

Come giocare a Psychonauts in the Rhombus of Ruin senza un apparato VR

Disclaimer n.1:

*Il risultato che otterrete usando questa guida è di fatto un hack. La Double Fine **non prevede** che il gioco venga vissuto senza un Oculus Rift o un HTC Vive, nè esiste questa opzione. Chi usa questi consigli lo fa perché non vuole o non può permettersi una VR all'altezza, ma non riesce a resistere alla tentazione di tornare nel mondo di Psychonauts. Accetta quindi di **giocare scomodamente in modo NON corretto**, pur di portare a casa il risultato. Di conseguenza, **NON** rivolgetevi al supporto della Double Fine se avete problemi con questo accrocchio.*

Disclaimer n.2:

Questa guida si riferisce solo alla versione Windows sotto Steam VR. Che mi risulti, ingannare la versione PS4 e giocare senza PSVR è impossibile.

COSA SERVE:

- Tantissima pazienza. :-P
- Un **joypad** compatibile Xbox 360 (questo è necessario comunque, anche giocando col visore reale).
- Uno **smartphone Android** (Snapdragon 800 CPU minimo, con o senza giroscopio, vedi più avanti).
- Un cavo USB per collegare lo smartphone al PC.
- Software **Trinus CBVR** (server, da installare su PC) e Trinus CBVR client (da installare su smartphone, lo trovate sul Play Store).
<https://www.trinusvirtualreality.com/trinus-cardboard/>
- **7 euro** per sbloccare Trinus CBVR server sul PC (altrimenti giocate per 15 minuti poi si blocca. La versione trial potete usarla per capire se questa guida vi sconfinerà, ma giocare sul serio venendo buttati fuori ogni 15 minuti sarebbe folle).
- La **versione Steam** di Psychonauts in the Rhombus of Ruin!

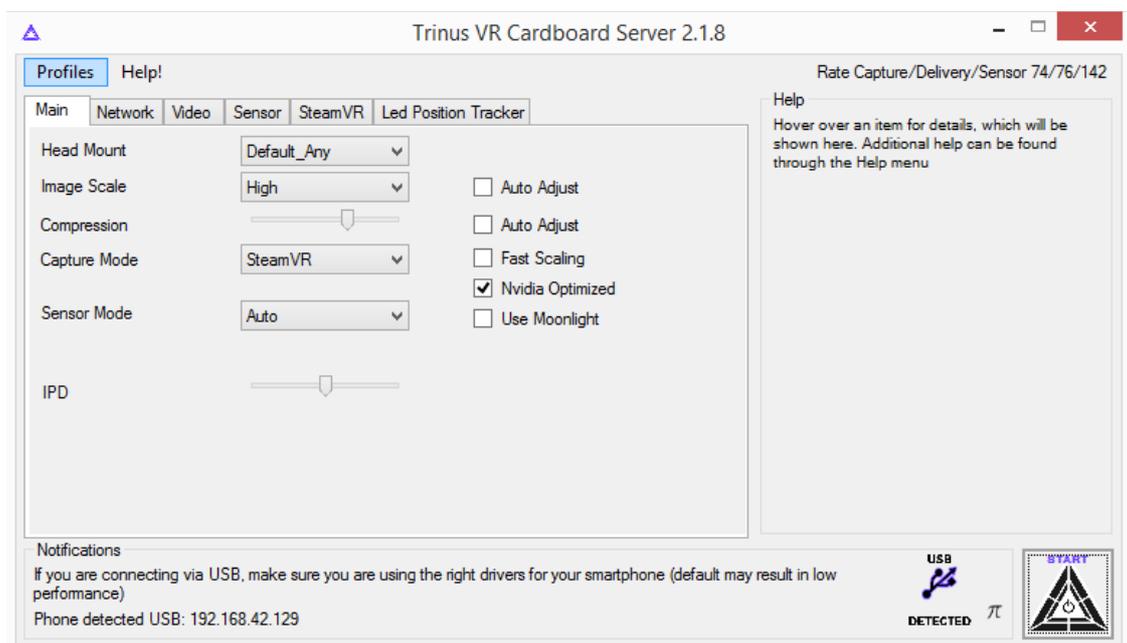
DI COSA STIAMO PARLANDO

Il software Trinus Cardboard VR è teoricamente progettato per **emulare un Oculus Rift / HTC Vive**, ingannando i programmi che si aspettano di trovare

