# VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 15.04.2018 20:07

---

Moin,
hier mal ein neuer Thread.

Ich beabsichtige mir in der 2. JahreshÃ¤lfte, einen neuen PC (der alte wird dann 5...) mit neuer GraKa auch eine aktuelle VR- Brille zu holen.
Habe aktuell eine NVidia 970 GTX und hatte schon mal an die HTC Vive (pro) gedacht. Aber wenn das zuckelt, dann hat das keinen Sinn.

Deshalb hier die Bitte, mal zu posten, wer sowas schon im Einsatz hat und was die Erfahrungen mit PC2 sind.
Frank...?

Wer ist sonst noch mittendrin statt nur dabei oder was sind eure PlÃ¤ne diesbezÃ¼glich?

Bin gespannt!

==========

# Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 16.04.2018 18:54

---

Hallo Dede,

hier mal meine 2-3 Ct.:

- Bevor Du irgendwas kaufst, probiere es irgendwo aus! Ich selbst habe null Probleme, aber es haben bei mir drei Freunde eine Probefahrt gemacht und allen dreien ist mangels FliehkrÃ¤ften in kÃ¼rzester Zeit schlecht geworden. Das kann bis zum nÃ¤chsten Tag anhalten.
- Ich habe seit gut einem Jahr eine Oculus Rift (CV1), zeitgleich gab es noch die Vive. FÃ¼r Rennen ist Oculus (sitzend) okay, wenn Du auch rumlaufen willst, dann wÃ¤re die Vive die erste Wahl, wegen der Sensorik. Hab ich gehÃ¶rt.
- Mittlerweile gibt es weitere Alternativen von Pimax, Samsung und wasweiÃŸichnoch. Da kÃ¶nnten YouTube-Tests hilfreich sein.
- Wenn Du an alle obigen Punkte einen Haken gemacht hast, dann ist VR eine neue Welt. Ich bin dadurch nicht eine Zehntel schneller geworden, aber ich habe viel mehr GefÃ¼hl fÃ¼r das Auto und kann jetzt eher reagieren, wenn mal das Heck kommt. Dadurch habe ich die Zahl der Dreher reduziert und somit im Endeffekt die Durchschnittsplatzierung verbessert. Der erste Moment in VR ist einfach nur WOW!
- Aber auch fÃ¼r andere Anwendungen ist VR genial. Ich leide sehr an HÃ¶henangst. Und das funktioniert sogar mit VR, obwohl ich im Kopf weiÃŸ, dass ich ja nur auf meinem Stuhl sitze.
- Die AuflÃ¶sung der Oculus/Vive wird wahrscheinlich eine EnttÃ¤uschung fÃ¼r Dich sein. Sie erinnert mich in etwa an die BildqualitÃ¤t von Grand Prix Legends - wann war das? 1999?
- Wenn ich unter dem Ding im Sommer nicht so schwitzen wÃ¼rde, dann hÃ¤tte ich das Teil auf meiner Nase nach 10 Sekunden total vergessen und wÃ¼rde mich komplett in einer gerenderten Welt befinden.
- Die zweite JahreshÃ¤lfte kÃ¶nnte ein guter Zeitpunkt sein. Erstens weil vielleicht bis dahin was mit besserer AuflÃ¶sung erscheint (Vive Pro?) und zweitens weil vielleicht bis dahin die nÃ¤chste GPU-Generation da ist. Denn Power kann man fÃ¼r VR nicht genug haben.
- Die Oculus ist darauf ausgelegt, mit 90 fps zu laufen, deswegen wird hier auch Power ohne Ende benÃ¶tigt. Im Official Forum gibt es viele Leute, die mit Ihren Einstellungen experimentieren, weil sie unbedingt im 90 fps-Bereich bleiben wollen. Es gibt da aber eine Funktion namens ASW, dabei wird jedes zweite Bild interpoliert. Es mÃ¼ssen also nur noch 45 Bilder/s berechnet werden, das ist fast so ein Leistungsschritt wie SLI. Ich habe mit der 1080ti fast alle Einstellungen auf â€žhochâ€œ oder â€žultraâ€œ stehen und bleibe damit permanent im ASW-Bereich. Mich stÃ¶rt es nicht, ich merke davon Kommt darauf an, wie empfindlich man ist. SLI funktioniert in VR Ã¼brigens nicht nur fÃ¼r den Fall, dass Du mit dem Gedanken spielst.
- Oculus Rift gehÃ¶rt Ã¼brigens Facebook. Du  musst Dir fÃ¼r den Betrieb ein Oculus-Konto anlegen. Deine Kopfbewegungen (und wer weiÃŸ, was noch alles?) werden dann an Facebook Ã¼bertragen, wozu auch immer. Damit musst Du leben.

Der langen Rede kurzer Sinn: Klare Kaufempfehlung fÃ¼r VR, aber die Hardware und der Zeitpunkt wollen gut Ã¼berlegt sein.

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 17.04.2018 20:27

Schon um eine Vive oder Rift vernÃ¼nftig zu befeuern, sollte man Minimum eine 1080 haben. Ich kann selbst mit meiner 1080Ti nicht alles auf Maximum drehen. Darunter geht es zwar schon auch (hab selber mit ner GTX970 angefangen) aber es sieht halt besser aus, wenn man die Grafik etwas hochschrauben kann.
ABER das SpielgefÃ¼hl ist einfach so genial, dass man nach wenigen Minuten die schlechtere AuflÃ¶sung und reduzierten Details vergisst und einfach nur voll im Geschehen ist.
Ich spiel zwar eine Menge Sachen in VR, aber Schwerpunkt und Hauptkaufgrund war und ist fÃ¼r mich die Rennfahrerei. FÃ¼r alle Arten von Cockpitgames ist VR einfach der Heilige Gral.

Im Moment ist aber wirklich am Besten, ein wenig zu warten. Mit etwas GlÃ¼ck kommt die Pimax8K noch dieses Jahr raus (mit 2 4K-Displays und 200Â° Field Of View). Die spezielle Rendertechnik soll angeblich selbst aktuelle System nicht zur Kernschmelze treiben. Man muss also nicht mal zwingend auf die nÃ¤chste GPU Generation warten, um die beiden 4K Displays zu befeuern.
Aber ich kÃ¶nnte mir auch gut Vorstellen, dass es im Laufe des Jahres noch ein paar gute Aktionen von Oculus (und vielleicht ja auch mal von HTC) gibt, bei denen man dann vielleicht doch auch noch zu einem Modell der aktuellen Generation greifen kann.
Windows Mixed Reality Headsets scheinen auch ziemlich gut zu sein, leider sind deren gute Preise aus Amerika (ab und zu schon fÃ¼r 200-300$ zu haben) noch nicht in Deutschland/Europa angekommen.

Auch ich empfehle dir allerdings, nach MÃ¶glichkeit erst mal irgendwo zu testen, ob du VR-Kompatibel bist.
Gerade bei Spielen im Stehen kann einem schon leicht mal Schwindelig werden. Bei mir hat dieser Effekt mit der Zeit zwar stark abgenommen, aber manchmal bekomm ich immer noch weiche Knie. Zum GlÃ¼ck hatte ich beim Fahren nie Probleme.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 18.04.2018 13:20

Hallo,

vielen Dank erstmal fÃ¼r die ausfÃ¼hrlichen Hinweise und Erfahrungen. Das ist fÃ¼r mich "Gold" wert.

Das Gute ist: ich habe Zeit. Wahrscheinlich wird es bei mir eh Dezember.

Mir ist klar, dass ich eine Power-Graka brauche. und fÃ¼r diese brauche ich einen neuen Rechner: habe zwar einen i7, aber einen der 2. Generation!!!

Vielleicht bin ich ja nicht VR tauglich, das wÃ¼rde mir dann einen Haufen Geld sparen. Ich komme aus dem Raum Stuttgart und finde es aktuell leider schwierig, eine VR Brille zu testen bzw. einen HÃ¤ndler aufzutreiben, bei dem ich testen kann.
Habt ihr da Erfahrungen, wo man hingehen kann?

