GWARANCJA PRODUCENTA

Niniejsza Gwarancja Producenta (zwana dalej „Gwarancją") udzielona zostaje Użytkownikowi przez firmę Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Irlandia (zwaną dalej „Microsoft"). Przedstawicielem Microsoft w Polsce jest Microsoft Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jerozolimskie 195a.

KORZYSTAJĄC Z KONSOLI XBOX 360 S LUB AKCESORIUM UŻYTKOWNIK AKCEPTUJE NINIEJSZĄ GWARANCJĘ. PRZED KONFIGURACJĄ URZĄDZENIA PROSIMY O UWAŻNE ZAPOZNANIE SIĘ Z TREŚCIĄ NINIEJSZEJ GWARANCJI. W PRZYPADKU NIEZAAKCEPTOWANIA TREŚCI NINIEJSZEJ GWARANCJI PROSIMY UŻYTKOWNIKA O NIEKORZYSTANIE Z KONSOLI XBOX 360 S LUB AKCESORIUM UŻYTKOWNIKA. PROSIMY O ZWROT NIEUŻYWANEGO URZĄDZENIA DO SPRZEDAWCY DETALICZNEGO LUB FIRMY MICROSOFT W CELU UZYSKANIA ZWROTU PIENIĘDZY. Prosimy o kontakt z firmą Microsoft pod adresem: http://www.xbox.com/.

Niniejsza Gwarancja nie stanowi rękojmi, jaką sprzedawcy detaliczni lub producenci zobowiązani są udzielać zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika. Jej celem jest przyznanie Użytkownikowi szczególnych lub dodatkowych praw w granicach dopuszczalnych tym prawem, nie zaś ograniczenie praw przysługujących mu zgodnie z przepisami dotyczącymi rękojmi. Dla uniknięcia wątpliwości, niniejszy dokument nie ogranicza, ani nie wyłącza uprawnień konsumenta wynikających z niezgodności towaru z umową. Gwarancja nie podlega przeniesieniu na osoby trzecie.

1. **Definicje**
   W niniejszej Gwarancji następujące terminy mają następujące znaczenie:

   a. „Konsola Xbox 360 S" oznacza nową konsolę Xbox 360 S nabytą od autoryzowanego sprzedawcy detalicznego.

   b. „Akcesorium" oznacza nowe akcesorium do konsoli Xbox 360 lub Xbox 360 S pod marką Microsoft nabyte od autoryzowanego sprzedawcy detalicznego. Dysk twardy jest akcesorium, czy preinstalowany lub zakupić osobno.

   c. „Okres Gwarancji" w przypadku Konsoli Xbox 360 S oznacza 1 rok od daty zakupu przez Użytkownika, a w przypadku Akcesoriów - 90 dni od daty zakupu przez Użytkownika, z zastrzeżeniem postanowień art. 2 poniżej.

   d. „Użytkownik" oznacza pierwotnego użytkownika końcowego.

   e. „Zwykłe Warunki Użytkowania" oznaczają zwyczajne użytkowanie przez konsumenta w zwykłych warunkach domowych zgodnie z instrukcją obsługi Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium.

2. **Okres obowiązywania**
   Nie uchybiając rękojmi, jaka może przysługiwać Użytkownikowi zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika i o ile prawo to nie określa dłuższego terminu, Microsoft udziela niniejszej gwarancji na okres 1 (słownie: jednego) roku od daty zakupu Konsoli Xbox 360 S od autoryzowanego sprzedawcy detalicznego oraz 90 dni w przypadku Akcesoriów.

3. **Terytorium**
   Niniejsza Gwarancja obowiązuje wyłącznie na terenie następujących krajów (wraz z ich terytoriami zamorskimi): Wielka Brytania, Irlandia, Szwajcaria, Włochy, Austria,

Belgia, Francja, Niemcy, Hiszpania, Portugalia, Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia, Holandia, Luksemburg, Grecja, Czechy, Słowacja, Polska, Węgry, Cypr, Afryka Południowa oraz Rosja.

Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że w zależności od kraju zamieszkania może podlegać szczególnym przepisom eksportowym i zobowiązuje się przestrzegać wszystkich tych przepisów w przypadku eksportu posiadanej przez siebie Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium.

