

Istruzioni passo-passo per l'installazione e lo svolgimento dei giochi

utilizzando il software

VION DEMO

Versione 1.0.0 del 26.02.2025

Contenuto

1	A	Attrezzatura necessaria	3
	1.1	Visore VR	3
	1.2	Computer server di controllo	3
	1.3	Router	4
	1.4	Telefono cellulare o tablet	5
	1.5	Cavo USB	5
2	F	Requisiti per l'ambiente di gioco	5
	2.1	Requisiti consigliati per l'ambiente di gioco	5
	2.2	Requisiti minimi per l'ambiente di test in condizioni domestiche	6
3	C	Dispositivo del visore Meta Quest 3	7
4	I	ndicazioni di sicurezza	8
5	S	Software necessario	8
	5.1	Applicazione Meta Quest	8
	5.2	Programma Meta Quest Developer Hub	9
	5.3	Programma Vion	10
	5.4	Applicazione Vion	11
6		Registrazione dell'account sviluppatore	11
	6.1	Registrazione dell'account Meta	11
	6.2	Registrazione del profilo Meta Horizon	12
7	C	Configurazione iniziale del visore	16
8	,	Associazione del visore all'applicazione Meta Quest	16
9	١	/erifica dell'account nel programma Meta Quest Developer Hub	19
1C) (Configurazione del visore nel programma Meta Quest Developer Hub	
11	C	Calibrazione del visore	25
	11.1	Procedura di calibrazione automatica	
	11.2	Esecuzione della procedura di calibrazione	
12	E	Esecuzione della procedura di calibrazione	
13	A	Avvio del gioco e sessione dimostrativa	
14	. (Configurazione della trasmissione del gioco	
15	C	Configurazione dell'accompagnamento sonoro	
16		Configurazione dell'invio di messaggi ai giocatori	
17	F	-ine del gioco e visualizzazione delle statistiche	
18	A	Azioni in situazioni di emergenza	
	18.1	Azioni in caso di errore di calibrazione	
	18.2	Azioni in caso di perdita della connessione di rete	
	18.3	Azioni in caso di ripristino dell'area di gioco	44

Questa istruzione descrive la sequenza di installazione sull'attrezzatura e l'uso successivo della versione dimostrativa del software "Vion" per il visore di realtà virtuale "Meta Quest 3".

Di seguito sono riportati i passaggi sequenziali per la configurazione di un visore. Se hai più visori, ripeti questi passaggi per ciascuno separatamente.

Le versioni aggiornate delle istruzioni sono disponibili sul sito web: <u>https://vion-</u><u>vr.com/support/manuals</u>



1 Attrezzatura necessaria

Per lo svolgimento del gioco dimostrativo sono necessari:





Computer personale o laptop con Windows 10 o superiore



Router Wi-Fi



Telefono cellulare o tablet e cavo USB



* – Si consiglia di testare con due visori, ma se ne hai solo uno, è possibile giocare con un bot nella sezione delle mappe PVE.

1.1 Visore VR

Ogni visore "Meta Quest 3" è composto da un casco e due controller, che consentono ai giocatori di competere in uno spazio virtuale l'uno contro l'altro o contro personaggi integrati nello scenario (bot/mob PvE).



Per i test è adatta la versione più semplice con 128 GB di memoria interna.

Opzioni di acquisto su diverse piattaforme:

<u>Ebay</u>

<u>Amazon</u>

<u>Walmart</u>

1.2 Computer server di controllo

Sul computer devono essere installati i seguenti programmi:

- 1) <u>Meta Quest Developer Hub</u> per attivare la modalità sviluppatore.
- 2) Vion il software server che consente la selezione dello scenario, la configurazione dei kit e la gestione del gioco.



Requisiti tecnici minimi:

- Sistema operativo: Windows 10 o superiore
- Processore (CPU): i7
- Scheda video: rtx 3060+
- RAM: 16+ GB
- Tipo di disco: SSD
- Capacità del disco: 200+ GB
- Moduli richiesti: Bluetooth e Wi-Fi

Esempi di attrezzature compatibili:

<u>MSI Pulse GL66</u>

Lenovo Legion 5

Se possiedi già un computer o un laptop, verifica che le sue caratteristiche corrispondano ai requisiti sopra indicati.

Come verificare le caratteristiche del computer

- 1) Fai clic sul pulsante "Start".
- 2) Seleziona "Impostazioni".
- 3) Nella finestra "Impostazioni", seleziona "Sistema".
- 4) Fai clic sulla scheda "Informazioni su".

1.3 Router

Il router fornisce la comunicazione wireless tra il visore VR e il computer, utilizzata per il controllo del gioco, nonché per la trasmissione di informazioni visive e statistiche. Per prevenire ritardi nel gioco, si consiglia di utilizzare un router con un'elevata velocità di trasmissione dati.

Requisiti tecnici minimi:

- Potenza di uscita del trasmettitore: 23 dBm
- Standard Wi-Fi 5 (802.11ac)
- Velocità WAN: 1 Gbit/s
- Frequenze supportate: 2,4 GHz, 5 GHz
- Velocità Wi-Fi 5G: 867+ Mbit/s
- Velocità Wi-Fi 2.4G: 300 Mbit/
- Protocolli supportati: IPv4, IPv6

Esempi di attrezzature compatibili:

<u>Ubiquiti UniFi</u>	<u> TP-Link Archer AX6000</u>	<u>ASUS RT-AX55 (AX1800) Dual</u>
<u>Dream Machine</u>	<u>WiFi 6 Router</u>	<u>Band WiFi 6</u>

Se possiedi già un router, per verificarne la compatibilità, confronta le sue specifiche con quelle elencate sopra. Le caratteristiche del router sono solitamente indicate su un'etichetta situata sul lato di montaggio del dispositivo.

Attenzione! Per collegare il visore al computer-server, entrambi i dispositivi devono essere connessi alla stessa rete Wi-Fi dedicata, protetta da password, e non devono essere utilizzati da altri dispositivi. Durante il gioco, è necessario un collegamento a Internet.



1.4 Telefono cellulare o tablet

Al primo avvio del visore "Meta Quest 3", è necessario disporre di un telefono cellulare o tablet per completare la registrazione iniziale del visore e associarlo al proprio account Meta. È possibile utilizzare un dispositivo sia su piattaforma Android che iOS.



Requisiti tecnici minimi:

Dispositivo mobile (smartphone, tablet) con sistema operativo Apple iOS 10, Android 7.0 o versioni successive.

Esempi di attrezzature compatibili:

Android

<u>IPhone</u>

<u>IPad</u>

1.5 Cavo USB



Un cavo USB Type-C - USB (o Type-C - Type-C, a seconda della porta del computer) è necessario per configurare il visore tramite l'applicazione Meta Quest Developer Hub e installare il software Vion.

Il visore include un cavo Type-C - Type-C nella confezione standard. Se il tuo computer non ha una porta Type-C o il cavo non è disponibile, puoi utilizzare un cavo Type-A - Type-C.

Esempi di attrezzature compatibili:

<u>Cavo Type-A - Type-C</u>

Cavo Type-C - Type-C

2 Requisiti per l'ambiente di gioco

I requisiti per l'ambiente consigliato per il gioco sono descritti nella sezione 2.1. È inoltre possibile effettuare i test in un ambiente domestico. Le azioni necessarie per preparare un'abitazione sono descritte nella sezione 2.2.

2.1 Requisiti consigliati per l'ambiente di gioco

Per garantire un'esperienza di gioco confortevole, si consiglia uno spazio minimo di 20 m² per giocatore.

Per garantire la sicurezza dei giocatori durante il gioco, l'area di gioco non deve contenere pareti interne, mobili o colonne.

