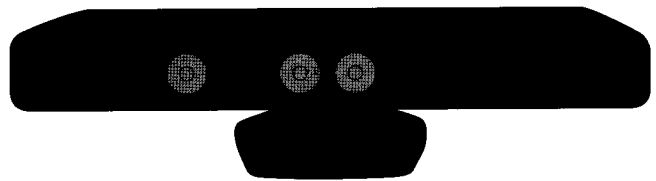
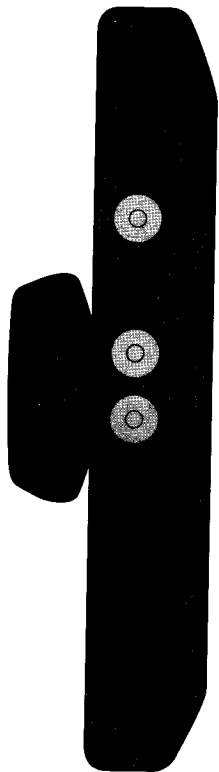


SENZOR KINECT
KINECT ÉRZÉKELO
SENZOR KINECT

PŘÍRUČKA A ZÁRUKA
KÉZIKÖNYV ÉS GARANCIA
PRÍRUČKA A ZÁRUKA

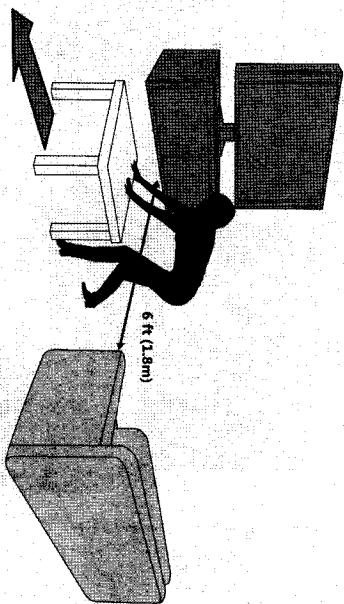




Senzor Kinect pre konzolu Xbox 360

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

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



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

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

VAROVANIE

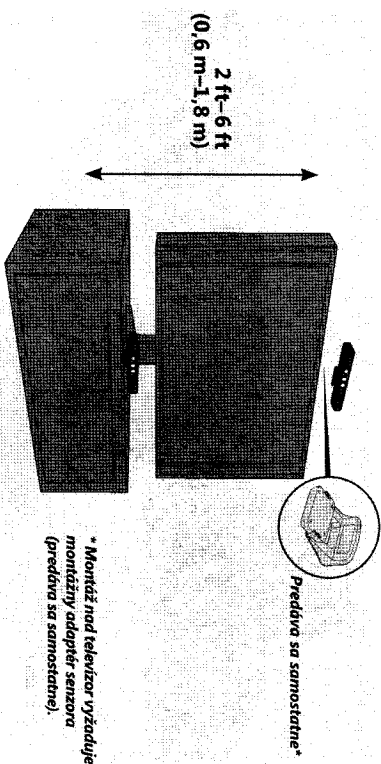
Dbajte na to, aby ste počas hry mali dostatok priestoru na voľný pohyb

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

Pred hraním:

- Skontrolujte všetky smery (pozrite sa doprava, doľava, dopredu, dozadu, nadol a nahor), či sa okolo vás nenachádzajú predmety, ktoré by ste mohli zasiahnuť alebo prevrátiť.
- Dbajte na to, aby oblasť na hranie bola v dostatočnej vzdialenosti od okien, stien, schodov a pod.
- Skontrolujte, či sa okolo vás nenachádza nič, na čom by ste sa mohli potknúť, napríklad hračky, nábytok alebo voľné koberce. Dávajte tiež pozor na deti a domáce zvieratá v tejto oblasti. V prípade potreby presuňte predmety alebo ľudí z oblasti na hranie.
- Nezabudnite sa pozrieť nahor. Pri posudzovaní oblasti na hranie pamätajte na lustre, ventilátory a iné predmety nad hlavou.
- Počas hrania:
 - Stojte v dostatočnej vzdialenosti od televízora, aby nedošlo ku kontaktu.
 - Dodržiavajte dostatočnú vzdialenosť od iných hráčov, osôb okolo seba a domáciach zvierat. Táto vzdialenosť môže byť pri jednotlivých hrách odlišná, takže pri íejí určení berite do úvahy spôsob hrania.
 - Dávajte pozor na predmety alebo osoby, ktoré by ste mohli zasiahnuť alebo na ktorých by ste sa mohli potknúť. Osoby alebo predmety sa môžu počas hrania dostať do oblasti na hranie, preto by ste vždy mali sledovať svoje okolie.
- Počas hrania vždy stojte na pevnom podklade:
 - Hrajte na rovnej podlahe s prílnavosťou dostatočnou na herné činnosti.
 - Pri hraní používajte vhodnú obuv (žiadne vysoké opätky, šľapky a pod.) alebo budte bosí (podľa potreby).

