

Description du Produit

Oculus Rift (le "casque Rift") est un appareil de réalité virtuelle qui permet aux utilisateurs de disposer d'une vue immersive à 360 degrés d'un monde de réalité virtuelle en trois dimensions.

Le système comprend un casque Rift, deux capteurs (2) Oculus et une paire de manettes Oculus Touch. Le casque et les capteurs sont connectés à un ordinateur de bureau (unité centrale PC) par port USB ou via les câbles du casque.

Oculus Touch est un appareil spécialement conçu et élaboré pour permettre à vos mains de se transplanter dans un environnement virtuel lorsque vous utilisez le casque Rift. Avec Oculus Touch, faites entrer vos mains dans la réalité virtuelle. Ces manettes vous procurent la sensation que vos mains virtuelles sont en réalité les vôtres.

Avec Oculus Touch, le système de suivi Constellation vous permet de manipuler des objets dans votre environnement virtuel avec une précision extraordinaire et une utilisation intuitive et facile.

Pour la Description complète du Produit, les Exigences et la Garantie, veuillez consulter le site www.oculus.com.

What's in the Box?

<p>Casque Rift (Modèle #: HM-A)</p> 	<p>Oculus Touch (Modèle #: TO-L (gauche) et TO-R (droite))</p> 	<p>Capteurs Oculus (2x Modèle #: 3P-A)</p> 
---	--	--

NOTE: Veuillez consulter le site www.oculus.com/setup pour la Notice d'Installation, les Bonnes Pratiques et l'Assistance.

Entretien et Maintenance du Produit

Utilisez uniquement un chiffon en microfibrilles sec pour nettoyer les lentilles et capteurs du casque. Ne nettoyez pas les lentilles ou capteurs avec un nettoyant liquide ou chimique. Ne nettoyez pas la mousse de l'interface faciale du casque avec de l'alcool ou autres nettoyants abrasifs.

Pour nettoyer les dragonnes et l'interface faciale, utilisez uniquement un chiffon non-abrasif et antibactérien et essuyez avec précaution.

- N'exposez pas le casque Rift à la lumière directe du soleil. L'exposition à la lumière directe du soleil peut endommager l'optique et l'affichage.
- N'exposez pas les lentilles à un laser ou à une source de lumière externe car cela peut endommager l'affichage.
- Assurez-vous que le boîtier de la batterie fonctionne correctement et qu'il est bien fermé.
- Comme pour tout appareil électronique, évitez l'exposition à l'eau et aux liquides.
- Conservez les composants dans leur boîtier lorsqu'ils ne sont pas utilisés afin de réduire au maximum les dégâts involontaires et l'exposition à l'air libre.
- Température d'utilisation: 0-40°C / 32-104°F, humidité minimum 5%, humidité maximum 95% HR (sans condensation)
- Hors utilisation (stockage): -30-65°C / -22-149°F, 85% HR

Pour nettoyer les manettes Touch, n'utilisez que des chiffons non-abrasifs et antibactériens et essuyez avec précaution.

Spécificités Electriques du Produit

Composant	Type	Fréquence	Puissance de crête
Casque	5VDC, 750mA	2.404-2.478 GHz	1.81 mW
Capteur	5VDC, 250mA		
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94mW (EIRP)
Batterie (Touch)	1.5VDC (2 – AA Alcaline, 1 pour chaque appareil)	Non Applicable	Non Applicable

Santé et sécurité

* Les présentes mises en garde en matière de santé et de sécurité sont régulièrement mises à jour à des fins d'exactitude et d'exhaustivité. Veuillez consulter le site www.oculus.com/warnings pour en obtenir la dernière version.

MISE EN GARDE

MISES EN GARDE EN MATIERE DE SANTE ET DE SECURITE: AFIN DE REDUIRE LE RISQUE DE PREJUDICE CORPOREL, D'INCONFORT OU DE DOMMAGES AUX BIENS, VEUILLEZ-VOUS ASSURER QUE TOUS LES UTILISATEURS DU CASQUE LISENT LES MISES EN GARDES CI-DESSOUS ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER LE CASQUE ET LES MANETTES TOUCH.

MISE EN GARDE

Avant d'utiliser le casque et les manettes Touch

- Veuillez lire et suivre toutes les instructions d'installation et d'utilisation fournies avec le casque et les manettes Touch.
- Vous devez prendre connaissance des recommandations en matière de matériel et de logiciels pour l'utilisation du casque et des manettes Touch. Le risque d'inconfort peut augmenter si vous n'utilisez pas le matériel ou les logiciels recommandés.
- Votre casque, les manettes Touch et les logiciels ne sont pas conçus pour être utilisés avec un appareil, un accessoire et/ou un logiciel non autorisé. L'utilisation d'un appareil, accessoire et/ou

logiciel non autorisé peut entraîner des blessures à vous ou à des tiers, entraîner des problèmes de fonctionnement ou endommager votre système et les services connexes.

