

Descrizione del prodotto

Oculus Rift ("Rift") è un dispositivo di realtà virtuale ("VR") che offre agli utilizzatori una visione immersiva a 360 gradi di un mondo di realtà virtuale tridimensionale.

Il sistema include un Visore Rift, due (2) Sensori Oculus e una coppia di Oculus Touch controller. Il visore e i sensori sono collegati a una postazione di lavoro (PC) mediante cavi USB e i cavi del visore.

Oculus Touch è un dispositivo specificamente progettato e costruito per interagire con le vostre mani nella realtà virtuale, quando si usa il Rift. Portate le mani nella realtà virtuale con Oculus Touch. La percezione delle mani fornita dai tracked controllers dona l'impressione che le vostre mani virtuali siano le vostre mani reali.

Con Oculus Touch, il sistema di constellation tracking vi permette di manipolare gli oggetti nell'ambiente virtuale con straordinaria precisione, intuitivamente e facilmente.

Per una descrizione completa del Prodotto, per i Requisiti e per la Garanzia visitare il sito www.oculus.com.

Cosa c'è nella scatola?



NOTA: visitare il sito www.oculus.com/setup per le istruzioni di installazione, la miglior prassi e la risoluzione dei problemi.

Cura e manutenzione del prodotto

Si prega di utilizzare solo panni in micro fibra asciutti per lenti ottiche per pulire le lenti e il sensore del visore. Non pulire le lenti o il sensore con liquidi di alcun tipo o detergenti chimici. Non pulire con alcol o altre soluzioni detergenti abrasive l'imbottitura del visore da porre a contatto col volto.

Per la pulizia dei cinturini e dell'imbottitura del visore da porre a contatto col volto utilizzare solo salviette antibatteriche non abrasive e strofinare delicatamente.

- Non esporre il visore Rift alla luce diretta del sole. L'esposizione alla luce diretta del sole può danneggiare le componenti ottiche e gli schermi.
- Non indirizzare laser o fonti di luce esterne attraverso le lenti in quanto ciò può danneggiare gli schermi.
- Assicurarsi che il coperchio del contenitore della batteria sia in buone condizioni di funzionamento e correttamente collocato.
- Come per qualsiasi dispositivo elettronico, evitare l'esposizione ad acqua o altri fluidi.
- Conservare i componenti nelle loro apposite custodie quando non si utilizzano per ridurre al minimo i danni involontari e l'esposizione all'ambiente.
- **Temperatura di funzionamento:** 0-40°C / 32-104°F, umidità min. 5%, umidità max 95% UR (in assenza di condensazione)
- **Non in funzione (conservazione):** -30-65°C / -22-149°F, 85% UR

Per pulire i Controller Touch, utilizzare solo salviette antibatteriche non abrasive e strofinare delicatamente.

Specifiche elettriche del Prodotto

Componente	Tensione	Frequenza	Potenza di picco
Visore	5VDC, 750mA	2.404-2.478 GHz	1.81 mW
Sensor	5VDC, 250mA		
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94mW (EIRP)
Batteria (Touch)	1.5VDC (2 – AA Alcaline, 1 una per ciascun dispositivo)	Non applicabile	Non applicabile

Salute e Sicurezza

* Queste avvertenze sulla salute e la sicurezza sono periodicamente aggiornate per precisione e completezza. Controllare l'ultima versione sul sito www.oculus.com/warnings.

ATTENZIONE

AVVERTENZE PER LA SALUTE E LA SICUREZZA: PER RIDURRE AL MINIMO IL RISCHIO DI LESIONI FISICHE, MALESSERI O DANNI A OGGETTI, ASSICURARSI CHE TUTTI GLI UTILIZZATORI DEL VISORE ABBIANO LETTO ATTENTAMENTE LE AVVERTENZE DI SEGUITO RIPORTATE PRIMA DI UTILIZZARE IL VISORE E I CONTROLLER TOUCH.

