XBOX 360

KINECT™

Guarde esse código para continuar dançando...



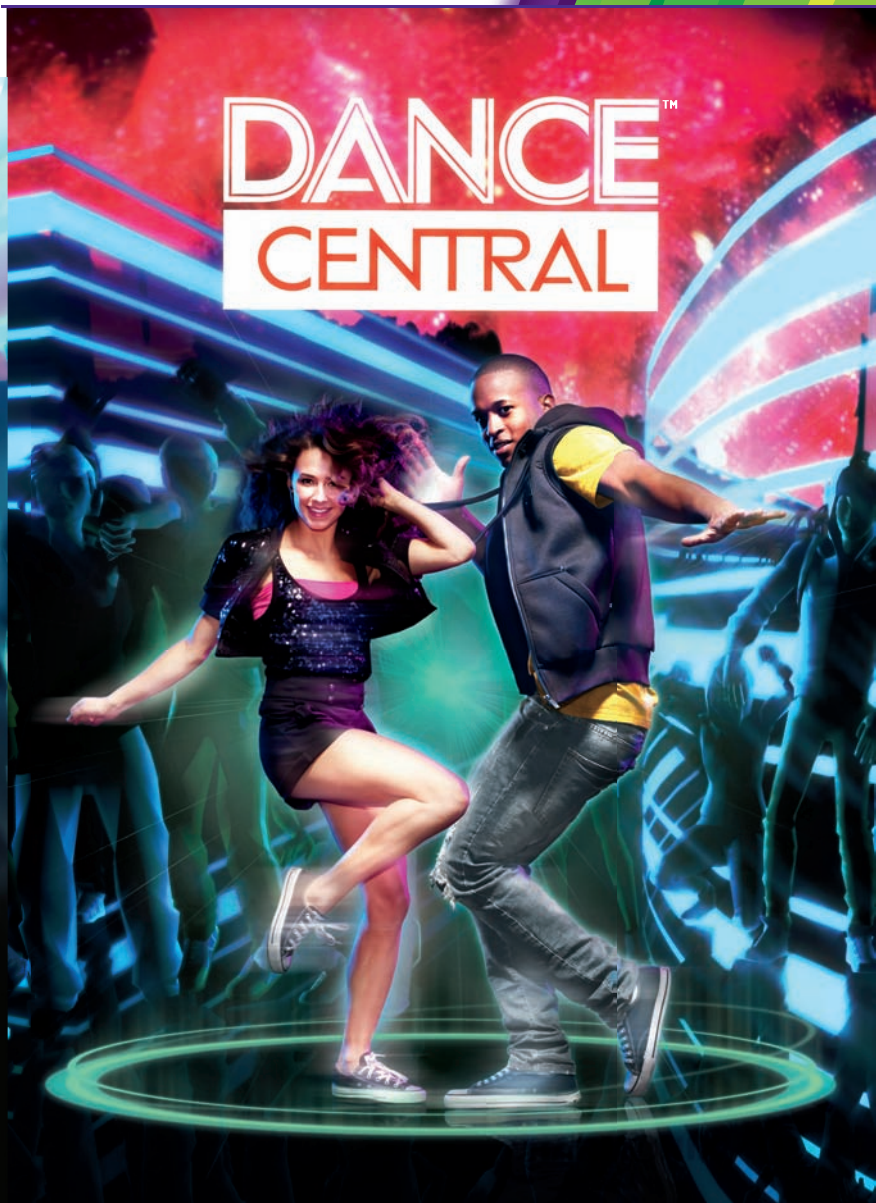
Suporte, recursos, funcionalidade e jogo online para *Dance Central* e quaisquer e todos os outros produtos e serviços da Harmonix Music Systems, Inc., MTV Networks, Microsoft e quaisquer terceiros são fornecidos somente na forma em que se encontram e "conforme disponível" e podem ser modificados, descontinuados ou indisponibilizados a qualquer momento e de acordo com a vontade das partes.

