

XBOX 360



**XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL
WITH FORCE FEEDBACK
VOLANT SANS FIL XBOX 360
À RETOUR DE FORCE
VOLANTE DE CARRERAS INALÁMBRICO
CON FORCE FEEDBACK XBOX 360**

 **XBOX 360**

Part Number X12-35437-01

Xbox 360 Wireless Racing Wheel with Force Feedback



2 English

17 Français

33 Español

English

Thanks for choosing the Xbox 360 Wireless Racing Wheel with Force Feedback. The racing wheel provides high performance through a combination of force feedback and authentic automotive details.

Your new racing wheel offers:

- 2.4-GHz wireless technology with 9-meter (30-foot) range.
- A 10-inch steering wheel.
- Integrated headset port.
- Assignable controls (including controls normally accessed through the Xbox 360 Controller).

The racing wheel is for use with the Xbox 360™ video game and entertainment system. To customize the racing wheel's performance in a specific game, see the documentation that came with your game.

To enhance your experience with the racing wheel, try the Xbox 360 Rechargeable Battery Pack and the Xbox 360 Quick Charge Kit.

⚠ WARNING

Before using this product, read this manual and the Xbox 360 console manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, go to www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support (see "If You Need More Help").

The limited warranty covering this product is contained in the Xbox 360 Warranty manual (Volume 2) and is available online at www.xbox.com/support.

- 3 ⚠ Photosensitive Seizures
- 4 ⚠ Musculoskeletal Disorders
- 4 Select a Location for Your Racing Wheel
- 5 ⚠ Set Up Your Racing Wheel
- 12 ⚠ Using Your Racing Wheel
- 13 Cleaning Your Racing Wheel
- 13 Troubleshooting
- 14 ⚠ If You Need More Help
- 14 ⚠ For Customers in the United States
- 15 ⚠ For Customers in Canada

▲ PHOTOSENSITIVE SEIZURES

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

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

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:

- Sit farther from the TV screen.
- Use a smaller TV screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

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

▲ MUSCULOSKELETAL DISORDERS

Use of game controllers, keyboards, mice, or other electronic input devices may be linked to serious injuries or disorders.

When playing video games, as with many activities, you may experience occasional discomfort in your hands, arms, shoulders, neck, or other parts of your body. However, if you experience symptoms such as persistent or recurring discomfort, pain, throbbing, aching, tingling, numbness, burning sensation, or stiffness, **DO NOT IGNORE THESE WARNING SIGNS. PROMPTLY SEE A QUALIFIED HEALTH PROFESSIONAL**, even if symptoms occur when you are not playing a video game. Symptoms such as these can be associated with painful and sometimes permanently disabling injuries or disorders of the nerves, muscles, tendons, blood vessels, and other parts of the body. These musculoskeletal disorders (MSDs) include carpal tunnel syndrome, tendonitis, tenosynovitis, vibration syndromes, and other conditions.

While researchers are not yet able to answer many questions about MSDs, there is general agreement that many factors

may be linked to their occurrence, including medical and physical conditions, stress and how one copes with it, overall health, and how a person positions and uses their body during work and other activities (including playing a video game). Some studies suggest that the amount of time a person performs an activity may also be a factor.

Some guidelines that may help you work and play more comfortably and possibly reduce your risk of experiencing an MSD can be found in the Healthy Gaming Guide at www.xbox.com. These guidelines address topics such as:

- Positioning yourself to use comfortable, not awkward, postures.
- Keeping your hands, fingers, and other body parts relaxed.
- Taking breaks.
- Developing a healthy lifestyle.

If you have questions about how your own lifestyle, activities, or medical or physical condition may be related to MSDs, see a qualified health professional.

SELECT A LOCATION FOR YOUR RACING WHEEL

The racing wheel can be lap or table mounted. If you mount the racing wheel to a table, make sure that it does not fall.

Arrange all cables and cords so that people and pets are not likely to trip over or accidentally pull on them as they move

around or walk through the area. When the racing wheel is not in use, you may need to disconnect all cables and cords to keep them out of the reach of children and pets. Do not allow children to play with cables and cords.

SET UP YOUR RACING WHEEL



Before you can use your racing wheel with your Xbox 360 console, you need to:

- Install the racing wheel software on your Xbox 360 console.
- Connect the pedal base to the racing wheel.
- If table mounting is desired, attach the table clamp to a table and attach the racing wheel to the clamp.
- Connect the racing wheel's AC power cord to a standard wall outlet or insert batteries. The racing wheel uses only the AA battery pack with AA disposable batteries (provided) or, alternately, the Xbox 360 Rechargeable Battery Pack (sold separately).
- Introduce the racing wheel to the console by wirelessly connecting the two.

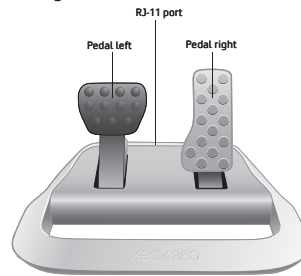
Install the Racing Wheel Software on Your Console

Your console needs a system update before you can use it with the racing wheel.

To update your console:

- 1 Turn on your console and load the supplied software disc. The update will install automatically.
- 2 When the installation confirmation message appears, remove the disc and begin setting up your new hardware.

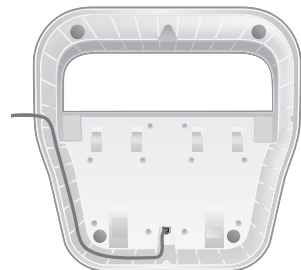
Connect the Pedal Base to the Racing Wheel



To connect the pedal base to the racing wheel, connect one end of the RJ-11 cable to the RJ-11 port on the pedal base and the other end to the port on the back of the racing wheel.



To streamline your system's appearance, thread both the RJ-11 cable and the power cord (if used) through the cable-management area on the underside of the pedal base.

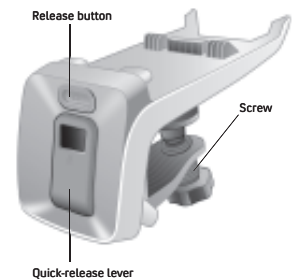


NOTE

The racing wheel requires a straight-through RJ-11 cable (included). Do not use a crossover RJ-11 cable with the racing wheel.

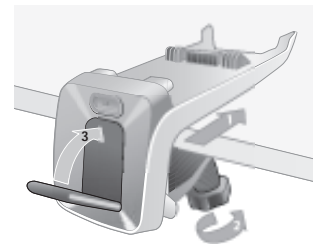
Attach the Table Clamp

The racing wheel can be used for either lap or table mounting. The table clamp stabilizes the wheel during gameplay—especially convenient when force feedback is engaged.



To attach the table clamp:

- 1 Loosen the clamp's screw and make sure the quick-release lever on the front of the clamp is open (not pressed flat), then slide the clamp onto the edge of your table. Take care not to pinch your fingers.
- 2 Hand-tighten the screw until the fit is snug. Do not overtighten the screw, as this may damage the table surface.
- 3 Push the quick-release lever flat.



To move the clamp to another location, pull the quick-release lever, loosen the screw, and slide the clamp off the table.

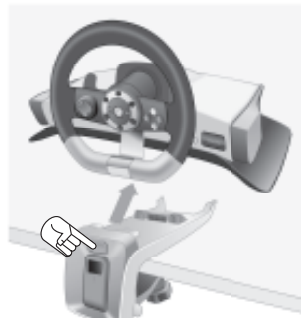
Attach the Racing Wheel to the Clamp

To attach the racing wheel to the table clamp, angle it toward you so that the guide pins on the clamp fit into the corresponding sockets on the base of the racing wheel. Take care not to pinch your fingers.

Once aligned, press down on the back of the racing wheel until it clicks into place.



To release the racing wheel from the clamp, press the release button and lift the racing wheel from the clamp's guide pins, back-end first.



Connect to Power

To connect the racing wheel to power, either connect the AC power supply to a standard wall outlet, or insert batteries (provided). While connected to AC power, your racing wheel will continue to use wireless signals for gameplay.

Connect to power by completely inserting the power supply cord into the power input on the back of the racing wheel until it stops. Connect the AC power cord into the power supply until it stops, then connect the power cord to a standard wall outlet.

⚠ Electrical Safety

As with many other electrical devices, failure to take the following precautions can result in serious injury or death from electric shock or fire or damage to the racing wheel.

If you use AC power, select an appropriate power source:

- The racing wheel's power input is 24V DC @ 1A. Use only the power supply and AC power cord that came with your racing wheel or that you received from an authorized repair center.
- Do not use nonstandard power sources, such as generators or inverters, even if the voltage and frequency appear acceptable. Only use AC power provided by a standard wall outlet.

To avoid damaging the AC power cord:

- Protect the cord from being pinched or sharply bent, particularly where it connects to the power outlet and the racing wheel.
- Do not jerk, knot, sharply bend, or otherwise abuse the power cord.
- Do not expose the power cord to sources of heat.
- When disconnecting the power cord or power supply, pull on the plug—do not pull on the cord.

If the power cord becomes damaged in any way, stop using it immediately and contact Xbox Customer Support for a replacement.

Unplug your racing wheel's power cord during lightning storms or when unused for long periods of time.

Insert Batteries

⚠ Disposable Battery Safety

Improper use of batteries may result in battery fluid leakage, overheating, or explosion. Risk of fire if batteries are replaced by an incorrect type. Released battery fluid is corrosive and may be toxic. It can cause skin and eye burns, and is harmful if swallowed. To reduce the risk of injury:

- Keep batteries out of reach of children.
- Do not heat, open, puncture, mutilate, or dispose of batteries in fire.
- Use only alkaline batteries, type AA (LR6).
- Do not mix new and old batteries.
- Remove the batteries if they are worn out or before storing your racing wheel

for an extended period of time. Do not leave batteries in the AA battery pack when it is not installed in the racing wheel.

