

**SICHERHEITS-
UND GARANTIEHINWEISE**



∞ Meta Quest 3

META QUEST 3

GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN

⚠️ WARNUNG Um das Risiko von Verletzungen, Unwohlsein oder Sachschäden zu reduzieren, solltest du sicherstellen, dass jede*r Nutzer*in deiner Meta Quest 3 alle Warnhinweise und Anweisungen vor dem Gebrauch sorgfältig durchliest.

⚠️ WARNUNG Bewahre diese Informationen auf, um sie später jederzeit nachlesen zu können. Die Features und verfügbaren Zubehörteile für deine Meta Quest können sich ändern. Unter meta.com/quest/warnings findest du die aktuellsten Informationen.

i Zusätzlich zu den aktualisierten Fassungen der Warnhinweise bietet diese Website einen Index und eine barrierefreie Version in größerem Textformat.

⚠️ WARNUNG Alle Warnhinweise und Anweisungen zu Apps, Inhalten oder Zubehör, die du mit deiner Meta Quest verwendest, solltest du stets durchlesen und befolgen. Die Nichtbeachtung kann zu Personen- oder Sachschäden führen.

⚠️ WARNUNG **KEIN AUSFALLSICHERES SYSTEM.** Deine Meta Quest sollte nicht für kritische oder lebensrettende Aktivitäten verwendet werden.

Im Safety Center unter meta.com/quest/safety-center erhältst du weitere Informationen zur sicheren Nutzung deiner Meta Quest.

i Deine **Meta Quest** umfasst Folgendes: Meta Quest 3-Headset, autorisierte Controller, Betriebssystem, Apps sowie autorisierte Ladestation, Kabel, Netzteil und Zubehör.

Lesen und Anwenden der Sicherheits- und Garantiehinweise

Um dir die Verwendung dieses Leitfadens zu erleichtern, haben wir hilfreiche Kästen zusammengestellt, die du als Teil dieser Warnhinweise ebenfalls sorgfältig lesen solltest:

- Definitionskästen für einige zentrale Begriffe sind mit diesem Symbol gekennzeichnet (📖).
- Infokästen liefern Kontext zu unseren Warnhinweisen und sind mit diesem Symbol gekennzeichnet (ℹ️).
- Andere Abschnitte, die für die Warnung, die du gerade liest, relevant sind, sind mit diesem Symbol gekennzeichnet (➡️). Du solltest auch den damit verbundenen Abschnitt lesen.

INHALT

Lesen und Anwenden der Sicherheits- und Garantiehinweise	3
Nicht für alle geeignet - Kinder und Vorerkrankungen	5
Nicht alle Kinder sind bereit für die Nutzung von Meta Quest	5
Vorerkrankungen	7
Interferenzen mit medizinischen Geräten und Beschränkungen an bestimmten Orten	8
Verbotene Verwendung	8
Die richtige Passform einstellen	9
Headset-Anpassung	9
Controller-Anpassung	9
App- und Inhaltsauswahl	10
Körperliche Aktivität	11
Deine Umgebung, der Aktivitätsraum und virtuelle Inhalte	12
Eingeschränkte Wahrnehmung	12
Auswahl und Einrichtung deines sicheren Aktivitätsraums	12
Interaktion mit der physischen Welt	16
Unwohlsein und andere körperliche Symptome	19
Sitzungsdauer und Pausen	21
Hinweise und Beschränkungen für die Nutzung von Meta Quest durch Kinder	21
Überwachung und Sicherstellung der angemessenen Nutzung	23
Angemessene Inhalte auswählen	24
Deine Meta Quest	25
Pflege und Handhabung der Meta Quest	26
Systemwarnungen	28
Batterien, Aufladen und Temperatur	28
Batterien und Aufladen	28
Temperatur	30
Halte die Ladepunkte und Kabel sauber	31
Stromschlag	31
Verletzung durch wiederholte Belastung	32
Hörverlust	32
Ansteckende Krankheiten	32
Laser	33
Kein medizinisches Produkt oder Gerät	33

Nicht für alle geeignet - Kinder und Vorerkrankungen

Nicht alle Kinder sind bereit für die Nutzung von Meta Quest

⚠️ WARNUNG

Die Nutzung durch jüngere oder kleinere Kinder oder wenn das Headset nicht richtig eingestellt werden kann, wird nicht empfohlen. Das Gerät ist kein Spielzeug. Bei der Verwendung durch Kinder kann es zu Verletzungen und negativen Auswirkungen, einschließlich Muskel- oder Augenbelastungen, kommen. Halte die Meta Quest von Kindern fern, die sie deiner Meinung nach nicht verwenden sollten.



■ Mindestalter für Konten. Für die Nutzung von Meta Quest ist ein Konto erforderlich und sie unterliegt bestimmten Anforderungen wie u. a. einem Mindestalter von 10 Jahren (die Anforderungen können je nach Land variieren). Siehe meta.com/quest/terms und die Infoseite für Eltern unter meta.com/quest/parent-info.

■ Kinder, insbesondere jüngere und kleinere Kinder. Eltern sollten sorgfältig abwägen, ob ihr Kind für die Nutzung von Meta Quest bereit ist. Der Körper von Kindern ist noch nicht voll entwickelt. Deshalb kann es sein, dass ihre Augen, ihr Nacken und ihr Rücken es nicht gestatten, deine Meta Quest bequem oder sicher zu nutzen. Es kann sein, dass ihnen die nötige Körperkraft fehlt oder dass ihnen das Headset nicht passt. Das gilt insbesondere für **jüngere** oder **kleinere Kinder**. Es kann auch sein, dass Kinder stärker auf virtuelle Inhalte reagieren und diese schwerer von der realen Welt unterscheiden können, selbst dann, nachdem sie die Nutzung der Meta Quest eingestellt haben.

Es ist außerdem möglich, dass Kinder Warnhinweise und Anweisungen nicht lesen oder verstehen oder dass sie dich über ggf. auftretende Beschwerden wie verschwommenes Sehen oder Schmerzen nicht informieren.

⚠️ WARNUNG Die Nutzung von Meta Quest durch Kinder sollte immer von einem Erwachsenen beaufsichtigt werden, um die Wahrscheinlichkeit von Verletzungen oder Sachschäden zu reduzieren.

- Erwachsene sollten Kindern immer bei Folgendem helfen:
 - Warnhinweise und Anweisungen lesen, verstehen und befolgen
 - für den richtigen Sitz und eine klare Sicht sorgen (» **Die richtige Passform einstellen**)
 - geeignete Aktivitätsräume für die Nutzung auswählen (» **Auswahl und Einrichtung deines sicheren Aktivitätsraums**)
 - virtuelle Begrenzungen einrichten (» **Auswahl und Einrichtung deines sicheren Aktivitätsraums**)
 - geeignete Inhalte auswählen (» **App- und Inhaltsauswahl**)
 - angemessene Pausen einlegen und die Nutzungsdauer begrenzen (» **Sitzungsdauer und Pausen**)
- Erwachsene sollten Kinder während und nach der Nutzung beobachten und darauf achten, ob eines der in diesen Warnhinweisen beschriebenen Symptome auftritt (» **Unwohlsein und andere körperliche Symptome**).

Im Abschnitt » **Hinweise und Beschränkungen für die Verwendung durch Kinder** findest du weitere wichtige Hinweise.

Vorerkrankungen

⚠️ WARNUNG

Konsultiere eine*n Ärzt*in, bevor du deine Meta Quest verwendest, wenn du schwanger bist oder zur älteren Bevölkerung gehörst, wenn du an einer vorbestehenden Fehlsichtigkeit oder psychiatrischen Störung leidest oder wenn du ein Herzleiden oder eine andere schwere Krankheit hast.

⚠️ WARNUNG

Anfallsrisiko. Virtuelle Inhalte können Lichtblitze oder -muster enthalten, die Krampfanfälle oder andere Symptome auslösen können. Brich die Verwendung sofort ab und konsultiere eine*n Ärzt*in, wenn du während der Nutzung deiner Meta Quest schwere Schwindelanfälle, Krampfanfälle, Augen- oder Muskelzuckungen erleidest oder kurz ohnmächtig wirst. Konsultiere vor der Verwendung eine*n Ärzt*in, wenn du in der Vergangenheit einen Krampfanfall, Bewusstseinsverlust oder andere Symptome im Zusammenhang mit einer epileptischen Erkrankung hattest.

■ Krampfanfälle. Manche Personen (etwa 1 von 4.000) können Symptome wie starken Schwindel, Krampfanfälle, Augen- oder Muskelzucken oder Ohnmachtsanfälle zeigen, die durch Lichtblitze oder -muster ausgelöst werden. Diese Symptome können beim Fernsehen auftreten oder wenn sie Videospiele spielen oder virtuelle Inhalte erleben, auch wenn sie zuvor nie einen Krampf- oder Ohnmachtsanfall hatten oder keine Vorgeschichte mit Krampfanfällen oder Epilepsie haben. Diese Symptome treten häufiger bei Kindern und jungen Menschen auf.

