



**Mode d'emploi  
pour installer et lancer des jeux  
en utilisant le logiciel**

**VION  
DEMO**

## CONTENU

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1.    | Exigences en matière de matériel.....   | 3  |
| 1.1.  | Casque VR.....  | 4  |
| 1.2.  | Ordinateur de contrôle et serveur.....  | 4  |
| 1.3.  | Routeur Wi-Fi.....  | 5  |
| 1.4.  | Téléphone portable ou tablette.....   | 5  |
| 1.5.  | Câble USB.....  | 6  |
| 2.    | Exigences en matière de salle.....  | 7  |
| 2.1.  | Exigences recommandées pour la salle de jeu.....                                | 7  |
| 2.2.  | Exigences minimales pour les tests à domicile.....                              | 7  |
| 3.    | Installation du casque Oculus Quest 2.....                                      | 10 |
| 4.    | Consignes de sécurité.....  | 11 |
| 5.    | Logiciel requis.....  | 12 |
| 5.1.  | Application Meta Quest.....   | 12 |
| 5.2.  | Application Meta Quest Developer Hub.....                                       | 12 |
| 5.3.  | Logiciel Vion.....  | 14 |
| 5.4.  | Application Vion.....   | 15 |
| 6.    | Création d'un compte de développeur.....  | 16 |
| 6.1.  | Enregistrement du compte Meta.....  | 16 |
| 6.2.  | Enregistrement d'un profil Meta Horizon.....                                    | 18 |
| 7.    | Vérification d'un compte dans le programme Meta Quest Developer Hub (MQDH)..... | 24 |
| 8.    | Configuration initiale du casque.....   | 27 |
| 9.    | Liaison du casque à l'application Meta Quest.....                               | 27 |
| 10.   | Configurez le casque dans le programme Meta Quest Developer Hub.....            | 29 |
| 11.   | Calibrage du casque.....  | 33 |
| 11.1. | Procédure de calibrage.....   | 35 |
| 11.2. | Procédure de calibrage automatique.....   | 36 |
| 12.   | Démarrage du serveur et configuration des scénarios.....                        | 39 |
| 13.   | Lancement du jeu et mise en place d'une session de démonstration.....           | 49 |
| 14.   | Configuration de la diffusion du jeu.....                                       | 52 |
| 15.   | Paramètres du système de sonorisation.....                                      | 54 |
| 16.   | Configuration des messages à envoyer aux joueurs.....                           | 55 |
| 17.   | Fin de la partie, affichage des statistiques.....                               | 56 |
| 18.   | Actions dans les situations d'urgence.....                                      | 57 |
| 18.1. | Procédure à suivre en cas d'échec de calibrage.....                             | 57 |
| 18.2. | Procédure à suivre en cas de perte de connexion au réseau.....                  | 57 |
| 18.3. | Procédure à suivre lors de la réinitialisation de la zone de jeu.....           | 58 |

Ces instructions décrivent la séquence d'installation et d'utilisation du logiciel de démonstration VION sur le casque de réalité virtuelle Oculus Quest 2.

Actuellement, l'application est en cours d'amélioration et sera bientôt compatible avec le casque Oculus Quest 3 pour une utilisation dans les jeux en réalité virtuelle.

La procédure décrite dans ces instructions concerne la configuration d'un seul casque. S'il y a plus d'un casque, les réglages initiaux doivent être effectués avec tous les casques successivement.

Les versions actuelles des instructions sont disponibles sur le site <https://vion-vr.com/support/manuals>.



## 1. Exigences en matière de matériel

Pour lancer le jeu de démonstration, les éléments suivants sont requis:

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Casque de réalité virtuelle</b><br/>Meta Quest 2 ou supérieur (à partir de 2 pcs.)</p>  | <p><b>Ordinateur personnel ou portable</b><br/>Windows 10 ou supérieur</p>  |
| <p><b>Routeur Wi-Fi</b></p>    | <p><b>Téléphone portable ou tablette et câble USB</b></p>                  |

## 1.1. Casque VR

Chaque kit de casque comprend un casque et deux contrôleurs qui permettent aux joueurs de s'affronter dans un espace virtuel entre eux ou contre des personnages intégrés au scénario (bots).

Il est recommandé de tester le logiciel avec deux casques, mais si vous n'avez qu'un seul casque, vous pouvez jouer en mode PVE avec le bot.

|   |  |                        |
|---|--|------------------------|
|  | <b>Nous recommandons d'utiliser le casque Meta Quest 2</b> , mais vous pouvez également utiliser n'importe quel modèle ultérieur.<br><br>La version la plus simple avec 64 Gb de stockage interne conviendra pour les tests. |                        |
|   | <b>Les options d'achat sont disponibles sur différents sites :</b>   |                        |
|   | <a href="#">Ebay</a>   | <a href="#">Amazon</a> |

## 1.2. Ordinateur de contrôle et serveur

Il faut installer le logiciel Meta Quest Developer Hub sur votre ordinateur pour activer le mode développeur, ainsi que le logiciel SideQuest pour installer l'application de jeu sur le casque et le logiciel serveur Vion pour sélectionner les scénarios, configurer les kits et contrôler le jeu.

|   |  |                                |
|---|--|--------------------------------|
|  | <b>Exigences techniques minimales :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Système opérateur: Windows 10;</li><li>• <u>Processeur (CPU)</u>: Intel Core i5 de 8e génération ou équivalent d'AMD.</li><li>• <u>RAM</u>: 16 Gb;</li><li>• <u>GPU</u>: Gtx 1650+;</li><li>• Espace sur le disque dur: 5 Гб;</li><li>• Type de disque dur: SSD.</li><li>• Un adaptateur Bluetooth</li></ul> |                                |
|   | <b>Exemples de matériel compatible :</b>   |                                |
|   | <a href="#">Acer Nitro 5</a>   | <a href="#">MSI Pulse GL66</a> |

Si vous disposez déjà d'un ordinateur ou d'un portable, pour vérifier s'il est adapté au travail, vous devez comparer ses caractéristiques avec celles énumérées ci-dessus.

Vous pouvez consulter les spécifications de votre ordinateur en cliquant sur Démarrer -> Options -> Système -> À propos.

### 1.3. Routeur Wi-Fi

Le routeur fournit une connexion Wi-Fi entre le casque VR et le dispositif informatique pour le contrôle du jeu et le transfert d'informations visuelles et statistiques. Pour éviter que le jeu ne se bloque, vous avez besoin d'un routeur avec une vitesse de transfert de données élevée.

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
|  | <b>Exigences techniques minimales :</b>   |   |  |
|   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Puissance de sortie de l'émetteur – 23 dBm;</li><li>• Norme Wi-Fi 5 (802.11ac);</li><li>• Vitesse WAN 1 Gbit/sec;</li><li>• Fréquence 2,4 GHz, 5 GHz;</li><li>• Vitesse Wi-Fi 5G - 867+ Mbps;</li><li>• Vitesse Wi-Fi 2.4G - 300 Mbps;</li><li>• Protocoles supportés IPv4, IPv6.</li></ul> |   |  |
|   | <b>Exemples de matériel compatible :</b>  |   |  |
|   | <a href="#">Ubiquiti UniFi Dream Machine</a>  | <a href="#">TP-Link Archer AX6000 WiFi 6 Router</a> | <a href="#">ASUS RT-AX55 (AX1800) Dual Band WiFi 6</a> |

Si vous disposez déjà d'un routeur, vérifiez ses caractéristiques par rapport aux spécifications ci-dessus afin de déterminer s'il peut être utilisé pour le test. Les spécifications du routeur sont indiquées sur un autocollant situé sur la face de montage du routeur.

Pour que le casque puisse communiquer avec l'ordinateur serveur, les deux appareils doivent être connectés au même réseau Wi-Fi protégé par un mot de passe, qui ne doit pas être utilisé par d'autres appareils. La connexion Internet est obligatoire pendant le jeu.

### 1.4. Téléphone portable ou tablette

|   |   |                        |                      |
|---|---|------------------------|----------------------|
|  | Lorsque vous allumez le casque Meta Quest pour la première fois, vous aurez besoin d'un téléphone portable ou d'une tablette. Sans cela, il sera impossible de procéder à l'enregistrement initial du casque et de le relier à votre compte Meta. Les appareils Android et IOS conviennent à cet effet. |                        |                      |
|   | <b>Exigences techniques minimales :</b>   |                        |                      |
|   | Appareil mobile (smartphone, tablette avec Apple iOS 10, Android 5.0 ou systèmes d'exploitation ultérieurs)   |                        |                      |
| <b>Exemples de matériel compatible :</b>  |   |                        |                      |
|   | <a href="#">Android</a>   | <a href="#">iPhone</a> | <a href="#">iPad</a> |

## 1.5. Câble USB

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <p>Un câble USB Type C - USB est nécessaire pour configurer le casque via le Meta Quest Developer Hub et pour installer l'application Vion.</p> <p><b>Un câble type C - type C est livré en standard avec le casque.</b></p> <p>Si votre ordinateur n'a pas de port type C ou si le câble n'est pas disponible, vous pouvez utiliser un câble type A - type C.</p> |  |
|   | <p><b>Exemples de matériel compatible :</b></p>  |  |
|   | <p>Câble <a href="#">typeA-typeC</a></p>   | <p>Câble <a href="#">typeC-typeC</a></p> |

## 2. Exigences en matière de salle

Les exigences relatives à la salle où il est recommandé de jouer sont décrites au point 2.1.

Il est également possible d'effectuer des tests à domicile. Les mesures à prendre pour préparer l'appartement sont décrites au point 2.2.

### 2.1. Exigences recommandées pour la salle de jeu

Un minimum de 20 m<sup>2</sup> par joueur est optimal pour une expérience de jeu confortable. Il ne doit pas y avoir de cloisons intérieures, de meubles ou de colonnes dans la zone de jeu afin d'assurer la sécurité des déplacements des utilisateurs pendant le jeu.

S'il n'est pas possible de prévoir une salle sans colonnes pour l'utilisation de démonstration de l'équipement, étant donné que la carte virtuelle ne sera pas liée à l'environnement réel, il est recommandé de couvrir les obstacles avec un matériau souple et, en même temps, de surveiller constamment les mouvements des utilisateurs pendant le jeu.

Les murs doivent avoir une surface mate peinte dans des couleurs sombres. Pour améliorer le positionnement des appareils de RV, il est recommandé d'appliquer des motifs géométriques à l'aide d'un ruban adhésif ou d'une peinture résistante à l'usure de couleur contrastée (un dossier avec les marquages recommandés est disponible auprès de l'entreprise).

Les sols doivent être plats, sans relief ni fosses. Le sol doit être non glissant et non statique. Des motifs géométriques doivent également être appliqués au sol.

La salle de jeux VR doit être fermée afin qu'aucune lumière naturelle ne puisse y pénétrer. Les fenêtres doivent être recouvertes d'un tissu ou d'un film dense.

L'éclairage artificiel doit être placé uniquement au plafond, être uniforme sur toute la surface et empêcher les ombres et les éblouissements.

**!** **Le non-respect des exigences mentionnées ci-dessus peut entraîner des échecs de calibrage du casque, mais lors des essais du logiciel, avec un contrôle maximal des mouvements des joueurs sur le terrain, cela n'empêchera pas d'évaluer les capacités des applications installées sur l'équipement.**

Il est également important de tenir compte des autres exigences relatives aux locaux, qui peuvent être imposées par les autorités locales responsables des incendies et d'autres inspections. Ces exigences peuvent différer selon les régions et les établissements.

### 2.2. Exigences minimales pour les tests à domicile

Si vous ne disposez pas d'une pièce séparée et si les tests ne peuvent être effectués qu'à domicile, préparez l'appartement comme suit :

1. Choisissez la pièce la plus grande et assurez-vous qu'elle dispose d'un bon signal internet ;

2. Retirez tous les obstacles possibles (meubles) afin de libérer le plus d'espace possible dans l'aire de jeu.

3. Calculez la surface maximale pour les tests (la surface recommandée est de 8 x 9 mètres).

4. Couvrez les fenêtres avec des rideaux ou des stores afin que la lumière naturelle ne pénètre pas dans la pièce.

**Local approprié**

Assez d'espace



**Local inapproprié**

Peu d'espace disponible dans la pièce



Local sans obstacles



Local avec des colonnes et des obstacles



Éclairage uniforme au plafond, pas de lumière du soleil



Éclairage faible, inégal, néon



Plancher contrasté avec un motif ou un tapis



Plancher en miroir, monochrome



**Local approprié**

Murs et sol contrastés



**Local inapproprié**

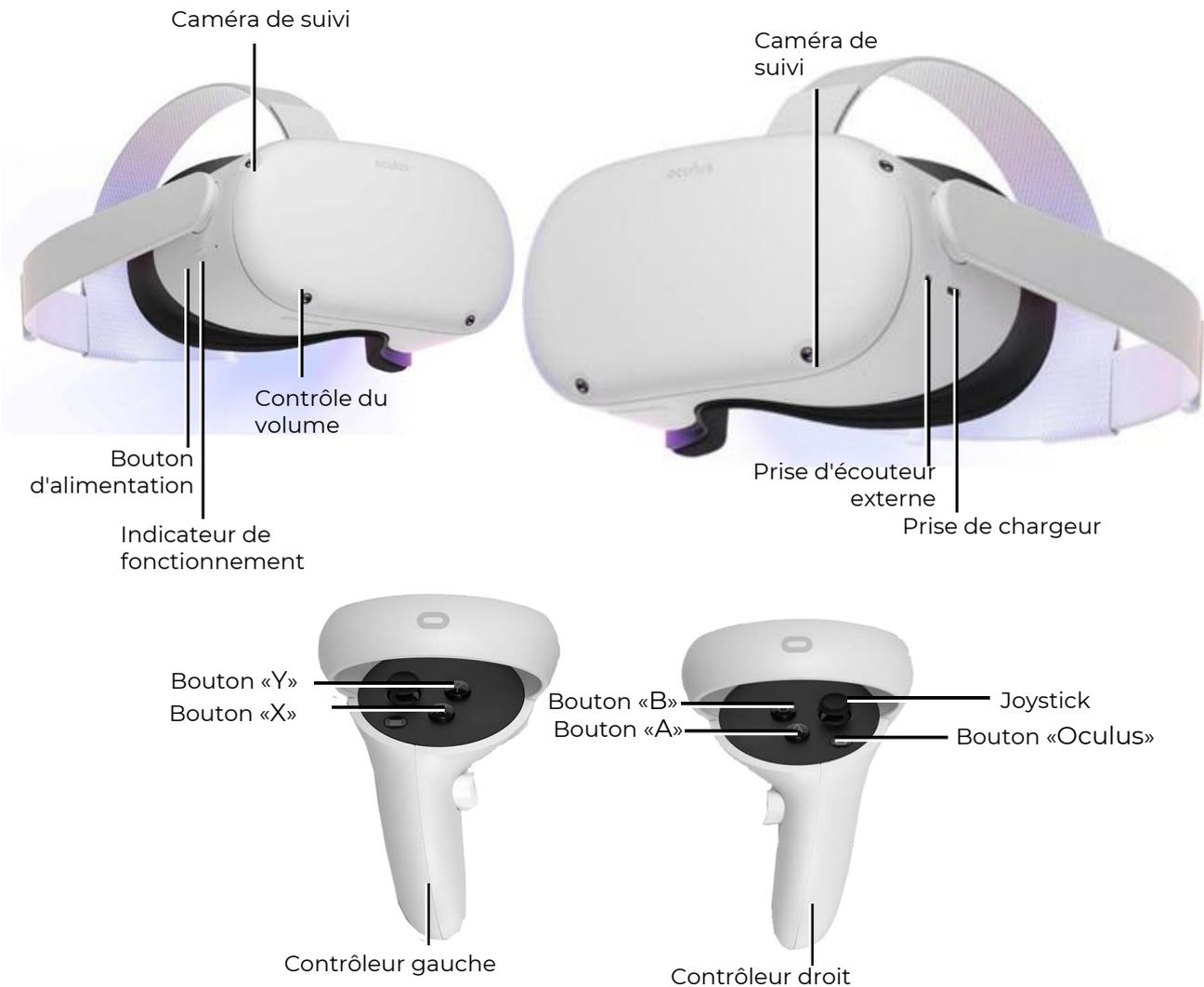
Néons sur les murs et le plafond



### 3. Installation du casque Oculus Quest 2

Lisez attentivement les instructions fournies avec l'appareil avant de l'utiliser.

Le kit de casque VR se compose d'un casque et de deux contrôleurs.



Vue générale du casque VR et des contrôleurs

## 4. Consignes de sécurité

4.1 Avant d'utiliser le casque de réalité virtuelle, vous devez lire attentivement et suivre toutes les instructions d'installation et d'utilisation fournies avec le casque.

4.2 Le casque de réalité virtuelle n'est pas destiné à être utilisé par des enfants de moins de 13 ans, car les jeunes enfants sont à un âge critique pour le développement visuel et vestibulaire.

4.3 Si le joueur est âgé, s'il souffre d'une déficience de la vision binoculaire ou de troubles psychiatriques, ou s'il a des problèmes cardiaques ou d'autres problèmes médicaux graves, il lui est conseillé de consulter un médecin avant d'utiliser le casque VR.

4.4 Les femmes enceintes doivent également consulter un médecin.

4.5 Le casque VR contient des aimants et émet des ondes radio qui peuvent affecter le fonctionnement des stimulateurs cardiaques, des appareils auditifs et des défibrillateurs situés à proximité. Si le joueur a un stimulateur cardiaque ou un autre dispositif médical implanté, il n'est pas recommandé d'utiliser le casque VR sans consulter au préalable le médecin ou le fabricant du dispositif médical utilisé par le joueur.

4.6 Les joueurs qui sont fatigués, somnolents, sous l'influence de l'alcool ou de drogues, ou qui sont dans un état médical quelconque ne doivent pas utiliser le casque de réalité virtuelle.

4.7 L'utilisation du casque de réalité virtuelle peut entraîner une perte d'équilibre. Il faut rappeler que les objets projetés dans la réalité virtuelle n'existent pas réellement, il ne faut donc pas s'asseoir ou s'appuyer dessus.