ATTENZIONE

Prima di utilizzare il visore e i controller Touch

- Leggere e seguire tutte le istruzioni di configurazione e utilizzo fornite con il visore e i controller Touch.
- Prendere visione delle raccomandazioni in tema di hardware e software per l'utilizzo del visore e dei controller Touch. Il rischio di malessere può aumentare in caso di mancato utilizzo di hardware e software raccomandati.
- Il visore, i controller Touch e il software non sono progettati per essere utilizzati con dispositivi, accessori e/o software non autorizzati. L'utilizzo di un dispositivo, accessorio e/o software non autorizzato può provocare lesioni personali a voi o terzi, causare problemi di rendimento o provocare danni al vostro sistema e ai relativi servizi.
- Per ridurre il rischio di malessere, regolare la distanza interpupillare (IPD) per ciascun utilizzatore prima dell'utilizzo del visore e controllare le impostazioni prima di riprendere l'uso dopo una pausa per evitare modifiche indesiderate delle impostazioni.
- La realtà virtuale è un'esperienza immersiva che può essere intensa. Contenuti spaventosi, violenti o ansiogeni possono indurre il vostro corpo a reagire come se fossero reali. Selezionare con cura i contenuti in caso di precedenti come malessere e reazioni fisiche in presenza di situazioni di questo tipo.
- Per sentirsi a proprio agio, in un'esperienza di realtà virtuale, sono necessari senso di movimento ed equilibrio perfetti. Non utilizzare il visore in caso di: stanchezza; sonno; influenza di alcol o droghe; ubriacatura; problemi di digestione; stress emotivo o ansia; raffreddore; influenza; mal di testa; emicrania; mal d'orecchi, in quanto questo può aumentare la sensibilità a reazioni avverse.
- Raccomandiamo una visita medica prima di utilizzare il visore se siete: incinte, anziani, affetti da precedenti problemi di visione binoculare o disturbi psichiatrici o soffrite di problemi cardiaci o altri gravi problemi medici.

ATTENZIONE

Convulsioni

Alcune persone, (circa 1 su 4000) possono provare un senso di vertigine, convulsioni, spasmi oculari o muscolari, causati da luci lampeggianti o intermittenti e questo può verificarsi guardando la TV, giocando con videogiochi, o vivendo un'esperienza di realtà virtuale anche se episodi di convulsioni o black out non si sono mai verificati in precedenza né sussiste familiarità con convulsioni o epilessia. Tali convulsioni sono più diffuse tra i bambini e i giovani. Chiunque riscontri qualunque dei predetti sintomi dovrebbe

interrompere l'utilizzo del visore e consultare un medico. Se avete avuto in precedenza convulsioni, perdita della consapevolezza o altri sintomi connessi a un disturbo di tipo epilettico è consigliabile consultare un medico prima dell'utilizzo del visore.

ATTENZIONE Bambini

Questo prodotto non è previsto per essere utilizzato da bambini di età inferiore ai 13 anni in quanto le dimensioni del visore non sono progettate per i bambini e una misura inadeguata può provocare malessere o effetti sulla salute e i bambini più piccoli sono in un periodo critico per lo sviluppo della vista. Gli adulti dovrebbero assicurarsi che i bambini (di età pari o superiore ai 13 anni) usino il visore conformemente a queste avvertenze per la salute e la sicurezza assicurandosi anche che il visore sia usato come prescritto nelle sezioni Prima di utilizzare il visore e Ambiente sicuro. Gli adulti dovrebbero controllare l'eventuale presenza dei sintomi descritti in queste avvertenze per la salute e la sicurezza (inclusi quelli descritti nelle sezioni Malessere e Lesioni da sforzo ripetitivo) nei bambini (di età pari o superiore ai 13 anni), che utilizzino o abbiano utilizzato il visore e dovrebbero limitare il tempo impiegato dai bambini nell'utilizzo del visore e assicurarsi che facciano pause durante l'utilizzo. E' consigliabile evitare l'utilizzo prolungato in quanto potrebbe avere ripercussioni negative su coordinazione mano-occhio, equilibrio e abilità multi-tasking. Gli adulti dovrebbero controllare con attenzione i bambini durante e dopo l'utilizzo del visore per individuare eventuali diminuzioni di tali abilità.

ATTENZIONE Precauzioni generali

per ridurre al minimo il rischio di lesioni o malesseri, si consiglia di seguire le presenti istruzioni e di osservare le presenti precauzioni durante l'utilizzo del visore e del controller Touch:

- **Utilizzare esclusivamente in un ambiente sicuro:** il visore produce un'esperienza immersiva nella realtà virtuale che distrae da tutto ciò che vi circonda e ne impedisce la vista.
 - ▶ **Assicurarsi sempre di conoscere gli ambienti circostanti prima di iniziare a utilizzare il visore con Touch e mentre lo utilizzate. Usare prudenza per evitare infortuni.**
 - ▶ L'utilizzo del visore con Touch può causare perdita dell'equilibrio.
 - ▶ Ricordate che gli oggetti che vedete nell'ambiente virtuale non esistono nel mondo reale, perciò non sedetevi né salite sopra di essi, né utilizzateli come supporto.
 - ▶ **Restate seduti a meno che il gioco o contenuto non richieda di stare in piedi.**
 - ▶ Possono verificarsi lesioni gravi se si inciampa, si corre contro o si urta un muro, un mobile o altri oggetti, pertanto occorre sgombrare un'area per l'utilizzo sicuro prima di usare il visore e Touch.
 - ▶ Fate particolare attenzione nell'assicurarvi di non essere vicino ad altre persone, oggetti, scale, balconi, porte aperte, finestre, mobili, fiamme libere, ventilatori a soffitto o lampade, televisori o schermi, o altri oggetti con i quali potreste scontrarvi durante l'utilizzo del visore e di Touch, o subito dopo.
- ▶ Utilizzando il visore con Touch, si potrebbero stendere completamente le braccia a lato o sopra la testa, perciò assicuratevi che tali spazi siano liberi.
- ▶ **Assicuratevi che l'area sopra la testa sia sgombra da potenziali pericoli come lampade e ventilatori a soffitto.**
- ▶ Rimuovere qualsiasi rischio di inciampo dall'area prima di utilizzare il visore.
- ▶ Ricordate che mentre utilizzate il visore e Touch, potreste essere inconsapevoli che persone e animali possono avvicinarsi a voi.
- ▶ Non maneggiare oggetti acuminati, o in ogni caso pericolosi, durante l'utilizzo del visore.
- ▶ Non indossare mai il visore in situazioni che richiedono attenzione come camminare, andare in bicicletta o guidare.