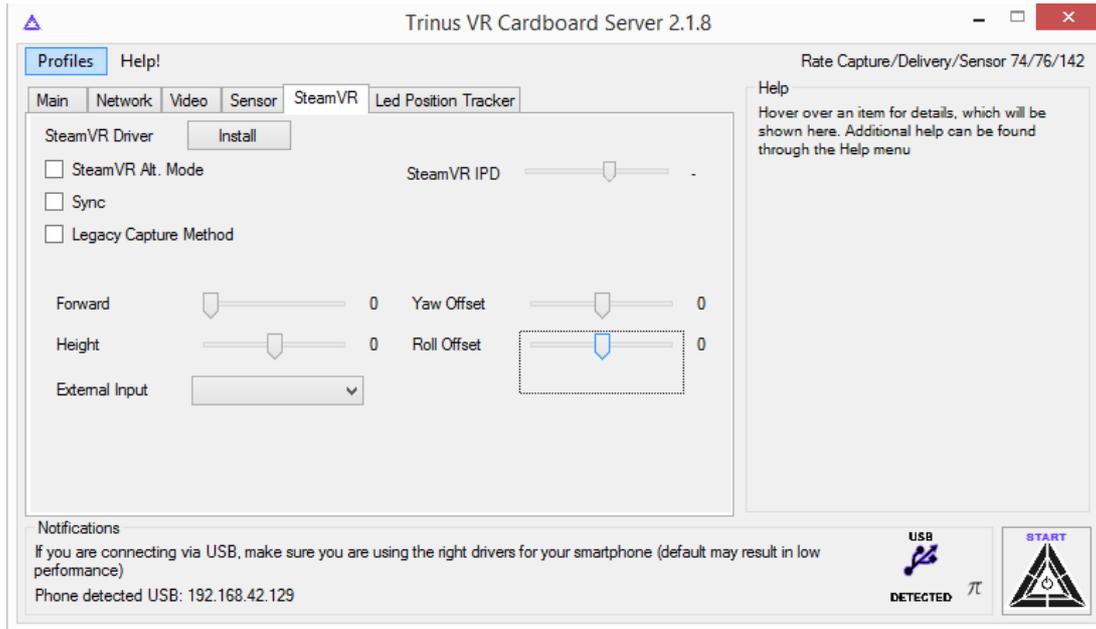
questo hardware. L'app manda in **streaming** sullo smartphone la visuale della VR (divisa per occhio sinistro e destro), e possedendo un telefono con **giroscopio** è teoricamente possibile spostare la visuale muovendolo: l'idea è che, montando il cellulare su un **Google Cardboard** o compatibile, ci si costruisca così una **VR economica**. L'hardware che uno smartphone non può avere, come i sensori per rilevare il movimento della testa/corpo in altezza e profondità, o come i vari tasti dei suoi controller, sono emulabili agendo sull'interfaccia dell'utility, nella versione server che gira sotto Windows. Ho usato l'avverbio "*teoricamente*", perché non mi è riuscito di usare Trinus CBVR in questo modo: il mio smartphone riceve lo streaming correttamente ma non ha il giroscopio, mentre quello della mia compagna ha il giroscopio, ma non visualizza correttamente lo streaming! Ad ogni modo, questa guida si propone di farvi giocare **TOTALMENTE senza VR**, quindi rimando ai più fortunati la sperimentazione di una simulazione VR. Anche se lo appoggeremo alla scrivania e non lo toccheremo più, abbiamo ugualmente bisogno di uno smartphone che riceva lo streaming.

