

Produktbeschreibung

Oculus Rift (das "Rift") ist ein "Virtual Reality" ("VR") Gerät, das Nutzern eine immersive 360° Ansicht einer dreidimensionalen virtuellen Realität ermöglicht.

Dieses System enthält ein Rift Headset, zwei (2) Oculus Sensoren und ein Paar Oculus Touch Controller. Das Headset und die Sensoren sind über USB und die Headset-Kabel mit einer Arbeitsstation (PC-Einheit) verbunden.

Oculus Touch ist ein Gerät, das speziell dafür designt und entwickelt wurde, um Ihre Hände in die virtuelle Umgebung zu übertragen, während Sie das Rift verwenden. Bringen Sie Ihre Hände mit Oculus Touch in VR. Das Gefühl der Handpräsenz, das diese beiden Controller bieten, gibt Ihnen das Gefühl, als wären die virtuellen Hände tatsächlich Ihre eigenen.

Mit Oculus Touch erlaubt es Ihnen die Empfangstechnologie, Objekte in Ihrer virtuellen Umgebung mit außergewöhnlicher Präzision und intuitiver Leichtigkeit zu verwenden.

Die komplette Produktbeschreibung, Anforderungen und Garantie finden Sie auf www.oculus.com.

Was ist im Lieferumfang enthalten?

<p>Rift Headset (Modell #: HM-A)</p> 	<p>Oculus Touch (Modell #: TO-L (Links) und TO-R (Rechts))</p> 	<p>Oculus Sensoren (2x Modell #: 3P-A)</p> 
--	--	--

HINWEIS: Die Aufbauanleitung, "Best Practices" und Fehlersuche finden Sie auf www.oculus.com/setup.

Produktpflege und -wartung

Verwenden Sie nur trockene Mikrofaserlappen für optische Linsen zum Reinigen der Headset-Linsen und der Sensoren. Reinigen Sie die Linsen oder Sensoren nicht mit flüssigen oder chemischen Reinigungsmitteln. Reinigen Sie den Gesichts-Interface-Schaum nicht mit Alkohol oder anderen abrasiven Reinigungsmitteln.

Um die Bänder und das Gesichts-Interface zu reinigen, verwenden Sie nur abriebfeste und antibakterielle Tücher zum vorsichtigen Abwischen.

- Lassen Sie das Rift Headset nicht in direktem Sonnenlicht liegen. Bei direkter Sonneneinstrahlung können die Optik und die Anzeigen beschädigt werden.
- Leuchten Sie nicht mit einem Laser oder externen Lichtquellen durch die Linsen, da dies die Anzeigen beschädigen könnte.
- Stellen Sie sicher, dass die Batteriefachabdeckung funktionsfähig ist und einrastet.
- Wie bei allen elektronischen Geräten, vermeiden Sie den Kontakt mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten.
- Verwahren Sie Einzelteile in der Aufbewahrungsbox, wenn diese nicht in Gebrauch sind, um unbeabsichtigten Schaden oder Umwelteinflüsse zu minimieren.
- Betriebstemperatur: 0-40°C / 32-104°F, min. Luftfeuchtigkeit 5%, max. Luftfeuchtigkeit 95% RF (nichtkondensierend)
- Nicht-Gebrauch (Lagerung): -30-65°C / -22-149°F, 85% RF

Um die Touch Controller zu reinigen, verwenden Sie nur abriebfeste und antibakterielle Tücher zum vorsichtigen Abwischen.

Elektrische Spezifikationen zum Produkt

Einzelteil	Leistung	Frequenz	Spitzenleistung
Headset	5VDC, 750mA	2.404-2.478 GHz	1.81 mW
Sensor	5VDC, 250mA		
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94mW (EIRP)
Batterie (Touch)	1,5VDC (2 – AA Alkaline, eine für jedes Gerät)	Nicht zutreffend	Nicht zutreffend

Gesundheit und Sicherheit

* Diese Gesundheits- und Sicherheitswarnungen werden zur Genauigkeit und Vollständigkeit regelmäßig aktualisiert. Auf www.ocus.com/warnings finden Sie die jeweils aktuellste Fassung.

**GESUNDHEITS- & SICHERHEITSWARNUNGEN:
BITTE STELLEN SIE SICHER, DASS ALLE NUTZER
DES HEADSETS VOR VERWENDUNG DES
HEADSETS UND DER TOUCH CONTROLLER DIE
UNTEN AUFGEFÜHRTEN WARNUNGEN GENAU
LESEN, UM DAS RISIKO VON VERLETZUNGEN,
BESCHWERDEN ODER SACHSCHÄDEN ZU
VERRINGERN.**

⚠️ WARNUNG

⚠️ WARNUNG

Vor Verwendung des Headsets und der Touch Controller

- Lesen und befolgen Sie alle Aufbau- und Bedienungsanleitungen, die dem Headset und den Touch Controllern beiliegen.
- Überprüfen Sie die Hardware- und Software-Empfehlungen für die Nutzung des Headsets und der Controller. Das Risiko von Beschwerden könnte sich erhöhen, wenn Sie nicht die empfohlene Hard- und Software verwenden.
- Ihr Headset, Ihre Touch Controller und die Software sind nicht für die Nutzung mit nicht autorisierten Geräten, Zubehör bzw. Software ausgelegt. Die Nutzung von nicht autorisierten Geräten, Zubehör bzw. Software könnte dazu führen, dass Sie sich oder andere

verletzen, dass Leistungsprobleme auftreten, oder Schaden an Ihrem System und den entsprechenden Leistungen auftritt.

