



**OCULUS TOUCH  
HEALTH & SAFETY  
AND WARRANTY GUIDE**




## Product Description

Oculus Touch is a device specially designed and engineered for your hands to be transplanted into the virtual environment, when using the Rift. Bring your hands into VR with Oculus Touch. The sense of hand presence this pair of tracked controllers provides makes it feel like your virtual hands are actually your own.

With Oculus Touch, constellation tracking allows you to manipulate objects in your virtual environment with extraordinary precision and intuitive, ease of use.

For a full Product Description, Requirements, and Warranty, please visit [www.oculus.com](http://www.oculus.com).

## What's in the Box?

<p>Oculus Touch (Model #: TO-L (Left) and TO-R (Right))</p> 	<p>Oculus Sensor (Model #: 3P-A)</p> 	<p>Connector for Rock Band™ VR Guitar Controllers</p> 
---	--	---

NOTE: Please visit [www.oculus.com/setup](http://www.oculus.com/setup) for Set-Up Instructions, Best Practices, and Troubleshooting.

## Product Care and Maintenance

Only use non-abrasive anti-bacterial wipes and wipe gently.

- Ensure the battery tray cover is in good working condition and locks in place.
- As with any electronic devices, avoid exposure to water or fluids.
- Store components in their storage case when not in use to minimize unintentional damage or environmental exposure.
- Operating Temperature: 0-40°C / 32-104°F, min. humidity 5%, max humidity 95% RH (non-condensing).
- Non-Operating (Storage): -30-65°C / -22-149°F, 85%RH.

## Product Electrical Specifications

Component	Rating	Frequency	Peak Output Power
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94mW EIRP
Battery	1.5VDC (2 – AA Alkaline, 1 for each device)	Not Applicable	Not Applicable

## Health and Safety

\* These health & safety warnings are periodically updated for accuracy and completeness. Check [www.oculus.com/warnings](http://www.oculus.com/warnings) for the latest version.

### WARNING

**HEALTH & SAFETY WARNINGS: TO REDUCE THE RISK OF PERSONAL INJURY, DISCOMFORT OR PROPERTY DAMAGE, PLEASE ENSURE THAT ALL USERS READ THE WARNINGS BELOW CAREFULLY BEFORE USING THE TOUCH.**

**THESE WARNINGS SHOULD BE READ TOGETHER WITH THE HEALTH AND SAFETY WARNINGS FOR YOUR RIFT, WHICH CAN BE LOCATED IN YOUR OCULUS RIFT HEALTH & SAFETY AND WARRANTY GUIDE, OR AT [WWW.OCULUS.COM/WARNINGS](http://WWW.OCULUS.COM/WARNINGS).**

### WARNING

#### General Precautions

To reduce the risk of injury or discomfort you should always follow these instructions and observe these precautions while using the headset with Touch:

- **Use Only In A Safe Environment:** The headset produces an immersive virtual reality experience that distracts

you from and completely blocks your view of your actual surroundings, and when used with Touch, accidentally striking, hitting, or bumping into foreign objects in the vicinity with your arms, hands or body is possible.

- ▶ **Always be aware of your surroundings before beginning use and while using the headset with Touch. Use caution to avoid injury.**



DO





DON'T

- ▶ Use included wrist straps with the Touch to secure the controller to your wrist during use.
- ▶ Serious injuries can occur from running into or striking walls, furniture or other objects, so clear an area for safe use before using the headset and Touch.
- ▶ With Touch, you may extend your arms fully out to the side or over your head, so make sure all of those areas are clear.
- ▶ Remember that the objects you see in the virtual environment do not exist in the real environment, so don't sit or stand on them or use them for support.
- ▶ Take special care to ensure that you are not near other people, objects, stairs, balconies, open doorways, windows, furniture, open flames, ceiling fans or light fixtures or other items that you can bump into or knock



down when using—or immediately after using—the headset and Touch.





- ▶ Remove any tripping hazards from the area before using the headset.
  - ▶ Remember that while using Touch, you may be unaware that people and pets may enter your immediate area, which may pose an impact hazard.
  - **Guardian System:** The headset with Touch contains a boundary system, Guardian, designed to assist you in staying in your play area. If you enable it and define your play area, it will help you to be aware of the boundaries of your space.
    - ▶ Before defining your play area, make sure you survey it and clear it of potential hazards as defined in this guide. The space you define with Guardian should be an area that is clear and away from potential hazards.
    - ▶ Guardian only assists if you enable it and properly define your play area. Before using the headset each time, confirm that Guardian is enabled and the play area is properly defined.
    - ▶ The Guardian system is only a guide, and may not always show you the exact boundaries of your [play area]. You are still responsible for using the Rift in a safe environment as described in this Guide.
    - ▶ The Guardian system will only alert you to the boundary
- 



of your play area. It cannot prevent you from moving out of your play area. For example, it will not prevent you from running into or contacting a wall, or falling through a door or window or down a stairwell.

- ▶ Guardian does not identify everything in your play area, and will not alert you to items on furniture, like lamps, or other people or pets in your play area. Guardian will not identify hazards that are overhead.
- ▶ Guardian requires recalibration if the sensors are moved, even accidentally. This is to ensure that the correct play area is defined. Follow all on screen notifications for redefining the boundaries of your play area.
- ▶ Moving at high speeds may not permit you to react in time to stay in your play area, even if Guardian alerts you, so make sure you move slowly enough to react to any Guardian alerts.

**⚠ WARNING Discomfort**


- Do not drive, operate machinery, or engage in other visually or physically demanding activities that have potentially serious consequences (i.e., activities in which experiencing any symptoms could lead to accidents, personal injury, or damage to property), or other
- 
- 
- 
- 




activities that require unimpaired balance and hand-eye coordination (such as playing sports or riding a bicycle, etc.) until you have fully recovered from any symptoms following the use of Touch.

- Do not use Touch and/or the headset until any discomfort has completely subsided for several hours.
- See a doctor if you have serious and/or persistent discomfort or symptoms.

**▲ WARNING Repetitive Stress Injury**




Using the device can make your muscles, joints or skin hurt. If any part of your body becomes tired or sore while using Touch, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before using it again. If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after use, stop use and see a doctor.



**▲ WARNING Interference with Medical Devices**

Touch contains magnets and components that emit radio waves, which could affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers, hearing aids and defibrillators. If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use Touch without first consulting





your doctor or the manufacturer of your medical device. Maintain a safe distance between the Touch and your medical devices, and stop using if you observe a persistent interference with your medical device.

**▲ WARNING Battery**

Touch controllers use AA Alkaline batteries (1 for each device).

- **DO NOT INGEST BATTERY. CHEMICAL BURN AND CHOKING HAZARD.**
- If the battery is swallowed, it can cause severe internal burns and potential perforation of esophagus in just 2 hours and can lead to death. Keep batteries out of reach of children.
- If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek medical attention, and have your doctor call the battery ingestion hotline at (202) 625-3333.
- If the battery compartment does not close securely, stop using the product and keep it away from children.
- Risk of fire. Batteries can explode or leak if installed backwards, disassembled, overcharged, punctured, crushed, mixed with used or other battery types, or directly exposed to fire or high temperature.
- Keep in original package until ready to use. Properly

dispose of used batteries promptly.

- Do not allow conductive materials to touch the battery terminals on the controllers. Keep batteries dry and avoid water intrusion.
- Do not disassemble, pierce, or attempt to modify batteries.
- Warning required by the State of California: Perchlorate Material—special handling may apply, see [www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate](http://www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate).
- Refer to [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) for proper replacement, and disposal of batteries.

**⚠ WARNING Electrical Shock**

To reduce risk of electric shock:

- Do not modify or open any of the components provided.
- Do not use the product if any cable is damaged or any wires are exposed.

**⚠ WARNING CA Prop 65**

This product may contain chemicals known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm.

**⚠ CAUTION Damaged or Broken Device**

- Do not use your device if any part is broken or damaged.
- Do not attempt to repair any part of your device yourself. Repairs should only be made by an authorized servicer.
- If broken or damaged, small parts may come loose or disassembled. Discontinue use or discard any small parts to avoid choking hazard.

### **⚠ CAUTION Contagious Conditions**


To avoid transferring contagious conditions (like pink eye), do not share the headset and Touch with persons with contagious conditions, infections or diseases, particularly of the eyes, skin or scalp. The headset and Touch should be cleaned between each use with skin-friendly non-alcoholic antibacterial wipes and with a dry microfiber cloth.

### **⚠ CAUTION Skin Irritation**


Touch is used with continuous contact to the skin (hands) and wrist (for the wrist-strap). Stop using Touch if you notice swelling, itchiness, skin irritation or other skin reactions. If symptoms persist, contact a doctor.

## **Regulatory Information**


This product has been tested and complies with applicable



worldwide regulations, including: 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 1999/5/EC; EN55022; EN55024; RoHS Directive 2011/65/EU (RoHS 2); REACH Annex CVII/CVII, SCCP POP's Reg850/2004, WEEE, CA Proposition 65.



Oculus hereby declares that this product is in compliance with the essential requirements and the other relevant provisions of Directive 1999/5/EC. For the full declaration of conformity, see [www.oculus.com/compliance](http://www.oculus.com/compliance).




## Limited Consumer Warranty

**Who Is This Warranty From?** This limited consumer warranty (the “Warranty”) is issued by Oculus VR, LLC (“Oculus”, “we”, or “us”).

**Who Is This Warranty To?** Oculus issues this Warranty to you, as a consumer who has purchased a new, covered product from Oculus or an authorized retailer (“you”). This Warranty cannot be assigned or transferred to any subsequent purchaser or user and is not available to products that were purchased used or from any source other than Oculus or an authorized retailer.

**What Does This Warranty Do?** This Warranty gives you specific






legal rights, and you may also have other rights, which vary from state to state and country to country. This Warranty does not affect any rights you have under the laws in your jurisdiction concerning the sale of consumer goods (including, without limitation, national laws implementing EC Directive 44/99/EC).

**What Does This Warranty Cover?** This Warranty covers defects and malfunctions in the new Oculus product(s) it accompanies (the “Product”). We warrant that the Product will, under normal and intended use, function substantially in accordance with our technical specifications or accompanying product documentation (the “Warranted Functionality”) during the Warranty Period. If and to the extent the Product needs Oculus software or services to achieve the Warranted Functionality, we will make and keep software and services available during the Warranty Period. We may update, modify or limit such software and services in our sole discretion so long as we continue to maintain (or exceed) the Warranted Functionality.


Product registration is not required as a condition to coverage under this Warranty, but some Oculus products require periodic connection to an online Oculus account to ensure full functionality.

**How Long Does Coverage Last?** This limited Warranty continues for one (1) year from the date of purchase or delivery of the Product, whichever is later (the “Warranty Period”).



However, if you purchase the Product from within the EU, the Warranty Period shall be two (2) years.


**What Will Oculus Do If There's a Problem With The Product?** If your Product is defective or malfunctioning, we will either repair or replace that Product, or update software or services, so that the Product performs substantially according to the Warranted Functionality. The approach taken to resolve any issues will be at our sole choice. If we determine that a product should be replaced, the replacement may be a new or remanufactured Product. If we determine, in our sole discretion, that none of the listed means are reasonable to correct for a defect or malfunction, then we may refund to you the price you paid to purchase the Product.




**How Can You Get Service?** First, tell us about the issue. If you have a problem with your Product, please visit us at [www.oculus.com/support](http://www.oculus.com/support) to get helpful service and contact information, and to submit a claim form to obtain warranty service.


If it is necessary for you to send your Product in for service, we will provide you with a pre-addressed shipping label, and you will have to send the Product in with your proof of purchase using that shipping label.

You may be required to pay the cost of shipping the Product to us, and by sending the Product, you agree to transfer ownership of that Product to Oculus. When we receive the







product, we will determine if there is a defect or malfunction covered by this Warranty. If we find a defect or malfunction covered by this Warranty, we will repair or replace the Product to provide the Warranted Functionality, and we will send the repaired Product or a replacement Product, if any, to you at our cost. We may not return the original Product to you. We cannot guarantee that we will be able to repair the Product without risk to or loss of programs or data, and any replacement Product will not contain any of your data that was stored on the original Product. Any repaired or replaced Product will continue to be covered by this Warranty for the remainder of the original Warranty Period or ninety (90) days following your receipt of the replacement or repaired Product, whichever is greater.




If you send us a Product without a valid proof of purchase, then we will return the Product to you at your cost, subject to prepayment, or, if such costs are not prepaid, we will keep the Product for thirty (30) days for your pick-up before it is disposed of.




**What Does This Warranty Not Cover?** This Warranty is limited and not applicable to: (i) normal wear and tear; (ii) damage caused by misuse, accident (e.g., accidental physical impact, exposure to liquid, food or other contaminants, etc.), neglect, abuse, alteration, improper or unauthorized repair or modification, tampering, or use with unsuitable equipment, devices, software, services or other unauthorized third-






party item(s); (iii) use not in accordance with the Product documentation; (iv) commercial use; (v) use in connection with a trade, business or profession; (vi) used or resold products; (vii) Products purchased from sources other than Oculus or an Oculus authorized retailer (including non-authorized online auctions), (viii) non-Oculus Products, (ix) use of the Product in violation of any laws, regulations or ordinances in effect where the Product is used; or (x) features or performance parameters pertaining to any software or services beyond the Warranted Functionality of the Product.




This Warranty does not include any specific guarantees that the product will be error-free, or regarding uptime or continued availability, data security features of software or online accounts, or that any software, firmware or online sites will function uninterrupted or error-free. This limited warranty is void if a Product is returned with removed, damaged or tampered labels or any alterations (including the unauthorized removal of any component or external cover).

This Warranty does not cover data loss; it is your responsibility to back up your data, electronically or physically, on a regular basis if you wish to retain your data. Any damages or costs related to data recovery, removal, and installation are not recoverable under this Warranty.



In this Warranty, Oculus does not extend any implied or statutory warranties, conditions or representations regarding








the Product or any connected software or online services. OCULUS DOES NOT, UNDER THIS LIMITED WARRANTY, ASSUME ANY LIABILITY FOR ANY SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, PUNITIVE OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND WHATSOEVER, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF PROFITS OR REVENUES, LOSS OF DATA, LOSS OF USE OF THE PRODUCT OR ANY ASSOCIATED EQUIPMENT, COST OF ANY REPLACEMENT GOODS OR SUBSTITUTE EQUIPMENT, OR LOSS OF USE DURING THE PERIOD THAT THE PRODUCT IS BEING REPLACED OR REPAIRED. FURTHER, IN NO EVENT SHALL OCULUS BE LIABLE TO YOU FOR ANY SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, PUNITIVE OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND WHATSOEVER, EVEN IF OCULUS HAS BEEN ADVISED AS TO THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES, FOR ANY CLAIM ARISING FROM OR RELATED TO THIS WARRANTY STATEMENT, REGARDLESS OF THE FORM OF ACTION, WHETHER IN CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), STRICT PRODUCT LIABILITY OR ANY OTHER CAUSE OF ACTION OR LEGAL OR EQUITABLE THEORY.