CREIAMO LA FINTA REALTA' VIRTUALE

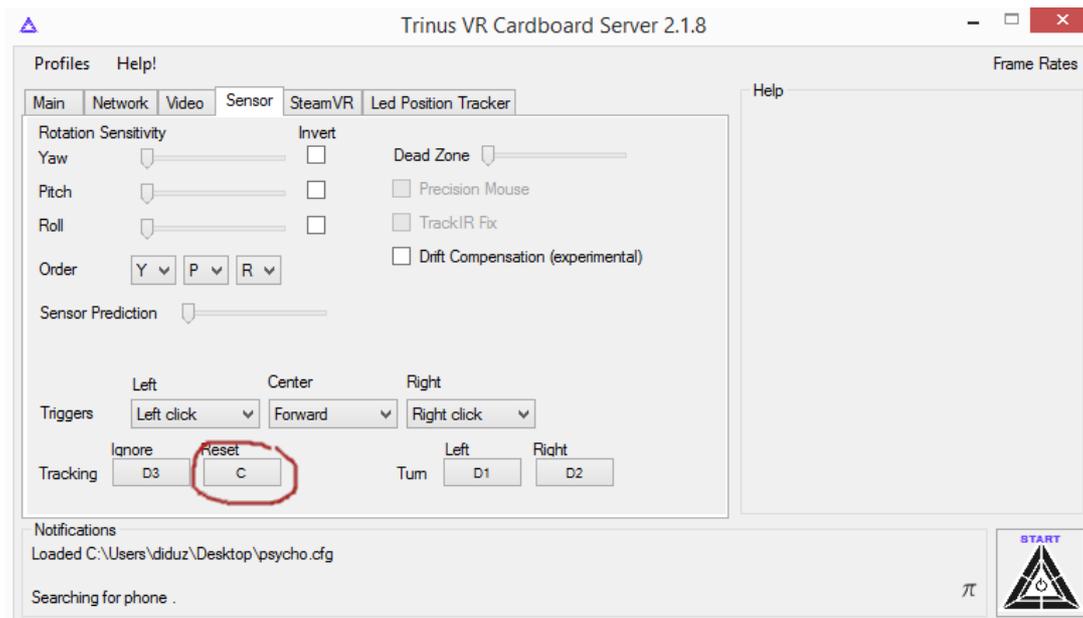
- Installate l'app Steam VR su Windows.
- Installate Trinus CBVR (server) su Windows.
- Installate Trinus CBVR (client) sullo smartphone con Android.
- Installate Psychonauts in the Rhombus of Ruin.
- Avviate Trinus CBVR (server). Regolate la sezione "**Main**" come in figura (ignorare "Nvidia Optimized" se non avete una Geforce).



- Regolate la sezione "SteamVR" di Trinus come in figura.



- Nella sezione "Sensor" vi consiglio di assegnare un tasto comodo al "Tracking Reset" (io ho scelto "c", dopo vi spiego)

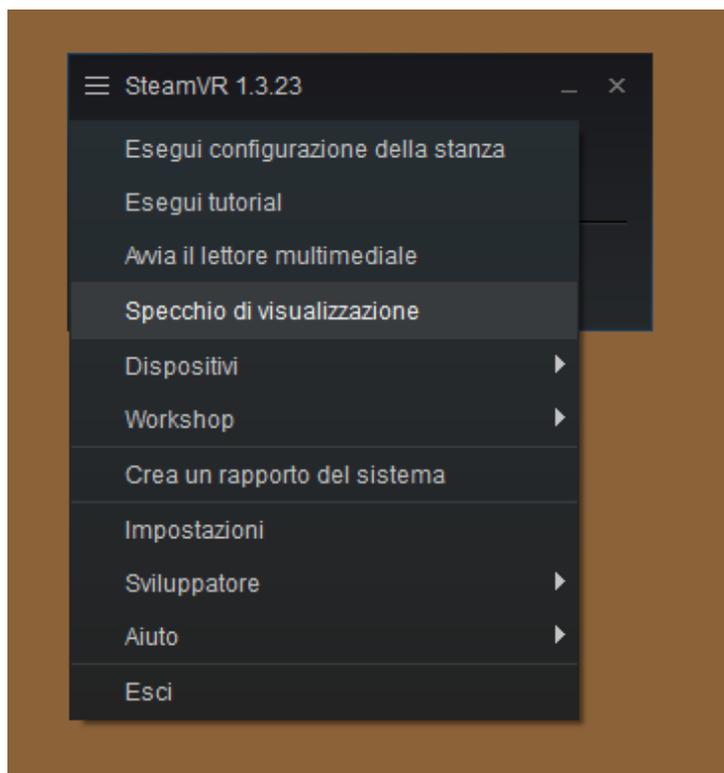


- Collegate lo smartphone al PC con il cavo USB.
- Avviate Trinus CBVR (client) sullo smartphone. Toccate "Usb Tap to Activate" per accedere al menu di tethering del cellulare e attivate la "Condivisione USB". IMPORTANTE: Da questo momento in poi, la rete del PC sarà **deviata sullo smartphone**, quindi non potrete più navigare su PC finché non disattiverete la "Condivisione USB" sul cellulare!
- Tornate alla app client e pigiate il tasto di accensione nel triangolo.

