

INFORMATIONEN ZU SICHERHEIT,
WARTUNG, VORSCHRIFTEN &
GARANTIEVEREINBARUNG

INFORMAZIONI SU SICUREZZA,
MANUTENZIONE, NORMATIVE,
GARANZIA E CONTRATTO

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ,
L'ENTRETIEN, LA RÉGLEMENTATION,
LA GARANTIE ET L'ACCORD

INFORMACIÓN SOBRE SEGURIDAD,
MANTENIMIENTO, NORMATIVAS,
GARANTÍAS Y ACUERDOS

安全、メンテナンス、規制、
保証および規約に関する情報



**Safety, Maintenance,
Regulatory, and Warranty &
Agreement Information**

VALVE INDEX™ VIRTUAL REALITY KIT

SAFETY, MAINTENANCE, REGULATORY, AND WARRANTY & AGREEMENT INFORMATION

I. PRODUCT DESCRIPTION

The Valve Index Virtual Reality Kit (“VR Kit” or “Hardware”), when used with your own virtual reality (“VR”) ready personal computer, contains the hardware you need to experience virtual reality. Your VR Kit contains two Base Stations, two Controllers, a Headset and associated components. A complete list of components is found later in this manual. This manual applies to all the components in the VR Kit as well as each component (Headset, Controllers, Base Stations) when purchased individually. The words “Headset,” “Controller,” and “Base Station” are used throughout to highlight information that applies to these specific components. If a specific component is not mentioned, the information applies to the Hardware generally.

Steam. In order to play video games or other experiences on Valve’s online gaming platform, Steam, you are required to create a Steam account; there is no charge to join Steam. Steam is limited to individuals who are 13 years or older.

Additional information. Within this manual see “Safety Notes” for information regarding safe use and use limitations, “VR Kit Components” for a list of the components, “Regulatory Information” for governmental requirements, and “Summary of Limited Warranty & Agreement” for a summary of your warranty coverage from Valve. You will find additional instructions in the Setup Guide included in your VR Kit. Online, refer

to steamvr.steampowered.com for set up, usage and troubleshooting information. Read this entire document and Setup Guide and review the online information before using the Hardware.

II. SAFETY NOTES

Follow these instructions for the safe set up, use, and care of the Hardware to reduce the risk of injury or death. Additionally, read the user documentation provided by third-party component manufacturers or game and software developers relating to their products. If you allow anyone else to use the Hardware, make sure they know all the safety information relevant to its use. Keep this document for future reference.

LIMITATIONS ON USE OF THE HARDWARE

Valve designed the Hardware to introduce you, your family, and friends to virtual reality, but there are limitations on its use:

Children. The Hardware is intended for adults and teens, not for children under 13. Children may not be able to use the Hardware safely and comfortably. The size and weight of the Headset and Controllers may not be comfortable for children. Children may also be unable to follow the rules for safe use outlined in this document. Be sure teens use the Hardware safely and make sure they immediately stop use if they experience any physical (such as dizziness or nausea) or psychological (such as extreme fright) issues.

Fit of Headset and Controllers. The Headset and Controllers can be adjusted to fit a variety of sizes. The Headset has an adjustable head strap and rear adjustment knob, a slider to adjust inter-pupil distance (IPD) and an adjustable eye relief knob, and comes with a cradle adaptor to accommodate different head sizes. The Controller strap and its anchor point can be adjusted for different hand sizes. Use the accompanying Setup Guide or instructions online (steamvr.com) for instructions on proper fit. If you cannot adjust them to fit comfortably and securely, do not use them.

Medical Conditions. If you have a medical or psychological condition that could affect your safe use of the Hardware consult a healthcare professional prior to use. Consider your health status, balance, and physical capabilities in relation to how you will be using the system. For example, consider:

- whether you will be using the Hardware while seated, standing, or moving around,
- the type and intensity of physical movements you will be doing, and
- the kinds of media you'll view, such as intense or scary content.

Impairments such as Sickness, Fatigue, or Drugs. Do not use the Hardware if you are sick or fatigued or have been using alcohol or drugs. These conditions increase your risk of nausea, dizziness, discomfort and loss of balance. Drugs and alcohol may also impact your judgment and reactions to the virtual environment.

Contagious Conditions. Avoid sharing the

Headset and Controllers with anyone with a health condition that can be transmitted by contact. Clean contact surfaces regularly.

Medical Device Interference and Radio Frequency. The Headset and each Controller and Base Station contains radio-emitting technology that may interfere with the normal operation of nearby electronic devices. They use 2.4GHz ISM band radios with GFSK modulation and custom low-latency protocol. While they have been tested for non-interference with common devices, do not operate around critical electronic equipment (e.g. in hospitals).

Implanted Devices. Consult your health professional prior to using the Hardware if you have implanted electronic devices (e.g. pacemaker) to confirm that these devices will not be impacted. Do not use the Hardware if your medical device will be affected by the emitted radio waves.

PLAN A SAFE PLAY AREA

The Headset blocks your view and the audio can drown out sounds around you, so you'll need to create a safe play area to avoid injuring yourself or others. See the information at steamvr.com for additional instructions regarding set up of your play area.

- Clear the area of objects. For room scale VR, you'll need an open space at least 2m x 1.5m (6.5ft x 5ft). For standing or seated use, you need enough room that your outstretched arms, including Controllers, do not touch objects around you including anything above you such

- as the ceiling, fans or lights.
- Check the area for things that could make you trip or slip.
- Be sure there is nothing dangerous (for example, sharp objects, balconies, stairs or other places you could fall) next to the play area, in case you accidentally leave the area during use.
- Place Base Stations and their power cords outside the play area, far enough that a player will not strike them. The Base Stations are precision electronic devices and drops, bumps or other contact may negatively affect performance.
- Set up your Base Stations near electrical outlets and at opposite corners of your space, diagonally and as described in the Setup Guide.
- Use the included Base Station mounting kit to mount them on a wall, light stand, cargo pole or tripod, or to set them on a stable surface.
- Use only the Base Station power supply provided with the Base Station. The power supply has a unique adapter designed to fit in the Base Station. Other power supplies that are not designed to work with the Base Station may pose an electrical or fire hazard. If you need a replacement power supply, contact Valve.
- Avoid areas with bright light, which might degrade the performance of the Base Stations.
- Take precautions to keep pets and children away.

- Set up and understand the Chaperone boundaries (see below).

SET UP AND UNDERSTAND THE CHAPERONE™ FUNCTION.

Once you download SteamVR (at steamvr.steampowered.com), you will have access to instructions about the setup of your play area and “Chaperone.” Chaperone is technology that indicates the boundaries of your play area. On its default setting, Chaperone displays a grid pattern when you approach a boundary. Chaperone only indicates the boundaries you designate – it does not identify physical objects in the play area, such as a table or a pet, and does not show floor, ceilings, or overhead obstacles. If you move the Base Stations, even accidentally, you will need to set the boundaries again. Chaperone may not display a boundary soon enough if you are moving quickly (for example, running or lunging suddenly). It is not a substitute for planning a safe play area or using a spotter.

The default Chaperone setting provides the most visible boundaries, but when wearing the Headset, you can customize the Chaperone settings (accessed in VR by pressing the System button on your Controller) to accommodate different VR experiences. When you change VR experiences or hand off to another player, be sure that the settings are appropriate for the use. Familiarize new players with Chaperone and its settings.

PREPARE TO PLAY

Plan for falls. When setting up the play area and deciding whether, what, and how

to play, plan for falls. People who may be particularly susceptible to falling, or to injury from falls, may wish to only participate in seated VR experiences. New users may be more likely to fall, so a spotter may be particularly useful.

Depending on the VR experience, there are a variety of ways that players might react that could lead to falls. For example:

- Players may attempt to lean against or sit upon virtual objects (such as a virtual window sill or chair).
- Players may try to move quickly to react to things they see in VR.
- Players may become disoriented by VR experiences where the virtual floor doesn't match the real floor.
- With the Headset blocking your view and Controllers on your hands, it may be harder to recover your balance if you start to fall and you may be more likely to fall awkwardly.

Have a Spotter. It is helpful to have a responsible person in the room to monitor your game play. This person can help guide you if you approach the edge of the play area or become entangled in cords and can direct others from entering the play area. The spotter should be aware that the player may move unpredictably and keep a safe distance except when assisting the player. The spotter should verbally alert the player when approaching.

Route VR Cables. The Headset cable and Connection cable (collectively “Cables”) connect together and should run unobstructed from the Headset to your PC.

Do not loop the Cables around objects or route the Cables through walls. The Headset cable will separate from the Connection cable if pulled hard enough. This helps reduce the risk of falls from the Cables pulling on the Headset or being tangled on your body. It also helps prevent your PC from being pulled, however, it is still advisable to place your PC where it will not fall if pulled. Do not tape the Cables together or otherwise prevent them from separating. A spotter can help you avoid tripping or being tangled in Cables.

Use Lanyards and Tighten Controller

Adjustment Straps. Accompanying the Controllers are two wrist lanyards (“Lanyards”). The Lanyards and Controller adjustment strap help prevent accidentally dropping or throwing the Controllers, particularly during vigorous use. Attach the Lanyards to the Controller grips and tighten on your wrists. Tighten the adjustment straps to secure the Controllers on your hands. If the Controllers do not feel secure, tighten the straps. See the Setup Guide accompanying your VR Kit for Controller and adjustment instructions.

DISCOMFORT AND HEALTH EFFECTS

VR Discomfort. You may experience discomfort when using virtual reality, especially as you begin using it. This may include temporary feelings of nausea, motion sickness, dizziness, disorientation, headache, fatigue, eye strain, or dry eyes.

Adjusting to VR. Start slowly and learn how the system reacts as you move around, and

how you react to virtual reality. Keep your first few sessions brief and take breaks.

Certain situations can increase your risk of VR discomfort. For example:

- Being a new user - symptoms tend to decrease as your vision system adapts.
- Being prone to motion sickness in other situations, having a fear of heights or health conditions, such as inner ear disorders, or being prone to migraine headaches.
- Headset not oriented correctly on your head.
- Certain types of content, particularly games or movies that make you feel as if you are moving through space or looking down from a height, or interactions that involve tracking moving objects.
- Using virtual reality for extended periods without a break.

Take breaks periodically. The timing and length of breaks may depend on how you as an individual react to virtual reality and what you are doing within the system. *If you experience any discomfort, stop and rest until you feel better.* Sitting still in a well-lit environment can help speed recovery from disorientation. If you feel disoriented or otherwise impaired, avoid activities that rely on balance, coordination, or other potentially diminished capabilities until you recover. Note the type of content you were viewing and other aspects of the situation, so you can adjust or ease into the situation next time. If symptoms are severe or persist, consult a qualified health professional.

Musculoskeletal discomfort. As with many physical activities, repetitive or prolonged activities with the Hardware may cause occasional discomfort in your hands, arms, shoulders, neck, or other parts of your body. Take breaks periodically and stop and rest if you get tired, sore, or experience any discomfort such as pain, tingling, numbness, or stiffness. If you experience persistent or recurring discomfort, consult a qualified health professional.

Photosensitive Seizures. A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may be displayed on the Headset. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these photosensitive epileptic seizures. Children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures.

Symptoms may include involuntary muscle movements (such as eye or face twitching, or jerking of arms or legs), lightheadedness, altered vision, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop using and consult a health professional if you experience any of these symptoms. Parents should watch for and ask about the above symptoms. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by not using your Hardware when you are tired.

If you or any of your relatives have a history

of seizures or epilepsy, consult a health professional before using the Hardware.

Hearing Safety. The Headset includes integrated audio earpieces. Adjust the volume of the Headset so you can still hear what is going on around you. If the sound is too loud for you to hear people speaking nearby, it is likely loud enough to damage your hearing.

Skin Irritation. The Headset, Controllers, and Lanyards are made of materials commonly used in wearable consumer electronic devices. However, certain people may develop skin irritation due to allergies or sensitivities to materials in prolonged contact with their skin. To reduce the risk of skin irritation:

- Wipe your device dry with a cloth if it gets wet.
- Avoid using lotions or other products on skin that touches the Hardware.
- Do not wear over injured skin.
- Adjust the Headset strap and rear adjustment knob, Controller adjustment straps, and Lanyards only until snug – avoid tightening them uncomfortably.
- Remove the Headset and take off the Controllers during breaks to allow your skin to breathe.
- If your skin becomes red, itchy, swollen, or otherwise irritated, stop using the system. If symptoms are severe or persist, consult a health professional.

III. CARE, CLEANING, AND MAINTENANCE

Keep dry, clean appropriately. Keep all Hardware dry and away from liquids.

WARNING! Exposing the power supplies to liquid could create a shock hazard. If you need to clean the Base Stations, unplug them first. For all Hardware, use the included microfiber cloth or a cloth lightly moistened with water. Do not use cleaning chemicals; these may damage the product.

Maintain suitable environmental conditions.

- **Humidity.** If you operate the Hardware in an area with high humidity, moisture may collect in the Base Stations causing them to operate incorrectly. If that occurs, stop using the Base Stations until the moisture evaporates.
- **Extreme Temperatures.** Avoid using the Hardware in extreme temperatures - operating temperature range should remain between 10 °C and 35 °C (50 °F and 95 °F).
- **Sunlight.** **WARNING!** If focused through the Headset lenses, sunlight can pose a risk of fire. Do not expose the Headset to direct sunlight.

Batteries. Each Controller contains a non-replaceable lithium-ion battery. **WARNING!** To reduce the risk of risk of overheating, fire, and burns:

- Do not use or store the battery where it is exposed to extreme heat, such as under a window in direct sunlight on a hot day. Keep the battery within the following temperature ranges:

Condition	Celsius	Fahrenheit
When Charging the Battery	0°C ~ 45°C	50°F ~ 113°F
When Discharging the Battery	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
When Stored up to 30 days	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
When Stored up to 90 days	-10°C ~ 35°C	14°F ~ 95°F

- Avoid exposing the batteries to impacts.
- Have the batteries serviced or recycled by an authorized service provider only.
- If the battery leaks and electrolyte gets in your eyes, do not rub them. Instead, rinse them with clean running water and immediately seek medical attention. If left as is, electrolyte can cause eye injury.

Do not attempt to repair, open, or service any part of the Hardware. *WARNING!* This may pose electrical or other hazards. Do not use any component or cable if damaged. Contact Valve Support at <https://help.steampowered.com/> if there is a problem.

IV. VR KIT COMPONENTS

Base Stations

- Base Stations (2)
- Mounting kits
- Power cord (2)
- Power supplies (2)

- Regional electric plug adaptor(s)

Controllers

- Left and Right Controllers
- Wrist lanyards (2)
- USB Type C charging cables (2)

Headset

- Headset with removable face gasket
- A Headset cable (5 meters long) that connects the Headset to the Connection cable
- A Connection cable (1 meter long) that connects to your computer and power
- Power adaptor
- Regional electric plug adaptors(s)
- Cradle adaptor
- Microfiber cleaning cloth

REGULATORY INFORMATION

FEDERAL COMMUNICATION AND INDUSTRY CANADA (IC)

Valve Headset FCC ID: 2AES41007 / IC ID: 20207 -1007

Valve Left Controller FCC ID: 2AES41005 / IC ID: 20207 -1005

Valve Right Controller FCC ID: 2AES41006 / IC ID: 20207 -1006

Base Station FCC ID: 2AES41004 / IC ID: 20207 -1004

COMPLIANCE STATEMENT

This equipment is tested to comply with FCC (Federal Communication Commission) Standards. For home and office use. Not intended for use in machinery, medical, or industrial applications. This device is for use with NRTL- listed (UL, CSA, ETL etc.) and/or IEC/EN 60950 compliant (CE marked) IT equipment. No serviceable parts included.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. This device complies with Industry Canada license-exempt RSS standard(s). 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.

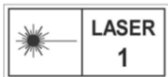
The equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy. If not installed and used in accordance with the instructions, it 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 and correct the interference by one or more of the following measures:

1. Reorient or relocate the receiving antenna and increase the distance between the equipment and the receiver.
2. Connect the equipment to outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
3. Consult an experienced radio/TV technician for help.

CAUTION: The FCC requires that you be notified that any changes or modifications to the Hardware not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: The Base Stations should be installed and operated with a minimum distance of 20 cm between the Base Stations and any person to comply with RF exposure guidelines.

BASE STATION 1004
LASER WARNING
CLASS 1 LASER PRODUCT



CAUTION - Use of controls or adjustments or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

The SteamVR™ Base Station 2.0 contains a Class 3B laser, which can produce hazardous levels of laser radiation. However, the design of this product incorporates optics, a protective housing and a scanning safe guard such that there is no access to levels of laser radiation above Class 1. Under no circumstances should this device be operated with the housing removed. Only trained factory personnel should open the protective housing.

Complies with FDA performance standards for laser products except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007. Evaluated to IEC 60825-1:2014. There are no serviceable parts.

EUROPEAN ECONOMIC AREA

The full declaration of conformity can be found at: <http://compliance.steampowered.com>.



This device bears the CE mark in accordance with Directive 2014/53/EU. Hereby, Valve Corporation declares that this Valve Index VR Kit is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 2014/53/EU and may be operated in all European Economic Area (EEA) countries.

Model 1004: Operating frequencies: 2402-2483.5MHz, max EIRP: 6.24 dBm.

Model 1005: Operating frequencies: 2400-2483.5MHz, max EIRP: 5.80 dBm

Model 1006: Operating frequencies: 2400-2483.5MHz, max EIRP: 7.42 dBm

Model 1007: Operating frequencies: 2402-2483.5MHz, max EIRP: 9.64 dBm

EU Representative

Valve GmbH, Roedingsmarkt 9, 20459 Hamburg

PROPER HANDLING OF WASTE ELECTRONIC EQUIPMENT



This symbol on the product(s) and/or accompanying documents means that used electrical and electronic products should not be mixed with general household waste. This symbol is only valid in the European Union. For proper treatment, recovery, and recycling, please take this product(s) to designated collection points where it will be accepted free of charge.

LEGAL NOTICES

Software License

The Valve Index™ VR Kit requires the use of the Steam Client software (<http://store.steampowered.com/about/>) and SteamVR (steamvr.steampowered.com). Use of the software is subject to the Steam Subscriber Agreement: http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/.

Export Control

The Steam Client software is subject to certain restrictions under U.S. Export Administration Regulations, and may not be exported or re-exported to U.S. embargoed destinations or to persons or entities prohibited by the U.S. Export Administration Regulations.

Internet Connection

An internet connection is required to access and use the Steam Client software. You are responsible for any Internet service fees. If you need more help, please go to: <http://support.steampowered.com>.

Copyrights and Trademarks.

© 2018 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Steam, the Steam logo, and SteamVR are trademarks of Valve Corporation, registered in the U.S. and other countries. Chaperone, Valve Index, and the Valve Index logo are trademarks of Valve Corporation.

SUMMARY OF LIMITED WARRANTY & AGREEMENT

(BINDING ARBITRATION AND CLASS ACTION WAIVER)

Notice. IF YOU ARE A CONSUMER WITH RESIDENCE IN AN EU MEMBER COUNTRY, THE PROVINCE OF QUEBEC (CANADA), AUSTRALIA OR NEW ZEALAND, THE LIMITED WARRANTY DOES NOT APPLY TO YOU; INSTEAD YOU ARE ENTITLED TO THE STATUTORY WARRANTIES PROVIDED BY YOUR HOME JURISDICTION.

Summary of Limited Warranty. Valve warrants your Valve Index™ Virtual Reality product to be free from defects in materials and workmanship under ordinary consumer use for one (1) year from the date of original purchase. The warranty excludes normal wear and tear and damage caused by improper cleaning, accident, or abuse. Other exclusions apply. IF YOUR LOCAL LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO ONE (1) YEAR. SOME STATES, PROVINCES, OR COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

If the product does not work properly due to a defect in materials or workmanship, Valve will, at Valve's option, repair it, replace it with a new or refurbished product or components, or

refund your purchase price. This is your only remedy. Read the Limited Warranty & Agreement at s.team/warranty. By buying, receiving or using the product you agree to it. To obtain warranty service visit http://s.team/hw_help.

Notice. IF YOU ARE A CONSUMER WITH RESIDENCE IN AN EU MEMBER COUNTRY OR THE PROVINCE OF QUEBEC (CANADA), THE BINDING ARBITRATION AGREEMENT AND CLASS ACTION WAIVER DOES NOT APPLY TO YOU.

Summary of Arbitration/Class Action Waiver. The Limited Warranty & Agreement contains a BINDING ARBITRATION AGREEMENT AND CLASS ACTION WAIVER. It applies if you live in the United States—or in another country unless your country's laws make it unenforceable. IT AFFECTS YOUR RIGHTS ABOUT HOW TO RESOLVE A DISPUTE ARISING OUT OF OR RELATING TO YOUR RELATIONSHIP WITH VALVE, THE LIMITED WARRANTY & AGREEMENT, THE PRODUCT, ITS PRICE, THE PURCHASE TRANSACTION, OR ANYTHING ELSE RELATING TO THE PRODUCT. Please read it at s.team/warranty.

Any dispute not resolved by informal negotiation or in small claims court will be resolved ONLY BY INDIVIDUAL BINDING ARBITRATION under the U.S. Federal Arbitration Act before a neutral arbitrator whose decision will be final. YOU AND VALVE ARE GIVING UP THE RIGHT TO SUE IN COURT, TO HAVE A TRIAL BEFORE A JUDGE OR JURY, AND TO BRING OR PARTICIPATE IN A CLASS OR REPRESENTATIVE ACTION, PRIVATE ATTORNEY GENERAL ACTION, WHISTLEBLOWER ACTION, OR CLASS, COLLECTIVE, OR REPRESENTATIVE ARBITRATION. No action or arbitration may be combined with any other without the consent of all parties. The American Arbitration Association will conduct the arbitration under its Consumer or Commercial Arbitration Rules at www.adr.org. Outside the U.S., Valve will select a neutral arbitration provider that uses these or similar rules. The Limited Warranty & Agreement contains the rest of the arbitration terms, and instructions and forms for notifying Valve of a dispute or commencing arbitration.

VALVE INDEX™ VIRTUAL REALITY-KIT

INFORMATIONEN ZU SICHERHEIT, WARTUNG, VORSCHRIFTEN & GARANTIEVEREINBARUNG

DE

I. PRODUKTBESCHREIBUNG

Bei Verwendung mit Ihrem eigenen VR (virtuelle Realität)-tauglichen PC umfasst das Valve Index Virtual Reality-Kit (nachfolgend als „VR-Kit“ oder „Hardware“ bezeichnet) die notwendige Hardware, um VR zu erleben. Ihr VR-Kit enthält zwei Basisstationen, zwei Controller, ein Headset und weitere dazugehörige Komponenten. Eine vollständige Liste der Komponenten ist weiter unten in diesem Handbuch zu finden. Dieses Handbuch gilt für alle Komponenten im VR-Kit sowie jede separat erworbene Komponente (Headset, Controller, Basisstationen). Die in diesem Handbuch verwendeten Begriffe „Headset“, „Controller“ und „Basisstation“ verweisen auf Informationen zu diesen speziellen Komponenten. Wenn keine bestimmte Komponente erwähnt wird, gelten die Informationen für die Hardware im Allgemeinen.