IN NO EVENT SHALL OCULUS'S LIABILITY FOR ANY CLAIM ARISING OUT OF OR RELATED TO THIS WARRANTY STATEMENT EXCEED THE PRICE PAID BY YOU FOR PURCHASE OF THE PRODUCT, REGARDLESS OF THE FORM OF ACTION, WHETHER IN CONTRACT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), STRICT PRODUCT LIABILITY OR ANY OTHER CAUSE OF ACTION OR






LEGAL OR EQUITABLE THEORY.

Some states and countries do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so limitations or exclusions in this Warranty may not apply to you.

**What Laws Govern This Warranty?** The laws of the State of California, USA, govern this Warranty.


**Questions?** If you have questions, or to begin the service process, please visit Oculus at <https://www.Oculus.com/support>.


**FCC INFORMATION**



This device complies with part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference






to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Note: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.



### **INDUSTRY CANADA (IC) REGULATORY INFORMATION**

This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS standard(s). Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

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)


## End-of-Life

*The crossed out wheeled bin symbol means that the product must not be discarded as household waste, and should be delivered to an appropriate collection facility for recycling. Proper disposal and recycling helps protect natural resources, human health and the environment. For more information on disposal and recycling of this product, contact your local municipality, disposal service, or visit [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle).*



*The crossed out wheeled bin symbol means that the batteries that came with the product, or that you use to operate the product, must not be put into the garbage. Batteries contain harmful substances that can cause harm to human health and to the environment. Please help keep our environment healthy by recycling batteries. For more information on disposal and recycling of batteries, contact your local municipality, disposal service, or visit [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle).*

For additional information about where you should drop



off your batteries and electrical or electronic waste, please contact your local or regional waste-management office, your household waste disposal service, or your point-of-sale.

**Developed in the United States.**  
**Designed by 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**





## 产品描述

Oculus Touch是一款为在您在使用Rift产品时将您的双手植入虚拟环境中而特别设计和建造的装置。Oculus Touch将您的双手带入虚拟现实。本副跟踪手柄带给您的双手存在感将使您产生虚拟的双手就是您本人的双手的感觉。

通过Oculus Touch, 您可通过位置追踪系统在虚拟环境下以非凡的精确度和直觉操作物体, 使用便捷。

如您需要了解完整的产品描述、要求和质量保证, 请访问网站: [www.oculus.com](http://www.oculus.com)。

## 包装所含内容

<p>Oculus Touch (型号: TO-L (左) 和 TO-R (右))</p> 	<p>Oculus 传感器 (型号: 3P-A)</p> 	<p>用于Rock Band™虚拟现实吉他控制器的连接器</p> 
---	--	--

注意: 设置指导、最佳实践及故障修理的相关内容请访问网站: [www.oculus.com/setup](http://www.oculus.com/setup)。

## 产品维护和维修

擦拭时, 请使用非磨蚀性且抗菌的材料轻柔擦拭。

- 请确保电池匣保持良好工作状态, 在原位盖紧。
- 对于任何电子设备, 避免与水或液体接触。
- 请将不使用的组件置于储存盒内以减少意外损坏或与环境接触。
- 运行温度:  $0-40^{\circ}\text{C}$  /  $32-104^{\circ}\text{F}$ 。最低湿度: 5%, 最大湿度: 95% 相对湿度 (非冷凝状态)。
- 非运行状态 (储存):  $-30-65^{\circ}\text{C}$  /  $-22-149^{\circ}\text{F}$ , 相对湿度: 85%。

## 产品电气规格说明

组件	额定值	频率	峰值输出功率
Touch	5伏直流电	2.404-2.478千兆赫	2.94毫瓦 有效全向辐射功率
电池	1.5 伏直流电 (2节5号碱性电池, 每一设备需一节电池)	不适用	不适用

## 健康及安全

\*为保持准确和完整，下述健康及安全警示将定期更新。请登录 [www.oculus.com/warnings](http://www.oculus.com/warnings) 查看最新版本的警示。

健康及安全警示：为降低人身损害、身体不适或财产损失的风险，请确保所有的使用者在使用TOUCH前仔细阅读下述警示。



警告

本健康及安全警示应当与您的RIFT产品所附健康及安全警示一同阅读。您可以在OCULUS RIFT健康及安全和质量保证指南中或网站WWW.OCULUS.COM/WARNINGS 找到RIFT产品的健康及安全警示。



警告

### 一般预防措施

为降低人身损害和不适的风险，在与头戴式视图器一同使用Touch时，您应当时刻遵守下述指示并遵守下述预防措施：

- 仅供安全环境下使用：头戴式视图器将营造身临其境的虚拟现实体验，这将分散您对真实周边环境的注意力，使您完全无法看到真实的周边环境情况，在配合使用Touch时，您的手臂或身体可能意外撞击、碰撞、或碰到在您附近的异物。



- ▶ 开始使用前及配合头戴式视图器使用Touch时，须查看您的周边环境。小心使用以避免损害发生。



- ▶ 在使用过程中，请使用Touch随附的腕带以通过您的手腕保证手柄的安全。
- ▶ 撞入或撞击墙体、家具或其他物体可能造成严重人身损害，因此，在使用头戴式视图器和Touch前，请空出安全使用的区域。
- ▶ 在使用Touch时，您的双臂可能完全向侧面或头顶伸展，因此请确保空出这些区域的空间。
- ▶ 请您牢记，在虚拟环境中您所看到的物体在真实环境中不存在，因此请勿在这些物体上就座、站立或将其作为支撑。
- ▶ 请您特别注意确保您的周围不存在他人、物体、楼梯、阳台、打开的门道、窗户、家具、明火、吊扇、吊灯或其他在使用头戴式视图器和Touch过程中及使用结束后即可能撞入或撞倒的物体。
- ▶ 在使用头戴式视图器前，请移除区域内任何可能产生绊倒风险的物体。
- ▶ 请您牢记，在使用Touch时，您可能无法立即感知他人或宠物进入了您附近的区域，这可能产生碰撞的风险。



- ▶ 守卫系统：配备Touch使用的头戴式视图器包含了守卫边界系统，该系统的设计帮助您停留在[使用区域]内。如您开启系统，并设定使用区域，该系统将帮助您感知您周围空间的边界。
- ▶ 在设定使用区域前，请确保您已检查了该区域，并移除了该区域内存在的本指南所定义的潜在风险。您在守卫系统下设定的空间应当是空地，并且远离潜在的风险。
- ▶ 守卫系统只有在您开启且正确地设定使用区域的情况下方可实现帮助功能。在每次使用头戴式视图器前，请确认守卫系统已经开启，且已正确设定使用区域。
- ▶ 守卫系统仅可作为提示，其可能无法一直向您显示[使用区域]的准确边界。您仍然负有根据本指南在安全环境下使用Rift产品的责任。
- ▶ 守卫系统仅可提示您所设定的[使用区域]的边界。该系统无法防止您移动出使用区域。例如，该系统无法防止您撞入或触碰墙面，或从门、窗或楼梯井摔落。
- ▶ 守卫系统无法识别您使用区域内的所有物体，且无法向您警示放在家具上的物体，如台灯，或任何您使用区域内的他人或宠物。使用区域无法识别您头顶上的风险。
- ▶ 如移动传感器，则应当重新校准守卫系统，即使在意外移动传感器的情况下。重新校准是为了确



保设定正确的使用区域。重新设定[使用区域]时, 请遵守屏幕所显示的所有通知。

- ▶ 即使守卫系统发出了警示, 高速运动状态下您仍可能无法及时反应以停留在使用区域内。因此, 请您慢速移动, 确保该速度应可使您对任何守卫系统发出的警示做出反应。

### **警告** 不适

- 直到您完全从因使用 Touch而产生的任何身体症状中恢复前, 不得进行驾驶、机器操作或其他任何需要视力或体力并可能产生严重后果的活动 (即: 任何身体症状可能导致事故、人身损害、财产损失的活动), 或其他须经未受损伤的平衡力和手眼协调力方可进行的活动 (如运动或骑车等)。
- 在从任何不适中完全恢复数小时前, 不得再次使用 Touch和/或头戴式视图器。
- 如您产生了严重和/或持续的不适或症状, 请就医。



### **警告** 重复性压力损伤:

使用装置可能导致您的肌肉、关节或皮肤损伤。如在使用Touch过程中您身体的任何部位产生了疲劳或酸痛, 或您产生了如刺痛感、麻木感、灼烧感



或僵硬感等症状，请停止使用，并在再次使用前休息数小时。如在使用过程中或使用结束后上述症状持续出现或出现其他不适，请停止使用并就医。



## 对医疗器械的干扰

Touch中包含磁铁和其他发射无线电波的组件，其可能对附近的电子设备的运行产生影响，包括心脏起搏器，助听设备和除颤器。如您携带有起搏器或其他植入的医疗器械，在未咨询医生或医疗器械生产厂商前，请勿使用Touch。请将Touch和您的医疗器械之间保持安全距离。如您发现对您的医疗器械产生持续影响，请停止使用。



## 电池

Touch手柄使用5号碱性电池（每个手柄使用一节电池）。

- 请勿吞咽电池。化学物质会导致灼伤，且存在窒息风险。
- 如发生了电池吞咽，吞咽的电池将导致严重的内部灼伤，并在2小时内可能导致食道穿孔，并可导致死亡。请将电池置于儿童无法触及的地方。
- 如您认为可能吞食了电池，或电池被放入了身体任何部位，请就医，或请医生拨打电池吞咽热线：(202) 625-3333。



- 如电池匣未安全关闭，请停止使用产品，并将其置于儿童无法触及的地方。
- 火灾风险。如电池安装方向错误、被拆解、过度充电、被刺穿、压碎、与其他类型或二手的电池混合使用，或直接暴露于火或高温下，电池可能爆炸或漏液。
- 请将电池置于原包装内直到预备使用。请及时、正确处理废电池。
- 请勿将手柄的电池电极与导电材料接触。请保持电池干燥，避免受潮。
- 请勿拆解、刺穿或尝试改装电池。
- 根据加利福尼亚州要求添加的警示：  
高氯酸盐物质-可能适用特殊处理方式，  
请见：[www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate](http://www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate)
- 请参照[www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) 所载内容对电池进行正确地更换和处置。

### 警告 触电

为减少触电发生的风险：

- 请勿改装或打开所提供的任何组件。
- 如电缆受损或有任何电线暴露，请勿使用产品。



**▲ 警告** 加利福尼亚州第65号法案

本产品可能含有加利福尼亚州认为可能导致癌症和出生缺陷或其他危害生殖的化学物质。


**▲ 注意** **损坏或破碎的装置**

- 如您的装置任何部分发生了破碎或损坏，请勿使用。
- 请勿尝试自行维修设备的任何部分。仅可由经授权的服务商进行维修。
- 如发生损坏或破碎，小部件可能松动或解体。停止使用或丢弃该等小部件以防止出现吞食窒息风险。



**▲ 注意** **传染性情况**

为防止发生可传染的情况（如急性结膜炎），请勿与患有传染性情况、感染和疾病的他人，尤其是患有眼部、皮肤或头皮部分传染性情况、感染和疾病的他人共用头戴式视图器和Touch。头戴式视图器和Touch应当在每次使用后，用亲肤非酒精类抗菌擦拭材料和干燥的微纤维布料进行清理。





## 注意 皮肤刺激

使用过程中Touch将不断与皮肤（通过双手）和手腕（通过腕带）发生接触。如您发现出现如肿胀、瘙痒、皮肤刺激或其他皮肤反应，请停止使用Touch。如症状持续，请就医。

## 合规信息

本产品经检测符合适用的全球范围内的规定，包括：（国际电工委员会标准）IEC 60950-1:2005（2.0版）及其增补件A1:2009、A2:2013；（加拿大标准协会标准）CAN/CSA-C22.2 No. 60950-1:2007及其增补件A1:2011-12、A2:2014-10；（美国保险商试验所标准）UL 60950-1:2007 及其增补件 R:2011-12、R:2014-10；（欧洲标准）EN 60950-1:2006及其增补件A11:2009、A1:2010、A12:2011、A2:2013；（欧洲标准）EN 62471:2006 的补充内容；（美国联邦通讯委员会标准）FCC第15章；（欧洲电信标准化协会标准）ETSI EN 300 328 V1.9.1（2015-02）；（欧洲电信标准化协会标准）ETSI EN301 489-17V2.2.1（2012-09）；（欧盟《无线电及通讯终端指令》）R&TTE 1999/5/EC指令；（欧洲标准《信息科技设备：无线电干扰特性的限值及测量方法》）EN55022；（欧洲标准《信息科技设备：抗干扰特性的限值及测量方法》）EN55024；



(欧盟《关于限制在电子电器设备中使用某些有害成分的指令》) RoHS Directive 2011/65/EU (RoHS 2);  
(欧盟《化学品的注册、评估、授权和限制》) REACH 附件 CVII/CVII; (欧盟持久性有机污染物指令) POP's Reg850/2004; (欧盟《电气和电子产品废弃物》标准) WEEE; 及美国加利福尼亚州第65号提案。

Oculus在此声明本产品符合 1999/5/EC认证指令所载的重要要求及其他相关规定。完整的遵守公告请见 [www.oculus.com/compliance](http://www.oculus.com/compliance)。

## 有限的消费者质量保证

本质量保证由何方出具？本有限的消费者质量保证（“质量保证”）由Oculus VR, LLC（“Oculus”或“我们”）发布。

本质量保证适用于何方？Oculus所发布的本质量保证适用于从Oculus或授权零售商处购买全新、质量保证范围内产品的消费者（“您”）。本质量保证不得转让或转移予后续的购买者或使用者，且不适用于任何购买的已使用的产品或任何从非Oculus或授权零售商处购买的产品。