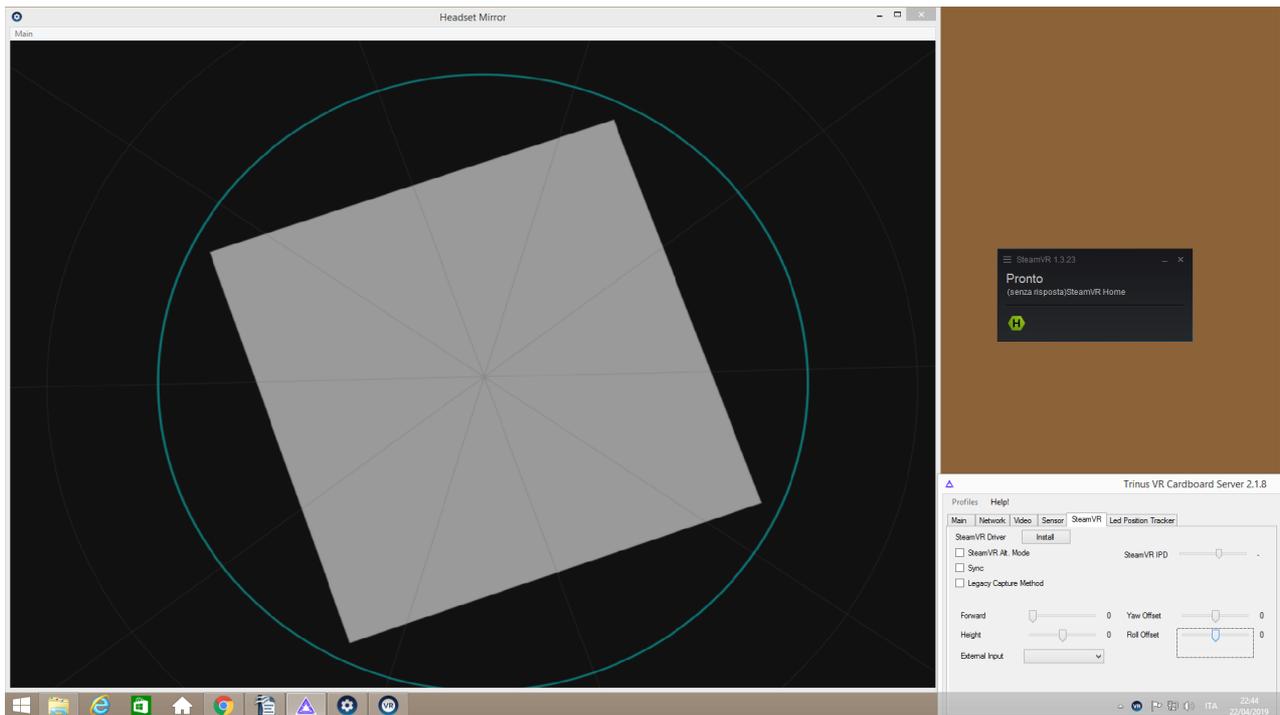
- Sul desktop del PC, cliccate sul suo omologo "**START**" nella finestra di Trinus CBVR server. Se tutto è andato a buon fine, la vostra "VR dei poveri" sarà avviata. Appoggiate lo smartphone sulla scrivania.

GIOCHIAMO!

- Avviate Steam VR. Se lo schermo diventa nero e non vedete più l'interfaccia di Trinus sul desktop, premete **ALT+TAB** (non giocheremo mai comunque a schermo veramente "intero") per avere accesso alla barra di Windows con tutti i programmi attivi.
- Se Steam VR vi accoglie con una richiesta di settaggi per la stanza, lasciando tutti i valori sullo "0" del menu "SteamVR" di Trinus, procedete rapidamente con la calibrazione della **posizione da seduto**.
- Cliccate sull'angolo in alto a sinistra della finestra grigia di SteamVR Home e nel menu a tendina selezionate "*Specchio di visualizzazione*".

