

Description du Produit

Oculus Quest est un système de jeu tout-en-un conçu pour la réalité virtuelle (RV). Le système se compose d'un casque de réalité virtuelle et d'une paire de manettes Oculus Touch. Le casque est alimenté par une batterie et se recharge à l'aide d'un câble USB-C et d'un adaptateur fournis. Le casque dispose de quatre capteurs grand angle fonctionnant avec Oculus Insight, ce qui permet de localiser votre environnement et de retranscrire instantanément vos mouvements dans la réalité virtuelle.

What's in the Box?



Casque Quest



Manettes Touch



Adaptateur Secteur



Câble de Recharge



Adaptateur pour Lunettes



Piles AA



Manuel de Référence



Manuel de Sécurité et de Garantie

Oculus Quest, Casque de réalité virtuelle	Modèle N° : MH-B
Manettes Oculus Touch	Modèle N°: MI-BR (Droite) MI-BL (Gauche)



Prenez votre téléphone pour commencer

Téléchargez l'application Oculus sur votre téléphone portable pour configurer votre casque.
www.oculus.com/app

NOTE: Veuillez consulter le site www.oculus.com/setup pour les instructions de configuration. Veuillez consulter le site <https://ocul.us/questsupport> pour des conseils d'utilisation et en cas de panne.

Entretien et Maintenance du Produit

- Veuillez n'utiliser que des chiffons en microfibre secs pour nettoyer les lentilles du casque.
- Ne nettoyez pas les lentilles avec un nettoyant liquide ou chimique. Ne nettoyez pas l'interface faciale avec de l'alcool ou toute autre solution nettoyante abrasive.



- Vous pouvez nettoyer l'interface faciale à la main avec un détergent doux et sécher à l'air. Pour nettoyer les manettes, n'utilisez que des lingettes antibactériennes non abrasives et essuyez doucement.
- Ne laissez pas le casque à la lumière directe du soleil. Une exposition directe à la lumière du soleil peut endommager le dispositif optique et l'affichage.
- Ne pointez pas un laser ou une lumière externe à travers les lentilles car cela pourrait endommager l'affichage.
- Assurez-vous que le couvercle de batterie de la manette est en bon état de fonctionnement et qu'il se ferme correctement.
- Comme pour tout appareil électronique, évitez le contact avec l'eau ou un autre liquide.
- Rangez les composants dans leur boîte lorsqu'ils ne sont pas utilisés pour limiter les dégradations fortuites et l'exposition environnementale.
- Température de Fonctionnement : 0-35°C / 32-104°F, humidité minimale 5%, humidité maximale 95% RH (sans condensation).
- Hors Fonctionnement (Stockage) : -20-45°C / -4-113°F, 85%RH.

Caractéristiques Electriques du Produit

Composant	Type
Casque	5V, 3A
Manette	1.5V, 190mA
Batterie (Manette)	1.5V (2-AA Alkaline)

Santé et Sécurité

MISES EN GARDE EN MATIÈRE DE SANTÉ ET SÉCURITÉ : Afin de réduire le risque de blessures corporelles, de gêne ou de dommage aux biens, assurez-vous que tous les utilisateurs du casque lisent attentivement les mises en garde ci-dessous avant d'utiliser votre dispositif de réalité virtuelle.

▲ MISE EN GARDE

Consulter le Centre de Sécurité Oculus à <https://support.oculus.com> pour plus d'informations sur une utilisation sécurisée de votre Dispositif de réalité virtuelle.



Tout au long de ce Manuel, nous avons inclus des icônes pour illustrer des problématiques de santé et de sécurité et vous orienter sur celles-ci. Ces icônes n'ont pas vocation à se substituer au texte de ce Manuel, donc veuillez vous reporter aux icônes et au texte de manière combinée.

MISE EN GARDE

Avant d'utiliser Votre Dispositif de réalité virtuelle

- Lisez et suivez toutes les instructions d'installation et d'utilisation fournies avec le casque.
- Consultez les recommandations relatives au matériel et aux logiciels pour l'utilisation du casque. Le risque de gêne peut augmenter si le matériel et les logiciels recommandés ne sont pas utilisés. Votre casque et les logiciels ne sont pas conçus pour être utilisés avec des appareils, accessoires, logiciels et/ou contenus non autorisés. L'utilisation d'un appareil, accessoire, logiciel et/ou contenu non autorisés ou le piratage de l'appareil, du logiciel ou du contenu peut vous blesser ou blesser autrui, entraîner des problèmes de fonctionnement ou endommager votre système et les services associés, et peut entraîner l'annulation de votre garantie.
- **Ajustement du casque.** Pour réduire le risque de gêne, le casque doit être positionné de manière équilibrée et centrée, et l'écartement interpupillaire (EIP) doit être réglé de manière appropriée pour

chaque utilisateur. Ajustez les sangles latérales et supérieures pour assurer un positionnement confortable du casque. Ajustez l'EIP pour chaque utilisateur en déplaçant le curseur de réglage de l'image situé en bas à droite du casque. Lorsqu'il est correctement ajusté, le casque doit tenir confortablement et vous devez voir une seule image claire et nette. Vérifiez de nouveau les réglages avant de reprendre l'utilisation après une pause, pour éviter tous changements non intentionnels.



- **Sélection du contenu.** La réalité virtuelle est une expérience immersive qui peut être intense. Un contenu effrayant, violent ou générateur d'anxiété peut causer une réaction de votre corps comme s'il était réel. Choisissez soigneusement votre contenu si vous avez déjà fait des malaises ou présenté des symptômes physiques dans ces situations. Oculus évalue le confort de certains contenus. Consultez les notes de confort relatives à votre contenu avant utilisation. (Pour plus de détails sur les notes de confort et la manière dont elles peuvent permettre



d'offrir une expérience agréable, consultez le site <https://support.oculus.com/comfort>). Si, par le passé, certains contenus ou expériences ont provoqué chez vous des malaises ou des symptômes physiques ou si la réalité virtuelle est quelque chose de nouveau pour vous, débutez par un contenu classé comme Confortable, avant d'essayer des contenus classés comme Modéré, Intense ou Non évalué.

- **A utiliser uniquement en bonne santé.** Une expérience de réalité virtuelle agréable nécessite une capacité de mouvement et un sens de l'équilibre intacts. N'utilisez pas le casque lorsque vous êtes dans l'une des situations suivantes (dans la mesure où cela pourrait augmenter votre sensibilité aux symptômes indésirables) :
 - Fatigue;
 - Manque de sommeil;
 - Sous l'influence d'alcool ou de drogues;
 - Symptômes post ivresse;
 - Problèmes digestifs;
 - Sujet à des troubles émotionnels ou anxieux; ou
 - Lorsque vous souffrez d'un rhume, de la grippe, de maux de tête, de migraines ou d'otalgies.