本质量保证适用于何方？本质量保证给予您特定的法律权利，同时根据您可能还享有其他权利，该等其他权利因州、国家而异。本质量保证不会







对您所处法域内与消费品销售相关的法律所赋予您的任何合法权利造成影响，包括但不限于为执行欧盟指令44/99/EC而制定的内国法所赋予的权利。


**本质量保证的用途是什么？** 本质量保证的保证范围包括全新的Oculus产品（“产品”）所包含的缺陷和故障。我们保证，在正常和符合预期的使用下，产品将根据我们提供的技术说明书或随附的产品文件实质性地实现功能（“保证的功能”）。如产品需经Oculus软件或服务辅助以实现保证的功能，我们将在保证期间内提供并持续提供软件和服务。在我们继续保持（或增强）保证的功能的前提下，我们可自行决定对该等软件和服务进行升级、修改或限制。

产品注册并非获取本质量保证的保证的前提条件。但是，部分Oculus产品须定期连接到Oculus在线账户以确保产品功能的完整。

**保证期限是多少？** 有限的质量保证自购买或交付之日（两者较晚之日）起一（1）年有效（“保证期间”）。但是，如您在欧盟范围内购买产品，则保证期间应为两（2）年。

**如果产品出现问题，Oculus会采取什么措施？** 如果您的产品存在缺陷或出现故障，我们会对产品进行维修、更换，或升级软件或服务以使产品能够实质上实现保证的功能。我们有权决定选择何种方






式解决任何相关问题。如我们决定进行更换，更换后的产品可能是全新或改制的产品。在我们的自由裁量下，如果我们认为上述所列的方式均无法合理解决缺陷或故障，则我们可能返还您购买产品所支付的款项。

**如何获取服务？** 首先，请您告诉我们出现的问题。如果您的产品出现问题，请访问我们的网站：[www.oculus.com/support](http://www.oculus.com/support)以获取有益的服务和联系信息。如您需获取质量保证服务，请提交申报单。

**如需要您将您的产品寄回以获取服务，我们将为您提供一份已预先填写地址的运输标签，您须使用该运输标签将产品和您的购买凭证一同寄回。**

**您可能被要求支付将产品寄回给我们的费用，且将产品寄回表明您同意将该产品的所有权转移给Oculus。我们收到产品后，我们将决定缺陷或故障是否属于本质量保证的保证范围内。如我们发现了质量保证范围内的缺陷或故障，我们将对产品进行维修或更换以实现保证的功能，且我们将会把维修后的产品或更换后的产品寄给您，并承担运费。我们寄还给您的产品可能不是原产品。我们无法保证对产品的维修不会对程序或数据产生风险或不丢失程序或数据，任何更换后的产品将不再存有您存储在原产品上的数据。任何维修或更换的产品将在原保证期间剩余**





的期间内或自您收到更换或维修产品后的九十 (90) 天内 (两者更迟到期日) 继续适用本质量保证。

如您未将有效的购买凭证随同产品一同寄回, 则我们将把产品寄回给您, 并由您承担费用。如您未预付相关费用, 我们将保留产品三十 (30) 天以等待您前来领取, 期满后如您未前来领取, 我们将对产品进行处理。

不在本质量保证范围内的内容是什么? 本质量保证是有限的, 不适用于: (i) 正常损耗; (ii) 因使用不当或事故 (如意外的物理影响, 与水、食物或其他污染物接触等), 过失、滥用、改装、不当或未经授权的维修或改动、篡改、或使用不匹配的设备、装置、软件、服务或其他未经授权的第三方物件; (iii) 未遵照产品随附文件的使用; (iv) 商业使用; (v) 与贸易、商业或专业相关的使用; (vi) 已被使用的或再次销售的产品; (vii) 从非Oculus或Oculus授权的零售商处 (包括未经授权的在线拍卖) 购买的产品; (viii) 非Oculus 产品; (ix) 违反产品使用地任何现行有效的法律、法规或法令的使用; (x) 任何产品保证的功能以外的软件或服务的特征或性能参数。

本质量保证不包含任何下述特定担保: 不存在错误, 产品的正常运行时间或持续可用性、软件或在线账号数据的安全特性、任一软件、固件或在线网站可不受干扰运行或不存在错误。如产品





返还时标签已被移除、毁损、篡改，或产品被改变（包括未经授权移除任何组建或外壳），则本有限的质量保证无效。

数据损失不属于本质量保证的范围内。如您希望保留您的数据，您应当负责定期对数据通过电子形式或物理形式进行备份。任何因数据还原、数据移动、数据安装而产生的损失或成本不得依据本质量保证进行报销。

本质量保证中，任何针对产品或任何相关的软件或在线服务的暗示或法定保证、条件或陈述，Oculus均不对其进行扩展。

在本有限质量保证中，**OCULUS**不承担任何种类的特殊、非直接、附带、惩罚性或间接损失，包括但不限于：利润或收益损失、数据丢失、产品或其他相关设备的无法使用、任何替代商品或替代设备的成本、在更换或维修期间的无法使用。此外，在任何情况下**OCULUS**均不向您承担因本质量保证声明而产生或与之相关联的任何种类的特殊、非直接、附带、惩罚性或间接损失的诉求，即使**OCULUS**已获知该等损失可能发生，无论该等诉求基于合同、侵权（包括过失）、严格产品责任或任何其他诉因或其他法律理论或衡平法理论而产生。

在任何情况下**OCULUS**对任何因本质量保证声明产生的或与之相关的诉求所承担的责任都不得超过您购买产品所支付的价款，无论该诉求以何种形





式提起，无论该诉求基于合同、侵权（包括过失）、严格产品责任或任何其他诉因或其他法律理论或衡平法理论而产生。

一些州和国家禁止排除或限制附带或间接损失赔偿责任，因此，本质量保证中的该等限制或排除可能不适用于您。

本质量保证受何地法律管辖？本质量保证受美国加利福尼亚州法律管辖。

还有其他疑问？如您有任何疑问，或需开启服务程序，请访问Oculus网站：

<https://www.oculus.com/support>。

### 美国联邦通信委员会信息

本设备符合美国联邦通信委员会规则第15章的规定。运作受到以下两个条件的约束：(1)本设备不得引起有害的信号干扰；且(2)本设备必须承受任何接收到的信号干扰，包括可能引起不良运作的干扰。

注意：本设备经过测试，证实符合美国联邦通信委员会规则第15章对B级数字设备的限制。这些限制为住宅安装中的有害辐射提供合理的保护而设计。本设备产生、使用且可辐射射频能量，在未按照指南安装和使用的情况下，可能对无线电通信产生干扰。但是，无法保证在某一特定安装下不会产生干扰。如经打开或关闭设备后确定本设备确实对无线电或电视信号接收产生有害干扰，建议用户采取以下一种或多种措施来排除干扰：



- 调整接受天线的方向或位置。
- 将设备置于与接收器距离更远的位置。
- 将设备接在与接收器不同电流的电流输出口上。
- 咨询经销商或有经验的电台/电视信号技术人员以获得帮助。

注意：未经负有合规义务一方明示同意的改动或改装可能导致用户操作设备的权限无效。

## 加拿大工业规则信息

本设备符合加拿大工业部无线电信 (RSS) 规则下许可证豁免的要求。运作受到以下两个条件的约束：(1) 本设备不得引起信号干扰；且(2) 本设备必须承受任何接收到的信号干扰，包括可能引起不良运作的干扰。

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)

## 寿命终结



带有叉号的轮箱代表产品不得作为家庭垃圾处理,应当寄往适当的回收机构用于回收。正确的处理和回收将有助于保护自然资源、人类健康和环境。请联系您所在地的市政当局、处理服务商或访问[www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle)以获取更多关于处理和回收本产品的信息。



带有叉号的轮箱代表产品所附电池或您用于运作本产品的电池不得直接放入垃圾箱内。电池含有可能有害人类健康和环境的有害物质。请回收电池以保护我们的环境健康。请联系您所在地的市政当局、处理服务商或访问[www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle)以获取更多关于处理和回收电池的信息。

更多关于何处丢弃电池、电气和电子垃圾的信息,请联系你所在地当地或区域的废物管理局、家庭废物处置服务中心或销售点。

## 用于法国的电子游戏警示


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

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous




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

## II. - Avertissement sur l'épilepsie.



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


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



Les parents se doivent également d'être particulièrement







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

臺灣

請小心使用以減少電磁波產生的影響。

美国开发

**Oculus VR, LLC 设计**

**1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA**

**Oculus VR Ireland Limited**

**4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour, Dublin**

**2, Irlanda**

中国制造






## Description du Produit

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

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

Pour la Description complète du Produit, les Exigences et la Garantie, veuillez consulter le site internet [www.oculus.com](http://www.oculus.com).

## Que contient la Boîte?

<p>Oculus Touch (Modèle #: TO-L (Gauche) y TO-R (Droite))</p> 	<p>Capteur Oculus (Modèle #: 3P-A)</p> 	<p>Connecteur pour périphérique de réalité virtuelle "Guitare" par Rock Band™</p> 
---	--	---

NOTE: Veuillez consulter le site internet [www.oculus.com/setup](http://www.oculus.com/setup) pour les Conseils d'Installation, Bonnes Pratiques et l'Assistance.

## Entretien et Maintenance du Produit

N'utilisez que des chiffons non-abrasifs et antibactériens et essuyez avec précaution.

- Assurez-vous que le boîtier de la batterie fonctionne correctement et qu'il est bien fermé.
  - Comme pour tout appareil électronique, évitez l'exposition à l'eau et aux liquides.
  - Conservez les composants dans leur boîtier lorsqu'ils ne sont pas utilisés pour réduire au minimum les dégâts involontaires et l'exposition à l'air libre.
  - Température d'utilisation : 0-40°C / 32-104°F, humidité minimum 5%, humidité maximum 95% HR (sans condensation).
  - Hors utilisation (stockage) : -30-65°C / -22-149°F, 85% HR
- Como en cualquier aparato electrónico, evite la exposición al agua o fluidos.

## Spécificités Électriques du Produit

Composant	Type	Fréquence	Puissance de crêter
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94 mW (EIRP)
Batterie	1.5VDC (Alcaline 2 – AA, 1 pour chaque appareil)	Non Applicable	Non Applicable

## Santé et sécurité

\*Ces mises en garde en matière de santé et de sécurité sont régulièrement mises à jour à des fins d'exactitude et d'exhaustivité. Vous pouvez consulter la dernière version sur le site internet [www.oculus.com/warnings](http://www.oculus.com/warnings)

**MISES EN GARDE EN MATIÈRE DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ : POUR DIMINUER LE RISQUE DE BLESSURES CORPORELLES, DE GÊNE, OU DE DOMMAGES AUX BIENS, ASSUREZ-VOUS QUE TOUS LES UTILISATEURS LISENT AVEC ATTENTION LES MISES EN GARDES CI-DESSOUS AVANT D'UTILISER TOUCH.**

**▲ MISE EN GARDE**

**CES MISES EN GARDES DOIVENT ÊTRE LUES EN PARALLÈLE DES MISES EN GARDE SANTÉ ET SÉCURITÉ DE VOTRE CASQUE RIFT, QUE VOUS POUVEZ TROUVER DANS LE MANUEL SANTÉ ET SÉCURITÉ ET GARANTIE DE VOTRE OCULUS RIFT OU À L'ADRESSE [WWW.OCULUS.COM/WARNINGS](http://WWW.OCULUS.COM/WARNINGS).**

## **▲ MISE EN GARDE** Précautions générales:

Pour diminuer le risque de blessures ou de gêne, suivez toujours ces instructions et respectez ces précautions lorsque vous utilisez le casque et avec Touch.

### • **N'utilisez l'appareil que dans un environnement sûr:**

Le casque vous propose une expérience de réalité virtuelle en immersion qui vous distrait et obstrue l'ensemble de votre environnement réel. Lorsque vous utilisez le casque avec Touch, il est possible que vous frappiez, touchiez, ou heurtiez accidentellement les objets situés à proximité avec vos bras, vos mains ou votre corps.

- **Soyez toujours conscients de qui vous entoure avant de commencer à utiliser et lorsque vous utilisez le casque avec Touch. Soyez prudents pour éviter toute blessure.**




OUI



NON

- Utilisez les dragonnes fournies avec Touch afin d'attacher les manettes à vos poignets lorsque vous les utilisez.
- Heurter un mur, un meuble ou tout autre objet peut provoquer de graves blessures; dégagez l'espace pour une utilisation sans danger du casque et de Touch.
- Touch vous permet d'étirer complètement votre bras sur



le côté ou au-dessus de votre tête, assurez-vous donc que ces zones sont dégagées.

- ▶ Souvenez-vous que les objets que vous voyez dans l'environnement virtuel n'existe pas dans le monde réel, n'essayez donc pas de vous y asseoir, de vous y tenir debout ou de vous appuyer.
  - ▶ Assurez-vous tout particulièrement de ne pas vous tenir à proximité d'autres personnes, objets, escaliers, balcons, portes ouvertes, fenêtres, meubles, flammes nues, ventilateurs de plafond, luminaires, ou tout autre objet que vous pourriez heurter ou renverser lors de l'utilisation – ou immédiatement après l'utilisation – du casque et de Touch.
  - ▶ Retirez tout objet susceptible de vous faire trébucher avant d'utiliser le casque.
  - ▶ Souvenez-vous que, lorsque vous utilisez Touch, vous pouvez ne pas remarquer les personnes ou animaux qui peuvent pénétrer dans votre espace, ce qui présente un risque d'impact.
  - **Système Guardian** Le casque accompagné de Touch comprend un système de barrières, Guardian, conçu pour vous aider à rester dans votre espace de jeu. Si vous l'activez et définissez votre espace de jeu, il vous aidera à en connaître les limites.
- 
- 



- ▶ Avant de définir votre espace de jeu, assurez-vous de l'examiner et de le dégager de tout danger potentiel tel que défini dans ce guide. L'espace que vous définissez avec Guardian doit être dégagé et éloigné de tout danger potentiel.
- ▶ Guardian ne vous assiste que si vous l'activez et définissez correctement votre espace de jeu. Avant chaque utilisation du casque, vérifiez que Guardian est activé et que l'espace de jeu est correctement défini.
- ▶ Le système Guardian n'est qu'un assistant et peut ne pas toujours vous montrer les limites exactes de votre espace de jeu. Vous restez responsable de l'utilisation de Rift dans un environnement sûr tel que défini dans le présent Manuel.
- ▶ Le système Guardian ne fera que vous alerter lorsque vous atteindrez les limites de votre espace de jeu. Il n'est pas en mesure de vous empêcher d'évoluer hors de votre espace de jeu. Par exemple, il ne vous empêchera pas de foncer dans un mur ou de le heurter, de passer au travers d'une porte ou d'une fenêtre ou de tomber dans des escaliers.
- ▶ Guardian n'identifie pas tout ce qui se situe dans votre espace de jeu et ne vous signalera pas les objets ou les meubles, comme les lampes, les autres personnes ou animaux se trouvant dans votre espace de jeu.