Steam: Sie benötigen einen Steam-Account, um Videospiele zu spielen oder andere Inhalte auf der Steam-Online-Spieleplattform von Valve zu erleben. Steam ist nicht gebührenpflichtig. Die Nutzung von Steam ist auf Personen beschränkt, die mindestens 13 Jahre alt sind.

Zusätzliche Informationen: Unter „Sicherheitshinweise“ finden Sie in diesem Handbuch Informationen zur sicheren Verwendung und zu Verwendungsbeschränkungen. Unter „VR-Kit-Komponenten“ finden Sie eine Liste der Komponenten, behördliche Anforderungen unter „Zulassungsinformationen“ und

unter „Zusammenfassung der Gewährleistungsbeschränkung und -vereinbarung“ eine Kurzübersicht Ihrer Gewährleistungsabdeckung von Valve. Weitere Anweisungen finden Sie in der Installationsanleitung Ihres VR-Kits. Informationen zur Einrichtung, Verwendung und Fehlerbehebung finden Sie online unter steamvr.steampower.com. Bevor Sie die Hardware verwenden, sollten Sie dieses Dokument, die Installationsanleitung und die Online-Informationen lesen.

II. SICHERHEITSHINWEISE

Befolgen Sie diese Anweisungen für eine sichere Einrichtung, Verwendung und Pflege der Hardware, um das Risiko von Verletzungen oder sogar Tod zu reduzieren. Außerdem sollten Sie die Benutzerdokumentationen lesen, die Komponenten-Dritthersteller oder Spiel- und Softwareentwickler zu ihren Produkten bereitstellen. Wenn Sie anderen Personen die Verwendung der Hardware gestatten, sollten Sie sicherstellen, dass diese alle sicherheitsrelevanten Informationen kennen. Bewahren Sie dieses Dokument zum späteren Nachlesen auf.

EINSCHRÄNKUNGEN BEI VERWENDUNG DER HARDWARE:

Valve hat die Hardware entwickelt, um Sie, Ihre Familie und Ihre Freunde mit virtueller Realität vertraut zu machen. Es gibt jedoch Einschränkungen in Bezug auf ihre Verwendung.

Kinder: Die Hardware ist für Erwachsene und Jugendliche, für Kinder unter 13 Jahren gedacht. Kinder können die Hardware unter Umständen nicht sicher und bequem verwenden. Die Größe und das Gewicht des Headsets und der Controller sind für Kinder weniger geeignet. Unter Umständen sind Kinder auch nicht in der Lage, die in diesem Dokument enthaltenen Vorschriften zur sicheren Verwendung zu befolgen. Vergewissern Sie sich, dass Jugendliche die Hardware sicher verwenden, und stellen Sie sicher, dass sie die Verwendung bei physischen Problemen (wie Schwindel oder Übelkeit) oder psychologischen Problemen (wie extremer Angst) sofort einstellen.

Anpassung von Headset und

Controllern: Das Headset und die Controller können für verschiedene Größen angepasst werden. Das Headset verfügt über einen verstellbaren Kopfbügel und ein hinteres Einstellrad, einen Schieberegler zur Einstellung des Pupillenabstands (IPD) und einen Einstellknopf für den Linsenabstand. Zum Lieferumfang gehört eine Kopfstütze für verschiedene Kopfgrößen. Die Controller-Handschlaufe kann mit der Anpassungsschlaufe auf verschiedene Handgrößen angepasst werden. In der beiliegenden Installationsanleitung oder auf dem Online-Portal (steamvr.steampowered.com) finden Sie Anweisungen zur korrekten Anpassung. Verwenden Sie das Headset und die Controller nicht, wenn Sie diese nicht bequem und sicher tragen können.

Medizinische Bedingungen: Wenn Sie eine physische oder psychische Erkrankung haben, die sich auf Ihre sichere Verwendung

der Hardware auswirken könnte, sollten Sie vorher ärztlichen Rat einholen. Berücksichtigen Sie Ihren Gesundheitszustand, Ihren Gleichgewichtssinn und Ihre physischen Fähigkeiten in Bezug auf Ihre Verwendung des Systems. Sie sollten beispielsweise Folgendes berücksichtigen:

- ob Sie die Hardware sitzend, stehend oder beim Gehen verwenden,
- die Art und Intensität Ihrer körperlichen Bewegungen beim Spielen und
- die Art der Medien, die Sie sich ansehen, z. B. intensive oder beängstigende Inhalte

Beeinträchtigungen wie Übelkeit, Müdigkeit oder Medikamente: Wenn Sie krank oder müde sind, Medikamente eingenommen oder Alkohol/Drogen konsumiert haben, sollten Sie von der Verwendung der Hardware absehen. Diese Bedingungen erhöhen das Risiko von Übelkeit, Schwindel, Beschwerden und Gleichgewichtsverlust. Drogen, Medikamente und Alkohol können sich auch auf Ihr Urteils- und Reaktionsvermögen in der virtuellen Umgebung auswirken.

Ansteckungsgefahr: Nach Möglichkeit sollten Sie das Headset und die Controller nicht mit Personen gemeinsam verwenden, die eine Krankheit haben, die durch Kontakt übertragen werden kann. Reinigen Sie regelmäßig die Kontaktflächen.

Interferenzen mit medizinischen Geräten und Funkfrequenzen: Headset, Controller und Basisstation enthalten jeweils eine Funkstrahlung emittierende Technologie, die den normalen Betrieb in der Nähe befindli-

cher elektronischer Geräte beeinträchtigen kann. Sie verwendet ISM im 2,4-GHz-Frequenzband mit GFSK-Modulation und benutzerdefiniertem Protokoll mit niedriger Latenz. Im Test wurden keine Interferenzen mit gängigen Geräten festgestellt. Dennoch sollten Sie die Hardware nicht im Bereich kritischer elektronischer Geräte (z. B. in Krankenhäusern) verwenden.

Implantierte Geräte: Wenn Sie elektronische Geräte (z. B. Herzschrittmacher) implantiert haben, Sollten Sie Ihren Arzt konsultieren, um sicherzustellen, dass diese nicht beeinträchtigt werden. Verwenden Sie die Hardware nicht, wenn Ihr medizinisches Gerät durch die emittierten Funkwellen beeinträchtigt wird.

PLANUNG EINES SICHEREN

SPIELBEREICHS:

Das Headset blockiert Ihre Sicht; Geräusche in Ihrer Umgebung können übertönt werden. Richten Sie einen sicheren Spielbereich ein, um sich selbst oder andere nicht zu verletzen. Weitere Informationen und Anweisungen hierzu finden Sie unter steamvr.steampowered.com.

- Entfernen Sie Objekte aus diesem Bereich. Für raumfüllende VR benötigen Sie einen Freiraum von mindestens 2 m x 1,5 m. Für die Verwendung im Stehen oder Sitzen benötigen Sie ausreichend Platz, damit Ihre ausgestreckten Arme, einschließlich Controllern, nicht mit Gegenständen in Ihrer Nähe oder über Ihnen, wie u. a. die Decke, Lampen usw., in Berührung kommen.
- Entfernen Sie Gegenstände, über die Sie stolpern oder auf denen Sie ausrutschen könnten.
- Stellen Sie sicher, dass sich keine gefährlichen Gegenstände (z. B. scharfkantige Gegenstände, Balkons, Treppen oder sonstige Orte, an denen Sie fallen könnten) neben dem Spielbereich befinden, falls Sie den Bereich beim Gebrauch versehentlich verlassen.
- Platzieren Sie die Basisstationen und ihre Netzkabel weit genug außerhalb des Spielbereichs, damit kein Spieler an diese stößt. Die Basisstationen sind empfindliche elektronische Geräte. Stürze, Stöße oder andere Einwirkungen können sich negativ auf deren Leistung auswirken.
- Richten Sie Ihre Basisstationen in der Nähe von Steckdosen und an gegenüberliegenden Ecken Ihres Spielbereichs und wie im Installationshandbuch beschrieben ein.
- Verwenden Sie den im Lieferumfang enthaltenen Montagesatz, um die Basisstation an einer Wand, einem Lampenständer, einer Haltestange oder einem Stativ zu befestigen oder auf einer stabilen Oberfläche aufzustellen.
- Verwenden Sie nur das mitgelieferte Netzteil der Basisstation. Dieses verfügt über einen speziellen Adapter, der an die Basisstation angepasst ist. Die Verwendung anderer Netzteile, die nicht speziell für die Basisstation entwickelt wurden, kann elektrische oder Brandgefahren zur Folge haben. Wenn Sie ein

Ersatznetzteil benötigen, wenden Sie sich an Valve.

- Vermeiden Sie Bereiche mit hellem Licht, welches die Leistung der Basisstationen beeinträchtigen kann.
- Treffen Sie Vorsichtsmaßnahmen, um Haustiere und Kinder aus dem Spielbereich fernzuhalten.
- Verwenden Sie die Chaperone-Funktion (s. u.), um die Grenzen des Spielbereichs einzurichten und zu verstehen.

EINRICHTEN UND VERSTEHEN DER CHAPERONE™-FUNKTION:

Nach dem Herunterladen von Steam-VR (unter steamvr.steampowered.com) haben Sie Zugriff auf Anweisungen zur Einrichtung Ihres Spielbereichs und der „Chaperone“-Funktion. Chaperone ist eine Technologie, die die Grenzen Ihres Spielbereichs angibt. In der Standardeinstellung zeigt Chaperone ein Gittermuster an, wenn Sie sich einer Grenze nähern. Chaperone zeigt nur die von Ihnen festgelegten Grenzen an. Es erkennt keine physischen Objekte im Spielbereich, wie einen Tisch oder ein Haustier, und zeigt nicht den Fußboden, die Decke oder Hindernisse über Ihnen an. Wenn Sie die Basisstationen versehentlich oder absichtlich verschieben, müssen Sie die Grenzen erneut einstellen. In Chaperone wird eine Grenze möglicherweise nicht schnell genug angezeigt, wenn Sie sich schnell bewegen (z. B. wenn Sie laufen oder plötzlich herumspringen). Die Einstellung ist kein Ersatz für die Planung eines sicheren Spielbereichs oder die Verwendung eines Spotters.

Die Chaperone-StandardEinstellung bietet die am besten sichtbaren Grenzen. Sie können beim Tragen des Headsets die Chaperone-Einstellungen anpassen (Zugriff in VR durch Drücken der Taste „System“ auf Ihrem Controller), um verschiedene VR-Erlebnisse zu ermöglichen. Wenn Sie das VR-Erlebnis ändern oder an einen anderen Spieler übergeben, sollten Sie sich vergewissern, dass die Einstellungen für den Einsatz geeignet sind. Machen Sie neue Spieler mit Chaperone und seinen Einstellungen vertraut.

SPIELVORBEREITUNG:

Berücksichtigung von Stürzen: Wenn Sie den Spielbereich einrichten und entscheiden, ob, was und wie Sie spielen möchten, sollten Sie mit Stürzen rechnen. Personen, die möglicherweise leicht fallen oder sturzsensibel sind, sollten das VR-Erlebnis im Sitzen genießen. Da neue, unerfahrene Benutzer u. U. eher fallen, kann ein Spotter nützlich sein.

Je nach VR-Erfahrung gibt es verschiedene Spielerreaktionen, die zu Stürzen führen könnten. Zum Beispiel:

- Spieler versuchen gegebenenfalls sich an virtuelle Objekte (z. B. eine virtuelle Fensterbank oder einen virtuellen Stuhl) anzulehnen oder sich darauf zu setzen.
- Spieler könnten versuchen, sich schnell zu bewegen, um auf Dinge zu reagieren, die sie in VR sehen.
- Spieler könnten durch das VR-Erlebnis die Orientierung verlieren, wenn der virtuelle Fußboden nicht mit dem realen

Boden übereinstimmt.

- Mit dem Headset auf dem Kopf, das Ihnen die Sicht versperrt, und den Controllern in der Hand ist es u. U. schwieriger, das Gleichgewicht wiederzufinden, wenn Sie zu stürzen drohen. Sie könnten dabei ungeschickt fallen.

Hinzuziehen eines Spotters: Es ist hilfreich, eine verantwortliche Person im Raum zu haben, die Sie beim Spielen beobachtet. Diese Person kann Ihnen helfen, wenn Sie sich dem Rand des Spielbereichs nähern oder sich in den Kabeln verfangen sowie andere vom Betreten des Spielbereichs abhalten. Der Spotter sollte sich darüber im Klaren sein, dass sich der Spieler u. U. nicht vorhersehbar bewegt und einen Sicherheitsabstand einhalten, es sei denn, er kommt dem Spieler zu Hilfe. Der Spotter sollte den Spieler laut und vernehmlich warnen, wenn er sich ihm nähert.

Verlegen der VR-Kabel: Das Headset-Kabel und das Anschlusskabel (zusammen als „Kabel“ bezeichnet) sind miteinander verbunden und sollten hindernisfrei vom Headset an den PC verlegt werden. Legen Sie die Kabel nicht in Schlaufen um Gegenstände und verlegen Sie die Kabel nicht durch Wände. Das Headset-Kabel wird vom Anschlusskabel getrennt, wenn fest genug daran gezogen wird. Dies verringert das Sturzrisiko durch Kabel, die am Headset ziehen oder in die sich Ihr Körper verfängt. Außerdem wird dadurch vermieden, dass am PC gezogen wird. Dennoch ist es ratsam, den PC so zu platzieren, dass er nicht herunterfallen kann, wenn an ihm gezogen wird. Sie dürfen die Kabel nicht mit Klebeband zusammenbinden oder

anderweitig verhindern, dass sie voneinander getrennt werden. Ein Spotter kann Ihnen dabei helfen, dass Sie nicht über die Kabel stolpern oder sich darin verfangen.

Verwenden von Handschlaufen und Festziehen der Controller-Anpassungsschlaufen: Lieferumfang der Controller gehören zwei Handschlaufen. Die Handschlaufen und die Controller-Anpassungsschleife sollen verhindern, dass die Controller, vor allem bei energischem Gebrauch, versehentlich fallen gelassen oder geworfen werden. Befestigen Sie die Handschlaufen an den Controller-Griffen, und ziehen Sie sie an den Handgelenken fest. Ziehen Sie die Anpassungsschlaufen fest, um die Controller an den Händen zu befestigen. Wenn sich die Controller locker anfühlen, sollten Sie diese festziehen. In der Installationsanleitung, die dem VR-Kit beiliegt, finden Sie Anweisungen zum Tragen der Controller.

UNWOHLSEIN UND GESUNDHEITLICHE AUSWIRKUNGEN:

Unwohlsein durch VR-Spiel: Beim VR-Erlebnis kann vor allem bei Anfängern Unwohlsein auftreten. Dazu gehören u. a. vorübergehende Übelkeit, Symptome der Reisekrankheit, Schwindel, Desorientierung, Kopfschmerzen, Erschöpfung, Augenüberbelastung oder trockene Augen.

Langsames Gewöhnen an VR: Fangen Sie langsam an. Lernen Sie die Reaktionen des Systems kennen, wenn Sie sich bewegen und wie Sie auf VR reagieren. Spielen Sie zuerst nur kurz, und machen Sie Pausen.

Bestimmte Situationen, die das Risiko von VR-Beschwerden oder -Unwohlsein erhöhen können Zum Beispiel:

- Unerfahrenheit als neuer Benutzer bzw. Einsteiger – die Symptome nehmen ab, sobald sich Ihre Augen daran gewöhnen
- Anfälligkeit für Reisekrankheit in anderen Situationen, Höhenangst, gesundheitliche Beschwerden wie Innenohrerkrankungen oder Migräneanfälligkeit
- Falsche Ausrichtung des Headsets auf dem Kopf
- Bestimmte Arten von Inhalten, insbesondere Spiele oder Filme, die Ihnen das Gefühl geben, dass Sie sich durch den Weltraum bewegen oder aus großer Höhe nach unten blicken, oder Interaktionen, bei denen bewegliche Objekte verfolgt werden
- Lange VR-Erlebnisse ohne Pause

Regelmäßige Pausen: Ihre persönliche Reaktion auf die virtuelle Realität und was Sie im System tun bestimmen Zeitpunkt und Dauer von Pausen. *Unterbrechen Sie das Erlebnis, wenn Ihnen unwohl ist und ruhen Sie sich aus, bis sie sich wieder besser fühlen.* Sitzen in einer gut beleuchteten Umgebung kann dazu beitragen, dass Sie sich schneller von Ihrer Desorientierung erholen. Wenn Sie sich desorientiert oder anderweitig beeinträchtigt fühlen, sollten Sie Aktivitäten vermeiden, bei denen es auf Gleichgewichts- oder Koordinationssinn oder andere möglicherweise eingeschränkte Fähigkeiten ankommt, bis Sie sich wieder erholt haben. Merken Sie sich die Art der Inhalte, die Sie sich angesehen

haben, und andere Aspekte der Situation, damit Sie sich beim nächsten Mal besser auf die Situation einstellen können. Bei schweren oder anhaltenden Symptomen sollten Sie einen Arzt konsultieren.

Muskel-Skelett-Beschwerden: Wie bei vielen anderen körperlichen Aktivitäten können wiederkehrende oder längere Aktivitäten mit der Hardware zu gelegentlichen Beschwerden in den Händen, Armen, Schultern, im Hals/Nacken oder in anderen Körperteilen führen. Legen Sie regelmäßige Pausen ein und ruhen sich aus, wenn Sie müde werden oder Beschwerden wie Schmerzen, Kribbeln, Taubheit oder Steifheit auftreten. Bei anhaltenden oder wiederkehrenden Beschwerden sollten Sie einen Arzt konsultieren.

Photosensitive Epilepsie (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit): Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Menschen kann die Betrachtung bestimmter Bilder, wie u. a. blinkender Lichter oder Muster, auf dem Headset zu einem photosensitiven Anfall führen. Selbst Personen, in deren bisheriger Krankheitsgeschichte keine epileptischen oder sonstigen Anfälle bekannt sind, leiden möglicherweise unter einer nicht diagnostizierten Erkrankung, die diese photosensitiven epileptischen Anfälle verursachen kann. Bei Kindern und Teenagern können diese Anfälle häufiger auftreten als bei Erwachsenen. Zu den Symptomen gehören ungewollte Muskelbewegungen (z. B. Zucken der Augen oder im Gesicht oder Zucken von Armen oder Beinen), Benommenheit, Sehstörungen, Desorientierung, Verwirrtheit oder kurzzeitiger Bewusstseinsverlust. Anfälle können auch Bewusstseinsverlust oder Krämpfe verursa-

chen, die zu Verletzungen durch Stürze oder Aufschlagen auf umliegende Gegenstände führen können.

Bei Auftreten derartiger Symptome sollten Sie das Spielen sofort einstellen und einen Arzt aufsuchen. Eltern sollten die o. g. Symptome beobachten und ihre Kinder danach fragen. Sie können das Risiko von photosensitiven epileptischen Anfällen verringern, indem Sie die Hardware nicht verwenden, wenn Sie müde sind.

Wenn bei Ihnen oder einem Ihrer Angehörigen schon epileptische oder sonstige Anfälle aufgetreten sind, sollten Sie einen Arzt konsultieren, bevor Sie die Hardware verwenden.

Gehörschutz: Das Headset verfügt über integrierte Ohrhörer. Stellen Sie die Lautstärke des Headsets so ein, dass Sie weiterhin hören können, was um Sie herum vorgeht. Wenn die Lautstärke so eingestellt ist, dass Sie Personen in Ihrer Nähe nicht hören können, besteht die Gefahr, dass Sie einen Hörschaden erleiden.

Hautreizungen: Das Headset, die Controller und die Handschlaufen bestehen aus Materialien, die bei tragbaren Unterhaltungselektronikgeräten üblich sind. Bei längerem Hautkontakt können bei bestimmten Menschen jedoch aufgrund von Allergien oder Empfindlichkeiten Hautreizungen auftreten.

So verringern Sie das Risiko von Hautreizungen:

- Wischen Sie das Gerät mit einem Tuch trocken, wenn es nass wird.
- Verwenden Sie keine Lotionen oder sonstigen Produkte auf der Haut, die mit der Hardware in Berührung kommen.

- Tragen Sie die Hardware nicht über Hautverletzungen.
- Passen Sie den Headset-Kopfbügel und das hintere Einstellrad sowie die Controller-Anpassungsschlaufen und Handschlaufen fest genug, aber bequem an.
- Nehmen Sie das Headset und die Controller während der Pausen ab, damit Ihre Haut atmen kann.
- Verwenden Sie das System nicht weiter, wenn Ihre Haut rot wird, juckt, anschwillt oder anderweitig gereizt wird. Bei schweren oder anhaltenden Symptomen sollten Sie einen Arzt konsultieren.

III. PFLEGE, REINIGUNG UND WARTUNG

Aufbewahrung an einem trockenen, sauberen Ort: Halten Sie die gesamte Hardware trocken und fern von Flüssigkeiten. **WARNUNG!** Werden die Netzteile Flüssigkeiten ausgesetzt, kann dies zu einem Stromschlag führen. Wenn Sie die Basisstationen reinigen müssen, trennen Sie diese zuerst vom Stromnetz. Verwenden Sie zum Reinigen der gesamten Hardware das mitgelieferte Mikrofasertuch oder ein mit Wasser leicht angefeuchtetes Tuch. Verwenden Sie keine chemischen Reinigungsmittel, da diese das Produkt beschädigen können.

Geeignete Umgebungsbedingungen:

- **Luftfeuchtigkeit:** Wenn Sie die Hardware in einem Bereich mit hoher Luftfeuchtigkeit verwenden, kann sich Feuchtigkeit in den Basisstationen ansammeln, wodurch die Geräte nicht mehr einwandfrei funktionieren. Wenn das geschieht, verwenden Sie die Basisstationen nicht mehr, bis die Feuchtigkeit verdunstet ist.

- **Extreme Temperaturen.** Verwenden Sie die Hardware nicht bei extremen Temperaturen. Die Temperatur bei Betrieb sollte zwischen 10 °C und 35 °C liegen.
- **Sonnenlicht: WARNUNG!** Bei Bündelung durch die Headset-Objektive kann Sonnenlicht ein Brandrisiko darstellen. Setzen Sie das Headset nicht direktem Sonnenlicht aus.

Batterien: In jedem Controller befindet sich ein nicht austauschbarer Lithium-Ionen-Akku. **WARNUNG!** So verringern Sie das Risiko von Überhitzung, Feuer und Verbrennungen:

- Verwenden oder lagern Sie den Akku nicht an einem Ort, an dem er extremen Temperaturen ausgesetzt ist, wie unter einem Fenster in direktem Sonnenlicht an einem heißen Tag. Bewahren Sie den Akku in folgendem Temperaturbereich auf:

Situation	Celsius	Fahrenheit
Beim Aufladen des Akkus	0°C ~ 45°C	50°F ~ 113°F
Beim Entladen der Batterie	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Bei Lagerung von bis zu 30 Tagen	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Bei Lagerung von bis zu 90 Tagen	-10°C ~ 35°C	14°F ~ 95°F

- Setzen Sie die Akkus keiner Stoßbelastung aus.
- Lassen Sie die Akkus nur von einem autorisierten Dienstleister warten oder recyceln.