UTILIZZO
CORRETTO



UTILIZZO NON
CORRETTO

- **Guardian System** Il visore utilizzato con Touch ha un sistema di controllo degli spazi, Guardian, progettato per aiutare a rimanere nell'area di gioco. Se lo attivate e definite la vostra area di gioco, vi aiuterà a essere consapevoli dei confini del vostro spazio.
 - ▶ Prima di definire la vostra area di gioco, accertatevi di ispezionarla e sgomberatela da qualsiasi pericolo come indicato in questo manuale. Lo spazio definito con Guardian dovrebbe essere un'area libera e distante da potenziali pericoli. Assicuratevi che l'area da voi definita offra dello spazio aggiuntivo come ulteriore sicurezza tra l'area e potenziali pericoli così da non correre rischi qualora il vostro movimento vi conduca fuori dall'area che avete definito con Guardian.
 - ▶ Guardian può assistervi soltanto se attivato e solo se viene correttamente definita l'area di gioco. Prima di utilizzare il visore, verificate ogni volta che Guardian sia stato attivato e l'area di gioco sia stata correttamente definita.
 - ▶ Il Guardian System è soltanto una guida, e potrebbe non mostrare sempre gli esatti confini della vostra area di gioco. Siete pertanto comunque responsabili dell'utilizzo di Rift in una maniera e in un ambiente sicuri come descritto nel presente manuale.
 - ▶ Il Guardian System vi avvertirà solo dei confini della vostra area di gioco. Non può impedirvi di uscire dalla vostra area di gioco. Per esempio, non vi impedirà di correre contro o toccare una parete, di cadere attraverso una porta, da una finestra o dalle scale.
 - ▶ Guardian non identifica confini nella parte superiore della vostra area di gioco, pertanto prestate particolare attenzione nell'accertarvi che l'area sovrastante sia sgombra da potenziali pericoli come lampade o ventilatori a soffitto.
 - ▶ Guardian non identifica tutto ciò che si trova nella vostra area di gioco, e non vi avvertirà della presenza di oggetti sui mobili, come lampade, o di altre persone o animali nella vostra area di gioco.
 - ▶ Guardian necessita di essere ricalibrato qualora i sensori vengano spostati, anche accidentalmente. Ciò permette di assicurare che sia definita la corretta area di gioco. Seguite tutte le notifiche che appaiono sullo schermo per ridefinire i confini della vostra area di gioco.
 - ▶ Muoversi velocemente potrebbe impedire di reagire in tempo per rimanere nella vostra area di gioco, anche se Guardian vi avvertisse, pertanto accertatevi di muovervi abbastanza lentamente da riuscire a reagire a qualsiasi avviso di Guardian.
 - ▶ Assicuratevi che il visore sia assicurato comodamente sulla testa e di vedere una sola immagine nitida.
 - ▶ Utilizzare sempre i cinturini forniti con Touch per assicurare il controller al polso durante l'utilizzo.
 - ▶ Assicuratevi che i cavi del sensore e del visore non costituiscano un pericolo di soffocamento o inciampo.
 - ▶ Abituarsi gradualmente all'utilizzo del visore per consentire al corpo di adeguarsi; utilizzare inizialmente solo per alcuni minuti per volta, e incrementare gradualmente la durata dell'utilizzo man mano che si acquisisce dimestichezza con la realtà virtuale. Oculus fornisce valutazioni di comfort per alcuni contenuti e si consiglia di esaminare le valutazioni di comfort per il contenuto che si desidera acquistare prima del relativo acquisto e del relativo uso. (Per ulteriori dettagli sulle valutazioni di comfort e come possono aiutarvi ad avere un'esperienza confortevole visitate <https://support.oculus.com/help/oculus/918058048293446/>.) Se non avete mai sperimentato la realtà virtuale, cominciate con contenuti valutati Comfortable, prima di provare contenuti Moderate, Intense o Unrated. Guardarsi intorno e utilizzare il dispositivo di input quando si entra per la prima volta nella realtà virtuale può aiutare a regolare ogni minima differenza tra i vostri movimenti nel mondo reale e la conseguente esperienza nella realtà virtuale.
 - ▶ Fare una pausa di almeno 10-15 minuti ogni 30 minuti, anche se non se ne sente il bisogno. Ogni persona è diversa quindi fate pause più lunghe e frequenti in caso di malessere. Spetta a voi decidere cosa funziona meglio per voi.
 - ▶ Ascoltare suoni ad alto volume può causare danni irreparabili all'udito. Il rumore di sottofondo, unitamente a un'esposizione continua ad alti livelli di volume, può dare l'impressione che i suoni siano più deboli di quanto non siano in realtà. A causa della natura immersiva dell'esperienza della realtà virtuale, si sconsiglia l'utilizzo del visore tenendo alto il volume, così da mantenere consapevolezza dell'ambiente circostante e ridurre il rischio di danni all'udito.

