



GUIA DE CONFIGURACIÓN OCULUS DK2



INDICE

■ GUIA GENERAL DE CONEXIÓNPag.4

CONFIGURACIÓN OCULUSPag.6

AJUSTAR RESOLUCIÓNPag.7

■ CONFIGURACIÓN JUEGOSPag.10

ASSETTO CORSAPag.10

PROJECT CARSPag.17

iRACINGPag.21

LIVE FOR SPEEDPag.25

RICHARD BURNS RALLYPag.28

DIRT RALLYPag.30

RFACTOR 2Pag.33

GUIA DE CONFIGURACIÓN OCULUS DK2

Carlos Casas y Mario Mar

ACTUALIZADO 1 Enero 2016

Como todos sabréis Oculus aún sigue siendo difícil de configurar para la mayoría de simuladores ya que son incompatibles con el modo directo de la gafas, por ello traigo una pequeña guía de configuración con los pasos que deberéis seguir si no conseguís hacer funcionar vuestras Oculus DK2 con **varios simuladores** ya que hay muy poca información al respecto.



Hemos elegido estos juegos a configurar porque son los que más están a la orden del día en cuanto a plugin y mejoras por parte de Oculus, además que la experiencia jugable es realmente buena.

Otra característica que tienen en común es que son compatibles con **SIMVIBE** (sistema de vibración) y con **X-SIM** (Simuladores de movimiento) lo que eleva su realismo aún más si cabe, permitiéndonos viajar a otra dimensión donde las sensaciones se vuelven protagonistas.

Si os interesa añadir más realismo con sistema de vibración os invito a que echéis un vistazo en mi web: <http://www.simracingcoach.com/sistema-de-vibracion/>

Solo nos queda deciros que disfrutéis con esta guía que con tanto esmero hemos estado completando.

Carlos Casas y Mario Martínez

VERSIONES COMPATIBLES

Aquí nos encontramos ante un dilema, que versión de Oculus usar, si nos ceñimos a las últimas actualizaciones de Oculus por ejemplo la **V.0.7.0.0** y **0.8.0.0** nos daremos cuenta que se ha eliminado el modo extendido, por lo que nos quedaremos sin soporte para la mayoría de juegos de simulación, el único que es compatible con la última versión es Project Cars, por lo que aconsejo instalar la **V.0.6.0.1** ya que es la versión más estable y con la que funcionan casi todos los simuladores. Si queremos también disfrutar de Project Cars con nuestras Oculus no tendremos más remedio que actualizar o buscar alternativas como una partición de disco en la que tengamos dos versiones de Oculus distintas.

DESCARGAR DRIVERS OCULUS

Aquí os he subido varias versiones de Oculus para que uséis las que necesitéis, en cada juego hay un apartado en la que recomendamos la versión que mejor nos ha ido a nosotros.

V.0.4.0.1

https://mega.nz/#!sZNkwBZa!-9PuqwZSyso_YH3oBwKEzIfKCohkYGCeIqDxNfep6A

V.0.5.0.1

<https://mega.nz/#!wEMHgCTB!605h4x9AMpKOsewVFjYxVXtDyoo-BER7WYxHWJLP4Os>

V.0.6.0.1

https://mega.nz/#!BYcwEapT!7W_YYONmDOaAxXL1AhvsqI4HqF28Zrr4iSEs6OPFxtQ

V.0.7.0.0

<https://mega.nz/#!ANdCnY4A!yHo-TqS3TCFa2Mw8RCw-gj1aFDSRJRHiVb0oQpGdpoE>

V.0.8.0.0

https://mega.nz/#!EAcDyAjY!X2ah9FH_LCvPbANvctnhmfIOFzqbdVJJVELJLsAb1s8

USAR WINDOWS 7 SP1 PARA EVITAR PROBLEMAS DE DRIVERS Y CONFIGURACIÓN

Se necesita [este parche](#) para Windows 7

AJUSTAR FISICAMENTE LA DISTANCIA DE LAS LENTES

Con una moneda, mover los ajustes laterales de las gafas Oculus para que las lentes queden lo más separadas de nuestros ojos.

OTRAS DEMOS Y JUEGOS

Registrarse en la web para poder descargarlas.

<https://share.oculus.com>

CONFIGURAR OCULUS DK2 EN WIN 10

<http://www.realovirtual.com/es/foro/topic/7801/configuracion-oculus-dk2-windows-10>

■ GUIA GENERAL DE CONEXIÓN

Lo primero que tenéis que tener en cuenta es que depende que monitor tengáis usaremos una configuración u otra.

SI usáis TV...

Si usáis televisores (como en mi caso) deberéis conectar el cable HDMI de las Oculus en vuestra tarjeta gráfica, y el monitor TV conectarlo también a la tarjeta gráfica, si tenéis 2 HDMI en vuestra tarjeta gráfica no tendréis problemas, pero si solo tenéis uno, podéis comprar un convertidor HDMI-DVI como este:



SI usáis monitor de PC...

Es algo más sencillo pues el monitor estará ya conectado al PC mediante VGA, y el HDMI de las Oculus las conectaremos a nuestra tarjeta gráfica.

Nota: Antes de conectar por USB las Oculus y la cámara dk2, instalar el runtime.

Si no tenemos un monitor que soporte 1920 x 1080 de resolución podría darnos problemas algunos juegos como Assetto Corsa.

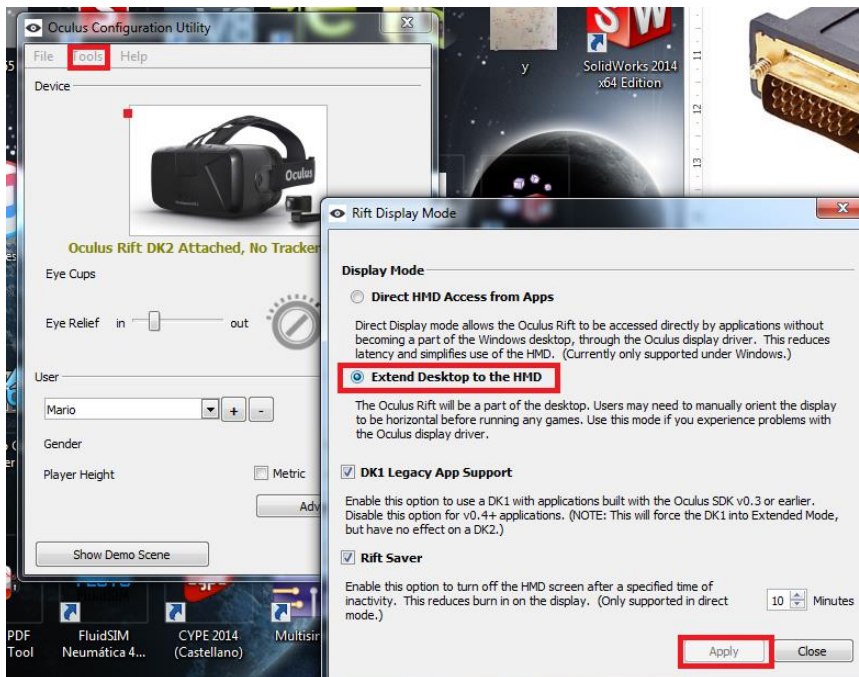
CONFIGURACIÓN OCULUS

Básicamente tendremos que descargar alguna versión de los drivers de Oculus que he dejado en la primera página e instalarlo, nos pedirá reiniciar el sistemas, le decimos que sí.