- Wenn der Akku undicht ist und der Elektrolyt in Ihre Augen gelangt, sollten Sie die Augen nicht reiben. Spülen Sie diese stattdessen unter sauberem, fließendem Wasser aus, und suchen Sie sofort einen Arzt auf. Andernfalls kann der Elektrolyt zu Augenverletzungen führen.

Versuchen Sie nicht, Teile der Hardware zu reparieren, zu öffnen oder zu warten.

WARNUNG! Dabei bestehen elektrische und andere Gefahren. Verwenden Sie keine beschädigten Bauteile oder Kabel. Wenden Sie sich bei Problemen unter <https://help.steampowered.com/> an den Kundendienst von Valve.

IV. KOMPONENTEN IM VR-KIT

Basisstationen

- Basisstationen (2)
- Montagesätze
- Netzkabel (2)
- Netzteile (2)
- Regionale(n) elektrische(n) Steckeradapter

Controller

- Linker und rechter Controller
- Handschlaufen (2)
- USB-Ladekabel Typ C (2)

Headset

- Headset mit abnehmbarem Gesichtspolster
- Ein (5 m langes) Headset-Kabel zur Verbindung des Headsets mit dem Anschlusskabel
- Ein (1 m langes) Anschlusskabel für den

Anschluss des Computers an die Stromversorgung

- Netzadapter
- Regionale(r) elektrische(r) Steckeradapter
- Kopfstütze
- Mikrofaser-Reinigungstuch

ZULASSUNGSIONFORMATIONEN

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION (FCC) AND INDUSTRY CANADA (IC)

FCC-ID des Valve Headsets: 2AES41007 / IC-ID: 20207-1007

FCC-ID des linken Valve-Controllers: 2AES41005 / IC-ID: 20207-1005

FCC-ID des rechten Valve-Controllers: 2AES41006 / IC-ID: 20207-1006

FCC-ID der Basisstation: 2AES41004 / IC-ID: 20207-1004

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Diese Ausrüstung wurde getestet und erfüllt die Standards der FCC (Federal Communication Commission). Für den privaten und gewerblichen Einsatz. Nicht für den Einsatz in Maschinen, medizinischen oder industriellen Anwendungen bestimmt. Dieses Gerät ist für die Verwendung mit IT-Ausstattung bestimmt, die durch ein national anerkanntes Labor (NRTL - Nationally Recognized Testing Laboratory) gelistet und/oder IEC/EN 60950-konform (CE-Kennzeichnung) ist. Keine zu wartenden Teile enthalten.

Dieses Gerät entspricht den FCC-Vorschriften gemäß Abschnitt 15. Dieses Gerät erfüllt den/die lizenzfreien RSS-Standard(s) von Industry Canada. Der Betrieb unterliegt den beiden folgenden Bedingungen:

(1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen, und (2) dieses Gerät muss alle empfangenen Störungen aufnehmen können, einschließlich solcher Störungen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

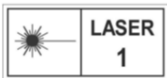
Das Gerät wurde getestet und erfüllt die Grenzwerte für digitale Geräte der Klasse B gemäß Abschnitt 15 der FCC-Vorschriften. Diese Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz gegen schädliche Störungen bei der Installation in Wohngebieten sicherstellen. Dieses Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann diese ausstrahlen. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und betrieben wird, kann es schädliche Störungen im Funkverkehr verursachen. Es gibt keine Garantie, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Gerät schädliche Störungen beim Radio- oder Fernsehempfang verursacht, was sich durch Ein- und Ausschalten des Geräts überprüfen lässt, sollte der Benutzer versuchen, die Störungen durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

1. Richten Sie die Empfangsantenne neu aus, oder ändern Sie ihren Standort, und vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Gerät und dem Receiver.
2. Schließen Sie das Gerät über einen anderen Stromkreis an, also an eine andere Steckdose, als die, an die der Receiver angeschlossen ist.
3. Ziehen Sie einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker zu Rate

ACHTUNG: Die FCC-Vorschriften erfordern, dass Sie darüber informiert werden, dass der Benutzer bei Änderungen oder Modifikationen an der Hardware, die nicht ausdrücklich vom Hersteller genehmigt wurden, die Berechtigung zum Betrieb des Geräts verlieren kann.

HINWEIS: Bei Installation und Betrieb der Basisstationen sollte zur Einhaltung der Richtlinien für Hochfrequenzbelastungen ein Mindestabstand von 20 cm zwischen den Basisstationen und Personen eingehalten werden.

BASISSTATION 1004
LASERWARNUNG
LASERPRODUKT DER KLASSE 1



ACHTUNG: Die Verwendung von Bedienelementen oder Einstellungen bzw. der Einsatz von Verfahren, die nicht hierin festgelegt sind, kann zu einer gefährlichen Strahlenbelastung führen. Die SteamVR™-Basisstation 2.0 enthält einen Laser der Klasse 3B, der gefährliche Laserstrahlung erzeugen kann. Die Konstruktion dieses Produkts enthält jedoch optische Elemente, ein Schutzgehäuse und eine Scansicherung, sodass eine Laserstrahlung oberhalb der Klasse 1 nicht zugänglich ist. Unter keinen Umständen darf dieses Gerät bei abgebautem Gehäuse betrieben werden. Das Schutzgehäuse sollte nur durch ausgebildetes Werkspersonal geöffnet werden. Entspricht den FDA-Leistungsstandards für Laserprodukte mit Ausnahme von Abweichungen gemäß Laser Notice No. 50 vom 24. Juni 2007. Bewertet nach IEC 60825-1:2014. Keine zu wartenden Teile enthalten.

EUROPÄISCHER WIRTSCHAFTSRAUM

Die vollständige Konformitätsdokumentation ist unter <http://compliance.steampowered.com> zu finden.

CE Dieses Gerät trägt das CE-Zeichen gemäß der Richtlinie 2014/53/EU. Hiermit erklärt die Valve Corporation, dass dieses Valve Index VR-Kit die grundlegenden Anforderungen und sonstige relevante Bestimmungen der Richtlinie 2014/53/EU einhält und in allen Ländern des Europäischen Wirtschaftsraums (EWR) betrieben werden darf.

Modell 1004: Betriebsfrequenzen: 2402-2483,5 MHz, max. EIRP: 6,24 dBm

Modell 1005: Betriebsfrequenzen: 2400-2483,5 MHz, max. EIRP: 5,80 dBm

Modell 1006: Betriebsfrequenzen: 2400-2483,5 MHz, max. EIRP: 7,42 dBm

Modell 1007: Betriebsfrequenzen: 2402-2483,5 MHz, max. EIRP: 9,64 dBm

EU-Vertretung

Valve GmbH, Roedingsmarkt 9, 20459 Hamburg

DER RICHTIGE UMGANG MIT ELEKTRONIK-ALTGERÄTEN



Dieses Symbol auf dem/den Produkt(en) und/oder der Begleitdokumentation bedeutet, dass elektrische und elektronische Produkte am Ende ihrer Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden dürfen. Dieses Symbol ist nur in der Europäischen Union gültig. Für eine ordnungsgemäße Verwertung und zum Recycling entsorgen Sie das (die) Produkt(e) bitte bei ausgewiesenen Sammelstellen, wo es/sie kostenfrei akzeptiert wird/werden.

RECHTLICHE HINWEISE

Softwarelizenz

Das Valve Index™ VR-Kit erfordert die Verwendung der Client-Software von Steam (<http://store.steampowered.com/about/>) und SteamVR (steamvr.steampowered.com). Die Nutzung der Software unterliegt der Steam-Abonnementvereinbarung: http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/.

Ausfuhrkontrolle

Die Client-Software von Steam unterliegt bestimmten Beschränkungen gemäß den US-amerikanischen Ausfuhrvorschriften und darf nicht an natürliche oder juristische Personen exportiert oder reexportiert werden, die nach den US-amerikanischen Ausfuhrvorschriften auf der Embargoliste stehen.

Internetverbindung

Für den Zugriff auf die Steam Client-Software und deren Verwendung ist eine Internetverbindung erforderlich. Sämtliche Internetgebühren sind von Ihnen zu tragen. Weitere Hilfe finden Sie unter: <http://support.steampowered.com>.

Urheberrechte und Marken:

© 2018 Valve Corporation. Valve, das Valve-Logo, Steam, das Steam-Logo und SteamVR sind eingetragene Marken der Valve Corporation in den USA und anderen Ländern. Chaperone, Valve Index und das Valve Index-Logo sind Marken der Valve Corporation.

ZUSAMMENFASSUNG DER GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG UND -VEREINBARUNG

(VERBINDLICHES SCHIEDSVERFAHREN UND VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN)

Hinweis: WENN SIE ALS VERBRAUCHER IHREN WOHNSITZ IN EINEM EU-MITGLIEDSTAAT, DER PROVINZ QUEBEC (KANADA), AUSTRALIEN ODER NEUSEELAND HABEN, GILT DIE BESCHRÄNKUNG DER GEWÄHRLEISTUNG NICHT FÜR SIE; STATTDESSEN HABEN SIE ANSPRUCH AUF DIE GESETZLICH VORGESCHRIEBENE GEWÄHRLEISTUNG IN IHREM HEIMATLAND.

Zusammenfassung der Gewährleistungsbeschränkung: Valve sichert zu, dass Ihr Valve Index™ Virtual Reality-Produkt bei normalem Gebrauch für einen Zeitraum von einem (1) Jahr ab dem ursprünglichen Kaufdatum frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Die Gewährleistung schließt normalen Verschleiß und Schäden durch unsachgemäße Reinigung, Unfall oder missbräuchliche Verwendung aus. Es gelten andere Ausschlüsse. WENN SIE NACH DEN LOKALEN RECHTSVORSCHRIFTEN ANSPRUCH AUF GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNG HABEN, EINSCHLIESSLICH DER ZUSICHERUNG DER ALLGEMEINEN GEBRAUCHSTAUGLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST DIE DAUER AUF EIN (1) JAHR BESCHRÄNKT. DA DIE BESCHRÄNKUNG HINSICHTLICH DER

DAUER DER GESETZLICHEN GEWÄHRLEISTUNG IN EINIGEN STAATEN, PROVINZEN ODER LÄNDERN NICHT ZULÄSSIG IST, SIND DIE OBEN GENANNTEN BESCHRÄNKUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE ZUTREFFEND.

Wenn das Produkt aufgrund eines Material- oder Verarbeitungsfehlers nicht ordnungsgemäß funktioniert, wird Valve das Produkt nach eigenem Ermessen reparieren, das Produkt oder Komponenten durch ein neues oder überholtes Produkt bzw. durch neue oder überholte Komponenten ersetzen oder Ihnen den Kaufpreis erstatten. Dies ist Ihr einziger Rechtsbehelf. Auf s.team/warranty ist die Gewährleistungsbeschränkung und -vereinbarung nachzulesen. Durch den Kauf, den Erhalt oder die Verwendung des Produkts stimmen Sie dieser Vereinbarung zu. Besuchen Sie http://s.team/hw_help, um Informationen zu einer Gewährleistung zu erhalten.

Hinweis: WENN SIE ALS KUNDE IHREN WOHNSITZ IN EINEM EU-MITGLIEDSTAAT ODER DER PROVINZ QUEBEC (KANADA) HABEN, TRIFFT DIE VERBINDLICHE SCHIEDSVEREINBARUNG UND DER VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN NICHT AUF SIE ZU.

Zusammenfassung der Schiedsvereinbarung/Verzicht auf Sammelklagen: Die Gewährleistungsbeschränkung und -vereinbarung enthält eine VERBINDLICHE SCHIEDSVEREINBARUNG UND DEN VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN. Sie gilt, wenn Sie Ihren Wohnsitz in den Vereinigten Staaten oder in einem anderen Land haben, es sei denn, dass sie nach den Rechtsvorschriften Ihres Landes nicht durchsetzbar ist. SIE BETRIFFT IHRE RECHTE, WIE SIE STREITIGKEITEN BEILEGEN, DIE DURCH IHRE BEZIEHUNG ODER IN VERBINDUNG MIT IHRER BEZIEHUNG ZU VALVE, ZU DER GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG UND -VEREINBARUNG, DEM PRODUKT, DESSEN PREIS, DER KAUFTRANSAKTION ODER AUS SONSTIGEN GRÜNDEN IM ZUSAMMENHANG MIT DEM PRODUKT ENTSTEHEN. Sie ist auf s.team/warranty nachzulesen.

Sämtliche Streitigkeiten, die sich durch informelle Verhandlungen oder bei einem Bagatellgericht nicht beilegen lassen, dürfen NUR DURCH EIN BINDENDEN SCHIEDSVERFAHREN gemäß dem US-amerikanischen Federal Arbitration Act (US-Bundesgesetz zur Regelung von Schiedsverfahren) von einem neutralen Schiedsrichter beigelegt werden, dessen Schiedsspruch endgültig ist. SIE UND VALVE VERZICHTEN AUF DAS RECHT EINER KLAGE VOR GERICHT, EINES VERFAHRENS VOR EINEM RICHTER ODER EINER JURY UND AUF DIE TEILNAHME AN EINER GRUPPEN-, SAMMEL- ODER POPULARKLAGE, EINER WHISTLE-BLOWER-KLAGE ODER EINEM GRUPPEN- ODER SAMMELSCHIEDSVERFAHREN. Ohne die Zustimmung aller Parteien darf kein Gerichts- oder Schiedsverfahren mit anderen kombiniert werden. Die American Arbitration Association führt das Schiedsverfahren gemäß ihrer Schiedsordnung für private oder gewerbliche Kunden durch, die auf www.adr.org zu finden ist. Außerhalb der USA ernannt Valve einen neutralen Schlichter, der diese oder ähnliche Vorschriften anwendet. Die Gewährleistungsbeschränkung und -vereinbarung enthält die übrigen Schiedsbedingungen sowie Anweisungen und Formulare zur Benachrichtigung von Valve über eine Streitigkeit oder die Einleitung eines Schiedsverfahrens.

KIT PER LA REALTÀ VIRTUALE VALVE INDEX™

IT

INFORMAZIONI SU SICUREZZA, MANUTENZIONE, NORMATIVE, GARANZIA E CONTRATTO

I. DESCRIZIONE DEL PRODOTTO

Il kit per la realtà virtuale Valve Index ("kit per VR" o "hardware"), quando utilizzato con un PC pronto per la realtà virtuale ("VR"), include l'hardware necessario per provare esperienze in realtà virtuale. Il kit per VR comprende due stazioni di base, due controller, un visore e i componenti associati. Un elenco completo dei componenti è disponibile più avanti nel manuale. Questo manuale si applica a tutti i componenti del kit per VR e a ciascun componente (visore, controller, stazioni di base) acquistato singolarmente. I termini "visore", "controller" e "stazione di base" vengono utilizzati nel manuale per evidenziare informazioni che si applicano a questi componenti specifici. Se un componente specifico non viene menzionato, le informazioni si applicano all'hardware in generale.

Steam. Per giocare con i videogiochi o fruire di altre esperienze su Steam, la piattaforma di gioco di Valve, è necessario creare un account di Steam (la creazione dell'account è gratuita). L'utilizzo di Steam è limitato ai giocatori che abbiano compiuto almeno 13 anni.

Informazioni aggiuntive. Nel caso del presente manuale, la sezione "Note sulla sicurezza" offre informazioni sull'utilizzo sicuro e sulle limitazioni d'uso; la sezione "Componenti del kit per VR" include un elenco dei componenti; la sezione "Informazioni normative" illustra i requisiti legali, mentre "Riepilogo della garanzia limitata e

del contratto" offre una sintesi della copertura della garanzia di Valve. Ulteriori istruzioni sono disponibili nella guida di installazione inclusa con il Kit per VR. Per ulteriori informazioni sulla configurazione, l'utilizzo e la risoluzione dei problemi, consultare il sito internet steamvr.steampowered.com. Prima di utilizzare l'hardware, è importante leggere attentamente questo documento e la guida di installazione e leggere le informazioni online.

II. NOTE SULLA SICUREZZA

Attenersi a queste istruzioni per la configurazione, l'utilizzo e la manutenzione sicuri dell'hardware al fine di ridurre il rischio di infortuni o di morte. Inoltre, leggere la documentazione per l'utente fornita dai produttori di componenti o dagli sviluppatori di giochi o software terzi relativa ai rispettivi prodotti. Se si consente ad altre persone di usare l'hardware, assicurarsi che conoscano tutte le informazioni relative al suo utilizzo. Conservare questo documento per riferimento futuro.

LIMITAZIONI ALL'USO DELL'HARDWARE

Valve ha progettato l'hardware per offrire all'utente, alla sua famiglia e ai suoi amici esperienze in realtà virtuale, ma con le seguenti limitazioni d'uso:

Bambini. L'hardware è pensato per adulti e adolescenti, non per bambini al di sotto dei 13 anni. I bambini potrebbero non essere in grado di utilizzare l'hardware in modo sicuro e comodo. Per via del loro peso e delle loro

dimensioni, il visore e i controller potrebbero non essere comodi da usare per i bambini. Inoltre, i bambini potrebbero non essere in grado di seguire le regole per l'utilizzo sicuro delineate in questo documento. Assicurarsi che gli adolescenti utilizzino l'hardware in modo sicuro e che ne interrompano immediatamente l'utilizzo, qualora riscontrassero problemi fisici (come vertigini o nausea) o psicologici (ad esempio spavento estremo).

Vestibilità del visore e dei controller. Il visore e i controller possono essere regolati per garantire a tutti una perfetta vestibilità. Il visore include una cinghia di regolazione superiore, una manopola di regolazione della cinghia trasversale, uno slider per modificare la distanza interpupillare (DIP) e una manopola estrazione pupillare regolabile; inoltre, include un adattatore per il supporto posteriore per adattarsi a diverse dimensioni della testa. Il cinturino del controller e il suo punto di collegamento possono essere regolati per adattarsi a diverse dimensioni delle mani. Ulteriori informazioni sulla vestibilità del visore e dei controller sono disponibili nella guida di installazione online (steamvr.steampowered.com). Si sconsiglia l'utilizzo del visore e dei controller, qualora non fosse possibile regolarli e utilizzarli in modo comodo e sicuro.

Condizioni mediche. In caso di condizioni mediche o psicologiche che potrebbero influire sull'utilizzo sicuro dell'hardware, consultare un professionista sanitario prima dell'uso. Valutare il proprio stato di salute, il proprio equilibrio e le proprie capacità fisiche tenendo in considerazione il modo in cui si utilizzerà il sistema. Ad esempio, considerare:

- se si utilizzerà l'hardware da seduti, in piedi o in movimento;
- il tipo e l'intensità dei movimenti fisici che si eseguiranno e
- i tipi di contenuti che si guarderanno (ad esempio intensi o di paura).

Situazioni quali malattia, affaticamento o uso di droghe e medicinali. Non utilizzare l'hardware in caso di malattia o affaticamento o se si è fatto uso di alcol, droghe o medicinali. Queste condizioni aumentano il rischio di nausea, vertigini, malessere e perdita di equilibrio. Inoltre, alcol, droghe e medicinali possono influire sulla capacità di giudizio e sulle reazioni nei confronti dell'ambiente virtuale.

Malattie contagiose. Evitare di condividere il visore e i controller con qualcuno che presenta un disturbo di salute trasmissibile per contatto. Pulire le superfici di contatto regolarmente.

Interferenza con dispositivi medici e radiofrequenza. Il visore, ciascuno dei due controller e la stazione di base sono dotati di tecnologia che emette onde radio, che possono interferire con il normale funzionamento dei dispositivi elettronici vicini. Essi, inoltre, utilizzano bande radio ISM da 2,4 GHz con modulazione GFSK e protocollo personalizzato a bassa latenza. Benché siano stati testati per non generare interferenze con le apparecchiature comuni, si raccomanda di non utilizzarli nelle vicinanze di attrezzature elettroniche vitali (ad esempio in ospedale).

Dispositivi impiantati. Prima di utilizzare l'hardware, nel caso in cui si utilizzino dispositivi elettronici, come pacemaker,

consultare il proprio professionista sanitario, per assicurarsi che il funzionamento di queste apparecchiature non venga alterato. Non usare l'hardware se il proprio dispositivo medico è sensibile alle onde radio emesse.

UTILIZZO DI UN'AREA DI GIOCO SICURA

Il visore non consente di vedere l'ambiente circostante e l'audio potrebbe coprirne i suoni, per cui è necessario creare un'area di gioco sicura per evitare infortuni a se stessi o agli altri. Consultare le informazioni alla pagina steamvr.steampowered.com per ulteriori istruzioni sulla configurazione dell'area di gioco.

- Utilizzo di un'area sgombra. Per la realtà virtuale a intera stanza, è necessario uno spazio aperto di almeno 2 m x 1,5 m. Per l'utilizzo del dispositivo da seduti o in piedi, occorre uno spazio sufficiente che consenta di stendere completamente le braccia, contando anche i controller, senza che tocchino gli oggetti circostanti, inclusi soffitto e lampadari.
- Liberare l'area da ciò che potrebbe far inciampare o scivolare.
- Assicurarsi che non vi siano potenziali pericoli (ad esempio, oggetti affilati, balconi, scale o altri punti da cui sia possibile cadere) accanto all'area di gioco, nel caso in cui si abbandonino accidentalmente l'area durante l'utilizzo.
- Posizionare le stazioni di base e i relativi cavi fuori dall'area di gioco, abbastanza lontano da impedire che i giocatori le colpiscano. Le stazioni di base sono

dispositivi elettronici di precisione, perciò eventuali cadute, urti o altri tipi di contatto possono influire negativamente sulle prestazioni.

- Montare le stazioni di base vicino a prese elettriche, agli angoli opposti dell'area di gioco, in diagonale, come descritto nella Guida di installazione.
- Utilizzare il kit di montaggio per stazioni di base incluso per fissarle alla parete, su una base per lampade, un'asta di carico o un treppiede, oppure per posizionarle su una superficie stabile.
- Utilizzare esclusivamente l'alimentatore fornito in dotazione con le stazioni di base. L'alimentatore ha un adattatore unico, progettato appositamente per la stazione di base. Altri alimentatori non progettati per il funzionamento con la stazione di base potrebbero provocare pericoli elettrici o incendi. Se occorre un alimentatore sostitutivo, contattare Valve.
- Evitare le zone troppo illuminate, in quanto potrebbero compromettere le prestazioni delle stazioni di base.
- Prendere le dovute precauzioni per tenere lontani animali e bambini.
- Configurare e utilizzare i bordi Chaperone (vedere di seguito).

CONFIGURAZIONE E UTILIZZO DELLA FUNZIONE CHAPERONE™

Dopo aver effettuato il download di SteamVR (alla pagina steamvr.steampowered.com), si avrà accesso alle istruzioni per la configurazione dell'area di gioco e di "Chaperone". Chaperone è la tecnologia

che indica i bordi dell'area di gioco. Per impostazione predefinita, Chaperone mostra una griglia quando ci si avvicina ad un bordo. Chaperone indica soltanto i bordi designati dall'utente, non identifica gli oggetti fisici presenti nell'area di gioco, come un tavolo o un animale domestico e non mostra il pavimento, il soffitto o ostacoli posti in alto. Se si spostano le stazioni di base, anche solo accidentalmente, sarà necessario impostare nuovamente i bordi. Chaperone potrebbe non mostrare un bordo abbastanza rapidamente, se ci si sposta velocemente (ad esempio, se si corre o si effettua un balzo improvviso). Non sostituisce la configurazione di un'area di gioco sicura o l'aiuto di un osservatore.

