

## 本製品の説明

は、没入感のある三次元のバーチャル・リアリティ世界の360°の視界を提供するバーチャル・リアリティのデバイスです。

システムには、Riftヘッドセット、2つのOculusセンサーおよび2つのOculus Touchコントローラーが含まれます。ヘッドセットとセンサーはUSBとヘッドセット・ケーブルを通じてワークステーション（PCユニット）に接続されます。

Oculus Touchは、Riftを使用する際に両手をバーチャル空間に映し出すために特別に設計され、製作されたデバイスです。Oculus Touchを使ってバーチャル・リアリティに両手を出してみましょう。追跡機能のある2つのコントローラーが両手の存在感を伝えることで、バーチャル空間の両手があたかも自分の手のように感じられます。

Oculus Touchを使えば、位置追跡機能によりバーチャル空間にある物体を非常に正確に、かつ直感的な使いやすさで操作することができます。

本製品についてのすべての説明、動作環境および保証については、[www.oculus.com](http://www.oculus.com)をご覧ください。

## 箱に入っているものは何か？

<p>Riftヘッドセット (型式 #: HM-A)</p> 	<p>Oculus Touch (型式 #: TO-L (左)、 TO-R (右))</p> 	<p>Oculusセンサー (2×型式 #: 3P-A)</p> 
--	--	--

注：セットアップの説明、使用方法およびトラブルシューティングについては、[www.oculus.com/setup](http://www.oculus.com/setup)をご覧ください。

## 本製品のお手入れ

ヘッドセットのレンズとセンサーのお手入れには乾いた光学レンズ用マイクロファイバーの布のみを使用してください。レンズとセンサーには液体洗剤や化学洗剤は使用しないでください。顔当て部分のパッドのお手入れには、アルコールやその他の研磨洗浄剤を使用しないでください。

ストラップと顔当て部分のお手入れには、表面を傷つけない抗菌性の拭く物を使用し、やさしく拭いてください。

- Riftヘッドセットを直射日光の下に放置しないでください。直射日光にさらされるとレンズとディスプレイが損傷する可能性があります。
- レーザーや外部の光をレンズを通して当てないでください。ディスプレイが損傷する可能性があります。
- バッテリー・トレイのふたは適切な状態で正しい場所に固定してください。
- あらゆる電子機器と同様に、水や液体に濡らさないようにして下さい。
- 予期せぬ損傷や環境暴露を最小限にするために、使用していないときは保管ケースの中に入れてください。
- 動作温度：0-40°C / 32-104°F、最低温度5%、最高湿度95%（相対湿度、結露なしの状態）
- 非動作時（保管時）：-30-65°C / -22-149°F、85%（相対湿度）

Touchコントローラーのお手入れには、表面を傷つけない抗菌性の拭く物を使用し、やさしく拭いてください。

# 電気的特性

構成部	定格電圧	周波数	最大出力
ヘッドセット	直流5V、750mA	2.404-2.478 GHz	1.81 mW
センサー	直流5V、250mA		
Touch	直流5V	2.404-2.478 GHz	2.94mW (EIRP)
バッテリー (Touch)	直流1.5V (単3形アルカリ乾電池2本、各装置1本ずつ)	-	-

## 健康および安全

\* これらの健康と安全のためのご注意は正確さと完全さのために定期的に更新されます。最新の情報については [www.oculus.com/warnings](http://www.oculus.com/warnings) をご覧ください。