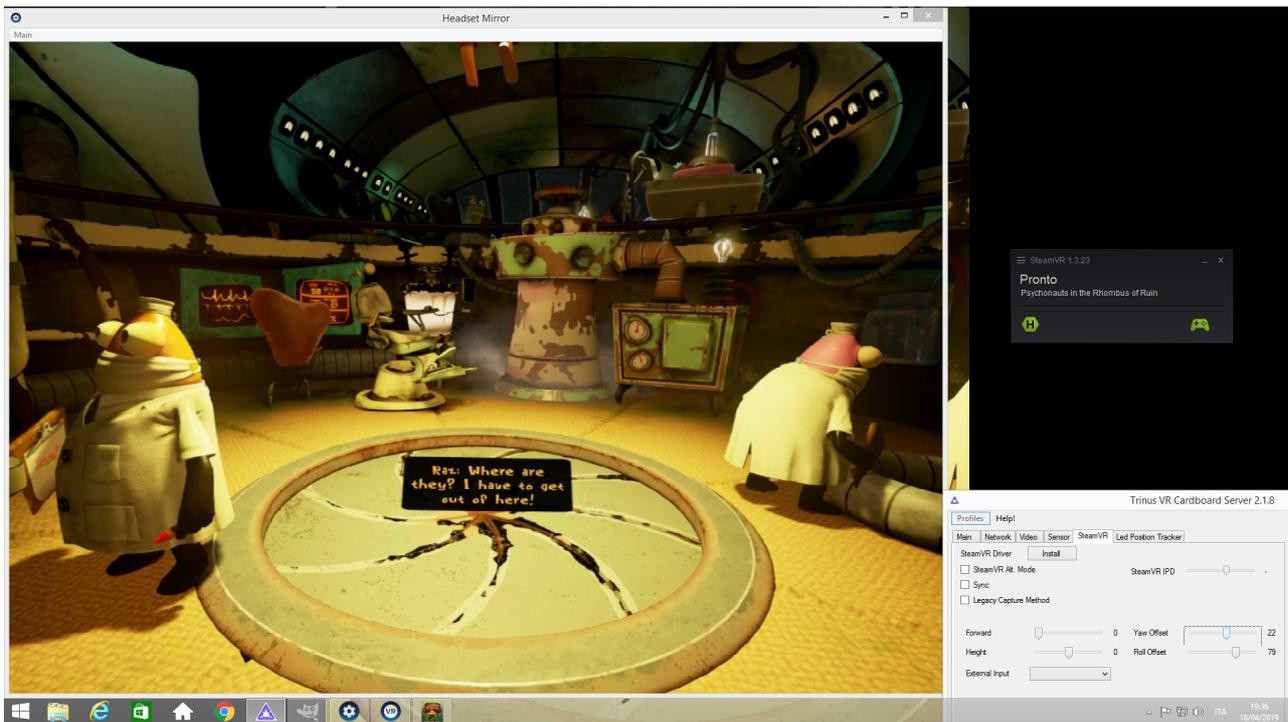


Questo comando serve a creare sul desktop una finestra che "rifletta" quello che vede chi sta indossando il visore. Nel nostro caso, questa finestra "di servizio" diventerà **la nostra vera finestra di gioco!** ;-)



- La stanza di accoglienza di Steam VR è un buon modo per testare che vada tutto bene. Se vedete strani cerchi, è il momento buono per familiarizzarvi col "sistema di controllo". In sostanza, agendo sugli slide "**Yaw Offset**" e "**Roll Offset**", potrete spostare "la testa" nell'ambiente virtuale, orizzontalmente o verticalmente. "**Forward**" simula il movimento della testa in profondità, in avanti o indietro, mentre "**Height**" simula il vostro movimento dal basso verso l'alto e viceversa. Provate a smanettare per vedere la stanza di SteamVR (premendo "c" sulla tastiera potrete **raddrizzare la visuale**). Nella nostra configurazione non ci occupiamo del modo in cui muovervi, non ci interessa per Rhombus of Ruin.
- Senza chiudere SteamVR, avviate Psychonauts in the Rhombus of Ruin.