4. Gwarancja

a. Microsoft gwarantuje, wyłącznie względem Użytkownika, że w Okresie Gwarancji Konsola Xbox 360 S lub Akcesorium nie będzie działać nieprawidłowo w Zwykłych Warunkach Użytkowania.

b. Za wyjątkiem odpowiedzialności z tytułu rękojmi, jaką Microsoft może ponosić względem Użytkownika zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika, niniejsza Gwarancja stanowi jedyną gwarancję udzielaną Użytkownikowi oraz warunek ustalany w stosunku do Użytkownika przez Microsoft w odniesieniu do Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium oraz wszelkich instrukcji obsługi, jakie mogą być do nich dołączone. Żaden inny podmiot nie jest uprawniony do udzielania gwarancji ani ustalania warunków w imieniu Microsoft.

c. W PRZYPADKU, GDY PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA UŻYTKOWNIKA ZAPEWNIA UŻYTKOWNIKOWI GWARANCJĘ DOROZUMIANĄ, W TYM DOROZUMIANĄ GWARANCJĘ WARTOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, JEJ OKRES OGRANICZAĆ SIĘ BĘDZIE WYŁĄCZNIE DO OKRESU GWARANCJI, O ILE WSPOMNIANE PRAWO KRAJOWE NIE STANOWI INACZEJ.

5. Procedura uzyskania serwisu gwarancyjnego

a. Przed uruchomieniem procesu gwarancyjnego należy skorzystać z porad Microsoft na temat usuwania problemów, dostępnych na stronie: http://www.xbox.com/support.

b. W razie niemożności rozwiązania problemu Użytkownika na podstawie powyższych porad, należy zastosować procedurę online na stronie http://www.xbox.com/support. W razie braku dostępu do Internetu, można zadzwonić na numer 00800 441 17 96. Operator telefoniczny Użytkownika może pobierać opłatę za połączenie z tym numerem. Wysokość opłat jest określona zgodnie ze stawkami operatora Użytkownika

c. Przed wysłaniem konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium do serwisu Microsoft należy zatrzymać kopie wszystkich danych, jakie Użytkownik pragnie zachować oraz usunąć wszelkie dane, które Użytkownik uważa za poufne. Microsoft nie odpowiada za dane Użytkownika i może je usunąć.

6. Zakres odpowiedzialności Microsoft

a. Po zwrocie Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium przez Użytkownika do Microsoft, Microsoft skontroluje jego stan.

b. Jeżeli Microsoft stwierdzi, że Konsola Xbox 360 S lub Akcesorium działało nieprawidłowo w Okresie Gwarancji w Zwykłych Warunkach Użytkowania, Microsoft dokona (wedle własnego uznania) naprawy lub wymiany względnie zwrotu ceny zakupu na rzecz Użytkownika, o ile bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa krajowego właściwego dla Użytkownika nie stanowią inaczej. W ramach naprawy mogą zostać wykorzystane części nowe lub odnowione. W ramach wymiany można otrzymać sprzęt nowy lub odnowiony.

c. Po dokonaniu naprawy lub wymiany Konsola Xbox 360 S lub Akcesorium Użytkownika będzie objęte niniejszą Gwarancją do końca pierwotnego Okresu Gwarancji lub przez 95

(słownie: dziewięćdziesiąt pięć) dni od jego wysyłki przez Microsoft do Użytkownika, zależnie od tego, który z powyższych okresów jest dłuższy.

d. O ILE PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA UŻYTKOWNIKA NIE STANOWI INACZEJ, JEDYNYM ŚRODKIEM NAPRAWCZY PRZYSŁUGUJĄCYM UŻYTKOWNIKOWI JEST NAPRAWA LUB WYMIANA KONSOLI XBOX 360 S LUB AKCESORIUM WZGLĘDNIE ZWROT CENY ZAKUPU PRZEZ MICROSOFT.

e. W przypadku nieprawidłowego działania Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium Użytkownika po upływie Okresu Gwarancji, Użytkownikowi nie przysługuje żadna gwarancja. Po upływie Okresu Gwarancji Microsoft może pobrać od Użytkownika opłatę z tytułu rozpoznania i rozwiązania problemu związanego z Konsolą Xbox 360 S lub Akcesorium Użytkownika, niezależnie od tego, czy działania te zakończyły się powodzeniem, czy też nie.

