



**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	Attrezzatura necessaria	3
1.1	Visore VR	3
1.2	Computer server di controllo.....	4
1.3	Router	4
1.4	Telefono cellulare o tablet.....	5
1.5	Cavo USB.....	6
2	Requisiti per l'ambiente di gioco.....	7
2.1	Requisiti consigliati per l'ambiente di gioco	7
2.2	Requisiti minimi per il test in ambiente domestico	7
3	Struttura del visore Oculus Quest 2	10
4	Istruzioni di sicurezza	11
5	Software necessario	12
5.1	Applicazione Meta Quest	12
5.2	Software Meta Quest Developer Hub	12
5.3	Software Vion.....	14
5.4	Applicazione Vion.....	14
6	Registrazione dell'account sviluppatore	16
6.1	Creazione di un account Meta.....	16
6.2	Registrazione del profilo Meta Horizon.....	18
7	Verifica dell'account nel programma Meta Quest Developer Hub (MQDH).....	25
8	Configurazione iniziale del visore.....	28
9	Associazione del visore all'app Meta Quest	28
10	Configurazione del visore nel programma Meta Quest Developer Hub.....	30
11	Calibrazione del visore.....	33
11.1	Esecuzione della procedura di calibrazione.....	35
11.2	Esecuzione della procedura di calibrazione automatica.....	35
12	Avvio del server e configurazione degli scenari.....	38
13	Avvio del gioco e sessione dimostrativa.....	47
14	Configurazione della trasmissione del gioco.....	50
15	Configurazione dell'audio.....	52
16	Invio di messaggi ai giocatori	53
17	Fine della partita e visualizzazione delle statistiche.....	54
18	Azioni in situazioni di emergenza	55
18.1	Azioni in caso di errore di calibrazione	55
18.2	Azioni in caso di perdita della connessione di rete.....	55
18.3	Azioni in caso di ripristino dell'area di gioco	55

Questa guida descrive la sequenza di installazione sull'attrezzatura e l'uso successivo della versione dimostrativa del software Vion per il visore di realtà virtuale Oculus Quest 2.

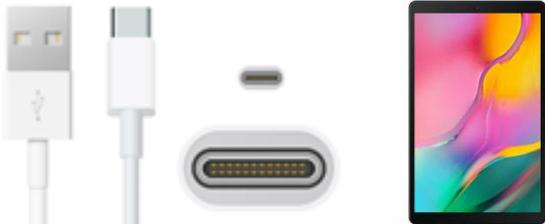
Attualmente, l'applicazione è in fase di sviluppo e presto sarà compatibile con il visore Oculus Quest 3 per l'uso nei giochi VR.

Le azioni descritte in questa guida si riferiscono alla configurazione di un singolo set di visori. Se si dispone di più visori, le impostazioni iniziali devono essere eseguite su ciascun visore separatamente.

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

1 Attrezzatura necessaria

Per svolgere una partita dimostrativa sono necessari:

<p>Visore di realtà virtuale Meta Quest 2 o superiore (almeno 2 unità)</p> 	<p>Computer o laptop con Windows 10 o superiore</p> 
<p>Router Wi-Fi</p> 	<p>Telefono cellulare o tablet e cavo USB</p> 

1.1 Visore VR

Ogni visore Oculus Quest 2 è composto da un casco e due controller, che permettono ai giocatori di partecipare a giochi nello spazio virtuale contro altri giocatori o contro personaggi integrati nello scenario (bot).

Si consiglia di effettuare i test con due visori, ma se si dispone di un solo visore, è possibile giocare contro un bot nella modalità mappa PVE.

	<p>Raccomandiamo l'uso del visore Meta Quest 2, ma è possibile utilizzare anche qualsiasi modello successivo. Per il test è sufficiente la versione base con 64 GB di memoria interna.</p>		
	<p>Opzioni di acquisto disponibili su diverse piattaforme:</p>		
	<p>Ebay</p>	<p>Amazon</p>	<p>Walmart</p>

1.2 Computer server di controllo

Sul computer devono essere installati [Meta Quest Developer Hub](#) per abilitare la modalità sviluppatore, e il server Vion, che consente di selezionare lo scenario, configurare i set e gestire il gioco.

	<p>Requisiti tecnici minimi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema operativo: Windows 10 o superiore • Processore (CPU): Intel Core i5 di 8^a generazione o equivalente AMD • RAM: 16 GB • Scheda grafica (GPU): GTX 1650 o superiore • Spazio su disco: 5 GB • Tipo di disco: SSD • Moduli richiesti: Bluetooth e Wi-Fi 		
	<p>Esempi di dispositivi adatti:</p>		
	<p>Acer Nitro 5</p>	<p>MSI Pulse GL66</p>	<p>Lenovo Legion 5</p>

Se si dispone già di un computer o laptop, per verificare se è compatibile, confrontare le sue specifiche con quelle elencate sopra.

È possibile controllare le caratteristiche del proprio computer accedendo a:

Start → Impostazioni → Sistema → Informazioni sul sistema.

1.3 Router

Il router fornisce la connessione Wi-Fi tra il visore VR e il computer di controllo del gioco, garantendo la trasmissione delle informazioni visive e statistiche.

Per evitare lag o interruzioni durante il gioco, è necessario un router con un'elevata velocità di trasferimento dati.

	Requisiti tecnici minimi: <ul style="list-style-type: none"> • 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/s • Protocolli supportati: IPv4, IPv6 		
	Esempi di dispositivi adatti:		
	Ubiquiti UniFi Dream Machine	TP-Link Archer AX6000 WiFi 6 Router	ASUS RT-AX55 (AX1800) Dual Band WiFi 6

Se si dispone già di un router, per verificarne l'idoneità, confrontarne le specifiche con quelle sopra elencate.

Le caratteristiche del router sono indicate sull'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 e protetta da password, senza altri dispositivi connessi. Durante il gioco, è necessaria una connessione Internet attiva.

1.4 Telefono cellulare o tablet

	<p>Al primo avvio del visore Meta Quest, sarà necessario un telefono cellulare o un tablet. Senza questo passaggio, non sarà possibile completare la registrazione iniziale del visore e collegarlo al proprio account Meta.</p> <p>Per questa operazione, è possibile utilizzare un dispositivo Android o iOS.</p> <p>Requisiti tecnici minimi: Smartphone o tablet con Apple iOS 10, Android 5.0 o versioni successive</p>		
	Esempi di dispositivi adatti:		
	Android	iPhone	iPad

1.5 Cavo USB

	<p>Un cavo USB Type-C – USB (o Type-C – Type-C, a seconda della porta disponibile sul computer) è necessario per configurare il visore tramite l'applicazione Meta Quest Developer Hub e per installare il software Vion.</p> <p>Di default, il visore viene fornito con un cavo Type-C – Type-C.</p> <p>Se il computer non dispone di una porta Type-C o se il cavo non è disponibile, è possibile utilizzare un cavo Type-A – Type-C.</p>	
	<p>Esempi di dispositivi adatti:</p>	
	<p>Cavo Type-A – Type-C</p>	<p>Cavo Type-C – Type-C</p>

2 Requisiti per l'ambiente di gioco

I requisiti per lo spazio consigliato per il gioco sono descritti nella sezione 2.1.

È inoltre possibile eseguire test in ambiente domestico, con le istruzioni di preparazione riportate nella sezione 2.2.

2.1 Requisiti consigliati per l'ambiente di gioco

Per garantire un'esperienza confortevole, si consiglia di prevedere almeno 20 m² per giocatore.

Affinché i partecipanti possano muoversi in sicurezza durante la partita, l'area di gioco non deve contenere ostacoli fissi, come pareti divisorie, mobili o colonne.

Se non è possibile eliminare le colonne in fase dimostrativa, poiché la mappa virtuale non sarà allineata alla disposizione reale, si consiglia di rivestire gli ostacoli con materiale morbido e di monitorare costantemente i movimenti dei giocatori.

Caratteristiche della stanza:

- Superfici opache – Le pareti devono essere di colore scuro e con finitura opaca. Per migliorare il posizionamento dei dispositivi VR, si consiglia di applicare nastri adesivi o pittura resistente all'usura per creare motivi geometrici. (Il file con il layout consigliato è fornito dall'azienda).
- Pavimento uniforme – Senza dislivelli o buche, con una superficie che non deve essere scivolosa, elettrostaticamente carica o riflettente. I motivi geometrici dovrebbero essere applicati anche al pavimento.
- Illuminazione controllata – L'ambiente deve essere chiuso, senza esposizione alla luce naturale. Le finestre devono essere coperte con tende oscuranti o pellicole.

L'illuminazione artificiale deve essere posizionata sul soffitto, distribuita uniformemente su tutta l'area di gioco e priva di ombre nette o riflessi accecanti.

! Nota: Il mancato rispetto di questi requisiti può compromettere la calibrazione del visore VR. Tuttavia, per il test del software, è possibile eseguire le prove controllando attentamente i movimenti dei partecipanti senza compromettere la valutazione delle funzionalità dell'applicazione.

Attenzione: È fondamentale considerare eventuali normative locali in materia di sicurezza antincendio e altre ispezioni. Questi requisiti possono variare in base alla regione e al tipo di struttura.

2.2 Requisiti minimi per il test in ambiente domestico

Se non è disponibile una stanza dedicata, è possibile effettuare test a casa, seguendo queste indicazioni:

1. Scegliere la stanza più grande e assicurarsi che il segnale Internet sia stabile.
2. Rimuovere tutti gli ostacoli (come mobili e oggetti ingombranti) per ottenere lo spazio più libero possibile.
3. Definire l'area di test: la zona consigliata è di 8×9 m.
4. Bloccare la luce naturale, chiudendo tende o persiane per evitare riflessi indesiderati.

Posizione adatta

Spazio libero sufficiente



Posizione non adatta

Spazio ridotto e ingombro



Nessun ostacolo fisso



Colonne, mobili o altre barriere



Illuminazione uniforme sul soffitto



Illuminazione scarsa o al neon



Pavimento con motivi o tappeto contrastante



Pavimento riflettente o monocromatico



Posizione adatta

Pareti e pavimento a contrasto



Posizione non adatta

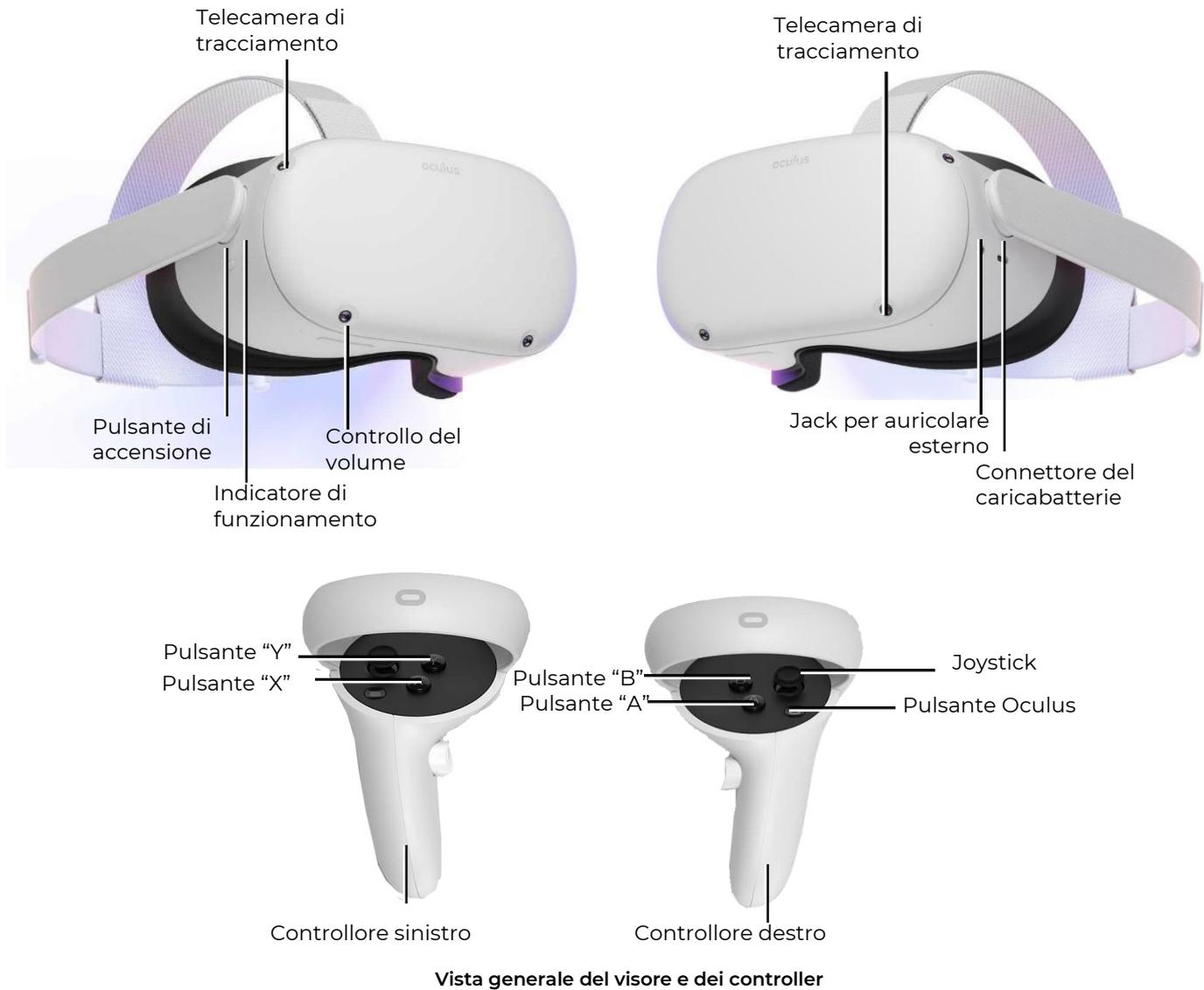
Luci al neon su pareti o soffitto



3 Struttura del visore Oculus Quest 2

Prima dell'uso, leggere attentamente il manuale di istruzioni fornito con il dispositivo.

Il kit della VR include un visore e due controller.



4 Istruzioni di sicurezza

4.1 Prima di utilizzare il visore VR, leggere attentamente tutte le istruzioni relative alla configurazione e all'uso fornite con il dispositivo e seguirle scrupolosamente.

4.2 Il visore VR non è adatto a bambini di età inferiore ai 13 anni, poiché questa fascia d'età si trova in una fase critica per lo sviluppo del sistema visivo e vestibolare.

4.3 Se l'utente soffre di problemi di visione binoculare, disturbi psichiatrici, patologie cardiache o altre malattie gravi, è consigliabile consultare un medico prima di utilizzare il visore VR.

4.4 Le donne in gravidanza dovrebbero consultare un medico prima dell'uso.

4.5 Il visore VR contiene magneti ed emette onde radio, che potrebbero interferire con dispositivi medici come pacemaker, apparecchi acustici e defibrillatori. Se l'utente ha un impianto medico, è necessario consultare il proprio medico o il produttore del dispositivo prima di utilizzare la VR.

4.6 Non utilizzare il visore VR se si è stanchi, assonnati, sotto l'effetto di alcol o sostanze stupefacenti, o in caso di malessere fisico.

4.7 L'uso del visore VR può provocare una perdita di equilibrio. Ricordare che gli oggetti visualizzati nella realtà virtuale non esistono realmente, quindi non è possibile sedersi o appoggiarsi su di essi.

4.8 Esiste il rischio di lesioni in caso di collisione con altri giocatori, pareti, mobili o altri ostacoli. Prestare particolare attenzione durante l'uso del visore.

4.9 Per ricaricare il visore VR, utilizzare esclusivamente l'alimentatore incluso nella confezione.

4.10 Per evitare la trasmissione di infezioni, pulire il visore (specialmente le lenti) con salviette antibatteriche prima di ogni utilizzo.

4.11 Non esporre il visore VR alla luce diretta del sole, poiché ciò potrebbe danneggiare il dispositivo.

4.12 Non utilizzare il visore se presenta parti difettose o danneggiate.

Per ulteriori informazioni sulle misure di sicurezza, consultare il [sito web](#) del produttore.

5 Software necessario

5.1 Applicazione Meta Quest

Per configurare il visore, è necessario scaricare e installare l'applicazione Meta Quest su un dispositivo mobile (smartphone o tablet) con i seguenti sistemi operativi:

- Apple iOS 10 o versioni successive
- Android 5.0 o versioni successive

Download dell'app Meta Quest:

Per Android – disponibile su [Google Play Store](#).

Per iOS – disponibile su [App Store](#).

È possibile scaricare l'app anche dal [sito](#) ufficiale (Scarica il software per Oculus Quest 2).

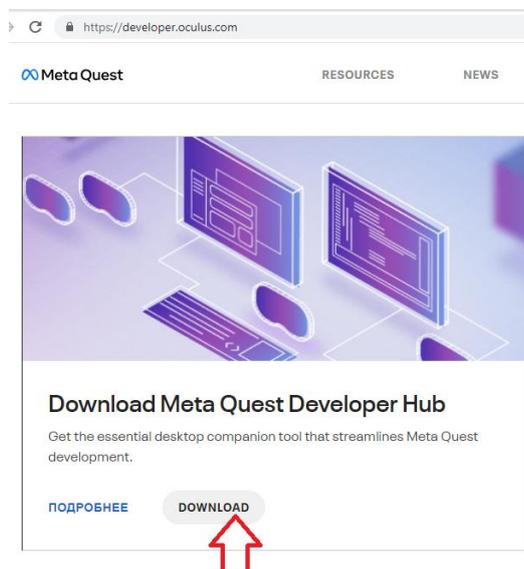


La procedura per collegare il visore all'app Meta Quest è descritta nella sezione 9.