Noch was: ich bin BrillentrÃ¤ger und habe eine groÃŸÃ© Brille; also muss die unbedingt unter die VR Brille passen. Auch das ist spannend.

Und als letztes: es geht mir um die "Immersion", also das Feelng. Da hab ich Hoffnung, dass VR ein Meilenstein nach vorne sein wird.
Ich werde dann mal den Markt weiter beobachten, die Zeit spielt fÃ¼r mich.
Danke Euch nochmal!

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Ecky - 18.04.2018 16:30

Dede2602 schrieb:

Vielleicht bin ich ja nicht VR tauglich, das wÃ¼rde mir dann einen Haufen Geld sparen. Ich komme aus dem Raum Stuttgart und finde es aktuell leider schwierig, eine VR Brille zu testen bzw. einen HÃ¤nbdler aufzutreiben, bei dem ich testen kann.
Habt ihr da Erfahrungen, wo man hingehen kann?

Im zweifel Mieten.
Habe auch mit der 970 angefangen. Hat bei mir ganz gut Funktioniert. Allerdings ist meine CPU auch bissle neuer als deine. Du kannst ja den Steam VR Performance Test laufen lassen.
Als kleiner Hinweis: die Vive Pro ist(im Moment) nur das HMD ohne Sensoren und Controller. Die kosten dafÃ¼r wÃ¼rden dann noch dazu kommen. Nur zum Fahren ist die Rift die bessere Wahl. Die Vive macht nur dann Sinn, wenn du dich wirklich im Raum bewegen willst. Wie gesagt am besten testen. Auch mit der Brille. Die Vive hat extra eine Aussparung fÃ¼r Brillen, wie das bei der Rift ist, kann ich nicht sagen.

GruÃŸ
Ecky

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 18.04.2018 19:00

Die Rift bietet fÃ¼r BrillentrÃ¤ger wohl etwas weniger Platz, als die auch nach vorne verstellbare Vive. Ein Kumpel von mir hat sich fÃ¼r seine Rift einen Linseneinsatz plus Linsen in seiner SehstÃ¤rke dazu geholt.
https://vr-lens.de/products/oculus-rift-linsen-adapter/

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 19.04.2018 10:53

Moin Daniel,

das ist ja mal geil! Und sogar noch bezahlbar (in Relation zur VR-Brille...).
Danke fÃ¼r den Hinweis.
Ist auf jeden Fall eine Ãœberlegung wert, aber im Kontext der Lebenszeit der VR-Brille zu sehen. Wenn der Linseneinsatz genormt ist, dann hÃ¤tte man ja auch lÃ¤nger was davon.
Na hoffentlich, mach mich sowas auch 1 Sekunde pro Runde schneller.

Edit: ich habe mich soeben entschieden, mal eine VR Brille fÃ¼r einen Monat zu mieten, dann "sehen" wir weiter.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Susi Stoddart - 19.04.2018 11:05

VR-fÃ¼r Simracing hat mich bisher nicht Ã¼berzeugen kÃ¶nnen.

Getestet habe ich es schon Ã¶fters auf der Simracing Expo aber die komplizierte Einrichtung und die Nachteile der grafischen Darstellung dazu die Kosten und die unbequeme Nutzung haben mich nicht begeistern kÃ¶nnen.

Die wesentlich leichteren MR-Windows Headsets mit kinderleichter Einrichtung fand ich schon interessanter aber der Preis mit 450â‚¬ hierzulande
einfach unverschÃ¤mt fÃ¼r diese "Spielerei"

Im Netz gesucht und bei AmazonUS ein Lenovo Explorer Set mit Controller fÃ¼r 300â‚¬ inkl.
Lieferung bestellt.
War nach 4 Tagen da, einfach zu installieren und bei SteamVR angemeldet schnell einsatzbereit zum Fahren.

Die Immersion finde ich recht gut aber nicht wesentlich besser wie meine FOV und -Bewegungs Einstellungen am 4K 35" Monitor

Der Tragekomfort ist mit 400g OK aber die Nachteile beim Bedienen meiner Buttonboxen der Drehregler fÃ¼r Stabi, Bremsbalance, Ladedruck etc. sowie das ich keine SLI-Anzeige sehen kann Ã¼berwiegen meiner Meinung nach beim Simfahren.

VR wird leider nicht in allen Rennsims gut umgesetzt,
Am besten finde ich VR mit iRacing umgsetzt da sitzt man richtig und die Grafik ist so das man auch die Armaturen und Texturen der Streckentafeln und Schilder gut lesen kann :)

Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonten schaue ich lieber  weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit hÃ¶herer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

{youtube}J4pLhf_piDI{/youtube}

{youtube}GjYycEI3hP8{/youtube}

Gruss
Susi

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von jkens - 21.04.2018 07:46

---

Hallo Susi,

ist das dein Simracing-Platz auf deinem Avatar?
Kannst du mir sagen, wo du das Aluschienen-System her hast? Ich habe jeden Baumarkt im Umkreis von 50km abgeklappert und auch online wenig gefunden.
Ich mÃ¶chte mir einen variablen Simracing-Platz bauen, damit ich bei Office-Arbeiten schnell und einfach an die Tastatur und Maus heran komme, ohne 5 min schrauben zu mÃ¼ssen.

GruÃŸ
Jens

http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/IMG_0869klein.JPG

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Susi Stoddart - 21.04.2018 10:37

---

jkens schrieb:
Hallo Susi,

ist das dein Simracing-Platz auf deinem Avatar?
Kannst du mir sagen, wo du das Aluschienen-System her hast? Ich habe jeden Baumarkt im Umkreis von 50km abgeklappert und auch online wenig gefunden.
Ich mÃ¶chte mir einen variablen Simracing-Platz bauen, damit ich bei Office-Arbeiten schnell und einfach an die Tastatur und Maus heran komme, ohne 5 min schrauben zu mÃ¼ssen.

GruÃŸ
Jens

GehÃ¶rt eigentlich nicht in diesen Thread aber bitteschÃ¶n :)

Bin vom realen Hobby Motorsport vor gut 10 Jahren zum Simfahren gekommen erst mit Joystick spÃ¤ter mit dem G25 am Tisch mit BÃ¼rostuhl gefahren.
Dann mit der Hardware in den KPCR SimRacing Rig SEMI umgezogen.
Ãœber die Fanatec Hardware zu OSW-DD Wheel und HE-Bremsn und Shifter gewechselt.

Diesen realistischen KrÃ¤ften die diese Sim-Hardware liefert und fordert sind die ansonsten sehr guten Motedis Rigs nicht ohne Ã„nderungen gewachsen.

Auf der Sim-Expo dann auch begeistert am HE-Stand den HE-Rig probegefahren.

https://www.youtube.com/watch?v=hn2cDvTq-cc

Ist klein platzsparend und superstabil, ohne sinnlosen Schnickschnack und wichtig leise ohne knarzen und klappern bei simgerechtem Einsatz.

Zu den Produkten:

Bei Motedis bekommst du neben den Rig-BausÃ¤tzen alles Ã¼ber Alu-Profile, Verschraubungen etc was man zum Rig-Basteln braucht.

https://www.motedis.com/shop/Friends-of/Sim-Rig-alte-Version-09/2017/KPCR-SimRacing-Rig-SEMI::865.html

https://www.motedis.com/shop/Friends-of/Sim-Rig-alte-Version-09/2017:::200_423.html

https://www.motedis.com/shop/Friends-of/Sim-Rig-X-Dream-by-Michael-Herrmann/KPCR-Simracing-Rig-X-Dream-085650::5703.html

Bei HE habe ich den kompletten Rig-Bausatz geordert.

https://heusinkveld.com/products/sim-rigs/sim-rig-gt/?v=3a52f3c22ed6

Es gibt eine PDF mit allen Rahmenteilen und MaÃŸen der Profile fÃ¼r den Eigenbau ;)

https://heusinkveld.com/wp-content/uploads/Manual_Sim_Rig_V1.2.pdf?v=3a52f3c22ed6

Gruss
Susi http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/TR8r_2.jpg

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 21.04.2018 15:20

---

Mein Gott,

ich weiss jetzt, warum ich 3 Sekunden die Runde langsamer bin. Im Vergleich zu Euch bin ich mit nem Lada unterwegs...

