

VR Headset Basic Connection Anleitung

Zweck & Kontext

Diese Anleitung schafft die Grundlage für alle VR-Headset-Dateiverwaltungsaufgaben. Sie verbinden Ihr Meta Quest 2, Quest 3 oder Quest 3s mit einem Computer und greifen auf die WildXR-Anwendungsdateien zu. Diese Verbindung ist erforderlich, bevor Sie Mediendateien übertragen, Konfigurations- oder localConfiguration-Dateien bestätigen oder Anwendungsprobleme beheben.

⚠ **Meta:** Meta Hardware und Software (einschließlich MQDH) liegen außerhalb der Kontrolle von WPS. Meta-Updates können unerwartete Funktionalitätsänderungen in VR-Systemen verursachen. WPS überwacht Meta-Veröffentlichungen, um Benutzer über potenzielle Auswirkungen und Änderungen zu informieren.

Voraussetzungen

- Meta Quest 2, Quest 3 oder Quest 3s VR-Headset
- USB-C-Kabel (*empfohlen*) oder USB-C zu USB-A-Kabel
- Computer mit File Explorer (*Windows*) oder Finder (*Mac*)
- AA-Batterien für Controller
- WildXR-Anwendung auf Headset installiert
- Developer-Einstellungen auf dem Headset aktiviert

Schneller Überblick (für erfahrene Benutzer)

1. Headset einschalten und sicherstellen, dass Controller Batterien haben
2. USB-Kabel verbinden und WildXR beenden, falls laufend
3. USB-Verbindung über Quest-Benachrichtigungen aktivieren
4. Navigieren zu: `Quest > Internal shared storage > Android > data > com.wps.wildx > files`

Detaillierte Schritte

Erste Einrichtung

1. Controller-Batterien installieren

- Sowohl Quest 2 als auch Quest 3 verwenden **AA-Batterien**
- Sicherstellen, dass beide Controller eingeschaltet sind

2. Headset einschalten

- **Quest 2: Power-Taste** auf der rechten Seite drücken
- **Quest 3 & Quest 3s: Power-Taste** auf der linken Seite drücken

3. USB-Kabel verbinden

- **Quest 2:** USB-Anschluss befindet sich auf der linken Seite unter dem Bügel
- **Quest 3 & Quest 3s:** USB-Anschluss befindet sich auf der linken Seite am Bügel

4. Primären Controller identifizieren

- **Quest 2:** Rechter Controller hat **horizontale ovale Taste**
- **Quest 3 & Quest 3s:** Rechter Controller hat **Meta-Logo-Taste**

WildXR-Anwendung beenden

Wenn WildXR automatisch startet, müssen Sie es beenden, um auf Dateien zuzugreifen.

5. Versuchen, Systemmenü zu öffnen

- Headset aufsetzen
- **Ovale/Meta-Taste** am rechten Controller drücken und loslassen
- Wenn **Quit/Resume** Bildschirm erscheint, zu Schritt 8 springen

6. Menü-Erscheinen erzwingen (falls nötig)

- **Power-Taste** drücken, um Headset schlafen zu legen (*Bildschirm wird dunkel*)
- **Power-Taste** erneut drücken, um Headset aufzuwecken
- **Ovale/Meta-Taste** erneut versuchen
- Wiederholen, bis **Quit/Resume** Bildschirm erscheint

7. WildXR beenden

- **"Quit"** mit Controller-Trigger auswählen
- *Sie sollten die Quest-Startumgebung sehen*

Computer-Zugang aktivieren

8. Benachrichtigungen öffnen

- Zielpunkt auf **Glocken-Symbol** in der Menüleiste richten
- **Controller-Trigger** (*unter Zeigefinger*) drücken, um Benachrichtigungen zu öffnen

9. USB-Verbindung aktivieren

- *Sie müssen Developer-Einstellungen auf dem Headset aktiviert haben*
- **"USB Detected"** Benachrichtigung finden
- Auf Benachrichtigung zielen und **Controller-Trigger** drücken
- *Dies ermöglicht es dem Computer, das Headset als externes Laufwerk zu erkennen*

Auf Dateien am Computer zugreifen

10. Dateibrowser öffnen

- **Windows: File Explorer** öffnen, **"This PC"** klicken
- **Mac: Finder** öffnen

11. Zum Headset navigieren

- Doppelklick auf **"Quest 2"**, **"Quest 3"** oder **Quest 3s**
- Doppelklick auf **"Internal shared storage"**

12. Zu WildXR-Dateien navigieren

- Doppelklick auf "**Android**"
- Doppelklick auf "**data**"
- Doppelklick auf "**com.wps.wildx**"
- Doppelklick auf "**files**"

Sie haben jetzt Zugang zu WildXR-Dateien und -Ordern.

