

GARANTÍA LIMITADA

**AL USAR SU XBOX 360 S, EL SENSOR KINECT O UN ACCESORIO USTED ESTÁ
ACEPTANDO ESTA GARANTÍA.**

ANTES DE INSTALARLO, LEA CUIDADOSAMENTE ESTA GARANTÍA.

**SI NO ACEPTA ESTA GARANTÍA, NO USE SU XBOX 360 S, EL SENSOR KINECT O UN
ACCESORIO.**

DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO.

Comuníquese a Microsoft en, <http://www.xbox.com/> al (800) 4MY-XBOX o al (800) 469-9269. Esta garantía le otorga derechos legales específicos. Es posible que usted tenga otros derechos dependiendo del Estado o la Provincia donde reside.

1. Definiciones

- (a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S nueva adquirida con un distribuidor autorizado.
- (b) "Accesorio" significa equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft adquirido con un distribuidor autorizado. Una unidad de disco duro (HDD) es un accesorio si preinstalado o adquirir por separado.
- (c) "Sensor Kinect" significa un Sensor Kinect nuevo adquirido con un distribuidor autorizado.
- (d) "Periodo de Garantía" para Xbox 360 S y Sensor Kinect, significa 1 año a partir de la fecha de compra del artículo; y para los Accesorios, significa 90 días a partir de la fecha de compra.
- (e) "Usted" significa el usuario original final.
- (f) "Condiciones de Uso Normal" significa el uso normal por el consumidor bajo condiciones caseras normales de acuerdo al manual de instrucciones para el Xbox 360 S, el Sensor Kinect o un Accesorio.
- (g) "Estado" significa un Estado, el Distrito de Columbia, y cualquier otro territorio o posesión de los Estados Unidos. "Los Estados Unidos de América" incluye todos los anteriores.

2. Garantía

- (a) Durante el Periodo de Garantía Microsoft le garantiza que el Xbox 360 S, el Sensor Kinect o el Accesorio no fallarán bajo Condiciones de Uso Normal.
- (b) Esta es la única garantía que le da Microsoft para su Xbox 360 S, el Sensor Kinect o un Accesorio y Microsoft no otorga ninguna otra promesa, garantía o condición. Nadie más puede otorgar ninguna promesa, garantía o condición en nombre de Microsoft.
- (c) EN CASO DE QUE LA LEY DEL ESTADO O LA PROVINCIA DONDE VIVES TE DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZACIÓN O IDONEIDAD PARA UN FIN PARTICULAR, SU DURACIÓN SE LIMITA AL PERIODO DE GARANTÍA. Algunos estados o provincias no conceden limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que esta limitación no aplique en su caso.

3. Para obtener el Servicio de Garantía

- (a) Antes de iniciar el proceso de garantía consulte los consejos en la sección solución de problemas en <http://www.xbox.com/en-US> (en Estados Unidos) o <http://www.xbox.com/en-CA> (en Canadá).
- (b) Si los consejos de la sección solución de problemas no resuelven su problema, siga el proceso en línea en <http://www.xbox.com/en-US> (en Estados Unidos) o

<http://www.xbox.com/en-CA> (en Canadá). Si no tiene acceso a Internet, llame al (800) 4MY-XBOX o (800) 469-9269.

- (c) Antes de enviar su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio para servicio a Microsoft, asegúrese de sacar una copia de cualquier dato que quiera conservar y elimine cualquier elemento que considere confidencial. Microsoft no se hace responsable de su información y puede borrarla.

4. Responsabilidad de Microsoft

- (a) Después de que devuelve su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio, Microsoft lo inspeccionará
- (b) Si Microsoft determina que el Xbox 360 S, el Sensor Kinect o Accesorio se averiaron durante el Periodo de Garantía bajo condiciones de uso normal, Microsoft (a su discreción) los reparará o sustituirá, o le reembolsará el precio de compra. La reparación puede requerir partes nuevas o reconstruidas. La reposición podrá hacerse con una unidad nueva o reconstruida.
- (c) Después de la reparación o reposición su Xbox 360 S, el Sensor Kinect o el Accesorio estarán bajo la protección de esta garantía por el resto de su Periodo de Garantía original o durante 95 días después de que Microsoft se lo haya enviado.
- (d) LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU XBOX 360 S, EL SENSOR KINECT O EL ACCESORIO, O DE REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.
- (e) Si su Xbox 360 S o Accesorio fallan una vez que se termina el Periodo de Garantía, no habrá garantía de ninguna clase. Después del vencimiento del Periodo de Garantía Microsoft le cobrará un cargo por sus esfuerzos en diagnosticar y proporcionar servicio a cualquier problema que tenga su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio.