- Pour réduire le risque d'inconfort, ajustez l'écartement interpupillaire (EIP) pour chaque utilisateur avant d'utiliser le casque et vérifiez les paramètres avant de reprendre votre utilisation après une pause afin d'éviter toute modification non-intentionnelle des paramètres.
- La réalité virtuelle est une technologie immersive qui peut être intense. Un contenu effrayant, violent ou générateur d'anxiété peut faire réagir votre corps comme si ce contenu était réel. Choisissez précautionneusement le contenu que vous utilisez si vous avez des antécédents d'inconfort ou de symptômes physiques avec ce type de situations.
- Pour vivre une expérience de réalité virtuelle confortable, votre capacité de mouvement et votre sens de l'équilibre doivent être intacts. N'utilisez pas le casque lorsque vous êtes fatigué, que vous avez besoin de dormir, que vous êtes sous l'influence de l'alcool ou de drogues, que vous avez des problèmes digestifs, que vous êtes sujet à des troubles émotionnels ou anxieux ou lorsque vous souffrez d'un rhume, de la grippe, de maux de tête, de migraines ou d'otalgies, ces pathologies étant susceptibles d'augmenter votre sensibilité aux symptômes.
- Nous vous recommandons de consulter un médecin avant d'utiliser le casque si vous êtes enceinte, âgé(e), que vous souffrez d'anomalies de la vision binoculaire, de troubles psychiatriques ou cardiaques ou autre problème de santé important.

▲ MISE EN GARDE Crises

Certaines personnes (environ 1 sur 4.000) peuvent avoir d'importants vertiges, crises, contractions oculaires ou musculaires ou pertes de conscience à la vue de stimulations lumineuses ou de faisceaux lumineux, lesquels peuvent se produire lorsqu'elles regardent la télévision, jouent à des jeux vidéo ou vivent une expérience de réalité virtuelle, même si elles n'ont jamais eu

de crise ou de perte de conscience auparavant ou n'ont pas d'antécédents de crise ou d'épilepsie. Ces crises sont plus fréquentes chez les enfants et les jeunes adultes. Toute personne chez qui se développent ces symptômes doit interrompre son utilisation du casque et consulter un médecin. Toute personne ayant déjà été victime d'une crise, d'une perte de conscience ou autre symptôme épileptique doit consulter un médecin avant d'utiliser le casque.

▲ MISE EN GARDE Enfants

Ce produit ne doit pas être utilisé par des enfants de moins de 13 ans dans la mesure où la taille du casque n'est pas adaptée et qu'une taille inadaptée peut entraîner un inconfort voire des effets pour la santé et que les jeunes enfants sont à une période critique de leur développement visuel. Les adultes doivent s'assurer que les enfants (de 13 ans et plus) utilisent le casque conformément aux présentes mises en garde, y compris en s'assurant que le casque est utilisé tel que décrit à la partie « Avant d'utiliser le casque » et la partie « Environnement sain ». Les adultes doivent surveiller les enfants (de 13 ans et plus) qui utilisent ou ont utilisé le casque afin de s'assurer de l'absence des symptômes décrits dans les présentes mises en garde (y compris celles exposées aux parties « Inconfort » et « Blessures résultant de situations de stress répétitives »), limiter le temps passé par les enfants à utiliser le casque et s'assurer qu'ils fassent des pauses durant l'utilisation. L'utilisation prolongée doit être évitée car cela pourrait avoir des conséquences négatives sur la coordination main-œil, l'équilibre et la capacité de réaliser plusieurs tâches simultanément. Les adultes doivent surveiller attentivement leurs enfants pendant et après l'utilisation du casque afin de s'assurer que ces capacités ne diminuent pas.

▲ MISE EN GARDE Précautions générales

Pour réduire le risque de blessures ou d'inconfort, vous devez toujours suivre les présentes instructions et respecter ces précautions lorsque vous utilisez le casque et les manettes Touch:

• **Utilisation dans un environnement sain uniquement:** Le casque vous propose une expérience de réalité virtuelle en immersion qui détourne votre attention et obstrue complètement votre environnement réel.

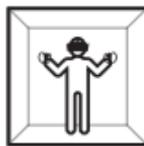
▶ **Avant de commencer à utiliser le casque avec Touch puis pendant l'utilisation, vous devez toujours avoir conscience de votre environnement. Soyez prudent afin d'éviter les blessures.**

▶ L'utilisation du casque peut entraîner une perte d'équilibre.