X17-08252-01

HARMONIX™

MTV GAMES™

DANCE™ CENTRAL



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

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

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

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

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

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

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

SEJA BEM-VINDO AO DANCE CENTRAL

Chegou a hora de mostrar ao mundo do que você é capaz. Com o *Dance Central*, você vai aprender passos impressionantes, dominar coreografias inteiras e trabalhar suas habilidades, começando com Wallflower (Iniciante) até chegar a Living Legend (Lenda Viva)!



CONTEÚDO

Seja bem-vindo ao *Dance Central* 1
Como obter Ajuda com o Kinect 2
Navegando pelos Menus 4
Como jogar *Dance Central* 6
Conhecendo cada modo 11
Jogue! 14
Compre novas danças! 17
Xbox LIVE 18
Atendimento ao consumidor Xbox 19
Jogando com o Kinect de forma segura 21

COMO CONSEGUIR AJUDA COM O KINECT

Precisa calibrar o Sensor Kinect™? Você pode acessar o Controle Central do Kinect a qualquer momento para ajustar as configurações de seu sensor pausando o jogo e selecionado o Controle Central do Kinect, selecionando Controle Central no menu Options (Opções) ou por meio do Guia do Kinect.

Para abrir o Guia do Kinect, passe o cursor sobre a Guia do Kinect no canto inferior esquerdo da tela.

Para obter mais informações sobre o Kinect, incluindo tutoriais, visite a página **www.xbox.com/support.**

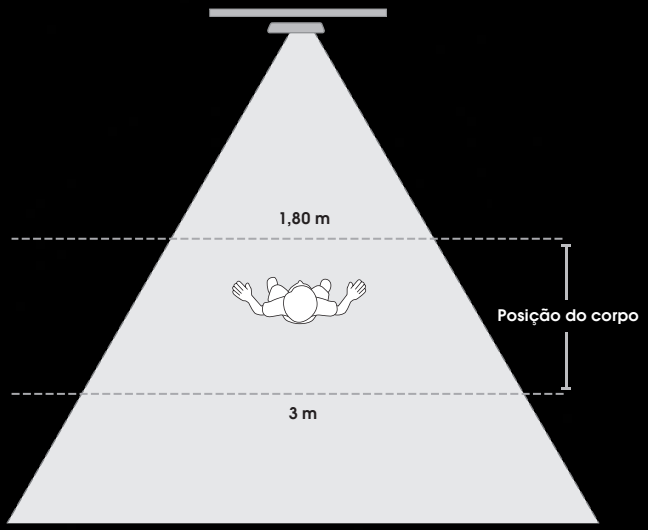
CARTÃO DE CALIBRAÇÃO DO KINECT

Se o sensor não estiver reconhecendo seus gestos, experimente calibrá-lo usando o Cartão de Calibração do Sensor Kinect. Abra o Guia do Kinect e selecione Controle Central do Kinect. Execute a calibração do sensor com o cartão de calibração incluído. Guarde o cartão para usar no futuro.



CONFIGURANDO SEU ESPAÇO

- Posicione o Sensor Kinect em um local onde ele possa ver você com facilidade. O melhor lugar é, normalmente, próximo a sua TV.
- Deixe-o ver você! Não fique muito perto ou muito longe do sensor. Entre 1.80 m e 3 m é a distância ideal. Quando você estiver visível da cabeça aos pés no quadro de auxílio, está pronto para começar.
- Libere a área! Antes de jogar, dê uma olhada em volta do seu espaço de jogo. Está tudo fora do caminho? Certifique-se de ter espaço suficiente para se movimentar, de modo que nada quebre quando você mandar ver.
- Não tem muito espaço para dançar? Sem problema! Tente colocar o sensor mais alto para obter um melhor campo de visão. Apenas certifique-se de que, onde quer que você instale seu sensor, ele não corra o risco de cair enquanto você está dançando.



NAVEGANDO PELOS MENUS



Você pode navegar por todos os menus no *Dance Central* sem um controle Xbox 360, por meio de gestos usando o Kinect.