Wie auch immer, aufgerÃ¼stet wird zum Jahresende. Bis dahin gebe ich weiterhin alles.
:)

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 21.04.2018 19:20

---

Will auch mal noch kurz OffTopic antworten. Hatte frÃ¼her ein selbstgebautes Rig aus Holz mit echtem Autositz usw. Wegen VR hab ich aber eine platzsparendere LÃ¶sung gebraucht und bin seit dem mit dem Playseat Challenge unterwegs. FÃ¼r die KrÃ¤fte eines T500 reichts das Teil noch gut aus. FÃ¼r Directdrive Wheels ist das aber natÃ¼rlich nix.

https://www.amazon.de/Playseats-RC-00002-Playseat-Challenge-Schwarz/dp/B009ZELZDS/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1524331185&sr=8-1&keywords=playseat+challenge

Und mal noch meine Rezension dazu:
Wenn man den Playseat das erste Mal sieht, denkt man: Das kann doch nicht stabil sein. Aber die Konstruktion ist so genial durchdacht, dass man wirklich enorm viel FahrspaÃŸ mit dem Sitz hat. Ich hatte davor ein selbstgebautes Simracingrig mit echtem Autositz und allem drum und dran. Sehr stabil, aber auch sehr Platzfressend. Da ich wegen des Einstiegs in VR dringend mehr Platz gebraucht habe, dachte ich mir, ich teste den Sitz einfach mal. Jetzt habe ich meine erste 2-Stunden Session hinter mir und bin schlicht begeistert. Die Vibrationen vom Lenkrad (Thrustmaster T500) sind zwar auch deutlich im Sitz zu spÃ¼ren, aber das ist eher eine Steigerung gegenÃ¼ber meiner vollkommen starren Einheit davor. Da die ErschÃ¼tterungen im ganzen Sitz spÃ¼rbar sind, wir der Realismuseindruck nochmal deutlich angehoben. Und nicht falsch verstehen, es klappert nichts am Sitz, es ist einfach nur die pure Kraft des Forcefeedback, die eben auch in den Sitz geschickt wird. Selbst die Pedale, welche ich mit Loadcellbremse betreibe, sitzen bombenfest. Und auch mit der Riesenpedalerie des T500 kann man den Sitz noch erstaunlich kompakt zusammenklappen.
Von mir gibts eine ganz klare Empfehlung, nicht nur an Einsteiger mit wenig Platz, sondern genau so auch an ambitionierte Fahrer, die eine kompakte, aber trotzdem stabile LÃ¶sung fÃ¼r ihr Hobby suchen.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von jkens - 22.04.2018 07:02

---

Hallo Susi,

danke fÃ¼r deine umfassende Antwort!
Ich denke, dort werde ich das finden, was ich suche.

GruÃŸ
Jens

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Andregee - 26.04.2018 20:29

---

Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonten schaue ich lieber weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit hÃ¶herer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

welcher 4k Monitor bietet denn aktuell mehr als 60hz?

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 27.04.2018 07:13

---

ZurÃ¼ck zum Thema...

Ich leihe mir Ã¼ber Pfingsten mal fÃ¼r 1 Monat ein VR Headset aus; primÃ¤r um zu sehen, ob ich mir in die Maske kotze oder nicht...

Meine HW ist VR ready, aber so gerade eben ( Nvidia GTX970).

Nun die Frage:
womit kann ich am schnellsten und am einfachsten Spass haben, auch konfigurationstechnisch?
Ist da die Oculus besser oder die Vive (nicht pro natÃ¼rlich)? Was meint ihr?
Danke im Voraus.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 27.04.2018 17:36

---

Gute MaÃŸnahme, teste das.  :geedee: Ist die Maske voll, dann sparst Du Geld.

Die Oculus ist nicht so erste Wahl zum schnell mal testen. Da musst Du Oculus-Software installieren und ein Konto erÃ¶ffnen. Da sind die Microsoft-basierten Dinger in der Handhabung einfacher, wenn ich mich nicht irre.

Mit der 970 wÃ¼rde ichÂ´s erst mal versuchen, aber erwarte keine Wunder. Du musst dann zwar viele Grafik-Optionen runterdrehen, aber so richtig schÃ¶n wirdÂ´s bei der aktuellen AuflÃ¶sung sowieso nicht. Dazu bedarf es mindestens der nÃ¤chsten Generation von VR-Sets. Und dann warÂ´s das mit der 970 endgÃ¼ltig. SLI geht Ã¼brigens nicht in VR, jedenfalls nicht mit PC2.

Im Laufe des Jahres soll ja die nÃ¤chste Generation von nVidia auf den Markt kommen. Wenn Du das abwartest, dann kannst Du bestimmt eine 1080 oder 1080ti gÃ¼nstig abschnappen, falls es nicht so teuer sein soll.

Viel SpaÃŸ dabei und hoffentlich bleibt alles sauber.  :lol:

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 27.04.2018 19:02

---

Hi Frank, keine Sorge um die Zukunft: ihr werdet aus der Presse von dem neuen Supercomputer erfahren...
Bis dahin will ich mir nur das Ding Ã¼ber den SchÃ¤del stÃ¼lpen und sehen, was passiert.
Was sind denn die Microsoft Dinger? Keine Vive?
Will in den 4 Wochen Leihe so viel wie mÃ¶glich fahren, nicht tunen. Muss auch sehen, dass der Shop auch das Ding hat. Vive ist verfÃ¼gbar, Rift auch.
"Schau"mermal.

EDIT: wer kennt gute Leihshops? Bitte sendet mir mal Links...
Danke;)

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 27.04.2018 20:18

---

Ich meinte diese MR-Headsets, siehe den Post von Susi Stoddart weiter oben.

Aber wenn Du soÂ´n Ding fÃ¼r einen Monat kriegst, dann ist ein wenig Rumkonfigurieren doch nicht so wichtig. Hauptsache, Du brauchst keinen Eimer, sonst hat sich das mit dem Monat schnell erledigt.

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 28.04.2018 10:44

---

Update:
habe mir bei Ottonow fÃ¼r 3 Monate (Mindestlaufzeit) eine HTC Vive bestellt.:cheer:
Kommt in 3-5 Werktagen, kann dann evtl. schon nÃ¤chste Woche die Nordschleife in VR erleben. Naja, vielleicht.
Bin noch nÃ¤chste Woche beruflich in Hamburg, da bleibt wenig Zeit zum Ãœben.
Und das Beste daran: einen Eimer habe ich schon!:S

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Susi Stoddart - 29.04.2018 23:28

---

Andregee schrieb:
Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonten schaue ich lieber weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit hÃ¶herer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

welcher 4k Monitor bietet denn aktuell mehr als 60hz?

https://www.alternate.de/Acer/Predator-Z35P-LED-Monitor/html/product/1340281?

Inkl. G-Sync

https://www.nvidia.de/geforce/products/g-sync-monitors/

Gruss
Susi

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Ecky - 01.05.2018 09:13

---

Dede2602 schrieb:

Und das Beste daran: einen Eimer habe ich schon!:S

Du wirst den Eimer nicht benÃ¶tigen, wenn du sachte machts.