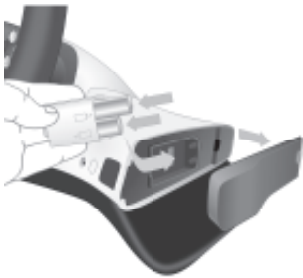
- If a battery leaks, remove all batteries, taking care to keep the leaked fluid from touching your skin or clothes. If fluid from the battery comes into contact with skin or clothes, flush skin with water immediately. Before inserting new batteries, thoroughly clean the battery compartment with a damp paper towel, or follow the battery manufacturer's recommendations for cleanup.
- Dispose of batteries in accordance with local and national disposal regulations (if any).

Insert batteries according to the instructions provided below.

If you use your racing wheel with an Xbox 360 Rechargeable Battery Pack, see the manual that came with the battery pack for important safety information about the use of the battery pack.

To insert batteries into the racing wheel AA battery pack:

- 1 Remove the battery cover from the base of the racing wheel.
- 2 Press the tab on the top of the AA battery pack and pull down to detach it from the racing wheel.



- 3 Insert two new AA (LR6) batteries with their positive (+) and negative (-) ends positioned as shown on the underside of the battery pack. For best performance, AA rechargeable batteries are not recommended.
- 4 Slide the AA battery pack back into place on the controller and push in to lock.
- 5 Replace the battery cover.

NOTE

To avoid pinching your fingers when inserting, push only on the flat surface of the battery pack.

Remove Batteries Aboard Aircraft

Before packing the racing wheel in luggage that will be checked on an aircraft, remove any batteries from the racing wheel. The racing wheel can transmit radio frequency (RF) energy, much like a cellular telephone, whenever batteries are installed.

NOTES

- If you use batteries instead of the power supply, force feedback will not be active.
- If you're using the Xbox 360 Rechargeable Battery Pack, the racing wheel will charge your battery pack whenever the battery pack and the AC power supply are both connected. Charging will not interfere with force feedback.

Connect Your Racing Wheel

Up to four racing wheels can be actively connected to a console at one time. Each connected racing wheel gets a quadrant on the Ring of Light. Before you can connect a racing wheel, at least one quadrant must be free (unlit). To disconnect a racing wheel, press and hold the Xbox Guide button for three seconds, and then turn it off.

To connect your racing wheel to your console:

- 1 Press and hold down the Xbox Guide button or the Start button until the racing wheel turns on.



- 2 If your console is not on, press the power button to turn on the console.



- 3 Press and release the connect button on the console.



- 4 Press and release the connect button on the racing wheel.



- 5 After the Ring of Light (on the console and on the racing wheel) spins and flashes once, the racing wheel is connected. The quadrant that remains lit indicates the racing wheel's position.



Turn Your Console and Racing Wheel On

To turn your console and racing wheel on, press and hold the Xbox Guide button or the Start button.

Turn Your Console and Racing Wheel Off

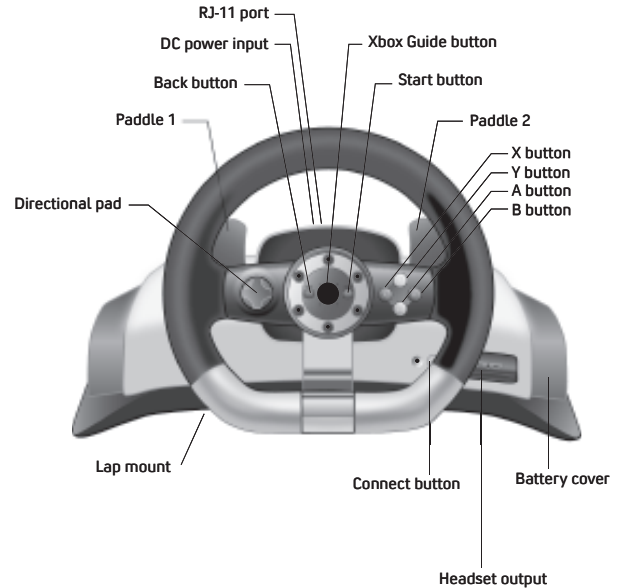
To turn your console and racing wheel off, press and hold the Xbox Guide button on your racing wheel for three seconds. Then select whether you want to turn off just your racing wheel or both your racing wheel and your console. (Selecting the console will turn off the console and all connected racing wheels.)

To turn off your console only, press the power button on your console.

NOTES

- When you turn off your console, your racing wheel will still be connected the next time you turn it on.
- Your racing wheel is connected to only one console at a time. You can connect to a new console at any time, but your connection to the previously connected console will be lost.
- The racing wheel works only within 9 meters (30 feet) of the console. Objects between the racing wheel and the console can reduce this range.
- If you use batteries instead of the power supply, force feedback will not be active.
- If you're using the Xbox 360 Rechargeable Battery Pack, the racing wheel will charge your battery pack whenever the battery pack and the AC power supply are both connected. Charging will not interfere with force feedback.

USING YOUR RACING WHEEL



Xbox Guide Button

The Xbox Guide button in the center of your racing wheel puts the Xbox 360 experience at your fingertips. Press the Xbox Guide button to turn your console on. Once on, pressing the Xbox Guide button gives you immediate access to the Xbox Guide. To turn off your console, press and hold the Xbox Guide button for three seconds and confirm your selection.

Ring of Light

Composed of four quadrants, the Ring of Light surrounds the Power button on the console and the Xbox Guide button on the racing wheel. When you connect a racing wheel to your console, it is assigned a specific quadrant, which glows green to indicate the controller's number and position. Each

subsequent racing wheel connected to the console (up to four) is assigned an additional quadrant.

Controls

The racing wheel offers a total of nine controls: a directional pad (D-pad), A, B, X, Y, Start, Back, Paddle 1, and Paddle 2. By default, these controls mirror the corresponding controls on an Xbox 360 Controller, but each may be re-assigned to an alternate function.

To learn about control mapping for a specific game, see the documentation that came with the game.

⚠ Caution

When turning the wheel all the way left or right, don't try to push the wheel past the limits of its rotation. Applying excessive force after the wheel stops won't make it turn any farther, and you could pull the racing wheel out of position in doing so.

Pedals

The pedal base supports two pedals: right (gas) and left (brake). Your heels will hold the pedal base in place, but you can also set the base squarely against a supporting object or a wall.

Expansion Port

The expansion port (with 2.5-mm audio connector) on your racing wheel lets you connect expansion devices like the Xbox 360 Headset (sold separately) to your racing wheel. For more information, see the instruction manual for your expansion device. The racing wheel is also compatible with the Xbox 360 Wireless Headset (sold separately).

⚠ Hearing Loss

Extended exposure to high volumes when using a headset may result in temporary or permanent hearing loss. Some unapproved third-party headsets may produce higher sound levels than approved Xbox 360 Headsets.

CLEANING YOUR RACING WHEEL

Clean only with a dry or slightly damp cloth. Using cleaning solutions may damage your racing wheel.

TROUBLESHOOTING

If you encounter problems, try the possible solutions provided below.

Racing Wheel Does Not Work

Turn on the racing wheel by pressing the Xbox Guide Button or the Start button and connect the racing wheel to your console. If console lights spin longer than 15 seconds when connecting:

- Move the racing wheel closer to the console.
- Make sure the AC power cord is plugged in or, if you're using batteries, that the batteries are fresh.
- Keep the console and racing wheel at least three feet away from large metal objects, such as file cabinets and refrigerators.
- Metallic decorations or stickers on the console or racing wheel can interfere with racing wheel performance. Remove decorations and try connecting again.
- Make sure the front of the console is positioned in the direction of the racing wheel and away from nearby walls.
- Cordless phones (2.4 GHz), wireless LANs, wireless video transmitters, microwave ovens, some mobile/cell phones, and Bluetooth headsets can interfere with the operation of the racing wheel. Turn these off or unplug them and retry connecting.
- If you're using batteries and nothing else works, turn off your console, remove and reinsert the AA batteries or Xbox 360 Rechargeable Battery Pack into the racing wheel, and then repeat the steps given in "Connect Your Racing Wheel."

IF YOU NEED MORE HELP

Go to www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support:

- United States and Canada:
1-800-4MY-XBOX (1-800-469-9269)
TTY users: 1-866-740-XBOX (1-866-740-9269)
- Mexico: 001-866-745-83-12
(TTY users: 001-866-251-26-21)
- Colombia: 01-800-912-1830
- Brazil: 0800-891-9835
- Chile: 1230-020-6001

Do not take your Xbox 360 console or its accessories to your retailer for repair or service unless instructed to do so by an Xbox Customer Support representative.

⚠ Do Not Attempt Repairs

Do not attempt to take apart, service, or modify the Xbox 360 console, power supply, or its accessories in any way. Doing so could present the risk of serious injury or death from electric shock or fire, and for safety reasons it will void your warranty.

Disposal of Waste Electrical and Electronic Equipment

This symbol means that the disposal of this product may be regulated. Disposal with household waste may therefore be restricted. It is your responsibility to comply with applicable recycling law or regulations pertaining to electrical and electronic waste. Separate collection and recycling will help to conserve natural resources and prevent potential negative consequences for human health and the environment, which inappropriate disposal could cause due to the possible presence of hazardous substances in electrical and electronic equipment. For more information about where to drop off your electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product.



FOR CUSTOMERS IN THE UNITED STATES

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- 1 This device may not cause harmful interference
- 2 This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Trade Name: Microsoft Corp.
Responsible Party: Microsoft Corporation
Address: One Microsoft Way
 Redmond, WA
 98052 U.S.A.
Telephone No.: (800) 4MY-XBOX

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful

interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Caution: Any changes or modifications made on the system not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

⚠ Caution

Exposure to Radio Frequency Radiation

To comply with FCC RF exposure compliance requirements, this device must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

FOR CUSTOMERS IN CANADA

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This device complies with RSS 210 of Industry Canada (IC).

Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of this device.

⚠ Caution

Exposure to Radio Frequency Radiation

The installer of this radio equipment must ensure that the antenna is located or pointed such that it does not emit RF field in excess of Health Canada limits for the general population; consult Safety Code 6, obtainable from Health Canada's website at www.hc-sc.gc.ca/rpb.

COPYRIGHT

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice. Unless otherwise noted, the example companies, organizations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places, and events depicted herein are fictitious, and no association with any real company, organization, product, domain name, e-mail address, logo, person, place, or event is intended or should be inferred. Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user. Without limiting the rights under copyright, no part of this document may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise), or for any purpose, without the express written permission of Microsoft Corporation.

Microsoft may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Microsoft, the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

© 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Volant sans fil Xbox 360 à retour de force



Français

Merci d'avoir choisi le volant sans fil Xbox 360 à retour de force. Le volant assure une haute performance grâce à une combinaison de retour de force et de détails automobiles authentiques.

Votre nouveau volant vous offre :

- Technologie sans fil de 2,4 GHz avec une portée de 9 mètres (30 pieds).
- 25 cm (10 pouces) de diamètre.
- Prise casque intégrée.
- Commandes affectables (y compris les commandes généralement prises en charge par la manette Xbox 360).

Le volant fonctionne avec la console de jeu et de loisirs Xbox 360™. Pour personnaliser la performance du volant en fonction d'un jeu particulier, consultez la documentation de votre jeu.

Pour profiter pleinement de votre volant, essayez la batterie rechargeable Xbox 360 et le kit de chargement rapide Xbox 360.

⚠ AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, lisez le présent guide et les guides de la console Xbox 360 pour obtenir toute information relative à la sécurité et à la santé. Conservez tous les guides pour consultation ultérieure. Pour obtenir des guides de recharge, rendez-vous sur www.xbox.com/support ou composez le numéro du Service à la clientèle de Xbox (voir la section « Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire »).

La garantie limitée couvrant ce produit se trouve dans le Guide de garantie Xbox 360 (Volume 2) et est disponible en ligne sur la page www.xbox.com/support.

- 19 ⚠ Crises d'épilepsie liées à la photosensibilité
- 20 ⚠ Troubles musculo-squelettiques
- 20 Choisissez un emplacement pour votre volant
- 21 ⚠ Installation du volant
- 28 ⚠ Utilisation du volant
- 29 Nettoyage du volant
- 29 Dépannage
- 30 ⚠ Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire
- 30 ⚠ Pour les clients aux États-Unis
- 31 ⚠ Pour les clients au Canada

▲ CRISES D'ÉPILEPSIE LIÉES À LA PHOTOSENSIBILITÉ

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Les précautions suivantes peuvent réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible :

- S'asseoir loin de l'écran de télévision.
- Utiliser un écran de télévision de petite taille.
- Jouer dans une pièce bien éclairée.
- Éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

▲ TROUBLES MUSCULO-SQUELETTIQUES

Il est possible que l'utilisation de manettes de jeu, de claviers, de souris ou d'autres périphériques d'entrée électroniques entraîne de graves blessures ou troubles.

Comme pour de nombreuses activités, il est possible que vous ressentiez occasionnellement de l'inconfort dans vos mains, vos bras, vos épaules, votre cou ou d'autres parties de votre corps en jouant à des jeux vidéo. Cependant, si vous ressentez de façon persistante ou récurrente un inconfort, une douleur, un élancement, des picotements, un engourdissement, une sensation de brûlure ou une raideur, N'IGNOREZ PAS CES SIGNES AVANT- COUREURS. CONSULTEZ RAPIDEMENT UN PROFESSIONNEL DE LA SANTÉ QUALIFIÉ, même si les symptômes surviennent lorsque vous ne jouez pas à un jeu vidéo. De tels symptômes peuvent être associés à de douloureux, et parfois permanents, troubles et maladies affectant les nerfs, les muscles, les tendons, les vaisseaux sanguins et d'autres parties du corps. Ces troubles musculo-squelettiques (TMS) comprennent, entre autres, le syndrome du canal carpien, la tendinite, la téno-synovite et le syndrome vibratoire.

Les chercheurs ne sont pas encore en mesure de répondre à de nombreuses

questions sur les TMS, mais ils s'entendent généralement pour dire que de nombreux facteurs peuvent contribuer à leur apparition, y compris les maladies, la condition physique, le stress et la façon de le gérer, l'état de santé général, la position du corps lors du travail et des autres activités (comme les jeux vidéo). Certaines études laissent croire que la durée d'une activité est également un facteur.

Certaines directives peuvent vous aider à travailler et à jouer confortablement et possiblement à réduire le risque de souffrir d'un TMS. Elles se trouvent dans le Guide sur la façon saine de jouer, disponible sur www.xbox.com. Parmi ces directives, notons les suivantes :

- Adoptez des positions confortables.
 - Assurez-vous de détendre vos mains, vos doigts et les autres parties de votre corps.
 - Prenez des pauses.
 - Adoptez un mode de vie sain.
- Si vous avez des questions concernant un possible lien entre votre mode de vie, vos activités, votre état de santé ou votre condition physique et les TMS, consultez un professionnel de la santé qualifié.

CHOISISSEZ UN EMPLACEMENT POUR VOTRE VOLANT

Le volant peut être installé sur les genoux ou sur une table. Si vous installez le volant sur une table, assurez-vous qu'il ne tombe pas.

Placez tous les câbles et les cordons de façon à ce que les personnes et les animaux qui se déplacent à cet endroit ne

trébuchent pas dessus ou ne les accrochent accidentellement. Lorsque le volant n'est pas utilisé, pensez à débrancher tous les câbles et cordons pour les garder hors de la portée des enfants et des animaux. Ne laissez pas les enfants jouer avec les câbles et les cordons.

INSTALLATION DU VOLANT



Avant d'utiliser votre volant avec votre console Xbox 360, procédez comme suit :

- Installez le logiciel du volant sur votre console Xbox 360.
- Connectez le pédalier au volant.
- Si vous préférez l'installation sur table, fixez le support sur une table et fixez le volant au support de table.
- Branchez le cordon d'alimentation secteur du volant dans une prise murale standard ou insérez des piles. Le volant ne fonctionne qu'avec la batterie LR6 composée de piles AA jetables (fournies) ou avec la batterie rechargeable Xbox 360 (vendue séparément).
- Branchez le volant à la console par une connexion sans fil.

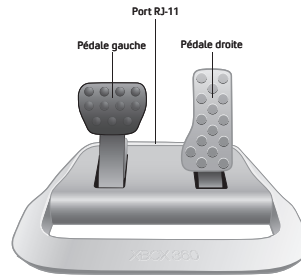
Installation du logiciel du volant sur la console

Vous devez mettre à jour votre console avant de l'utiliser avec le volant.

Pour mettre à jour votre console :

- 1 Allumez votre console et insérez le disque fourni. La mise à jour sera effectuée automatiquement.
- 2 Lorsque le message de confirmation s'affiche, retirez le disque et commencez à installer votre nouveau matériel.

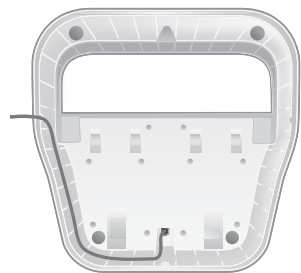
Connexion du pédalier au volant



Pour connecter le pédalier au volant, branchez une extrémité du connecteur RJ-11 dans le port RJ-11 du pédalier et branchez l'autre extrémité dans le port situé à l'arrière du volant.



Pour améliorer l'apparence de votre système, faites passer le connecteur RJ-11 et le cordon d'alimentation (s'il y a lieu) dans la zone de fixation des câbles qui se trouve sous le pédalier.

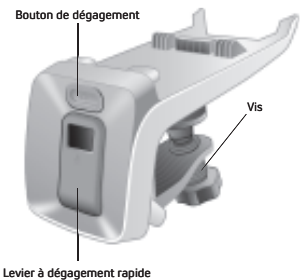


REMARQUE

Le volant requiert un câble RJ-11 droit (fourni). N'utilisez pas de câble RJ-11 croisé avec le volant.

Fixation du support de table

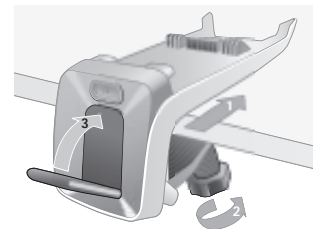
Le volant peut être installé sur les genoux ou sur une table. Le support de table stabilise le volant pendant le jeu, ce qui s'avère particulièrement pratique lorsque le retour de force est activé.



Lever à dégagement rapide

Pour fixer le support de table :

- 1 Desserrez la vis du support et assurez-vous que le levier à dégagement rapide situé sur le devant est ouvert (position relevée), puis glissez le support sur le bord de votre table. Évitez de vous pincer les doigts.
- 2 Serrez la vis à la main jusqu'au bout. Ne serrez pas trop la vis car cela risquerait d'endommager la surface de la table.
- 3 Poussez le levier à dégagement rapide afin qu'il soit à plat.

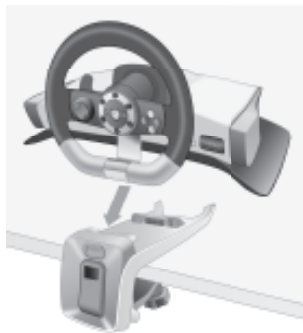


Pour déplacer le support de table, tirez sur le levier à dégagement rapide, desserrez la vis et enlevez le support de la table.