Estenda seu braço direito para o lado a fim de realçar itens do menu. A altura de sua mão irá determinar o item do menu que você realçou.

Percorra as músicas rapidamente erguendo ou baixando sua mão até que as setas direcionais surjam à esquerda da lista de músicas.

Faça um movimento de golpe horizontal com o braço sobre o seu corpo para selecionar o botão realçado.

Volte para as telas anteriores pressionando BACK (VOLTAR) no canto inferior esquerdo da tela com um movimento de varredura de sua mão esquerda.

NAVEGANDO PELOS MENUS COM UM CONTROLE XBOX 360

Pressione qualquer botão para navegar pelos menus usando seu controle. Pressione START no controle para sair do Controller Mode (Modo Controle) e navegar usando seu corpo.

Pausando o jogo

Precisa fazer uma pausa? Você pode pausar o jogo a qualquer momento das seguintes formas:

- Ativando o Guia do Kinect.
- Pressionando START no controle
- Saindo do campo de visão da câmera. O jogo será pausado automaticamente se ele não conseguir ver um jogador.

O QUADRO AUXILIAR

O tempo todo, haverá um pequeno quadro na tela que irá mostrar a você o que o Kinect pode ver.

O jogador ativo está sempre marcado na cor branca no quadro auxiliar. Certifique-se de que você está visível da cabeça aos pés no quadro auxiliar para que o Sensor Kinect possa enxergar todos os seus movimentos.

Os jogadores inativos estão marcados na cor cinza no quadro auxiliar. Para alternar entre os jogadores, simplesmente pise no centro do campo de visão do Sensor Kinect. Você saberá que é o jogador ativo quando sua silhueta estiver realçada e passar de cinza para branco.



COMO JOGAR DANCE CENTRAL

INFORMAÇÕES BÁSICAS

Existem três maneiras principais de jogar Dance Central. Para cada música, você pode Break it Down (Destruir), Perform It! (Arrasar) ou travar uma Dance Battle (Batalha de Dança). Mas antes que você possa se jogar na batida, há algumas dicas básicas que é preciso conhecer para se tornar um dançarino profissional!

Durante as músicas, a tela normalmente terá a aparência a seguir. Todas as coisas mais importantes às quais você precisa prestar atenção estão identificadas.



* Modo de malhação

IMITE OS MOVIMENTOS DO DANÇARINO!



Dance Central tem tudo a ver com refletir os movimentos do dançarino na tela ao ritmo da música. Quando o dançarino se mover para a sua esquerda, mova-se para a esquerda. Quando o dançarino se mover para a sua direita, mova-se para a direita.

Resposta dos membros do corpo

Fique atento aos contornos em vermelho nos membros do dançarino. Eles surgem quando você não está acertando um movimento e indica que parte do movimento você precisa melhorar.

O Dance Central jamais deixará você na mão no meio de uma música por perder movimentos, mas se suas roupas estiverem frouxas demais elas poderão fazer com que o Sensor Kinect tenha dificuldades em acompanhar seus movimentos com precisão.

HOLOFOTE

Execute os movimentos com precisão para preencher o Holofote. Quanto melhor for seu desempenho, mais rápido o Holofote crescerá e será preenchido com cor. As cores do Holofote mudam de vermelho para amarelo, para verde e para azul quando você executa os movimentos com precisão. Quando seu desempenho é impecável, você recebe o resultado "Flawless!!!" (Perfeito!!!) e ganha pontos extras!

FLASHCARDS (FICHAS)

Cada movimento no jogo tem um nome e uma ficha correspondente. Memorize as fichas para acompanhar os movimentos com mais facilidade. O melhor local para aprender os movimentos e suas Flashcards correspondentes é em Break It Down (Destruir).

DOBRAR AS FICHAS DOS MOVIMENTOS



Às vezes a parte final de um movimento "dobra" de um lado, antes de passar ao movimento seguinte na coreografia.