Guardian ne détectera pas les dangers situés au-dessus de votre tête.

- ▶ Il est nécessaire de recalibrer Guardian si les capteurs sont déplacés, même accidentellement. Cela vise à s'assurer que l'espace de jeu est correctement défini. Suivez les instructions sur l'écran pour redéfinir les limites de votre espace de jeu.
- ▶ Se déplacer rapidement peut vous empêcher de réagir à temps et de rester dans votre espace de jeu même si Guardian vous avertit. Assurez-vous donc de vous déplacer suffisamment lentement pour être en mesure de réagir à tout avertissement de Guardian.

### **▲ MISE EN GARDE** Gêne

- Ne conduisez pas, ne faites pas fonctionner de machine ou ne vous livrez pas à d'autres activités demandant des efforts visuels ou physiques et ayant des conséquences potentiellement graves (par exemple, des activités pour lesquelles souffrir de symptômes pourrait causer des accidents, des blessures corporelles ou des dommages aux biens), ou d'autres activités exigeant un équilibre parfait et une coordination oculo-manuelle (comme faire du sport ou conduire un bicyclette, etc) avant que tous les symptômes aient disparu après l'utilisation de Touch.







- N'utilisez pas Touch et/ou le casque tant que la gêne n'a pas complètement disparu depuis plusieurs heures.
- Consultez un médecin si vous présentez une gêne ou des symptômes graves et/ou persistants.

**▲ MISE EN GARDE**

### **Traumatismes dus à desmouvements répétitifs:**

L'utilisation de l'appareil peut provoquer des douleurs musculaires, articulaires ou épidermiques. Si vous ressentez une quelconque fatigue ou douleur dans votre corps lorsque vous utilisez Touch, ou si vous présentez des symptômes tels que des fourmillements, un engourdissement, une sensation de brûlure ou de raideur, arrêtez-vous et reposez vous pendant plusieurs heures avant de l'utiliser de nouveau. Si l'un des symptômes précédents ou toute autre gêne persiste pendant ou après l'utilisation, arrêtez l'utilisation et consultez un médecin.

**▲ MISE EN GARDE**

### **Interférence avec les dispositifs médicaux**

Touch contient des aimants et composants émettant des ondes radio, susceptibles de perturber le fonctionnement des appareils électroniques à proximité, y compris les stimulateurs cardiaques, sonotones et défibrillateurs. Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre dispositif







médical implanté, n'utilisez pas Touch sans avoir consulté, au préalable, un médecin ou le fabricant de votre dispositif médical. Maintenez une distance de sécurité entre Touch et vos dispositifs médicaux et arrêtez l'utilisation si vous constatez une interférence persistante de Touch avec votre dispositif médical.

**▲ MISE EN GARDE Batterie**

Les manettes Touch fonctionnent avec des piles Alkaline AA (1 pour chaque appareil).

- **NE PAS INGERER LES PILES. RISQUE DE BRÛLURE CHIMIQUE ET D'ETOUFFEMENT.**
  - Avaler les piles peut provoquer de graves brûlures internes et une possible perforation de l'œsophage en seulement deux heures et peut conduire à la mort. Conservez les piles hors de portée des enfants.
  - Si vous pensez que des piles ont pu être avalées ou introduites dans une quelconque partie du corps, consultez un médecin et, demandez-lui de contacter le centre d'appel d'urgence pour absorption de piles au (202) 625-3333.
  - Si le compartiment des piles ne ferme pas correctement, n'utilisez pas le produit et conservez-le hors de portée des enfants.
  - Risque d'incendie. Les piles peuvent exploser ou fuir si elles sont installées à l'envers, démontées, surchargées, perforées,
- 
- 

écrasées, utilisées en même temps que des piles usagées ou d'un autre type, ou exposées directement au feu ou à des fortes températures.

- Conservez-les dans leur emballage d'origine jusqu'à utilisation. Jetez les piles usagées rapidement et correctement.
- Empêchez que des matériaux conducteurs entrent en contact avec les bornes des piles sur les manettes. Conservez les piles dans un endroit sec et empêchez toute intrusion d'eau.
- Ne tentez pas de démonter, de percer ou de modifier les piles.
- Cette mise en garde est une exigence de l'Etat de Californie : Matière au Perchlorate – une manipulation spécifique peut s'appliquer, voir [www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate](http://www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate).
- Consultez le site [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) pour procéder au remplacement et traitement adéquats des piles.

**▲ MISE EN GARDE**

**Descarga eléctrica**

Pour diminuer les risques de choc électrique:

- Ne modifiez et n'ouvrez aucun des composants fournis.
- N'utilisez pas le produit si un quelconque câble ou fil électrique est apparent.



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

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

**▲ ATTENTION Appareil endommagé ou cassé**

- N'utilisez pas l'appareil si une des pièces est cassée ou endommagée.
- N'essayez pas de réparer vous-même les pièces de l'appareil. Les réparations devraient être effectuées uniquement par un service habilité.
- Lorsque les pièces de petite dimension sont cassées ou endommagées, elles peuvent se détacher ou se démonter. Arrêtez l'utilisation et jetez toutes les pièces de petite dimension afin d'éviter les risques d'étouffement.

**▲ ATTENTION Maladies contagieuses**

Afin d'éviter la transmission de maladies contagieuses (comme la conjonctivite), ne partagez pas le casque et Touch avec des personnes atteintes de maladies ou d'infections contagieuses, en particulier celles affectant les yeux, la peau ou le cuir chevelu. Le casque et Touch doivent être nettoyés après chaque utilisation à l'aide d'un chiffon antibactérien sans alcool et doux pour la peau ainsi que d'un tissu en microfibres.







## **▲ ATTENTION Irritation cutanée**

L'utilisation de Touch entraîne un contact permanent avec la peau (mains) et les poignets (en raison des dragonnes). Arrêtez d'utiliser de Touch si vous constatez des gonflements, démangeaisons, irritations ou toute autre réaction épidermique. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

## **Informations relatives aux réglementations**




Ce produit a subi des tests et est conforme aux réglementations en vigueur dans le monde, y compris IEC 60950-1:2005 (2ème éd.) + A1:2009 + A2:2013; CAN/CSA-C22.2 No. 60950-1:2007 + A1:2011-12 + A2:2014-10; UL 60950-1:2007 + R:2011-12 + R:2014-10; EN 60950-1:2006 + A11:2009 + A1:2010 + A12:2011 + A2:2013; Complétée par EN 62471:2006; FCC Partie 15; ETSI EN 300 328 V1.9.1 (2015-02); ETSI EN301 489-17V2.2.1 (2012-09); Directive R&TTE 1999/5/CE; EN55022; EN55024; Directive RoHS 2011/65/UE (RoHS 2); Annexe REACH CVII/CVII, SCCP POP's Reg850/2004, Directive DEEE, Proposition 65 de Californie.



Par les présentes, Oculus déclare que ce produit est conforme aux exigences essentielles et autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE. Pour la déclaration





de conformité complète, veuillez consulter le site [www.oculus.com/compliance](http://www.oculus.com/compliance).

## **Garantie Limitée du Consommateur**

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

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

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

**Que couvre la Garantie?** La présente Garantie couvre les défauts et les dysfonctionnements des produits Oculus neufs auxquels elle se rapporte (le « Produit »). Nous garantissons que le Produit, dans des conditions d'utilisation normales et conformes à sa destination, fonctionnera de manière






substantielle conformément à nos spécifications techniques ou à la documentation qui l'accompagne (les « Fonctionnalités Garanties ») pendant la Période de Garantie. Si et dans la mesure où le Produit nécessite des logiciels ou services Oculus pour répondre aux Fonctionnalités Garanties, nous mettrons et tiendrons à votre disposition les logiciels et services pendant la Période de Garantie. Nous pouvons, à notre entière discrétion, mettre à jour, modifier ou limiter de tels logiciels et services tant que nous respectons ou allons au-delà des Fonctionnalités Garanties.

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



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

**Que fera Oculus en cas de problème avec le Produit?** Si votre Produit est défectueux ou présente un dysfonctionnement, soit nous réparerons ou remplacerons ce Produit soit nous mettrons à jour les logiciels ou services de manière à ce que le Produit fonctionne de manière substantielle conformément aux




Fonctionnalités Garanties. Nous déciderons seuls de l'approche à adopter pour résoudre les problèmes. Si nous déterminons qu'un produit doit être remplacé, le Produit de remplacement pourra être neuf ou reconditionné. Si nous déterminons à notre entière discrétion qu'aucun des moyens listés ne sont raisonnables pour corriger un défaut ou un dysfonctionnement, nous pouvons vous rembourser à hauteur du prix d'achat du Produit.

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




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


Il pourra vous être demandé de payer les frais de retour du Produit. Aussi, en envoyant le Produit, vous acceptez d'en transférer la propriété à Oculus. Lorsque nous recevons le produit, nous déterminerons s'il présente un défaut ou un dysfonctionnement couvert par la présente Garantie. Si nous trouvons un défaut ou un dysfonctionnement couvert par








la Garantie, nous réparerons ou remplacerons le Produit de manière à ce qu'il réponde aux Fonctionnalités Garanties et vous renverrons à nos frais le Produit réparé ou, le cas échéant, un Produit de remplacement. Il est possible que nous ne vous restituons pas le Produit d'origine. Nous ne pouvons pas garantir que nous serons en mesure de réparer le Produit sans risque pour ni perte des programmes ou données et le Produit de remplacement ne contiendra aucune des données qui étaient stockées dans le Produit d'origine. Tout Produit réparé ou remplacé restera couvert par la présente Garantie pour le reste de la Période de Garantie initiale ou pendant quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la réception du Produit de remplacement ou réparé, selon la plus importante de ces deux périodes.




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


**Qu'est-ce qui n'est pas couvert par la présente Garantie?**

La présente Garantie est limitée et ne couvre pas : (i) l'usure normale ; (ii) les dommages résultant d'une mauvaise utilisation, d'un accident (ex : choc physique accidentel, exposition à un liquide, à des aliments ou à d'autres contaminants, etc.), d'une négligence, d'un abus, d'une altération, d'une réparation ou modification inadaptée ou non autorisée, d'une falsification,






ou d'une utilisation avec des équipements, appareils, logiciels, services inadéquats ou d'autres articles de tiers non autorisés ; (iii) l'utilisation non conforme à la documentation Produit ; (iv) l'utilisation à des fins commerciales ; (v) l'utilisation pour les besoins d'un commerce, d'une activité professionnelle ; (vi) les produits d'occasion ou revendus ; (vii) les Produits achetés à des sources autres qu'Oculus ou un revendeur agréé Oculus (y compris les ventes aux enchères en ligne non autorisées) ; (viii) aux Produits qui ne sont pas proposés par Oculus ; (ix) l'utilisation du Produit contraire à la réglementation en vigueur là où le Produit est utilisé ; ou (x) les fonctions ou paramètres de fonctionnement relatifs aux logiciels ou services allant au delà des Fonctionnalités Garanties du Produit.



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

La présente Garantie ne couvre pas la perte de données ; il est de votre responsabilité de sauvegarder régulièrement vos





données, électroniquement ou physiquement, si vous souhaitez les conserver. Les indemnités et coûts liés à la récupération et à la suppression des données et à l'installation ne sont pas recouvrables aux termes de la présente Garantie.”

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

Aux termes de la présente Garantie limitée, Oculus décline toute responsabilité s'agissant des dommages spéciaux, indirects, accessoires, punitifs ou consécutifs de quelque nature que ce soit, y compris, notamment, la perte de bénéfices ou de revenus, la perte de données, la perte de jouissance du produit ou de tout autre équipement associé, le coût des produits de remplacement ou des équipements de substitution, la perte de jouissance pendant la période de réparation ou de remplacement du Produit. Par ailleurs, Oculus n'est en aucun cas responsable à votre égard des dommages spéciaux, indirects, accessoires, punitifs ou consécutifs de quelque nature que ce soit - même si Oculus a été avertie de l'éventualité de tels dommages -, s'agissant des réclamations découlant de ou relatives à la présente déclaration de garantie, quel que soit le fondement juridique de l'action : responsabilité contractuelle, responsabilité délictuelle, responsabilité du fait des produits ou tout autre fondement juridique ou théorie juridique ou d'équité.

Pour toute réclamation découlant de ou relative à la présente







déclaration de garantie, la responsabilité d'Oculus ne peut en aucun cas dépassé le prix d'achat du Produit, quel que soit le fondement juridique de l'action : responsabilité contractuelle, responsabilité délictuelle, responsabilité du fait des produits ou tout autre fondement juridique ou théorie juridique ou d'équité. Certains états et pays ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs de sorte que les limitations et exclusions contenues dans la présente Garantie peuvent ne pas s'appliquer à vous.