**危険**

**健康と安全のためのご注意：身体の負傷や不快感、財産的損害が生じる危険を小さくするため、ヘッドセットのユーザーは必ずヘッドセットとTOUCHコントローラーの使用の前に以下の注意事項をよく読んでください。**



**危険**

### ヘッドセットとTouchコントローラー使用の前に

- ヘッドセットおよびTouchコントローラーと共に提供される以下のセットアップと操作の指示をすべて読んでこれに従ってください。
- ヘッドセットとTouchコントローラーの使用に推奨されるハードウェア・ソフトウェア環境を確認してください。推奨されるハードウェア・ソフトウェアを使用しない場合、不快感が生じるリスクが増加する可能性があります。
- ヘッドセット、Touchコントローラーおよびソフトウェアは、正規品でないデバイス、アクセサリやソフトウェアの使用のために設計されたものではありません。正規品でないデバイス、アクセサリやソフトウェアの使用は使用者や第三者のけがにつながる可能性があります。システムや関連するサービスにパフォーマンスの問題や損傷をもたらす可能性があります。
- 不快感が生じるリスクを軽減するため、ヘッドセットの使用前に各自に合わせて瞳孔間距離を調節し、また、予期せぬ設定変更を避けるため、休憩後に使用を再開するときは設定を確認するようにしてください。
- バーチャル・リアリティは、夢中になってしまいかねない没入型の体験です。そっとするような、暴力的な、または不安を生じさせるようなコンテンツによって、あたかもそれらが現実のものであるかのように体が反応してしまうかもしれません。これらの状況において不快感や身体症状を生じた経験がある場合には、注意してコンテンツを選んでください。
- 快適にバーチャル・リアリティを体験するためには、万全な動作とバランスの感覚が必要です。次の場合にはヘッドセットは使用しないでください：疲れているとき、眠いとき、アルコールまたは薬物の影響を受けているとき、二日酔いするとき、消化不良のとき、感情的なストレスや不安があるとき、かぜやインフルエンザ、頭痛、偏頭痛や耳痛のとき（症状の影響を受けやすくなる可能性があります。）
- 妊娠している方、お年寄り、既存の両眼視機能の異常や精神疾患をお持ちの方、または心臓病その他の重大な病状がある方は、ヘッドセットの使用前に医師の診察を受けることをおすすめします。



**危険**

### 発作

閃光やライトの点滅により重篤なめまい、発作、目や筋肉のけいれんや一時的な意識喪失が生じる人がいます（約4000人に1人）。これらの症状は、それまでに発作や意識喪失が生じたことがなく、または発作やてんかんの既往症がない人であっても、テレビの視聴中、ビデオゲームのプレイ中または

バーチャル・リアリティの体験中に生じることがあります。このような発作は、子どもや若い方により多く見られます。これらの症状が出た場合、ヘッドセットの使用を中止して医師の診察を受けてください。これまでに発作や意識の喪失またはてんかんに関連するその他の症状が出たことがある場合、ヘッドセットの使用前に医師の診察を受けてください。

## ▲ 危険 子ども

13歳未満の子どもは、本製品を使用しないでください。ヘッドセットは子どものサイズに合っておらず、サイズが合わない和不快感や健康上の影響につながる可能性があります。また、小さい子どもは視覚の発達する重要な時期でもあるからです。子ども（13歳以上）がヘッドセットを使用する場合には、大人がこれらの健康および安全上の注意（特に、「ヘッドセットとTouchコントローラー使用前に」および「安全な環境で使用してください」の項目）に従った使用をさせるようにしてください。大人は、ヘッドセットを使用している、または使用していた子ども（13歳以上）について、これらの健康と安全のためのご注意に記載されている症状（特に、「不快感」および「反復ストレス傷害」の項目に記載されているもの）について注意して観察し、子どもがヘッドセットを使用する時間を制限するとともに使用中は休憩をとらせるようにしてください。目と手の協調関係、バランス感覚や複数の作業を同時にこなす能力に悪影響を及ぼす可能性があるため、長時間の使用は避けてください。子どもがヘッドセットを使用している間および使用し終わった後は、これらの機能低下について大人が近くから注意して観察するようにしてください。

## ▲ 危険 一般的なご注意

身体への負傷や不快感が生じる危険を小さくするため、Touchと共にヘッドセットを使用の際はこれらの説明書に従い、これらの注意事項を遵守してください。

● **安全な環境で使用してください**：ヘッドセットは、没入型のバーチャル・リアリティ体験を生み出します。これにより、現実の周囲に対して意識を向けることが難しくなると同時に、これを視認することはまったくできなくなります。

▶ **ヘッドセットをTouchと共に使用する前および使用している間は、常に周囲の状況に注意を向けてください。また、けがをしないように気をつけてください。**

▶ Touchと共にヘッドセットを使用するとバランス感覚を失う可能性があります。

▶ バーチャル空間で見えている物は現実の空間には存在しないということを忘れないでください。バーチャル空間にある物の上に座ったり、立ったり、支えにしたりしないでください。