Quando você estiver pronto para o Perform It (Arrasar), fique de olho se irá surgir o D para que você saiba quando é hora dos movimentos dobrados.

Se você estiver tendo dificuldades, tente a faixa em Break It Down (Destruir). Os movimentos dobrados durante o Break It Down (Destruir) serão cancelados para que você saiba o que pode esperar.

O SOM PORTÁTIL

Multiplicador de pontos

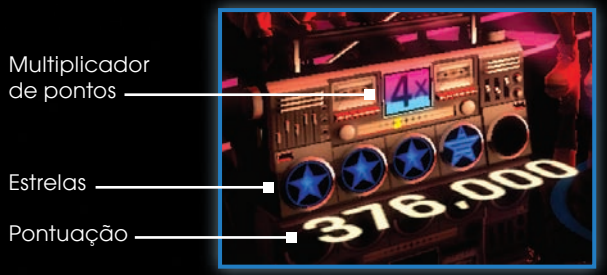
Acerte vários movimentos em sequência para aumentar seu multiplicador de pontos e ganhar ainda mais pontos extras. Empurre seu multiplicador para o máximo, a fim de transformar o local do evento em uma verdadeira pista de dança!

Estrelas

Você pode ganhar até cinco estrelas por qualquer desempenho. Faça um desempenho perfeito para ganhar Estrelas de Ouro!

Pontuação

Tente vencer sua própria pontuação, ou a pontuação de seus amigos nos Placares de Líderes do Xbox LIVE!



DANCE

ESCOLHENDO UMA MÚSICA

É hora de se mostrar – aprenda coreografias, trave uma batalha com um amigo ou simplesmente vá lá e dance.

- Selecione Dance! (Dance!) e, em seguida, escolha a música que você quer dançar!
- A dificuldade da coreografia é exibida sob o nome do artista e da capa do álbum à esquerda da tela.

ESCOLHENDO UM MODO

Depois de selecionar uma música, é hora de escolher o modo. Ensaie os seus passos no Break It Down (Destruir), vá para a frente de um grupo e Perform It! (Arrasar) ou teste suas habilidades com uma Dance Battle (Batalha de Dança) para dois jogadores.

ESCOLHENDO UM NÍVEL DE HABILIDADE

Depois de escolher um Mode (Modo), é hora de escolher seu Skill Level (Nível de Habilidade).

As coreografias EASY (Fáceis) são simplificadas, com menos movimentos e mais repetições durante a coreografia.

As MEDIUM (Media) têm maior variedade e quantidade de movimentos na coreografia.

As coreografias **HARD** (Difíceis) têm muito mais movimentos, e as mudanças entre os movimentos são mais frequentes.



CONHECENDO CADA MODO

BREAK IT DOWN (DESTRUIR)

Dançar na frente de outras pessoas pode ser assustador. No Break It Down (Destruir) você irá aprender todos os movimentos, coreografias e habilidades necessários para se dar bem na frente de uma plateia.

Eis o que você precisa saber para se preparar para qualquer coreografia e desempenhá-la com perfeição:

- Assista à primeira demonstração de um movimento e, em seguida, acerte-a três vezes para passar para o próximo movimento. Caso seja um movimento que você já conhece, acerte-o durante a demonstração para ganhar um Diamante!
- Se estiver tendo problemas com um movimento, não se preocupe; você irá ouvir instruções sobre como executá-lo. Se você realmente estiver tendo dificuldades, selecione Slow It Down (Diminuir a velocidade) com sua mão esquerda para examinar melhor! Quando você tiver terminado de se concentrar em um movimento, simplesmente selecione Speed It Up (Acelerar).



- Você aprendeu um movimento, mas sente que precisa trabalhar nele mais um pouco? Entre os movimentos, surge o Retry (Tentar novamente) no canto inferior esquerdo da tela. Pressione Retry com sua mão esquerda para voltar para o movimento anterior.