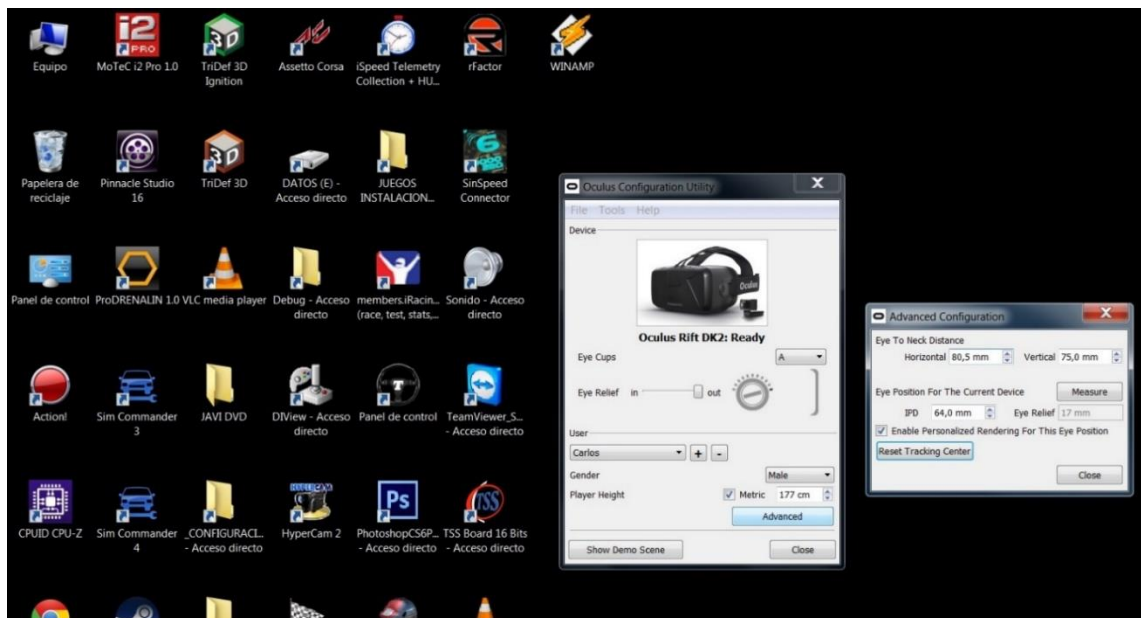
Si nos deja instalar o nos da algún tipo de error, seguramente no tengamos instalados el SP1 de Windows7, nos falte algún driver o no tengamos actualizada la tarjeta gráfica.

Una vez reiniciado el pc, conectar primero el USB de las Oculus y luego el de la cámara. Aparecerá un icono en la barra de tareas.

Tenemos que ejecutar el *Oculus Config Utility*, y en *Tools*, *Rift display mode*, elegiremos **“Extend Desktop to the HMD”** De momento esta es la configuración más compatible con la mayoría de juegos hasta la llegada de las Oculus CV1 o el recompilado de esos simuladores.



En configuración avanzada configuraremos nuestra distancia interpupilar para una mejor experiencia.

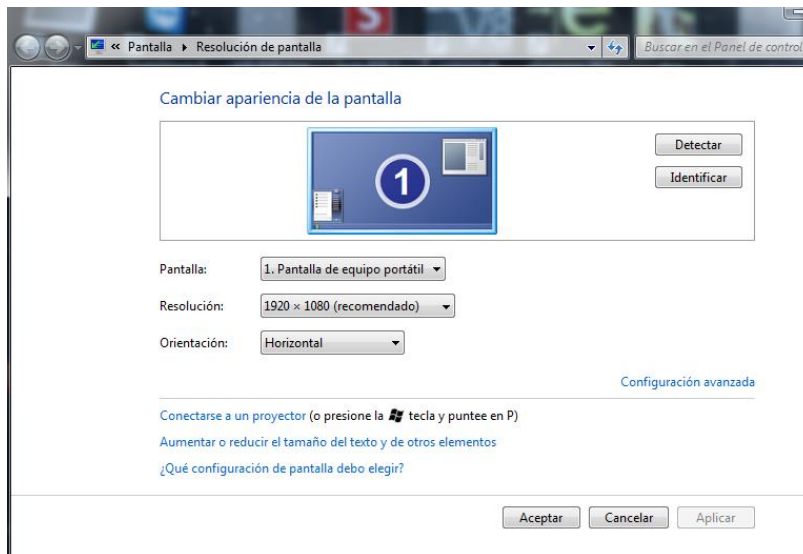


Si queréis más información acerca de las Oculus podéis visitar este enlace de Realovirtual.com <http://www.realovirtual.com/es/articulos/12/analisis-del-oculus-rift-dk2/1/introduccion>

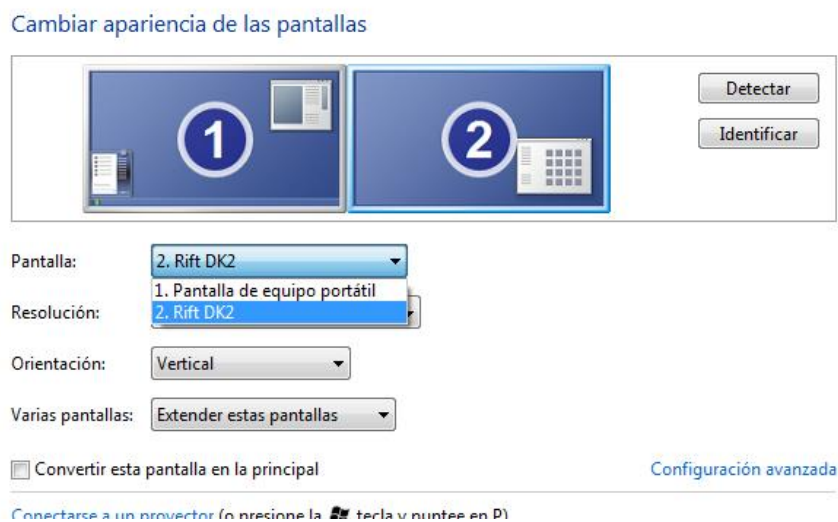
AJUSTAR RESOLUCIÓN

Hasta aquí la mayoría de la gente no suele tener demasiados problemas, pero en el apartado de configuraciones de la resolución en Windows la cosa se complica y es donde debemos de prestar más atención.

