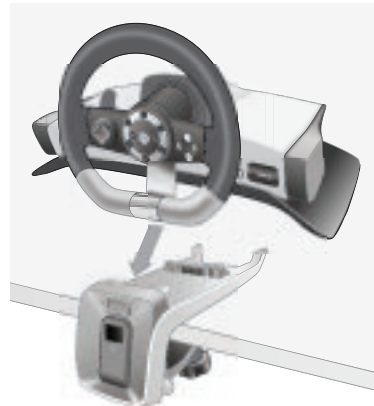


Para colocar la abrazadera en otro lugar, tira de la palanca de liberación rápida, afloja el tornillo y desliza la abrazadera de forma que salga de la mesa.

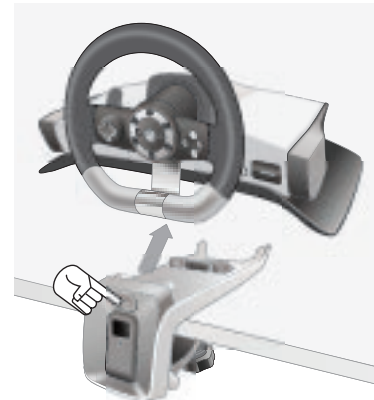
Fijar el volante de carreras a la abrazadera

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 espongas 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:

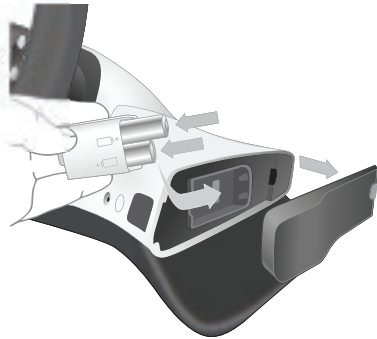
- Mantén las baterías fuera del alcance de los niños.
- No calientes, abras, perfores, deformes ni arrojes las baterías al fuego.
- Utiliza únicamente baterías alcalinas, de tipo AA (LR6).
- No mezcles baterías nuevas con viejas.
- Extrae las baterías si están gastadas o antes de guardar el volante de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

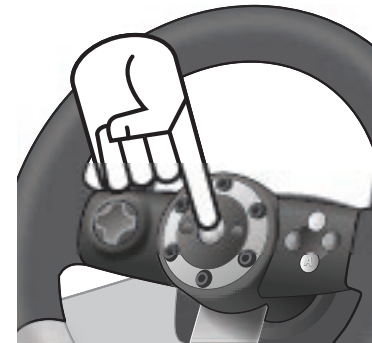
- Si utilizas baterías en vez de una fuente de alimentación, no se activará la fuerza de respuesta.
- Si utilizas el Paquete de baterías recargables Xbox 360, el volante de carreras cargará las baterías siempre que éstas y la fuente de alimentación de CA estén conectadas. La carga no interferirá con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



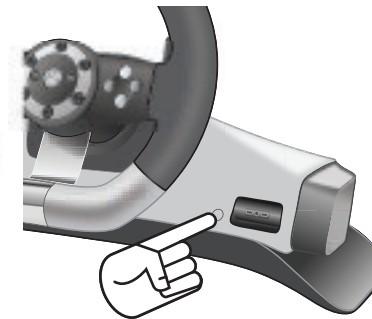
- 2 Si tu consola está apagada, oprime el botón de encendido para encenderla.



- 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.

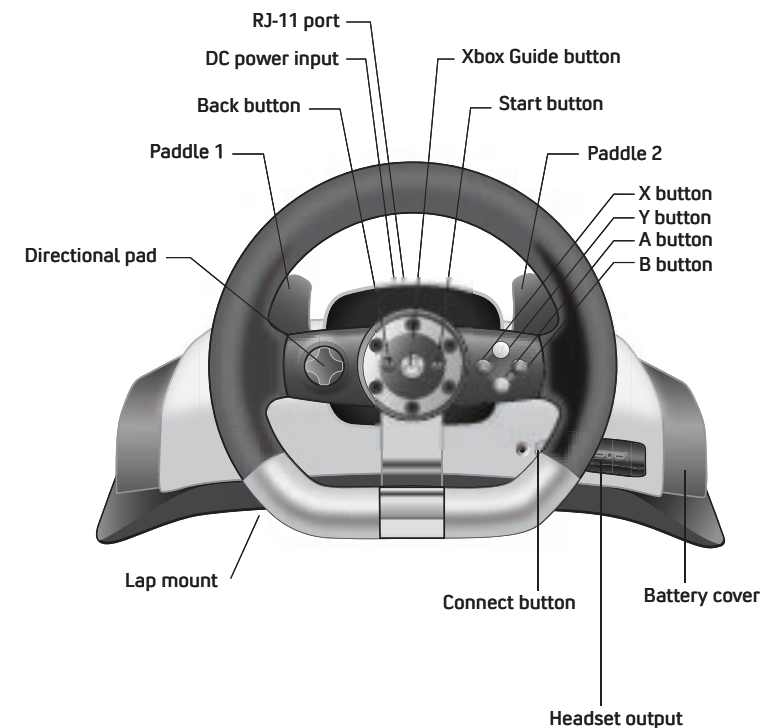
Apagar la consola y el volante de carreras

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, oprimir 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, Atrás, 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.

NOTA

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 laves 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.