Se non è possibile fornire un'area priva di ostacoli, poiché la mappa virtuale non sarà allineata all'ambiente reale, si consiglia di rivestire gli ostacoli con materiali morbidi e monitorare costantemente i movimenti dei giocatori.

Le pareti devono avere una superficie opaca e di colore scuro. Per migliorare il posizionamento dei dispositivi VR, si consiglia di applicare motivi geometrici utilizzando nastri adesivi o vernice resistente all'usura (il file con la configurazione consigliata viene fornito dall'azienda).

Il pavimento deve essere piatto, senza dislivelli o buche. Il rivestimento del pavimento non deve essere scivoloso, generare elettricità statica o riflettere la luce. I motivi geometrici devono essere applicati anche sul pavimento.

L'ambiente di gioco VR deve essere chiuso, senza luce naturale diretta. Le finestre devono essere oscurate con tessuti pesanti o pellicole.

L'illuminazione artificiale deve essere posizionata esclusivamente sul soffitto, garantire una distribuzione uniforme in tutta l'area di gioco ed evitare ombre e riflessi.

Il mancato rispetto dei requisiti sopra indicati può causare problemi di calibrazione del visore. Tuttavia, per i test software, con un monitoraggio adeguato dei movimenti dei giocatori, è comunque possibile valutare le funzionalità di gioco delle applicazioni installate.

Nota: Devono inoltre essere rispettati altri requisiti ambientali imposti dalle autorità locali per la sicurezza antincendio e la conformità agli standard. Questi requisiti possono variare a seconda della regione e della sede dell'evento.

2.2 Requisiti minimi per l'ambiente di test in condizioni domestiche

Se non è disponibile una stanza separata e il test può essere effettuato solo in condizioni domestiche, è necessario preparare l'appartamento nel seguente modo:

1. Scegliere la stanza più grande e assicurarsi che abbia un buon segnale internet.

2. Rimuovere tutti gli ostacoli possibili (mobili) in modo da avere il massimo spazio libero possibile nell'area di gioco.

- 3. Calcolare l'area massima per il test (zona consigliata 8x8 m).
- 4. Chiudere le finestre con tende o persiane in modo che la luce naturale non entri nella stanza.

Luogo adatto

Abbastanza spazio libero



Ambiente senza ostacoli



Illuminazione uniforme sul soffitto, nessuna luce solare



Luogo non adatto

Poco spazio libero nella stanza



Ambiente con colonne e ostacoli



Illuminazione debole, non uniforme, al neon



Luogo adatto

Pavimento a contrasto con motivi o moquette



Pareti e pavimento a contrasto



Luogo non adatto

Pavimento a specchio, monocromatico



Lampade al neon su pareti e soffitto



3 Dispositivo del visore Meta Quest 3

Prima dell'uso, leggere attentamente le istruzioni allegate al dispositivo.

Il set del visore VR è composto da un casco e due controller.



Vista generale del visore VR e dei controller

4 Indicazioni di sicurezza

4.1 Prima di utilizzare il visore per la realtà virtuale, è necessario leggere attentamente tutte le istruzioni di configurazione e utilizzo allegate al dispositivo e seguirle.

4.2 Il visore per la realtà virtuale non è destinato all'uso da parte di bambini di età inferiore a 13 anni, poiché i bambini piccoli si trovano in una fase critica per lo sviluppo del sistema visivo e dell'apparato vestibolare.

4.3 Se il giocatore è in età avanzata, soffre di disturbi della visione binoculare o di disturbi psichiatrici, oppure ha problemi cardiaci o altre gravi patologie, si consiglia di consultare un medico prima di utilizzare il visore VR.

4.4 Anche le donne in gravidanza devono consultare un medico prima dell'uso.

4.5 Il visore per la realtà virtuale contiene magneti ed emette onde radio che possono interferire con il funzionamento di pacemaker, apparecchi acustici e defibrillatori nelle vicinanze. Se il giocatore ha un pacemaker o un altro dispositivo medico impiantato, non è consigliabile utilizzare il visore VR senza previa consultazione con il proprio medico curante o con il produttore del dispositivo medico utilizzato.

4.6 on è consentito utilizzare il visore per la realtà virtuale in stato di affaticamento, sonnolenza, sotto l'effetto di alcol o droghe, o in presenza di qualsiasi malessere.

4.7 L'uso del visore per la realtà virtuale può causare perdita di equilibrio. È importante ricordare che gli oggetti proiettati nella realtà virtuale non esistono realmente, quindi non è possibile sedersi o appoggiarsi su di essi

4.8 C'è il rischio di subire infortuni a causa di collisioni con altri giocatori, pareti, mobili o altri oggetti: prestare particolare attenzione a questo aspetto.

4.9 Per ricaricare il visore VR, utilizzare esclusivamente l'adattatore di alimentazione fornito in dotazione

4.10 Per prevenire la trasmissione di malattie infettive, prima di ogni utilizzo il visore (in particolare le lenti) deve essere pulito con salviette antibatteriche specifiche.

4.11 Non lasciare il visore VR esposto alla luce diretta del sole, in quanto potrebbe danneggiare il dispositivo.

4.12 Non utilizzare il dispositivo se alcune sue parti sono difettose o danneggiate.

Maggiori dettagli sulle indicazioni di sicurezza per l'utilizzo durante il gioco sono disponibili sul <u>sito</u> del produttore.

5 Software necessario

5.1 Applicazione Meta Quest

Sul dispositivo mobile (smartphone o tablet con sistema operativo Apple iOS 10, Android 7.0 o versioni successive) è necessario scaricare e installare l'applicazione Meta Quest:



Per Android – disponibile su Play Store al seguente indirizzo.

Per Apple iOS – disponibile su App Store al seguente indirizzo.

L'applicazione è inoltre disponibile per il download sul sito ufficiale (scarica

il software per Quest 3).







Il processo di associazione del visore all'applicazione Meta Quest è descritto nella sezione 9.

5.2 Programma Meta Quest Developer Hub

Per una guida dettagliata sull'installazione del programma, guardare il video tutorial al <u>link</u> fornito o scansionare il QR code.

Per installare il Meta Quest Developer Hub su un computer server, seguire questi passaggi:

- 1) Accedere al <u>sito</u> ufficiale.
- 2) Nella pagina aperta, individuare la sezione "Install MQDH", selezionare il programma per il proprio sistema operativo e cliccare sul pulsante "DOWNLOAD".

C 25 https://developer.oculus.com/	documentation/unity/ts-odh/#install-mqdh	□ ☆ 1
🕫 Meta Quest	RESOURCES NEWS SUPPORT	MY APPS Q & S
🖒 👻 🖵 👻 Set As Default	Install MQDH 🖉	
< Unity	 Download and install the <u>macQS</u> or <u>Windows</u> application. Open the application and lig in using your developer credentials, which must be the same as you've used for logging in the headset. 	Did you find this page helpful? ひ <i>♀</i>
Get Started	Note: As of January 1st, 2023, you must use a Meta account to log in	
Import SDKs and Paokages	to MQDH, apps, and meta needsets. In the information, read the Introducing Meta Accounts: What Developers Need to Know blog	Prerequisites
Quick Start	post.	
Project Settings and Camera	Connect Headset to MODH &	Install MQDH
Build Settings		Connect Headset to MQDH
Build Your First App	To use MQDH features, you need to connect a Meta Quest headset to the computer.	Set Up Headset from MQDH
Use Boundary System	1. Open the Meta Quest Mobile App, go to the Menu tab, and choose	Enable Android Developer Bridge (ADB) over WiFi
Input and Interactions	Devices. Select the headset you want from the list, and then go to	
Mixed Reality Utility Kit	Headset Settings, and Developer Settings. Turn on the Developer Mode option See <u>Set Up Development Environment and Headset</u>	Turn off Proximity Sensor and Boundary
Passthrough	for information on the Oculus mobile app.	Change the Device Name

3) Accettare i termini della licenza, selezionando la casella di spunta e cliccando su "DOWNLOAD".