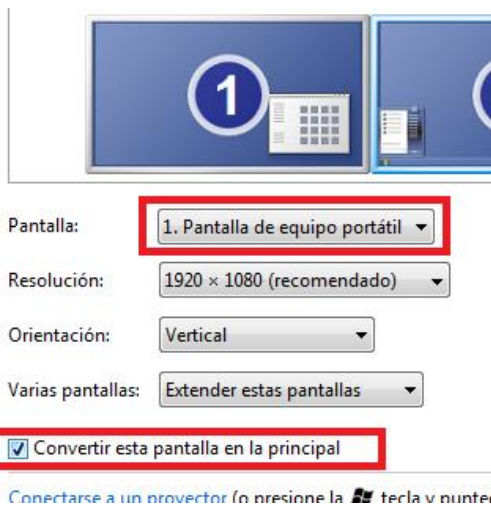
1-Abrimos resolución de pantalla desde Windows, las Oculus están conectadas pero apagadas, nos aparecerá una pantalla que es la de nuestro monitor.



2-Ahora encendemos las Oculus y nos saldrá una nuevas pantalla, es importante que las Oculus aparezcan como segunda pantalla (nº2)



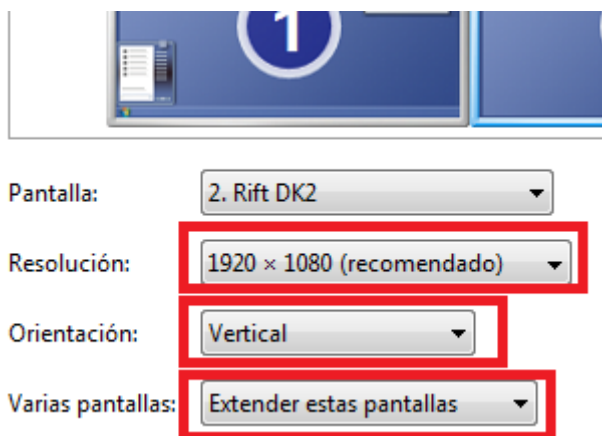
Si no estuviera configurada como segunda pantalla deberíamos cambiar el orden arrastrando y manteniendo el dibujo de la pantalla con el ratón y llevándola al segundo lugar como se aprecia en la imagen:



Otro posible problema que podríamos encontrar es si al encender las Oculus desaparece la imagen de nuestro monitor o nuestros iconos y solo se ven en la pantalla de las Oculus, para solucionarlo elegiremos el monitor de nuestro PC y seleccionaremos la casilla de convertir esta pantalla en principal

3- Ahora una parte muy importante es la resolución, deberemos hacer coincidir la resolución de nuestro monitor y la orientación de la pantalla con las de las Oculus.

Primero seleccionamos la pantalla nº2 (Oculus) y elegimos estas opciones:



4-En la resolución deberéis de poner la de vuestro monitor, en mi caso son 1920 x 1080, y en orientación se suele poner vertical en la pantalla nº2 y en la pantalla nº1 deberá estar como horizontal, y ya por ultimo elegimos Extender estas pantallas.

La idea es que queden las dos pantallas alineadas:



Lo interesante de estas configuraciones hasta ahora es que son válidas para configurar cualquier juego de PC que no tenga soporte con el **modo directo**.



Ahora veamos la configuración específica para cada uno de los juegos:

■ CONFIGURACIÓN JUEGOS

ASETTO CORSA

Es sin duda uno de los mejores simuladores, un equilibrio perfecto entre buenos gráficos, simulación y realismo, seguro que muchos estéis deseando de probarlo en vuestras Oculus.

Como contra diré que es la configuración más difícil de esta guía, aun así siguiendo mis pasos y si cumplís los requisitos os debería de funcionar.

A favor os diré que si nos funciona este juego los demás son pan comido.



¿Qué versión necesito?

Podremos usar desde la versión **0.4.** hasta la **0.6.0.1,** de momento no se soportan versiones superiores ya que este juego funciona solo en modo extendido.



Configuración

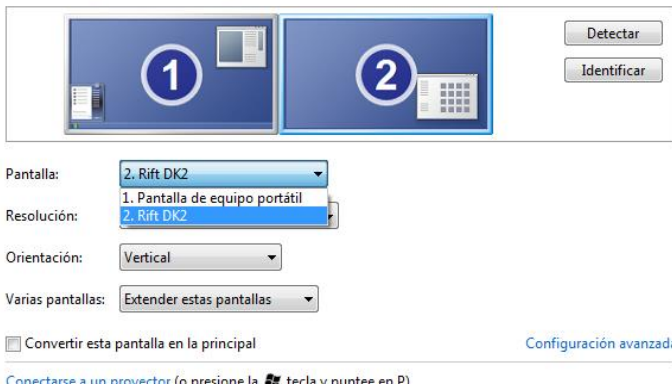
Nota: Antes de que os volváis locos configurando (a mi me ha pasado) asegurarse de que vuestro TV o monitor tiene 1920 x 1080 de resolución, ya que o sino no os va a funcionar las Oculus en este juego. Esto es debido a que las gafas usan esta resolución y lo que se hace es poner en el monitor el juego a esta resolución y luego mediante un comando de teclas lo pasamos a las Oculus, por ello es importante tener esa resolución o si no mejor no molestarse.

En los siguientes juegos tratados no tendremos este problema.

Lo primero que haremos será asegurarnos que tenemos la resolución de pantalla de esta manera (explicado anteriormente)

Puede darse el caso de que no os deje poner las Oculus con el numero "2" en principio no pasaría nada.

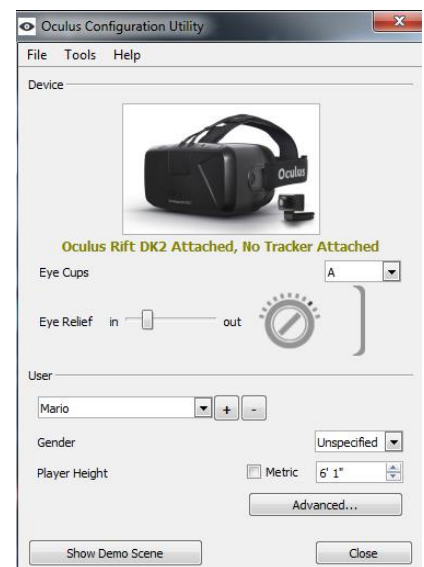
Cambiar apariencia de las pantallas



La pantalla de la Oculus deberá estar en el segundo lugar y en modo vertical. Veces ocurre que no funciona con esta configuración, lo veremos más adelante en algunos juegos.