4.8 Il existe un risque de blessure en cas de collision avec d'autres joueurs, des murs, des meubles ou d'autres objets - il faut y prêter une attention particulière.

4.9 Utilisez uniquement l'adaptateur électrique fourni pour charger le casque VR.

4.10 Pour éviter la transmission de maladies infectieuses, le casque (en particulier les lentilles) doit être traité avec des lingettes antibactériennes spéciales avant chaque utilisation.

4.11 Ne laissez pas le casque VR dans la lumière directe du soleil - cela pourrait endommager l'appareil.

4.12 N'utilisez pas l'appareil si des pièces sont défectueuses ou endommagées.

Pour plus d'informations sur les précautions à prendre pour les jeux, veuillez consulter le [site web du fabricant](#).

## 5. Logiciel requis

### 5.1. Application Meta Quest

Sur un appareil mobile (smartphone, tablette avec les systèmes d'exploitation Apple iOS 10, Android 5.0 ou versions ultérieures), il est nécessaire de télécharger et d'installer l'application Meta Quest.

Pour le système Android - dans l'application Play Market à [l'adresse](#).

Pour le système Apple iOS - dans l'application App Store à [l'adresse](#).

L'application peut également être téléchargée sur le [site web](#) (logiciel de téléchargement pour OCULUS QUEST 2).

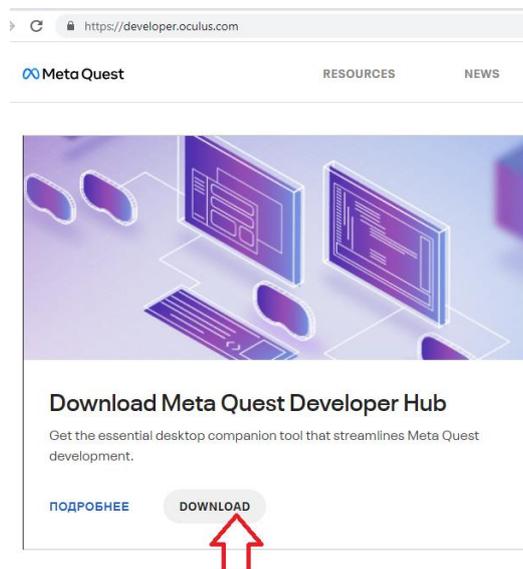


Le processus de connexion du casque à l'application Meta Quest est décrit dans la section 9.

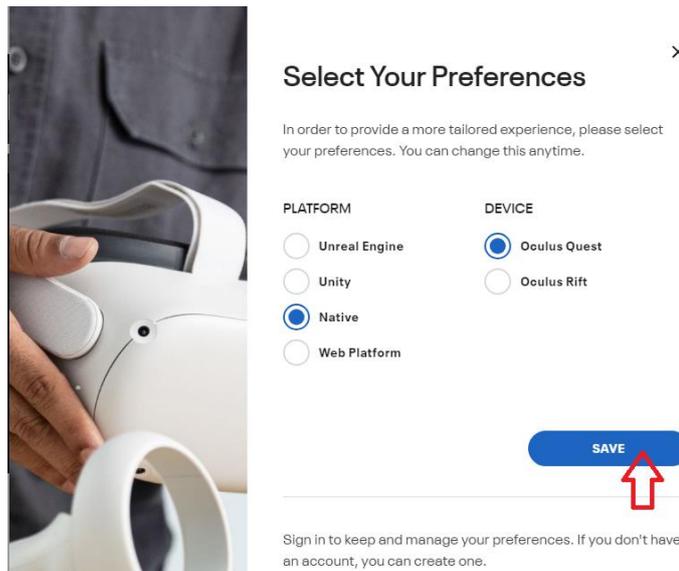
### 5.2. Application Meta Quest Developer Hub

Pour installer le programme Meta Quest Developer Hub sur l'ordinateur serveur, il faut :

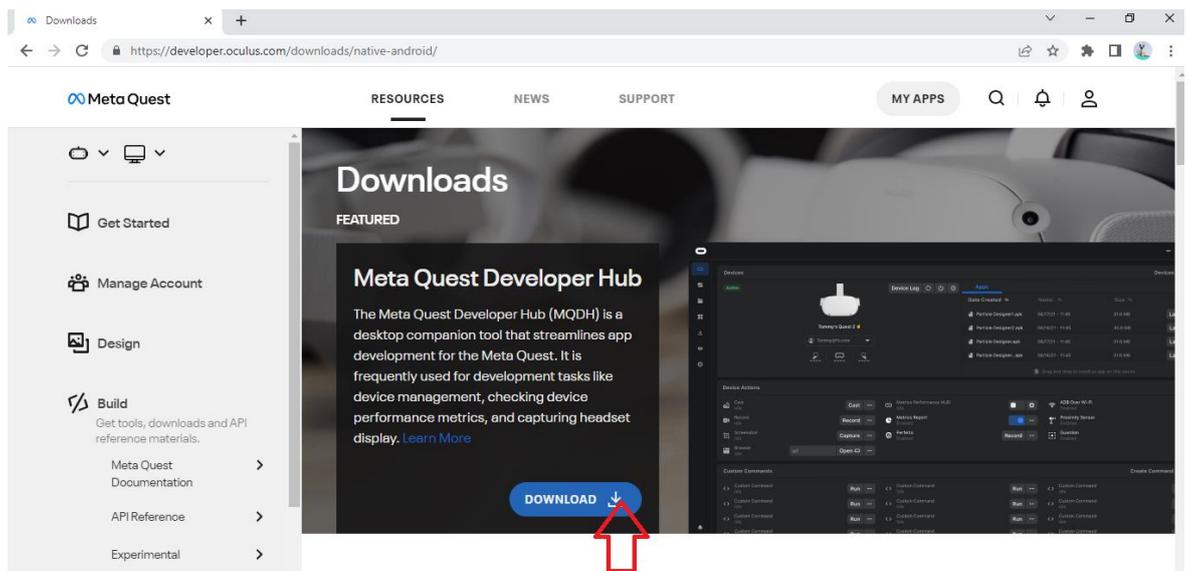
- 1) Aller à [l'adresse](#).
- 2) Sur la page, trouvez la section Télécharger Meta Quest Developer Hub et cliquez sur le bouton "Télécharger" («Download»).



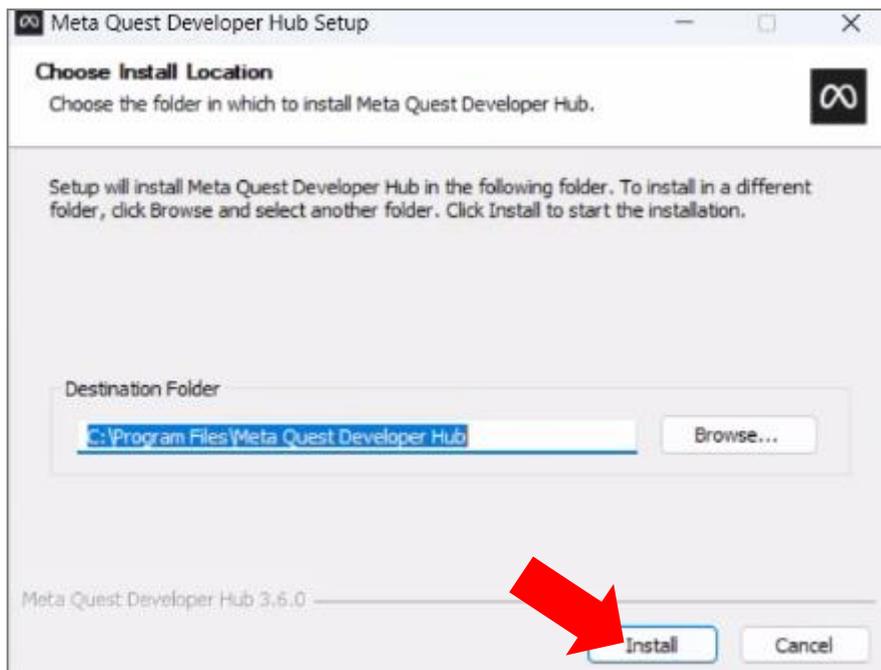
- 3) Dans la fenêtre ouverte, en appuyant sur le bouton " ENREGISTRER " ("SAVE"), confirmez le choix de la plateforme " Native " et celui du dispositif "Oculus Quest".



- 4) Dans la fenêtre ouverte, cliquez sur "Télécharger" («Download»), acceptez les conditions de la licence en cochant la case et cliquez sur "Télécharger" («Download»).



- 5) Décompressez l'archive et installez le programme - exécutez le fichier Meta Quest Developer Hub Setup 3.5.0.exe.



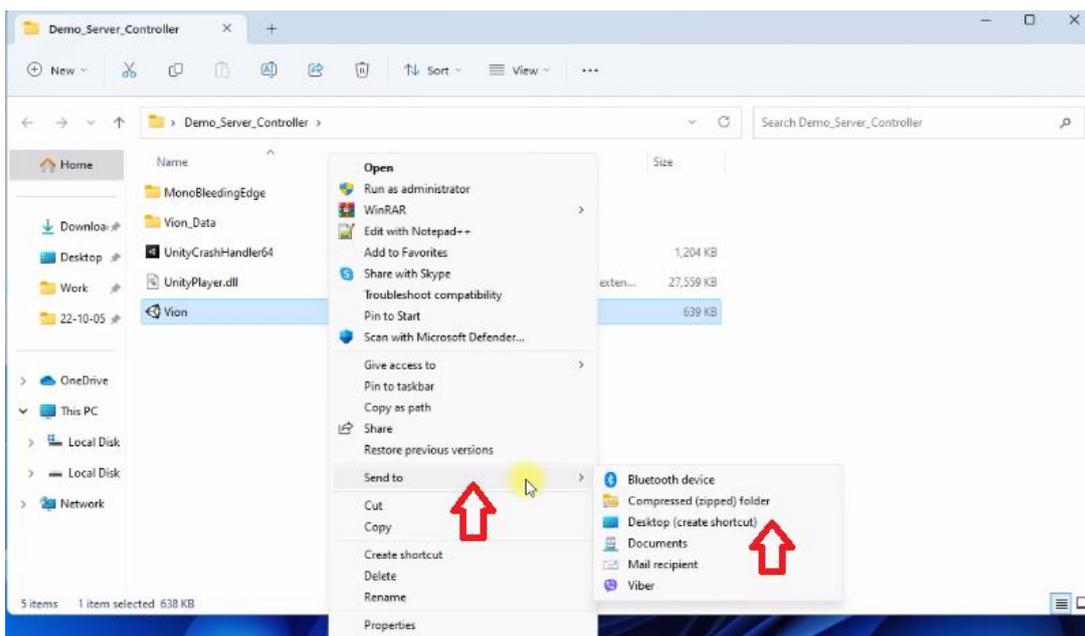
Pour une compréhension plus détaillée du processus d'installation, vous pouvez regarder la [vidéo d'instruction](#).

La procédure de configuration du casque à l'aide de Meta Quest Developer Hub est décrite dans la section 10.

### 5.3. Logiciel Vion

Téléchargez l'archive Vion\_Demo\_Controller à partir du lien fourni par le fabricant. Extrayez le dossier Demo\_Server\_Controller de l'archive.

Créez un lien vers l'application Vion sur le bureau. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le nom de l'application Vion et sélectionnez Envoyer -> Bureau (Créer un raccourci) dans le menu contextuel.



#### **5.4. Application Vion**

Décompressez le dossier Demo\_Apk de l'archive Vion\_Demo\_Controller. Enregistrez le fichier d'installation de l'application VRVion\_Demo.apk sur votre disque dur.

Pour une compréhension plus détaillée du processus d'installation, vous pouvez regarder la [vidéo d'instruction](#).

Attention : nous vous recommandons vivement de ne pas utiliser d'autres applications que Vion !

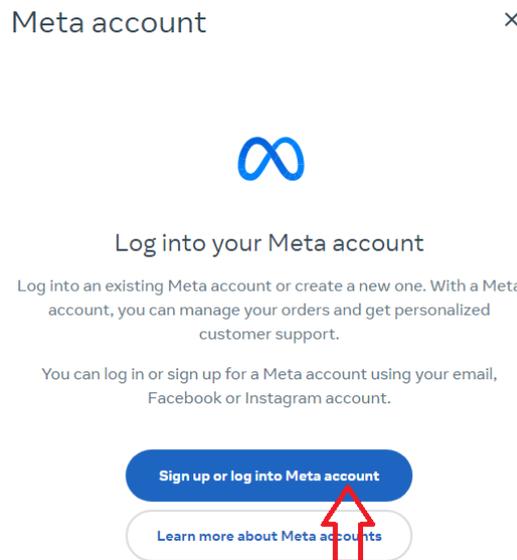
## 6. Création d'un compte de développeur

### 6.1. Enregistrement du compte Meta

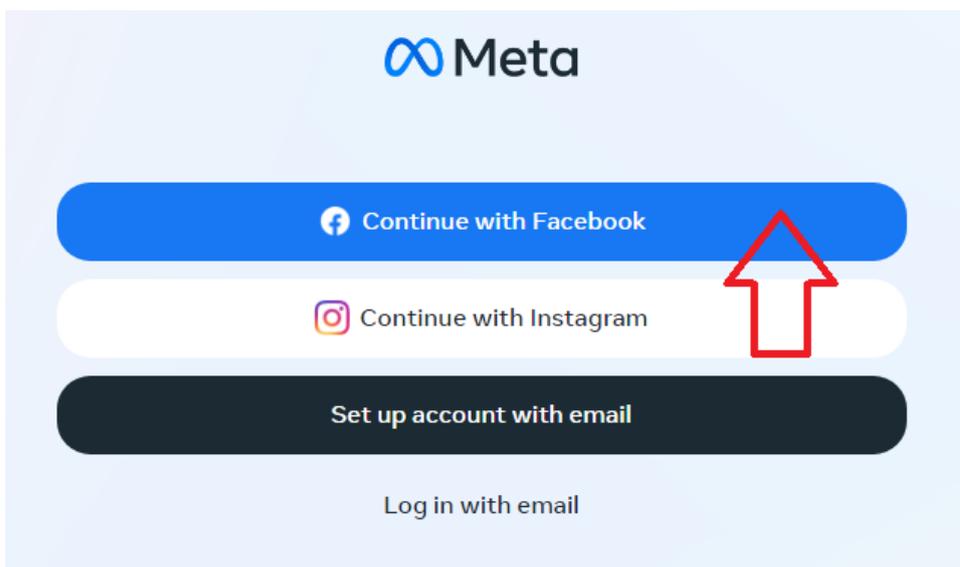
Le [tutoriel vidéo](#) de la procédure d'enregistrement d'un compte est disponible sur le lien.

Pour créer un compte, il faut:

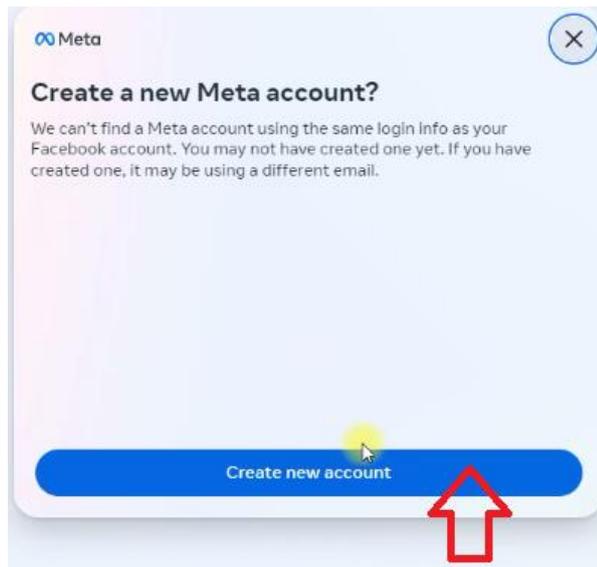
- 1) Aller sur le [site web](#).
- 2) Dans le coin supérieur droit de la fenêtre, cliquez sur l'icône .
- 3) Dans la fenêtre ouverte, sélectionnez "S'inscrire ou se connecter à un compte Meta" («Sign up or log into Meta account»).



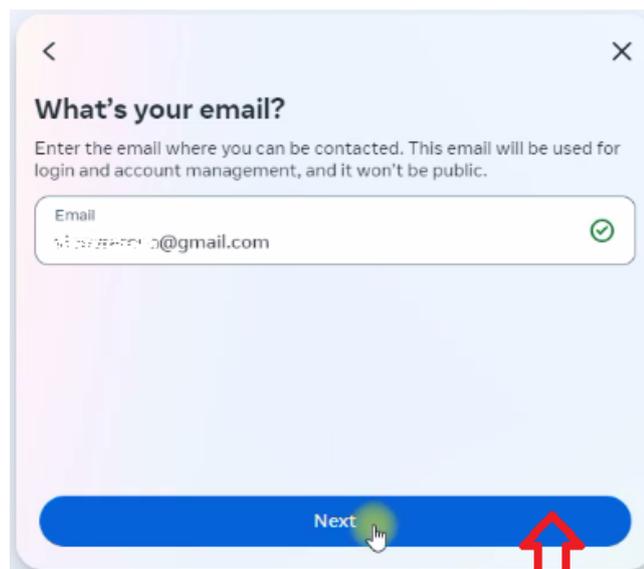
- 4) Vous pouvez créer un compte en utilisant votre compte Facebook, Instagram ou votre compte de messagerie. Vous pouvez utiliser des comptes existants. Sélectionnez l'option "Continuer avec Facebook" («Continue with Facebook»). Saisissez l'identifiant et le mot de passe de votre compte.



- 5) Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez sur "Créer un nouveau compte" («Create new account»).



- 6) Appuyez sur "Oui, continuer" («Yes, continue») pour confirmer.
- 7) Dans la fenêtre qui s'ouvre, entrez votre adresse e-mail et cliquez sur "Suivant" («Next»).



- 8) Pour vérifier la validité des données synchronisées à partir de votre compte, cliquez sur "Créer un compte" («Create account»).

< X

### Finish creating your Meta account

Name  
Mary Christine

Email  
vibonvrasana@gmail.com

Password  
Logged in with Facebook

Birthday  
12/1/1992

Your Meta account information isn't public.

