



XBOX 360.

KINECT™



# ENGLISH

**⚠ WARNING** Before playing this game, read the Xbox 360® console instructions, KINECT sensor manual, and any other peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement hardware manuals, go to [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) or call Xbox Customer Support.

**For additional safety information, see the inside back cover.**

## Important Health Warning About Playing Video Games

### Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

## ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit [www.ESRB.org](http://www.ESRB.org).

# SETTING UP YOUR KINECT PLAY SPACE

The most important things to remember when you set up your play space are:

- Put the sensor in a place where it can see you.
- Don't stand too close to the sensor or too far away.
- Get stuff out of your way.

You can put your Kinect sensor below or just above your television, near the edge of the table or stand. If you put it on top of your television, be sure to secure it with a clip! Remember, these games involve a lot of movement. You want your sensor to be stable.

And don't put a coffee table where your shin might go!

## HOW MUCH ROOM DO YOU HAVE?

For one player at a time, you must be able to stand at least 6 feet from the sensor to calibrate. You will need to take turns if you have more than one player.

If you can comfortably stand 8 feet back from the sensor, then two people can play at the same time. You can join at any time. All you have to do is walk up and play!



The Kinect™ team is always working to make your Kinect gaming experience the best it can be. Please visit [Xbox.com/KinectAdventures](http://Xbox.com/KinectAdventures) for the latest support and information about using Kinect and *Kinect Adventures!*



# GOING ON ADVENTURES

To get started on an Adventure, go to the **Main Menu** and select **Adventures**. You start with **Basic Adventures**. Once you've finished those, you move up to more challenging ones. Can you conquer all four levels of difficulty?

## RALLYBALL

There's a ball in front of you, just floating in the air. Reach out and whack it. Use any body part you want to do this.

There, that was easy! But look out! The ball's coming back at you. Keep aiming it at the blocks in front of you, until all the blocks are gone. Use more than your hands. You might need your entire body... especially when you have multiple balls in play!



## RIVER RUSH

In River Rush, you control a raft with your body by moving side-to-side and jumping.



## REFLEX RIDGE

You'll have to jump, duck, step to the right, step to the left, and occasionally reach up and grab pins, which can be counterintuitive when you're reflexively avoiding obstacles, making Reflex Ridge a tricky test of mind and body.



## SPACE POP

Water bubbles float in the air, and so do you. Pop the bubbles by touching them with your body.

To fly up, just flap your arms as if they're wings. To move to the left or right, step to the left or right, even if your avatar is off the ground. To come down, put your arms down at your sides. To hover off the ground, hold your arms still, straight out to the sides.



## 20,000 LEAKS

Some frisky fish are cracking up the Adventure Team's underwater observatory—literally. Can you save the day?

The fish want a closer look at you, but they keep poking holes in the observatory glass! You'll need to use all available body parts to keep the water from leaking into the room. Hold your hands or feet (or head or knees) over a leak to plug it, then move on to the next one.




If multiple leaks are connected by a crack, you have to plug all of the leaks to seal the crack. And fixing cracks scores you points!

You're gonna be busy.

## HELP! (THE GUIDE GESTURE)

For help with Kinect, activate the **Kinect™ Guide** by holding your left hand out to your lower left. If you are in the middle of playing the game, you must select **Kinect Guide** on the **Pause** menu.

If you think Kinect is having trouble seeing you, hold your hand out to your lower left (activates the **Kinect Guide**, which includes the **Kinect Tuner**), or press  on your Xbox 360® Controller (activates the **Xbox Guide**, which includes the **Kinect Tuner**). The tuner will walk you through some tests to make sure Kinect can see you. For more help, go to [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## BETTER TOGETHER

Adventures are more fun with a friend, so why not invite one to play? The first player to sign in is the Primary Player. That player's saved game is used to unlock Adventures and timed mode. A friend can jump in at any time. Just step in, and you'll be in the game. Easy in, easy out!

- Try River Rush with two people and jump higher than one!
- Try Rallyball next to a friend and share the score!
- Try Reflex Ridge and see who can score the highest!

Remember: When you're playing with two people, **stand 8 feet from the sensor during calibration.** That way it can see both of you. Also, you can change the primary player from the main menu by choosing the patch with his or her name on it.

## SHOW OFF & SHARE

*Kinect Adventures!* reflects your experience as a player. Not only can you customize your Living Statues, but the game takes pictures of you as you play. You can also chat with your friends and show off your Xbox LIVE achievements.

If you have an Xbox LIVE membership, you can upload and share content from your game with your friends at **KinectShare.com**. The game will ask your permission before sharing any of your content. To upload and access your content:

1. Select **Show Off & Share** in the **Main Menu**.
2. Choose the content you want to upload and follow the directions. (*Kinect Adventures!* will ask you before sharing any of your content.)
3. Go to **KinectShare.com**.
4. Log in with your Xbox LIVE gamertag to access your content.