4) Estrarre l'archivio e installare il programma avviando il file Meta-Quest-Developer-Hub.exe.

Il processo di configurazione del visore tramite il programma Meta Quest Developer Hub è descritto nella sezione 10.

5.3 Programma Vion

Seguire il link fornito dall'azienda per scaricare l'archivio Demo Quest 3 Controllers. Estrarre la cartella Demo_Ser dall'archivio.

Sul desktop, creare un collegamento all'applicazione Vion. Per farlo, cliccare con il tasto sinistro del mouse sul nome del programma Vion, selezionare dal menu contestuale "Invia a" → "Desktop (Crea collegamento)".



5.4 Applicazione Vion

Dall'archivio "Demo Quest 3 Controllers", estrarre la cartella Demo_Apk. Salvare sul disco rigido il file di installazione per il visore Vion_Demo_Q3.apk.

• Attenzione: è fortemente sconsigliato utilizzare applicazioni diverse da Vion!

6 Registrazione dell'account sviluppatore

Per semplificare la registrazione dell'account, guarda il video tutorial a questo <u>link</u>. Puoi anche scansionare il codice QR per un accesso rapido.

6.1 Registrazione dell'account Meta

Per creare un account, è necessario:

- 1) Accedere al <u>sito web</u>.
- 2) Cliccare sull'icona nell'angolo in alto a destra della finestra 🛆 .
- 3) Nella finestra che si apre, selezionare "Sign up or log into Meta account".
- 4) L'account può essere creato utilizzando un account Facebook, Instagram o un indirizzo email. È possibile utilizzare un account esistente. Selezionare l'opzione "Continue with Facebook". Inserire il login e la password del proprio account.



- 5) Confermare l'accesso al proprio account Facebook.
- 6) Nella finestra che si apre, cliccare su "Create new account".

	(O) Meta
∞	Create a new Meta account?
Meta would like to access your Facebook account	We can't find a Meta account using the same login info as your Facebook account. You may not have created one yet. If you have created one, it may be using a different email.
	Create new account
Centerva as Dr	45

- 7) Per confermare, cliccare su "Yes, continue".
- 8) Nella finestra che si apre, selezionare il proprio indirizzo email e cliccare su "Next".
- 9) Verificare la correttezza dei dati sincronizzati dal proprio account e cliccare su "Create account".





Con Para Ruda Facebook		
This will help you easily access features that work across our products. To create your account, we'll combine and use your info across		Pinish creating your Meta account
Accounts We'll provide you with controls over connected experiences		Dana Ruda
 We'll personalize ads for you and others and measure how they perform We'll personalize content and suggestions for you and others We'll adjust some account info and settings to match across accounts, 	Which amail do you want to use for account	Email Gardin x ₂ 5gbgmail.com
which you can manage anytime • We'll suggest friends and accounts to follow • We'll reserve cort modulus and provide optional activities that span across	setup?	Password Logged in with Facebook
them Your accounts will be added to the same Accounts Center for the above uses.	More than one email is associated with this account. Choose the one you want to use to set up and log into your Meta account.	Birthday
You can remove accounts from the same Accounts Center at any time in Settings. We'll stop combining your info across these accounts for the above uses within 15 days after you remove them. Your predentity combined info	elariwit el&@gmail.com	2/28/1990 Your Meta account information lan't public,
would remain combined. Learn more about this and other ways we use your info across accounts.	Use a different email	I'm interested in receiving emails about Meta Quest apps, recommendations and sales.
Yes, continue	Net	Create accourt Back
Cance	1	By creating your account, you agree to the Meta Terms of Service, Supplemental Terms of Service, Met. Privacy Policy and Supplemental
		Privacy Policy.
6.2 Registrazione del pro	filo Meta Horizon	
Per creare un profilo è necessa	rio:	
1) Nella pagina aperta, prem	ere sull'icona del profilo nell'anc	olo in alto a destra dello
schermo.		
✓ M Inbox - danavr.q3@gmail.com × 📢 (1) Facebook ×	🕫 Meta Quest VR Headsets, Acce: 🗴 🕂	- 0 ×
← → C t meta.com/quest/		± 2 0 :
	🗘 Free delivery 🐧 Worry-free trial 🛛 🛇 Warranty	·
Moto Meta Quest v Ray-Ban Meta v Anns and names	× Abo	ut Meta Sunnort v O Search @ US A
Coneca quest - may contractor - representagones		
Expand	d your world with Meta	Quest 🗸
Au A		.
Meta Quest 3 Meta Quest 2	Meta Quest Pro Compare headsets Accessories	Apps and games Gift cards
Special offer		
Mata Quart 7		
Meta Quest 5	- E	
Watch, play and connect like never before with powerful mixed reality beadest yet *	bur most	
	📕 🐂 O O O O 💇 🔋	∧ ↓ ENG ♥ Φ 10:32 AM € 5/13/2024 €

2) Seguire il link situato nella sezione "Meta Horizon profile settings".

 M inbox - danavr.q3@gmail.com X Y Y	nd returns Meta Store × +	-	0	×
← → C t meta.com/my/orders/	×	Ð	0	:
	FREE SHIPPING AND RETURNS ON ALL META DEVICES!			^
Meta Meta Quest ♥ Ray-Ban Meta ♥ Apps and games ♥	About Meta Support • Q Search	۵	D _{ov}	
Dana Ruda	Orders and returns			
Orders and returns				
Devices	No orders or returns using this account.			
Contact information	If you don't see your order or return here, it may			
Shipping addresses	have been placed as a guest or while logged into a different Meta account. <u>Find your order or return</u>			
Payment methods	using the order or RMA number that we sent to your email.			
Meta Horizon profile settings 🛛 🖄				
∞Meta Accounts Center				
Password, security, personal details, your Information and permissions.				
Manana unux connected avantances and		10	33 AM	•
		5/1	3/2024	1

- 3) Per creare un profilo, premere "Next".
- 4) Scegliere un nome profilo e premere "Done".



- 5) Per sincronizzare i dati da Facebook al profilo Meta Horizon, premere "Sync profile info".
- 6) Nel campo "Username", inserire il nome del profilo e premere "Done".

×		×
	Create a username for yo	ur Meta Horizon
dated across Facebook.	profile	
age these settings later	This info is public and can be accessed by only change your username once every 6	y the apps you use. You can i months.
>	Username	×
ync profile info	Done	
	Adated across Facebook. age these settings later	Adated across Facebook age these settings later

- 7) Facoltativamente, è possibile aggiungere una foto al profilo o saltare questo passaggio.
- 8) Per accedere all'account e completare la registrazione, premere "Next".
- 9) Scegliere la modalità Solo o qualsiasi altra opzione desiderata e premere il pulsante "Review".



- 10) Nella finestra "Review your settings", premere "Accept and continue".
- 11) Per completare la configurazione dell'account, premere "Next", e nella finestra successiva "Finish".



12) Successivamente, sullo schermo apparirà un messaggio con l'elenco delle azioni che è possibile configurare in "Account Center".



13) Dopo ciò, è necessario aggiungere un codice PIN di sicurezza e un metodo di pagamento.

14)Per impostare il codice PIN, accedere al menu "Payment methods" o "PIN", inserire il codice di protezione e premere "SAVE". Il sito potrebbe richiedere una conferma del PIN tramite e-mail.



15) Selezionare uno dei metodi di pagamento tramite il menu "Payment methods". È possibile pagare con carta di debito, carta di credito o tramite PayPal.

