



XBOX 360.

KINECT™



# NEDERLANDS

**! WAARSCHUWING** Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de KINECT-sensor en de handleidingen van overige randapparatuur voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. Bewaar alle handleidingen zodat je er later op kunt teruggrijpen. Als je een vervangende handleiding voor hardware nodig hebt, ga je naar [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) of neem je contact op met de Xbox-klantenservice.

**Zie de binnenzijde van de achteromslag voor aanvullende veiligheidsinformatie.**

## Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

### Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuip trekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabijge objecten het gevolg kunnen zijn.

Stop direct met spelen en raadpleeg een arts als u een van deze symptomen ervaart. Ouders moeten alert zijn op deze symptomen bij hun kinderen en ernaar vragen - kinderen en tieners zijn gevoeliger voor deze aanvallen dan volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verkleind door de volgende voorzorgsmaatregelen te nemen: ga verder van het scherm zitten of staan, gebruik een kleiner scherm, speel in een goed verlichte ruimte en speel niet als u slaperig of vermoeid bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

## Wat is het PEGI-classificatiesysteem?

Het PEGI-classificatiesysteem beschermt minderjarigen tegen games die niet geschikt zijn voor een bepaalde leeftijd. OPMERKING dit systeem geeft geen informatie over de moeilijkheidsgraad van games. Het PEGI-systeem bestaat uit twee delen, die ouders en anderen die games kopen voor kinderen helpen bij het kiezen van een game die geschikt is voor de leeftijd van de speler. Het eerste deel is een leeftijds categorie:



Het tweede deel bestaat uit pictogrammen die een indicatie geven van het type game-content. Afhankelijk van de game kan er een aantal verschillende pictogrammen worden gebruikt. De leeftijds categorie heeft betrekking op de intensiteit van de game-content. De pictogrammen zijn:



GEWELD



GROF TAALGEBUIK



ANGST



NAAKTHEID



SEKS



DRUGS



BESCHIMMATE



GOKKEN



ONLINE

Ga naar <http://www.pegi.info/> en [pegionline.eu](http://pegionline.eu) voor meer informatie.

# JE KINECT SPEELRUIMTE INRICHTEN

Dit zijn de belangrijkste dingen waar je op moet letten bij het inrichten van je speelruimte:

- Plaats de sensor zo, dat je goed zichtbaar bent.
- Zorg dat je niet te ver weg of te dichtbij staat.
- Zorg dat er niets in de weg staat.

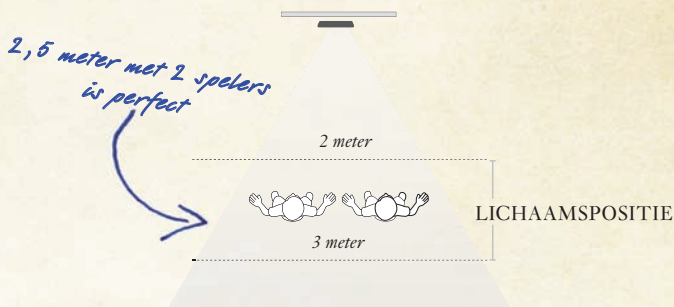
Je kunt je Kinect-sensor vlak onder of op je televisie plaatsen, aan de rand van de tafel of standaard. Als je de sensor op je televisie plaatst, bevestig 'm dan met een klem! Vergeet niet, bij deze games moet je veel bewegen. Het is dus belangrijk dat de sensor stabiel staat.

En zorg dat je je schenen niet stoot tegen een verdwalde koffietafel!

## HOEVEEL RUIMTE HEB JE?

Als er één speler tegelijk speelt, moet je ten minste 2 meter van de sensor staan om te kalibreren. Je moet om de beurt spelen als je met meer dan één speler speelt.

Als je zonder problemen 2,5 meter van de sensor kunt staan, dan kun je met twee spelers tegelijk spelen. Je kunt op elk moment meedoen met een spel. Je stapt gewoon in beeld en speelt mee!



Het Kinect™-team is constant bezig om te zorgen dat jouw Kinect-spelbeleving optimaal is. Bezoek [Xbox.com/KinectAdventures](http://Xbox.com/KinectAdventures) voor hulp en het laatste nieuws over Kinect en *Kinect Adventures!*



# GA OP AVONTUUR

Om te beginnen met een avontuur, ga je naar het **Main Menu** (**hoofdmenu**) en kies je **Adventures** (avonturen). Je begint met **basisavonturen**. Zodra je die hebt voltooid, kun je grotere uitdagingen zoeken. Kun jij alle vier de moeilijkheidsniveaus aan?

## RALLYBAL

Voor je neus zweeft een bal in de lucht. Steek je arm uit om 'm een mep te geven. Maar het mag natuurlijk ook een ander lichaamsdeel zijn.

Zo, dat was makkelijk! Maar kijk uit! De bal komt weer terug. Blijf op de blokken voor je mikken, totdat ze allemaal weg zijn. Gebruik niet alleen je handen. Je hebt waarschijnlijk je hele lichaam nodig... vooral als er meerdere ballen in het spel zijn!



## RIVIERRACE

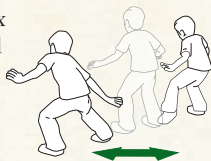
In Rivierrace bestuur je een raft met je lichaam, door heen en weer te bewegen en door te springen.



## REFLEXRICHEL

Je zult moeten springen, duiken, naar rechts stappen, naar links stappen en zo nu en dan je armen uitsteken om speldjes te pakken.

Dat laatste kan best een uitdaging zijn, want je reflex is om obstakels te ontwijken. Daarom is Reflexrichel een listige test van lichaam en geest.



## RUIMTELOP

Jij zweeft net als de waterbellen door de lucht. Prik de bellen kapot door ze met je lichaam aan te raken.

Om te vliegen beweeg je je armen alsof het vleugels zijn. Om naar links of rechts te bewegen, stap je naar links of rechts, zelfs al zweeft je avatar in de lucht. Om omlaag te gaan, laat je je armen langs je lichaam hangen. Om van de grond te komen, strek je je armen zijwaarts en houdt ze stil.



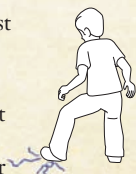
## 20.000 LEKKEN

Het onderwaterobservatorium van het Avonturenteam barst van de hitsige vissen—letterlijk. Kun jij de zaak redden?

De vissen willen je van dichtbij bekijken, maar ze blijven maar gaten in het glas van het observatorium maken! Je zult al je lichaamsdelen nodig hebben om het water buiten te houden. Houd je handen of voeten (of hoofd of knieën) over een gat om het te dichten en ga verder met het volgende.

Als verschillende gaten verbonden zijn door een barst, moet je die gaten dichten om de barst weg te werken. En het wegwerken van barsten levert punten op!

Je zult flink aan de bak moeten.



### HELP! (HET GUIDE-GEBAAR)

Activeer voor hulp met Kinect de **Kinect™-gids** door je linkerhand naar linksonder uit te steken. Als je bezig bent met een spel, moet je **Kinect Guide** selecteren in het menu **Pause**.

Als je denkt dat Kinect je niet goed ziet, steek je je hand uit naar linksonder (zo activeer je de **Kinect-gids** met daarin de **Kinect-tuner**), of druk je **X** op de Xbox® controller (zo activeer je de **Xbox-gids** met daarin de **Kinect-tuner**). Met de tuner kun je een aantal tests doen, om te controleren of Kinect je kan zien. Ga voor meer informatie naar [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## SAMEN IS LEUKER

Een avontuur is leuker met een vriend, dus nodig er snel een uit! De eerste speler die zich aanmeldt, is de primaire speler. Het opgeslagen spel van die speler wordt gebruikt om avonturen en de tijdmodus te ontgrendelen. Op ieder moment kan een vriend meedoen. Stap gewoon in beeld en je doet mee aan het spel. Meedoen en stoppen is heel makkelijk!

- Probeer Rivierrace met zijn tweeën, dan spring je hoger dan alleen!
- Probeer Rallybal naast een vriend en deel de score!
- Probeer Reflexrichel om te zien wie de hoogste score haalt!

Vergeet niet: Wanneer je met twee spelers speelt, **moet je tijdens het kalibreren 2,5 meter van de sensor staan**. Zo zijn jullie allebei zichtbaar. Je kunt de primaire speler ook veranderen in het hoofdmenu, door het bordje met zijn of haar naam erop te kiezen.

## TONEN & DELEN

*Kinect Adventures!* weerspiegelt je ervaring als speler. Je kunt je levende beelden een persoonlijk tintje geven, en het spel neemt foto's van je terwijl je speelt. Je kunt ook met je vrienden chatten en je Xbox LIVE prestaties laten zien.

Als je een Xbox LIVE-lidmaatschap hebt, kun je content van je spel uploaden en delen met je vrienden op **KinectShare.com**. Het spel vraagt om je toestemming voordat het je content deelt. Om je content te uploaden en te bekijken:

1. Selecteer je **Show Off & Share (tonen & delen)** in het **Main Menu (hoofdmenu)**.
2. Kies je de content die je wilt uploaden en volg je de instructies. (*Kinect Adventures!* vraagt om je toestemming voordat het je content deelt.)
3. Ga je naar **KinectShare.com**.
4. Meld je je aan met je Xbox LIVE gamertag om toegang te krijgen tot je content.

## OUDERLIJK TOEZICHT

Druk op  op de Xbox 360 controller om de **Xbox-gids** weer te geven en:

1. Navigeer naar **My Xbox**.
2. Selecteer uw profiel.
3. Selecteer **Online Safety** en vervolgens **Change Settings**.
4. Selecteer in het scherm **Online Safety Settings** de optie **Customize**.

In het scherm **Customize Online Safety Settings** kunt u regels instellen die uw wilt toepassen op profielen van kinderen in Xbox LIVE die zijn opgeslagen op uw Xbox 360 console.

# XBOX LIVE

Xbox LIVE is de online game- en entertainmentservice voor Xbox 360. Sluit je console aan op een breedband internetverbinding en word gratis lid. Je krijgt gratis demo's en hebt directe toegang tot HD-films (worden apart verkocht)— met Kinect kun je de HD-films letterlijk met een handomdraai bedienen. Als je een Xbox LIVE Gold-lidmaatschap hebt, kun je online games spelen met vrienden van over de hele wereld en nog veel meer. Xbox LIVE is jouw verbinding met meer games, entertainment en plezier. Ga naar [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) voor meer informatie.