I'm interested in receiving emails about Meta Quest releases, recommendations and sales.

By creating your account, you agree to the [Meta Terms of Service](#), [Supplemental Terms of Service](#), [Meta Privacy Policy](#) and [Supplemental Privacy Policy](#).

Back Create account

- 9) Dans le champ "Code de confirmation" («Confirmation code»), saisissez le code à six chiffres qui vous a été envoyé par e-mail et cliquez sur "Continuer" («Continue»).

Meta X

### Enter the confirmation code

To confirm your account, enter the 6-digit code that was sent to vibonvrasana@gmail.com. [Edit email](#)

Confirmation code  
809057

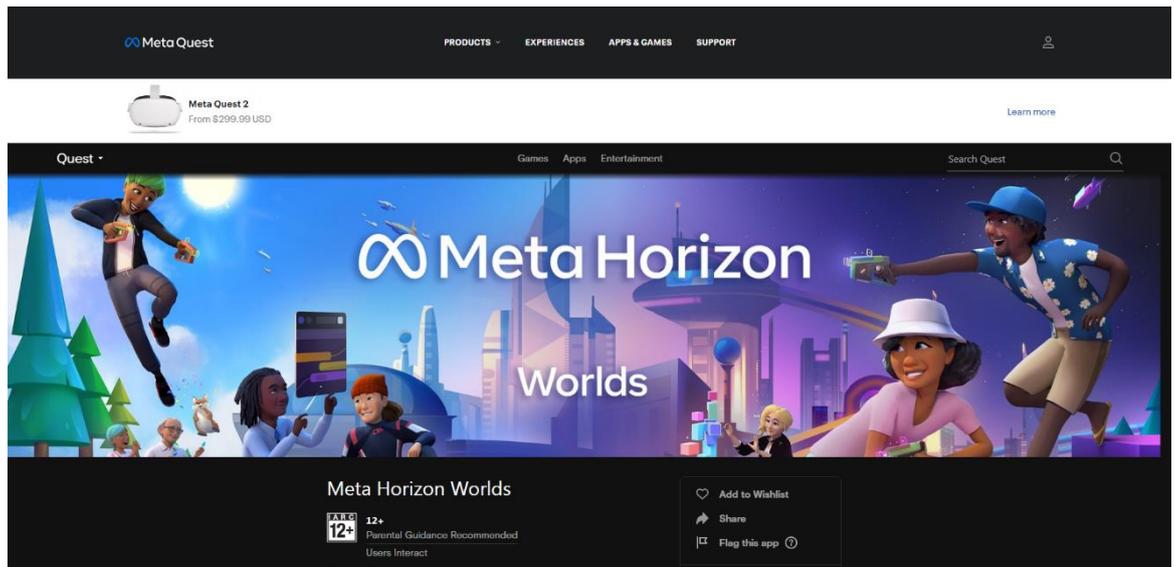
Look for an email from notification@email.meta.com. You may need to check your spam or social mail folder.

Continue I didn't get a code

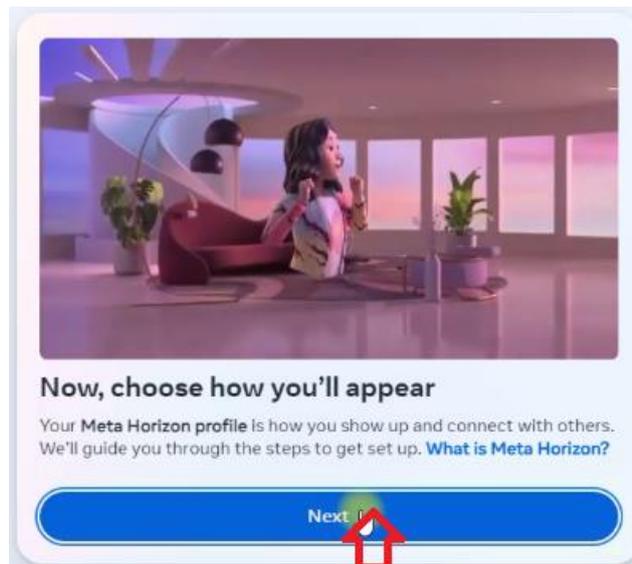
## 6.2. Enregistrement d'un profil Meta Horizon

Pour créer un profil, il faut:

- 1) Aller sur le site web [Oculus Meta Horizon](#) et cliquer sur l'icône de profil dans le coin supérieur droit de l'écran :



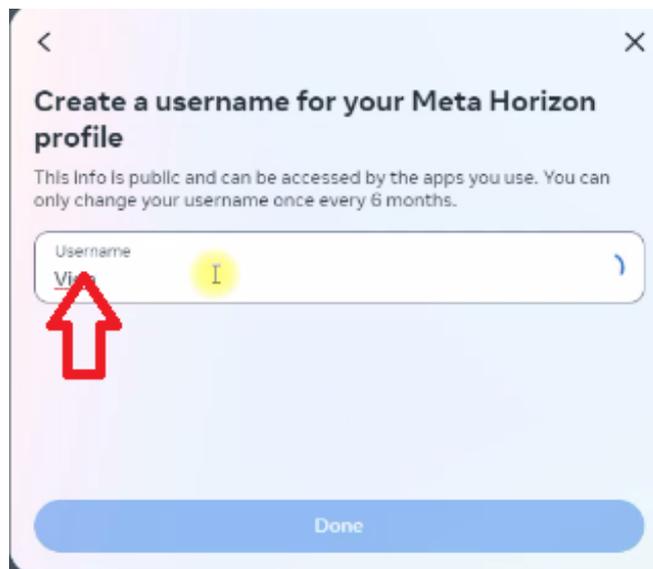
- 2) Enregistrez-vous à l'aide de votre compte Facebook. La page d'inscription s'ouvre.
- 3) Cliquez sur "Suivant" «Next» pour créer un profil.



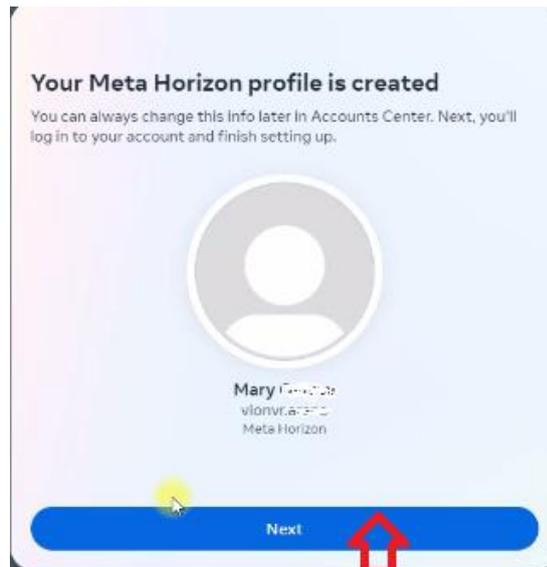
- 4) Pour synchroniser les données de Facebook avec votre profil Meta Horizon, cliquez sur " Synchroniser les informations du profil " («Sync profile info»).



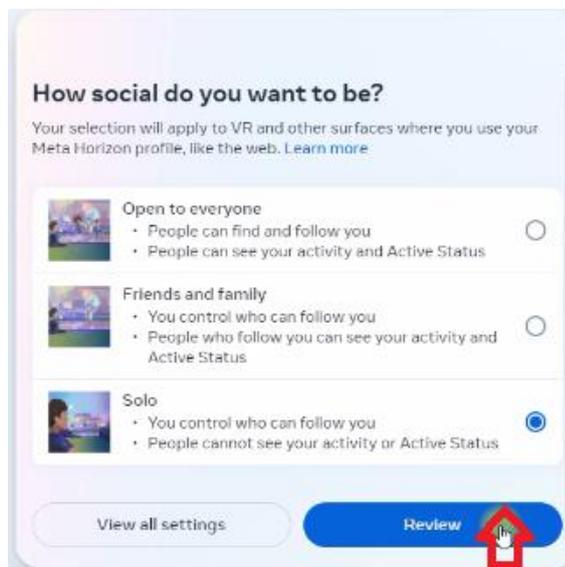
- 5) Dans le champ "Nom d'utilisateur" («Username»), entrez le nom du profil et cliquez sur "Terminé" («Done»).



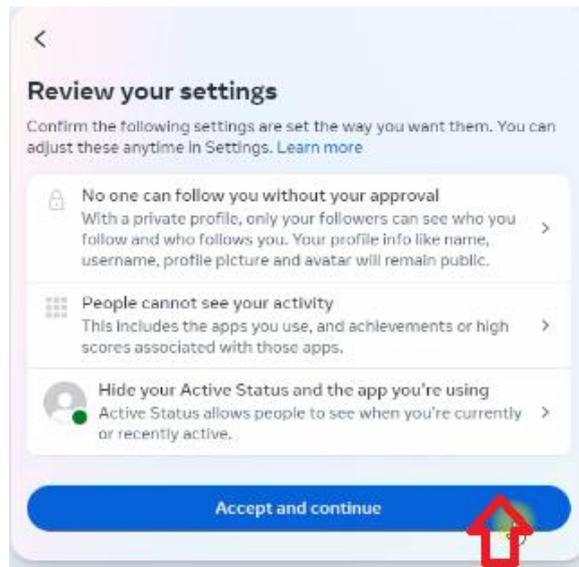
- 6) Vous pouvez ajouter une photo de profil ou sauter cette étape.
- 7) Cliquez sur "Suivant" («Next») pour vous connecter à votre compte et terminer l'enregistrement.



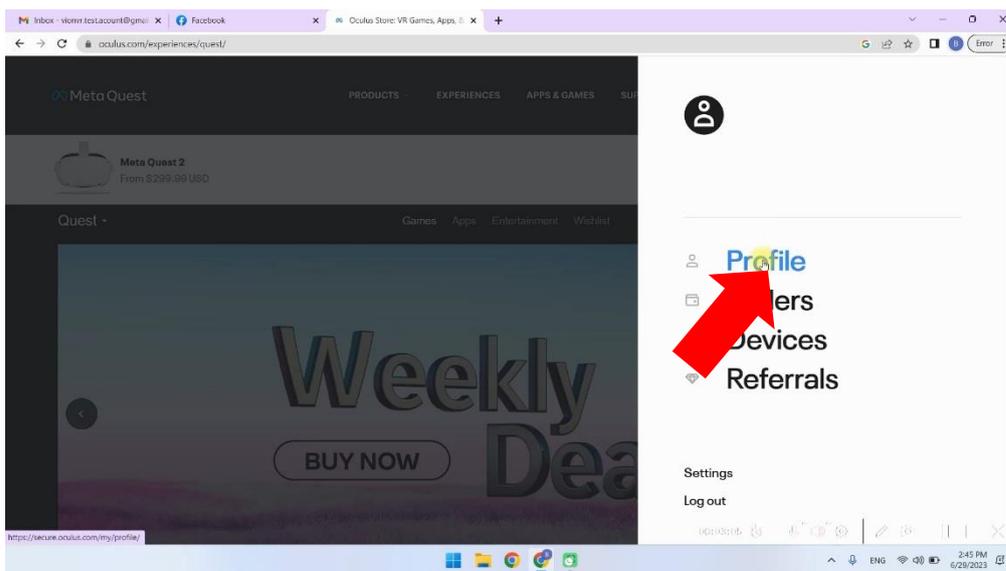
- 8) Sélectionnez le mode Solo ou tout autre mode qui vous convient et cliquez sur "Réviser" («Review»).



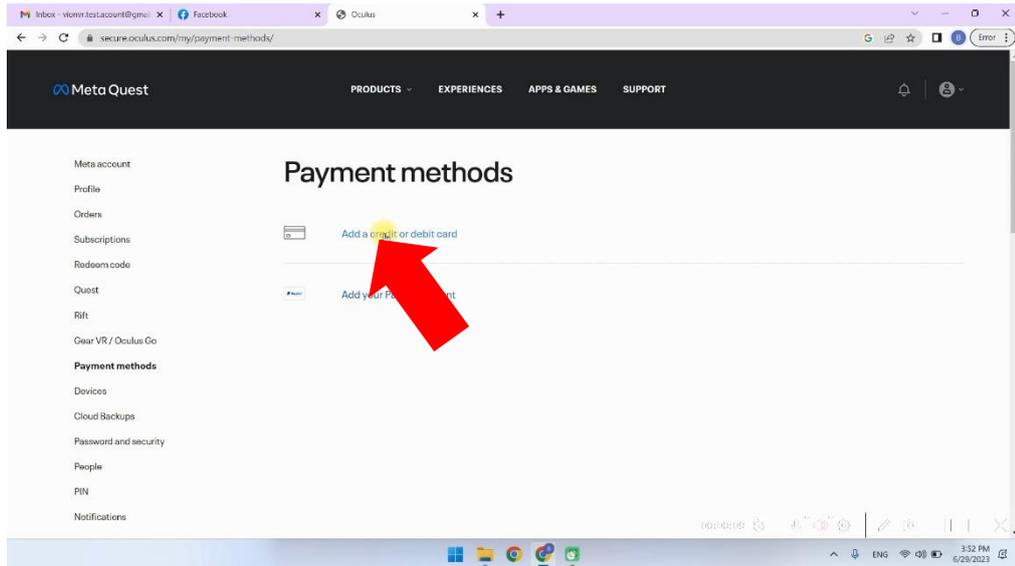
- 9) Dans la fenêtre "Réviser vos paramètres" («Review your settings»), sélectionnez "Cacher votre statut actif et l'application que vous utilisez" («Hide your Active Status and the app you're using») et cliquez sur "Accepter et continuer" («Accept and continue»).



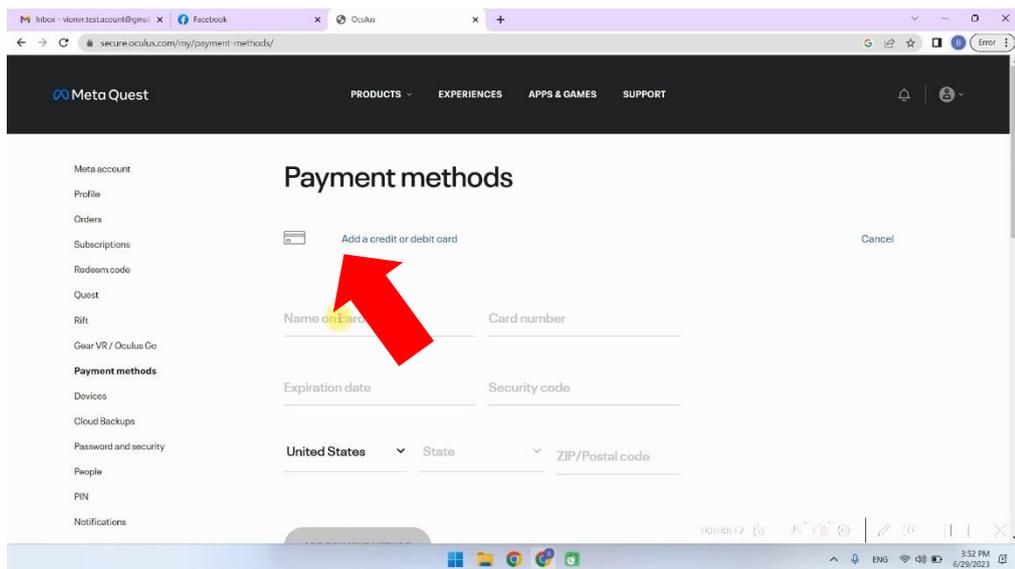
- 10) Pour terminer la configuration de votre compte, cliquez sur Terminer («Finish») dans la fenêtre qui s'ouvre.
- 11) Ensuite, vous pouvez aller sur votre profil sur le site et continuer à enregistrer les paramètres de votre profil, à savoir - créer ou saisir votre code pin de sécurité existant et ajouter une méthode de paiement.



- 12) Choisissez l'un des modes de paiement dans le menu Modes de paiement (Payment methods). Il est possible de payer par carte de débit, carte de crédit ou PayPal.

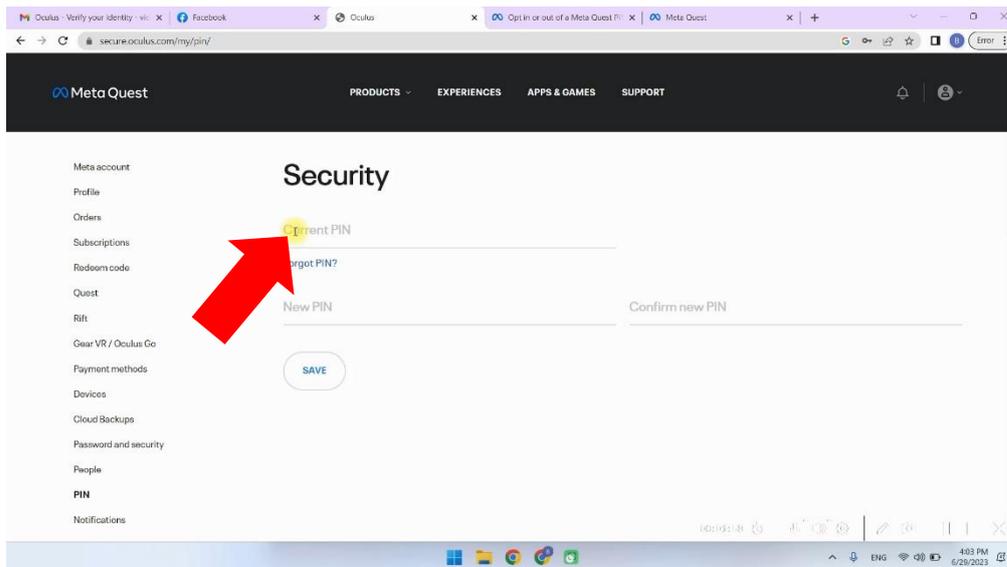


13) Si vous choisissez la carte de débit/crédit, saisissez les données de la carte bancaire dans les champs appropriés et cliquez sur "Ajouter une carte" («Add card» ) pour continuer.



Attention : le compte doit être crédité d'au moins un dollar, qui sera déduit du compte lors de l'association de la carte au compte, puis restitué à la carte.

