

Opis Produktu

Oculus Rift (the "Rift") jest urządzeniem Wirtualnej Rzeczywistości dającym użytkownikom dogłębną, 360-stopniowy wgląd w świat trójwymiarowej wirtualnej rzeczywistości.

System zawiera: Zestaw Rift (ang. Rift Headset), dwa (2) Sensory Oculus oraz parę kontrolerów Oculus Touch. Zestaw i Sensory podłączone są za pomocą USB oraz kabli zestawu do stacji roboczej (jednostki centralnej komputera).

Oculus Touch jest urządzeniem specjalnie zaprojektowanym i wykonanym, aby przenieść twoje ręce do przestrzeni wirtualnej podczas użytkowania Rift. Przenieś swoje ręce w wirtualną rzeczywistość z Oculus Touch. Uczucie, które zapewnia para kontrolerów sprawia, że czujesz jakby wirtualne ręce były twoimi własnymi.

System śledzenia (ang. *constellation tracking*) Oculus Touch umożliwia manewrowanie przedmiotami znajdującymi się w wirtualnej rzeczywistości z nadzwyczajną precyzją i intuicyjną łatwością.

Pełny Opis Produktu, Wymagań oraz Gwarancji znajduje się na stronie www.oculus.com.

Co jest w Pudełku?

<p>Zestaw Rift (ang. <i>Rift Headset</i>) (Model #: HM-A)</p> 	<p>Oculus Touch (Model #: TO-L (Left) en TO-R (Right))</p> 	<p>Sensory Oculus (ang. <i>Oculus Sensors</i>) (2x Model #: 3P-A)</p> 
---	--	---

NOTE: Please visit www.oculus.com/setup for *Set-Up Instructions, Best Practices, and Troubleshooting*.

Konserwacja i Utrzymanie Produktu

Do czyszczenia soczewek zestawu i sensora używaj wyłącznie suchych ściereczek z mikrofibry przeznaczonych do soczewek. Nie używaj żadnych płynów, ani środków chemicznych do czyszczenia soczewek i sensora. Nie stosuj alkoholu ani innych, żrących środków czyszczących do części piankowych znajdujących się przy twarzy.

Do czyszczenia zapięć oraz części znajdujących się przy twarzy (ang. *facial interface*) używaj jedynie nieściernych, antybakteryjnych chusteczek, przecierając delikatnie.

- Nie wystawiaj Zestawu Rift na bezpośrednie działanie promieni słonecznych. Wystawienie na bezpośrednie działanie promieni słonecznych może uszkodzić optykę oraz wyświetlacz.
- Nie naświetlaj soczewek laserem, bądź zewnętrznym źródłem światła, ponieważ może to uszkodzić wyświetlacz.
- Upewnij się, że pokrywa komory na baterię znajduje się w dobrym stanie i jest zablokowana.
- Tak jak w przypadku każdego innego urządzenia elektrycznego, unikaj kontaktu z wodą, czy płynami.
- Aby zminimalizować ryzyko uszkodzenia lub narażenia na działanie środowiska, przechowuj części w ich opakowaniu, gdy nie są używane.
- Temperatura, w której można eksploatować produkt (ang. *Operating Temperature*): 0-40°C / 32-104°F, minimalna wilgotność 5%, maksymalna wilgotność 95% RH (bez kondensacji)
- Temperatura, w której nie można eksploatować produktu (ang. *Non-Operating Temperature*) (Przechowywanie): -30-65°C / -22-149°F, 85%RH
- Do czyszczenia Kontrolerów Touch używaj jedynie nieściernych, antybakteryjnych chusteczek, przecierając delikatnie.

Specyfikacja Elektryczna Przedmiotu

Część	Dane Techniczne	Częstotliwość	Szczytowa Moc Wyjściowa
Zestaw	5VDC, 750mA	2.404-2.478 GHz	1.81 mW
Sensor	5VDC, 250mA		
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94mW (EIRP)
Bateria (Pilot)	1.5VDC (2 – AA Alkaline, 1 dla każdego urządzenia)	Nie dotyczy	Nie dotyczy

Zdrowie i Bezpieczeństwo

Dla dokładności i kompletności, niniejsze ostrzeżenia dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa są okresowo aktualizowane. Najnowsza wersja znajduje się na stronie: www.oculus.com/warnings.

OSTRZEŻENIE

OSTRZEŻENIA DOTYCZĄCE ZDROWIA I BEZPIECZEŃSTWA: ABY ZMNIJSZYĆ RYZYKO USZKODZEŃ CIAŁA, DYSKOMFORTU LUB SZKODY W MIENIU, PRZED UŻYCIEM ZESTAWU ORAZ KONTROLERÓW TOUCH NALEŻY UPEWNIĆ SIĘ, ŻE WSZYSCY UŻYTKOWNICY DOKŁADNIE ZAPOZNALI SIĘ Z PONIŻSZYMI OSTRZEŻENIA MI.