- Um das Risiko von Beschwerden zu verringern, passen Sie vor Nutzung des Headsets für jeden Spieler die Interpupillardistanz (IPD) an und überprüfen Sie die Einstellungen vor der Wiederaufnahme des Spiels nach einer Pause, um ungewollte Einstellungsänderungen zu vermeiden.
- Die virtuelle Realität ist eine immersive Erfahrung, die intensiv sein kann. Erschreckende, gewalttätige oder angsteinflößende Inhalte können dazu führen, dass Ihr Körper so reagiert, als wäre es real. Wählen Sie Ihren Inhalt sorgfältig aus, falls Sie eine Vorgeschichte von Beschwerden oder physischen Symptomen haben, die in solchen Situationen auftreten.
- Eine angenehme VR-Erfahrung setzt eine intakte Beweglichkeit und ein intaktes Gleichgewicht voraus. Verwenden Sie das Headset nicht, wenn Sie: müde sind; Schlaf benötigen; unter Alkohol- oder Drogeneinfluss stehen; verkatert sind; Verdauungsprobleme haben; unter emotionalem Stress oder Angstzuständen leiden; oder wenn Sie eine Grippe haben, erkältet sind, Kopfschmerzen, Migräne oder Ohrenschmerzen haben, da dies Ihre Anfälligkeit für Nebenwirkungen erhöhen kann.
- Wir empfehlen Ihnen vor Nutzung des Headsets einen Arzt aufzusuchen, wenn Sie schwanger, schon etwas älter sind, bereits vorhandene binokulare Sehstörungen oder psychische Erkrankungen haben, oder wenn Sie an einer Herzerkrankung oder anderen schwerwiegenden Erkrankungen leiden.

⚠️ WARNUNG Krampfanfälle

Manche Personen (etwa 1 von 4000) könnten starken Schwindel, Krampfanfälle, Augen- oder Muskelzucken, oder Ohnmacht erleben, die durch Lichtblitze oder –muster ausgelöst werden. Dies könnte auftreten, während Sie Fernsehen, Videospiele spielen, oder in der virtuellen Realität sind, auch wenn Sie vorher nie einen Krampfanfall oder Ohnmachtsanfall erlebt haben, oder keine Krampfanfälle oder Epilepsie in der Krankenvorgeschichte haben. Solche Krampfanfälle treten häufiger bei Kindern und

jungen Menschen auf. Wer solche Symptome erlebt, sollte die Verwendung des Headsets unterbrechen und einen Arzt aufsuchen. Sollten Sie schon einmal einen Krampfanfall, Ohnmachtsanfall, oder andere Symptome, die mit Epilepsie in Verbindung gebracht werden können, gehabt haben, sollten Sie vor der Nutzung des Headsets einen Arzt aufsuchen.

⚠️ WARNUNG Kinder

Dieses Produkt sollte nicht von Kindern unter 13 Jahren verwendet werden, da das Headset nicht auf Kindergröße angepasst ist und eine falsche Größeneinstellung zu Beschwerden oder gesundheitlichen Auswirkungen führen kann, und jüngere Kinder in einer kritischen Phase der visuellen Entwicklung sind. Erwachsene sollten sicher gehen, dass Kinder (13+ Jahre) das Headset gemäß diesen Gesundheits- und Sicherheitswarnungen verwenden. Hierbei sollte sichergestellt werden, dass das Headset so verwendet wird, wie in den Abschnitten Vor Verwendung des Headsets und Sichere Umgebung beschrieben. Erwachsene sollten bei Kindern (13+ Jahre), die das Headset verwenden oder verwendet haben, überwachen, ob die in den Gesundheits- und Sicherheitswarnungen aufgeführten Symptome auftreten (einschließlich denen im Abschnitt Beschwerden und Wiederkehrende Stressverletzung aufgeführten), und sollten die Spielzeit mit dem Headset beschränken und sicherstellen, dass die Kinder während der Nutzung Pausen einlegen. Eine längere Nutzung sollte vermieden werden, da dies die Hand-Augen-Koordination, das Gleichgewicht, und die Fähigkeit zu multitasken negativ beeinflussen könnte. Erwachsene sollten Kinder während und nach der Nutzung des Headsets genau beobachten, ob eine Verminderung dieser Fähigkeiten stattfindet.

⚠️ WARNUNG Allgemeine Vorsichtsmaßnahmen

Um das Risiko von Verletzungen oder Beschwerden zu reduzieren, sollten Sie diese Anleitungen immer befolgen und diese Vorsichtsmaßnahmen beachten, während Sie das Headset und die Touch Controller verwenden:

• **Nur in einer sicheren Umgebung verwenden:** Das Headset produziert eine immersive virtuelle Realität, die Sie von Ihrer tatsächlichen Umgebung ablenkt und Ihre Sicht auf diese komplett versperrt.

▶ **Achten Sie immer auf Ihre Umgebung, bevor Sie mit der Nutzung des Headsets mit Touch beginnen. Seien Sie vorsichtig, um Verletzungen zu vermeiden.**

▶ Die Nutzung des Headsets mit Touch kann zu Gleichgewichtsverlust führen.

▶ Bitte bedenken Sie, dass die Objekte, die Sie in der virtuellen Umgebung sehen, nicht in der realen Umgebung existieren. Setzen oder stellen Sie sich daher nicht auf die Objekte drauf oder verwenden Sie sie nicht zur Unterstützung.

▶ **Bleiben Sie sitzen, außer Ihr Spiel oder Inhalt setzt Stehen voraus.**

▶ Schwere Verletzungen können entstehen durch das Stolpern, das Laufen oder Schlagen gegen Wände, Möbel oder andere Objekte. Räumen Sie daher einen Bereich frei, bevor Sie das Headset und Touch verwenden.