Interferenzen mit medizinischen Geräten und Beschränkungen an bestimmten Orten

- **▲ WARNUNG** **Magnetische Komponenten.** Deine Meta Quest enthält Magnete oder Komponenten, die magnetische/elektromagnetische Felder aussenden. Diese könnten den Betrieb von in der Nähe befindlichen elektronischen Geräten und medizinischen Geräten beeinträchtigen, einschließlich Herzschrittmachern, Hörgeräten und Defibrillatoren. Wenn du einen Herzschrittmacher, ein Hörgerät oder ein anderes implantiertes medizinisches Gerät trägst:
 - Zwischen dem medizinischen Gerät und deinem Meta Quest-Headset und den Controllern solltest du einen Sicherheitsabstand einhalten.
 - Konsultiere eine*n Ärzt*in oder den Hersteller deines medizinischen Geräts, bevor du deine Meta Quest verwendest.
 - Stelle die Verwendung deiner Meta Quest ein, wenn du Interferenzen mit deinem medizinischen Gerät feststellst.
- Befolge die Einschränkungen und Anweisungen, die an bestimmten Orten gelten, um die Verwendung von funkelektronischen Geräten zu beschränken oder zu verhindern (z. B. in Krankenhäusern, in Flugzeugen oder an Tankstellen).

Verbotene Verwendung

- **▲ WARNUNG** **Nicht in gefährlichen Situationen verwenden.**

Niemals in Gefahrensituationen in der physischen Welt verwenden, in denen eine Aufgabe konzentrierte Aufmerksamkeit und hohe Koordination oder Bewegungspräzision erfordert, wie beim Laufen oder Autofahren. Nicht verwenden, wenn du mit gefährlichen Gegenständen oder Materialien hantierst, z. B. mit einem Messer, um Lebensmittel zu zerkleinern.



▲ WARNUNG**NICHT VERWENDEN, WENN DU BEEINTRÄCHTIGT BIST.**

Verwende das Headset nicht, wenn du beeinträchtigt bist, da es deine Anfälligkeit für Beschwerden erhöhen und deine Bewegungen und dein Gleichgewicht beeinträchtigen kann. Zu den Beeinträchtigungen, die du vermeiden solltest, wenn du dich für die Verwendung des Headsets entscheidest, gehören:

- Alkohol- oder Drogeneinfluss,
- Kater oder Magenverstimmung,
- Müdigkeit, Erschöpfung oder Schlaflosigkeit,
- emotionaler Stress oder Angstzustände oder
- Infektionskrankheiten, Kopfschmerzen, Migräne oder Ohrenschmerzen.

Die richtige Passform einstellen***Headset-Anpassung***

Um das Risiko von Beschwerden wie Druck, Rötung, Reizung, Scheuern, Übelkeit, Überanstrengung oder anderen Symptomen zu verringern, sollte das Headset für jede*n Nutzer*in individuell angepasst werden.

- Stelle die Headset-Riemen so ein, dass das Headset bequem sitzt.
- Stelle den Abstand zwischen den Linsen ein, indem du das Rad an der Unterseite des Headsets drehst und die Linsen in die Position bewegst, die das klarste Bild liefert.
- Wenn das Headset richtig eingestellt ist, sollte es bequem sitzen, und du solltest ein einziges klares Bild sehen. Vor dem erneuten Tragen solltest du den Sitz überprüfen, um das Risiko von Beschwerden durch unbeabsichtigte Änderungen an den Headset-Riemen oder der Position der Gläser zu verringern.

**» Unwohlsein und andere körperliche Symptome*****Controller-Anpassung*****▲ WARNUNG**

Bringe Handgelenksschlaufen oder andere autorisierte Halterungen an den Controllern und dem Zubehör an und verwende sie damit. So kannst du sie an

deinem Handgelenk befestigen, damit sie sich nicht lösen und zu Geschossen werden (es sei denn, du verwendest eine App, für die ein Stylus geeignet ist und bei der schnelle Bewegungen unwahrscheinlich sind). » **Pflege und Handhabung der Meta Quest**

App- und Inhaltsauswahl

⚠️ WARNUNG Wähle deine App und die Inhalte sorgfältig aus, denn virtuelle Inhalte können sehr realistisch wirken. Es kann vorkommen, dass Nutzer*innen auf beängstigende, gewalttätige, verwirrende oder angstausslösende Inhalte so reagieren, als ob sie in der realen Welt stattfinden würden.





- Wenn der Umgang mit virtuellen Inhalten neu für dich ist oder du dich bei früheren Versuchen unwohl gefühlt hast, solltest du mit Content-Bewertungen und Komfort-Stufen beginnen, die im Allgemeinen für alle Nutzer*innen geeignet sind, um festzustellen, ob ein Erlebnis für dich das Richtige ist. Probiere beispielsweise Inhalte aus, die als „Angenehm“ eingestuft sind, bevor du Inhalte ausprobierst, die als „Moderat“, „Intensiv“ oder „Nicht bewertet“ eingestuft sind. » **Content-Bewertungen und Komfort-Stufen**


Content-Bewertungen und Komfort-Stufen


Content-Bewertungen können von internationalen oder regionalen Ratingagenturen bereitgestellt werden und werden möglicherweise im Meta Quest Store angezeigt. Diese Bewertungen enthalten Altersempfehlungen und Inhaltsbeschreibungen.

Komfort-Stufen werden möglicherweise im Meta Quest Store angezeigt. Diese können dir helfen herauszufinden, wie angenehm eine App zu verwenden ist und wie wahrscheinlich es ist, dass sie Schwindelgefühl oder Übelkeit verursacht – je nach deinen Bedürfnissen und deiner Erfahrung mit virtuellen Inhalten.

 **Angenehm:** Bei dieser Komfort-Stufe werden Kamerabewegungen, Spieler*innenbewegungen und desorientierende Inhalte und Effekte in der Regel vermieden.

 **Moderat:** Ein solches Erlebnis kann Kamerabewegungen, Spieler*innenbewegungen oder gelegentlich desorientierende Inhalte und Effekte enthalten.

 **Intensiv:** Ein so eingestuftes Erlebnis enthält Kamerabewegungen, Spieler*innenbewegungen und desorientierende Inhalte und Effekte in großem Ausmaß.

 **Nicht bewertet:** Diese Erlebnisse sind nicht bewertet, können aber intensive Inhalte enthalten. Wenn du Schwindelgefühl oder Übelkeit, Benommenheit oder andere negative Auswirkungen verspürst, beende das Erlebnis und versuche ein anderes Erlebnis, das deiner Komfort-Stufe entspricht.

Unter meta.com/help/quest/comfort erfährst du mehr über Komfort-Stufen und die Auswahl geeigneter Inhalte, um das Risiko von Unwohlsein zu reduzieren.

Körperliche Aktivität

 **WARNUNG** Intensive körperliche Aktivität kann zu

Verletzungen oder zum Tod führen, selbst bei scheinbar gesunden Menschen. Bevor du ein neues Trainingsprogramm beginnst, solltest du eine*n Ärzt*in konsultieren. Dies ist besonders wichtig, wenn du zuvor nicht aktiv warst, ein Herzleiden oder eine andere Erkrankung hast oder vermutest, die sich durch körperliche Betätigung verschlimmern könnte.

- Denke daran, bei anstrengenden Tätigkeiten häufiger Pausen einzulegen. » **Sitzungsdauer und Pausen**
- Wähle mit Aktivität verbundene Inhalte sorgfältig aus. Aktivitäten, bei denen du dich in

eine nicht sitzende oder nicht aufrechte Position begibst (z. B. mit dem Gesicht zum Boden bei einem Liegestütz) oder bei denen du andere Trainingsgeräte (z. B. Gewichte) verwendest, können das Risiko von Verletzungen oder Sachschäden erhöhen.

- Wische deine Meta Quest nach dem Gebrauch trocken und entferne sämtlichen Schweiß gemäß den Anweisungen unter **» Pflege und Handhabung der Meta Quest**.

Deine Umgebung, der Aktivitätsraum und virtuelle Inhalte

Eingeschränkte Wahrnehmung

⚠️ WARNUNG **Eingeschränktes Seh- und Hörvermögen.**

Das Headset erzeugt ein Erlebnis, das die Aufmerksamkeit fesselt und die Wahrnehmung der physischen Umgebung (Sicht und Geräusche) einschränken kann. Das kann dazu führen, dass du dich Gefahren aussetzt. Wenn du die Sicherheitsfunktionen deiner Meta Quest nicht nutzt, erhöht sich das Risiko von Unwohlsein, Verletzungen oder Sachschäden.

- Fasse während der Verwendung keine Gegenstände an, die gefährlich sind, dich oder andere verletzen können oder beschädigt werden können.
- Dein Headset schränkt dein Sichtfeld ein. Sei vorsichtig, wenn du dich bewegst, denn es kann sein, dass du etwas nicht wahrnimmst, das sich neben dir befindet.
- Nimm dein Headset ab, damit du in jeder Situation in der physischen Welt, die Aufmerksamkeit oder Koordination erfordert, ungehindert sehen kannst.

Auswahl und Einrichtung deines sicheren Aktivitätsraums

📄 Der **Aktivitätsraum** ist der Bereich, den du für die Verwendung deiner Meta Quest auswählst.

⚠️ WARNUNG

Achte stets auf deine physische Umgebung und mögliche Gefahren. Schwere Verletzungen und Sachschäden können entstehen, wenn du gegen Gegenstände, Wände (oder andere bauliche Elemente), Menschen oder Haustiere stößt bzw. wenn du stolperst oder fällst. Sei vorsichtig, um Verletzungen zu vermeiden. Beende die Verwendung deiner Meta Quest oder überprüfe deine Umgebung mit Passthrough, wenn du nicht weißt, ob deine Umgebung sicher ist.

**■ Sicherheitsfunktionen für die Navigation**

helfen dir, dich in der physischen Welt zu orientieren, während du deine Meta Quest verwendest. Diese Features und deine Meta Quest funktionieren am besten in gut beleuchteten Räumen mit Wänden und Umgebungen, die unterschiedliche Muster bilden, damit die Sensoren deiner Meta Quest deine Bewegungen erfassen können.