OSTRZEŻENIE

Przed użyciem Zestawu oraz kontrolerów Touch

- Przeczytaj i postępuj zgodnie z instrukcjami instalacji i obsługi dołączonymi do zestawu i kontrolerów Touch.
- Zapoznaj się z zaleceniami dotyczącymi sprzętu komputerowego oraz oprogramowania w celu używania zestawu oraz kontrolerów Touch. Ryzyko dyskomfortu może wzrosnąć w przypadku, gdy zalecany sprzęt komputerowy i oprogramowanie nie są używane.
- Twój zestaw, kontrolery Touch oraz oprogramowanie nie zostały zaprojektowane w celu używania z nieautoryzowanym sprzętem, częściami i/lub oprogramowaniem. Używanie nieautoryzowanego urządzenia, części i/lub oprogramowania może skutkować urazami dla Ciebie jak i innych, może także skutkować zakłóceniami w działaniu oraz może uszkodzić twój system i powiązane usługi.
- Aby zmniejszyć ryzyko dyskomfortu, przed użyciem zestawu dostosuj odległość między źrenicami (ang. *inter-pupillary distance (IPD)*) indywidualnie dla każdego użytkownika, a przed ponownym użyciem sprawdź ustawienia, aby uniknąć niezamierzonych zmian.
- Wirtualna rzeczywistość jest głębokim doświadczeniem, które może okazać się intensywne. Prerażające, agresywne lub powodujące niepokój treści mogą wywołać prawdziwe reakcje twojego ciała. Ostrożnie wybieraj treści, jeśli w przeszłości doświadczyłeś dyskomfortu, bądź objawów fizycznych w takich sytuacjach.
- Swobodne doznanie wirtualnej rzeczywistości wymaga niezakłóconego poczucia ruchu i równowagi. Nie używaj zestawu, gdy jesteś: zmęczony; potrzebujesz snu; znajdujesz się pod wpływem alkoholu lub narkotyków; lub doświadczasz złego samopoczucia po wypiciu większej ilości alkoholu; masz problemy trawienne; znajdujesz się pod wpływem stresu lub emocjonalnego niepokoju; bądź jesteś przeziębiony, masz grypę, bóle głowy, migreny, cierpisz na ból ucha - ponieważ może to zwiększyć twoją podatność na niekorzystne objawy.
- Przed użyciem zestawu zalecany jest kontakt z lekarzem, gdy jesteś w ciąży, jesteś osobą starszą, cierpisz na istniejące wady widzenia oboucznego lub zaburzenia psychiczne, choroby serca lub inne poważne choroby.

OSTRZEŻENIE Ataki

Niektórzy ludzie (ok. 1 na 4000) mogą doświadczyć ostrych zawrotów głowy, ataków, skurczy oka i mięśni lub omdlenia spowodowanych błyskami światła lub wzorów, które mogą pojawić się podczas oglądania telewizji, grania w gry wideo lub doświadczania wirtualnej rzeczywistości, nawet jeśli nigdy wcześniej nie mieli wcześniej

ataku lub omdlenia, albo nigdy nie doświadczyli ataków lub epilepsji. Takie ataki częściej występują u dzieci oraz ludzi młodych. Każdy, kto doświadczył jakiegokolwiek z tych objawów powinien zaprzestać używania zestawu i skontaktować się z lekarzem. Jeśli miałeś kiedyś atak, straciłeś przytomność lub doświadczyłeś innych objawów związanych z epilepsją, powinieneś skontaktować się z lekarzem przed użyciem zestawu.

⚠ OSTRZEŻENIE Dzieci

Ten produkt nie powinien być używany przez dzieci poniżej 13 roku życia, ponieważ rozmiar zestawu nie jest dostosowany do dzieci. Młodsze dzieci znajdują się w intensywnym okresie rozwoju wzroku, a nieprawidłowy rozmiar zestawu może powodować dyskomfort lub objawy zdrowotne. Dorośli powinni zadbać, by dzieci (w wieku 13 lat i starsze) używały zestawu zgodnie z niniejszymi ostrzeżeniami bezpieczeństwa, w tym powinni upewnić się, czy zestaw używany jest tak, jak opisano w rozdziałach Przed Użyciem Zestawu oraz Bezpieczne Środowisko. Dorośli powinni obserwować dzieci (w wieku 13 lat i starsze) używające lub, które używały zestawu, pod kątem jakichkolwiek objawów opisanych w niniejszych ostrzeżeniach dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa (w tym także tych opisanych w częściach Dyskomfort oraz Powtarzające się Urazy Napięciowe (ang. *Repetitive Stress Injury*), jak również ograniczać czas spędzany przez dzieci używając zestawu oraz zadbać by dzieci robiły przerwy. Należy unikać długotrwałego używania zestawu, ponieważ może to wpłynąć na koordynację wzrokowo-ruchową, równowagę oraz umiejętności wielozadaniowe.

Dorośli powinni uważnie obserwować dzieci podczas i po użyciu zestawu (ang. *Headset*) pod kątem wystąpienia jakiegokolwiek spadku tych umiejętności.

⚠ OSTRZEŻENIE Ogólne zalecenia

Aby zmniejszyć ryzyko uszkodzeń lub dyskomfortu, powinieneś zawsze stosować się do niniejszych instrukcji i przestrzegać zaleceń podczas użytkowania zestawu z kontrolerami Touch:

- **Używaj Jedynie w Bezpiecznym Otoczeniu:** Zestaw dostarcza wrażeń zanurzenia się wirtualnej rzeczywistości, co rozprasza i kompletnie blokuje poczucie rzeczywistego otoczenia.
 - ▶ **Zanim zaczniesz używać, oraz w trakcie używania zestawu wraz z Touch, miej zawsze świadomość otoczenia. Aby uniknąć urazów, należy zachować ostrożność.**
 - ▶ Użycie zestawu (ang. *Headset*) wraz z Touch może powodować utratę równowagi.
 - ▶ Pamiętaj, że przedmioty, które widzisz w przestrzeni wirtualnej nie istnieją w rzeczywistości, nie siadaj więc na nich, nie stawaj oraz nie używaj jako wsparcia.
 - ▶ Pozostań w pozycji siedzącej, chyba że twoja gra lub doświadczane treści wymagają pozycji stojącej.
 - ▶ Poważne urazy mogą wystąpić w przypadku wbiegnięcia, bądź uderzenia w ścianę, meble oraz inne przedmioty. Przed użyciem zestawu (ang. *Headset*) oraz Touch, oczyść otoczenie dla bezpiecznego używania.
 - ▶ Zwróć szczególną uwagę na to, aby w twoim otoczeniu nie znajdowali się inni ludzie, przedmioty, schody, balkony, otwarte drzwi, okna, meble, otwarty ogień, wentylatory sufitowe lub żyrandole, telewizory lub monitory lub inne przedmioty, w które możesz uderzyć podczas używania zestawu i Touch– lub tuż po ich użyciu.
 - ▶ Używając zestawu z Touch być może będziesz rozkładał ręce na boki, bądź wyciągał je w górę, zadbaj więc, aby ta przestrzeń była wolna.
 - ▶ **Upewnij się, że przestrzeń nad twoją głową jest wolna od potencjalnych niebezpieczeństw takich jak żyrandole lub wiatraki sufitowe.**
 - ▶ Przed użyciem zestawu usuń z przestrzeni przedmioty stwarzające ryzyko potknięcia się.
 - ▶ Pamiętaj, że podczas użytkowania zestawu, możesz nie być świadomy, że ludzie i zwierzęta mogli znaleźć się w Twoim bezpośrednim sąsiedztwie, co może stwarzać ryzyko zderzenia.
 - ▶ Nie dotykaj ostrych lub innych niebezpiecznych przedmiotów podczas używania zestawu.



- ▶ Nigdy nie noś zestawu w sytuacjach wymagających uwagi, jak np. podczas przemieszczania się, jazdy na rowerze, czy prowadzenia auta.
- **System Guardian:** Zestaw z Touch zawiera system granicy (ang. *system boundary*), Guardian, zaprojektowany, aby pomóc Ci pozostać w Twoim obszarze gry. Jeśli włączysz system i zdefiniujesz swój obszar gry, system pomoże ci być świadomym granic przestrzennych.
 - ▶ Przed zdefiniowaniem Twojego obszaru gry upewnij się, że dobrze go zbadałeś i usunąłeś potencjalne niebezpieczeństwa zdefiniowane w tym przewodniku. Przestrzeń, którą definiujesz za pomocą Guardian powinna być uprzątnięta i pozbawiona potencjalnych zagrożeń. Upewnij się, że zdefiniowana przestrzeń zapewnia dodatkowy obszar będący buforem pomiędzy tą przestrzenią a potencjalnymi niebezpieczeństwami, tak by w sytuacji, gdy wykonasz ruch poza obszar zdefiniowany w Guardian, uniknąć kontaktu z niebezpiecznymi przedmiotami.
 - ▶ Guardian wspomaga wyłącznie, gdy go włączysz oraz zdefiniujesz prawidłowo swój obszar gry. Zanim zaczniesz używać zestawu, za każdym razem sprawdź, czy Guardian jest włączony a obszar gry jest zdefiniowany prawidłowo.
 - ▶ Guardian jest tylko wskazówką i nie zawsze może pokazywać dokładne granice Twojego obszaru gry. Wciąż jesteś odpowiedzialny za korzystanie z Rift w bezpiecznej przestrzeni jak zostało to opisane w niniejszym Przewodniku.
 - ▶ Guardian powiadomi Cię jedynie o granicy obszaru gry. Nie zapobiegnie opuszczeniu przez Ciebie obszaru gry. Dla przykładu, nie powstrzyma Cię od wbiegnięcia lub kontaktu ze ścianą, czy wypadnięcia przez drzwi lub okno, czy klatki schodowej.
 - ▶ Guardian nie rozpoznaje granic nad obszarem gry, dół więc specjalnych starań, aby sprawdzić, że przestrzeń nad twój głową jest wolna od potencjalnych zagrożeń jak żyrandole, czy wiatraki sufitowe.
 - ▶ Guardian nie rozpoznaje wszystkiego w twoim obszarze gry, stąd nie powiadomi Cię o meblach takich jak lampy, czy innych ludziach bądź zwierzętach znajdujących się w Twoim obszarze gry.
 - ▶ Guardian wymaga ponownego ustawienia w przypadku, gdy czujniki zostaną przesunięte nawet przypadkowo. Służy to zapewnieniu, że zdefiniowano właściwy obszar gry. Postępuj zgodnie ze wszystkimi powiadomieniami pojawiającymi się na ekranie w celu ponownego ustawienia granic Twojego obszaru gry.
 - ▶ Poruszanie się z dużą prędkością może nie pozwolić Ci na reakcję na czas, umożliwiającą pozostanie w Twoim obszarze gry, nawet jeśli Guardian powiadamia Cię, upewnij się więc, że poruszasz się wystarczająco wolno, aby zareagować na każde powiadomienie.
 - ▶ Upewnij się, że zestaw został wygodnie umieszczony na twojej głowie oraz, że widzisz jeden wyraźny obraz.
 - ▶ Aby zabezpieczyć kontrolery na nadgarstkach podczas użytkowania zestawu, zawsze używaj zapięć na nadgarstki dołączonych do Touch.
 - ▶ Upewnij się, że kable zestawu lub sensora nie stwarzają ryzyka poślizgnięcia, bądź potknięcia.
 - ▶ Zaczynaj używać zestawu stopniowo, aby twoje ciało mogło się przyzwyczaić; na początku używaj go jedynie przez kilka minut. Zwiększaj czas użytkowania stopniowo wyłącznie, gdy przywykniesz do wirtualnej rzeczywistości. Dla niektórych treści Oculus dołącza ich oceny komfortu (ang. *comfort rating*), z którymi powinieneś zapoznać się przed zakupem tych treści bądź ich używaniem. (Więcej informacji dotyczących ocen oraz tego jak mogą pomóc Ci dostarczyć odpowiednie doświadczenia znajdziesz na: <https://support.oculus.com/help/oculus/918058048293446/>.) Jeśli jesteś nowym użytkownikiem świata wirtualnej rzeczywistości, zacznij od treści oznaczonych jako Lekkie (ang. *comfortable*), zanim przejdziesz do treści Umiarkowanych, Intensywnych, lub Niesklasyfikowanych. Rozejrzenie się i użycie urządzenia wejściowego (ang. *input device*) podczas pierwszego wejścia do świata wirtualnej rzeczywistości pomoże ci dostosować się do każdej małej różnicy pomiędzy ruchami w świecie rzeczywistym oraz odpowiednimi doświadczeniami w wirtualnej rzeczywistości.
 - ▶ Co 30 minut rób 10-15 -minutowe przerwy nawet, jeśli wydaje ci się, że ich nie potrzebujesz. Każda osoba reaguje inaczej, rób więc częstsze i dłuższe przerwy, gdy poczujesz dyskomfort. To ty decydujesz, co jest dla Ciebie najlepsze.
 - ▶ Słuchanie głośniejszych dźwięków może powodować nieodwracalne uszkodzenie słuchu. Hałas w tle, jak również ciągłe narażenie na głośne dźwięki mogą spowodować, że dźwięki wydawać się będą cichsze, niż są w rzeczywistości. Z uwagi na intensywność doznań wirtualnej rzeczywistości, w celu zachowania świadomości otoczenia oraz zmniejszenia ryzyka uszkodzenia słuchu, nie używaj zestawu z głośno ustawionym dźwiękiem.