▶ Achten Sie besonders darauf, dass Sie sich nicht in der Nähe von anderen Menschen, Objekten, Treppen, Balkonen, offenen Türen, Fenstern, Möbeln, offenen Feuern, Deckenventilatoren, Beleuchtungskörpern, Fernsehgeräten oder Monitoren, oder anderen Gegenständen befinden, an die Sie anstoßen könnten während – oder direkt nach – der Nutzung des Headsets und Touch.

▶ Während der Nutzung des Headsets mit Touch, können Sie Ihre Arme vollständig zu beiden Seiten oder über Ihren Kopf ausstrecken. Stellen Sie daher sicher, dass diese Bereiche freigeräumt sind.

▶ **Stellen Sie sicher, dass der Bereich über Ihrem Kopf frei von potentiellen Gefahren, wie Beleuchtungskörpern oder Deckenventilatoren, ist.**

- ▶ Entfernen Sie vor Verwendung des Headsets sämtliche Stolperfallen.
- ▶ Bitte bedenken Sie, dass es Ihrer Aufmerksamkeit entgehen könnte, wenn sich Ihnen Menschen oder Haustiere nähern, während Sie das Headset und Touch verwenden.
- ▶ Benutzen Sie keine scharfen oder anderweitig gefährlichen Objekte, während sie das Headset verwenden.
- ▶ Tragen Sie das Headset niemals in Situationen, in denen Ihre volle Aufmerksamkeit benötigt wird, wie z.B. Laufen, Fahrrad- oder Autofahren.
- **Guardian System** : Das Headset mit Touch enthält ein Grenzsysteem, Guardian, das dafür entworfen wurde, um Sie darin zu unterstützen, in Ihrem Spielbereich zu bleiben. Wenn Sie Guardian aktivieren und Ihren Spielbereich definieren, hilft es Ihnen dabei, sich den Grenzen dieses Bereiches bewusst zu sein.
- ▶ Bevor Sie Ihren Spielbereich definieren, stellen Sie sicher, dass Sie ihn überblicken und von potenziellen Gefahren, wie in dieser Anleitung beschrieben, befreien. Der Bereich, den Sie mit Guardian definieren, sollte von potenziellen Gefahren befreit sein. Stellen Sie sicher, dass Sie zwischen dem von Ihnen definierten Bereich und potenziellen Gefahren einen zusätzlichen Puffer haben, damit Sie nicht mit Gefahren in Kontakt kommen, wenn Sie mit Ihren Bewegungen aus dem Bereich kommen, den Sie mit Guardian definiert haben.
- ▶ Guardian assistiert nur, wenn Sie es aktivieren und Ihren Spielbereich richtig definieren. Stellen Sie jedes Mal sicher, dass Guardian aktiviert ist, und der Spielbereich richtig definiert ist, bevor Sie das Headset verwenden.
- ▶ Das Guardian System ist nur eine Führungshilfe. Es könnte sein, dass es Ihnen nicht immer die exakten Grenzen Ihres Spielbereiches anzeigt. Sie sind trotzdem verantwortlich dafür, das Rift auf eine sichere Art und Weise und in einer sicheren Umgebung zu verwenden, wie in dieser Anleitung beschrieben.

- ▶ Das Guardian System wird Sie nur über die Grenzen Ihres Spielbereichs informieren. Es kann Sie nicht daran hindern, dass Sie sich aus Ihrem Spielbereich fortbewegen. So wird es Sie z.B. nicht daran hindern, gegen eine Wand zu laufen, durch eine Tür oder ein Fenster oder eine Treppe runter zu fallen.
- ▶ Das Guardian erkennt keine Grenze, die sich über Ihrem Spielbereich befindet. Achten Sie daher besonders darauf, dass der Bereich über Ihrem Kopf frei von potenziellen Gefahren, wie Beleuchtungskörpern und Deckenventilatoren ist.
- ▶ Das Guardian erkennt nicht alles in Ihrem Spielbereich und wird Sie nicht vor Gegenständen auf Möbeln warnen, wie Lampen, anderen Personen, oder Haustieren in Ihrem Spielbereich.
- ▶ Das Guardian muss neu kalibriert werden, falls die Sensoren bewegt werden, auch wenn dies unabsichtlich geschieht. Dies dient der Sicherstellung, dass der Spielbereich korrekt definiert ist. Folgen Sie allen On-Screen-Meldungen, um die Grenzen Ihres Spielbereichs neu zu definieren.
- ▶ Wenn Sie sich schnell bewegen, könnte es sein, dass Sie nicht rechtzeitig reagieren können, um in Ihrem Spielbereich zu bleiben, auch wenn Guardian Sie informiert. Achten Sie daher darauf, dass Sie sich langsam genug bewegen, um auf jegliche Guardian Mitteilung reagieren zu können.
- ▶ Stellen Sie sicher, dass das Headset bequem auf Ihrem Kopf sitzt und dass Sie ein einziges, klares Bild sehen.
- ▶ Verwenden Sie mit dem Touch immer die beiliegenden Handgelenkbänder, um die Controller an Ihren Handgelenken zu sichern.
- ▶ Stellen Sie sicher, dass die Headset- und Sensorkabel keine Stolper- oder Erstickungsgefahr darstellen.
- ▶ Gewöhnen Sie sich langsam an die Nutzung des Headsets, um Ihrem Körper eine Anpassung zu erlauben; verwenden Sie das Headset erst ein paar Minuten am Stück, und erhöhen Sie die Dauer nach und nach, wenn Sie sich an die VR gewöhnt haben. Oculus bietet für einige Inhalte eine Schwierigkeitseinstufung,