Per impostazione predefinita, Chaperone visualizza i bordi maggiormente visibili, ma quando si indossa il visore, è possibile personalizzare le impostazioni di Chaperone (accessibili nella VR premendo il pulsante di sistema sul controller) in base alle diverse esperienze di VR. Quando si modificano le esperienze di VR o si passa l'hardware ad un altro giocatore, assicurarsi che le impostazioni siano adeguate all'utilizzo. Accertarsi che i nuovi giocatori acquisiscano familiarità con Chaperone e le relative impostazioni.

PREPARAZIONE AL GIOCO

Eventualità di cadute. Quando si configura l'area di gioco e si decide se, a cosa e come giocare, bisogna tenere in considerazione l'eventualità di cadute. Le persone particolarmente suscettibili a cadere o a infortunarsi in seguito ad una caduta potrebbero preferire di partecipare solo a esperienze VR da seduti. I nuovi utenti potrebbero

avere maggiori probabilità di cadere, per cui in questo caso un osservatore sarebbe particolarmente utile.

A seconda dell'esperienza VR, i giocatori possono reagire in modi diversi, che potrebbero causare cadute. Ecco alcuni esempi:

- I giocatori provano ad appoggiarsi o a sedersi su oggetti virtuali (ad esempio, il davanzale di una finestra o una sedia virtuale).
- I giocatori si muovono rapidamente per reagire a qualcosa che è stato visto nella VR.
- I giocatori sono disorientati in quanto in alcune esperienze VR il pavimento virtuale non corrisponde a quello reale.
- Con il visore che non consente di vedere l'ambiente circostante e i controller in mano, se i giocatori iniziano a cadere, potrebbero avere difficoltà a recuperare l'equilibrio ed è probabile che cadano maldestramente.

Utilizzo di un osservatore. È utile avere nella stanza una persona responsabile che osservi il giocatore durante il gioco. Questa persona può guidare il giocatore se si avvicina al confine dell'area di gioco o i cavi diventano di intralcio e può impedire ad altri di entrare nell'area di gioco. L'osservatore deve essere consapevole del fatto che il giocatore potrebbe muoversi in modo inatteso e dovrebbe mantenersi a debita distanza a meno che non stia assistendo il giocatore. L'osservatore dovrebbe avvisare verbalmente il giocatore quando si avvicina.

Instradamento dei cavi RV. Il cavo del visore e quello di connessione (collettivamente

chiamati i “cavi”) vengono collegati insieme e il loro percorso dal visore al PC dovrebbe essere privo di ostacoli. Non avvolgere i cavi intorno a oggetti o non farli passare attraverso le pareti. Il cavo del visore si staccherà da quello di connessione se viene tirato molto forte. Ciò contribuisce a ridurre il rischio di cadute dovute a cavi che tirano sul visore o che si intrecciano sul giocatore. Aiuta inoltre a impedire che il PC venga tirato, sebbene sia comunque consigliabile posizionarlo in un punto in cui non possa cadere, nel caso i suoi cavi vengano tirati. Non unire i cavi con nastro adesivo o in altro modo per impedirne la separazione. Un osservatore può aiutare il giocatore a non inciampare o a non rimanere impigliato in un cavo.

Utilizzo di cordini e regolazione dei cinturini dei controller. I controller sono dotati di due cordini da polso (“cordini”). I cordini e il cinturino regolabile dei controller aiutano a impedire di far cadere o di lanciare i controller, in particolare durante l'uso intenso. Collegare i cordini all'impugnatura dei controller e stringerli sul polso. Stringere i cinturini regolabili per fissare i controller saldamente alle mani. Se i controller non sembrano abbastanza saldi, stringere i cinturini. Consultare la guida di installazione disponibile con il kit per VR per le istruzioni sui controller e la loro regolazione.

SENSAZIONE DI MALESSERE ED EFFETTI SULLA SALUTE

Sensazione di malessere dovuto alla VR. Si potrebbe provare una sensazione di malessere durante un'esperienza di realtà virtuale, soprattutto nelle fasi iniziali. Alcuni

sintomi temporanei sono nausea, cinetosi, vertigini, disorientamento, mal di testa, senso di stanchezza, affaticamento della vista e secchezza degli occhi.

Abituarsi alla VR. Il giocatore dovrebbe procedere a piccoli passi per abituarsi al modo in cui il sistema reagisce ai suoi movimenti e al modo in cui egli reagisce alla realtà virtuale. Le prime sessioni dovrebbero essere brevi e includere delle pause.

Alcune situazioni potrebbero aumentare il rischio di sensazione di malessere dovuto alla VR. Ad esempio:

- Essere un nuovo utente: i sintomi tendono a ridursi quando la vista si abitua.
- Soffrire di cinetosi in altre situazioni, soffrire di vertigini, presentare disturbi quali problemi alla parte interna dell'orecchio o essere soggetti a emicranie frequenti.
- Visore non orientato correttamente sulla testa.
- Alcuni tipi di contenuti, in particolare giochi o film, che danno la sensazione di muoversi nello spazio o di guardare verso il basso da un'altezza, oppure interazioni che implicano il rilevamento di oggetti in movimento.
- Utilizzare la realtà virtuale per periodi prolungati senza pause.

Pause periodiche. La frequenza e la durata delle pause potrebbero dipendere dal modo in cui il giocatore reagisce alla realtà virtuale e da cosa fa all'interno del sistema. In caso di malessere, interrompere l'utilizzo e riposarsi fino a quando la condizione non migliora.

Stare seduti immobili in un ambiente ben illuminato può aiutare a riprendersi più rapidamente in caso di disorientamento. Se il giocatore si sente disorientato o non in condizioni ottimali, dovrebbe evitare attività che richiedono equilibrio, coordinazione o altre capacità potenzialmente ridotte fino a quando non si sente meglio. Prendere nota del contenuto che si stava guardando e di altri aspetti della situazione, in modo che se ne possa tenere conto per la volta successiva. Se i sintomi sono gravi o persistenti, consultare un professionista sanitario qualificato.

Problemi a livello muscolo-scheletrico.

Come per tutte le attività fisiche, l'utilizzo ripetitivo o prolungato dell'hardware potrebbe causare indolenzimento occasionale a mani, braccia, spalle, collo o altre parti del corpo. Fare pause periodiche e interrompere l'uso e riposarsi in caso di stanchezza, indolenzimento o malessere, quale dolore, formicolio, intorpidimento o irrigidimento. In caso di malessere persistente o ricorrente, rivolgersi a un professionista sanitario qualificato.

Epilessia fotosensibile. In rari casi, alcuni utenti potrebbero essere soggetti a crisi epilettiche se esposti a determinate immagini, tra cui luci o motivi lampeggianti riprodotti sul visore. Anche chi non ha mai sofferto di epilessia potrebbe presentare un disturbo non diagnosticato che causa crisi epilettiche fotosensibili. I bambini e gli adolescenti hanno maggiori probabilità rispetto agli adulti di essere soggetti a crisi epilettiche.

I sintomi possono includere movimenti muscolari involontari (ad esempio, contra-

zioni degli occhi o del viso o sussulti di braccia o gambe), stordimento, alterazione della vista, disorientamento, confusione, perdite di coscienza temporanee. Le crisi epilettiche possono causare inoltre perdita di conoscenza o convulsioni che a loro volta possono provocare infortuni dovuti a caduta o a urti con gli oggetti circostanti.

In caso di presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del dispositivo e rivolgersi ad un professionista sanitario. I genitori dovrebbero monitorare e porre domande riguardo ai sintomi sopra indicati. Il rischio di crisi epilettiche fotosensibili può essere ridotto evitando di utilizzare l'hardware quando si è stanchi.

Se il giocatore o uno dei familiari sono soggetti a crisi epilettiche, dovrebbero consultare un professionista sanitario prima di utilizzare l'hardware.

Sicurezza dell'udito. Il visore include auricolari audio integrati. Regolare il volume del visore in modo da poter sentire cosa succede nell'ambiente circostante. Se il livello del volume non consente di sentir parlare le persone vicine, è probabile che sia abbastanza alto da poter provocare danni all'udito.

Irritazione cutanea. Il visore, i controller e i cordoni sono realizzati con materiali comunemente utilizzati nei dispositivi elettronici indossabili. Tuttavia, alcune persone potrebbero riscontrare irritazioni cutanee dovute ad allergie o a sensibilità ai materiali quando restano a contatto con la pelle per periodi prolungati.

Per ridurre il rischio di irritazione cutanea:

- Asciugare il dispositivo con un panno se

diventa umido o si bagna.

- Evitare di usare lozioni o altri prodotti sulla pelle che entra in contatto con l'hardware.
- Non indossare il visore se la cute è lesa.
- Regolare la cinghia di regolazione posteriore e la manopola di regolazione della cinghia trasversale del visore, i cinturini regolabili dei controller e i cordini in modo che siano stretti, ma senza risultare scomodi.
- Rimuovere il visore e i controller durante le pause, in modo da lasciar respirare la pelle.
- Se la pelle presenta rossore, prurito, gonfiore o è irritata, interrompere l'uso del sistema. Se i sintomi sono gravi o persistono, consultare un professionista sanitario.

III. PULIZIA E MANUTENZIONE

Mantenere il sistema pulito e asciutto.

Tenere l'hardware asciutto e lontano dai liquidi. **ATTENZIONE!** L'esposizione degli alimentatori a liquidi può causare un pericolo di scosse elettriche. Se occorre pulire le stazioni di base, scollegarle prima di procedere. Per la pulizia dell'hardware, utilizzare il panno in microfibra in dotazione o un panno leggermente inumidito con acqua. Non applicare detergenti chimici, che potrebbero danneggiare il prodotto.

Mantenere condizioni ambientali idonee:

- **Umidità.** Se si utilizza l'hardware in uno spazio molto umido, l'umidità si potrebbe accumulare nelle stazioni di base, causandone il malfunzionamento. In tal

caso, smettere di usarle finché l'umidità non evapora.

- **Temperature estreme.** Evitare di utilizzare l'hardware in presenza di temperature estreme; la temperatura di esercizio deve essere compresa tra i 10 °C e i 35 °C.
- **Luce solare. ATTENZIONE!** Se concentra sulle lenti del visore, la luce solare può porre un rischio di incendio. Non esporre il visore alla luce solare diretta.

Batterie. Ciascun controller include una batteria agli ioni di litio non sostituibile.

ATTENZIONE! Per ridurre il rischio di surriscaldamento, incendio e ustioni:

- Non utilizzare o conservare la batteria in punti esposti a calore estremo, ad esempio sotto una finestra in presenza di luce solare diretta durante una giornata calda. Tenere la batteria alle seguenti temperature di esercizio:

Condizione	Centigradi	Fahrenheit
Durante la ricarica della batteria	0°C ~ 45°C	50°F ~ 113°F
Durante la scarica della batteria	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Quando riposa fino a 30 giorni	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Quando riposa fino a 90 giorni	-10°C ~ 35°C	14°F ~ 95°F

- Evitare di sottoporre le batterie a urti.
- Per intervenire sulla batteria o riciclarla, affidarsi esclusivamente a un centro

autorizzato.

- Se la batteria presenta delle perdite e gli elettroliti entrano in contatto con gli occhi, non strofinarli, ma sciacquarli immediatamente con acqua corrente pulita e rivolgersi a un medico. Se non si interviene adeguatamente, gli elettroliti possono provocare danni agli occhi.

Non tentare di riparare, aprire o intervenire su nessuna delle parti dell'hardware-ATTENZIONE! Può rappresentare un pericolo di scossa elettrica o di altro tipo. Non utilizzare nessun componente o cavo se danneggiato. Contattare l'Assistenza di Valve all'indirizzo <https://help.steampowered.com/> in caso di problemi.

IV. COMPONENTI DEL KIT PER VR

Stazioni di base

- Stazioni di base (2)
- Kit di montaggio
- Cavi di alimentazione (2)
- Alimentatori (2)
- Adattatore/i per presa elettrica per standard di zona

Controller

- Controller destro e sinistro
- Cordini da polso (2)
- Cavi di ricarica USB di tipo C (2)

Visore

- Visore con un cuscinetto per il viso rimovibile
- Un cavo del visore (lungo 5 metri) che collega il visore al cavo di connessione

- Un cavo di connessione (lungo 1 metro) che si collega al computer e all'alimentazione
- Adattatore di alimentazione
- Adattatore/i per presa elettrica per standard di zona
- Adattatore per il supporto
- Panno per la pulizia in microfibra

INFORMAZIONI NORMATIVE

FCC (FEDERAL COMMUNICATION COMMISION) E IC (INDUSTRY CANADA)

Visore Valve ID FCC: 2AES41007 / ID IC: 20207 -1007

Controller sinistro Valve ID FCC: 2AES41005 / ID IC: 20207 -1005

Controller destro Valve ID FCC: 2AES41006 / ID IC: 20207 -1006

Stazione di base ID FCC: 2AES41004 / ID IC: 20207 -1004

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ

Questo dispositivo è testato in conformità agli standard FCC (Federal Communication Commission). Per uso domestico e in ufficio. Non è inteso per l'uso in combinazione con macchinari, nel settore medicale e in applicazioni industriali. È invece progettato per essere utilizzato con apparecchiature informatiche certificate NRTL (UL, CSA, ETL e simili) e/o conformi agli standard IEC/EN 60950 (con marchio CE). Non contiene parti che richiedano l'intervento dell'utente.

Questo dispositivo è conforme alla parte 15 delle norme FCC. Questo dispositivo è conforme alle norme RSS esenti da licenza Industry Canada. Il suo funzionamento è soggetto alle due condizioni seguenti:

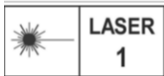
(1) Questo dispositivo non deve causare interferenze dannose e (2) deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese quelle che possano causare funzionamento non desiderato. Il dispositivo è stato testato e riconosciuto conforme ai limiti per un dispositivo digitale di Classe B, ai sensi della parte 15 delle norme FCC. Tali limiti sono stati fissati allo scopo di assicurare un'adeguata protezione dalle interferenze dannose nell'ambito di un'installazione residenziale. Questo dispositivo genera, utilizza e può irradiare energia a radiofrequenza e, se non installato e utilizzato secondo le istruzioni, può causare pericolose interferenze alle radiocomunicazioni. Tuttavia, non c'è alcuna garanzia che le interferenze non si verifichino in particolari installazioni. Se il dispositivo causa interferenze pericolose alla ricezione radiotelevisiva, rilevate spegnendo e riaccendendo il dispositivo, si consiglia all'utente di cercare di correggere il problema applicando una delle seguenti misure:

1. Orientare nuovamente o riposizionare l'antenna di ricezione e aumentare la distanza tra il dispositivo e il ricevitore.
2. Collegare il dispositivo a una presa su un circuito diverso rispetto al ricevitore.
3. Rivolgersi ad un tecnico radio/TV esperto per eventuale assistenza.

ATTENZIONE: in base alla normativa FCC, l'utente deve essere informato che eventuali cambiamenti o modifiche applicati all'hardware non espressamente approvati dal produttore possono compromettere il diritto dell'utente all'uso dell'hardware.

NOTA: le stazioni di base devono essere installate e utilizzate a una distanza minima di 20 cm da qualsiasi individuo, in conformità con le linee guida di esposizione alle frequenze radio (RF).

STAZIONE DI BASE 1004
AVVERTENZA LASER
PRODOTTO LASER DI CLASSE 1



ATTENZIONE - L'utilizzo di comandi o regolazioni e l'esecuzione di procedure diversi da quelli specificati nel presente documento possono provocare l'esposizione a radiazioni pericolose. La Stazione di base SteamVR™ 2.0 contiene un laser di Classe 3B, in grado di produrre pericolosi livelli di radiazioni laser. Tuttavia, il design di questo prodotto integra lenti, una custodia protettiva e un sistema di sicurezza per la scansione, utili ad impedire il contatto con radiazioni laser superiori alla Classe 1. È assolutamente vietato mettere in funzione questo dispositivo se rimosso dalla custodia. Solo personale debitamente formato e qualificato dovrebbe aprire la custodia protettiva. In conformità alle Direttive FDA per prodotti laser con l'eccezione delle variazioni secondo Avviso laser N. 50 del 24 giugno 2007. Valutazione in base a IEC 60825-1:2014. Non include parti che richiedono manutenzione da parte dell'utente.

SPAZIO ECONOMICO EUROPEO

La dichiarazione di conformità completa è disponibile all'indirizzo: <http://compliance.steampowered.com>.

CE Questo prodotto reca il marchio CE in conformità con la direttiva 2014/53/EU. Con il presente documento, Valve Corporation dichiara che questo kit per VR Valve Index è conforme ai requisiti essenziali e ad altre disposizioni pertinenti della Direttiva 2014/53/EU e può essere utilizzato in tutti i Paesi dello Spazio economico europeo (SEE).

Modello 1004: frequenze operative: 2402-2483,5 MHz, max EIRP: 6,24 dBm.

Modello 1005: frequenze operative: 2400-2483,5 MHz, max EIRP: 5,80 dBm

Modello 1006: frequenze operative: 2400-2483,5 MHz, max EIRP: 7,42 dBm

Modello 1007: frequenze operative: 2402-2483,5 MHz, max EIRP: 9,64 dBm

Rappresentante UE

Valve GmbH, Roedingsmarkt 9, 20459 Hamburg

CORRETTO SMALTIMENTO DELLE APPARECCHIATURE ELETTRONICHE



Questo simbolo presente su dispositivi e/o documenti allegati indica che questi prodotti elettrici ed elettronici non devono essere trattati come rifiuti domestici generici. Questo simbolo è valido esclusivamente nell'Unione europea. Per il trattamento, il recupero e il riciclaggio adeguati, si prega di portare i prodotti negli appositi punti di raccolta, dove verranno ritirati gratuitamente.

NOTE LEGALI

Licenza software

Il kit per VR Valve Index™ richiede l'utilizzo del software client di Steam (<http://store.steampowered.com/about/>) e SteamVR (steamvr.steampowered.com). L'utilizzo del software è soggetto al Contratto di sottoscrizione a Steam: http://store.steampowered.com/subscriber_agreement/.

Controllo delle esportazioni

Il software client Steam è soggetto a determinate restrizioni ai sensi delle Export Administration Regulations (Norme per l'amministrazione delle esportazioni) degli Stati Uniti e non può essere esportato o riesportato verso destinazioni sottoposte a embargo da parte degli Stati Uniti o verso persone o entità proibite dalle Export Administration Regulations (Norme per l'amministrazione delle esportazioni) degli Stati Uniti.

Connessione Internet

Per accedere e utilizzare il software Client di Steam è richiesta una connessione Internet. L'utente è responsabile di eventuali costi di servizio correlati all'utilizzo di Internet. Per richiedere ulteriore assistenza, andare all'indirizzo: <http://support.steampowered.com>.

Copyright e marchi registrati

© 2018 Valve Corporation. Valve, il logo Valve, Steam, il logo Steam e SteamVR sono marchi di Valve Corporation, registrati negli Stati Uniti e in altri Paesi. Chaperone, Valve Index e il logo Valve Index sono marchi registrati di Valve Corporation.

RIEPILOGO DELLA GARANZIA LIMITATA E DEL CONTRATTO

(CONVENZIONE DI ARBITRATO VINCOLANTE E RINUNCIA AL DIRITTO DI CLASS ACTION)

Nota. SE L'UTENTE È UN CONSUMATORE CON RESIDENZA IN UN PAESE MEMBRO DELL'UE, NELLA PROVINCIA DI QUEBEC (CANADA), IN AUSTRALIA O IN NUOVA ZELANDA, LA GARANZIA LIMITATA NON SI APPLICA; L'UTENTE HA INVECE DIRITTO ALLE GARANZIE LEGALI FORNITE DALLA PROPRIA GIURISDIZIONE.

Riepilogo della garanzia limitata. Valve garantisce che il prodotto della realtà virtuale Valve Index™ sarà privo di difetti nei materiali e nella lavorazione per un (1) anno di uso normale da parte del consumatore dalla data di acquisto originale. La garanzia esclude la normale usura e danni causati da pulizia, incidenti o utilizzo impropri. Si applicano altre esclusioni. SE LA LEGGE LOCALE DELL'UTENTE OFFRE UNA GARANZIA IMPLICITA, COMPRESA LA COMMERCIALITÀ O L'IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO, LA SUA DURATA È LIMITATA A UN (1) ANNO. ALCUNI STATI, PROVINCE O PAESI NON CONSENTONO LIMITAZIONI ALLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO LA SUDETTA LIMITAZIONE POTREBBE NON ESSERE APPLICABILE.

Se il prodotto non funziona correttamente a causa di un difetto nei materiali o nella lavorazione, Valve provvederà a ripararlo, sostituirlo con un prodotto o componenti nuovi o ricondizionati o rimborsare il prezzo di acquisto. Questo è l'unico rimedio dell'utente. Il Riepilogo della garanzia limitata e del contratto è disponibile alla pagina s.team/warranty. Acquistando, ricevendo o utilizzando il prodotto, l'utente accetta il suddetto contratto. Per ottenere un servizio di garanzia, visitare la pagina http://s.team/hw_help.

Avviso. SE L'UTENTE È UN CONSUMATORE CON RESIDENZA IN UN PAESE MEMBRO DELL'UE O NELLA PROVINCIA DI QUEBEC (CANADA), LA CONVENZIONE DI ARBITRATO VINCOLANTE E LA RINUNCIA AL DIRITTO DI CLASS ACTION NON SI APPLICANO.

Riepilogo di arbitrato vincolante e Rinuncia al diritto di class action. Il Riepilogo della garanzia limitata e del contratto include una CONVENZIONE DI ARBITRATO VINCOLANTE E LA RINUNCIA AL DIRITTO DI CLASS ACTION. Si applicano agli utenti che risiedono negli Stati Uniti o in un altro Paese, a meno che le leggi del Paese dell'utente non le rendano inapplicabili. INTERESSA I DIRITTI DELL'UTENTE SU COME RISOLVERE UNA CONTROVERSIA DERIVANTE DA O RELATIVA AL RAPPORTO CON VALVE, LA GARANZIA LIMITATA E IL CONTRATTO, IL PRODOTTO, IL SUO PREZZO, LA TRANSAZIONE D'ACQUISTO O ALTRO RELATIVO AL PRODOTTO. È disponibile alla pagina s.team/warranty.

Qualsiasi controversia non risolta mediante negoziazione informale o in tribunale per controversie di modesta entità sarà risolta solo da ARBITRATO VINCOLANTE INDIVIDUALE ai sensi del Federal Arbitration Act (Legge federale sull'arbitrato) degli Stati Uniti in presenza di un arbitro neutrale la cui decisione sarà definitiva. L'UTENTE E VALVE RINUNCIANO AL DIRITTO DI AVVIARE UN'AZIONE LEGALE DINANZI A UN GIUDICE O A UNA GIURIA, DI AVVIARE O PARTECIPARE A QUALSIVOGLIA CLASS ACTION O AZIONE RAPPRESENTATIVA, AZIONE GENERALE PRIVATA, AZIONE DI WHISTLEBLOWING O A UNA PROCEDURA DI ARBITRATO DI CLASSE, COLLETTIVA O RAPPRESENTATIVA. Non è consentito unire qualsivoglia azione o procedura di arbitrato a qualsiasi altra azione o procedura di arbitrato senza l'autorizzazione di tutte le parti. L'American Arbitration Association condurrà le procedure di arbitrato ai sensi delle Commercial Arbitration Rules (Norme sull'arbitrato commerciale) disponibili all'indirizzo www.adr.org. Al di fuori degli Stati Uniti, Valve selezionerà un provider di arbitrato neutrale che utilizza norme simili. Il Riepilogo della garanzia limitata e del contratto include il resto dei termini relativi alle procedure di arbitrato, nonché le istruzioni e i moduli per la notifica a Valve di una controversia o dell'avvio di una procedura di arbitrato.