**MISE EN GARDE****Problèmes de santé préexistants**

- Consultez votre médecin avant d'utiliser le casque si vous êtes enceinte, âgé(e), ou si vous souffrez d'anomalies de la vision binoculaire, de troubles psychiatriques ou cardiaques ou d'un autre problème de santé important.
- **Crises.** Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent avoir de graves vertiges, convulsions ou crises d'épilepsie, contractions musculaires ou oculaires ou s'évanouir à la vue de stimulations lumineuses ou de faisceaux lumineux. Cela peut se produire lorsqu'elles regardent la télévision, jouent à des jeux vidéo ou vivent une expérience de réalité virtuelle, même si elles n'ont jamais eu de crise ou ne se sont jamais évanouies auparavant ou n'ont pas d'antécédents de convulsions ou d'épilepsie. Ces crises sont plus fréquentes chez les enfants et les jeunes adultes. Toute personne ayant été victime de l'un de ces symptômes doit arrêter d'utiliser le casque et consulter un médecin. Si vous avez déjà été sujet à des convulsions, des évanouissements ou d'autres symptômes liés à l'épilepsie, consultez un médecin avant d'utiliser le casque.
- **Interférence avec des dispositifs médicaux.** Le casque et la ou les manette(s) peuvent contenir des aimants ou des composants émettant des ondes radio susceptibles d'interférer avec le



fonctionnement d'appareils électroniques situés à proximité, notamment les stimulateurs cardiaques, appareils auditifs et défibrillateurs. Si vous êtes porteur d'un stimulateur cardiaque ou d'un autre dispositif médical implanté, n'utilisez pas le casque et la manette sans consulter votre médecin ou le fabricant de votre dispositif médical au préalable. Maintenez une distance de sécurité entre le casque et la manette et vos dispositifs médicaux. Arrêtez d'utiliser le casque et/ou la manette si vous constatez une interférence persistante avec votre dispositif médical.

MISE EN GARDE

Âge requis/Enfants

Ce produit n'est pas un jouet et ne doit pas être utilisé par des enfants de moins de 13 ans. En effet, la taille du casque n'est pas adaptée aux enfants et une taille inadaptée peut entraîner une gêne voire des effets néfastes pour la santé.

Par ailleurs, les jeunes enfants sont à une période critique de leur développement visuel. Les adultes doivent s'assurer que les enfants (de 13 ans et plus) utilisent le casque conformément aux présentes mises en garde en matière de santé et de sécurité. Ils doivent notamment s'assurer que le casque est utilisé dans les conditions décrites dans les parties



« Avant d'utiliser votre Dispositif de réalité virtuelle » ci-dessus et « Environnement sûr » ci-dessous. Les adultes doivent s'assurer que les enfants (de 13 ans et plus) qui utilisent ou ont utilisé le casque ne présentent aucun des symptômes décrits dans les présentes mises en garde (y compris ceux décrits dans les parties « Symptômes physiques » et « Affections dues à des mouvements répétitifs »), limiter le temps que les enfants passent à utiliser le casque et s'assurer qu'ils fassent des pauses durant l'utilisation. Il convient d'éviter l'utilisation prolongée, car cela pourrait avoir des conséquences négatives sur la coordination main-œil, l'équilibre et la capacité à réaliser plusieurs tâches simultanément. Les adultes doivent surveiller attentivement les enfants pendant et après l'utilisation du casque afin de s'assurer que ces capacités ne diminuent pas.

Espace de jeu

MISE EN GARDE

Risques liés à la liberté de mouvement

Votre casque suit vos mouvements vers l'avant et vers l'arrière, vers le haut et vers le bas, vers la gauche et vers la droite tout en suivant également le mouvement de rotation de votre tête. Cela



permet à votre mouvement dans votre monde physique d'être traduit par un mouvement dans votre monde virtuel. Par ailleurs, votre casque est autonome et il n'y a pas de fils ou de câbles qui vous relient à un PC comme dans les autres casques de réalité virtuelle alimentés par un PC. Ainsi, cela vous donne plus de liberté de mouvement.

La liberté d'explorer votre monde virtuel s'accompagne de responsabilités supplémentaires pour que vous puissiez vivre une expérience sûre.

Utilisation dans un environnement sûr uniquement:

Le casque vous offre une expérience de réalité virtuelle immersive qui détourne votre attention et obstrue votre vision de votre environnement réel.

MISE EN GARDE

Aménagement de votre zone de jeu sécurisée



- **Avant de commencer à utiliser le casque puis pendant l'utilisation, ayez toujours conscience de votre environnement. Soyez prudent afin d'éviter les blessures.**
- La création et le maintien à tout moment d'un environnement d'utilisation sûr relèvent de votre responsabilité.
- N'utilisez votre casque qu'à l'intérieur.
- Vous pouvez vous blesser gravement si vous trébuchez ou heurtez un mur, des meubles ou d'autres objets ou personnes; dans ces conditions, aménagez un espace d'utilisation sûr avant d'utiliser le casque. Faites particulièrement attention à ne pas vous trouver à proximité de personnes ou de choses que vous pourriez percuter ou heurter, ou de lieux susceptibles de vous faire perdre l'équilibre, lorsque vous utilisez le casque ou immédiatement après son utilisation, comme des objets, des cages d'escaliers ou des marches, des rampes, des trottoirs, des balcons, des portes ouvertes, des fenêtres, des meubles, des flammes (comme des bougies ou des cheminées), des ventilateurs de plafond, des luminaires, des télévisions, écrans ou moniteurs, ou d'autres choses.

- L'utilisation correcte du système Guardian est importante pour l'aménagement d'un environnement sûr. Avant utilisation, veuillez configurer le système Guardian comme décrit dans les instructions de



configuration du système Guardian à l'écran et dans la section système Guardian ci-dessous.

- Envisagez de demander à quelqu'un d'être votre accompagnateur pendant que vous vous déplacez dans un monde virtuel.
- Prenez les mesures appropriées pour empêcher de pénétrer dans votre zone de jeu les personnes (en particulier les enfants) ou les animaux qui ne comprennent pas que vos perceptions sont limitées.

Interaction entre le monde réel et l'environnement virtuel

- Utilisez le casque progressivement pour permettre à votre corps de s'adapter. Les premières fois, n'utilisez le casque que quelques minutes à chaque utilisation, puis augmentez progressivement la durée d'utilisation du casque au fur et à mesure que vous vous habituez à la réalité virtuelle. Regardez autour de vous et utilisez les manettes Oculus Touch lorsque vous pénétrez pour la première fois dans un environnement de réalité virtuelle peut vous aider à vous adapter aux petites différences entre vos mouvements réels et le résultat dans la réalité virtuelle.



- Faites au minimum une pause de 10 à 15 minutes toutes les 30 minutes, même si vous pensez que vous n'en avez pas besoin. Chaque personne étant différente, faites des pauses plus fréquentes et plus longues si vous en ressentez le besoin. Faites des pauses régulièrement et décidez de l'horaire qui vous convient le mieux.