## PARENTAL CONTROLS

Press **X** on your Xbox 360 Controller to bring up the **Xbox Guide**, and then:

1. Navigate to **My Xbox**.
2. Select your profile.
3. Select **Online Safety**, and then **Change Settings**.
4. On the **Online Safety Settings** screen, select **Customize**.

The **Customize Online Safety Settings** screen allows you to set any rules you want to apply to any Xbox LIVE child profiles that are stored on your Xbox 360 console.

# XBOX LIVE

Xbox LIVE is the online game and entertainment service for Xbox 360. Just connect your console to your broadband Internet service and join for free. You can get free game demos and instant access to HD movies (sold separately)—with Kinect, you can control HD movies with the wave of a hand. Upgrade to an Xbox LIVE Gold Membership to play games online with friends around the world and more. Xbox LIVE is your connection to more games, entertainment, and fun. Go to [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) to learn more.

## CONNECTING

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live).

## FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve how and with whom your family interacts online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to [Xbox.com/familysettings](http://Xbox.com/familysettings).

This document is provided "as-is." Information and views expressed in this document, including URL and other Internet Web site references, may change without notice. You bear the risk of using it. Some examples depicted herein are provided for illustration only and are fictitious. No real association or connection is intended or should be inferred.

This document does not provide you with any legal rights to any intellectual property in any Microsoft product. You may copy and use this document for your internal reference purposes.

© 2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, the Good Science logo, Kinect, the Kinect logo, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

Copyright © 2006–2010 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

Uses Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved.

Unreal® Engine, Copyright 1998–2010, Epic Games, Inc. All rights reserved.

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

## [WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES](http://WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES)

To see credits for people who worked on this game,  
go to [www.microsoft.com/games/mgsamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsamecatalog).

## **Limited Warranty For Your Copy of Xbox Game Software ("Game") Acquired in the United States or Canada**

### **Warranty**

Microsoft Corporation ("Microsoft") warrants to you, the original purchaser of the Game, that this Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of 90 days from the date of first purchase. If you discover a problem with the Game covered by this warranty within the 90-day period, your retailer will repair or replace the Game at its option, free of charge, according to the process identified below. This limited warranty: (a) does not apply if the Game is used in a business or for a commercial purpose; and (b) is void if any difficulties with the Game are related to accident, abuse, virus or misapplication.

### **Returns within 90-day period**

Warranty claims should be made to your retailer. Return the Game to your retailer along with a copy of the original sales receipt and an explanation of the difficulty you are experiencing with the Game. At its option, the retailer will either repair or replace the Game. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or 30 days from receipt, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive your direct (but no other) damages incurred in reasonable reliance but only up to the amount of the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or limited damages) is your exclusive remedy.

### **Limitations**

This limited warranty is in place of all other express or statutory warranties, conditions or duties and no others of any nature are made or shall be binding on Microsoft, its retailers or suppliers. Any implied warranties applicable to this Game or the media in which it is contained are limited to the 90-day period described above. TO THE FULL EXTENT ALLOWED BY LAW, NEITHER MICROSOFT, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS ARE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME. THE FOREGOING APPLIES EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some states/jurisdictions do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have other rights that vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

For questions regarding this warranty contact your retailer or Microsoft at:

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

In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX. TTY users: 1-866-740-XBOX.



## **Playing Kinect Safely**

### **Make sure you have enough space so you can move freely while playing.**

Gameplay with Kinect 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 stand or move during gameplay, you need good footing.

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

**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 or objects can move into the area during gameplay, so you should always be alert to your surroundings.

Make sure you always have good footing while playing. Play on a level floor with enough traction for the game activities, and make sure you have appropriate footwear for gaming (no high heels, flip flops, etc.) or are barefoot if appropriate.

**Before allowing children to use Kinect:** Determine how each child can use Kinect and whether they should be supervised during these activities. If you allow children to use Kinect without supervision, be sure to explain all relevant safety and health information and instructions. **Make sure children using Kinect play safely** and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.

**To minimize eyestrain from glare:** Position yourself at a comfortable distance from your monitor or television and the Kinect sensor; place your monitor or television and Kinect sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels; choose soothing natural light that minimizes glare and eyestrain and increases contrast and clarity; and adjust your monitor's or television's brightness and contrast.

**Don't overexert yourself.** Gameplay with Kinect may require varying amounts of physical activity. Consult a doctor before using Kinect 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 or 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 Kinect. 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.

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.

See the Healthy Gaming Guide at [www.xbox.com](http://www.xbox.com) for more information.