KIT DE RÉALITÉ VIRTUELLE VALVE INDEX™

FR

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ, L'ENTRETIEN, LA RÉGLEMENTATION, LA GARANTIE ET L'ACCORD

I. DESCRIPTION DU PRODUIT

Le kit de réalité virtuelle Valve Index (« Kit VR » ou « Matériel »), lorsqu'il est utilisé avec votre ordinateur personnel compatible avec la réalité virtuelle (« VR »), contient le matériel dont vous avez besoin pour faire l'expérience de la réalité virtuelle. Votre Kit VR contient deux stations de base, deux contrôleurs, un casque et les composants associés. Vous trouverez une liste complète des composants plus loin dans ce manuel. Ce manuel s'applique à tous les composants du Kit VR, ainsi qu'à chaque composant (casque, contrôleurs, stations de base) lorsqu'ils sont achetés individuellement. Les mots « casque », « contrôleur » et « station de base » sont utilisés pour mettre en évidence les informations qui s'appliquent à ces composants spécifiques. Si aucun composant spécifique n'est mentionné, les informations s'appliquent au matériel en général.

Steam. Pour pouvoir jouer à des jeux vidéo ou vivre d'autres expériences sur Steam, la plateforme de jeu en ligne de Valve, vous devez créer un compte Steam (l'inscription à Steam est gratuite). Steam est accessible uniquement aux personnes âgées de 13 ans ou plus.

Informations complémentaires. Dans ce manuel, reportez-vous à la section « Consignes de sécurité » pour obtenir des informations concernant l'utilisation en toute sécurité et les limitations d'utilisation, « Composants du Kit VR » pour une liste des composants, « Informations réglementaires »

pour les exigences gouvernementales et « Résumé de la garantie limitée et accord » pour un résumé des garanties couvertes par Valve. Vous trouverez des instructions supplémentaires dans le guide de configuration inclus dans votre Kit VR. En ligne, consultez le site steammvr.steampowered.com pour obtenir des informations sur la configuration, l'utilisation et la résolution des problèmes. Lisez l'intégralité de ce document et du guide de configuration et vérifiez les informations en ligne avant d'utiliser le Matériel.

II. CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Suivez ces instructions pour installer, utiliser et entretenir le Matériel en toute sécurité et réduire les risques de blessures ou de décès. Lisez également la documentation utilisateur fournie par les fabricants de composants tiers ou les développeurs de jeux et de logiciels concernant leurs produits. Si vous autorisez une autre personne à utiliser le Matériel, assurez-vous qu'elle connaît toutes les informations de sécurité relatives à son utilisation. Conservez ce document pour vous y référer ultérieurement.

LIMITATIONS SUR L'UTILISATION DU MATÉRIEL

Valve a conçu le Matériel pour vous initier, vous, votre famille et vos amis à la réalité virtuelle, mais son utilisation est limitée :

Enfants. Le Matériel est destiné aux adultes et aux adolescents, et non aux enfants de moins de 13 ans. Les enfants peuvent ne

pas être en mesure d'utiliser le Matériel de manière sûre et confortable. La taille et le poids du casque et des contrôleurs peuvent ne pas être adaptés aux enfants. Les enfants risquent également de ne pas être en mesure de suivre les règles à suivre pour une utilisation en toute sécurité décrites dans le présent document. Assurez-vous que les adolescents utilisent le Matériel en toute sécurité et qu'ils cessent immédiatement de l'utiliser s'ils éprouvent des troubles physiques (étourdissements ou nausées, par exemple) ou psychologiques (peur extrême, par exemple).

Ajustement du casque et des contrôleurs.

Le casque et les contrôleurs peuvent être ajustés pour s'adapter à différentes tailles. Le casque est équipé d'une sangle de tête ajustable et d'un bouton de réglage arrière, d'un curseur pour régler l'écart pupillaire (IPD) et d'un bouton de réglage du dégagement oculaire. Il est également livré avec un adaptateur de berceau pour s'adapter à différentes tailles de tête. La dragonne du contrôleur et son point de fixation peuvent être ajustés pour différentes tailles de main. Veuillez consulter le guide de configuration ci-joint ou les instructions en ligne (steamvr.steampowered.com) pour obtenir des instructions sur l'ajustement approprié. Si vous ne parvenez pas à les ajuster de manière confortable et sûre, ne les utilisez pas.

Troubles médicaux. Si vous souffrez d'un problème médical ou psychologique qui pourrait affecter votre utilisation en toute sécurité du Matériel, consultez un professionnel de santé avant toute utilisation. Tenez compte de votre état de santé, de

vos équilibres et de vos capacités physiques en regard de l'utilisation que vous ferez du système. Par exemple, déterminez :

- si vous utiliserez le matériel en position assise, debout ou en mouvement ;
- le type et l'intensité des mouvements physiques que vous ferez ; et
- les types de contenus que vous regarderez (intense ou effrayant, par exemple).

Troubles liés à une maladie, à la fatigue ou aux drogues. N'utilisez pas le Matériel si vous êtes malade, fatigué ou si vous avez consommé de l'alcool ou des drogues ou médicaments. Ces états augmentent le risque de nausées, d'étourdissements, de malaise et de perte d'équilibre. Les drogues et l'alcool peuvent également influencer votre jugement et vos réactions à l'environnement virtuel.

État contagieux. Évitez de partager le casque et les contrôleurs avec toute personne affectée par une maladie qui peut être transmise par contact. Nettoyez régulièrement les surfaces de contact.

Interférences avec les dispositifs médicaux et radiofréquences. Le casque et chaque contrôleur et station de base contiennent une technologie émettrice de radiofréquences qui peuvent interférer avec les appareils électroniques situés à proximité. Ils utilisent la bande de fréquence radio ISM à 2,4 GHz, ainsi qu'un protocole spécifique de modulation MDFG (en anglais GFSK) à faible latence. Bien qu'ils aient été testés pour éviter toute interférence avec les appareils communs, ne les utilisez pas à proximité d'équipements électroniques vitaux (dans les

hôpitaux, par exemple).

Dispositifs implantés. Si vous portez un appareil électronique (pacemaker, par exemple), vérifiez auprès de votre médecin si l'utilisation du Matériel risque d'affecter votre appareil avant de l'utiliser. N'utilisez pas le Matériel si votre appareil médical est affecté par les ondes radio émises.

PRÉPAREZ UNE AIRE DE JEU SÛRE

Le casque bloque votre vue et l'audio peut étouffer les sons qui vous entourent ; vous devrez donc créer un espace de jeu sûr pour éviter de vous blesser ou de blesser autrui. Consultez le site steamvr.steampowered.com pour obtenir des instructions supplémentaires concernant l'aménagement de votre aire de jeu.

- Débarrassez la zone de tout objet. Pour une expérience de VR à l'échelle d'une pièce, vous aurez besoin d'un espace ouvert d'au moins 2 m x 1,5 m. Pour une utilisation debout ou assis, vous aurez besoin d'assez d'espace pour que vos bras tendus, contrôleurs inclus, ne touchent pas les objets autour de vous, y compris ceux situés au-dessus de vous comme le plafond ou les luminaires.
- Vérifiez si la zone comporte des objets susceptibles de vous faire trébucher ou glisser.
- Assurez-vous qu'il n'y a rien de dangereux (objets pointus, balcons, escaliers ou autres endroits d'où vous pourriez tomber) à côté de l'aire de jeu, au cas où vous quitteriez accidentellement la zone pendant l'utilisation.

- Placez les stations de base et leurs cordons d'alimentation en dehors de l'aire de jeu, suffisamment loin pour que le joueur ne puisse pas les heurter. Les stations de base sont des appareils électroniques de précision. Les chutes, chocs ou autres contacts peuvent nuire à leurs performances.
- Installez vos stations de base près de prises électriques et aux coins opposés de votre aire de jeu, en diagonale et comme décrit dans le guide de configuration.
- Utilisez le kit de montage des stations de base inclus pour les fixer sur un mur, un support pour lampe, une barre d'arrimage ou un trépied, ou pour les placer sur une surface stable.
- Utilisez uniquement le bloc d'alimentation fourni avec la station de base. Le bloc d'alimentation dispose d'un adaptateur unique conçu spécialement pour la station de base. Les autres blocs d'alimentation qui ne sont pas conçus pour fonctionner avec la station de base peuvent présenter des risques d'incendie ou des risques électriques. Si vous avez besoin d'un bloc d'alimentation de remplacement, contactez Valve.
- Évitez les zones trop lumineuses, qui risquent de dégrader les performances des stations de base.
- Prenez des précautions pour tenir les animaux de compagnie et les enfants à l'écart.
- Établissez et comprenez les limites de Chaperone (voir ci-dessous).

CONFIGURATION ET EXPLICATIONS DE LA FONCTION CHAPERONE™.

Une fois que vous aurez téléchargé SteamVR (sur steamvr.steampowered.com), vous aurez accès aux instructions concernant la configuration de votre aire de jeu et du système « Chaperone ». « Chaperone » est une technologie qui indique les limites de votre aire de jeu. Par défaut, Chaperone affiche un motif de grille lorsque vous vous approchez d'une limite. La fonction Chaperone n'indique que les limites que vous avez établies ; elle n'identifie pas les objets physiques dans l'aire de jeu, comme une table ou un animal, et ne montre pas le plancher, le plafond ou les obstacles en hauteur. Si vous déplacez les stations de base, même accidentellement, vous devrez de nouveau fixer les limites. Il se peut que Chaperone n'affiche pas une limite suffisamment vite si vous vous déplacez rapidement (par exemple, si vous courez ou sautez soudainement). Il ne remplace pas la planification d'une aire de jeu sûre ou l'aide d'un observateur.

Le réglage par défaut de Chaperone affiche les limites les plus visibles, mais lorsque vous portez le casque, vous pouvez personnaliser les réglages de Chaperone pour tenir compte des différentes expériences de VR. Ces réglages sont accessibles en VR en appuyant sur le bouton System de votre contrôleur. Lorsque vous changez d'expérience de VR ou que vous passez l'appareil à un autre joueur, assurez-vous que les réglages sont appropriés à l'utilisation. Familiarisez les nouveaux joueurs avec Chaperone et ses paramètres.

PRÉPAREZ-VOUS À JOUER

Prévoyez les chutes. Lorsque vous aménagez l'aire de jeu et décidez si vous allez jouer, à quoi et comment, préparez-vous à d'éventuelles chutes. Les personnes qui sont particulièrement susceptibles de tomber ou de se blesser à la suite d'une chute préféreront peut-être participer uniquement à des expériences de VR en position assise. Les nouveaux utilisateurs peuvent être plus susceptibles de tomber. Dans ce cas, la présence d'un observateur peut être particulièrement utile. Selon l'expérience de VR, les joueurs peuvent réagir de diverses façons qui peuvent entraîner des chutes. Par exemple :

- Les joueurs peuvent essayer de s'appuyer ou de s'asseoir sur des objets virtuels (comme un appui de fenêtre ou une chaise virtuelle).
- Les joueurs peuvent essayer de se déplacer rapidement pour réagir à ce qu'ils voient en VR.
- Les joueurs peuvent être désorientés par des expériences de VR où le sol virtuel ne correspond pas au sol réel.
- Avec le casque qui bloque votre vue et les contrôleurs dans vos mains, il peut être plus difficile de retrouver votre équilibre si vous commencez à tomber et vous risquez davantage de tomber maladroitement.

Demandez l'aide d'un observateur. Il est utile de pouvoir compter sur une personne responsable dans la pièce pour surveiller votre jeu. Cette personne peut vous guider si vous vous approchez du bord de l'aire de jeu ou si vous vous emmêlez dans les cordons et

peut empêcher d'autres personnes d'entrer dans l'aire de jeu. L'observateur doit avoir conscience que le joueur peut se déplacer de façon imprévisible et garder une distance de sécurité, sauf lorsqu'il assiste le joueur. L'observateur doit alerter verbalement le joueur lorsqu'il s'approche.

Acheminez les câbles de VR. Le câble du casque et le câble de connexion (collectivement appelés « Câbles ») se branchent ensemble et doivent fonctionner sans obstruction entre le casque et votre PC. Ne les enroulez pas autour d'objets et ne les faites pas passer à travers les murs. Le câble du casque se séparera du câble de connexion si on tire dessus assez fort. Cela aide à réduire le risque de chute causée par les câbles qui tirent sur le casque ou qui s'emmêlent sur votre corps. Cela permet également d'éviter que votre PC ne soit tiré. Cependant, il est toujours conseillé de placer votre PC à un endroit d'où il ne tombera pas s'il est tiré. Ne collez pas les câbles ensemble et ne les empêchez pas de se séparer. Un observateur peut vous aider à éviter de trébucher ou de vous emmêler dans les câbles.

Utilisez les dragonnes et resserrez les boucles de serrage des contrôleurs. Les contrôleurs sont accompagnés de deux dragonnes de poignet (« Dragonnes »). Les Dragonnes et les boucles de serrage des contrôleurs aident à prévenir les chutes et les projections accidentelles des contrôleurs, en particulier pendant une utilisation énergique. Fixez les Dragonnes aux poignées des contrôleurs et serrez-les sur vos poignets. Tirez sur les boucles de

serrage pour fixer les contrôleurs dans vos mains. Si vous avez l'impression que les contrôleurs ne sont pas bien fixés, tirez encore sur les boucles de serrage. Reportez-vous au guide de configuration inclus dans votre Kit VR pour consulter les instructions de réglage et les instructions relatives au contrôleur.

INCONFORT ET EFFETS SUR LA SANTÉ

Inconfort en VR. Vous pouvez ressentir de l'inconfort lors de vos expériences en réalité virtuelle, surtout lors des premières utilisations. Cela peut inclure des sensations temporaires de nausées, de mal des transports, d'étourdissements, de désorientation, de maux de tête, de fatigue, de fatigue oculaire ou de sécheresse oculaire.

S'habituer à la VR. Commencez doucement et apprenez comment le système réagit lorsque vous vous déplacez, et comment vous réagissez à la réalité virtuelle. Prévoyez des premières séances brèves et faites des pauses.

Certaines situations peuvent augmenter votre risque d'inconfort en VR.

Par exemple :

- Vous débutez — les symptômes ont tendance à diminuer à mesure que votre vision s'adapte.
- Vous êtes sensible au mal des transports dans d'autres situations, vous avez le vertige ou des problèmes de santé, comme des troubles de l'oreille interne, ou vous souffrez souvent de maux de tête.
- Le casque n'est pas correctement

positionné sur votre tête.

- Certains types de contenu, en particulier les jeux ou les films qui vous donnent l'impression de vous déplacer dans l'espace ou de regarder depuis une certaine hauteur, ou les interactions qui impliquent de suivre des objets en mouvement.
- Vous utilisez la réalité virtuelle pendant de longues périodes sans interruption.

Faites des pauses régulièrement. Le moment et la durée des pauses peuvent dépendre de la façon dont vous, personnellement, réagissez à la réalité virtuelle et de ce que vous faites dans le système. *Si vous ressentez un quelconque inconfort, arrêtez-vous et reposez-vous jusqu'à ce que vous vous sentiez mieux.* Rester assis sans bouger dans un environnement bien éclairé peut aider à accélérer la récupération après une désorientation. Si vous vous sentez désorienté ou affaibli, évitez les activités qui reposent sur l'équilibre, la coordination ou d'autres capacités potentiellement réduites jusqu'à ce que vous vous rétablissiez. Notez le type de contenu que vous regardiez et d'autres aspects de la situation, afin de pouvoir vous y adapter ou vous y habituer la prochaine fois. Si les symptômes sont prononcés ou persistants, consultez un professionnel de santé qualifié.

Inconfort musculosquelettique. Comme pour beaucoup d'activités physiques, les activités répétitives ou prolongées avec le Matériel peuvent occasionner un inconfort occasionnel dans vos mains, bras, épaules, cou ou autres parties de votre corps. Faites des pauses régulièrement et arrêtez-vous pour vous reposer si vous ressentez de la

fatigue, de l'inconfort, des douleurs, des picotements, des engourdissements ou des raideurs. Si vous ressentez un inconfort persistant ou récurrent, consultez un professionnel de santé qualifié.

Crises photosensibles. Un très faible pourcentage de personnes peuvent subir des crises lorsqu'elles sont exposées à certaines images visuelles, y compris des lumières ou motifs clignotants qui peuvent être affichés dans le casque. Même les personnes qui n'ont pas d'antécédents de crises ou d'épilepsie peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée susceptible de causer ces crises d'épilepsie photosensibles. Les enfants et les adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir ces crises.

Les symptômes peuvent inclure des mouvements musculaires involontaires (comme des contractions oculaires ou faciales, ou des secousses des bras ou des jambes), des étourdissements, une vision altérée, une désorientation, de la confusion ou une perte de connaissance momentanée. Les crises peuvent également causer une perte de conscience ou des convulsions susceptibles d'entraîner des blessures en cas de chute ou de choc avec des objets à proximité.

Cessez immédiatement toute utilisation et consultez un professionnel de santé si vous présentez l'un de ces symptômes. Les parents sont invités à surveiller les symptômes ci-dessus et à poser des questions, le cas échéant. Évitez d'utiliser votre Matériel en cas de fatigue afin de réduire le risque de crises d'épilepsie photosensible.

Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises ou d'épilepsie,

consultez un professionnel de santé avant d'utiliser le Matériel.

Sécurité auditive. Le casque comprend des écouteurs audio intégrés. Réglez le volume du casque de façon à pouvoir entendre ce qui se passe autour de vous. Si vous ne pouvez pas entendre les gens parler à proximité, le son est probablement assez fort pour endommager votre audition.

Irritation de la peau. Le casque, les contrôleurs et les Dragonnes sont faits de matériaux couramment utilisés dans les appareils électroniques grand public portables. Cependant, certaines personnes peuvent développer une irritation cutanée due à des allergies ou des sensibilités aux matériaux en contact prolongé avec leur peau.

Pour réduire le risque d'irritation cutanée :

- S'il est mouillé, essuyez votre appareil avec un chiffon sec.
- Évitez d'utiliser des lotions ou d'autres produits sur la peau qui est en contact avec le Matériel.
- Ne portez pas le Matériel sur une peau blessée.
- Réglez la sangle du casque et le bouton de serrage arrière, les boucles de serrage des contrôleurs et les Dragonnes uniquement jusqu'à ce qu'elles soient bien en place — évitez de trop les serrer.
- Retirez le casque et enlevez les contrôleurs pendant les pauses pour permettre à votre peau de respirer.
- Si votre peau devient rouge, enflée ou que vous subissez des démangeaisons

ou autres irritations, cessez d'utiliser le système. Si les symptômes sont prononcés ou persistants, consultez un professionnel de santé.

III. ENTRETIEN, NETTOYAGE ET MAINTENANCE

Conservez le Matériel au sec et nettoyez-le correctement. Conservez tout le Matériel dans un endroit sec et à l'abri des liquides. **ATTENTION !** Toute exposition des blocs d'alimentation à des liquides peut induire des risques de décharges électriques. Si vous devez nettoyer les stations de base, commencez par les débrancher. Pour tout le Matériel, utilisez le chiffon en microfibre fourni ou un chiffon légèrement humidifié à l'eau. N'utilisez pas de produits chimiques de nettoyage, ils risquent d'endommager le produit.

Maintenez des conditions environnementales appropriées :

- **Humidité.** Si vous utilisez le Matériel dans une zone très humide, l'humidité peut s'accumuler dans les stations de base et les empêcher de fonctionner correctement. Dans ce cas, arrêtez d'utiliser les stations de base jusqu'à ce que l'humidité s'évapore.
- **Températures extrêmes.** Évitez d'utiliser le Matériel dans des températures extrêmes — la plage de températures de fonctionnement doit rester comprise entre 10 °C et 35 °C.
- **Lumière du soleil.** **ATTENTION !** Si la lumière du soleil est concentrée à travers les lentilles du casque, elle peut présen-

ter un risque d'incendie. N'exposez pas le casque à la lumière directe du soleil.

Batteries. Chaque contrôleur contient une batterie lithium-ion non remplaçable.

ATTENTION ! Pour réduire les risques de surchauffe, d'incendie et de brûlures :

- N'utilisez pas et ne rangez pas la batterie dans un endroit où elle est exposée à une chaleur extrême, par exemple sous une fenêtre en plein soleil par une journée chaude. Maintenez la batterie dans les plages de températures suivantes :

État	Celsius	Fahrenheit
Lors de la charge de la batterie	0°C ~ 45°C	50°F ~ 113°F
Lors de la décharge de la batterie	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Lorsque rangée jusqu'à 30 jours	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Lorsque rangée jusqu'à 90 jours	-10°C ~ 35°C	14°F ~ 95°F

- Évitez d'exposer les batteries à des chocs.
- Confiez l'entretien ou le recyclage des batteries à un fournisseur de service autorisé uniquement.
- Si la batterie fuit et que de l'électrolyte pénètre dans vos yeux, ne les frottez pas. Rincez-les plutôt à l'eau courante propre et consultez immédiatement un médecin. Réagissez rapidement, car l'électrolyte peut causer des lésions oculaires.

N'essayez pas de réparer, d'ouvrir ou d'entretenir toute partie du Matériel.

ATTENTION ! Cela peut présenter des risques, notamment électriques. N'utilisez aucun composant ou câble s'il est endommagé. En cas de problème, contactez le Support de Valve à l'adresse <https://help.steampowered.com/>.

IV. COMPOSANTS DU KIT VR

Stations de base

- Stations de base (2)
- Kits de montage
- Câbles d'alimentation (2)
- Blocs d'alimentation (2)
- Adaptateur(s) de fiche secteur correspondant à la région

Contrôleurs

- Contrôleurs gauche et droit
- Dragonnes pour poignet (2)
- Câbles de charge USB Type-C (2)

Casque

- Casque avec un joint de visage amovible
- Un câble du casque (5 mètres de long) qui relie le casque au câble de connexion
- Un câble de connexion (1 mètre de long) qui se branche à votre ordinateur et à l'alimentation
- Adaptateur secteur
- Adaptateur(s) de fiche secteur correspondant à la région
- Adaptateur de berceau
- Chiffon de nettoyage en microfibre

INFORMATIONS RÉGLEMENTAIRES

COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS (FCC) ET INDUSTRIE CANADA (IC) ID
FCC du Casque de Valve : 2AES41007 / ID IC : 20207-1007

ID FCC du Contrôleur gauche de Valve : 2AES41005 / ID IC : 20207-1005

ID FCC du Contrôleur droit de Valve : 2AES41006 / ID IC : 20207-1006

ID FCC de la Station de base de Valve : 2AES41004 / ID IC : 20207-1004

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux normes de la FCC. Il est réservé à une utilisation domestique ou en entreprise. Il n'est pas destiné à des applications médicales, industrielles ou relatives à de la machinerie. Cet appareil doit être utilisé avec des équipements informatiques certifiés NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) et/ou conformes aux normes CEI/EN 60950 (portant le marquage CE). Il ne contient aucune pièce remplaçable par l'utilisateur.