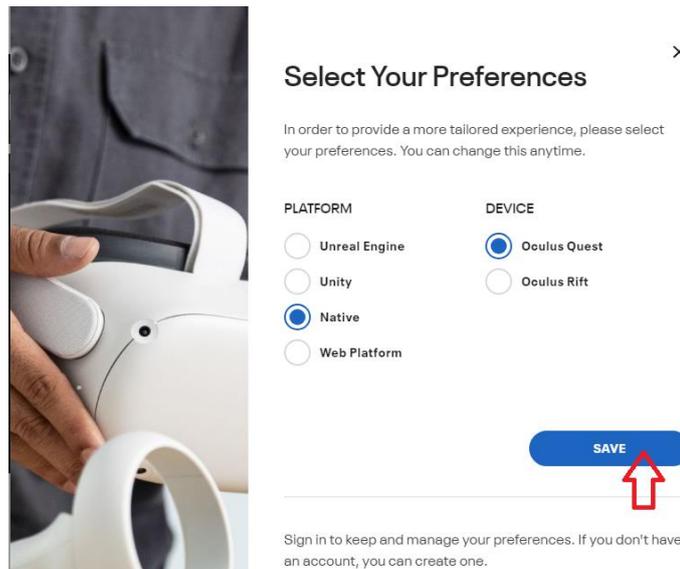
5.2 Software Meta Quest Developer Hub

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

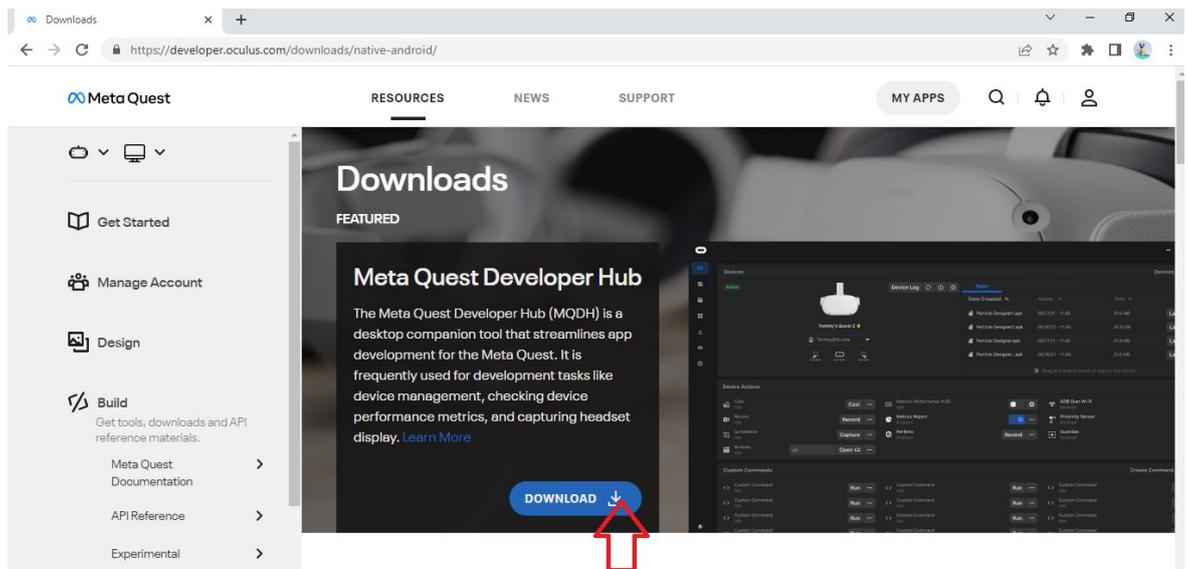
- 1) Accedere al [sito](#) ufficiale.
- 2) Cercare la sezione Download Meta Quest Developer Hub e cliccare su "Download".



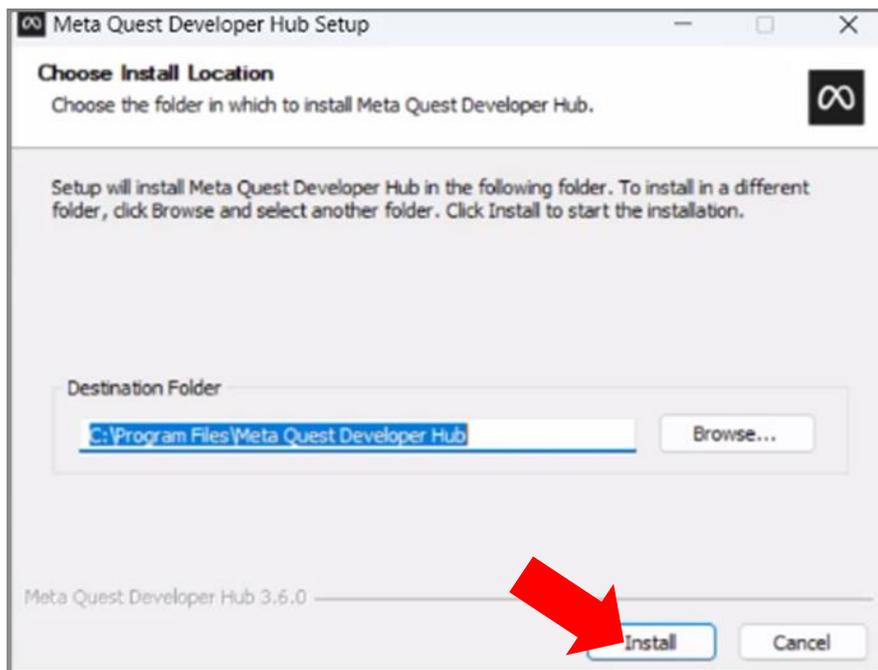
- 3) Nella finestra che si apre, confermare la selezione della piattaforma "Native" e del dispositivo "Oculus Quest", quindi cliccare su "SAVE".



- 4) Accettare i termini della licenza selezionando la casella di consenso, quindi cliccare su "Download".



- 5) Estrarre i file dall'archivio scaricato e avviare il programma di installazione Meta Quest Developer Hub Setup 3.5.0.exe.

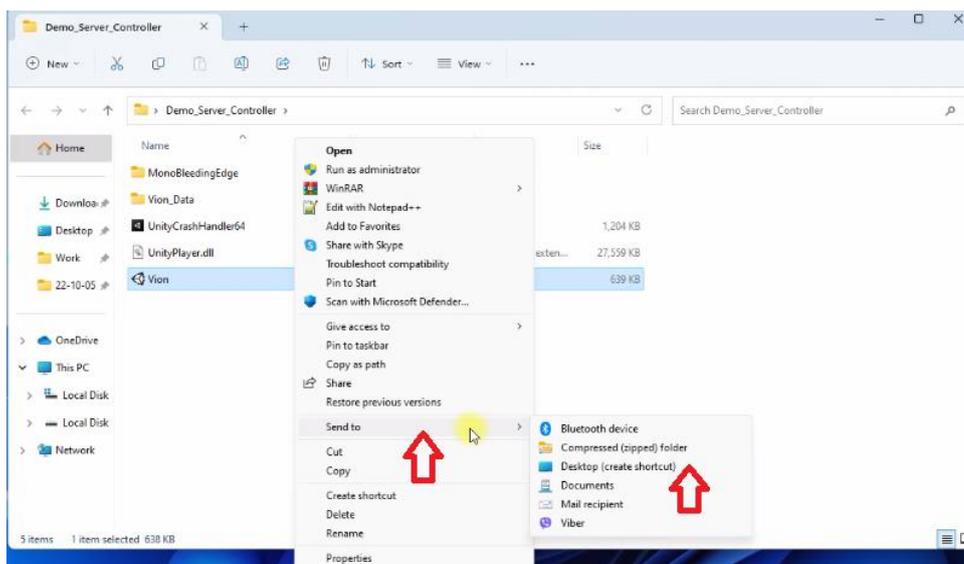


La procedura di configurazione del visore tramite Meta Quest Developer Hub è descritta nella sezione 10.

5.3 Software Vion

Download e installazione del software Vion:

- Scaricare l'archivio Vion_Demo_Controller tramite il link fornito dall'azienda.
- Estrarre la cartella Demo_Server_Controller dall'archivio.
- Creare un collegamento sul desktop per avviare il programma Vion:
 - Fare clic con il tasto sinistro sul file eseguibile Vion.
 - Nel menu contestuale, selezionare Invia a → Desktop (Crea collegamento).



5.4 Applicazione Vion

Installazione dell'app Vion per VR:

- Estrarre dall'archivio Vion_Demo_Controller la cartella Demo_Apk.

- Salvare sul disco rigido il file di installazione dell'app VRVion_Demo.apk.

Attenzione: Si sconsiglia vivamente di utilizzare applicazioni diverse da Vion!

6 Registrazione dell'account sviluppatore

6.1 Creazione di un account Meta

Per registrare un account sviluppatore Meta, seguire i passaggi seguenti:

- 1) В открывшемся окне выбрать «Sign up or log into Meta account».
- 2) Accedere al [sito](#) ufficiale Meta.
- 3) Fare clic sull'icona  situata in alto a destra della schermata.
- 4) Selezionare "Sign up or log into Meta account".

Meta account ×



Log into your Meta account

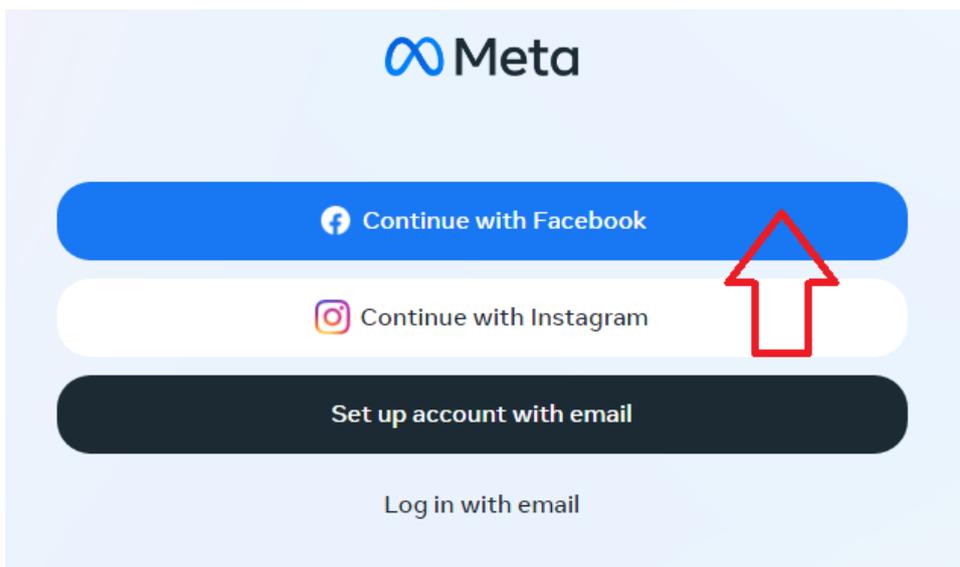
Log into an existing Meta account or create a new one. With a Meta account, you can manage your orders and get personalized customer support.

You can log in or sign up for a Meta account using your email, Facebook or Instagram account.

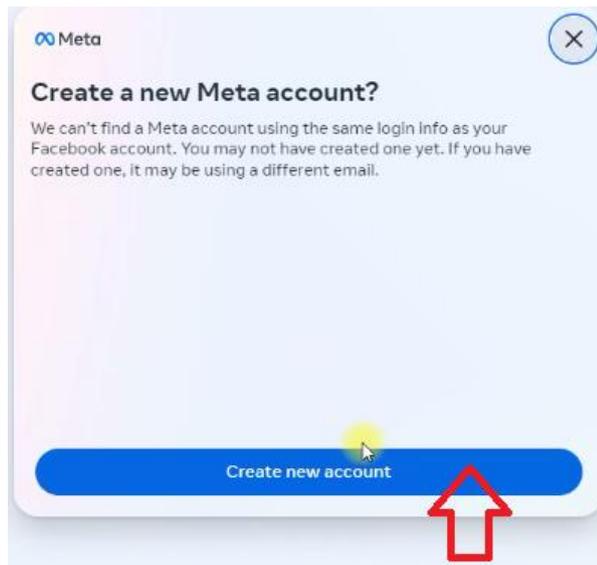
Sign up or log into Meta account

Learn more about Meta accounts

- 5) Creare un account utilizzando un profilo Facebook, Instagram o un indirizzo email esistente. Se si desidera usare Facebook, scegliere "Continue with Facebook" e inserire le proprie credenziali di access

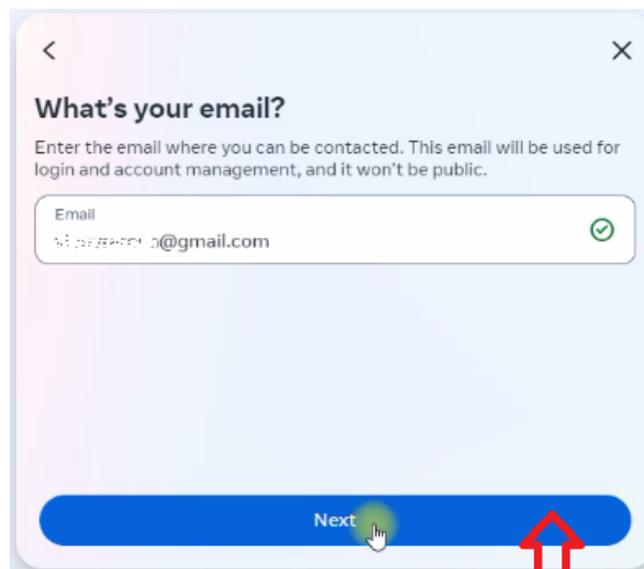


- 6) Nella finestra successiva, fare clic su "Create new account".

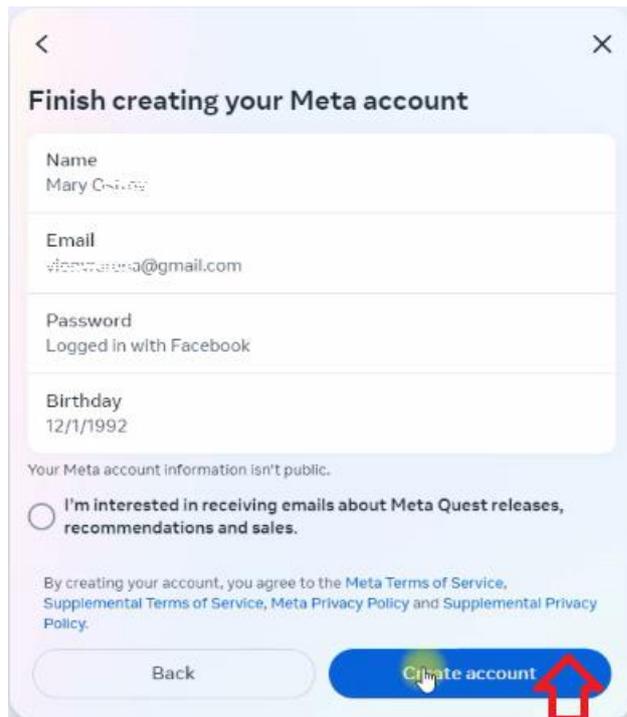


7) Confermare premendo "Yes, continue".

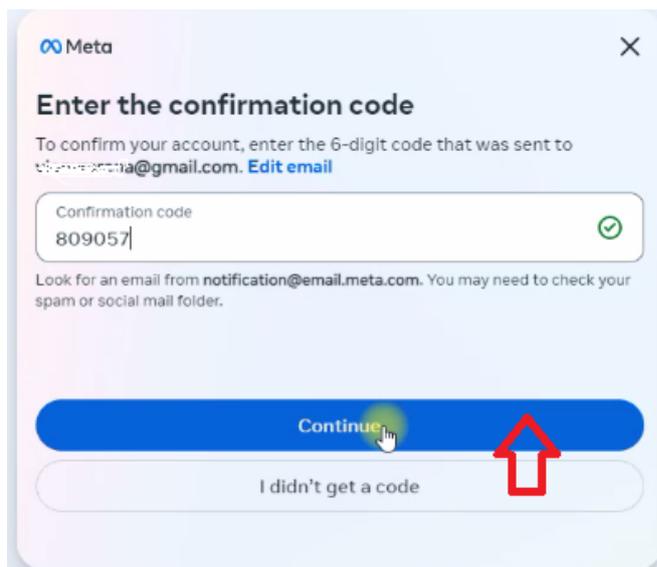
8) Inserire il proprio indirizzo email e fare clic su "Next".



9) Verificare la correttezza dei dati sincronizzati dall'account e premere "Create account".