# PORTUGUÊS

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

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

## **Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games**

### **Ataques decorrentes da fotossensibilidade**

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

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

Se você apresentar qualquer um desses sintomas, pare de jogar imediatamente e consulte um médico. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre os sintomas acima – crianças e adolescentes são mais suscetíveis do que adultos a esses ataques. O risco de ataques da epilepsia fotossensível pode ser reduzido se as seguintes precauções forem tomadas: Sentar-se mais longe da tela, usar uma tela menor, jogar em um local bem iluminado e não jogar quando sentir sono ou cansaço.

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

# CONFIGURANDO O ESPAÇO DE JOGO DO SEU KINECT

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

- Posicione o sensor em um local onde ele possa ver você.
- Não fique muito perto ou muito longe do sensor.
- Tire os obstáculos do caminho.

Você pode colocar o sensor do Kinect acima ou logo abaixo de sua televisão, perto da beirada da mesa ou estante. Caso decida colocá-lo em cima de sua televisão, certifique-se de prendê-lo com um clipe! Lembre-se: esses jogos incluem muitos movimentos. É necessário que o sensor fique estável.

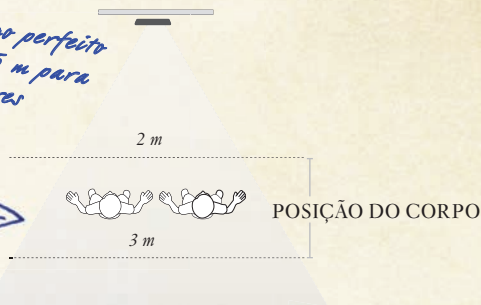
E não deixe qualquer mesinha onde possa ser atingida por uma canelada!

## QUANTO ESPAÇO DISPONÍVEL VOCÊ TEM?

No caso de um jogador de cada vez, é preciso conseguir ficar a pelo menos 2 m do sensor para poder calibrar. Se houver mais de um jogador, basta vocês se revezarem.

Se você puder ficar a 2,5 m do sensor confortavelmente, então duas pessoas poderão jogar no mesmo tempo. Você poderá participar a qualquer momento. É só se aproximar e jogar!

*O espaço de jogo perfeito precisa de 2,5 m para 2 jogadores*



A equipe do Kinect™ está sempre trabalhando para fazer com que sua experiência ao jogar o Kinect seja a melhor possível. Visite [Xbox.com/KinectAdventures](http://Xbox.com/KinectAdventures) para obter suporte e as informações mais recentes sobre o uso do Kinect e *Kinect Adventures!*



# PARTINDO PARA AS AVENTURAS

Para iniciar uma Aventura, vá para o **Menu Principal** e selecione **Aventuras**. Você começa com **Aventuras Básicas**. Depois de concluídas, você avançará para Aventuras mais desafiantes. Você conseguirá ultrapassar todos os quatro níveis de dificuldade?

## SALÃO DOS RICOCHETES

Há uma bola na sua frente, flutuando no ar. Alcance-a e golpeie. Use qualquer parte do corpo quiser para tal.

Pronto, essa foi fácil! Mas cuidado! A bola está retornando na sua direção. Continue mirando a bola nos blocos à sua frente até que todos os blocos desapareçam. Use mais do que somente suas mãos. Você pode precisar de todas as partes de seu corpo... Especialmente quando houver várias bolas em jogo!



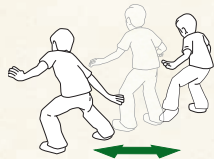
## CORREDEIRAS

Nas corredeiras, você precisa controlar uma balsa com o seu corpo, movendo-se para os lados e saltando.



## CUME DOS REFLEXOS

Você vai precisar saltar, abaixar-se, esquivar-se para a direita, esquivar-se para a esquerda e, às vezes, estender a mão e pegar os botões, o que pode ser contraditório quando você estiver usando seus reflexos para evitar os obstáculos, fazendo com que o Cume dos Reflexos seja um teste de astúcia para sua mente e seu corpo.



## BOLHA ESPACIAL

As bolhas de água flutuam no ar, e você também. Estoure as bolhas tocando-as com seu corpo.

Para voar para cima, agite os braços como se eles fossem asas. Para se mover para a direita ou para a esquerda, dê um passo para a esquerda ou para a direita, mesmo que seu avatar não esteja no solo. Para descer, abaixe os braços, deixando-os ao longo do corpo. Para flutuar acima do solo, mantenha os braços parados e esticados para os lados.



## 20.000 VAZAMENTOS

Alguns peixes brincalhões estão rachando o observatório submarino da Equipe de Aventura — literalmente. Será você o herói do dia?

Os peixes querem dar uma olhada em você mais de perto, mas eles continuam fazendo buracos no vidro do observatório! Você vai precisar usar todas as partes disponíveis do seu corpo para impedir que a água vazze para dentro da sala. Mantenha suas mãos ou seus pés (ou cabeça ou joelhos) sobre um vazamento para tapá-lo e passe para o próximo.