14) Pour saisir le code pin, allez dans le menu PIN et saisissez le code de sécurité. Le site peut vous demander de confirmer le code pin par e-mail.

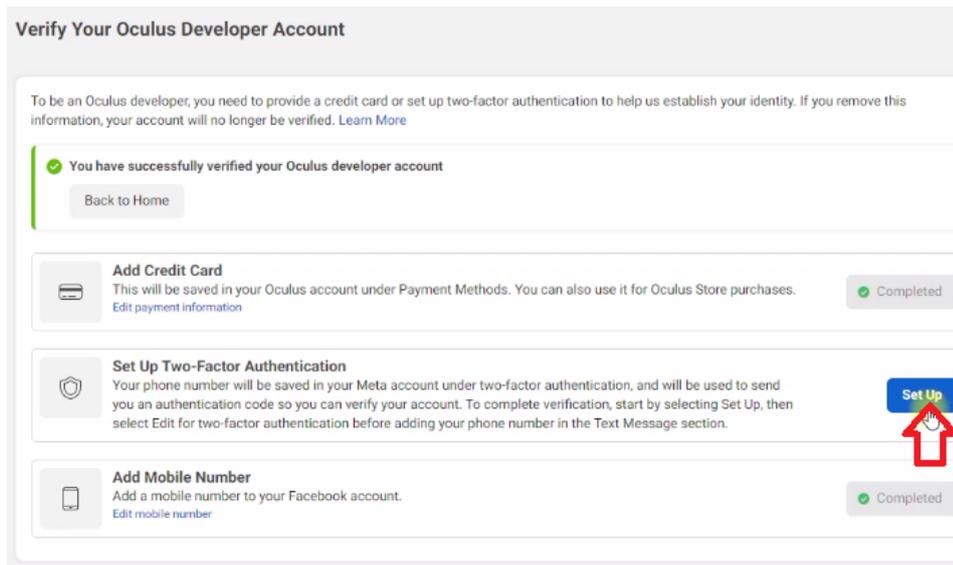


## 7. Vérification d'un compte dans le programme Meta Quest Developer Hub (MQDH)

Un tutoriel vidéo de la procédure de vérification du compte est disponible sur ce [lien](#).

La séquence des étapes est la suivante :

- 1) Ouvrez le programme Meta Quest Developer Hub.
- 2) Cliquez sur "Continuer" («Continue») pour continuer.
- 3) Connectez-vous en cliquant sur "Se connecter avec un compte Meta" («Log in with a Meta account»). La page d'enregistrement du navigateur s'ouvre.
- 4) Confirmez la connexion au compte en cliquant sur "Continuer comme..." («Continue as ...»). Dans la boîte de dialogue, confirmez l'ouverture de "Meta Quest Developer Hub" et cliquez sur "Continuer" («Continue»).
- 5) Pour vérifier votre compte, cliquez sur "Vérifier votre compte" («Verify your account»). [La page de vérification](#) s'affiche automatiquement.
- 6) Cliquez sur " Se connecter " («Log In») pour vous connecter à votre compte.
- 7) Vérifiez que les détails de votre carte de crédit et votre numéro de téléphone sont déjà liés à votre compte, si ce n'est pas le cas, vous devez les ajouter.
- 8) Cliquez sur "Configurer" («Set Up») pour accéder à la page de configuration de l'authentification en deux étapes.



- 9) Sélectionnez "SMS Message" («Text Message») - une confirmation de l'authentification par SMS.
- 10) Dans la liste déroulante, sélectionnez l'indicatif du pays, entrez le numéro de téléphone et appuyez sur "SOUMETTRE" («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 code de vérification sera envoyé au numéro de téléphone, qu'il faudra saisir dans le champ "Code" et appuyer sur "SOUMETTRE" («SUBMIT»).

## Verify Code

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

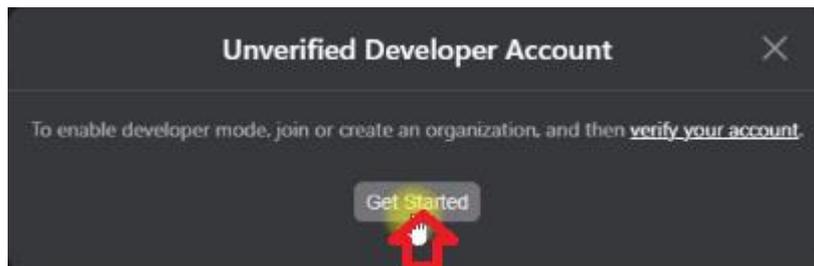
Code:

200000

BACK

SUBMIT

- 12) Vous devez ensuite vous connecter à nouveau au programme Meta Quest Developer Hub sur votre ordinateur.
- 13) Pour ce faire, procédez à la vérification du compte développeur :
  - Cliquez sur " Commencer " («Get Started»). [La page](#) sera automatiquement accessible.



- Sur la page du site web, trouvez la section de création d'une nouvelle organisation "Rejoindre ou créer une organisation" («Joining or Creating an Organization»);
- Suivez [le lien](#) sur la page.

- Saisissez le nom de l'organisation (vous pouvez saisir n'importe quel nom) et cliquez sur "Soumettre" («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

- Acceptez les termes de l'accord de licence en cochant la case correspondante et cliquez sur "Soumettre" («Submit»).

L'étape suivante, après la vérification du compte, consiste à relier le casque à votre appareil mobile.

## 8. Configuration initiale du casque

Si le casque de réalité virtuelle a déjà été utilisé et a passé le processus d'enregistrement et de configuration, passez au chapitre 10.

**!** Toutes les autres étapes de la configuration du mode développeur sur le casque doivent être effectuées à partir du même compte Facebook que celui utilisé pour la configuration initiale de l'appareil.

Si le casque est utilisé pour la première fois, après le déballage, suivez les instructions de configuration de l'appareil qui s'affichent sur l'écran du casque, y compris la connexion au même réseau avec accès Internet que l'appareil mobile.

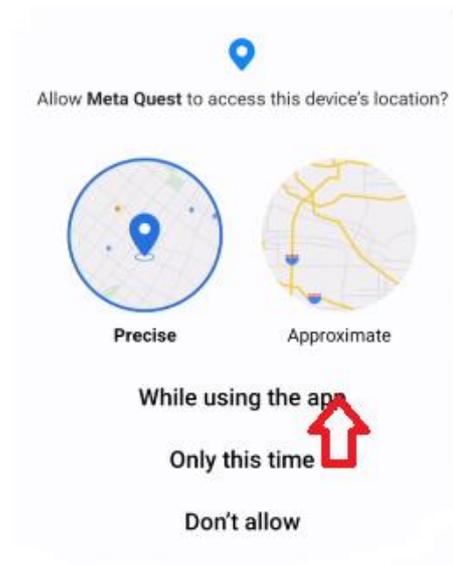
## 9. Liaison du casque à l'application Meta Quest

1) Une fois le micrologiciel mis à jour, le casque doit être apparié avec l'application mobile Meta Quest.

2) Lancez l'application et connectez-vous à Meta Quest via votre compte [Facebook](#).

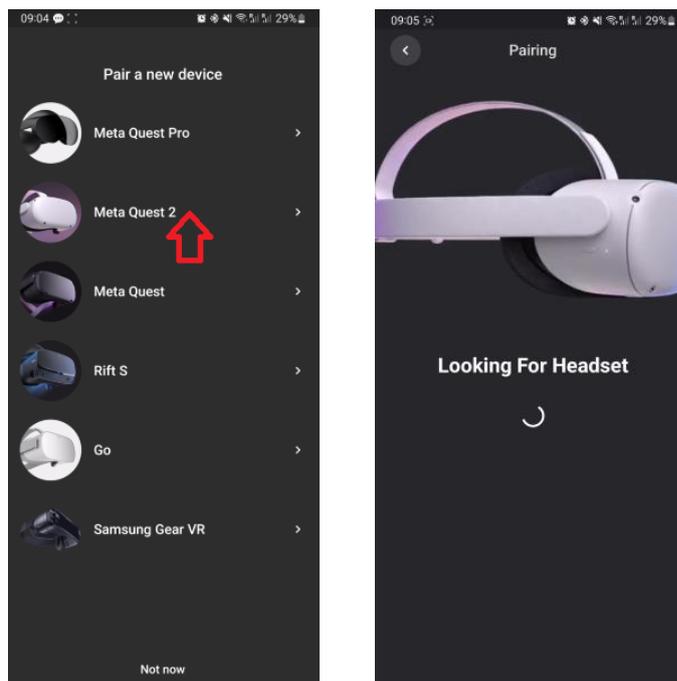
3) Entrez le code de confirmation du SMS.

4) Donnez l'autorisation d'utiliser la géolocalisation.



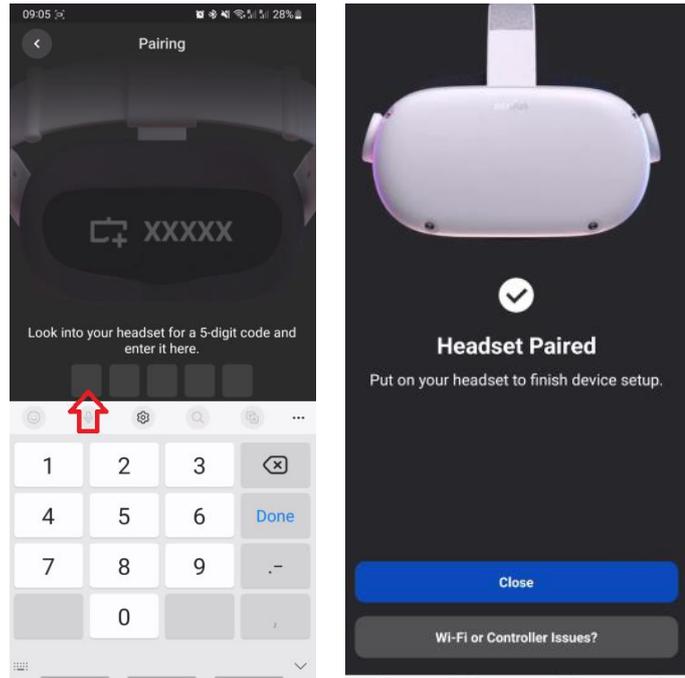
5) Sur la page principale de l'application Meta Quest, cliquez sur "Appairer votre casque" («Pair your headset»).

6) Sélectionnez le modèle de casque (Quest 2) dans la liste des appareils et connectez-vous à celui-ci.



7) Assurez-vous que le Bluetooth est activé sur votre appareil mobile. Ensuite, vous devez saisir le code à 5 chiffres qui s'affichera sur l'écran du casque.

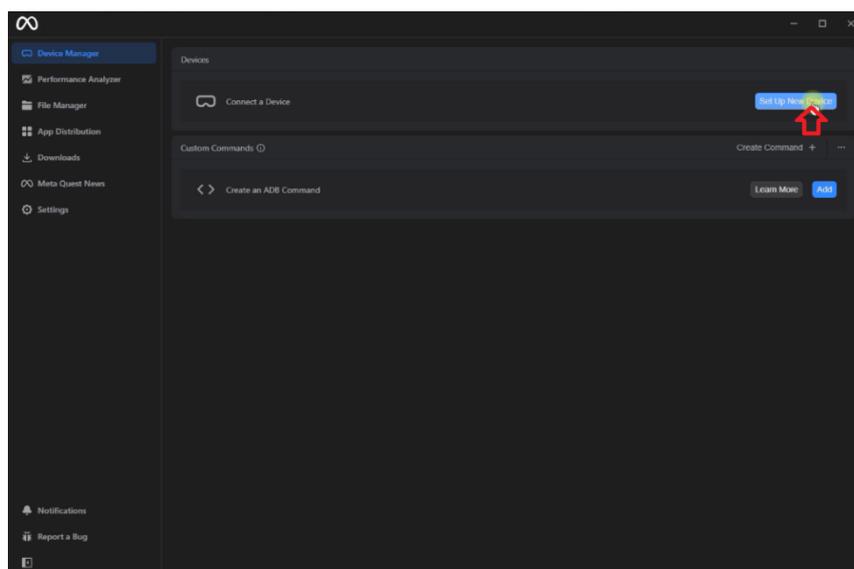
8) Les paramètres du casque seront disponibles lorsque la mise à jour sera terminée.



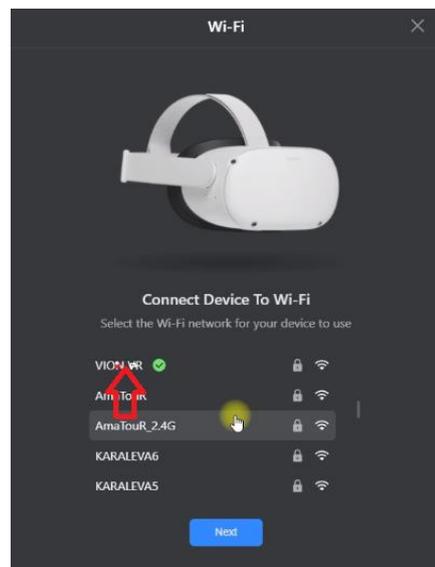
## 10. Configurez le casque dans le programme Meta Quest Developer Hub

Pour connecter le casque, il faut:

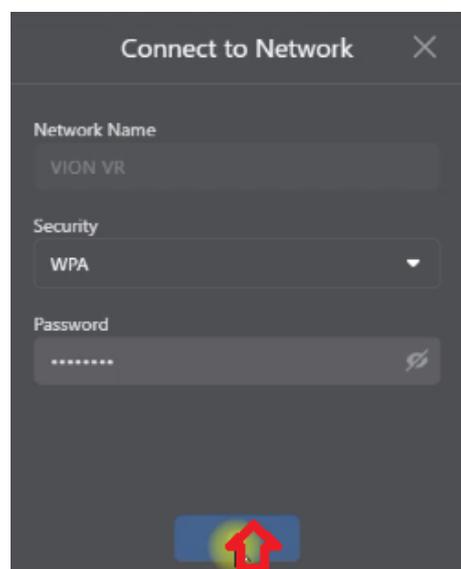
- 1) Ouvrir le programme Meta Quest Developer Hub et connecter le casque.
- 2) Connecter le casque à l'ordinateur à l'aide du câble.
- 3) Aller dans le menu Gestion des appareils (Device Manage).
  - Allumez le casque.
  - Dans le menu Gestion des appareils (Device Manage), appuyez sur le bouton "Configurer un nouvel appareil" («Set Up New Device»).



- Dans la fenêtre "Configurer votre appareil" («Setting Up Your Device»), cliquez sur "Suivant" («Next»).
- Dans la fenêtre "Configurer un nouvel appareil" («Set Up New Device»), sélectionnez le casque Meta Quest 2.
- Le numéro de série du casque apparaîtra dans la fenêtre "Choisir un appareil" («Choose Device»), cliquez sur "Suivant" («Next»).
- Dans la fenêtre "Wi-Fi", sélectionnez le nom de votre réseau Wi-Fi dans la liste et cliquez sur "Suivant" («Next»).



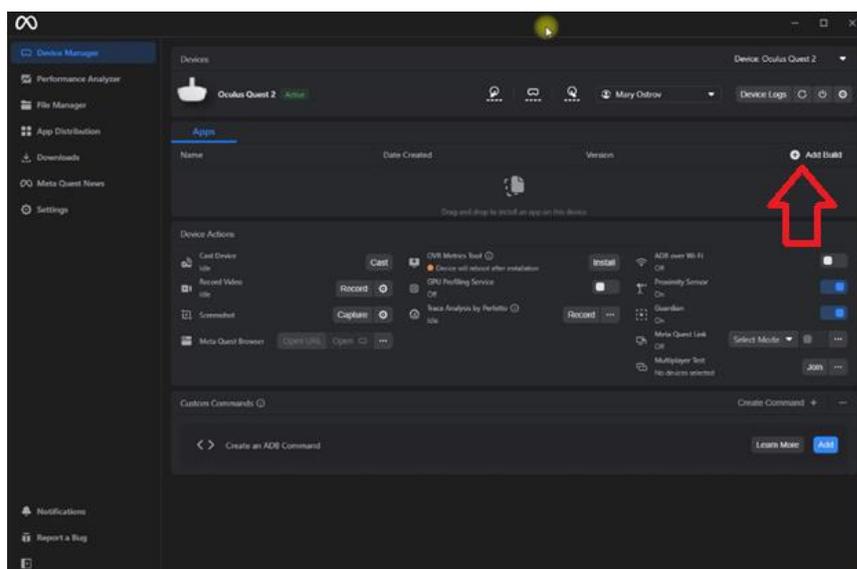
- Saisissez votre mot de passe dans le champ "Mot de passe" («Password») et cliquez sur "Connecter".



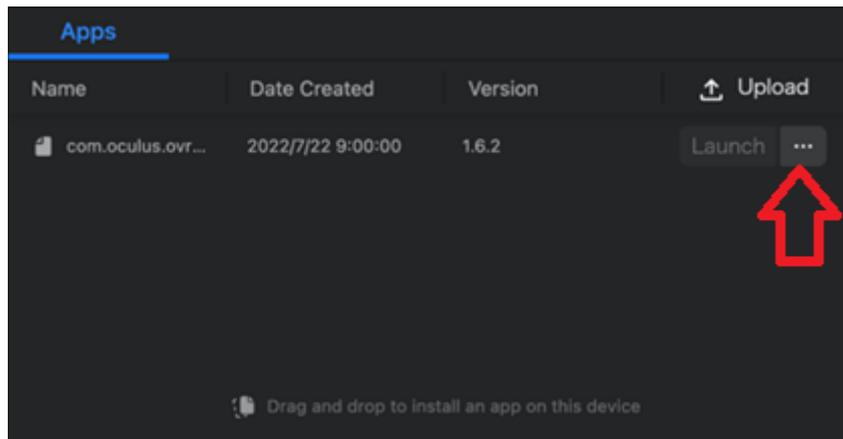
- Dans la fenêtre "Permissions du développeur" («Developer Permissions»), donnez l'autorisation d'utiliser le mode développeur et cliquez sur " Suivant " («Next»).