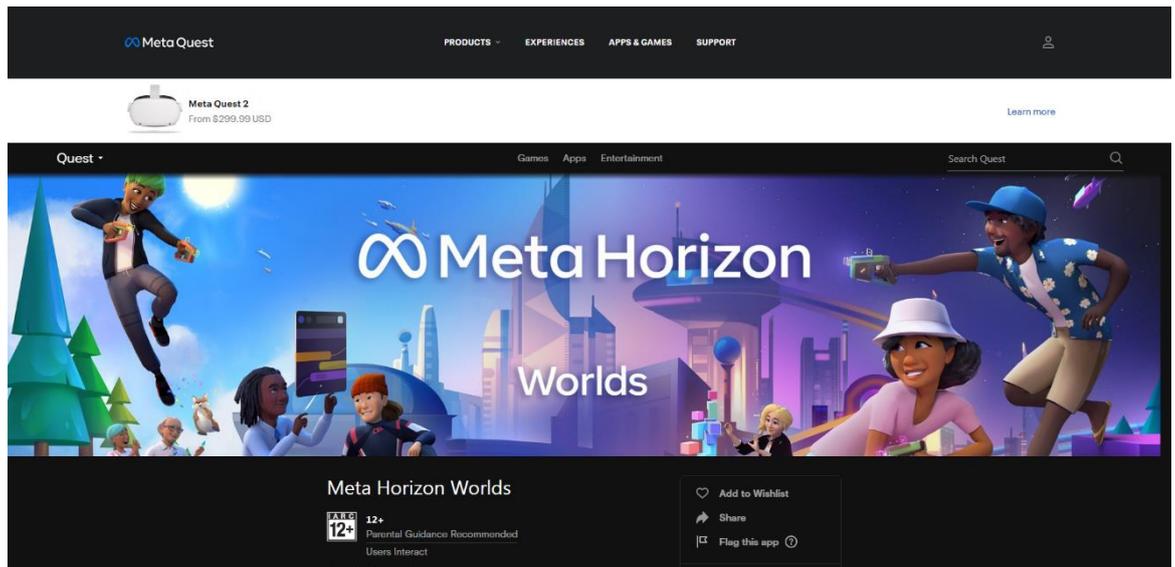
- 10) Inserire il codice di conferma a sei cifre ricevuto via email nel campo "Confirmation code" e cliccare su "Continue".



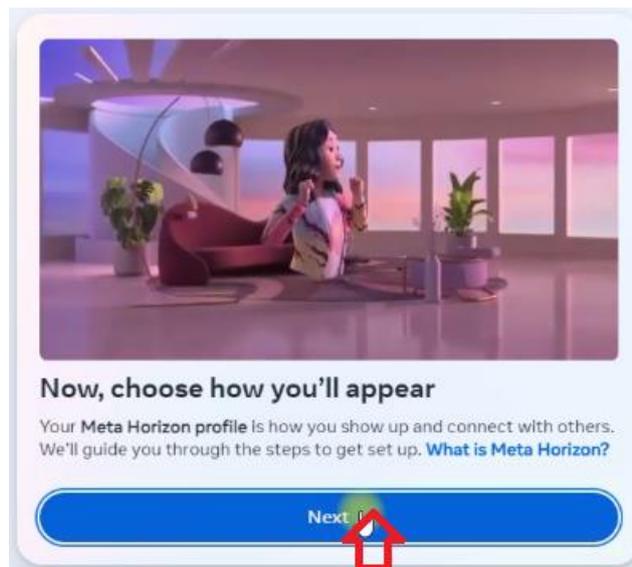
6.2 Registrazione del profilo Meta Horizon

Passaggi per creare un profilo Meta Horizon:

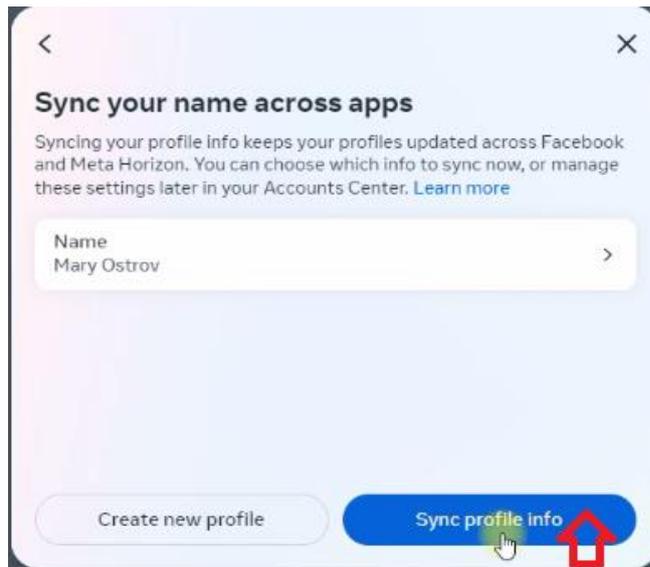
- 1) Accedere al sito [Oculus Meta Horizon](https://www.oculus.com/meta-horizon/) e fare clic sull'icona del profilo nell'angolo in alto a destra.



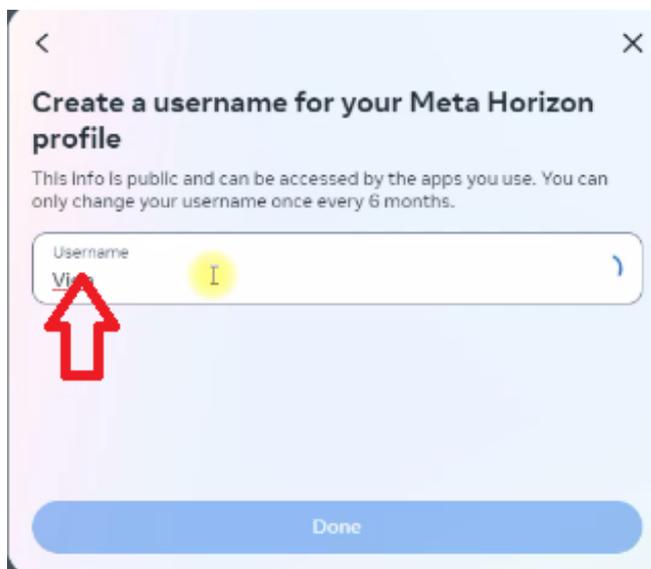
- 2) Effettuare l'accesso con il proprio account Facebook per aprire la pagina di registrazione.
- 3) Premere "Next" per avviare la creazione del profilo.



- 4) Selezionare "Sync profile info" per sincronizzare i dati dal profilo Facebook.

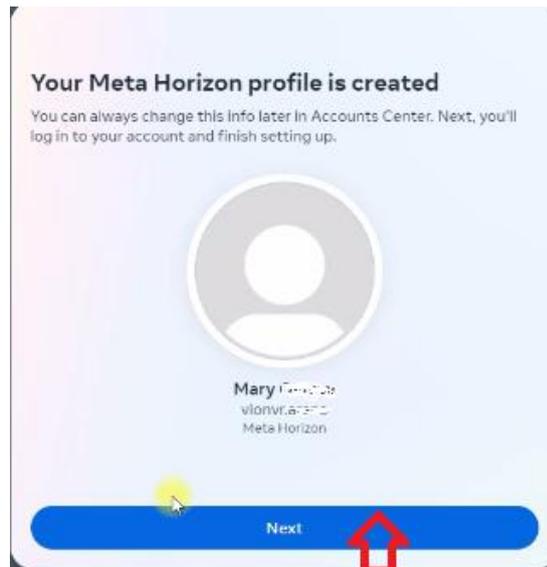


5) Inserire un nome utente nel campo "Username" e premere "Done".

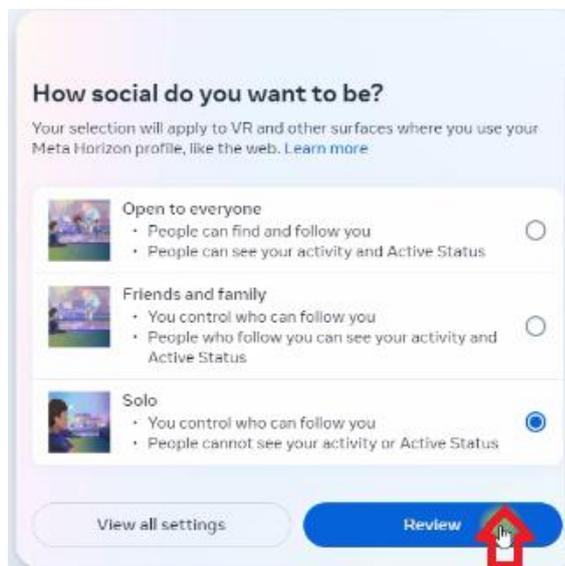


6) Aggiungere una foto profilo (facoltativo) o saltare questo passaggio.

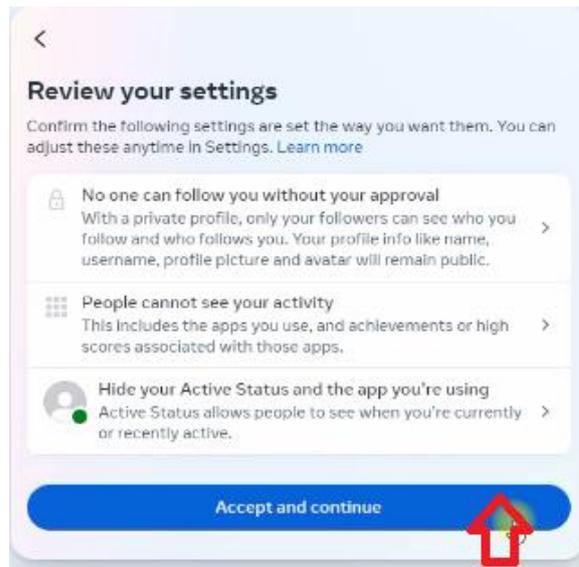
7) Premere "Next" per completare la registrazione e accedere all'account.



8) Scegliere una modalità di utilizzo (Solo o altre opzioni disponibili) e premere "Review".

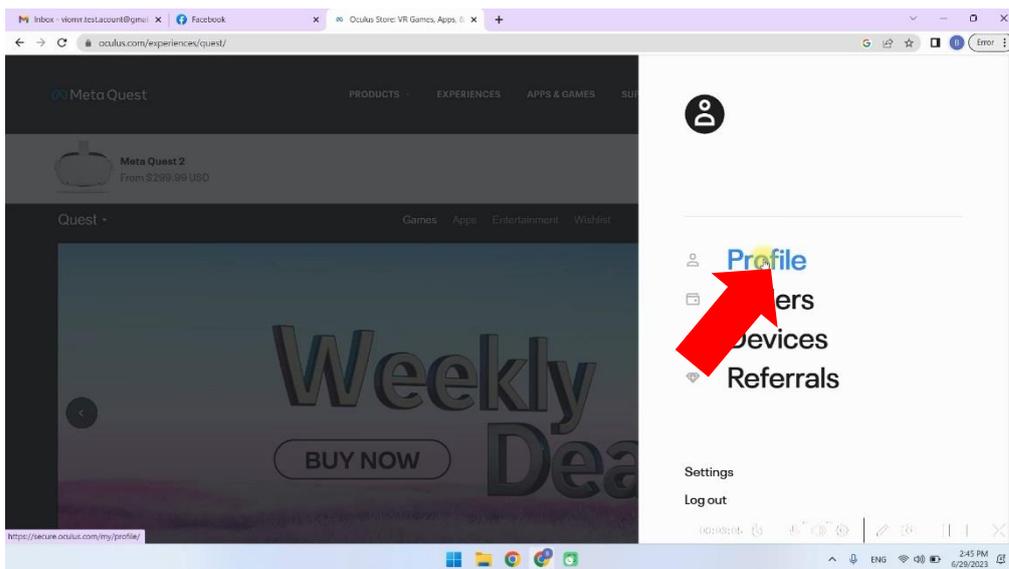


9) Nella finestra "Review your settings", selezionare "Hide your Active Status and the app you're using" e premere "Accept and continue".

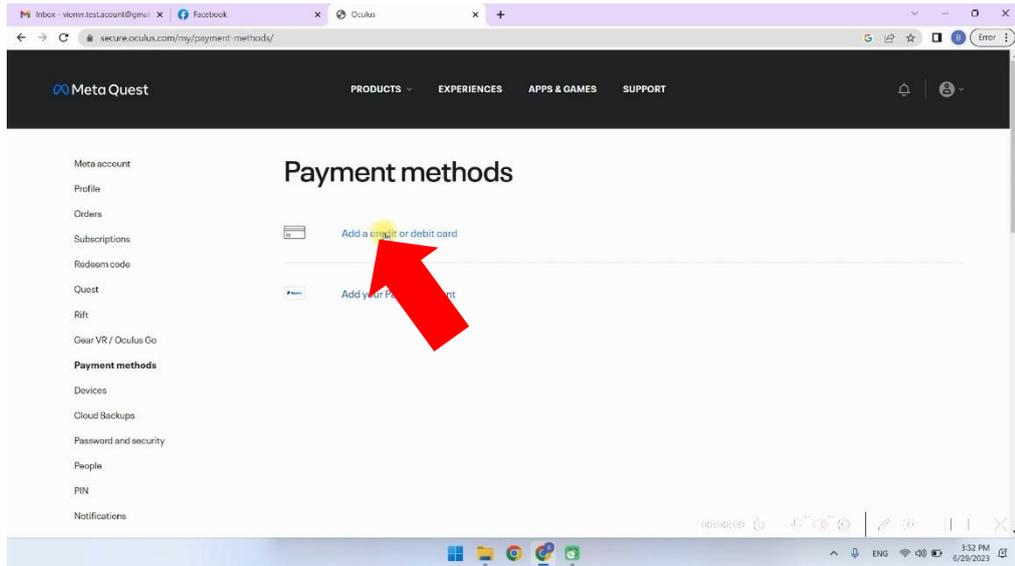


10) Premere "Finish" per completare la configurazione dell'account.

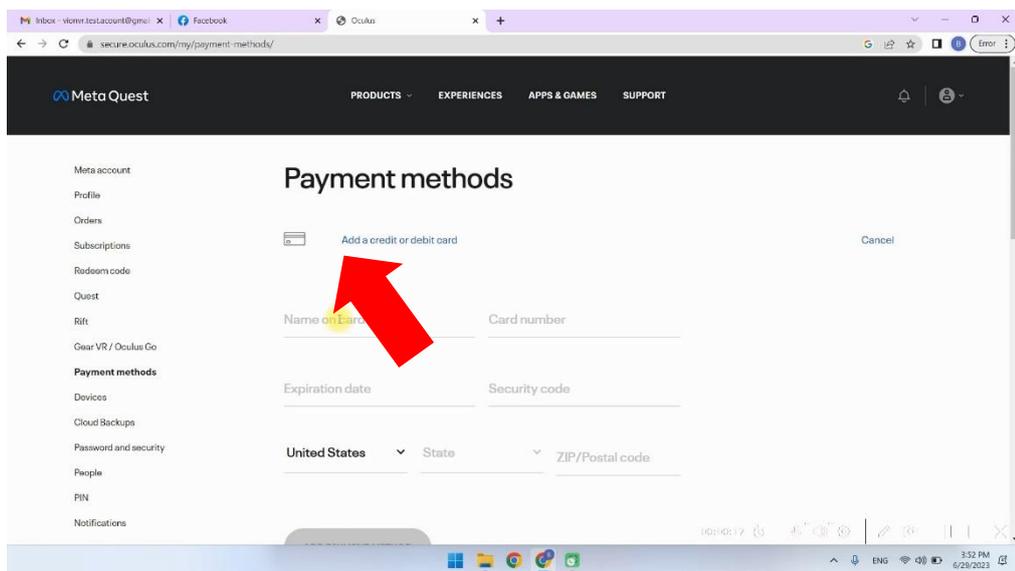
11) Dopo questo, è possibile accedere al proprio profilo sul sito e continuare la registrazione delle impostazioni del profilo, ovvero creare o inserire un codice PIN di sicurezza esistente e aggiungere un metodo di pagamento.



12) Selezionare uno dei metodi di pagamento tramite il menu Payment methods. Sono disponibili il pagamento con carta di debito, carta di credito o PayPal.

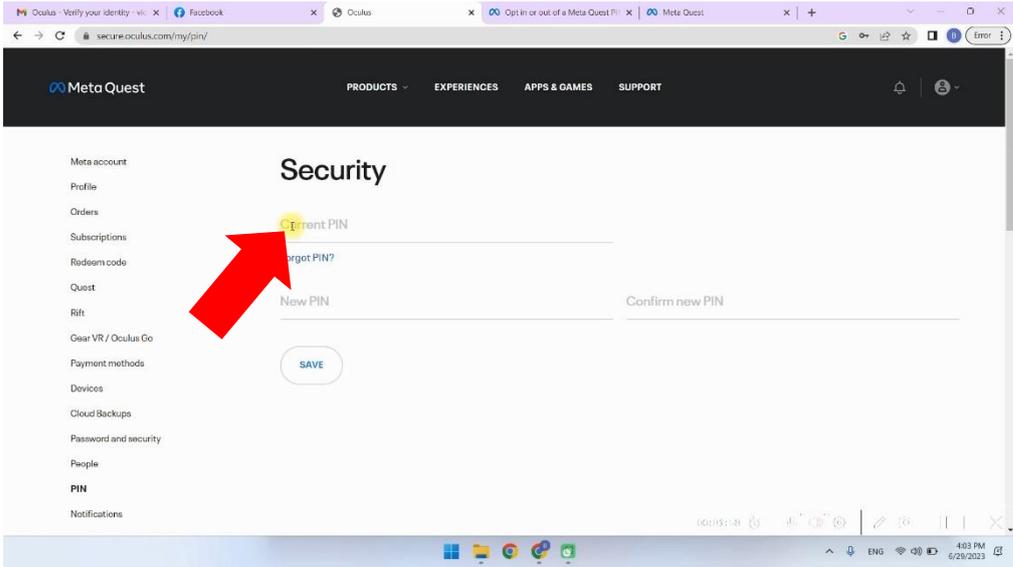


13) Quando si sceglie una carta di debito/credito, inserire i dati riportati sulla carta bancaria nei campi corrispondenti e premere "Add card" per continuare.