Se houver vários vazamentos ligados por uma rachadura, você terá que tapar todos os vazamentos para vedar a rachadura. Consertar rachaduras faz com que você ganhe pontos!

Você ficará bem ocupado.

## AJUDA! (O GESTO GUIA)

Para obter ajuda no Kinect, você precisa ativar o **Guia do Kinect™** estendendo sua mão esquerda para o lado e para baixo. Se você está jogando, você precisa selecionar o **Guia do Kinect** no menu de Pausa.

Se você acha que o Kinect não está conseguindo detectar você, estenda sua mão para a esquerda e para baixo (isso ativa o **Guia do Kinect**, que inclui o **Controle Central do Kinect**), ou pressione **X** em seu Controlador Xbox® (isso ativa o **Painel Xbox**, que inclui o **Controle Central do Kinect**).

O controle central acompanhará você por alguns testes, assegurando que o Kinect consegue ver você adequadamente. Para mais ajuda, vá para [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## JUNTO É MELHOR

As aventuras são mais divertidas com um amigo, então por que não convidar alguém para jogar? O primeiro jogador a entrar é o Jogador Principal. O jogo salvo desse jogador é usado para desbloquear as Aventuras e o modo cronometrado. Um amigo pode entrar a qualquer momento. Simplesmente entre e você estará jogando. Fácil de entrar, fácil de sair!

- Experimente Corredeiras com duas pessoas e conseguirá pular mais alto!
- Experimente Salão dos Ricochetes com um amigos e compartilhe a pontuação!
- Experimente Cume dos Reflexos e confira quem é o melhor!

Lembre-se: Ao jogar com duas pessoas, **fique a 2,5 m do sensor durante a calibração**. Assim, ele pode ver vocês dois. Além disso, você pode alterar o jogador principal a partir do menu principal, escolhendo o sinal com o nome dele ou dela.


## MOSTRE E COMPARTILHE

*Kinect Adventures!* reflete sua experiência como jogador. Não somente você pode personalizar suas Estátuas Vivas, mas o jogo tira fotos de você enquanto joga. Você também pode bater papo com seus amigos e mostrar suas conquistas no Xbox LIVE.

Se você tiver uma assinatura do Xbox LIVE, poderá carregar e compartilhar conteúdo de seu jogo com seus amigos no endereço **KinectShare.com**. O jogo irá pedir sua permissão antes de compartilhar qualquer conteúdo. Para carregar e acessar seu conteúdo:

1. Selecione **Mostrar e Compartilhar no Menu Principal**.
2. Escolha o conteúdo que você quer carregar e siga as orientações. (*Kinect Adventures!* pedirá sua permissão antes de compartilhar qualquer conteúdo.)
3. Vá para **KinectShare.com**.
4. Entre com seu gamertag do Xbox LIVE para acessar seu conteúdo.

## CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Pressione  em seu Controlador Xbox 360 para exibir o **Painel Xbox** e em seguida:

1. Vá para **Meu Xbox**.
2. Selecione seu perfil.
3. Selecione **Segurança Online** e em seguida **Alterar Configurações**.
4. Na tela **Configurações de Segurança Online** selecione **Personalizar**.

A tela **Personalizar Configurações de Segurança Online** permite a você configurar regras que pode aplicar em quaisquer perfis Xbox LIVE de crianças, armazenados em seu console Xbox 360.

# XBOX LIVE

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

## CONECTANDO

Antes de poder usar o Xbox LIVE, conecte o seu console Xbox 360 a uma conexão de Internet de banda larga e crie uma conta para se tornar assinante do Xbox LIVE. Para obter mais informações sobre conexão e para determinar se o Xbox LIVE está disponível para sua região, vá para [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live).

## CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

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

Este documento é fornecido "como está". As informações e opiniões expressas neste documento, inclusive URLs e outras referências a sites da Internet, podem ser alteradas sem aviso prévio. Você se responsabiliza por usá-lo. Alguns exemplos representados neste documento são fornecidos apenas para ilustração e são fictícios. Nenhuma associação real ou conexão é desejada ou deve ser inferida.

Este documento não dá nenhum direito legal a nenhuma propriedade intelectual em qualquer produto Microsoft. Você pode copiar e usar este documento para fins de referência interna.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, o logotipo Good Science, Kinect, o logotipo Kinect, o logotipo Microsoft Game Studios e os logotipos Xbox, Xbox 360 e Xbox LIVE Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft. Todas as outras marcas comerciais são propriedades de seus respectivos donos.

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

Usa Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Todos os direitos reservados.

Unreal® Engine, Copyright 1998–2010, Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados.

Os símbolos Dolby e DD são marcas registradas da Dolby Laboratories.

## [WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES](http://WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES)

Para conferir os créditos deste jogo,  
vá para [www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog).

