



Xbox Live™ Instruction Manual

Important! Before using this product, read the Xbox Instruction Manual for important safety information and health warnings. **Please retain both the Xbox Instruction Manual and these instructions for future reference.**

Manual de instrucciones de Xbox Live

IMPORTANTE: Antes de utilizar este producto, lea el Manual de instrucciones del Sistema de videojuegos Xbox para obtener información importante acerca de la seguridad y advertencias sobre la salud. **Guardé el Manual de instrucciones del Sistema de videojuegos Xbox y estas instrucciones para consultas en el futuro.**

Manuel d'instructions Xbox Live

Important! Avant d'utiliser ce produit, consultez le manuel de la console de jeu vidéo Xbox. Vous y trouverez des conseils de sécurité et de santé importants. **Conservez le manuel de la console de jeu vidéo Xbox ainsi que les instructions fournies dans le présent document, afin de pouvoir vous y référer ultérieurement.**





Safety Information

About 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 sitting farther from the television screen, using a smaller television screen, playing in a well-lit room, and not playing 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.

Other Important Health and Safety Information The Xbox Instruction Manual contains important health and safety information that you should read and understand before using this software.

Avoid Damage to Your Television

Do not use with certain televisions. Some televisions, especially front- or rear-projection types, can be damaged if any video games, including Xbox games, are played on them. Static images presented during the normal course of game play may "burn in" to the screen, causing a permanent shadow of the static image to appear at all times, even when video games are not being played. Similar damage may occur from static images created when placing a video game on hold or pause. Consult your television owner's manual to determine if video games can be played safely on your set. If you are unable to find this information in the owner's manual, contact your television dealer or the manufacturer to determine if video games can be played safely on your set.

If you need more help:

Should you have any problems not addressed in this manual about connecting to the Xbox *Live* service, do not attempt to take apart, service, or modify the Xbox console or peripherals in any way. Doing so could present the risk of serious injury or death from electric shock or fire, and will also void your warranty. For additional assistance see www.xbox.com/live or call the Customer Support number:

United States and Canada: 1-800-4MY-XBOX (1-800-469-9269)

TTY users (requires special equipment for hard of hearing):

United States and Canada: 1-866-740-9269 or 1-425-635-7102

XBOX *LIVE*

Take gaming beyond the box with Xbox *Live*. This exhilarating online gaming arena will let you compete with Xbox players everywhere. Xbox *Live* allows you to easily find friends online, talk trash and extend your games by downloading new content.

Xbox Live System Requirements

- Xbox video game system
- Game with Xbox *Live* logo (sold separately)
- High-speed Internet service (cable or DSL)
- Connection to Xbox console via Ethernet cable (not included)

Performance may vary based on your game, Internet service speed, network activity, or capacity. Depending on your Internet service connection or network configuration, additional hardware may be required. While most cable or DSL high-speed Internet services will work with Xbox *Live*, some may not—check with your service provider.

Xbox *Live* is only available in the U.S. and Canada. Use is subject to the Xbox *Live* Terms of Use. Major credit card required.

Not intended for children under the age of

13. Not combinable with any other Microsoft offers or rebates.

CONNECTING HARDWARE

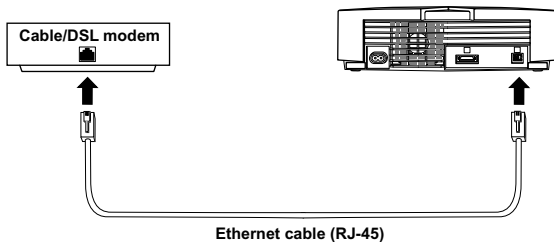
To connect your Xbox console directly to broadband, see diagram A.

To share your broadband connection with a PC, see diagram B.

For more details and other home networking options, see www.xbox.com/live.

A. Direct Connection

You can connect the Ethernet cable provided with your Cable or DSL modem directly to the Ethernet port on the back of the Xbox console. Some configuration of the Xbox Network Settings may be required (see **Configuring Xbox Network Settings** on page 6).