- **Passthrough** ist eine Funktion deiner Meta Quest, um deine Umgebung auf deinem Meta Quest-Bildschirm anzuzeigen. Die Passthrough-Funktion hilft dir, innerhalb deines Aktivitätsraums zu bleiben und deine virtuellen Begrenzungen einzuhalten. Mit ihr kannst du dich außerdem in deinem physischen Aktivitätsraum zurechtfinden, wenn du keine virtuellen Begrenzungen eingerichtet hast oder sie überschreitest.
- **Virtuelle Begrenzungen** helfen dir, in deinem Aktivitätsraum zu bleiben und Zusammenstöße mit Objekten in der physischen Welt zu vermeiden, während du dich in deiner virtuellen Umgebung befindest.

- Die **Objektidentifikation** ist eine Funktion, mit der du in virtuellen Inhalten stets weißt, wo sich in deiner Umgebung physische Objekte befinden, die du markiert hast.

» Interaktion mit der physischen Welt

- Wähle einen Aktivitätsraum aus, der sich für die von dir geplanten Inhalte eignet, und richte ihn so ein, dass du deine Sicherheit gewährleisten kannst. Vermeide Gefahren (einschließlich Menschen, Haustieren oder Gegenständen, die sich über deinem Kopf befinden) oder räume sie aus dem Weg. » **Zu vermeidende Gefahren.**
- Nutze die Sicherheitsfunktionen für die Navigation, damit du dich während der Nutzung in deiner Umgebung orientieren kannst.
- In Bereichen mit leeren Wänden, stark reflektierenden Glas- oder Spiegelwänden oder in schlecht beleuchteten Bereichen ist deine Meta Quest möglicherweise nicht in der Lage, deine Bewegungen zu erfassen, und die Sicherheitsfunktionen funktionieren möglicherweise nicht richtig. » **Zu vermeidende Gefahren.**
- Schnelle oder abrupte Bewegungen können zu einem Zusammenstoß oder zum Verlust des Gleichgewichts führen.
- Achte auf Personen oder Haustiere, die deinen Aktivitätsraum betreten könnten, ohne dass du oder deine Meta Quest ihre Anwesenheit bemerkt. Ergreife geeignete Maßnahmen, bevor du deine Meta Quest verwendest, um zu verhindern, dass sie in deinen Raum gelangen können. Das gilt insbesondere für Personen, die möglicherweise nicht verstehen, dass deine Wahrnehmung gerade eingeschränkt ist (z. B. Kinder).
- Überlege, ob eine andere Person die Umgebung im Auge behalten soll, während du dich in den virtuellen Inhalten bewegst.
- Die Verwendung mit Brille kann das Risiko von Gesichtsverletzungen erhöhen, wenn du stürzt oder dir dein Gesicht stößt.
- Die Verwendung in einem sich bewegenden

Fahrzeug wie einem Auto, Bus, Flugzeug oder Zug kann deine Anfälligkeit für unerwünschte Symptome erhöhen, die auf Geschwindigkeitsschwankungen oder plötzliche Bewegungen zurückzuführen sind (**>> Unwohlsein und andere körperliche Symptome**). Sie kann außerdem die Wahrscheinlichkeit von Verletzungen oder Sachschäden erhöhen.

■ Zu vermeidende Gefahren. Einige Gefahren, die du bei der Einrichtung deines Aktivitätsraums oder der Verwendung deiner Meta Quest erkennen und vermeiden solltest, sind:

- Wände, Türen, Fenster, Treppen, Balkone, Rampen und Türöffnungen
- Möbel (wie Couchtische), Lampen, lose Teppiche und unebene Böden
- Menschen (insbesondere kleine Kinder) und Haustiere
- Tischplatten und Möbel aus Glas oder mit Spiegeln
- Flüssigkeiten, offene Flammen und Wärmequellen (wie Kerzen, Kamine oder Heiz-/Kochgeräte)
- Deckenventilatoren, Beleuchtungskörper und Säulen
- Fernsehgeräte, Monitore und andere elektronische Geräte



▲ WARNUNG**Nicht zur Verwendung im Freien empfohlen.** Die

Verwendung deiner Meta Quest im Freien kann zusätzliche und unkontrollierte Gefahren mit sich bringen (z. B. unebene/rutschige Oberflächen, bestimmte Wetterbedingungen und unerwartete Objekte/Fahrzeuge/Menschen/Tiere). Wasser und andere Umwelteinflüsse können deine Meta Quest beschädigen oder ihre Funktion beeinträchtigen. Möglicherweise gelingt es dir nicht, eine durchgängig sichere Umgebung zu schaffen. Deine Meta Quest funktioniert im Freien möglicherweise nicht richtig und ist nicht in der Lage, deine Position zu erfassen. Zu helle oder zu schwache Lichtverhältnisse können dazu führen, dass die Sensoren und die Sicherheitsfunktionen für die Navigation deiner Meta Quest nicht optimal funktionieren, sodass deine Bewegungen nicht mehr erfasst werden können.

» Sicherheitsfunktionen für die Navigation***Interaktion mit der physischen Welt***

Virtuelle Begrenzungen. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um deinen Aktivitätsraum festzulegen. Virtuelle Begrenzungen hindern weder dich noch andere (Menschen, Haustiere, Gegenstände) daran, in deinen Aktivitätsraum einzudringen oder ihn zu verlassen. Eine virtuelle Begrenzung kann dich möglicherweise nicht schnell genug warnen, wenn du dich schnell bewegst. Lege deine Begrenzungen so fest, dass du sicher bist, wenn du beabsichtigst, einen bestimmten Inhalt oder eine bestimmte Bewegung zu verwenden.



- Das virtuelle Begrenzungssystem hat keine Überkopfbegrenzung. Wähle also Aktivitätsräume aus, die keine Gefahren oberhalb deines Kopfes bergen.
- **▲ WARNUNG** **Richte Puffer ein.** Wenn du deine virtuellen Begrenzungen direkt neben einer Gefahr platzierst, könnte es sein, dass du die Gefahrenquelle triffst oder berührst. Halte einen Puffer von etwa 30 bis 60 cm über die virtuelle Begrenzung hinaus ein, je nach Aktivität,

- verfügbarem Platz und Länge deiner Arme.
- Wenn du deine Hände anstelle der Controller verwendest, funktionieren virtuelle Begrenzungen und andere Warnungen möglicherweise nicht, wenn sich deine Hände nicht im eingeschränkten Sichtfeld der Passthrough-Sensoren befinden.

■ Mixed Reality. Wenn du mit deiner Meta Quest externe physische Objekte oder Oberflächen (wie eine Couch, eine Wand, einen Tisch, eine Tastatur oder einen Schreibtisch) betrachtest und mit ihnen interagierst, spricht man von „Mixed Reality“. Meta Quest ermöglicht es dir, über die Sensoren deines Headsets einen Live-Video-Feed deiner physischen Umgebung zu sehen. Bei Mixed Reality siehst du virtuelle Objekte, die deine Sicht auf die physische Umgebung überlagern. Beispielsweise kannst du mit einer App ein virtuelles Schachbrett auf deinem Couchtisch sehen. In anderen Fällen können physische Objekte durch virtuelle Objekte verdeckt und imitiert werden. Mithilfe einer App kannst du zum Beispiel einen virtuellen Schreibtisch über deinen realen Schreibtisch legen. Du kannst also deinen Schreibtisch sehen und verwenden, während du gleichzeitig in einer vollständig immersiven App bist.

Markierung von Objekten und

Objektidentifizierung. Wenn du markierst, wo sich physische Objekte befinden, kann deine Meta Quest diese physischen Objekte identifizieren und Mixed-Reality-Erlebnisse ermöglichen, wenn du zu virtuellen Inhalten übergehst. Deine Meta Quest kann keine physischen Objekte anzeigen, die dynamisch sind, nicht markiert sind oder sich nach dem Markieren bewegt haben.

- Markiere alle physischen Objekte in deinem Aktivitätsraum und entferne physische Objekte, die du nicht markierst. Markiere z. B. Couchtische durchgehend in deinem Aktivitätsraum, aber entferne Spielzeug, das du nicht verwenden möchtest.

- Wenn du physische Objekte innerhalb deines Aktivitätsraums markierst, solltest du versuchen, so genau wie möglich zu sein.
- Wenn du von einer Session zur nächsten übergehst, solltest du überprüfen, ob die physische Welt noch mit dem übereinstimmt, was in der vorherigen Session markiert wurde.
- **Passthrough.** Passthrough-Sensoren sind nicht so klar und umfassend wie deine natürliche Sicht. Passthrough kann hinter dem zurückbleiben, was in der realen Welt geschieht, und kann Entfernung/Tiefe oder Farben nicht genau wiedergeben. Sei vorsichtig, wenn du Passthrough verwendest, um deine Umgebung zu betrachten.

Sei vorsichtig, wenn du physische Objekte greifst und bewegst, sei es im Passthrough oder in der Mixed Reality.



Lokaler Multiplayer ist eine Einstellung, die in einigen Apps verfügbar ist und es Nutzer*innen ermöglicht, dieselbe virtuelle Umgebung zu teilen, während sie sich gemeinsam in einem einzigen Aktivitätsraum oder in physisch nahe beieinander liegenden Aktivitätsräumen befinden.

⚠️ WARNUNG

Der Kontakt mit anderen lokalen Nutzer*innen kann zu Verletzungen, Zusammenstößen oder Sachschäden führen. Wählt die gemeinsam genutzten Bereiche sorgfältig aus und befolgt alle Anweisungen und Warnungen in der App, wenn ihr eure(n) Aktivitätsraum/-räume einrichtet und nutzt.

