



VIEW • MASTER™

www.view-master.com

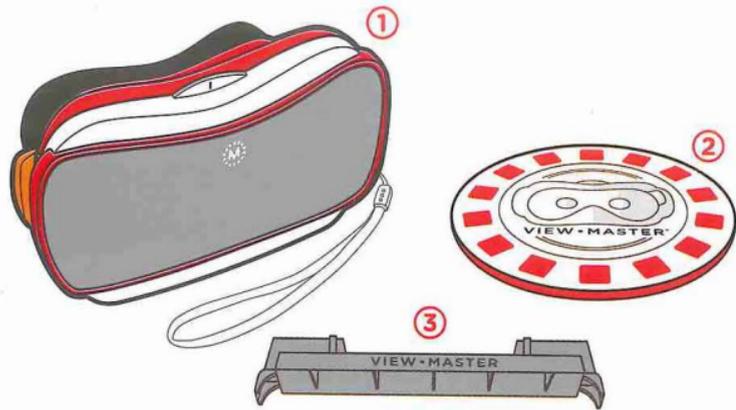
VIEW • MASTER™
VIRTUELLE REALITÄT STARTERPACK

7+



ANLEITUNG

WAS IST ENTHALTEN?



- ① 1 View-Master™-Brille
- ② 1 View-Master™-Erlebniskarte
- ③ 1 Adapter für iPhone® 5s, iPhone 5c, iPhone 5

DENK DRAN: Verliere die Erlebniskarte nicht!

Ohne die Erlebniskarte hast du keinen Zugang zu den Beispielinhalten der View-Master™-Erweiterungspacks.

KOMPATIBLE GERÄTE

Der View-Master™ funktioniert am besten mit den folgenden Smartphone-Geräten:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| Samsung Galaxy S®6 | Nexus 6™ |
| Samsung Galaxy S®5 | Nexus 5 |
| Samsung Galaxy S®4 | iPhone® 6 plus |
| Samsung Galaxy Note® 4 | iPhone 6 |
| Motorola Moto X™ (2014) | iPhone 5s |
| Motorola Droid Turbo | iPhone 5c* |
| LG G4™ | iPhone 5* |
| LG G3 | iOS 8.1 und höher |
| HTC One® | |

HINWEIS: Der View-Master™ funktioniert möglicherweise auch mit neueren, nicht oben aufgeführten Android™-Smartphone-Modellen, die über einen 5–6 Zoll großen Bildschirm verfügen.
*Die View-Master™-Apps sind möglicherweise nicht für das iPhone 5 und das iPhone 5c optimiert.

1. DIE APP HERUNTERLADEN

Lade als Erstes eine der View-Master™ Erweiterungspacks-Apps aus dem Apple App Store oder Google Play herunter. Zur Auswahl stehen:

- **View-Master™ Weltraum**
- **View-Master™ Spannende Orte**
- **View-Master™ National Geographic Wildtiere**



Wir behalten uns das Recht vor, die Apps nach dem 31.10.2017 einzustellen.



Mit der Starterpack-Erlebniskarte kannst du Beispielinhalte zu jedem dieser Erweiterungspacks freischalten.

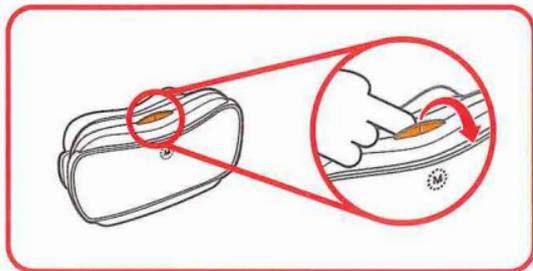


Der vollständige Inhalt eines Erweiterungspacks steht dir zur Verfügung, Die vollständigen Erweiterungspacks sind jetzt im Handel erhältlich.

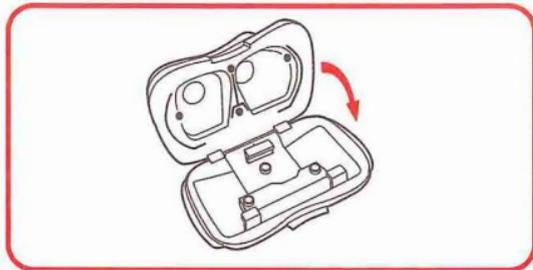
Alle Artikel separat erhältlich. Einige Artikel werden nicht in allen Ländern vertrieben.

2. DAS SMARTPHONE HINEINSTECKEN

- Starte die App, und wähle das Vorschauerlebnis aus.
- Klappe nach Aufforderung die Verriegelung um, damit du den View-Master™ VR-Brille öffnen kannst.