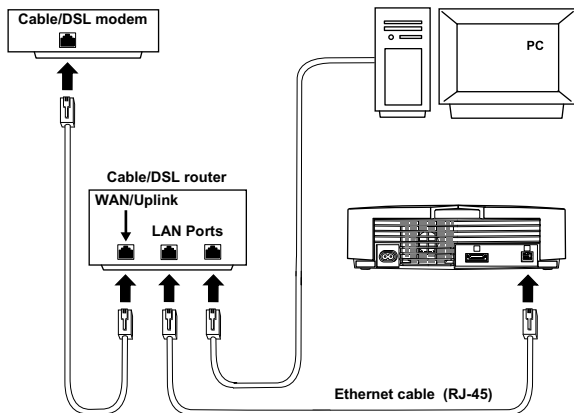


B. Shared Connection

A Cable/DSL router allows both the Xbox console and PC to connect to your Cable modem, DSL modem, or other broadband device at the same time.

- Connect the Ethernet port on the Cable/DSL modem to the WAN or Uplink port on the Cable/DSL router.
- Connect the PC to one of the available Ethernet LAN ports on the Cable/DSL router.
- Connect the Ethernet port on the back of the Xbox console to one of the available Ethernet LAN ports on the Cable/DSL router.

Note: Some Cable modems, DSL modems, and broadband devices may require a network hub instead of a Cable/DSL router. You may still diagram B.



UPDATING THE XBOX DASHBOARD

Before you can sign up for the Xbox *Live* service and begin playing games online, the Xbox Dashboard must be updated. To update the Xbox Dashboard:

1. Insert an Xbox *Live* Starter Kit disc or game disc into the disc tray. Check the game packaging to see if the game supports Xbox *Live* play.
2. From within the game, select the option for Xbox *Live*.

The Xbox console will attempt to automatically configure itself to use your broadband connection when you select Xbox *Live* from the game.

CONFIGURING XBOX NETWORK SETTINGS (if necessary)

If the Xbox console cannot connect automatically, you may need to use Network Setup in the Xbox Dashboard to configure some network settings.

Many ISPs require specific settings before allowing access to the Internet. These settings may include a host name, MAC address, or an ISP user name and password (for PPPoE authentication). If you are unsure about whether you need this information, check with your broadband service provider.

For more detailed information on configuring network settings in the Xbox Dashboard, and other support issues, please see www.xbox.com/live.

XBOX *LIVE* SIGN UP

Note You will not be able to establish an account until the Xbox Dashboard has been updated to include Xbox *Live* information (see **Updating the Xbox Dashboard** on page 6).

Signing Up for an New Account

Important! You will need a subscription code to activate your Xbox *Live* account. If you didn't receive a subscription code online, you will find it on the inside of the Xbox Live Starter Kit disc sleeve.

To create your account, select the option for Xbox *Live* from the Xbox Dashboard. Follow the instructions on screen, and enter your subscription code when prompted.

Información sobre seguridad

Acerca de las crisis convulsivas producidas por la fotosensibilidad

Un porcentaje muy reducido de personas puede tener crisis convulsivas cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, como luces o imágenes parpadeantes que pueden aparecer en los videojuegos. Incluso las personas que no tienen antecedentes de crisis o epilepsia pueden tener una afección no diagnosticada que cause estas "crisis epilépticas por fotosensibilidad" al ver videojuegos.

Estas crisis se presentan con diferentes síntomas, como mareos, alteraciones de la visión, tics en los ojos o en la cara, movimientos bruscos de los brazos o las piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Las crisis también pueden provocar la pérdida de conciencia o convulsiones que causen lesiones debido a caídas o golpes con objetos cercanos.

Deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico si experimenta alguno de estos síntomas. Los padres deben vigilar a sus hijos o preguntarles acerca de los síntomas anteriores; los niños y los adolescentes son más propensos que los adultos a tener estas crisis.