- Jede*r lokale Nutzer*in sollte sich vergewissern, dass der/die Aktivitätsraum/-räume so eingerichtet ist/sind, dass sichere Interaktionen möglich sind, ohne dass es zu gegenseitigem Kontakt kommt.
- Vermeidet Gedränge, wenn ihr euch in einem gemeinsamen Aktivitätsraum befindet. Je mehr Nutzer*innen und Möbel vor Ort sind, desto höher ist das Verletzungsrisiko.

- Sei vorsichtig, wenn du die gleichen gemeinsamen Begrenzungen wie ein*e andere*r Nutzer*in verlässt, da du die physische Person (oder ihren Avatar) möglicherweise nicht siehst, wenn sie die App verlässt.

▲ WARNUNG

Es können Missverständnisse

entstehen, wenn man ein virtuelles Objekt für ein physisches hält oder umgekehrt (z. B. wenn man versucht, sich auf einen virtuellen Tisch zu stützen, es aber keinen physischen Tisch zum Abstützen gibt, oder wenn man versucht, durch eine virtuelle Couch zu gehen, die von einer physischen Couch überlagert wird). Verwende Passthrough, beende die Nutzung deiner Meta Quest oder nimm dein Headset ab, wenn du nicht zwischen virtuellen und physischen Objekten unterscheiden kannst.

Unwohlsein und andere körperliche Symptome

▲ WARNUNG

Beende die Verwendung deiner Meta Quest, wenn

du während oder nach der Nutzung Unwohlsein oder andere körperliche Symptome verspürst. Setze die Verwendung erst dann fort, wenn du dich von deinem Unwohlsein oder anderen Symptomen vollständig erholt hast. Wenn du während oder nach der Verwendung deiner Meta Quest anhaltende Symptome verspürst, solltest du visuell oder körperlich anstrengende Aktivitäten oder andere Tätigkeiten vermeiden, die uneingeschränktes Gleichgewicht und eine gute Hand-Augen-Koordination erfordern, bis du dich vollständig erholt hast. Wenn das Unwohlsein, die körperlichen Symptome oder andere Nachwirkungen über einen längeren Zeitraum andauern oder schwerwiegend sind, nachdem du mit der Verwendung aufgehört hast, solltest du eine*n Ärzt*in konsultieren und die Verwendung deiner Meta Quest so lange aussetzen, bis du das ärztliche Einverständnis erhältst.

■ Beispiele für Unwohlsein oder andere körperliche Symptome, die dich dazu veranlassen können, den Konsum einzustellen, sind:

- Unwohlsein oder Schmerzen, insbesondere im Bereich von Kopf, Augen, Schultern, Nacken, Rücken oder Brust
- Krampfanfälle, Bewusstseinsverlust oder unwillkürliche Bewegungen
- Schwindelgefühl oder Übelkeit (» **Schwindelgefühl oder Übelkeit**), Benommenheit, Orientierungslosigkeit, Gleichgewichtsstörungen oder Störungen der Hand-Augen-Koordination, ungewöhnliches Schwitzen, vermehrter Speichelfluss, Übelkeit, Ohnmachts- oder Schwindelanfälle
- Überanstrengung der Augen, Augen- oder Muskelzucken, verändertes, verschwommenes oder doppeltes Sehen oder andere visuelle Anomalien
- Kurzatmigkeit oder Herzrasen
- Müdigkeit
- Druck- oder Scheuerstellen, Juckreiz oder Reizungen, dauerhafte Veränderungen des Hautbildes, Schwellungen oder ungewöhnlicher Haarausfall oder andere Hautbeschwerden

In Verbindung mit der Verwendung deiner Meta Quest kann **■ Schwindelgefühl oder Übelkeit** (visuell induzierte Reisekrankheit oder VIMS, Visually Induced Motion Sickness) auftreten. Wenn das geschieht, sollte es vorübergehend sein. Die Auswahl der Inhalte, Pausen und eine kürzere Sitzungsdauer können helfen, VIMS zu reduzieren. » **App- und Inhaltsauswahl**; » **Sitzungsdauer und Pausen**

Sitzungsdauer und Pausen

⚠️ WARNUNG

Eine längere Verwendung ohne angemessene Pausen kann das Risiko von Verletzungen, Unwohlsein, schädlichen Auswirkungen oder Sachschäden erhöhen. Nimm das Headset ab, wenn du dich unwohl fühlst, und verwende es erst wieder, wenn das Unwohlsein aufgehört hat.

- Achte darauf, dass deine Nutzung keine Aktivitäten des täglichen Lebens beeinträchtigt.



ⓘ Zeit und Pausen. Wenn du deine Meta Quest verwendest, solltest du regelmäßig Pausen einlegen. Beginne mit kurzen Sitzungen und langen Pausen, wenn du ein neues Headset oder neue Inhalte verwendest. Wenn du damit beginnst, deine Meta Quest zu verwenden, solltest du zum Beispiel mit einer maximalen Nutzungsdauer von 30 Minuten plus einer Pause von 15 Minuten einsteigen. Mit zunehmender Gewöhnung an das Meta Quest-Erlebnis kannst du die Nutzungsdauer schrittweise erhöhen. Wie lange die Sitzungen und Pausen dauern sollten, ist von Person zu Person unterschiedlich.

Hinweise und Beschränkungen für die Nutzung von Meta Quest durch Kinder

Eltern sollten ihren Kindern diesen Abschnitt zusammen mit **» Nicht alle Kinder sind bereit für die Nutzung von Meta Quest** vorlesen und erklären.

■ Kindliche Entwicklung und virtuelle Inhalte. Kinder, die virtuelle Inhalte und Systeme nutzen, sind einigen Risiken ausgesetzt, insbesondere Kinder, die in einem jüngeren Alter oder von geringer Größe sind. Wenn man auf die richtige Passform achtet (**» Die richtige Passform einstellen**), lassen sich einige dieser Risiken reduzieren. **» Mindestalter für Konten.**

- **Körpergröße, Kraft und Bewegungsmuster.** Im Vergleich zu Erwachsenen haben Kinder in der Regel einen kleineren Kopf und weniger Kraft im Halsbereich. Je kleiner oder jünger ein Kind ist, desto schwerer kann sich das Headset anfühlen. Das bedeutet, dass die Bewegung, insbesondere die Bewegung des Halses, für diese Kinder mehr Anstrengung erfordert als für Erwachsene. Außerdem neigen Kinder dazu, bei virtuellen Inhalten ihren ganzen Körper einzusetzen, was zu einer Überlastung von Hals, Rücken und Beinen führen kann, insbesondere bei intensiver oder längerer Nutzung.
- **Augen.** Der Abstand zwischen den Pupillen eines Kindes (Interpupillardistanz oder IPD) kann kleiner sein als der Abstand zwischen den Teilen der Linsen deines Headsets, die zum Fokussieren dienen (Interaxialdistanz oder IAD). Wenn die Linsen nicht an dein Kind angepasst werden können (**» Die richtige Passform einstellen**), besteht ein größeres Risiko für Symptome wie Überanstrengung der Augen, verschwommenes Sehen, Kopfschmerzen oder Übelkeit. Das Sehvermögen jüngerer Kinder befindet sich noch in der Entwicklung und kann durch die Nutzung virtueller Inhalte negativ beeinflusst werden.

- **Krampfanfälle.** Bei der Nutzung virtueller Inhalte durch Kinder können versteckte Anfallsleiden zutage treten.
» Anfallsrisiko und Krampfanfälle
- **Verständnis der Realität.** Jüngere Kinder haben möglicherweise Schwierigkeiten zu verstehen, dass virtuelle Erlebnisse nicht in der realen Welt stattfinden. Sie können sowohl physisch als auch psychisch auf das reagieren, was sie in der virtuellen Welt erleben.

Überwachung und Sicherstellung der angemessenen Nutzung

- Eine längere Verwendung durch Kinder sollte vermieden werden, da dies die Hand-Augen-Koordination, das Gleichgewicht oder die Fähigkeit zum Multitasking beeinträchtigen oder andere Verletzungsrisiken bzw. negative Auswirkungen hervorrufen könnte.
- Begrenze insgesamt die Zeit, die Kinder mit deiner Meta Quest verbringen. Erwäge, tägliche und wöchentliche Grenzen zu setzen.
- Achte darauf, dass Kinder bei der Nutzung Pausen machen. Jüngere Kinder sollten häufigere und längere Pausen machen.
» Sitzungsdauer und Pausen
- Achte darauf, dass die Nutzung durch Kinder in Bezug auf die Auswahl der Inhalte und die Dauer der Sitzungen angemessen ist und Aktivitäten des täglichen Lebens nicht beeinträchtigt werden.
- Kinder sind möglicherweise nicht in der Lage, virtuelle Begrenzungen richtig zu ziehen. Außerdem bleiben sie bei der Nutzung virtueller Inhalte möglicherweise nicht innerhalb der virtuellen Begrenzungen. Eltern sollten ihren Kindern helfen, virtuelle Begrenzungen zu ziehen (indem sie ihnen ggf. beim Verschieben von Möbeln helfen), und dafür sorgen, dass sie diese Grenzen einhalten.

■ Funktionen zur Regulierung der Bildschirmzeit sind im Meta Family Center verfügbar, wo du die Auswahl der Inhalte für Kinder sowie deren Nutzungsdauer überwachen und festlegen kannst.