▶ Souvenez-vous que les objets que vous voyez dans l'environnement virtuel n'existent pas dans le monde réel, vous ne pouvez donc pas vous y asseoir, ni monter dessus ni vous en servir comme support.

▶ **Restez assis sauf à ce que votre jeu ou l'expérience contenue ne requiert que vous restiez debout.**

▶ De graves blessures peuvent survenir si vous trébuchez ou heurtez un mur, des meubles ou d'autres objets ; vous devez donc aménager un espace sûr avant d'utiliser le casque et Touch.



OUI



NON

▶ Assurez-vous de ne pas vous trouver à proximité d'autres personnes, d'objets, d'escaliers, de balcons, de portes ouvertes, de fenêtres, de meubles, de flammes, de ventilateurs de plafond ou de luminaires, de télévisions ou d'écran ou autres éléments contre lesquels vous pourriez buter ou que vous pourriez renverser lors de l'utilisation du casque et de Touch ou immédiatement après.

▶ Lorsque vous utilisez le casque avec Touch, il est possible que vous étendiez vos bras sur les côtés ou au-dessus de votre tête. Assurez-vous que ces espaces sont sûrs et sans danger.

▶ **Assurez-vous que l'espace au-dessus de votre tête ne comprend pas de dangers potentiels tels que des luminaires et des ventilateurs de plafond.**

- ▶ Supprimez tous risques de chute avant d'utiliser le casque.
- ▶ Lorsque vous utilisez le casque avec Touch, il est possible que vous ne vous rendiez pas compte que des personnes et des animaux ont pénétré dans votre environnement immédiat.
- ▶ Lorsque vous utilisez le casque, ne manipulez pas d'objets pointus ou autres objets dangereux.
- ▶ Ne portez jamais le casque dans des situations qui nécessitent de l'attention, par exemple pour marcher, faire du vélo ou conduire.
- **Système Guardian** Le casque accompagné de Touch comprend un système de limitation du périmètre de jeu appelé Guardian, conçu pour vous aider à rester dans votre espace de jeu. Si vous l'activez et définissez votre espace de jeu, il vous aidera à en connaître les limites.
 - ▶ Avant de définir votre espace de jeu, assurez-vous de l'examiner et de supprimer tout danger potentiel tel que défini au présent guide. L'espace que vous définissez avec Guardian doit être dégagé et éloigné de tout danger potentiel. Assurez-vous que votre espace de jeu défini dispose d'un espace supplémentaire pour vous protéger des dangers potentiels afin que vous n'entriez pas en contact avec un quelconque danger si vos mouvements vous portent hors de votre espace de jeu tel que défini dans Guardian.
 - ▶ Guardian ne vous assiste que si vous l'activez et définissez correctement votre espace de jeu. Avant chaque utilisation du casque, vérifiez que Guardian est activé et que l'espace de jeu est correctement défini.
 - ▶ Le Système Guardian n'est qu'un assistant et peut ne pas toujours être en mesure de vous indiquer les limites exactes de votre espace de jeu. Vous restez responsable de l'utilisation d'Oculus Rift dans un environnement sûr tel que défini dans le présent Manuel.
 - ▶ Le Système Guardian ne fera que vous alerter lorsque vous atteindrez les limites de votre espace de jeu. Il n'est pas en mesure de vous empêcher d'évoluer hors de votre espace de

jeu. Par exemple, il ne vous empêchera pas de foncer dans un mur ou de le heurter, de passer au travers d'une porte ou d'une fenêtre ou de tomber dans des escaliers.

- ▶ Guardian n'identifie pas de limites au-dessus de votre espace de jeu. Assurez-vous bien que l'espace au-dessus de votre tête ne comprend pas de dangers potentiels tels que des luminaires et des ventilateurs de plafond.
- ▶ Guardian n'identifie pas tout ce qui se situe dans votre espace de jeu et ne vous signalera pas les objets ou les meubles, comme les lampes, les autres personnes ou les animaux se trouvant dans votre espace de jeu.
- ▶ Il est nécessaire de recalibrer Guardian si les capteurs sont déplacés, même accidentellement. Cela vise à s'assurer que l'espace de jeu est correctement défini. Suivez les instructions sur l'écran pour redéfinir les limites de votre espace de jeu.
- ▶ Se déplacer rapidement peut vous empêcher de réagir à temps et de rester dans votre espace de jeu même si Guardian vous avertit. Assurez-vous donc de vous déplacer suffisamment lentement pour être en mesure de réagir à tout avertissement de Guardian.
- ▶ Assurez-vous que le casque est ajusté et confortablement fixé sur votre tête ; vous devez voir une seule image, claire.
- ▶ Utilisez toujours les dragonnes fournies avec Touch afin de sécuriser la manette autour de votre poignet pendant l'utilisation.
- ▶ Assurez-vous que le casque et les câbles capteurs ne présentent aucun risque d'étouffement ou de chute.
- ▶ Commencez à utiliser le casque progressivement pour permettre à votre corps de s'adapter. Au début, utilisez-le quelques minutes à la fois seulement et n'augmentez la durée d'utilisation du casque que progressivement au fur et à mesure que vous vous habituez à la réalité virtuelle. Pour certains contenus, Oculus fournit des notations de confort. Consultez les notations de confort avant d'acheter du contenu ou de l'utiliser (Pour plus d'informations sur les notations de confort et la manière dont elles peuvent vous aider à vivre une expérience