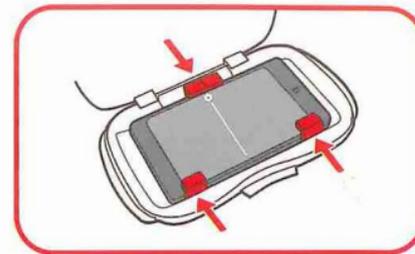
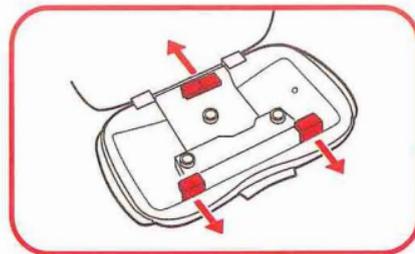


Klappe die Verriegelung um.

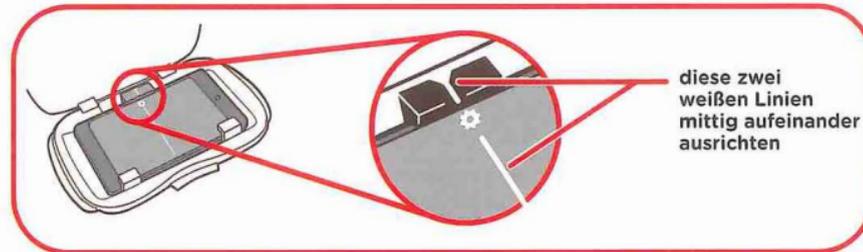


Öffne die Brille.

Entferne alle Schutzhüllen vom Smartphone, und schiebe anschließend das Smartphone so unter die Klemmen des View-Master™ VR-Brille, dass der Bildschirm nach oben zeigt.

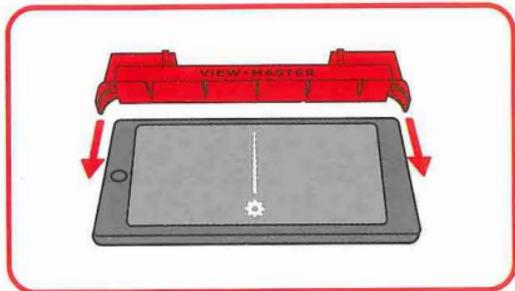


Das Smartphone in der Brille ausrichten: Es ist **sehr wichtig**, dass du das Smartphone in dem View-Master™ VR-Brille mittig platzierst. Richte die Trennlinie in der Mitte des Bildschirms auf die weiße Markierung der unteren Klemme aus.

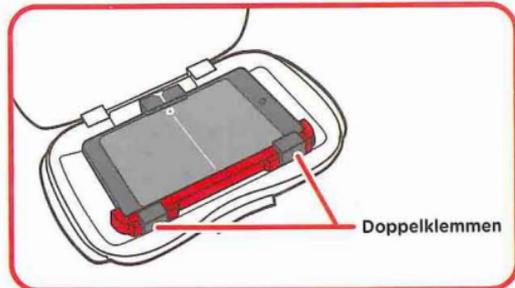


diese zwei weißen Linien mittig aufeinander ausrichten

Bei der Benutzung eines iPhones 5s, iPhones 5c oder iPhones 5 musst du den mitgelieferten Adapter an einer Seite des iPhones befestigen, bevor du das iPhone in die Brille steckst.



Befestige den iPhone-Adapter auf einer Seite des Smartphones.



Stecke das Smartphone so in die Brille, dass sich der Adapter unter den Doppelklemmen befindet.

3. DIE ERLEBNISKARTE BENUTZEN

- Stelle sicher, dass die App noch läuft.
- Schließe die Brille, und stelle die Verriegelung fest.
- Stecke eine Hand durch den Handgelenkriemen.
- Lege die mitgelieferte Erlebniskarte auf eine flache Oberfläche.
- Schau aus einer Entfernung von maximal 25 cm durch die Brille auf die Erlebniskarte.
- Über der Erlebniskarte erscheinen nun digitale Symbole. Diesen Effekt nennt man erweiterte Realitätswahrnehmung oder Augmented Reality (**AR**).



Wähle ein Erlebnis zum Erkunden aus, indem du auf das entsprechende digitale Symbol schaust und den Hebel an der Brille rechts betätigst.

Jetzt kannst du die Welt auf ganz neue Weise betrachten. Viel Spaß dabei!

PROBLEMLÖSUNG

EINSTELLEN DER LAUTSTÄRKE: Bevor du das Smartphone in die Brille steckst, kannst du die Lautstärke manuell mit den Lautstärkeknöpfen am Smartphone oder über **EINSTELLUNGEN** in der App einstellen.