welche Sie vor Erwerb und Nutzung Ihres Inhaltes überprüfen sollten. (Mehr Informationen zu Schwierigkeitseinstufungen und wie diese dabei helfen können eine angenehme Erfahrung zu bieten, finden Sie unter <https://support.oculus.com/help/oculus/918058048293446/>). Falls die virtuelle Realität neu für Sie ist, sollten Sie mit Inhalten beginnen, die als “Einfach” eingestuft werden, bevor Sie “Mittlere”, “Schwere” oder “Unbewertete” Inhalte ausprobieren. Wenn Sie sich zum ersten Mal in die virtuelle Realität begeben, kann das Umschauen und die Verwendung des Eingabegerätes Ihnen dabei helfen, sich an kleine Unterschiede zwischen Ihren Bewegungen in der realen Welt und der resultierenden Erfahrung in der virtuellen Realität zu gewöhnen.

- ▶ Legen Sie alle 30 Minuten eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten ein, auch wenn Sie der Meinung sind, dass Sie keine benötigen. Jede Person ist anders, legen Sie daher häufigere und längere Pausen ein, falls bei Ihnen Beschwerden auftreten. Sie sollten entscheiden, was für Sie am besten ist.
- ▶ Das Hören von Geräuschen bei hoher Lautstärke kann irreparablen Schaden an Ihrem Gehör verursachen. Hintergrundgeräusche sowie eine kontinuierlich hohe Lautstärke kann dazu führen, dass Geräusche als leiser empfunden werden, als sie tatsächlich sind. Aufgrund der immersiven Eigenschaft der virtuellen Realität, sollten Sie das die Lautstärke nicht zu hoch drehen, während Sie das Headset verwenden, damit Sie weiterhin auf Ihre Umgebung achten können und das Risiko eines Hörschadens reduzieren.

⚠️ WARNUNG **Beschwerden**

- **Unterbrechen Sie die Verwendung des Headsets sofort, falls irgendwelche der folgenden Symptome auftreten: Krampfanfälle; Ohnmacht; Sehbeeinträchtigung; Augen- oder Muskelzucken; unwillkürliche Bewegungen; verändertes, verschwommenes, doppeltes Sehen oder andere visuelle Anomalien; Schwindel; Orientierungslosigkeit; Gleichgewichtsstörung; Störung der Hand-Augen-**

Koordination; Panikattacke oder Angstzustand; übermäßiges Schwitzen; erhöhter Speichelfluss; Übelkeit; Benommenheit; Beschwerden oder Schmerzen an Kopf oder Augen; Schläfrigkeit; Erschöpfung; oder jegliche Symptome ähnlich einer Reisekrankheit.

- **Genau wie bei den Symptomen, die auftreten können, wenn Menschen von Bord eines Schiffes gehen, können Symptome, die durch die Wirkung der virtuellen Realität auftreten, andauern und Stunden nach der Nutzung noch stärker werden. Diese Nach-Gebrauch-Symptome können alle vorher genannten Symptome einschließen, ebenso wie übermäßige Schläfrigkeit und eine verminderte Fähigkeit zu multitasken. Diese Symptome könnten ein erhöhtes Verletzungsrisiko darstellen, wenn Sie normalen Aktivitäten in der realen Welt nachgehen.**
 - **Fahren Sie nicht, bedienen Sie keine Maschinen und gehen Sie keinen visuell oder physisch anstrengenden Aktivitäten nach, die potentiell schwerwiegende Folgen haben (d.h. Aktivitäten, bei denen etwaige Symptome zum Tod, zu Verletzungen oder Sachschäden führen können), oder die ein intaktes Gleichgewicht und Hand-Augen-Koordination voraussetzen (wie z.B. Sport oder Fahrradfahren, etc.), bis Sie sich vollkommen von etwaigen Symptomen erholt haben.**
- 
- **Verwenden Sie das Headset oder das Touch nicht, bis jegliche Symptome seit mehreren Stunden komplett verschwunden sind. Stellen Sie sicher, dass Sie das Headset richtig konfiguriert haben, bevor Sie dieses erneut verwenden.**
 - **Achten Sie auf die Art der Inhalte, die Sie vor dem Eintreten der Symptome genutzt haben, denn es könnte sein, dass Sie je nach genutztem Inhalt anfälliger für Symptome sind. Überprüfen Sie den Schwierigkeitsgrad für den von Ihnen genutzten Inhalt und ziehen Sie einen Inhalt mit einer passenderen Einstufung in Betracht.**

- Suchen Sie einen Arzt auf, falls Sie schwerwiegende bzw. anhaltende Symptome haben.

▲ WARNUNG Wiederkehrende Stressverletzungen

Die Verwendung des Headsets mit Touch kann zu Schmerzen in Muskeln, Gelenken oder Haut führen. Unterbrechen Sie die Verwendung des Headsets oder seiner Bestandteile und ruhen Sie sich für einige Stunden vor erneutem Gebrauch aus, falls Sie Müdigkeit oder Schmerzen verspüren, oder falls Symptome auftreten, wie Kribbeln, Taubheit, Brennen oder Steifheit.

▲ WARNUNG Störung von medizinischen Geräten

Das Headset, der Touch Sensor und die Fernbedienung enthalten Magnete und Bauteile, die Radiowellen aussenden, welche die Funktion von elektronischen Geräten in der Nähe beeinflussen könnten, einschließlich Herzschrittmachern, Hörgeräten und Defibrillatoren. Falls Sie einen Herzschrittmacher, oder andere medizinische Geräte implantiert haben, verwenden Sie diese Geräte nicht, bevor Sie Ihren Arzt oder den Hersteller Ihres medizinischen Gerätes kontaktiert haben. Halten Sie einen Sicherheitsabstand zwischen diesen Geräten und Ihrem medizinischen Gerät ein und unterbrechen Sie die Verwendung, falls Sie eine anhaltende Interferenz mit Ihrem medizinischen Gerät beobachten.