7. **<u>Wyłączenia Gwarancji</u>**
Microsoft nie ponosi odpowiedzialności a niniejsza Gwarancja nie obowiązuje, nawet w przypadku uiszczenia opłaty, w przypadku, gdy Konsola Xbox 360 S lub Akcesorium Użytkownika zostanie:

a. uszkodzone na skutek użytkowania łącznie z produktami niesprzedawanymi lub nieobjętymi licencją udzieloną przez Microsoft (w tym na przykład grami i akcesoriami niewyprodukowanymi lub nieobjętymi licencją udzieloną przez Microsoft oraz grami „pirackimi" itp.);

b. użyte w celach komercyjnych (w tym na przykład wynajmu, odpłatnego udostępniania na zasadzie pay-per-play itp.);

c. otwarte, poddane modyfikacji lub innej ingerencji (w tym na przykład próbom złamania zainstalowanych w Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich itp.) lub jeżeli dojdzie do zmiany lub usunięcia jego numeru seryjnego;

d. uszkodzone z przyczyn zewnętrznych (w tym na przykład z powodu upuszczenia, użytkowania przy braku właściwej wentylacji itp. lub nieprzestrzegania zaleceń zawartych w instrukcji obsługi Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium); lub

e. poddane naprawie przez podmiot inny niż Microsoft.

8. **<u>WYŁĄCZENIE OKREŚLONYCH SZKÓD</u>**
O ILE OBOWIĄZUJĄCE PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA UŻYTKOWNIKA NIE STANOWI INACZEJ, MICROSOFT NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU SZKÓD POŚREDNICH, UBOCZNYCH, SZCZEGÓLNYCH LUB WYNIKOWYCH, UTRATY DANYCH, PRYWATNOŚCI, POUFNOŚCI LUB KORZYŚCI ORAZ NIEMOŻNOŚCI KORZYSTANIA Z KONSOLI XBOX 360 S LUB AKCESORIUM UŻYTKOWNIKA. POWYŻSZE WYŁĄCZENIA MAJĄ ZASTOSOWANIE NAWET W PRZYPADKU, GDY FIRMA MICROSOFT ZOSTAŁA POINFORMOWANA O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD ORAZ NAWET GDY JAKIKOWLIEK ŚRODEK NAPRAWCZY NIE SPEŁNIA SWEJ ZASADNICZEJ ROLI.

9. **Warunki dodatkowe**
W przypadku podjęcia przez Użytkownika próby złamania lub obejścia zainstalowanych w Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich, Użytkownik może spowodować trwałe zaprzestanie działania swej Konsoli Xbox 360 S lub Akcesorium. Użytkownik utraci również przysługującą mu gwarancję, a jego

Konsola Xbox 360 S lub Akcesorium nie będzie podlegać autoryzowanej naprawie, nawet za opłatą.

10. **Prawo właściwe**
    Prawem właściwym dla niniejszej Gwarancji i jej interpretacji będzie prawo kraju zamieszkania Użytkownika, niezależnie od norm prawa kolizyjnego.

LICENCJA NA OPROGRAMOWANIE

KORZYSTAJĄC Z KONSOLI XBOX 360 S LUB AUTORYZOWANEGO AKCESORIUM UŻYTKOWNIK AKCEPTUJE NINIEJSZĄ LICENCJĘ NA OPROGRAMOWANIE. PRZED KONFIGURACJĄ URZĄDZENIA PROSIMY O UWAŻNE ZAPOZNANIE SIĘ Z TREŚCIĄ NINIEJSZEJ LICENCJI. W PRZYPADKU NIEZAAKCEPTOWANIA TREŚCI NINIEJSZEJ LICENCJI PROSIMY UŻYTKOWNIKA O NIEKORZYSTANIE Z KONSOLI XBOX 360 S LUB AUTORYZOWANEGO AKCESORIUM. PROSIMY O ZWROT NIEUŻYWANEGO URZĄDZENIA DO SPRZEDAWCY DETALICZNEGO LUB FIRMY MICROSOFT W CELU UZYSKANIA ZWROTU PIENIĘDZY. Prosimy o kontakt z firmą Microsoft pod adresem: http://www.xbox.com/.