- Déplacez-vous prudemment lorsque vous explorez le monde virtuel. Des mouvements rapides ou brusques peuvent provoquer une collision ou une perte d'équilibre.
- L'utilisation du casque et des manettes Oculus Touch peut entraîner une perte d'équilibre. Si votre équilibre est altéré, enlevez le casque et faites une pause le temps de retrouver votre équilibre.
- Gardez à l'esprit que les objets que vous voyez dans l'environnement virtuel n'existent pas dans la vie réelle. De fait, ne vous asseyez pas, ne montez pas ou ne vous appuyez pas sur ces objets.
- Restez assis à moins que votre jeu ou le contenu ne requièrent que vous vous teniez debout ou que vous vous déplaçiez dans votre espace de jeu. Si vous utilisez le casque en étant assis, assurez-vous d'être assis sur une surface stable et sécurisée.



- L'utilisation du casque avec des lunettes peut augmenter le risque de blessures au visage si vous tombez ou vous cognez la tête.
- Lorsque vous utilisez le casque avec les manettes Oculus Touch, il est possible que vous étendiez vos bras sur les côtés ou au-dessus de votre tête. Assurez-vous que ces espaces sont exempts d'objets ou de dangers potentiels.
- Assurez-vous que votre espace de jeu a une surface plane, ferme et régulière, sans moquette non fixée ou décollée, tapis, surfaces inégales ou autres dangers semblables. Avant d'utiliser le casque, retirez de votre espace de jeu tout ce qui pourrait vous faire trébucher ou tomber.
- Gardez à l'esprit que lorsque vous utilisez le casque, il est possible que vous ne vous rendiez pas compte que des personnes et des animaux ont pénétré dans votre espace de jeu. Sécurisez votre espace de jeu lorsque vous l'utilisez, et si vous sentez que quelque chose ou quelqu'un est entré dans votre espace de jeu, retirez votre casque et arrêtez momentanément votre expérience de réalité virtuelle pour vous assurer que votre espace de jeu est toujours sûr.
- Votre vision de ce qui vous entoure est complètement obstruée pendant que vous utilisez le casque. De fait, ne tenez pas et ne manipulez pas d'objets dangereux, susceptibles de vous blesser ou d'être endommagés.



- Les anneaux de vos manettes Oculus Touch s'étendent loin vos mains. Soyez prudent lorsque vous bougez les mains et les bras afin de ne pas vous frapper avec les manettes Oculus Touch.

Usages interdits

- Le casque est conçu pour être utilisé en intérieur. L'utilisation du casque en extérieur est source de dangers supplémentaires qui échappent à votre contrôle, comme des surfaces accidentées et glissantes et des obstacles non anticipés, des véhicules (la circulation), les personnes et les animaux. Par ailleurs, le casque peut ne pas fonctionner correctement à l'extérieur.
- Ne portez jamais le casque dans des situations qui nécessitent de l'attention, par exemple la marche, le vélo ou la conduite.
- N'utilisez pas le casque lorsque vous vous trouvez dans un véhicule en mouvement comme une voiture, un bus ou un train. La variation de la vitesse (vélocité) et les mouvements brusques sont en effet susceptibles d'augmenter votre sensibilité aux symptômes indésirables.



- **Le Système Guardian** Le casque est doté d'un système Guardian, un système de limite virtuelle, conçu pour vous aider à rester dans votre zone de jeu et pour éviter les collisions avec des objets (comme des meubles ou des murs) dans votre monde physique lorsque vous êtes dans votre environnement virtuel. Une fois que vous avez correctement défini votre espace de jeu conformément aux instructions à l'écran de votre appareil et aux instructions de ce Manuel, le système Guardian vous aidera à rester conscient(e) des limites que vous avez définies pour votre espace de jeu. Il vous alertera lorsque vous vous approchez de ces limites.



- **Typologie des limites.** Le système Guardian peut fournir deux types de limites différents : (1) Délimitation de l'espace de jeu et (2) Position stationnaire. Chaque type de limite fournit différents niveaux d'avertissement. La limite intitulée Délimitation de l'espace de jeu est la meilleure pour toutes les expériences de réalité virtuelle. Vous devez l'utiliser pour des expériences qui incitent à des mouvements importants. Elle nécessite un espace sans obstruction au sol d'au minimum 2 mètres x 2 mètres ou de 6,5 pieds x 6,5 pieds. La limite intitulée Position stationnaire n'est

qu'un guide visuel pour vous rappeler que vous n'êtes pas dans une limite de type Délimitation de l'espace de jeu. La limite Position stationnaire peut être utilisée pour des expériences qui n'incitent pas à beaucoup de mouvements. Elle ne doit pas être choisie pour des expériences qui exigent des mouvements amples ou des mouvements rapides ou importants des bras. Choisissez le type de limite approprié en fonction du contenu sélectionné. Quel que soit le type que vous choisissez, veuillez vous assurer que tous les dangers qui pourraient affecter le mouvement libre des bras et des jambes soient enlevés de votre zone de jeu.

- La limite Position stationnaire est conçue uniquement pour vous donner un avertissement minimal si vous faites un pas ou deux au-delà de votre position initiale dans la réalité virtuelle. Ce type de limite est utilisé de préférence avec des contenus requérant des mouvements limités des membres inférieurs et supérieurs.
- La limite Délimitation de l'espace de jeu est conçue pour être utilisée avec des contenus qui vous incitent à vous déplacer dans votre espace de jeu et qui requièrent des mouvements importants des membres inférieurs.
- Pour chaque type, il est important de vous assurer que la zone délimitée par le système



Guardian est exempte des dangers et obstacles tels que décrits dans ce Manuel.

- Suivez les instructions à l'écran lors de la sélection ou de la modification des types de limites et de la configuration du système Guardian. Pour plus de détails sur les types de limites, consultez le site <https://support.oculus.com/guardian>.
- L'espace que vous définissez avec le système Guardian doit être une zone dégagée et à l'écart des dangers potentiels. Assurez-vous de laisser un espace supplémentaire entre les limites de votre espace de jeu et les dangers potentiels (comme des meubles ou des murs). Cet espace supplémentaire agira comme protection afin que vous n'entriez pas en contact avec des dangers potentiels si votre mouvement vous transporte au-delà des limites de votre espace de jeu, si vous perdez votre équilibre ou trébuchez, si vous étendez rapidement vos bras et vos mains au-delà de votre espace de jeu durant le jeu. En cas d'utilisation de la limite Position Stationnaire, le système Guardian ne vous avertira pas si vos manettes Oculus Touch s'approchent ou vont au-delà de l'espace de jeu défini. Assurez-vous



alors que la zone que vous pouvez atteindre avec vos bras tendus est dégagée de tous dangers potentiels.