VÝBER VHODNÉHO MIESTNENIA SENZORA



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

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

DÔLEŽITÉ

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

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

VAROVANIE**Zabráňanie odrazom**

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

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

INŠTALÁCIA SENZORA

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

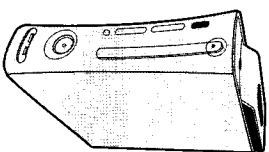
Pripojenie senzora ku konzole Xbox 360 S

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

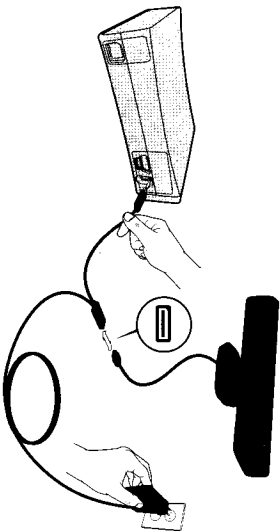


Pripojenie senzora k pôvodnej konzole Xbox 360

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



Pôvodná konzola Xbox 360

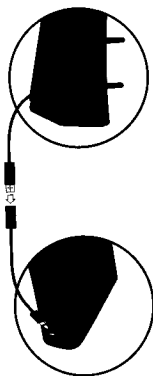
**Postup pripojenia k pôvodnej konzole Xbox 360:**

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

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

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

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

**⚠ Bezpečnosť pri práci s elektrickými zariadeniami**

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

- Ak používate sieťové napájanie, vyberte vhodný zdroj napájania:
 - Vstup napájania senzora je 12 V, jednosmerný prúd 1,1 A. Používajte iba sieťový adaptér na káblí USB/napájacom kábli, ktorý bol dodaný so senzorom alebo ktorý ste dostali v autorizovanom servisnom stredisku.
 - Overte, či je v elektrickej zásuvke také napätie, aké je uvedené na kábli USB/napájacom kábli (napätie [V] a frekvencia [Hz]). Ak si nie ste istí, aký typ napätia používate v domácnosti, obráťte sa na kvalifikovaného elektrikára.
- Nepoužívajte neštandardné zdroje napájania, napríklad generátory alebo prevodníky, dokonca ani vtedy, keď sa ich napätie a frekvencia zhodujú. Používajte iba sieťové napätie poskytnuté v štandardnej sieťovej zásuvke.
- Nepreťažujte sieťovú zásuvku, predlžovací kábel, predlžovací kábel s viacerými zásuvkami ani ostatné elektrické rozvody. Overte, či sú schopné preniesť celkové prúdové zataženie (v ampéroch [A]) potrebné pre senzor (uvedené na kábli USB/napájacom kábli) a akékoľvek ďalšie zariadenia, ktoré sú zapojené v tom istom obvode.
- Prevencia pred poškodením kábla USB/napájacieho kábla:
 - Chráňte kábel pred prudkým stlačením alebo zalomením, hlavne v miestach, kde sa pripája k sieťovej zásuvke a senzoru.
 - Chráňte kábel pred pošlapaním.
 - Kábel nevyťahujte, nezastrčujte, nezaťahujte ani s ním trnako hrubo nezaobchádzajte.
 - Kábel nevystavujte zdrojom tepla.
 - Kábel udržiavajte mimo dosahu detí a domácich zvierat. Nedovoľte im, aby kábel trhali alebo hnyli.
 - Kábel odopájajte ťahaním za zástrčku, nie za kábel.
- Ak sa kábel USB/napájací kábel akýmkoľvek spôsobom poškodí, okamžite ho prestaňte používať, obráťte sa na oddelenie technickej podpory pre konzolu Xbox a požiadajte o jeho výmenu.
- Kábel USB/napájací kábel senzora odpojte zo siete počas búri alebo ak ho dlhší čas nepoužívate.