- Dans la fenêtre " Installation terminée " («Setup Complete»), cliquez sur " Suivant" («Next»).
  - Dans la fenêtre "Autoriser l'accès" («Allow Access»), cliquez sur "Suivant" («Next»).
  - Dans la fenêtre "Configuration de votre appareil" («Setting Up Your Device»), cliquez sur "Terminer".
- 4) Mettez le casque sur votre tête et prenez le contrôleur dans vos mains.
  - 5) Le casque affiche un message indiquant que vous devez autoriser l'utilisation de cet ordinateur. Cliquez sur "Toujours autoriser à partir de cet ordinateur" («Always Allow From This Computer») pour continuer.
  - 6) Dans le menu Gestionnaire de périphériques, sous l'onglet Apps, faites glisser le fichier VRVion\_Demo.apk dans la zone "Glisser-déposer pour installer une application sur cet appareil". Vous pouvez également ajouter un fichier en cliquant sur " Ajouter un fichier " ("Add Build").



- 7) Appuyez sur les trois points sur le côté pour supprimer un fichier APK inutile ou une ancienne version.



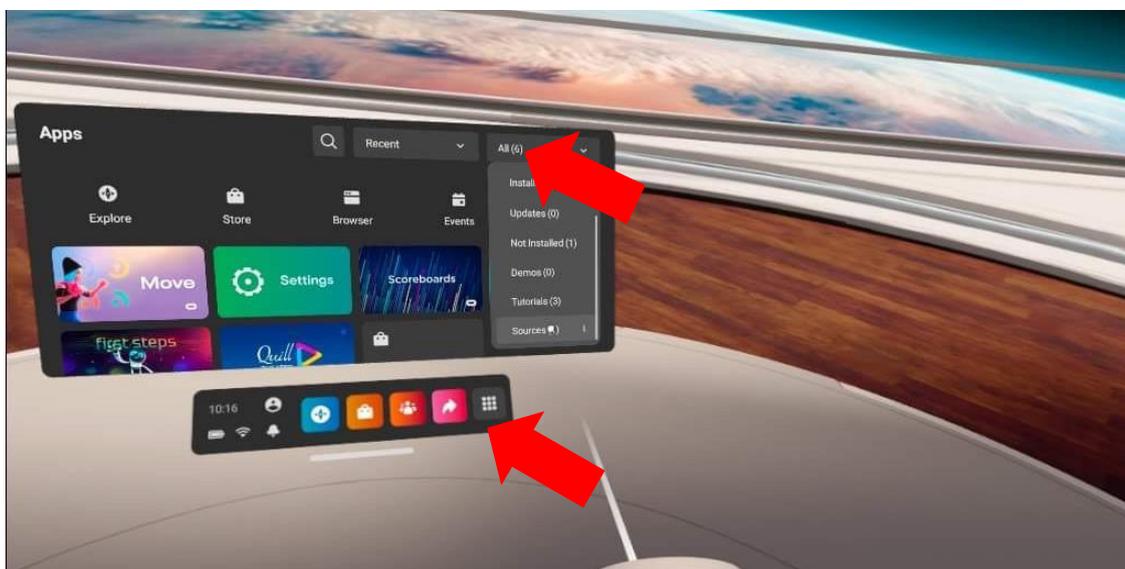
8) Après avoir installé l'application, déconnectez le casque de l'ordinateur.

## 11. Calibrage du casque

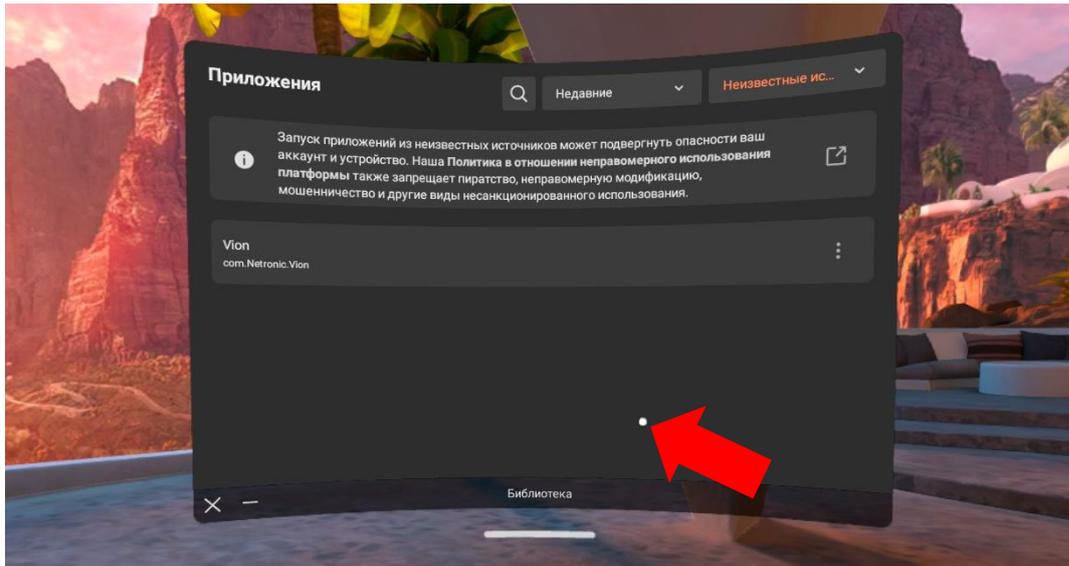
Avant le début de la session, assurez-vous que les casques sont connectés au même réseau WiFi que votre ordinateur. Il faut également s'assurer qu'aucun autre point d'accès n'est connecté à l'ordinateur et au casque - ces réseaux doivent être "oubliés" dans les paramètres.

Avant de démarrer le calibrage, il est nécessaire de connecter l'application Vion dans le casque et de terminer la configuration. Pour ce faire, il faut:

- 1) Démarrer l'application Vion sur l'ordinateur.
- 2) Mettez votre casque et appuyez sur le bouton Applications  du menu principal à l'aide du pointeur virtuel.
- 3) Dans le coin supérieur droit, cliquez sur Tout.
- 4) Dans le menu déroulant, sélectionnez Sources inconnues.



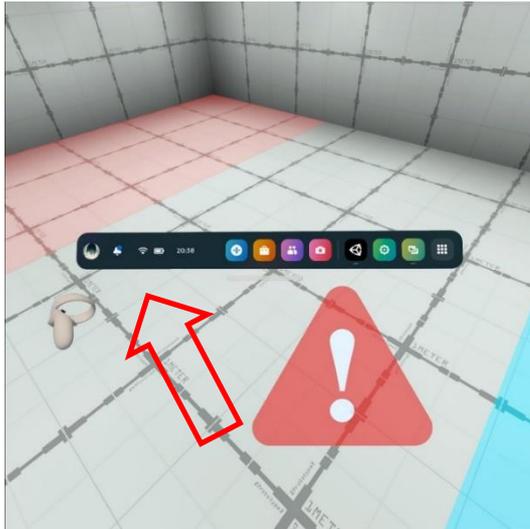
- 5) Lancez Vion à partir de la fenêtre popup.



- 6) Après le démarrage, l'écran du casque doit afficher la salle de départ, les armes virtuelles et une image claire du tableau d'affichage sur le mur.



- 7) Si l'écran est vague et qu'aucune arme n'est affichée, vérifiez la connexion au point d'accès :
- 1 Appuyez sur le bouton  du contrôleur de calibration - le menu universel s'ouvre sur l'écran du casque.
  - 2 Appuyez sur le bouton Paramètres rapides, puis vérifiez que la connexion Wi-Fi est présente et correcte



3 Reconnectez si nécessaire.

Prévoyez 2 points de calibrage au sol de sorte que lorsque vous déplacez le contrôleur du premier au second, la distance entre les points centraux des cercles soit de 150 cm.

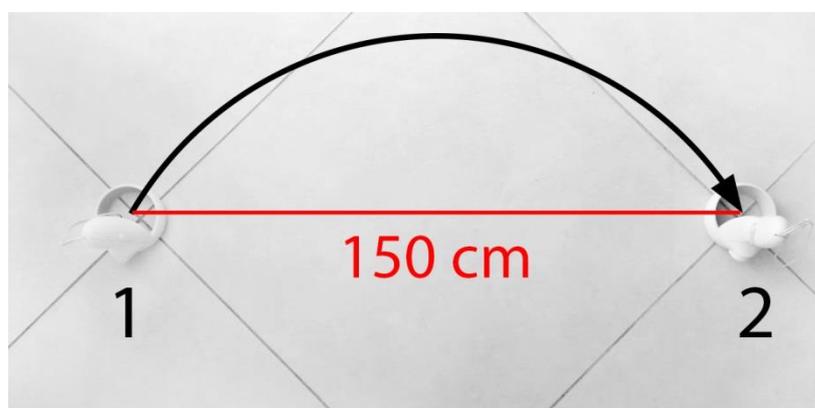
La procédure de calibrage est décrite dans la section 11.1, la procédure de calibrage automatique - dans la section 11.2.

Attention : lorsque le panneau d'avertissement apparaît , le joueur doit rester sur place et ne pas se déplacer sur le terrain, au risque de heurter un obstacle virtuel et donc d'être désactivé.

Lorsque le calibrage automatique est activé, le joueur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le signe  disparaisse (le calibrage automatique s'effectue en quelques secondes).

### 11.1. Procédure de calibrage

- 1) Mettez votre casque, mettez-le sur vos yeux et dirigez-le vers le sol pour que les caméras du casque puissent voir le contrôleur.
- 2) Appuyez sur le bouton X du contrôleur gauche pendant ~1,5 seconde jusqu'à ce qu'un bip se fasse entendre.



- 3) Déplacez le contrôleur vers le deuxième point de calibrage, appuyez sur le bouton X pendant ~1,5 s (il doit y avoir un bip et une vibration du contrôleur).
- 4) Si nécessaire, deux contrôleurs peuvent être utilisés simultanément. Dans ce cas, sur le contrôleur gauche, vous devez appuyer sur le bouton "X" pendant ~1,5 s jusqu'à ce

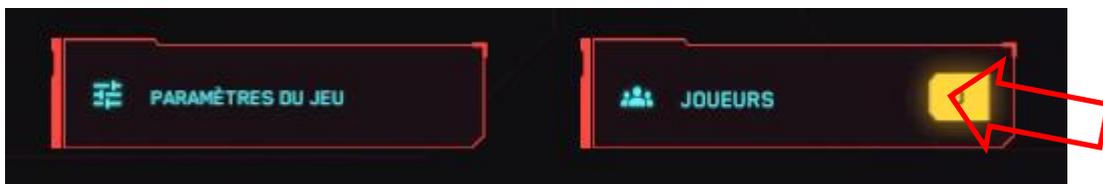
que le signal sonore apparaisse, et sur le contrôleur droit - le bouton "A" pendant ~1,5 s (il doit y avoir un signal sonore et une vibration du contrôleur).

## 11.2. Procédure de calibrage automatique

Lors de la configuration du calibrage automatique, le casque se calibre automatiquement pendant quelques secondes après être passé en mode veille et être revenu en mode veille.

Pour régler le calibrage automatique, il faut:

- 1) Démarrer l'application Vion.
- 2) Allumez le casque et le contrôleur gauche en tant que Falcon VR ou autre arme. Mettre le casque et tenir le contrôleur de calibrage (droite R) dans la main.
- 3) Activer l'application Vion dans le casque (voir les paragraphes 10.1.1 À 10.1.5).
- 4) Si le casque est correctement connecté, cela devrait s'afficher dans le menu principal dans l'écran "Joueurs":

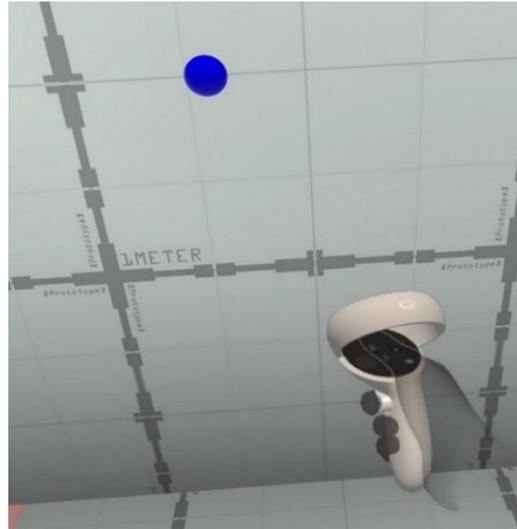


De plus, un triangle rouge avec un point d'exclamation  apparaîtra parfois sur l'écran du casque. Cela indique que le casque n'est pas calibré, c'est-à-dire qu'il n'est pas relié aux coordonnées de la salle de jeu.

- 5) Sans enlever le casque, appuyer sur le bouton "B" du contrôleur de droite. Une image réelle du terrain apparaît à l'écran avec ses éléments encerclés en vert.
- 6) S'approcher du lieu de calibrage. Des points particuliers doivent être marqués à cet endroit, dont l'emplacement est communiqué au client en fonction des paramètres de l'application fournie.



- 7) Approcher le contrôleur de calibrage du point de gauche et appuyez sur le bouton "A". Une boule bleue apparaît à l'écran.

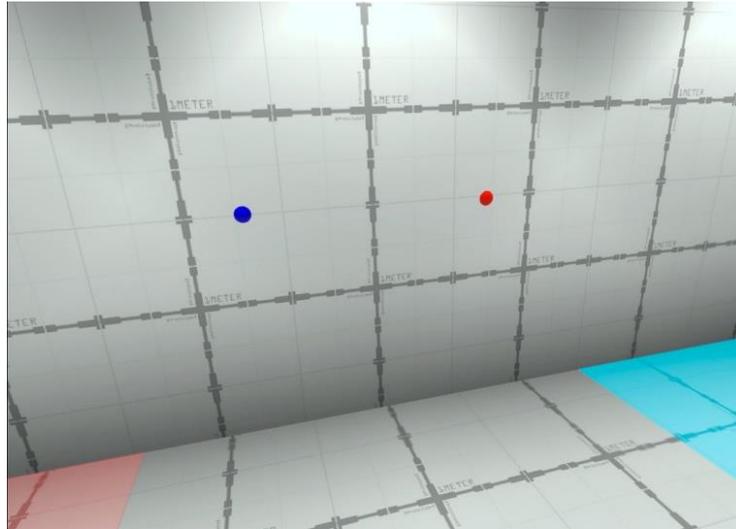


- 8) Déplacer le contrôleur vers le point de droite et appuyer à nouveau sur le bouton "A". Une boule rouge doit apparaître et le panneau d'avertissement ⚠️ doit cesser de s'afficher.



Faites attention à ce que la boule bleue reste à gauche et la boule rouge à droite. Si ce n'est pas le cas, recommencez le calibrage.

- 9) Appuyez sur le bouton "B". Une salle de départ virtuelle avec deux boules colorées apparaît et des bips courts indiquent que le calibrage automatique est activé. Le processus de calibrage initial est ainsi terminé.



- 10) Si le paramètre serveur AUTO RECALIBRATION est réglé sur "OFF", le calibrage ne se fait pas automatiquement. Dans ce cas, si le firmware est perdu pendant le jeu (l'icône apparaît ) , vous devez activer le mode caméra (appuyez sur le bouton B du contrôleur droit), puis le calibrage se fera automatiquement.

## 12. Démarrage du serveur et configuration des scénarios

Attention : lors de l'affichage des jeux et des informations statistiques sur deux moniteurs ou plus, un écran dupliqué doit être défini avant que le serveur ne démarre !

Pour ce faire, assurez-vous que le deuxième moniteur est connecté, faites un clic droit sur un espace libre du bureau et cliquez sur "Paramètres d'écran". Dans la liste "Affichages multiples" qui s'ouvre, sélectionnez l'élément "Dupliquer ces écrans".

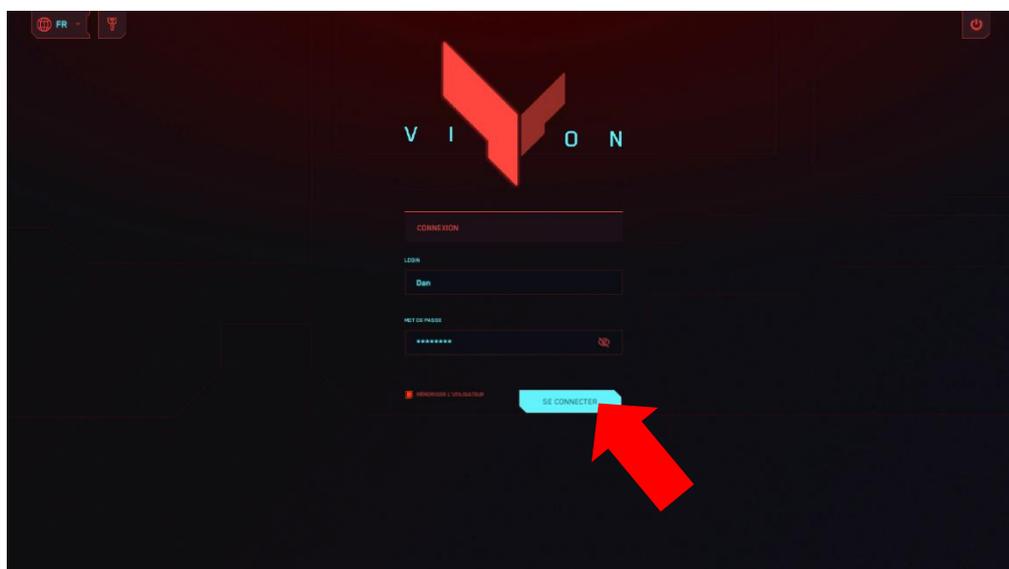
S'il n'y a pas de moniteurs supplémentaires dans la liste, appuyez sur "Détecter". Si cela ne fonctionne pas, redémarrez l'ordinateur et répétez les étapes.

Avant de lancer le serveur de jeu, assurez-vous que l'ordinateur de contrôle et le casque sont connectés au même réseau.

