내면, 마이크로소프트는 그것을 검사할 것입니다.
- (b) 마이크로소프트가 명시적 보증기간 또는 묵시적 보증기간 내에 정상적인 사용환경하에서 Kinect 센서가 오작동한 것으로 판정되면, 마이크로소프트는 준거법상 허용되는 한 스스로의 선택에 따라 귀하에게 수리 또는 교환 또는 구입가의 환불서비스를 제공할 것입니다. 수리 시에는 새로운 부품 또는 재공품(refurbished parts)을 사용할 수 있습니다. 교환 시에는 새로운 제품 또는 재공품(refurbished unit)을 제공할 수 있습니다.
- (c) 수리 또는 교환을 받은 경우, 귀하의 Kinect 센서는 명시적 보증기간이나 묵시적 보증기간의 잔여기간 또는 마이크로소프트가 제품을 선택한 후 95일 중 더 장기의 기간까지 이 보증이 유지됩니다.
- (d) 마이크로소프트는 귀하의 Kinect 센서의 수리, 교환, 환급에 대한 책임만을 부담하며, 이것이 귀하의 유일한 권리 구제 수단이 됩니다.
- (e) 귀하의 Kinect 센서가 명시적 보증기간이나 묵시적 보증기간이 만료한 후 오작동하는 경우에는, 어떠한 종류의 보증도 제공되지 않습니다. 명시적 보증기간이나 묵시적 보증기간이 만료한

이후에는 마이크로소프트는 귀하에게 귀하의 Kinect 센서와 관련한 장애에 대한 진단 및 서비스에 대한 비용을 부과할 수 있습니다.

5. 보증의 배제

귀하의 Kinect 센서가 다음과 같은 경우, 명시적 보증이 제공되지 않으며 마이크로소프트는 책임을 지지 않습니다.

- (a) 마이크로소프트가 판매하거나 라이선스를 부여하지 않은 제품 (마이크로소프트가 생산하지 않거나 라이선스를 부여하지 않은 해적판 게임들과 액세서리들을 포함)과 함께 사용되는 경우
- (b) 상업적 용도(대여나 사용자 징수 등을 포함)로 사용되는 경우
- (c) 개봉되거나 수정되거나 변경되는 경우(Kinect 센서의 기술적 제한, 보안이나 해적프로그램 방지 메커니즘을 무력화시키려는 모든 시도를 포함) 또는 일련번호(serial number)가 수정되거나 제거된 경우
- (d) 외부적 요인에 의해 손상된 경우(추락, 불충분한 통풍 등의 환경에서의 사용 내지 Kinect 센서에 포함된 사용 설명서에 기재된 지시를 따르지 않음으로 인해 발생한 손해를 포함)
- (e) 마이크로소프트 이외의 제3자에 의해 수리된 경우

6. 특정한 손해들의 배제

법률상 허용되는 한도 내에서는, 마이크로소프트는 어떠한 간접적, 부수적, 특별 또는 결과적 손상 또는 멸실이나, 데이터, 개인정보, 비밀정보, 이익의 멸실 및 귀하의 Kinect 센서의 사용불능에 대해서도 책임을 부담하지 않습니다. 마이크로소프트가 이와 같은 손상 또는 멸실의 발생 가능성에 대해 고지를 받은 경우라고 하더라도 법률이 허용하는 최대한의 한도까지는 위 배제 규정들이 적용됩니다. 어떤 유형의 손상 또는 멸실에 대한 배제나 제한이 허용되지 않는 국가들에서는 그러한 배제나 제한이 귀하에 대해 적용되지 않습니다.

7. 추가조건

귀하가 Kinect 센서의 기술적 제한, 보안 내지 해적프로그램 방지 시스템을 무력화시키거나 회피하기 위한 시도를 한다면, 귀하는 귀하의 Kinect 센서의 영구적인 작동정지를 초래하게 될 것입니다. 이 경우 귀하에 대한 명시적 보증, 묵시적 보증은 무효화되며, 귀하는 가사 비용을 지불하더라도 귀하의 Kinect 센서에 대해 인증된 수리를 받을 수 없게 됩니다.

8. 준거법

본 보증은 홍콩, 대한민국, 싱가포르 및 대만 내에서만 유효합니다. 본 보증에는 귀하의 거주지역이 적용되고 그 해석도 이에 따릅니다.

소프트웨어 사용권 계약서

귀하가 귀하의 Kinect 센서를 사용하는 경우, 이 소프트웨어 사용권 계약서에 동의한 것으로 간주됩니다. 귀하의 Kinect 센서를 설치하기 전에 이 소프트웨어 사용권 계약서 주의 깊게 읽으시기 바랍니다. 만약, 귀하가 이 소프트웨어 사용권 계약서에 동의하지 않는다면, 귀하의 Kinect 센서를 사용하지 마시고, 마이크로소프트에 반환하여 환불 받으시기 바랍니다.