Lo segundo será asegurarnos de que están bien conectadas las Oculus y está ejecutado el Oculus Configurati3n. (Imagen)

En principio as3 me ha funcionado a m3, pero hay gente que no le vale esta configuraci3n, si m3s adelante veis que no se ve el juego por las gafas, probad a cambiar las ventanas de sitio.



Ahora tenemos que realizar un ajuste importante para que se vea todo de forma correcta:

Nos dirigimos a la carpeta Mis documentos \ Assetto Corsa \ cfg \ **video.ini**, abrimos el archivo video.ini con el bloc de notas y cambiamos los parámetros del principio para que quede así:

```
[VIDEO]
FULLSCREEN=0
ANISOTROPIC=0
AASAMPLES=1
VSYNC=1
AAQUALITY=0
SHADOW_MAP_SIZE=2048
DISABLE_LEGACY_HDR=1
FPS_CAP=0
WIDTH=1920
HEIGHT=1080
INDEX=87
REFRESH=60

[CAMERA]
MODE=OCULUS

[EFFECTS]
MOTION_BLUR=0
FXAA=0
SMOKE=3
RENDER_SMOKE_IN_MIRROR=1

[CURVEMAP]
```

Una vez hecho esto, **guardamos** el documento.

Ahora encendemos las Oculus, asegurándonos de que está el piloto azul de las gafas y el de la cámara también encendidos, si no es que algo habéis hecho mal.

Después ejecutamos el juego y nos dirigimos a “**Ajustes**” y en la pestaña “**Pantalla**” elegimos “**Oculus Rift**” La resolución la dejamos como nos aparece, si luego vemos que se ve mal o no va podemos modificarla y probar a 1920 x 1080.

Nota: Es muy importante que al elegir la resolución nos fijemos que esté el refresco de pantalla (**Hz**) lo más alto posible, es decir, elegimos la resolución y cuanto más Hz mejor irá.



Tenemos que tener en esta pestaña activada la **sincronización vertical** y es aconsejable desactivar el **antialiasing**.

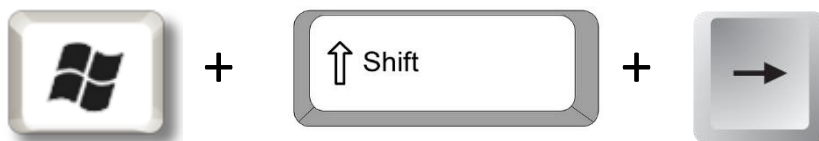
Ahora ya nos vamos a la sección "Pilotar" y elegimos coche y circuito y ¡cuidado! Antes de darle a "Start" le damos al botón de encendido de las Oculus, si lo hacemos después no nos funcionarán las Oculus, importante que sea siempre justo antes de empezar la carrera.



Una vez hemos encendido las gafas y le hayamos dado a Start, veremos que la carrera empieza pero se ve en el monitor dividida la imagen y que se mueve al mover las Oculus, pero en la pantalla de las Oculus no hay ninguna imagen:

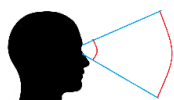


Para poder usar las Oculus lo que tenemos que hacer es cambiar la pantalla con una combinación de teclas muy sencilla, pulsamos a la vez la tecla **WINDOWS + SHIFT + FLECHA DERECHA**.



Automáticamente se cambiará la imagen a las Oculus y nos veremos dentro de la carrera, para posicionarnos dentro del coche tenemos que pulsar **Ctrl + Esc** así si nos movemos de sitio y perdemos la visión pulsando esta combinación apareceremos justo dentro del coche.

Para salir del juego sin que se quede pillado por las Oculus, pulsaremos Esc y una vez que salgamos apagamos las Oculus.



Recentrar imagen OCULUS

CTRL + SPACE



Consejos y trucos

Si no funciona...

Ante todo mantener la calma, no es problema de las Oculus, este juego es el más complicado de configurar de los simuladores y esperamos que pronto hagan un parche que nos permita la opción mono directo como si tiene Project Cars.

La mayoría de problemas se solucionan con la resolución de pantalla, probar otras configuraciones, por ejemplo poniendo la pantalla de las Oculus en primer lugar, pero siempre **es muy importante que las dos pantallas este a 1920x1080 y estén bien alineadas**.

Si vemos que con las Oculus al girar la cabeza se ve como ralentizado o causa mareos, asegurarse que en las opciones de juego hay seleccionado al menos 60Hz y podemos también bajar un poco las opciones gráficas para ganar rendimiento.

Evitar que se corte la carrera a mitad con las Oculus

Ahora tenemos que hacer un ajuste para evitar que con las Oculus después de 3 minutos jugando se corte la carrera y aparezca el logo de Assetto corsa:

Para ello vamos a la carpeta de instalación de Assetto corsa \ System\cfg\ y hay que modificar el archivo **vr.ini**, donde pone IS DEMO MODE cambiamos el "1" por un "0"

De esta manera ya no se nos cortará más la carrera.



Sweet FX mejora la calidad de tus simuladores

Os traigo también un magnífico plugin que mejora sustancialmente los gráficos mejorando la iluminación de iRacing y Assetto corsa jugando con las Oculus. Decir que el cambio es notable y los objetos en la lejanía se ven algo más nítidos.

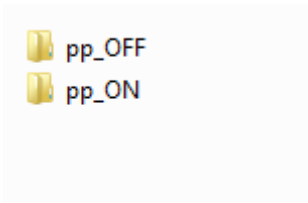
Agradecer el aporte a Carlos Casas y Víctor Nández que siempre está atento ante cualquier mejora.

Para instalarlo es muy fácil, vamos a la carpeta de cualquiera de los dos juegos y extraemos la carpeta correspondiente que os dejo aquí:

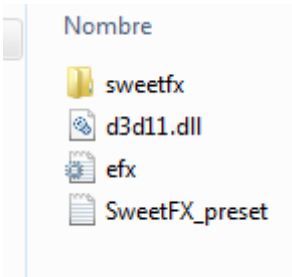
[Sweet FX para Assetto Corsa.rar 1.4 MB](#)

<https://mega.nz/#!/NUV03Aaa!SFHItB1QZRBUFYq6WRyma8NkexYzr5InohiWboLTsOM>

-En la descarga que os dejo de Assetto corsa veréis que aparecen dos carpetas:

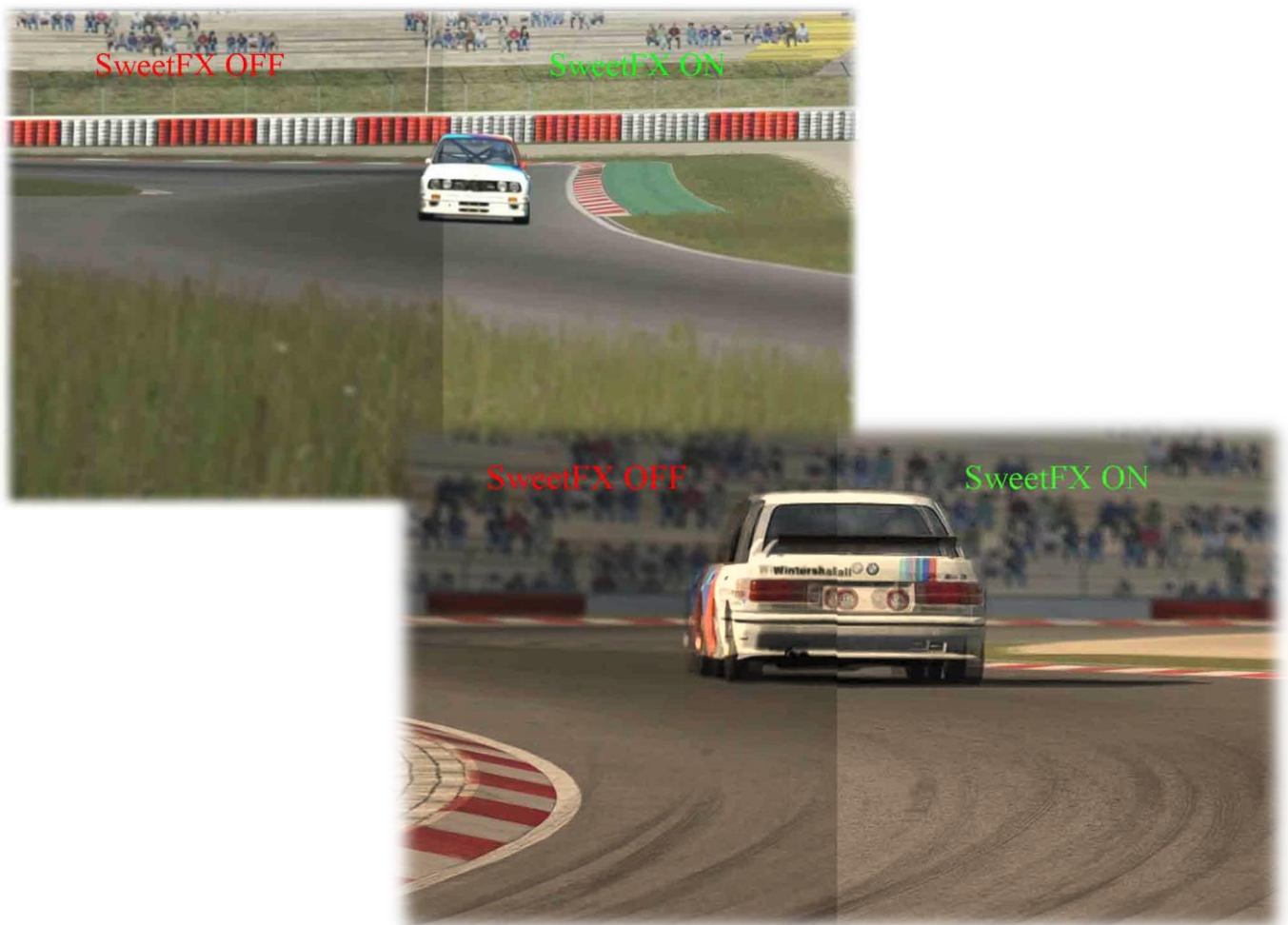


La que pone **pp_ON** es la que tenemos que copiar en el directorio raíz de Assetto Corsa, si queremos desactivar el plugin pues añadiremos al directorio raíz la carpeta **pp_OFF**



Deberemos de colocar estos archivos que van dentro de pp_ON, a la carpeta raíz de Assetto corsa.

Os dejo algunas capturas para que veáis la calidad que ofrece este plugin:



¡¡Disfrutarlo!!



PROJECT CARS

Este simulador lo que nos aporta frente a los demás es un realismo gráfico impresionante nunca visto hasta la fecha en ningún simulador, además si disponemos de un buen equipo irá todo como la seda.

Con las últimas actualizaciones de Project CARS por fin ya disponemos del **modo directo** en Oculus DK2.



¿Qué versión necesito?

Lamentablemente estamos obligados a usar la versión **0.8.0.1**, lo que nos ocasiona el problema de que no podemos usar el modo extendido para otros juegos, una solución sería hacer una partición y tener dos versiones distintas de Oculus.

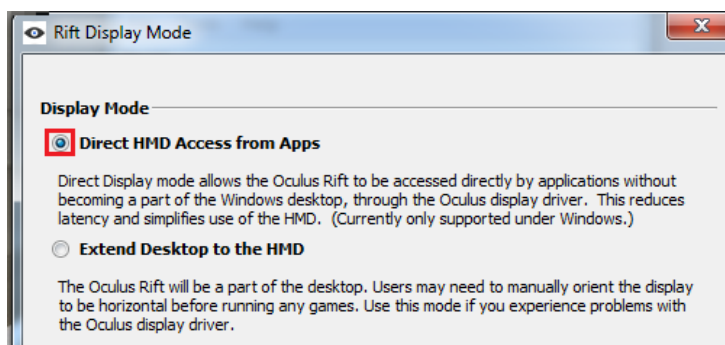


Configuración

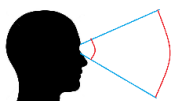
→MODO DIRECTO:

Tenemos que actualizar a la versión **0.8.0.1** en las Oculus.

Es el método más sencillo de configurar, tenemos que poner en las opciones de Oculus igual que aparece en la imagen



Ahora con las gafas encendidas ejecutamos el juego y directamente nos aparecerá el menú en las Oculus listo para jugar.



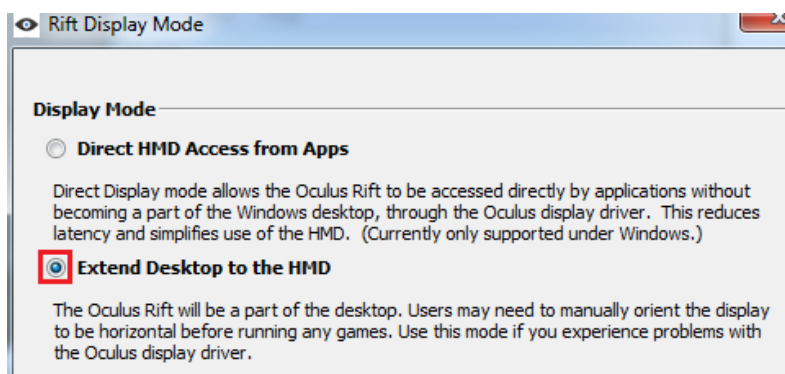
Recentrar imagen OCULUS

MENU – RESET VR

→MODO EXTENDIDO:

Es más difícil de configurar y sólo recomendable si no te funciona en modo directo o si tienes una versión inferior a la **0.8.0.1**.