▲ WARNUNG Batterien

Die Touch Controller werden mit AA Alkaline-Batterien betrieben (eine pro Controller). Das einfache Eingabegerät (Fernbedienung), das mit Ihrem Headset mit geliefert wurde, enthält eine Knopf-Batterie. Ein Fremd-Controller, den Sie evtl. mit Ihrem Headset erhalten haben, könnte ebenfalls Batterien enthalten.

- ERSTICKUNGSGEFAHR. Die Touch Controller, das einfache Eingabegerät (Fernbedienung) und die Fremd-Controller sind kein Spielzeug. Sie enthalten Batterien, die kleine Teile sind. Bewahren Sie diese daher unzugänglich für Kinder unter 3 Jahren auf.
- SCHLUCKEN SIE KEINE BATTERIEN. VERÄTZUNGSGEFAHR.

- Das Verschlucken der Batterie kann innerhalb von nur 2 Stunden zu schweren inneren Verätzungen, potentieller Perforation der Speiseröhre und zum Tod führen. Bewahren Sie die Batterien unzugänglich für Kinder auf.
- Falls Sie denken, dass Batterien verschluckt worden sein könnten oder sich in einem Körperteil befinden könnten, suchen Sie umgehend einen Arzt auf. Weisen Sie Ihren Arzt darauf hin, dass er die Batterie Ingestion Hotline unter (202) 625-3333 anrufen soll.
- Falls das Batteriefach nicht sicher schließt, unterbrechen Sie die Verwendung des Produktes und bewahren Sie es unzugänglich für Kinder auf.
- Brandgefahr. Batterien können explodieren, oder auslaufen, falls sie falschherum eingesetzt, auseinandergebaut, überladen, durchstochen, zerdrückt, mit gebrauchten Batterien oder Batterien anderen Types verwendet werden, direktem Feuer oder hohen Temperaturen ausgesetzt werden. Laden Sie keine Einwegbatterien wieder auf. Ersetzen Sie alle Batterien in einem Gerät zur selben Zeit.
- Bewahren Sie die Batterien in der Originalverpackung bis zum Gebrauch auf. Entsorgen Sie gebrauchte Batterien ordnungsgemäß unmittelbar nach Gebrauch.
- Vermeiden Sie den Kontakt von leitenden Materialien mit den Batterie-Terminals an den Geräten. Bewahren Sie die Batterien an einem trockenen und vor Feuchtigkeit geschützten Ort auf.
- Nehmen Sie Batterien nicht auseinander, durchbohren Sie sie nicht und versuchen Sie nicht, sie zu modifizieren.
- Vom Staat Kalifornien vorgeschriebene Warnung: Dieses Produkt enthält Perchlorate – besondere Handhabung kann nötig sein. Informationen hierzu finden Sie unter www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.
- Informationen zum korrekten Austausch und zur Entsorgung der Batterien finden Sie unter www.oculus.com/recycle.

⚠️ WARNUNG Controller

- Ihr Headset könnte mit einem Fremd-Controller geliefert worden sein. Wenden Sie sich an den Hersteller für Gesundheits- und Sicherheitswarnungen bzgl. der Controller.
- Falls vorhanden, verwenden Sie mit den Controllern immer die Handgelenkbänder, um die Controller an Ihren Handgelenken zu sichern.
- Lesen Sie die Microsoft X-Box Controller Bedienungsanleitung für Informationen zur korrekten Wartung und Handhabung.

⚠️ WARNUNG Stromschlag

Um das Stromschlag-Risiko zu reduzieren:

- Verändern oder öffnen Sie keine der gelieferten Komponenten.
- Verwenden Sie das Produkt nicht, falls ein Kabel beschädigt ist oder Drähte freiliegen.

⚠️ WARNUNG CA Prop 65

Dieses Produkt könnte Chemikalien enthalten, die laut dem Staat Kalifornien krebserregend sein können, zu Geburtsfehlern oder anderen reproduktiven Schäden führen können.

⚠️ ACHTUNG Beschädigte oder defekte Geräte

- Verwenden Sie Ihr Gerät nicht, falls ein Teil davon defekt oder beschädigt ist.
- Versuchen Sie nicht eines Ihrer Geräte selbst zu reparieren. Reparaturen sollten nur von einem autorisierten Dienstleister vorgenommen werden.

⚠️ ACHTUNG Ansteckende Erkrankungen

Um die Übertragung von ansteckenden Erkrankungen (wie z.B. Bindehautentzündung) zu vermeiden, teilen Sie sich das Headset nicht mit Personen, die unter ansteckenden Erkrankungen, Infektionen oder Krankheiten, insbesondere an Augen, Haut oder Kopfhaut, leiden. Das Headset sollte nach jedem Gebrauch mit

hautverträglichen, nicht-alkoholischen, antibakteriellen Tüchern und mit einem trockenen Mikrofasertuch für die Linsen abgewischt werden.

⚠ ACHTUNG Hautirritationen

Das Headset steht in Kontakt mit der Haut und Kopfhaut. Unterbrechen Sie die Verwendung des Headsets, falls Sie Schwellungen, Juckreiz, Hautirritationen oder Hautreaktionen bemerken. Falls die Symptome anhalten, kontaktieren Sie einen Arzt.