▶ **ゲームやコンテンツの体験で立ち上がることを求められない限り、座ったままでいてください。**

▶ 壁や家具その他の物につまずいたり、走り込んだり、ぶつかったりすると重大なけがにつながるおそれがあるため、ヘッドセットとTouchの使用前には安全な使用ができるよう周囲を片付けてください。

▶ 近くに人や物、階段、バルコニー、開いたドア、窓、家具、火気、シーリングファン、照明器具、テレビやモニターなど、ヘッドセットとTouchの使用（または使用の直後）にぶつかってしまいそうな物が近くにないか、特に注意して確認してください。



良い例



悪い例

▶ Touchと共にヘッドセットを使用している間は、腕を左右や頭上に大きく広げてしまうことがあります。このため、こうした範囲には何も無い状態にしてください。

▶ **頭上の空間に照明器具やシーリングファンなどの危ないものがないようにしてください。**


▶ ヘッドセットの使用前に、つまずきそうな物をどかしてください。

▶ ヘッドセットとTouchの使用時、人やペットが近づいてきたことに気づかない可能性があることを忘れないでください。

▶ ヘッドセットの使用中はとがった物またはその他の危険な物を手に持たないでください。

- ▶ 歩行中や自転車・自動車の運転中など注意する必要がある場面ではヘッドセットを装着しないでください。
- **Guardian システム**：ヘッドセットとTouchは、プレイエリア内にとどまることをサポートするために設計された、Guardianという境界認識システムを搭載しています。このシステムを起動させ、プレイエリアを設定すれば、スペースの境界を認識しやすくなります。
  - ▶ プレイエリアを設定する前に、プレイエリア内に本手引きで説明されているような危険な物がないことを確認し、かつ取り除いてください。Guardianで設定するスペースは、危険な物がなく、危険な物から離れたエリアでなくてはなりません。Guardianで設定されたエリアを越えて出てしまった場合でも危険な物にぶつからないように、危険な物との間には余裕をもたせてスペースを設定するようにしてください。
  - ▶ Guardianは、これを起動させて適切にプレイエリアを設定した場合のみ機能します。ヘッドセットを使用する前に、毎回、Guardianが起動してプレイエリアが適切に設定されていることを確認してください。
  - ▶ Guardianは補助的なシステムにすぎず、常にプレイエリアの正確な境界を示してくれるわけではありません。使用者各自の責任で、本手引きで説明されているような安全な方法と環境でRiftを使用するようにしてください。
  - ▶ Guardianシステムは、プレイエリアの境界を警告してくれるものにすぎず、プレイエリアの外に出てしまうことを防いでくれるわけではありません。例えば、壁にぶつかったり壁と接触したり、ドアや壁から落下したり、階段の吹き抜けから落ちたりすることは防いでくれません。
  - ▶ Guardianはプレイエリアの上方の境界は識別しません。頭上に照明器具やシーリングファンなどの危険なものがなければどうかが特に注意してください。
  - ▶ Guardianはプレイエリアにあるものすべてを識別することはできず、プレイエリア内にある家具の上にある物（照明など）や、人、ペットについて警告してくれるわけではありません。
  - ▶ センサーの位置が動いた場合には、たとえ偶然移動してしまったときでも、Guardianを再調整する必要があります。これは、プレイエリアが正しく設定されていることを確保するためのものです。プレイエリアの境界を再設定するためには、画面上の案内すべてに従ってください。
  - ▶ 速いスピードで動いた場合、Guardianの警告があってもすぐに反応できずにプレイエリアの外に出てしまうことがあります。Guardianの警告に反応できる程度の速さで動くようにしてください。
  - ▶ ヘッドセットが頭に快適にしっかりと固定されていること、映像がはっきりと1つに見えることを確認してください。
  - ▶ 使用中は、常に同梱のリスト・ストラップを用いてTouchを手首にしっかりと固定してください。
  - ▶ ヘッドセットやセンサーのケーブルで窒息したりつまずいたりしないようにしてください。
  - ▶ 少しずつヘッドセットを使用して体を慣らせていってください。当初は一度に数分のみ使用し、その後ヘッドセットの使用時間を少しずつ増やしてバーチャル・リアリティに慣れていくようにしてください。Oculusが使い心地の評価をしているコンテンツもあるので、コンテンツの購入前・使用前にはこれらの評価を確認してください（使い心地の評価とその快適な体験の提供への役立て方について、詳しくは、<https://support.oculus.com/help/oculus/918058048293446/>をご参照ください。）。バーチャル・リアリティを体験するのが初めての場合、普通、激しい、または評価なしのコンテンツを試す前に、心地よいという評価のコンテンツから始めてください。初めてバーチャル・リアリティを体験するときは、周囲を見回してインプット・デバイスを使うことで、現実世界での動きとそれによるバーチャル・リアリティでの体験との間的小さな違いに慣れることに役立ちます。
  - ▶ 必要ないと思う場合であっても、30分おきに少なくとも10分から15分の休憩をとってください。人によって差があるため、不快感を覚える場合にはさらに頻繁かつ長時間の休憩をとってください。あなたにとってどのようにするのが最も良いかをあなたが判断する必要があります。
  - ▶ 大音量で音を聞くことと回復できない聴力の低下が生じる可能性があります。背景の雑音や大音量に継続的にさらされることで実際よりも小さい音に聞こえることがあります。バーチャル・リアリティ体験の没入的な性質ゆえ、周りに対する意識を維持し、聴力低下のリスクを減らすため、大音量でヘッドセットを使用しないでください。