Lo primero asegurarnos de que están bien conectadas las Oculus y está ejecutado los drivers de Oculus:



Tenemos ir de nuevo a resolución de pantalla y hacer lo siguiente:

La configuración de pantallas cambia con respecto a Assetto corsa, deberemos de poner la pantalla de las Oculus en primera posición como aparece en la imagen, todo lo demás quedaría igual.



Pantalla: 2. Rift DK2

Resolución: 1920 × 1080 (recomendado)

Orientación: Vertical

Varias pantallas: Extender estas pantallas

Convertir esta pantalla en la principal

Ahora desde el monitor del ordenador deberíamos de ejecutar el juego y se debería de ver correctamente en nuestras Oculus, si pasado un minuto se ve la ventana como doble o se ve todo negro en las Oculus, cerramos todo, reiniciamos y volvemos a probar, si sigue sin ir hacemos la siguiente modificación en la resolución:

Cambiar apariencia de las pantallas



Pantalla: 2. Rift DK2

Resolución: 1920 × 1080 (recomendado)

Orientación: Vertical

Varias pantallas: Extender estas pantallas

Convertir esta pantalla en la principal

[Configuración avanzada](#)

[Conectarse a un proyector](#) (o presione la tecla y púntee en P)

[Aumentar o reducir el tamaño del texto y de otros elementos](#)

[¿Qué configuración de pantalla debo elegir?](#)

Abrimos de nuevo la configuración de resolución y elegiremos “Convertir esta pantalla en la principal”, el resto de opciones permanecerá igual.

Si aun así sigue dando problemas, probad a reiniciar el equipo ya que a veces las Oculus después de tantos cambios se vuelven inestables y es mejor reiniciar todo y repetir los pasos anteriores.

Si hemos hecho todos los pasos bien veremos en las Oculus el menú del juego en 2D, y que aún es difícil de controlar con las Oculus, pero al iniciar la carrera veremos cómo se verá perfectamente en 3D.



Consejos y trucos

La mejor manera de abandonar el juego o la partida es salirnos usando la pantalla de las Oculus o si lo preferimos desde el monitor del ordenador, no es aconsejable apagar las Oculus en mitad de la carrera porque se nos quedará colgado el ordenador y tendremos que reiniciar.

En las opciones de gráficos debemos de desactivar la opción de sombras en el juego porque las Oculus no renderizan este efecto y se ven solo en un ojo.





iRacing.com
MOTORSPORT SIMULATIONS



¿Qué versión necesito?

Es necesario disponer de la versión **0.6.0.1**, de momento no se soportan versiones superiores.



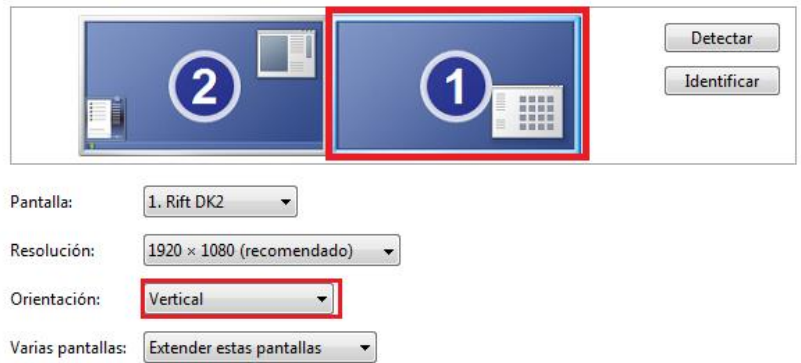
Configuración

Configurar iRACING es bastante más sencillo que los anteriores juegos pues se da soporte nada más arrancar el juego, pero previamente deberemos asegurarnos de:

Tener las Oculus en **modo extendido**.



Al encender las gafas, en propiedades de pantalla deberíamos configurar como se muestra en la imagen, si posteriormente esta configuración no funcionase probar a cambiar de lugar las pantallas como se explicó en el caso de Assetto corsa.



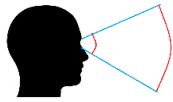
Nos aseguramos de que las gafas están encendidas y el piloto de la cámara también, ahora sólo nos falta ejecutar IRACING, nos saldrán una serie de ventanas de configuración grafica de nuestra tarjeta y después no aparecerá una ventana diciéndonos que ha detectado las Oculus, le damos a **si**



Si todo ha ido bien automáticamente aparecerán las imágenes en nuestras gafas.



Por último si queremos salir es preferible buscar la salida desde el mismo juego pues si apagamos las gafas directamente nuestro monitor se quedará en negro y nos costará bastante más trabajo. Una vez nos salimos del juego ya podemos apagar manualmente las Oculus.



Recentrar imagen OCULUS

Menú- y le damos a **RESET HMD**

En opciones/controles asignamos una tecla o botón a la opción "RECENTER HMD POSITION" para poder recentrar la posición de la imagen de las Oculus.



Consejos y trucos

Reducir movimiento de la cámara con los baches.

Cambiar este valor en el app.ini en C:\Users\ "TUusuario" \Documents\iRacing
DriverHeadWobble=0.500000 (por defecto es 1)

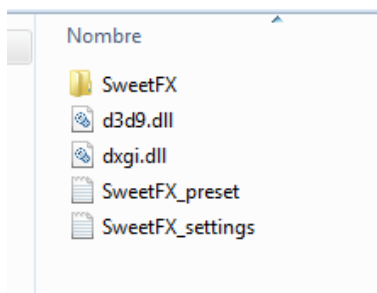
Mejorar texturas mediante SweetFX y Reshade

Instalar primero el SweetFX y después el Reshade.

-Plugin SweetFX 1.4:

https://mega.nz/#!MUEI2ZYQ!0C6jguYsgq_4XApysfKrBlapFjF9ZBxoMfJmggP8EJk

- Descomprimos los archivos que aparecen en la imagen en la carpeta raíz del juego (en la que se ha instalado):



Aquí podemos apreciar la mejora



Reshade:

https://mega.nz/#!5MIF1S7B!E663I-uEB87RH_doKIAI1eORsnz5iwVWVUZufXN_yaQ

- Lo descargamos y descomprimos en cualquier sitio
- Ejecutamos el fichero setup.exe
- Seleccionamos el exe del juego (iracingSim64.exe o iracingSim.exe para 32 bits)
- Elegimos Directx 9
- Cerramos la ventana de configuración

Una vez dentro del juego, pulsamos la tecla Scroll Lock Key (bloq despl) para activar y desactivar el efecto.