- Le système Guardian est plus efficace lorsque vous sélectionnez le type de limite approprié chaque fois que vous utilisez le casque. Vous devez également définir correctement votre espace de jeu conformément aux instructions à l'écran et du présent Manuel chaque fois que vous modifiez un aspect de celui-ci. Avant chaque utilisation du casque, assurez-vous que le système Guardian est activé correctement, que l'espace de jeu est correctement défini et qu'aucun nouveau risque potentiel n'a été introduit au sein de l'espace de jeu.
- Le système Guardian ne fonctionnera pas correctement dans des espaces incluant des murs nus, des vitres ou des miroirs. Vous êtes toujours responsable de l'utilisation du casque dans un environnement sûr tel que décrit dans ce Manuel.
- Le système Guardian ne vous avertira que des limites de votre espace de jeu. Il ne peut pas vous empêcher de sortir de cet espace. Par exemple, il ne vous empêchera pas de heurter un mur, de tomber à travers une porte, par une fenêtre ou dans les escaliers. Veillez tout particulièrement à ce qu'il n'y ait pas d'espaces dangereux (escaliers, fenêtres, etc.) ou d'objets aux abords immédiats



de votre espace de jeu auxquels vous pourriez faire face si vous ne réagissez pas suffisamment vite au système Guardian.

- Le système Guardian n'identifie pas une limite placée au-dessus de votre espace de jeu. Par conséquent, veuillez tout particulièrement à ce que l'espace surplombant votre zone de jeu soit dégagé de tout danger potentiel comme des luminaires ou ventilateurs fixés au plafond. Il ne vous avertira pas non plus de la présence de dangers au sol. Suivez donc les instructions de ce Manuel concernant l'aménagement d'une surface au sol sûre.
- Le système Guardian n'identifie pas tout ce qui est présent dans votre espace de jeu. Il ne vous avertira pas de la présence d'objets situés au sein de votre espace de jeu, comme des meubles, des lampes ou d'autres personnes ou animaux qui seraient entrés dans votre espace de jeu après que vous avez mis votre casque.
- Si vous y êtes invité(e), suivez toutes les notifications à l'écran pour redéfinir les limites de votre espace de jeu ou le fonctionnement correct du système Guardian.



- Vous déplacer rapidement peut vous empêcher de réagir à temps et de rester dans votre espace de jeu, même si le système Guardian vous avertit. Par conséquent, veuillez à vous déplacer suffisamment lentement afin d'avoir le temps de réagir aux alertes du système Guardian.
- Le système Guardian peut ne pas fonctionner correctement si votre casque est tombé ou endommagé. Inspectez votre casque avant utilisation, et contactez le service d'assistance d'Oculus si le système Guardian ne fonctionne pas correctement.
- Pour plus d'informations sur le système Guardian, consultez le site <https://support.oculus.com/guardian>.
- **Caméra de Retour à la Vie Réelle.** Votre casque est équipé d'une fonction de caméra "retour à la vie réelle" qui utilise une caméra afin d'afficher votre environnement physique sur l'écran de votre casque. La fonction de caméra de retour à la vie réelle, lorsqu'elle est activée, est conçue pour vous alerter si vous sortez de votre espace de jeu défini et pour afficher votre monde physique. Elle est également utilisée pour définir ou confirmer les limites de votre espace de jeu en lien avec le système Guardian.

La caméra de retour à la vie réelle peut être en décalage (latence) avec ce qui se passe réellement dans votre monde physique, et votre champ de vision,



lorsque vous utilisez la caméra de retour à la vie réelle, est plus restreint que votre champ de vision normal lorsque vous n'utilisez pas le casque. De plus, lorsque vous affichez le monde physique (réel) sur l'écran de votre casque grâce à la caméra de retour à la vie réelle, il se peut que votre perception de la profondeur en soit altérée.

La caméra de retour à la vie réelle est conçue uniquement pour une brève utilisation pour vous avertir des dangers du monde réel lorsque vous sortez de votre espace de jeu défini ou pour configurer votre espace de jeu dans le système Guardian. Vous ne devez pas utiliser la caméra de retour à la vie réelle de façon prolongée ou l'utiliser pour parcourir de longues distances dans votre monde réel (voir ci-dessous).

Prenez les précautions suivantes lors de l'utilisation de la caméra de retour à la vie réelle.

- Déplacez-vous lentement et prudemment chaque fois que vous utilisez la caméra de retour à la vie réelle.
- N'utilisez pas la caméra de retour à la vie réelle pour vous déplacer dans le monde physique (réel), sauf pour de courtes distances afin de retourner à votre espace de jeu ou pour faire la transition avec un




autre espace de jeu à proximité. N'essayez pas d'utiliser la caméra de retour à la vie réelle pour vous déplacer dans des zones qui ne sont pas planes ou qui présentent des dangers. Retirez votre casque pour avoir une vue non obstruée.

- Ne montez pas ou ne descendez pas les escaliers ou les surfaces inclinées (penchées ou en pente) lorsque vous utilisez la caméra de retour à la vie réelle de votre casque.
- Retirez toujours votre casque dans les situations du monde réel nécessitant de l'attention ou de la coordination.
- Si la vue de la caméra de retour à la vie réelle s'estompe, enlevez le casque et retournez à votre espace de jeu.
- La vue du monde physique (réel) affichée par la caméra de retour à la vie réelle peut causer des effets temporaires en cas d'utilisation prolongée. N'utilisez pas le mode retour à la vie réelle au-delà de quelques minutes.
- Les effets de la caméra de retour à la vie réelle peuvent vous exposer à un risque accru de blessure lorsque vous vous livrez à des activités normales dans le monde réel. Vous ne devez pas conduire, utiliser des machines ni pratiquer d'autres activités demandant des efforts visuels ou physiques pouvant avoir des conséquences graves (à savoir des activités dans lesquelles le



développement de symptômes pourrait entraîner un décès, un préjudice corporel ou un dommage aux biens) ou d'autres activités nécessitant un sens de l'équilibre et une coordination main-œil intacts (ex : faire du sport ou du vélo, etc.), et ce, jusqu'à la disparition complète de tous les effets.

Lésions auditives

-  Pour éviter de possibles lésions auditives, n'utilisez pas le casque à un volume sonore élevé pendant des périodes prolongées.

MISE EN GARDE

Système d'alertes

Pour votre protection, vous devez prendre des mesures immédiates lorsque le système d'alertes vous y invite. Le casque peut émettre les alertes suivantes:

- **Alerte de surchauffe.** Alerte sonore et visuelle lorsque le casque est en surchauffe. Si cette alerte apparaît ou sonne, retirez immédiatement votre casque et laissez-le refroidir avant de continuer à l'utiliser, afin de réduire le risque de blessures corporelles.
- **Alerte de volume sonore.** Une alerte visuelle en cas de volume sonore élevé. Si cette alerte apparaît, baissez le volume pour réduire le risque de perte d'audition.
- **Alerte de sortie de l'espace de jeu.** Une alerte visuelle si vous êtes en dehors de l'espace de jeu. Si cette alerte apparaît, retirez votre casque ou retournez à



votre espace de jeu pour continuer votre expérience si vous le souhaitez.

- **Alertes lors d'erreur du système de suivi.** Une alerte visuelle si le système de suivi du casque ne fonctionne pas correctement. Notez que si le casque rencontre des problèmes de suivi, il se peut que le système Guardian ne fonctionne pas correctement ou qu'il soit désactivé. Si cette alerte s'affiche, retirez le casque et déplacez-vous vers un endroit sûr. Suivez ensuite les instructions fournies à l'écran pour résoudre le problème.