▲ OSTRZEŻENIE Dyskomfort

- Natychmiast zaprzestań użytkowania zestawu, gdy zaobserwujesz jakiegokolwiek z poniższych objawów: utrata przytomności; zmęczenie oczu; drgania mięśni i oka; mimowolne ruchy; zniekształcone, niewyraźne, podwójne widzenie lub inne nieprawidłowości dotyczące widzenia; zawroty głowy; zdezorientowanie; zaburzona równowaga; zaburzona koordynacja wzrokowo-ruchowa; ataki paniki lub niepokoju; nadmierna potliwość; wzmożone wydzielanie śliny; nudności; oszołomienie; uczucie dyskomfortu lub ból głowy lub oczu; senność; zmęczenie; lub inne objawy zbliżone do choroby lokomocyjnej.
- Tak jak w przypadkach objawów, które mogą pojawić się po opuszczeniu statku, objawy będące efektem działania wirtualnej rzeczywistości mogą utrzymywać się i stać się bardziej widocznymi kilka godzin po użyciu zestawu. Objawami po użyciu mogą być te wskazane powyżej, jak również nadmierna senność i obniżona umiejętność wielozadaniowa. Objawy te mogą zwiększyć ryzyko wystąpienia urazu podczas normalnych czynności w prawdziwym życiu.
- Nie należy prowadzić pojazdów, obsługiwać urządzeń mechanicznych, ani angażować się w inne fizycznie lub wzrokowo wymagające czynności, które potencjalnie mogłyby mieć poważne skutki (np. aktywności, w wyniku których objawy mogłyby doprowadzić do śmierci, uszkodzenia ciała lub uszkodzenia mienia), lub inne czynności, które wymagają niezakłóconej równowagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej (takie jak uprawianie sportów czy jazda na rowerze, itp.) do czasu pełnego ustania objawów.
- Nie używaj Touch i/lub zestawu dopóki dolegliwości zupełnie nie ustąpią na kilka godzin. Upewnij się, że przed wznowieniem użytkowania zestawu skonfigurowałeś go poprawnie.
- Miej świadomość treści, których używałeś zanim wystąpiły objawy, ponieważ możesz być bardziej podatny na objawy związane z używaną treścią. Zapoznaj się z oceną komfortu treści, której używałeś i rozważ używanie treści o odpowiedniejszej ocenie.
- Udaj się do lekarza, jeśli masz poważne i/lub nieustępujące dolegliwości bądź objawy.



▲ OSTRZEŻENIE Powtarzające się urazy napięciowe (ang. *Repetitive Stress Injury*):

Używanie urządzenia może spowodować ból mięśni, stawów oraz skóry. Jeżeli jakkolwiek część twojego ciała staje się zmęczona lub obolała podczas korzystania z Touch lub jego komponentów, bądź jeśli odczuwasz takie objawy jak mrowienie, odrętwienie, pieczenie bądź sztywność, zakończ i odpocznij przez kilka godzin przed ponownym użyciem. Jeśli objawy nie ustaną, lub pojawią się inne dolegliwości podczas korzystania lub po użyciu, zakończ i udaj się do lekarza.