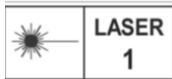
Cet appareil est conforme à la section 15 du règlement de la FCC. Cet appareil est conforme aux normes RSS non soumises à licence d'Industrie Canada. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : (1) Cet appareil ne doit provoquer aucune interférence nuisible et (2) cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris celles susceptibles d'entraîner un dysfonctionnement. 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. L'équipement a été testé et respecte les limites relatives à un appareil numérique de classe B, conformément à la section 15 du règlement de la FCC. Ces limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles en installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des ondes radio. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut interférer de manière nocive avec les communications radio. Cependant, rien ne garantit l'absence d'interférences dans une installation donnée. Si cet équipement perturbe la réception radio ou TV, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'équipement, il est conseillé à l'utilisateur d'essayer de corriger ces interférences en appliquant une ou plusieurs des mesures suivantes :

1. Réorienter ou déplacer l'antenne de réception, et augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
2. Brancher l'équipement sur un circuit électrique différent de celui auquel le récepteur est relié.
3. Consulter un technicien radio/TV expérimenté pour obtenir de l'aide.

ATTENTION : la FCC exige que vous soyez averti du fait que les modifications ou changements apportés au Matériel et non expressément approuvés par le fabricant peuvent invalider l'autorisation d'utilisation de l'équipement.

REMARQUE : les stations de base doivent être installées et utilisées à une distance minimale de 20 cm de toute personne afin de respecter les directives relatives à l'exposition aux radio-fréquences.

STATION DE BASE 1004
AVERTISSEMENT SUR LE LASER
PRODUIT LASER DE CLASSE 1



ATTENTION : l'utilisation de commandes ou de réglages, ou l'exécution de procédures autres que celles spécifiées dans le présent document peuvent entraîner une exposition dangereuse au rayonnement. La station de base SteamVR™ 2.0 contient un laser de classe 3B, qui peut générer des niveaux dangereux de rayonnement laser. Cependant, ce produit comprend des éléments optiques, un boîtier de protection et un système de balayage protégé de façon à éviter toute exposition à des niveaux de rayonnement laser supérieurs à la classe 1. Cet appareil ne doit en aucun cas être utilisé sans son boîtier. Le boîtier de protection ne doit être ouvert que par du personnel d'usine qualifié. Il est conforme aux normes de rendement FDA pour les produits laser, sauf les exceptions citées dans l'avis n° 50 relatif au laser du 24 juin 2007. Il a été évalué comme conforme à la norme IEC 60825— 1:2014. Il ne contient aucune pièce remplaçable par l'utilisateur.

ESPACE ÉCONOMIQUE EUROPÉEN

La déclaration de conformité est disponible dans son intégralité à l'adresse suivante : <http://compliance.steampowered.com>.

CE Cet appareil porte le marquage CE conformément à la directive 2014/53/UE. Par la présente, Valve Corporation déclare que ce kit de VR Valve Index est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 2014/53/UE, et peut être utilisé dans tous les pays de l'Espace économique européen (EEE).

Modèle 1004 : fréquences de fonctionnement : 2402 à 2 483,5 MHz, PIRE (EIRP en anglais) max : 6,24 dBm.

Modèle 1005 : fréquences de fonctionnement : 2 400 à 2 483,5 MHz, PIRE (EIRP en anglais) max : 5,80 dBm.

Modèle 1006 : fréquences de fonctionnement : 2 400 à 2 483,5 MHz, PIRE (EIRP en anglais) max : 7,42 dBm.

Modèle 1007 : fréquences de fonctionnement : 2402 à 2 483,5 MHz, PIRE (EIRP en anglais) max : 9,64 dBm.

Représentant de l'UE

Valve GmbH, Roedingsmarkt 9, 20459 Hamburg

TRAITEMENT APPROPRIÉ DES ÉQUIPEMENTS ÉLECTRONIQUES AU REBUT

Lorsque ce symbole est apposé sur le ou les produits et/ou documents d'accompagnement, cela signifie que les produits électriques et électroniques usagés ne doivent pas être mélangés aux déchets ménagers. Ce symbole est valable uniquement dans l'Union européenne. Pour assurer un traitement, une récupération et un recyclage appropriés, déposez gratuitement le(s) produit(s) aux points de collecte dédiés.

MENTIONS LÉGALES

Licence de logiciel

Le kit de VR Valve Index™ nécessite l'utilisation du logiciel client Steam (<http://store.steampowered.com/about/>) et SteamVR (steamvr.steampowered.com). L'utilisation du logiciel est soumise à l'accord de souscription Steam : <http://store.steampowered.com/subscriber-agreement/>.

Contrôle des exportations

Le logiciel client Steam est soumis à certaines restrictions en vertu de la réglementation américaine sur l'administration des exportations et ne peut être exporté ou réexporté vers des destinations sous embargo américain ou vers des personnes ou entités interdites par la réglementation américaine sur l'administration des exportations.

Connexion Internet

Une connexion Internet est nécessaire pour accéder au logiciel client Steam et l'utiliser. Vous êtes responsable de tous les frais de service Internet. Pour toute aide supplémentaire, veuillez vous rendre sur : <http://support.steampowered.com>.

Droits d'auteur et marques commerciales

© 2018 Valve Corporation. Valve, le logo Valve, Steam, le logo Steam et SteamVR sont des marques commerciales de Valve Corporation, déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Chaperone, Valve Index et le logo Valve Index sont des marques commerciales de Valve Corporation.

RÉSUMÉ DE LA GARANTIE LIMITÉE ET ACCORD

(ARBITRAGE OBLIGATOIRE ET RENONCIATION AUX RECOURS COLLECTIFS)

Avertissement. SI VOUS ÊTES UN CONSOMMATEUR RÉSIDANT DANS UN PAYS MEMBRE DE L'UE, DANS LA PROVINCE DE QUÉBEC (CANADA), EN AUSTRALIE OU EN NOUVELLE-ZÉLANDE, LA GARANTIE LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS À VOUS. À LA PLACE, VOUS AVEZ DROIT AUX GARANTIES LÉGALES EN VIGUEUR DANS VOTRE PAYS.

Résumé de la garantie limitée. Valve garantit votre produit de réalité virtuelle Valve Index™ contre tout défaut de matériaux et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation par le consommateur pendant un (1) an à compter de la date d'achat. La garantie exclut l'usure normale et les dommages causés par un mauvais nettoyage, un accident ou un abus. D'autres exclusions s'appliquent. SI VOS LOIS LOCALES VOUS DONNENT UNE GARANTIE IMPLICITE, Y COMPRIS DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SA DURÉE EST LIMITÉE À UN (1) AN. CERTAINS ÉTATS, PROVINCES OU PAYS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION DE DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, DE SORTE QUE LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS VOUS CONCERNER.

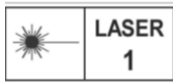
Si le produit ne fonctionne pas correctement en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication, Valve fera le choix de le réparer ou de le remplacer par un produit ou des composants

neufs ou remis à neuf, ou de vous rembourser le prix d'achat. C'est votre seul recours. Consultez la section sur Garantie limitée et accord sur s.team/warranty. En achetant, en recevant ou en utilisant le produit, vous acceptez cet accord. Pour obtenir le service de garantie, rendez-vous sur : http://s.team/hw_help.

Avertissement. SI VOUS ÊTES UN CONSOMMATEUR RÉSIDANT DANS UN PAYS MEMBRE DE L'UE OU DANS LA PROVINCE DE QUÉBEC (CANADA), L'ACCORD D'ARBITRAGE OBLIGATOIRE ET LA RENONCIATION AUX RECOURS COLLECTIFS NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS.

Résumé de l'arbitrage obligatoire/la renonciation aux recours collectifs. La section Garantie limitée et accord contient un ACCORD D'ARBITRAGE OBLIGATOIRE ET UNE RENONCIATION AUX RECOURS COLLECTIFS. Ceux-ci s'appliquent si vous vivez aux États-Unis ou dans un autre pays, à moins que les lois de votre pays ne les rendent inapplicables. ILS AFFECTENT VOS DROITS SUR LA FAÇON DE RÉSOUDRE UN LITIGE DÉCOULANT DE OU LIÉ À VOTRE RELATION AVEC VALVE, LA GARANTIE LIMITÉE ET L'ACCORD, LE PRODUIT, SON PRIX, LA TRANSACTION D'ACHAT OU TOUT AUTRE ÉLÉMENT RELATIF AU PRODUIT. Nous vous invitons à les consulter à l'adresse s.team/warranty.

Tout différend non résolu par voie de négociation informelle ou dans le cadre d'une cour des petites créances sera réglé UNIQUEMENT PAR ARBITRAGE OBLIGATOIRE INDIVIDUEL en vertu de la loi américaine Federal Arbitration Act, devant un arbitre neutre dont la décision sera définitive. VOUS ET VALVE RENONCEZ À VOTRE DROIT D'INTENTER UNE ACTION EN JUSTICE, D'ENGAGER UN PROCÈS DEVANT UN JUGE OU UN JURY ET D'ENGAGER OU DE PARTICIPER À UN RECOURS COLLECTIF, À UNE ACTION DE PROCUREUR GÉNÉRAL PRIVÉ, À UN RECOURS POUR DÉNONCIATION OU À UN ARBITRAGE COLLECTIF OU REPRÉSENTATIF. Aucune action et aucun arbitrage ne peuvent être combinés à un autre sans le consentement de toutes les parties. L'Association d'arbitrage américaine (American Arbitration Association) procédera à l'arbitrage conformément à ses règles d'arbitrage en matière de consommation ou de commerce à l'adresse www.adr.org. En dehors des États-Unis, Valve choisira un fournisseur d'arbitrage neutre qui utilise ces règles ou des règles similaires. La section Garantie limitée et accord contient les autres conditions d'arbitrage, ainsi que les instructions et formulaires pour notifier Valve d'un différend ou pour commencer l'arbitrage.



WARNING - Användande av kontroller eller justeringar eller utföranden av tillvägagångssätt andra än de som är specificerade här kan orsaka risk för strålningsexponering.

KIT DE REALIDAD VIRTUAL VALVE INDEX™

ES

INFORMACIÓN SOBRE SEGURIDAD, MANTENIMIENTO, NORMATIVAS, GARANTÍAS Y ACUERDOS

I. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

El kit de realidad virtual Valve Index (en adelante “Kit de RV” o “Hardware”), siempre que lo utilice con un ordenador personal compatible con realidad virtual (“RV”), contiene el hardware necesario para disfrutar de la realidad virtual. Su Kit de RV contiene dos estaciones base, dos mandos, un visor y sus componentes asociados. Más adelante encontrará la lista completa de componentes en este mismo manual. Este manual se aplica a todos los componentes del Kit de RV, así como a cada uno de los componentes (visor, mandos, estaciones base) que se adquieran de forma individual. En este manual se emplean las palabras “Visor”, “Mando” y “Estación base” para resaltar información que se aplica específicamente a dichos componentes. Si no se menciona ningún componente específico, la información se aplica al Hardware en general.

Steam. Para poder jugar a videojuegos o disfrutar de otras experiencias en Steam, la plataforma de juegos en línea de Valve, es necesario crear una cuenta de Steam; unirse a Steam es gratuito. El uso de Steam está limitado a personas mayores de 13 años.

Información adicional. En este manual encontrará información sobre uso seguro y limitaciones de uso (“Indicaciones de seguridad”), una lista de componentes (“Componentes del Kit de RV”), requisitos gubernamentales (“Información normativa”) y un resumen de la cobertura de garantía de

Valve (“Resumen del Acuerdo y la Garantía limitada”). Encontrará instrucciones adicionales en la Guía de instalación incluida en su Kit de RV. También puede acceder en línea a steamvr.steampowered.com para obtener información de instalación, uso y resolución de problemas. Lea este documento y la Guía de instalación al completo y revise la información en línea antes de utilizar el Hardware.

II. INDICACIONES DE SEGURIDAD

Siga estas instrucciones de seguridad sobre instalación, uso y mantenimiento del Hardware para reducir el riesgo de lesiones o muerte. Lea también la documentación para el usuario relativa a los productos de cualquier fabricante de componentes o desarrollador de juegos y software externos. Si permite que otras personas utilicen el Hardware, asegúrese de que conozcan toda la información de seguridad relativa a su uso. Guarde este documento para futuras referencias.

LIMITACIONES DE USO DEL HARDWARE.

Valve ha diseñado el Hardware para que usted, su familia y sus amigos disfruten de la realidad virtual, pero existen ciertas limitaciones de uso:

Niños. El Hardware está diseñado para adultos y adolescentes, no para niños menores de 13 años. Es posible que los niños no sean capaces de utilizar el Hardware con seguridad y comodidad. El tamaño y el peso

del Visor y los Mandos podrían resultar incómodos para los niños. También es posible que los niños no sean capaces de seguir las normas de seguridad detalladas en este documento. Asegúrese de que los adolescentes utilicen el Hardware de forma segura y de que interrumpen de inmediato su uso si experimentan el menor problema físico (como vértigo o náusea) o psicológico (como miedo extremo).

Ajuste del Visor y los Mandos. El Visor y los Mandos se pueden ajustar para adaptarse a varios tamaños. El Visor dispone de una correa ajustable para la cabeza, un botón regulador trasero, un deslizador para modificar la distancia entre sus pupilas (IPD), un botón regulable de alivio ocular y un adaptador de soporte para ajustarse a distintos tamaños de cabeza. La correa del Mando y su punto de anclaje pueden ajustarse a distintos tamaños de mano. Utilice la Guía de instalación adjunta o las instrucciones en línea (steamvr.steampowered.com) para obtener información sobre cómo ajustarlos adecuadamente. Si no consigue ajustarlos de forma cómoda y segura, no los utilice.

Problemas médicos. Si ya sufre problemas médicos o psicológicos que podrían afectar al uso seguro del Hardware, consulte a un profesional de la salud antes de utilizarlo. Tenga en cuenta su estado de salud, equilibrio y condición física en relación con el uso que vaya a darle al sistema. Por ejemplo, considere:

- si va a utilizar el Hardware estando sentado, de pie o en movimiento,
- la clase e intensidad de los movimientos

físicos que realizará, y

- el tipo de contenidos que visualizará (por ejemplo, contenidos de carácter intenso o terrorífico)

Trastornos como Mareos, Fatiga, Medicinas o Drogas. No utilice el Hardware si se encuentra mareado o fatigado, si ha tomado medicinas o si ha consumido alcohol o drogas. Dichos estados pueden aumentar el riesgo de sufrir náuseas, vértigo, malestar y pérdida del equilibrio. El consumo de drogas y alcohol también podría afectar a su juicio y a sus reacciones ante el entorno virtual.

Enfermedades contagiosas. Evite compartir el Visor y los Mandos con personas que sufran problemas de salud que puedan transmitirse por contacto. Limpie regularmente las superficies de contacto.

Interferencia de dispositivos médicos y radiofrecuencias. El Visor, los Mandos y las Estaciones base contienen tecnología que emite señales de radio y que podría interferir con el funcionamiento normal de los dispositivos electrónicos cercanos. Utilizan bandas de radio ISM de 2,4 GHz con modulación GFSK y un protocolo personalizado de baja latencia. Aunque se han sometido a pruebas para evitar las interferencias con dispositivos comunes, es recomendable no utilizarlas cerca de equipo electrónico vital (por ejemplo, en hospitales).

Dispositivos implantados. Consulte con su médico antes de utilizar el Hardware si se le ha implantado algún dispositivo electrónico (como un marcapasos) para confirmar que dichos dispositivos no se verán afectados. No utilice el Hardware si el dispositivo

médico puede verse afectado por las ondas de radio emitidas.

PREPARACIÓN DE UN ÁREA DE JUEGO SEGURA.

El Visor obstruye la visión del entorno y el audio puede mitigar los sonidos que le rodean, de modo que es necesario crear un área de juego segura para evitar sufrir lesiones o provocarlas a otras personas. Consulte la información disponible en steamvr.steampowered.com para obtener instrucciones adicionales acerca de la delimitación de su área de juego.

- Despeje el área de objetos. La escala de la habitación necesaria para RV es un espacio libre de al menos 2 m x 1,5 m. Para un uso estacionario de pie o sentado, necesitará el espacio suficiente para poder estirar al máximo los brazos (incluyendo los Mandos) sin tocar ningún objeto a su alrededor, incluido todo aquello que pueda haber por encima de su cabeza (techo, luces...).
- Retire del área cualquier objeto con el que pueda tropezar o resbalar.
- Asegúrese de que no haya nada peligroso (por ejemplo, objetos afilados, balcones, escaleras u otros lugares con riesgo de caída) cerca del área de juego, en caso de que se salga de ella accidentalmente mientras juega.
- Coloque las Estaciones base y sus cables de alimentación fuera del área de juego, lo suficientemente lejos para que el jugador no las pueda tocar. Las Estaciones base son dispositivos electrónicos de precisión y cualquier caída, golpe o

contacto podría afectar negativamente a su rendimiento.

- Coloque las Estaciones base cerca de tomas de corriente y en esquinas opuestas de la zona de juego, en diagonal y según se describe en la Guía de instalación.
- Utilice el kit de montaje de las Estaciones base que se incluye para colocarlas en una pared, un soporte para luces o lámparas, un poste o un trípode, o para instalarlas en una superficie estable.
- Utilice únicamente la fuente de alimentación de la Estación base que se suministra con esta. La fuente de alimentación cuenta con un adaptador exclusivo diseñado para su uso en la Estación base. Otras fuentes de alimentación que no estén diseñadas para funcionar con la Estación base podrían suponer un riesgo eléctrico o de incendio. Si necesita una fuente de alimentación de repuesto, póngase en contacto con Valve.
- Evite zonas con luz brillante, ya que podrían disminuir el rendimiento de las Estaciones base.
- Tome precauciones para mantener a niños y mascotas alejados.
- Configure y comprenda los límites de Chaperone (véase a continuación).

CONFIGURAR Y COMPRENDER LOS LÍMITES DE LA FUNCIÓN CHAPERONE™.

Una vez que descargue SteamVR (en steamvr.steampowered.com), tendrá acceso

a las instrucciones de configuración de su área de juego y de Chaperone. Chaperone es una tecnología que señala los límites de su área de juego. La configuración predeterminada de Chaperone muestra un patrón de cuadrícula al acercarse a uno de los límites. Chaperone únicamente señala los límites que usted haya designado; no identifica objetos físicos del área de juego, como una mesa o una mascota, ni tampoco muestra suelos, techos ni obstáculos por encima de usted. Si desplaza las Estaciones base, aunque sea accidentalmente, deberá volver a configurar los límites. Es posible que Chaperone no muestre el límite a tiempo si usted se mueve muy deprisa (por ejemplo, si corre o se adelanta bruscamente). No reemplaza la preparación de un área de juego segura, ni la presencia de tener un observador.

La configuración predeterminada de Chaperone muestra los límites más visibles, pero con el Visor puesto usted puede personalizar la configuración de Chaperone (en RV, puede acceder a ella pulsando el botón Sistema de su Mando) para adaptarla a diferentes experiencias de RV. Al cambiar de experiencia de RV o de jugador, asegúrese de que la configuración sea la adecuada para su uso. Haga que los nuevos jugadores se familiaricen con Chaperone y su configuración.

PREPARACIÓN PARA JUGAR.

Prevención de caídas. Al preparar el área de juego y decidir si va a jugar, a qué va a jugar y cómo va a hacerlo, prevenga posibles caídas. Es posible que aquellas personas

especialmente susceptibles a caídas o a lesiones por caída prefieran participar únicamente en experiencias de RV estando sentadas. Existe mayor probabilidad de caída con usuarios nuevos; en esos casos, la presencia de un observador es especialmente útil. En función de la experiencia de RV, pueden producirse distintas reacciones por parte de los jugadores que podrían desembocar en una caída. Por ejemplo:

- Los jugadores podrían intentar apoyarse o sentarse en objetos virtuales (como el alféizar de una ventana o el asiento de una silla virtuales).
- Los jugadores podrían reaccionar con movimientos bruscos ante lo que ven en RV.
- Los jugadores podrían desorientarse por experiencias de RV en las que el suelo virtual no se corresponde con el suelo real.
- Con el Visor obstruyéndole la vista normal y las manos ocupadas por los mandos, es posible que le resulte difícil recuperar el equilibrio si empieza a caerse y que aumenten las probabilidades de que la caída sea peligrosa.

Jugar teniendo un observador. Es conveniente que haya una persona en la habitación dedicado a observarle mientras usted juega. Dicha persona puede orientarle si se aproxima al borde del área de juego o si se enreda con los cables, y también impedir que otras personas entren en el área de juego. El observador debe ser consciente de que el jugador puede realizar movimientos impredecibles y mantener una distancia de

seguridad, excepto cuando esté ayudando al jugador. Es conveniente que el observador avise verbalmente al jugador antes de acercarse.

Colocación de los cables de RV. El cable del Visor y el cable de Conexión (colectivamente, los “Cables”) se conectan entre sí uniendo el Visor a su ordenador, y es conveniente que no haya obstáculos en su camino. No enrolle los Cables alrededor de objetos ni los pase a través de paredes. El cable del Visor se separará del cable de Conexión si se tira demasiado fuerte de él. Esto ayuda a evitar el riesgo de caídas si los Cables tiran del Visor o se enredan con su cuerpo. También ayuda a impedir que los Cables tiren de su ordenador; sin embargo, es recomendable situar su ordenador de forma que no caiga si los Cables tiran de él. No una los Cables con cinta adhesiva, ni use cualquier otro método para impedir que se separen. Un observador puede ayudarle para que no tropiece ni se enrede con los Cables.

Utilización de los Cordones y las correas de ajuste de los Mandos. Los Mandos vienen acompañados de sendos cordones de muñeca (los “Cordones”). Los Cordones y las correas de ajuste del Mando ayudan a evitar que accidentalmente tire los mandos o que se le caigan, especialmente durante un uso enérgico. Conecte los Cordones a las empuñaduras de los Mandos y ténselos alrededor de sus muñecas. Tense las correas de ajuste para fijar los Mandos a sus manos. Si nota que los Mandos no están fijos, siga tensando las correas. Consulte la Guía de instalación que acompaña a su Kit de

RV para obtener instrucciones sobre los Mandos y su ajuste.

MALESTAR Y EFECTOS SOBRE LA SALUD.

Malestar con RV. Es posible que experimente malestar mientras utiliza la realidad virtual, sobre todo al principio. Dicho malestar puede incluir sensaciones temporales de náusea, mareos, vértigo, desorientación, dolor de cabeza, fatiga, cansancio ocular o sequedad ocular.