1. **Definicje**
   W niniejszej Licencji następujące terminy mają następujące znaczenie:

   a. „Konsola Xbox 360 S" oznacza konsolę Xbox 360 S.

   b. „Autoryzowane Akcesorium" oznacza Akcesorium do konsoli Xbox 360 lub Konsoli Xbox 360 S marki Microsoft oraz Akcesorium do konsoli Xbox 360 lub Konsoli Xbox 360 S marki osoby trzeciej na licencji Microsoft, na którego opakowaniu widnieje oficjalne logo „Licensed for Xbox" Dysk twardy jest akcesorium, czy preinstalowany lub zakupić osobno.

   c. „Autoryzowane Gry" oznaczają gry na konsolę Xbox 360 lub Konsolę Xbox 360 S na dyskach z grami opublikowanych przez Microsoft lub na licencji Microsoft oraz treść gier ściągniętą z serwisu Xbox Live firmy Microsoft lub strony internetowej xbox.com (na przykład avatary, gry do ściągnięcia, dodatki do gier, itp.).

   d. „Oprogramowanie" oznacza oprogramowanie zainstalowane fabrycznie na Konsoli Xbox 360 S lub Autoryzowanym Akcesorium, w tym wszelkie aktualizacje udostępniane przez Microsoft.

   e. „Nieautoryzowane Akcesoria" oznaczają wszystkie akcesoria za wyjątkiem Autoryzowanych Akcesoriów, z tym, że pamięci przenośne USB, cyfrowe aparaty fotograficzne i kamery cyfrowe wykorzystywane do robienia zdjęć lub kręcenia filmów oraz odtwarzacze muzyczne wykorzystywane do odtwarzania muzyki lub oglądania filmów lub zdjęć nie stanowią Nieautoryzowanych Akcesoriów. Napędy dysków twardych są zainstalowane lub czy akcesoria kupowane oddzielnie.

   f. „Nieautoryzowane Gry" oznaczają wszystkie dyski z grami, ściągnięte gry oraz treść lub nośniki gier za wyjątkiem Autoryzowanych Gier.

   g. „Nieautoryzowane Oprogramowanie" oznacza każde oprogramowanie niedystrybuowane przez Microsoft za pośrednictwem dysków z grami na konsolę Xbox 360 lub Konsolę Xbox 360 S publikowanych przez Microsoft lub na licencji Microsoft, serwisu Xbox Live firmy Microsoft lub strony internetowej Xbox.com.

   h. „Użytkownik" oznacza użytkownika Konsoli Xbox 360 S lub Autoryzowanego Akcesorium.

2. **Licencja**
   Niniejsza Licencja daje Użytkownikowi określone prawa umowne, o ile obowiązujące prawo krajowe właściwe dla Użytkownika nie stanowi inaczej.

a. Na Oprogramowanie niniejszym udziela się Użytkownikowi licencji wyłącznie na Terytorium, nie jest zaś ono przedmiotem sprzedaży na rzecz Użytkownika. Użytkownik otrzymuje licencję wyłącznie na korzystanie z Oprogramowania fabrycznie zainstalowanego na Konsoli Xbox 360 S lub Autoryzowanym Akcesorium Użytkownika, okresowo aktualizowanego przez Microsoft. Użytkownik nie może kopiować Oprogramowania ani odtwarzać jego kodu źródłowego.