Junte tudo! Aprender movimentos individuais é uma coisa, mas a verdadeira habilidade para dança vem de juntar os movimentos. Quando um Recap (Recapitular) entrar, dê o melhor de si para acertar cada movimento e ganhar a pontuação de perfeito!

PERFORM IT! (ARRASAR)

Pronto para ir lá e exibir seus movimentos? Pule para PERFORM IT! (ARRASAR)

No meio de cada música você terá a chance de exibir seus próprios movimentos em Freestyle! (Movimentos livres). Acerte os movimentos marcados com o ícone de uma câmera para ganhar oportunidades de fotos. Você pode visualizar sua fotos na tela Results (Resultados) no final da música. Você fica tímido na frente de uma câmera? A ferramenta Fotos do estilo livre pode ser desabilitada no menu Options (Opções), em A/V Settings (Configurações de áudio e vídeo).

Ainda não está pronto para assumir o centro do palco? Seja o dançarino de apoio durante a coreografia de um amigo para realmente acertar aqueles movimentos e se preparar para a fama. Apenas certifique-se de que você não está dentro do campo de visão do Sensor Kinect para não assumir o controle da apresentação.

DANCE BATTLE (BATALHA DE DANÇA)

Prove que você é o melhor do quarteirão com esse modo de multijogador!

Durante uma Dance Battle (Batalha de Dança), dois jogadores irão se revezar dançando partes de uma música. O jogador que fizer mais pontos, ganha!

Mas competir não é tudo. Durante uma Dance Battle (Batalha de Dança), ambos os jogadores irão trabalhar para ganhar cinco estrelas juntos. Ganhe quantas estrelas puder junto com seu amigo, para desbloquear conteúdo extra!

Escolhendo seu Skill Level (Nível de Habilidade) na Dance Battle (Batalha de dança)

Se você escolheu Dance Battle (Batalha de dança), ambos os jogadores escolherão seu próprio nível de habilidade. O Jogador Um escolherá primeiro, e depois o Jogador Dois.

SUBINDO DE CATEGORIA E DESBLOQUEANDO CONTEÚDO

Subindo de categoria

No *Dance Central*, você precisa pôr suas habilidades à prova se quiser subir de categoria, de Wallflower (Iniciante) para Living Legend (Lenda Viva). Ganhe estrelas no Perform It! (Arrasar) para subir de categoria. Um prêmio especial espera por aqueles que se tornam uma Living Legend (Lenda Viva)...

Desbloqueando Conteúdo



Ganhe acesso a novos eventos, novos visuais para os dançarinos, coreografias mais difíceis, Desafios e muito mais!

Cada parte do conteúdo bloqueado irá desbloquear este cadeado: A primeira vez que você toca cada música em Perform It! (Arrasar), o acesso às coreografias Medium (Médias) e Hard (Difíceis) será bloqueado. Desbloqueie essas coreografias ganhando pelo menos 3 estrelas em Perform It! (Arrasar) ou passando de 50% dos movimentos em Break It Down (Destruir). Para visualizar os detalhes sobre como desbloquear um item, basta selecionar o conteúdo bloqueado.



PLAY! (JOGAR!)

Depois de selecionar a música que você quer dançar, haverá algumas opções extras na tela PLAY! (JOGAR):

CHANGE VENUE (Alterar local) para escolher onde você vai dançar! Alguns locais podem estar bloqueados; selecione um local bloqueado para visualizar detalhes sobre como desbloqueá-lo.

CHANGE DANCER (Alterar dançarino) para escolher uma personagem com quem trabalhar! Depois de escolher um dançarino, você poderá escolher uma aparência para ele (a).

Se você estiver jogando em Perform It! (Arrasar), você terá algumas opções extras:

WORKOUT MODE (modo Malhação) Ative o modo Malhação para acompanhar o número de calorias que você está queimando enquanto dança! Depois de inserir as informações sobre seu peso e iniciar a música, você pode acompanhar sua malhação com o indicador de tempo decorrido e das calorias que estão sendo queimadas à esquerda da tela.