Attenzione: Sul conto deve esserci almeno 1\$, che verrà addebitato temporaneamente al momento dell'associazione della carta all'account e poi restituito.

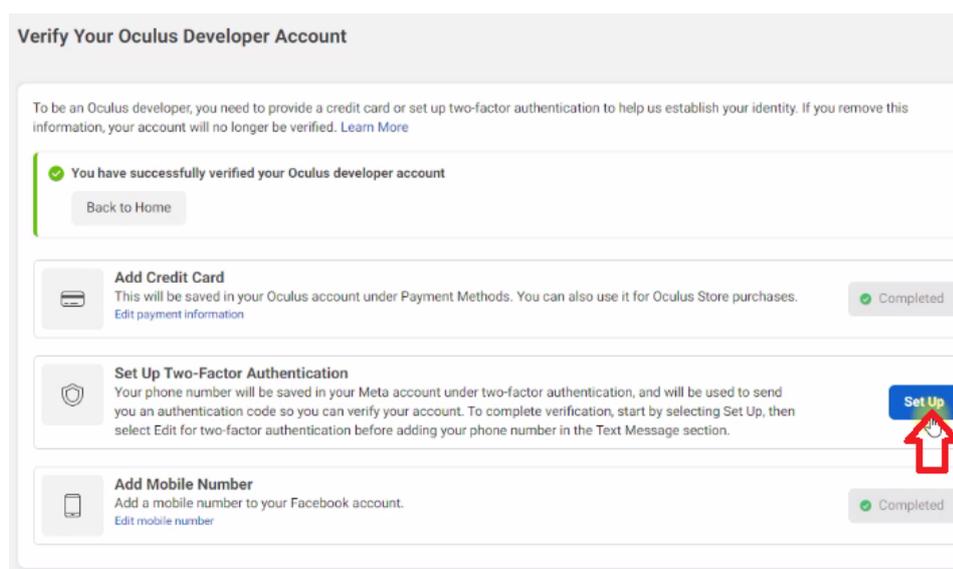
14) Per inserire il codice PIN, è necessario accedere al menu PIN e digitare il codice di sicurezza. Il sito potrebbe richiedere la conferma del PIN tramite e-mail.



7 Verifica dell'account nel programma Meta Quest Developer Hub (MQDH)

La sequenza dei passaggi è la seguente:

- 1) Aprire il programma Meta Quest Developer Hub.
- 2) Premere "Continue" per proseguire.
- 3) Effettuare l'accesso premendo "Log in with a Meta account". Si aprirà la pagina di registrazione nel browser.
- 4) Confermare l'accesso all'account premendo "Continue as ...". Nella finestra di dialogo, confermare l'apertura di Meta Quest Developer Hub e premere "Continue".
- 5) Per verificare l'account, premere "verify your account". Il passaggio alla [pagina di verifica](#) avverrà automaticamente.
- 6) Premere "Log In" per accedere all'account.
- 7) Verificare che i dati della carta di credito e il numero di telefono siano già associati all'account; in caso contrario, aggiungerli.
- 8) Per accedere alla pagina di configurazione dell'autenticazione a due fattori, premere "Set Up".



- 9) Selezionare "Text Message" – conferma dell'autenticazione tramite SMS.
- 10) Dal menu a tendina, scegliere il prefisso telefonico del paese, inserire il numero di telefono e premere "SUBMIT".

Enter the phone number where you want us to send two factor codes.

Ukraine (+ 380) ▼

Phone number

Enter your phone number

SUBMIT

- 11) Un codice di verifica verrà inviato al numero di telefono indicato. Inserire il codice nel campo "Code" e premere "SUBMIT".

Verify Code

Enter the 6 digit code we sent to your phone number to finish setting up two-factor authentication.

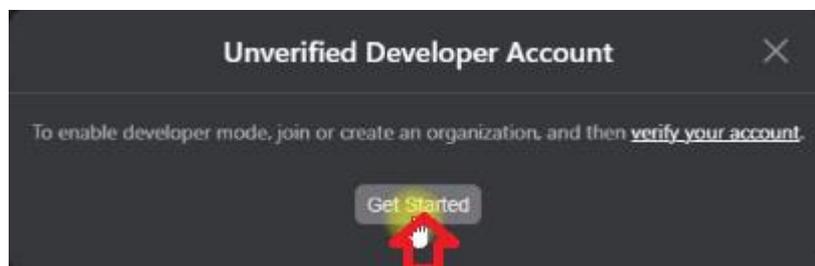
Code

204076

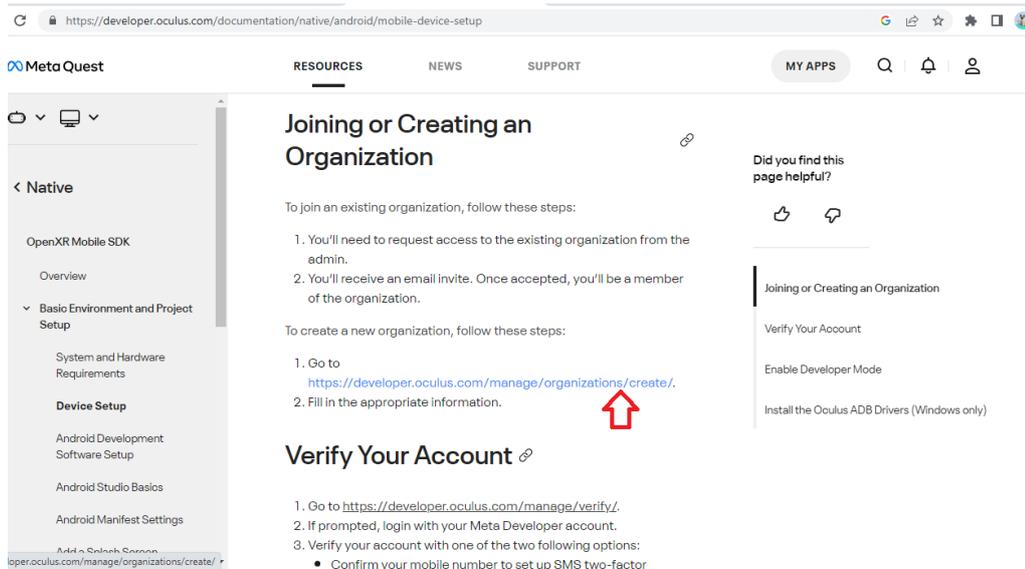
BACK

SUBMIT

- 12) Dopo questo passaggio, accedere nuovamente al programma Meta Quest Developer Hub sul proprio computer.
- 13) Completare la verifica dell'account sviluppatore eseguendo i seguenti passaggi:
- Premere "Get Started". Il passaggio alla [pagina](#) avverrà automaticamente.



- Nella pagina del sito, trovare la sezione per la creazione di una nuova organizzazione "Joining or Creating an Organization".
- Seguire il [link](#) presente sulla pagina.



- Inserire il nome dell'organizzazione (può essere qualsiasi nome) e premere "Submit".

Organization Name

What is the legal name of your organization?

Note: The name you choose here will be displayed publicly in the store.

We are happy to see that you're interested in developing for Oculus. Creating your developer organization for your Oculus account enables you access to features that are intended for the development of VR experiences. Remember that you have agreed to the Oculus Terms of Service and we may take action against violators. Please be a responsible member of the Oculus community.

I understand
Required

Submit

Accettare i termini dell'accordo di licenza selezionando la casella di controllo e premere "Submit".

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

8 Configurazione iniziale del visore

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

- ! **Tutte le operazioni successive per attivare la modalità sviluppatore sul visore devono essere eseguite con lo stesso account Facebook utilizzato durante la configurazione iniziale del dispositivo.**

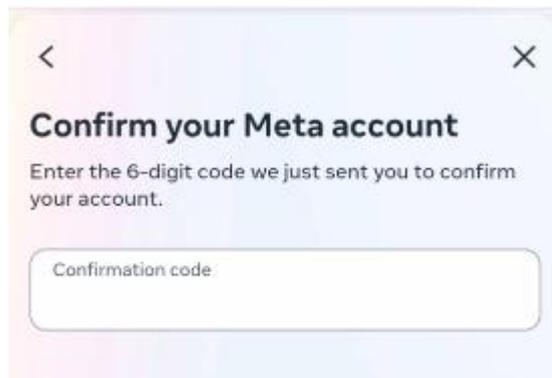
Se il visore viene utilizzato per la prima volta, dopo il disimballaggio è necessario seguire le istruzioni di configurazione mostrate sullo schermo del visore, incluso il collegamento alla stessa rete con accesso a Internet a cui è connesso il dispositivo mobile.

9 Associazione del visore all'app Meta Quest

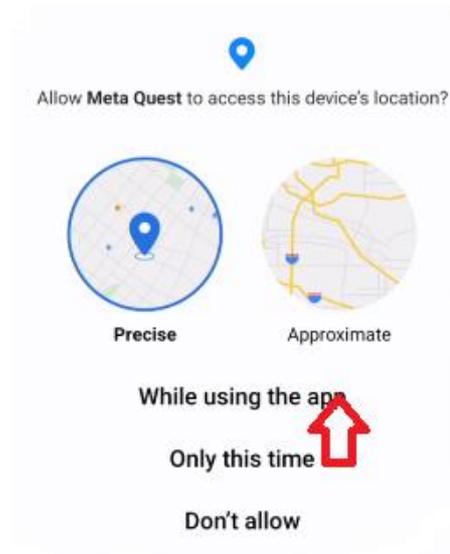
9.1 Dopo l'aggiornamento del firmware integrato, è necessario associare il visore all'app mobile Meta Quest.

9.2 Avviare l'app e accedere a Meta Quest tramite l'account [Facebook](#).

9.3 Inserire il codice di conferma ricevuto via SMS.

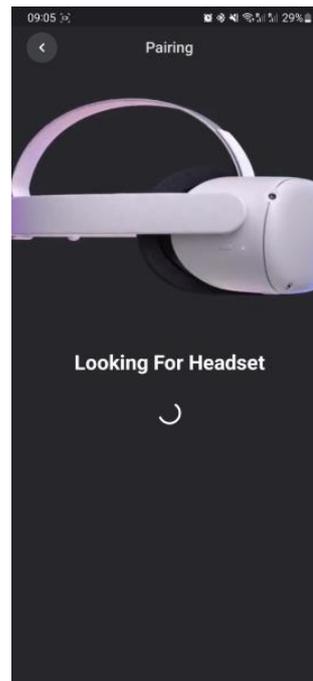
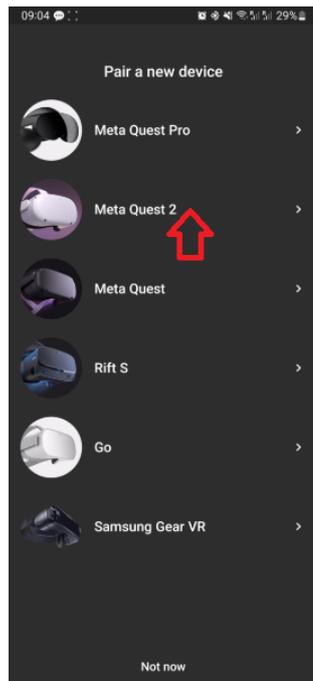


9.4 Concedere l'autorizzazione all'uso della geolocalizzazione.



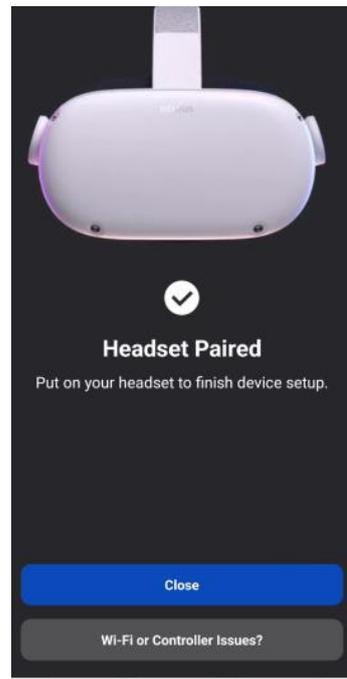
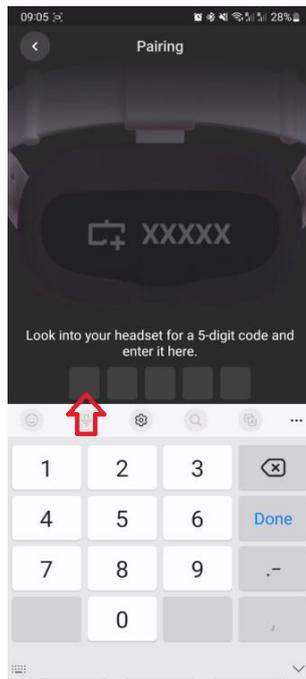
9.5 Nella schermata principale dell'app Meta Quest, premere "Pair your headset".

9.6 Selezionare il modello del visore (Meta Quest 2) dall'elenco dei dispositivi e connettersi ad esso.



9.7 Assicurarsi che il Bluetooth sia attivato sul dispositivo mobile. Successivamente, inserire il codice a 5 cifre visualizzato sullo schermo del visore.

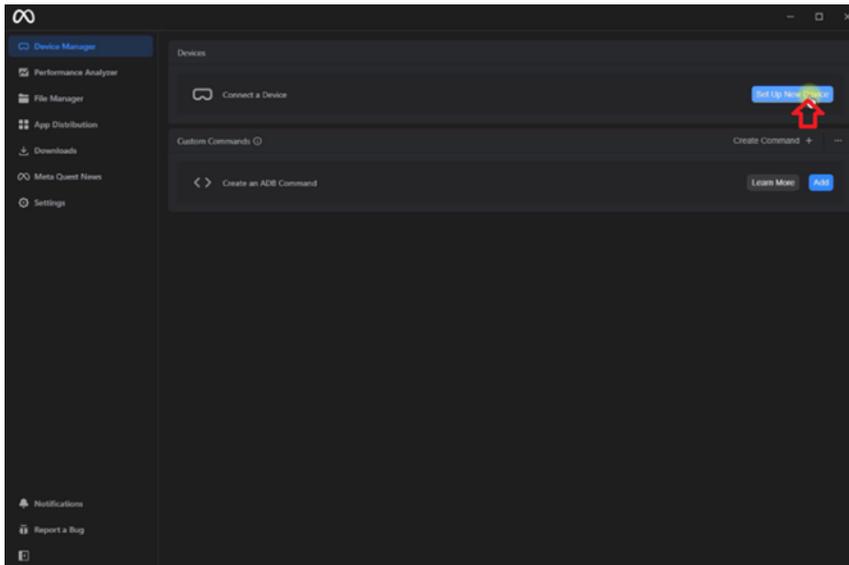
9.8 Dopo la notifica di completamento dell'aggiornamento, le impostazioni del visore saranno disponibili.



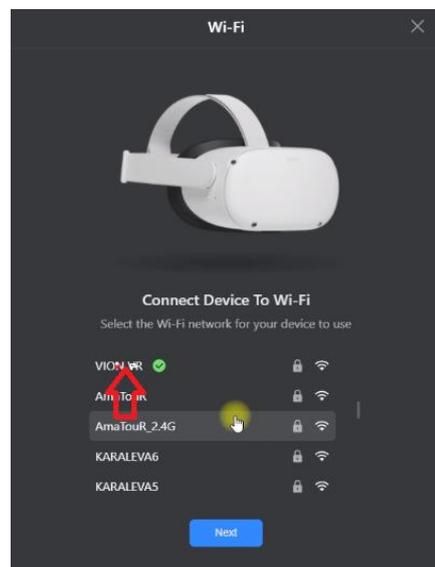
10 Configurazione del visore nel programma Meta Quest Developer Hub

Per collegare il visore, è necessario:

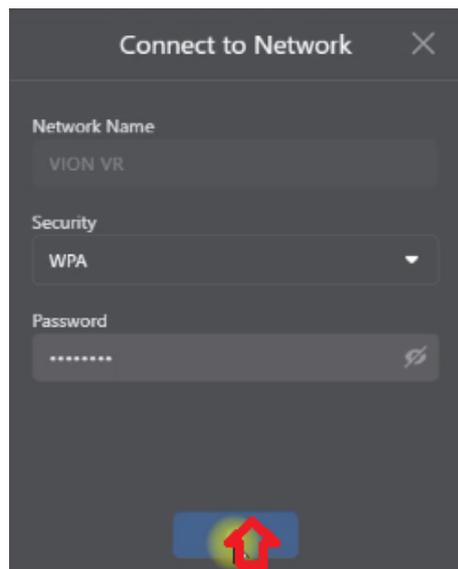
- 1) Aprire il programma Meta Quest Developer Hub e connettere il visore, seguendo questi passaggi:
 - Collegare il visore al computer tramite cavo.
 - Accedere al menu Device Manage
 - Accendere il visore.
 - Nel menu Device Manager, premere il pulsante "Set Up New Device".



- Nella finestra "Setting Up Your Device", premere "Next".
- Nella finestra "Set Up New Device", selezionare il visore Meta Quest 2.
- Nella finestra "Choose Device" comparirà il numero di serie del visore, premere "Next".
- Nella finestra "Wi-Fi", selezionare dalla lista il nome della propria rete Wi-Fi e premere "Next".