Vor allem bei der Vive erstmal den Assistenten durchmachen. Der vermittelt einem schon einen sehr schÃ¶nen Eindruck.
Wichtig: mach eine Pause, sobald es dir Ã¼bel wird. Und die Brille nicht wieder aufsetzten, bevor es dir wieder gut geht.
Beim Fahren hat es mir sehr geholfen, sobald es etwas grummelig wurde einfach mal aufs Amatourenbrett zu schauen, also etwas unbewegliches zu fixieren.
Vor allem anfahren und die ersten Kurven haben sich bei mir echt komisch angefÃ¼hlt.
Mit der 970 solltest du dann schauen, dass du zumindest mit Gegnern auf der Strecke das Supersampling nicht zu hoch ansetzt. Framedopps verhageln dir da das Erlebnis!

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 01.05.2018 11:11

---

Vielleicht wird Dir aber auch gar nicht schlecht. Ãœbelkeit hatte ich selbst nur ein einziges Mal, und das war nicht beim Racen. Ich hatte da so ein nVidia DemoprogrÃ¤mmchen und hab mich wohl etwas zu hektisch hin und her bewegt.

Ansonsten gab es nur ein komisches GefÃ¼hl im Kopf, wenn ich durch Senken (z.B. Adenau oder Eau Rouge) gefahren bin. Und das ist mittlerweile auch weg, mein bisschen Hirn hat sich wohl daran gewÃ¶hnt. Wahrscheinlich wird mir kÃ¼nftig eher mal schlecht, wenn im wahren Leben eine Senke kommt. :lol:

Also: Bangemachen gilt nicht und Probieren geht Ã¼ber Studieren.

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 01.05.2018 15:43

---

Vielen Dank, Jungs.

Ich fliege beruflich aktuell ca. 80-100x im Jahr, da wird es mir selten schlecht.Sollte also etwas Zwerchfelltraining haben.
Ansonsten: ich werde mal meine ersten EindrÃ¼cke hier "live" posten; ich werde schon froh sein, wenns denn Ã¼berhaupt funktioniert.
Mit dem aktuellen Pc sind keine Bestzeiten zu erwarten. Dachte mir, ich taste mich Ã¼ber das Leihangebot mal an die Thematik ran, dann weiss ich, ob es sich lohnt fÃ¼r mich oder nicht.

Paket kommt morgen; ich bin aber erst am FR Abend wieder zuhause. FÃ¼r die Nordschleife am SA wirds wohl nicht reichen, aber schaunmermal.
Jetzt bin ich 50 Jahre alt und freu mich wie ein 12-JÃ¤hriger auf den Elektronikklump.:woohoo:
Sachen gibts..

Ok, letzte Frage: hat noch jemand ein Tutorial fÃ¼r mich, wie ich PC2 am besten auf VR einstelle?

Und nochmals vielen Dank an Euch!:lol:

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 01.05.2018 18:29

---

Tutorial jetzt nicht grad, aber...

Ich weiÃŸ nicht mehr, ob es sich bei mir von allein installiert hat, aber wenn ich PC2 in Steam starte (Bibliothek -> Spiele -> PC2 markieren und "spielen"), dann Ã¶ffnet sich bei mir ein Fenster mit drei Optionen. Nummer drei wÃ¤re dann die VR-Version.
EDIT: Falls nicht, versuche es mal mit der Startoption -allowvr.

Die Grafikeinstellungen, die Du DANN in PC2-Optionen vornimmst, sind nur fÃ¼r diese VR-Version da. Sie haben nichts mit dem zu tun, was Du vorher fÃ¼r 2D eingestellt hattest. WÃ¼rdest Du spÃ¤ter aus o.g. MenÃ¼ die erste Option, also 2D, wÃ¤hlen, dann wÃ¤ren die 2D-Einstellungen auch wieder aktiv.

Du kannst da also frÃ¶hlich rumfummeln. Ich habe z.B. die AuflÃ¶sung auf 1368x7xx irgendwas und auf "windowed" stehen. Damit kriege ich ein kleines Fenster mit dem auf den Bildschirm, was ich in der Brille sehe. Um die AuflÃ¶sung in der Brille musst Du Dich nicht kÃ¼mmern, die bleibt immer gleich.

Die Settings darunter (Reflektionen, Gras-QualitÃ¤t und wasnicht) haben dann Einfluss auf das, was Du in der Taucherbrille siehst.

Ansonsten musst Du mal rumspielen und Dich langsam dem nÃ¤hern, was mit Deiner Kiste geht. Supersampling wird hier unter VR eingestellt, aber mit einer 970er kannst Du Dir das sowieso erst mal sparen.

Fiel FÃ¤rgnÃ¼gen. ;)

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Andregee - 03.05.2018 14:33

---

Susi Stoddart schrieb:
Andregee schrieb:
Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonten schaue ich lieber weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit hÃ¶herer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

welcher 4k Monitor bietet denn aktuell mehr als 60hz?

https://www.alternate.de/Acer/Predator-Z35P-LED-Monitor/html/product/1340281?

Inkl. G-Sync

https://www.nvidia.de/geforce/products/g-sync-monitors/

Gruss
Susi

Ok das ist dann aber kein 4k, weil die gibts aktuell nicht mit einer hÃ¶heren Panelfrequenz als 60hz und die finde ich aufgrund von Motion Blur bedingt durch das Sample Hold Bilderstellungsverfahren beim LCD einfach grausam unscharf. Dagegen sind die 90hz im HMD deutlich besser.

Anbei wÃ¼rde ich bei einer 97ÃŸGTX zwingend die Oculus Rift empfehlen, da die Oculus SOftware Asynchronous Space Warp bietet, eine Funktion, die nur 45fps von der Grafikkarte benÃ¶tigt, um diese per Extrapolation auf 90fps zu bringen. DAs spart massiv Ressourcen und dennoch werden 90fps generiert, was deutlich smoother wirkt, als wenn bei der Vive die Framerate auf unter 90fps droppt. Steam VR welches die Vive regelt, bietet lediglich async reprojection, welches die Interpolation lediglich auf das Headtracking Ã¼bertrÃ¤gt, sprich Kopfbewegungen werden interpoliert und somit geglÃ¤ttet, die Fahrzeugbewegungen jedoch nicht, die verweilen dennoch auf niedrigerer Framerate und wenn ich eines sagen kann, dann das ein Fahren ohne konstante 90fps oder ohne konstante 45fps + ASW keine rechte Freude bereitet. Gerade in Cars 2 dÃ¼rfte ASW wirklich nÃ¶tig werden, denn selbst meine 1070 die mal eben gut und gern 70% schneller als eine 970 ist, verlangt schon nach niedrigen Settings bezÃ¼glich Schatten, Reflexionen usw und das um konstante 45fps zu erreichen sonfern man noch etwas Supersampling fÃ¼r ein schÃ¤rferes Bild mÃ¶chte. FÃ¼r konstante 90fps mÃ¼sste ich schon die Schatten deaktivieren, Supersampling komplett auf 0 setzen und hÃ¤tte wohl dennoch im Regen Probleme. Cars 2 ist da im Vergleich zum ersten Teil trotz imho kaum besserer Optik deutlich anspruchsvoller.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 03.05.2018 19:25

---

Ich fahre meine 1080ti dauerhaft im ASW-Bereich. Bin hochzufrieden damit, kann fast alle Optionen maximal aufdrehen (was das in der Oculus bringt, lasse ich mal dahingestellt) und komme mit den 45 echten + 45 interpolierten Bildern bestens klar.

Gerade bei schwÃ¤cheren Karten ist ASW wahrscheinlich die LÃ¶sung schlechthin.

Im Official Forum gibt es allerdings einige Spezis, die mit aller Gewalt auf 90 Hz bleiben wollen. Keine Ahnung warum, ich merke keinen Unterschied zwischen echten oder gepfuschten 90 Hz.

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 03.05.2018 21:49

---

Hi nochmal,

ihr seid echt krasse Hardcore-User...

Ich bin ein bloody VR-noob und werde das die nÃ¤chsten 6-9 Monate bleiben:
kein interlace, kein ASW, kein R2D2, kein C3PO, aber ich vertraue der Macht.