▼ M Inbox - danavr.q3@gmail.com × 🛟 Facebook	× OV Orders and returns Meta Store × S Oculus +		- 0	×
← → ♂ 🐮 secure.oculus.com/my/payment-metho	ls/	∞ ☆	5	D :
🕫 Meta Quest	PRODUCTS V EXPERIENCES APPS & GAMES SUPPORT	¢	8°	
Meta Accounts Center Manage vour connected experiences	Payment methods			
and account settings across Meta technologies.	Add a credit or debit card			
Personal detailsPassword and security				
 Your information and permissions See more in Accounts Center 	Add your Payral account			
Meta account				
Profile				
Orders				
Subscriptions				
Redeem code				
Quest				
Rift				-
	۰ ۰ ۱	PYC 令句	11:06 5/13/3	AM E

16) Se si sceglie una carta di debito/credito, inserire i dati presenti sulla carta bancaria nei campi corrispondenti e premere "Add card" per continuare.

➤ M inbox (1) - danavr.q3@gmail.c: × G Facebook	× 🕫 Orders and returns Meta Store × 🤄 Oculus × +	- 0 ×
← → ♂ C Secure.oculus.com/my/payment-meth	ods/	∞ ☆ Ď 💿 :
🙉 Meta Quest	PRODUCTS V EXPERIENCES APPS & GAMES SUPPORT	¢ 8.
🕫 Meta	Payment methods	
Accounts Center Manage your connected experiences and account settings across Meta technologies.	Add a credit or debit card	Cancel
 Personal details Password and security Your information and permissions 	Name on card	
Meta account	Expiration date Security ode	
Orders Subscriptions	United States V State V ZIP/Postal code	
Rødøem code Quest pilte	For future payments, your payment info will be saved with Meta Pay and synced across your accounts in Accounts Center, where it can be managed at any time. Learn more	
7913	🔳 늘 O & G 🙆 🧕	∧ ↓ PYC ⊗ Φ ₩ 11:06 AM

Attenzione: È necessario avere almeno 1\$ sul conto, che verrà temporaneamente prelevato al momento dell'associazione della carta all'account, per poi essere rimborsato.

7 Configurazione iniziale del visore

Se il visore per la realtà virtuale è già stato utilizzato e ha completato la registrazione e la configurazione, passare al capitolo 10.

• Tutte le azioni successive per attivare la modalità sviluppatore sul visore devono essere eseguite con lo stesso account Facebook utilizzato per la configurazione iniziale del dispositivo.

Se il visore viene utilizzato per la prima volta, dopo il disimballaggio è necessario seguire le istruzioni di configurazione mostrate sullo schermo del visore, inclusa la connessione alla stessa rete con accesso a Internet a cui è collegato il dispositivo mobile.

8 Associazione del visore all'applicazione Meta Quest

È possibile visualizzare la procedura di associazione del visore nella parte corrispondente della video-guida a questo <u>link.</u> Per un accesso più rapido, scansionare il QR code:

Dopo l'aggiornamento del software integrato, è necessario collegare il visore all'app mobile Meta Quest. Per farlo:

- 8.1 Avviare l'applicazione e accedere a Meta Quest tramite l'account <u>Facebook</u>.
- 8.2 Nella finestra "Pair a new device", premere "Continue".
- 8.3 Concedere l'autorizzazione per l'uso della geolocalizzazione.





8.4 Selezionare il modello del visore (Meta Quest 3) dall'elenco dei dispositivi e connettersi ad esso.



- 8.5 Scegliere il metodo di connessione del visore alla rete Wi-Fi.
- **8.6** Indossare il visore e seguire le istruzioni per completare la configurazione.
- 8.7 Il passaggio per aggiungere un avatar può essere saltato.



- 8.8 Aggiornare il software del visore e attendere il riavvio.
- 8.9 Per associare il visore all'app, inserire il codice a 5 cifre visualizzato sullo schermo del visore.



8.10 Accettare tutte le indicazioni suggerite dall'applicazione.



9 Verifica dell'account nel programma Meta Quest Developer Hub

La sequenza dei passaggi è la seguente:

- 1) Aprire il programma Meta Quest Developer Hub (di seguito MQDH).
- 2) Per continuare, premere "Continue".
- 3) Accedere premendo "Log in with a Meta account". Si aprirà la pagina di registrazione nel browser.

	··	- 🗆 ×
Damo Q		
Vieto Q Develo		
	Meta Quest Developer Hub	
	Log in with a Meta account	
	Create a children contract	
	Create a sev toper (Count	
	Already a developer but need to set up a	
	Meta account? Get started	
	Have an Oculus account? Log in	
		e iilin
Help Center		Version 4.6.0
	🖬 📮 💿 🧐 🧐 🧐 📮 📕	PYC 奈 (4) (金 2:29 PM (年 RU 奈 (4) (金 5/13/2024 年

4) Confermare l'accesso all'account premendo "Continue as ...".

5) Nella finestra di dialogo, confermare l'apertura di Meta Quest Developer Hub e premere "Continue" per accettare i termini della licenza.



- 8) Premere "Log In" per accedere all'account.
- 9) Verificare che i dati della carta di credito e il numero di telefono siano già collegati all'account. In caso contrario, aggiungerli.
- 10) Per accedere alla pagina di configurazione dell'autenticazione a due fattori, premere "Set Up".



11) Andare alla sezione "Two-Factor Authentication".

✓ M inbox - danavr.q3⊕: X () Facebook X () Oculus → C :: accountscenter.meta.com/password_and_security	K 👀 Downloads - Meta 🕻 X 🐼 Meta X 🐼 Meta Quest For Dev: X	∞ Accounts Center × + − Ø × ☆ ① ▲ 0 :
Meta Accounts Center Manage your connected experiences and account settings across Meta technologies like Facebook, Instagram and Meta Horizon. Learn more & Profiles & Connected experiences Account settings	Password and security Login & recovery Manage your passwords, login preferences and recovery methods. Change password Two-factor authentication Saved login	×
 Accounts Personal details 	Security checks Review security issues by running checks across apps, devices and emails sent. Where you're logged in	> ·
Password and security Your information and permissions	Login alerts Recent emails	> 0 >
🕞 Meta Pay	Security Checkup	0 >
	📰 🗯 💿 🕲 🤤 🧔 🧕 📾	∧ ↓ PYC ⊕ ¢) ₩ 231 PM ∰ RU ⊕ \$/13/2024

- 12) Selezionare l'account Meta.
- 13) Scegliere "Text Message" per confermare l'autenticazione tramite SMS.
- 14) Selezionare il prefisso del paese dall'elenco a discesa, inserire il numero di telefono e premere "Next".



- 15) Un codice di verifica verrà inviato al numero di telefono. Inserirlo nel campo "Code" e premere "Next".
- 16) Nella finestra "Two-factor authentication is on", premere "Done".
- 17) Dopo questo passaggio, accedere nuovamente al programma Meta Quest Developer Hub sul computer.
- 18) Passare alla scheda Device Manager.
- 19) Per completare la verifica dell'account sviluppatore:
- Premere "Get Started". Il passaggio alla pagina avverrà automaticamente.





- Nella pagina del sito, individuare la sezione "Joining or Creating an Organization".
- Seguire il <u>link</u> presente sulla pagina.



- Inserire il nome dell'organizzazione (può essere qualsiasi nome) e premere "Submit".
- Spuntare la casella "I understand".
- Premere "Submit".

 M Inbox - danavr.c) × G Facebook 	X Oculus X 00 De	winloads - Mr. 🗙 🚺 🐼 Meta	× 00 Meta Quest For × 00 Ac	counts Center × 🕫 Meta Que	est.For × +		- 0	×
← → ♂ to developer.oculus.com	n/manage/organizations/create/				☆	Ð	* 0	•
	Create New Organization	0						
Org Manager	Organization Name							
Select Organization	What is the legal name of your organ Note: The name you choose here will be di	nization? splayed publicly in the store.						
(+) Create An Organization	Please enter a name (ex: Tuscany	Studios) I						
						Ĺ	7	
② Dana Ruda	Faciliate (UP)		@ 2024 Mate					
@ 4 🗈	English (US) •		© 2024 Meta			Priv	acy Lega	
		II = 0 @ G (🤣 🥙 👩 🔯		∧ 0 PYC RU	ବ ଏ ଅ	2:34 P 5/13/203	M 🚅

Il passaggio successivo dopo la verifica dell'account è l'associazione del visore al dispositivo mobile.