MISE EN GARDE

Symptômes physiques

- Cessez immédiatement d'utiliser le casque si vous présentez l'un des symptômes suivants:
 - Convulsions,
 - Perte de conscience,
 - Fatigue visuelle,
 - Contraction oculaire ou musculaire,
 - Mouvements involontaires,
 - Vision altérée, trouble ou double ou autres anomalies visuelles,
 - Vertiges,
 - Désorientation,
 - Déséquilibre,



- Trouble de la coordination main-œil,
 - Transpiration excessive,
 - Augmentation de la salivation,
 - Nausées,
 - Étourdissements,
 - Malaise, maux de tête ou douleur oculaire,
 - Assoupissement,
 - Fatigue ou tout symptôme similaire au mal des transports.
- **Comme le mal de terre dont les personnes peuvent souffrir après une croisière, les symptômes de l'exposition à la réalité virtuelle peuvent persister et s'accroître plusieurs heures après l'utilisation.** Ces symptômes post-utilisation peuvent comprendre les symptômes décrits ci-dessus, ainsi que des assouplissements excessifs et une diminution des capacités à effectuer plusieurs tâches en même temps. Ces symptômes peuvent vous exposer à un risque accru de blessures dans l'exercice de vos activités courantes dans le monde réel.
 - Vous ne devez pas conduire, utiliser des machines, ni pratiquer d'autres activités demandant des efforts visuels ou physiques pouvant avoir des conséquences graves (à savoir des activités dans lesquelles le développement de symptômes pourrait entraîner un décès, un préjudice

corporel ou un dommage aux biens) ou d'autres activités nécessitant un sens de l'équilibre et une coordination main-œil intacts (ex : faire du sport ou du vélo, etc.), et ce, jusqu'à la disparition complète de tous les symptômes.



- Veuillez attendre plusieurs heures après la disparition complète de tous les symptômes avant de réutiliser le casque.
- Soyez attentif au type de contenu que vous utilisiez avant l'apparition des symptômes parce que vous pourriez être plus enclin(e) à présenter certains symptômes selon le contenu utilisé. Consultez la



note de confort du contenu que vous utilisiez et envisagez l'utilisation de contenu avec une note de confort moins intense.

- Consultez un médecin si vous présentez des symptômes graves et/ou persistants.

▲ MISE EN GARDE

Batterie et chargement du casque

Votre casque contient une batterie lithium-ion rechargeable et peut être fourni avec un adaptateur (chargeur) et un câble de charge. Une mauvaise utilisation de la batterie ou de l'adaptateur peut provoquer un incendie, une explosion, une fuite de la batterie ou autre danger. Suivez ces instructions pour réduire le risque de vous blesser ou de blesser autrui, ou d'endommager votre produit ou à d'autres biens.

- La batterie de votre casque n'est ni remplaçable ni réparable par l'utilisateur. N'essayez pas d'ouvrir votre casque pour accéder à la batterie, d'ouvrir, de réparer ou de remplacer la batterie. Contactez le service d'assistance d'Oculus si vous avez besoin d'assistance concernant la batterie ou l'alimentation de votre appareil.
- Chargez uniquement votre casque avec l'adaptateur et le câble fournis ou, s'ils ne sont pas fournis, avec un adaptateur et un câble agréé. N'utilisez pas d'autres câbles ou d'autres adaptateurs. Pour vérifier qu'un

câble ou qu'un adaptateur est compatible avec votre casque, contactez le service d'assistance d'Oculus.

- Vérifiez régulièrement que les cordons d'alimentation, les connecteurs et l'adaptateur ne sont pas endommagés et ne présentent pas de traces d'usure. N'utilisez pas votre adaptateur si les dents, le contour, le port de connexion, le connecteur de câble ou toute autre partie sont endommagés, fendus ou à découvert.
- N'utilisez pas de bloc-batterie ou de sources d'alimentation externes autres que l'adaptateur fourni ou les accessoires autorisés pour recharger la batterie ou alimenter le casque.
- N'essayez pas de recharger ou d'utiliser le casque s'il ne s'allume pas après avoir essayé de le recharger, s'il devient anormalement chaud pendant l'utilisation ou le chargement ou si le compartiment de la batterie est gonflé, laisse échapper du liquide ou de la fumée.
- Ne désassemblez pas, n'écrasez, ne pliez ou déformez pas, ne percez pas, ne broyez ou soumettez pas le casque à une forte pression. Ceci peut causer une fuite ou un court-circuit interne de la batterie et provoquer une surchauffe.
- Évitez de faire tomber votre casque. Le faire tomber, en particulier sur une surface dure, peut potentiellement endommager le casque et la batterie. Avant chaque utilisation, inspectez votre



casque pour repérer les dommages visibles à l'œil nu. Si vous soupçonnez que votre casque ou la batterie a été endommagé(e), contactez le service d'assistance d'Oculus.

- Ne mouillez pas votre casque et ne l'exposez pas à des liquides. Bien que le casque puisse sécher et sembler fonctionner normalement, les contacts et circuits de la batterie pourraient s'éroder progressivement et présenter un risque pour votre sécurité. Si le casque est mouillé, contactez le service d'assistance d'Oculus, même si le casque semble fonctionner normalement.
- Ne placez pas votre casque dans des endroits susceptibles de devenir très chauds, par exemple sur ou près d'une surface de cuisson, d'un appareil de cuisson, d'un fer à repasser ou d'un radiateur, et ne l'exposez pas à la lumière directe du soleil. Une surchauffe peut endommager le casque ou la batterie et pourrait provoquer une explosion du casque ou de la batterie. Ne séchez pas un casque mouillé ou humide avec un appareil électroménager ou une source de chaleur comme un four à micro-ondes, un sèche-cheveux, un fer à repasser ou un radiateur. Évitez de laisser votre casque dans une voiture sous de fortes chaleurs.
- Si la batterie fuit, ne laissez pas le liquide entrer en contact avec votre peau ou vos yeux. En cas de contact, rincez abondamment à l'eau et consultez un médecin.




- Assurez-vous à tout moment que le casque est correctement ventilé et aéré pendant l'utilisation ou le chargement. Le fait de couvrir le casque avec des matériaux qui affectent sensiblement l'aération peut nuire à sa performance et causer un possible risque de feu ou d'explosion.
- Votre casque et l'adaptateur (si fourni) sont conformes aux limites applicables des normes en matière de température de l'industrie. Pour éviter de potentielles brûlures superficielles résultant d'un contact direct prolongé, évitez tout contact direct prolongé entre votre peau et l'adaptateur lors du chargement ou lorsqu'il est connecté à une source d'alimentation. Assurez-vous d'utiliser l'adaptateur dans un endroit correctement ventilé. Ne placez pas l'adaptateur sous un oreiller, une couverture ou une partie de votre corps. Les utilisateurs dont l'état de santé ou les conditions physiques particulières affectent leur capacité à ressentir la chaleur sur leur peau doivent faire attention lorsqu'ils utilisent l'appareil ou le rechargent avec l'adaptateur. Suivez toutes les mises en garde et conseils relatifs à la température qui peuvent apparaître sur l'écran de votre appareil.
- Débarrassez-vous de votre casque et de la batterie de manière appropriée. Ne jetez pas le casque ou la batterie dans les flammes ou dans un incinérateur, la batterie pouvant exploser en cas de surchauffe. Ne les jetez pas avec les déchets ménagers. Consultez



le site www.oculus.com/support concernant l'entretien, le remplacement ou la destruction de votre casque.