Acostumbrarse a la RV. Empiece despacio y vaya aprendiendo cómo reacciona el sistema ante sus movimientos y cómo reacciona usted ante la realidad virtual. Es recomendable que sus primeras sesiones sean breves y que haga pausas

Ciertas situaciones pueden aumentar el riesgo de sufrir malestar con la RV. Por ejemplo:

- Ser un usuario nuevo: los síntomas tienden a disminuir a medida que su sistema visual se adapta.
- Ser propenso al mareo en otras situaciones, tener miedo a las alturas, sufrir problemas de salud (como trastornos del oído interno) o ser propenso a las migrañas.
- Tener el Visor orientado de forma incorrecta en la cabeza.
- Ciertos tipos de contenido, en especial juegos o películas que le hacen sentir que se mueve por el espacio o que mira hacia abajo desde las alturas, o interacciones que supongan el seguimiento de objetos en movimiento.
- Utilizar la realidad virtual durante

periodos de tiempo extensos sin hacer pausas.

Descanse periódicamente. La frecuencia y duración de las pausas dependerá de su reacción individual ante la realidad virtual y de lo que esté haciendo dentro del sistema. *Si experimenta cualquier tipo de molestia, pare y descance hasta que se sienta mejor.* Quedarse quieto y sentado en un entorno bien iluminado puede ayudarle a recuperarse más deprisa de la desorientación. Si siente desorientación o cualquier otro tipo de trastorno, evite las actividades que impliquen equilibrio, coordinación u otras facultades que puedan estar potencialmente debilitadas hasta que se haya recuperado. Tome nota del tipo de contenido que estaba visualizando y de otros aspectos de la situación, para que la próxima vez pueda ajustarla o acostumbrarse a ella. Si los síntomas son graves o persisten, consulte a un profesional de la salud cualificado.

Molestias musculoesqueléticas. Como ocurre con muchas actividades físicas, las actividades repetitivas o prolongadas con el Hardware podrían causar molestias ocasionales en las manos, los brazos, los hombros, el cuello u otras partes del cuerpo. Haga pausas periódicamente y pare a descansar si siente cansancio, dolor o molestias tales como cosquilleo, entumecimiento o rigidez. Si experimenta molestias persistentes o recurrentes, consulte a un profesional sanitario cualificado.

Episodios epilépticos por fotosensibilidad. Un porcentaje muy reducido de la población puede sufrir un episodio epiléptico cuando visualiza ciertas imágenes, incluidas luces parpadeantes o patrones que podrían

mostrarse en el Visor. Incluso aquellas personas que nunca han sufrido convulsiones ni epilepsia en el pasado podrían padecer una enfermedad no diagnosticada que cause episodios epilépticos por fotosensibilidad. Los niños y adolescentes tienen más probabilidades que los adultos de experimentar dichos episodios.

Los síntomas podrían incluir movimientos musculares involuntarios (como contracciones de los ojos o la cara o sacudidas de los brazos o las piernas), aturdimiento, visión alterada, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Dichos episodios también podrían provocar pérdida de conocimiento o convulsiones que desemboquen en lesiones por caídas o choques contra objetos cercanos.

Si experimenta cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un profesional de la salud. Los padres deben estar atentos a la aparición de los síntomas antes mencionados. El riesgo de sufrir un episodio epiléptico por fotosensibilidad es más reducido si no utiliza el Hardware cuando se está cansado.

Si usted o alguien de su familia ha sufrido episodios convulsivos o epilépticos en el pasado, consulte a un profesional sanitario antes de jugar.

Seguridad auditiva. El Visor incluye auriculares de audio integrados. Ajuste el volumen del Visor para poder seguir oyendo lo que sucede a su alrededor. Si el sonido es tan alto que le resulta imposible oír a otras personas hablando cerca de usted, es probable que esté dañando su audición.

Irritación de la piel. El Visor, los Mandos y

los Cordones están hechos de materiales utilizados habitualmente en la fabricación de dispositivos electrónicos ponibles de consumo. Sin embargo, algunas personas podrían desarrollar irritaciones en la piel debido a alergias o sensibilidades a materiales en contacto prolongado con su piel.

Para reducir el riesgo de irritación de la piel:

- Seque su dispositivo con un paño si se humedece.
- Evite el uso de lociones u otros productos sobre la piel que esté en contacto con el Hardware.
- No lo utilice sobre piel lesionada.
- Regule la correa y el botón de ajuste trasero del Visor, las correas de ajuste del Mando y los Cordones de forma que queden mínimamente ceñidos, evitando tensarlos de manera incómoda.
- Quítese el Visor y los Mandos durante las pausas para que la piel pueda respirar.
- Si sufre enrojecimiento, picor, inflamación o cualquier otro tipo de irritación en la piel, deje de utilizar el sistema. Si los síntomas son graves o persisten, consulte a un profesional de la salud.

III. CUIDADO, LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

Manténgalo adecuadamente seco y limpio.

Mantenga todo el Hardware seco y alejado de líquidos. ¡**AVISO!** La exposición del suministro eléctrico a líquidos podría suponer un peligro de electrocución. Si necesita limpiar las Estaciones base, desconéctelas

primero. Para limpiar el Hardware, utilice el paño de microfibra que se incluye o un paño ligeramente humedecido con agua. No utilice productos de limpieza químicos, ya que podrían dañar el producto.

Mantenga unas condiciones ambientales adecuadas:

- **Humedad.** Si utiliza el Hardware en una zona con gran nivel de humedad, es posible que la humedad se acumule en las Estaciones base y que estas no funcionen correctamente. Si esto ocurre, deje de usar las Estaciones base hasta que se evapore la humedad.
- **Temperaturas extremas.** Evite utilizar el Hardware en temperaturas extremas; el rango de temperaturas de funcionamiento debe permanecer entre los 10°C y los 35°C (50°F y 95°F).
- **Luz solar. ¡ADVERTENCIA!** La luz del sol focalizada a través de las lentes del Visor podría suponer un riesgo de incendio. No exponga el Visor a la luz del sol directa.

Baterías. Cada Mando contiene una batería de iones de litio no reemplazable.

¡**ADVERTENCIA!** Para reducir el riesgo de sobrecalentamiento, incendios y quemaduras:

- No utilice ni almacene la batería en lugares expuestos a un calor extremo, como debajo de una ventana a la luz del sol en un día caluroso. Mantenga la batería dentro de los siguientes rangos de temperatura:

Situación	Celsius	Fahrenheit
Al cargar la batería	0°C ~ 45°C	50°F ~ 113°F
Al descargar la batería	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Al almacenarla un máximo de 30 días	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
Al almacenarla un máximo de 90 días	-10°C ~ 35°C	14°F ~ 95°F

- Evite exponer las baterías a impactos.
- Asegúrese de que solo un proveedor de servicios autorizado revise o recicle las baterías.
- Si la batería sufre una fuga y el electrolito le entra en los ojos, no se los frote. Aclárelos con agua corriente limpia y busque atención médica inmediatamente. El electrolito podría provocar lesiones oculares de no hacerlo.

No intente reparar, abrir, ni realizar mantenimiento de ninguna de las partes del Hardware. ¡ADVERTENCIA! Ello podría suponer riesgos eléctricos o de otro tipo. No utilice ningún componente o cable dañado. Si tiene algún problema, póngase en contacto con el Soporte de Valve en <https://help.steampowered.com/>.

IV. COMPONENTES DEL KIT DE RV

Estaciones base

- Estaciones base (2)
- Kits de montaje
- Cable de alimentación (2)

- Fuentes de alimentación (2)
- Adaptador(es) regional(es) de enchufe eléctrico

Mandos

- Mandos izquierdo y derecho
- Cordones de muñeca (2)
- Cables de carga USB de tipo C (2)

Visor

- Visor con junta facial desmontable
- Cable del Visor (de 5 metros de largo) que conecta el Visor con el cable de Conexión
- Cable de Conexión (de 1 metro de largo) que se conecta a su ordenador y a la corriente
- Adaptador de alimentación
- Adaptador(es) regional(es) de enchufe eléctrico
- Adaptador de soporte
- Paño de limpieza de microfibras

INFORMACIÓN NORMATIVA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION E INDUSTRY CANADA (IC)

Valve Headset (Visor) FCC ID: 2AES41007 / IC ID: 20207-1007

Valve Left Controller (Mando izquierdo) FCC ID: 2AES41005 / IC ID: 20207-1005

Valve Right Controller (Mando derecho) FCC ID: 2AES41006 / IC ID: 20207-1006

Base Station (Estación base) FCC ID: 2AES41004 / IC ID: 20207-1004

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Este equipo se ha sometido a pruebas para cumplir con los estándares de la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones). Para uso doméstico y en oficinas. No está diseñado para su uso en maquinaria, equipos médicos o aplicaciones industriales. Este dispositivo está diseñado para su uso con equipo informático NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) y/o que cumpla con la normativa IEC/EN 60950 (marcado CE). Incluye piezas que no son reemplazables.

Este dispositivo es conforme a lo estipulado en el apartado 15 de las normas de la FCC. Este dispositivo es conforme a lo estipulado en las normas RSS exentas de licencia de Industry Canada (IC, organismo oficial de industria de Canadá). La puesta en marcha del dispositivo está sujeta a las dos condiciones siguientes:

(1) no puede ocasionar interferencias perjudiciales y (2) debe aceptar cualquier interferencia recibida aun cuando provoque un funcionamiento indeseado.

Este equipo se ha sometido a las pruebas pertinentes y cumple los límites de los dispositivos digitales de clase B estipulados en el apartado 15 de las normas de la FCC. Estos límites tienen por objeto ofrecer una protección razonable contra las interferencias perjudiciales en instalaciones particulares. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia. Si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones, podría causar interferencias dañinas en comunicaciones de radio. No obstante, no se garantiza que no se produzca ninguna interferencia en ninguna instalación en particular. Si el equipo produce interferencias que afecten a la recepción de radio o televisión (lo cual se puede detectar apagando y encendiendo el aparato), se recomienda al usuario que intente eliminarlas realizando alguna de las acciones siguientes:

1. Reorientar o cambiar de lugar la antena receptora y aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
2. Conectar el equipo a una toma de otro circuito distinto del circuito al que esté conectado el receptor.
3. Pedir ayuda a un técnico experimentado de radio o televisión.

PRECAUCIÓN: La FCC requiere que se le notifique a usted de que cualquier cambio o modificación del Hardware no aprobado expresamente por el fabricante podría anular la autoridad del usuario para utilizar el equipo.

NOTA: Las Estaciones base deben instalarse y utilizarse a una distancia mínima de 20 cm entre las Estaciones base y cualquier persona para cumplir con las directrices de exposición a RF.

ESTACIÓN BASE 1004
ADVERTENCIA DE LÁSER
PRODUCTO LÁSER DE CLASE 1



PRECAUCIÓN: el uso de controles, ajustes o procedimientos distintos a los especificados en el presente documento pueden dar como resultado una exposición a radiación peligrosa. La Estación base 2.0 SteamVR™ contiene un láser de clase 3B, que puede producir niveles peligrosos de radiación láser. No obstante, el diseño del producto incorpora óptica, una carcasa protectora y una protección de escaneo para que el nivel de radiación láser emitido no supere la clase 1. Este dispositivo no debe utilizarse en ninguna circunstancia sin su carcasa. La carcasa protectora solo debería abrirla el personal especializado en su fabricación. Cumple con los estándares de rendimiento de la FDA para productos láser, excepto en las alteraciones realizadas de conformidad con el aviso de láser nº 50, con fecha de 24 de junio de 2007. Evaluado según la IEC 60825-1:2014. No contiene piezas que requieren mantenimiento.

ESPACIO ECONÓMICO EUROPEO

Es posible consultar la declaración de conformidad completa en: <http://compliance.steam-powered.com>.

CE Este dispositivo incluye la marca CE de conformidad con la Directiva 2014/53/UE. Por la presente, Valve Corporation declara que este Kit de RV Valve Index cumple los requisitos esenciales y otras disposiciones pertinentes de la Directiva 2014/53/UE, y que puede utilizarse en todo el Espacio Económico Europeo (EEE).

Modelo 1004: Frecuencias de funcionamiento: 2402-2483,5 MHz, PRA máx.: 6,24 dBm

Modelo 1005: Frecuencias de funcionamiento: 2400-2483,5 MHz, PRA máx.: 5,80 dBm

Modelo 1006: Frecuencias de funcionamiento: 2400-2483,5 MHz, PRA máx.: 7,42 dBm

Modelo 1007: Frecuencias de funcionamiento: 2402-2483,5 MHz, PRA máx.: 9,64 dBm

Representante en la Unión Europea

Valve GmbH, Roedingsmarkt 9, 20459 Hamburgo

MANIPULACIÓN ADECUADA DE LOS RESIDUOS ELECTRÓNICOS



Este símbolo en los productos y/o documentos adjuntos significa que los aparatos eléctricos y electrónicos usados no deben mezclarse con los desechos domésticos normales. Este símbolo sólo es válido en la Unión Europea. Para el tratamiento, la recuperación y el reciclado adecuados, lleve este producto a los puntos de recogida designados, donde se aceptará sin coste adicional.

AVISOS JURÍDICOS

Licencia del software

El Kit de RV Valve Index™ requiere el uso del software del cliente de Steam (<http://store.steampowered.com/about/>) y SteamVR (steamvr.steampowered.com). El uso del software está sujeto al Acuerdo de Suscriptor de Steam: <http://store.steampowered.com/subscriber-agreement/>.

Control de exportaciones

El software del cliente de Steam está sujeto a ciertas restricciones según la Normativa estadounidense de Administración de las Exportaciones, y no podrá ser exportado ni reexportado a destinos bajo embargo ni a personas o entidades prohibidas por la Normativa estadounidense de Administración de las Exportaciones.

Conexión a Internet

Es necesaria una conexión a Internet para acceder y utilizar el software del cliente de Steam. Usted será el único responsable de costear cualquier gasto asociado a servicios de Internet. Para obtener más información, diríjase a: <http://support.steampowered.com>.

Derechos de autor y marcas

© 2018 Valve Corporation. Valve, el logotipo de Valve, Steam, el logotipo de Steam y SteamVR son marcas comerciales de Valve Corporation, registradas en Estados Unidos y otros países. Chaperone, Valve Index y el logotipo de Valve Index son marcas comerciales de Valve Corporation.

RESUMEN DEL ACUERDO Y LA GARANTÍA LIMITADA

(ARBITRAJE VINCULANTE Y RENUNCIA A DEMANDAS COLECTIVAS)

Aviso. SI ES USTED CLIENTE RESIDENTE EN UN PAÍS MIEMBRO DE LA UE, LA PROVINCIA DE QUEBEC (CANADÁ), AUSTRALIA O NUEVA ZELANDA, LA GARANTÍA LIMITADA NO SE LE APLICA; EN SU LUGAR, TIENE DERECHO A LAS GARANTÍAS LEGALES CONTEMPLADAS EN SU JURISDICCIÓN NACIONAL.

Resumen de Garantía limitada. Valve garantiza que su producto de realidad virtual Valve Index™ está libre de defectos en cuanto a materiales y mano de obra según un uso normal por parte del cliente durante un (1) año a partir de la fecha de compra original. La garantía excluye el desgaste normal y los daños producidos por limpieza inadecuada, accidente o abuso. Se aplican otras excepciones. SI SU LEGISLACIÓN LOCAL LE OFRECE ALGUNA GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUIDAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD O ADECUACIÓN PARA UN DETERMINADO FIN, SU DURACIÓN SE LIMITARÁ A UN (1) AÑO. CIERTOS ESTADOS, PROVINCIAS O PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES A LA DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, POR LO QUE LA LIMITACION MENCIONADA PODRÍA NO APLICARSE EN SU CASO.

Si el producto no funciona correctamente debido a un defecto en los materiales o la mano de obra, Valve podrá elegir entre repararlo, sustituirlo por un producto o componentes nuevos o reacondicionados o reembolsar el precio de compra. Este será su único recurso. Puede consultar el Acuerdo y la Garantía limitada en s.team/warranty. Al comprar, recibir o utilizar el producto, usted acepta el Acuerdo. Para obtener el servicio de garantía, visite http://s.team/hw_help.

Aviso. SI ES USTED CLIENTE RESIDENTE EN UN PAÍS MIEMBRO DE LA UE O EN LA PROVINCIA DE QUEBEC (CANADÁ), EL ACUERDO DE ARBITRAJE VINCULANTE Y LA RENUNCIA A DEMANDAS COLECTIVAS NO SE LE APLICAN.

Resumen de arbitraje/renuncia a demandas colectivas. El Acuerdo y la Garantía limitada contienen una cláusula de ACUERDO DE ARBITRAJE VINCULANTE Y RENUNCIA A DEMANDAS COLECTIVAS. Se le aplicará en caso de que resida en Estados Unidos o en otro país, a menos que la legislación de su país impida su aplicación. AFECTA A SUS DERECHOS A LA HORA DE RESOLVER CUALQUIER DISPUTA DERIVADA DE O RELACIONADA CON SU RELACIÓN CON VALVE, EL ACUERDO Y LA GARANTÍA LIMITADA, EL PRODUCTO, SU PRECIO, LA TRANSACCIÓN DE COMPRA O CUALQUIER OTRA COSA RELACIONADA CON EL PRODUCTO. Puede consultar dicha cláusula en s.team/warranty.

Cualquier disputa no resuelta por negociación informal o en un tribunal dedicado a demandas menores se podrá resolver ÚNICAMENTE MEDIANTE ARBITRAJE COLECTIVO según la Ley federal sobre arbitraje estadounidense (Federal Arbitration Act) ante un mediador neutral cuya decisión será definitiva. USTED Y VALVE RENUNCIAN AL DERECHO A LLEVAR SU DISPUTA ANTE UN TRIBUNAL, ASÍ COMO A SOMETERLA A UN JUICIO ANTE UN JUEZ O UN JURADO Y A INICIAR O PARTICIPAR EN UNA DEMANDA COLECTIVA O REPRESENTATIVA, UNA ACCIÓN GENERAL CON ABOGADO PRIVADO, UNA ACCIÓN CON INFORMANTE INTERNO O UN ARBITRAJE COLECTIVO O REPRESENTATIVO. No podrá combinarse ninguna acción legal o arbitraje con otra acción legal o arbitraje sin el consentimiento de todas las partes. El arbitraje se regirá por las Normas de Arbitraje Comercial o de Consumo de la Asociación de Arbitraje de Estados Unidos (American Arbitration Association), que se pueden consultar en www.adr.org. Fuera de los EE. UU., Valve seleccionará a un proveedor de servicios de arbitraje que emplee dichas normas o similares. El Acuerdo y la Garantía limitada contienen el resto de los términos de arbitraje, así como instrucciones y formularios para notificar a Valve de una disputa o para iniciar un arbitraje.

VALVE INDEX™ バーチャルリアリティキット

JP

安全、メンテナンス、規制、保証および規約に関する情報

I. 製品説明

Valve Index バーチャルリアリティキット (以下「VR キット」または「ハードウェア」) には、お客様がお使いのバーチャルリアリティ (以下「VR」) 対応のパーソナルコンピュータでお使いになる場合にバーチャルリアリティを体験するのに必要なハードウェアが付属しています。VR キットには、ベースステーション 2 つ、コントローラ 2 個、ヘッドセット 1 個および付属コンポーネントが含まれています。全コンポーネントのリストについては、本マニュアルの後半に記載があります。本マニュアルは、VR キットのすべてのコンポーネント、ならびに個別に購入した各コンポーネント (ヘッドセット、コントローラ、ベースステーション) を対象としています。「ヘッドセット」「コントローラ」および「ベースステーション」という用語は、本マニュアルを通して、特定のコンポーネントに当てはまる情報を強調するために使用されます。特定のコンポーネントが示されていない場合、その情報はハードウェア全般を対象としています。

Steam : Valve のオンラインゲームプラットフォーム Steam で、ビデオゲームその他の体験をプレイするには、Steam アカウントを作成することが必要です。Steam には無料で登録できます。Steam のご利用は、13 歳以上に限定されています。

追加情報 : 本マニュアルにおいて、安全なご利用および使用上の制限に関する情報は「安全上の注意」、コンポーネントのリストは「VR キットコンポーネント」、政府の要求事項は「規制情報」、Valve からお客様への保証の範囲の概要については「限定保証および契約」をご覧ください。VR キットに付属するセットアップガイドに、追加の説明があります。セットアップ、使用方法およびトラブルシューティング情報については、オンラ

インで steamvr.steampowered.com をご覧ください。本ハードウェアをご使用になる前に、本文書およびセットアップガイドをよくお読みになり、オンライン情報を確認してください。

II. 安全上の注意

怪我や死亡のリスクを減らすために、ハードウェアの安全なセットアップ、使用、ケアに関する以下の指示に従ってください。また、サードパーティのコンポーネント製造業者またはゲームおよびソフトウェア開発者から、各製品に関して提供されたユーザー文書をお読みください。第三者に本ハードウェアの使用を許可する場合は、使用に関連するすべての安全情報を伝えてください。この文書は、後で参照できるように保管しておいてください。

ハードウェアの使用に関する制限事項

Valve は、お客様、お客様のご家族、ご友人にバーチャルリアリティを体験していただくために本ハードウェアを設計しましたが、ご利用には制限事項があります。

お客様の利用 : 本ハードウェアは、大人とティーンエイジャーを対象としており、13 歳未満のお子様は対象としていません。お子様は、本ハードウェアを安全かつ快適にご利用にならないことがあります。ヘッドセットとコントローラのサイズや重さが、お子様にとって快適ではない可能性があります。お子様はまた、本文書に記載された安全な使用に関するルールを守れない可能性があります。ティーンエイジャーは、本ハードウェアを安全に使用し、身体的な問題 (めまいや吐き気) または心理的な問題 (極度の恐怖など) が生じた場合は直ちに使用を中止してください。

ヘッドセットおよびコントローラの調整：ヘッドセットおよびコントローラは、さまざまなサイズに合わせて調整できます。ヘッドセットは、調整可能なヘッドストラップとリア調整ノブ、瞳孔間距離 (IPD) を調整するスライダー、アイレリーフ (射出瞳距離) 調整ノブを搭載し、頭の大きさに合わせて調整するためのクレドルアダプター 1 個を付属しています。コントローラのストラップと固定ポイントは、手の大きさに合わせて調整することができます。調整の方法については、付属のセットアップガイドまたはオンラインの説明書 (steamvr.steampowered.com) をご覧ください。快適にしっかりと合うように調整できない場合は、これらのコンポーネントを使用しないでください。

健康状態：本ハードウェアの安全な使用を妨げる可能性のある健康状態や精神状態にある場合は、使用前に医療専門家に相談してください。このシステムをどのように使用するかに基づいて健康状態、バランス、身体能力を考慮してください。例えば、以下を検討してください。

- ・本ハードウェアを、座りながら、立ったまま、または動き回りながら使用するのか
- ・予測される身体動作の種類と強度
- ・閲覧するメディアの種類 (極度の緊張感や恐怖感を与えるコンテンツなど)

病気、疲れ、薬などによる影響：病気のとき、疲れているとき、アルコールや薬を飲んだ後は本ハードウェアを使用しないでください。このような状態は、吐き気やめまい、不快感を誘発したり、バランスを失ったりする危険性を高めます。また、薬やアルコールは、バーチャル環境に対する判断力や反応に影響を及ぼす可能性があります。

感染症の予防：ヘッドセットやコントローラを、接触することで感染する恐れのある健康状態の人と共有することは避けてください。接触面は定期的にクリーニングしてください。