다음의 마이크로소프트 연락처로 연락하십시오. 홍콩은 <http://www.xbox.com/zh-HK>, 대한민국은 <http://www.xbox.com/ko-KR>, 싱가포르에는 <http://www.xbox.com/zh-SG>, 대만은 <http://www.xbox.com/zh-TW>. 전화의 경우 홍콩은 3071-4868, 대한민국은 080-791-0880, 싱가포르에는 6622-1626, 대만은 00801 44 4231.

1. 정의

- (a) "Xbox 360 S"란 Xbox 360 S 본체를 의미합니다.
- (b) "인증된 액세서리"란 마이크로소프트 정품 로고가 부착된 Xbox 360 또는 Xbox 360 S 하드웨어 액세서리와, 마이크로소프트로부터 라이선스를 받은 제3자의 브랜드가 부착된 Xbox 360 또는 Xbox 360 S 하드웨어 액세서리로서 그 포장에 공식적인 "Xbox용"이라는 로고가 부착된 것을

의미합니다. Kinect 센서는 이 소프트웨어 사용권 계약서에서 인증된 액세서리의 하나가 됩니다.

- (c) "인증된 게임"이란 마이크로소프트가 제작했거나 라이선스를 부여한 게임 디스크에 수록된 Xbox 360 또는 Xbox 360 S 용 게임과, 마이크로소프트의 Xbox LIVE 서비스나 Xbox.com 의 웹사이트에서 다운로드받은 게임 콘텐츠(예를 들면, 아바타, 다운로드용 게임, 게임 추가 콘텐츠 등)를 의미합니다.
- (d) "소프트웨어"란 Kinect 센서용으로 업체에 설치된 소프트웨어 및 마이크로소프트가 수시로 제공하는 업데이트를 의미합니다.
- (e) "인증되지 않은 액세서리"란 인증된 액세서리를 제외한 모든 하드웨어 액세서리를 의미하며, 다만 사진이나 영화를 찍기 위해 사용되는 USB 메모리 스틱 및 디지털 카메라와 음악을 듣거나 사진 또는 동영상상을 보기 위한 음향기기는 예외로 합니다.
- (f) "인증되지 않은 게임"이란 인증된 게임을 제외한 모든 게임 디스크, 게임 다운로드용, 게임 콘텐츠 또는 미디어를 의미합니다.
- (g) "인증되지 않은 소프트웨어"란 마이크로소프트가 제작하거나 라이선스를 부여한 Xbox 360 또는 Xbox 360 S용 게임 디스크나 마이크로소프트의 Xbox LIVE 서비스 또는 Xbox.com 웹사이트를 통하여 마이크로소프트가 제공하는 소프트웨어 이외의 모든 소프트웨어를 의미합니다.
- (h) "귀하"는 Xbox 360 S 및 인증된 액세서리의 사용자를 의미합니다.

2. 사용권

- (a) 소프트웨어는 귀하에게 그 사용권이 부여되는 것이 아닌 판매되는 것이 아닙니다. 귀하는 단지 Xbox 360 S나 인증된 액세서리에 사전 설치된 상태에서 소프트웨어나 마이크로소프트가 수시로 제공하는 업데이트를 사용할 수 있도록 사용권을 부여받는 것입니다. 귀하는 소프트웨어를 복사하거나 역분석할 수 없습니다.
- (b) 이 소프트웨어 사용권 계약의 조건으로서 귀하는 다음에 대해 동의하기로 합니다.
 - (i) 귀하는 귀하의 Kinect 센서를 오직 Xbox 360 또는 Xbox 360 S와만 사용하고, 다른 어떤 장치(예를 들면 개인 컴퓨터 또는 타 동영상 게임 본체 등)와도 사용하지 않기로 합니다. 귀하는 귀하의 Kinect 센서에 오직 인증된 게임만을 사용하기로 합니다. 이들은 작동하지 않거나 소프트웨어 업데이트 이후 영원히 작동하지 않게 될 수 있습니다.
 - (ii) 귀하는 인증되지 않은 소프트웨어를 사용하거나 설치하지 않기로 합니다. 그렇지 않은 경우, 귀하의 Kinect 센서는 즉시 또는 소프트웨어 업데이트 이후에 영원히 작동하지 않게 될 수 있습니다.
 - (iii) 귀하는 Kinect 센서의 기술적 제한, 보안 내지 해적프로그램 방지 시스템을 무력화시키거나 회피하기 위한 시도를 하지 않기로 합니다. 그렇지 않은 경우, 귀하의 Xbox 360 S나 인증된 액세서리는 즉시 또는 소프트웨어 업데이트 이후에 영원히 작동하지 않게 될 수 있습니다.
 - (iv) 마이크로소프트는 Kinect 센서가 Xbox 360 또는 Xbox 360 S에만 사용되도록 하기 위하여, 그리고 Kinect 센서의 기술적 제한, 보안 및 해적프로그램 방지 시스템을 보호하기 위하여 소프트웨어 업데이트를 포함한 기술적인 조치를 취할 수 있습니다.
 - (v) 마이크로소프트는 귀하에게 추가적인 통지 없이 수시로 소프트웨어 업데이트, 예를 들면 기술적 제한, 보안, 해적프로그램 방지 시스템의 업데이트를 할 수 있습니다.