Ich lass mich erstmal anfixen, danach "sehen" (oder kotzen) wir weiter. Habe mit der 970er gerade so 60 frames, wie soll ich da 90 frames mit VR schaffen?

Aber: gar nicht wichtig!
Will mal reinschmecken! Spass haben. Mir auf die FÃ¼sse kotzen und die WÃ¤rme geniessen!

Versteht das jemand?

Danach: Weihnachen die NVIDIA 2080 kaufen, den i7 13. Generatien, DDR 6.0, FlÃ¼ssigkeitskÃ¼hlung (mit Bier!!!), etc. etc.

Aber..noch nicht!
Peace!

Und danke.

Was fÃ¼r ein geiles Thema!

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 04.05.2018 18:38

---

Dede2602 schrieb:
Versteht das jemand?

Ich. :lol:

SchÃ¶ne warme FÃ¼ÃŸe dann.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von DFAlex - 04.05.2018 19:20

---

Moin,
also ich hab auch "nur" eine GTX 970, bekomme aber im Single Screen locker Ã¼ber 60fps...

Im Tripple hab ich um die 50fps, die Schwankungen sind halt grÃ¶ÃŸer geworden...aber alles noch in einem Rahmen das ich Problemlos fahren kann...

Die Einstellungen hab ich auf "Standard" wie sie bei der Installation von pC2 mit gekommen sind...

@Dede...hast du eventuell das Vsync an?

VLG
Alex

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 04.05.2018 20:46

---

Hihi,

ich liebe alle VerrÃ¼ckten :woohoo:

Meine 970 schafft natÃ¼rlich 60 frames, sogar auf relativ hohen Settings von PC2. Aber meine i7 ist 2nd gen...und mein DDR Ram ist wirklich aus der DDR!!!

UPDATE:
ich bin zuhause (total mÃ¼de, Flieger hatte 90 min VerspÃ¤tung); zu meinen FÃ¼ssen von Otto now ein nigelnagelnaue HTC Vive...
Ich bin leider total mÃ¼de, dass ich heute noch etwas rumspiele, wenn ich es heute nicht mehr hinbekomme, dann halt am WE.

Freu mich wie Bolle.
FÃ¼ÃŸe sind warm !:cheer:

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 04.05.2018 22:33

Viel SpaÃŸ damit und willkommen in der virtuellen Welt. ;)

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 05.05.2018 10:39

Guten Tag allerseits...

Zwischenstand: war gestern natÃ¼rlich zu mÃ¼de, um groÃŸ was auszuprobieren. Habe heute erstmal alles angeschlossen: good news - es geht!
Aber...
Ich mache irgendwas falsch bei Project Cars 2 VR. Ich sitze nicht richtig im Auto und der Blickwinkel auf den Monitor ist schrÃ¤g. Das wir ein Vive VR odr Steam VR Einstellung sein, die ich nicht richtig habe. Auch beim 5. Kalibrieren ist es nicht richtig gut...
Ausserdem: lÃ¤uft PC2 IMMER auf dem Monitor mit? Das frisst doch sinnloserweise Ressourcen...?

Hat vielleicht nach dem Rennen spÃ¤ter einer von Euch Zeit (und Lust) das mit mir im Teamspeak mal durchzugehen?

(aber der erste Eindruck ist geil!)

EDit: so, Kalibrierung gefixt (ich habe gesagt, dass iche in Noob bin!)

FÃ¼rs erste VR Rennen nachher wirds trotzdem nicht reichen. Muss UNBEDINGT die Grafik runterschrauben, es zuckelt zum Teil...

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 05.05.2018 12:28

Die Ressourcen auf dem Monitor kannst Du (komischerweise) unter Ulk abhaken, das macht so ziemlich keinen Unterschied, ob Du ein Mini-Fenster oder fettes Vollbild fÃ¤hrst. Ich hab jedenfalls keinen deutlichen Performance-Unterschied bemerken kÃ¶nnen.

Das mit dem Kalibrieren ist komisch. Ich habe meinen einzigen Sensor auf meine Birne gerichtet und wenn ich schÃ¶n gerade zum Lenkrad gucke und den Recenter-Button drÃ¼cke, dann ist alles gut. Du kannst Ã¼brigens den Sitz noch Ã¼ber W-A-S-D verstellen. Meistens sitze ich fÃ¼r meinen Geschmack etwas zu hoch.

Wenn Die Sicht immer etwas schief ist, dann kannst Du auch das System verÃ¤ppeln, indem Du Dich beim Recenter extra schief hinsetzt, damitÂ´s hinterher passt.

Bis gleich. :)

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Susi Stoddart - 06.05.2018 08:48

---

Dede2602 schrieb:
Guten Tag allerseits...

Z
Ich mache irgendwas falsch bei Project Cars 2 VR. Ich sitze nicht richtig im Auto und der Blickwinkel auf den Monitor ist schrÃ¤g. Das wir ein Vive VR odr Steam VR Einstellung sein, die ich nicht richtig habe. Auch beim 5. Kalibrieren ist es nicht richtig gut...
Ausserdem: lÃ¤uft PC2 IMMER auf dem Monitor mit? Das frisst doch sinnloserweise Ressourcen...?

Hallo,

den Moni kannst du einfach ausschalten.

Ich fahre meist iR dort gibt es in den Optionen eine Recenter HMD Funktion der man eine Taste zuweisen kann.

Da wird der Kopf passgenau auf den Rennkombi gesetzt. :)

Bei RF2 habe ich diese Funktion auch gefunden sonst schwebt man immer einen Meter Ã¼ber dem Wagen ;)

Bei AC sitze ich gleich richtig.
PC2 hatte ich auch mal probiert und meine auch eine Option zum Recentern gefunden zu haben.

Ah ja hier:

The VR recenter option for configuration is in Controls/Edit Assignments/Camera & View

It's called Center VR Headset oddly enough hehe :o)

https://steamcommunity.com/app/378860/discussions/1/1496741765128516672/

FÃ¼r die Blickrichtung ist natÃ¼rlich wichtig das dein Headset richtig ausgerichtet ist.

Mit MR geht das sehr einfach.

Viel Spass beim Testen !

Gruss
Susi http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/MR_zentrieren.JPG

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 06.05.2018 12:06

---

Hallo Susi,
vielen Dank. Habe es mittlerweile hinbekommen. In PC2 gibt es im VR Menu ein Auto-Center, das hat geholfen.

Ansonsten muss ich feststellen, dass mein PC nicht schnell genug ist, um im VR-Modus schneller zu sein als ohne.

Als recht stÃ¶rend empfinde ich das Fliegengitter. Nach einer EingewÃ¶hnungszeit sieht man zwar darÃ¼br hinweg, aber etwas shocking ist das doch zu Beginn.

Ansonsten ist das trotzdem eine Mordsgaudi. Habe mich ertappt dabei, wie ich als Schutz vor der Sonne die Hand vor die Augen nehmen wollte... :laugh:

Es war jetzt mein Tag 1 mit Vr, habe noch 3 Monate zum Testen, danach sprechen wir nochmal.
Habe auch Dirt Rallye. Das soll recht gut in VR sein. TEST

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Ecky - 06.05.2018 12:34

---

Moin,

ich wÃ¼rde an deiner Stelle erstmal alle Effekte Ingame und das Supersampling runter drehen.
Dann StÃ¼ck fÃ¼r StÃ¼ck ran tasten. Ich z.B. verzichte lieber auf Effekte als auf Supersampling.

Andere Spiele wÃ¼rde ich definitiv probieren. Dirt ist absolut geil, leider auch das Spiel was bei mir fÃ¼r ein Grummeln in der Magengrube sorgt.
Dazu ist Dirt nicht nativ fÃ¼r SteamVR/Vive gemacht. Spricht, du benÃ¶tigst noch die Oculus Software und Revive. Ist aber kein Hexenwerk ;)
Ansonsten mal AC testen. FÃ¼r mich die das VR Erlebnis dort immer noch am besten.