## **GARANTIA LIMITADA PARA SOFTWARE DE JOGO XBOX (“GAME”) ADQUIRIDO NO BRASIL**

### **Garantia**

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

### **Exercício da Garantia**

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

### **Limitações**

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

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

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

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

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



## Jogando com o KINECT de forma segura

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

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

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

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

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

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

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

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

Consulte mais informações no guia para jogar de modo saudável (em inglês), em [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

**⚠ ADVERTENCIA** Antes de disfrutar este juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y el manual de cualquier otro periférico para conocer información importante de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de hardware de repuesto, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llama al Servicio de soporte al cliente de Xbox.

**Para obtener información de seguridad adicional,  
consulta el interior de la contratapa.**

## Información importante acerca de los videojuegos.

### Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si tienes alguno de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente y consulta un doctor. Lo padres deben de vigilar o preguntar a sus hijos sobre los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes son más propensos que los adultos a experimentar convulsiones. El riesgo de sufrir ataques epilépticos fotosensibles puede reducirse al tomar las siguientes precauciones: siéntate o párate más lejos de la pantalla, usa una pantalla más pequeña, juega en un cuarto bien iluminado y no juegues cuando estés somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

## Clasificación ESRB del juego

Las clasificaciones de la ESRB (Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las clasificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de clasificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una clasificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.



Para más información, visite [www.ESRB.org](http://www.ESRB.org).

# PREPARA EL ESPACIO PARA JUGAR CON KINECT

Lo más importante a la hora de preparar el espacio de juego es:

- Colocar el sensor en un lugar desde el que pueda verte.
- No acercarse al sensor ni alejarse demasiado del mismo.
- Retirar todos los objetos que puedan obstaculizar tus movimientos.

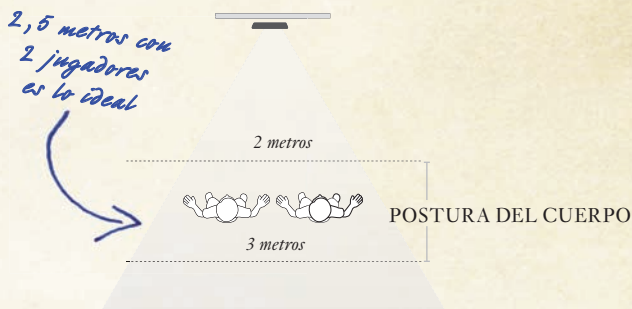
Puedes poner el sensor de Kinect por debajo o por encima del televisor, cerca del borde de la mesa o soporte. Si lo pones sobre el televisor, procura que quede firmemente sujeto. Ten en cuenta que vas a moverte mucho, por lo que es importante que el sensor permanezca estable.

¡Y retira la mesita del café para no darte en las espinillas!

## ¿DE CUÁNTO ESPACIO DISPONES?

Si solo hay un jugador, necesitará espacio suficiente para situarse al menos a 2 metros del sensor y poder realizar la calibración. En el caso de que haya más de un jugador, bastará con hacer turnos.

Si es posible colocarse cómodamente a 2,5 metros del sensor, entonces pueden jugar dos personas a la vez. Podrás unirte cuando quieras. ¡Solo tienes que acercarte y jugar!



El equipo de Kinect™ trabaja continuamente para que la experiencia de juego con Kinect sea la mejor posible. Visita [Xbox.com/KinectAdventures](http://Xbox.com/KinectAdventures) para consultar la información y ayuda más actualizadas sobre el uso de Kinect y *Kinect Adventures!*



# EN BUSCA DE AVENTURAS

Para comenzar una aventura, ve al **menú principal** y selecciona **Aventuras**. Se empieza por las **aventuras básicas**. Cuando termines con estas, pasarás a otras más desafiantes. ¿Podrás superar los cuatro niveles de dificultad?

## CARAMBOLA

Frente a ti tienes una bola suspendida en el aire. Estírate y golpéala. Para ello, puedes emplear cualquier extremidad.

¡Ya ves, es fácil! Pero no te confíes: la bola volverá a ti. Sigue apuntando a los bloques que tienes delante hasta que no quede ninguno. No te limites a usar las manos; puedes necesitar todo el cuerpo, ¡sobre todo si hay varias bolas en juego!



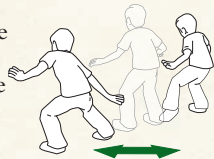
## RÍO ABAJO

En Río Abajo controlas una balsa con el cuerpo, moviéndote de lado a lado y saltando.



## CUMBRE DE REFLEJOS

Tendrás que saltar, agacharte, dar pasos a derecha e izquierda y, de vez en cuando, estirarte para atrapar pines, algo muy complicado cuando estás esquivando obstáculos. Por ello, Cumbre de Reflejos pondrá a prueba tu cuerpo y tu mente.