ATTENZIONE Malessere

- **Interrompere immediatamente l'utilizzo del visore in presenza di qualsiasi dei seguenti sintomi: convulsioni, perdita di consapevolezza; affaticamento degli occhi; spasmi oculari o muscolari; movimenti involontari; visione alterata, sfuocata o doppia, o altre anomalie della vista; senso di vertigine; disorientamento; disturbi dell'equilibrio; disturbi della coordinazione occhio-mano; attacchi di panico o ansia; eccessiva sudorazione; aumento della salivazione; nausea; sensazione di capogiro; malessere o dolore alla testa o agli occhi; sonnolenza; affaticamento; o qualsiasi altro sintomo simile alla cinetosi.**
 - **Come i sintomi che alcune persone manifestano dopo essere sbarcati da una nave da crociera, i sintomi conseguenti all'esposizione alla realtà virtuale possono persistere e manifestarsi con maggior forza anche ore dopo l'utilizzo. Tali sintomi successivi all'utilizzo possono includere i sintomi sopraelencati, nonché eccessiva sonnolenza e ridotta abilità di multitasking. Tali sintomi possono farvi correre maggiori rischi di lesioni nello svolgimento di normali attività nel mondo reale.**
 - **Non guidate, non utilizzate macchinari, né dedicatevi ad alcuna altra attività viva o fisica dispendiosa che potrebbe avere conseguenze gravi (i.e. attività nello svolgimento delle quali la comparsa di sintomi possa portare a morte, lesioni fisiche o danni a oggetti), o ad altre attività che richiedano perfetto equilibrio o coordinazione tra l'occhio e la mano (come fare sport o andare in bicicletta, etc.) fino a che ogni sintomo non sia scomparso.**
-
- **Non utilizzare il visore o Touch fino a che tutti i sintomi siano passati completamente da diverse ore. Assicurarsi di aver configurato correttamente il visore prima di riprenderne l'uso.**
 - **Prestare attenzione al tipo di contenuto in uso prima dell'insorgere dei sintomi in quanto è probabile essere più soggetti ai sintomi causati dal tipo di contenuto in uso. Esaminate le valutazioni di comfort relative al contenuto in uso e considerate la possibilità di utilizzare contenuti con una valutazione di comfort più adeguata.**
 - **Consultare un medico in caso di sintomi gravi e/o persistenti.**

ATTENZIONE Lesioni da sforzo ripetitivo

l'utilizzo del visore con Touch può causare dolore ai vostri muscoli, alle vostre articolazioni e alla vostra pelle. Se sentite affaticamento o indolenzimento in qualsiasi parte del corpo mentre utilizzate il visore o i suoi componenti, o se sentite sintomi come formicolio, intorpidimento, bruciore o rigidità, fermatevi e riposatevi per diverse ore prima di utilizzarlo di nuovo. Se alcuni tra i sopracitati sintomi o altri malesseri persistono durante o dopo l'utilizzo, interrompete l'uso e consultate un medico.

ATTENZIONE Interferenza con Dispositivi Medici

Il visore, Touch, Sensor e Remote contengono magneti o componenti che emettono onde radio che potrebbero incidere sul funzionamento dei dispositivi elettronici circostanti, inclusi pacemaker, apparecchi acustici e defibrillatori. Se avete un pacemaker o un altro dispositivo medico impiantato, non usate questi dispositivi senza prima aver consultato il medico o il produttore del dispositivo medico. Mantenete una distanza di sicurezza tra questi dispositivi e i vostri dispositivi medici, e sospendete l'utilizzo di questi dispositivi se riscontrate una persistente interferenza con il vostro dispositivo medico.