GruÃŸ
Ecky

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 06.05.2018 18:21

---

Stimmt, AC ist in Punkto VR-QualitÃ¤t wirklich extrem gut.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 11.10.2018 22:01

---

Pimaxtest in der Gamestar

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 12.10.2018 07:58

---

Moin,

so langsam wird es...:woohoo:
Ich wÃ¼rde dann noch warten bis alle die Verbesserungen der Pimax 8Kx auf dem Markt sind.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 12.10.2018 17:17

---

Yep, sehr interessanter und detaillierter Bericht. Schade, dass es noch sowas wie Kinderkrankheiten gibt, ich wÃ¼rde liebend gern auf was HochauflÃ¶sendes (und Bezahlbares) umsteigen. Danke fÃ¼r den Link, Daniel!

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 12.10.2018 17:50

---

Salute,

Danke fÃ¼r den Link, spiele mit dem Gedanken eine VR-Brille zukaufen.
Habe gerade einen 43" PC Bildschirm in Benutzung.
Am Wochenende werde ich testen,ob das die Grafikkarte noch packt, 4K AuflÃ¶sung.

Riesig!!!!!!

GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 12.10.2018 20:02

---

ZusÃ¤tzlich zum Bericht habe ich mir gerade noch das eingebettete Video angesehen. Recht interessant, leider ohne Angabe der gefahrenen QualitÃ¤tseinstellungen, aber egal. Mir scheint allerdings, als wÃ¼rden wir mit verbesserter AuflÃ¶sung in PC2 ein HUD-Problem bekommen. Anscheinend wird das HUD nicht auf die BildgrÃ¶ÃŸe skaliert, so dass es mit zunehmender AuflÃ¶sung immer mickeriger wird. Das bereitet mir Kummer.

GruÃŸ
Frank

{youtube}H77dHouVd0Y{/youtube}

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 12.10.2018 20:28

---

Stimmt, ist noch einiges zu tun, aber das Pimaxteam ist echt in Kontakt zu den Backern und hat heute z.B. schon Mailadressen verschickt, an die man Fehlermeldungen und VerbesserungsvorschlÃ¤ge schicken soll, damit die das Produkt stÃ¤ndig weiter verbessern kÃ¶nnen. B)
Bin schon echt gespannt, wie das Teil lÃ¤uft. Wird leider noch einige Wochen dauern, bis meine ankommt.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 12.10.2018 20:58

---

Bist Du Backer? Oder Vorbesteller?

Ich find das Ding wirklich ziemlich interessant, zumal an der Oculus-Front dauernd neuer Kram rauskommt, aber keine 2nd-Gen-Rift zu sehen ist.

Was mir noch nicht gefÃ¤llt (oder noch unklar ist):
- Erst das VR-GedÃ¶ns aufsetzen und dann ein Headset drÃ¼ber? Und wenn ich mal die Brille hochheben muss?
- Brauche ich diese Raumsensoren von HTC?
- Brauche ich auch Handsensoren, um Steam-VR zu bedienen? Ich hatte nur eine Fernbedienung bei der Oculus, mit Gaze-Control und OK-Taste kÃ¶nnte es vielleicht gehen. WeiÃŸ gerade nicht. Diese Dinger brauche ich ansonsten fÃ¼r

nichts.
- Eine Idee, wo die 5K+ liegen wird, gibt es noch nicht, oder?
- Und letztendlich die HUD-GrÃ¶ÃŸe, s.o.

Eigentlich halte ich die Star VR mit Eye-Tracking fÃ¼r eine noch viel bessere LÃ¶sung. Aber ich werde kaum jemals mehrere Tausender fÃ¼r ein Spielzeug (letztendlich ist es das fÃ¼r mich) hinblÃ¤ttern.

EDIT: Wenn Deine da ist, dann bitte ich um einen separaten Fred mit ausfÃ¼hrlichem Test. ;)

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 12.10.2018 22:07

Bin Backer. Man benÃ¶tigt das Lighthousesystem von Steam VR/HTC. Oculushardware geht leider nicht damit.
Habe einen Sensor bei Pimax mitbestellt.
Die Controller interessieren mich (vorerst) nicht, da ich die Pimax eigentlich nur zum Rennen fahren gebackt habe.
Die Brille bietet aber auch ein rudimentÃ¤res Insideout-Tracking, welches mir hoffentlich fÃ¼rs Rennfahren erstmal reicht, bis der Sensor kommt.
Eyetracking usw. wird alles noch fÃ¼r die Pimax kommen. Die ist ja modular aufgebaut und erweiterbar.
Es gibt ein Headstrap mit integriertem Sound (Backer bekommen das dazu, andere kÃ¶nnen das gegen Aufpreis bestellen), da braucht man dann also keine extra KopfhÃ¶rer.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 13.10.2018 09:08

Interessant. Da wÃ¼rde mich z.B. interessieren, wie gut das Inside-Out-Tracking funktioniert. Und ob der Sound was taugt.

Die Handcontroller von Oculus habe ich mir eben auch gespart, weil ich nur Rennen damit fahre, aber man ist ohne die Dinger doch schon ziemlich behindert. Viele kostenlose Demos, die ich einfach mal ausprobieren kÃ¶nnte, fallen aus, weil es keine alternative Bedienmethode gibt. Und selbst so Dinge wie Steam-VR laufen glaube ich nicht richtig rund ohne die Teile. Dabei kÃ¶nnte alles ganz einfach sein mit Gaze-Control und Fernbedienung.

Ãœbrigens interessiert mich auch, wie gut das Pimax-eigene ASW (wie heiÃŸt das bei denen?) ist. Ich fahre z.Zt. mit extrem hohen QualitÃ¤tseinstellungen dauerhaft im ASW-Bereich und bin happy. Ich wÃ¼rde ungern die Details auf Mittel zurÃ¼cksetzen wollen, um volle FPS zu bekommen.

Halte uns (sprich: mich :lol: ) bitte gelegentlich auf dem Laufenden. Danke.

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 13.10.2018 11:43

Brainwarp heiÃŸt das bei denen. Ist noch nicht ganz da, wo es noch hin soll, aber die Entwicklung steht ja nicht still.

Reviewabschnitt zum Tracking ohne Lighthouse

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Susi Stoddart - 13.10.2018 12:11

Infos zum Wesentlichen ;)

Leider g..l

{youtube}tbS0cc1KkP8{/youtube}

{youtube}H77dHouVd0Y{/youtube}

Gruss
Susi

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 14.10.2018 11:22

---

Hi,

oh oh, das wird dann teuer bei meinem nÃ¤chsten Rechner.
Wollte eigentlich eine VRM Brille kaufen, lass ich aber lieber nach dem Video.
Die 1070ti wird wahrscheinlich auch zu langsam sein, die wollte ich im Dez kaufen.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 14.10.2018 11:35

---

Also unter ner 1080Ti solltest du mit keiner der Pimaxbrillen anfangen.

Falls es doch ne WMR-Brille werden soll, empfehlen ich einen Import der Samsung Odysse. Die ist das beste WMR-Headset, aber leider nicht in Europa verfÃ¼gbar. Die hat bessere Displays und Linsen, als die anderen WMR-Teile.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 14.10.2018 15:58

---

Wie altmodisch!

Eine RTX 2080 Ti sollte doch drin sein, oder?:whistle:

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 14.10.2018 16:23

---

Hi,

RTX 2080 Ti geht gegen die schwÃ¤bische Grundeinstellung. (trotz Neigeschmeckter, muss nich jeder wissen was das is, versteht Dede)

Brauche mal zwei Tipps, kann nichts im Internet finden.
1) Durch meinen Riesenbildschirm 43" sind die HUD Anzeigen viel zu groÃŸ. Geht das irgendwie kleiner? Kann auÃŸer ein/aus und verschieben nichts finden.