Regulierungsinformation

Dieses Produkt wurde getestet und entspricht den weltweit gültigen Vorschriften, einschließlich: IEC 60950-1:2005 (2. Aufl.) + A1:2009 + A2:2013; CAN/CSA-C22.2 Nr. 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; Ergänzt durch EN 62471:2006; FCC Teil 15; ETSI EN 300 328 V1.9.1 (2015-02); ETSI EN301 489-17V2.2.1 (2012-09); R&TTE-Richtlinie 2014/53/EU; EN55022; EN55024; RoHS-Richtlinie 2011/65/EU (RoHS 2); REACH Annex XVII/CVII, SCCP POP-Verordnung 850/2004, WEEE-Richtlinien, CA Proposition 65.

Oculus erklärt hiermit, dass dieses Produkt mit den wesentlichen Anforderungen und den weiteren einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 2014/53/EU übereinstimmt. Eine komplette Konformitätserklärung finden Sie unter www.oculus.com/compliance.

Beschränkte Verbrauchergarantie

Von wem kommt diese Garantie? Diese beschränkte Verbrauchergarantie (die "Garantie") wird von Oculus VR, LLC ("Oculus", "wir", oder "uns") gewährt.

An wen richtet sich diese Garantie? Diese Garantie wird Ihnen, als Käufer, der ein neues Produkt von Oculus, oder einem autorisierten Händler erworben hat ("Sie"), von Oculus gewährt. Diese Garantie kann nicht auf nachfolgende Käufer oder Nutzer umgeschrieben oder übertragen werden, und gilt nicht für Produkte, die gebraucht, oder von einer anderen Quelle als Oculus, oder einem autorisierten Händler, gekauft wurden.

Wozu dient diese Garantie? Diese Garantie gewährt Ihnen spezifische Rechtsansprüche. Desweiteren könnten Sie auch noch weitere Rechte erhalten, die von Staat zu Staat und Land zu Land variieren. Diese Garantie lässt jegliche Rechte in Bezug auf den Verkauf von Konsumgütern (einschließlich und uneingeschränkt der nationalen Gesetze, die die EU Richtlinie 44/99/EG umsetzen), die Sie in Ihrer Gerichtsbarkeit haben, unberührt.

Was umfasst diese Garantie? Diese Garantie umfasst Defekte und Fehlfunktionen des/r neuen Oculus-Produkts/e (das "Produkt"). Wir garantieren, dass das Produkt während des Garantiezeitraumes bei normalem und vorgesehenem Gebrauch im Wesentlichen entsprechend unseren technischen Spezifikationen oder den Begleitdokumenten (die "Garantierte Funktionalität") funktioniert. Falls und soweit das Produkt eine Oculus-Software, oder -Service benötigt, um die Garantierte Funktionalität zu erreichen, werden wir Software und Service während des Garantiezeitraumes zur Verfügung stellen. Wir können diese Software oder diesen Service nach unserem Ermessen updaten, ändern oder limitieren (oder verlängern), solange wir die Garantierte Funktionalität erhalten.

Eine Produktregistrierung ist keine Voraussetzung, damit diese Garantie Gültigkeit hat. Einige Oculus Produkte benötigen jedoch eine regelmäßige Verbindung mit einem Online-Oculus-Account, damit die volle Funktionalität gewährleistet werden kann.

Wie lange ist die Garantie gültig? Diese beschränkte Garantie ist für ein (1) Jahr nach dem Erhalt oder Versand des Produktes gültig - je nachdem, welcher dieser Zeitpunkte später ist (der "Garantiezeitraum"). Erwerben Sie das Produkt jedoch innerhalb der EU, beträgt der Garantiezeitraum zwei (2) Jahre.

Was unternimmt Oculus, wenn es ein Problem mit dem Produkt gibt? Sollte Ihr Produkt defekt sein, oder nicht richtig funktionieren, werden wir das Produkt entweder reparieren, ersetzen, die Software oder den Service updaten, damit das Produkt der Garantierten Funktionalität entspricht. Die Vorgehensweise bei der Behebung jeglicher Probleme obliegt unserem eigenem Ermessen. Sollten wir beschließen, dass das Produkt ersetzt werden soll, kann der Ersatz ein neues, oder wiederaufbereitetes Produkt sein. Sollten wir beschließen, nach unserem eigenem Ermessen, dass keine der eben aufgeführten Maßnahmen ausreichend sind, um den Defekt oder die Fehlfunktion zu korrigieren, könnten wir Ihnen den Einkaufspreis des Produktes zurückerstatten.

Wie erhalten Sie Service? Zunächst berichten Sie uns von Ihrem Anliegen. Sollten Sie ein Problem mit Ihrem Produkt haben, besuchen Sie uns online unter www.oculus.com/support, um einen hilfreichen Service oder Kontaktdaten zu erhalten und um ein Antragsformular einzureichen, damit Sie eine Garantieleistung erhalten.

Sollte es nötig sein Ihr Produkt zum Service einzuschicken, werden wir Ihnen ein voradressiertes Versandetikett zukommen lassen. Mit diesem müssen Sie dann Ihr Produkt zusammen mit Ihrem Kaufnachweis einschicken.