ATTENZIONE Batterie

I Touch controllers utilizzano batterie AA Alcaline (una per ogni dispositivo). Il dispositivo di input semplice (remote) fornito con il visore contiene una pila a bottone. Anche un eventuale controller proveniente da una terza parte che potreste aver ricevuto unitamente al vostro visore potrebbe contenere delle batterie.

- **PERICOLO DI SOFFOCAMENTO.** I controller Touch, il dispositivo di input semplice (remote) e i controller di terze parti non sono giocattoli. Contengono batterie, che sono piccole parti. Tenere lontano dalla portata dei bambini sotto i 3 anni.
- **NON INGERIRE LE BATTERIE. RISCHIO DI COMBUSTIONI CHIMICHE.**
- Se una batteria viene ingerita, può causare gravi ustioni interne e una possibile perforazione dell'esofago in sole due ore e può condurre al decesso. Tenere le batterie fuori dalla portata dei bambini.
- Se pensate che le batterie possano essere state ingerite o poste in qualsiasi parte del corpo, domandate assistenza medica, e chiedete al vostro medico di chiamare la linea diretta per l'ingestione di batterie al numero (202) 625-3333.
- Se il compartimento batterie non si chiude saldamente, sospendete l'utilizzo del prodotto e tenetelo fuori dalla portata dei bambini.
- **Rischio di incendio.** Le batterie possono esplodere o avere una perdita se installate al contrario, smontate, sovraccaricate, forate, schiacciate, unite a batterie usate o di altro tipo, o direttamente esposte al fuoco o ad alte temperature. Non ricaricare le batterie usa e getta. Sostituire contemporaneamente tutte le batterie contenute nel medesimo dispositivo.
- Conservare nella confezione originaria fino a che non siano pronte per l'utilizzo. Smaltire in modo appropriato e rapidamente le batterie usate.
- Non consentire che materiali conduttivi entrino in contatto con i poli della batteria all'interno dei dispositivi. Mantenere le batterie asciutte ed evitare l'intrusione di acqua.
- Non smontare, forare o cercare di modificare le batterie.
- Avvertenza richiesta dallo Stato della California: Materiale Perclorato - potrebbe richiedere un trattamento speciale, consultare il sito www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.
- Consultare il sito www.oculus.com/recycle per una corretta sostituzione e smaltimento delle batterie.

ATTENZIONE Controller

- E' possibile che abbiate acquistato il visore unitamente a un controller proveniente da terze parti. Consultate il produttore per le relative avvertenze per la salute e la sicurezza.
- Se disponibili, utilizzate sempre i cinturini con i controller per assicurare il controller al polso durante l'utilizzo.
- Fate riferimento al manuale di utilizzo del controller Microsoft X-Box per gestione e manutenzione.

ATTENZIONE Scosse elettriche

Per ridurre al minimo il rischio di scosse elettriche:

- Non modificare o aprire alcuna componente fornita.
- Non utilizzare il prodotto se un qualsiasi cavo è danneggiato o un qualsiasi filo è esposto.

ATTENZIONE California Proposition 65

Il presente prodotto potrebbe contenere sostanze chimiche che sono riconosciute nello Stato della California come causa di cancro, difetti alla nascita o altri danni all'apparato riproduttivo.

AVVERTENZA Dispositivo danneggiato o rotto

- Do not use any of the devices if any part is broken or damaged.
- Do not attempt to repair any part of any of your devices yourself. Repairs should only be made by an authorized servicer.

⚠ AVVERTENZA Patologie contagiose

Per evitare la trasmissione di patologie contagiose (come congiuntivite batterica), non condividete il visore con persone che presentano patologie contagiose o infezioni o malattie, in particolare di occhi, pelle o cuoio capelluto. Il visore dovrebbe essere pulito dopo ogni utilizzo con salviette dermocompatibili, non alcoliche, antibatteriche e con un panno di microfibra asciutto per le lenti.

⚠ AVVERTENZA Irritazione cutanea

Il visore è indossato a contatto continuo con la pelle e il cuoio capelluto. Sospendere l'utilizzo del visore qualora si noti gonfiore, prurito, irritazione cutanea o altre reazioni cutanee. Se i sintomi persistono, consultare un medico.

Informazioni di legge

Il presente prodotto è stato testato ed è conforme ai regolamenti applicabili a livello mondiale tra cui: IEC 60950-1:2005 (2nd Ed.) + 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; Integrate da EN 62471:2006; FCC Part 15; ETSI EN 300 328 V1.9.1 (2015-02); ETSI EN301 489-17V2.2.1 (2012-09); Direttiva R&TTE 2014/53/EU; EN55022; EN55024; Direttiva RoHS 2011/65/UE (RoHS 2); REACH Allegato CVII/CVII, Regolamento SCCP-POP's 850/2004, RAEE, California Proposition 65.