WildXR-Dateien und -Ordner verstehen

downloads Ordner

- Enthält alle heruntergeladenen Videos für die WildXR-Anwendung
- Dateien benannt mit universell eindeutiger 36-Zeichen-ID (UUID)
- Alle im MP4-Format
- *Dieser Ordner ist, wo **sideloadete** Video-Dateien platziert werden*

textures Ordner

- Enthält alle heruntergeladenen Thumbnail-Bilder für die WildXR-Anwendung
- Dateien benannt mit UUID, die der Video-UUID entspricht
- Alle im PNG-Format

temp Ordner

- Enthält temporäre Dateien, die von der WildXR-Anwendung benötigt werden
- Enthält oft Video-Dateien, die von der WildXR-Anwendung heruntergeladen werden

Unity Ordner

- WildXR Unity-Dateien
- Kein Zugang für die meisten Benutzer nötig

localConfiguration.json Datei

- Konfigurationseinstellungen, die gerätespezifisch (Headset) sind
- Enthält Device ID, Environment und OfflineMode-Einstellungen

configuration.json Datei

- Konfigurationseinstellungen, die das Erscheinungsbild der WildXR-Anwendung steuern
- Wenn Headset oder Computer (Gerät) über WildXR Web Portal registriert ist, werden diese Einstellungen remote gesteuert
- Wenn Headset oder Computer (Gerät) nicht über WildXR Web Portal registriert ist, sind diese Einstellungen von der WildXR-Anwendung vorkonfiguriert

metadataDatabase.json

- Metadaten, die von der WildXR-Anwendung für ordnungsgemäße Funktion benötigt werden

DownloadQueue.json

- Informationen für Video-Download-Funktion in der WildXR-Anwendung
- Kann leer oder abwesend sein, wenn keine Videos zum Download in der Warteschlange stehen

Player.log und Player-prev.log

- Log-Dateien, die das neueste und vorherige Verhalten der WildXR-Anwendung aufzeichnen
- Wichtig für die Diagnose von Problemen und können von WPS-Personal zur Diagnose angefordert werden

youtubeData.json

- Daten zur Sortierung von Videos in Thumbnail-Galerien basierend auf verschiedenen Faktoren

Fehlerbehebung

Headset erscheint nicht im Dateibrowser:

- Sicherstellen, dass USB-Kabel vollständig verbunden ist
- Anderen USB-Anschluss am Computer versuchen
- Prüfen, dass Sie USB-Verbindung in Schritt 9 aktiviert haben
- Überprüfen, dass das USB-Kabel Datenübertragung unterstützt, nicht nur Laden

Kann WildXR nicht beenden:

- Headset kurz abnehmen, dann wieder aufsetzen
- Headset aus-/einschalten *Power-Taste drücken, um Headset schlafen zu legen, dann erneut drücken zum Aufwecken*
- Sicherstellen, dass Controller ausreichend Batterieleistung haben

Controller reagieren nicht:

- Batterie-Installationsrichtung überprüfen
- Frische AA-Batterien versuchen
- Sicherstellen, dass Controller gekoppelt sind (*sollte automatisch beim Headset-Start passieren*)
- Controller aus-/einschalten durch Entfernen und Wiedereinsetzen der Batterien

USB-Verbindungsbenachrichtigung erscheint nicht:

- USB-Kabel trennen und wieder verbinden
- Anderen USB-Anschluss am Computer versuchen
- Sicherstellen, dass Headset vollständig eingeschaltet und nicht im Ruhemodus ist
- Prüfen, ob Developer-Modus in Headset-Einstellungen aktiviert ist
- *Sie müssen die USB-Verbindungsbenachrichtigung jedes Mal akzeptieren, wenn USB verbunden wird*

Dateien/Ordner erscheinen leer oder unzugänglich:

- Überprüfen, dass WildXR mindestens einmal auf dem Headset ausgeführt wurde
- Prüfen, dass der korrekte Pfad befolgt wird: `Android > data > com.wps.wildx > files`
- Sicherstellen, dass USB-Debugging-Berechtigungen gewährt wurden, falls dazu aufgefordert
- Dateibrowser-Ansicht aktualisieren versuchen

Wichtige Hinweise

⚠ **Dateibearbeitungseinschränkung:** Dateien wie `configuration.json` können nicht direkt auf dem Headset bearbeitet werden. Sie müssen:

1. Dateien auf Ihren Computer kopieren
2. Sie dort bearbeiten
3. Die modifizierten Dateien zurückkopieren, um Originale zu überschreiben
4. Dateien können geöffnet werden, um zu überprüfen, dass Änderungen angewendet wurden (*siehe **File Transfer Verification** unten*)

⚠ **Backup-Empfehlung:** Immer eine Backup-Kopie von Konfigurationsdateien vor der Bearbeitung erstellen.

⚠ **Dateibearbeitungsüberprüfung:** Immer prüfen, dass bearbeitete Dateien erfolgreich auf das Headset übertragen wurden.

⚠ **Dateiübertragungsempfehlung:** Beim Sideloaden von Video-Dateien überprüfen, dass der **downloads** Ordner die Anzahl der Videos enthält, die Sie zu sideloaden versucht haben.

⚠ **Kabelanforderungen:** Sicherstellen, dass Ihr USB-Kabel Datenübertragung unterstützt. Einige Kabel sind nur zum Laden und erlauben keinen Dateizugriff.

⚠ **WildXR-Voraussetzungen:** WildXR muss installiert und mindestens einmal ausgeführt werden, bevor Dateien in der erwarteten Verzeichnisstruktur zugänglich sind.