confortable, veuillez consulter <https://support.oculus.com/help/oculus/918058048293446/>). Regarder autour de vous et utiliser le dispositif d'entrée lorsque vous pénétrez pour la première fois dans la réalité virtuelle peut vous aider à vous adapter aux petites différences entre vos mouvements réels et le résultat dans la réalité virtuelle.

- ▶ Faites au minimum une pause de 10 à 15 minutes toutes les 30 minutes, même si vous pensez que vous n'en avez pas besoin. Chaque personne étant différente, faites des pauses plus fréquentes et plus longues si vous en ressentez le besoin. Vous seul(e) savez ce qui vous convient.
- ▶ L'écoute à un volume sonore trop élevé peut causer un dommage irréversible à vos capacités auditives. Les bruits de fond ainsi que l'exposition continue à des volumes sonores élevés peuvent atténuer la perception des sons par rapport à la réalité. La réalité virtuelle étant une technologie immersive, n'utilisez pas le casque à un volume sonore élevé de manière à rester conscient de votre environnement et à réduire le risque de dommages auditifs.

▲ MISE EN GARDE Inconfort

- **Mettez immédiatement un terme à l'utilisation du casque si les symptômes suivants se développent: crise, perte de conscience, fatigue visuelle, contraction oculaire ou musculaire, mouvements involontaires, vision altérée, trouble ou double ou autres anomalies visuelles, vertiges, désorientation, déséquilibre, trouble de la coordination main-œil, crise de panique ou d'anxiété, transpiration excessive, augmentation de la salivation, nausées, étourdissements, inconfort ou douleur à la tête ou aux yeux, assoupissement, fatigue ou tous symptômes similaires à la cinétose (mal des transports).**
- **De la même façon que les symptômes dont sont victimes les personnes qui débarquent d'un bateau de croisière, les symptômes de l'exposition à la réalité virtuelle peuvent persister et s'accroître plusieurs heures après**

l'utilisation. Ces symptômes post-utilisation peuvent comprendre les symptômes décrits ci-dessus, ainsi que des assouplissements excessifs et une diminution des capacités à effectuer plusieurs tâches en même temps. Ces symptômes peuvent vous exposer à un risque accru de blessures dans l'exercice de vos activités courantes dans le monde réel.

- Vous ne devez pas conduire, utiliser des machines ni exercer d'autres activités demandant des efforts visuels ou physiques pouvant avoir des conséquences graves (à savoir des activités dans lesquelles le développement de symptômes pourrait entraîner un décès, un préjudice corporel ou un dommage aux biens) ou d'autres activités nécessitant un sens de l'équilibre et une coordination main œil intacts (ex: faire du sport ou du vélo, etc.), et ce, jusqu'à la disparition complète de tous symptômes. 
- Vous devez attendre plusieurs heures après la disparition complète des symptômes avant de réutiliser le casque ou Touch. Assurez-vous d'avoir correctement configuré le casque avant de reprendre son utilisation.
- Soyez attentif au type de contenu que vous utilisiez avant l'apparition de symptômes parce que vous pourriez être plus enclin(e) à développer des symptômes selon le contenu utilisé. Consultez la notation de confort du contenu que vous utilisiez et envisagez l'utilisation de contenu avec une notation de confort plus appropriée.
- Consultez un médecin si vous développez des symptômes graves et/ou persistants.

▲ MISE EN GARDE

Blessures résultant de situations de stress répétitives

Utiliser le casque avec Touch peut entraîner des douleurs au niveau des muscles, des articulations ou de la peau. Si une partie de votre corps se fatigue ou devient douloureuse lorsque vous utilisez le

casque ou ses composants, ou si vous sentez l'apparition de symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou crampes, arrêtez et reposez-vous plusieurs heures avant de l'utiliser à nouveau. Si les symptômes ci-dessus ou d'autres situations d'inconfort persistent pendant ou après l'utilisation, arrêtez celle-ci et consultez un médecin.