医療機器の干渉および無線周波数：ヘッドセット、コントローラ、ベースステーションには、近くにある電子機器の正常動作を妨げるおそれのある電波放射技術が組み込まれています。GFSK 変調と独自の低遅延プロトコルを用いた 2.4 GHz ISM 帯域の無線を使用しています。一般的な機器に対する非干渉の試験は実施されていますが、重要な電子機器の周辺 (病院内など) では使用しないでください。

植込み機器：植込み型の医療機器 (ペースメーカーなど) を装着している場合は、本ハードウェアを使用する前に医療専門家に相談して、影響がないことを確認してください。医療機器が放射電波の影響を受ける場合は、本ハードウェアを使用しないでください。

安全なプレイエリアを計画する

ヘッドセットはプレイヤーの視界を遮り、オーディオは周囲の音をかき消すことがあるので、自分や他人が怪我をすることがないように安全なプレイエリアを確保する必要があります。プレイエリアのセットアップに関する追加指示については、steamvr.steampowered.com の情報をご覧ください。

- ・エリアから物を取り除きます。ルームスケールの VR の場合、少なくとも 2 m x 1.5 m (6.5 フィート x 5 フィート) 以上のオープンスペースが必要です。立位または着席設定の場合、周囲の物 (天井や照明など頭上にあるものも含める) に当たらずに、コントローラも含めて腕を伸ばす十分な空間が必要です。
- ・つまずいたり滑ったりする原因になる物がないかエリアをチェックします。
- ・使用中に誤ってエリアから外れた場合に備えて、プレイエリアに隣接して危険なもの (鋭利な物、バルコニー、階段または落ちる可能性のある場所) がないことを確認してください。

- ・ ベースステーションと電源コードはプレイエリアの外に置き、プレイヤーが衝突しないように十分な距離を確保してください。ベースステーションは精密な電子機器であり、落下、衝突、その他の接触はパフォーマンスに悪影響を及ぼすおそれがあります。
- ・ セットアップガイドに記載されているように、ベースステーションは、電源コンセントの近く、プレイエリアの対角線上の両角に設置します。
- ・ ベースステーションを、付属のベースステーション取り付けキットを使用して、壁、照明スタンド、カーゴバーもしくは三脚に取り付けるか、または表面が安定した場所に設置します。
- ・ ベースステーションに付属しているベースステーション用電源装置だけを使用してください。この電源アダプターは、ベースステーションに適合するように特別に設計されています。ベースステーション用に設計されていない他の電源を使用すると、電氣的障害や火災が発生するおそれがあります。電源装置の交換が必要な場合は、Valve までお問い合わせください。
- ・ とても明るいエリアは、ベースステーションのパフォーマンスを低下させるおそれがあるので避けてください。
- ・ ペットと子供を近づけないよう注意してください。
- ・ シャペロン境界を設定して、利用方法を理解してください(下記を参照)。

CHAPERONE™(シャペロン)機能を設定し、利用方法を理解する

(steamvr.steampowered.com よりSteamVRをダウンロードすると、プレイエリアと「シャペロン」の設定に関する説明にアクセスできます。シャペロンは、ユーザーのプレイエリアの境界を

示す技術です。デフォルト設定では、ユーザーが境界線に近づくときグリッドパターンが表示されるようになっています。シャペロンは、ユーザーが指定した境界線を示すだけで、プレイエリアにあるテーブルやベットなどの物理的な物を認識しているわけではなく、床、天井または頭上の障害物なども表示されません。ベースステーションを誤って動かしてしまったら、境界を再度設定する必要があります。シャペロンは、プレイヤーの動作が速すぎる(例えば、走ったり突進したりする)と、即座に境界線を表示できないことがあります。安全なプレイエリアの計画や、スポッター(監視補助人)の代わりとして使うことはできません。

デフォルトのシャペロン設定は、境界線が最も見やすいように設定されていますが、ヘッドセットを着用時に、シャペロンの設定をカスタマイズして、さまざまなVR体験に合わせるができます(お使いのコントローラのシステムボタンを押すと、VRでアクセスできます)。VR体験を変更または他のプレイヤーと交代するときは、その設定がその使用に適していることを確認してください。初めてのプレイヤーには、シャペロン境界とその設定について説明し、理解したことを確認してください。

プレイの準備をする

転倒に備える: プレイエリアを設定し、プレイするかどうか、何をプレイするか、どのようにプレイするかを決める際には、転倒にも備えます。特に転倒しやすい人や、転倒により怪我をする可能性の高い人は、座ったままできるVR体験だけに参加することをお勧めします。初心者には転倒しやすいので、スポッターが特に役に立ちます。

VR体験によっては、プレイヤーが転倒につながるような反応をしてしまうさまざまな状況があります。例:

- ・ プレイヤーが、仮想オブジェクト(仮想の

窓枠や椅子など)に寄りかかったり、座ろうとしたりすることがあります。

- ・プレイヤーが、VRで目にしたものに反応して素早く動こうとすることがあります。
- ・VR体験で仮想の床面と実際の床面が一致しないため、プレイヤーが方向感覚を失うことがあります。
- ・ヘッドセットで視界を遮られ、コントローラを手にした状態で転びそうになった時に、バランスを取り戻すのは容易ではなく、不自然に転倒する可能性が高くなります。

スポッターの配置：ゲームプレイを監視し、補助してくれるスポッターに室内にいてもらうとよいでしょう。スポッターを置くと、プレイエリアの外に出そうになったら、コードが絡まったりした際に案内できるとともに、プレイヤー以外がプレイエリアに入らないよう指示することができます。スポッターは、プレイヤーが想定外の動きをしないか、安全距離を保つものとし、スポッターは、プレイヤーに近づく場合には、口頭で警告すべきです。

VR ケーブルの配線：ヘッドセットのケーブルと接続ケーブル(以下まとめて「ケーブル」)をつなぎ、ヘッドセットからPCまで、障害物に邪魔されないように配線します。物の周りにケーブルを巻いたり、ケーブルを壁に通したりしないでください。ヘッドセットのケーブルは、強く引っ張ると接続ケーブルから外れます。これにより、ヘッドセットがケーブルに引っ張られて落下したり、体に絡みついたりする危険が緩和されます。また、PCが引っ張られるのも防ぎます。ただし、PCが引っ張られても落下しないように配置することをお勧めします。ケーブルをテープで留めないでください。テープを巻くと離れなくなることがあります。スポッターを用意すれば、プレイヤーがつまずいたり、ケーブルに絡まったりしないよう補助できます。

ストラップの使用とコントローラ調整ひもの

固定：コントローラには、手首装着用ストラップ(以下「ストラップ」)が2本同梱されています。ストラップとコントローラ調整ひものは、特に激しい使用時に、コントローラが予期せず落下したり投げられたりするのを防止します。コントローラのグリップにストラップを取り付けて、手首に固定します。調整ひものを締めて、コントローラを手に固定します。コントローラがぐらつくようであれば、ひものを締めてください。コントローラについて、および調整手順については、VRキット付属のセットアップガイドをご覧ください。

不快感と健康への悪影響

VRによる不快感：バーチャルリアリティを使用中、特に使い始めに、不快に感じることがあります。こうした不快感には、一時的な吐き気、乗り物酔い、めまい、空間識失調、頭痛、疲労感、眼精疲労、ドライアイなどがあります。

VRへの適応：最初はゆっくり動き、自分の動きに対するシステムの反応とバーチャルリアリティに対する自分の反応を徐々に覚えてください。最初の数セッションは短時間に抑えて、休憩を入れてください。

VRによる不快感が増幅する可能性のある状況：
例：

- ・初めてVRを使うユーザー場合 - 視覚系が適応すると症状が緩和します。
- ・VR以外の状況でも乗り物酔いしやすい、高所恐怖症または健康状態に不安がある(内耳障害など)、または片頭痛持ちである場合。
- ・ヘッドセットを適切に装着していない場合。
- ・特に、ゲームや動画で宇宙空間を移動している、高所から下を見るなどの状況や動くものを追いかけるインタラクションを伴うコンテンツ。

- ・休憩せずにバーチャルリアリティを長時間体験した場合。

定期的に休憩を取る：休憩のタイミングや長さは、バーチャルリアリティに対する個人の反応度やシステム内での動きにより異なります。不快感を覚えたら、すぐに使用を中止して、不快感が収まるまで休んでください。明るい環境で静かに座していると、空間識失調からの回復を早めることができる場合があります。方向感覚を失った、または何らかの障害の症状が見られた場合には、回復するまで、バランスや身体の協調、一時的に減退した能力を使う動きはしないでください。視聴していたコンテンツの種類や、その状況の他の要素を留意しておけば、次にその状況に直面した時は状況を調節しながら徐々に馴染むことができます。症状が重篤または長引く場合には、適切な医療専門家に相談してください。

筋骨格の不快感：運動をした時と同様、繰り返し、または長時間ハードウェアを使った動作が続けると、手、腕、肩、首などに不快感が生じることがあります。定期的な休憩を取り、疲れたり、痛みを感じたり、疼痛、チクチク感、しびれ、コリを感じたりしたら、プレイを中止して休んでください。不快感が長く続く、または繰り返す場合には、適切な医療専門家に相談してください。

光過敏性発作：ごく少数ですが、フラッシュライトやヘッドセットに表示されるパターンなど、ある一定の画像を見ると発作を起こす人がいます。発作やてんかんの病歴がない人でも、光過敏性のてんかん発作を起こす原因不明の疾患があることもあります。子供やティーンエージャーは、成人に比べてこうした発作を起こしやすい傾向があります。

症状には、筋肉の不随意運動（目や顔がピクピク動く、腕や足のけいれんなど）、立ちくらみ、視力の変調、空間識失調、精神錯乱、一時的な意

識障害などがあります。また、発作による意識の喪失や、けいれんが発生する場合があります、その結果として、転倒や付近の物との衝突によって負傷することがあります。

以上の症状があった場合には、すぐに使用を中止して、医療専門家に相談してください。保護者は、以上の症状がないことをよく注意し、確認してください。疲れている時にこのハードウェアを使わないようにすると、光過敏性てんかん発作のリスクを緩和することができます。

あなた自身や親類に発作やてんかんの病歴がある場合には、ハードウェアの使用前に医療専門家に相談してください。

聴覚の保護：ヘッドセットには、音声用のイヤホンが内蔵されています。周囲の音が聞こえるように、ヘッドセットの音量を調整してください。近くの人声が聞こえないほど音量を上げてしまうと、聴覚障害を起こす可能性があります。

皮膚の炎症：ヘッドセット、コントローラ、ストラップは、ウェアラブル家電端末によく使われる素材でできています。ただし、人によっては、長時間肌に接触すると、アレルギーや過敏性により皮膚に炎症が起きることがあります。

皮膚の炎症のリスクを緩和するには：

- ・ヘッドセットが濡れたら、布でふき取ってください。
- ・ハードウェアに接触する肌の部分にローションなどをつけないでください。
- ・皮膚に傷がある場合には、ヘッドセットを装着しないでください。
- ・ヘッドセットのストラップと後部の調整ノブ、コントロールの調整ストラップ、ランヤードを適切に調整してください。不快なほど締め付けないようにしてください。
- ・休憩中はヘッドセットとコントローラを取り外して、皮膚の呼吸を妨げないようにします。

- ・皮膚に赤み、かゆみ、腫れ、炎症が生じた場合には、システムの使用を中止してください。症状が重篤な場合や長引く場合には、医療専門家に相談してください。

III. お手入れ、清掃、メンテナンス

濡らさない、適切に清掃：ハードウェアは濡らしたり、液体をかけたりしないでください。警告！電源に液体がかかると、感電するおそれがあります。ベースステーションを清掃する際には、まずケーブルを取り外してください。ハードウェアにはすべて、同梱のマイクロファイバークロスか、軽く水で湿らせた布を使ってください。洗浄用化学薬品は使用しないでください。製品を損傷するおそれがあります。

環境の適切な維持：

- ・湿気。湿気の多いエリアでハードウェアを操作すると、水分がたまってベースステーションが誤動作することがあります。このような場合は、水分が蒸発するまでベースステーションの使用を中止してください。
- ・極端な温度下：ハードウェアを極端な温度下で使用しないでください。操作時の温度は 10 ~ 35 °C (50 ~ 95 °F) の範囲とします。
- ・直射日光：警告！ヘッドセットのレンズの焦点に日光が当たると、火事が起きる可能性があります。ヘッドセットを直射日光に当てないでください。

バッテリー：各コントローラには、交換不可のリチウムイオンバッテリーが入っています。警告！過熱、火事、燃焼のリスクを低減するため、以下にご注意ください。

- ・暑い日に直射日光が当たる窓際など、高温になる場所でバッテリーを使用または保管しないでください。バッテリーは以下の温度範囲内で保管してください。

条件	摂氏	華氏
バッテリー充電時	0°C ~ 45°C	50°F ~ 113°F
バッテリー放電時	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
30 日以上保管するとき	-10°C ~ 45°C	14°F ~ 113°F
90 日以上保管するとき	-10°C ~ 35°C	14°F ~ 95°F

- ・バッテリーに衝撃を与えないでください。
- ・バッテリーの修理、リサイクルは、認定サービスペロバイダー以外に依頼しないでください。
- ・バッテリー液の漏れや電解液が目に入った場合には、こすらないでください。きれいな流水で目を洗い、直ちに医師の診察を受けてください。そのまま放置すると、目に損傷を引き起こすおそれがあります。

ハードウェアを修理、整備しようとしたり、開けようとしたりしないでください。警告！これにより、感電その他の危険が生じるおそれがあります。損傷がある部品やケーブルは使わないでください。不具合がある場合には、Valve サポートまでお問い合わせください (<https://help.steampowered.com/>)。

IV. VR キットコンポーネント

ベースステーション

- ・ベースステーション (2 個)
 - ・取り付けキット
 - ・電源コード (2 本)
 - ・電源 (2 個)
 - ・各地域の電源プラグアダプター
- #### コントローラ
- ・コントローラ (右および左用)

- ・手首装着用ストラップ(2本)
- ・USB C型充電ケーブル(2本)

ヘッドセット

- ・取り外し可能なフェイスガセット付きのヘッドセット
- ・ヘッドセット用ケーブル1本(5 m、ヘッドセットと接続ケーブルの接続用)
- ・接続ケーブル1本(1 m、コンピュータおよび電源接続用)
- ・電源アダプター
- ・各地域の電源プラグアダプター
- ・クレードルアダプター
- ・クリーニング用マイクロファイバークロス

規制情報

連邦通信委員会およびカナダ産業省 (IC)

Valveヘッドセット FCC ID:2AES41007 / IC ID:20207-1007

Valve左コントローラ FCC ID:2AES41005 / IC ID:20207-1005

Valve右コントローラ FCC ID:2AES41006 / IC ID:20207-1006

ベースステーション FCC ID:2AES41004 / IC ID:20207-1004

遵守声明

本機は、FCC (連邦通信委員会) の規格に基づいてテストされています。家庭用および事務所用で、製造機械、医療、産業用途で使用することは想定していません。本機は、NRTL 認定取得 (UL, CSA, ETL など) や IEC/EN 60950 準拠 (CE マーク取得) の IT 機器との併用が可能です。修理可能な部品は使用されていません。

本機は、FCC 規則の第15部に準拠しています。本機は、カナダ産業省の免許不要の RSS 規格に準拠しています。本機は、次の2つの条件に従って動作します。

(1) 本機は有害な干渉を発生しないこと。また、(2) 本機は、誤動作の要因となる干渉も含め、受信したあらゆる干渉を受け入れる必要があります。

本機は、テストの結果、FCC 規則の第 15 部に基づくクラス B デジタル機器の規制要件に準拠することが確認されています。これらの制限は、住宅への設置によって生じる有害な干渉からの適切な保護を提供するために定められています。本機は、無線周波数エネルギーを生成、使用し、これを放射することがあります。取り扱い説明書に従わずに取り付け、使用した場合、無線通信に有害な干渉を及ぼすことがあります。ただし、特定の設置条件で干渉が発生しないことを保証するものではありません。本機の電源オン/オフが、ラジオやテレビの受信に対する有害な干渉要因であると特定された場合は、次のいずれかの方法で対処してください。

1. 受信アンテナの向きや位置を変えて、本機と受信機の距離を離します。
2. 受信機が接続されている回路とは別の回路のコンセントに本機を接続します。
3. ラジオ/テレビ専門の経験豊富な技術者にお問い合わせくださいにお問い合わせください。

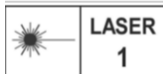
注意：製造元の明示的な承認を得ずにハードウェアを変更、改造すると、本機の使用許諾が失われることがあるのでご注意ください。

注意：このベースステーションは、高周波曝露ガイドラインに従って、ベースステーションと人との距離が 20 cm 以上離れるように設置して操作する必要があります。

ベースステーション 1004

レーザーに関する警告

クラス 1 レーザー 製品



注意 - 本書に記載する手順に従わずに制御、調整、性能を使用した場合、有害な放射を浴びるおそれがあります。SteamVR™ ベースステーション 2.0 にはクラス 3B レーザーが採用されており、危険なレベルのレーザーが放射される場合があります。ただし、この製品の設計では、クラス 1 を上回るレベルのレーザー放射を浴びることないように、保護ハウジングおよびスキャンセーフガードという光学部品が組み込まれています。いかなる場合においても、保護ハウジングを取り外した状態で本機を操作しないでください。専門知識のある工場担当者以外は、保護ハウジングを開けないでください。レーザー製品向けの FDA 性能規格に準拠していますが、2007 年 6 月 24 日付の Laser Notice No. 50 による偏差は除きます。IEC 60825-1:2014 に従って評価されています。修理可能な部品はありません。

欧州経済領域

適合宣言書全文は、<http://compliance.steampowered.com> を参照してください。

CE 本機には、無線機器指令 2014/53/EU に準拠した CE マークが付いています。これにより、Valve Corporation は、この Valve Index VR キットが無線機器指令 2014/53/EU の必須要件およびその他の関連規定に準拠し、欧州経済領域 (EEA) のすべての国で使用できることを宣言します。準拠していることを宣言しているため、欧州経済領域 (EEA) のすべての国で 사용할ことができます。

モデル 1004: 動作周波数: 2402~2483.5 MHz、最大 EIRP: 6.24 dBm。

モデル 1005: 動作周波数: 2400~2483.5 MHz、最大 EIRP: 5.80 dBm。

モデル 1006: 動作周波数: 2400~2483.5 MHz、最大 EIRP: 7.42 dBm。

モデル 1007: 動作周波数: 2402~2483.5 MHz、最大 EIRP: 9.64 dBm。

EU 代表

Valve GmbH, Roedingsmarkt 9, 20459 Hamburg

電気電子機器廃棄物の正しい取り扱い



製品や付属文書に付いているこのシンボルは、使用済みの電気／電子製品を家庭の一般ごみと分別する必要があることを表しています。このシンボルは、EU 内でのみ有効です。このような製品は、廃棄、回収、リサイクルを適切に行えるように指定の無料回収場所に出してください。

法的通知

ソフトウェアライセンス

Valve Index™ VR キットでは、Steam クライアントソフトウェア (<http://store.steampowered.com/about/>) および SteamVR ([steamvr.steampowered.com](http://store.steampowered.com/subscriber-agreement/)) を使用してください。ソフトウェアの使用には、Steam 利用規約 (<http://store.steampowered.com/subscriber-agreement/>) が適用されます。

輸出規制

Steam クライアントソフトウェアには、米国輸出管理規制が適用されます。したがって、米国の禁輸対象地域や個人、機関への輸出、再輸出は、米国輸出規則により禁じられています。

インターネット接続

Steam クライアントソフトウェアの使用にはインターネット接続が必要です。お客様は、すべてのインターネットサービス料金を支払う責任を負います。サポートをご希望の場合は、<http://support.steampowered.com> にアクセスしてください。

著作権および商標

© 2018 Valve Corporation. Valve、Valve のロゴ、Steam、Steam のロゴ、および SteamVR は、米国およびその他の国で登録された Valve Corporation の商標です。Chaperone、Valve Index、および Valve Index のロゴは、Valve Corporation の商標です。

『限定保証および契約』の概要

(拘束力のある仲裁および集団訴訟への参加権の放棄)

注意：EU 加盟国、ケベック州 (カナダ)、オーストラリアまたはニュージーランドに在住する消費者には、限定保証が適用されない代わりに、お住いの法域で提供される法定保証を受けることができます。

限定保証の概要：Valve は、一般的な使用において、Valve Index™ バーチャルリアリティ製品の素材および仕上がりには瑕疵がないことを、最初の購入日から 1 年間保証します。通常の損耗、および不適切な清掃、事故または乱用による損傷については、この保証の対象外となります。その他の例外が適用されます。お住いの地域の現地法で、商品性や特定目的への適合性などの黙示的保証が適用される場合、その期間は 1 年間に限定されます。ただし、一部の州、地域または国では、黙示的保証の期間制限を許可していないため、上記制限が適用されない場合があります。

素材または仕上がりには瑕疵があるために製品が正常に動作しない場合、Valve は、自身の選択により、当該製品の修理、新品もしくは修復済みの製品や部品との交換、または購入代金の返金のいずれかを行います。その他の救済措置はありません。『限定保証および契約』([s.team/warranty](http://store.steampowered.com/subscriber-agreement/)) をお

読みください。製品を購入、受領または使用することで、お客様はこれに同意するものとします。保証サービスを受けるには、http://s.team/hw_help にアクセスしてください。

注意：EU 加盟国またはケベック州（カナダ）に在住する消費者である場合、拘束力のある仲裁合意および集団訴訟への参加権の放棄は適用されません。

仲裁/集団訴訟への参加権の放棄の概要：『限定保証および契約』には、拘束力のある仲裁合意および集団訴訟への参加権の放棄が盛り込まれています。これについては、お客様が米国に在住する場合、またはお客様が在住するその他の国の法律でこれが執行不能ではない場合、適用されます。これは、お客様と Valve の関係、『限定保証および契約』、製品、その価格、購買取引、またはその他製品に関する事柄に起因もしくは関連して生じる紛争の解決方法に関する権利に影響します。
s.team/warranty をお読みください。

非公式の交渉または小額裁判所で解決に至らない紛争については、米国連邦仲裁法に基づき、中立的立場にある 1 名の仲裁人の面前で、拘束力のある個別の仲裁でのみ解決するものとし、その判決が最終的なものとなります。お客様および Valve は、裁判所へ訴訟を提起する権利、裁判官もしくは陪審の前で審理を受ける権利、および集団訴訟、代表訴訟、市民側代理人による訴訟、告発による訴訟、もしくは集団、共同、代表による仲裁を提起またはこれに参加する権利を放棄します。いかなる訴訟または仲裁も、全当事者の合意を得ることなく、その他訴訟や仲裁に併合することはできません。米国仲裁協会は、自身の消費者仲裁規則または商事仲裁規則に基づき仲裁を行います（これらの規則については、www.adr.org を参照してください）。米国以外の国については、Valve は、これらの規則または類似の規則を採用している、中立的な立場にある仲裁サービス提供者を選択します。『限定保証および契約』には、その他仲裁条件、ならびに Valve に対する紛争または仲裁開始に関する通知の方法およびその書式が定められています。