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


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






### **INFORMATION DE LA COMMISSION FEDERALE DES COMMUNICATIONS AMERICAINE (FCC)**



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






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

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

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





## INFORMATIONS RÉGLEMENTAIRES D'INDUSTRIE CANADA (IC)

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

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

## Fin de vie



*La poubelle barrée signifie que le produit ne doit pas être jeté avec les déchets domestiques et doit être déposé auprès d'un service de collecte approprié pour recyclage. Une élimination et un recyclage efficaces aident à protéger les ressources naturelles, la santé humaine et l'environnement. Pour plus d'informations relatives à l'élimination et au recyclage de ce produit, veuillez contacter votre municipalité locale, service de collecte ou consulter le site [www.oculus.com/recycle..](http://www.oculus.com/recycle..)*



*Le symbole de la poubelle barrée signifie que les piles accompagnant le produit, ou utilisées pour faire fonctionner le produit, ne doivent pas être jetées à la poubelle. Les piles contiennent des substances pouvant nuire à la santé humaine et*





*à l'environnement. Aidez-nous à maintenir notre environnement sain en recyclant vos piles. Pour plus d'informations sur l'élimination et le recyclage des piles, contactez votre municipalité locale, service de collecte ou consultez le site [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle).*

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

## **Video Game Warning for France:**

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

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





## II. Avertissement sur l'épilepsie.

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

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

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







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

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

**Fabriqué en Chine**



## 本製品の説明

Oculus Touchは、Rift をご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・リアリティの世界に両手を出してみましょ。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、動作環境及び保証については、[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>Oculus Touch (型式 #: T0-L (左), T0-R (右))</p> 	<p>Oculusセンサー (型式 #: 3P-A)</p> 	<p>Rock Band™ とのコネクター VRギターコントローラー</p> 
--	--	--

注：セットアップの説明、ご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

やわらかい抗菌性の拭く物でやさしく拭いてください。

- 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、使用していない時は保管ケースの中にしまってください。
- 動作温度：0-40°C / 32-104°F、最低湿度 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）。

## 電気的特性

構成部	定格電圧	周波数	最大出力
Touch	直流 5V	2.404-2.478 GHz	2.94mW EIRP
バッテリー	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、必ずTOUCHのご使用前に以下の注意事項をよく読んでください。以下の注意事項は、RIFT用の健康と安全のためのご注意とあわせてお読み下さい。RIFT用の健康と安全のための注意は、お手元のOCULUS RIFT 健康と安全および保証の手引きをお読みになるか、[WWW.OCULUS.COM/WARNINGS](http://WWW.OCULUS.COM/WARNINGS)をご覧ください。

### ▲ 危険

#### 一般的なご注意

身体の負傷や不快感が生じる危険を小さくするため、Touchとともにヘッドセットをご使用の際は以下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、没入型のヴァーチャル・リアリティを体

験を生み出します。これにより、現実の周囲の状況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。また、Touch とともに使用する際は、誤って、近くにある物に対して腕や手、体で叩いたり、打ってしまったり、ぶつかってしまったりする可能性があります。

- ▶ **ヘッドセットをTouchとともに使用する前および使用中は、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。**



良い例



悪い例

- ▶ 使用中にコントローラーが手首から外れないように、同梱のリスト・ストラップをTouchとともにご使用ください。
- ▶ 壁や家具その他の物に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恐れがあるため、ヘッドセットとTouchのご使用前には安全なご使用ができるよう周囲を片付けてください。
- ▶ Touchを使用すると、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。

- ▶ 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。
- ▶ 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、照明器具など、ヘッドセットとTouchのご使用中（またはご使用の直後）にぶつかりそうな物、倒してしまいそうな物が近くはないか、特に注意して確認してください。
- ▶ ヘッドセットのご使用前に、つまずきそうな物をどかしてください。
- ▶ Touchの使用中、人やペットが近づいてきたことに気づかずぶつかってしまう可能性があることを覚えていて下さい。
- 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 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にのみ機能します。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。ご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。Guardianは、頭上にある危険物については識別しません。
- ▶ 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したがってください。

- ▶ 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。

### **▲ 危険 不快感**

- Touchの使用に伴い生じた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（症状のために事故や身体の傷害、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反射神経を必要とする活動（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。
- Touch及び/またはヘッドセットは、すべての不快感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。



- 不快感や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

本デバイスを使うことで、筋肉や関節、皮膚が痛くなることがあります。Touchのご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、ご使用を中止し、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のご使用を中止し、医師の診察を受けてください。

### **▲危険** 医療機器への干渉

- Touchは磁石及び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、Touchをご使用になる前に医師か当該医療機器の製造元にご相談ください。Touch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Touchの使用を中止してください。

## 危険 乾電池

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）。

- 乾電池を口に入れないでください。化学やけどや窒息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。乾電池は子どもの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。
- ご使用時までにはもと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。

- コントローラー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、改造しようとしてい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 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るときはご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あるい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。
- 故障したり損傷したりした場合、小さな部品がゆるくなったり外れたりすることがあります。窒息事故を防ぐため、ご使用を中止するか小さな部品を廃棄してください。

### **▲ 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やTouchを共用しないでください。ヘッドセットとTouchは、ご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、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**

Touchは皮膚（手）や手首（リスト・ストラップ）に触れた状態で使用します。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、Touchのご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。

## 法規制に関する情報

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 1999/5/EC; EN55022; 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1999/5/EC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ず、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したがって機能すること（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したが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









抛ととも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、当該本製品を修理しまたは交換し、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できず、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（偶然の物理的衝撃、水濡れ、食べこぼしその他の汚損など）、不注意、濫用、改造、不適切なもしくはは許諾のない修繕もしくはは改変、不正な改造、もしくはは適合しない設備、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、事業もしくはは職業に関連した使用、(vi) 中古品もしくはは転売品、(vii) Oculusもしくはは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、または改変された場合（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、黙示的な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ていた場合であっても、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つの条件にしたがう必要があります。

(1) 本デバイスによりな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。説明書にしたが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 방법으로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変造・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つの条件にしたがう必要があります。

(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


この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お問い合わせるか、[www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) をご覧ください。



このバツ印のついたゴミバケツは、本製品に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お問い合わせるか、[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  
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, Irlanda**



**中国製**






## 제품 설명

Oculus Touch는 Rift 사용 시 귀하의 손이 가상환경으로 이동하도록 특수하게 고안되고 엔지니어링된 기기입니다. Oculus Touch를 사용하여 귀하의 손을 VR로 이동시키세요. 이와 같은 트래킹 컨트롤러는 손의 실재감을 제공하여 귀하의 가상 손이 실제 귀하의 손인 것처럼 느끼게 해줄 것입니다.

Oculus Touch를 사용하는 경우 좌표 트래킹(constellation tracking)은 가상 환경에 있는 물체를 놀라울 정도로 정확하고 직관적이며 용이하게 조정할 수 있도록 해줍니다.

보다 자세한 제품 설명, 요건 및 품질보증은 [www.oculus.com](http://www.oculus.com) 을 참고하시기 바랍니다.

## 구성품

<p>Oculus Touch (모델 번호: TO-L (왼쪽) 및 TO-R (오른쪽))</p> 	<p>Oculus 센서 (모델 번호: 3P-A)</p> 	<p>Rock Band™ VR 기타 컨트롤러 커넥터</p> 
---	--	--

주의: 설치 방법, 최상의 사용 사례 및 고장수리는 [www.oculus.com/setup](http://www.oculus.com/setup) 을 참고하시기 바랍니다.

## 제품 관리 및 유지보수

거칠지 않은 항박테리아 수건만을 사용하여 부드럽게 닦아 주십시오.

- 배터리 트레이 커버가 양호한 상태이며, 제 위치에서 잠기는지 확인하십시오.
- 다른 전자 기기와 마찬가지로 물 또는 액체에 노출시키지 마십시오.
- 의도하지 아니한 손상 또는 환경 노출을 최소화하기 위하여, 사용하지 않는 경우에는 구성품을 보관 케이스에 넣어서 보관하십시오.
- 작동 온도: 0-40°C / 32-104°F, 최소 습도 5%, 최대 습도 95% RH (불응축시).
- 비작동시 온도 (저장시): -30-65°C / -22-149°F, 85%RH.

## 제품 전기 사양

구성품	등급	주파수	피크 콘센트 전력
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94mW ERP
배터리	1.5VDC (2-AA 알카라인, 기기당 1)	해당 없음	해당 없음

## 보건 및 안전

\*보건 및 안전을 위한 주의사항은 정확성과 완전성을 기하기 위하여 주기적으로 업데이트됩니다. [www.oculus.com/warnings](http://www.oculus.com/warnings) 에서 최신 버전을 참고하시기 바랍니다.

### ⚠ 경고

보건 및 안전을 위한 주의사항: 사용자의 부상, 불쾌감, 재산상 손해의 위험을 최소화하기 위하여 모든 사용자는 Touch를 사용하기 전에 주의사항을 반드시 주의깊게 읽어주십시오. 본 주의사항은 귀하의 Oculus Rift 보건 및 안전과 보증 가이드 또는 [www.oculus.com/warnings](http://www.oculus.com/warnings) 에 게시된 귀하의 Rift를 위한 보건 및 안전을 위한 주의사항과 함께 읽으시길 바랍니다.

### ⚠ 경고

#### 일반적 주의사항:

TOUCH 와 함께 헤드셋을 사용하는 도중에 발생할 수 있는 부상이나 불쾌감의 위험을 줄이기 위하여 아래의 지시사항 및 주의사항을 항상 준수하십시오.

- **안전한 환경에서만 사용:** 헤드셋은 사용자가 가상 현실 경험에 더욱 몰입할 수 있도록 사용자와 사용자 시야를 실제 주변 환경으로부터 분리하여 완전히 차단합니다. Touch와 함께 사용하는 경우 사용자 팔, 손 또는 신체가 근처에 있는 물체와 우연히 충돌하거나 치거나 부딪힐 수 있습니다.



- ▶ Touch과 함께 헤드셋의 사용을 시작하기 전에 그리고 사용 중에 언제나 주변 환경을 주의하십시오. 부상을 입지 않도록 조심하십시오.



좋아요



안 돼요


- ▶ 사용 중인 경우에는, 포함되어 있는 손목 스트랩으로 컨트롤러를 손목에 고정하십시오.
- ▶ 벽, 가구, 기타 물체와 충돌하거나 부딪히면 심각한 부상이 발생할 수 있으므로, 안전한 이용을 위하여 헤드셋 및 Touch를 사용하기 전에 주변을 정리하십시오.
- ▶ Touch 사용 시, 사용자의 팔을 사용자의 머리 측면 또는 그 위로 팔을 뻗을 수 있으므로, 해당 부분을 정리하십시오.
- ▶ 가상 환경에서 보이는 물체는 실제 환경에는 존재하지 않는다는 점에 유의하시고, 그 위에 앉거나 올라서거나 기대지 마십시오.
- ▶ 헤드셋 및 Touch 사용 중이나 사용 직후에, 다른 사람이나 사물, 계단, 발코니, 난간, 창문, 가구, 화기, 천장 선풍기나 기타 가벼운 고정물 등 사용자가 부딪치거나 넘어질 수 있는 사물 주변에 있지 않도록 특히 주의하십시오.
- ▶ 헤드셋을 사용하기 전에 주변에서 걸려 넘어질 수 있는 위험물을 제거하십시오.






- ▶ Touch를 사용하는 동안 사람이나 애완동물이 주변으로 오는 것을 인식하지 못할 수 있으며, 이로 인하여 충격이 가해질 수 있습니다.
- **가디언 시스템** Touch와 함께 제공되는 헤드셋에는 귀하가 귀하의 플레이 공간에 머무는 것을 지원하기 위하여 고안된 경계 시스템, 가디언이 포함됩니다. 귀하가 가디언을 활성화하고, 플레이 공간을 정하는 경우, 이는 귀하가 귀하 공간의 경계를 인식하도록 도와줍니다.
  - ▶ 귀하의 플레이 공간을 정하기 전에, 플레이 공간을 점검하고 본 가이드에 명시된 잠재적 위험을 제거하십시오. 귀하가 가디언을 이용하여 정한 공간은 잠재적 위험이 없는 공간이어야 합니다.
  - ▶ 귀하가 가디언을 활성화하고 귀하의 플레이 공간을 정한 경우에만 가디언이 도움이 될 수 있습니다. 헤드셋을 사용하기 전에는 언제나 가디언이 활성화되었는지의 여부 및 플레이 공간이 올바르게 정해졌는지를 확인하십시오.
  - ▶ 가디언 시스템은 단지 가이드일 뿐이며, 언제나 귀하의 플레이 공간의 정확한 경계를 보여주는 것은 아닙니다. 귀하는 본 가이드에 설명된 안전한 환경에서 Rift를 사용할 책임을 부담합니다.
  - ▶ 가디언 시스템은 단지 귀하 [플레이 공간]의 경계를 주의하도록 알려주는 역할을 합니다. 가디언 시스템은 귀하가 귀하의 플레이 공간에서 벗어나는 것을 예방할





수는 없습니다. 예를 들면, 벽에 부딪히거나 접촉하거나 또는 문 또는 계단에서 떨어지는 것을 예방하지 않습니다.

- ▶ 가디언은 귀하의 플레이 공간에 있는 모든 것을 식별할 수는 없으며, 조명과 같은 가구 또는 다른 사람 또는 애완동물 등 귀하의 플레이 공간에 있는 항목에 관하여 귀하에게 알려드리지 않습니다. 가디언은 머리 위에 존재하는 위험 요소를 식별하지 않습니다.
  - ▶ 센서가 우연히라도 이동하는 경우 가디언은 재조정되어야 합니다. 이는 정확한 플레이 공간을 정하기 위함입니다. 귀하의 플레이 공간 경계를 다시 정하기 위하여 화면에 나타난 알림을 모두 따르십시오.
  - ▶ 빠른 속도로 움직이는 경우에는 가디언이 귀하에게 알림을 주더라도 귀하가 플레이 공간에 머물 수 있도록 제때 반응하는 것이 어려울 수 있습니다. 따라서 귀하가 가디언의 알림에 반응할 수 있도록 충분히 천천한 속도로 이동하십시오.
- 

### ▲ 경고 불쾌감

- Touch를 사용한 이후 증상으로부터 완전히 회복될 때까지, 운전, 기계 조작, 심각한 결과를 초래할 수 있는 시각적, 신체적 활동 (즉, 해당 증상이 사망, 부상, 재산상의 손해를 유발할 수 있는 활동), 또는 그 이외에 정상적인 균형감각 또는 손-눈 협응을 요하는 행동(스포츠 또는 자전거 타기 등)을 하지 마십시오.
- 모든 증상이 몇 시간동안 완전히 사라질 때까지 Touch 및/또는 헤드셋을 사용하지 마십시오.
- 불쾌감이나 증상이 심각하거나 지속될 경우 의사와 상담하십시오.

### ▲ 경고 반복적 스트레스에 의한 부상:

장치를 사용하면 근육, 관절 또는 피부를 다칠 수 있습니다. Touch의 사용 중 신체의 어느 부위라도 피로해지거나 아픈 경우, 또는 따끔거림, 마비, 화끈거림, 경직 등의 증상이 느껴진 경우, 사용을 중단하고 다시 헤드셋을 사용하기 전까지 몇 시간 휴식을 취하십시오. 사용 중에 또는 사용 후에 계속하여 위 증상이나 다른 불쾌감이 있다면, 사용을 중단하고 의사와 상담하십시오.



## **▲ 경고** 의료 기기와의 간섭

Touch는 자석 및 전파를 방출하는 부품을 포함하고 있으며, 이는 심장 박동기, 보청기, 제세동기 등의 주변 전자기기의 동작에 영향을 줄 수 있습니다. 심장 박동기나 기타 이식된 의료 기기가 있는 경우, 의사나 의료 기기 제조 업체와 상의하기 이전까지는 Touch를 사용하지 마십시오. Touch와 의료 기기 사이에 안전 거리를 유지하고, 의료 기기와의 지속적 간섭이 관찰되면 Touch의 사용을 중지하십시오.

## **▲ 경고** 배터리

Touch 컨트롤러는 AA 알카라인 배터리 (각 기기당 1개)를 사용합니다.