▲ OSTRZEŻENIE Zakłócenie działania urządzeń medycznych

Zestaw, Sensor, oraz Pilot zawierają magnesy oraz części emitujące fale radiowe, które mogłyby wpłynąć na działanie pobliskiej elektroniki, w tym rozruszniki serca, aparaty słuchowe oraz defibrylatory. Nie używaj tych urządzeń w razie posiadania rozrusznika serca, bądź innego wszczepionego urządzenia medycznego, bez uprzedniej konsultacji z lekarzem lub producentem wszczepionego sprzętu. Zachowaj bezpieczną odległość pomiędzy tymi urządzeniami, a urządzeniem medycznym. Nie używaj w razie zaobserwowania uporczywych zakłóceń urządzenia medycznego.

▲ OSTRZEŻENIE Baterie

Kontrolery Touch używają baterii alkalicznych AA (po 1 na każde urządzenie). Zwykłe urządzenie wejściowe (pilot) dołączone do zestawu zawiera baterię guzikową (ang. *coin/button cell battery*). Dodatkowy kontroler (ang. *third-party controller*), który mogłeś otrzymać wraz z zestawem może również zawierać baterie.

- RYZYKO ZADŁAWIENIA. Kontrolery Touch, zwykle urządzenie wejściowe (pilot) oraz dodatkowe kontrolery (ang. *third-party controllers*) nie są zabawkami. Zawierają baterie, które są małymi częściami. Przechowywać z dala od dzieci poniżej 3 roku życia.
- NIE POLYKAJ BATERII. NIEBEZPIECZEŃSTWO OPARZENIA CHEMICZNEGO
- Polknięcie baterii może spowodować poważne poparzenia wewnętrzne i potencjalną perforację przełyku w ciągu 2 godzin, co może prowadzić do śmierci. Przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Jeśli podejrzewasz, że baterie mogły zostać połknięte lub znajdują się jakiegokolwiek części ciała, zasięgnij porady lekarskiej. Poproś lekarza o kontakt z gorącą linią w sprawie połknięć baterii pod numerem telefonu (202) 625-3333.
- Jeśli komora na baterie nie zamyka się bezpiecznie, zaprzestań używania produktu i przechowuj go z dala od dzieci.
- Ryzyko pożaru. Baterie mogą eksplodować lub wyciekać, gdy są instalowane odwrotnie, rozmontowywane, przegrzewane, przebijane, zmiażdżone, mieszane z bateriami używanymi lub innymi, lub bezpośrednio wystawiane na działanie ognia lub wysoką temperaturę. Nie ładuj baterii jednorazowego użytku. Wymieniaj wszystkie baterie w urządzeniu w tym samym czasie.
- Do użycia, przechowywać w oryginalnym opakowaniu. Niezwłocznie dokonaj właściwej utylizacji zużytych baterii.
- Unikaj kontaktu materiałów przewodzących z zaciskami baterii na kontrolerach. Baterie należy przechowywać w suchym miejscu i unikać wejścia w kontakt z wodą.
- Nie rozmontowywać, dziurawić ani nie próbować modyfikować baterii.
- Ostrzeżenie wymagane w stanie Kalifornia: Substancja zawierająca nadchloran (ang. *Perchlorate Material*) - może wymagać specjalnego postępowania, więcej informacji na stronie: www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.
- Właściwą wymianę oraz utylizację baterii sprawdź na: www.oculus.com/recycle.

OSTRZEŻENIE Kontroler

- Do zestawu (ang. *headset*) mógł zostać dołączony dodatkowy kontroler (ang. *a third-party controller*). Skontaktuj się z producentem kontrolera w celu uzyskania ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa.
- Jeśli to możliwe, zawsze używaj zapięć na nadgarstki, aby zabezpieczyć kontroler na nadgarstku podczas jego użytkowania.
- Należy odnieść się do instrukcji obsługi kontrolera Microsoft X-Box dla prawidłowej konserwacji i obsługi.

OSTRZEŻENIE Porażenie Prądem

Aby zmniejszyć ryzyko porażenia prądem:

- Nie zmieniaj ani nie otwieraj żadnej z części.
- Nie używaj produktu, gdy jakikolwiek kabel jest uszkodzony lub jakiegokolwiek przewody są odsonięte.

OSTRZEŻENIE Ustawa o Zapewnieniu Bezpieczeństwa Wody Pitnej oraz Kontroli Substancji Toksycznych (ang. *CA Prop 65*)

Produkt ten może zawierać substancje chemiczne, które w stanie Kalifornia uznawane są za powodujące raka jak również wady wrodzone lub inne upośledzenia płodności.

UWAGA Uszkodzone lub Popsute Urządzenie

- Nie używać urządzenia, gdy jakakolwiek jego część jest zepsuta lub uszkodzona.
- Nie próbuj samodzielnie naprawiać jakiegokolwiek części urządzenia. Naprawy powinny być przeprowadzane jedynie przez autoryzowanego serwisanta.

⚠ UWAGA Choroby Zakaźne

Aby uniknąć rozprzestrzenienia się chorób zakaźnych (jak ostre zapalenie spojówek), nie używaj zestawu i Touch wspólnie z osobami cierpiącymi na choroby zakaźne, infekcje, lub choroby, w szczególności choroby oczu, skóry i skóry głowy. Zestaw powinien być czyszczony pomiędzy użyciami za pomocą bezalkoholowej, antybakteryjnej chusteczki przyjaznej dla skóry, a w przypadku soczewek – za pomocą suchej szmatki z mikrofibry.