▲ MISE EN GARDE Interférence avec des dispositifs médicaux

Le casque, le capteur Touch et la télécommande contiennent des aimants ou des composants qui émettent des ondes radio susceptibles d'interférer avec le fonctionnement d'appareils électroniques situés à proximité, y compris les pacemakers, aides auditives et défibrillateurs. Si vous avez un pacemaker ou un autre dispositif médical implanté, n'utilisez pas le casque sans d'abord consulter votre médecin ou le fabricant de votre dispositif médical. Maintenez une distance de sécurité entre le casque et vos dispositifs médicaux et arrêtez d'utiliser le casque si vous observez une interférence persistante avec votre dispositif médical.

▲ MISE EN GARDE Batterie

Les manettes Touch fonctionnent avec des piles Alcaline AA (1 pour chaque appareil). Le dispositif d'entrée simple (télécommande) fourni avec votre casque contient une pile bouton. Une manette développée par un tiers que vous pourriez avoir reçue avec notre casque est susceptible de contenir des piles également.

- **RISQUE D'ETOUFFEMENT.** Les manettes Touch, le dispositif d'entrée simple (télécommande) et les manettes développées par un tiers ne sont pas un jouet. Ils contiennent des piles, qui sont des pièces de petite taille. Tenir hors de portée des enfants de moins de 3 ans.
- **NE PAS INGERER LES PILES. RISQUE DE BRÛLURE CHIMIQUE.**
- Si la pile bouton est avalée, elle peut entraîner de graves brûlures internes et une éventuelle perforation de l'œsophage en deux heures seulement et entraîner la mort. Tenez les piles hors de portée des enfants.

- Si vous pensez que des piles peuvent avoir été avalées ou introduites à l'intérieur du corps, consultez votre médecin et demandez-lui d'appeler les urgences hospitalières au 112.
- Si le compartiment des piles ne se ferme plus de manière sécurisée, n'utilisez plus le produit et tenez-le hors de portée des enfants.
- Risque d'incendie. Les piles peuvent exploser ou fuir si elles sont installées à l'envers, désassemblées, rechargées, écrasées, mélangées avec des piles usagées ou d'autres types de piles ou exposées à une source de chaleur ou à haute température. Ne rechargez pas les piles jetables. Remplacez toutes les piles dans un même appareil en une seule fois.
- Conservez-les dans leur emballage d'origine jusqu'à leur utilisation. Jetez les piles usagées sans délai.
- Empêchez que des matériaux conducteurs entrent en contact avec les bornes des piles sur les appareils. Conservez les piles dans un endroit sec et empêchez toute intrusion d'eau.
- Ne tentez pas de démonter, de percer ou de modifier les piles.
- Cette mise en garde est une exigence de l'Etat de Californie: Perchlorate – une manipulation spécifique peut s'appliquer, voir www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.
- Consultez le site www.oculus.com/recycle pour obtenir des informations sur le remplacement et la destruction des piles.

▲ MISE EN GARDE **Manette**

- Votre casque peut être doté d'une manette développée par un tiers. Consultez le fabricant pour connaître les mises en garde en matière de santé et de sécurité relatives à la manette.
- Le cas échéant, vous devez utiliser la dragonne incluse avec la manette afin de la sécuriser autour de votre poignet pendant l'utilisation.
- Reportez-vous au Manuel de l'Utilisateur de la manette Microsoft Xbox pour plus d'information sur la maintenance et l'utilisation.

▲ MISE EN GARDE **Choc électrique**

Pour réduire le risque de choc électrique:

- Ne modifiez pas et n'ouvrez pas les composants fournis.
- N'utilisez pas le produit si un câble est endommagé ou que des fils électriques sont visibles.

▲ MISE EN GARDE **Proposition 65 de Californie**

Ce produit peut contenir des produits chimiques qui, selon l'État de Californie, peuvent causer des cancers et malformations congénitales ou autre trouble de l'appareil génital.

▲ ATTENTION **Appareil endommagé ou cassé**

- N'utilisez pas les appareils si l'une de leurs pièces est cassée ou endommagée.
- N'essayez pas de réparer une quelconque pièce des appareils vous-même. Les réparations doivent uniquement être réalisées par un réparateur agréé.

▲ ATTENTION **Risque de contagion**

Pour éviter tout risque de contagion (ex: conjonctivite), ne partagez pas le casque avec des personnes porteuses d'un risque de contagion, d'une infection ou d'une maladie, notamment au niveau des yeux, de la peau ou du cuir chevelu. Le casque doit être nettoyé après chaque utilisation avec une lingette antibactérienne non-alcoolique respectueuse de la peau et avec un chiffon en microfibre sec pour les lentilles.