Angemessene Inhalte auswählen

- Erwachsene sollten eng in die Auswahl von Apps und Inhalten für Kinder eingebunden werden.
- Vermeide es, sie mit unangemessenen Inhalten zu konfrontieren.

■ Kinder und Inhalte. Virtuelle Inhalte sind immersiv, und einige Anwendungen können intensiv, beängstigend, gewalttätig oder angstauslösend sein. Auch Mixed Reality kann heftige Reaktionen hervorrufen. Jüngere Kinder können nicht zwischen virtueller und realer Welt unterscheiden, wenn sie virtuelle Inhalte nutzen. Einige Apps oder Inhalte können für Kinder ungeeignet sein. **» App- und Inhaltsauswahl**

- Inhalte, die viele Kopf-/Hals- und Körperbewegungen erfordern, können Kindern Schwierigkeiten bereiten. Entscheide dich bei kleineren Kindern für Inhalte, die im Sitzen oder Stehen gespielt werden können und wenig schnelle Kopf-, Hals- und Körperbewegungen erfordern. Nutze die im Meta Quest Store verfügbaren Informationen, um Inhalte auszuwählen, die ihren körperlichen Fähigkeiten und ihrer Gaming-Erfahrung entsprechen.
- Beobachte, ob die Kinder Anzeichen von Nacken- oder Körperbelastungen oder Verletzungen wie Schmerzen oder Steifheit zeigen. Wenn sie auftreten, solltest du weniger anspruchsvolle Inhalte auswählen, die Dauer der Sitzungen verkürzen und die Kinder einen oder mehrere Tage Pause einlegen lassen. Wenn das Unwohlsein anhält, solltest du eine*n Ärzt*in konsultieren.

⚠️ WARNUNG

Negative Auswirkungen auf das Sehvermögen treten eher bei Kindern auf, die jünger sind, sich in einem früheren Entwicklungsstadium befinden oder eine geringere Größe haben. Sie können durch eine schlechte Passform und Linsenanpassung oder durch langes, wiederholtes Tragen entstehen. Dazu gehören: Schwierigkeiten beim Fokussieren, Überanstrengung der Augen, Kopfschmerzen oder Müdigkeit. » Kindliche Entwicklung und virtuelle Inhalte

- Vergewissere dich, dass deine Meta Quest dem Kind richtig passt und so gut wie möglich an seine Sehkraft angepasst ist. Achte auch darauf, dass das Kind regelmäßig Pausen macht. » **Die richtige Passform einstellen**

⚠️ WARNUNG

Jüngere Kinder sind möglicherweise anfälliger für Gehörschäden, die durch die Nutzung deiner Meta Quest bei hohen Lautstärken entstehen könnten.

**Deine Meta Quest****⚠️ WARNUNG**

Nicht autorisierte Hardware und Software bzw. Zubehör: Deine Meta Quest ist nicht dafür ausgelegt, mit nicht autorisierten Geräten, Zubehörteilen, Software-Produkten oder Apps verwendet zu werden. Wird eines davon verwendet oder werden deine Meta Quest, deine Software oder Apps modifiziert oder gehackt, kann das zu Folgendem führen: Verletzungen bei dir oder anderen Personen, Unwohlsein, Sachschäden, Probleme mit der Leistung oder Schäden an deiner Meta Quest, die deine Garantie nicht abdeckt.

■ Zubehör und Ersatzteile.

Der Meta Quest Store bietet Markenzubehör/-ersatzteile an und autorisiert auch Zubehör/Ersatzteile für deine Meta Quest.

- Um herauszufinden, ob ein Zubehör-/Ersatzteil für die Verwendung mit deiner Meta Quest zugelassen ist, besuche meta.com/help/quest/authorizedparts.
- Wenn du Marken- und autorisiertes Zubehör verwendest, kannst du deine Meta Quest ganz an deine Wünsche anpassen.

Pflege und Handhabung der Meta Quest

⚠️ WARNUNG

Verwende deine Meta Quest nicht, wenn

Teile defekt oder beschädigt sind.

Wende dich an den Meta Quest-Support unter meta.com/help/quest, um Hilfe zu erhalten.



- Zerlege, zerdrücke, biege, verforme, durchstoße oder zerkleinere das Headset oder die Controller nicht und übe keinen starken Druck darauf aus. Dies kann ein Auslaufen oder einen internen Kurzschluss in den Batterien verursachen, was zu einer Überhitzung führen kann.
- Vermeide es, deine Meta Quest fallen zu lassen. Stürze können das Headset, die Controller und die Batterien beschädigen. Prüfe deine Meta Quest vor jeder Verwendung auf sichtbare Schäden.
- Platziere deine Meta Quest nicht in Bereichen, die sehr warm werden können, wie z. B. in einem Auto bei hohen Temperaturen, auf oder neben einer Kochoberfläche, Kochgeräten, Bügeleisen, Heizkörpern oder in Bereichen, die direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt sind. Zu starkes Erhitzen kann deine Meta Quest beschädigen und die Batterien zum Explodieren bringen. Trockne eine nasse oder feuchte Meta Quest nicht mit einem Gerät oder einer Wärmequelle, wie z. B. einer Mikrowelle, einem Föhn, Bügeleisen oder Heizkörper.
- Lege keinen Teil deiner Meta Quest unter ein Kissen, eine Decke, Kleidung oder einen Teil

deines Körpers. Achte immer darauf, dass das Headset, das Netzteil und die Controller während der Nutzung oder des Aufladens ausreichend belüftet sind und genügend Luftzufuhr haben. Das Abdecken des Headsets oder der Steuergeräte mit Materialien, die den Luftstrom erheblich beeinträchtigen, kann die Leistung beeinträchtigen und zu Verletzungen oder Sachschäden führen.

- Lasse nicht zu, dass deine Meta Quest nass wird oder mit Flüssigkeiten in Kontakt kommt. Auch wenn deine Meta Quest trocken ist und normal zu funktionieren scheint, könnten Batteriekontakte oder Schaltkreise langsam korrodieren und ein Sicherheitsrisiko darstellen.
- Grobe Behandlung oder unsachgemäße Lagerung kann zu Brüchen der Linsen oder der Glasscheiben auf der Vorderseite deiner Meta Quest führen. Das könnte ein Risiko für Schnittverletzungen mit sich bringen.
- Überprüfe deine Meta Quest regelmäßig auf Schäden – einschließlich der folgenden Teile – und verwende sie nicht, wenn du Schäden an ihr siehst oder vermutest:
 - Headset (einschließlich Linsen)
 - Elektrische Komponenten (einschließlich Ladekontakten und -anschlüssen)
 - Controller
 - Anderes Zubehör, unabhängig davon, ob es ursprünglich im Lieferumfang deiner Meta Quest enthalten war oder nicht
- Versuche nicht, Teile deiner Meta Quest selbst zu reparieren. Wende dich an den Meta Quest-Support, um Hilfe zu erhalten.
- Um Schäden zu vermeiden, solltest du deine Meta Quest nicht folgenden Einflüssen aussetzen: Nässe, hohe Luftfeuchtigkeit, hohe Staub- oder Schwebstoffkonzentrationen, Temperaturen, die den Betriebsbereich von 0 bis 35 °C überschreiten, oder direkte Sonneneinstrahlung.

☑ Direkte Sonneneinstrahlung. Direkte Sonneneinstrahlung auf die Linsen kann deine Meta Quest, einschließlich der Optik und des Displays, beschädigen oder beeinträchtigen.

- Um Schäden zu vermeiden, halte deine Meta Quest von Haustieren fern.
- Halte alle Teile deiner Meta Quest sauber und reinige sie regelmäßig nach den Anweisungen, die du vom Meta Quest-Support erhältst.
- Unsachgemäße Reinigung kann deine Meta Quest beschädigen und ihre Funktion beeinträchtigen, was das Risiko von Verletzungen oder Sachschäden erhöht.

Systemwarnungen



WARNUNG

Ergreife Sofortmaßnahmen, wenn du durch die folgenden

Systemwarnungen dazu veranlasst wirst:



Überhitzungswarnung.

Akustische und optische Warnungen können auf eine Überhitzung des Headsets hinweisen. Nimm das Headset sofort ab und lass es abkühlen, bevor du es weiter benutzt.



Lautstärke-Warnung.

Wenn die Lautstärke zu hoch ist, erscheint möglicherweise eine optische Warnung. Reduziere die Lautstärke, um so das Risiko eines Hörschadens zu verringern.

Tracking-Fehler-Warnung. Eine optische Warnung kann darauf hinweisen, dass das Tracking-System deines Headsets oder die virtuellen Begrenzungen nicht richtig funktionieren oder deaktiviert sind. Nimm das Headset ab und begib dich an einen sicheren Ort. Befolge anschließend die Anweisungen in deinem Headset, um das Problem zu beheben.

Batterien, Aufladen und Temperatur

Batterien und Aufladen



WARNUNG

Dein Headset verwendet einen wiederaufladbaren

Lithium-Ionen-Akku. Lade Batterien nur gemäß diesen Warnhinweisen und anderen

Anweisungen auf. Deine Controller enthalten möglicherweise AA-Batterien, die vom* von der Nutzer*in ausgewechselt werden können. Die Verwendung einer beschädigten Meta Quest oder die unsachgemäße Verwendung der Akkus oder des Netzteils kann einen Brand, eine Explosion, ein Auslaufen der Batterien, eine

Überhitzung oder andere Gefahren verursachen und zu schweren Verletzungen oder Sachschäden führen.

Lade dein Headset oder die Controller nicht auf und verwende sie auch nicht, wenn du weißt oder vermutest, dass sie beschädigt sind.