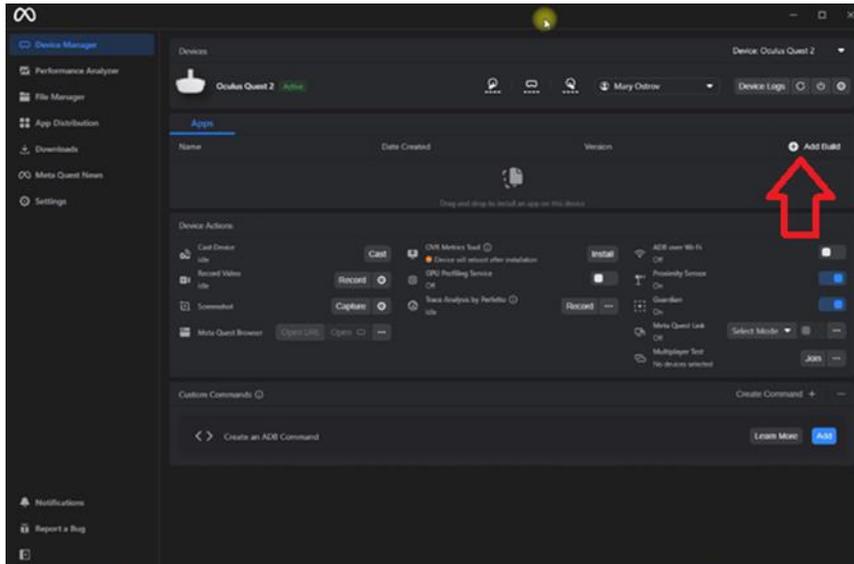
- Nel campo "Password", inserire la password e premere "Connect".



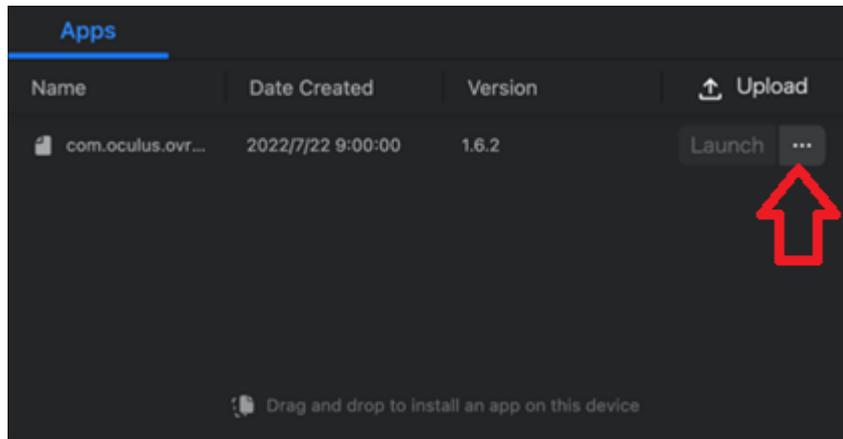
- Nella finestra "Developer Permissions", concedere l'autorizzazione per la modalità sviluppatore e premere "Next".



- Nella finestra "Setup Complete", premere "Next".
 - Nella finestra "Allow Access", premere "Next".
 - Nella finestra "Setting Up Your Device", premere "Finish".
- 2) Indossare il visore e prendere il controller.
 - 3) Sullo schermo del visore apparirà un messaggio che richiede l'autorizzazione per l'uso del computer. Per continuare, premere "Always Allow From This Computer".
 - 4) Nel menu Device Manager, accedere alla scheda Apps e trascinare il file VRVion_Demo.apk nel campo "Drag and drop to install an app on this device". In alternativa, è possibile aggiungere il file premendo "Add Build".



- 5) Per eliminare un file APK non necessario o una versione precedente, premere i tre punti laterali.



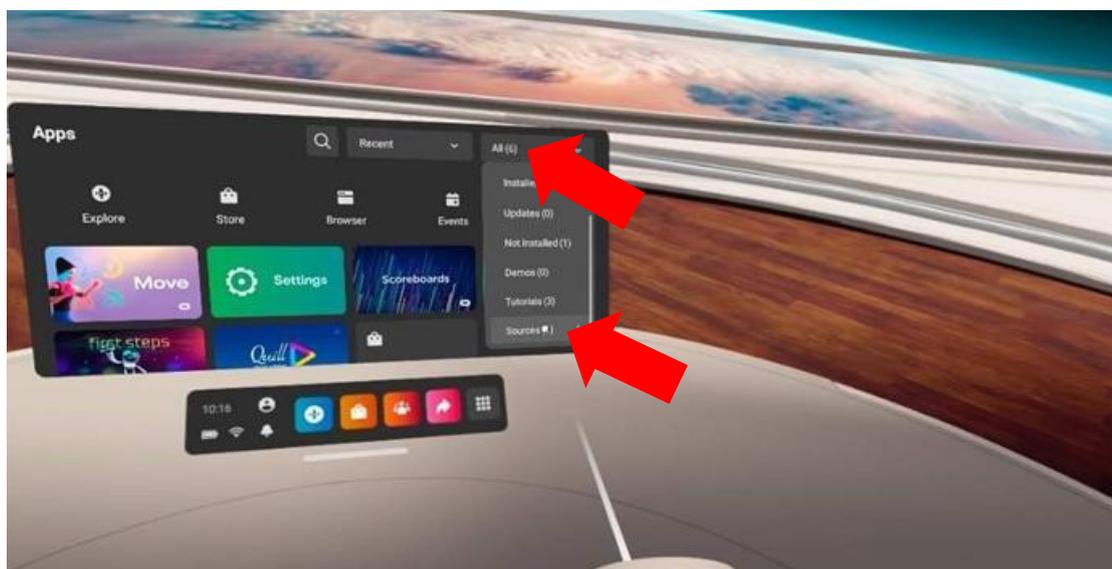
- 6) Dopo aver installato l'applicazione, scollegare il visore dal computer.

11 Calibrazione del visore

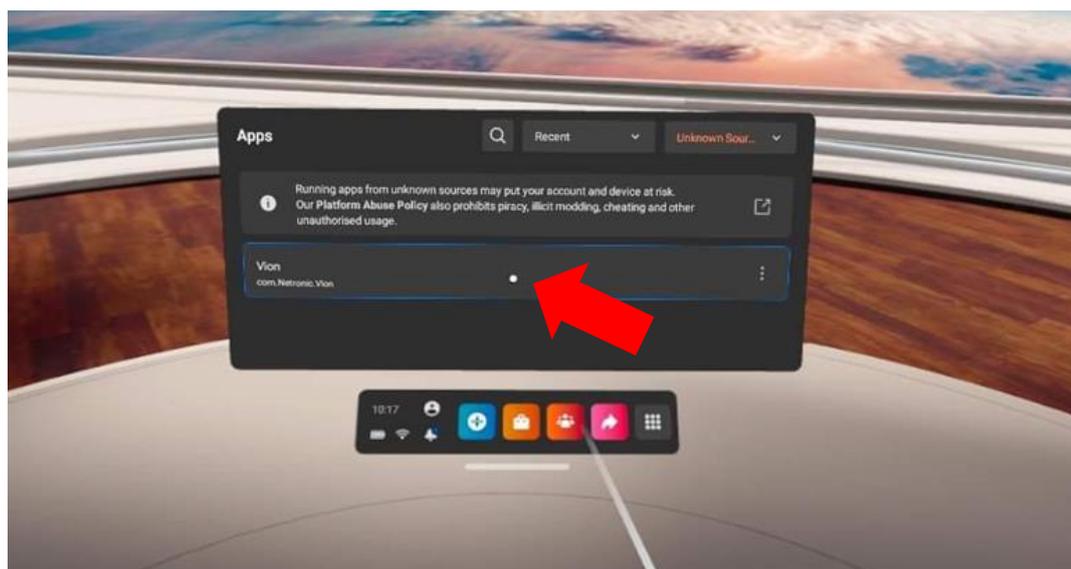
Prima di iniziare la sessione, è necessario verificare che i visori siano connessi alla stessa rete Wi-Fi del computer. Inoltre, bisogna assicurarsi che al computer e al visore non siano collegati altri punti di accesso: queste reti devono essere "dimenticate" nelle impostazioni.

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

- 1) Avviare l'applicazione Vion sul computer.
- 2) Indossare il visore e, nel menu principale, utilizzare il puntatore virtuale per premere il pulsante "Applicazioni" .
- 3) Nell'angolo in alto a destra, premere su "Tutti".
- 4) Dal menu a discesa, selezionare "Sorgenti sconosciute".



- 5) Dalla finestra che si apre, avviare l'applicazione Vion.

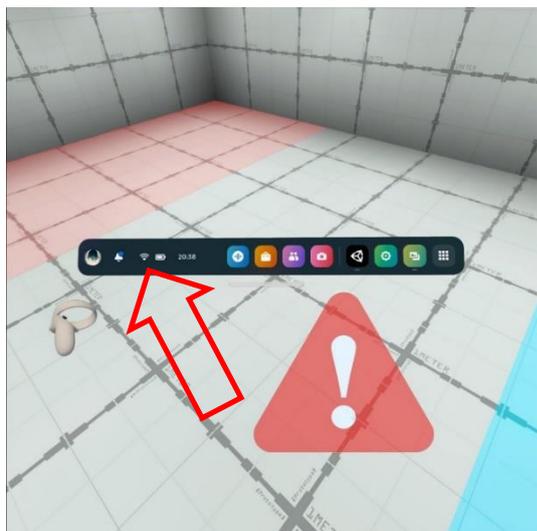


- 6) Dopo il caricamento, sullo schermo del visore dovrebbero apparire la stanza iniziale, l'arma virtuale e un'immagine chiara del pannello sulla parete.



7) Se il pannello appare sfocato e l'arma non è visibile, verificare la connessione al punto di accesso.

1. Premere il pulsante  sul controller di calibrazione: sullo schermo del visore si aprirà il menu universale.
2. Premere il pulsante «Impostazioni rapide» e quindi verificare la presenza e la correttezza della connessione alla rete Wi-Fi.



Se necessario, riconnettersi.

Prevedere 2 punti di calibrazione in modo tale che, spostando il controller dal primo al secondo, la distanza tra i punti centrali dei cerchi sia di 150 cm.

La procedura di calibrazione è descritta nella sezione 11.1, mentre la procedura di calibrazione automatica è descritta nella sezione 11.2.

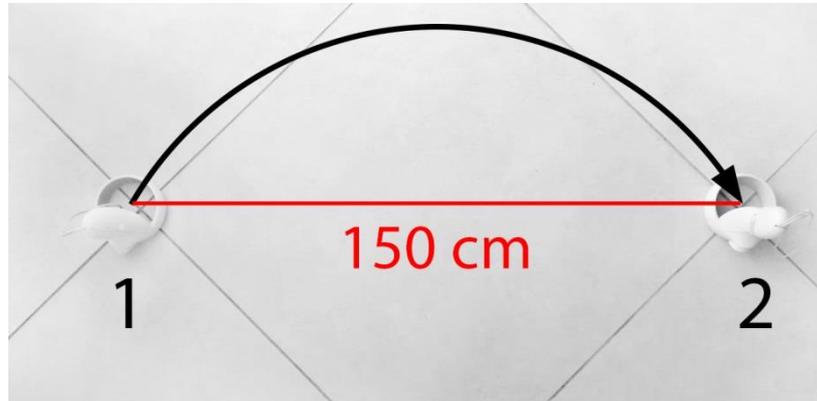
Attenzione: in caso di comparsa del segnale di avviso , il giocatore deve rimanere fermo e non spostarsi nell'area di gioco, poiché ciò potrebbe portarlo a urtare un ostacolo virtuale e, di conseguenza, alla disattivazione.

Con la calibrazione automatica attivata, il giocatore deve rimanere fermo fino alla scomparsa del segnale  (la calibrazione automatica avverrà entro pochi secondi).

11.1 Esecuzione della procedura di calibrazione

1) Indossare il visore, abbassarlo sugli occhi e rivolgerlo verso il pavimento in modo che le telecamere del visore vedano il controller.

2) Tenere premuto il pulsante «X» sul controller sinistro per circa ~1,5 secondi fino alla riproduzione del segnale acustico.



3) Spostare il controller sul secondo punto di calibrazione, tenere premuto il pulsante «X» per ~1,5 secondi (dovrebbe esserci un segnale acustico e una vibrazione del controller).

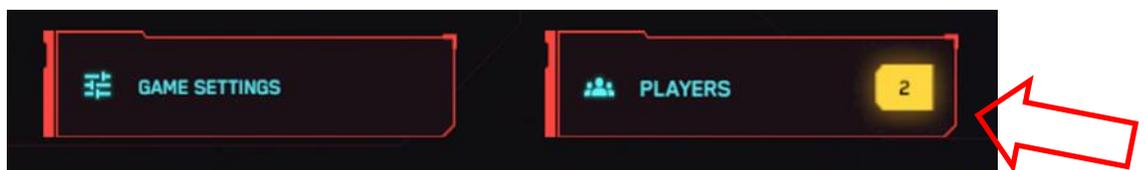
4) Se necessario, è possibile utilizzare contemporaneamente due controller. In questo caso, sul controller sinistro, premere il pulsante «X» per ~1,5 secondi fino alla comparsa del segnale acustico, mentre sul controller destro, premere il pulsante «A» per ~1,5 secondi (dovrebbe esserci un segnale acustico e una vibrazione del controller).

11.2 Esecuzione della procedura di calibrazione automatica

Quando la calibrazione automatica (di seguito: autocalibrazione) è attivata, il visore, dopo essere entrato in modalità standby e poi riattivato, si calibrerà automaticamente entro pochi secondi.

Per attivare l'autocalibrazione, è necessario:

- 1) Avviare l'applicazione Vion.
- 2) Accendere il visore e il controller sinistro in modalità pistola o altra arma. Indossare il visore e tenere in mano il controller di calibrazione (destro R).
- 3) Avviare l'applicazione Vion sul visore.
- 4) Se il visore è correttamente connesso, ciò verrà visualizzato nel menu principale nella finestra «Giocatori»:



Inoltre, sullo schermo del visore apparirà periodicamente un triangolo rosso con un punto esclamativo . Questo indica che al momento il visore non è calibrato, ovvero non è associato alle coordinate dell'area di gioco.

- 5) Senza togliere il visore, premere il pulsante «B» sul controller destro. Sullo schermo apparirà l'immagine reale dell'area di gioco con i suoi elementi evidenziati da un contorno verde.

- 6) Avvicinarsi al punto di calibrazione. Qui devono essere contrassegnati dei punti speciali, la cui posizione, in base alle impostazioni dell'applicazione fornita, viene comunicata al cliente



- 7) Appoggiare il controller di calibrazione sul punto sinistro e premere il pulsante «A». Sullo schermo apparirà una sfera blu.

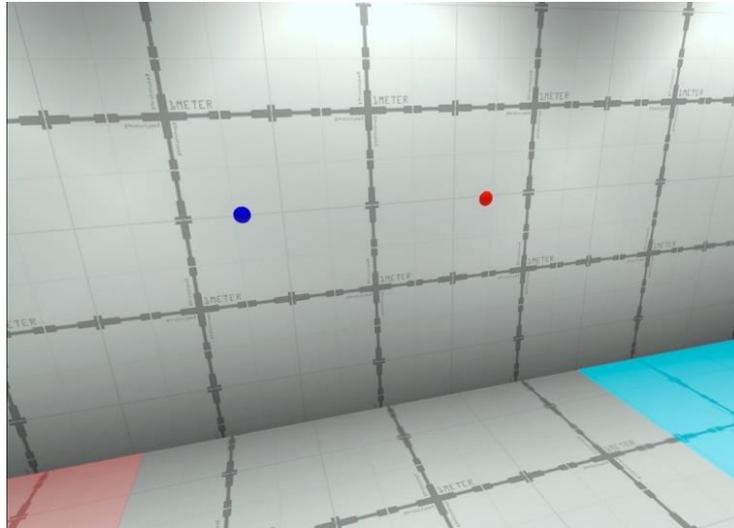


- 8) Spostare il controller sul punto destro e premere nuovamente il pulsante «A». Dovrebbe apparire una sfera rossa e il segnale di avviso scomparirà ⚠️.



È fondamentale assicurarsi che la sfera blu sia a sinistra e quella rossa a destra. Se non è così, ripetere la calibrazione.

- 9) Premere il pulsante «B». Apparirà l'immagine della stanza virtuale di partenza con due sfere colorate e verranno emessi brevi segnali acustici che indicano che l'autocalibrazione è attivata. Il processo di calibrazione iniziale è terminato.



- 10) Se sul server la ricalibrazione automatica è impostata su «Disattivato», la calibrazione non avverrà automaticamente. In questo caso, se durante il gioco la calibrazione si perde (compare il segnale di avviso ⚠), sarà necessario attivare la modalità telecamera (premere il pulsante B sul controller destro), e la calibrazione avverrà automaticamente.

12 Avvio del server e configurazione degli scenari

Attenzione: se l'immagine di gioco e le statistiche vengono visualizzate su due o più monitor, è necessario impostare la duplicazione dello schermo prima di avviare il server!

Per farlo:

- Assicurarsi che il secondo monitor sia collegato.
- Fare clic con il tasto destro del mouse su un'area vuota del desktop e selezionare "Impostazioni schermo".
- Nel menu a tendina "Schermi multipli", scegliere "Duplica questi schermi".
- Se il monitor aggiuntivo non appare nell'elenco, premere "Rileva". Se non funziona, riavviare il computer e riprovare.

Prima di avviare il server di gioco, assicurarsi che il computer di gestione 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 dispositivi estranei connessi.