⚠ UWAGA Podrażnienia Skóry

Zestaw jest używany blisko skóry i skóry głowy. Przestań używać zestawu, jeśli zaobserwujesz obrzęk, swędzenie, podrażnienia skóry lub inne reakcje skórne. W przypadku utrzymywania się objawów, należy skontaktować się z lekarzem.

Informacje Prawne

Produkt ten był testowany i jest zgodny z obowiązującymi na świecie przepisami, w tym: 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; Uzupełnione przez 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 Dyrektywa 2014/53/EU; EN55022; EN55024; RoHS Dyrektywa 2011/65/EU (RoHS 2); REACH Załącznik CVII/ CVII, SCCP POP's Reg850/2004, WEEE, CA Proposition 65.

Oculus niniejszym oświadcza, że ten produkt jest zgodny z zasadniczymi wymogami oraz innymi przepisami Dyrektywy 2014/53/EU. Cała deklaracja zgodności dostępna jest pod adresem: www.oculus.com/compliance.

Ograniczona Gwarancja Konsumentka

Od kogo jest ta gwarancja? Ta ograniczona gwarancja konsumentka ("Gwarancja") jest wystawiona przez Oculus VR, LLC ("Oculus", "my", lub "nas").

Do kogo ta Gwarancja jest skierowana? Oculus wystawia Ci Gwarancję, jako konsumentowi, który kupił nowy, objęty gwarancją, produkt od Oculus lub autoryzowanego sprzedawcy ("Ty"). Gwarancja nie może być cedowana ani przekazywana następnemu nabywcy lub użytkownikowi oraz nie jest dostępna dla produktów nabytych jako używane lub nabytych z jakiegokolwiek źródła innego niż Oculus lub autoryzowany sprzedawca.

Co daje ta Gwarancja? Gwarancja daje Ci konkretne środki prawne, ale możesz mieć również inne prawa, które różnią się pomiędzy stanami i państwami. Ta Gwarancja nie narusza żadnego z praw, które przysługują Ci w przepisach Twojej jurysdykcji, dotyczących sprzedaży towarów konsumenckich (w tym, bez ograniczeń, prawa krajowego implementującego Dyrektywę Komisji Europejskiej 44/99/EC).

Co obejmuje ta Gwarancja? Gwarancja obejmuje wady i usterki w nowym produkcie Oculus, do którego jest dołączona ("Produkt"). Gwarantujemy, że Produkt, w normalnym użyciu zgodnym z jego przeznaczeniem, będzie funkcjonował zasadniczo zgodnie z naszymi specyfikacjami technicznymi lub dołączoną dokumentacją produktu ("Gwarantowana Funkcjonalność") w czasie trwania Okresu Gwarancyjnego. Jeżeli nastąpi taka potrzeba, w stopniu w jakim Produkt potrzebuje oprogramowania lub usług Oculus do osiągnięcia Gwarantowanej Funkcjonalności, będziemy udostępniać te usługi w czasie trwania Okresu Gwarancyjnego. Możemy aktualizować, modyfikować lub ograniczać takie oprogramowanie lub usługi według naszego wyłącznego uznania, o ile utrzymamy (lub ulepszymy) Gwarantowaną Funkcjonalność.

Zarejestrowanie Produktu nie jest wymagane do działania tej Gwarancji, jednak niektóre produkty Oculus wymagają regularnych połączeń z internetowym kontem Oculus dla zapewnienia ich pełnej funkcjonalności.

Jak długo działa Gwarancja? Ta ograniczona Gwarancja trwa przez rok od dnia zakupu lub dostarczenia Produktu, którekolwiek z nich jest późniejszy ("Okres Gwarancyjny"). Jednak, jeżeli Produkt został nabyty wewnątrz Unii Europejskiej, Okres Gwarancyjny będzie trwał dwa (2) lata.

Co robi Oculus, gdy pojawi się problem z Produktem? Jeśli Twój Produkt ma wady lub usterki, naprawimy lub wymienimy Produkt albo zaktualizujemy oprogramowanie lub usługi, tak aby Produkt działał zasadniczo zgodnie z Gwarantowaną Funkcjonalnością. Wybór tych działań należy do naszego wyłącznego uznania. Jeżeli

uznamy, że Produkt należy wymienić, zamiennik może być nowym lub przerobionym Produktem. Jeżeli uznamy, według naszego wyłącznego uznania, że żadne z powyższych środków nie są racjonalne dla naprawienia wady lub usterki, możemy zwrócić cenę, którą zapłaciłeś podczas zakupu.

Jak możesz otrzymać serwis? Po pierwsze, powiedz nam o sprawie. Jeśli masz problem z Produktem, odwiedź naszą stronę: www.oculus.com/support, aby uzyskać pomoc i dane kontaktowe oraz aby złożyć formularz skargi w celu otrzymania serwisu gwarancyjnego.

Jeśli będzie konieczne przesłanie nam Twojego Produktu do serwisu, dostarczymy Ci wcześniej zaadresowaną etykietę wysyłkową, używając jej będziesz musiał wysłać Produkt razem z potwierdzeniem zakupu.