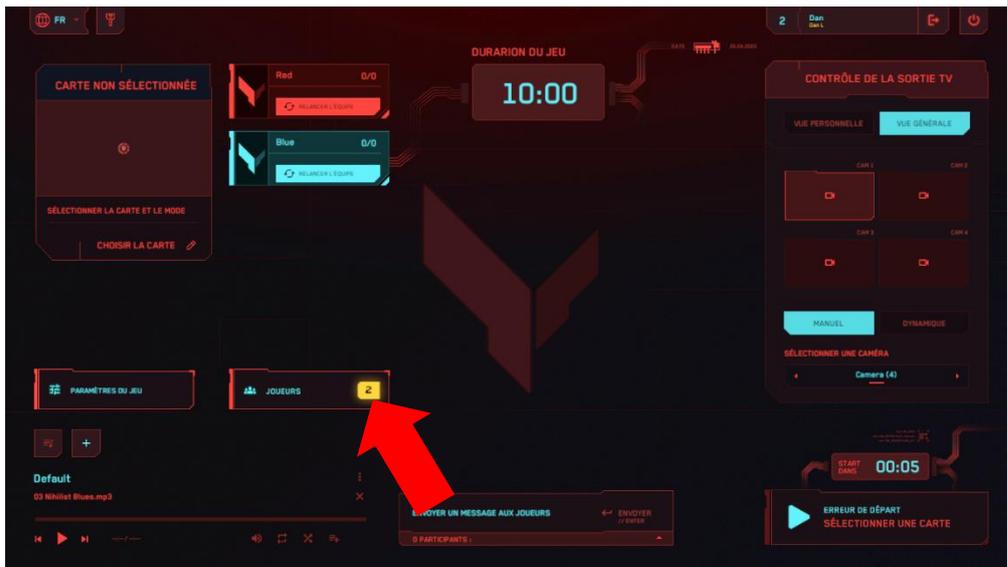
**!** L'utilisation d'un réseau Wi-Fi protégé par un mot de passe est recommandée pour une connexion stable.

- 12.1 Le jeu est contrôlé à l'aide du logiciel Vion via une liaison Wi-Fi. Le logiciel ne nécessite aucune installation supplémentaire sur votre ordinateur - il suffit d'exécuter le fichier Vion.exe pour commencer.
- 12.2 Si le Firewall est activé sur votre ordinateur, l'installation de l'application peut être bloquée - vous devez autoriser l'accès.
- 12.3 Pour accéder au programme, vous devez saisir les informations de connexion suivantes dans la fenêtre de démarrage :
  - Login (Identifiant) : Dan
  - Mot de passe : 12345678

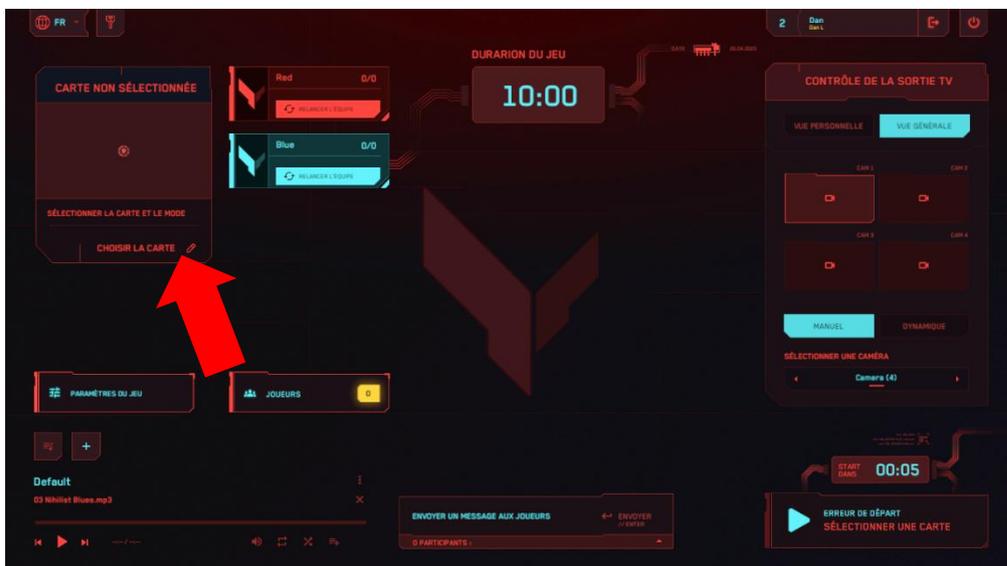
Cliquez sur le bouton " Se connecter ".



- 12.4 Dans la fenêtre principale, assurez-vous d'abord que les deux casques sont connectés – le chiffre 2 doit s'allumer dans la case jaune au-dessus du bouton Joueurs.

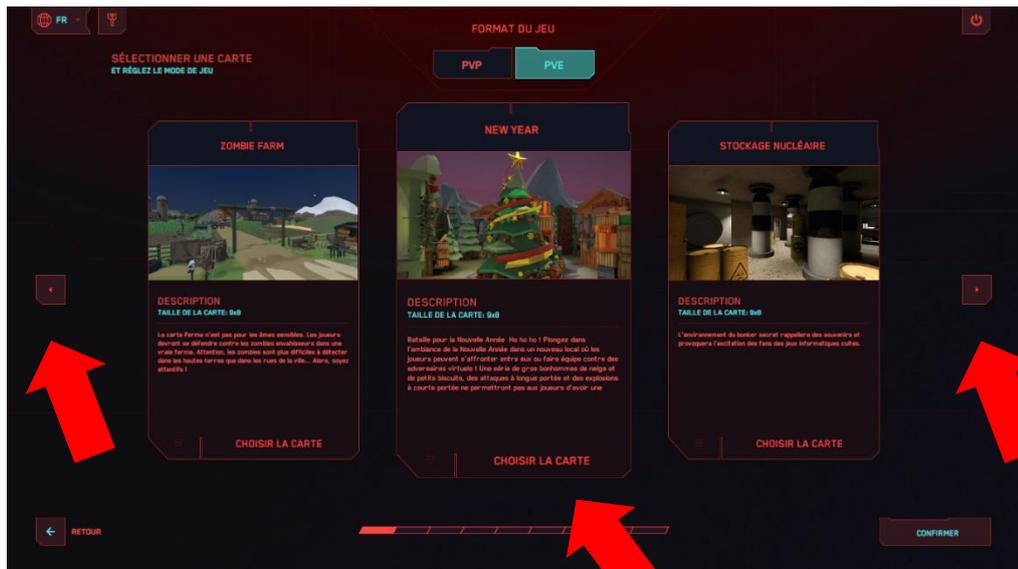


12.5 Cliquez sur le bouton "Choisir la carte".

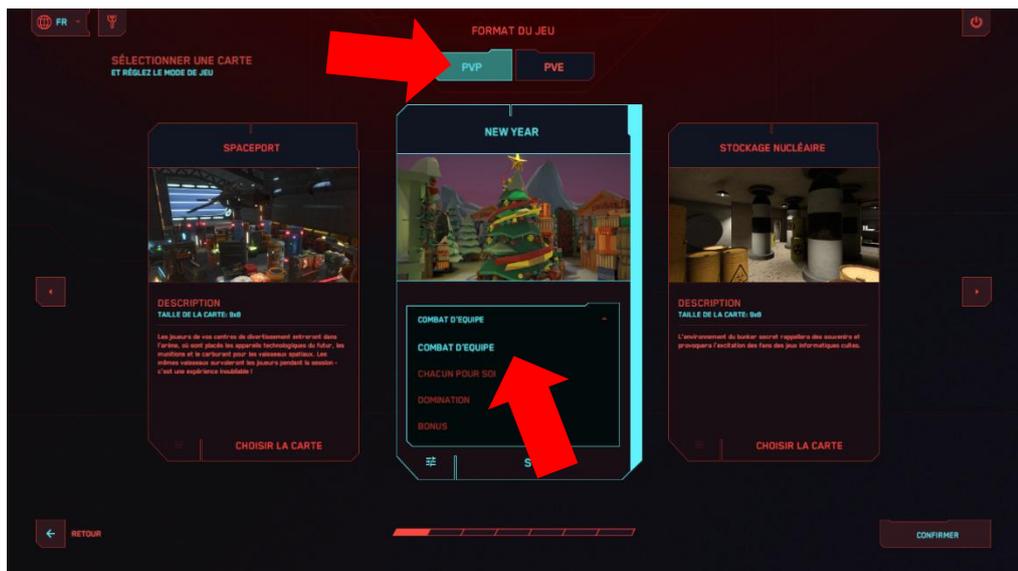


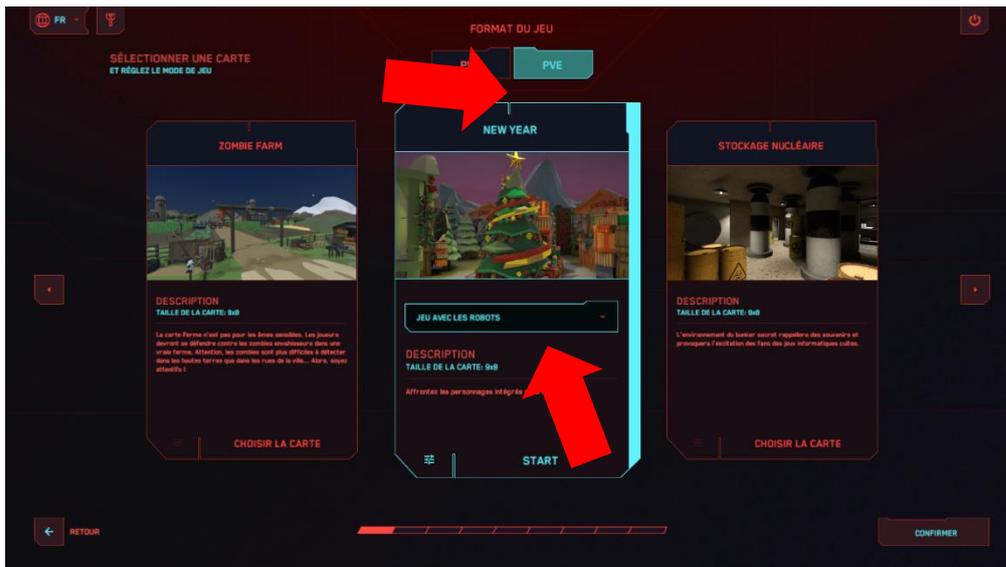
12.6 La fenêtre qui s'ouvre vous permet de sélectionner l'une des cartes suivantes : "Mars" , ""New year" ,"Wall Street", "Stockage nucléaire", "Dernier train", "Citadelle", "Dernière frontière", "Spaceport", "Zombie Mall", "Zombie Farm" et "Halloween's night". Les cartes diffèrent les unes des autres par l'entourage, le placement des abris virtuels, l'accompagnement sonore, ainsi que la netteté pour un format de jeu particulier – PVP ou PVE.

Utilisez les boutons fléchés avant  et arrière  pour déplacer les cartes sur l'écran. Sélectionnez une carte en appuyant sur le bouton "Sélectionner une carte".



12.7 Attendez que la liste déroulante apparaisse et sélectionnez le mode de jeu : Combat d'équipe, Chacun pour soi, Domination, Bonus (format de jeu PVP), Jeu avec les robots (format de jeu PVE).

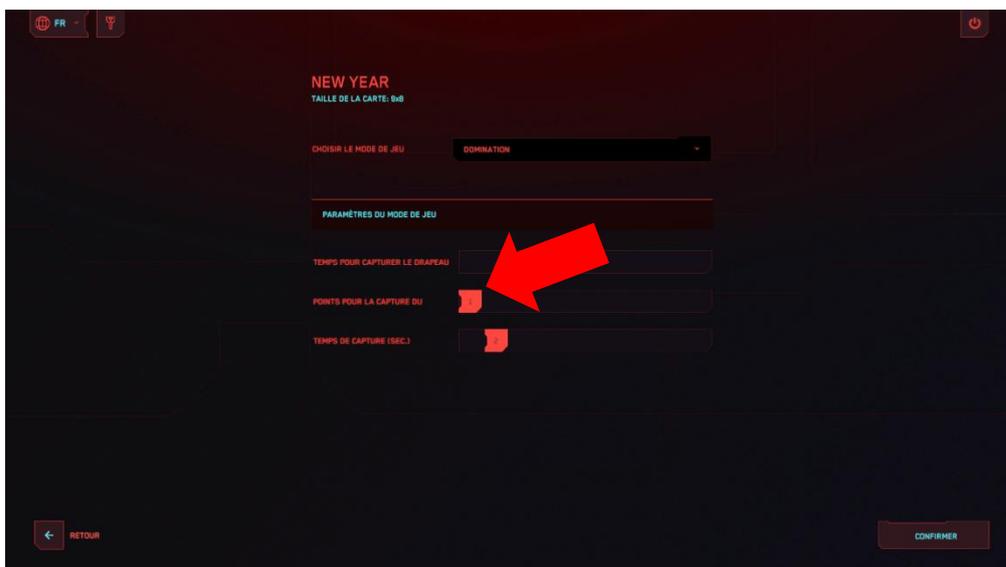




- 12.8 «Le Combat d'équipe et le Chacun pour soi – des affrontements dont l'objectif est de marquer un maximum de points en touchant l'adversaire.
- 12.9 La Domination implique, en plus de la fusillade, la capture du drapeau – il y a un dispositif virtuel sous la forme d'un rack, près duquel se trouve une zone de trophées. Le joueur doit y entrer, et après un certain temps, il recevra des points. Si, à ce moment-là, l'adversaire désactive le joueur ou entre dans la même zone, les points ne sont plus crédités.

En appuyant sur le bouton de réglage , les paramètres suivants peuvent être réglés : La pause avant le début de l'accumulation (Le temps du capture du drapeau - de 1 à 10 s), le nombre de points (1-10) et la vitesse à laquelle ils sont accumulés (Vitesse de capture - de 1 à 10 s).

Revenir au menu principal - appuyez sur Esc/Retour/Confirmer.

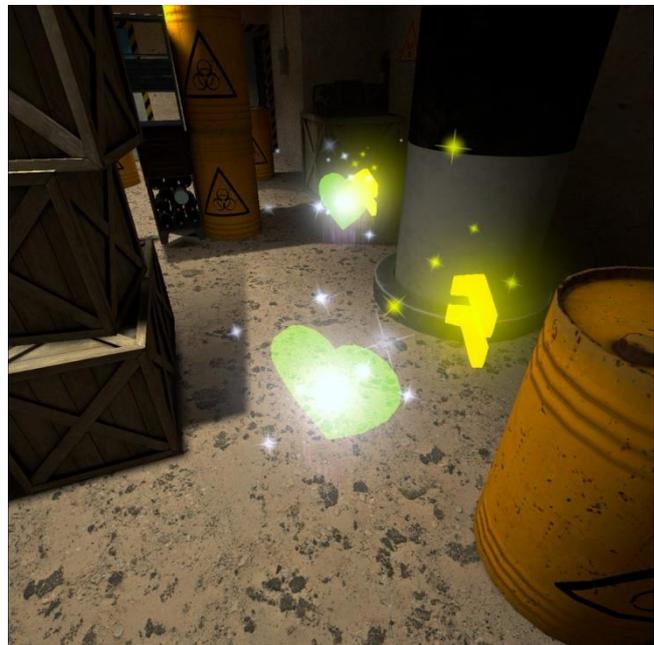
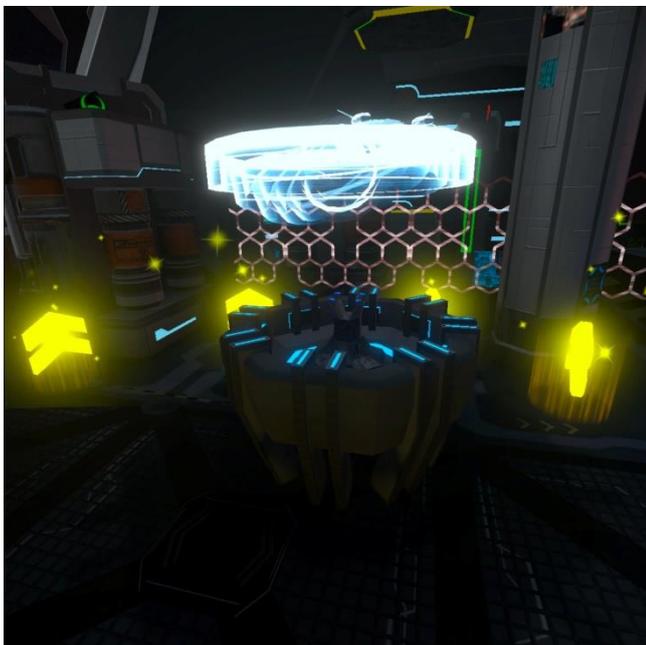
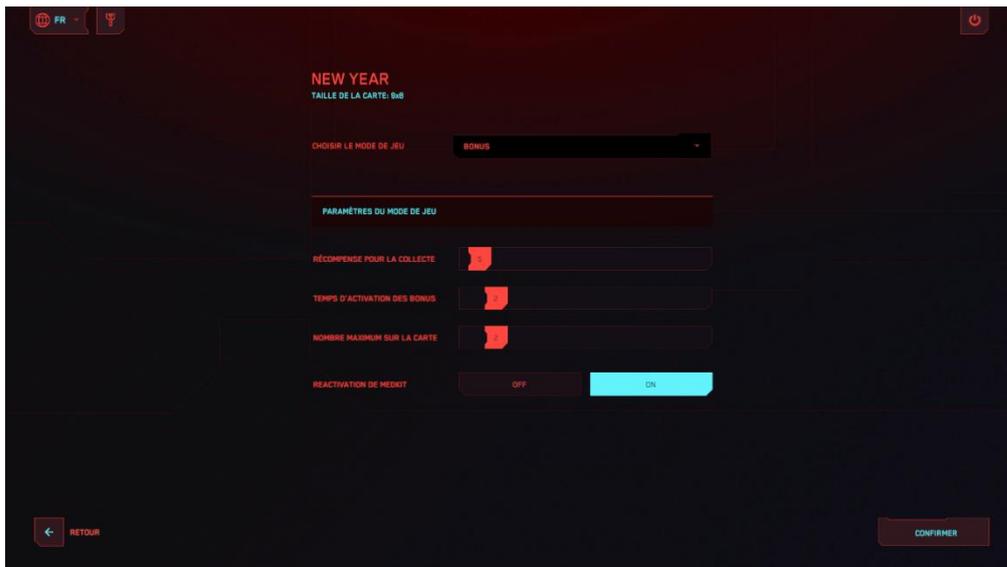




12.10 Le type de jeu Bonus vous permet de gagner des points non seulement en battant votre adversaire, mais aussi en collectant des artefacts dispersés dans la zone de jeu. Les artefacts sont des formes volumétriques en rotation qui brillent en jaune. Pour les collecter, il suffit de marcher dessus. Vous pouvez également ajouter des artefacts qui restaurent la santé - les croix vertes ajoutent 25 % de santé, tandis que les cœurs en ajoutent 100%. En appuyant sur le bouton de réglage , les paramètres suivants peuvent être réglés :

- Récompense pour la collecte – le nombre de points attribués pour avoir trouvé un artefact (1-100);
- Temps d'activation des bonus – le temps en secondes après lequel les artefacts s'auto-réparent (1-10);
- Nombre maximum sur la carte – le nombre d'artefacts présents sur la zone virtuelle en même temps;
- Reactivation de medkits – active/désactive la présence de medkits sur la zone de jeu.