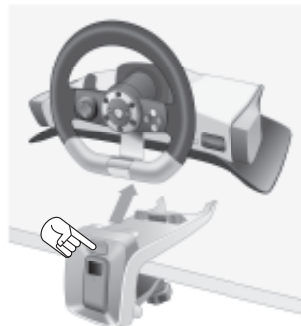
Fixation du volant au support de table

Pour fixer le volant au support de table, inclinez-le vers vous de façon à ce que les tiges de guidage du support de table soient alignées avec les cavités correspondantes situées sur la base du volant. Évitez de vous pincer les doigts.

Appuyez ensuite sur l'arrière du volant jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



Pour détacher le volant du support de table, appuyez sur le bouton de dégagement et soulevez le volant pour le dégager des tiges de guidage, en commençant par la partie arrière.



Alimentation du volant

Pour alimenter le volant, branchez le bloc d'alimentation dans une prise murale standard ou insérez des piles (fournies). Même branché à une source d'alimentation secteur, votre volant continue d'utiliser des signaux sans fil pour le jeu.

Branchez le cordon d'alimentation en insérant complètement le connecteur du cordon d'alimentation dans la prise située à l'arrière du volant jusqu'à ce qu'il s'arrête. Branchez le cordon d'alimentation secteur dans le bloc d'alimentation jusqu'à ce qu'il s'arrête, puis branchez le cordon d'alimentation dans une prise murale standard.

⚠ Sécurité concernant l'électricité

Comme dans le cas de nombreux autres appareils électriques, si vous ne prenez pas les précautions suivantes, vous risquez de vous blesser gravement ou de décéder des suites d'une commotion ou d'un incendie électrique ou d'endommager votre volant.

Si vous utilisez du courant alternatif, sélectionnez une source d'alimentation appropriée :

- L'alimentation du volant est de 24 V CC à 1A. N'utilisez que le bloc d'alimentation et le cordon d'alimentation secteur fournis avec votre volant ou reçus d'un centre de réparation autorisé.
- N'utilisez pas des sources d'alimentation non standard, telles que des génératrices ou des onduleurs, même si la tension et la fréquence semblent acceptables. N'utilisez que du courant alternatif fourni par une prise murale standard.

Pour éviter d'endommager le cordon d'alimentation secteur :

- Protégez le cordon pour éviter qu'il ne soit pincé ou plié, particulièrement aux endroits où il se connecte à la prise de courant et au volant.
- Évitez de tirer d'un coup sec sur le cordon d'alimentation, de le nouer, de le plier en deux et de l'abîmer.
- N'exposez pas le cordon d'alimentation à des sources de chaleur.
- Lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation ou le bloc d'alimentation, tirez sur la fiche et non sur le cordon.

Si le cordon d'alimentation est endommagé de quelque façon que ce soit, cessez immédiatement de l'utiliser et prenez contact avec le Service à la clientèle de Xbox pour le remplacer.

Débranchez le cordon d'alimentation de votre volant pendant les orages électriques ou lorsque vous comptez ne pas l'utiliser pendant une longue période.

Insertion des piles

⚠ Sécurité concernant les piles jetables

Une utilisation inappropriée des piles risque de provoquer une fuite de liquide, surchauffe ou explosion. Attention au risque d'incendie si le type de piles utilisé est incorrect. Le liquide de pile est corrosif, voire toxique. Il peut provoquer des brûlures aux yeux ou à la peau et est nocif s'il est avalé. Pour réduire le risque de blessure :

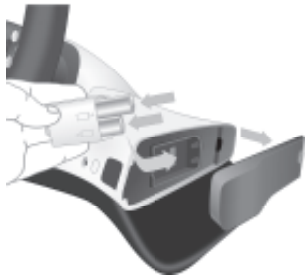
- Gardez les piles hors de la portée des enfants.
- Vous ne devez jamais chauffer, ouvrir, perforer ou mutiler les piles ni les jeter dans un feu.
- N'utilisez que des piles alcalines, de type AA (LR6).
- Ne mélangez pas de nouvelles et d'anciennes piles.
- Enlevez les piles si elles sont usées ou si vous comptez ne pas utiliser votre volant pendant une longue période. Ne laissez pas les piles dans la batterie LR6 lorsqu'elle n'est pas installée dans le volant.
- En cas de fuite, retirez toutes les piles immédiatement en prenant soin d'éviter tout contact avec la peau ou les vêtements. Si le liquide de la pile entre en contact avec la peau ou les vêtements, rincez immédiatement la peau à eau vive. Avant d'insérer de nouvelles piles, nettoyez à fond le compartiment à piles à l'aide d'une serviette de papier humide ou suivez les recommandations du fabricant de la pile.
- Jetez les piles conformément aux normes locales et nationales en matière de gestion des déchets (s'il y a lieu).

Insérez les piles en respectant les instructions ci-dessous.

Lorsque vous utilisez votre volant avec une batterie rechargeable Xbox 360, consultez le manuel de la batterie pour obtenir des informations importantes sur son utilisation.

Pour insérer les piles dans la batterie LR6 du volant :

- 1 Enlevez le couvercle de la batterie qui se trouve sur la base du volant.
- 2 Enfoncez le bouton sur le dessus de la batterie LR6 et tirez celle-ci vers le bas pour la retirer du volant.



- 3 Insérez deux piles AA (LR6) neuves en respectant la polarité (+ et -) indiquée à l'intérieur de la batterie. Pour de meilleurs résultats, les piles AA rechargeables sont déconseillées.
- 4 Remettez la batterie LR6 dans la manette et enfoncez-la pour l'immobiliser.
- 5 Remettez en place le couvercle de la batterie.

REMARQUE

Pour éviter de pincer vos doigts lors de l'insertion, ne poussez que sur la surface plane de la pile.

⚠ Retirez les piles avant de monter à bord d'un aéronef

Avant de ranger le volant dans des bagages qui seront enregistrés, retirez les piles du volant. À l'instar d'un téléphone cellulaire, le volant peut émettre de l'énergie radiofréquence (RF) lorsque des piles sont en place.

REMARQUES

- Si vous utilisez des piles au lieu du bloc d'alimentation, le retour de force ne sera pas activé.
- Si vous utilisez la batterie rechargeable Xbox 360, le volant la rechargera chaque fois qu'elle sera connectée en même temps que le bloc d'alimentation secteur. La recharge ne nuira pas au retour de force.

Connexion du volant

Jusqu'à quatre volants peuvent être connectés activement à une console en même temps. Chaque volant connecté se voit attribuer un quadrant sur l'Anneau de lumière. Pour que vous puissiez connecter un volant, au moins un des quadrants doit être libre (éteint). Pour déconnecter un volant, appuyez sur la touche Guide Xbox et maintenez-la enfoncée pendant trois secondes, puis éteignez le volant.

Pour connecter votre volant à votre console :

- 1 Appuyez sur la touche Guide Xbox ou sur la touche Start et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que le volant s'allume.



- 2 Si votre console n'est pas allumée, appuyez sur le bouton d'alimentation pour l'allumer.



- 3 Appuyez sur le bouton de connexion de la console et relâchez-le.



- 4 Appuyez sur le bouton de connexion du volant et relâchez-le.



- 5 Lorsque l'Anneau de lumière (de la console et du volant) tourne et clignote une fois, le volant est connecté. Le quadrant qui demeure allumé indique la position du volant.



Mise sous tension de la console et du volant

Pour allumer votre console et votre volant, appuyez sur la touche Guide Xbox ou sur la touche Start et maintenez-la enfoncée.

Mise hors tension de la console et du volant

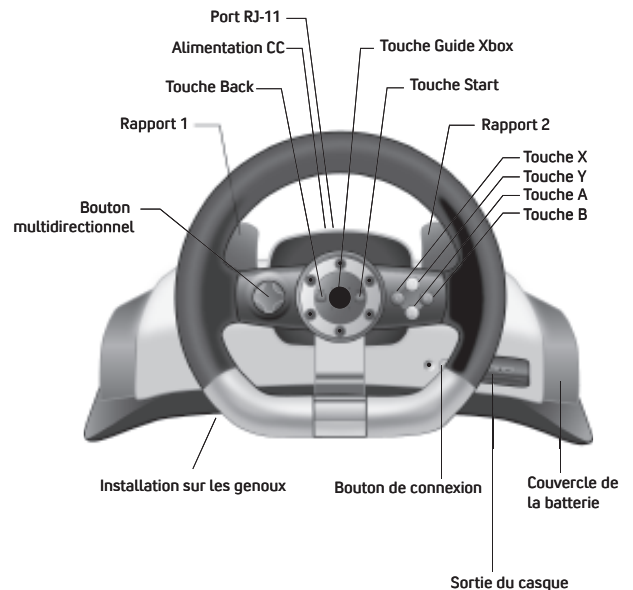
Pour éteindre votre console et votre volant, appuyez sur la touche Guide Xbox de votre volant et maintenez-la enfoncée pendant trois secondes. Décidez ensuite si vous souhaitez éteindre seulement votre volant ou votre volant et votre console. (En sélectionnant la console, vous éteignez la console et tous les volants qui y sont connectés.)

Pour éteindre votre console uniquement, appuyez sur le bouton d'alimentation de la console.

REMARQUES

- Lorsque vous éteignez la console, votre volant demeure connecté pour utilisation future.
- Votre volant ne peut être connecté qu'à une seule console à la fois. Vous pouvez vous connecter à une nouvelle console à tout moment, mais votre connexion à la console connectée précédemment sera perdue.
- Le volant fonctionne seulement à une distance maximale de 9 mètres (33 pieds) de la console. Les objets se trouvant entre le volant et la console risquent de réduire cette portée.
- Si vous utilisez des piles au lieu du bloc d'alimentation, le retour de force ne sera pas activé.
- Si vous utilisez la batterie rechargeable Xbox 360, le volant la rechargera chaque fois qu'elle sera connectée en même temps que le bloc d'alimentation secteur. La recharge ne nuira pas au retour de force.