▲ ATTENTION **Irritation cutanée**

Lorsque vous le portez, le casque se trouve à proximité de votre peau et de votre cuir chevelu. N'utilisez plus le casque si vous constatez des gonflements, des démangeaisons, des irritations ou d'autres réactions cutanées. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

Informations réglementaires

Ce produit a subi des tests et est conforme aux réglementations en vigueur dans le monde, y compris: IEC 60950-1:2005 (2ème éd.) + A1:2009 + A2:2013 ; CAN/CSA-C22.2 No. 60950-1:2007 + A1:2011-12 + A2:2014-10 ; UL 60950-1:2007 + R:2011-12 + R:2014-10 ; EN 60950-1:2006 + A11:2009 + A1:2010 + A12:2011 + A2:2013 ; ainsi que EN 62471:2006 ; FCC Partie 15 ; ETSI EN 300 328 V1.9.1 (2015-02) ; ETSI EN301 489-17V2.2.1 (2012-09) ; R&TTE Directive 2014/53/EU ; EN55022 ; EN55024 ; Directive RoHS 2011/65/UE (RoHS 2) ; REACH Annexe CVII/CVII, SCCP POP's Reg850/2004, WEEE, Proposition 65 de Californie.

Oculus déclare par la présente que ce produit est conforme à toutes les exigences essentielles et autres dispositions pertinentes de la directive 2014/53/EU. Pour la déclaration de conformité complète, veuillez consulter le site www.oculus.com/compliance.

Garantie limitée au consommateur

Quel est l'émetteur de la présente Garantie? La présente garantie limitée du consommateur (la « Garantie ») est émise par Oculus VR, LLC (« Oculus » ou « nous »).

A qui s'adresse la présente Garantie? Oculus vous offre la présente Garantie, en tant que consommateur ayant acheté un produit neuf, couvert par la présente Garantie à Oculus ou à un revendeur agréé (« vous »). La présente Garantie ne peut être ni cédée ni transférée aux acheteurs ou utilisateurs successifs et ne couvre pas les produits achetés d'occasion ou à une source autre qu'Oculus ou un revendeur agréé.

Quel est l'objet de la présente Garantie? La présente Garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également disposer d'autres droits, qui varient d'un état et d'un pays à l'autre. La présente Garantie n'affecte pas les droits dont vous disposez en vertu des lois de votre pays concernant la vente de biens de consommation (y compris, notamment, les lois nationales transposant la Directive 44/99/CE).

Que couvre la Garantie? La présente Garantie couvre les défauts et les dysfonctionnements des produits Oculus neufs auxquels elle se rapporte (le « Produit »). Nous garantissons que le Produit, dans des conditions d'utilisation normales et conformes à sa destination, fonctionnera de manière substantielle conformément à nos spécifications techniques ou à la documentation qui l'accompagne (les « Fonctionnalités Garanties ») pendant la Période de Garantie. Si et dans la mesure où le Produit nécessite des logiciels ou services Oculus pour répondre aux Fonctionnalités Garanties, nous mettrons et tiendrons à votre disposition les logiciels et services pendant la Période de Garantie. Nous pouvons, à notre entière discrétion, mettre à jour, modifier ou limiter de tels logiciels et services tant que nous respectons ou allons au-delà des Fonctionnalités Garanties.

Il n'est pas nécessaire d'enregistrer le Produit pour bénéficier de la présente Garantie mais certains produits Oculus nécessitent une connexion périodique à un compte Oculus en ligne pour assurer leur pleine fonctionnalité.

Quelle est la durée de la garantie? La présente Garantie limitée a une durée d'un (1) an à compter de la date d'achat ou de livraison du Produit, selon la plus tardive de ces deux dates (la « Période de Garantie »). Cependant, si vous achetez le Produit dans l'Union Européenne, la Période de Garantie est de deux (2) ans.

Que fera Oculus en cas de problème avec le Produit? Si votre Produit est défectueux ou présente un dysfonctionnement, soit nous réparerons ou remplacerons ce Produit soit nous mettrons à jour les logiciels ou services de manière à ce que le Produit fonctionne de manière substantielle conformément aux Fonctionnalités Garanties. Nous déciderons seuls de l'approche à adopter pour résoudre les problèmes. Si nous déterminons qu'un produit doit être remplacé, le Produit de remplacement pourra être neuf ou reconditionné. Si nous déterminons à notre entière discrétion qu'aucun des moyens listés ne sont raisonnables pour corriger un défaut ou un dysfonctionnement, nous pouvons vous rembourser à hauteur du prix d'achat du Produit.

Comment bénéficier du service de Garantie? Tout d'abord, signalez-nous le problème. Si vous rencontrez un problème avec votre Produit, veuillez consulter le site www.oculus.com/support pour obtenir les informations utiles concernant le service de garantie et les coordonnées du service à contacter et pour soumettre un formulaire de réclamation afin de bénéficier du service de garantie.