LFS (LIVE FOR SPEED)

Este es uno de los juegos más aconsejables para realizar pruebas, pues es muy ligero y fácil de configurar.



¿Qué versión necesito?

Podremos usar desde la versión **0.4.** hasta la **0.6.0.1**, de momento no se soportan versiones superiores.



Configuración

Lo descargamos en la página oficial

<https://www.lfs.net/downloads>

Tiene versión demo gratuita con un coche y un circuito.

Después encendemos las gafas y las pondremos en modo extendido de forma similar a como se ha explicado anteriormente.

Iniciamos el juego y nos vamos a opciones a la pestaña **vistas** y elegimos donde pone **3D**



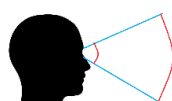
En donde pone tipo de visor elegimos “Oculus Rift” y luego aceptamos.



Nos aparecerá una ventana diciendo si queremos reiniciar para usar las Oculus, damos a sí.



La próxima vez que iniciemos Live for speed ya aparecerá en nuestras Oculus automáticamente, siempre y cuando las tengamos encendidas.



Recentrar imagen OCULUS

F8 para recentrar imagen Oculus



RICHARD BURNS RALLY

Pese a sus años es uno de los mejores juegos de simulación para Oculus, la inmersión que ofrece este simulador con las **Oculus DK2**, **cascos Logitech G35** y **Bodyshakers** es sublime.

Es como estar conduciendo un coche en un tramo de rally...las distancias, la escala, los desniveles... diversión realista ahora a tu alcance... <<Carlos Casas>>



¿Qué versión necesito?

Se aconseja la versión **0.6.0.1**, de momento no se soportan versiones superiores.



Configuración

Poner las Oculus en modo extendido al igual que se ha explicado anteriormente.

Abrir el fichero **RichardBurnsRally.ini**

```
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
[Settings]
Depth = 32
ForceFeedback = true
Fullscreen = true
MinDepthBits = 24
MinStencilBits = 8
ParticleQuality = high
RenderQuality = high
```

Buscamos donde pone Fullscreen y ponemos **true**, como se aprecia en la imagen

Ahora nos descargamos el plugin de Oculus para que podamos jugar con las gafas, en el siguiente enlace os lo dejo, también contiene el Sweet FX

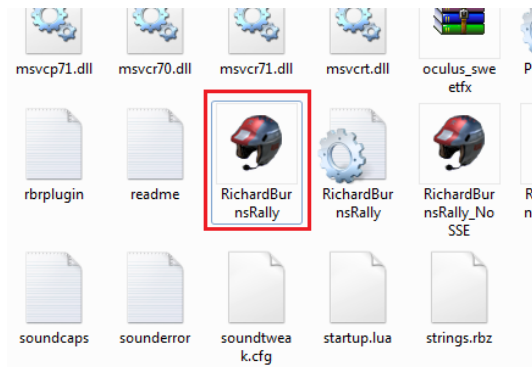
https://mega.nz/#!/NYEDIZSQ!76ThmMJDG1mvx986505vVhTwYPQVp-vM_vqENA4YU84

Al descomprimir nos quedaría algo así:

SweetFX	31/08/2015 12:50	Carpeta de archivos	
d3d9.dll	09/11/2014 21:39	Extensión de la apl...	2.813 KB
d3d9.fx	28/09/2013 23:23	Archivo FX	13 KB
dxgi.dll	08/08/2012 21:07	Extensión de la apl...	391 KB
dxgi.fx	28/09/2013 23:29	Archivo FX	14 KB
injector	18/03/2013 0:46	Opciones de confi...	1 KB
log	30/09/2013 3:07	Documento de tex...	3 KB
rbrift.cfg	31/08/2015 12:51	Archivo CFG	3 KB
readme	09/11/2014 21:20	Documento de tex...	6 KB
shader.fx	29/09/2013 19:50	Archivo FX	5 KB
SweetFX_readme	01/10/2013 3:37	Documento de tex...	28 KB
SweetFX_preset	30/09/2013 2:04	Documento de tex...	1 KB
SweetFX_settings	01/10/2013 3:37	Documento de tex...	19 KB

Debemos de copiar todos estos archivos en la carpeta principal del juego.

Ya sólo nos falta asegurarnos que las gafas están encendidas y ejecutamos el archivo **“RichardBurnsRally.exe”**



Para salir bastará con apagar las Oculus y volveremos al escritorio.

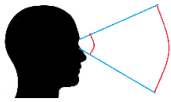


Consejos y trucos

Si queremos jugar sin las gafas tenemos que quitar de la carpeta del juego el archivo **d3d9.dll**

Si necesitamos las gafas lo volvemos a colocar en su sitio y listo.





Recentrar imagen OCULUS

CTRL IZQ + SHIFT IZQ

Para situarnos y colocarnos dentro del coche



- Teclado numérico **4** y **6**: mover el asiento a la izquierda y derecha
- Teclado numérico **8** y **2**: mover el asiento arriba y abajo
- Teclado numérico - y +: mover el asiento adelante y atrás
- Teclado numérico *: Cambiar la tonalidad de la luna del coche (de más oscuro a más transparente)

-Para descargar más circuitos, poner en español y realizar ajustes avanzados de RBR ir al siguiente enlace donde se explica todo:

<http://www.realovirtual.com/es/foro/topic/7674/instalacion-rapida-rbr-fisicas-ngp-2015-pantalla-oculus>

Si tenéis algún problema al iniciar el juego también visitar el enlace anterior.

DIRT RALLY™

DIRT RALLY

Uno de los últimos juegos de rally de la mano de Codemaster también quiere estrenarse con Oculus, aunque su soporte de menú no es completo, el juego luce francamente bien



¿Qué versión necesito?

Se pueden tener las versiones **0.7** o **0.8** pero se aconseja la versión **0.6.0.1**, para mayor compatibilidad con los demás juegos.



Configuración

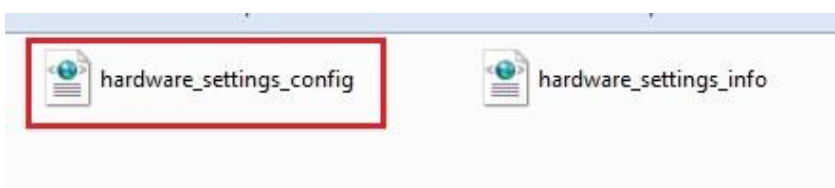
-Poner las Oculus en **modo directo**, y las dejamos encendidas (nos debería de quedar el piloto naranja encendido)

-Ejecutamos el juego y lo cerramos nada más entrar.