▲ MISE EN GARDE

Température du casque

-  Il est important que vous vérifiiez la température de votre casque, les surfaces frontales pouvant devenir chaudes. Il est normal que votre casque soit chaud au toucher pendant l'utilisation ou le chargement. Un contact prolongé de la peau avec un casque chaud peut provoquer une sensation de gêne, des rougeurs ou des brûlures superficielles. Si votre casque est chaud au toucher ou que cette chaleur vous gêne, cessez son utilisation ou son chargement et laissez-le refroidir.

▲ MISE EN GARDE

Affections dues à des mouvements répétitifs

L'utilisation du casque peut entraîner des douleurs au niveau des muscles, des articulations, du cou, des mains ou de la peau. Si une partie de votre corps se fatigue ou devient douloureuse lorsque vous utilisez le casque ou ses composants, ou si vous sentez l'apparition de symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou crampes, arrêtez et reposez-vous plusieurs heures avant de l'utiliser à nouveau. Si les symptômes ci-dessus ou d'autres sensations de gêne persistent pendant ou après l'utilisation, arrêtez celle-ci et consultez un médecin.



▲ MISE EN GARDE

Accessoires

- Votre casque et les logiciels ne sont pas conçus pour être utilisés avec des accessoires non autorisés. L'utilisation d'un accessoire non autorisé peut vous blesser ou blesser autrui, entraîner des problèmes de fonctionnement ou endommager votre système et les services associés, et peut entraîner l'annulation de votre garantie.
- Référez-vous aux instructions d'utilisation des accessoires pour l'installation, les mises en garde et l'utilisation des accessoires fournis et autorisés.
- N'utilisez que les batteries, piles et systèmes de chargement recommandés pour les accessoires autorisés.
- Lorsque cela est possible, installez et utilisez des sangles ou dragonnes avec les accessoires pour les attacher à votre poignet lorsque vous les utilisez.
- Utilisez des dragonnes avec tous les accessoires afin d'éviter qu'ils ne puissent se transformer en projectiles.

▲ MISE EN GARDE

Piles de la manette

Les manettes Oculus Touch fonctionnent avec des piles AA.

- **RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.** La télécommande n'est pas un jouet. Elle contient des piles, qui sont des



petites pièces. Tenez-la hors de portée des enfants de moins de 3 ans.

- Tenez les piles nouvelles et usagées hors de portée des enfants. Si le compartiment des piles ne se ferme plus de manière sécurisée, n'utilisez plus le produit et tenez-le hors de portée des enfants jusqu'à ce qu'il puisse être réparé.
- Conservez-les dans leur emballage d'origine jusqu'à leur utilisation. Jetez les piles usagées sans délai.
- La pile de la manette peut être changée par l'utilisateur.
- Ne mélangez pas des piles neuves et des piles usagées. Remplacez l'ensemble des piles en même temps.
- Ne démontez pas, ne percez pas ou ne tentez pas de modifier les piles.
- Risque d'incendie. Les piles peuvent exploser ou fuir si elles sont installées à l'envers, désassemblées, chargées, écrasées, mélangées avec des piles usagées ou d'autres types de piles ou exposées à une source de chaleur ou à haute température.
- Retirez rapidement les piles usagées. Retirez les piles avant de ranger le casque ou avant de longues périodes de non-utilisation. Les piles usagées peuvent fuir et endommager vos manettes Oculus Touch.



- Consultez le site www.oculus.com/support pour obtenir des informations sur l'entretien, le remplacement et l'élimination des piles.

▲ MISE EN GARDE

Electrocution

Pour réduire le risque d'électrocution :

- Ne modifiez pas et n'ouvrez pas les composants fournis.
- Ne chargez pas l'appareil si l'une quelconque des parties du câble d'adaptateur AC fourni ou approuvé est à nu, si des fils sont à découvert ou que le comportement des piles est endommagé.
- N'insérez pas d'objet métallique, conducteur ou étranger dans le port de chargement.
- N'exposez pas l'appareil à l'eau ou aux liquides.
- N'UTILISEZ QUE l'adaptateur AC fourni avec votre appareil ou, s'il n'est pas fourni, un adaptateur autorisé.

▲ ATTENTION

Entretien du Dispositif de Réalité Virtuelle

- N'utilisez pas le dispositif si l'une de ses pièces est cassée ou endommagée.
- N'essayez pas de réparer une quelconque pièce de votre dispositif vous-même. Les réparations doivent uniquement être réalisées par un réparateur agréé par Oculus.



- Afin d'éviter tout dommage au casque ou aux manettes Oculus Touch, ne les exposez pas à la moiteur, à une forte humidité; à de fortes concentrations de poussières ou à des matières en suspension dans l'air, à des températures contraires à celles requises pour leur fonctionnement ou à la lumière directe du soleil.
- Afin d'éviter tout dommage, tenez votre casque, le chargeur, les câbles et les accessoires hors de portée des animaux de compagnie.



ATTENTION

Affections et maladies contagieuses

Pour éviter tout risque de contagion (ex. : conjonctivite), ne partagez pas le casque avec des personnes porteuses d'une affection ou maladie contagieuse, notamment au niveau des yeux, de la peau ou du cuir chevelu. Le casque et les manettes doivent être nettoyés après chaque utilisation avec une lingette antibactérienne non alcoolique respectueuse de la peau. Les lentilles oculaires du casque doivent être nettoyées avec un chiffon en microfibre sec; n'utilisez pas de nettoyant liquide ou chimique sur les lentilles oculaires. Remplacez l'interface faciale du casque si celle-ci est usée ou ne peut être nettoyée.



ATTENTION

Irritation cutanée

Lorsque vous le portez, le casque se trouve à proximité de votre peau et de votre cuir chevelu. N'utilisez plus le casque si vous constatez des gonflements, des démangeaisons, des irritations, des chutes de cheveux ou d'autres réactions cutanées. De même, cessez d'utiliser la manette en cas d'irritation ou de réaction cutanée. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

ATTENTION

Pas de lumière directe du soleil sur les lentilles oculaires

Veillez tout particulièrement à ne pas exposer les lentilles oculaires à la lumière directe du soleil. Par exemple, ne rangez pas ou ne transportez pas le casque de façon à ce que les lentilles oculaires soient exposées à la lumière directe du soleil. L'exposition des lentilles oculaires à la lumière directe du soleil, même brève, peut endommager l'optique et l'affichage.



AVERTISSEMENT**Ceci n'est pas un dispositif médical**

Le casque et les accessoires ne sont pas des dispositifs médicaux et n'ont pas pour objet de diagnostiquer, de traiter, de soigner ou d'empêcher une maladie.