Postup opätovného zapojenia adaptéra bezdrôtovej siete do predného portu USB:

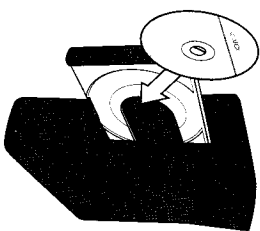
1. Odpojte kábel adaptéra bezdrôtovej siete z portu USB na zadnej strane konzoly, pričom samotný adaptér nechajte pripojený ku konzole.
2. Ku káblu USB adaptéra bezdrôtovej siete pripojte predlžovací kábel WiFi.
3. Druhý koniec predlžovacieho kábla zapojte do portu USB na prednej strane konzoly.

Inštalácia softvéru senzora v konzole

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

Aktualizácia konzoly:

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

**VAROVANIE****Nepreťažujte sa**

Hranie využívajúce senzor Kinect môže vyžadovať rozličné fyzické aktivity:

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

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

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

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

Doprajte si pravidelné prestávky

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

Dospelí – dozerajte na deti

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

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

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

ČISTENIE SENZORA

Pri čistení senzora:

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

RIEŠENIE PROBLÉMOV

Ak sa vyskytnú problémy, vyskúšajte nasledujúce možné riešenia:

Senzor nefunguje

- Skontrolujte, či sú pripojené káble. Pri používaní s pôvodnou konzolou Xbox 360 skontrolujte, či je senzor pripojený k zadnému portu USB a či je zapojený kábel USB alebo napájací kábel. Po zapnutí senzora sa rozsvieti indikátor na prednej strane senzora.

- Dajte na to, aby sa senzor nachádzal v dobre vetranom priestore.

- Ak ste ešte nenainštalovali softvér senzora, vložte disk so softvérom senzora a vykonajte aktualizáciu systému.

Senzor nedokáže rozoznať hráča

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

Senzor prestáva sledovať hráča

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

Senzor nesníma zvuky hráča

- Senzor neumiestňujte v blízkosti zdrojov vibrácií, reproduktorov televízora ani iných zdrojov zvuku.

- Skontrolujte, či nič neblokuje pole mikrofónu senzora.

Motory senzora neupravujú zorný uhol senzora

- Skontrolujte, či sú pripojené káble a či svieti indikátor senzora. Pri používaní s pôvodnou konzolou Xbox 360 musí byť senzor pripojený k zadnému portu USB, nie k prednému portu USB, a kábel USB alebo napájací kábel musí byť zapojený do sieťovej zásuvky.

- Skontrolujte, či nič neblokuje pohyb senzora.

- Senzor na podstavci nenakláňajte ani zorný uhol senzora neupravujte ručne. Nechajte motory senzora upraviť zorný uhol automaticky. V opačnom prípade hrozí riziko poškodenia senzora.

AK POTREBUJETE ĎALŠIE INFORMÁCIE

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

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

VAROVANIE**Nepokúšajte sa zariadenie opravovať sami**

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

ZÁRUKA VÝROBCU

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

POUŽÍVANÍM TOHTO KINECT SENZORA VYJDUBRUJETE SVOJ SÚHLAS S TOUTO ZÁRUKOU, PRED SAMOTNÝM NASTAVENÍM SI TÚTO ZÁRUKU STAROSTLIVO PREČÍTAJTE, AK TÚTO ZÁRUKU NEPRÍJIMATE, KINECT SENZOR MALOBOGDODNĚNĚ PREDAJCovi/VAŠIM VRÁTIA PENIAZE. Kontaktujte Microsoft na adrese <http://www.xbox.com/>.