2) Die AuflÃ¶sung 3840 x 2160 ist zuviel fÃ¼r meine Grafikkarte, 50 fps bei Regen zu wenig.

60 fps habe ich bei 3200 x 1800.
Ich wÃ¼rde aber gerne 3840 x 1440 fahren, kann ich aber nicht auswÃ¤hlen. Gibt es einen Trick?

Danke

GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 14.10.2018 18:46

---

Du kannst mal den Fenstermodus ausprobieren, dann sollten Dir weitere AuflÃ¶sungen zur VerfÃ¼gung stehen. Kann aber sein, dass das dann nicht in voller GrÃ¶ÃŸe lÃ¤uft. Versuch macht hier kluch. Es gibt auch noch so einen "rahmenlos" Modus, der lÃ¤uft glaube ich Ã¼ber Steam-Startbefehl, kann mich aber an den Befehl nicht mehr erinnern.

Das HUD ist wahrscheinlich in der GrÃ¶ÃŸe nicht verÃ¤nderbar, habe ich jedenfalls bisher nichts von gelesen und wÃ¼sste auch keine Option. Vielleicht in irgendeiner Config-Datei, aber bisher ist mir nichts bekannt. Genau das Gegenteil (zu klein) scheint bei der Pimax mit SuperauflÃ¶sung zu passieren, wie ich in einem Video gesehen habe...

EDIT: Versuch mal  -windowed -borderless

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 14.10.2018 19:53

---

Hi,

danke, habe eine LÃ¶sung gefunden fÃ¼r meine WunschauflÃ¶sung am Bildschirm.
Editieren der Datei graphicsconfigdx11.xml.
Da steht die zuletzt eingestellte AuflÃ¶sung drin, habe ich geÃ¤ndert. Spiel starten, jetzt ein wunderbares Breitbild 3840 x 1440 und stabile Framerate.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 14.10.2018 20:18

---

Cool. Das Leben kann so einfach sein. :)

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 10.11.2019 13:04

---

Nur mal so als GedankenstÃ¼tze und zu besserer Wiederfindbarkeit, hier auch nochmal das Posting zum SchÃ¤rfefilter fÃ¼r VR:
Wegen der lesbaren Schilder und allgemeiner SchÃ¤rfe im Bild. Geh mal im Dokumenteordner von pC2 in die Datei graphicsconfigopenvrdx.xml.
Scrolle ganz runter und spiele dort ein wenig mit den unteren 3 Werten.
So hab ichs:

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 10.11.2019 17:35

Super, danke fÃ¼r den Tipp.

auch gut

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 10.11.2019 20:41

Auch mal getestet, aber ich sehe da keinen Unterschied zwischen den beiden Settings. Worauf muss man denn da achten, wenn mans vergleichen will?

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Knetbirne - 11.11.2019 10:40

Moin!

Ist vielleicht fÃ¼r den einen oder anderen interessant (Detlef?)

https://virtual-simracer.de/index.php?thread/1949-hp-reverb-consumer-edition/&postID=12535#post12535

GruÃŸ Roland

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 11.11.2019 18:00

Hi,

die Schrift im Vordergrund finde ich besser.
Ich kÃ¤mpfe auch noch mit der IPD Einstellung.

GruÃŸ
Aelbler271

BadDan schrieb:
Auch mal getestet, aber ich sehe da keinen Unterschied zwischen den beiden Settings. Worauf muss man denn da achten, wenn mans vergleichen will?

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 12.11.2019 06:35

Knetbirne schrieb:
Moin!

Ist vielleicht fÃ¼r den einen oder anderen interessant (Detlef?)

https://virtual-simracer.de/index.php?thread/1949-hp-reverb-consumer-edition/&postID=12535#post12535

GruÃŸ Roland

Hi Roland,
ich liebÃ¤ugele aktuell mehr mit der Pimax; ausserdem, sloange ich noch keinen Rechner habe, geht da eh nix.
Aber Danke fÃ¼rs Bescheidgeben.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 12.11.2019 20:04

---

Auf der Pimax HP gibts die Pimax 5k Plus fÃ¼r 594$.
Das klingt doch mal nicht schlecht.

Kauft man die dort? Oder aus einem Shop?
Und woher kauft man das ZubehÃ¶r, Lighthouse etc.?
Was hat die Pimax denn fÃ¼r Lieferfristen?

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 25.11.2019 17:56

---

Voodoo DE hat ein Video zu den Cyber- und Blacksales:
https://www.youtube.com/watch?v=FZyNaRQjRNQ

Darunter werden immer aktualisierte Links zu den besten Deals zur VerfÃ¼gung gestellt.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 25.11.2019 19:26

---

Auch nochmal hier: Danke, Daniel.

Trotzdem -Stand jetzt - immer noch die HP Reverb PRO fÃ¼r 639â‚¬.
Bin auch gaaaaanz kurz davor, mir einen PC zu schiessen. Gedullllllld.
KÃ¶nnte ein 16-Ender werden...:woohoo:

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 29.11.2019 17:38

---

Cooler Vergeleich, hoffe der link klappt.

Pimax 8kx gegen HP Reverb

https://youtu.be/9RVSGm8sS8U

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 29.11.2019 19:32

---

Hi Alexander, normalerweise bin ich ja kein VerschwÃ¶rungstheoretiker.

Den Typen kenn ich. Warum, glaubst du, sind ca. 30% der Bewertungen bei dem Video negativ?

Ich machs kurz: auch bei der Pimax 5k + vs. Reverb vs. xxx hat er das gleiche gemacht: verzerrte Bilder etc.
Weil Ã¤lter, sind die Bewertungen dort noch eindeutiger.

Ich sage erstmal NIX, sondern schliesse MORGEN die RiewÃ¶arp ans Alteisen an, aber dann schaumermal.

Ich zitiere den obersten Kommentator:
Hard to take any of your content seriously now you work for pimax...

HÃ¤tte GERNE die Pimax genommen, aber nix Black Pimax und da ich auch aml roomscale machen mÃ¶chte, war mir die Pimax irgendwann doch zu teuer.

IÂ´ll keep you posted.

P.S.ist nicht nur der 1. Kommentar. Scroll mal runter und schau dir die Historie von dem Typen an.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 09:27

Hi Detlef,

grundsÃ¤tzlich hast Du ja recht, man muss immer mehrere unabhÃ¤ngige Test sich anschauen.
Deshalb hatte ich nicht die Chinabrille fÃ¼r 300â,¬ genommen, wo leider nur ein Test im Internet kursiert.

Viel SpaÃŸ beim Einrichten
GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 10:55

Salute,

bzgl. IPD ist komischerweise das Bild bei mir nicht am schÃ¤rfsten mit dem gemessenen Wert von 64mm sondern beim Minimum der mechanischen Verstellung, zeigt dann 58mm an.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 30.11.2019 12:32

Moinsen,

so, RievÃ¶arp funzt und das sogar am Alteisen!
War ein harter Kampf, die Gigabytes loszueisen vom Laufwerk C.

Sieht geil aus, sitzt gut, Sound gut, bin zufrieden!
Aber ZUCKELT.... (am Alteisen).

Werde heute nachmittag mal versuchen, PC2 zu "fahren". Aber bevor hier irgendwas abraucht, gedulde ich mich lieber.

Leider noch keine VersandbestÃ¤tigung vom neuen Rechner, also Geduld haben.

Wenn Rechner da ist, wirds stressig, weil ich den Alten dann meiner Tochter vermache. Also Windows neu aufsetzen etc. Wirds schon nicht langweilig.
Freue mich schon auf die erste echte Rennsession am neuen PC.:woohoo:

P.S. hab mir gestern beim BF noch den Fanatec Shifter geschossen.:blink:
Gott sei Dank ist die Kohle jetzw weg! Jetzt bin ich wieder arm und muss ganz viel PC spielen;)

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 17:50

---

Hallo,

meine Pimax 5k hat 2560x1440 Pixel pro Auge.
Ich habe mal mit dem Tool gespielt im VR Steam, heiÃŸt "Benutzerdefinierte AuflÃ¶sung".

