



HP Reverb G2 Virtual Reality Headset

Das VR-Headset ohne Kompromisse: Realistische Bilder. Immersive Klangwelten. Hervorragendes Tracking. Optimale Leistung. Unser bahnbrechendes Headset wurde in Zusammenarbeit mit Valve und Microsoft entwickelt und sorgt für fantastische immersive Erlebnisse.¹ Dank ergonomischem Design genießen Sie dabei ein Plus an Komfort. Für breite Kompatibilität optimiert. Der neue Maßstab für VR.



*Product image may differ from actual product

Optimale Kombination von Bild und Ton

Mit branchenführenden Objektiven und Lautsprechern von Valve bietet unser HMD exzellente Auflösung und immersiven räumlichen Klang. Durch Mura-freie LCD-Panels mit einer Auflösung von 2.160 x 2.160 pro Auge sehen Sie mehr Details als je zuvor.

Ein Headset, das sich an Sie anpasst

Sichern Sie sich höchsten Komfort – auch wenn Sie das Headset länger tragen. Dank flexiblem Material, größeren Polstern und Objektiven, die an unterschiedliche Augenabstände angepasst werden können², bekommt jeder Benutzer die perfekte Passform – unabhängig von Gesichtsgröße und -form.

Mehr Kameras. Besseres Tracking.

In das Headset integriert sind vier Kameras – externe Sensoren sind nicht erforderlich. So können Sie Bewegungen optimal erfassen¹, ganz gleich, wie extrem sie sind. Unsere Controller fühlen sich dank kompakterem und ergonomischerem Design natürlicher an und lassen sich bequemer halten.

Umfassende Kompatibilität

Sie möchten auf alle erdenklichen VR-Inhalte zugreifen? Umfassende Kompatibilität mit SteamVR und Windows Mixed Reality³ sorgt dafür, dass Ihrem VR-Erlebnis keine Grenzen gesetzt sind. Das Setup geht blitzschnell und unkompliziert.

HP Reverb G2 Virtual Reality Headset

Besseres Controller-Tracking

Erhalten Sie verbessertes Tracking unterhalb der Taille mit 30 % mehr vertikaler Flächenabdeckung⁴.

Erweiterte Kabelkompatibilität

Das 6-Meter-Kabel ist jetzt mit allen AMD-Systemen kompatibel. Intel® Systeme sind weiterhin kompatibel⁵.

Neue anpassbare Maske

Mit der neuen Maske mit einstellbarem Augenabstand können Sie Ihren Augenabstand zu den Linsen ganz einfach anpassen, um ein verbessertes Seherlebnis zu erzielen⁵.