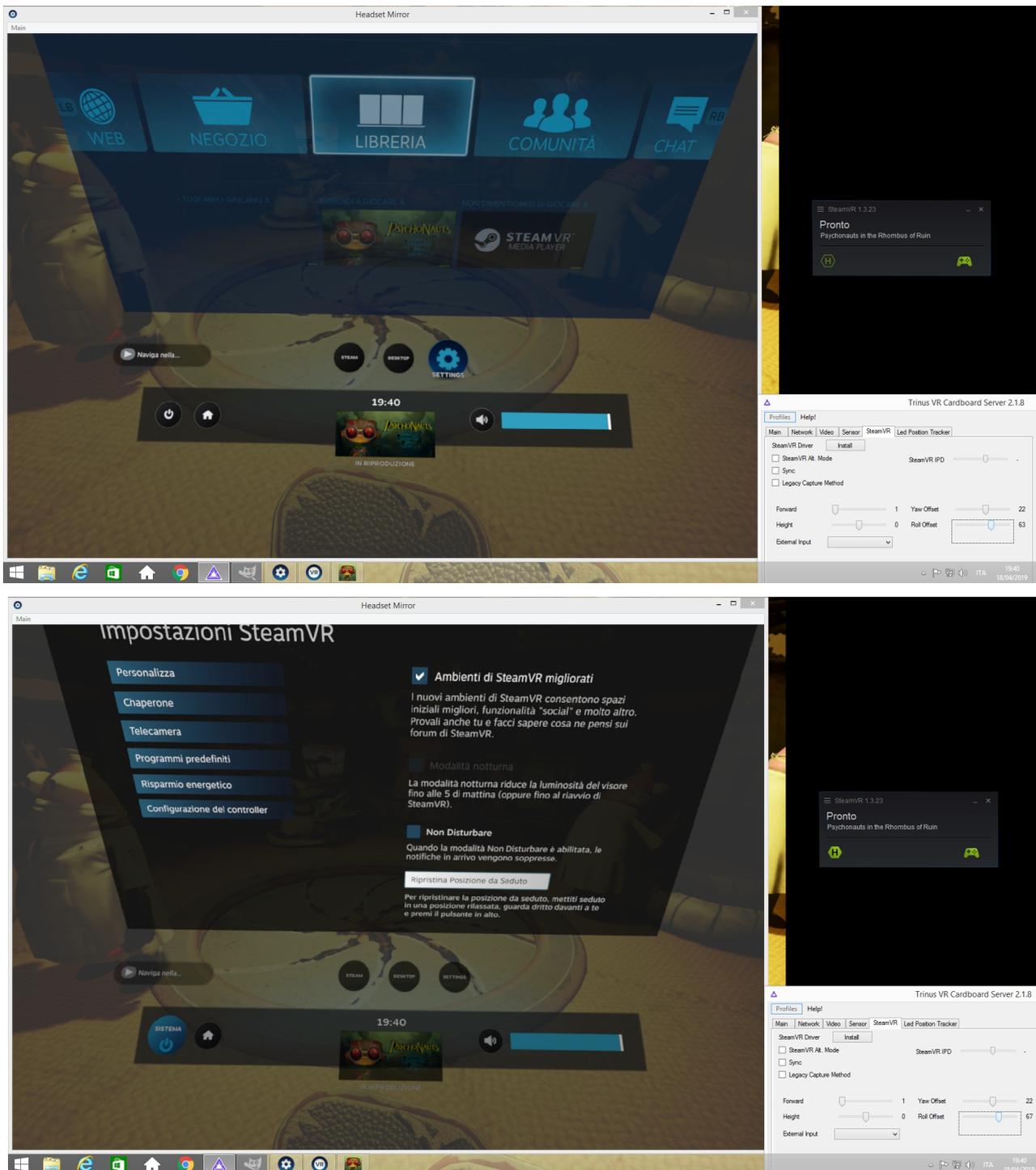
- Vi consiglio di organizzare il desktop come in figura. Il gioco *non prevede spostamenti del corpo* (Raz si teletrasporta), ma solo della visuale tramite movimento della testa, da noi controllata tramite l'interfaccia di Trinus. I comandi vengono impartiti col joypad. Vi suggerisco di usare la mano destra col mouse per i controlli di Trinus, tenendo la sinistra sul joypad davanti a voi (o viceversa, se siete mancini).