## VERBINDEN

Voordat je Xbox LIVE kunt gebruiken, moet je de Xbox 360-console aansluiten op een internetverbinding met hoge snelheid en lid worden van Xbox LIVE. Ga voor meer informatie over het maken van de verbinding en om vast te stellen of Xbox Live in jouw regio beschikbaar is naar [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live).

## OUDERLIJK TOEZICHT

Deze makkelijke en flexibele hulpmiddelen helpen ouders en verzorgers te bepalen welke games jonge kinderen kunnen spelen gebaseerd op de spelinhoud. Ouders kunnen de toegang tot games met een volwassen leeftijdsclassificatie beperken, bepalen hoe en met wie hun gezinsleden mogen spelen, hoe ze met de andere leden die van de Xbox LIVE service gebruik maken omgaan, en een maximale speeltijd instellen. Ga voor meer informatie naar [Xbox.com/familysettings](http://Xbox.com/familysettings).

Dit document wordt geleverd in de feitelijke staat. Informatie en meningen die in dit document geuit worden, inclusief URL's en andere verwijzingen naar internetsites, kunnen zonder bericht gewijzigd worden. U draagt zelf de verantwoordelijkheid voor het gebruik ervan. Sommige voorbeelden die hierin staan afgebeeld zijn uitsluitend bedoeld als illustratie en zijn fictief. Er wordt geen daadwerkelijke samenwerking of verbinding bedoeld of gesuggereerd.

Dit document geeft u geen enkel rechts op enige intellectuele eigendommen van enig product van Microsoft. U mag dit document zelf kopiëren en gebruiken als referentiemateriaal.

© 2010 Microsoft Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Microsoft, het Good Science-logo, Kinect, het Kinect-logo, het Microsoft Game Studios-logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, en de Xbox-logo's zijn handelsmerken van de Microsoft group of companies. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaars.

Copyright © 2006–2010 Audiokinetic Inc. Alle rechten voorbehouden.

Gebruikt Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Unreal® Engine, Copyright 1998–2010, Epic Games, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Dolby en het double-D-symbool zijn handelsmerken van Dolby Laboratories.

## WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES

Om te zien wie er aan deze game heeft meegewerkt, gaat u naar [www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog).

## **Beperkte garantie voor jouw exemplaar van Xbox-gamesoftware ("Game")**

### **Garantie.**

Microsoft Corporation ("Microsoft") garandeert dat deze Game in hoofdzaak functioneert overeenkomstig de bijbehorende handleiding tot een periode van 90 dagen na de datum van aankoop. Deze Beperkte Garantie geldt niet indien het niet overeenkomstig de Beperkte Garantie functioneren van de Game het gevolg is van ongeluk, misbruik of verkeerd gebruik. Microsoft verleent geen andere garanties en doet geen andere toezeggingen voor de Game.

### **Mogelijkheden tot verhaal.**

Als je binnen de periode van 90 dagen een probleem aantreft met de Game dat onder deze Garantie valt, moet je de Game terugbrengen naar de winkel met een exemplaar van de oorspronkelijke aankoopbon. Je leverancier zal dan, naar eigen keuze, (a) de Game gratis repareren of vervangen, of (b) de aankoopprijs terugbetalen. Voor een eventuele vervangende Game wordt garantie verleend voor de resterende tijd van de oorspronkelijke garantietermijn, of, indien dat langer is, 30 dagen na ontvangst van de vervangende Game. Voor zover is toegestaan op grond van toepasselijk recht wijst Microsoft alle aansprakelijkheid af voor schade die is veroorzaakt door nalatigheid.

**Deze beperkte garantie verleent u specifieke wettelijke rechten.** Het is mogelijk dat u daarnaast nog andere rechten hebt die verschillen van staat/rechtsgebied tot staat/rechtsgebied.

### **ALS JE DE GAME NIET VOOR PERSOONLIJK GEBRUIK HEBT GEKOCHT (ALS JE DUS NIET OPTREEDT ALS CONSUMENT)**

De volgende bepalingen gelden voor zover maximaal is toegestaan onder toepasselijk recht.

### **Geen andere garanties.**

Microsoft en haar leveranciers verlenen geen andere garantie, noch uitdrukkelijk noch impliciet, met betrekking tot de Game en de bijbehorende handleiding.

### **Beperking van aansprakelijkheid.**

Voor zover is toegestaan onder toepasselijk recht, wijzen Microsoft en haar leveranciers alle aansprakelijkheid af voor enige andere schade die is ontstaan door het gebruik of verhindering tot gebruik van de Game, ook indien Microsoft of haar leveranciers op de hoogte zijn gesteld van het risico van dergelijke schade. In ieder geval zal de totale aansprakelijkheid van Microsoft en haar leveranciers beperkt zijn tot het daadwerkelijk door jou betaalde bedrag voor de Game.

Als je vragen hebt over deze garantieovereenkomst, kun je contact opnemen met je leverancier of met Microsoft op het volgende adres:

Microsoft Ireland Operations Limited  
Sandyford Industrial Estate  
Blackthorn Road  
Dublin 18  
Ireland



## **Veilig gamen met KINECT**

**Zorg ervoor dat je voldoende ruimte hebt, zodat je je tijdens het spelen vrij kunt bewegen.** Tijdens het spelen met KINECT zal je waarschijnlijk allerlei bewegingen moeten maken. Let er op dat je tijdens het spelen niet tegen andere spelers, toeschouwers, huisdieren, meubels of andere objecten kunt opbotsen of erover kunt vallen. Als je staat of beweegt tijdens het spelen, moet je ervoor zorgen dat je stevig staat en niet kunt uitglijden.

**Vóór het spelen:** Kijk goed in alle richtingen (rechts, links, naar voren, naar achteren, omhoog en omlaag) of er dingen zijn waar je tegenop kunt botsen of over kunt vallen. Zorg ervoor dat de plek waar je speelt, ver genoeg is verwijderd van ramen, muren, trappen en dergelijke. Zorg er ook voor dat je nergens over kunt struikelen (denk aan speelgoed, meubels, vloerkleden, kinderen, huisdieren, enzovoort). Verwijder zo nodig objecten of personen uit het speelgebied. En vergeet niet ook omhoog te kijken: let bij het bepalen van het speelgebied op lampen, ventilatoren of andere objecten boven je hoofd.

**Tijdens het spelen:** Houd voldoende afstand tot de tv, om contact te vermijden. Bewaar voldoende afstand tot andere spelers, toeschouwers en huisdieren. Deze afstand kan per game verschillen, dus houd er bij het bepalen van de afstand rekening mee hoe je gaat spelen. Tijdens het spelen kunnen personen of objecten het speelgebied binnenkomen. Wees dus ook tijdens het spelen alert op objecten of personen waar je tegenaan kunt botsen of over kunt struikelen.

Zorg er altijd voor dat je tijdens het spelen stevig staat en niet kunt uitglijden. Speel op een vlakke vloer met voldoende grip voor de bewegingen die je moet maken en zorg ervoor dat je de juiste schoenen draagt (geen hoge hakken, (teen)slippers, enzovoort) of dat je op je blote voeten speelt, als dat mogelijk is.

**Voordat je kinderen toestemming geeft KINECT te gebruiken:** Bepaal hoe ieder kind KINECT kan gebruiken en of het wenselijk is toezicht te houden tijdens het spelen. Als je kinderen KINECT zonder toezicht laat gebruiken, leg hen dan eerst alle relevante informatie en instructies in verband met veiligheid en gezondheid uit. **Let er op dat kinderen die KINECT gebruiken op een veilige manier en binnen hun mogelijkheden spelen.** Zorg er tevens voor dat ze begrijpen hoe het systeem moet worden gebruikt.

**Vermoeide ogen als gevolg van schitteringen beperken:** Ga op een comfortabele afstand van je monitor of televisietoestel en de KINECT-sensor zitten of staan. Plaats je monitor of televisietoestel en de KINECT-sensor niet in de buurt van lichtbronnen die schitteringen kunnen veroorzaken of gebruik de juiste raambekleding (bijvoorbeeld jaloezieën) om het lichtniveau te regelen. Kies rustgevend, natuurlijk licht dat zo min mogelijk schitteringen en vermoeide ogen veroorzaakt en dat het contrast en de helderheid verhoogt. Pas ook de helderheid en het contrast van je monitor of televisietoestel aan.

**Pas op dat je je niet te veel inspant.** Tijdens het spelen met KINECT zal je waarschijnlijk allerlei bewegingen moeten maken. Raadpleeg een arts voordat je KINECT gebruikt als je een aandoening of een probleem hebt waardoor je vermogen om fysieke activiteiten op een veilige manier uit te voeren wordt beïnvloed, of als: je (misschien) zwanger bent, iets mankeert aan je hart of luchtwegen, rug- of gewrichtsklachten of een andere orthopedische aandoening hebt, een hoge bloeddruk of problemen met fysieke inspanning hebt of je je slechts beperkt mag inspannen. Raadpleeg je arts voordat je KINECT gaat gebruiken voor een fitnessoefening of een trainingsprogramma. Speel nooit onder invloed van alcohol of drugs en zorg ervoor dat je je evenwicht voldoende kunt bewaren en fysiek in staat bent om tijdens het spelen de bewegingen uit te voeren.

**Stop en neem rust** als je pijnlijke of vermoeide spieren, gewrichten of ogen krijgt. STOP ONMIDDELIJK MET SPELEN en raadpleeg een arts als je last krijgt van bovenmatige vermoeidheid, misselijkheid, kortademigheid, druk op de borst, duizeligheid of pijn, of als je je naar begint te voelen.

Zie de Handleiding voor gezond spelen op [www.xbox.com](http://www.xbox.com) voor meer informatie.

# FRANÇAIS

**⚠ AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur KINECT et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appelez le support technique Xbox.

**Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.**

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# INSTALLATION DE VOTRE AIRE DE JEU KINECT

Gardez les conseils suivants à l'esprit lorsque vous installez votre aire de jeu :

- Placez le capteur à un endroit d'où il peut vous voir.
- Ne restez ni trop près ni trop loin du capteur.
- Éloignez les objets proches de vous.

Vous pouvez placer votre capteur Kinect en dessous ou juste au-dessus de votre télévision, au bord de la table ou du meuble. Si vous le placez sur votre télévision, assurez-vous qu'il soit bien fixé ! Souvenez-vous : ces jeux impliquent de nombreux mouvements. Il vaut donc mieux que le capteur soit stable.

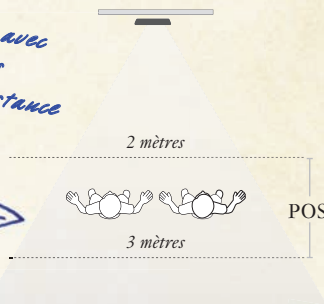
Et évitez d'avoir une table basse devant vos jambes !