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

1. Definície

Výrazy použité v tejto záruke majú nasledujúci význam:

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

2. Trvanie Záruky

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

3. Územná platnosť

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

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

4. Záruka

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

5. Postup pre získanie záručného servisu

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

6. Zodpovednosť spoločnosti Microsoft

- (a) Po odoslani Kinect Senzora do spoločnosti Microsoft ich táto skontroluje.
 - (b) Ak spoločnosť Microsoft určí, že k poruche Kinect Senzora došlo počas Záručnej doby pri Normálnom používaní, spoločnosť Microsoft ju (podľa vlastného uváženia) opraví alebo vymení, alebo Vám vráti jej nákupnú cenu, ak nie je inak stanovené zväzajným ustanovením príslušného zákona. Na opravu môžu byť použité nové alebo renovované diely. Výmena sa môže uskutočniť s novou alebo renovovanou jednotkou.
 - (c) Po oprave alebo výmene sa na Kinect Sensor bude aj naďalej vzťahovať táto Záruka, a to buď po zvyšok pôvodnej Záručnej doby alebo po dobu 95 dní od dňa, kedy Vám ju spoločnosť Microsoft odošle, podľa toho, ktorá lehota je dlhšia.
 - (d) AK NIE JE PRÍSLUŠNÝM ZÁKONOM STANOVENÉ INAK, VAŠIM VYLÚČNÝM OPRÁVNENÝM PROSTREDKOM JE POUŽIENIE SPOLOČNOSTI MICROSOFT OPRAVIŤ ALEBO VYMENIŤ KINECT SENZOR, ALEBO VÁM VRÁTIŤ JEJ NÁKUPNÚ CENU.
 - (e) Ak k poruche Kinect Senzora dôjde po uplynutí Záručnej doby, na tieto sa nevzťahuje žiadna záruka. Po uplynutí Záručnej doby Vám spoločnosť Microsoft môže za svoju snahu o diagnostiku a opravu problémov s Kinect Sensorom môže účtovať poplatok bez ohľadu na úspešnosť takéhoto úsilia.
- 7. Podmienky a výluky zo Záruky**
- Spoločnosť Microsoft nenesie zodpovednosť a táto Záruka neplatí, a to ani za poplatok, ak bol tento Kinect Sensor:
- (a) poškodený používaním spolu s iným produktom, než s konzolou Xbox 360 (vrátane osobných počítačov, iných konzol pre video hry, atď.);
 - (b) použitý na komerčné účely (vrátane najmä platby za hru „pay-per-play“, atď.);
 - (c) došlo k otvoreniu, úprave alebo nedovolennej manipulácii s týmto Kinect Sensorom (vrátane pokusu o prekonanie technického obmedzenia bezpečnostného alebo protipirátskeho mechanizmu, atď.), alebo došlo

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

8. Vylúčenie niektorých škôd

AK NIE JE PRÍSLUŠNÝM ZÁKONOM STANOVENÉ INAK, SPOLOČNOSŤ MICROSOFT NENESIE ZODPVEDNOSŤ ZA ZIADNU NEPRÍAMU, NAHODNÚ, ZVLÁŠŤNÚ ALEBO NÁSLEDNÚ ŠKODU; ZIADNU STRATU DÁT, SÚKROMIA, DOVERNOSTI ČI ZA ZMARENÝ ZISK; ANI ZA NEMOŽNOSŤ POUŽÍVAŤ KINECT SENZOR, TIETO VYLUKY PLATIA AJ V PRÍPADE, ŽE SPOLOČNOSŤ MICROSOFT BOLA NA TAKUTO MOŽNÚ ŠKODU UPOZORNENÁ, AKO AJ V PRÍPADE, ŽE NIEKTORY OPRÁVNENÝ PROSTREDOK NESPLNÍ SVOJ ZAKLADNÝ ÚČEL.

9. Ďalšie podmienky

Ak sa pokúsite o prekonanie ale obídanie technického obmedzenia, bezpečnostného alebo protipirátskeho systému Kinect Senzora, môže dôjsť k tomu, že Kinect Sensor prestane úplne fungovať. Zároveň prestane platiť Záruka a Kinect Sensor stratí nárok na autorizovaný servis, a to vrátane spoplatnených oprav.