10 Configurazione del visore nel programma Meta Quest Developer Hub

Puoi guardare il processo di configurazione del visore nel video tutorial disponibile a questo <u>link</u> o scansionando il codice QR.



Per collegare il visore, segui questi passaggi:

- 1) Aprire il programma Meta Quest Developer Hub e collegare il visore:
- Collegare il visore al computer tramite cavo.
- Accedere al menu Device Manager.
- Accendere il visore.
- Nel menu Device Manager, premere "Set Up New Device".

•	∞		– 🗆 × ×
÷	C Device Manager	A 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	
	2 Performance Analyzer	4 things every Meta Quest developer should know Learn about the latest important fixes and updates that will improve your developer experience.	Learn More ×
	File Manager		
	App Distribution	Devices	Device: Oculus Quest 2
	📩 Downloads	Culus Quest 2 Not Connected	Oculus Quest 2 Not Connected
	🕫 Meta Quest News	Outom Commands ()	Set Up New Device
	<> Code Samples		
	Settings	Create an ADB Command	Learn More Add
	Notifications		
	¥¥ Report a Bug		
	٥		
		📰 📮 O O O O O 🔤 🔤	∧ 🕹 ENG 🖘 Φ) 🖢 2:35 PM 🕰

- Nella finestra "Setting Up Your Device", premere "Next".
- Nella finestra "Set Up New Device", selezionare Meta Quest 3.
- Nella finestra "Choose Device", apparirà il numero di serie del visore. Premere "Next".
- Nella finestra "Wi-Fi", selezionare il nome della propria rete Wi-Fi dall'elenco e premere "Next".
- 2) Indossare il visore e impugnare il controller.
- 3) Sullo schermo del visore apparirà un messaggio che richiede l'autorizzazione all'uso di questo computer. Per proseguire, premere "Always Allow From This Computer".
- 4) Installazione dell'applicazione:
- Nella scheda Apps del menu Device Manager, trascinare il file Vion_Demo_Q3.apk nel campo "Drag and drop to install an app on this device".
- In alternativa, il file può essere aggiunto premendo "Add Build".



5) Per rimuovere un file APK non necessario o una versione precedente, premere i tre punti accanto al file e selezionare l'opzione di eliminazione.

	8				- = ×
Samo Sand 3 Soutonila.	C Device Manager	Devices			Device: Meta Quest 3 🔹
\sim	Performance Analyzer	Meta Questa Active	ດ ດ	🔍 🏵 Dana Ruda 🗸	Device Logs උ
Marci Staat Diexelopie	🖿 File Manager				
	B App Distribution	Apps			
Samo Casai	🛃 Downloads	Name	Date Created	Version	🕒 Add Build
3 Contolle.	🕫 Meta Quest News	Com.Netronic.VionQ3Dev	5/13/2024, 3:45:48 PM		~
	Code Samples		🐌 Drag and drop to install an ap		7 A I
	O Settings				/_
		Device Actions			
		Sast Device Beta Cast 2.0	WR Metrics Tool ①	C Install 😪 ADB over WI-Fi	
		Record Video Record Ide	GPU Profiling Service Off	Proximity Sensor Enabled	Disable 🔻
		E Screenshot Capture	Trace Analysis by Perfetto Icle	Record (i) Boundary	
		🖀 Meta Quest Browser Open URL Open 🖂		Meta Quest Link	Select Mode 💌 🔲 🚥
				No devices selected	Join …
	Notifications	Custom Commands ()			Create Command + ···
	a∭a Reporta Bug ∎	Create an ADB Command			Learn More Add
			000000	^	₽УС ⊕ Φ) ₩ 353 PM € 811 ⊕ Φ) ₩ 5/13/2024 €

6) Dopo aver installato l'applicazione, scollegare il visore dal computer.

11 Calibrazione del visore

Prima di iniziare la sessione, è necessario verificare che i visori siano collegati alla stessa rete Wi-Fi del computer.

Bisogna inoltre assicurarsi che nessun altro access point sia collegato al computer o al visore: queste reti devono essere "dimenticate" nelle impostazioni.

La procedura di calibrazione è descritta dettagliatamente nella sezione corrispondente del video tutorial, disponibile al <u>link</u> indicato.



È inoltre possibile scansionare il codice QR per un accesso rapido.

Prima di avviare la calibrazione, è necessario collegare l'applicazione Vion nel visore e completare la configurazione.

Per farlo, seguire questi passaggi:

1) Avviare l'applicazione Vion sul computer.

2) Indossare il visore e, nel menu principale, utilizzare il puntatore virtuale per premere il pulsante " Appendici"

- 3) Nell'angolo in alto a destra, premere "All".
- 4) Dal menu a tendina, selezionare "Unknown sources".
- 5) Nella finestra che si apre, avviare l'applicazione Vion.





6) Dopo il caricamento, nel visore dovrebbero apparire:

- La stanza di avvio;
- L'arma virtuale;
- Un tabellone ben visibile sulla parete.

7) Se il tabellone appare sfocato o l'arma non è visibile, verificare la connessione all'access point:

- 1. Premere il pulsante 🥙 sul controller di calibrazione: il menu universale apparirà sullo schermo del visore.
- 2. Premere "Impostazioni rapide", quindi controllare la connessione Wi-Fi.
- 3. Se necessario, riconnettersi alla rete.





Devono essere previste due posizioni di calibrazione, in modo che la distanza tra i punti centrali dei cerchi, spostando il controller da una posizione all'altra, sia di 70 cm.

La procedura di calibrazione automatica è descritta nella sezione 11.1.

La procedura manuale di calibrazione è descritta nella sezione 11.2.

Attenzione: se compare un segnale di avvertimento, il giocatore deve restare fermo ed evitare di spostarsi nell'area di gioco. Il movimento potrebbe causare una collisione con un ostacolo virtuale e portare alla disattivazione del gioco.

Con la calibrazione automatica attivata, il giocatore deve restare fermo fino alla scomparsa del segnale (la calibrazione automatica avviene in pochi secondi).

11.1 Procedura di calibrazione automatica

Quando la calibrazione automatica è attivata, il visore si calibra automaticamente dopo l'uscita dalla modalità standby.

Nella versione demo, la calibrazione automatica avviene dal pavimento.

Per i clienti con stand dedicati, la calibrazione può essere effettuata anche dal muro.

Attenzione: nel visore è presente un'istruzione integrata su come eseguire la calibrazione automatica!

Passaggi per attivare la calibrazione automatica:

- 1) Avviare l'applicazione Vion.
- 2) Accendere il visore e il controller sinistro. Indossare il visore e prendere in mano il controller di calibrazione (destro R).
- 3) Aprire l'applicazione Vion nel visore.
- 4) Se il visore è correttamente connesso, l'interfaccia principale mostrerà lo stato nella finestra "Giocatori".



Periodicamente sullo schermo apparirà un triangolo rosso con un punto esclamativo. Questo significa che la calibrazione non è attiva e il visore non è allineato con le coordinate dell'area di gioco.

- 5) Senza togliere il visore, premere il pulsante "Y" sul controller destro per attivare la visualizzazione dei contorni.
- 6) Raggiungere la posizione di calibrazione, dove saranno visibili i punti di riferimento.
- 7) Avvicinare i controller ai punti di calibrazione e premere contemporaneamente, per 5 secondi, i pulsanti laterali sulle impugnature.