Oculus dichiara che il presente prodotto è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni rilevanti di cui alla Direttiva 2014/53/EU. Per la dichiarazione di conformità completa, consultare il sito www.oculus.com/compliance.

Garanzia Limitata per i Consumatori

Chi fornisce la presente garanzia? La presente garanzia limitata per i consumatori (di seguito la "Garanzia") è fornita da Oculus VR, LLC (di seguito "Oculus" o "noi").

A chi è rivolta la presente garanzia? Oculus garantisce i consumatori che hanno acquistato, da Oculus o da un rivenditore autorizzato, un nuovo prodotto coperto da garanzia (di seguito "voi"). La presente garanzia non può essere assegnata o trasferita a un successivo acquirente o utilizzatore e non può essere applicata a prodotti che siano stati acquistati usati o da altre fonti diverse da Oculus o da un rivenditore autorizzato.

Come funziona la presente garanzia? La presente Garanzia vi conferisce specifici diritti, ma potrebbero esservi attribuiti anche altri diritti, che variano da stato a stato e da paese a paese. La presente Garanzia non inficia i diritti previsti dalla legge del vostro paese in materia di vendita di beni di consumo (incluse, a titolo esemplificativo, le norme nazionali di attuazione della Direttiva 44/99/CE).

Cosa copre la presente garanzia? La presente Garanzia copre i difetti e i malfunzionamenti del(i) nuovo(i) prodotto(i) Oculus con cui è fornita (il "Prodotto"). Noi garantiamo che il Prodotto, nelle normali e previste condizioni d'uso, funzionerà sostanzialmente in conformità alle nostre specifiche tecniche o alla documentazione che accompagna il prodotto (di seguito "Funzionalità Garantita") durante il Periodo di Garanzia. Qualora e nella misura in cui il Prodotto necessiti di un software o servizi Oculus per raggiungere la Funzionalità Garantita, questi saranno resi da noi disponibili durante tutto il Periodo di Garanzia. Potremmo aggiornare, modificare o limitare tali software e servizi a nostra discrezione, fintanto che sia mantenuta (o superata) la Funzionalità Garantita.

La registrazione del Prodotto non è richiesta quale condizione necessaria affinché esso sia coperto dalla presente Garanzia, ma alcuni prodotti Oculus richiedono una connessione periodica a un account Oculus online affinché ne sia assicurata la piena funzionalità.

Quanto dura la copertura? La presente Garanzia limitata dura un (1) anno dalla data di acquisto del Prodotto o, se successiva, dalla data di consegna (di seguito il "Periodo di Garanzia"). Tuttavia, se acquistate il Prodotto in un paese dell'UE, il Periodo di Garanzia è di due (2) anni.

Cosa farà Oculus nel caso in cui sorga un problema con il Prodotto? Qualora il vostro Prodotto risulti difettoso o non funzioni correttamente, noi lo ripareremo o sostituiremo, o aggiorneremo il software o i servizi, così che il Prodotto funzioni sostanzialmente in conformità alla Funzionalità Garantita. La scelta della strategia che verrà adottata per risolvere qualsiasi problematica avverrà a nostra esclusiva discrezione. Se riteremo che un prodotto debba essere sostituito, il Prodotto sostitutivo potrà essere nuovo o rigenerato. Se riteremo, a nostra esclusiva discrezione, che nessuna delle suindicate soluzioni sia idonea a correggere il difetto o il malfunzionamento, potremmo rimborsarvi quanto pagato per acquistare il Prodotto.

Come potete ottenere il servizio di garanzia? In primo luogo, informateci del problema. Se avete un problema con il vostro Prodotto, vi preghiamo di visitare il nostro sito www.oculus.com/support per ottenere informazioni utili circa il servizio e i contatti e per inviare il modulo di assistenza per ricevere il servizio di garanzia.

Se ritenete necessario inviare il vostro Prodotto per ottenere il servizio, vi forniremo un'etichetta di spedizione prestampata, e voi dovrete inviare il prodotto unitamente alla prova di acquisto usando tale etichetta di spedizione.