- 배터리를 삼키지 마세요. 화학적 화상 및 질식 위험이 있습니다.
- 배터리를 삼켰을 경우, 2시간 내에 심각한 내부 화상을 입고 식도천공의 위험이 발생하여 사망을 초래할 수 있습니다. 어린이들의 손이 닿지 않는 곳에 보관하십시오.
- 배터리를 삼켰거나 배터리가 신체 내부에 있다고 생각되는 경우, 의사에게 치료를 받으시고, 의사에게 이와 관련된 핫라인인 (202) 625-3333로 전화하도록 하세요.
- 만약 배터리 부품이 완전히 닫히지 않을 경우 제품 사용을 중지하고 어린이들로부터 멀리 보관하십시오.

- 화재 위험. 배터리를 거꾸로 넣거나, 분해하거나, 과충전하거나, 구멍을 뚫거나, 찌그러 뜨리거나, 이미 사용되거나 다른 유형의 배터리와 혼용하거나, 화재 또는 높은 온도에 직접 노출될 경우 배터리가 폭발하거나 셀 우려가 있습니다.
- 사용할 준비가 될 때까지 원래의 포장을 유지하십시오. 사용한 배터리는 즉시 올바르게 폐기하십시오.
- 전도성 재료가 컨트롤러의 배터리 단자에 닿지 않도록 하십시오. 배터리를 마른 상태로 유지하고 물이 들어가지 않도록 하십시오.
- 배터리를 분해하거나 구멍을 뚫거나 개조하려고 시도하지 마십시오.
- 캘리포니아주에서 요구하는 경고 사항 : 과염소산염 물질-특별 취급이 요구될 수 있습니다. [www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate](http://www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate) 를 참고하십시오.
- 배터리의 올바른 교체, 폐기에 관하여는 [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) 을 참고하십시오.

### **▲ 경고** 감전

감전 위험을 낮추기 위하여 아래의 사항을 주의하십시오:

- 제공된 부품을 개조하거나 열지 마십시오.
- 케이블이 손상되었거나 전선이 노출된 경우 제품을 사용하지 마십시오.

## **⚠ 경고** CA Prop 65

본 제품은 캘리포니아 주에서 암 또는 선천적인 장애 기타 생식 기능에 장애를 유발할 수 있는 것으로 알려진 화학 물질을 포함할 수 있습니다.

## **⚠ 주의** 손상 또는 고장 제품

- 일부분이라도 고장나거나 손상된 경우 장비를 사용하지 마십시오.
- 장치를 스스로 수리하려고 하지 마십시오. 인증된 서비스 담당자에 의하여만 수리되어야 합니다.
- 파손되거나 손상되는 경우, 작은 부품은 느슨해지거나 분해될 수 있습니다. 사용을 중지하거나 작은 부품을 폐기하여 질식 위험을 피하십시오.

## **⚠ 주의** 전염성 질환

전염성 질환(결막염 등)의 전파를 막기 위하여, 전염성 증상, 감염 또는 질병이 있는 사람, 특히 눈, 피부나 두피에 전염성 증상, 감염 또는 질병이 있는 사람과 헤드셋 및 Touch를 같이 사용하지 마십시오. 사용할 때마다 헤드셋 및 Touch를 피부 저자극성 및 무알콜성 향 박테리아 수건, 그리고 마른 초극세사 천으로 닦아야 합니다.



## **▲ 주의 피부 자극**

Touch는 사용 시 피부(손)과 팔목(손목 스트립을 사용하는 경우)와 계속적으로 접촉됩니다. 부어오름, 가려움, 피부 자극 또는 기타 피부 반응이 있는 경우 Touch의 사용을 중단하십시오. 증상이 계속되면 의사와 상담하십시오.

## **규제관련 정보**

본 제품은 다음을 포함하는 전세계 관련 규정에 따라 테스트되며 해당 규정을 준수합니다: 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 1999/5/EC; EN55022; EN55024; RoHS Directive 2011/65/EU (RoHS 2); REACH Annex CVII/CVII, SCCP POP's Reg850/2004, WEEE, CA Proposition 65.

Oculus는 이에 본 제품이 Directive 1999/5/EC의 필수 요건 및 기타 관련 규정을 준수함을 선언합니다. 준수내역 전체는 [www.oculus.com/compliance](http://www.oculus.com/compliance) 를 참고하십시오.



## 제한품질보증


**본 보증의 제공자.** 본 제한품질보증 (“본 보증”)은 Oculus VR, LLC (“Oculus” 또는 “당사”)가 제공합니다.

**본 보증의 대상자.** Oculus는 Oculus 또는 공식 소매점에서 본 보증의 대상이 되는 신제품을 구매한 소비자(“귀하”)인 귀하에게 본 보증을 제공합니다. 본 보증은 다음 구매자 또는 사용자에게 양도되거나 이전될 수 없으며, Oculus 또는 공식 소매점 이외 공급처로부터 구매, 사용한 제품은 본 보증의 대상이 아닙니다.

**본 보증의 제공내역.** 본 보증은 귀하에게 특정한 법적 권리를 부여하며, 귀하는 주별, 국가별로 다른 권리도 보유할 수 있습니다. 본 보증은 (EC Directive 44/99/EC를 도입한 국가의 법률을 포함하되 이에 한정되지 아니하고) 소비자 제품의 판매와 관련하여 귀하의 관할 국가의 법률상 귀하가 보유한 권리에 영향을 미치지 않습니다.


**본 보증의 대상 제품.** 본 보증은 본 보증이 동봉되어 있는 Oculus 신제품(“본 제품”)의 결함 및 오작동을 대상으로 합니다. 당사는 본 제품을 일반적이고 원래 목적대로 사용하는 경우 보증 기간 동안 당사의 기술사양 또는 동봉된 제품문서에 따라 실질적으로 기능함(“보증된 기능”)을 보증합니다. 보증된 기능을 위하여 본 제품에 Oculus 소프트웨어 또는 서비스가 필요한 경우, 당사는 그






범위에 한하여 보증기간동안 소프트웨어 또는 서비스를 제작하고 유지할 것입니다. 당사는 당사가 보증된 기능을 보유(또는 초과)하는 한, 당사의 단독 재량으로 이러한 소프트웨어 및 서비스를 업데이트, 수정 또는 제한할 수 있습니다.

**제품등록은 본 보증을.** 제공받기 위한 전제조건이 아닙니다. 일부 Oculus 제품의 완전한 기능을 구현하기 위하여는 온라인 Oculus 계정에 주기적으로 연결하여야 합니다.



**본 보증의 기간.** 본 제한품질보증의 기간은 본 제품의 구매 또는 인도일 중 나중에 도래하는 날로부터 1년 (“보증기간”)입니다. 다만 본 제품을 EU 내에서 구매하는 경우, 보증기간은 2년입니다.



**본 제품에 문제가 있는 경우 Oculus의 조치.** 본 제품에 결함 또는 오작동이 있는 경우, 당사는 본 제품이 실질적으로 보증 기능에 따라 작동하도록 본 제품을 수리 또는 교환하거나 또는 소프트웨어 또는 서비스를 업데이트할 것입니다. 당사의 단독 재량으로 해결 방법을 결정합니다. 제품을 교환하는 것으로 결정할 경우, 신제품 또는 재제조된 제품으로 교체됩니다. 당사의 단독 재량으로 본 보증에 기재된 어떠한 수단도 결함 또는 오작동을 수정하기에 적합하지 않다고 판단하는 경우,





당사는 귀하가 본 제품 구매 시 지급한 금액을 귀하에게 환불할 수 있습니다.

**서비스 수령 방법.** 우선, 문제를 당사에게 알려주시기 바랍니다. 본 제품에 문제가 있는 경우, [www.oculus.com/support](http://www.oculus.com/support) 를 방문하여 도움이 될 서비스 및 연락처 정보를 확인하시고 보증서비스를 받기 위한 신청양식을 제출하시기 바랍니다.

귀하가 서비스를 받기 위하여 본 제품을 발송하여야 하는 경우, 당사는 주소가 기재된 운송장을 제공할 것이며, 귀하는 동 운송장을 사용하여 구매 증빙서류와 함께 본 제품을 발송하셔야 합니다.

귀하는 본 제품의 운송 비용을 당사에 지급하셔야 하며, 본 제품을 발송함으로써 귀하는 동 제품의 소유권을 Oculus 에 양도하는 데 동의합니다. 당사는 제품을 수령한 후 본 보증의 대상이 되는 결함 또는 오작동이 있는지 여부를 결정합니다. 본 보증의 대상이 되는 결함 또는 오작동이 있다고 판단하는 경우, 보증된 기능을 제공하기 위하여 본 제품을 수리 또는 교체하고, 수리된 본 제품 또는 교체된 본 제품을 귀하의 비용 부담으로 귀하에게 발송합니다. 당사는 귀하에게 원래의 제품을 반환하지 않을 수 있습니다. 당사로서는 당사가 프로그램 또는 데이터상 어떠한 위험 또는 손실 없이 본 제품을 수리할 수 있다는 점에 관하여 보증할 수 없으며, 교환된 본 제품은 원래의





본 제품에 저장된 귀하의 데이터를 포함하지 않습니다. 수리되거나 교환된 본 제품에 관하여는 원래 보증기간의 나머지 기간 또는 교체되거나 수리된 본 제품의 수령 후 90일 중 보다 긴 기간 동안 본 보증이 제공됩니다.

유효한 구매 증빙서류 없이 본 제품을 당사에 발송한 경우, 당사는 귀하의 비용 부담으로 본 제품을 귀하에게 반환할 것이며, 비용은 선납하여야 합니다. 귀하가 위 비용을 선급하지 않는 경우, 당사는 본 제품을 30일 간 보유하되, 귀하가 같은 기간 내에 본 제품을 찾아가지 않을 경우 폐기합니다.

**본 보증의 배제.** 본 보증은 제한적으로 제공되며, 다음 사항에는 적용되지 않습니다: (i) 통상적인 마모; (ii) 오용, 사고 (예를 들면, 우연한 물리적 충격, 유체, 음식 또는 기타 오염물질 등에 대한 노출), 과실, 남용, 변경, 부적절하거나 승인되지 않는 수리 또는 개조, 정보의 부당변경, 또는 적절하지 않은 장비, 기기, 소프트웨어, 서비스 또는 기타 승인되지 않은 제3자 품목과의 사용 등으로 인하여 발생한 손상; (iii) 본 제품의 문서에 따르지 않은 사용; (iv) 상업적 사용; (v) 거래, 영업 또는 직업 상의 사용; (vi) 중고 제품 또는 재판매 제품; (vii) Oculus 또는 Oculus의 공식 소매점 이외 공급처(승인되지 않은 온라인 경매 포함)에서 구매된 본 제품; (viii) Oculus 제품이 아닌 제품; (ix) 본 제품이 사용되는 곳에서 시행되는 법령에 위반한 본 제품 사용; 또는 (x) 본 제품의 보증된 기능 범위를 벗어난 소프트웨어







또는 서비스에 관한 기능 또는 성능 변수.

본 보증에는 제품에 오류가 없으며, 가동시간 또는 계속적 이용가능성, 소프트웨어 또는 온라인 계정의 데이터 보안 기능이 있다는 것 또는 소프트웨어, 펌웨어 또는 온라인 사이트가 중단되지 않거나 오류없이 작동할 것이라는 특정한 보증은 포함되지 않습니다. 라벨이 제거, 손상 또는 변경되거나 본 제품이 변경된 경우(구성요소 또는 외부 커버의 무단 제거 포함) 본 제한 보증은 효력이 없습니다. 본 보증은 데이터 손실·망실에 적용되지 않습니다; 귀하의 데이터를 유지하고자 하는 경우, 귀하의 데이터를 정기적으로 전자적으로 또는 물리적으로 백업하는 것은 귀하의 책임입니다. 데이터 복구, 삭제 및 설치와 관련된 손해배상 또는 비용은 본 보증의 대상이 아닙니다.

Oculus는 본 보증을 통하여 본 제품 또는 연결 소프트웨어 또는 온라인 서비스에 관한 암묵적이거나 법에서 명시한 보증, 조건 또는 진술 이상으로 보증을 확대하지 않습니다.

본 제한보증에 따르면, Oculus는 일실이익, 수익 손실, 데이터 손실·망실, 제품 또는 관련 장비 이용기회의 손실, 교체 제품 또는 대체 장비 비용, 제품의 교체 또는 수리 기간 동안의 사용 손실을 포함하되 이에 한정되지 아니한 모든 종류의 특별손해, 간접손해, 부수적 손해, 징벌적 손해배상 또는 결과적 손해배상에 대하여 책임을 부담하지





않습니다. 또한, Oculus는 어떠한 경우에도 청구 형식과 상관 없이 본 보증 진술로부터 또는 이와 관련하여 발생하는 모든 청구와 관련하여, 어떠한 종류의 특별손해, 간접손해, 부수적 손해, 징벌적 손해 또는 결과적 손해배상에 대하여도 귀하에게 책임을 부담하지 않으며, 이는 귀하의 청구가 계약, 불법행위 (과실 포함), 엄격한 제조물 책임 또는 기타 모든 청구원인 또는 법 이론 또는 형평법상 이론에 근거하였는지 여부를 불문하고 Oculus가 이러한 손해의 가능성에 대하여 고지받은 경우에도 동일합니다.

청구 형식과 상관없이 본 보증 진술로부터 또는 이와 관련하여 발생한 모든 청구에 대한 Oculus의 책임은 귀하가 본 제품 구매시 지급한 가격을 초과하지 않으며, 이는 귀하의 청구가 계약, 불법행위 (태만 포함), 엄격한 제조물 책임 또는 기타 모든 청구원인 또는 법 이론 또는 형평법상 이론에 근거하였는지 여부를 불문합니다.

일부 주 또는 국가는 부수적 손해 또는 결과적 손해배상의 배제 또는 제한을 허용하지 아니하며, 이에 따라 본 보증 상 배제 또는 제한은 귀하에게 적용되지 않을 수 있습니다.

**준거법.** 본 보증은 미국 캘리포니아주 법률에 의하여 규율됩니다.

**문의.** 문의사항이 있으시거나 서비스 절차를 시작하시려면 <https://www.oculus.com/support> 를 이용하시기 바랍니다.



## FCC 정보

본 기기는 FCC 규약 제15절을 준수합니다. 작동에는 다음 두 조건이 적용됩니다. (1) 본 기기는 유해한 간섭을 초래하지 않을 것이다. (2) 본 기기는 의도하지 않은 작동을 초래할 수 있는 간섭 등 모든 수신된 간섭을 받아들여야 한다.