El riesgo de crisis epilépticas por fotosensibilidad puede reducirse sentándose más lejos de la pantalla del televisor, usando un televisor de menor tamaño, jugando en una habitación bien iluminada y no jugando con somnolencia o fatiga.

Si usted o alguno de sus familiares tienen antecedentes de crisis convulsivas o epilepsia, consulte a un médico antes de jugar.

Más información importante sobre salud y seguridad El manual de instrucciones del Xbox contiene información importante sobre salud y seguridad que debe leer y comprender antes de utilizar este software.

Evite dañar el televisor

No utilice ciertos televisores. Algunos televisores, especialmente los de proyección frontal o posterior, pueden dañarse si se juega en ellos con videojuegos, incluidos los juegos Xbox. Las imágenes estáticas que aparecen durante el curso normal del videojuego pueden "quedarse fijas" en la pantalla, por lo que se verá una sombra permanente de la imagen en todo momento, incluso cuando no se está jugando con videojuegos. Las imágenes estáticas que se forman cuando se deja un videojuego en espera o en pausa pueden producir daños similares. Consulte el manual del usuario del televisor para determinar si se puede jugar con videojuegos en su televisor. Si no puede encontrar esta información en el manual del usuario, comuníquese con el proveedor o el fabricante del televisor para determinar si los videojuegos se pueden jugar con seguridad en su equipo.

Si necesita ayuda

Si tiene cualquier problema que no se trate en este manual acerca de la conexión al servicio Xbox *Live*, no intente abrir, reparar o modificar la consola Xbox o sus dispositivos periféricos en modo alguno. Podría correr el riesgo de sufrir daños graves o incluso la muerte provocada por descarga eléctrica o incendio y la garantía quedaría anulada. Para obtener ayuda adicional, visite www.xbox.com/live o llame al número de Asistencia al cliente:

En Estados Unidos y Canadá: 1-800-4MY-XBOX (1-800-469-9269)
Usuarios de TTY (requiere equipo especial para quienes tienen problemas de audición):
En Estados Unidos y : 1-866-740-9269 o 1-425-635-7102

XBOX *LIVE*

Amplíe sus posibilidades de juego con Xbox *Live*. Este fascinante centro de juego en línea le permitirá competir contra jugadores de Xbox de todas partes. Xbox *Live* le permite encontrar fácilmente a sus amigos en línea, conversar con ellos y ampliar sus juegos descargando contenido nuevo.

Requisitos del sistema Xbox *Live*:

- Sistema de videojuegos Xbox
- Juego con el logotipo Xbox *Live* (se vende por separado)
- Conexión de alta velocidad a Internet (cable o DSL)
- Conexión a la consola Xbox con un cable Ethernet (no incluido)

El rendimiento depende del juego, de la velocidad de conexión a Internet, de la actividad y capacidad de la red. Quizá necesite algún dispositivo de hardware adicional, dependiendo de la conexión a Internet o de la configuración de la red. Aunque la mayor parte de los servicios de Internet de alta velocidad DSL o por cable funcionan con Xbox *Live*, es posible que haya excepciones; pregunta a tu proveedor de servicio.

Xbox *Live* sólo está disponible en EE.UU. y Canadá. Su utilización queda sujeta a los Términos de uso de Xbox *Live*. Necesita contar con una tarjeta de crédito aceptada por el sistema. Cuando venza su suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, se efectuará automáticamente un cargo a su tarjeta de crédito por la cantidad que en ese momento cubra 12 meses adicionales. Si desea evitarlo, debe cancelar su suscripción en el momento en que expire. No está destinado a menores de 13 años. No puede combinarse con otras ofertas o descuentos de Microsoft.