## ▲ 危険 不快感

- 次の症状を感じたときは、ただちにヘッドセットの使用を中止してください：発作、意識の喪失、眼精疲労、目や筋肉のけいれん、不随意運動、視界の変形・かすみ・二重視その他の視覚の異常、めまい、方向感覚の喪失、バランス感覚の喪失、目と手の協調関係の喪失、パニックまたは不安発作、多汗、唾液分泌過多、吐き気、意識朦朧、頭や目の不快感や痛み、眠気、疲れ、乗り物酔いのような症状
- 船から降りた後に経験する症状と同様に、バーチャル・リアリティに触れたことによる症状も使用後に継続し、数時間後により強くなることがあります。これらの使用後の症状は上述の症状のほかに、激しい眠気や複数の作業を同時にこなす能力の低下を含みます。これらの症状により、現実世界における通常の活動において負傷する危険が高まる可能性があります。
- 症状が完全に回復するまでは、運転、機械の操作その他の重大な結果を生じさせるおそれのある視覚や体をよく使う活動（症状のために死亡や身体の傷害、財産的損害が生じうるような活動）やその他の十分なバランス感覚と目と手の協調関係を必要とする活動（スポーツや、自転車に乗ることなど）を行わないでください。
- ヘッドセットまたはTouchは、すべての症状が完全に治まってから数時間経過するまでは使用をしないでください。使用を再開する前に、ヘッドセットが正しく設定されていることを確認してください。
- 使用するコンテンツによって症状が出やすくなる可能性があるため、症状が出る前に使用していたコンテンツの種類には気をつけるようにしてください。使用していたコンテンツの使い心地を確認して、より適切な使い心地のコンテンツの使用を検討してください。
- 症状が重い場合やこれらが続く場合には、医師の診察を受けてください。

## ▲ 危険 反復ストレス傷害

Touchと共にヘッドセットを使うことで、筋肉や関節、皮膚が痛くなることがあります。ヘッドセットまたはその部品の使用中に体の一部が疲れたり、痛くなったりしたときや、刺痛、しびれ、炎症、硬直などの症状を感じたときは、使用を中止し、再度使用する前に数時間の休憩をとってください。使用中や使用後にこれらの症状やその他の症状が続くときは、Touchの使用を中止し、医師の診察を受けてください。