UTILISATION DU VOLANT



Touche Guide Xbox

La touche Guide Xbox située au centre de votre volant vous permet de vivre l'expérience Xbox 360 d'un simple toucher du doigt. Appuyez sur la touche Guide Xbox pour allumer votre console. Lorsqu'elle est allumée, vous pouvez accéder immédiatement au Guide Xbox en appuyant sur la touche Guide Xbox. Pour éteindre votre console, appuyez sur la touche Guide Xbox et maintenez-la enfoncée pendant trois secondes, puis confirmez votre sélection.

Anneau de lumière

L'anneau de lumière composé de quatre quadrants entoure le bouton d'alimentation de la console et la touche Guide Xbox du volant.

Lorsque vous connectez un volant à votre console, il se voit affecter un quadrant qui s'allume en vert pour indiquer son numéro et sa position. Chaque volant additionnel connecté à la console (jusqu'à quatre) se voit affecter un autre quadrant.

Commandes

Le volant comprend neuf commandes : un bouton multidirectionnel (BMD), A, B, X, Y, Start, Back, Rapport 1 et Rapport 2. Par défaut, ces commandes sont identiques aux commandes correspondantes de la manette Xbox 360, mais elles peuvent se voir attribuer une autre fonction.

Pour adapter les commandes à un jeu spécifique, consultez la documentation du jeu.

⚠ Attention

Lorsque vous tournez le volant vers la gauche ou vers la droite jusqu'au bout, ne le forcez pas au-delà des limites de sa rotation. Le fait d'appliquer une force excessive après l'arrêt du volant ne le fera pas tourner davantage et vous risqueriez d'altérer sa position.

Pédales

Le pédalier comprend deux pédales : droite (accélérateur) et gauche (frein). Vos talons tiendront le pédalier en place, mais vous pouvez aussi le placer contre un objet d'appui ou un mur.

Port d'extension

Le port d'extension de votre volant, doté d'une prise audio de 2,5 mm, vous permet de connecter des périphériques d'extension comme le casque Xbox 360 (vendu séparément) à votre volant. Pour obtenir de plus amples renseignements, consultez le guide d'utilisation du périphérique d'extension. Le volant est également compatible avec le casque sans fil Xbox 360 (vendu séparément).

⚠ Perte auditive

Une exposition prolongée à des volumes élevés lors du port d'un casque risque de provoquer une perte auditive temporaire ou permanente. Certains casques de tierce partie non approuvés peuvent engendrer des niveaux sonores plus élevés que les casques Xbox 360 approuvés.

NETTOYAGE DU VOLANT

Ne nettoyez le volant qu'avec un chiffon sec ou légèrement humide. L'utilisation d'une solution nettoyante risque d'endommager votre volant.

DÉPANNAGE

Si vous rencontrez des problèmes, essayez les solutions possibles suivantes :

Le volant ne fonctionne pas

Allumez le volant en appuyant sur la touche Guide Xbox ou sur la touche Start et connectez le volant à votre console. Si les voyants de la console tournent pendant plus de 15 secondes durant la connexion :

- Rapprochez le volant de la console.
- Assurez-vous que le cordon d'alimentation secteur est branché ou, le cas échéant, que les piles sont neuves.
- Gardez la console et le volant à une distance minimale d'un mètre des gros objets de métal comme les classeurs et les réfrigérateurs.
- Des autocollants ou décorations métalliques placés sur la console ou le volant peuvent nuire au fonctionnement du volant. Enlevez les décorations et tentez à nouveau d'effectuer la connexion.
- Assurez-vous que le devant de la console est orienté vers le volant et éloigné des murs avoisinants.
- Les téléphones sans fil de 2,4 GHz, les réseaux locaux sans fil, les émetteurs vidéo sans fil, les fours à micro-ondes, certains téléphones mobiles/cellulaires et les casques d'écoute Bluetooth peuvent nuire au fonctionnement du volant. Éteignez ou déconnectez ces appareils et réessayez la connexion.
- Si vous utilisez des piles et qu'une solution ne fonctionne, éteignez votre console, retirez les piles LR6 ou la batterie rechargeable Xbox 360 du volant et réinsérez-les, puis répétez les étapes de la section « Connexion du volant ».

SI VOUS AVEZ BESOIN D'UNE AIDE SUPPLÉMENTAIRE

Visitez la page www.xbox.com/support ou appelez le Service à la clientèle Xbox :

- États-Unis et Canada : 1-800-4MY-XBOX (1-800-469-9269)
Utilisateurs de TTY : 1-866-740-XBOX (1-866-740-9269)
- Mexique : 001-866-745-83-12 (utilisateurs de TTY : 001-866-251-26-21)
- Colombie : 01-800-912-1830
- Brésil : 0800-891-9835
- Chili : 1230-020-6001

Ne confiez pas votre console Xbox 360 ou ses accessoires à votre détaillant pour les réparations, à moins qu'un représentant du Service à la clientèle de Xbox ne vous le demande.

⚠ Ne tentez pas d'effectuer des réparations

Ne tentez pas de démonter, de réparer ou de modifier la console Xbox 360, son bloc d'alimentation ou l'un de ses accessoires de quelque façon que ce soit. Vous risqueriez de vous blesser gravement ou de décéder des suites d'une commotion ou d'un incendie électrique, et votre garantie serait annulée pour des raisons de sécurité.

Élimination des rebus de matériel électrique et électronique

Ce symbole signifie que l'élimination de ce produit peut être réglementée. Par conséquent, l'élimination avec les déchets ménagers peut être restreinte. Il vous incombe de respecter les lois et règlements en vigueur en matière de recyclage des rebus de matériel électrique et électronique. Une collecte et un recyclage distincts permettront de conserver les ressources naturelles et de prévenir d'éventuelles conséquences néfastes sur la santé humaine et l'environnement découlant de la présence possible de substances dangereuses dans le matériel électrique et électronique. Pour de plus amples renseignements sur les points de collecte des rebus de matériel électrique et électronique, veuillez communiquer avec le bureau de votre ville ou municipalité locale, votre service d'élimination des déchets ménagers ou le magasin où vous avez acheté ce produit.

**POUR LES CLIENTS AUX ÉTATS-UNIS**

Ce dispositif est conforme à la Partie 15 des règles de la FCC. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes :

- 1 Ce dispositif ne doit pas produire d'interférence nuisible
- 2 Ce dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

Nom commercial : Microsoft Corp.
Partie responsable : Microsoft Corporation
Adresse : One Microsoft Way
Redmond, WA
98052 U.S.A.
N° de téléphone : (800) 4MY-XBOX

Cet équipement a été testé et reconnu conforme aux limites d'un dispositif numérique de Classe B, conformément à la Partie 15 des règles de la FCC. Ces limites ont été définies afin d'apporter une protection suffisante contre des interférences nuisibles dans un environnement résidentiel. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des rayonnements radioélectriques et s'il n'est pas installé ni utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Il n'est toutefois pas exclu que des interférences puissent survenir dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en allumant l'équipement puis en l'éteignant, il est recommandé d'appliquer une ou plusieurs des méthodes de correction suivantes :

- Réorientez l'antenne de réception.
- Éloignez l'équipement du récepteur.
- Branchez l'équipement sur un circuit domestique différent de celui du récepteur.
- Consultez le revendeur ou un technicien spécialiste en radio/télévision pour toute aide supplémentaire.

Attention : Toute modification apportée à la console qui n'a pas été expressément approuvée par le fabricant pourrait annuler le droit d'utiliser le matériel.

Attention

Exposition à l'émission de rayonnements radioélectriques

Pour respecter les normes de la FCC en matière d'exposition à l'énergie radiofréquence, cet appareil ne doit pas être co-implanté ni utilisé conjointement avec une autre antenne ou un autre émetteur.

POUR LES CLIENTS AU CANADA

Cet appareil numérique de Classe B est conforme à la norme canadienne ICES-003.

Cet équipement se conforme à la norme RSS 210 d'Industrie Canada (IC).

L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) ce dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

Attention

Exposition à l'émission de rayonnements radioélectriques

L'installateur de cet équipement radio doit s'assurer que l'antenne est située ou orientée de façon à ne pas émettre de champ RF qui excède les limites établies par Santé Canada pour la population générale; consultez le Code de sécurité 6, lequel peut être obtenu sur le site de Santé Canada au www.hc-sc.gc.ca/rpb.

COPYRIGHT

Les informations contenues dans le présent document, y compris les URL et autres références de sites Web Internet peuvent être modifiées sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, organisations, produits, noms de domaine, adresses électroniques, logos, personnes, lieux et événements mentionnés ici à titre d'exemple sont purement fictifs et aucune association à toute(s) société, organisation, produit, nom de domaine, adresse électronique, logo, personne, lieu ou événement réel n'est intentionnelle ou volontaire. Il appartient à l'utilisateur de veiller au respect de toutes les dispositions légales applicables en matière de copyright. En vertu des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou introduite dans un système de recherche automatique, ni transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre), ou dans n'importe quel but, sans l'autorisation écrite de Microsoft Corporation.

Selon les cas, Microsoft détient des brevets (ou a déposé des demandes de brevets), ainsi que des marques, des copyrights ou autres droits de propriété intellectuelle sur les questions évoquées dans ce document. Sauf disposition contraire expressément stipulée dans un accord de licence écrit concédé par Microsoft, la communication de ce document ne confère au destinataire aucun droit sur les brevets, marques, copyrights et autres droits de propriété intellectuelle.

© 2006 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, et Les Logos Xbox et Xbox Live sont soit des marques de commerce de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Volante de carreras inalámbrico con Force Feedback Xbox 360



Español

Gracias por elegir el Volante de carreras inalámbrico con Force Feedback Xbox 360. El volante de carreras proporciona un alto desempeño a través de una combinación de fuerza de respuesta y auténticos detalles automovilísticos.