CONEXIÓN DEL EQUIPO

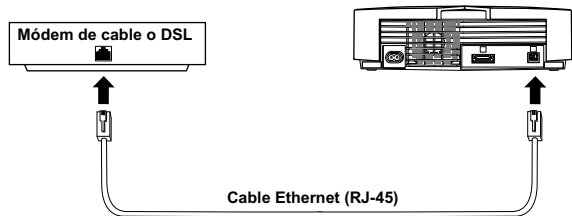
Para conectar la consola Xbox directamente a la banda ancha, consulte la sección A.

Para compartir la conexión de banda ancha con un PC, consulte la sección B.

Para obtener más información y conocer otras opciones de conexión en red en un ambiente doméstico, visite www.xbox.com/live.

A. Conexión directa

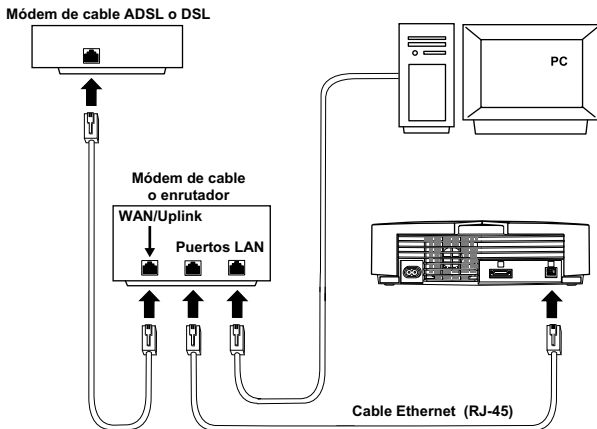
Puede conectar el cable Ethernet que recibió con su módem por Cable o DSL directamente al puerto Ethernet que está en la parte posterior de la consola Xbox. Es posible que sea necesario configurar algunas de las opciones de la red en Xbox (consulte **Configuración de la red en Xbox** en la página 12).



Un enrutador Cable/DSL permite que tanto la consola Xbox como su PC se conecten al mismo tiempo al Cablemódem, módem DSL u otro dispositivo de banda ancha.

- Conecte el puerto Ethernet del módem por Cable o DSL al puerto WAN o de enlace ascendente (Uplink) del enrutador Cable/DSL.
- Conecte su PC a uno de los puertos Ethernet LAN disponibles en el enrutador Cable/DSL.
- Conecte el puerto Ethernet que está en la parte posterior de la consola Xbox a uno de los puertos Ethernet LAN disponibles en el enrutador Cable/DSL.

Nota: Algunos Cablemódems, módems DSL y dispositivos de banda ancha pueden necesitar un concentrador de red en lugar de un enrutador de Cable o DSL. Puede de todas formas diagramar B.



ACTUALIZACIÓN DE LA INTERFAZ XBOX

Para poder registrarse en Xbox Live y comenzar a jugar en línea, necesita actualizar la interfaz Xbox. Para actualizar la interfaz Xbox:

1. Inserte un disco del Kit Básico Xbox Live o un juego en la bandeja. Confirme en la caja del juego que se trata de un juego compatible con Xbox Live.
2. Desde el juego, seleccione la opción para Xbox Live.

La consola Xbox intentará configurarse automáticamente para utilizar su conexión de banda ancha cuando seleccione Xbox Live en el juego.

Configuración de la red en Xbox

(si es necesario)

Si la consola Xbox no puede conectarse automáticamente, quizá tenga que usar Configuración de red en la Interfaz Xbox para configurar algunos parámetros de la red.

Muchos proveedores de servicios de Internet (ISP) exigen parámetros específicos para permitir el acceso a Internet. Por ejemplo, es posible que necesite un nombre de anfitrión, una dirección MAC o el nombre de usuario y la contraseña del ISP (para autenticación PPPoE). Si no está seguro de que necesita esta información, consulte a su proveedor de servicios de banda ancha.

Para obtener información más detallada sobre la configuración de opciones de red en la Interfaz Xbox, y otros temas de asistencia, por favor visite <http://www.xbox.com/live>.