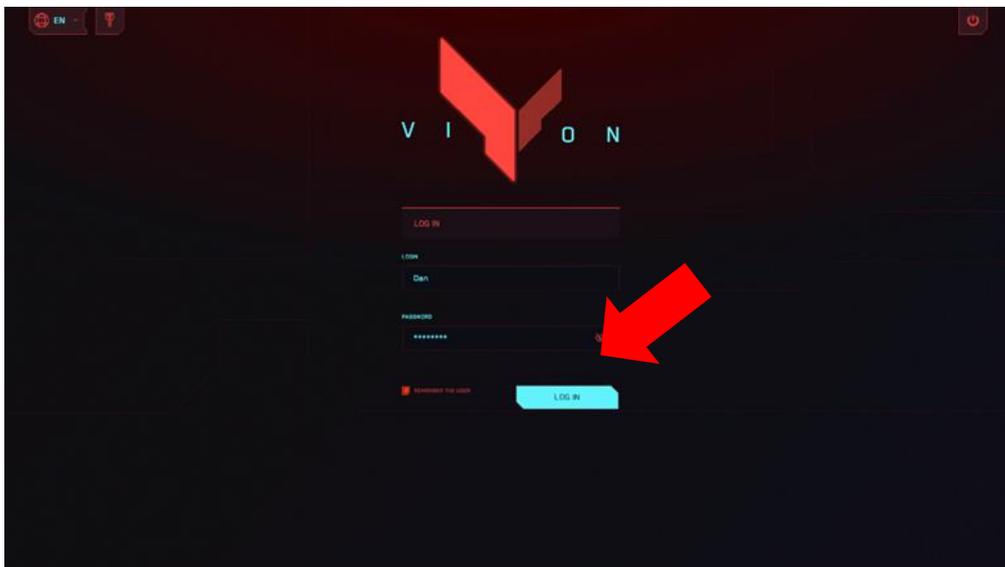
12.1 La gestione del gioco avviene tramite l'applicazione Vion tramite Wi-Fi. L'app non richiede installazione: è sufficiente eseguire il file Vion.exe.

12.2 Se il firewall è attivo sul computer, potrebbe bloccare l'installazione dell'applicazione. In tal caso, è necessario consentire l'accesso.

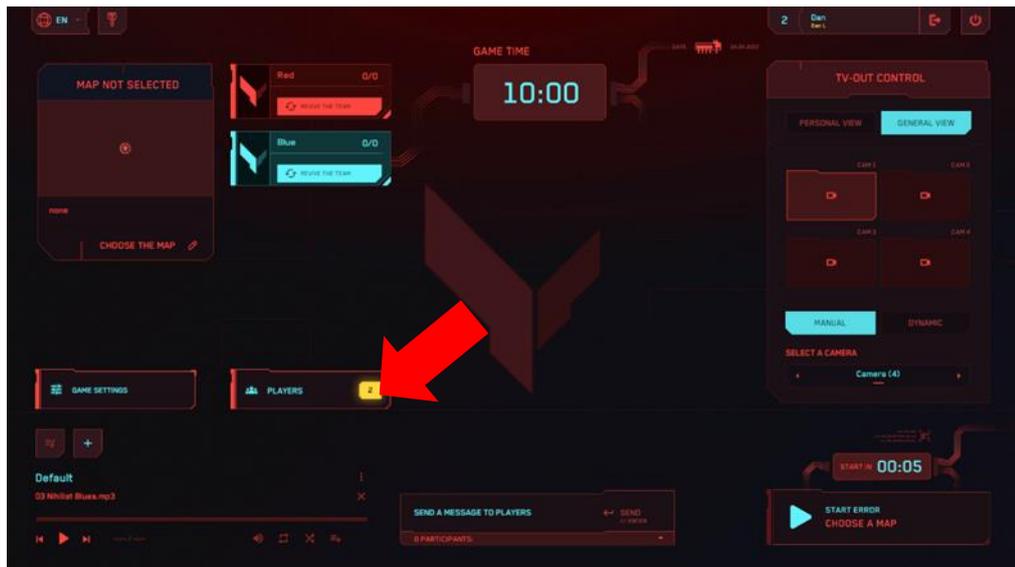
12.3 Per accedere all'applicazione, inserire le seguenti credenziali nella finestra iniziale:

- Login: Dan
- Password: 12345678

Premere il pulsante "Accedi".



12.4 Nella finestra principale del programma, verificare che entrambe le cuffie siano connesse: sopra il pulsante "Giocatori" deve essere visualizzato il numero "2" in un quadrato giallo.



12.5 Premere il pulsante "Seleziona mappa".

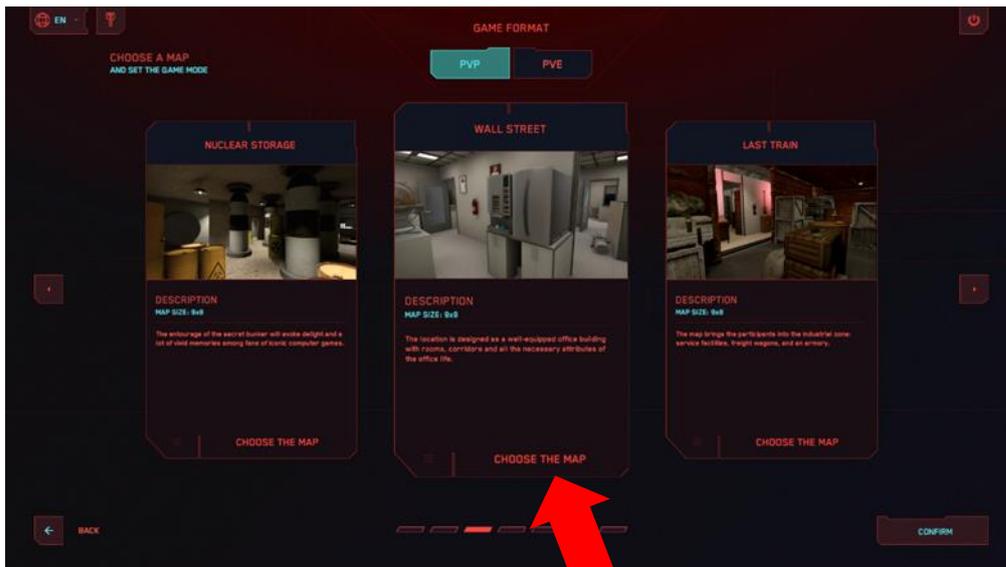


12.6 Nella finestra che si apre, è possibile scegliere una delle seguenti mappe: "Pianeta Rosso", "Capodanno", "Wall Street", "Deposito Nucleare", "Ultimo Treno", "Cittadella", "Ultima Frontiera", "Cosmoporto", "Zombie Mall", "Zombie Farm" e "Notte di Halloween".

Le mappe differiscono per ambientazione, disposizione delle coperture virtuali e colonna sonora. Inoltre, alcune sono più adatte per il formato PVP, altre per il PVE.

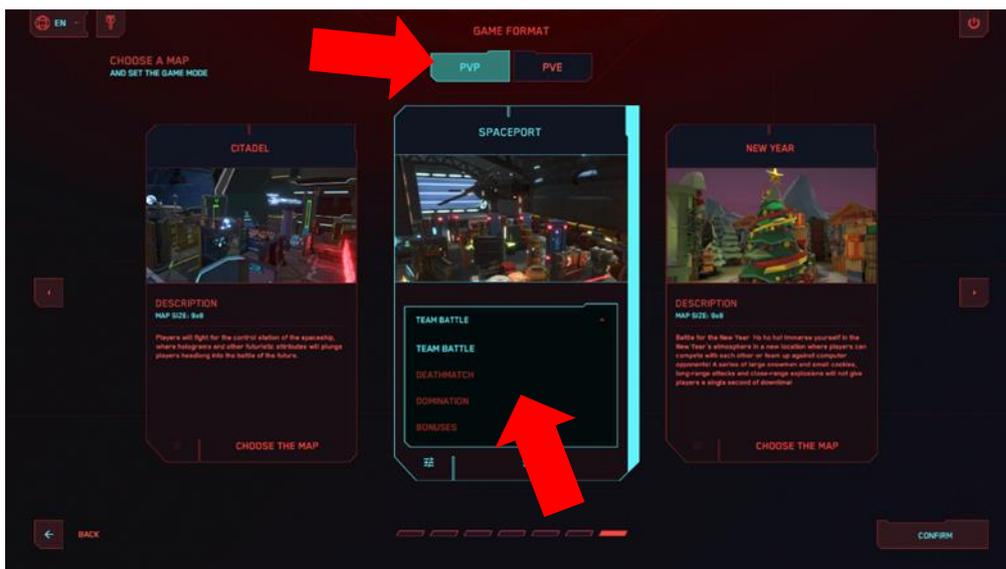
Per scorrere le mappe, usare i pulsanti freccia avanti  e freccia indietro .

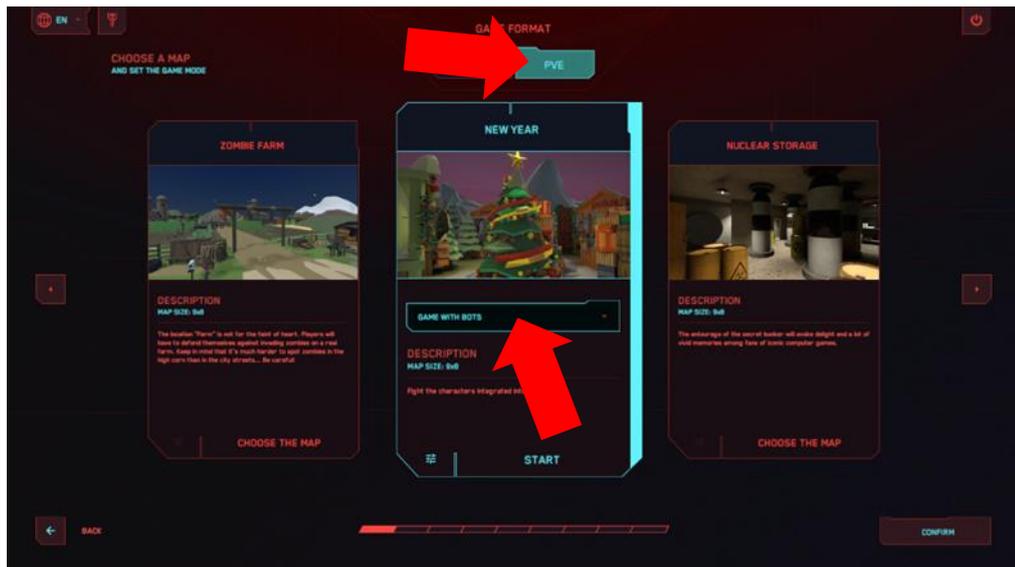
Per selezionare una mappa, premere il pulsante "Seleziona mappa".



12.7 Attendere la comparsa del menu a tendina e selezionare la modalità di gioco:

- "Deathmatch a squadre", "Tutti contro tutti", "Dominazione", "Bonus" (formato PVP)
- "Gioco con bot" (formato PVE)





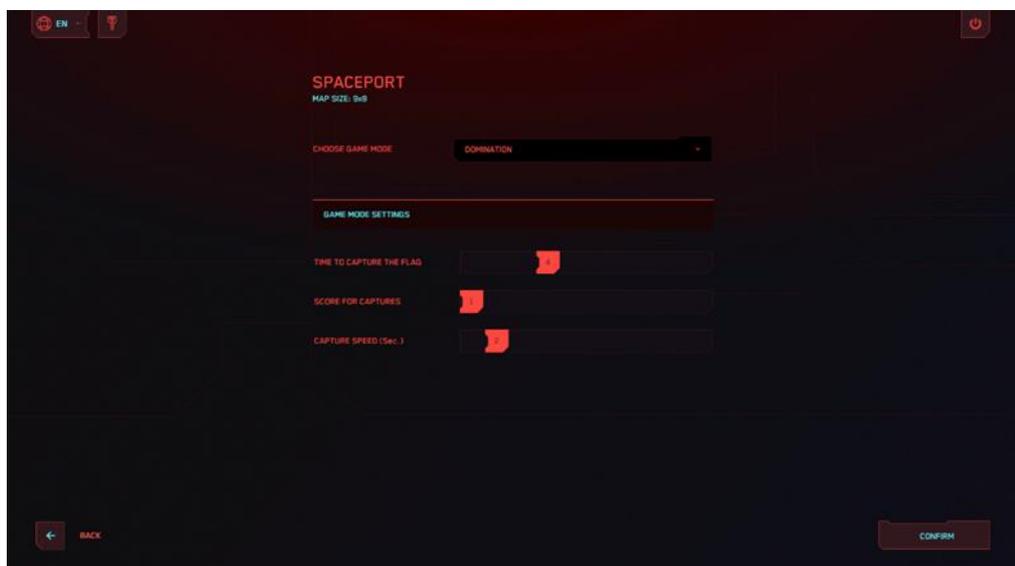
12.8 «Combattimento a squadre» e «Ognuno per sé» – scontri a fuoco con l'obiettivo di ottenere il massimo punteggio colpendo gli avversari.

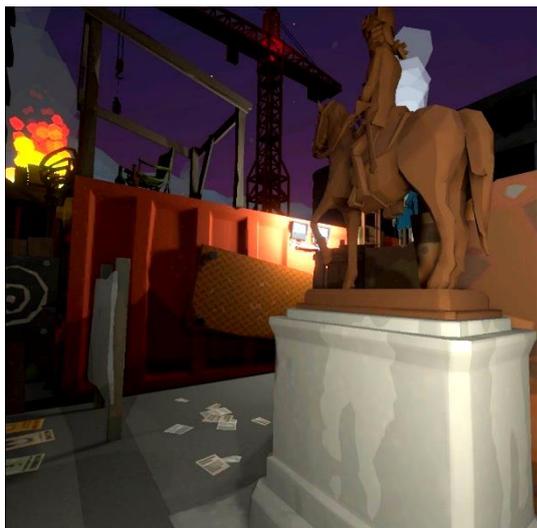
12.9 «Dominazione» prevede, oltre agli scontri a fuoco, la modalità «Cattura la bandiera» – sulla piattaforma virtuale è presente un dispositivo virtuale a forma di postazione, intorno al quale si trova una zona premio. Il giocatore deve entrarvi e, dopo un certo tempo, inizierà a ricevere punti. Se in quel momento un avversario disattiva il dispositivo o entra nella stessa zona, l'assegnazione dei punti si interrompe.

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

- «Tempo di cattura della bandiera» – la pausa prima dell'inizio dell'assegnazione dei punti (da 1 a 10 s);
- «Punti per la cattura» – il numero di punti assegnati per la cattura della bandiera (da 1 a 10);
- «Velocità di cattura (Sec.)» – la velocità con cui i punti vengono assegnati (da 1 a 10 s).

L'uscita dal menu avviene premendo il pulsante «Applica», situato nell'angolo in basso a destra, il pulsante «Indietro», situato nell'angolo in basso a sinistra, o premendo il tasto Esc sulla tastiera.



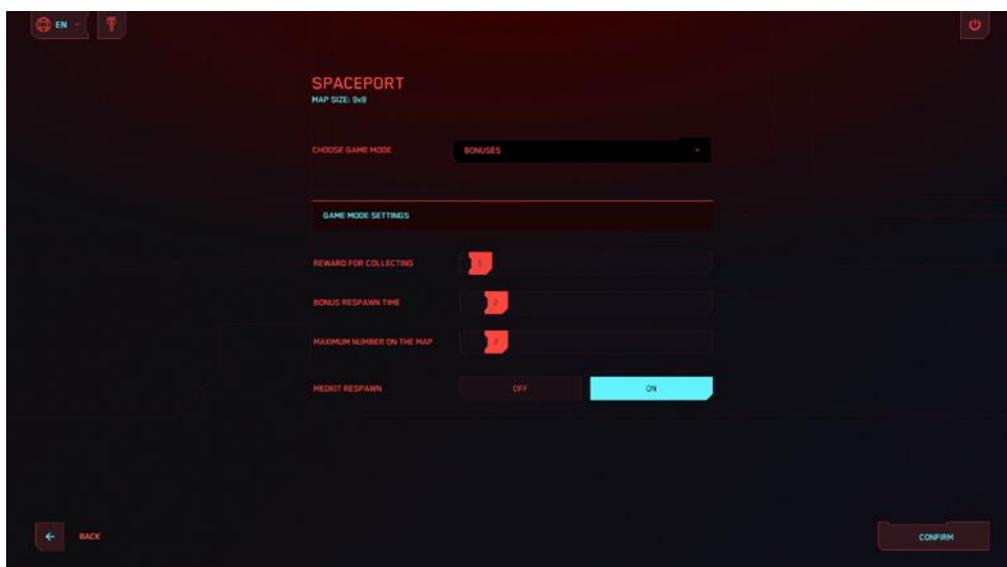


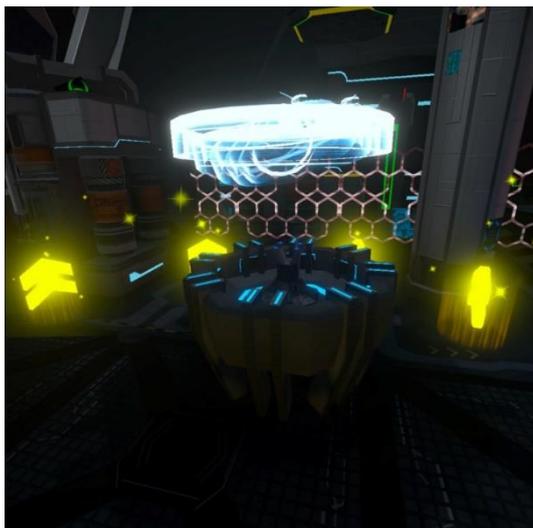
12.10 Il tipo di gioco «Bonus» permette di guadagnare punti non solo colpendo gli avversari, ma anche raccogliendo artefatti sparsi sul campo di gioco. Gli artefatti sono figure tridimensionali rotanti che brillano di colore giallo. Per raccogliarli, basta entrarvi sopra. È inoltre possibile aggiungere 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» – il numero di punti assegnati per aver trovato un artefatto (da 1 a 100);
- «Tempo di respawn dei bonus» – il tempo, in secondi, dopo il quale gli artefatti si rigenerano (da 1 a 10);
- «Numero di bonus sulla mappa» – il numero di artefatti presenti contemporaneamente sulla piattaforma virtuale;
- «Spawn dei medikit» – attivare/disattivare la presenza dei medikit sulla mappa.