El nuevo volante de carreras ofrece:

- Tecnología inalámbrica de 2.4 GHz con un alcance de 9 metros.
- Un volante de 25.4 centímetros.
- Puerto de audífonos integrado.
- Controles asignables (que incluyen controles a los que normalmente se accede a través del Control Xbox 360).

El volante de carreras es de uso exclusivo con el sistema de videojuegos y entretenimiento Xbox 360™. Para personalizar el manejo del volante de carreras en un juego concreto, consulta la documentación incluida con el juego.

Para ampliar tu capacidad de control con el volante de carreras, prueba el Paquete de baterías recargables Xbox 360 y el Kit de carga rápida Xbox 360.

⚠️ ADVERTENCIA

Antes de utilizar este producto, lee este manual y los manuales de Xbox 360 para conocer información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para los manuales de sustitución, visita www.xbox.com/support o llama al Servicio de soporte al cliente (consulta "Si necesitas más ayuda").

La garantía limitada que cubre este producto está incluida en el Manual de garantía de Xbox 360 (volumen 2) y está disponible en www.xbox.com/support.

- 35 ⚠️ Crisis de fotosensibilidad
- 36 ⚠️ Afecciones músculoesqueléticas
- 36 Seleccionar una ubicación para el volante de carreras
- 37 ⚠️ Instalar el volante de carreras
- 44 ⚠️ Utilizar el volante de carreras
- 45 Limpiar el volante de carreras
- 45 Solución de problemas
- 46 ⚠️ Si necesitas más ayuda
- 46 ⚠️ Para los clientes de Estados Unidos
- 47 ⚠️ Para los clientes de Canadá

▲ CRISIS DE FOTOSENSIBILIDAD

Un pequeñísimo porcentaje de personas puede sufrir crisis de fotosensibilidad al exponerse a determinadas imágenes visuales, como destellos de luz o dibujos que pueden mostrarse en los videojuegos. Incluso la gente que no haya sufrido nunca crisis ni epilepsia puede padecer un trastorno que no se le haya diagnosticado y que le provoque estas "crisis de epilepsia fotosensible" mientras observa un videojuego.

Estas crisis pueden presentar diversos síntomas, como mareos, trastornos de la visión, tics de los ojos o la cara, espasmos o temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida temporal de la consciencia. Las crisis pueden causar también la pérdida de la consciencia o convulsiones que podrían provocar lesiones debidas a caídas y al impacto contra objetos cercanos.

Si notas alguno de estos síntomas, deja de jugar de inmediato y coméntaselo a tu médico. Los padres deberían comprobar o preguntar a sus hijos si padecen estos síntomas. Los niños y los adolescentes tienen más probabilidades que los adultos de sufrir estas crisis. El riesgo de crisis de epilepsia por sensibilidad a la luz puede reducirse si se observan las siguientes precauciones:

- Siéntate a una mayor distancia de la pantalla de televisión.
- Utiliza una pantalla de televisión más pequeña.
- Juega en una habitación con buena iluminación.
- No juegues cuando tengas sueño o cansancio.

Si alguno de tus familiares o tú mismo han sufrido crisis o epilepsia con anterioridad, consulta a tu médico antes de jugar.

▲ AFECCIONES MÚSCULOESQUELETALES

El uso de controles de juego, teclados, ratones u otros dispositivos de entrada electrónicos puede estar relacionado con lesiones y afecciones graves.

Cuando utilices videojuegos, al igual que sucede en muchas otras actividades, es posible que experimentes molestias ocasionales en las manos, brazos, hombros, cuello u otras partes del cuerpo. Sin embargo, si experimentas síntomas como malestar persistente o repetido, dolor, punzadas, hormigueos, entumecimiento, sensación de quemazón o rigidez NO PASES POR ALTO ESTAS SEÑALES DE ADVERTENCIA. ACUDE DE INMEDIATO A UN PROFESIONAL DE LA SALUD CALIFICADO, aunque los síntomas aparezcan cuando no estés jugando. Este tipo de síntomas puede estar asociado con lesiones o afecciones dolorosas de los nervios, músculos, tendones, vasos sanguíneos y otras partes del cuerpo, que en ocasiones pueden ocasionar incapacidad permanente. Entre estas afecciones músculoesqueléticas (MSD) se encuentran el síndrome del túnel metacarpiano, tendinitis, tenosinovitis, síndromes vibratorios y otras condiciones médicas.

Aunque los investigadores no han sido aún capaces de responder a muchas preguntas sobre las MSD, existe un acuerdo

generalizado en que muchos factores pueden estar relacionados con su aparición, entre ellos las condiciones médicas y físicas, el estrés y la forma de sobrellevarlo de cada persona, la salud en general y la colocación y utilización del cuerpo durante el trabajo y otras actividades (como jugar a un videojuego). Algunos estudios sugieren que la cantidad de tiempo que una persona dedica a realizar una actividad puede ser también un factor.

Algunas directrices que pueden ayudarte a trabajar y jugar de una forma más cómoda, y posiblemente reducir el riesgo de experimentar una MSD, se indican en la Guía de juego saludable en www.xbox.com. Estas directrices abordan temas como:

- Colocación de tu cuerpo para utilizar posturas cómodas y normales.
- Relajación de manos, dedos y otras partes del cuerpo.
- Pausas entre juegos.
- Desarrollo de un estilo de vida saludable.

Si tienes alguna pregunta sobre la relación que pudieran tener tu estilo de vida, actividades y condiciones médicas o físicas con las MSD, acude a un profesional de la salud calificado.

SELECCIONAR UNA UBICACIÓN PARA EL VOLANTE DE CARRERAS

El volante de carreras se puede instalar en una mesa o sobre las rodillas. Si se instala el volante en una mesa, asegúrate de que no se caiga.

Organiza todos los cables para que las personas y animales de compañía no puedan tropezarse o tirar de ellos accidentalmente

cuando se desplacen por la estancia o pasen cerca. Cuando no utilices el volante de carreras, puede que tengas que desconectar todos los cables para mantenerlos fuera del alcance de los niños y animales de compañía. No permitas que los niños jueguen con los cables.

INSTALAR EL VOLANTE DE CARRERAS



Antes de poder usar el volante de carreras con tu consola Xbox 360, necesitas:

- Instalar el software del volante de carreras en tu consola Xbox 360.
- Conectar la base de los pedales al volante de carreras.
- Si deseas instalarlo en una mesa, conecta la abrazadera de la mesa a una mesa y al volante.
- Conecta el cable de alimentación de CA a un enchufe de pared estándar o inserta las baterías. El volante de carreras utiliza únicamente baterías desechables AA en el pack de baterías AA (suministrado) o, alternativamente, el Paquete de baterías recargables Microsoft Xbox 360 (se vende por separado).
- Haz que la consola detecte el volante de carreras conectándolo de forma inalámbrica.

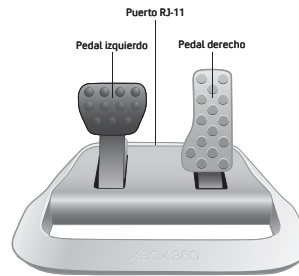
Instalar el software del volante de carreras en la consola

Debes actualizar el sistema de la consola antes de utilizarla con el volante de carreras.

Para actualizar la consola:

- 1 Enciende la consola y carga el disco de software suministrado. La actualización se instalará automáticamente.
- 2 Cuando aparezca el mensaje de confirmación de la instalación, extrae el disco y empieza a configurar el nuevo hardware.

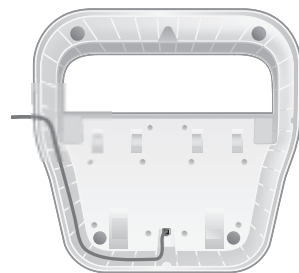
Conectar la base de los pedales al volante de carreras



Para conectar la base de los pedales al volante de carreras, conecta un extremo del cable RJ-11 al puerto RJ-11 en la base de los pedales y el otro extremo al puerto de la parte posterior del volante de carreras.



Para que el aspecto de tu sistema sea más práctico, coloca el cable RJ-11 y el cable de alimentación (si lo utilizas) a través del área de administración de cables en la parte inferior de la base de los pedales.

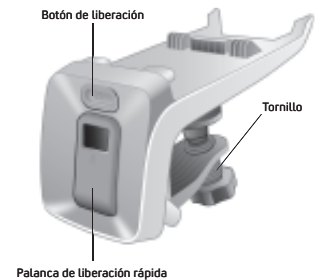


NOTA

El volante de carreras requiere un cable directo RJ-11 (incluido). No utilices un cable RJ-11 cruzado con el volante de carreras.

Colocar la abrazadera de mesa

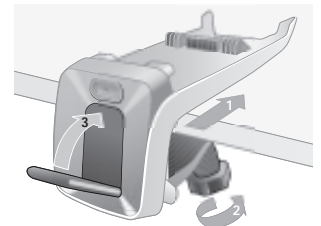
El volante de carreras se puede instalar en una mesa o sobre las rodillas. La abrazadera de la mesa estabiliza el volante mientras se juega y es especialmente adecuado cuando está activada la fuerza de respuesta.



Palanca de liberación rápida

Para colocar la abrazadera de mesa:

- 1 Afloja los tornillos de la abrazadera y asegúrate de que la palanca de liberación rápida esté abierta (que no esté completamente plana) y, a continuación, desliza la abrazadera hasta el extremo de la mesa. Procura no lastimarte los dedos.
- 2 Aprieta el tornillo hasta que esté bien fijado. No aprietes demasiado el tornillo, ya que podría dañar la superficie de la mesa.
- 3 Empuja la palanca de liberación rápida para que quede plana.