REGISTRO DE XBOX *LIVE*

Nota: No podrá establecer una cuenta sino hasta que la Interfaz Xbox se haya actualizado de modo que incluya información de Xbox *Live* (consulte **Actualización de la Interfaz Xbox** en la página 12).

Registro de una cuenta nueva

IMPORTANTE: Necesitará un código de suscripción para activar su cuenta Xbox *Live*. Si no recibió un código de suscripción en línea, lo encontrará en el interior de la caja del disco del kit Xbox *Live* Starter.

Para crear la cuenta, seleccione la opción Xbox *Live* de la interfaz Xbox. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla y escriba el código de suscripción cuando el programa se lo indique.

Information sur la sécurité

À propos de l'épilepsie photosensible

Un très faible pourcentage de personnes peuvent être victimes d'une crise d'épilepsie lorsqu'elles sont soumises à certains types d'images, par exemple à une succession d'éclairs ou de motifs lumineux susceptibles d'apparaître dans les jeux vidéo. Même les personnes qui ne sont pas sujettes aux crises d'épilepsie peuvent présenter un état non diagnostiqué propice au déclenchement de crises d'épilepsie photosensible lors de la visualisation de jeux vidéo.

Ces crises peuvent s'accompagner de symptômes divers, tels que vertiges, troubles de la vue, contractions de la pupille ou du visage, crispations ou tremblements des bras ou des jambes, perte du sens de l'orientation, confusion mentale ou perte de conscience momentanée. Ces crises sont également susceptibles de provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant entraîner des blessures, suite à une chute ou au heurt d'objets proches.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous éprouvez l'un de ces symptômes. Les parents doivent être attentifs et interroger leurs enfants sur l'apparition éventuelle de ces symptômes, les enfants et les adolescents étant plus souvent touchés que les adultes.

Il est possible de réduire les risques de crise d'épilepsie photosensible en s'éloignant de l'écran de télévision, en utilisant un écran plus petit, en jouant dans une pièce bien éclairée et en évitant de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous-même (ou l'un(e) de vos proches) avez déjà subi des crises d'épilepsie, demandez l'avis de votre médecin avant de jouer.

Autres renseignements importants sur la santé et la sécurité Le manuel de la console de jeu vidéo Xbox contient des renseignements importants en matière de santé et de sécurité. Nous vous recommandons de lire et de bien comprendre ces instructions avant d'utiliser ce logiciel.

Protection de votre téléviseur contre l'endommagement

N'utilisez pas avec certains types de téléviseurs. L'utilisation des jeux vidéo, y compris les jeux Xbox, risque d'endommager certains types de téléviseurs, notamment les types à projection par réflexion et à projection par transparence. Les images statiques projetées durant la progression normale d'un jeu sont susceptibles de « brûler » l'écran, y laissant une ombre visible même lorsque la console de jeu n'est pas utilisée. De même, la mise d'un jeu vidéo en pause peut provoquer des dégâts analogues en figeant les images. Reportez-vous au manuel de l'utilisateur du téléviseur pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste de télévision. Si ces informations ne sont pas disponibles dans le manuel de l'utilisateur, contactez le revendeur ou le fabricant de votre téléviseur pour déterminer si votre poste est adapté aux jeux vidéo.

Besoin d'aide?

En cas de problème de connexion au service Xbox Live qui n'est pas traité dans le présent manuel, n'essayez pas de démonter, de réparer ou de modifier de quelque façon la console Xbox ou les périphériques. Toute tentative de ce genre risquerait de provoquer des blessures graves ou d'entraîner la mort par électrocution. Votre garantie serait par ailleurs annulée. Pour obtenir de l'assistance supplémentaire, consultez le site www.xbox.com/live ou communiquez avec le support technique au numéro suivant :

États-Unis et Canada : 1 800 469-9269

Utilisateurs de téléimprimeur (dispositif spécial pour malentendants requis) :

États-Unis et Canada : 1 (866) 740-9269 ou 1 (425) 635-7102

XBOX LIVE

Sortez votre jeu de la boîte avec Xbox *Live*. Entrez dans l'excitante arène en ligne où vous pouvez affronter d'autres joueurs Xbox à distance. Xbox *Live* vous permet de retrouver facilement vos amis en ligne, d'échanger du « trash talk » avec eux et d'enrichir vos jeux en téléchargeant de nouveaux contenus.