NO FLASHCARDS (Sem fichas) Desative as fichas para dominar inteiramente as coreografias ou apenas para exibir suas habilidades. Se ficar difícil demais, volte para a tela de opções da música para reativar as fichas. A desativação das fichas só é disponibilizada depois que você consegue ganhar cinco estrelas para a coreografia que quer executar.



YOUR STATS (SUAS ESTATÍSTICAS)

Visite Your Stats (Suas estatísticas) no Main Menu (Menu Principal) para acompanhar suas estatísticas na dança e o seu progresso no *Dance Central*! Essas estatísticas são apresentadas a você pelo sistema ELIOT (Excessive Live Information Overload Tracker) "Rastreador de Carga Excessiva". Volte muitas vezes para verificar o progresso de suas habilidades e ver como suas preferências e classificações se alteram!

OPTIONS (OPÇÕES)

Gerencie suas configurações selecionando Options (Opções) no Main Menu (Menu Principal).

CONTROLE CENTRAL DO KINECT

Está tendo problemas com o Sensor Kinect? Selecione Controle Central do Kinect para ajustar as configurações de seu sensor.

CONFIGURAÇÕES DE CALIBRAÇÃO

Os movimentos do dançarino parecem estar fora de sincronia com a música? O jogo parece estar fora de ritmo? Pode ser que você precise calibrar, especialmente se possuir uma configuração de som/TV complicada.

Para alterar suas configurações de calibração:

- Ajuste a compensação, percorrendo lentamente para cima e para baixo até que o indicador visual na tela se alinha com o áudio. A animação do indicador visual e o som devem combinar perfeitamente.
- Ao sentir que conseguir corrigir a compensação, tente dançar novamente. Se a sincronia ainda estiver incorreta, tente recalibrar.
- Caso você ainda esteja tendo problemas ou queira obter mais informações sobre a calibração ideal, visita a página **www.dancecentral.com**!

A/V SETTINGS (CONFIGURAÇÕES DE ÁUDIO E VÍDEO)

SURROUND SOUND (SOM SURROUND) Ativar ou desativar o Surround Sound.

VIDEO OVERSCAN (OVERSCAN DE VIDEO) Em algumas TVs, você poderá ver uma margem preta em torno da tela. Ative ou desative Video Overscan se você sentir que o *Dance Central* não está ocupando tanto espaço da tela quando deveria.

DISABLE PHOTOS (DESABILITAR FOTOS) Você fica tímido na frente de uma câmera? Ative Disable Photos para desligar o recurso Fotos do estilo livre.

CROWD VOLUME (VOLUME DA MULTIDÃO) Selecione um nível de volume, de um a cinco, o que irá determinar a intensidade do barulho da multidão.

EFFECTS VOLUME (VOLUME DOS EFEITOS) Selecione um nível de volume, de um a cinco, o que irá determinar a intensidade do barulho dos efeitos.

AUTOSAVE (SALVAR AUTOMATICAMENTE)

Desative o Autosave (Salvar automaticamente) se você preferir salvar manualmente ou reative-o para garantir que todos os movimentos épicos sejam salvos regularmente. A função Saving (Salvar) somente é suportada para o perfil ativo. As Conquistas são concedidas a todos os perfis inscritos, mas se quiser salvar seu progresso, certifique-se de que o seu seja o perfil ativo.



HELP (AJUDA)

Se você precisar de uma ajuda rápida, basta selecionar Help (Ajuda). A partir daí, você pode visualizar tutoriais sobre como usar o Break It Down (Destruir) e o Perform It! (Arrasar).

MOVIES (FILMES)

Selecione Movies (Filmes) para assistir aos filmes de abertura e de fechamento do *Dance Central* enquanto você dá um descanso aos seus pés.