Para colocar la abrazadera en otro lugar, tira de la palanca de liberación rápida, afloja el tornillo y desliza la abrazadera de forma que salga de la mesa.

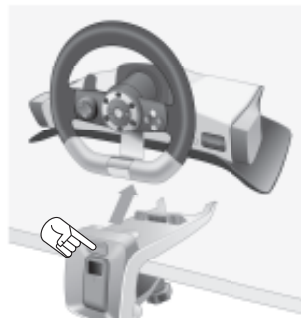
Fijar el volante de carreras a la abrazadera

Para colocar el volante de carreras a la abrazadera de la mesa, colócalo angulado hacia ti de forma que las clavijas guía de la abrazadera encajen con las ranuras de la base del volante de carreras. Procura no lastimarte los dedos.

Una vez alineado, presiona hacia abajo la parte posterior del volante hasta que se oiga un clic y quede bien colocado.



Para liberar el volante de la abrazadera, oprime el botón de liberación y levanta el volante de las clavijas guía de la abrazadera, empezando por la parte posterior.



Conectar a la alimentación

Para conectar el volante de carreras a la alimentación, conecta la fuente de alimentación de CA a un enchufe de pared estándar o inserta baterías (suministradas). Mientras esté conectado a la alimentación de CA, el volante continuará usando señales inalámbricas para jugar.

Conecta a la alimentación colocando el cable de alimentación en la entrada de alimentación de la parte posterior del volante de carreras hasta que se detenga. Conecta el cable de alimentación de CA en la fuente de alimentación hasta que se detenga y, a continuación, conecta el cable de alimentación en un enchufe de pared estándar.

⚠ Seguridad eléctrica

Como sucede con otros muchos dispositivos eléctricos, si no se adoptan las precauciones siguientes se pueden producir lesiones graves o muerte por descarga eléctrica, incendio o daños al volante de carreras.

Si utilizas alimentación de CA, selecciona la fuente de alimentación adecuada:

- La entrada de alimentación del volante de carreras es 24V DC 1A. Utiliza únicamente la fuente de alimentación y el cable de alimentación de CA suministrados con el volante de carreras o recibidos de un centro de reparaciones autorizado.
- No utilices fuentes de alimentación no estándar, como generadores o inversores, incluso aunque el voltaje y la frecuencia parezcan aceptables. Utiliza solamente alimentación de CA proporcionada por un enchufe de pared estándar.

Para evitar daños al cable de alimentación de CA:

- Protege el cable de ser apretado o curvado de manera excesiva, sobre todo por la parte que se conecta al enchufe eléctrico y al volante de carreras.

- No sacudas, anudes ni dobles excesivamente el cable de alimentación ni lo utilices de ninguna otra forma inadecuada.

- No expongas el cable de alimentación a fuentes de calor.
- Al desconectar el cable de alimentación o la fuente de alimentación, tira del enchufe, no del cable.

Si un cable de alimentación se daña de alguna forma, deja de utilizarlo inmediatamente y ponte en contacto con el servicio de soporte técnico de Xbox 360 para su sustitución.

Desconecta el cable de alimentación del volante de carreras durante las tormentas eléctricas o cuando no vaya a ser utilizado durante largos períodos de tiempo.

Insertar las baterías

⚠ Seguridad de las baterías desechables

El uso indebido de las baterías podría provocar fugas de líquido, calentamiento o explosiones. Existe el riesgo de incendio si se sustituyen las baterías por otras de tipo incorrecto. El líquido derramado es corrosivo y podría ser tóxico. Puede provocar quemaduras en la piel y en los ojos, y resulta nocivo si se ingiere. Para reducir el riesgo de lesiones:

- Mantén las baterías fuera del alcance de los niños.
- No calientes, abras, perfores, deformes ni arrojes las baterías al fuego.
- Utiliza únicamente baterías alcalinas, de tipo AA (LR6).
- No mezcles baterías nuevas con viejas.
- Extrae las baterías si están gastadas o antes de guardar el volante de carreras

durante mucho tiempo. No dejes baterías en el compartimento de baterías AA cuando éste no esté colocado en el volante de carreras.

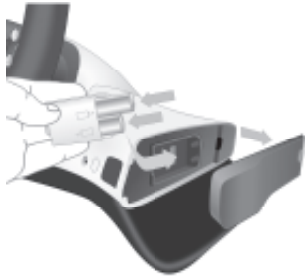
- Si sale líquido de una batería, extráelas todas procurando que el líquido derramado no entre en contacto con la piel ni con la ropa. Si el líquido de la batería entra en contacto con la piel o con la ropa, límpialo con agua inmediatamente. Antes de colocar baterías nuevas, limpia a fondo el compartimento para baterías con una toallita de papel húmeda o sigue las recomendaciones de limpieza del fabricante de las baterías.
- Desecha las baterías de acuerdo con las disposiciones legales y nacionales (si las hubiere).

Inserta las baterías según las instrucciones que se indican más adelante.

Si utilizas tu volante de carreras con el Pack de baterías recargables Xbox 360, consulta el manual que acompañaba al pack de baterías para conocer la información importante relativa a la seguridad sobre el uso de este pack.

Para insertar las baterías en el pack de baterías AA del volante de carreras:

- 1 Extrae la cubierta de las baterías de la base del volante de carreras.
- 2 Presiona la pestaña que hay en la parte superior del pack de baterías AA y tira hacia del volante de carreras.



- 3 Coloca dos baterías AA (LR6) nuevas con los polos positivo (+) y negativo (-) como se indica en la parte inferior del pack de baterías. Para un desempeño óptimo, se recomienda no utilizar baterías AA recargables.
- 4 Coloca el módulo de baterías AA en el control y oprime para cerrar el compartimiento.
- 5 Vuelve a colocar la tapa de las baterías.

NOTA

Para no lastimarte los dedos durante la colocación, haz presión solamente sobre la superficie plana del paquete de baterías.

⚠ Extraer las baterías cuando se viaje en avión

Antes de colocar el volante de carreras en el equipaje que viaje en avión, extrae todas las baterías del volante. El volante de carreras puede transmitir energía por radiofrecuencia (RF), al igual que sucede con los teléfonos móviles, si tiene las baterías puestas.

NOTAS

- Si utilizas baterías en vez de una fuente de alimentación, no se activará la fuerza de respuesta.
- Si utilizas el Paquete de baterías recargables Xbox 360, el volante de carreras cargará las baterías siempre que éstas y la fuente de alimentación de CA estén conectadas. La carga no interferirá con la fuerza de respuesta.

Conectar el volante de carreras

Puedes tener un máximo de cuatro volantes de carreras conectados simultáneamente a una consola. Cada volante conectado obtiene un cuadrante en el Anillo de luz. Para poder conectar un volante de carreras debe haber un cuadrante libre como mínimo (luz apagada). Para desconectar un volante de carreras, oprime el botón Guía Xbox, manténlo oprimido durante tres segundos y apágalo.

Para conectar un volante de carreras a tu consola:

- 1 Oprime y mantén oprimido el botón Guía Xbox o el botón Start hasta que el volante de carreras se encienda.



- 2 Si tu consola está apagada, oprime el botón de encendido para encenderla.



- 3 Oprime y suelta el botón de conexión de la consola.



- 4 Oprime y suelta el botón de conexión del volante de carreras.



- 5 El volante de carreras estará conectado cuando el Anillo de luz (en la consola y en el volante de carreras) gire y emita un destello. El cuadrante que queda encendido indica la posición del volante de carreras.



Encender la consola y el volante de carreras

Para encender la consola y el volante de carreras, oprime el botón Guía Xbox o el botón Start y mantenlo oprimido.

Apagar la consola y el volante de carreras

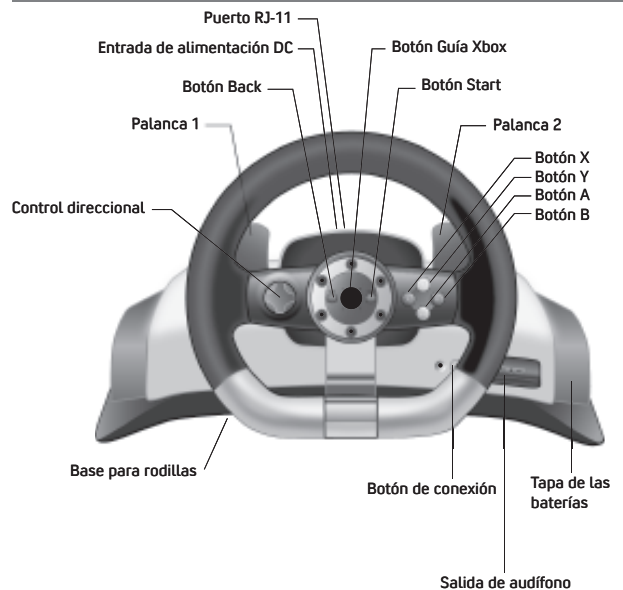
Para apagar la consola y el volante de carreras, oprime el botón Guía Xbox del volante de carreras y mantenlo oprimido durante tres segundos. A continuación, selecciona si deseas apagar solamente el volante de carreras, o bien el volante y la consola. (Si seleccionas la consola, se apagará la consola y todos los volantes de carreras conectados.)

Para apagar solamente la consola, oprime el botón de encendido de la consola.

NOTAS

- Al apagar la consola, el volante de carreras seguirá conectado la próxima vez que la enciendas.
- El volante de carreras solamente está conectado a una consola a la vez. Puedes conectarlos a una consola nueva en cualquier momento, pero la conexión con la consola anterior se perderá.
- El volante de carreras solamente funciona a una distancia de menos de 9 metros desde la consola. Si hay objetos entre el volante de carreras y la consola, el alcance puede verse reducido.
- Si utilizas baterías en vez de una fuente de alimentación, no se activará la fuerza de respuesta.
- Si utilizas el Paquete de baterías recargables Xbox 360, el volante de carreras cargará las baterías siempre que éstas y la fuente de alimentación de CA estén conectadas. La carga no interferirá con la fuerza de respuesta.