## COSMOBURBUJAS

Las burbujas de agua flotan en el aire, igual que tú. Haz que exploten tocándolas con el cuerpo.

Para elevarte, agita los brazos como si fueran alas. Para ir hacia la izquierda o la derecha, da un paso hacia un lado, aunque tu avatar no esté en el suelo. Para descender, pega los brazos a los costados. Para planear sobre el suelo, estira los brazos hacia los lados y déjalos quietos.



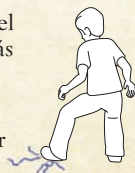
## TAPAGRIETAS

Unos peces traviosos están echando abajo, literalmente, el observatorio subacuático del Equipo Adventures. ¿Podrás evitar que lo hagan?

Los peces quieren verte más de cerca, ¡pero están agujereando el cristal del observatorio! Tendrás que usar todo el cuerpo para impedir que la sala se inunde. Pon las manos o los pies (o la cabeza, o las rodillas) sobre una fuga para taparla; luego, pasa a la siguiente.

Si hay varias fugas unidas por una grieta, tendrás que tapar todas las fugas para sellarla. ¡Y al reparar las grietas ganarás puntos!

Vas a estar muy ocupado.



## ¡AYUDA! (EL GESTO DE GUÍA)

Si quieres ayuda para Kinect, activa la **Guía de Kinect™** extendiendo el brazo izquierdo hacia abajo a la izquierda. Si estás en medio de una partida, debes seleccionar **Guía de Kinect** en el menú **Pausa**.

Si crees que Kinect tiene problemas para detectarte, extiende la mano hacia abajo a la izquierda (activa la **Guía de Kinect**, que incluye el **Configurador de Kinect**) o presiona **X** en el mando Xbox 360® (activa la **Guía Xbox**, que incluye el **Configurador de Kinect**). El configurador te ayudará a realizar algunas pruebas para asegurarte de que Kinect puede detectarte. Si quieres más ayuda, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## ES MEJOR EN COMPAÑÍA

Las aventuras son más divertidas con amigos. ¿Por qué no invitas a uno a jugar? El primer jugador que entre será el jugador principal. La partida guardada de este jugador se usará para desbloquear aventuras y el modo cronometrado. Se podrá unir un amigo en cualquier momento. Con solo acercarse, empezará a jugar. ¡Entrar y salir es muy fácil!

- ¡Juega Río Abajo con otra persona: los saltos serán más altos!
- ¡Juega Carambola con un amigo y comparte la puntuación!
- ¡Juega Cumbre de Reflejos para ver quién logra el mayor marcador!

Recuerda: cuando jueguen dos personas, **colóquense a 2,5 metros del sensor durante la calibración**. Así podrá detectarlos a los dos. Además, pueden cambiar el jugador principal desde el menú principal eligiendo el parche que lleve su nombre.

## PRESUMIR Y COMPARTIR

*Kinect Adventures!* refleja tu experiencia como jugador. No solo puedes personalizar tus estatuas vivientes; además, el juego te toma fotos mientras juegas. También puedes charlar con tus amigos y presumir tus logros de Xbox LIVE.

Si tienes una suscripción a Xbox LIVE, puedes cargar y compartir contenido del juego con tus amigos en **KinectShare.com**. El juego te pedirá permiso para compartir cualquier tipo de contenido. Para cargar tu contenido y acceder al mismo:

1. Selecciona **Presumir y compartir** en el **menú principal**.
2. Elige el contenido que quieres cargar y sigue las indicaciones. (*Kinect Adventures!* solicitará tu confirmación antes de compartir el contenido).
3. Visita **KinectShare.com**.
4. Inicia sesión con tu gamertag de Xbox LIVE para acceder a tu contenido.

## CONTROL PARENTAL

Presiona **X** en el mando Xbox 360 para hacer aparecer la **Guía Xbox** y, a continuación:

1. Navega hasta **Mi Xbox**.
2. Selecciona tu perfil.
3. Selecciona **Seguridad en línea** y, a continuación, **Cambiar la configuración**.
4. En la pantalla **Configuración de seguridad en línea**, selecciona **Personalizar**.

La pantalla de **Configuración de seguridad en línea** te permite configurar las reglas que quieres que se apliquen a cualquier perfil de Xbox LIVE de niños que esté guardado en la consola Xbox 360.

# XBOX LIVE

Xbox LIVE es el servicio de juegos y entretenimiento en línea de Xbox 360. Conecta tu consola a tu servicio de banda ancha de Internet y únete gratis. Podrás disfrutar de demostraciones de juego gratuitas, contenido adicional de juegos y mucho más. Actualiza tu suscripción a Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y mucho más. Con Xbox LIVE podrás acceder a más juegos y divertirte mucho más. Visita [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) para conocer más detalles.