Wenn Batterieflüssigkeit ausläuft, solltest du darauf achten, dass die Flüssigkeit nicht mit deiner Haut oder deinen Augen in Berührung kommt. Sollte es dennoch zu einem Kontakt mit Batterieflüssigkeit kommen, wasche den betroffenen Bereich mit viel Wasser aus und ziehe ärztliche Hilfe hinzu.

- Versuche nicht, das Headset oder die Controller aufzuladen oder zu verwenden, wenn sie beschädigt sind, sich nach dem Ladeversuch nicht einschalten lassen, bei Verwendung oder beim Aufladen ungewöhnlich warm werden oder wenn die Batteriefächer aufgebläht sind oder Flüssigkeit oder Rauch daraus austritt.
- Austausch:
 - **Headset.** Der wiederaufladbare Lithium-Ionen-Akku in deinem Headset kann nicht vom* von der Nutzer*in ausgetauscht oder gewartet werden. Versuche nicht, an die Batterie zu gelangen oder diese zu öffnen, zu reparieren oder zu ersetzen.
 - **Controller.** Die AA-Batterien des Controllers können vom* von der Nutzer*in ausgetauscht werden. Versuche nicht, die Batterien zu öffnen oder zu modifizieren. Verwende alte und neue AA-Batterien nicht zusammen. Tausche sie alle auf einmal aus.
 - Verbrauchte Batterien können auslaufen und deine Controller beschädigen. Entferne leere Batterien umgehend. Entferne die Batterien, wenn du die Controller lagerst und dauerhaft nicht nutzt. Recycle oder entsorge verbrauchte Batterien unverzüglich.
- Wende dich an den Meta Quest-Support, wenn du Unterstützung in Bezug auf die Batterie oder das Strommanagement deiner Meta Quest benötigst. » **Pflege und Handhabung der Meta Quest**

- Verwende keine externen Akkus oder Stromquellen, die nicht von Meta Quest autorisiert sind. **» Nicht autorisierte Hardware und Software bzw. Zubehör**
- Entsorge deine Meta Quest nicht in einem Feuer oder Verbrennungsofen, da die Batterien bei Überhitzung explodieren können. Bewahre sie nicht zusammen mit dem Hausmüll auf und entsorge sie auch nicht im Hausmüll.

ⓘ Zu vermeidende falsche Handhabung.

Folgendes kann Batterie- oder andere elektrische Störungen in deiner Meta Quest verursachen (**» Pflege und Handhabung der Meta Quest**):

- Zerlegen, Zerdrücken, Biegen, Verformen, Durchstoßen,
- Exposition gegenüber großer Hitze oder Wärmequellen,
- Exposition gegenüber Flüssigkeiten,
- Fallenlassen oder
- Aufladen oder Verwenden, wenn sich das Gerät nach einem Ladeversuch nicht einschaltet.

Temperatur



Überprüfe regelmäßig die Temperatur deines

Headsets und der Controller, um Verbrennungen oder Unwohlsein zu vermeiden.



ⓘ Dein Headset, die Controller, die Ladestation und das Netzteil erfüllen die geltenden Grenzwerte der Industrienormen für Oberflächentemperaturen. Einige Kontaktstellen – einschließlich der Vorderseite – können sich warm anfühlen. Dies ist während der Nutzung oder des Ladevorgangs normal.

- **Längerer Hautkontakt mit einer heißen Oberfläche des Headsets (wenn es angeschlossen ist), der Controller oder des Netzteils kann zu Hautreizungen,**

Rötungen oder Verbrennungen bei niedrigen Temperaturen führen. Wenn sich dein Headset, die Controller oder das Netzteil heiß anfühlen oder unangenehm warm sind, solltest du den Gebrauch oder das Aufladen einstellen und sie abkühlen lassen.

- Wenn du eine besondere Vorerkrankung hast, die deine Fähigkeit beeinträchtigt, Wärme auf der Haut zu spüren, sei besonders vorsichtig, wenn du das Gerät verwendest oder mit dem Netzteil auflädst. Beachte alle Warnungen oder Hinweise zum Thema Hitze, die auf dem Bildschirm deines Headsets erscheinen. » **Systemwarnungen**

Halte die Ladepunkte und Kabel sauber



WARNUNG

Um eine Überhitzung zu vermeiden, solltest du die folgenden elektrischen Ladepunkte sauber, trocken und frei von Verschmutzungen halten:

- Ladeanschluss und -kontakte des Headsets,
- Audiobuchse und
- autorisierte(s) Netzteil, Ladestation und Ladekabel.

Überprüfe diese Ladepunkte regelmäßig, um sicherzustellen, dass sie keine Anzeichen von Korrosion oder Schäden aufweisen.

Stelle die Verwendung ein und kontaktiere den Meta Quest-Support, wenn Korrosion/Schäden sichtbar sind oder vermutet werden.

Stromschlag



WARNUNG

Zur Vermeidung eines Stromschlags:

- Verändere oder öffne keine Komponenten deiner Meta Quest.
- Lade deine Meta Quest nicht auf, wenn ein Teil der mitgelieferten oder zugelassenen Kabel oder des Netzteils gerissen ist, Drähte freiliegen, Schmutz vorhanden ist oder die Batteriefächer beschädigt sind.
- Stecke keine metallischen, leitenden oder sonstigen Fremdkörper in die Ladeanschlüsse, Ladekontakte oder die Ladestation.

- Bringe deine Meta Quest nicht mit Wasser oder Flüssigkeiten in Kontakt.
- Verwende ausschließlich autorisierte Ladestationen, Kabel und Netzteile mit deiner Meta Quest.

Verletzung durch wiederholte Belastung

⚠️ WARNUNG

Wenn du deine Meta Quest verwendest, kann es vorkommen, dass deine Muskeln, Gelenke, dein Nacken, deine Hände oder deine Haut schmerzen. Wenn ein Teil deines Körpers ermüdet oder schmerzt, wenn du deine Meta Quest verwendest, oder wenn du Symptome wie Kribbeln, Taubheit, Brennen oder Steifheit verspürst, stelle die Verwendung ein und ruhe dich mindestens so lange aus, bis die Symptome verschwunden sind. Wenn du während oder nach der Verwendung weiterhin Symptome hast, beende die Verwendung. Wenn die Symptome anhalten, konsultiere eine*n Ärzt*in.

Hörverlust

⚠️ WARNUNG

Verwende höhere Lautstärken nicht über einen längeren Zeitraum. So kannst du mögliche dauerhafte Hörschäden vermeiden. » Systemwarnungen



Ansteckende Krankheiten

⚠️ ACHTUNG

Um die Übertragung ansteckender Krankheiten zu vermeiden, sollte die Meta Quest nicht gemeinsam mit Personen mit ansteckenden Krankheiten verwendet werden. Das gilt insbesondere für Infektionen oder Erkrankungen der Augen (z. B. Bindehautentzündung) und der Haut, einschließlich der Kopfhaut.

Laser

▲ WARNUNG

Dein Headset ist ein Laserprodukt der Klasse 1. Versuche nicht, dein Headset zu zerlegen. Der Versuch, Änderungen an deinem Headset oder den Lasern vorzunehmen, kann zu einer gefährlichen Strahlenbelastung führen.

» **Konformitäts- und gesetzliche Angaben**

Kein medizinisches Produkt oder Gerät

HINWEIS

Deine Meta Quest ist kein medizinisches Gerät und ist nicht dazu bestimmt, Krankheiten zu diagnostizieren, zu behandeln, zu lindern, zu heilen oder zu verhindern.

KONFORMITÄTS- UND GESETZLICHE ANGABEN

PRODUKTSPEZIFIKATIONEN

Headset

Modellnummer: S3A

Elektrische Nennleistung: 9,0 V = 3,0 A

Controller

Modellnummer: V6P (links), S2Y (rechts)

Elektrische Nennleistung: 1,5 V

Kennzeichnungen der Erfüllung gesetzlicher Bestimmungen befinden sich an der Riemenhalterung des Headsets.

VERBRAUCHER-LASERPRODUKT
DER KLASSE 1 EN 50689:2021

Informationen zu Laser der Klasse 1

Dieses Gerät ist per IEC 60825-1 Ed.3 (2014) als Laserprodukt der Klasse 1 klassifiziert.

Achtung - Die Verwendung von Steuerungen oder Einstellungen oder Durchführung von Vorgängen, die nicht hier angeführt sind, kann zu gefährlicher Strahlenbelastung führen.

Dieses Gerät sollte von Meta Platforms Technologies LLC oder einem autorisierten Dienstleister gewartet werden.



IEC 1007/14

GESETZLICHE ANGABEN - USA

FCC-Konformitätserklärung: Dieses Gerät und das zugehörige Zubehör entsprechen den Bestimmungen von Teil 15 der FCC-Regeln. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen:

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

HINWEIS: Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für ein digitales Gerät der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Regeln.

Diese Grenzwerte sind so ausgelegt, dass sie einen angemessenen Schutz gegen schädliche Störungen in einer Wohnanlage bieten. Dieses Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann diese ausstrahlen. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet wird, kann es schädliche Störungen des Funkverkehrs verursachen. Es kann jedoch nicht garantiert werden, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Gerät den Radio- oder Fernsehempfang stört, was durch Aus- und Einschalten des Geräts festgestellt werden kann, solltest du versuchen, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

- Richte die Empfangsantenne neu aus oder verlege sie an einen anderen Ort.
- Vergrößere den Abstand zwischen dem Gerät und dem Empfänger.
- Schließe das Gerät an eine Steckdose eines anderen Stromkreises an als den, an den der Empfänger angeschlossen ist.
- Wende dich an den Händler oder eine versierte Fachkraft für Radio- und Fernsehtechnik, um Hilfe zu erhalten.