Ahora nos dirigimos a la siguiente ruta:

C:\ usuarios (nombre de usuario) \Mis documentos\ My Games \ DiRT Rally \ hardwaresettings

Y localizamos el archivo “hardware_settings_config.xml”



Lo abrimos con el Notepad o bloc de notas para editarlo y debemos de asegurarnos de que tenemos los siguientes valores:

```
<resolution width="1920" height="1080" aspect="auto" fullscreen="true" vsync="0" multisampling="4xmsaa">  
<refreshRate rate="75" />
```

Sobre todo fijarse que tenga la resolución **1920 x 1080**

Más abajo tenemos las opciones de las Oculus, deberemos tener los siguientes valores:

```
<mouse_support enabled="true" />  
<oculus enabled="true" headMovement="true" chromatic="true" timeWarp="true" vignette="true" overdrive="true"  
convergence="1.0" verticalOrientation="0.66" orientationLock="false" />
```

→ En **headMovement** podemos desactivar el movimiento de la cabeza, es útil para evitar mareos en sistemas de movimiento.

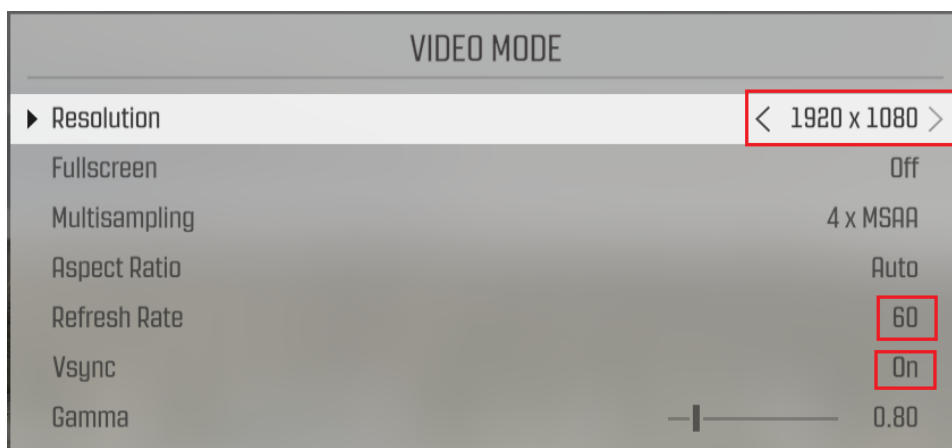
→ En **verticalOrientation** podemos limitar el movimiento vertical para reducir los mareos, se aconseja colocar valores entre 0,0 y 1,0.

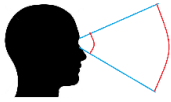
→ **TimeWarp** para la desactivación de la baja latencia.

→ **Chromatic** para activar o desactivar la aberración cromática.

→ **Convergence** es para escalar el mundo, se puede modificar desde el menú del juego.

En las opciones gráficas del juego nos aseguraremos que tengamos esta configuración, en "Refresh Rate" si nos diera la opción de 75 lo ponemos, si no lo dejamos en 60.





Recentrar imagen OCULUS

Presionar F11

Podemos desplazarnos lateralmente presionando las teclas **4** y **6** del teclado numérico.



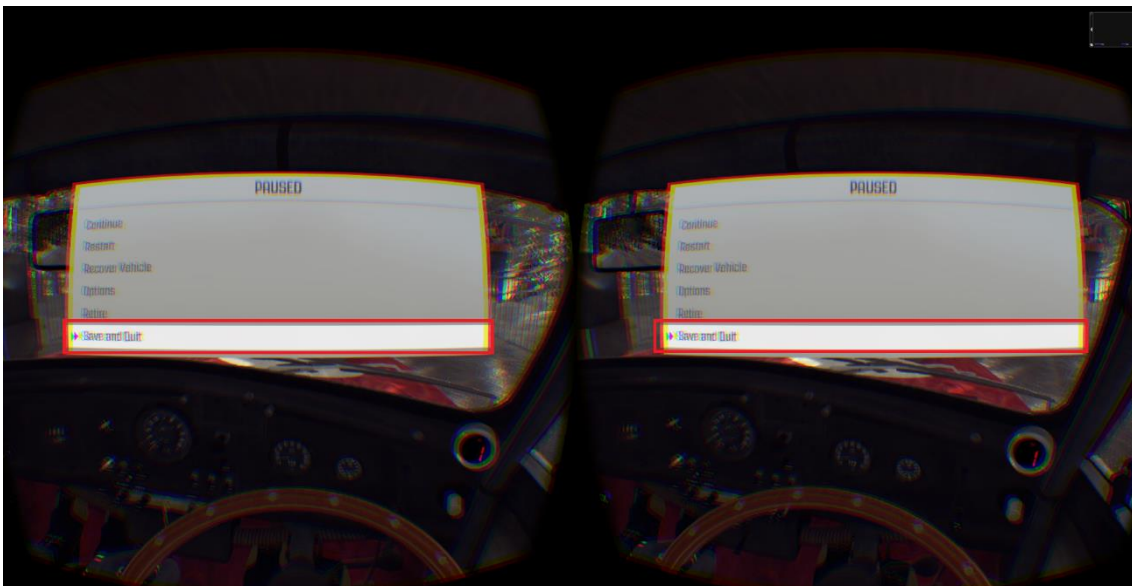
Consejos y trucos

Configuración IPD: Con esto se puede ajustar la escala del mundo utilizando las teclas **- / +** en el teclado principal. Pulse **0** para reiniciar de nuevo en el valor predeterminado.

¡Se puede dejar el juego como si fueran coches de juguete!

HUD: Se recomienda desactivar algunas de estas opciones desde el menú del juego como el OSD para que no nos molesten con las Oculus.

Para quitar el juego sin que se bloqueen las Oculus, basta con pulsar **ESCAPE** y luego le damos a **"Save and quit"** y nos saldremos al menú principal, entonces la imagen se irá de las Oculus y se verá de forma correcta en el monitor. Al comenzar una nueva carrera se volverán a conectar las gafas.



Si no te funcionase en modo directo, prueba a poner las oculus en **modo extendido** de forma similar a como lo has hecho en juegos anteriores, en las opciones del juego asegurate de que esta desactivado el **vsync (OFF)** o si no os desaparecería la imagen en el modo extendido.

RFACTOR 2



En esta página se encuentra el manual de configuración, y aunque todavía no está demasiado exprimida la experiencia con las Oculus en este simulador, encontrareis bastante información de gran ayuda en los diferentes hilos de este foro.

<http://isiforums.net/f/showthread.php/14441-Rf2Rift-rFactor2-Oculus-Rift-Plugin-and-Tools?p=301689&viewfull=1#post301689>

Esperamos que os haya servido de utilidad esta guía y os ayude a evitar horas innecesarias...

...y no olvides visitarnos si necesitas saber todo sobre simulación en nuestra página web:

<http://www.simracingcoach.com/>

Mario Martínez y Carlos Casas