Potreste dover sostenere i costi di spedizione del Prodotto e, inviando il Prodotto, accettate di trasferirne la proprietà a Oculus. Quando riceveremo il prodotto, determineremo se presenta un difetto o malfunzionamento coperto dalla presente Garanzia. Qualora riscontrassimo un difetto o un malfunzionamento coperto dalla presente Garanzia, ripareremo o sostituiremo il prodotto affinché sia assicurata la Funzionalità Garantita, e vi invieremo il Prodotto riparato o un Prodotto sostitutivo, se disponibile, a nostre spese. Potremmo non restituirvi il Prodotto originale. Non possiamo garantire che saremo in grado di riparare il Prodotto senza mettere a rischio o senza perdere i programmi o i dati e qualsiasi prodotto sostitutivo non conterrà alcuno dei vostri dati salvati sul Prodotto originario. Qualsiasi prodotto riparato o sostituito continuerà a essere coperto dalla presente Garanzia per il restante Periodo di Garanzia originario o per i novanta (90) giorni successivi alla consegna del Prodotto sostitutivo o riparato, a seconda di quale sia il periodo maggiore.

Se invierete un Prodotto sprovvisto di una valida prova di acquisto, vi restituiremo il Prodotto a vostre spese, soggette a pagamento anticipato o, se tali costi non sono pagati anticipatamente, tratteremo il Prodotto per trenta (30) giorni affinché possiate ritirarlo prima che sia smaltito.

Cosa non è coperto dalla presente Garanzia? La presente Garanzia è limitata e non si applica a: (i) normale usura e logorio; (ii) danno causato da un uso scorretto, incidenti (i.e. impatto fisico accidentale, esposizione a liquidi, cibo o altri contaminanti, etc.), incuria, abuso, alterazione, riparazione o modificazione impropria o non autorizzata, manomissione, o utilizzo con apparecchi, dispositivi, software o servizi inadeguati o altri articoli forniti da terzi non autorizzati; (iii) uso difforme rispetto alle indicazioni contenute nella documentazione del Prodotto; (iv) uso commerciale; (v) utilizzo in relazione a un'attività commerciale, imprenditoriale o professionale; (vi) prodotti usati o rivenduti; (vii) prodotti acquistati da fonti diverse da Oculus o da un rivenditore autorizzato da Oculus (incluse le aste online non autorizzate); (viii) dispositivi non prodotti da Oculus; (ix) utilizzo del Prodotto in violazione di leggi, regolamenti o ordinanze in vigore nel luogo in cui il Prodotto è stato utilizzato; o (x) funzioni o parametri di funzionalità relativi a software o servizi al di là della Funzionalità Garantita del Prodotto.

La presente Garanzia non include alcuna specifica garanzia che il prodotto sia esente da vizi, con riguardo al tempo di attività o alla disponibilità continua, alle funzioni di sicurezza dei dati del software o degli account online, o che qualsiasi software, firmware o siti online funzioneranno ininterrottamente o senza errori. La presente garanzia limitata è nulla se un prodotto è restituito con le etichette rimosse, danneggiate o alterate o con qualsiasi alterazione (inclusa la rimozione non autorizzata di qualsiasi componente o della copertura esterna).

La presente Garanzia non copre la perdita di dati; è vostra responsabilità effettuare un back up, elettronico o fisico, dei vostri dati su base regolare se volete conservarli. Qualsiasi danno o costo relativo al recupero, alla rimozione e all'installazione dei dati non è coperto dalla presente Garanzia.

Con la presente Garanzia Oculus non estende alcuna garanzia implicita o legale, condizione o dichiarazione riguardo al Prodotto o a qualsiasi software o servizio online collegato.

OCULUS NON ASSUME, CON LA PRESENTE GARANZIA, ALCUNA RESPONSABILITÀ PER QUALSIASI DANNO SPECIALE, INDIRECTO, INCIDENTALE, PUNITIVO O CONSEGUENZIALE DI QUALSIASI TIPO, INCLUSI A TITOLO ESEMPLIFICATIVO E NON ESAUSTIVO LA PERDITA DI PROFITTI O DI RICAVI, LA PERDITA DI DATI, L'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE IL PRODOTTO O QUALSIASI APPARECCHIATURA CONNESSA, IL COSTO DI QUALSIASI BENE

SOSTITUTIVO O APPARECCHIATURA SOSTITUTIVA, O L'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE IL PRODOTTO NEL PERIODO DI SOSTITUZIONE O RIPARAZIONE. INOLTRE, IN NESSUN CASO OCULUS POTRÀ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE NEI VOSTRI CONFRONTI PER QUALSIASI DANNO SPECIALE, INDIRECTO, INCIDENTALI PUNITIVO O CONSEGUENZIALE DI QUALSIASI TIPO, ANCHE QUALORA OCULUS FOSSE STATA INFORMATI CIRCA LA POSSIBILITÀ CHE TALE DANNO SI POTESSE VERIFICARE, PER QUALSIASI PRETESA DERIVANTE O COLLEGATA ALLA PRESENTE DICHIARAZIONE DI GARANZIA, A PRESCINDERE DAL TIPO DI AZIONE, CONTRATTUALE, EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSO PER NEGLIGENZA), RESPONSABILITÀ DA PRODOTTO O QUALSIASI ALTRA AZIONE LEGALE O CONFORME A PRINCIPI DI EQUITÀ'.