Configuration exigée pour Xbox *Live* :

- Console de jeu vidéo Xbox
- Jeu portant le logo Xbox *Live* (vendu séparément)
- Accès Internet haute vitesse (câble ou DSL)
- Raccordement à la console Xbox par câble Ethernet (non inclus)

Les performances peuvent varier selon le jeu, la vitesse d'accès à Internet, l'activité sur le réseau ou la capacité. Selon votre connexion Internet ou votre configuration réseau, vous pourriez avoir besoin de matériel supplémentaire. La plupart des fournisseurs de service Internet haute vitesse par câble ou DSL prennent en charge Xbox *Live*. Vérifiez la compatibilité de votre système en contactant votre fournisseur de services.

Xbox *Live* est seulement disponible aux États-Unis et au Canada. L'utilisation est assujettie aux Conditions d'utilisation de Xbox *Live*. Une carte de crédit reconnue est exigée. À la fin de votre abonnement de 12 mois à Xbox *Live*, des prélèvements seront automatiquement faits sur votre carte de crédit pour une nouvelle période de 12 mois, au tarif en vigueur à ce moment-là. Si vous voulez empêcher ces prélèvements, vous devez résilier votre abonnement au moment où il prend fin. Ne convient pas aux enfants de moins de 13 ans. Elle ne peut être combinée avec aucune autre offre ou réduction de Microsoft.

CONNEXION DU MATÉRIEL

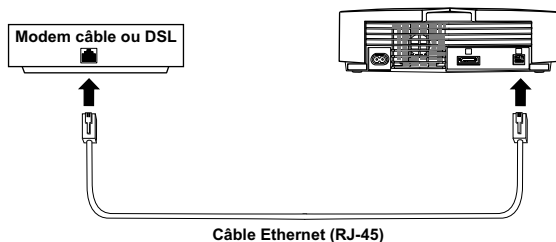
Pour brancher votre console Xbox directement à une connexion à large bande, reportez-vous à la section A.

Pour partager votre connexion à large bande avec un PC, reportez-vous à la section B.

Pour plus de détails et d'autres options de réseau domestique, consultez le site www.xbox.com/live.

A. Connexion directe

Vous pouvez raccorder le câble Ethernet fourni avec votre modem câble ou DSL directement au port Ethernet situé à l'arrière de la console Xbox. Il peut être nécessaire de configurer certains paramètres de réseau Xbox (consulter la rubrique **Configuration des paramètres de réseau Xbox** à la page 18).

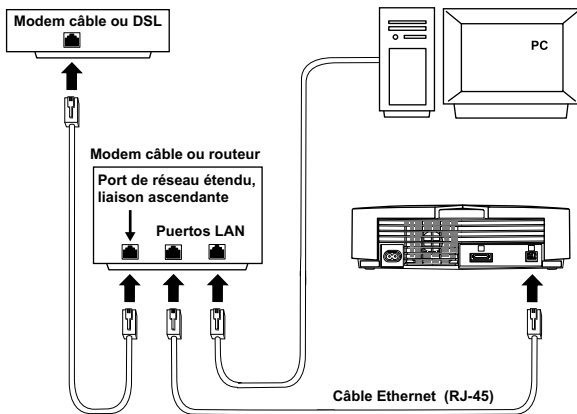


B. Connexion partagée

Un routeur câble/DSL permet de connecter simultanément la console Xbox et un PC à votre modem câble/DSL ou à un autre dispositif de réseau à large bande.