## CONEXIÓN

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar a Internet tu consola Xbox 360 mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para obtener más información sobre cómo conectarte y para saber si Xbox LIVE está disponible en tu región, visita [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live).

## CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Determina cómo y con quién pueden interactuar tus hijos en línea mediante el servicio Xbox LIVE y establece límites en el tiempo de juego. Para obtener más información, visita [Xbox.com/familysettings](http://Xbox.com/familysettings).

Este documento se proporciona "tal cual". La información y las imágenes facilitadas en este documento, incluidos los URL y otras referencias a sitios web de Internet, están sujetas a cambio sin previo aviso. Utilízalas bajo su propia responsabilidad. Algunos ejemplos facilitados en este documento tienen un fin meramente ilustrativo y son ficticios. No se pretende establecer asociación ni vinculación real alguna ni debería inferirse ninguna.

Este documento no le otorga derecho legal alguno sobre la propiedad intelectual de ningún producto de Microsoft. Puede copiar y utilizar este documento para fines de referencia interna.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, el logotipo de Good Science, Kinect, el logotipo de Kinect, el logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft. Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

Copyright © 2006–2010 Audiokinetic Inc. Todos los derechos reservados.

Utiliza Scaleform Gfx © 2010 Scaleform Corporation. Todos los derechos reservados.

Unreal® Engine, Copyright 1998–2010, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.

Dolby y el símbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories.

## WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES

Para ver los créditos de las personas que han trabajado en este juego, vaya a [www.microsoft.com/games/mgsamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsamecatalog).

## **GARANTÍA LIMITADA PARA SU COPIA DEL PROGRAMA DE COMPUTACIÓN DEL JUEGO XBOX (EL "JUEGO") ADQUIRIDO EN LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA O CANADÁ O MÉXICO O COLOMBIA O CHILE**

### **Garantía.**

Microsoft Corporation ("Microsoft") le garantiza a Usted, el comprador original del Juego, que este Juego se desempeñará substancialmente como se describe en el manual adjunto, por un periodo de 90 días a partir de la fecha de su compra inicial. Si Usted descubre un problema con el Juego que esté cubierto por esta garantía dentro del periodo de 90 días, su distribuidor reparará o reemplazará el Juego a su discreción, sin cargo alguno, de conformidad con el procedimiento descrito más adelante. Esta garantía limitada: (a) no aplicará si el Juego es utilizado en una negociación mercantil o con fines comerciales; y (b) será nula si las dificultades con el Juego se relacionan con accidentes, abuso, virus o mala instalación.

### **Devoluciones dentro del periodo de 90 días.**

Las reclamaciones de garantía deberán ser hechas a su distribuidor. Devuelva el Juego a su distribuidor junto con una copia de la factura o recibo original y una explicación sobre las dificultades que Usted está experimentando con el Juego. A elección del distribuidor, éste reparará o reemplazará el Juego. Cualquier Juego de reemplazo será garantizado por el remanente del periodo original de garantía o por 30 días a partir de la fecha de recepción, lo que sea más largo. Si por cualquier razón el Juego no puede ser reparado o reemplazado, Usted tendrá derecho a recibir los daños directos (más no de ningún otro tipo) incurridos razonablemente por tales motivos, pero únicamente hasta por el precio que Usted haya pagado por el Juego. Lo anterior (reparación, reemplazo o daños limitados) será su único recurso.

### **Limitaciones.**

La presente garantía limitada sustituye cualesquier otras garantías, condiciones u obligaciones expresas o reglamentarias, y no se otorga ni obligará a Microsoft, sus distribuidores o proveedores ninguna garantía de cualquier otra naturaleza. Cualesquier garantías implícitas aplicables a este Juego o los medios en los cuales se contenga están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente. EN LA MÁXIMA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY, NI MICROSOFT, SUS DISTRIBUIDORES O PROVEEDORES SERÁN RESPONSABLES POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVO, INDIRECTO O CONSECUENCIAL DERIVADO DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO. LO ANTERIOR APLICARÁ AUN Y CUANDO CUALQUIER RECURSO SE DESVÍE DE SU PROPÓSITO ESENCIAL.

Algunos Estados/ jurisdicciones no permiten limitaciones respecto a la duración de una garantía implícita y/o exclusiones o limitantes de daños incidentales o consecuenciales, por lo que las limitaciones y/o exclusiones de responsabilidad anteriores pueden no resultar aplicables a Usted. La presente garantía limitada le otorga derechos específicos, y Usted podrá tener asimismo otros derechos que varían de Estado/ jurisdicción en Estado/ jurisdicción.

Para preguntas relacionadas con la presente garantía, contacte a su distribuidor o a Microsoft en:

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



## **Cómo jugar KINECT con seguridad**

**Asegúrate de contar con espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas.** Los juegos con KINECT requieren distintos tipos de movimientos. Al jugar asegúrate de no golpear a otros jugadores, transeúntes, mascotas, muebles u otros objetos ni tropezar o chocar con ellos. Si juegas de pie o caminas durante el juego, necesitas tener buen equilibrio.