Es könnte erforderlich sein, dass Sie die Versandkosten selbst tragen müssen. Mit dem Einsenden des Produktes stimmen Sie zu, Ihre Eigentumsrechte an Oculus zu übertragen. Wenn wir das Produkt erhalten, werden wir ermitteln, ob ein Defekt oder eine Fehlfunktion besteht, die von dieser Garantie gedeckt sind. Falls wir einen Defekt oder eine Fehlfunktion feststellen, die von dieser Garantie gedeckt sind, werden wir das Produkt reparieren oder ersetzen, um die Garantierte Funktionalität zu liefern, und Ihnen ein repariertes Produkt oder ein Ersatzprodukt auf unsere Kosten zukommen lassen. Wir könnten das Originalprodukt einbehalten. Wir können bei der Reparatur des Produktes das Risiko nicht ausschließen, dass Programme oder Daten verloren gehen. Jegliches Ersatzprodukt wird keine Ihrer Daten enthalten, die auf dem Originalprodukt gespeichert waren. Jegliche reparierten oder ersetzten Produkte werden von dieser Garantie für die Restdauer des originalen Garantiezeitraumes oder für neunzig (90) Tage nach Erhalt des reparierten oder ersetzten Produktes - je nachdem, welcher dieser Zeitpunkte später ist - weiterhin eingeschlossen.

Sollten Sie uns ein Produkt ohne einen gültigen Kaufsnachweis schicken, werden wir das Produkt auf Ihre Kosten im Zuge einer Vorauszahlung an Sie zurück schicken. Sollten solche Kosten nicht vorausgezahlt werden, werden wir das Produkt für dreißig (30) Tage einbehalten, bis Sie es abholen. Sollte dies nicht geschehen, werden wir das Produkt entsorgen.

Was umfasst diese Garantie nicht? Diese Garantie ist beschränkt und nicht anwendbar auf: (i) normale Abnutzung; (ii) Schaden durch Fehlanwendung, Unfälle (z.B. versehentliche Stöße, Kontakt mit Flüssigkeiten, Essen, oder andere Verschmutzungen, etc.), Nachlässigkeit, Missbrauch, Abänderung, unsachgemäße oder unerlaubte Reparaturen oder Modifikationen, Manipulation oder die Verwendung mit ungeeignetem Zubehör, Geräten, Software, Services oder anderen nicht autorisierten Gegenständen von Drittparteien; (iii) Verwendung, die nicht den Begleitdokumenten entspricht; (iv) kommerzielle Nutzung; (v) Verwendung in Zusammenhang mit einem Gewerbe, Unternehmen oder Beruf (vi) gebrauchte oder weiterverkaufte Produkte; (vii) Produkte, die von einer anderen Quelle, oder einem nicht von Oculus autorisierten Händler erworben wurden (einschließlich nicht autorisierten Online-Auktionen); (viii) Oculus-fremde Produkte; (ix) Verwendung des Produktes in Verletzung von Gesetzen, der Verordnungen, oder Verfügungen, die dort wo das Produkt verwendet wird gelten; oder (x) Funktionen oder Leistungsparameter, die zu einer Software oder einem Service gehören, die nicht von der Garantierte Funktionalität des Produktes eingeschlossen sind.

Diese Garantie beinhaltet kein spezifisches Versprechen, dass das Produkt fehlerfrei sein wird in Bezug auf die Betriebszeit oder die kontinuierliche Verfügbarkeit, die Datensicherheitsfunktionen der Software oder Online-Accounts, oder dass jegliche Software, Firmware oder Online-Seite störungs- und fehlerfrei funktionieren wird. Diese begrenzte Garantie erlischt, wenn ein Produkt mit entfernten, beschädigten oder manipulierten Kennzeichnungen, oder etwaigen Abänderungen (einschließlich der unerlaubten Entfernung jeglicher Bestandteile oder des Gehäuses) zurück gegeben wird.

Diese Garantie umfasst keinen Datenverlust; Sie sind dafür verantwortlich, regelmäßig ein Back-Up von Ihren Daten - ob elektronisch oder physisch - zu machen, wenn Sie Ihre Daten sichern möchten. Jegliche Schäden oder Kosten in Verbindung mit Datenwiederherstellung, -entfernung und -installation, sind im Rahmen dieser Garantie nicht erstattungsfähig.

In dieser Garantie erweitert Oculus keine konkludenten oder gesetzlichen Gewährleistungen, Bedingungen oder Zusicherungen zu dem Produkt, oder jeglichen damit in Verbindung stehenden Softwares oder Online-Services.

OCULUS ÜBERNIMMT, NACH DIESER BESCHRÄNKTEN GARANTIE, KEINERLEI HAFTUNG FÜR BESONDERE SCHÄDEN, INDIREKTE SCHÄDEN, ZUFÄLLIGE SCHÄDEN, STRAFSCHADENSERSATZ ODER FOLGESCHÄDEN JEDLICHER ART. DAS BEINHÄLTET, JEDOCH NICHT ABSCHLIESSEND, GEWINN- UND EINKOMMENSVERLUST, DATENVERLUST, VERLUST DER VERWENDUNGSMÖGLICHKEIT DES PRODUKTES ODER DES DAZUGEHÖRIGEN ZUBEHÖR, KOSTEN FÜR ERSATZWARE ODER ERSATZTEILE, ODER NUTZUNGS-AUSFALL WÄHREND DAS PRODUKT REPARIERT ODER ERSETZT WIRD. FERNER HAFTET OCULUS AUF KEINEN FALL FÜR BESONDERE SCHÄDEN, INDIREKTE SCHÄDEN, ZUFÄLLIGE SCHÄDEN, STRAFSCHADENSERSATZ, ODER FOLGESCHÄDEN JEDLICHER ART, AUCH WENN OCULUS ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN UNTERRICHTET WURDE, FÜR IRGENDWELCHE FORDERUNGEN, DIE AUS DIESER GARANTIEERKLÄRUNG ENTSTEHEN ODER MIT IHR IN VERBINDUNG STEHEN, UNABHÄNGIG VON DER ANSPRUCHSGRUNDLAGE (AUS VERTRAG, DELIKT (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT), VERSCHULDENSUNABHÄNGIGER PRODUKTHAFTUNG ODER IRGEND EINER ANDEREN ANSPRUCHSGRUNDLAGE ODER RECHTS- ODER BILLIGKEITSTHEORIE.