L'uscita dal menu avviene premendo il pulsante «Applica», situato nell'angolo in basso a destra, il pulsante «Indietro», situato nell'angolo in basso a sinistra, o premendo il tasto Esc sulla tastiera.





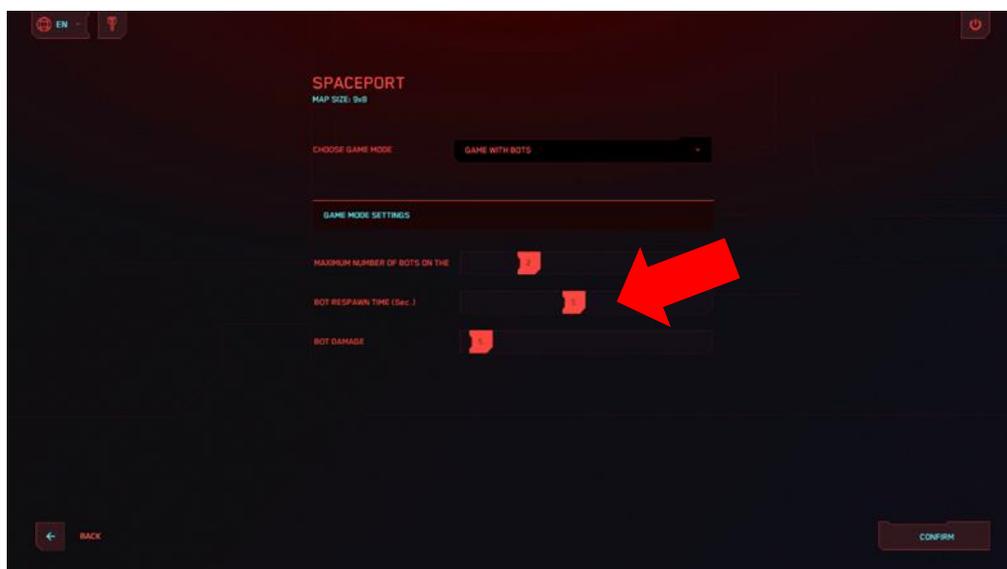
12.11 Nel tipo di gioco «Partita con i bot», bisogna combattere contro personaggi integrati nello scenario.

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

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

- Numero massimo di bot – da 1 a 5;
- Tempo di respawn del bot (Sec.) – da 1 a 10 s;
- Danno del bot – da 1 a 100 unità di salute.

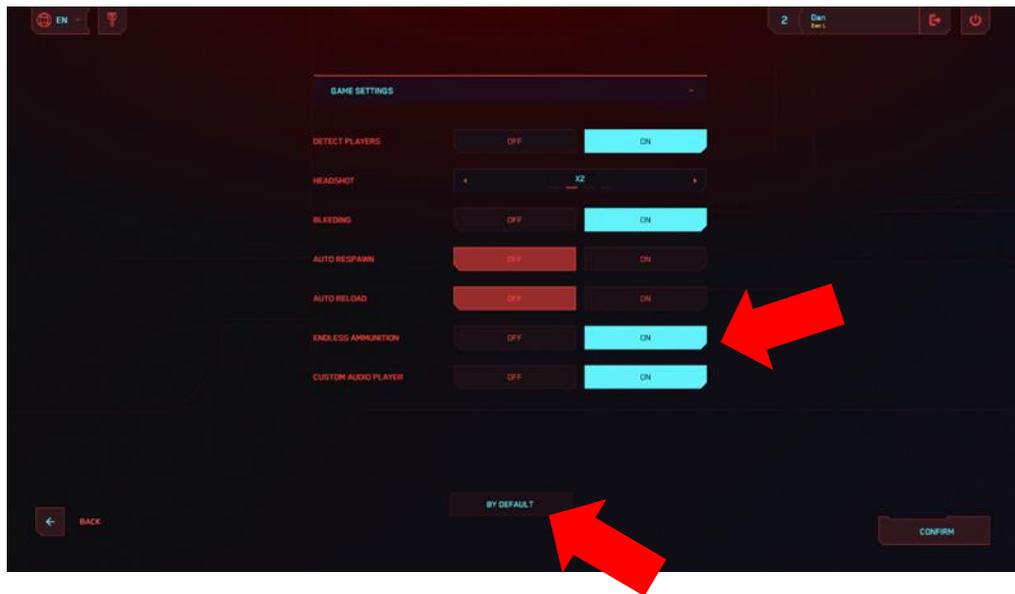
L'uscita dal menu avviene premendo il pulsante «Applica», situato nell'angolo in basso a destra, il pulsante «Indietro», situato nell'angolo in basso a sinistra, o premendo il tasto Esc sulla tastiera.



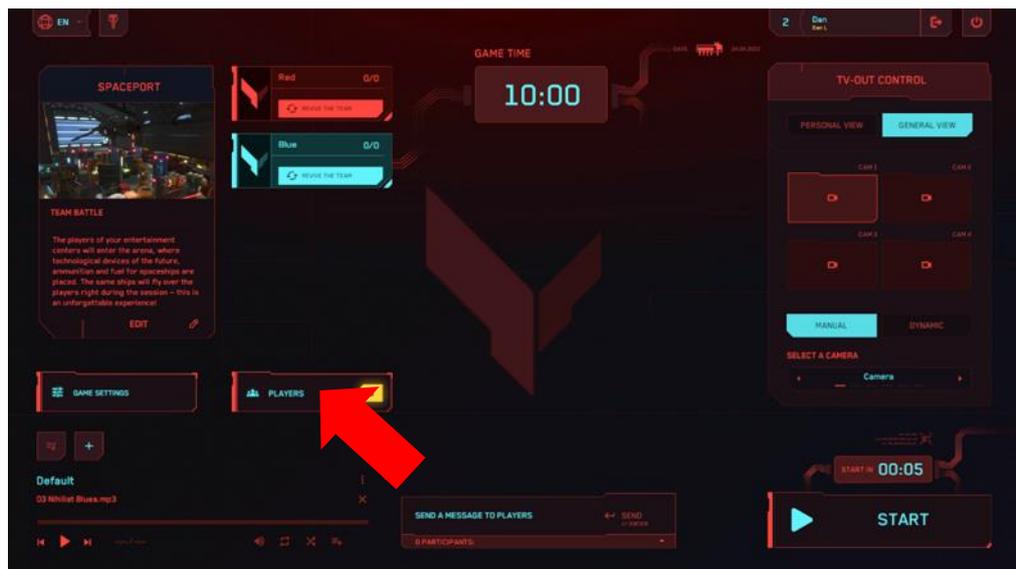


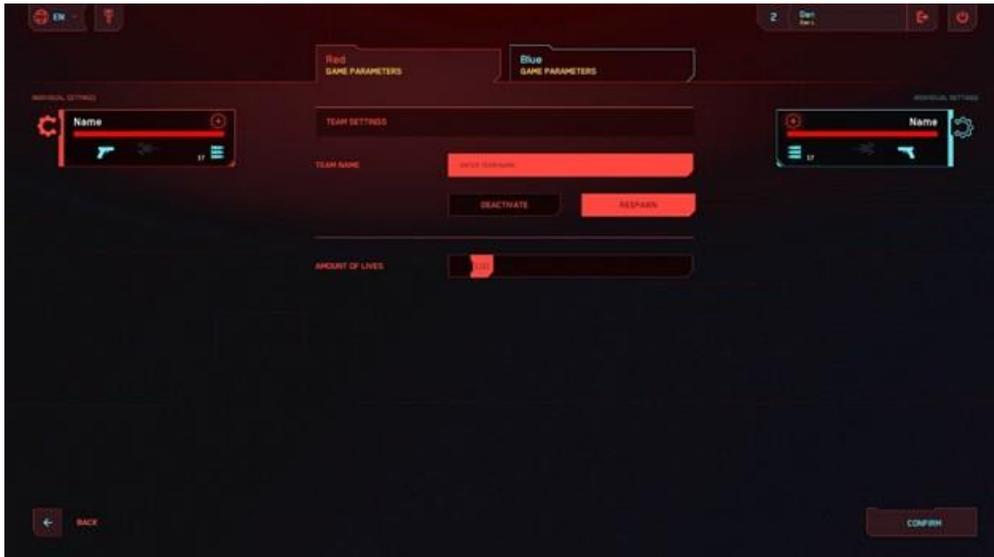
12.12 Cliccando sulla scheda «Impostazioni di gioco», situata nella schermata principale, è possibile modificare le seguenti opzioni: rilevamento dei giocatori, colpi alla testa, presenza del sangue, autorigenerazione, ricarica automatica, munizioni infinite e lettore personalizzato. Inoltre, cliccando sulla scritta «Predefinito» nella parte inferiore dello schermo, è possibile ripristinare le impostazioni predefinite.



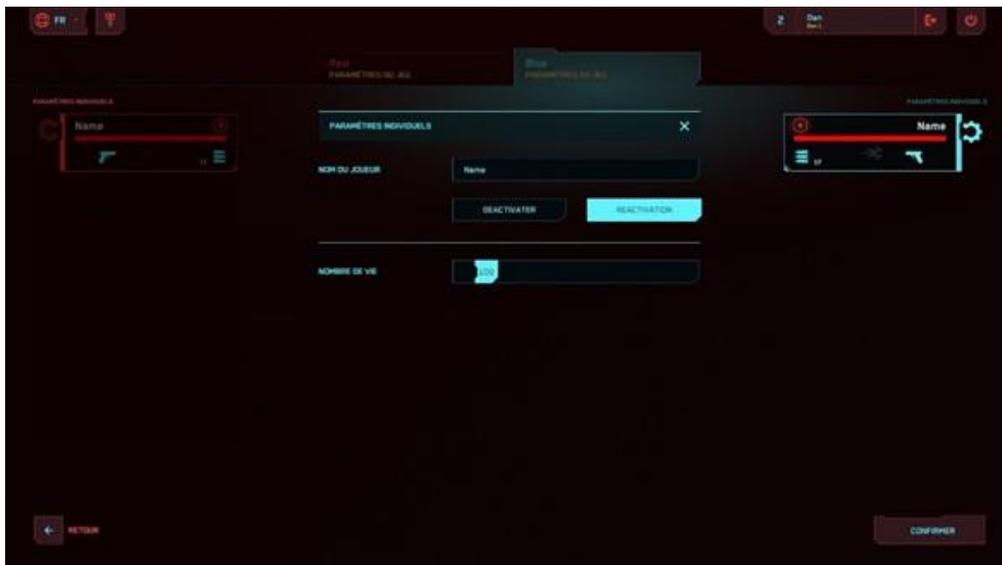


12.13 Cliccando sul pulsante «Giocatori» nella schermata principale, si aprirà una finestra in cui è possibile modificare le impostazioni della squadra. È possibile inserire il nome della squadra, impostare il numero di vite e anche disattivare o far rinascere la squadra.





12.14 La finestra delle impostazioni individuali si apre dopo aver cliccato sul riquadro del giocatore. Qui è possibile inserire il nome del giocatore e impostare il numero di unità di salute (vite). Inoltre, da questa finestra, è possibile disattivare o far rinascere il giocatore.

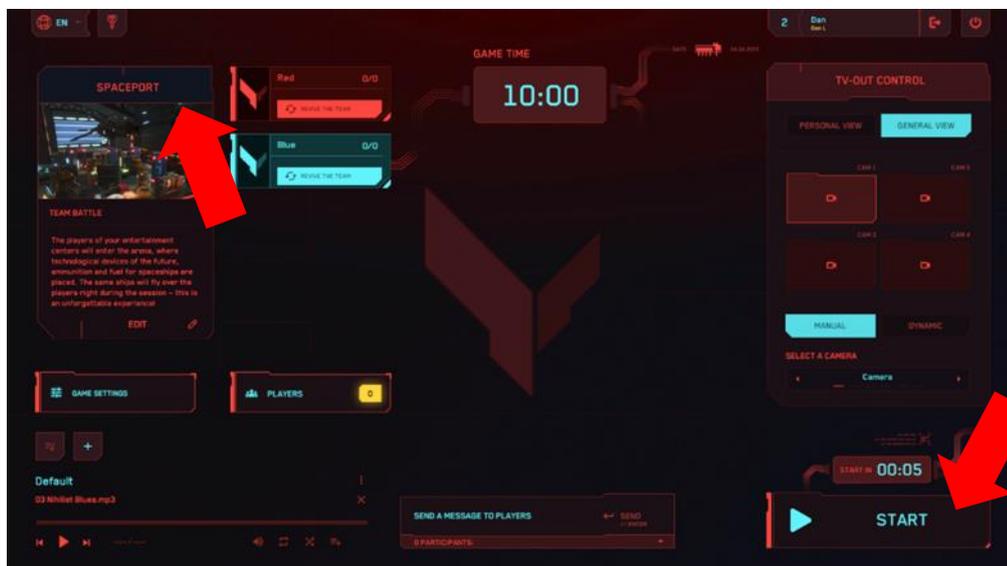


L'uscita al menu principale avviene premendo il pulsante «Applica», situato nell'angolo in basso a destra, il pulsante «Indietro», situato nell'angolo in basso a sinistra, o premendo il tasto Esc sulla tastiera.

13 Avvio del gioco e sessione dimostrativa

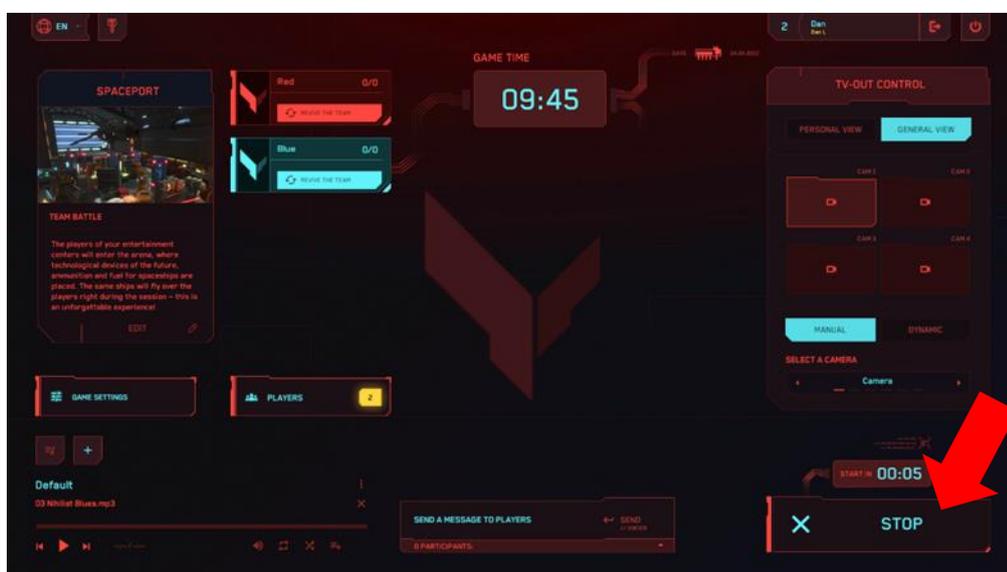
13.1 Verificare che la mappa selezionata venga visualizzata correttamente nella schermata principale.

13.2 Premere il pulsante «Avvia partita» (questa operazione può essere eseguita anche dal menu di selezione delle mappe).



13.3 Il timer eseguirà un conto alla rovescia, dopodiché il gioco inizierà.

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



Nella versione dimostrativa, a seconda delle impostazioni dello scenario, l'obiettivo dei giocatori è colpire il più possibile gli avversari o i bot. È possibile configurare lo scenario per la conquista della dominazione (punto di controllo) o la raccolta di artefatti.

Ogni giocatore dispone di un'arma virtuale, il cui tipo varia in base alla mappa selezionata. I colpi vengono sparati premendo il pulsante sotto l'indice (grilletto) del controller destro.

Durante il gioco, i visori dei giocatori visualizzeranno un menu con le impostazioni attuali dell'equipaggiamento, come la barra della salute e il numero di munizioni. Quando le munizioni si esauriscono, verrà emesso un suono di inceppamento dell'arma.

Ricaricare premendo il pulsante sotto il pollice sul controller.



I giocatori guadagnano monete eliminando i nemici. Quando si accumula un numero sufficiente di monete per acquistare un'arma superiore, questa viene automaticamente sostituita.

Se il giocatore desidera continuare a utilizzare l'arma precedente, può aprire il negozio delle armi tenendo premuto per alcuni secondi il pulsante «Ricarica» sul blaster (se il gioco utilizza un blaster) o premendo il pulsante «A» sul controller destro (se si utilizza un controller). Tramite lo slider, il giocatore può selezionare un'arma precedente.