## ▲ 危険 医療機器への干渉

ヘッドセット、Touchセンサーおよびリモコンは磁石または電波を発する部品を含んでいます。これらは、心臓のペースメーカー、補聴器、除細動器を含む、近くにある電子機器の動作に影響を及ぼす可能性があります。ペースメーカーなどの埋込型医療機器をお持ちの場合は、これらのデバイスを使用になる前に医師が当該医療機器の製造元にご相談ください。これらのデバイスと医療機器の間には安全な距離を保つようにし、医療機器への干渉が続く場合にはこれらのデバイスの使用を中止してください。

## ▲ 危険 バッテリー

Touchコントローラーは単3形アルカリ乾電池を使用しています（それぞれのデバイスに1つずつ）。ヘッドセットと共に提供されるシンプルなインプット・デバイス（リモコン）はボタン電池を使用しています。ヘッドセットには他社製のコントローラーが付属していることがありますが、これも乾電池を使用している可能性があります。

- 窒息 Touchコントローラー、シンプルなインプット・デバイス（リモコン）および他社製のコントローラーはおもちゃではありません。これらは乾電池（小さな部品です。）を使用しています。3歳未満の子どもを近づけないでください。
- 乾電池を口に入れないでください。化学やけどのおそれがあります。

- 乾電池を飲み込んだ場合、2時間以内に重大な体内やけどや食道穿孔を引き起こす可能性があります。死に至るおそれもあります。乾電池は子ども手の届かないところに保管してください。
- 乾電池を飲み込んだり、体内に入り込んでしまったときは、医療機関で診察を受け、医師から乾電池誤飲ホットライン（202）625-3333に通報してもらってください。
- バッテリー・ケースのふたがしっかりと閉まらない場合には、本製品の使用を中止して、子どもの手の届かない場所に保管してください。
- 火災の危険があります。乾電池は、プラスとマイナスを逆に入れたり、分解したり、充電しすぎたり、刺したり、つぶしたり、使用済みの乾電池や他の種類の乾電池と混ぜて使ったり、火気や高温にさらしたりすると、爆発、液漏れをおこす危険があります。使い捨ての乾電池を充電しないでください。1つのデバイスの乾電池はすべて同時に交換してください。
- 使用時までは元の包装された状態で保管してください。使用済みの乾電池は速やかに適切な処分をしてください。
- デバイスの電極に電気を通しやすい物を触れさせないでください。乾電池は湿気を避けて水の侵入を防いでください。
- 乾電池を分解したり穴をあけたり、改造しようとしたりしないでください。
- カリフォルニア州で必要な注意書き：過塩素酸物質-特別な取扱いが必要になることがあります。 [www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate](http://www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate)をご覧ください。
- 乾電池の適切な交換、処分については、 [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle)をご覧ください。

## **▲ 危険** コントローラー

- ヘッドセットには他社製のコントローラーが付属していることがあります。製造者によるコントローラーの健康と安全の注意を参照してください。
- 可能であれば、常にリスト・ストラップを使用して、使用中にコントローラーが手首から外れないようにしてください。
- 正しいお手入れと操作のため、Microsoft X-Boxコントローラーのユーザー・マニュアルを参照してください。

## **▲ 危険** 感電

感電の危険を小さくするために、次の注意事項を守ってください：

- 改造したり、分解したりしないでください。
- ケーブルに傷がついたり、中の導線が露出したりときは使用を中止してください。

## **▲ 危険** カリフォルニア州 プロポジション65

本製品は、カリフォルニア州において発がん性または先天異常などの生殖毒性を有するとされる化学物質を含んでいる可能性があります。

## **▲ 警告** 損傷または故障したデバイス

- 部品が故障し、または損傷したデバイスは使用しないでください。
- どの部分であろうと、デバイスを自分で修理しようとししないでください。修理は、指定の業者によってのみ行われるべきものです。

## **警告** 感染症

感染による症状（結膜炎など）を防ぐため、感染の可能性がある症状や伝染病、病気（特に目や皮膚、頭皮）にかかっている人とヘッドセットを共用しないでください。ヘッドセットは、使用のたびに肌に優しくアルコールを使用していない除菌性の拭く物で拭いた後、レンズはマイクロファイバーのクロスでから拭きしてください。

## **警告** 皮膚への刺激

ヘッドセットは、皮膚および頭皮に近接して装着されます。腫れやかゆみ、炎症その他の皮膚の異常に気づいたときは、ヘッドセットの使用を中止してください。症状が続く場合は医師の診察を受けてください。