## DE QUELLE TAILLE EST VOTRE PIÈCE ?

Pour un seul joueur, vous devez vous tenir à au moins deux mètres du capteur pour le calibrage. Vous devrez toutefois jouer à tour de rôle si vous êtes plusieurs.

Si vous pouvez facilement vous tenir à deux mètres cinquante du capteur, deux joueurs peuvent jouer en même temps. Vous pouvez rejoindre la partie à tout moment. Il suffit de s'avancer et de se lancer !

*2 mètres 50 avec  
2 joueurs  
est la bonne distance*



POSITION DU CORPS

L'équipe Kinect™ travaille à rendre votre expérience de jeu Kinect toujours plus plaisante. Rendez-vous sur [Xbox.com/KinectAdventures](http://Xbox.com/KinectAdventures) pour les dernières infos sur l'utilisation de Kinect et sur *Kinect Adventures!*



# PARTIR À L'AVENTURE

Pour commencer une aventure, allez dans le **menu principal** puis choisissez **Aventures**. Vous commencez par les **aventures basiques**. Terminez-les pour accéder à des défis plus difficiles. Pourrez-vous vaincre les quatre niveaux de difficulté ?

## REBONDS

Une balle se tient devant vous, flottant dans les airs. Avancez et frappez-la. Utilisez n'importe quelle partie de votre corps.

Voilà, c'était facile ! Mais attention ! La balle revient vers vous. Continuez de viser les blocs devant vous jusqu'à leur disparition. Utilisez plus que vos mains. Vous pourriez avoir besoin de tout votre corps... surtout avec plusieurs balles !



## DESCENTE INFERNALE

Dans Descente infernale, vous dirigez un radeau en bougeant votre corps latéralement et en sautant.



## MAX DE RÉFLEXES

Sautez, baissez-vous, passez de droite à gauche et n'oubliez pas d'attraper les badges. Pas facile de repérer les badges lorsque l'on évite des obstacles, ce qui fait de Max de réflexes une épreuve aussi physique que mentale.



## DANS LE VIDE

Les bulles de savon flottent dans l'air. Vous aussi. Éclatez les bulles en les touchant avec votre corps.

Agitez vos bras comme des ailes pour voler. Faites un pas de côté pour vous déplacer

à gauche ou à droite, même si votre avatar est en l'air.

Mettez vos bras le long de votre corps pour redescendre.

Pour planer, tendez vos bras sur les côtés.



## 20 000 FUITES

Des poissons ravageurs sont en train de mettre en pièces l'observatoire sous-marin — littéralement. À vous de le sauver !

Les poissons voudraient vous voir de plus près, mais ils n'arrètent pas de percer la vitre de l'observatoire ! Utilisez toutes les parties de votre corps pour empêcher l'eau de pénétrer dans la pièce. Maintenez vos mains et pieds (ou votre tête, vos genoux...) sur une fuite pour la colmater, puis passez à la suivante.



Si plusieurs fuites sont reliées par une fissure, vous devez colmater toutes les fuites pour effacer la fissure. Effacer des fissures rapporte des points !

Vous avez de quoi faire.

### AIDE ! (GESTE DU GUIDE)

Pour obtenir de l'aide sur Kinect, activez le **Guide Kinect™** en plaçant votre main gauche en bas à gauche. Si vous êtes en pleine partie, sélectionnez **Guide Kinect** dans le menu **Pause**.

Si vous avez l'impression que Kinect a du mal à vous détecter, placez la main gauche en bas à gauche (pour activer le **Guide Kinect**, qui comprend l'**Aide Kinect**) ou appuyez sur **X** sur votre manette Xbox 360® (pour activer **Xbox Guide**, qui comprend l'**Aide Kinect**). L'Aide vous permettra d'effectuer quelques tests afin de vérifier que vous êtes bien détecté par Kinect. Pour plus d'informations, rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## À DEUX, C'EST MIEUX

Les aventures sont plus palpitantes avec un ami, invitez-en un à jouer ! Le premier joueur à se connecter est le joueur principal. La partie sauvegardée de ce joueur est utilisée pour débloquer des aventures et des modes. Il est possible de rejoindre la partie à tout moment. Avancez-vous, et vous voilà dans le jeu. Un pas suffit !

- Essayez Descente infernale à deux et sautez encore plus haut !
- Essayez Rebonds avec un ami et partagez votre score !
- Essayez Max de réflexes et voyez qui obtient le meilleur score !

Rappelez-vous : si vous jouez à deux, **tenez-vous à deux mètres cinquante du capteur pendant le calibrage**. Ainsi, il vous détectera tous les deux. Vous pouvez également changer le joueur principal depuis le menu principal en choisissant l'écusson qui porte son nom.


## CARNET SOUVENIRS

*Kinect Adventures!* reflète votre expérience de jeu. Vous pouvez non seulement personnaliser vos statues vivantes, mais aussi vous faire prendre en photo par le jeu. Vous pouvez également chatter avec vos amis et afficher vos succès Xbox LIVE.

Si vous avez un abonnement Xbox LIVE, vous pouvez envoyer et partager du contenu de jeu avec vos amis sur **KinectShare.com**. Le jeu vous demandera votre permission avant tout partage de contenu. Pour accéder à votre contenu et l'envoyer :

1. Sélectionnez **Carnet souvenirs** dans le **menu principal**.
2. Choisissez le contenu à envoyer et suivez les instructions. (*Kinect Adventures!* vous préviendra avant de partager vos contenus.)
3. Rendez-vous sur **KinectShare.com**.
4. Connectez-vous avec votre gamertag Xbox LIVE pour accéder à votre contenu.

## CONTRÔLE PARENTAL

Appuyez sur  sur votre manette Xbox 360 pour afficher **Xbox Guide**, puis :

1. Allez dans **Ma Xbox**.
2. Sélectionnez votre profil.
3. Sélectionnez **Sécurité en ligne**, puis **Modifier les paramètres**.
4. Dans l'écran **Paramètres de sécurité en ligne**, sélectionnez **Personnaliser**.

L'écran **Paramètres de sécurité en ligne personnalisés** vous permet de définir les règles que vous souhaitez appliquer aux profils d'enfants Xbox LIVE enregistrés sur votre console Xbox 360.

# XBOX LIVE

Xbox LIVE est le service de jeu et de divertissement en ligne pour Xbox 360. Connectez votre console à votre accès Internet haut débit et rejoignez-nous gratuitement. Vous pouvez obtenir des démos de jeux gratuites et regarder des films en HD (vendus séparément). Avec Kinect, vous pouvez contrôler les films en HD d'un geste de la main. Passez à un Abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis du monde entier et bien plus encore. Xbox LIVE est votre accès à plus de jeux, de divertissement et de fun. Rendez-vous sur [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) pour en savoir plus.

## CONNEXION

Pour utiliser Xbox LIVE, connectez votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et inscrivez-vous pour devenir membre Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur la connexion et pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live).

## CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles à utiliser permettent aux parents et responsables de déterminer les jeux auxquels les jeunes peuvent jouer en fonction de leurs contenus. Les parents peuvent limiter l'accès aux contenus classés comme adultes. Décidez avec qui votre famille est susceptible de jouer en ligne sur Xbox LIVE et fixez des limites de temps de jeu. Pour plus d'informations, rendez-vous sur [Xbox.com/familysettings](http://Xbox.com/familysettings).

Ce document est fourni "en l'état". Les informations contenues dans ce document, y compris les adresses URL et sites Internet, peuvent changer sans préavis. Utilisation à vos risques et périls. Les exemples décrits dans ce document sont utilisés à des fins illustratives. Toute ressemblance avec la réalité ne serait que pure coïncidence.

Ce document ne vous confère aucun droit sur les propriétés intellectuelles des produits Microsoft. Copie et utilisation de ce document permises uniquement pour votre usage personnel.

© 2010 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, le logo Good Science, Kinect, le logo Kinect, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe Microsoft. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Copyright © 2006–2010 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés.

Utilise Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.

Unreal® Engine, Copyright 1998–2010, Epic Games, Inc. Tous droits réservés.

Dolby et le symbole double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories.

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

Pour voir les crédits du jeu,  
rendez-vous sur [www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog).

## **GARANTIE LIMITÉE POUR VOTRE COPIE DU JEU XBOX (LE « JEU »)**

### **Garantie**

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

### **Vos recours**

Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaires, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

### **Protection légale**

Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft.

SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST-À-DIRE SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR)

Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

### **Aucune autre garantie**

Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

### **Limitation de responsabilité**

Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited  
Sandyford Industrial Estate  
Blackthorn Road  
Dublin 18  
Irlande



## Le jeu en toute sécurité avec KINECT

**Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez.**

En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

**Avant de jouer :** Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écartez les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

**Durant le jeu :** Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact.

Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

**Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT :** Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. **Assurez-vous que les enfants jouent avec KINECT de manière sûre et savent utiliser correctement le système.**

**Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement :** Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

**Ne vous surmenez pas.** Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

**Arrêtez et reposez-vous** si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, **ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER** et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# DEUTSCH

**! WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

**Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.**

## Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Beende das Spiel umgehend, und suche einen Arzt auf, wenn bei dir irgendeines dieser Symptome auftritt. Eltern sollten bei ihren Kindern auf diese Symptome achten oder sie danach fragen, da diese Anfälle eher bei Kindern und Jugendlichen auftreten als bei Erwachsenen. Das Risiko photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch folgende Vorkehrungen verringert werden: Größerer Abstand zum Bildschirm; Verwenden eines kleineren Bildschirms; Spielen in einem gut beleuchteten Raum; kein Spielen bei Schläfrigkeit oder Ermüdung.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen.

Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



SCHMPPWÖRTER



ANGST



NACKTHEIT



SEX



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



ONLINE

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

# VORBEREITUNG DES KINECT-SPIELFELDS

Bei der Vorbereitung des Spielfelds solltest du vor allem auf Folgendes achten:

- Stelle den Sensor so auf, dass du dich in seinem Sichtfeld befindest.
- Stell dich nicht zu nah an den Sensor heran und auch nicht zu weit davon weg.
- Räume alle Gegenstände aus dem Weg.

Du kannst deinen Kinect-Sensor unter oder direkt über deinem Fernseher platzieren, am Rand des Tisches oder der Stellfläche. Falls du ihn auf deinem Fernseher platzierst, befestige ihn mit einer Klemme! Denk daran, dass man sich bei diesen Spielen viel bewegen muss. Und dazu muss dein Sensor stabil sein.