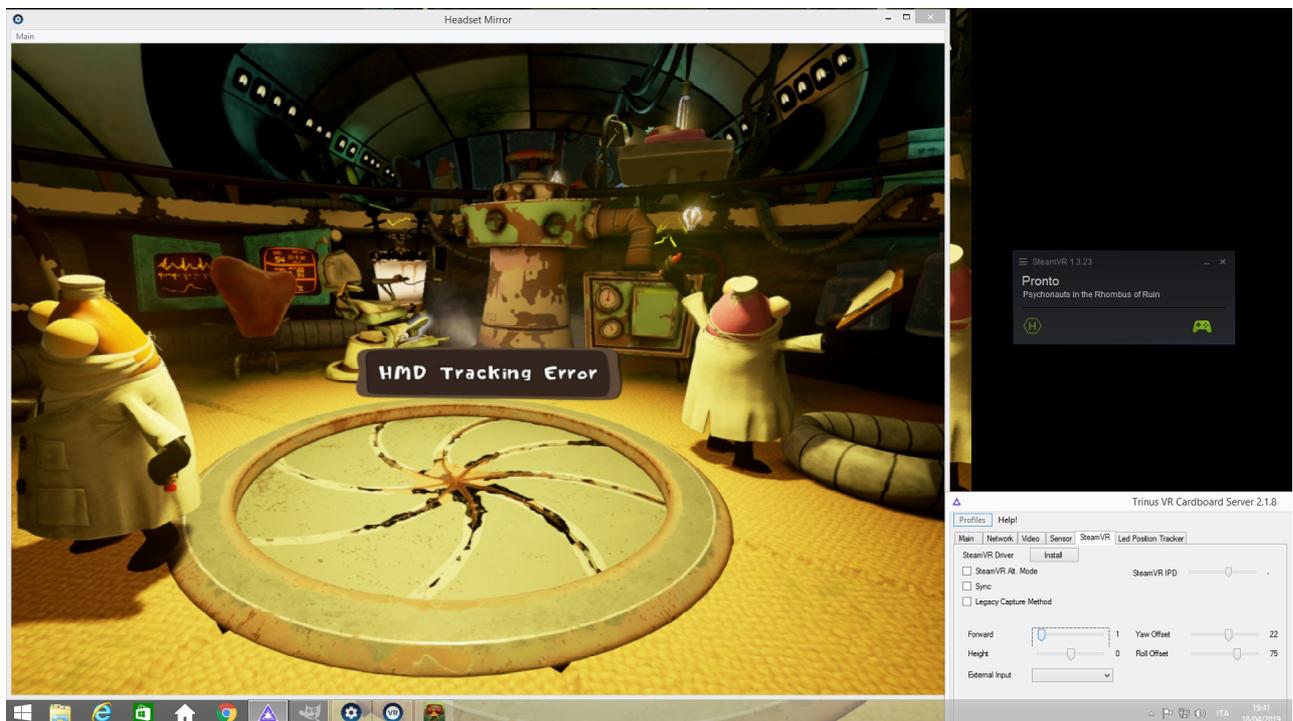
- Per chiudere correttamente tutto, rispettate questa sequenza: uscite dal gioco, chiudete la finestra di SteamVR, premete "**STOP**" sul server di Trinus CBVR e chiudetelo, chiudete l'app Trinus CBVR sullo smartphone e **disattivate il "tethering USB"** sullo smartphone per ridare al PC il normale controllo della rete.

NOTA BENE

- 1) Potrebbe succedervi di trovarvi troppo "in alto" nell'ambiente virtuale. Se siete costretti ad "abbassarvi" portando l' "height" su "-150" **non va bene** (più avanti nel gioco dovete guardare in un periscopio e sareste comunque troppo in alto per farlo!). Risolvete il prima possibile così: tenete premuto il tasto "SELECT" del joypad per far comparire il vero menu di configurazione di SteamVR in figura. Premendo leggermente "Start" sul joypad, raggiungete "SETTINGS" e selezionate "**RIPRISTINA POSIZIONE DA SEDUTO**".



- 2) Se il gioco scoccia con un messaggio "HMD Tracking Error", agite sullo slide "Forward" di Trinus, muovendolo di una tacca a destra o a sinistra per farlo sparire.



- 3) Il gioco viene visualizzato nella finestra con una **luminosità piuttosto bassa**. Non sono riuscito ad aumentarla in alcuna maniera. Non è un gran problema, finché non incappate in una sezione in cui bisogna **spostare a distanza delle casse in un vagone**. Anche se l'interfaccia le evidenzia quando le guardate, il buio eccessivo non permette di distinguere bene la scena nel suo complesso, rendendo l'enigma più frustrante e lungo da risolvere. Portate pazienza... e se capite come forzare luminosità e contrasto, ditemelo!