AUF KEINEN FALL WIRD DIE HAFTUNG VON OCULUS FÜR IRGENDWELCHE FORDERUNGEN, DIE AUS DIESER GARANTIEERKLÄRUNG ENTSTEHEN ODER MIT IHR IN VERBINDUNG STEHEN, DEN VON IHNEN BEI ERWERB DES PRODUKTES BEZAHLTEN PREIS ÜBERSCHREITEN. DAS IST UNABHÄNGIG VON DER ANSPRUCHSGRUNDLAGE (AUS VERTRAG, DELIKT (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT), VERSCHULDENSUNABHÄNGIGER PRODUKTHAFTUNG ODER IRGEND EINER ANDEREN ANSPRUCHSGRUNDLAGE ODER RECHTS- ODER BILLIGKEITSTHEORIE.

Einige Staaten und Länder verbieten den Ausschluss oder die Einschränkung von Neben- und Folgeschäden. Daher könnten Ausschlüsse und Einschränkungen in dieser Garantie keine Anwendung finden.

Welche Gesetze regeln diese Garantie? Die Gesetze des US-Bundesstaates Kalifornien, USA, regeln diese Garantie.

Fragen? Bei Fragen, oder um den Serviceprozess einzuleiten, besuchen Sie Oculus online unter <https://www.oculus.com/support>.

FCC INFORMATION

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der Regeln der Federal Communications Commission (FCC) der USA. Die Inbetriebnahme unterliegt folgenden zwei Bedingungen: (1) Dieses Gerät darf keine schädliche Interferenz verursachen, und (2) dieses Gerät muss jegliche Interferenz annehmen können, einschließlich der Interferenz, die unerwünschte Funktionen auslösen kann.

Hinweis: Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für ein digitales Gerät der Klasse B, gemäß Teil 15 der FCC-Regeln. Diese Grenzwerte sind dazu bestimmt, einen angemessenen Schutz gegen schädliche Störungen in häuslichen Installationen zu bieten. Das Gerät generiert, nutzt und emittiert Funkfrequenzenergie und kann bei einer nicht den Anweisungen entsprechenden Installation und Verwendung Störungen im Funkverkehr auslösen. Es besteht allerdings keine Garantie, dass in einer bestimmten Installation keine Interferenzen auftreten. Falls dieses Gerät schädliche Störungen im Radio- oder Fernsehempfang verursacht, was durch Ein- und Ausschalten des Geräts überprüft werden kann, wird dem Benutzer geraten, diese Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Versetzen Sie die Empfangsantenne oder orientieren Sie sie neu.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen der Gerätschaft und dem Empfänger.

- Verwenden Sie für die Gerätschaft eine andere Steckdose als die, an dem der Empfänger angeschlossen ist.
- Bei Fragen kontaktieren Sie den Händler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker.

Hinweis: Jegliche Änderungen oder Umbauten, die nicht ausdrücklich von der für die Compliance verantwortliche Stelle genehmigt wurden, können die Berechtigung des Anwenders zum Einsatz des Geräts unwirksam werden lassen.

INDUSTRY CANADA (IC) REGULIERUNGSMITTEILUNG

Dieses Gerät entspricht der lizenzfreien Radio Standards Specifications (RSS) Norm(en) von Industry Canada. Die Inbetriebnahme unterliegt den folgenden zwei Bedingungen: (1) Dieses Gerät darf keine schädliche Interferenz verursachen, und (2) dieses Gerät muss jegliche Interferenz annehmen können, einschließlich der Interferenz, die unerwünschte Funktionen auslösen kann.

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)

Lebensende



Das Symbol der durchgestrichenen Abfalltonne auf Rädern bedeutet, dass das Produkt nicht mit dem allgemeinen Haushaltsmüll entsorgt werden darf, und an eine entsprechende Sammelstelle zur Wiederverwertung gebracht werden sollte. Eine ordnungsgemäße Entsorgung und ein ordnungsgemäßes Recycling tragen zum Schutz der natürlichen Ressourcen, der menschlichen Gesundheit und der Umwelt bei. Für mehr Informationen zur Entsorgung und zum Recycling dieses Produktes, kontaktieren Sie Ihre lokale Gemeinde, Ihren Entsorgungsdienstleister, oder besuchen Sie www.oculus.com/recycle.



Das Symbol der durchgestrichenen Abfalltonne auf Rädern bedeutet, dass die Batterien, die mit dem Produkt geliefert wurden, oder die Sie für die Nutzung des Produktes verwenden, nicht mit dem Haushaltsmüll entsorgt werden dürfen. Batterien enthalten schädliche Substanzen, die schädlich für die menschliche Gesundheit und die Umwelt sein können. Helfen Sie unserer Umweltgesundheit, indem Sie Batterien recyceln. Für mehr Informationen zur Entsorgung und zum Recycling dieses Produktes, kontaktieren Sie Ihre lokale Gemeinde, Ihren Entsorgungsdienstleister, oder besuchen Sie www.oculus.com/recycle.

Für zusätzliche Informationen zur Entsorgung der Batterien und elektrischem oder elektronischem Abfall, wenden Sie sich an Ihr lokales oder regionales Entsorgungsamt, Ihren Hausmüllentsorgungsdienst, oder Ihre Verkaufsstelle.

Entwickelt in den USA.
 Design von Oculus VR, LLC
 1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA

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

Made in China