Habt Ihr das schon probiert, da kann auf der einen Seite die fps stark hochgeschraubt werden, auf der anderen Seite die BildqualitÃ¤t.
Logisch kapieren tue ich das aber nicht, mehr Pixel zu berechnen als die Brille anzeigen kann.

Dazu folgender Link
https://www.computerbase.de/2018-03/steamvr-application-resolution/

Ist aber deutlich sichtbar, ich fahre aktuell auf 125%, habe ca. 70fps.

GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 30.11.2019 18:00

---

Falls Du die Schieberegler meinst: Da bastele ich schon seit Tag 1 der RiewÃ¶ap dran rum. Aber so richtig habe ich meine Comfortzone noch nicht gefunden. Selbst dann, wenn Afterburner mir zeigt, dass meine Grafikkarte um die 80% lÃ¤uft, bekomme ich noch nerviges Ruckeln, wenn ich durch Kurven fahre. Wenn ich einer anderen Grafik, die meine CPU Ã¼berwacht, trauen darf, dann ist auch meine CPU nicht am Anschlag. Klingt komisch, ist aber so.

Wenn die CPU-Preise mal etwas purzeln, dann rÃ¼ste ich CPU/Board/RAM auf, dann werden wir sehen.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 18:13

---

Ist ein Schieberegler (Standard 100%), ruckeln geht bei mir los ab ca. 45fps. Somit weit weg mit den 70fps.
Ich bin empfindlich auf ruckeln oder Mikroaussetzer, heute morgen gemerkt. (mulmiges GefÃ¼hl)
Lieber schlechteres Bild aber flÃ¼ssige Darstellung.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 30.11.2019 18:42

---

Ich bin da ziemlich unempfindlich, aber es ist mit der Reverb so stark, dass es nervt. Komischerweise immer nur beim Kurvenfahren. So, als ob nur noch 15 fps gerendert werden und die einzelnen Bilder miteinander verwischen.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 01.12.2019 10:07

---

I am confused!
Ein oder 2 Schieberegler im Steam VR? Ich kenne nur einen, der normalerweise auf 100% steht und die benutzerdefinierte AuflÃ¶sung darstellt.

Noch was @Frank. Muss ich jedesmal erst WMR ausserhalb von Steam starten, bevor Steam VR funktioniert?

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 01.12.2019 10:49

---

Bei mir stellt Steam VR automatisch ca. 150% ein, sind  dann ca. 50fps.
Bei 75% habe ich Ã¼ber 120fps, das Bild grieselt aber Ã¼berall. FÃ¼r mich zu unruhig.

Im FrÃ¼hjahr wurde ein Eye Tracking tool (Pimax) vorgestellt, hat sehr gut funkioniert. Leider so wie es aussieht, gibts das  nirgends zu kaufen.
Das wÃ¤re die LÃ¶sung!

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von Dede2602 - 01.12.2019 11:32

---

So, Ersteindruck PC2 (auf dem Alteisen):
:woohoo: :woohoo: :woohoo:
Habe den Regler auf 75%, dann lÃ¤uft PC2 flÃ¼ssig, aber grieselig wie die Sau!
Brille ist TOP. FOV hab ich kein Problem mit, man muss halt den Kopf etwas drehen, was aber riesig Spass macht.

Einziges Manko: aktuell habe ich nur 3 DOF, d.h. wenn ich mich vor- oder zurÃ¼cklehne hat das keinen EInfluss. Muss man das irgendwo einstellen oder ist es zu dunkel bei mir (Licht war aber an)?

Ansonsten, wie Aelbler schon sagte: mit VR ist man klar im Vorteil! Konnte das Auto wesentlich besser abfangen, die Strasse ist irgendwie breiter und die Immersion ist sowieso der Hammer. Was die Sache primÃ¤r besser macht, ist dass ich den Kopf schÃ¶n Richtung Scheitelpunkt und Kurvenausgang drehen kann. Somit habe ich viel mehr INfo, wann ich wieder aufs Gas gehen kann.
Sogar mein Rig hat sich irgendwie "echter" angefÃ¼hlt.

Das ganze Feintuning mache ich dann erst mit dem neuen Rechner.
Echt geil.

P.S: ach ja, ein Nachteil: ich gebe gewusst, dass das fxxx Kabel zu kurz ist. Und genauso ist es...

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 01.12.2019 18:32

---

Dede2602 schrieb:
Noch was @Frank. Muss ich jedesmal erst WMR ausserhalb von Steam starten, bevor Steam VR funktioniert?

Ich wÃ¼rde meinen, dass sich alles von selbst startet. Im Grunde reicht es, Steam zu starten und aus Steam heraus PC2 mit "in SteamVR spielen" zu starten. Der Rest mÃ¼sste sich dann von allein starten.

Aber grau ist alle Theorie, ich hatte ein paar Mal den Eindruck, dass das nicht immer klappt. Ergo: Ich starte Steam,

dann WMR for Steam und wennÂ´s sein muss auch noch SteamVR, bevor ich ein Spiel starte.

GruÃŸ
Frank

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von BadDan - 02.12.2019 18:16

---

So, Oculus Link funktioniert nun auch bei mir. Musste nur einen neuen Grafikkartentreiber installieren. Ersteindruck: LÃ¤uft echt gut. Kaum ein Unterschied zum Rifttracking zu bemerken. Dann kann ich die ganzen USB-Ports freirÃ¤umen, die jetzt fÃ¼r die Rift und die 3 Kameras drauf gehen.
Wenn die das jetzt auch noch ohne Kabel in Ã¤hnlicher QualitÃ¤t hinbekommen (ALVR und Virtual Desktop zeigen ja schon gute AnsÃ¤tze), wirds echt gÃ¶ttlich.
John Carmack arbeitet ja dran. Ich hoffe der bekommt das hin.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 15.03.2020 17:53

---

Hi,

bzgl. VR Brille, brauche mal einen Tipp.

Ich bekomme eingeblendet z.B. "Bestzeit in Sektor 1" oder z.B. "Rundenbestzeit".

Leider mitten im Bild, hat mich mehrer Runden gekostet in Bannochbrae, weil ich
nix mehr sehe.

Wie kann ich diese Einblendung verschieben, kann nicht im HUD konfiguriert werden.

Mann dankt

GruÃŸ
Aelbler271

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 15.03.2020 19:36

---

DrÃ¼ck mal im Single Player auf Pause, dann Optionen. Da kann man das HUD einrichten. Du kannst so z.B. des Feld mit der entsprechenden Anzeige aktivieren und mit einem Zipfel rechts greifen und verschieben.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von aelbler271 - 16.03.2020 18:36

---

Danke, hatt es es bisher im HUD nicht gefunden.
Ich schau nochmal.

==========

## Aw: VR - Virtual Reality
Geschrieben von PostBox981 - 16.03.2020 20:30

---

Da kann man bei manchen Feldern auch einstellen, ob man die Spar- oder die Komplettdarstellung haben mÃ¶chte. Z.B. bei den Reifen. Wenn Du auf "Komplett" stellst, dann zeigt es Dir auch den Fahrwerksschaden (mittels vierer DÃ¤mpfersymbole) an.

EDIT: Und mit den Tasten auf dem Ziffernblock kannst Du die Anordnung des HUD Ã¤ndern: ranholen, weiter weg schieben, kippen, nach rechts, links, oben, unten schieben...

==========

## Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 11.04.2020 22:22

---

Hier mal noch ein Video von VoodooDE zu dem Teil, das RON vor einer Weile schonmal gezeigt hat.

FÃ¼r normales Zocken wohl vollkommen untauglich, aber fÃ¼r Sims wohl echt eine Ãœberlegung wert, wenn man nicht viel Geld ausgeben will.

{youtube}hKOHaea7XJA{/youtube}

==========