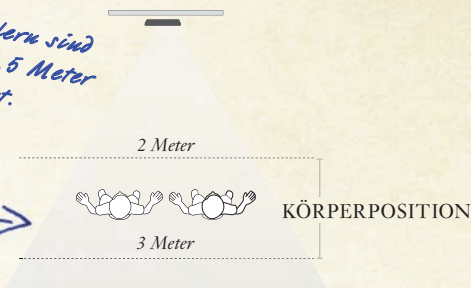
Und spiele ja nicht in der Nähe eines gedeckten Kaffeetischs!

## WIE VIEL PLATZ HAST DU?

Wenn nicht mehr als ein Spieler gleichzeitig spielt, muss er mindestens 2 Meter vom Sensor entfernt stehen. Bei mehr als einem Spieler müsst ihr euch abwechseln.

Wenn du dich bequem 2,5 Meter vom Sensor entfernt aufstellen kannst, können zwei Spieler gleichzeitig spielen. Du kannst einem Spiel jederzeit beitreten. Stell dich einfach hin und leg los!

*Bei 2 Spielern sind  
ungefähr 2,5 Meter  
perfekt.*



Das „Kinect™“-Team arbeitet stets daran, deine Kinect-Spielerfahrung bestmöglich zu gestalten. Besuche [Xbox.com/KinectAdventures](http://Xbox.com/KinectAdventures) für die neuesten Tipps und Informationen zur Verwendung von Kinect und *Kinect Adventures!*



# AUF ABENTEUER GEHEN

Gehe zum **Hauptmenü** und wähle **Abenteuer**, um ein Abenteuer zu beginnen. Du beginnst mit **einfachen Abenteuern**. Wenn du sie alle abgeschlossen hast, gehst du zu den schwierigeren über. Kannst du alle vier Schwierigkeitsstufen meistern?

## RALLYE-BALL

Vor dir schwebt ein Ball in der Luft. Strecke dich danach und schlage ihn zurück. Dazu kannst du ein beliebiges Körperteil verwenden.

Siehst du? Es ist ganz einfach! Aber pass auf! Der Ball kommt zu dir zurückgefliegen! Ziele so lange auf die Blöcke vor dir, bis alle Blöcke weg sind. Verwende nicht nur deine Hände. Manchmal ist voller Körpereinsatz gefragt... Vor allem, wenn mehrere Bälle im Spiel sind!



## FLUSSSAUSE

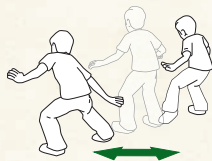
Bei der Flusssause steuerst du mit deinem Körper ein Schlauchboot, indem du dich zur Seite bewegst und springst.



## REFLEX-BERGMAMM

Du musst springen, dich ducken, nach links und rechts treten und gelegentlich nach Knöpfen greifen. Das geht manchmal gegen deine

Intuition, Hindernissen reflexartig auszuweichen. Der Reflex-Bergkamm ist eine tückische Herausforderung für Körper und Geist.



## RAUMKNALL

Du schwebst in der Luft, genau wie die Wasserblasen um dich herum. Bringe die Blasen zum Platzen, indem du sie mit deinem Körper berührst.



Um hochzufliegen, schwinde die Arme wie Flügel. Tritt in die entsprechende Richtung, um dich nach links oder rechts zu bewegen, auch wenn sich dein Avatar in der Luft befindet. Um zu sinken, lege die Arme seitlich an den Körper. Um über dem Boden zu schweben, strecke die Arme zur Seite aus.

## 20.000 LECKS

Ein paar neugierige Fische machen Löcher in das Unterwasser-Labor des Abenteuerteams! Bekommst du die Sache unter Kontrolle?

Die Fische wollen nur einen besseren Blick auf dich erhaschen, aber sie machen Löcher in das Glas des Observatoriums! Du benötigst alle verfügbaren Körperteile, um zu verhindern, dass das Wasser in den Raum fließt. Halte Hände oder Füße (oder Kopf oder Knie) über ein Leck, um es zu stopfen und gehe dann zum nächsten über.



Falls mehrere Lecks durch einen Riss miteinander verbunden sind, musst du alle Lecks schließen, um den Riss zu versiegeln. Und wenn du Risse versiegelst, erhältst du Punkte!

Du wirst alle Hände und Füße voll zu tun haben.

## HILFE! (DIE GUIDE-GESTE)

Wenn du bei Kinect Hilfe brauchst, aktiviere den **Kinect™ Guide**, indem du deine linke Hand nach links unten streckst. Wenn du mitten im Spiel bist, musst du den **Kinect Guide** im **Pause-Menü** auswählen.

Wenn du glaubst, dass Kinect dich nicht gut sehen kann, strecke deine Hand nach unten links (dadurch wird der **Kinect Guide** einschließlich des **Kinect Tuners** aufgerufen) oder drücke **X** auf dem Xbox 360® Controller (dadurch wird der **Xbox Guide** einschließlich des **Kinect Tuners** aufgerufen). Der Tuner leitet dich durch einige Tests, um sicherzustellen, dass Kinect dich sehen kann. Weitere Hilfe findest du unter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## MEHR SPASS ZU ZWEIT

Abenteuer machen bekanntlich zu zweit mehr Spaß. Warum lädst du nicht einen Freund zum Spielen ein? Der Spieler, der sich zuerst registriert, ist der Erste Spieler. Das gespeicherte Spiel dieses Spielers wird verwendet, um Abenteuer und den Zeit-Modus freizuschalten. Ein Freund kann jederzeit mitspielen. Stell dich einfach ins Spielfeld, um mitzumachen. Leicht rein, leicht raus!

- Versucht die Flusssause mit zwei Spielern und springt zusammen höher!
- Spiele Rallye-Ball mit einem Freund und teilt euch die Punkte!
- Findet beim Reflex-Bergkamm heraus, wer die meisten Punkte macht!

Denk daran: Wenn zwei Spieler spielen, **müsst ihr euch während der Kalibrierung 2,5 Meter vor den Sensor stellen**. So kann er euch beide sehen. Du kannst den ersten Spieler im Hauptmenü ändern, indem du das Feld mit seinem Namen auswählst.


## ERINNERUNGEN

*Kinect Adventures!* hält deine Spielerfahrung fest. Du kannst nicht nur Lebende Statuen anpassen, das Spiel schießt auch Fotos von dir, während du spielst. Du kannst außerdem mit deinen Freunden chatten und mit deinen Xbox LIVE-Erfolgen angeben.

Falls du eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft besitzt, kannst du Inhalte aus deinem Spiel hochladen und auf **KinectShare.com** mit Freunden teilen. Das Spiel wird dich um deine Erlaubnis bitten, bevor deine Inhalte geteilt werden. Um deine Inhalte hochzuladen und zu teilen:

1. Wähle **Erinnerungen** im **Hauptmenü**.
2. Wähle die Inhalte, die du hochladen möchtest, und befolge die Anweisungen. (*Kinect Adventures!* fragt dich um Erlaubnis, bevor deine Inhalte geteilt werden.)
3. Gehe zu **KinectShare.com**.
4. Melde dich mit deinem Xbox LIVE Gamertag an, um auf deine Inhalte zuzugreifen.

## JUGENDSCHUTZ

Drücke  auf dem Xbox 360 Controller, um den **Xbox Guide** aufzurufen. Gehe dann wie folgt vor:

1. Gehe zu **Meine Xbox**.
2. Wähle dein Profil.
3. Wähle **Onlinesicherheit** und dann **Einstellungen ändern**.
4. Wähle in den **Onlinesicherheitseinstellungen Anpassen**.

Im **Onlinesicherheitseinstellungen anpassen**-Menü kannst du für jedes Xbox LIVE-Kinderprofil, das auf deiner Xbox 360 Konsole gespeichert ist, beliebige Regeln festlegen.

# XBOX LIVE

Xbox LIVE ist der Online-Spiel- und Entertainment-Service für Xbox 360. Schließe deine Konsole einfach an eine Breitband-Internetverbindung an und tritt kostenlos bei. Du erhältst Zugang zu kostenlosen Spieldemos sowie sofortigen Zugang zu HD-Filmen (werden separat verkauft). Mit Kinect kannst du HD-Filme mit einer einzigen Handbewegung steuern. Erwerbe die Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft, um online mit Freunden auf der ganzen Welt zu spielen und vieles mehr. Xbox LIVE ist dein Tor zu mehr Spielen, mehr Unterhaltung und mehr Spaß. Auf [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) findest du weitere Informationen.

## VERBINDEN

Bevor du Xbox LIVE verwenden kannst, musst du deine Xbox 360 Konsole an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen, um Xbox LIVE-Mitglied zu werden. Besuche [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) für weitere Informationen und um herauszufinden, ob Xbox LIVE in deiner Region verfügbar ist.

## JUGENDSCHUTZ

Diese einfachen und flexiblen Tools ermöglichen es Eltern und Betreuern, anhand der Inhaltseinstufung zu entscheiden, ob Spiele für junge Spieler geeignet sind. Eltern können den Zugang zu Inhalten einschränken, die nur für volljährige Spieler gedacht sind. Mit dem Xbox LIVE-Service kann abgestimmt werden, wie und mit wem Familienmitglieder online interagieren, und es können Zeitlimits für die Spielzeiten festgelegt werden. Weitere Informationen stehen auf [Xbox.com/familysettings](http://Xbox.com/familysettings) zur Verfügung.

Dieses Dokument wird in der vorliegenden Form zur Verfügung gestellt. Informationen und Ansichten in diesem Dokument, inklusive URL und anderer Referenzen zu Internetseiten, können sich ohne Ankündigung ändern. Es wird keinerlei Verantwortung für die Verwendung des Dokuments übernommen. Einige Beispiele in diesem Dokument dienen lediglich der Veranschaulichung und sind frei erfunden. Es wurden keine Assoziationen oder Verbindungen mit der Realität beabsichtigt und es sollten keine Rückschlüsse auf solche Assoziationen oder Verbindungen gezogen werden.

Dieses Dokument gewährt keinerlei Rechte an jeglichem geistigem Eigentum in einem beliebigen Microsoft Produkt. Die Vervielfältigung und Verwendung dieses Dokuments ist nur zu internen Referenzzwecken erlaubt.

© 2010 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, das „Good Science“-Logo, Kinect, das Kinect-Logo, das „Microsoft Game Studios“-Logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Markenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Copyright © 2006 - 2010 Audiokinetic Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Verwendet Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2010, Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Markenzeichen von Dolby Laboratories.

## WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES

Eine Liste der Mitwirkenden an diesem Spiel findest du unter [www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog).