Regulatory Information

CNR d'Industrie Canada

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.

- i. Les dispositifs fonctionnant dans la bande de 5150 à 5250 MHz sont réservés uniquement pour une utilisation à l'intérieur afin de réduire les risques de brouillage préjudiciable aux systèmes de satellites mobiles utilisant les mêmes canaux;
- ii. Pour les dispositifs munis d'antennes amovibles, le gain maximal d'antenne permis (pour les dispositifs utilisant la bande de 5725 à 5850 MHz) doit être conforme à la limite de la p.i.r.e. spécifiée pour l'exploitation point à point et l'exploitation non point à point, selon le cas;
- iii. Les utilisateurs devraient aussi être avisés, d'une part, que les utilisateurs de radars de haute puissance sont désignés utilisateurs principaux (c.-à-d., qu'ils ont la priorité) des bandes de 5250 à 5350 MHz et de 5650 à 5850 MHz et, d'autre part, que ces radars pourraient causer du brouillage et/ou des dommages aux dispositifs de RL-EL.

La bande 5 150-5 250 MHz est réservée uniquement pour une utilisation à l'intérieur afin de réduire les risques de brouillage préjudiciable aux systèmes de satellites mobiles utilisant les mêmes canaux.

Cet équipement est conforme aux limites d'exposition aux rayonnements IC établies pour un environnement non contrôlé.



Le module émetteur peut ne pas être coïmplanté avec un autre émetteur ou antenne.

Pour les produits disponibles aux États-Unis / Canada du marché, seul le canal 1 à 11 peuvent être exploités. Sélection d'autres canaux n'est pas possible.

Garantie limitée du consommateur – Canada

Si vous êtes un consommateur soumis à la Loi sur la protection du consommateur (Québec), ce qui suit vous est applicable au lieu et place de toute Garantie limitée du consommateur de Facebook Technologies fournie avec le produit que vous avez acheté :

Qui est l'émetteur de la présente Garantie? La présente garantie limitée du consommateur (la « Garantie ») est émise par Facebook Technologies, LLC (« Facebook Technologies » ou « nous »), disposant d'un établissement au 1601 Willow Road, Menlo Park, CA 94025.

À qui s'adresse la présente Garantie? Facebook Technologies vous offre la présente Garantie, en tant que consommateur ayant acheté à Facebook Technologies ou à un détaillant agréé un produit neuf au Canada, couvert par la présente Garantie (« vous »). La présente Garantie ne couvre pas les produits achetés auprès d'une source autre que Facebook Technologies ou un détaillant agréé.

Quel est l'objet de la présente Garantie? La présente Garantie vous confère des droits spécifiques; vous pouvez également disposer d'autres droits, qui varient d'un État et d'un pays à l'autre. *La présente Garantie n'affecte pas les droits dont vous disposez en vertu des lois de votre pays* concernant la vente de biens de consommation.

Que couvre la Garantie? La présente Garantie couvre les défauts et les dysfonctionnements des produits de Facebook Technologies neufs auxquels elle se rapporte (le « Produit »). Nous garantissons que le Produit, dans des conditions d'utilisation normale et conforme à sa destination, fonctionnera de manière substantielle conformément à nos spécifications techniques ou à la documentation qui l'accompagne (les « Fonctionnalités garanties ») pendant la Période de garantie. Si et dans la mesure où le Produit nécessite des logiciels ou services de Facebook Technologies pour répondre aux Fonctionnalités garanties, nous mettrons et tiendrons à votre disposition les logiciels et services pendant



la Période de garantie. Nous pouvons, à notre entière discrétion, mettre à jour, modifier ou limiter ces logiciels et services tant que nous respectons ou allons au-delà des Fonctionnalités garanties.

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

Quelle est la durée de la garantie? La présente Garantie limitée a une durée de un (1) an à compter de la date d'achat ou de livraison du Produit, selon la plus tardive de ces deux dates (la « Période de garantie »).

Que fera Facebook Technologies en cas de problème avec le Produit? Si votre Produit est défectueux ou présente un dysfonctionnement, soit nous le réparerons ou le remplacerons, soit nous mettrons à jour les logiciels ou services de manière à ce que le Produit fonctionne de manière substantielle conformément aux Fonctionnalités garanties. Nous déciderons seuls de l'approche à adopter pour résoudre les problèmes. Si nous déterminons qu'un Produit doit être remplacé, le Produit de remplacement pourra être neuf, remis à neuf ou reconstruit. Si nous déterminons à notre entière discrétion qu'aucun des moyens énumérés n'est raisonnable pour corriger un défaut ou un dysfonctionnement, nous pouvons vous rembourser le prix que vous avez payé pour acheter le Produit.

Comment bénéficier du service de Garantie? Tout d'abord, signalez-nous le problème. Si vous rencontrez un problème avec votre Produit, veuillez consulter le site <https://ocul.us/questsupport> pour obtenir les informations utiles concernant le service de garantie et les coordonnées du service à contacter et pour soumettre un formulaire de réclamation afin de bénéficier du service de garantie.

S'il est nécessaire que vous renvoyiez votre Produit pour bénéficier du service de garantie, nous vous fournirons une étiquette de retour préremplie que vous devrez utiliser pour renvoyer le Produit accompagné d'une preuve d'achat. Une preuve d'achat peut ne pas être nécessaire si nous sommes en mesure de vérifier votre achat à l'avance.

Vous pourriez devoir payer les frais de retour du Produit à nos installations. Aussi, en renvoyant le Produit, vous acceptez d'en transférer la propriété à Facebook Technologies. Lorsque nous recevons le produit, nous déterminerons s'il présente un défaut ou un dysfonctionnement couvert par la présente Garantie. Si nous trouvons un défaut ou un dysfonctionnement couvert par la Garantie, nous réparerons ou remplacerons le Produit de manière à ce qu'il réponde aux Fonctionnalités garanties et vous renverrons à nos frais le Produit réparé ou, le

cas échéant, un Produit de remplacement. Il se peut que nous ne vous restituions pas le Produit d'origine. Nous ne pouvons pas garantir que nous serons en mesure de réparer le Produit sans risque pour les programmes ou les données ni sans perte de ceux-ci; le Produit de remplacement ne contiendra aucune de vos données qui étaient stockées dans le Produit d'origine. Tout Produit réparé ou remplacé restera couvert par la présente Garantie pour le reste de la Période de garantie initiale ou pendant quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la réception du Produit de remplacement ou réparé, selon la plus importante de ces deux périodes, étant précisé que si vous êtes un consommateur soumis à la *Loi sur la protection du consommateur* (Québec), la Période de garantie sera prolongée pour une période égale au délai pendant lequel nous avons eu votre Produit en notre possession aux fins d'exécution de la présente Garantie.

Si nous ne sommes pas en mesure de vérifier votre preuve d'achat à l'avance, et que vous nous renvoyez un Produit sans preuve d'achat valide, nous réservons le droit de vous renvoyer le Produit à vos frais sous réserve de votre paiement préalable ou, si ces frais ne sont pas payés d'avance, nous tiendrons le Produit à votre disposition pendant trente (30) jours avant de nous en défaire.