S'il est nécessaire que vous renvoyiez votre Produit pour bénéficier du service de garantie, nous vous fournirons une étiquette de retour pré-remplie que vous devrez utiliser pour renvoyer le Produit accompagné d'une preuve d'achat.

Il pourra vous être demandé de payer les frais de retour du Produit. Aussi, en envoyant le Produit, vous acceptez d'en transférer la propriété à Oculus. Lorsque nous recevons le produit, nous déterminerons s'il présente un défaut ou un dysfonctionnement couvert par la présente Garantie. Si nous trouvons un défaut ou un dysfonctionnement couvert par la Garantie, nous réparerons ou remplacerons le Produit de manière à ce qu'il réponde aux Fonctionnalités Garanties et vous renverrons à nos frais le Produit réparé ou, le cas échéant, un Produit de remplacement. Il est possible que nous ne vous restituions pas le Produit d'origine. Nous ne pouvons pas garantir que nous serons en mesure de réparer le Produit sans risque pour ni perte des programmes ou données et le Produit de remplacement ne contiendra aucune des données qui étaient stockées dans le Produit d'origine. Tout Produit réparé ou remplacé restera couvert par la présente Garantie pour le reste de la Période de Garantie initiale ou pendant quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la réception du Produit de remplacement ou réparé, selon la plus importante de ces deux périodes.

Si vous nous envoyez un Produit sans preuve d'achat valide, nous vous restituerons le Produit à vos frais sous réserve de votre paiement préalable ou, si ces frais ne sont pas payés d'avance, nous tiendrons le Produit à votre disposition pendant trente (30) jours avant de nous en défaire.

Qu'est-ce qui n'est pas couvert par la présente Garantie? La présente Garantie est limitée et ne couvre pas: (i) l'usure normale ; (ii) les dommages résultant d'une mauvaise utilisation, d'un accident (ex: choc physique accidentel, exposition à un liquide, à des aliments ou à d'autres contaminants, etc.), d'une négligence, d'un abus, d'une altération, d'une réparation ou modification inadaptée ou non autorisée, d'une falsification, ou d'une utilisation avec des équipements, appareils, logiciels, services inadéquats ou d'autres articles de tiers non autorisés ; (iii) l'utilisation non conforme à la documentation Produit ; (iv) l'utilisation à des fins commerciales ; (v) l'utilisation pour les besoins d'un commerce, d'une activité professionnelle ; (vi) les produits d'occasion ou revendus ; (vii) les Produits achetés à des sources autres qu'Oculus ou un revendeur agréé Oculus (y compris les ventes aux enchères en ligne non autorisées) ; (viii) aux Produits qui ne sont pas proposés par Oculus ; (ix) l'utilisation du Produit contraire à la réglementation en vigueur là où le Produit est utilisé ; ou (x) les fonctions ou paramètres de fonctionnement relatifs aux logiciels ou services allant au-delà des Fonctionnalités Garanties du Produit.

La présente Garantie ne prévoit aucune garantie spécifique garantissant que le produit sera exempt d'erreur ou relative au temps d'utilisation ou à la disponibilité permanente, aux dispositifs de sécurité des données des logiciels ou des comptes en ligne, ni de garantie selon laquelle les logiciels, micrologiciels et sites internet fonctionneront sans interruption ou sans erreur. La présente garantie limitée est nulle si un Produit est retourné alors que les étiquettes ont été supprimées, endommagées ou falsifiées ou s'il a été altéré (y compris le retrait non autorisé de tout composant ou emballage externe).

La présente Garantie ne couvre pas la perte de données ; il est de votre responsabilité de sauvegarder régulièrement vos données, électroniquement ou physiquement, si vous souhaitez les conserver. Les indemnités et coûts liés à la récupération et à la suppression des données et à l'installation ne sont pas recouvrables aux termes de la présente Garantie.

Par la présente Garantie, Oculus ne prolonge aucune garantie légale ou implicite, condition ou déclaration relative au Produit ou aux logiciels ou services en ligne associés.