# HERSTELLERGARANTIE FÜR IHRE KOPIE DER XBOX-SPIELSOFTWARE („SPIEL“)

## Garantie

Microsoft Corporation („Microsoft“) garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

## Ihre Ansprüche

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

## Gesetzliche Rechte

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat. WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

## Keine weiteren Gewährleistungen

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

## Haftungsbeschränkung

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited  
Sandyford Industrial Estate  
Blackthorn Road  
Dublin 18  
Ireland



## **Sicher spielen mit KINECT**

**Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können.** Das Spielen mit KINECT erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

**Vor dem Spielen:** Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

**Während des Spielens:** Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

**Bevor Sie Kindern gestatten, KINECT zu verwenden:** Bedenken Sie, wie Kinder KINECT verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, KINECT unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder KINECT sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

**So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung:** Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem KINECT-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den KINECT-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

**Überanstrengen Sie sich nicht.** Das Spielen mit KINECT erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie KINECT verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt KINECT ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

**Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus,** wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH,** und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter [www.xbox.com](http://www.xbox.com) im Leitfaden für gesundes Spielen.

# ITALIANO



**AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o chiamare il Supporto clienti Xbox.

**Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.**

## Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

Smetti di giocare e consulta immediatamente il medico se avverti uno di questi sintomi. I genitori devono verificare la presenza dei suddetti sintomi e chiedere ai loro figli: la frequenza degli attacchi è infatti maggiore nei bambini e negli adolescenti. Il rischio di attacchi di epilessia fotosensibile possono essere ridotti attenendosi alle seguenti precauzioni: tenersi a una certa distanza dallo schermo quando si sta seduti o in piedi. Utilizzare uno schermo più piccolo. Giocare in una stanza ben illuminata e non giocare quando si è assonnati o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

## Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# PREPARAZIONE DELL'AREA DI GIOCO DI KINECT

Le cose più importanti da ricordare quando prepari l'area di gioco sono:

- collocare il sensore in un luogo in cui possa vederti;
- non posizionarti troppo vicino o troppo lontano dal sensore;
- rimuovere tutti gli oggetti presenti tra te e il sensore.

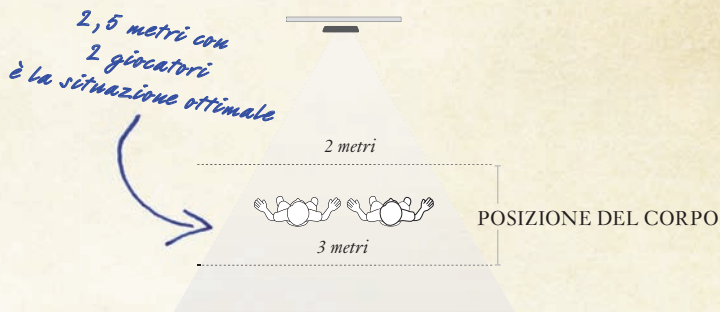
Puoi posizionare il sensore Kinect sotto o sopra il televisore, vicino al bordo del tavolo o del supporto. Se lo collochi sopra il televisore, fissalo con una clip. Ricorda che questi giochi richiedono molto movimento ed è importante che il sensore sia in una posizione stabile.

E se c'è un tavolino, spostalo per evitare di urtarlo con la gamba!

## QUANTO SPAZIO HAI A DISPOSIZIONE?

Per giocare uno alla volta, posizionati ad almeno 2 metri dal sensore per consentirne la calibrazione. Se giochi con altri amici, dovrete fare a turno.

Se puoi posizionarti a 2,5 metri dal sensore, possono giocare contemporaneamente due persone. Il secondo giocatore può entrare in azione in qualunque momento, entrando semplicemente nell'area di gioco.



Il team Kinect™ è sempre al lavoro per migliorare la tua esperienza di gioco con Kinect. Visita il sito [Web Xbox.com/KinectAdventures](http://Web Xbox.com/KinectAdventures) per ottenere informazioni e supporto sull'utilizzo di Kinect e *Kinect Adventures!*



# ANDARE ALL'AVVENTURA

Per iniziare un'avventura, vai al **menu principale** e scegli **Avventure**. Inizierai con le **avventure facili** e, dopo averle completate, passerai a quelle più impegnative. Riuscirai a superare i quattro livelli di difficoltà?

## PALLASPIALLA

C'è una palla davanti a te che volteggia nell'aria. Allungati e colpiscila con qualunque parte del corpo.

Ecco, così. Facile, vero? Ma fai attenzione! La palla torna indietro. Cerca di indirizzarla verso i blocchi che sono davanti a te fino a quando non ne rimarrà più nemmeno uno. Non limitarti a usare le mani. Potresti aver bisogno di tutto il corpo, soprattutto quando ci sono più palle in gioco.



## TORRENTE TRAVOLGENTE

In Torrente travolgente devi controllare una zattera saltando e spostando il tuo corpo a sinistra e a destra.



## RIFLESSI CONVESSI

Dovrai saltare, abbassarti, spostarti a destra o a sinistra e di tanto in tanto allungare le braccia per afferrare le spille. Ciò può sembrare un controsenso, specialmente quando ti concentri a schivare ostacoli. Riflessi convessi mette proprio a dura prova il corpo e lo spirito.



## BOLLE SPAZIALI

Bolle d'acqua galleggiano nell'aria, proprio come te. Falle scoppiare toccandole con il corpo.

Per andare in alto, muovi le braccia come se fossero delle ali. Per spostarti a sinistra o a destra, muoviti a sinistra o a destra, anche se il tuo avatar è in aria. Per tornare a terra, posiziona le braccia lungo il corpo. Per librarti in volo, apri le braccia verso l'esterno tenendole ferme.



## TAPPA LA FALLA

Qualche pesciolino curioso sta letteralmente mandando in pezzi l'osservatorio sottomarino della Squadra dell'Avventura. Riuscirai a evitare il disastro?

I pesci vogliono guardarti da vicino, ma continuano a urtare contro il vetro dell'osservatorio. Dovrai utilizzare tutto il tuo corpo per evitare che l'acqua entri all'interno. Metti le mani o i piedi (o la testa o le ginocchia) su una falla per bloccarla e poi passa alla successiva.

Se un'unica crepa crea più falle, dovrai bloccarle tutte per chiuderla. E questo ti permetterà di guadagnare punti.

Avrai sicuramente un bel da fare.



## GUIDA (GESTO GUIDA)

Per ottenere assistenza mentre giochi a Kinect, attiva la **Guida di Kinect™** sollevando leggermente il braccio sinistro sul fianco sinistro. Sei invece stai già giocando, è necessario selezionare **Guida di Kinect** dal menu **Pausa**.

Se pensi che il sensore Kinect non riesca a rilevare i tuoi movimenti in modo corretto, solleva leggermente il braccio sinistro sul fianco sinistro: in questo modo verrà attivata la **Guida di Kinect** che contiene il **Sintonizzatore Kinect**. In alternativa, premi **X** sul tuo controller Xbox 360® per attivare la **Guida Xbox** che include il **Sintonizzatore Kinect**. Con quest'ultimo potrai eseguire dei test che consentano a Kinect di rilevare correttamente i tuoi movimenti. Per maggiori informazioni, visita il sito [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## L'UNIONE FA LA FORZA

Le avventure sono più divertenti se affrontate in compagnia. Allora perché non invitare un amico? Il primo giocatore a registrarsi sarà il Giocatore principale e la sua partita salvata verrà utilizzata per sbloccare le avventure e la modalità a tempo. Un amico può unirsi a te in qualunque momento. Dovrà solo entrare nell'area di gioco. Entrare e uscire dal gioco è semplicissimo.

- Prova **Torrente travolgente** in due per saltare ancora più in alto!
- Gioca a **Pallaspialla** in compagnia condividendo il punteggio!
- Prova **Riflessi convessi** con un amico per scoprire chi è il più bravo!

Ricorda: se sono due persone a giocare, **posizionatevi a circa 2,5 metri dal sensore durante la calibrazione**. Solo così il sensore potrà vedere entrambi. Puoi anche cambiare il giocatore principale nel menu principale scegliendo la toppa con il suo nome.


## FOTO E TROFEI

*Kinect Adventures!* rispecchia la tua esperienza di giocatore. Non solo puoi personalizzare le tue statue viventi, ma ti verranno scattate delle foto mentre giochi. Puoi anche chattare con gli amici e fare bella mostra dei tuoi obiettivi Xbox LIVE.

Se hai un abbonamento Xbox LIVE, puoi caricare e condividere con gli amici il contenuto delle tue partite su **KinectShare.com**. Verrà richiesto il tuo consenso prima di condividere qualunque contenuto. Per caricare e accedere al tuo contenuto:

1. Scegli l'opzione **Foto e trofei** nel **menu principale**.
2. Scegli il contenuto che desideri caricare e segui le istruzioni. (*Kinect Adventures!* visualizzerà un messaggio prima di condividere qualunque contenuto.)
3. Vai sul sito **KinectShare.com**.
4. Effettua l'accesso con il tuo gamertag Xbox LIVE per accedere al tuo contenuto.

## IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Premi  sul tuo controller Xbox 360 per visualizzare la **Guida Xbox**, quindi:

1. Accedi a **Xbox personale**.
2. Seleziona il tuo profilo.
3. Seleziona **Sicurezza online**, quindi **Modifica impostazioni**.
4. Nella schermata **Impostazioni di sicurezza online**, scegli **Personalizza**.

La schermata **Impostazioni di sicurezza online** ti consente di impostare eventuali regole da applicare a profili Xbox LIVE per minori salvati sulla tua console Xbox 360.

# XBOX LIVE

Xbox LIVE è il servizio di giochi e intrattenimento online per Xbox 360. Connetti la console alla rete Internet a banda larga e divertiti gratuitamente. Potrai scaricare demo gratuite dei giochi e avere accesso immediato a film in HD (venduti separatamente). Con Kinect, potrai controllare i film in HD muovendo una mano. Sottoscrivi un abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare in linea con amici dislocati in ogni angolo del mondo e utilizzare tante altre funzioni. Xbox LIVE è la tua porta di accesso a tanti giochi, intrattenimento e divertimento. Visita il sito [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) per saperne di più.

## CONNESSIONE

Prima di poter utilizzare Xbox LIVE, connetti la tua console Xbox 360 a una connessione Internet ad alta velocità e registrati per iscriverti a Xbox LIVE. Per ulteriori informazioni sulla connessione e per determinare se Xbox LIVE è disponibile nella tua regione, visita il sito [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live).

## IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti pratici e flessibili consentono a genitori e baby-sitter di decidere i giochi ai quali i più piccoli possono accedere in base alla classificazione del contenuto. Ad esempio, i genitori possono impedire l'accesso ai giochi con contenuto per adulti. Controlla in che modo e con chi i membri della tua famiglia interagiscono online con il servizio Xbox LIVE e imposta per quanto tempo possono giocare. Per ulteriori informazioni, visita il sito [Xbox.com/familysettings](http://Xbox.com/familysettings).

Il presente documento viene fornito "così com'è". Le informazioni e le immagini in esso contenute, inclusi gli URL e i riferimenti a siti Web, possono cambiare senza preavviso. L'utente utilizzerà questi contenuti a proprio rischio. Gli esempi riportati nel presente documento hanno un puro scopo illustrativo e non sono reali. Non deve essere fatta alcuna associazione a situazioni reali.

Il presente documento non conferisce alcun diritto legale relativamente a qualunque proprietà intellettuale dei prodotti Microsoft. Puoi copiare e utilizzare il presente documento per tuo riferimento.

© 2010 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, il logo Good Science, Kinect, il logo Kinect, il logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i loghi Xbox sono marchi del Gruppo Microsoft. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi titolari.

Copyright © 2006–2010 Audiokinetic Inc. Tutti i diritti riservati.

Utilizza la tecnologia Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Tutti i diritti riservati.

Unreal® Engine, Copyright 1998–2010, Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati.

Dolby e il simbolo della doppia D sono marchi di Dolby Laboratories.

## WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES

Per leggere i riconoscimenti e scoprire chi ha contribuito alla realizzazione di questo gioco, visitare la pagina [www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog).

## **GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE RELATIVO AL GIOCO DI XBOX ("IL GIOCO")**

### **Garanzia.**

Microsoft Corporation ("Microsoft") garantisce che il presente Gioco funzionerà in sostanziale conformità rispetto a quanto descritto nel manuale fornito all'utente unitamente al Gioco stesso per un periodo di 90 giorni dalla data del primo acquisto. La presente Garanzia Limitata non si applica nel caso in cui le difficoltà incontrate nell'eseguire il Gioco siano dovute a incidenti, uso inidoneo, virus o erronea applicazione. Microsoft esclude qualsiasi altra garanzia o promessa relativa al Gioco.

### **Tutela dell'Utente.**

Qualora l'utente riscontrerà dei problemi relativi al Gioco coperto da questa Garanzia Limitata entro il citato periodo di 90 giorni, allora può restituire il gioco presso il luogo di acquisto con la ricevuta comprovante l'acquisto. Il rivenditore potrà decidere a sua scelta, di (a) riparare o sostituire il Gioco, senza alcun costo aggiuntivo per il cliente oppure (b) restituire all'utente l'importo. Ogni Gioco sostitutivo sarà garantito per il rimanente periodo della garanzia originaria o per trenta (30) giorni, a seconda di quale termine sia più lungo. Nel caso l'utente avrebbe potuto evitare i danni prestando maggiore diligenza, allora Microsoft non sarà ritenuta responsabile di tali danni.

### **Diritti inderogabili.**

L'utente potrebbe godere di diritti inderogabili nei confronti del suo rivenditore, i quali non saranno inficiati dalle disposizioni della Garanzia Limitata di Microsoft.

SE L'UTENTE NON HA ACQUISTATO IL GIOCO PER SUO UTILIZZO PERSONALE (IN ALTRE PAROLE, SE L'UTENTE NON È UN CONSUMATORE), allora saranno applicabili le seguenti condizioni nella misura massima consentita dalla legge italiana.

**Esclusione di altre garanzie.** Microsoft e i suoi fornitori non concedono alcuna altra garanzia o condizione, esplicite o implicite, in relazione al Gioco e al relativo manuale.

**Limitazione di responsabilità.** Microsoft e i suoi fornitori non saranno responsabili per danni derivanti o comunque connessi all'utilizzo o all'incapacità di utilizzare il Gioco, anche se Microsoft o i suoi fornitori siano stati informati della possibilità del verificarsi di tali danni. In ogni caso, la responsabilità complessiva di Microsoft e dei suoi fornitori è limitata all'importo del prezzo pagato dall'utente per l'acquisto del Gioco.

Per ulteriori informazioni o domande relative alla presente garanzia, l'utente può contattare il proprio rivenditore o Microsoft all'indirizzo:

Microsoft Ireland Operations Limited  
Sandyford Industrial Estate  
Blackthorn Road  
Dublin 18  
Irlande

L'utente è pregato di leggere con attenzione le seguenti clausole:

- Tutela dell'Utente (con riferimento all'esclusione di responsabilità);
- Limitazione di responsabilità.





## **Gioca con KINECT in modo sicuro**

**Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco.** Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

**Prima di giocare:** Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

**Durante il gioco:** Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

**Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT:** Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

**Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso:** Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

**Evitare di affaticarsi troppo.** Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

**Interrompere l'attività e riposarsi** se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# PORTUGUÊS

**AVISO** Antes de começar a jogar, leia as instruções da consola Xbox 360®, o manual do sensor KINECT e um dos outros manuais periféricos com informações de segurança e saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Relativamente a manuais de hardware de substituição, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou telefone para o Suporte a Clientes Xbox.

**Para obteres informações de segurança adicionais, consulta a contracapa interior.**

## Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

### Ataques de Epilepsia Fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes "ataques de epilepsia fotossensível" ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pára imediatamente de jogar e consulta um médico se sentires algum destes sintomas. Os pais devem estar atentos a estes sintomas ou perguntar por eles às crianças - as crianças e os adolescentes têm maior probabilidade de sentir estes ataques. O risco de ataques epilépticos provocados por fotossensibilidade pode ser reduzido tomando as seguintes precauções: Afasta-te do ecrã; utiliza um ecrã mais pequeno; joga numa sala bem iluminada; e não jorges quando te sentires sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

## O que é o sistema PEGI?

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos não adequados para a sua idade específica. Note que NÃO se trata de um guia para as dificuldades dos jogos. O PEGI é composto por duas partes e permite que os encarregados de educação e pessoas que adquiram jogos para crianças possam tomar uma decisão informada apropriada para a idade do jogador a quem se destina o jogo. A primeira parte consiste na classificação etária:-



A segunda parte consiste em ícones (símbolos) que indicam o tipo de conteúdos presentes no jogo. Consoante o jogo, poderão existir vários desses ícones.

A classificação etária do jogo reflecte a intensidade destes conteúdos.

São estes os ícones:-



Para mais informações, visite <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# PREPARAR O ESPAÇO DE JOGO PARA O KINECT

As coisas mais importantes a reter quando estiveres a preparar o espaço de jogo são:

- Coloca o sensor num local onde te consiga ver.
- Não fiques demasiado perto ou demasiado longe do sensor.
- Tira os objectos que possam estar no teu caminho.

Podes colocar o sensor Kinect por baixo ou por cima do televisor, na extremidade da mesa. Se colocares o sensor no topo do televisor, prende-o com um dispositivo de fixação adequado! Lembra-te de que estes jogos implicam muito movimento. É importante que o sensor fique estável.

E não coloques uma mesa de apoio num sítio onde ela possa ficar no caminho da tua canela!

## QUANTO ESPAÇO TENS?

No caso de só jogar um jogador de cada vez, terás de estar a 2 metros do sensor, no mínimo, para fazer a calibragem. Terás de jogar por turnos se houver mais do que um jogador.

Se conseguirem ficar confortavelmente a 2,5 metros do sensor, o jogo poderá ser jogado por duas pessoas ao mesmo tempo. Podes juntar-te ao jogo a qualquer altura. Tudo o que tens de fazer é aproximar-te e jogar!

*2,5 metros para  
2 jogadores  
é a distância ideal*



A equipa Kinect™ está sempre a trabalhar com o propósito de fazer com que a tua experiência em jogos para o Kinect seja a melhor possível. Visita [Xbox.com/KinectAdventures](http://Xbox.com/KinectAdventures) para saberes as últimas notícias e informações sobre a utilização do Kinect e do *Kinect Adventures!*



# PARTICIPAR EM ADVENTURES (AVENTURAS)

Para começar uma Adventure (Aventura), acede ao **Main Menu** (Menu Principal) e selecciona **Adventures** (Aventuras). Começa com **Basic Adventures** (Aventuras Básicas). Assim que terminares estas, avançarás para outras mais difíceis. Conseguirás conquistar os quatro níveis de dificuldade?

## RALLYBALL

Está uma bola à tua frente a flutuar no ar. Tenta alcançar a bola e bater nela. Utiliza qualquer parte do corpo para fazer isto.

Foi fácil, não foi? Mas atenção! A bola está a voltar. Continua a apontar aos blocos à tua frente até que todos os blocos desapareçam. Não utilizes apenas as mãos. Poderás ter de utilizar o corpo todo... Especialmente quando houver várias bolas em jogo!



## RIVER RUSH (RIO IMPETUOSO)

No River Rush (Rio Impetuoso), controlas uma jangada, oscilando o seu corpo para os lados e saltando.



## REFLEX RIDGE (ESCARPA DOS REFLEXOS)

Terás de saltar, abaixar-te, dar um passo para a direita, um passo para a esquerda e, ocasionalmente, alcançar e apanhar pins, o que pode ser pouco intuitivo quando se está a evitar os obstáculos usando os reflexos, tornando Reflex Ridge (Escarpa dos Reflexos) um teste complicado para a mente e o corpo.



## ESTOURO NO ESPAÇO

As bolhas de água flutuam no ar, e tu também. Rebenta as bolhas, tocando nelas com o teu corpo.

Para voares para cima, basta abanares os braços como se fossem asas. Para ires para a esquerda ou direita, dá um passo para esquerda ou direita, mesmo se o teu avatar não estiver no chão. Para vires para baixo, coloca os seus braços para baixo ao longo do seu corpo. Para pairares acima do chão, mantém os braços quietos e esticados para os lados.



## 20,000 LEAKS (20 000 FUGAS)

Alguns peixes brincalhões estão a estragar o observatório subaquático da Adventure Team (Equipa Aventura) - literalmente. Consegues salvar o dia?

Os peixes querem observar-te mais de perto, mas eles não param de abrir fendas no vidro do observatório! Terás de utilizar todas as partes disponíveis do teu corpo para evitar que a água escape para a sala. Mantém as mãos ou os pés (ou a cabeça ou os joelhos) em cima de uma fuga para a tapares, depois passa para a próxima fuga.




Se várias fugas estiverem ligadas por uma fenda, terás de tapar todas as fugas para vedar a fenda. E reparar fendas dá-te pontos!

Vais ficar muito atarefado.