HP Reverb G2 Virtual Reality Headset



Produktnummer	1N0T5AA
UPC-Nummer	(ABB) 195122433482; (UJUZ) 195122434052
Technische Hinweise	Controller Tracking: Arm Front swing tracking range: Portrait mode: 109.8°; Landscape mode: 84.2° Arm Side swing tracking range: Portrait mode: 139.6°; Landscape mode: 110.9°
Support-Service inklusive	HP 2 Jahre Austauschservice am nächsten Arbeitstag nur für VR-Headsets. Die Geschäftsbedingungen finden Sie unter https://cpc.ext.hp.com/portal/site/cpc/details/?serviceProductNumber=UC5X7E&selectedCountry=CH&lang=de_CH
Kompatible Betriebssysteme	Windows 10 Update vom Mai 2019 oder höher – die Windows Mixed Reality Plattform wurden erheblich verbessert, um die visuelle Qualität dieses Geräts zu optimieren. Um eine optimale Leistung sicherzustellen, vergewissern Sie sich, dass Sie über die neuesten Updates von Windows 10 verfügen: Version 1903/1909 (KB4577062 oder höher) oder 2004 (KB4577063 oder höher).
Mindest-Systemvoraussetzungen	Prozessor: Intel® Core™ i5, i7, Intel® Xeon® E3-1240 v5, gleichwertig oder besser, AMD Ryzen 5, gleichwertig oder besser Arbeitsspeicher: 8 GB RAM oder mehr Video-Out: DisplayPort™ 1.3 USB-Anschlüsse: 1 USB 3.0 Type-C® Stromversorgung: Im Lieferumfang enthaltenes Netzteil Grafikkarte: DX12-fähige Grafikkarte. Karten, auf denen Reverb in der Regel mit voller Auflösung ausgeführt wird: • Verbraucher - NVIDIA® GeForce® GTX 1080, NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Ti - NVIDIA® GeForce® RTX 2060 SUPER, NVIDIA® GeForce® RTX 2070, NVIDIA® GeForce® RTX 2070 SUPER, NVIDIA® GeForce® RTX 2080, NVIDIA® GeForce® RTX 2080 SUPER, NVIDIA® GeForce® 2080 Ti - NVIDIA® GeForce® RTX 3070, NVIDIA® GeForce® RTX 3080, NVIDIA® GeForce® RTX 3090 - AMD Radeon™ RX 5700, AMD Radeon™ RX 5700 XT, AMD Radeon™ 7 - Workstation - NVIDIA® Quadro® P5200 - NVIDIA® Quadro® RTX 4000, NVIDIA® Quadro® RTX 5000, NVIDIA® Quadro® RTX 6000, NVIDIA® Quadro® RTX 8000, NVIDIA RTX™ A6000 - AMD Radeon™ Pro WX 8200, AMD Radeon™ Pro WX 9200 - AMD Radeon™ Pro W5700 Karten, auf denen Reverb in der Regel mit halber Auflösung ausgeführt wird: • Verbraucher - NVIDIA® GeForce® GTX 1060, NVIDIA® GeForce® GTX 1660, NVIDIA® GeForce® GTX 1660ti, NVIDIA® GeForce® GTX 1070 - NVIDIA® GeForce® RTX 2060 - AMD Radeon™ RX 580, AMD Radeon™ RX 5500XT, AMD Radeon™ RX 590, AMD Radeon™ RX 5600 XT, AMD Radeon™ RX Vega56, AMD Radeon™ RX Vega64 • Workstation - NVIDIA® Quadro® P3200, NVIDIA® Quadro® P4000, NVIDIA® Quadro® P4200, NVIDIA® Quadro® P5000 - NVIDIA® Quadro® RTX 3000 - AMD Radeon™ Pro WX 7100
Garantie	Die 1-jährige beschränkte Garantie (1/0/0) umfasst 1 Jahr Garantie auf Teile, keine Arbeit. Keine Vor-Ort-Reparatur. Die Geschäftsbedingungen variieren je nach Land. Es gelten bestimmte Beschränkungen und Ausschlüsse.
Lieferumfang	HP VR-Headset, 6 m Headset-Kabel für Desktop- und mobile PCs, 2 Motion-Controller, 1 DisplayPort-zu-Mini DisplayPort™ Adapter, USB-C-zu-A-Adapter, 1 Netzadapter, Setup-Dokument.
Abmessungen (B x T x H)	7,5 x 18,6 x 8,4 cm
Gewicht	0,55 kg

HP Reverb G2 Virtual Reality Headset

Fußnoten für Text

¹ Im Vergleich zu HP Reverb G1 HMD.

² Anpassung der Pupillendistanz (IPD) inklusive. Funktion zur Augenschonung nicht enthalten.

³ Windows Mixed Reality setzt voraus, dass das Windows 10 Update vom Mai 2019 auf der Workstation bzw. dem PC installiert ist. Die beschriebenen Funktionen erfordern unter Umständen Software oder weitere Anwendungen von Drittanbietern. Um körperliche Beschwerden beim Nutzen einer VR-Anwendung zu vermeiden, müssen Sie sicherstellen, dass das PC-System mit einer geeigneten Grafikkarte und CPU für die VR-Anwendung ausgestattet ist. Empfehlungen für VR-fähige Konfigurationen von HP Workstations finden Sie hier: <http://www8.hp.com/h20195/v2/GetPDF.aspx/4AA6-9646ENW.pdf>

⁴ 30% vertical tracking improvement based on an average user with arm length of 70cm. Only available with headsets sold in the US.

⁵ Only available on headsets sold in the US.

⁶ Portrait Mode will lose back tracking area.