5. Exclusiones de la Garantía

Microsoft no se hace responsable y esta garantía no aplica si su Xbox 360 S, el Sensor Kinect o Accesorio:

- (a) se dañan al ser usados con productos no vendidos o que no tienen licencia de Microsoft (incluyendo, por ejemplo, juegos y accesorios no fabricados o sin licencia de Microsoft y juegos "pirata", etc.);
- (b) se usan con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, renta, pago por juego, etc.);
- (c) se abren, modifican o son indebidamente manipulados (incluyendo por ejemplo, cualquier intento de vencer cualquier limitación técnica, protección o mecanismo contra piratería del Xbox 360 S, el Sensor Kinect o Accesorio, etc.), o se altera o remueve su número de serie;
- (d) se dañan por cualquier causa externa (incluyendo, por ejemplo, si se dejan caer, se usan con ventilación inadecuada, etc., o no se siguen las instrucciones del manual de instrucciones del Xbox 360 S, el Sensor Kinect o el Accesorio); o
- (e) son reparados por cualquier servicio que no sea Microsoft.

6. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR SU XBOX 360 S, SENSOR KINECT O UN ACCESORIO. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO, SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI

ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos estados o provincias no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

7. Términos adicionales

Si intenta vencer o evadir alguna limitación técnica, protección o sistema contra piratería en su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio, pudiera ocasionar que dejen de funcionar de manera permanente. También anulará su garantía y su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio no podrán recibir reparación autorizada, ni siquiera mediante pago.

8. Elección de ley

- (a) Si adquirió su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio en los Estados Unidos, la ley del Estado de Washington regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft dejó de cumplir con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (b) Si adquirió su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio en Canadá, la ley de la Provincia de Ontario regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft dejó de cumplir con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (c) Las leyes del Estado o Provincia donde usted vive regularán todas las otras reclamaciones (incluyendo las demandas para protección de consumidores, competencia desleal, garantía implícita y por actos ilícitos).

Todas las partes de esta Garantía Limitada aplican en la máxima medida permitida por la ley o salvo que lo prohíba la ley.

9. Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos de América y en Canadá.

Domicilio de Microsoft en los Estados Unidos: Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052

Domicilio de Microsoft en Canadá: Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd., Mississauga, Ontario, L5N 8L9

LICENCIA DE SOFTWARE

AL USAR SU XBOX 360 S O EL SENSOR KINECT O UN ACCESORIO AUTORIZADO USTED ESTÁ ACEPTANDO ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO LEA CUIDADOSAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO USE SU XBOX 360 S, EL SENSOR KINECT O UN ACCESORIO AUTORIZADO. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU DISTRIBUIDOR O A MICROSOFT PARA UN REEMBOLSO. Comuníquese a Microsoft, en <http://www.xbox.com/> al (800) 4MY-XBOX o al (800) 469-9269.

1. Definiciones

- (a) "Xbox 360 S" significa una consola Xbox 360 S.
- (b) "Accesorio Autorizado" significa un accesorio del equipo físico (hardware) nuevo para Xbox 360 o Xbox 360 S de marca Microsoft y un accesorio de

equipo físico (hardware) para Xbox 360 o Xbox 360 S con marca de tercera parte y que tiene licencia de Microsoft, cuyo empaque porta el logotipo oficial "Con licencia para Xbox". El Sensor Kinect es un Accesorio Autorizado solamente para los fines de esta licencia de software. Una unidad de disco duro (HDD) es un accesorio si preinstalado o adquirir por separado.