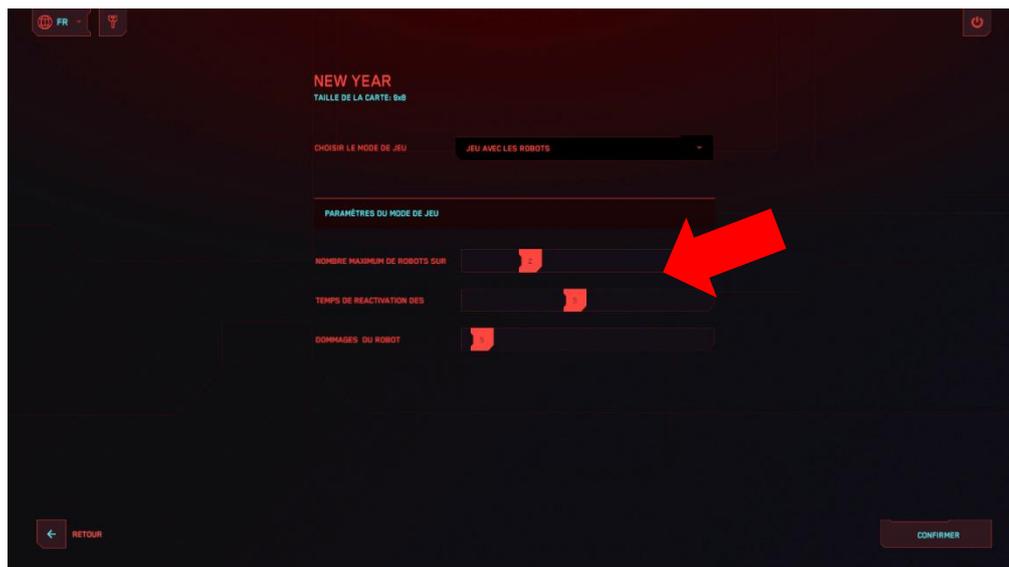
Revenir au menu principal - appuyez sur Esc/Retour/Confirmer.



12.11 Dans le type Jeu avec les robots, vous devez vous battre avec les personnages intégrés au scénario. Important : le nombre total de joueurs et de bots sur le site ne doit pas dépasser 10. En appuyant sur le bouton de réglage , les paramètres suivants peuvent être réglés :

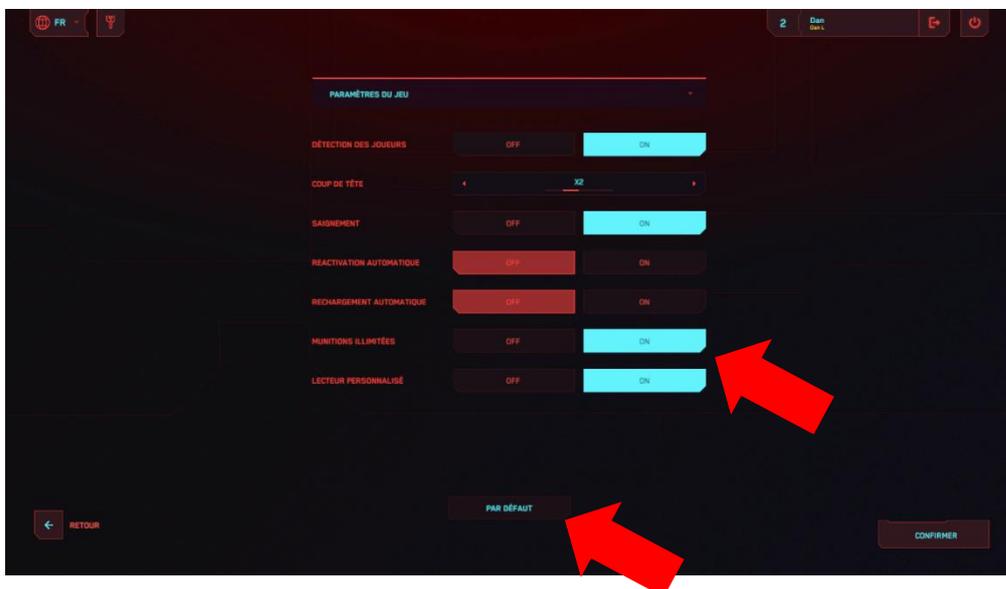
- Nombre maximum de bots sur la zone de jeu (1-5);
- Temps de réapparition des bots (1-10s);
- Dégâts causés par le bot (1-100 points de vie)

Revenir au menu principal - appuyez sur Esc/Retour/Confirmer.

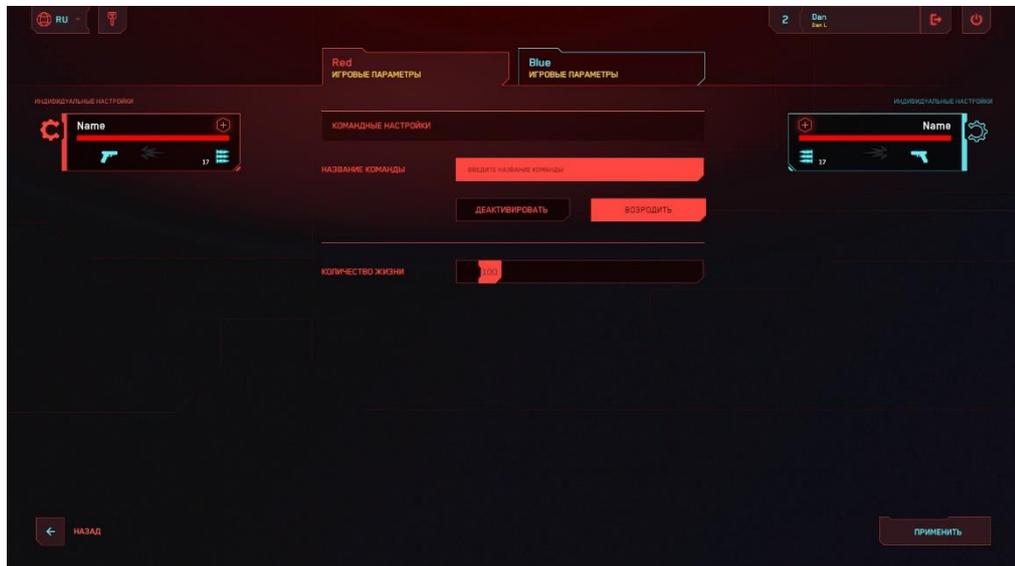
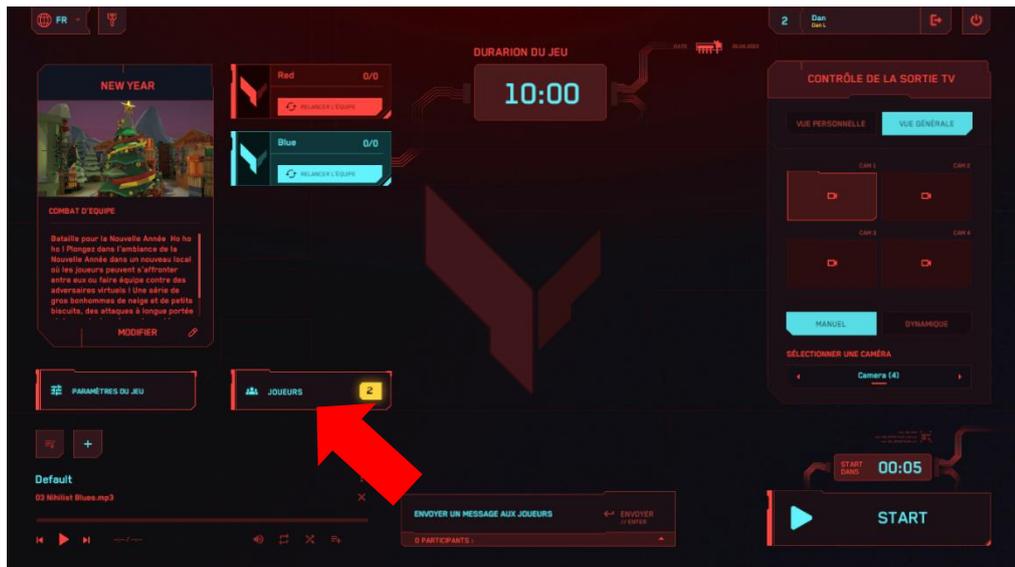


12.12 En cliquant sur l'onglet "Paramètres du jeu" de l'écran principal, vous pouvez modifier les paramètres suivants : détection des joueurs, tir à la tête, sang, réanimation automatique, redémarrage automatique, munitions infinies, musique personnalisée.

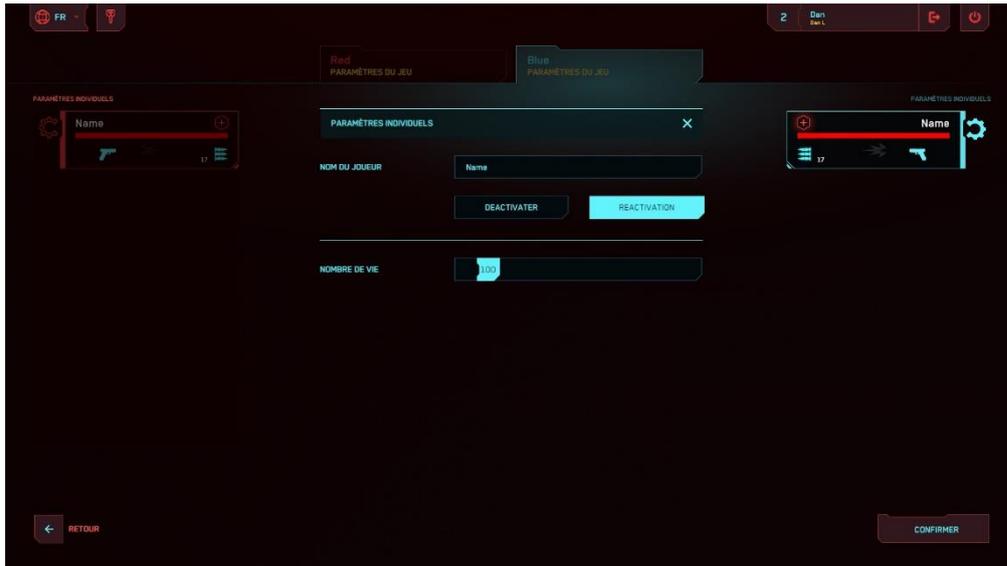
Il y a également un signe "Défaut" en bas de l'écran, qui, lorsqu'il est cliqué, vous permet de réinitialiser les paramètres par défaut.



- 12.13 En appuyant sur le bouton "Joueurs" de l'écran principal, vous ouvrirez une fenêtre dans laquelle vous pourrez modifier les paramètres de l'équipe. Il est possible d'entrer un nom d'équipe, de définir le nombre de vies et de désactiver ou réactiver une équipe.



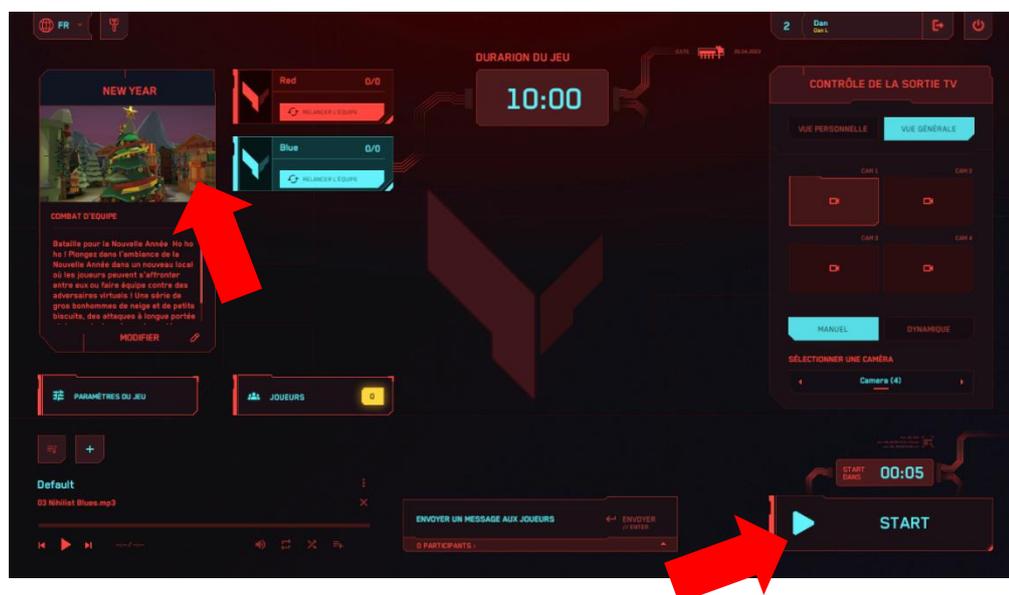
- 12.14 La fenêtre des paramètres individuels s'ouvre après avoir cliqué sur la tuile du joueur. Vous pouvez entrer le nom du joueur et définir le nombre d'unités de santé. Il est également possible de désactiver ou de réactiver un joueur à partir de cette fenêtre.



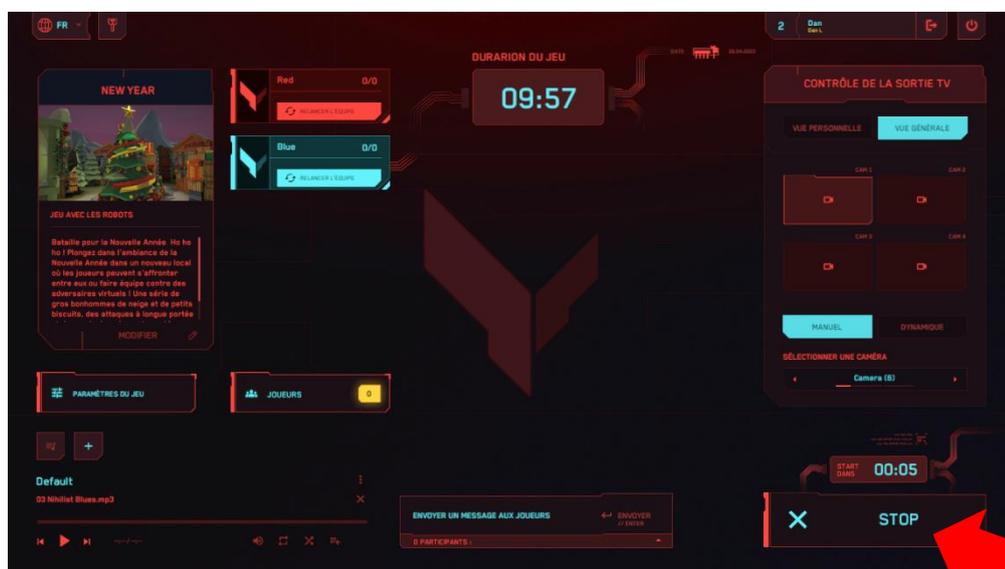
Revenir au menu principal – appuyez sur Esc/Retour/Confirmer.

## 13. Lancement du jeu et mise en place d'une session de démonstration

- 13.1 Vérifiez que la carte sélectionnée s'affiche correctement sur l'écran principal.
- 13.2 Ensuite, vous devez appuyer sur le bouton "Start" dans le coin inférieur droit du menu principal (vous pouvez également commencer le jeu à partir de la fenêtre de sélection des cartes).



- 13.3 Le compte à rebours est lancé et le jeu commence.
- 13.4 Si vous souhaitez interrompre le jeu de force, cliquez sur l'icône de Stop dans le coin inférieur droit de l'écran principal du programme



Dans la version de démonstration, selon les paramètres du scénario, la tâche des joueurs consiste à frapper l'adversaire ou le robot le plus souvent possible. Vous pouvez configurer le scénario pour capturer la domination (point de contrôle) ou collecter des artefacts. Chaque joueur dispose d'une arme virtuelle – le type d'arme diffère selon la carte sélectionnée. Les tirs sont effectués en appuyant sur le bouton situé sous l'index du contrôleur droit ("gâchette").

Pendant le jeu, un menu s'affiche sur les écrans des casques des joueurs avec les paramètres actuels du kit – barre d'état de santé, nombre de rounds, etc. Un bruit de

détonation indique que vous n'avez plus de munitions. Rechargement – appuyez sur le bouton du pouce du contrôleur pour recharger.



Les pièces sont gagnées en tuant des ennemis dans le jeu. Lorsqu'un joueur accumule une quantité suffisante de pièces pour acheter le prochain type d'arme, un achat automatique se produit (l'arme dans les mains du joueur change automatiquement). Si le joueur souhaite continuer à jouer avec le type d'arme précédent, il doit accéder à la boutique d'armes en maintenant enfoncé le bouton "Recharger" sur Blaster pendant quelques secondes, si le jeu est réalisé avec Blaster, ou en appuyant sur le bouton "A" sur la manette droite si le jeu est joué avec une manette, et sélectionner n'importe quel type d'arme précédent en utilisant le curseur.



Lorsqu'un adversaire est touché, ses unités de santé sont réduites et lorsqu'elles sont épuisées, le joueur est désactivé. L'image du joueur désactivé devient transparente sur l'écran du casque. Il peut reprendre le jeu aux points de réactivation, qui sont situés sur le terrain et sont spécialement éclairés, même à travers les obstacles.