DIE AR-SYMBOLERSCHEINEN NICHT, WENN DU AUF DIE ERLEBNISKARTE SCHAUST: Halte die Brille näher zur Erlebniskarte hin (weniger als 25 cm).

HINWEIS: Die AR-Symbole funktionieren am besten, wenn du in einem gut beleuchteten Raum gerade nach unten auf die Erlebniskarte schaust.

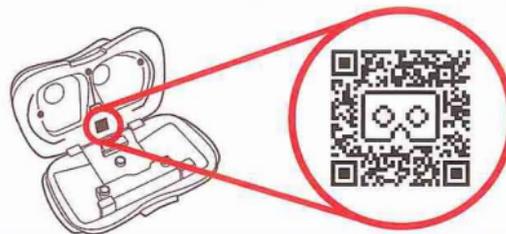
DAS GETÖNTE SICHTFENSTER IST AUS DER BRILLE HERAUSGEFALLEN: Richte das Sichtfenster so aus, dass sich das View-Master™-Symbol oben befindet. Schiebe anschließend das Sichtfenster auf der Rückseite der Brille so weit hinein, bis es einrastet.

DER HEBEL FUNKTIONIERT NICHT: Starte ein VR-Erlebnis. Nimm anschließend das Smartphone heraus, und tippe unten auf dem Bildschirm auf das Zahnrad-Symbol. Befolge zum Konfigurieren der Brille die Anweisungen (du könntest aufgefordert werden, die Google-Cardboard-App herunterzuladen).

Befolge die Anweisungen, um den in der Brille angegebenen oder den rechts abgebildeten QR-Code zu scannen.

DER 3D-EFFEKT IST UNSCHARF: Öffne den View-Master™ VR-Brille, und richte das Smartphone erneut mittig aus. Sind die Ansichten immer noch verschwommen oder sind Doppelbilder zu sehen, nimm das Smartphone heraus, und tippe unten auf dem Bildschirm auf das Zahnradsymbol. Befolge zum Konfigurieren der Brille die Anweisungen (du könntest aufgefordert werden, die Google-Cardboard-App herunterzuladen). Befolge die Anweisungen, um den in der Brille angegebenen oder den rechts abgebildeten QR-Code zu scannen.

DER QR-CODE BEFINDET SICH INNEN AUF DER BRILLE



Auf www.view-master.com findest du zusätzliche Hilfe.

WARNINGS

Durch Anrufe oder eingehende Nachrichten kann das Erlebnis möglicherweise unterbrochen werden.

VORSICHT: Diese Brille ist zum Betrachten von 3D-Inhalten bestimmt. Beim Betrachten von 3D-Bildern kann es zu Spielübelkeit kommen. Bei Auftreten von Schwindel oder Desorientierung sofort die Benutzung dieses Gerätes einstellen, bis die Beschwerden abklingen.

HINWEIS: Achte auf deine Umgebung. Bleibe bei der Benutzung dieses Produkts an einem festen Ort. Optimal ist es, wenn du auf einem Fleck stehen bleibst.

DER VIEW-MASTER IST KEIN SCHUTZGEHÄUSE

Funktioniert nur mit speziell formatiertem Inhalt.

Die Bilder erscheinen auf dem Touchscreen des Geräts.

Mattel übernimmt keine Verantwortung für Inhalte, die durch den Apple App Store oder durch Google Play™ vertrieben werden. Ausgenommen hiervon sind von Mattel erzeugte Inhalte. Siehe Servicebedingungen von Apple Inc. und Google.

ACHTUNG

Um schwere Verletzungen zu vermeiden.

Das elektronische Gerät regelmäßig auf Risse, zerbrochenes Glas oder sonstige Schäden prüfen. Ist das Gerät beschädigt, dieses unverzüglich aus dem Produkt entfernen.

LEGAL

©2015 Mattel. All Rights Reserved.

Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main.

Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, 3097 Liebefeld, CH.

Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Apple, the Apple logo and iPhone are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc.

Google Cardboard, Android and Google Play™ are trademarks of Google Inc.

Nexus is a trademark of Google Inc.

Samsung Galaxy and Galaxy Note are trademarks of Samsung Electronics Co. Ltd.

LG and the LG logo are registered trademarks of LG Electronics, Inc. G3 and G4 are trademarks of LG Electronics, Inc.

MOTOROLA, MOTO X and the Stylized M Logo are trademarks or registered trademarks of Motorola Trademark Holdings, LLC. DROID is a trademark of Lucasfilm Ltd.

HTC, HTC ONE, and the HTC logo are trademarks of HTC Corporation.



DLL68-ZZ70
1100893964-GG1