주: 본 기기는 FCC 규정 제15절에 따라 테스트되었으며, 클래스 B 디지털 기기의 제한을 준수하는 것으로 판정되었습니다. 이러한 제한은 가정용으로 사용되는 경우에 유해한 간섭으로부터 합리적으로 보호하기 위하여 설계된 것입니다. 본 기기는 무선주파수에너지를 생성, 사용하고 방출할 수 있으며, 사용 안내에 따라 설치, 사용되지 않는 경우, 무선 통신에 유해한 간섭을 초래할 수 있습니다. 그러나 특정하게 설치된 경우에는 간섭이 발생하지 않는다고 보장하지는 않습니다. 본 기기의 전원을 껐다 켜므로써 판단한 결과, 무선 또는 텔레비전 수신에 유해한 간섭을 초래하는 경우 다음의 조치를 취함으로써 간섭을 시정할 것을 권장합니다.

- 수신 안테나 방향을 바꾸거나 재배치한다.
- 기기와 수신기를 더 분리한다.
- 수신기가 연결된 회로와 다른 회로의 콘센트로 기기를 연결한다.
- 딜러 또는 경험이 있는 라디오/TV 기술자에게 도움을 요청한다.

주의사항: 책임자의 명시적인 승인 없이 변경 또는 개조한 경우, 사용자는 해당 기기를 작동시킬 수 있는 권한을 빼앗길 수 있습니다.



## INDUSTRY CANADA (IC) 규제관련 정보

본 기기는 Industry Canada licence-exempt RSS standard(s)을 준수합니다. 작동하기 위하여는 다음 두 조건이 적용됩니다: (1) 본 기기는 유해한 간섭을 초래하지 않을 것이다. (2) 본 기기는 의도하지 않은 기기 작동을 초래할 간섭 등 간섭을 받아들여야 한다.

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)

## 사용 기한



쓰레기통에 X표시가 된 그림은 해당 제품이 생활폐기물과 함께 폐기되어서는 아니되며, 재활용을 위하여 적절한 집하시설로 전달되어야 함을 의미합니다. 올바른 폐기 및 재활용은 천연



자원, 인간의 건강, 환경을 보호하는 데 도움을 줄



것입니다. 본 제품의 폐기 및 재활용에 관한 추가 정보는 귀하가 소재한 지방자치단체, 폐기물 처리 업체에 연락하거나

[www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) 을 참조하십시오.





쓰레기통에 X표시가 된 그림은 본 제품에 포함된 배터리 또는 본 제품을 작동하기 위하여 사용하는 배터리는 폐기물에 포함되어서는 안 된다는 의미입니다. 배터리는 인간의 건강 및 환경에 해를 초래할 수 있는 유해 물질을 포함하고 있습니다. 배터리를 재활용하여 환경을 건강하게 보전하도록 도움을 주시길 바랍니다. 배터리의 폐기 및 재활용에 관한 추가 정보는 귀귀하가 소재한 지방자치단체, 폐기물 처리 업체에 연락하거나 [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) 을 참조하십시오.

배터리 및 전기 또는 전자 폐기물의 수거 장소에 관한 추가 정보는 현지 또는 지역 폐기물 관리사무소, 귀하의 생활폐기물 폐기 서비스 또는 귀하의 구입처로 문의하십시오.

**개발국: 미국**

**디자인: Oculus VR, LLC**

**1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA**

**Oculus VR Ireland Limited**

**4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour, Dublin  
2, Irlanda**

**중국에서 생산**






## Descripción del Producto

Oculus Touch es un dispositivo especialmente diseñado para que sus manos se transporten al entorno virtual cuando utilice Oculus Rift. Incorpore sus manos a la realidad virtual con Oculus Touch. La sensación de presencia de las manos que proporciona este par de controladores de seguimiento hará que sienta como si sus manos virtuales fuesen en realidad las suyas.

Con Oculus Touch, el sistema de rastreo “en constelación” le permite manipular objetos en el entorno virtual con extraordinaria precisión y facilidad e intuición de uso.

Para una descripción detallada del producto, requisitos y garantía, visite [www.oculus.com](http://www.oculus.com)

## ¿Qué incluye la Caja?

<p>Oculus Touch (Modelo #: TO-L (izquierdo) y TO-R (derecho))</p> 	<p>Sensor Oculus (Modelo #: 3P-A)</p> 	<p>Conector para los Controladores de Guitarra Rock Band™ VR</p> 
---	---	--

NOTA: Visite [www.oculus.com/setup](http://www.oculus.com/setup) para ver las instrucciones de instalación, buenas prácticas y solución de problemas.

## Cuidado y mantenimiento del Producto

Utilice únicamente paños de limpieza no abrasivos y antibacteria; pase el paño con suavidad.

- Asegúrese que la tapa de la bandeja de las baterías está en buenas condiciones de funcionamiento y cierra correctamente.
- Como en cualquier aparato electrónico, evite la exposición al agua o fluidos.
- Guarde los componentes en su estuche cuando no los utilice para reducir daños accidentales o exposición medioambiental.
- Temperatura de funcionamiento: 0-40°C / 32-104°F, humedad mínima 5%, humedad máxima 95% HR (sin condensación).
- Sin funcionamiento (cuando está guardado): -30-65°C / -22-149°F, 85% HR.

## Especificaciones eléctricas del Producto

Componente	Potencia	Frecuencia	Potencia máxima de salida
Touch	5VDC	2.404-2.478 GHz	2.94mW (EIRP)
Batería	1.5VDC (2 – AA Alcalina, 1 para cada dispositivo)	No aplica	No aplica

## Salud y Seguridad

\*Estas advertencias de salud y seguridad son actualizadas periódicamente para precisarlas y completarlas. Consulte [www.oculus.com/warnings](http://www.oculus.com/warnings) para obtener la última versión.

### ADVERTENCIA

**ADVERTENCIAS DE SALUD Y SEGURIDAD: PARA REDUCIR EL RIESGO DE LESIÓN, MOLESTIA O DAÑO MATERIAL, ASEGÚRESE POR FAVOR QUE TODOS LOS USUARIOS LEAN LAS ADVERTENCIAS INDICADAS A CONTINUACIÓN ANTES DE USAR TOUCH.**

**ESTAS ADVERTENCIAS DEBEN LEERSE JUNTO CON LAS ADVERTENCIAS DE SALUD Y SEGURIDAD PARA SU OCULUS RIFT, QUE PUEDE ENCONTRARSE EN LA GUÍA DE SALUD, SEGURIDAD Y GARANTÍA DE OCULUS RIFT O EN [WWW.OCULUS.COM/WARNINGS](http://WWW.OCULUS.COM/WARNINGS).**

### ADVERTENCIA **Precauciones generales**

Para reducir el riesgo de lesión o molestia debe siempre seguir las instrucciones y tomar estas precauciones mientras utilice el casco con Touch:



- **Utilícese únicamente en un entorno seguro:** El casco produce una experiencia de inmersión en realidad virtual que distrae e impide completamente la visión de lo que le rodea, y al utilizarlo conjuntamente con Touch, puede producir golpes, impactos o choques en objetos externos situados en las inmediaciones de sus brazos, manos o cuerpo.

- ▶ **Sea siempre consciente de lo que existe a su alrededor antes de comenzar a usar y durante el uso del casco con Touch. Actúe con precaución para evitar daños.**





SI



NO

- ▶ Utilice las correas de muñeca con Touch para fijar el controlador a su muñeca durante su uso.
- ▶ Pueden producirse graves lesiones al golpear o correr hacia paredes, muebles u otros objetos, por lo que antes de utilizar el caso y Touch debe despejar una zona para darle un uso seguro.
- ▶ Con Touch, los brazos pueden extenderse totalmente a los lados y por encima de la cabeza, por lo que debe asegurarse que dichas zonas están despejadas.
- ▶ Recuerde que los objetos que ve en el entorno virtual no existen en el entorno real, por lo que no se suba o siente en ellos ni los utilice como apoyo.

- 
- 
- 
- ▶ Tenga especial cuidado de asegurarse que no está cerca de otras personas, objetos, escaleras, balcones, puertas abiertas, ventanas, muebles, llamas expuestas, ventiladores de techo o elementos de iluminación u otros artículos con los que pueda chocar o tirar mientras use -o inmediatamente después de usar- el casco y Touch.
  - ▶ Elimine cualquier peligro de tropiezo en la zona antes de usar el casco.
  - ▶ Recuerde que durante el uso de Touch, puede no ser consciente de la entrada directa de personas y mascotas en su zona, lo que puede provocar un riesgo de impacto.
  - **Sistema Guardian** El casco con Touch dispone de un sistema de límites Guardian, diseñado para ayudarle a situarse en su zona de juego. Si lo habilita y define su zona de juego, le ayudará a ser consciente de los límites de su espacio.
    - ▶ Antes de definir su zona de juego, asegúrese que la ha medido y despejado de potenciales peligros tal y como se ha descrito en esta guía. El espacio que define con Guardian debe ser una zona que se encuentre despejada y alejada de potenciales peligros.
    - ▶ Guardian sólo le ayudará si lo habilita y define adecuadamente su zona de juego. Cada vez y antes de que utilice el caso, confirme que Guardian está activado y que la zona de juego está adecuadamente definida.

- 
- ▶ El sistema Guardian es sólo una guía, y no siempre puede mostrarle los límites exactos de su zona de juego. Usted sigue siendo responsable de usar Oculus Rift en un entorno seguro tal y como se ha descrito en esta Guía.
  - ▶ El sistema Guardian únicamente le avisará de los límites de su zona de juego. No puede evitar que usted se mueva de su zona de juego. Por ejemplo, no puede evitar que toque o corra hacia una pared o se caiga por una ventana o puerta o por unas escaleras.
  - ▶ Guardian no identifica todo en su zona de juego, y no le avisará de artículos o muebles, como lámparas u otras personas o mascotas en su zona de juego. Guardian no identificará peligros que se encuentren por encima de su cabeza.
  - ▶ Guardian necesitará recalibrarse si el sensor se mueve, incluso accidentalmente. Esto permite asegurar que la zona de juego correcta está definida. Siga las notificaciones que aparezcan en pantalla para volver a definir los límites de su zona de juego.
  - ▶ Al moverse a rápida velocidad puede provocar que no reaccione a tiempo para permanecer en su zona de juego, incluso si Guardian le avisa, por lo que asegúrese que se mueve lo suficientemente despacio para reaccionar a cualquier alerta de Guardian.
- 

## **⚠ ADVERTENCIA** Molestias

- No conduzca, opere con maquinaria o se involucre en otras actividades visuales o físicas que puedan derivar en consecuencias graves (p.e. actividades en las que, experimentando cualquier síntoma, podrían provocar accidentes, lesiones personales o daños) u otras actividades que requieran un perfecto equilibrio o coordinación entre manos y ojos (tales como practicar deportes o montar en bicicleta, etc.) hasta que esté completamente recuperado de cualquier síntoma que aparezca tras el uso de Touch.
- No utilice Touch y/o el casco hasta que haya desaparecido completamente y durante varias horas cualquier molestia.
- Acuda a un médico si tienes molestias o síntomas graves y/o persistentes.

## **⚠ ADVERTENCIA** Lesión por esfuerzo repetitivo:

El uso del dispositivo puede provocar dolores en músculos, articulaciones o piel. Si una parte de su cuerpo se cansa o le duele mientras utiliza Touch, o si siente síntomas tales como hormigueo, adormecimiento, calentamiento o rigidez, deténgase y descanse durante varias horas antes de usarlo de nuevo. Si continúa teniendo los síntomas anteriores u

otras molestias durante su uso, interrumpa su utilización y acuda a un médico.


**⚠ ADVERTENCIA Interferencia con dispositivos médicos**

Touch contiene imanes y componentes que emiten ondas de radio que podrían afectar al funcionamiento de aparatos electrónicos cercanos, incluyendo marcapasos, audífonos o desfibriladores. Si tiene un marcapasos u otro dispositivo médico implantado, no use Touch sin consultar previamente a su médico o al fabricante de su dispositivo médico. Mantenga una distancia de seguridad entre Touch y sus dispositivos médicos, e interrumpa su uso si observa una interferencia persistente con su dispositivo médico.

**⚠ ADVERTENCIA Batería**

Los controladores Touch necesitan baterías Alcalinas AA (una para cada dispositivo).

- NO INGIERA LAS BATERÍAS. QUEMADURAS QUÍMICAS Y RIESGO DE ASFIXIA.
- Si se traga las baterías, pueden provocar quemaduras internas graves y una posible perforación del esófago en tan sólo 2 horas, pudiendo provocar la muerte. Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.
- Si piensa que ha podido tragarse baterías o haberlas



colocado dentro de alguna parte de su cuerpo, busque atención médica y pida a su médico que contacte con el número de teléfono de gestión de baterías en el (202) 625-3333.

- Si el compartimento de la batería no cierra de manera segura, detenga el uso del producto y manténgalo alejado de los niños.
  - Riesgo de incendio. Las baterías pueden explotar o gotear si se instalan al revés, se desmontan, se sobrecargan, se perforan, se aplastan, se mezclan con baterías usadas u otro tipo de baterías o si se exponen directamente al fuego o a altas temperaturas.
  - Guárdelas en su envoltorio original hasta que se usen. Deshágase adecuadamente y cuanto antes de las baterías usadas.
  - No permita que materiales conductivos entren en contacto con los polos de la batería de los controladores. Mantenga las baterías secas y evite la entrada de agua.
  - No desmote, perfore o intente alterar baterías.
  - Advertencia requerida por el Estado de California: material de perclorato - puede requerir manejo especial, visite [www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate](http://www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate).
  - Visite [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle) para una adecuada sustitución y deshecho de baterías.
- 
- 



**⚠ ADVERTENCIA Descarga eléctrica**

Para reducir el riesgo de descarga eléctrica:

- No altere ni abra ninguno de los componentes facilitados.
- No use el producto si algún cable está dañado o algún alambre está expuesto.

**⚠ ADVERTENCIA CA Prop 65**

Este producto puede contener sustancias químicas que, conforme al Estado de California, pueden provocar cáncer y anomalías congénitas u otros daños reproductivos.



**⚠ PRECAUCION Dispositivo dañado o roto**



- No use su dispositivo si alguna parte está rota o dañada.
- No intente reparar por sí mismo ninguna parte de su dispositivo. Las reparaciones sólo deben realizarse por un servicio autorizado.
- En caso de rotura o daño, pequeñas piezas pueden desprenderse o desmontarse. Interrumpa su uso o deshágase de cualquier pieza pequeña para evitar riesgo de asfixia.