Możesz być poproszony o zapłatę kosztów przesyłki Produktu do nas. Wysyłając Produkt, zgadzasz się na przeniesienie własności tego Produktu na Oculus. Gdy otrzymamy Produkt, ustalimy, czy występuje w nim wada lub usterka objęta Gwarancją. Jeśli znajdziemy wadę lub usterkę objętą Gwarancją, naprawimy ją lub wymienimy Produkt, aby zapewnić Gwarantowaną Funkcjonalność i wyślemy Ci naprawiony lub wymieniony Produkt (jeśli jest) na nasz koszt. Możemy nie zwrócić Ci oryginalnego Produktu. Nie możemy zapewnić, że będziemy w stanie naprawić Produkt bez ryzyka straty, czy samej straty programów lub danych przechowywanych w oryginalnym Produkcie, a wymieniany Produkt nie będzie zawierał żadnych danych, które były przechowywane w oryginalnym Produkcie. Naprawiony lub wymieniony Produkt będzie objęty tą Gwarancją na pozostały czas oryginalnego Okresu Gwarancyjnego lub dziewięćdziesiąt (90) dni następujących po odbiorze wymienionego lub naprawionego Produktu, którykolwiek z nich jest dłuższy.

Jeśli wysyłasz nam Produkt bez ważnego potwierdzenia zakupu, zwrócimy Produkt na Twój koszt, co będzie podlegać przedpłacie, lub jeżeli koszty nie zostaną wcześniej opłacone, zatrzymamy Produkt do odbioru na trzydzieści (30) dni zanim zostanie usunięty.

Czego Gwarancja nie obejmuje? Ta Gwarancja jest ograniczona i nie stosuje się jej do: (i) normalnego zużycia, (ii) szkody spowodowanej niewłaściwym użyciem, wypadkiem (np. przypadkowym uderzeniem, ekspozycją na płyny, jedzeniem lub inne zanieczyszczenia itd.), zaniedbaniem, nadużyciem, przeróbkami, niewłaściwą lub nieautoryzowaną naprawą lub modyfikacją, manipulacją lub użyciem z nieodpowiednim sprzętem, urządzeniami, oprogramowaniem, usługami lub innymi nieautoryzowanymi przedmiotami stron trzecich; (iii) użycia niezgodnego z dokumentacją Produktu; (iv) użycia komercyjnego; (v) użycia w związku z handlem, działalnością gospodarczą lub zawodową; (vi) używanych lub odsprzedanych produktów; (vii) Produktów nabytych ze źródeł innych niż Oculus lub autoryzowani przez Oculus sprzedawcy (w tym zawierają się nieautoryzowane aukcje internetowe); (viii) Produktów, które nie zostały wyprodukowane przez Oculus; (ix) użycia Produktu w sprzeczności z jakimikolwiek ustawami, rozporządzeniami, czy zarządzeniami, które obowiązywały w miejscu, gdzie używano Produktu; lub (x) właściwości lub parametrów wydajności typowych dla jakiegokolwiek oprogramowania lub usług wykraczających poza Gwarancję Funkcjonalności Produktu.

Ta Gwarancja nie zawiera żadnych konkretnych zapewnień, że produkt będzie wolny od błędów, lub odnośnie czasu sprawności lub ciągłej dostępności, właściwości bezpieczeństwa danych oprogramowania lub kont internetowych, lub że wszystkie oprogramowania, oprogramowania układowe lub strony internetowe będą działały nieprzerwanie i bezbłędnie. Ta limitowana gwarancja jest nieważna, jeżeli Produkt jest zwrócony z usuniętymi, zniszczonymi lub zmanipulowanymi etykietami lub z jakimikolwiek przeróbkami (w tym nieautoryzowanym usunięciem jakiegokolwiek elementu lub zewnętrznej osłony).

Gwarancja nie obejmuje utraty danych; jest Twoją odpowiedzialnością aby regularnie tworzyć kopie zapasowe danych, elektroniczne lub fizyczne, jeśli chcesz zatrzymać swoje dane. Wszelkie szkody czy koszty związane z odzyskiwaniem, usuwaniem i instalowaniem danych nie podlegają zwrotowi na podstawie tej Gwarancji.

W tej Gwarancji, Oculus nie rozszerza żadnych dorozumianych lub ustawowych gwarancji, czy rękojmi, warunków lub deklaracji dotyczących Produktu lub jakichkolwiek powiązanych oprogramowań lub usług internetowych.

OCULUS, NA PODSTAWIE TEJ OGRANICZONEJ GWARANCJI, NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SZCZEGÓLNE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SANKCYJNE LUB NASTĘPCZE JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU, ZAWIERAJĄCE, ALE NIEOGRANICZONE DO UTRATY ZYSKU LUB PRZYCHODU, UTRATY DANYCH, UTRATY UŻYWANIA PRODUKTU LUB POWIĄZANEGO SPRZĘTU, KOSZTÓW WYMIANY TOWARÓW LUB WYPOSAŻENIA ZASTĘPCZEGO, LUB UTRATY STOSOWANIA W TRAKCIE OKRESU, W KTÓRYM PRODUKT JEST WYMIENIANY LUB NAPRAWIANY. CO WIĘCEJ, W ŻADNYM WYPADKU, OCULUS NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNY ZA SZKODY SZCZEGÓLNE, POŚREDNIE, INCYDENTALNE, SANKCYJNE LUB NASTĘPCZE JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU, NAWET JEŚLI OCULUS ZOSTAŁ POWIADOMIONY O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD, ZA WSZELKIE ROSZCZENIA WYNIKAJĄCE LUB ZWIĄZANE Z TYM OŚWIADCZENIEM GWARANCYJNYM, NIEZALEŻNIE OD FORMY DZIAŁANIA, CZY TO W UMOWIE, DELIKCIE (W TYM ZANIEDBANIU), BEZWZGLĘDNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRODUKT LUB ŻADNEJ

INNEJ PODSTAWIE ROSZCZENIA LUB PRAWNEJ, CZY SŁUSZNOŚCIOWEJ TEORII.