**Antes de jugar:** Busca en todas las direcciones (derecha, izquierda, adelante, atrás, abajo y arriba) cosas que pudieras golpear o con las que pudieras tropezar. Asegúrate de que el área de juego está a una distancia segura de ventanas, paredes, escaleras, etc. Comprueba que no hayan objetos con los que puedas tropezar como juguetes, muebles, alfombras sueltas, niños, mascotas, etc. Si es necesario, traslada los objetos o a las personas fuera del área de juego. No olvides mirar hacia arriba: toma en cuenta lámparas, ventiladores u otros objetos que cuelgan del techo al revisar el área de juego.

**Durante el juego:** Aléjate lo suficiente de la televisión como para evitar el contacto. Mantén una distancia adecuada con otros jugadores, transeúntes y mascotas (puede variar dependiendo del juego, de manera que debes tener en consideración el tipo de juego al determinar esta distancia). Mantente atento a objetos o personas con los que pudieras tropezar o que pudieras golpear; las personas u objetos se pueden trasladar dentro del área durante el juego, así que siempre debes estar atento a tu entorno.

Asegúrate siempre de tener buen equilibrio al jugar. Juega sobre una superficie nivelada, con suficiente adherencia para las actividades del juego. Además, asegúrate de contar con calzado adecuado (evita zapatos de tacón, sandalias, etc.) o de estar descalzo, si corresponde.

**Antes de permitir que niños usen KINECT:** Define cómo cada niño puede usar KINECT y si requieren supervisión durante estas actividades. Si permites que niños usen KINECT sin supervisión, asegúrate de explicarles toda la información e instrucciones de seguridad y salud correspondientes. **Asegúrate de que los niños que usen KINECT jueguen de forma segura** y según sus límites, además de que entiendan cómo usar el sistema de forma correcta.

**Para minimizar el cansancio visual causado por el brillo:** Ubícate a una distancia cómoda del monitor o televisión y del sensor KINECT. Aleja el monitor o televisión y el sensor KINECT de fuentes de luz que produzcan brillo o usa persianas para regular los niveles de luz; privilegia la luz natural moderada que minimiza el cansancio visual y aumenta el contraste y la claridad; ajusta los valores de brillo y contraste de la televisión o monitor.

**No realices esfuerzos excesivos.** Los juegos con KINECT requieren distintos tipos de actividad física. Consulta a un médico antes de usar KINECT si tienes alguna condición o problema médico que afecte tu capacidad de realizar actividad física o si: estás o puedes estar embarazada; si padeces algún problema cardíaco, respiratoria, lumbar, de las articulaciones u otra condición ortopédica; si sufres hipertensión o dificultades para realizar actividad física o si se te ha indicado que debes restringir tu actividad física. Consulte a tu médico antes de iniciar cualquier rutina o régimen de ejercicios incluido en KINECT. No juegues bajo la influencia de las drogas o el alcohol y asegúrate de tener buen equilibrio y estado físico para cualquier movimiento durante el juego.

Para y descansa si te empiezan a doler los músculos, las articulaciones o los ojos, o te cansas. Si sientes fatiga excesiva, náuseas, falta de aliento, presión en el pecho, mareos, malestar o dolor, **DETÉN SU USO INMEDIATAMENTE** y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía de juego saludable en [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

## Soporte técnico al cliente

Soporte técnico disponible los siete días de la semana, vacaciones incluidas.

- En Estados Unidos o Canadá, llame al 1-800-4MY-XBOX  
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 1-866-740-XBOX
- En México llame al 001-866-745-83-12  
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 001-866-251-26-21.
- En Colombia llame al 01-800-912-1830
- En Chile llame al 1230-020-6001
- En Brasil llame al 0800 891 9835

Para más información, visite nuestra página Web **[www.xbox.com](http://www.xbox.com)**

## Activity Points



River Rush markers: 6

Pull bars: 4



Other obstacles: 3

Rallyballs: 1 per hit



 Pin targets: 5

 Pop Rallyballs: 2

Leaks: 2



 Bubbles: 1

# KINECT ADVENTURES!

## Pontos de Actividade



Marcadores do River Rush (Rio Impetuoso): 6

Puxadoras: 1



Outros obstáculos: 3

Rallyballs: 1 por acerto



Alvos de pins: 5



Rebentar Rallyballs: 2

Fugas: 2



Bolhas: 1

## Puntos de actividad



Marcadores de Río Abajo: 6

Barras de tirar: 1



Otros obstáculos: 3

Carambolas: 1 por golpe



Objetivos de pin: 5



Reventar bolas: 2

Fugas: 2



Burbujas: 1