Qu'est-ce qui n'est pas couvert par la présente Garantie? La présente Garantie est limitée et *ne couvre pas* : (i) l'usure normale; (ii) les dommages résultant d'une mauvaise utilisation, d'un accident (p. ex. : choc physique accidentel, exposition à un liquide, à des aliments ou à d'autres contaminants, etc.); d'une négligence, d'un abus, d'une réparation ou autre modification inadaptée ou non autorisée, d'une falsification ou d'une utilisation avec des équipements, appareils, logiciels, services inadéquats ou d'autres articles de tiers non autorisés; (iii) l'utilisation non conforme à la documentation du Produit; (iv) l'utilisation à des fins commerciales; (v) l'utilisation pour les besoins d'un commerce, d'une entreprise ou d'une activité professionnelle; (vi) les produits d'occasion ou revendus; (vii) les Produits achetés à des sources autres que Facebook Technologies ou un détaillant agréé de Facebook Technologies (y compris les ventes aux enchères en ligne non agréées); (viii) les Produits qui ne sont pas proposés par Facebook Technologies; (ix) l'utilisation du Produit contraire à la législation, à la réglementation ou aux ordonnances en vigueur là où le Produit est utilisé; ou (x) les fonctionnalités ou paramètres de fonctionnement ou de rendement relatifs aux logiciels ou services allant au-delà des Fonctionnalités garanties du Produit.

La présente Garantie ne prévoit aucune garantie spécifique garantissant que le produit sera exempt d'erreur ou garantie relative au temps d'utilisation ou à la disponibilité permanente, aux dispositifs de sécurité des données des logiciels ou des comptes en ligne, ni de garantie selon laquelle les logiciels,



micrologiciels et sites internet fonctionneront sans interruption ou sans erreur. La présente Garantie limitée est nulle si un Produit est retourné alors que les étiquettes ont été supprimées, endommagées ou falsifiées ou s'il a été altéré (y compris le retrait non autorisé de tout composant ou emballage externe).

La présente Garantie ne couvre pas la perte de données; il est de votre responsabilité de sauvegarder régulièrement vos données, électroniquement ou physiquement, si vous souhaitez les conserver. Les indemnités et coûts liés à la récupération et à la suppression des données et à l'installation ne sont pas recouvrables aux termes de la présente Garantie.

Si vous êtes un consommateur soumis à la Loi sur la protection du consommateur (Québec), l'exclusion des garanties énoncée ci-dessous ne limite pas vos droits et les recours dont vous disposez aux termes de la Loi sur la protection du consommateur (Québec), y compris le droit de présenter une réclamation sur le fondement des garanties légales visées aux Articles 34 à 54 de cette loi.

Par la présente Garantie, Facebook Technologies ne prolonge aucune garantie, condition ou déclaration implicite ou prévue par la loi relativement au Produit ou aux logiciels ou services en ligne s'y rapportant.

Si vous êtes un consommateur soumis à la Loi sur la protection du consommateur (Québec), les limitations de responsabilité énoncées ci-dessous ne libèrent pas Facebook Technologies des conséquences de ses propres actes ou de ceux de ses représentants.

AUX TERMES DE LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE, FACEBOOK TECHNOLOGIES DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ S'AGISSANT DES DOMMAGES SPÉCIAUX, INDIRECTS, ACCESSOIRES, PUNITIFS OU CONSÉCUTIFS DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, Y COMPRIS, NOTAMMENT, LA PERTE DE BÉNÉFICES OU DE REVENUS, LA PERTE DE DONNÉES, LA PERTE DE JOUISSANCE DU PRODUIT OU DE TOUT AUTRE ÉQUIPEMENT S'Y RAPPORTANT, LE COÛT DES PRODUITS DE REMPLACEMENT OU DES ÉQUIPEMENTS DE SUBSTITUTION, LA PERTE DE JOUISSANCE PENDANT LA PÉRIODE DE RÉPARATION OU DE REMPLACEMENT DU PRODUIT. PAR AILLEURS, FACEBOOK TECHNOLOGIES N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE À VOTRE ÉGARD DES DOMMAGES SPÉCIAUX, INDIRECTS, ACCESSOIRES, PUNITIFS OU CONSÉCUTIFS DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT - MÊME SI FACEBOOK TECHNOLOGIES A ÉTÉ AVERTIE DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DOMMAGES - , S'AGISSANT DES RÉCLAMATIONS DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE DÉCLARATION DE GARANTIE OU S'Y RAPPORTANT, QUEL QUE SOIT LE FONDAMENT JURIDIQUE DE L'ACTION : RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, RESPONSABILITÉ DÉLICTELLE OU EXTRA CONTRACTUELLE (Y COMPRIS LA

NÉGLIGENCE), RESPONSABILITÉ DU FAIT DES PRODUITS OU TOUTE AUTRE CAUSE D'ACTION OU TOUTE AUTRE THÉORIE JURIDIQUE OU EQUITY.

Si vous êtes un consommateur soumis à la Loi sur la protection du consommateur (Québec), les limitations de responsabilité énoncées ci-dessous ne libèrent pas Facebook Technologies des conséquences de ses propres actes ou de ceux de ses représentants.

POUR TOUTE RÉCLAMATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE DÉCLARATION DE GARANTIE OU S'Y RAPPORTANT, LA RESPONSABILITÉ DE FACEBOOK TECHNOLOGIES NE PEUT EN AUCUN CAS DÉPASSER LE PRIX QUE VOUS AVEZ PAYÉ POUR L'ACHAT DU PRODUIT, QUEL QUE SOIT LE FONDAMENT JURIDIQUE DE L'ACTION : RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, RESPONSABILITÉ DÉLICTELLE OU EXTRA CONTRACTUELLE (Y COMPRIS LA NÉGLIGENCE), RESPONSABILITÉ DU FAIT DES PRODUITS OU TOUTE AUTRE CAUSE D'ACTION OU TOUTE AUTRE THÉORIE JURIDIQUE OU EQUITY.

Certains États et pays ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires, indirects ou consécutifs de sorte que les limitations et exclusions contenues dans la présente Garantie peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si vous êtes un consommateur soumis à la Loi sur la protection du consommateur (Québec), la clause de loi applicable ci-dessous ne vous est pas applicable.

Quelles sont les lois qui régissent la présente Garantie? La présente Garantie est régie par les lois de la Californie, États-Unis. Il se peut que les tribunaux du Canada n'appliquent pas les lois de la Californie dans le cadre de certains différends. Le cas échéant, les lois du Canada s'appliqueront aux différends relatifs à la présente Garantie.

Des questions? Si vous avez des questions ou si vous voulez commencer la procédure de service de garantie, veuillez consulter notre site <https://oculus.quesupport>

Développé aux Etats-Unis.

Conçu par Oculus

Facebook Technologies, LLC

1 Hacker Way, Menlo Park, CA, USA

Facebook Technologies Ireland Limited

4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour,

Dublin 2, Irlande

Assemblé en Chine