## AJUDA! (O GESTO GUIA)

Para obteres ajuda com o Kinect, activa o **Guia do Kinect™** esticando a mão esquerda para baixo e para a esquerda. Se estiveres a meio de um jogo, tens de seleccionar o **Guia do Kinect** no menu **Pausa**.

Se achares que o Kinect está a ter dificuldades em detectar-te, estica a mão para baixo e para a esquerda (activa o **Guia do Kinect**, que inclui o **Controlo Central do Kinect**), ou prime  no teu controlo Xbox 360® (activa o **Painel Xbox**, que inclui o **Controlo Central do Kinect**). O controlo central vai levar-te a fazer alguns testes para verificares se o Kinect consegue ver-te. Para mais ajuda, consulta [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## É MELHOR EM CONJUNTO

As Adventures (Aventuras) são mais divertidas com um amigo. Porque não convidas alguém para jogar? O primeiro jogador a iniciar sessão é o Jogador Principal. O jogo guardado desse jogador é usado para desbloquear Adventures (Aventuras) e o modo cronometrado. Um amigo pode entrar a qualquer altura. Basta entrares e estarás a jogar. É fácil entrar, é fácil sair!

- Experimenta o River Rush (Rio Impetuoso) com duas pessoas e salta mais alto do que com uma só pessoa!
- Experimenta o Rallyball junto com um amigo e partilha a pontuação!
- Experimenta a Reflex Ridge (Escarpa dos Reflexos) e descobre quem consegue a pontuação mais alta!

Lembra-te: Quando estás a jogar com duas pessoas, **mantenham-se a uma distância de 2,5 metros do sensor durante a calibragem**. Desta forma o sensor consegue ver os dois. Também podes alterar o jogador principal no menu principal, escolhendo o nome dele ou dela.


## EXIBIR & PARTILHAR

*Kinect Adventures!* reflecte a tua experiência como jogador. Além de poderes personalizar as tuas Estátuas Vivas, o jogo também te tira fotografias enquanto jogas. Também podes conversar com os teus amigos e exibir os teus feitos no Xbox LIVE.

Se fores membro do Xbox LIVE, podes enviar e partilhar conteúdos do teu jogo com os teus amigos em **KinectShare.com**. O jogo irá pedir-te autorização antes de partilhar qualquer conteúdo teu. Para enviáres e acederes ao teu conteúdo:

1. Selecciona **Show Off & Share (Exibir & Partilhar)** no **Main Menu** (Menu Principal).
2. Escolhe os conteúdos que queres enviar e segue as instruções. (*Kinect Adventures!* irá pedir-te autorização antes de partilhar qualquer conteúdo teu).
3. Consulta **KinectShare.com**.
4. Inicia sessão com o teu nome de jogador do Xbox LIVE para aceder aos teus conteúdos.

## CONTROLOS PARENTAIS

Prime  no controlo Xbox 360, para visualizares o ecrã do **Guia Xbox** e:

1. Navega até **Meu Xbox**.
2. Selecciona o teu perfil.
3. Selecciona **Segurança Online** e **Alterar Configurações**.
4. No ecrã de **Configurações de Segurança Online**, selecciona **Personalizar**.

O ecrã **Personalizar Configurações de Segurança Online** permite-te definir todas as regras que queiras aplicar em todos os perfis de crianças do Xbox LIVE armazenados na tua consola Xbox 360.

## XBOX LIVE

O Xbox LIVE é o único serviço de jogos online e entretenimento para a Xbox 360. Basta ligares a consola ao teu serviço de internet de banda larga para poderes aderir gratuitamente. Podes obter demonstrações de jogos gratuitas e acesso instantâneo a filmes HD (vendidos separadamente)—com o Kinect, podes controlar filmes HD com um acenar de mão. Faz o upgrade para uma Subscrição Xbox LIVE Ouro para jogares jogos online com amigos de todo o mundo e mais. O Xbox LIVE é a tua ligação para mais jogos, entretenimento e diversão. Consulta [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live) para saber mais.

## LIGAR

Antes de poderes utilizar o Xbox LIVE, liga a consola Xbox 360 a uma ligação à internet de alta velocidade e regista-te para te tornares membro do Xbox LIVE. Para mais informações acerca da ligação e para determinar se o Xbox LIVE está disponível na tua região, consulta [Xbox.com/live](http://Xbox.com/live).

## CONTROLO DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Estas ferramentas fáceis e flexíveis permitem aos pais e encarregados de educação decidir quais os jogos a que os jovens jogadores podem ter acesso, baseado na classificação etária dos conteúdos. Os pais podem restringir o acesso a conteúdos para adultos. Aprove como e com quem a sua família interage online através do serviço Xbox LIVE, e determine limites de tempo de jogo. Para mais informações, consulte [Xbox.com/familysettings](http://Xbox.com/familysettings).

Este documento é fornecido "tal como está." As informações e opiniões expressas neste documento, incluindo URLs e outras referências a sites na internet, poderão ser alteradas sem aviso prévio. Tu assumes o risco de o utilizar. Alguns exemplos mostrados em imagens neste documento são fornecidos apenas a título de ilustração e são fictícios. Nenhuma associação ou ligação real é intencionada nem deve ser deduzida.

Este documento não fornece ao utilizador quaisquer direitos legais sobre nenhuma propriedade intelectual de quaisquer produtos da Microsoft. Podes copiar e utilizar este documento apenas para tua referência.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, o logótipo Good Science, Kinect, o logótipo Kinect, o logótipo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logótipos Xbox são marcas comerciais do grupo empresarial Microsoft. Todas as outras marcas registadas são propriedade dos seus respectivos donos.

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

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

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

Dolby e o símbolo duplo-D são marcas comerciais da Dolby Laboratories.

## WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES

Para ver a ficha técnica das pessoas que trabalharam neste jogo, visita [www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog](http://www.microsoft.com/games/mgsgamecatalog).

# **GARANTIA LIMITADA PARA A CÓPIA DO CLIENTE DO SOFTWARE DO JOGO XBOX (“JOGO”)**

## **Garantia.**

A Microsoft Corporation (“Microsoft”) garante que este Jogo irá funcionar substancialmente da forma descrita no manual incluído, por um período de 90 dias a contar da data da primeira aquisição. A presente garantia limitada deixa de ser válida, se quaisquer dificuldades com o Jogo ocorrerem devido a acidente, abuso, vírus ou uso incorrecto. A Microsoft não concede quaisquer outras garantias nem faz quaisquer outras promessas relacionadas com o Jogo.

## **Recurso do cliente.**

Se o cliente detectar um problema com o Jogo abrangido pela presente garantia dentro do período de 90 dias, deverá devolver o Jogo ao revendedor juntamente com uma cópia do comprovativo de compra original. O revendedor procederá, mediante sua opção, (a) à reparação ou substituição do Jogo gratuitamente, ou (b) devolverá o preço pago. Qualquer Jogo de substituição terá uma garantia válida pelo resto do período de garantia original e, em todos os casos, nunca menos do que por 30 dias a contar da data do comprovativo de aquisição. Nos casos em que o cliente poderia ter evitado danos ao ter os cuidados devidos e razoáveis, a Microsoft não será responsável por tais danos.

## **Direitos.**

O cliente poderá ter direitos face ao seu revendedor, que estejam previstos na lei e que não sejam afectados pela garantia limitada da Microsoft.

## **SE O CLIENTE NÃO ADQUIRIU O JOGO PARA O SEU USO PESSOAL (OU SEJA, SE O CLIENTE NÃO AGIR COMO CONSUMIDOR)**

Os seguintes termos aplicam-se até à máxima extensão permitida pela lei aplicável.

## **Exclusão de outras garantias.**

A Microsoft e os seus fornecedores excluem todas e quaisquer outras garantias e condições, quer expressas quer implícitas, respeitantes ao Jogo e ao manual que o acompanha.

## **Limitação de responsabilidade.**

A Microsoft e os seus fornecedores não serão responsáveis por quaisquer danos causados que resultem de, ou estejam de alguma forma relacionados com, a utilização ou a impossibilidade de utilizar o Jogo, mesmo que a Microsoft ou qualquer fornecedor tenham sido avisados da possibilidade de tais danos. Em qualquer caso, a responsabilidade integral da Microsoft e dos seus fornecedores não deverá exceder a quantia que o cliente realmente pagou pelo Jogo.

Se tiver perguntas sobre esta garantia, contacte o seu revendedor ou a Microsoft:

Microsoft Ireland Operations Limited  
Sandyford Industrial Estate  
Blackthorn Road  
Dublin 18  
Irland



## **Jogar o KINECT Com Segurança**

**Certifique-se de que tem espaço suficiente para se mover livremente enquanto joga.** Os jogos com o KINECT poderão precisar de diversos níveis de movimento. Certifique-se de que não toca em ninguém, de que não tropeça noutros jogadores, espectadores, animais, mobília ou outros objectos enquanto joga. Tem de ter um bom apoio se ficar de pé ou se se mover durante o jogo.

**Antes do jogo:** Olhe em todas as direcções (direita, esquerda, para a frente, para trás, para baixo e para cima) para se certificar de que não existem objectos nos quais possa tocar ou tropeçar. Certifique-se de que a sua área de jogo fica suficientemente distante de janelas, paredes, escadas, etc. Certifique-se de que não há nada em que possa tropeçar, por exemplo, brinquedos, mobília, tapetes, crianças, animais, etc. Se for necessário, mova os objectos ou as pessoas para fora da área do jogo. Não se esqueça de olhar para cima — tenha atenção aos candeeiros de tecto, ventoinhas ou outros objectos por cima quando estiver a analisar a área do jogo.

**Durante o jogo:** Permaneça afastado do televisor para evitar o contacto. Mantenha uma distância suficiente dos outros jogadores, espectadores e animais — esta distância poderá variar entre jogos, pelo que deverá ter em conta a forma como joga quando estiver a determinar a distância de que precise. Tome cuidado com os objectos ou pessoas em que poderá tocar ou tropeçar — as pessoas ou os objectos podem mover-se para a área durante o jogo, pelo que deverá estar sempre alerta quanto ao que o rodeia.

Certifique-se de que está bem apoiado enquanto joga. Jogue ao nível do solo para que se possa movimentar facilmente nas actividades dos jogos, garantindo também que tem um calçado apropriado para jogos (sem saltos altos, chinelos, etc.) ou que está descalço se for esse o propósito.

**Antes de permitir que as crianças utilizem o KINECT:** Determine como as crianças podem usar o KINECT e se deverão ser vigiadas durante estas actividades. Se permitir que as crianças usem o KINECT sem supervisão, certifique-se de que lhes explica todas as informações e instruções relevantes de segurança e saúde. **Certifique-se também de que as crianças que usam o KINECT jogam em segurança** e dentro dos seus limites, garantindo que compreendem a utilização correcta do sistema.