- (c) "Juegos Autorizados" significa los juegos del Xbox 360 o el Xbox 360 S en discos de juegos publicados por o con licencia de Microsoft y el contenido de los juegos descargado desde el servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, expansiones de juegos, etc.).
- (d) "Software" significa el programa de cómputo preinstalado en el Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio Autorizado, incluyendo cualquier actualización que Microsoft pudiera facilitar de cuando en cuando.
- (e) "Accesorios No Autorizados" significa todos los accesorios del equipo físico (hardware) diferentes al Accesorio Autorizado, con excepción de tarjetas de memoria USB, cámaras digitales utilizadas para sacar fotografías o películas y reproductores de música usados para reproducir música o reproducir películas o videos que no son Accesorios No Autorizados. Unidades de disco duro (HDDs) son accesorios si preinstalado o adquirir por separado.
- (f) "Juegos No Autorizados" significa todos los discos de juegos, descargas de juegos y contenido de juego o medios diferentes a los Juegos Autorizados.
- (g) "Software No Autorizado" significa cualquier programa de cómputo no distribuido por Microsoft a través de discos de juegos para Xbox 360 o Xbox 360 S publicados por o con licencia de Microsoft, servicio Xbox LIVE de Microsoft o la página Web Xbox.com.
- (h) "Usted" significa el usuario del Xbox 360 S, el Sensor Kinect o el Accesorio Autorizado.

2. Licencia

- (a) Usted está recibiendo el Software bajo licencia, no en venta. Tiene licencia para usar el Software únicamente como está preinstalado en su Xbox 360 S o Accesorio Autorizado, y con las actualizaciones periódicas de Microsoft. No puede copiar o rediseñar el Software.
- (b) Como condiciones para esta licencia de Software, usted acepta que:
 - (i) **Sólo usará Accesorios y Juegos Autorizados con su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio Autorizado. No usará Accesorios o Juegos No Autorizados. Es posible que no funcionen o dejen de funcionar de manera permanente después de una actualización del Software.**
 - (ii) **No usará ni instalará Software No Autorizado. Si lo utiliza es posible que su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio Autorizado dejen de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.**
 - (iii) No intentará vencer o evadir cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería en el Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio Autorizado. Si lo intenta, es posible que su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio Autorizado dejen de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior del Software.
 - (iv) Microsoft podrá adoptar medidas técnicas, incluyendo las actualizaciones del Software, para evitar el uso de Accesorios y Juegos No Autorizados, y para proteger las limitaciones técnicas, la seguridad y el sistema contra piratería del Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio Autorizado.

- (v) **Microsoft podrá actualizar el Software de vez en cuando sin avisarle de antemano, por ejemplo, actualizar cualquier limitación técnica, protección o sistema contra piratería.**

3. **Garantía.**

El Software está protegido por la Garantía Limitada que se otorga a su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio Autorizado y Microsoft no otorga ninguna otra garantía, promesa o condición en favor del Software. Nadie puede otorgar garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

4. **EXCLUSION DE CIERTOS DAÑOS**

MICROSOFT NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUCIONAL; CUALQUIER PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O GANANCIAS; O CUALQUIER INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES APLICAN INCLUSO SI SE INFORMÓ A MICROSOFT SOBRE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS E INCLUSO SI ALGÚN RECURSO NO LOGRA SU OBJETIVO ESENCIAL. Algunos estados o provincias no conceden la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que esta limitación o exclusión no aplique en su caso.

5. **Elección de Ley**

- (a) Si adquirió su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio en los Estados Unidos, la ley del Estado de Washington regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft dejó de cumplir con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (b) Si adquirió su Xbox 360 S, Sensor Kinect o Accesorio en Canadá, la ley de la Provincia de Ontario regula la interpretación de esta garantía y cualquier reclamación de que Microsoft dejó de cumplir con ella, independientemente de los principios para conflictos de leyes.
- (c) Las leyes del Estado o Provincia donde usted vive regularán todas las otras reclamaciones (incluyendo las demandas para protección de consumidores, competencia desleal, garantía implícita y por actos ilícitos).

Este acuerdo no es aplicable en la máxima medida permitida en la ley y salvo que la ley lo prohíba. Este acuerdo no modifica sus derechos conforme a las leyes del estado o del país donde usted vive si las leyes del estado o el país donde vive no lo permiten.