3. 보증

소프트웨어는 귀하의 Kinect 센서에 대한 제한적인 보증의 적용을 받으며, 마이크로소프트는 소프트웨어에 대해 다른 어떤 보장, 보증 또는 조건을 부여하지 않습니다. 어느 누구도 마이크로소프트를 대리하여 어떤 보장, 보증 또는 조건을 부여할 수 없습니다.

4. 특정한 손해들의 배제

마이크로소프트는 어떠한 간접적, 부수적, 특별 또는 결과적 손상이나 멸실, 데이터, 개인정보, 비밀정보, 이익의 멸실 및 소프트웨어의 사용불능에 대해서도 책임을 부담하지 않습니다. 마이크로소프트가 이와 같은 손상 또는 멸실의 발생 가능성에 대해 고지를 받은 경우이거나 어떤 구제수단이 그 본질적 목적을 달성하지 못한다고 하더라도 위 배제 규정들이 적용됩니다. 부수적 손해나 결과적 손해에 대한 배제나 제한이 허용되지 않는 국가들에서는 그러한 배제나 제한이 귀하에 대해 적용되지 않습니다.

5. 준거법

본 계약은 홍콩, 대한민국, 싱가포르 및 대만에서만 유효합니다. 이 계약에는 귀하의 거주지법이 적용되고 그 해석도 이에 따릅니다. 본 계약은 법률에 의해 제한되거나 금지되지 않는 한도 내에서, 법률에 의해 허용되는 한도 내에서 적용됩니다. 본 계약은 귀하의 거주지법에서 허용되지 않는 경우 귀하의 거주지법상의 귀하의 권리를 변경하지는 않습니다.

규정

배터리 및 전기/전자 장비 폐기물(WEEE) 처리



제품 또는 제품 패키지에 이 기호가 있으면 해당 제품 또는 포함된 배터리는 가능한 분리 수거하거나 재활용될 수 있도록 알맞게 처리하는 것이 바람직합니다. 분리 수거와 재활용은 천연자원을 보존하고 인체와 환경에 미칠 수 있는 악영향을 방지하는 데 도움을 줍니다. 처리 방식이 올바르게 않으면 전기 및 전자 장비의 유해 물질로 인한 악영향에 피해를 입을 수 있습니다.

대한민국 전자파 적합 등록 정보

이 기기는 가정용(B급)으로 전자파적합등록을 한 기기로서 주로 가정에서 사용하는 것을 목적으로 하며, 모든 지역에서 사용할 수 있습니다.

레이저 사항



주의

본 설명서에 지정한 내용 이외의 조작, 조절 및 사용을 할 경우 심각한 위험에 노출될 수 있습니다.

이 장치는 1등급 레이저 제품용 국제 기준 IEC 60825-1:2007:03을 준수합니다. 또한 이 장치는 2007년 6월 24일 발표된 레이저 경고 50번에 의거한 편차를 제외하고 21 CFR 1040.10 및 1040.11을 준수합니다.

다음의 1등급 레이저 라벨은 센서 받침대에서 확인할 수 있습니다.



가정 또는 사무실에서만 사용하십시오.

기계, 의료, 공업 용도로는 적합하지 않습니다.

Microsoft에서 명시적으로 승인하지 않은 변경이나 개조를 할 경우 이 장치의 사용 권한이 취소될 수 있습니다.

이 제품은 NRTL 목록(UL, CSA, ETL 등)에 등재 및/또는 IEC/EN 60950을 준수하는 (CE 마크) 정보 기술 장비와 함께 사용됩니다.

수리 가능한 부품이 포함되어 있지 않습니다.

본 장치는 영상 5°C와 35°C 사이에서 동작하는 상용 제품입니다.

제품 보증

수량: 1

제품 이름 및 제조번호: 제품 정보를 참고하십시오.

보증 내용, 약관 및 발매일: 설명서의 보증을 참고하십시오.

제조업체 이름 및 주소: Microsoft Corporation,
One Microsoft Way, Redmond,
WA 98052-6399 USA

판매점 이름 및 주소: 제품 구입 시 수령한 송장 또는 영수증을 참고하십시오.

구입 날짜: 제품 구입 시 수령한 송장 또는 영수증을 참고하십시오.

저작권

URL 및 기타 인터넷 웹 사이트 참고를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 귀하에게 적용되는 모든 저작권법을 준수하는 것은 귀하의 책임입니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전자적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다. Microsoft가 이 설명서 주요 내용에 관련된 특허권, 특허출원, 상표권, 저작권, 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면으로 체결된 사용권 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권, 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다.

© 2011 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox 로고, Xbox LIVE 로고 및 Kinect는 Microsoft 그룹 계열사의 상표입니다. 여기에 언급된 실제 회사 및 제품 이름은 해당 소유자의 상표일 수 있습니다.

고객 지원 안내

일반적인 질문에 대한 답변, 문제 해결 절차 및 Xbox 고객 지원 센터 연락처 정보는 www.xbox.com/support에서 확인하십시오.



Microsoft®



XBOX®

NTSC J

PAL

**COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO**

**DOLBY
DIGITAL**



X16-86322-08