Quando un giocatore viene colpito, la sua barra della salute diminuisce e, una volta esaurita, viene disattivato. Sullo schermo del visore, l'immagine del giocatore disattivato diventa trasparente. Per tornare in partita, il giocatore deve raggiungere uno dei punti di rigenerazione, visibili attraverso gli ostacoli grazie a un'illuminazione speciale.

La disattivazione può verificarsi anche quando un giocatore attraversa una parete virtuale o un oggetto vietato.

L'operatore ha inoltre la possibilità di riattivare manualmente un giocatore tramite il programma server, accedendo alle impostazioni individuali dell'equipaggiamento.

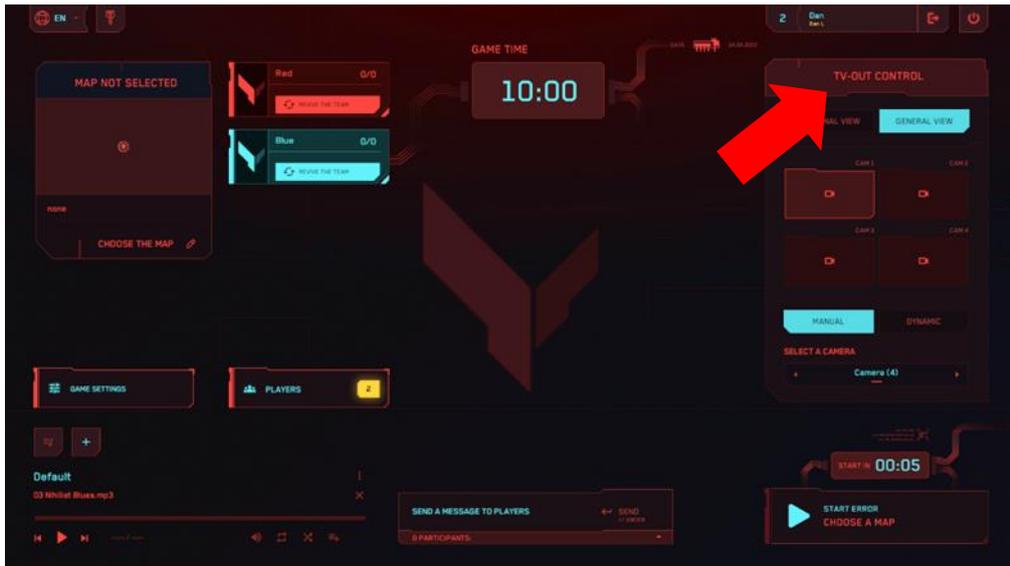


14 Configurazione della trasmissione del gioco

La visualizzazione del gameplay su uno schermo esterno è un fattore importante per attirare nuovi clienti verso l'attrazione VR. Monitor o televisori aggiuntivi vengono configurati tramite il sistema operativo installato sul computer server.

Se si desidera mostrare il gameplay e le statistiche su più di due schermi, è necessario abilitare la duplicazione (vedi Sezione 12) o utilizzare uno splitter video.

Per trasmettere il gameplay su uno schermo esterno durante la partita, è necessario configurare il metodo di visualizzazione nel menu principale del programma, nella sezione «Trasmissione del gioco».



L'utente può selezionare una delle seguenti modalità di trasmissione:

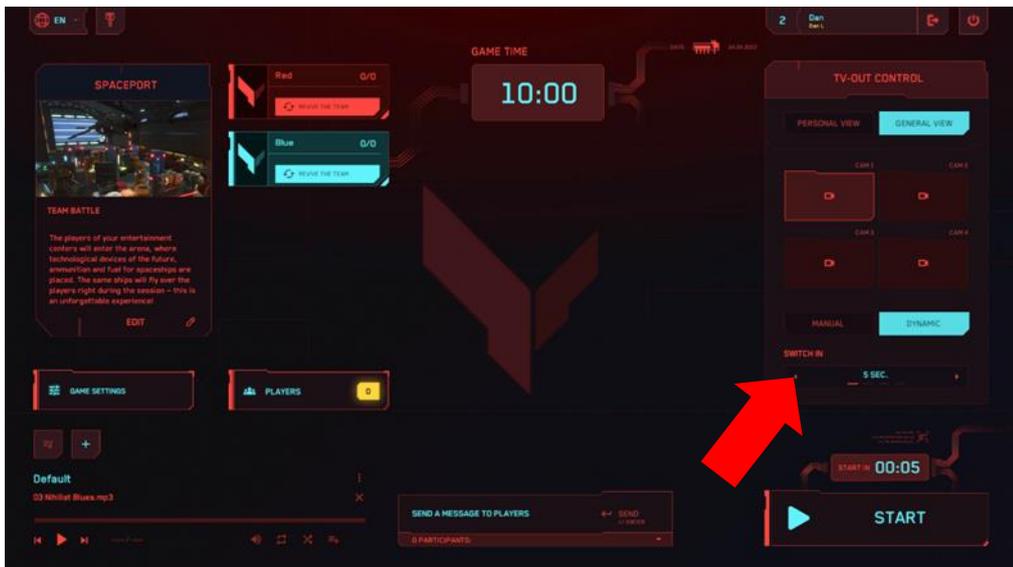
«Visuale in prima persona» – mostra il gameplay dal punto di vista di un giocatore.



«Visuale panoramica» – visualizza le ambientazioni di gioco attraverso una o più telecamere virtuali.



In alternativa, si può scegliere il cambio dinamico delle visuali. In questo caso, selezionando l'opzione «Dinamico», è possibile impostare l'intervallo di tempo per la rotazione automatica tra le diverse prospettive di gioco.

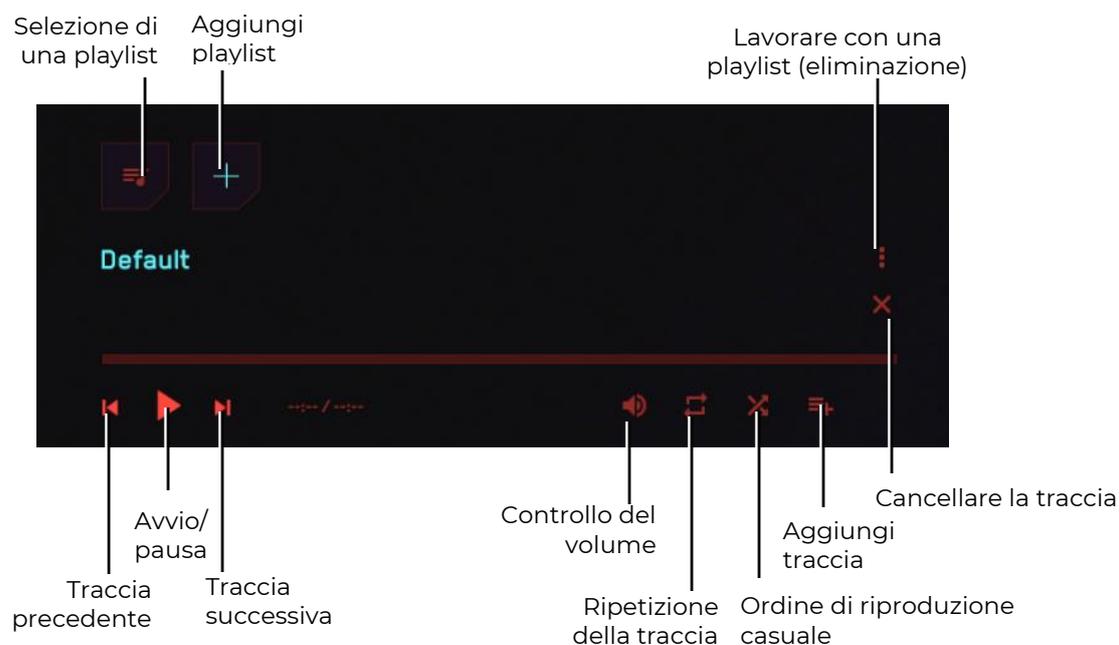


15 Configurazione dell'audio

Il programma Vion include un player audio integrato con diversi brani musicali, che consente di riprodurre un accompagnamento sonoro per creare un'atmosfera più dinamica durante il gioco.

È possibile aggiungere tracce personalizzate alla playlist predefinita oppure creare e utilizzare una playlist personalizzata.

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



Per aggiungere un brano alla playlist attuale, premere l'apposito pulsante. Il programma chiederà di selezionare i file dalla memoria del computer.

Per creare una nuova playlist, premere il pulsante «+», inserire il nome della playlist e aggiungere i brani desiderati.

16 Invio di messaggi ai giocatori

Durante la partita, l'istruttore può inviare messaggi a un singolo giocatore o a tutti i partecipanti contemporaneamente.

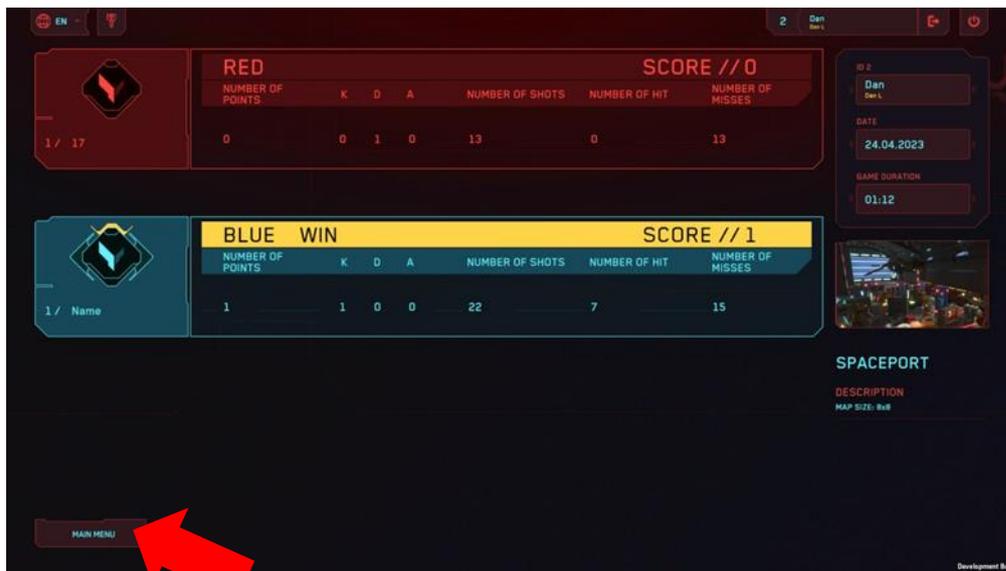
- Nella parte inferiore dello schermo, nel blocco «Invia messaggio ai giocatori», inserire il testo del messaggio.
- Selezionare il destinatario: un giocatore specifico o tutti.
- Premere il pulsante «Invia» o il tasto «Enter» sulla tastiera per inviare il messaggio.



17 Fine della partita e visualizzazione delle statistiche

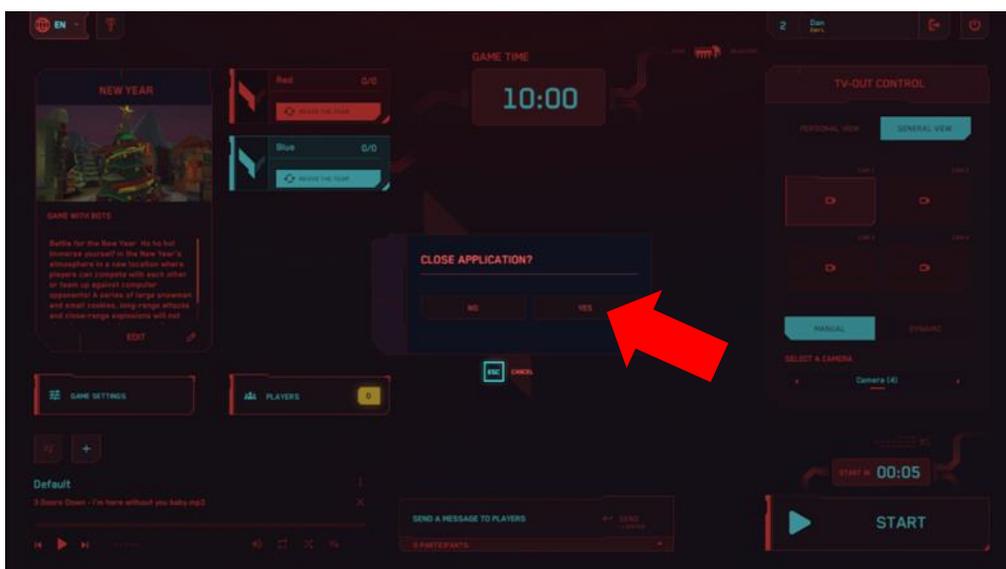
Il gioco termina o allo scadere del timer o manualmente quando l'istruttore preme il pulsante «Termina partita» nel menu principale del programma. Sullo schermo del casco del giocatore viene visualizzato un messaggio di fine round.

Dopo la fine del gioco, sullo schermo esterno viene mostrata la statistica della partita, inclusi il nome dello scenario di gioco, i nomi, il numero di KDA (disattivazioni, morti, assist – aiuti nella disattivazione dei personaggi nemici), la posizione dei giocatori in classifica e altre caratteristiche.



Per tornare al menu principale, premere il pulsante «Menu principale», situato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Per uscire dal programma, premere il pulsante di uscita , situato nell'angolo in alto a destra dello schermo. Per confermare l'uscita, premere «Sì», per annullare premere «No» o il tasto «Esc» sulla tastiera.



18 Azioni in situazioni di emergenza

In caso di errore di calibrazione, perdita di connessione con il server, esaurimento della batteria o spegnimento del casco, il giocatore deve fermarsi e alzare la mano – l'istruttore si avvicinerà rapidamente per risolvere il problema.

18.1 Azioni in caso di errore di calibrazione

L'errore di calibrazione è segnalato dalla comparsa di un'icona  triangolare con un punto esclamativo sullo schermo. In questo caso, è necessario ripetere la calibrazione.

Il processo di calibrazione è descritto nella sezione 11.1.

Se nelle impostazioni è attivata la funzione di calibrazione automatica (vedi sezione 11.2), il giocatore deve rimanere fermo e non muoversi all'interno dell'area di gioco fino alla scomparsa dell'icona di avviso  (la calibrazione avverrà automaticamente in pochi secondi).

18.2 Azioni in caso di perdita della connessione di rete

A volte può verificarsi una situazione in cui il casco perde la connessione alla rete. Per riconnettere il visore VR alla rete Wi-Fi, è necessario:

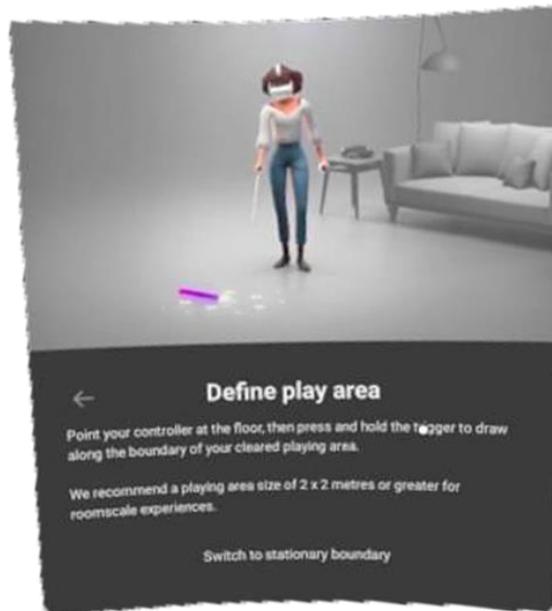
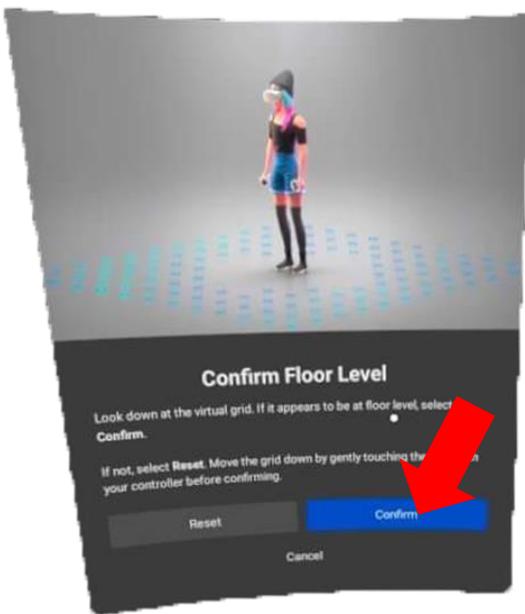
- 1) Indossare il casco acceso e prendere il controller destro.
- 2) Premere il pulsante  corrispondente sul controller per aprire il menu universale sullo schermo del casco.
- 3) Selezionare il menu «Impostazioni» , quindi il menu «Rete Wi-Fi» .
- 4) Scegliere la rete Wi-Fi a cui connettersi, inserire la password, selezionare l'opzione «Ricorda» e premere «Connetti».
- 5) Dopo lo spegnimento o il riavvio, il casco si conetterà automaticamente alla stessa rete per impostazione predefinita.



18.3 Azioni in caso di ripristino dell'area di gioco

In caso di ripristino dell'area di gioco, è necessario configurarla nuovamente:

- 1) Eseguire tutte le azioni suggerite che appaiono sullo schermo del casco: creare il sistema di sicurezza, confermare la distanza dal pavimento e definire l'area di gioco. In questo passaggio, selezionare l'opzione «Modifica il confine per i giochi con movimento».



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