10. Voľba práva

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

LICENCIA NA SOFTWARE

POUŽÍVANÍM TOHTO KINECT SENZORA VYADRBUJETE SVOJ SÚHLAS S TOUTO LICENCIOU NA SOFTWARE PRED SAMOTNÝM NASTAVENÍM SI TÚTO LICENCIU NA SOFTWARE STAROSTLIVO PREČITAJTE. AK TÚTO ZARUKU NEPRÍJIMATE, KINECT SENZOR NEPOUŽÍVATE. VRÁTE HO NEPOUŽITÝ MALOOBCHODNÉMU PREDAJCOVI ALBO SPOLOČNOSTI MICROSOFT, KTORÍ VÁM VRÁTIA PENIAZE. Kontaktujte Microsoft na adrese <http://www.xbox.com/>.

1. Definície

Vyrazy použité v tejto licencií majú nasledujúci význam:

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

2. Licencia

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

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

(iii) Nepokúšate sa o prekonanie alebo obídenie technického

obmedzenia, bezpečnostného alebo protiprávneho systému Kinect Senzora. V opačnom prípade môže dôjsť k tomu, že Kinect Senzor prestane fungovať úplne, a to hneď alebo po najbližšej aktualizácii Softwaru.

(iv) Microsoft môže prijať technické opatrenia vrátane aktualizácií softwaru, ktoré obmedzia používanie tohto Kinect Senzora len na konzolu Xbox 360, a tým zabráni používaniu Neautorizovaného prístupstva alebo Neautorizovaných hier, a ktoré ochránia technické obmedzenia, bezpečnostný a protiprávny systém v Kinect Senzore.

(v) **Microsoft môže tento Software aktualizovať bez nutnosti oznámenia, napr. môže aktualizovať technické obmedzenia, bezpečnostný či protiprávny systém.**

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

3. Územná platnosť

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

4. Záruka

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

5. VYLÚČENIE NIEKTORÝCH ŠKÔD

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

6. Voľba práva

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

PREDPISY**Likvidácia elektrických****Elektrických zariadení**

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

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

Vyhlasenie o zhode so smernicami EÚ

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

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

Spoločnosť

Microsoft Ireland
Operations Ltd.

Adresa

The Atrium Building 3
Carmahall Road,
Sandyford Industrial
Estate,
Dublin 18

Írsko

Krajina



50

Technické parametre týkajúce sa lasera**A Upozornenie**

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

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

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

**A Upozornenie**

Akkoľvek zmeny alebo úpravy systému, ktoré nie sú výslovné schválenie výrobcu, môžu zrušiť oprávnenie používateľa na prevádzkovaní zariadenia.

AUTORSKÉ PRAVA

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

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

© 2010 Microsoft Corporation. Všetky práva vyhradené.

Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, loga Xbox, logo Xbox LIVE a Kinect sú ochrannými známkami skupiny spoločnosti Microsoft.

TECHNICKÁ PODPORA

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

51

ZAREGISTRUJTE JIŽ DNES SVOU KONZOLU XBOX 360® ONLINE

Registrace potrvá jen několik minut a otevře vám brány do komunity příznivců konzole Xbox®, kde získáte přístup k exkluzivním informacím, odměnám a nabídkám.

Navštivte stránku www.xbox.com/registermyxbox.

REGISZTRÁLJA MÉG MA XBOX 360® KONZOLJÁT

Csupán néhány percig tart, hogy az Xbox® közösség tagjává váljon, és exkluzív információkhoz, jutalmakhoz és ajánlatokhoz férhessen hozzá. Keresse fel a www.xbox.com/registermyxbox webhelyet.

ZAREGISTRUJTE SVOJU KONZOLU XBOX 360® ONLINE ÉŠTE DNES

Zaberite vám to iba niekoľko minút, budete môcť vstúpiť do komunity priaznivcov konzoly Xbox® a získate prístup k exkluzívnym informáciám, odmenám a ponukám.

Navštívte stránku www.xbox.com/registermyxbox.



X16-86321-01