De même, la désactivation se produit lorsqu'un joueur traverse un mur ou des éléments virtuels.

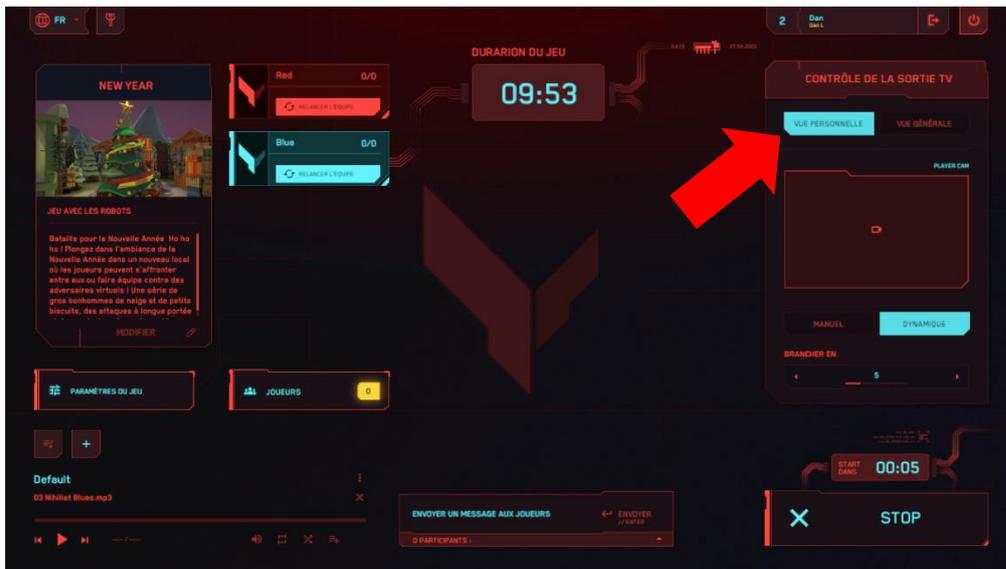
L'opérateur a également la possibilité de réactiver le joueur à partir du programme du serveur en accédant aux paramètres individuels.



## 14. Configuration de la diffusion du jeu

L'affichage du gameplay sur un écran externe est un facteur important pour attirer de nouveaux clients vers l'attraction RV. Les moniteurs ou téléviseurs supplémentaires sont installés au moyen du système d'exploitation installé sur l'ordinateur serveur. Pour afficher les images et les statistiques des jeux sur plus de deux moniteurs, il est nécessaire de mettre en place une duplication (voir le chapitre 11 de ce manuel) ou d'utiliser un splitter (répartiteur).

Pour afficher l'image et les statistiques du jeu sur un moniteur ou un téléviseur supplémentaire, il est nécessaire, à partir du menu principal du programme, de régler le mode d'affichage (sous-menu Contrôle de la sortie TV).



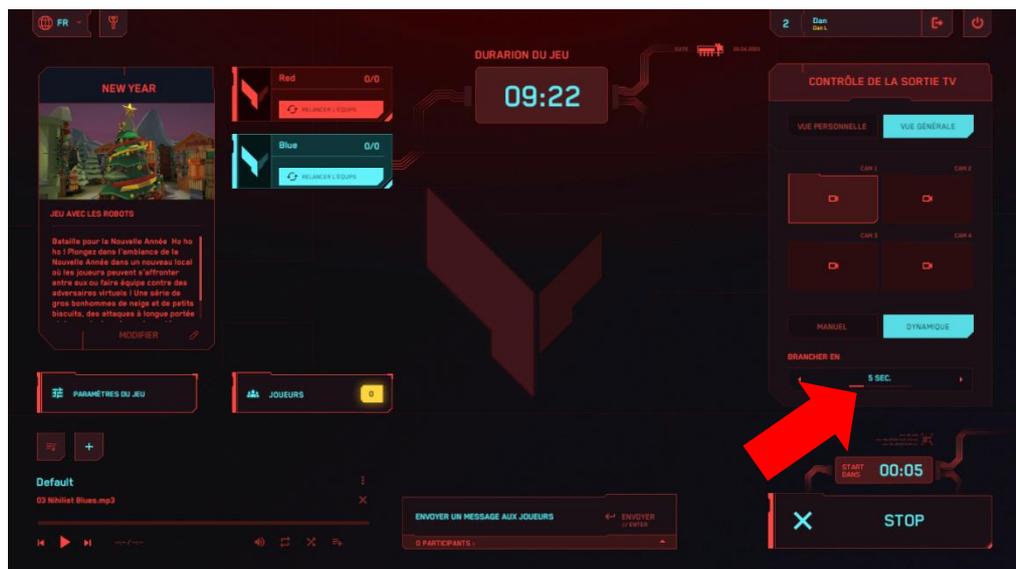
Vous pouvez sélectionner ici le mode de diffusion "Vue de face" ou "Vue générale".  
Si vous sélectionnez "Vue de face", l'écran affichera le jeu sous les yeux de l'un des joueurs.





Si vous sélectionnez le type d'affichage Vue générale, s'affiche une vue générale des lieux du jeu à partir d'une ou plusieurs caméras virtuelles.

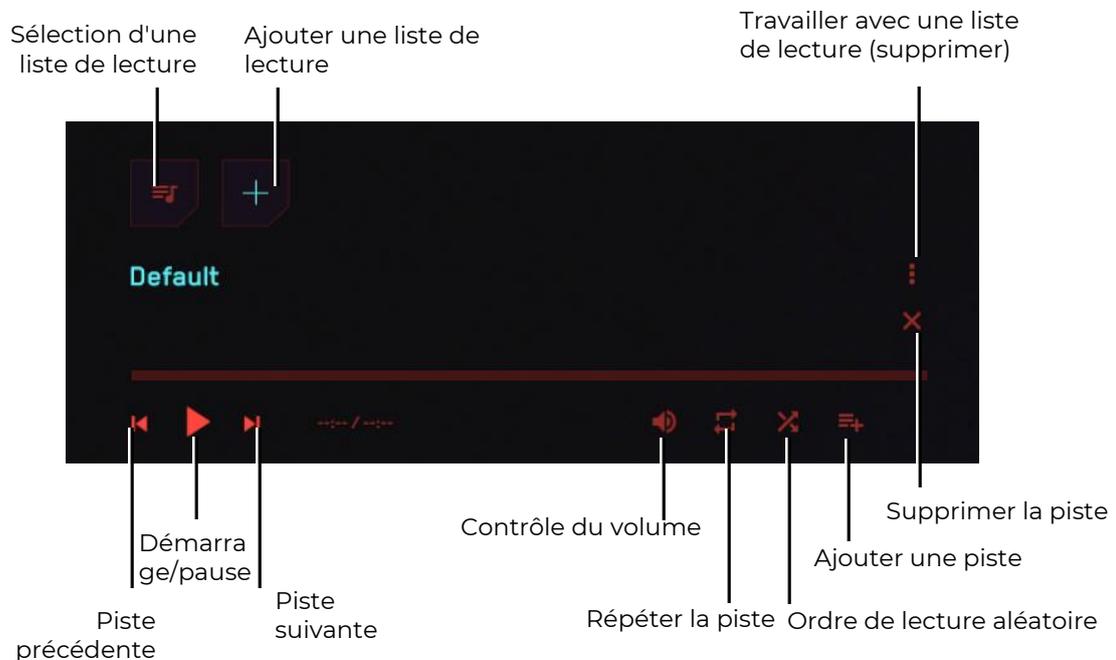
Le passage d'un joueur ou d'une caméra à l'autre peut être effectué manuellement (dans ce cas, l'instructeur sélectionne une caméra ou un joueur spécifique dans la liste) ou dynamiquement. En cliquant sur le type de commutation Dynamique, il faut sélectionner le moment du changement d'image.



## 15. Paramètres du système de sonorisation

Le Vion dispose d'un lecteur de sons intégré avec plusieurs morceaux de musique qui vous permettent d'inclure une bande sonore pour créer une atmosphère plus dynamique.

Vous pouvez ajouter votre propre musique à la liste de lecture par défaut. Vous pouvez également ajouter et utiliser votre propre liste de lecture. Il est recommandé de lancer la bande sonore pendant le compte à rebours avant de commencer le jeu.



Pour ajouter votre propre piste à la liste de lecture en cours, cliquez sur le bouton approprié. Le programme vous invite à ajouter des fichiers à partir du système de fichiers de l'ordinateur.

Cliquez sur le bouton Plus pour ajouter une liste de lecture. Le logiciel vous invite à saisir le nom de la liste de lecture, puis vous donne la possibilité de la remplir de pistes.

## 16. Configuration des messages à envoyer aux joueurs

Pendant le jeu, l'instructeur peut envoyer des messages à un joueur ou à tous les joueurs à la fois. Pour ce faire, il faut entrer le texte du message en bas de l'écran dans la case "Envoyer un message aux joueurs" et sélectionner un destinataire ou tous les destinataires dans la liste. Pour envoyer le message, appuyez sur le bouton "Envoyer" ou sur la touche "Entrée" du clavier.



## 17. Fin de la partie, affichage des statistiques

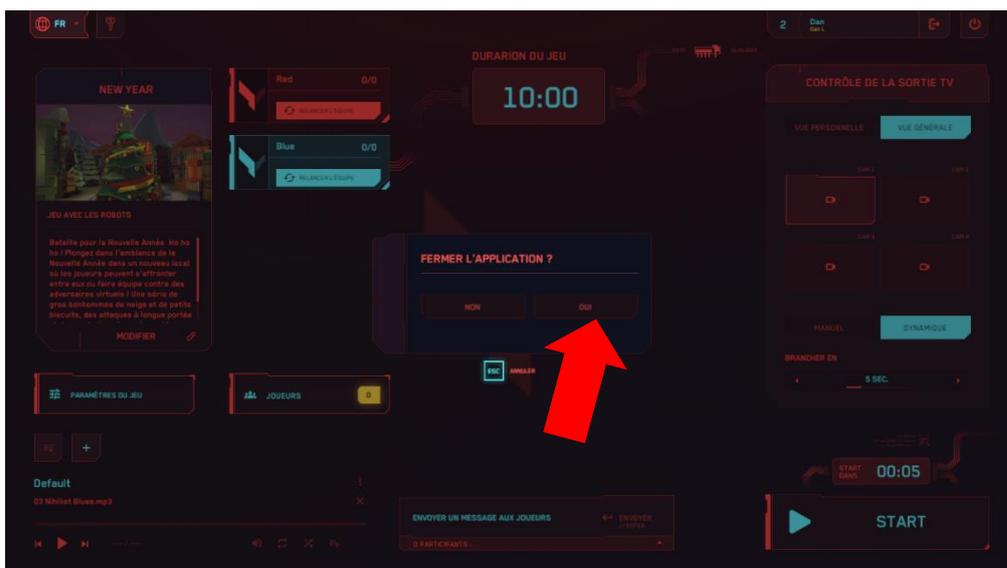
Le jeu se termine soit par un chronomètre, soit lorsque l'instructeur appuie sur le bouton "Fin du jeu" dans le menu principal du logiciel. Un message concernant la fin du tour est affiché sur l'écran du casque du joueur.

Lorsque le jeu se termine, l'écran externe affiche les statistiques du jeu avec le nom du scénario du jeu, avec les noms des joueurs, le nombre de KDA (désactivations, morts, assists - aide à la désactivation des personnages ennemis), le nombre de tirs, le nombre de touches et d'autres caractéristiques.



Pour accéder au menu principal, appuyez sur le bouton "Menu principal" situé dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Pour quitter le logiciel, appuyez sur le bouton "Quitter" , situé dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour confirmer la sortie dans la fenêtre ouverte, appuyez sur le bouton "Oui"; pour annuler la sortie, appuyez sur le bouton "Non" ou sur la touche "Esc" de votre clavier.





## 18. Actions dans les situations d'urgence

En cas d'échec du calibrage, d'interruption de la connexion au serveur, de décharge de la batterie et d'extinction du casque, le joueur doit s'arrêter et lever la main - l'instructeur viendra alors résoudre rapidement le problème.

### 18.1. Procédure à suivre en cas d'échec de calibrage

Un échec de calibrage est indiqué par une icône triangulaire avec un point d'exclamation  sur l'écran. Dans ce cas, le calibrage doit être répété.

Le processus de calibrage est décrit au point 11.1.

Si le calibrage automatique est activé dans les paramètres (voir section 11.2), lorsqu'un signe d'avertissement  apparaît, le joueur doit rester sur place et ne pas se déplacer sur le terrain jusqu'à ce que le signe  disparaisse (le calibrage s'effectuera automatiquement en quelques secondes).

### 18.2. Procédure à suivre en cas de perte de connexion au réseau

Il arrive parfois que le casque perde la connexion au réseau. Pour connecter le casque VR au réseau Wi-Fi, il faut:

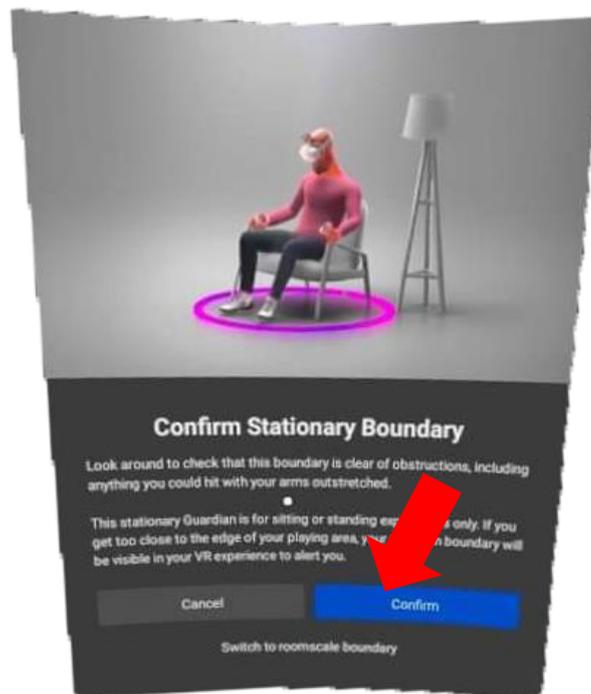
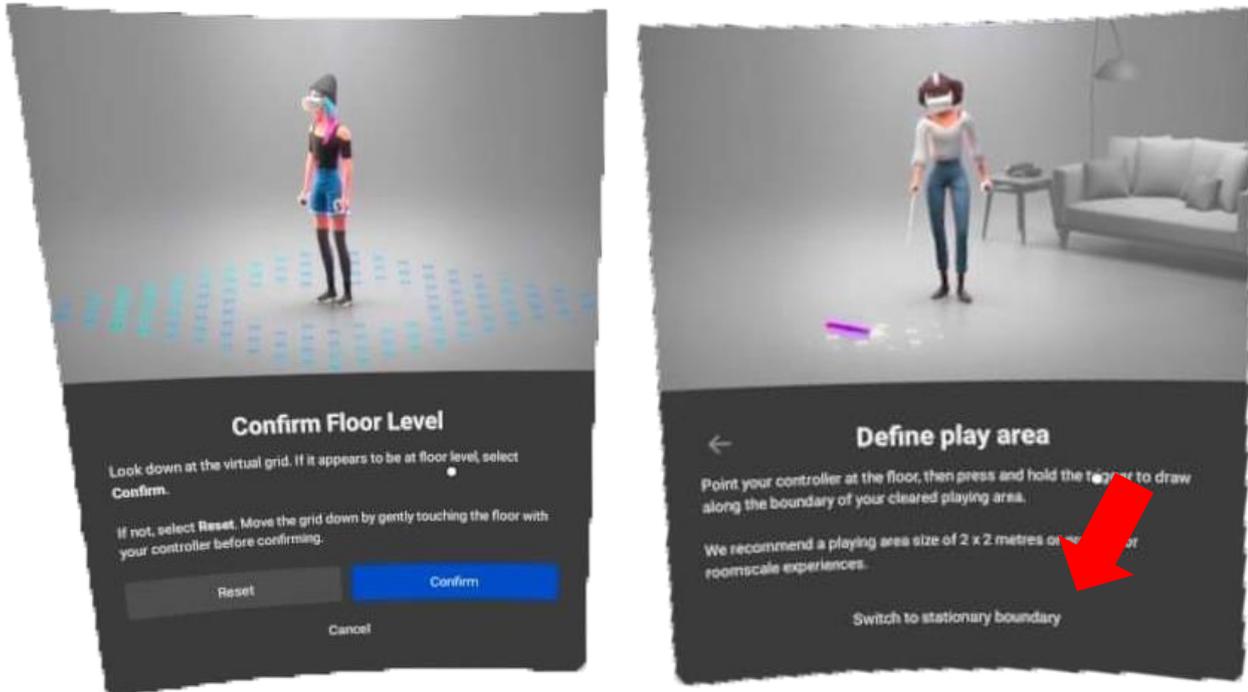
- 1) Mettre le casque sur votre tête lorsqu'il est allumé et prendre le contrôleur de calibrage dans votre main.
- 2) Appuyer sur le bouton  du contrôleur pour ouvrir le menu universel sur l'écran du casque.
- 3) Sélectionner le menu Paramètres , puis le menu Réseau Wi-Fi .
- 4) Sélectionner le réseau Wi-Fi auquel vous souhaitez vous connecter, saisir votre mot de passe, cocher la case Mémoriser et cliquer sur Connecter.
- 5) Après avoir été éteint ou redémarré, le casque utilisera par défaut le même réseau.



### 18.3. Procédure à suivre lors de la réinitialisation de la zone de jeu

Si vous réinitialisez la zone de jeu, vous devez la remettre en place:

- 1) Effectuez toutes les actions suggérées affichées sur l'écran du casque : créez un système de sécurité, confirmez la distance au sol et définissez la zone de jeu. Ce faisant, sélectionnez Modifier la bordure pour les jeux avec mouvement.



- 2) Après avoir confirmé la limite du système de protection dans Paramètres / Pour les développeurs, désactivez à nouveau le système de protection en faisant glisser le curseur vers la gauche.