## Regulatory Information

本製品は、試験され、以下を含む世界各国の法規制に適合しています。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; Supplemented by EN 62471:2006; FCC Part 15; ETSI EN 300 328 V1.9.1 (2015-02); ETSI EN301 489-17V2.2.1 (2012-09); R&TTE Directive 2014/53/EU; EN5502; EN55024; RoHS Directive 2011/65/EU (RoHS 2); REACH Annex CVII/CVII, SCCP POP's Reg850/2004, WEEE, CA Proposition 65

Oculusはここに、本製品がEC指令2014/53/EUの基本要件およびその他の関連規定に適合していることを宣言します。適合性に関する宣言の全文については、[www.oculus.com/compliance](http://www.oculus.com/compliance) をご覧ください。

## 制限付消費者保証

**本保証の発行者は？** この制限付きの消費者保証（以下「本保証」といいます。）はOculus VR, LLC（以下「Oculus」または「当社」といいます。）が発行するものです。

**本保証の対象者は？** Oculusは、新品の本保証の適用される製品をOculusまたは正規の販売店から購入した、消費者であるお客様（以下「お客様」といいます。）を対象として本保証を発行します。本保証は、後継の購入者または使用者に対して譲渡または承継させることができません、また、中古品またはOculusもしくは正規の販売店以外から購入した製品については適用されません。

**本保証によりどうなるか？** 本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものですが、お客様は、各州ごとおよび各国ごとに異なる他の権利も有する場合があります。本保証は、お客様がその属する法域の消費用品の販売に関する法律（EC指令44/99/ECを実施するための国内法を含みますが、これに限られません。）の下で有するいかなる権利にも影響しません。

**本保証の範囲は？** 本保証は、本保証が付された新品のOculus製品（以下「本製品」といいます。）における欠陥および誤作動を対象とします。当社は、保証期間中、本製品が、通常かつ想定される使用の下において、当社の技術的な仕様または付属の製品書類に実質的に従って機能すること（以下「保証された機能」といいます。）を保証します。本製品が保証された機能を達成するためにOculusのソフトウェアまたはサービスが必要となる場合には、その限度で、当社は、保証期間中、ソフトウェアおよびサービスが利用可能となるようにし、その状態を維持します。当社は、当社が保証された機能を維持し続ける（またはそれを上回る）限り、当社の自由な裁量により、かかるソフトウェアおよびサービスを更新し、変更しまたは制限することができます。

本保証が適用される条件として製品登録は必要ありませんが、Oculus製品の中には、完全な機能を確保するためにオンラインのOculusアカウントに定期的にアクセスすることが求められるものもあります。

**保証期間は？** この制限付きの保証は、本製品の購入の日または引渡しの日のうちいずれか遅い日から1年間存続します（以下「保証期間」といいます。）。ただし、お客様が本製品をEU域内において購入された場合には、保証期間は2年間とします。

**本製品に問題が発生した場合に当社はどのように対応するか？** 本製品に欠陥があり、または誤作動が生じた場合には、当社は、本製品が保証された機能に実質的に従って機能するように、当該本製品の修理もしくは交換をし、またはソフトウェアもしくはサービスの更新を行います。一切の問題の

解決のために取るべき方法は、当社の自由な裁量により決定されます。当社が本製品を交換すべきと判断した場合には、交換品は新品または修理された本製品となります。当社が、当社の自由な裁量により、上記の方法はいずれも欠陥または誤作動を直す上で合理的でないとして判断した場合には、当社は本製品を購入するためにお客様が支払った代金を返金することができます。

**サービスを受ける方法は？** まず、当社に問題をお知らせください。お客様の本製品について問題が生じた場合、役に立つサービスやお問い合わせ先の情報を得るため、また、保証サービスを受けるための請求を提出するために、当社ウェブサイト[www.oculus.com/support](http://www.oculus.com/support)をご覧ください。

サービスに当たってお客様に本製品をお送り頂く必要がある場合には、当社は、お客様にあらかじめ住所の記載された送付用ラベルをご提供し、お客様には、当該送付用ラベルを用い、ご購入の証拠と共に本製品をお送り頂きます。