W ŻADNYM WYPADKU ODPOWIEDZIALNOŚĆ OCULUSA ZA ROSZCZENIA WYNIKAJĄCE LUB ZWIĄZANE Z TYM OŚWIADCZENIEM GWARANCYJNYM NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ CENY ZAPŁACONEJ PRZEZ CIEBIE ZA PRODUKT, NIEZALEŻNIE OD FORMY DZIAŁANIA, CZY TO W UMOWIE, DELIKCIE (W TYM ZANIEDBANIU), BEZWZGLĘDNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRODUKT LUB ŻADNEJ INNEJ PODSTAWIE ROSZCZENIA LUB PRAWNEJ, CZY SŁUSZNOŚCIOWEJ TEORII.

Niektóre stany i państwa nie pozwalają na wyłączenie lub ograniczenie odpowiedzialności za szkody incydentalne lub następce, więc ograniczenia i wyłączenia z tej Gwarancji mogą nie być stosowane do Ciebie.

Jakie prawo stosuje się do tej Gwarancji? Do Gwarancji stosuje się prawo stanu Kalifornia w Stanach Zjednoczonych.

Pytania? Jeśli masz pytania, lub w celu rozpoczęcia procedury serwisowej, proszę odwiedzić stronę Oculus: <https://www.oculus.com/support>

INFORMACJA FCC

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 Zasad FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom: (1) urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń i (2) to urządzenie musi akceptować wszelkie przyjmowane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą spowodować niechciane działanie.

Uwaga: Ten sprzęt był testowany i uznany za spełniający limity dla urządzenia cyfrowego Klasy B, zgodnie z częścią 15 Zasad FCC. Te limity zostały stworzone w celu zapewnienia racjonalnej ochrony przeciwko szkodliwym zakłóceniom w instalacjach domowych. Ten sprzęt generuje, używa i może emitować energię o częstotliwości radiowej oraz, jeśli nie jest zainstalowany i używany zgodnie z instrukcją, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Jednak nie ma gwarancji, że zakłócenia nie pojawią się w konkretnej instalacji. Jeśli ten sprzęt spowoduje szkodliwe zakłócenia odbioru radiowego lub telewizyjnego, które można stwierdzić wyłączając i włączając sprzęt, użytkownik jest zachęcany do próby korygowania zakłóceń za pomocą jednego lub więcej z następujących środków:

- Przekierowania lub przeniesienia anteny odbiorczej.
- Zwiększenia odległości między sprzętem i odbiornikiem.
- Podłączenia sprzętu do gniazdka na innym obwodzie niż to, do którego podłączony jest odbiornik.
- Konsultacji ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radiowym/telewizyjnym.

Uwaga: Zmiany i modyfikacje, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność mogą unieważnić prawo użytkownika do korzystania z urządzenia.

PRZEMYSŁ KANADYJSKI ("IC") INFORMACJE DOTYCZĄCE PRZEPISÓW

To urządzenie jest zgodne z bezkoncesyjnym standardem RSS Przemysłu Kanadyjskiego (Industry Canada). Działanie podlega następującym warunkom: (1) to urządzenie nie może powodować zakłóceń i (2) to urządzenie musi akceptować wszelkie zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niechciane działania urządzenia.

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.

KONIEC ŻYCIA



Symbol przekreślonego kosza na śmieci oznacza, że produkt nie może być wyrzucony jako odpad gospodarstwa domowego i powinien być dostarczony do odpowiedniego obiektu, który przeprowadza zbiórkę w celu recyklingu. Odpowiedni wywóz i recykling pomaga chronić zasoby naturalne, zdrowie ludzkie oraz środowisko. W celu uzyskania więcej informacji o wywozie i recyklingu tego produktu, proszę skontaktować się z władzami gminy, usługami utylizacji lub odwiedzić stronę: www.oculus.com/recycle.



Symbol przekreślonego kosza na śmieci oznacza, że baterie dołączone do produktu, bądź te które używane są do korzystania z produktu, nie mogą być wyrzucone do śmieci. Baterie zawierają szkodliwe substancje, które mogą szkodzić zdrowiu ludzkiemu i środowisku. Pomóż dbać o zdrowe środowisko poprzez recykling baterii. W celu uzyskania więcej informacji dotyczących wywozu i recyklingu baterii, proszę skontaktować się z władzami gminy, usługami utylizacji lub odwiedzić stronę: www.oculus.com/recycle.

W celu uzyskania dodatkowych informacji dotyczących miejsca składowania zużytych baterii oraz sprzętu elektrycznego lub elektronicznego należy skontaktować się z lokalnym lub regionalnym urzędem gospodarki odpadami, firmą świadczącą Tobie usługi utylizacji odpadów, bądź w sklepie, w którym został zakupiony produkt.

Opracowano w Stanach Zjednoczonych.

Zaprojektowano przez Oculus VR, LLC

1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA (Stany Zjednoczone)

Oculus VR Ireland Limited

4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour, Dublin 2, Ireland (Irlandia)

Wyprodukowano w Chinach