FCC-Warnung: Änderungen oder Modifikationen an einem Gerät durch den*die Nutzer*in, die nicht ausdrücklich von der für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können dazu führen, dass das Gerät nicht mehr den FCC-Regeln entspricht und die Berechtigung des*der Nutzer*in zum Betrieb des Geräts erlischt.

FCC-Erklärung zur Strahlungsexposition

Dieses Produkt entspricht den FCC-Grenzwerten für HF-Strahlung, die für eine unkontrollierte Umgebung festgelegt wurden.



Entspricht 21 CFR 1040, 10 und 1040, 11 mit Ausnahme der Konformität mit IEC 60825-1 Ed.3., wie im Laserhinweis Nr. 56 (Laser Notice No. 56) vom 8. Mai 2019 beschrieben.

GESETZLICHE ANGABEN – KANADA

Dieses Gerät enthält lizenzbefreite Sender/Empfänger, die den lizenzbefreiten RSS von Innovation, Science and Economic Development Canada entsprechen. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen:

(1) Dieses Gerät darf keine Interferenzen verursachen und (2) dieses Gerät muss alle Interferenzen akzeptieren, einschließlich Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb des Geräts verursachen können.

CAN ICES-003 (B)/NMB-003(B)

Dieses Gerät ist nur für den Gebrauch in Innenräumen bestimmt. Der Betrieb im Frequenzband 5150 bis 5250 MHz ist nur für die Nutzung in Gebäuden zulässig, um das Potenzial für funktechnische Störungen von Gleichkanal-Satellitenmobilfunksystemen zu verringern. Geräte dürfen nicht dazu verwendet werden, unbemannte Luftfahrtsysteme zu steuern oder mit ihnen zu kommunizieren.

ISED-Erklärung zur Strahlungsexposition

Dieses EUT entspricht den SAR-Grenzwerten für die Allgemeinbevölkerung/unkontrollierte Exposition gemäß ISED RSS-102 und wurde in Übereinstimmung mit den in IEEE 1528 und IEC 62209 spezifizierten Messmethoden und -verfahren getestet.

GESETZLICHE ANGABEN – VEREINIGTES KÖNIGREICH UND EU

Meta Platforms Technologies, LLC erklärt hiermit, dass dieses Produkt der Funkanlagenverordnung 2017 (The Radio Equipment Regulations 2017, SI 2017/1206) entspricht. Die vollständige Konformitätserklärung findest du unter meta.com/legal/quest/compliance/.

Meta Platforms Technologies, LLC erklärt hiermit, dass dieses Produkt den wesentlichen Anforderungen und den anderen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Die vollständige Konformitätserklärung

findest du unter meta.com/legal/quest/compliance/.

Beschränkungen oder Anforderungen im Vereinigten Königreich



AT, BE, BG, HR, CY, CZ, DK, EE, FI, FR, DE, EL, HU, IE, IT, LV, LT, LU, MT, NL, PL, PT, RO, SK, SI, ES, SE, UK(NI), CH, LI, NO, TR, IS

Dieses Gerät ist nur für die Verwendung in Innenräumen zugelassen, wenn es im Frequenzbereich von 5,150 bis 5,350 GHz betrieben wird.

Dieses Gerät ist nur für die Verwendung in Innenräumen zugelassen, wenn es im Frequenzbereich von 5,925 bis 6,425 GHz betrieben wird, einschließlich in Zügen mit metallbeschichteten Fenstern und Flugzeugen. Die Verwendung im Freien, einschließlich in Straßenfahrzeugen, ist nicht gestattet.

Leistungsaufnahme

Modus	Stromverbrauch (in Watt)
Standby-Betrieb mit Netzwerk*	< 2 Watt

Hinweis: * In der Standardeinstellung schaltet das System etwa nach 15 Minuten Inaktivität (keine Nutzer*inneninteraktion) automatisch in den „Standby-Betrieb mit Netzwerk“.

Methoden zum Aktivieren und Deaktivieren von drahtlosen Netzwerkanschlüssen

WLAN: Aktiviere oder deaktiviere die WLAN-Funktion, indem du den WLAN-Button im Menü „Einstellungen“ ein- bzw. ausschaltest.

Spezifikationen des Netzteils

Name des Herstellers - externes Netzteil:	Meta Platforms Technologies, LLC
Adresse:	1 Hacker Way, Menlo Park, CA 94025, USA
Modellkennung:	MA0120 (EU), MA0121 (UK)
Eingangsspannung:	100-240 VAC
Eingangsfrequenz:	50-60 Hz
Ausgangsspannung:	5 V, 9 V
Ausgangsstrom:	3 A (5 V), 2 A (9 V)
Ausgangsleistung:	18 W
Durchschnittliche Effizienz:	84,04 % (5 V), 87,04 % (9 V)

Effizienz bei Schwachlast (10 %):	80,93 % (5 V), 80,81 % (9 V)
Leistungsaufnahme bei Nulllast:	31 mW

Radiofrequenzbänder und maximale Radiofrequenzemissionsleistung

Headset: WLAN (2.400-2.483,5 MHz: < 20 dBm; 5.150-5.250 MHz: < 23 dBm; 5.250-5.350 MHz: < 20 dBm; 5.470-5.725 MHz: < 20 dBm; 5.725-5.850 MHz: < 14 dBm; 5.925-6.425 MHz: < 23 dBm); GFSK (2.402-2.478 MHz: < 14 dBm); Bluetooth (2.402-2.480 MHz: < 15 dBm)
Controller: GFSK (2.402-2.478 MHz: < 13 dBm)

Informationen zur Hochfrequenzexposition

Dieses Gerät erfüllt die Anforderungen der EU (1999/519/EG) und der Internationalen Kommission für den Schutz vor nichtionisierender Strahlung (ICNIRP), um die Exposition der Allgemeinheit gegenüber elektromagnetischen Feldern zum Schutz der Gesundheit zu begrenzen.

INFORMATIONEN ZUR EINGESCHRÄNKTEN GARANTIE

Informationen zur eingeschränkten Garantie erhältst du unter meta.com/legal/limited-warranty oder auf Anfrage unter der unten angegebenen Adresse.

Die eingeschränkte Garantie für Käufer*innen in Australien ist ebenfalls unten aufgeführt.

Beschränkte Garantie von Meta Platforms Technologies (die „Garantie“) - Australien

Garantiegeber: Meta Platforms Technologies, LLC of 1601 Willow Road, Menlo Park, CA, 94025 („Meta“, „wir“ oder „uns“).

Garantieempfänger*in: Du als Kund*in, der*die ein Produkt (wie unten definiert) entweder bei uns oder bei einem autorisierten Händler oder Wiederverkäufer („du“) in Australien gekauft hat. Diese Garantie gilt nicht für Produkte, die bei einer anderen Quelle erworben wurden. Eine Liste der autorisierten Händler oder Wiederverkäufer

findest du unter meta.com/retailers.

Zweck und Auslegung: Zweck und Auslegung: Diese Garantie gewährt dir bestimmte Rechte, wenn ein Problem mit deinem Produkt (wie unten definiert) auftritt. Wenn du ein*e Kund*in bist, *gilt diese Garantie zusätzlich zu deinen Rechten gemäß den Garantiebestimmungen für Verbraucher*innen des australischen Verbraucher*innenschutzgesetzes (Australian Consumer Law) und hat keinen Einfluss auf diese Rechte.*

Geltungsbereich: Diese Garantie deckt Material- und Verarbeitungsfehler des/der Meta-Produkts/e ab, die in der Originalverpackung enthalten sind (das „Produkt“).

Wir garantieren, dass das Produkt während des Garantiezeitraums bei normaler und bestimmungsgemäßer Nutzung im Wesentlichen gemäß unserer technischen Spezifikationen bzw. der begleitenden Produktdokumentation funktioniert (die „garantierte Funktionalität“). Wenn das Produkt Meta-Software oder -Dienste benötigt, um die garantierte Funktionalität zu erreichen, stellen wir während der Garantiezeit Software und Dienste zur Verfügung. Wir können solche Software und Dienstleistungen nach unserem alleinigen Ermessen aktualisieren, modifizieren oder einschränken, sofern wir die garantierte Funktionalität weiterhin aufrechterhalten (oder übertreffen).

Eine Produktregistrierung ist keine Voraussetzung für Deckung im Rahmen dieser Garantie.

Zudem bestehen für unsere Waren Gewährleistungen, die gemäß australischem Verbraucher*innenschutzgesetz nicht ausgeschlossen werden können. Bei einem größeren Fehler hast du Anspruch auf Ersatz oder Rückerstattung, und bei jeglichem anderen vernünftigerweise vorhersehbaren Verlust oder Schaden steht dir eine Entschädigung zu. Außerdem bist du berechtigt, die Waren reparieren oder ersetzen zu lassen, wenn die Waren nicht von akzeptabler Qualität sind und der Fehler nicht als größerer Fehler einzustufen ist.

Dauer: Diese beschränkte Garantie gilt für ein (1) Jahr ab dem Zeitpunkt des Kaufs oder der Lieferung des Produkts, je nachdem welcher Zeitpunkt der spätere ist (der „Garantiezeitraum“). Deine Rechte gemäß den Verbraucher*innenschutzbestimmungen des australischen Verbraucher*innenschutzgesetzes können sich über die Garantiezeit hinaus um einen angemessenen Zeitraum verlängern.

