

SICHERHEITSHINWEISE ZUR MIXED REALITY (XR)-ERFAHRUNG VERNE XR AM LANDESTHEATER LINZ

Melden Sie sich bitte bei jeder Art von Unwohlsein, technischem Gebrechen oder auch mit Fragen umgehend beim Personal!

ALLGEMEINES

Mixed Reality ist eine immersive Erfahrung, die intensiv sein kann. Eine angenehme XR-Erfahrung setzt eine uneingeschränkte Beweglichkeit und ein intaktes Gleichgewicht voraus. Verwenden Sie das Headset nicht, wenn Sie:

- Müde sind oder Schlaf benötigen
- Unter Alkohol- oder Drogeneinfluss stehen
- Verkatert sind
- Verdauungsprobleme haben
- Unter emotionalem Stress oder Angstzuständen leiden
- Eine Grippe oder Erkältung auskurieren
- Kopfschmerzen, Migräne oder Ohrenschmerzen haben

da dies das Risiko unvorhergesehener Zwischenfälle und Nebenwirkungen verstärkt.

Die Nutzung des Headsets kann zu Gleichgewichtsverlust und sogenannter „Motion Sickness“ führen. Motion Sickness (auch als Cybersickness, VR/AR/XR-Übelkeit oder Bewegungskrankheit bezeichnet) kennen viele Menschen vom Reisen, etwa mit dem Schiff oder als Beifahrer im Auto.

Bei der sogenannten Reisekrankheit entsteht plötzlich oder schleichend Unwohlsein, das sich je nach Dauer und Anfälligkeit deutlich verstärken kann. Zu den häufigsten Symptomen gehören Schwindelgefühle, Kopfschmerzen, Übelkeit und im schlimmsten Fall Erbrechen.

Bitte bedenken Sie, dass einige Objekte, die Sie in der Umgebung sehen, wenn Sie die Brille tragen, nicht in der realen Umgebung existieren. Setzen oder stellen Sie sich daher nicht auf die Objekte und verwenden Sie sie nicht zur Unterstützung bzw. lassen Sie Vorsicht walten und prüfen Sie, ob Dinge real oder virtuell sind.

Es befinden sich immer bis zu 7 Personen gleichzeitig auf der Spielfläche. Diese können teilweise oder ganz durch virtuelle Gegenstände verdeckt werden.

Achten Sie daher darauf, sich umsichtig in der Mixed-Reality-Welt zu bewegen und keine unbedachten Bewegungen an unübersichtlichen Stellen auszuführen oder durch virtuelle Objekte hindurchzugehen.

Es ist normal, dass sich Ihr Headset während des Gebrauchs warm anfühlt. Bei unangenehmer Hitzeentwicklung legen Sie es vorsichtig ab und verständigen Sie das Personal.

ALTERSBEGRENZUNG

Die XR-Brillen sollten nicht von Kindern unter 12 Jahren verwendet werden, da das Headset nicht auf Kindergröße angepasst ist und eine falsche Größeneinstellung zu Beschwerden oder gesundheitsschädlichen Auswirkungen führen kann.

EINSCHRÄNKUNGEN

Das Headset enthält Magnete und Bauteile, die Radiowellen aussenden. Diese können die Funktion von elektronischen Geräten in der Nähe (z.B. Herzschrittmacher, Hörgeräte und Defibrillatoren) beeinflussen.

Falls Sie einen Herzschrittmacher oder andere medizinische Geräte implantiert haben, verwenden Sie kein Headset, bevor Sie Ihren Arzt oder den Hersteller Ihres medizinischen Geräts kontaktiert haben. Halten Sie einen Sicherheitsabstand zwischen dem Headset und Ihrem medizinischen Gerät ein. Unterbrechen Sie die Verwendung des Headsets, falls Sie eine anhaltende Interferenz mit Ihrem medizinischen Gerät beobachten.

Es können Momente eintreten, die viel Unruhe hervorrufen. Einige visuelle Effekte können schlimmstenfalls epileptische Anfälle auslösen. Es wird deshalb empfohlen, nur teilzunehmen, wenn man nicht Epilepsie-gefährdet ist und nicht unter Herzproblemen leidet.

Für Schwangere, Ältere Menschen und Personen, die an einer binokularen Sehstörung oder anderen schwerwiegenden medizinischen Problemen leiden, empfehlen wir, vor der Verwendung des Headsets einen Arzt zu kontaktieren.

BRILLE UND XR-BRILLE

Die verwendeten XR-Brillen (Meta Quest 3) sind für gewöhnlich mit der normalen Brille nutzbar. Kleine Alltagsbrillen passen bequem darunter, große eher nicht.

Beim Tragen des Headsets mit einer Brille, bitte das Headset von vorne nach hinten aufsetzen. Um es abzusetzen, Ziehen Sie es nach vorne und nehmen es dann ab.

Die Verwendung des Headsets mit Brille kann das Risiko von Gesichtsverletzungen erhöhen, wenn Sie auf Ihr Gesicht fallen oder mit dem Gesicht an einen Gegenstand, eine andere Person o.ä. stoßen.

SYSTEMWARNUNGEN (META QUEST 3)

Zu Ihrem Schutz verfügt das Headset über folgende Warnungen:

Eine akustische und optische Warnung, wenn das Headset überhitzt ist. Wenn diese Warnung erscheint/ertönt, nehmen Sie Ihr Headset sofort ab. Um das Risiko von Körperverletzungen zu reduzieren, lassen Sie es abkühlen, bevor Sie es weiterverwenden.

Eine optische Warnung bei hohen Lautstärken. Wenn diese Warnung erscheint, verringern Sie die Lautstärke, um das Risiko eines Hörverlustes zu reduzieren.

Melden Sie sich bitte bei jeder Art von Unwohlsein, technischem Gebrechen oder auch mit Fragen umgehend beim Personal!