CREDITS (CRÉDITOS)

Verifique os Credits (Créditos) para descobrir sobre a bela equipe que criou o *Dance Central!*

BUY NEW DANCES (COMPRE NOVAS DANÇAS)

Selecione Buy New Dances (Compre novas danças) no menu principal para obter novas músicas para o *Dance Central* por meio do Xbox LIVE Marketplace. Volte com frequência para obter as últimas faixas para download apresentando coreografias novíssimas e exclusivas! Para fazer download de novas coreografias, você precisa estar conectado ao Xbox LIVE.



XBOX LIVE

Xbox LIVE® é o serviço de jogo e entretenimento online do Xbox 360®. Basta conectar o console ao seu serviço de Internet banda larga e ingressar gratuitamente. Você pode obter demos de jogos gratuitos e acesso instantâneo a filmes HD (vendidos separadamente). Com o Kinect, você pode controlar os filmes HD com um aceno. Atualize para uma Assinatura Xbox LIVE Gold para jogar online com amigos do mundo inteiro e muito mais. O Xbox LIVE é a sua conexão com mais jogos, entretenimento e diversão. Visite **www.xbox.com/live** para saber mais.

CONEXÃO

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite **www.xbox.com/live**.

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas flexíveis e fáceis de usar permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças podem ter acesso, com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo classificado para adultos. Aprove quem da família pode interagir com outras pessoas online e como fazê-lo com o serviço Xbox LIVE, e estabeleça limites de tempo para os jogos. Para obter mais informações, acesse **www.xbox.com/familysettings**.

PLACAR DE LÍDERES DO XBOX LIVE

Verifique os placares de líderes para comparar sua classificação com o resto do mundo! As conquistas divulgadas nos placares de líderes são conseguidas no Perform It! (Arrasar). As conquistas conseguidas no modo No Flashcard (Fichas desativadas) são marcadas especialmente nos placares de líderes.

*Os serviços disponíveis no Xbox LIVE podem variar de acordo com a região. Acesse www.xbox.com/live e veja quais serviços estão disponíveis no seu país.

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR XBOX

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite **www.xbox.com**

Este documento é fornecido na forma em que se encontra. As informações e os pontos de vista expressos neste documento, incluindo URLs e outras referências a sites na Internet podem ser alterados sem aviso prévio. Você assume o risco de usá-los. Alguns exemplos representados no presente são fornecidos somente com fins de ilustração e são fictícios. Nenhuma associação ou conexão com fatos reais é pretendida ou deve ser deduzida.

Este documento não fornece qualquer direito legal a qualquer propriedade intelectual a qualquer produto da Microsoft. Você pode copiar e usar este documento para seus objetivos de referência interna.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Os logotipos da Microsoft, Kinect, do Xbox, Xbox 360 e Xbox LIVE são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft. Desenvolvido pela Harmonix Music Systems, Inc. Os logotipos da Harmonix Music Systems, Inc. e da Harmonix são marcas comerciais da Harmonix Music Systems, Inc. Todas as outras marcas registradas são de seus respectivos proprietários.

© 2010 Harmonix Music Systems, Inc. Todos os direitos reservados. Dance Central e todos os títulos e logotipos relacionados são marcas comerciais da Harmonix Music Systems, Inc., uma empresa da MTV Networks. Dance Central foi desenvolvido pela Harmonix Music Systems, Inc. MTV, MTV Games e todos os títulos e logotipos relacionados são marcas comerciais da MTV Networks, uma divisão da Viacom International Inc. Todas as outras marcas são propriedade de seus respectivos donos. Há pedidos de patentes pendentes nos EUA.

www.dancecentral.com

Para ver os créditos às pessoas que trabalharam no jogo, acesse **www.dancecentral.com/credits.**

Garantia limitada para software de jogo Xbox (“Game”) adquirido no Brasil

Garantia

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

Exercício da Garantia

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

Limitações

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

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

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

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

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

⚠ Jogando com o Kinect de forma segura

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

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

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

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

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

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

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

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

Consulte mais informações no guia para jogar de modo saudável (em inglês), em **www.xbox.com**.