UTILIZAR EL VOLANTE DE CARRERAS



Botón Guía Xbox

El botón Guía Xbox situado en el centro del volante de carreras pone en tus manos la experiencia de Xbox 360. Oprime el botón Guía Xbox para encender la consola. Una vez encendida, al oprimir el botón Guía Xbox tienes acceso inmediato a la Guía Xbox. Para apagar tu consola, oprime el botón Guía Xbox, mantenlo oprimido durante tres segundos y confirma la selección.

Anillo de luz

El Anillo de luz, compuesto de cuatro cuadrantes, rodea el botón Guía Xbox del volante de carreras y el botón de encendido de la consola. Cuando se conecta un volante de carreras a la consola, se le asigna un cuadrante específico. El cuadrante asignado

se iluminará en color verde para indicar el número y la posición del control. A cada volante de carreras subsiguiente conectado a la consola (hasta cuatro) se le asigna un cuadrante adicional.

Controles

El volante de carreras ofrece un total de nueve controles: un controlador de dirección (D-pad), A, B, X, Y, Start, Back, Palanca 1 y Palanca 2. De forma predeterminada, estos controles reflejan los controles correspondientes en un Control Xbox 360, pero a todos se les puede volver a asignar otra función.

Para saber cómo asignar los controles para un juego concreto, consulta la documentación incluida con el juego.

⚠ Atención

Al girar el volante a la izquierda o a la derecha, no lo gires más allá de los límites de su rotación. Aplicar una fuerza excesiva después de que se detenga el volante no hará que éste gire a más distancia y, al hacer esto, podrías sacar el volante de su posición.

Pedales

La base de los pedales incluye dos pedales: derecho (acelerador) e izquierdo (freno). Tus talones mantendrán la base de los pedales en su sitio, pero también la puedes colocar apoyada en un objeto o en una pared.

Puerto de expansión

El puerto de expansión (con conector de audio de 2,5 mm) del volante de carreras permite conectar al volante de carreras dispositivos de expansión como los Audífonos Xbox 360 (se venden por separado). Para más información, consulta el manual de instrucciones del dispositivo de expansión del volante de carreras.

El volante de carreras también es compatible con los Audífonos inalámbricos Xbox 360 (se venden por separado).

⚠ Pérdida de audición

La exposición prolongada a volúmenes altos con audífonos puede provocar pérdida de audición temporal o permanente. Algunos audífonos de terceros no autorizados podrían alcanzar niveles de sonido superiores a los de los Audífonos Xbox 360 autorizados.

LIMPIAR EL VOLANTE DE CARRERAS

Límpialos solamente con un paño seco o ligeramente húmedo. El uso de soluciones de limpieza puede dañar el volante de carreras.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si surgen problemas, prueba una de las soluciones siguientes.

El volante de carreras no funciona

Enciende el volante de carreras oprimiendo el botón Guía Xbox o el botón Start y conéctalo a la consola. Si las luces de la consola siguen girando durante más de 15 segundos durante la conexión:

- Acerca el volante de carreras a la consola.
- Asegúrate de que el cable de alimentación de CA esté conectado o, si utilizas baterías, que sean nuevas.
- Mantén la consola y el volante de carreras como mínimo a 7,62 cm de distancia de cualquier objeto metálico, como por ejemplo, archivadores y frigoríficos.
- Las decoraciones metálicas o los adhesivos de la consola o del volante de carreras pueden interferir con el rendimiento del volante de carreras. Quita las decoraciones y vuelve a intentar la conexión.
- Asegúrate de que la parte delantera de la consola está dirigida hacia el volante de carreras y apartada de paredes cercanas.
- Los teléfonos inalámbricos (2,4 GHz), las redes LAN inalámbricas, los transmisores de vídeo inalámbricos, los hornos microondas, algunos teléfonos celulares y los audífonos Bluetooth pueden interferir con el funcionamiento del volante de carreras. Apágalos o desconéctalos y vuelve a intentar conectar el control.
- Si utilizas baterías y nada de esto funciona, apaga la consola, extrae las baterías AA o el Paquete de baterías recargables Xbox 360 del volante de carreras y vuelve a colocarlo; después repite los pasos descritos en "Conectar el volante de carreras".

SI NECESITAS MÁS AYUDA

Visita www.xbox.com/support o llama al Servicio de soporte al cliente:

- Estados Unidos y Canadá:
1-800-4MY-XBOX (1-800-469-9269)
Usuarios TTY: 1-866-740-XBOX (1-866-740-9269)
- México: 001-866-745-83-12 (usuarios TTY: 001-866-251-26-21)
- Colombia: 01-800-912-1830
- Brasil: 0800-891-9835
- Chile: 1230-020-6001

No lledes la consola Xbox 360 ni los accesorios a tu distribuidor para que los repare o les dé mantenimiento a no ser que te lo diga un empleado del Servicio de soporte al cliente de Xbox.

⚠ No intentes realizar reparaciones

No intentes desmontar, reparar ni alterar la consola Xbox 360, la fuente de alimentación ni sus accesorios en modo alguno. Al hacerlo existe riesgo de lesiones graves o muerte por descarga eléctrica o fuego; además, por razones de seguridad la garantía quedará cancelada.

Reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos desechados

Este símbolo significa que el reciclaje de este producto podría estar regulado. El reciclaje con el resto de la basura doméstica podría, pues, estar limitado. Es tu responsabilidad cumplir con la ley de reciclaje aplicable o los reglamentos pertenecientes a los equipos eléctricos y electrónicos desechados. La recolección por separado y el reciclaje ayudarán a conservar los recursos naturales y a evitar posibles consecuencias negativas para la salud del hombre y el medio ambiente que el desecho inadecuado podría causar por la posible presencia de sustancias peligrosas en equipos eléctricos y electrónicos. Para obtener más información acerca de dónde tirar los equipos eléctricos y electrónicos desechados, ponte en contacto con la correspondiente oficina de tu municipio o ciudad, el servicio de recolección de basura, o el establecimiento en el que compraste este producto.

**PARA LOS CLIENTES DE ESTADOS UNIDOS**

Este dispositivo cumple las normas FCC, parte 15. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

- 1 Este dispositivo no debe provocar interferencias perjudiciales.
- 2 Este dispositivo debe poder soportar interferencias de cualquier tipo, incluidas las que provoquen anomalías de funcionamiento.

Nombre comercial: Microsoft Corp.

Parte responsable: Microsoft Corporation

Dirección: One Microsoft Way
Redmond, WA 98052 (EE. UU.)

Número de teléfono: (800) 4MY-XBOX

Este equipo ha sido probado y se ha concluido que cumple los límites establecidos para dispositivos digitales de Clase B conforme

a las normas FCC, parte 15. Estos límites pretenden proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación en zona residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía por radiofrecuencia. Si no se instala y utiliza como se describe en las instrucciones, puede provocar interferencias perjudiciales para las comunicaciones por radio. En cualquier caso, no se puede garantizar que no provocará interferencias en situaciones concretas. Si el equipo provoca interferencias perjudiciales en la recepción de ondas de radio o televisión, lo cual puede saberse apagando y volviendo a encender el equipo, el usuario debería intentar subsanar las interferencias con una o varias de estas medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de un circuito distinto al del receptor.
- Consultar al distribuidor o a un técnico de radio y televisión.

Atención: Cualquier cambio o modificación del sistema que no tenga la aprobación expresa del fabricante podría invalidar el permiso que tiene el usuario para utilizar el equipo.

Atención

Exposición a radiación de radiofrecuencia

Para cumplir los requisitos de cumplimiento de la exposición a FCC RF, este dispositivo no debe estar situado cerca de ni funcionar en combinación con ninguna otra antena o transmisor.

PARA LOS CLIENTES DE CANADÁ

Este aparato Class B digital cumple con la norma ICES-003 de Canadá.

Este dispositivo cumple con RSS 210 de Industry Canada (IC).

La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) este dispositivo no debe provocar interferencias perjudiciales y (2) este dispositivo debe poder soportar interferencias de cualquier tipo, incluidas las que provoquen anomalías de funcionamiento en él.

Atención

Exposición a radiación de radiofrecuencia

El instalador de este equipo de radio debe asegurar que la antena está colocada o señala de tal forma que no emita campos RF que superen los límites de Health Canada para la población general; consulta el Código de Seguridad 6, disponible en el sitio Web de Health Canada en www.hc-sc.gc.ca/rpb.

COPYRIGHT

La información contenida en este documento, incluida la dirección URL y otras referencias a sitios Web, está sujeta a cambios sin previo aviso. Siempre que no se indique lo contrario, las compañías, organizaciones, productos, nombres de dominio, direcciones de correo electrónico, logotipos, personas, lugares y acontecimientos citados en los ejemplos son ficticios y no se pretende hacer referencia ni debe deducirse referencia alguna a compañías, organizaciones, productos, nombres de dominio, direcciones de correo electrónico, logotipos, personas, lugares o acontecimientos reales. El usuario es responsable de cumplir todas las leyes de derechos de autor aplicables. Sin que ello limite los derechos protegidos por los derechos de autor, queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento, así como su almacenamiento o introducción en un sistema de recuperación de datos, o su transmisión en cualquier forma y por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etc.), sea cual sea el fin, sin la autorización expresa por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft podría tener patentes, aplicaciones patentadas, marcas comerciales, derechos de autor o derechos de propiedad intelectual sobre los temas incluidos en este documento. Salvo cuando se indique expresamente en el contrato de licencia por escrito de Microsoft, la posesión de este documento no implica la licencia sobre dichas patentes, marcas comerciales, derechos de autor o demás propiedad intelectual.

© 2006 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países.