**Para minimizar a excessiva luminosidade que causa a fadiga ocular:** Posicione-se a uma distância confortável do seu monitor ou televisor e do sensor KINECT; coloque o monitor ou televisor e o sensor KINECT afastados de fontes de luz que produzam brilho intenso ou utilize as persianas para controlar os níveis de luminosidade; escolha uma luz natural suave que minimize o brilho intenso e a fadiga ocular e aumente o contraste e claridade; e ajuste a luminosidade e contraste do seu monitor ou televisor.

**Não se esforce demasiado.** Jogar com o KINECT poderá requerer um elevado nível de actividade física. Contacte um médico antes de usar o KINECT se tiver alguma condição ou problema médico que afecte a sua capacidade de executar actividades físicas em segurança ou se: estiver ou puder estar grávida; tiver problemas cardíacos, respiratórios, nas costas, articulações ou outras condições ortopédicas; tiver uma pressão arterial alta ou se apresentar dificuldades durante a realização de exercício físico; se lhe tiver sido indicado para restringir a actividade física. Contacte o seu médico antes de iniciar qualquer rotina de exercício ou programa de fitness que inclua o KINECT. Não jogue quando estiver sob a influência de estupefacientes ou de álcool e certifique-se de que o seu equilíbrio e capacidades físicas são suficientes para quaisquer movimentos durante o jogo.

**Para e descanse** se os seus músculos, articulações ou olhos ficarem cansados ou doridos. Se sentir um excesso de fadiga, náuseas, falta de ar, aperto no peito, tonturas, desconforto ou dores, PARE IMEDIATAMENTE A UTILIZAÇÃO e contacte um médico.

Para mais informações, consulte o Manual de Jogo Saudável em [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# ESPAÑOL

**⚠️ ADVERTENCIA:** Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

**Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.**

## Información importante sobre la salud y la seguridad en 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 en 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.

Deja de jugar inmediatamente y consulta con un médico si presentas cualquiera de estos síntomas. Los padres deberían estar atentos o preguntar a sus hijos acerca de los síntomas anteriormente mencionados: los niños y adolescentes tienen mayor posibilidad de sufrir estos ataques. El riesgo de ataques epilépticos fotosensibles se puede reducir si se toman las siguientes precauciones: sentarse o situarse lejos de la pantalla, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar si se siente somnolencia o fatiga.

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

## ¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA



LENGUAJE SOEZ



MIEDO



DESHUROS



SEXO



DRUGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGO



EN LÍNEA

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# 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 de él.
- Retirar todos los objetos que puedan entorpecer tus movimientos.

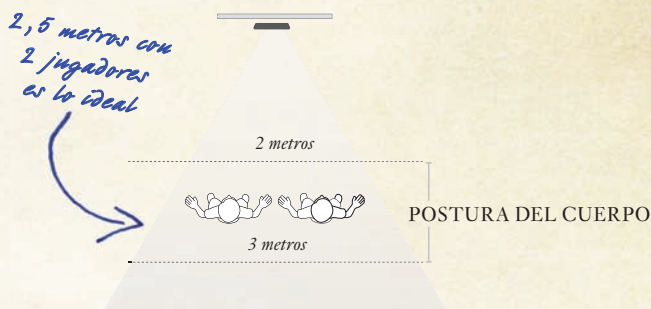
Puedes poner el sensor de Kinect por debajo o por encima del televisor, cerca del borde de la mesa o soporte. Si lo pones sobre el televisor, procura que quede firmemente sujeto. Ten en cuenta que vas a moverte mucho, por lo que más vale que el sensor permanezca estable.

¡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 por 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 has de controlar 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.



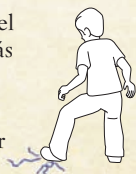
## TAPAGRIETAS

Unos peces traviosos están echando abajo, literalmente, el observatorio subacuático del Equipo Adventures. ¿Podrás ayudarlos?

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 sudar la gota gorda.



## ¡AYUDA! (EL GESTO DE GUÍA)

Si quieres ayuda para Kinect, activa la **Guía de Kinect™** extendiendo el brazo izquierdo hacia tu parte inferior izquierda. Si estás en medio de una partida, debes seleccionar **Guía de Kinect** en el **menú de pausa**.

Si crees que Kinect tiene problemas para detectarte, extiende la mano hacia tu parte inferior izquierda (activa la **Guía de Kinect**, que incluye el **Configurador de Kinect**) o pulsa  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).



## MEJOR EN COMPAÑÍA

Las aventuras son más divertidas con amigos. ¿Por qué no invitas a jugar a uno? 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!

- Prueba Río Abajo con otra persona: ¡los saltos serán más altos!
- ¡Prueba Carambola con un amigo y comparte la puntuación!
- ¡Prueba Cumbre de Reflejos para ver quién puntúa más!

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


## ENSEÑAR Y COMPARTIR

*Kinect Adventures!* refleja tu experiencia como jugador. No solo puedes personalizar tus estatuas vivientes; además, el juego te hace fotos mientras juegas. También puedes charlar con tus amigos y enseñar 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 a él:

1. Selecciona **Enseñar 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 ningún contenido).
3. Visita **KinectShare.com**.
4. Inicia sesión con tu gamertag de Xbox LIVE para acceder a tu contenido.

## CONTROL PARENTAL

Pulsa  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 juegos gratuitas y acceder al instante a películas en alta resolución (se venden por separado). Además, con Kinect podrás controlar las películas en alta resolución con solo mover las manos. 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 a 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, incluidas las 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 como 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](http://WWW.XBOX.COM/KINECTADVENTURES)

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

# **GARANTÍA LIMITADA PARA SU COPIA DEL SOFTWARE DE JUEGOS XBOX ("JUEGO")**

## **Garantía.**

Microsoft Corporation ("Microsoft") garantiza que este Juego funcionará sustancialmente según se describe en el manual que lo acompaña durante un período de noventa (90) días desde la fecha de su recepción por su primer adquirente. Esta garantía limitada no comprende los fallos o problemas del Juego que se produzcan como consecuencia de un accidente, abuso, virus o uso indebido del Juego. Microsoft no proporciona ninguna otra garantía o compromiso adicional en relación con el Juego.

## **Sus recursos.**

Si tiene algún problema con el Juego cubierto por esta garantía durante este período de noventa (90) días, devuelva el Juego al distribuidor junto con una copia del recibo de compra original. El distribuidor podrá, a su discreción, (a) reparar o sustituir el Juego sin coste alguno para Vd., o (b) reembolsarle el precio pagado. Cualquier sustitución del Juego estará garantizada durante el resto del período de la garantía original o durante treinta (30) días desde la recepción del nuevo Juego, dependiendo del plazo que sea mayor. Microsoft no se responsabiliza de los daños que Vd. podría haber evitado si hubiera empleado el cuidado oportuno.

## **Otros derechos legales.**

Vd. puede tener otros derechos legales frente al distribuidor que no se ven afectados por esta limitación de garantía de Microsoft.

## **SI VD. NO HA ADQUIRIDO EL JUEGO PARA USO PERSONAL (ES DECIR, SI NO ESTÁ ACTUANDO COMO CONSUMIDOR)**

Las siguientes condiciones se aplican con la máxima extensión permitida por la legislación vigente.

## **No garantías adicionales.**

Microsoft y sus proveedores no otorgan ninguna otra garantía o condición a las aquí previstas, expresa o implícitamente, con respecto al Juego y al manual que lo acompaña.

## **Limitación de responsabilidad.**

Ni Microsoft ni sus proveedores serán responsables de cualesquiera daños y perjuicios con independencia de cómo se deriven o que de alguna manera estén relacionados con el uso o la ineptitud para usar el Juego. En todo caso, la responsabilidad total de Microsoft y de sus proveedores por los daños y perjuicios queda limitada a la cantidad que Vd. ha pagado por el Juego.

Si tiene preguntas sobre esta garantía, póngase en contacto con su distribuidor o directamente con Microsoft en:

Microsoft Ireland Operations Limited  
Sandyford Industrial Estate  
Blackthorn Road  
Dublin 18  
Irlanda



## **Jugar con KINECT de manera segura**

**Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas.** Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho. Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

**Antes de jugar:** Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

**Durante el juego:** Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no llesves tacones, chanclas, etc.) o descálzate, si procede.

**Antes de permitir a los niños jugar con KINECT:** Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

**Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor:** Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

**No hagas un ejercicio excesivo.** Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

**Deja de jugar y descansa** si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, **DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR**, y consulta a un médico.

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

## Customer Support









	<b>PSS*</b>	<b>TTY**</b>
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.











\*\*TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the web at [www.xbox.com](http://www.xbox.com)







## Activiteitspunten

-  Riviertracebakens: 6
-  Trekstangen: 4 
- Anderere obstakels: 3
- Rallyballen: 1 per treffer 
-  Speldjarsdoelen: 5
-  Klappende rallyballen: 2
- Lekken: 2 
-  Belten: 1

## Points d'activité









-  Marqueurs Descente infernale: 6
-  Barres: 4 
-  Autres obstacles: 3 
- Rebonds: 1 par comp 
-  Cibles badges: 5
-  Rebonds éclatants: 2
- Fuites: 2 
-  Bulles: 1

## Aktivitätspunkte









-  Flusssaure-Markierungen: 6
-  Ziehstangen: 4 
- Sonstige Hindernisse: 3 
- Rally-Bälle: 1 pro Treffer 
-  Knopfziele: 5
-  Knall-Rally-Bälle: 2
- Lecks: 2 
-  Blasen: 1

# KINECT ADVENTURES!









## Punti attività

-  Pali di Torrente travolgente: 6
-  Sbarre: 4
-  Altri ostacoli: 3
-  Pallaspialla: 1 per colpo
-  Spille: 5
-  Palle colpite: 2
-  Falle: 2
-  Bolle: 1

## Pontos de Actividade

-  Marcadores de River Rush (Rio Impetuoso): 6
-  Puxadores: 4
-  Outros obstáculos: 3
-  Rallyballs: 1 por acerto
-  Alvos de pins: 5
-  Reventar Rallyballs: 2
-  Fugas: 2
-  Bochas: 1

## Puntos de actividad

-  Marcadores de Río Abajo: 6
-  Barras de tirar: 4
-  Otros obstáculos: 3
-  Carambolas: 1 por golpe
-  Objetivos de pin: 5
-  Reventar bolas: 2
-  Fugas: 2
-  Burbujas: 1