Un segnale acustico confermerà il successo della calibrazione. Importante: la sfera blu deve essere a sinistra, quella rossa a destra. In caso contrario, ripetere la calibrazione.

8) Se sul server la calibrazione automatica è impostata su "Disattivata", la calibrazione non avverrà automaticamente. Se la calibrazione viene persa durante il gioco (comparsa del

segnale (A), attivare la modalità camere premendo il pulsante "B" sul controller destro: la calibrazione avverrà automaticamente.

9) In caso di problemi con la calibrazione automatica, contattare il supporto tecnico.

11.2 Esecuzione della procedura di calibrazione

- 1) Indossare il visore, abbassarlo sugli occhi e puntarlo verso il pavimento in modo che le telecamere del visore vedano il controller.
- 2) Tenere premuto il pulsante "X" sul controller sinistro per ~1,5 s fino alla riproduzione del segnale acustico.
- 3) Spostare il controller al secondo punto di calibrazione e tenere premuto il pulsante "X" per ~1,5 s (dovrebbe esserci un segnale acustico e una vibrazione del controller).
- 4) Se necessario, è possibile utilizzare due controller contemporaneamente. In questo caso, tenere premuto il pulsante "X" sul controller sinistro per ~1,5 s fino alla comparsa del segnale acustico, e sul controller destro premere il pulsante "A" per ~1,5 s (dovrebbe esserci un segnale acustico e una vibrazione del controller).

12 Esecuzione della procedura di calibrazione

Attenzione: se si visualizzano immagini di gioco e statistiche su due o più monitor, è necessario configurare la duplicazione dello schermo prima di avviare il server!

Per farlo:

- 1) Assicurarsi che il secondo monitor sia collegato.
- 2) Fare clic con il tasto destro su un'area vuota del desktop e selezionare "Impostazioni schermo".
- 3) Nel menu "Più schermi", selezionare l'opzione "Duplica questi schermi".
- 4) Se il monitor aggiuntivo non appare nell'elenco, fare clic su "Rileva". Se non funziona, riavviare il computer e riprovare.

Prima di avviare il server di gioco, assicurarsi che il computer di controllo e il visore siano connessi alla stessa rete.

Per garantire una connessione stabile, si consiglia di utilizzare una rete Wi-Fi dedicata e protetta da password, senza altri dispositivi connessi.

12.1 La gestione del processo di gioco viene effettuata tramite il programma Vion tramite il canale Wi-Fi. Il programma non richiede un'installazione aggiuntiva sul computer: per iniziare a lavorare, è sufficiente avviare il file eseguibile Vion.exe.







12.2 Se sul computer è attivato il firewall, potrebbe verificarsi un blocco dell'installazione dell'applicazione: è necessario concedere l'accesso.

L'accesso al programma "Vion" e il processo di configurazione del gioco sono trattati nella parte corrispondente del video tutorial, disponibile a questo <u>link</u>. Inoltre, è possibile utilizzare il codice QR per un rapido accesso al video tutorial.



12.3 Per accedere al programma, è necessario inserire nella finestra iniziale i seguenti dati di login:

- Login: Dan
- Password: 12345678

Premere il pulsante "Accedi".



12.4 Nella finestra principale del programma, assicurarsi innanzitutto che entrambe le cuffie siano connesse: sopra il pulsante "Giocatori" nel quadrato giallo dovrebbe essere visualizzato il numero "2".



12.5 Premere il pulsante "Seleziona mappa".

D EN - 7		GAME TIME		2 Dan test	
MAP NOT SELECTED	Red	0/0	:00		OUT CONTROL
	Blue	0/0			GENERAL VIEW
	G NEWLYE THE TEAM				
CHDOSE THE MAP					
				MANUAL SELECT A CAMERA	DYNAMIC
	A PLAYERS	2			Camera (4)
efault					••• 00:05
3 Nihilist Blues.mp3		SEND A MESSAGE TO PLAYERS	€ SEND	START E	RROR
A No. Analysis				CHOOS	E A MAP

12.6 Nella finestra che si apre, è possibile selezionare una delle seguenti mappe: "Pianeta rosso", "Capodanno", "Wall Street", "Deposito nucleare", "Ultimo treno", "Cittadella", "Ultima frontiera", "Cosmoporto", "Zombie Mall", "Zombie Farm", "Halloween's night", "Green house", "Tiny World".

Le mappe differiscono tra loro per ambientazione, disposizione delle coperture virtuali e accompagnamento sonoro, oltre che per l'ottimizzazione verso un determinato formato di gioco – PVP o PVE.

Per spostarsi tra le mappe sullo schermo, utilizzare i pulsanti freccia avanti e freccia indietro La selezione della mappa avviene premendo il pulsante "Seleziona mappa".



12.7 Attendere la comparsa del menu a tendina e selezionare la modalità di gioco: "Scontro a squadre", "Ognuno per sé", "Dominazione", "Bonus", "Alveare" e "Pulizia" (formato di gioco PVP) oppure "Gioco con bot" (formato di gioco PVE).





12.8 "Scontro a squadre" e "Ognuno per sé" sono modalità di sparatoria in cui l'obiettivo è accumulare il maggior numero di punti colpendo gli avversari.

12.9 "Dominazione" prevede, oltre agli scontri a fuoco, la modalità "cattura della bandiera": nell'arena virtuale è presente un dispositivo virtuale sotto forma di palo, intorno al quale si trova una zona premio. Il giocatore deve entrare in questa zona e, dopo un certo tempo, inizierà ad accumulare punti. Se, in quel momento, un avversario lo disattiva o entra nella stessa zona, l'accumulo di punti si interrompe.

Premendo il pulsante delle impostazioni 랿, è possibile configurare i seguenti parametri:

- "Generazione dei kit medici" attivare/disattivare
- "Numero di kit medici sulla mappa" (da 1 a 10)
- Pausa prima dell'inizio del conteggio dei punti ("Tempo di cattura della bandiera" da 1 a 10 s)
- Numero di punti assegnati ("Punti per la cattura" da 1 a 10)
- Velocità di accumulo dei punti ("Velocità di cattura (sec.)" da 1 a 10 s)

				Ċ
	SPACEPORT			
		DOMINATION		
	GAME MODE SETTINGS			
	MEDICIT RESPANN	OFF		
	NUMBER OF MEDICITS ON THE MAP	2		
	TIME TO CAPTURE THE FLAG	2		
	SCORE FOR CAPTURES			
	CAPTURE SPEED (Sec.)	2		
C BACK				CONFIRM

Per uscire dal menu, premere il pulsante "Applica" in basso a destra, il pulsante "Indietro" in basso a sinistra o il tasto Esc sulla tastiera.

12.10 Il tipo di gioco "Bonus" permette di ottenere punti non solo eliminando gli avversari, ma anche raccogliendo artefatti sparsi sul campo di gioco. Gli artefatti sono figure tridimensionali rotanti che emettono una luce gialla. Per raccoglierli, è sufficiente camminarci sopra. È inoltre possibile aggiungere artefatti che ripristinano la salute: le croci verdi ripristinano il 25% della salute, mentre i cuori ripristinano il 100%.

Premendo il pulsante delle impostazioni 💼, è possibile configurare i seguenti parametri:

- "Ricompensa per la raccolta" numero di punti assegnati per il ritrovamento di un artefatto (1-100);
- "Tempo di respawn dei bonus" tempo, in secondi, dopo il quale gli artefatti si rigenerano automaticamente (1-10);
- "Numero di bonus sulla mappa" numero di artefatti presenti contemporaneamente nell'arena virtuale;
- "Generazione dei kit medici" attivare/disattivare la presenza di kit medici sulla mappa;
- "Numero di kit medici sulla mappa" possibilità di impostare da 1 a 10 kit medici.