b. Użytkownik akceptuje następujące warunki licencji na Oprogramowanie:

   i. **Korzystając ze swej Konsoli Xbox 360 S lub Autoryzowanego Akcesorium Użytkownik będzie stosować wyłącznie Autoryzowane Akcesoria oraz Autoryzowane Gry. Użytkownik nie będzie stosować Nieautoryzowanych Akcesoriów ani Nieautoryzowanych Gier. Mogą one nie działać lub mogą trwale przestać działać po aktualizacji Oprogramowania.**

   ii. **Użytkownik nie będzie stosować ani instalować Nieautoryzowanego Oprogramowania. W przeciwnym razie Konsola Xbox 360 S lub Autoryzowane Akcesorium Użytkownika może trwale przestać działać z chwila podjęcia takich działań lub po aktualizacji Oprogramowania w późniejszym terminie.**

   iii. Użytkownik nie będzie podejmować prób złamania lub obejścia zainstalowanych w Konsoli Xbox 360 S lub Autoryzowanym Akcesorium ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich. W przeciwnym razie Konsola Xbox 360 S lub Autoryzowane Akcesorium Użytkownika może trwale przestać działać z chwila podjęcia takich działań lub po aktualizacji Oprogramowania w późniejszym terminie.

   iv. Microsoft może wykorzystywać środki techniczne, w tym aktualizacje Oprogramowania, do zapobiegania stosowaniu Nieautoryzowanych Akcesoriów i Nieautoryzowanych Gier oraz ochrony ograniczeń technicznych, zabezpieczeń lub mechanizmów zapobiegających tworzeniu wersji pirackich zainstalowanych na Konsoli Xbox 360 S lub Autoryzowanym Akcesorium.

   v. **Microsoft może okresowo aktualizować Oprogramowanie nie powiadamiając o tym Użytkownika, na przykład w celu aktualizacji ograniczenia technicznego, zabezpieczenia lub mechanizmu zapobiegającego tworzeniu wersji pirackich.**

Wszelkie przypadki nieautoryzowanego korzystania w rozumieniu niniejszych postanowień mogą skutkować niemożnością korzystania z Gwarancji Producenta na Konsolę Xbox 360 S lub Autoryzowane Akcesorium Użytkownika.

3. **Terytorium**
Niniejsza Licencja obowiązuje wyłącznie na terenie następujących krajów (wraz z ich terytoriami zamorskimi): Wielka Brytania, Irlandia, Szwajcaria, Włochy, Austria, Belgia, Francja, Niemcy, Hiszpania, Portugalia, Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia, Holandia, Luksemburg, Grecja, Czechy, Słowacja, Polska, Węgry, Cypr, Afryka Południowa oraz Rosja.

4. **Gwarancja**
Oprogramowanie jest objęte Gwarancją Producenta na Konsolę Xbox 360 S lub Autoryzowane Akcesorium Użytkownika i Microsoft nie udziela na Oprogramowanie żadnej innej gwarancji ani nie ustala żadnego warunku, za wyjątkiem rękojmi, z tytułu której Microsoft może być odpowiedzialny wobec Użytkownika zgodnie z prawem krajowym właściwym dla Użytkownika. Żaden inny podmiot nie jest uprawniony do udzielania gwarancji ani ustalania warunków w imieniu Microsoft.

5. **WYŁĄCZENIE OKREŚLONYCH SZKÓD**
O ILE OBOWIĄZUJĄCE PRAWO KRAJOWE WŁAŚCIWE DLA

UŻYTKOWNIKA NIE STANOWI INACZEJ, MICROSOFT NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU SZKÓD POŚREDNICH, UBOCZNYCH, SZCZEGÓLNYCH LUB WYNIKOWYCH, UTRATY DANYCH, PRYWATNOŚCI, POUFNOŚCI LUB KORZYŚCI ORAZ NIEMOŻNOŚCI KORZYSTANIA Z OPROGRAMOWANIA. POWYŻSZE WYŁĄCZENIA MAJĄ ZASTOSOWANIE NAWET W PRZYPADKU, GDY FIRMA MICROSOFT ZOSTAŁA POINFORMOWANA O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD ORAZ NAWET GDY JAKIKOLWIEK ŚRODEK ZARADCZY NIE SPEŁNIA SWEJ ZASADNICZEJ ROLI.

6. **Prawo właściwe**
   Prawem właściwym dla niniejszej Licencji i jej interpretacji będzie prawo kraju zamieszkania Użytkownika, niezależnie od norm prawa kolizyjnego.