本製品を当社にお送り頂く送料は、お客様にご負担頂くことがあり、また、お客様は、本製品を送付することにより、当該本製品の所有権をOculusに譲渡することに同意したこととなります。当社は、本製品を受領したときには、本保証の対象となる欠陥または誤作動の有無を判断します。当社が本保証の対象とする欠陥または誤作動を確認した場合には、当社は、保証された機能を提供するため、当該本製品を修理または交換し、修理後の本製品または交換品たる本製品（もしあれば）を当社の費用負担でお客様にお送りします。当社は、元の本製品をお客様に返送しないことがあります。当社は、プログラムまたはデータに対する危険や損失なく本製品を修理できることを保証することはありません。また、交換品たる本製品には、元の本製品に保存されていたお客様のデータは一切含まれておりません。修理されたまたは交換された本製品は、元の保証期間の残存期間、またはお客様が交換品としてのまたは修理後の本製品を受領した時から90日間のいずれか長い期間中、引き続き本保証の対象となります。

お客様が購入の有効な証拠なく本製品を当社に送付された場合には、当社はお客様の費用負担による前払いを条件として当該本製品をお客様に返送するか、かかる費用の前払いがなされなかったときは、当社は、お客様が本製品を引き取るための期間として、30日間は当該本製品を処分することなく保管します。

**本保証の対象外となるものは何か？** 本保証は制限付きであり、次の場合には適用されません。(i) 通常の損耗、(ii) 誤使用、事故（偶発的な物理的衝撃、水濡れ、食べこぼしその他の汚損など）、不注意、濫用、改造、不適切なもしくは許諾のない修繕もしくは改造、不正な改造、もしくは適さない設備、デバイス、ソフトウェア、サービスその他の承認されていない第三者製品を用いた使用、(iii) 本製品書類にしたがわない使用、(iv) 商業的使用、(v) 取引、事業もしくは職業に関連した使用、(vi) 中古品もしくは転売品、(vii) OculusもしくはOculusの正規販売店以外（非正規のオンライン・オークションを含みます。）から購入した本製品、(viii) Oculus製でない本製品、(ix) 本製品が使用される場所において有効な法令、規則もしくは命令に反する本製品の使用、または(x) 本製品の保証された機能を超えるソフトウェアもしくはサービスに関する機能または性能パラメータ。

本保証は、本製品がエラーを起こさないこと、動作可能期間もしくは継続的使用可能性、ソフトウェアもしくはオンライン・アカウントの動作データ保護機能について一切の保証をしておらず、また、本保証は、あらゆるソフトウェア、ハードウェアもしくはウェブサイトが途切れることなくもしくはエラーを起こさずに機能することについての一切の保証をしていません。この制限付きの本保証は、本製品が、製品表示ラベルが除去され、汚損され、もしくは不正に改造され、または改造された場合（承認なく部品または外部カバーを除去した場合を含みます。）には、無効となります。

本保証はデータの消失については保証の対象としません。お客様がデータの維持をご希望される場合、当該データの電磁的または物理的な方法による定期的なバックアップはお客様自身の責任となります。データの回復、削除およびインストールに関する一切の損害賠償または費用は、本保証に基づいて請求することはできません。

本保証において、Oculusは、本製品または付随するソフトウェアもしくはオンライン・サービスについて、黙示的または法令上の保証、条件または表明のいずれをも付与するものではありません。

逸失利益、データの喪失、本製品もしくは付随する装備の使用不能、代替製品または代替装備に係る費用、本製品が交換されたまたは修理されている期間中の使用不能を含むあらゆる種類の、特別、間接的、付随的、懲罰的、派生的な損害のいずれの損害についても、Oculusはこの制限付きの保証に基づいていかなる責任も負うことはありません。さらに、Oculusは、たとえ当該損害の可能性について知らされた場合であっても、特別損害、間接的、付随的、懲罰的または派生的損害に対するいかなる責任も負わず、また、本保証条項に基づきまたはそれに関連して生じたいかなる請求についても、訴えの形式に拘わらず、契約、不法行為（過失を含みます。）、厳格製造物責任もしくはその他の請求原因によるものか、法律上のものかエクイティによるものかを問わず、いかなる責任も負いません。