Per uscire dal menu, premere il pulsante "Applica" in basso a destra, il pulsante "Indietro" in basso a sinistra o il tasto Esc sulla tastiera.

() EN - (U
	SPACEPORT		
		BONUSES	
	GAME MODE SETTINGS		
	MEDIOT RESPANN	OFF	
	NUMBER OF MEDKITS ON THE MAP	2	
	REWARD FOR COLLECTING	3	
	BONUS RESPANN TIME	2	
	MAXIMUM NUMBER ON THE MAP	2	
¢- BACK			CONFIRM

12.11 Nella modalità di gioco "Alveare", quando un giocatore subisce danni, tutti i membri della squadra perdono una parte della salute totale. Cooperazione e coordinazione sono elementi chiave per la sopravvivenza, poiché ogni giocatore è essenziale per mantenere la salute del gruppo e completare con successo la missione.

12.12 La modalità di gioco "Pulizia" consiste in uno scontro tra due squadre, il cui obiettivo è eliminare gli avversari dal campo di battaglia. Il gioco si svolge a round, e ogni round offre nuove opportunità per sviluppare strategie e tattiche. Vince la squadra che riesce a coordinarsi meglio e ad adattarsi alla dinamica della battaglia.

Attenzione: Le modalità "Alveare" e "Pulizia" sono disponibili solo nella versione completa del software!

12.13 Nella modalità "Gioco con bot", i giocatori combattono contro personaggi controllati dall'intelligenza artificiale, integrati nello scenario di gioco.

Importante: Il numero totale di giocatori e bot sul campo non deve superare 10.

Premendo il pulsante 茸 delle impostazioni, è possibile configurare i seguenti parametri:

- Generazione dei kit medici attivare/disattivare;
- Numero di kit medici sulla mappa 1-10;
- Numero massimo di bot 1-5;
- Tempo di respawn del bot (sec.) da 1 a 10 secondi;
- Danno inflitto dal bot 1-100 punti salute.

Per uscire dal menu, premere il pulsante "Applica" in basso a destra, il pulsante "Indietro" in basso a sinistra o il tasto Esc sulla tastiera.

() EN - ()		Q
	SPACEPORT	
	CHOOSE BAME MODE BAME WITH BOTS	
	GAME MODE SETTINGS	
	MEDICIT RESPANN	
	NUMBER OF MEDKITS ON THE MAP	
	MAXIMUM NUMBER OF BOTS ON THE	
	BOT RESPANN THE (Sec.)	
	BOT DAMAGE	
← BACX	CONFI	м

12.14 Premendo la scheda "Impostazioni di gioco", situata nella schermata principale, è possibile modificare le seguenti opzioni: Rilevamento giocatori, Colpi alla testa, Effetti di sangue, Auto-rianimazione,

Ricarica automatica, Munizioni infinite, Lettore audio personalizzato.

Inoltre, premendo l'etichetta "Predefinito" nella parte inferiore dello schermo, è possibile ripristinare le impostazioni ai valori di default.

() EN - () Y				2 Dan Dati	
		GAME TIME	an mit and		
SPACEPORT	Red 0/0	10:00		TV-OUT CONTRO	
	Blue Q/O			PERSONALVIEW	IRAL NEW
		EXPIRE DATE:		COM L	сно В
BOMUSES The players of your entertainment		AUGUST, 1, 2024			
centers will enter the arena, where technological divices of the future, ammunition and fuel for spaceships are placed. The same ships will fiy over the players right during the seasion – this is an unforgettable experience!				•	
EDIT				MANUAL D	
₩ GAME SETTINGS	ALL PLAYERS			Camera	
				START N 00:05	5
Deraut 03 Nihilist Blues.mp3		SEND A MESSAGE TO PLAYERS	← SEND	STAR	T
H 🕨 H - metros					

() EN - Y				2 Dan Dant	G U
	GAME SETTINGS				
	DETECT PLAYERS	OFF	ON		
	HEADSHOT	۰ <u>x2</u>			
	BLEEDING	OFF	ON		
	AUTO RESPAWN	197E			
		099			
	ENGLESS AMMUNITION	OFF	ON		
	CUSTOM AUDIO PLAYER	OFF	ON		
		BY DEFA			
e BACK					CONFIRM

12.15 Premendo il pulsante "Giocatori" nella schermata principale, si aprirà una finestra in cui è possibile modificare le impostazioni della squadra. Le opzioni disponibili includono:

- Impostazione del nome della squadra
- Regolazione del numero di vite
- Disattivazione o rianimazione della squadra

D EN - 7				2 Dan Dat	
		GAME TIME			
SPACEPORT	Red 0/	10:00			CONTROL
291-	Blue 0/				GENERAL VIEW
		EXPIRE DATE:			
DONUSES		AUGUST, 1, 2024			
The players of your entertainment centers will enter the arena, where technological devices of the future, ammunition and hus for specichips are placed. The same ships will fly over the players right during the session – this is an unforgatable separement					
				MANUAL SELECT A CAMERA	
辈 GAME SETTINGS	ALA PLAYERS			· Car	nera 🔹 🔸
efault					00:05
Nikilist Dives.mp3		SEND A MESSAGE TO PLAYERS	← SENO		START

() EN -		2 Dan 🕞 🕻
	Rod GAME PARAMETERS GAME PARAMETERS	
C Name 🕒		e Name 😭
~ * .≡	TEAM NAME	
	DEACTWATE	RESPANN
	AMOUNT OF LIVES	
€ BACK		CONFIRM

12.16 La finestra delle impostazioni individuali si apre selezionando il riquadro di un giocatore. Da qui è possibile:

- Impostare il nome del giocatore
 - Regolare il numero di punti vita (unità di salute)
- Disattivare o rianimare il giocatore

	PARAMETHED DU JAU				
Name 🕒	PARAMÉTRES INDIVIDUES	is in the second se	×	•	Name 📩
r , =	NOM DU JOUEUR	Name			* 4
		DEACTIVATER	REACTIVATION		
	NOMBRE DE VIE	100			

Per tornare al menu principale, premere il pulsante "Applica" in basso a destra, il pulsante "Indietro" in basso a sinistra o il tasto Esc sulla tastiera.

13 Avvio del gioco e sessione dimostrativa

- **13.1** Verificare che la mappa selezionata sia visualizzata correttamente nella schermata principale.
- 13.2 Premere il pulsante "Avvia gioco" (è possibile farlo anche dal menu di selezione delle mappe).



13.3 Il timer eseguirà un conto alla rovescia prima dell'inizio del gioco.

13.4 Per terminare forzatamente la partita, premere il pulsante "Termina gioco" nell'angolo in basso a destra della schermata principale del programma.

() EN -			2 Dan Det	¢ ý
SPACEPORT	Red 0/0	09:57	TV-OUT (
	G enviro the taw			GENERAL VIEW
		EXPIRE DATE:		
DONUSES		AUGUST, 1, 2024		
The players of your entertainment centers will enter the arran, where technological devices of the future, semunition and fusif for spaceships are placed. The same ships will fly avier the players right during the session – this is an untrargettable experience!				
			MANUAL SELECT A CAMERA	
辈 GAME SETTINGS	ALL PLAYERS		Cam	era (
			-	00:05
Default				
03 Nihilist Blues.mp3		SEND A MESSAGE TO PLAYERS	×	STOP
A Di meter				

Nella versione dimostrativa, a seconda dello scenario impostato, l'obiettivo dei giocatori è colpire il più spesso possibile gli avversari o i bot. Lo scenario può essere configurato per il controllo delle zone di dominazione (punti di controllo) o per la raccolta di artefatti. Ogni giocatore dispone di un'arma virtuale, il

cui tipo varia a seconda della mappa selezionata. I colpi vengono sparati premendo il grilletto sotto l'indice del controller destro.