IN NESSUN CASO OCULUS POTRÀ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER QUALSIASI PRETESA DERIVANTE O COLLEGATA ALLA PRESENTE DICHIARAZIONE DI GARANZIA PER UNA SOMMA SUPERIORE AL PREZZO PAGATO PER ACQUISTARE IL PRODOTTO, A PRESCINDERE DAL TIPO DI AZIONE, CONTRATTUALE, EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSO PER NEGLIGENZA), RESPONSABILITÀ OGGETTIVA DA PRODOTTO O QUALSIASI ALTRA AZIONE LEGALE O CONFORME A PRINCIPI DI EQUITÀ'.

Alcuni stati e paesi non consentono esclusioni o limitazioni relative a danni incidentali o consequenziali, pertanto limitazioni o esclusioni previste dalla presente Garanzia potrebbero non applicarsi.

Quale legge regola la presente Garanzia? La legge dello Stato della California, USA, regola la presente Garanzia.

Domande? Se avete domande, o se volete attivare il servizio di assistenza vi preghiamo di visitare il sito <https://www.oculus.com/support>.

INFORMAZIONI RELATIVE ALLA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION (FCC)

Il presente dispositivo è conforme alla normativa FCC, parte 15. L'utilizzo è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) il dispositivo non deve causare interferenze dannose, e (2) il dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, incluse interferenze che potrebbero causarne il funzionamento indesiderato.

Nota: questa apparecchiatura è stata testata e ritenuta conforme ai limiti stabiliti per i dispositivi digitali di Classe B, ai sensi della parte 15 della normativa FCC. Tali limiti hanno lo scopo di garantire un livello di protezione ragionevole dalle interferenze pericolose nelle installazioni residenziali. L'apparecchiatura genera, utilizza e può emanare energia a radiofrequenza e, se non installata e utilizzata in conformità alle istruzioni fornite, può causare interferenze dannose per le radiocomunicazioni. Tuttavia, non si garantisce che l'interferenza non occorra in una specifica installazione. Nel caso in cui l'apparecchiatura causi interferenze dannose per la ricezione del segnale radio o televisivo, il che può essere verificato accendendola e spegnendola, tentare di correggere l'interferenza applicando le seguenti misure:

- Ri-orientare o riposizionare l'antenna di ricezione.
- Allontanare l'apparecchiatura dal ricevitore.
- Collegare l'apparecchiatura alla presa di un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.
- Richiedere assistenza al rivenditore o a un tecnico radio/TV esperto.

Nota: eventuali modifiche non espressamente approvate dal responsabile della conformità possono invalidare il diritto dell'utente a utilizzare il dispositivo.

INFORMAZIONI DI LEGGE INDUSTRY CANADA (IC)

Il presente dispositivo è conforme alla normativa Industry Canada licence-exempt RSS standard(s). L'utilizzo è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) il dispositivo non deve causare interferenze, e (2) il dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, incluse interferenze che potrebbero causarne un funzionamento indesiderato.

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)

Termine di vita utile



Il simbolo del bidone barrato indica che il prodotto deve essere separato dai rifiuti domestici, e deve essere consegnato all'ideale centro di raccolta differenziata per il riciclaggio. Un corretto smaltimento e riciclaggio aiutano a proteggere le risorse naturali, la salute umana e l'ambiente. Per maggiori informazioni sullo smaltimento e il riciclaggio di questo prodotto, rivolgersi al vostro comune, servizio di smaltimento o visitare il sito www.oculus.com/recycle.



Il simbolo del bidone barrato indica che le batterie fornite con il prodotto, o utilizzate per far funzionare il prodotto, non devono essere gettate nei rifiuti. Le batterie contengono sostanze nocive che possono causare danni alla salute umana e all'ambiente. Vi preghiamo di aiutare a mantenere l'ambiente salubre riciclando le batterie. Per maggiori informazioni sullo smaltimento e il riciclo delle batterie, rivolgersi al vostro comune, servizio di smaltimento o visitare il sito www.oculus.com/recycle.



Per maggiori informazioni in merito al luogo in cui devono essere consegnate le batterie e i rifiuti elettrici ed elettronici, si prega di contattare l'ufficio di gestione dei rifiuti locale o della vostra regione, il servizio locale per lo smaltimento dei rifiuti domestici o il punto vendita.

Sviluppato negli Stati Uniti.

Progettato da Oculus VR, LLC

Hacker Way 1, Menlo Park, California, Stati Uniti

Oculus VR Ireland Limited

Grand Canal Square 4, Grand Canal Harbour, Dublino 2, Irlanda

Prodotto in Cina