Wenn du ein Problem hast: Wenn dein Produkt defekt ist, hast du möglicherweise Anspruch auf eine Abhilfe gemäß den oben genannten Bestimmungen des australischen Verbraucher*innenschutzgesetzes oder du kannst einen Anspruch gemäß dieser Garantie geltend machen. Wenn du einen Anspruch gemäß dieser Garantie geltend machst, wird der Meta Store-Support dieses (nach unserer Wahl) entweder reparieren oder ersetzen oder die Software oder Dienste aktualisieren, sodass das Produkt im Wesentlichen der garantierten Funktionalität entspricht, oder den für das Produkt gezahlten Preis ganz oder teilweise zurückerstatten, wenn keine dieser Optionen angemessen ist. Den Meta Store Support kannst du unter meta.com/help kontaktieren. Bei dem Ersatzprodukt kann es sich um ein neues, generalüberholtes oder wiederaufbereitetes Produkt handeln oder um ein Produkt, das eine ähnliche Funktionalität aufweist. Wenn du dein Produkt zur Reparatur einschicken musst, erhältst du ein voradressiertes Versandetikett. Du musst einen Kaufnachweis für das Produkt beifügen, es sei denn, wir bestätigen deinen Kauf im Voraus. In Fällen, in denen dein Produkt nicht durch diese Garantie abgedeckt ist, musst du möglicherweise die Versandkosten selbst tragen.

Sofern wir mit dir nichts anderes vereinbaren, gelten die folgenden Bestimmungen für die Erbringung der Dienste im Rahmen dieser Garantie:

Wenn wir beim Erhalt des Produkts einen Mangel feststellen, der von dieser Garantie abgedeckt wird, werden wir das Produkt reparieren oder ersetzen, um die garantierte Funktionalität

herzustellen, und das reparierte Produkt oder das Ersatzprodukt auf unsere Kosten zusenden. Sollte eine andere Abhilfemaßnahme von uns angeboten werden, werden wir dein ursprüngliches Produkt gegebenenfalls nicht zurückgeben. Wenn ein Produkt oder Teil davon ersetzt wird, geht dieser Ersatz in dein Eigentum über, und das ersetzte Produkt oder das ersetzte Teil geht in das Eigentum von Meta über. Wenn wir eine Rückerstattung für das Produkt gewähren, geht das Produkt mit Erhalt der Rückerstattung in das Eigentum von Meta über. Wir können nicht garantieren, dass wir das Produkt ohne Risiko für oder Verlust von Programmen oder Daten reparieren können und dass das an dich gesendete Ersatzprodukt deine Daten, die auf dem ursprünglichen Produkt gespeichert waren, enthält. Für reparierte Produkte oder Ersatzprodukte gilt diese Garantie bis zum Ablauf des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 90 Tage nach Erhalt des reparierten Produkts bzw. Ersatzprodukts, je nachdem welcher Zeitraum länger ist.

Wenn du keinen Nachweis über den Kauf vorlegen kannst oder das Produkt nicht von dieser Garantie abgedeckt ist, behalten wir uns das Recht vor, das Produkt auf deine Kosten und gegen Vorauszahlung an dich zurückzusenden oder, falls diese Kosten nicht im Voraus bezahlt werden, das Produkt 30 Tage lang zur Abholung durch dich bereitzuhalten, bevor es entsorgt wird.

Ausschlüsse: Sofern nicht gesetzlich verboten, ist von dieser Garantie Folgendes nicht abgedeckt: Mängel, die (i) normale Abnutzung oder Alterung des Produkts betreffen, wie z. B. Verfärbung oder Dehnung; (ii) Schäden, die durch Fehlbenutzung, Unfälle (die je nach Produkt durch versehentlichen Aufprall, Kontakt mit Flüssigkeiten, Lebensmitteln oder anderen Verunreinigungen usw. verursacht werden können), Nachlässigkeit, unsachgemäße oder nicht autorisierte Reparaturen oder andere Modifikationen, Manipulationen oder die Verwendung mit ungeeigneter Hardware, Software, Diensten oder Gegenständen Dritter verursacht werden; (iii) Verschleißteile wie Batterien, deren Leistung normalerweise mit der Zeit nachlässt, es sei denn, ein solcher Ausfall

ist auf einen Material- oder Verarbeitungsfehler zurückzuführen; (iv) kosmetische Schäden wie Kratzer, Schrammen und Dellen, es sei denn, sie wurden von Meta verursacht; (v) Verwendung nicht in Übereinstimmung mit der Produktdokumentation; (vi) gebrauchte oder wiederverkaufte Produkte, mit Ausnahme von abgedeckten generalüberholten Produkten (wie unten definiert), die direkt von Meta oder einem autorisierten Händler oder Wiederverkäufer erworben oder geliefert wurden; (vii) Produkte, die von anderen Quellen als Meta oder autorisierten Einzelhändlern oder Wiederverkäufern erworben wurden (einschließlich nicht autorisierter Online-Auktionen); (viii) Produkte, die nicht von Meta oder autorisierten Händlern oder Wiederverkäufern stammen; (ix) Verwendung unter Verstoß gegen das Recht, das an dem Ort gilt, wo das Produkt verwendet wird; (x) ein Produkt, auf dem nicht die aktuellste Version der von Meta herausgegebenen Software läuft; (xi) Funktionen oder Leistungsparameter, die sich auf Software oder Dienste beziehen, die über die garantierte Funktionalität hinausgehen, oder (xii) Supportdienste oder Software, die in Verbindung mit dem Produkt bereitgestellt werden.

Diese Garantie sichert keine ausdrücklichen Gewährleistungen zu, dass das Produkt fehlerfrei ist, oder in Bezug auf Betriebsdauer oder dauerhafte Verfügbarkeit von Datensicherheitsfunktionen der Software oder Onlinekonten oder dass Software, Firmware oder Onlineseiten ununterbrochen oder fehlerfrei funktionieren werden. Diese beschränkte Garantie ist nichtig, wenn ein Produkt mit entfernten, beschädigten oder manipulierten Etiketten oder anderen Veränderungen (einschließlich der unbefugten Entfernung von Komponenten oder äußeren Abdeckungen) eingeschickt wird.

Diese Garantie deckt keinen Datenverlust ab; es liegt in deiner Verantwortung, deine Daten regelmäßig zu sichern. Jegliche Schäden oder Kosten im Zusammenhang mit Datenverlust, Datenwiederherstellung,

Entfernung und Installation sind im Rahmen dieser Garantie nicht erstattungsfähig.

Ansprüche gemäß dem australischen

Verbraucher*innenschutzgesetz: Nichts in dieser Garantie schließt Rechte oder Rechtsmittel aus, die dir gemäß den Schutzbestimmungen für Verbraucher*innen im Rahmen des australischen Verbraucher*innenschutzgesetzes in Bezug auf das Produkt zustehen, oder schränkt diese ein oder ändert sie. Meta gibt keine weiteren impliziten oder gesetzlichen Garantien, Bedingungen oder Zusicherungen in Bezug auf das Produkt oder damit verbundene Software oder Online-Dienste.

Haftung: Vorbehaltlich deiner Rechte gemäß den Verbraucher*innenschutzbestimmungen des australischen Verbraucher*innenschutzgesetzes, sofern dies nicht gesetzlich verboten ist und unabhängig davon, ob Meta über die Möglichkeit solcher Schäden informiert wurde, übernimmt Meta keine Haftung für besondere, indirekte, zufällige, Straf- oder Folgeschäden jeglicher Art, die sich aus oder in Verbindung mit einem Produkt oder dieser Garantie ergeben, darunter Gewinn- oder Einnahmeverluste, Datenverluste, Verlust des Produkts oder zugehöriger Geräte, Kosten für Ersatzwaren oder Ersatzgeräte oder Nutzungsausfall während des Zeitraums, in dem dein Produkt ausgetauscht oder repariert wird. Metas Haftung für Ansprüche, die sich aus oder im Zusammenhang mit dieser Garantie ergeben, übersteigt nicht den von dir für das Produkt gezahlten Preis, unabhängig von der Art des Anspruchs, sei es aus Vertrag, unerlaubter Handlung (einschließlich Fahrlässigkeit), verschuldensunabhängiger Produkthaftung oder einem anderen Rechtsgrund oder einer anderen Rechts- oder Billigkeitstheorie.

Geltendes Recht: Die Garantie richtet sich nach dem Recht Australiens.

Fragen und Reklamationsverfahren: Wenn du Fragen oder ein Problem im Zusammenhang mit deinem Produkt hast, besuche [meta.com/help](https://www.meta.com/help), um Service und Kontaktinformationen zu erhalten und einen Garantieanspruch geltend zu machen.

Generalüberholte Produkte: Diese Garantie gilt auch für Produkte, die von Meta oder einem von Meta autorisierten Drittanbieter generalüberholt wurden und von Meta oder einem autorisierten Händler oder Wiederverkäufer gekauft wurden („Generalüberholte Produkte“). Die Garantiezeit für generalüberholte Produkte beträgt ein (1) Jahr ab Kaufdatum oder Lieferdatum des generalüberholten Produkts (je nachdem, welcher Zeitpunkt später liegt). Generalüberholte Produkte können geringfügige kosmetische Mängel aufweisen, die nicht von dieser Garantie abgedeckt sind.

Meta Platforms Technologies, LLC

1 Hacker Way, Menlo Park, CA 94025, USA

Meta Platforms Technologies Ireland Ltd.

Merrion Road, Dublin 4, D04 X2K5, Ireland

Meta Platforms Technologies UK Ltd.

10 Brock Street, Regent's Place, London

NW1 3FG, United Kingdom

meta.com/help/quest