### **⚠ PRECAUCION Enfermedades contagiosas**

Para evitar transmitir enfermedades contagiosas (como conjuntivitis), no comparta el casco o Touch con personas que tengan enfermedades contagiosas o infecciones, especialmente en los ojos, piel o cuero cabelludo. El casco y Touch deben limpiarse entre uso y uso con toallitas antibacteria sin alcohol que no dañen la piel y con un trapo de microfibra seco.

### **⚠ PRECAUCION Irritación de piel**

El uso de Touch supone un contacto continuo con la piel (manos) y con las muñecas (por la correa de muñeca). Interrumpa el uso de Touch si observa inflamación, picor, irritación de piel u otra reacción cutánea. Si los síntomas persisten, contacte con un médico.









## Información Reglamentaria

Este producto ha sido testado y cumple con los reglamentos aplicables a nivel mundial, incluyendo IEC 60950-1:2005 (2ª 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; complementado por EN 62471:2006; FCC Part 15; ETSI EN 300 328 V1.9.1 (2015-02); ETSI EN301 489-17V2.2.1 (2012-09); Directiva 1999/5/CE sobre equipos radioeléctricos y equipos terminales de telecomunicación; EN55022; EN55024; Directiva 2011/65/UE sobre restricciones a la utilización de determinadas sustancias peligrosas en aparatos eléctricos y electrónicos; Anexos REACH CVII/CVII, SCCP POP's Reg 850/2004, WEEE, CA Proposición 65.



Por la presente Oculus declara que este producto cumple con los requisitos esenciales y otras disposiciones relevantes de la Directiva 1999/5/CE. Para acceder a la declaración de conformidad completa visite [www.oculus.com/compliance](http://www.oculus.com/compliance).






## Garantía Limitada para el Consumidor

**¿De quién es esta Garantía?** Esta garantía limitada para el consumidor (la “Garantía”) ha sido emitida por Oculus VR, LLC (“Oculus”, “nosotros” o “nuestro”).

**¿Para quién es esta Garantía?** Oculus ha emitido esta Garantía para usted, como consumidor que ha adquirido a Oculus, o a un vendedor autorizado, un producto nuevo cubierto por garantía (“usted”). Esta Garantía no puede ser cedida o transferida a ningún comprador o usuario posterior y no está disponible para productos que se adquieran ya usados o de una fuente distinta de Oculus o de un vendedor autorizado.



**¿Qué hace esta Garantía?** Esta Garantía le reconoce unos determinados derechos legales, con independencia de otros derechos que usted pueda tener y que varían de estado a estado y de país a país. Esta Garantía no afecta a ninguno de los derechos que usted tiene reconocidos bajo las leyes de su jurisdicción en relación a la de venta de bienes de consumo (incluyendo, sin limitaciones, las leyes nacionales que implementen la Directiva Europea 1999/44/CE).


**¿Qué cubre esta Garantía?** Esta Garantía cubre defectos y mal funcionamiento en el/los nuevo/s producto/s Oculus a los que incorpora esta Garantía (el “Producto”). Nosotros garantizamos que el Producto, dándosele un uso normal y destinado a su fin, mostrará un funcionamiento sustancialmente acorde con






nuestras especificaciones técnicas o con la documentación incorporada del producto (la “Funcionalidad Garantizada”) durante el Periodo de Garantía. Si el Producto necesita un software o asistencia de Oculus para obtener la Funcionalidad Garantizada, el software y la asistencia estarán disponibles durante el Periodo de Garantía. Podremos actualizar, modificar o limitar tales software y asistencia a nuestra absoluta discreción siempre que mantengamos (o superemos) la Funcionalidad Garantizada.

El registro del Producto no es necesario como condición para obtener cobertura bajo esta Garantía, si bien algunos productos de Oculus requieren conexión periódica a una cuenta Oculus online para asegurar su plena funcionalidad.



**¿Cuánto tiempo dura la cobertura?** Esta Garantía limitada cubre durante un (1) año desde la fecha de adquisición o del envío del Producto, aquella que sea posterior (el “Periodo de Garantía”). Sin embargo, si adquirió el Producto dentro de la Unión Europea, el Periodo de Garantía será de dos (2) años.



**¿Qué hará Oculus si hay un problema con el producto?** Si su Producto es defectuoso o presenta un mal funcionamiento, nosotros le repararemos o reemplazaremos dicho Producto o actualizaremos el software o asistencia para que el Producto tenga un comportamiento sustancialmente acorde con la Funcionalidad Garantizada. El criterio adoptado para resolver estos asuntos será elegido únicamente por nosotros. Si






nosotros decidimos que un producto debe ser reemplazado, el reemplazo podrá ser por un Producto nuevo o refabricado. Si decidimos, a nuestra absoluta discreción, que ninguno de los medios referidos son razonablemente adecuados para el defecto o mal funcionamiento, entonces podremos reembolsarle el precio que pagó por la compra del Producto.

**¿Cómo puedo obtener la asistencia?** En primer lugar, informándonos del problema. Si tiene un problema con su Producto, visítenos en [www.oculus.com/support](http://www.oculus.com/support) para obtener un asistencia útil e información de contacto y para presentar un formulario de reclamación y obtener un servicio de garantía. Si es necesario el envío de su Producto para recibir asistencia, le facilitaremos una etiqueta de envío con franqueo pagado y tendrá que enviar el Producto con el comprobante de compra utilizando dicha etiqueta de envío.




Podremos solicitarle que pague los costes de transporte del Producto y, al enviar el Producto, usted consiente transferir a Oculus la posesión del Producto. Una vez recibido el producto, valoraremos si existe un defecto o un mal funcionamiento que esté cubierto por esta Garantía. Si encontramos un defecto o mal funcionamiento cubierto por esta Garantía, procederemos a reparar o reemplazar el Producto para dotarle de la Funcionalidad Garantizada y le enviaremos el Producto reparado o reemplazado, si es el caso, asumiendo nosotros el coste. Es posible que no le devolvamos el Producto original.







No podemos garantizarle que seamos capaces de reparar el Producto sin riesgo o sin pérdida de los programas o datos; cualquier reemplazo de Producto no contendrá los datos guardados en el Producto original. Cualquier reparación o reemplazo de Producto continuará estando cubierto por esta Garantía durante el Periodo de Garantía restante de Producto original o durante noventa (90) siguientes a la recepción del Producto reemplazado o reparado, aquel que sea el mayor periodo.




Si nos envía el Producto sin comprobante válido de compra, procederemos a devolverle el Producto asumiendo usted los gastos, sujeto a previo pago, o, si tales costes no son previamente pagados, guardaremos el Producto durante treinta (30) días para que lo retire antes de que procedamos a desecharlo.




**¿Qué no cubre esta Garantía?** Esta Garantía se limita y no aplica a: (i) desgaste por uso, (ii) daño causado por uso indebido, accidente (p.e. golpe accidental, exposición a líquidos, comida u otros contaminantes, etc.), negligencia, abuso, alteración, reparación o modificación inadecuada o desautorizada, manipulación o utilización con equipos, aparatos, software, servicios inadecuados u otro(s) artículo(s) de terceros no autorizados; (iii) uso no acorde con la documentación del Producto; (iv) uso comercial; (v) uso en relación con un comercio, negocio o profesión; (vi)







productos usados o revendidos; (vii) Productos adquiridos de otras fuentes diferentes a Oculus o vendedores autorizados por Oculus (incluyendo subastas online no autorizadas), (viii) Productos que no sean Oculus; (ix) uso del Producto infringiendo cualquier ley, regulación o norma vigente en el lugar en el que el Producto sea usado; o (x) características o parámetros de comportamiento que pertenezcan a cualquier software o asistencia más allá de la Funcionalidad Garantizada del Producto.



Esta Garantía no incluye una garantía específica de que el producto no presentará errores ni una garantía específica sobre el tiempo de funcionamiento o continua disponibilidad, características de seguridad de datos de software o cuentas online, o sobre el funcionamiento ininterrumpido o sin errores de cualquier software, firmware o sitio online. Esta garantía limitada es nula si el Producto es devuelto con etiquetas retiradas, dañadas o manipuladas o con cualquier alteración (incluyendo la retirada no autorizada de cualquier componente o cubierta exterior).





Esta Garantía no cubre pérdida de datos; usted es responsable de realizar con regularidad copia de sus datos, electrónica o físicamente, si desea conservar los mismos. Cualquier daño o coste relacionado con la recuperación, eliminación o instalación de datos no son recuperables bajo esta Garantía. En esta Garantía, Oculus no amplía ninguna garantía, condición





o manifestación implícitas o legales en relación con el Producto o cualquier software o asistencia online relacionada.

BAJO ESTA GARANTÍA LIMITADA, OCULUS NO ASUME NINGUNA RESPONSABILIDAD POR CUALQUIER DAÑO ESPECÍFICO, INDIRECTO, FORTUITO, POR DAÑOS Y PERJUICIOS INDEMNIZABLES O POR DAÑO EMERGENTE, DE CUALQUIER TIPO, INCLUYENDO (PERO NO EXCLUSIVAMENTE) LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS O INGRESOS, PÉRDIDA DE DATOS, PÉRDIDA DE USO DEL PRODUCTO O CUALQUIER EQUIPO ASOCIADO, COSTE DE CUALQUIER REEMPLAZO DE ARTÍCULO O SUSTITUCIÓN DE EQUIPO, O PÉRDIDA DE USO DURANTE EL PERIODO EN EL QUE EL PRODUCTO ESTÁ SIENDO REEMPLAZADO O REPARADO. ADEMÁS, EN NINGÚN CASO OCULUS SERÁ RESPONSABLE ANTE USTED POR CUALQUIER DAÑO ESPECÍFICO, INDIRECTO, FORTUITO, POR DAÑOS Y PERJUICIOS INDEMNIZABLES O POR DAÑO EMERGENTE, DE CUALQUIER TIPO, INCLUSO SI OCULUS HA SIDO INFORMADO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS, A TRAVÉS DE CUALQUIER RECLAMACIÓN SURGIDA O RELACIONADA CON ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA, CON INDEPENDENCIA DE LA FORMA DE ACTUACIÓN, YA SEA EN VIRTUD DE CONTRATO, RESPONSABILIDAD EXTRA CONTRACTUAL (INCLUYENDO NEGLIGENCIA), RESPONSABILIDAD OBJETIVA POR PRODUCTO DEFECTUOSO O CUALQUIER OTRA CAUSA O



TEORÍA JURÍDICA EQUIVALENTE.

EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DE OCULUS POR CUALQUIER RECLAMACIÓN QUE SURJA O ESTÉ RELACIONADA CON ESTE CERTIFICADO DE GARANTÍA EXCEDERÁ DEL PRECIO PAGADO POR LA ADQUISICIÓN DEL PRODUCTO, CON INDEPENDENCIA DE LA FORMA DE ACTUACIÓN, YA SEA EN VIRTUD DE CONTRATO, RESPONSABILIDAD EXTRACONTRACTUAL (INCLUYENDO NEGLIGENCIA), RESPONSABILIDAD OBJETIVA POR PRODUCTO DEFECTUOSO O CUALQUIER OTRA CAUSA DE PEDIR O TEORÍA JURÍDICA O DE EQUIDAD.

Algunos estados y países no permiten la exclusión o limitación de daños fortuitos o daño emergente, por lo que las limitaciones o exclusiones de estas Garantía no serán de aplicación.


**¿Qué Leyes rigen esta Garantía?** Esta Garantía se registrará por las leyes del Estado California (USA).

**¿Alguna pregunta?** Si tiene alguna pregunta o quiere comenzar el proceso de asistencia, visite Oculus en <https://www.oculus.com/support>.

### **INFORMACIÓN DE LA FCC**


Este dispositivo cumple con el apartado 15 de las normas de la FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes: (1) este dispositivo no puede causar






interferencias perjudiciales y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquellas que puedan provocar un funcionamiento no deseado.

Nota: Este equipo ha sido testado y se ha comprobado que cumple con las limitaciones para dispositivos digitales de clase B, de acuerdo con el apartado 15 de las normas de la FCC. Estos límites han sido diseñados para proporcionar una protección razonable contra las interferencias dañinas en un entorno residencial. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe garantía de que no se produzcan interferencias en algún entorno particular. Si este equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, lo que puede ocurrir al apagar y encender el equipo, el usuario ha de intentar corregir la interferencia aplicando una o varias de las siguientes medidas:

- Reoriente o recolocque la antena receptora.
  - Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
  - Conecte el equipo a una toma de corriente de un circuito distinto al cual está conectado el receptor.
  - Póngase en contacto con el distribuidor o con un técnico experto de radio o televisión para obtener ayuda.
- 



Nota: Los cambios o modificaciones que no hayan sido expresamente aprobadas por la parte responsable del cumplimiento de las normas podrá determinar la pérdida del derecho del usuario a utilizar el equipo.

### **INFORMACIÓN REGLAMENTARIA DE LA INDUSTRIA DE CANADÁ (IC)**

Este dispositivo cumple con el estándar RSS de la Industria de Canadá. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes: (1) este dispositivo no puede causar interferencias perjudiciales y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquellas que puedan provocar un funcionamiento no deseado.



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)




## Fin de vida útil



*El símbolo de cubo de basura con ruedas tachado significa que el producto no debe ser desechado como un residuo doméstico y debe ser llevado a unas instalaciones adecuadas para permitir su reciclaje. Un tratamiento correcto de eliminación y reciclaje ayuda a proteger las fuentes naturales, salud y el medioambiente. Para más información sobre el reciclaje de este producto, póngase en contacto con su oficina municipal local, servicio de recogida de residuos o visite [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle).*

*El símbolo de cubo de basura con ruedas tachado significa que las baterías que se acompañan con el producto, o que utiliza para que el producto funcione, no deben tirarse a la basura. Las baterías contienen sustancias perjudiciales que pueden causar daño a la salud y al medioambiente. Ayude a preservar la salud de nuestro medioambiente reciclando baterías. Para más información sobre el reciclaje de este producto, póngase en contacto con su oficina municipal local, servicio de recogida de residuos o visite [www.oculus.com/recycle](http://www.oculus.com/recycle).*



Para información adicional sobre dónde puede dejar sus baterías y residuos eléctricos y electrónicos, póngase en contacto con su oficina local o regional de gestión de residuos, su servicio de recogida de residuos o su punto de venta.

**Desarrollado en Estados Unidos**  
**Diseñado por Oculus VR, LLC**  
**1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA**



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



**Fabricado en China**









[www.oculus.com](http://www.oculus.com)

OPN: 310-00266-01