Durante il gioco, sugli schermi dei visori dei giocatori verranno visualizzate le informazioni attuali del kit, tra cui la barra della salute e il numero di munizioni rimanenti.

Quando le munizioni si esauriscono, si sentirà un clic a vuoto come segnale di avviso.

Per ricaricare, premere il pulsante sotto il pollice sul controller.





Durante il gioco, sugli schermi dei visori dei giocatori verranno visualizzate le informazioni attuali del kit, tra cui la barra della salute e il numero di munizioni rimanenti.

Quando le munizioni si esauriscono, si sentirà un clic a vuoto come segnale di avviso.

Per ricaricare, premere il pulsante sotto il pollice sul controller.

Quando un giocatore viene colpito, i suoi punti vita diminuiscono.

Se i punti salute raggiungono zero, il giocatore viene disattivato.

Sul suo visore, la propria immagine diventerà trasparente, segnalando la necessità di rigenerarsi.

Per tornare in gioco, il giocatore deve raggiungere una delle zone di rigenerazione, che sono illuminate e visibili anche attraverso gli ostacoli.

Allo stesso modo, un giocatore viene disattivato se attraversa un muro virtuale o altri oggetti proibiti.

L'operatore può anche rianimare manualmente un giocatore utilizzando il server di gestione, accedendo alle impostazioni individuali del kit.

14 Configurazione della trasmissione del gioco

La visualizzazione del gameplay su uno schermo esterno è un fattore importante per attirare nuovi clienti al VR-attrazione.

I monitor aggiuntivi o i televisori vengono configurati tramite il sistema operativo installato sul computer-server.

Se si desidera mostrare l'immagine di gioco e le statistiche su più di due monitor, è necessario abilitare la duplicazione (vedi sezione 12) o utilizzare uno splitter.

Per far sì che la dinamica del gioco venga visualizzata su uno schermo esterno durante la partita, è necessario configurare la modalità di trasmissione dal menu principale del programma, nella sezione "Trasmissione del gioco".





Qui è possibile selezionare la modalità di trasmissione "Visuale in prima persona" o "Vista panoramica".

Se si sceglie "Visuale in prima persona", lo schermo mostrerà il gameplay dalla prospettiva di uno dei giocatori.



Se si sceglie "Vista panoramica", verrà mostrata una panoramica delle location di gioco da una o più telecamere virtuali.



È possibile passare manualmente tra giocatori/telecamere selezionando un giocatore specifico o una telecamera dall'elenco, oppure utilizzare la modalità dinamica.

Se si seleziona "Dinamico", sarà necessario impostare l'intervallo di tempo per il cambio automatico dell'immagine.

() EN - ()			2 Dan E• 🙂
SPACEPORT	Red 0/0		TV-OUT CONTROL
	G REVELTING TEAM	00.01	PERSONAL VEW GENERAL VIEW
NY LANS		EXPIRE DATE:	
DEATHMATCH The players of your entertairment centers will enter the areaa, where technological devices of the future, ammunition and fault for apoceships are placed. The same ships will fly over the players right during the session – this is an unformatically environmenced		AUGUST, 1, 2024	
			MANUAL DYNAMIC
章 GAME SETTINGS	ALLA PLAYERS		SWITCH IN
u +			
Default			START N 00:05
us minitet trues.mp3		SEND & MESSAGE TO PLAYERS	× STOP
14 🕨 🖬 nativitati			

15 Configurazione dell'accompagnamento sonoro

Il programma Vion include un lettore audio con diversi brani musicali, che consente di aggiungere un sottofondo sonoro per rendere l'atmosfera di gioco più dinamica.

È possibile aggiungere brani personalizzati alla playlist predefinita o creare e utilizzare una playlist personalizzata.

Si consiglia di avviare l'accompagnamento sonoro durante il conto alla rovescia prima dell'inizio del gioco.



Aggiunta di un brano personalizzato alla playlist attuale:

Premere il pulsante corrispondente e selezionare il file dalla memoria del computer.

Premere il pulsante con il simbolo "+", inserire un nome per la playlist e aggiungere i brani desiderati.

16 Configurazione dell'invio di messaggi ai giocatori

Durante il gioco, l'istruttore può inviare messaggi a un singolo giocatore o a tutti i giocatori contemporaneamente.

Per farlo, nella parte inferiore dello schermo, nella sezione "Invia messaggio ai giocatori", è necessario inserire il testo del messaggio e selezionare un destinatario dall'elenco oppure scegliere tutti i giocatori.

Per inviare il messaggio, premere il pulsante "Invia" o il tasto "Enter" sulla tastiera.



17 Fine del gioco e visualizzazione delle statistiche

Il gioco termina automaticamente allo scadere del timer o forzatamente quando l'istruttore preme il pulsante "Termina gioco" nel menu principale del programma. Sullo schermo del visore del giocatore viene visualizzato un messaggio di fine round.

Dopo la fine della partita, sullo schermo esterno vengono mostrate le statistiche di gioco, che includono il nome dello scenario, i nomi dei giocatori, il KDA (deattivazioni, morti, assist – aiuti nella deattivazione dei personaggi nemici), la classifica dei giocatori e altre informazioni.



Per tornare al menu principale, premere il pulsante "Menu principale", situato nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Per uscire dal programma, premere il pulsante di uscita¹⁰⁰, situato nell'angolo superiore destro dello schermo. Nella finestra di conferma che si apre, premere "Sì" per confermare l'uscita o "No" per annullare. In alternativa, si può premere il tasto "Esc" sulla tastiera.



18 Azioni in situazioni di emergenza

In caso di errore di calibrazione, perdita di connessione con il server, scaricamento della batteria o spegnimento del visore, il giocatore deve fermarsi e alzare la mano – in questo modo l'istruttore si avvicinerà rapidamente e risolverà il problema.

18.1 Azioni in caso di errore di calibrazione

Un errore di calibrazione viene segnalato dalla comparsa di un triangolo con un punto esclamativo sullo

schermo 🕰. In questo caso, è necessario ripetere la calibrazione.

Il processo di calibrazione è descritto nella sezione 11.2.

Se nelle impostazioni è attivata la funzione di calibrazione automatica (vedi sezione 11.1), il giocatore

deve rimanere fermo e non muoversi finché il segnale di avviso scompare 🕰 (la calibrazione avverrà automaticamente entro pochi secondi).

18.2 Azioni in caso di perdita della connessione di rete

In alcuni casi, il visore VR può perdere la connessione alla rete. Per riconnettere il visore alla rete Wi-Fi, seguire questi passaggi:

- 1) Indossare il visore acceso e prendere in mano il controller destro.
- 2) Premere il pulsante[®] corrispondente sul controller per aprire il menu universale sullo schermo del visore.
- 3) Selezionare il menu "Impostazioni"⁽¹⁾, quindi aprire la sezione "Rete Wi-Fi"⁽²⁾
- 4) Scegliere la rete Wi-Fi desiderata, inserire la password, spuntare l'opzione "Ricorda" e premere "Connetti".
- 5) Dopo lo spegnimento o il riavvio, il visore si riconnetterà automaticamente alla stessa rete Wi-Fi.

BC

18.3 Azioni in caso di ripristino dell'area di gioco

Se l'area di gioco viene ripristinata, è necessario riconfigurarla seguendo questi passaggi:

 Eseguire tutte le azioni suggerite che compaiono sullo schermo del visore: creare il sistema di protezione, confermare la distanza dal pavimento e definire l'area di gioco. Durante questo processo, è necessario selezionare l'opzione "Modificare il confine per i giochi con movimento".



2) Dopo aver confermato il confine del sistema di protezione, accedere a "Impostazioni/Per sviluppatori" e disattivare nuovamente il sistema di protezione spostando il cursore verso sinistra.