- Raccordez le port Ethernet du modem câble/DSL au port WAN ou Uplink du routeur câble/DSL.
- Connectez le PC à l'un des ports LAN Ethernet libres sur le routeur câble/DSL.
- Raccordez le port Ethernet à l'arrière de la console Xbox à l'un des ports LAN Ethernet libres sur le routeur câble/DSL.

Remarque : Certains modems câble/DSL ou dispositifs de réseau à large bande peuvent exiger un concentrateur plutôt qu'un routeur câble/DSL. Vous pouvez toujours utiliser le diagramme B.



MISE À JOUR DE L'INTERFACE XBOX

Avant de vous enregistrer au service Xbox Live et de commencer à jouer en ligne, le tableau de bord doit être mis à jour. Pour mettre à jour le tableau de bord, procédez comme suit :

1. Insérez le disque du Kit de démarrage direct Xbox Live ou un disque de jeu dans le tiroir. Vérifiez sur l'emballage si le jeu est compatible avec Xbox Live.
2. À l'intérieur du jeu, sélectionnez l'option Xbox Live.

Lorsque vous sélectionnez Xbox Live, la console Xbox tente de se configurer automatiquement afin d'utiliser votre connexion haute vitesse.

CONFIGURATION DES PARAMÈTRES DE RÉSEAU XBOX (au besoin)

Si la console Xbox ne réussit pas à se connecter automatiquement, utilisez l'option de configuration de réseau de l'interface Xbox pour régler certains paramètres réseau.

Plusieurs fournisseurs de service Internet (FSI) exigent des réglages spécifiques avant de donner accès à Internet. Ces réglages peuvent comprendre un nom d'hôte, une adresse MAC et (ou) un nom d'utilisateur et un mot de passe assignés par le FSI (authentification PPPoE). Pour vérifier si vous avez besoin de cette information, consultez votre fournisseur de service à large bande.

Pour de plus amples informations sur les paramètres réseau de l'interface Xbox et d'autres questions techniques, consultez le site www.xbox.com/live.

ABONNEMENT À XBOX *LIVE*

Remarque : Pour pouvoir ouvrir un compte, vous devez d'abord mettre à jour l'interface Xbox avec l'information relative à Xbox *Live* (consultez la rubrique **Mise à jour de l'interface Xbox** à la page 18).

Ouverture d'un nouveau compte

Important! Vous avez besoin d'un code d'abonnement pour activer votre compte Xbox Live. Si vous n'avez pas reçu de code d'abonnement en ligne, celui-ci est inscrit à l'intérieur de la pochette du disque de démarrage Xbox Live.

Pour créer votre compte, sélectionnez l'option Xbox *Live* dans le tableau de bord. Suivez les instructions à l'écran et entrez votre code d'abonnement lorsque le système vous y invite.

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice.

Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user.

Microsoft may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document.

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, and the Xbox and Xbox *Live* logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

La información contenida en este documento, como las direcciones URL y otras referencias a sitios Web de Internet, está sujeta a cambios sin previo aviso.

El cumplimiento de todas las leyes aplicables de derechos de autor es responsabilidad del usuario.

Microsoft puede tener patentes, aplicaciones de patentes, marcas comerciales, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual aplicables a los asuntos mencionados en este documento.

© 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, y los logótipos Xbox y Xbox *Live* son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países. Los nombres de productos y compañías mencionados en el presente documento son marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

L'information contenue dans le présent document, y compris les URL et autres références à des sites Web, peut faire l'objet de modifications sans préavis.

L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur, applicable dans son pays.

Microsoft peut détenir des brevets, avoir déposé des demandes d'enregistrement de brevets ou être titulaire de marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle portant sur la totalité ou une partie des éléments qui font l'objet du présent document.

© 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, et les logos Xbox et Xbox *Live* sont des marques de commerce ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et (ou) dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits réels mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.