当社は、本保証条項に基づき、またはそれに関連して生じたいかなる請求についても、訴えの形式に拘わらず、契約、不法行為（過失を含みます。）、厳格製造物責任もしくはその他の請求原因による



**ものか、法律上のものかエクイティによるものかを問わず、お客様が本製品の購入のために支払った代金の額を超えて責任を負いません。**

付随的または派生的損害賠償の免除または制限を許容しない州や国があるため、本保証における制限または免責はお客様には適用されないかもしれません。

**本保証の準拠法は？** 本保証は、米国カリフォルニア州法を準拠法とします。

**お問い合わせについては？** ご質問がある場合や、サービスの手続を開始される場合には、Oculusのウェブサイト <https://www.Oculus.com/support> をご覧ください。

#### FCC（米国連邦通信委員会）情報

本デバイスは、FCC（米国連邦通信委員会）規則第15部に準拠しています。操作にあたっては、次の2つの条件に従う必要があります：（1）本デバイスにより干渉電波を発生させることはできません。（2）本デバイスは、望まない操作を生じさせる可能性があるものを含め、あらゆる電波干渉を受け入れる必要があります。

注：本設備は検査の結果、FCC（米国連邦通信委員会）規則第15部に準拠した、クラスBのデジタルデバイスの基準に準拠しています。この基準は、家庭用設備における有害な電波干渉の合理的な規制を目的とするものです。本設備は、高周波のエネルギーを発生、使用しており、これを照射することがあります。説明書に従わずに設置して使用した場合、無線通信に対する有害な電波干渉を生じさせる可能性があります。もっとも、特定の方法で設置すれば電波干渉が生じる可能性がないということを保証するものではありません。本設備によりラジオやテレビの視聴にとって有害な電波干渉が生じる場合（本設備の電源を切ったり付けたりして確認することができます。）、次の方法により電波干渉をなくすよう試みてください。

- 受信アンテナの方向を変えるか、位置を変える。
- 本設備と受信機の距離を離す。
- 本設備を受信機が接続されているものとは別の回路にあるコンセントに接続する。
- 販売元あるいは経験あるラジオ/テレビの専門技術者に問い合わせる。

注：法令遵守の責任者の明示的な承諾を得ない本デバイスの改造・改造をした場合、使用者は本設備を操作する権利を失う可能性があります。

#### カナダ産業省（IC）規制に関する情報

本デバイスは、カナダ産業省のライセンス免除RSS規格に準拠しています。操作にあたっては、次の2つの条件に従う必要があります：（1）本デバイスにより電波干渉を発生させることはできません。

（2）本デバイスは、望まない操作を生じさせる可能性があるものを含め、あらゆる電波干渉を受け入れる必要があります。

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)

## 廃棄



バツ印のついたゴミバケツは、本製品を家庭ゴミとして捨ててはならないこと、そして、リサイクルのため、適切な回収施設に交付されるべきことを意味しています。適切な処分とリサイクルは天然資源や人体の健康、環境を守ることに繋がります。本製品の処分およびリサイクルについてのより詳細な情報については、お住まいの地方自治体の廃棄物担当課に問い合わせるか、[www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle)をご覧ください。



バツ印のついたゴミバケツは、本製品と同梱されていた乾電池や本製品を操作するために使用した乾電池をゴミ箱に捨ててはならないことを意味しています。乾電池は人体の健康や環境にとって有害な物質を含んでいます。乾電池をリサイクルして健康的な環境を維持してください。乾電池の処分およびリサイクルについてのより詳細な情報については、お住まいの地方自治体の廃棄物担当課に問い合わせるか、[www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle)をご覧ください。

不要になった乾電池や電気・電子機器の処分場所については、お住まいの地域の廃棄物対策事務所や家庭ゴミ処分課、または購入した店舗にお問い合わせください。

開発国：米国

設計：Oculus VR, LLC

1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA

Oculus VR Ireland Limited

4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour, Dublin 2, Ireland

中国製