AUX TERMES DE LA PRESENTE GARANTIE LIMITEE, OCULUS DECLINE TOUTE RESPONSABILITE S'AGISSANT DES DOMMAGES SPECIAUX, INDIRECTS, ACCESSOIRES, PUNITIFS OU CONSECUTIFS DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, Y COMPRIS, NOTAMMENT, LA PERTE DE BENEFICES OU DE REVENUS, LA PERTE DE DONNEES, LA PERTE DE JOUISSANCE DU PRODUIT OU DE TOUT AUTRE EQUIPEMENT ASSOCIE, LE COUT DES PRODUITS DE REMPLACEMENT OU DES EQUIPEMENTS DE SUBSTITUTION, LA PERTE DE JOUISSANCE PENDANT LA PERIODE DE REPARATION OU DE REMPLACEMENT DU PRODUIT. PAR AILLEURS, OCULUS N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE A VOTRE EGARD DES DOMMAGES SPECIAUX, INDIRECTS, ACCESSOIRES, PUNITIFS OU CONSECUTIFS DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT - MEME SI OCULUS A ETE AVERTIE DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES - S'AGISSANT DES RECLAMATIONS DECULANT DE OU RELATIVES A LA PRESENTE DECLARATION DE GARANTIE, QUEL QUE SOIT LE FONDEMENT JURIDIQUE DE L'ACTION: RESPONSABILITE CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE DELICTUELLE, RESPONSABILITE DU FAIT DES PRODUITS OU TOUT AUTRE FONDEMENT JURIDIQUE OU THEORIE JURIDIQUE OU D'EQUITE.

POUR TOUTE RECLAMATION DECOULANT DE OU RELATIVE A LA PRESENTE DECLARATION DE GARANTIE, LA RESPONSABILITE D'OCULUS NE PEUT EN AUCUN CAS DEPASSER LE PRIX D'ACHAT DU PRODUIT, QUEL QUE SOIT LE FONDEMENT JURIDIQUE DE L'ACTION: RESPONSABILITE CONTRACTUELLE, RESPONSABILITE DELICTUELLE, RESPONSABILITE DU FAIT DES PRODUITS OU TOUT AUTRE FONDEMENT JURIDIQUE OU THEORIE JURIDIQUE OU D'EQUITE.

Certains états et pays ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs de sorte que les limitations et exclusions contenues dans la présente Garantie peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Quelles sont les lois qui régissent la présente Garantie? La présente garantie est régie par les lois de Californie, Etats-Unis.

Des questions? Si vous avez des questions ou pour commencer la procédure de service de garantie, veuillez consulter le site d'Oculus <https://www.Oculus.com/support>.

INFORMATION DE LA COMMISSION FEDERALE DES COMMUNICATIONS AMERICAINE (FCC)

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC. Son fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes: (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter la réception de toute interférence, y compris les interférences susceptibles d'en compromettre le fonctionnement.

Note: Cet équipement a subi des tests et a été déclaré conforme aux limites prescrites pour les dispositifs digitaux de classe B, conformément à la partie 15 des Règles FCC. Ces limites ont pour but de fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans un environnement domestique. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radio électrique et, s'il n'est pas installé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles avec les communications radiophoniques. Cependant, il n'est aucunement garanti que des interférences ne se produiront pas avec une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences gênant la réception radiophonique ou télévisuelle, ce qui peut être détecté en allumant et en éteignant l'équipement, il est recommandé que l'utilisateur essaie de corriger les interférences en effectuant une ou plusieurs des manipulations suivantes:

- Réorienter et déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Brancher l'équipement sur une prise ou un circuit différent de celui sur lequel il est branché.
- Demander l'assistance du fournisseur ou d'un technicien radio/TV qualifié.

Note: Les changements ou les modifications qui ne sont pas expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient entraîner pour l'utilisateur la perte de son droit d'utiliser cet équipement.

INFORMATIONS REGLEMENTAIRES D'INDUSTRIE CANADA (IC)

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes: (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3 (B)

Mise au rebut



Ce symbole signifie que le produit ne doit pas être jeté avec les déchets ménagers et doit être déposé auprès d'un service de collecte approprié pour recyclage. Une mise au rebut et un recyclage appropriés aident à protéger les ressources naturelles, la santé humaine et l'environnement. Pour plus d'informations relatives à la mise au rebut et au recyclage de ce produit, veuillez contacter votre municipalité locale, service de collecte ou consulter le site www.oculus.com/recycle.



Ce symbole signifie que les piles accompagnant le produit, ou utilisées pour faire fonctionner le produit, ne doivent pas être jetées à la poubelle. Les piles contiennent des substances dangereuses pouvant nuire à la santé humaine et à l'environnement. Aidez-nous à maintenir notre environnement sain en recyclant vos piles. Pour plus d'informations sur la mise au rebut et le recyclage des piles, contactez votre municipalité locale, service de collecte ou consultez le site www.oculus.com/recycle.

Pour toute information complémentaire sur le lieu où vous pouvez déposer vos piles usagées et déchets électriques et électroniques, veuillez contacter votre bureau local ou régional de gestion des déchets, votre service de collecte de déchets, ou votre point de vente.

Mise en garde relative aux jeux vidéo pour la France:

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Développé aux Etats-Unis
Conçu par Oculus VR, LLC
1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA

Oculus VR Ireland Limited
4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour, Dublin 2, Ireland

Fabriqué en Chine

310-30125-01