

---

## Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/01/21 21:58

---

Heute kam endlich meine Pimax 5K+. Software installieren, Headset anst pseln und schon kann man loslegen. Es werden alle Oculus und Steam VR Titel in den PiTool Launcher geladen und man kann alle Titel direkt aus dem PiTool heraus starten. TOP.

Performancetechnisch musste ich etwas probieren, bis es gepasst hat. Vor allem den Supersamplingwert in Steam muss man fein dosieren. Aber das Ergebnis ist wirklich genial. Es ist nicht nur die Breite des Sichtfeldes, die sehr beeindruckt, sondern auch die H he. Man muss die Augen ganz nach oben bzw. nach unten drehen, um die schwarzen R nder der Brille zu sehen. In der Breite kann man beide Au enspiegel wahrnehmen, ohne den Kopf zu drehen.

Die Darstellungsqualit t ist super, Text liest sich fast wie auf dem Monitor, Pixel sieht man nur noch, wenn man gezielt auf eine gleichm  ige Fl che schaut und drauf achtet. Die Weitsicht ist auch sehr gut. Klar verschwimmen auch hier die Konturen auf die Entfernung, aber man sieht doch deutlich weiter deutlich mehr, als mit der Rift.

Da ich noch kein Lighthouse habe, benutze ich derzeit noch das integrierte 3DOF Tracking, was   berraschend gut funktioniert. Zwar keine Dauerl sung, aber bis meine Basisstation kommt (hab eine bei ebay geschossen, um nicht ewig auf die von Pimax zu warten) kann man durchaus mit dem internen Tracking fahren.

Der einzige Minuspunkt ist der Zerrgurt, der standardm  ig dabei ist. Der wird wirklich schnell unbequem. Da muss ich mir noch was besseres basteln, bis mein Pimax Deluxe Strap mit Kopfh rern kommt.

Ansonsten kann ich vom Ersteindruck her nur sagen: Das Warten hat sich absolut gelohnt.

=====

## Aw: Pimax 5K+

Posted by aelbler271 - 2019/01/22 17:02

---

Hi,

das klingt gut, hole ich mir im Sommer.

Mit pcars2, wieviele fps hast Du mit welcher Grafikkarte?

Danke

Gru 

Aelbler271

=====

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/01/22 19:05

---

Im Moment ca 60fps mit einer 1080ti und nem i7 6700K@4,4GHz.

=====

## Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/01/22 19:40

---

Was Du schreibst, klingt alles ziemlich gut, danke f  r den Bericht.

Was mir bei Pimax bisher nicht so gut gef  llt, ist, dass man noch alles M  gliche dazu kaufen muss. Lighthouse ist nicht billig. Und vor allem Kopfh rer. Ich h  tte keinen Nerv, erst die Pimax-Gurte aufzusetzen und dann noch ein Headset dr  ber zu basteln. Wenn ich dann mal kurz peilen muss, kommt wahrscheinlich alles durcheinander. Also warte ich mal noch etwas ab.

Welche "Breite" hast Du bei o.g. Einstellungen gefahren? Man kann doch drei FOVs einstellen, oder?

Gibt es eine L  cke zum Durchpeilen, so wie die Nasenl  cke bei der Oculus? Viele beschwerten sich, wenn etwas licht reinf  llt, aber ich finde es eher praktisch.

Gru 

Frank

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/01/22 20:03

---

Ich zocke auf normal, also mittlere Einstellung. Die "Nasenlücke" ist etwas kleiner, als bei der Rift, aber man kann eine Tastatur damit bedienen.

Dass der Audiostrap noch nicht fertig ist, stört mich auch ein wenig. Zusätzlich Kopfhörer aufziehen ist schon umständlich, aber das Ding bekomme ich als Backer ja noch nachgeliefert.

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/01/22 21:07

---

Ich bleibe mal locker. Habe durch die Samsung gemerkt, dass es mehr gibt, als nur eine gute Auflösung. Und bin eigentlich sogar mittlerweile wieder ganz happy mit der Rift. Mal abwarten, was der Markt in nächster Zeit so bietet.  
:cheer:

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/01/22 21:55

---

Jepp, die Entwicklung brummt. Da kommt ein Haufen Zeug in nächster Zeit. Wird spannend.B)

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/01/29 22:28

---

So, jetzt hab ich auch Lighthouse tracking und das ist schon nochmal deutlich besser. Es ging jetzt die paar Tage mit dem Headset internen Tracking, aber volles Raumtracking ist schon deutlich besser. Hab auch das Gefühl, dass das Bild dadurch stabiler geworden ist. TOP.

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/01/30 06:21

---

Lighthouse-Tracking, das ist jetzt so `ne "Kamera" von HTC?

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/01/30 18:28

---

Genau. Wie die Riftkameras.

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/02/01 22:44

---

Heute wurde im Betreiber Brainwarp freigeschaltet. Das ist wie ASW bei der Rift und glättet das Bild, wenn die Frames unter 90 fallen.

---

Ergebnis, man kann die Grafik etwas hochschrauben, weil man selbst mit den halbierten 45FPS noch ein richtig gutes Bild hat.

Manchmal gibts ganz dezentes Tearing, aber das ist mir im Rennen gar nicht aufgefallen, sondern erst im Replay.

Sehr geile Entwicklung.

=====

## Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/02/02 12:41

---

Wieder etwas, das mir an der Odyssey+ nicht gefiel: Die Lüftung ja über SteamVR. Da habe ich es mit Hilfe irgendeiner Anleitung geschafft, das Steam-ASW (wie immer das da heißt, hab's vergessen) einzuschalten. Das hat zwar die GPU-Belastung locker halbiert, aber es gab jede Menge Artefakte, vorrangig in den Menüs, das war sehr un schön. Eines Tages wird auch das gut funktionieren, aber für den Moment kommt Steam an das Oculus-ASW nicht annähernd heran.

Ich komme mit ASW seit dem ersten Tag bestens zurecht. Es sind ja irgendwie immer noch 90 fps, nur eben, dass jedes 2. Bild nicht wirklich in 3D berechnet wurde. Ich merke davon aber absolut nichts. Trotzdem hat meine 1080ti (mit guten Qualitätseinstellungen) immer noch reichlich zu tun. Ich denke, ohne ein gutes ASW (nenne es, wie Du willst), ist VR heute noch nahezu unbrauchbar. Bei der Pimax-Auflösung wohl mehr denn je. :)

=====

## Aw: Pimax 5K+

Posted by aelbler271 - 2019/08/13 19:23

---

BadDan schrieb:

Im Moment ca 60fps mit einer 1080ti und nem i7 6700K@4,4GHz.

Hallo BadDan,

im Herbst möchte ich mit auch die Pimax 5 zulegen, wahrscheinlich die mit Oled. (xk glaube)

Ich habe gehört, in letzter Zeit gab es neue Software, die die Hardware Anforderungen deutlich reduziert hat.

Bist Du zufrieden?

Danke

Gruß  
Aelber271

=====

## Aw: Pimax 5K+

Posted by Dede2602 - 2019/08/13 19:50

---

Der Diskussion möchte ich gerne beiwohnen.

Die Pimax kommt bei mir auch in der Kreis der näheren Auswahl.

In der letzten Oktoberwoche gibts nen neuen PC, danach eine VR Brille dazu.

Tipps welcome!

=====

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/08/13 20:42

---

Da ich meine FPS nicht im Blick habe, wenn ich fahre, kann ich zu den Zahlen nix sagen, aber das Bild wird auf jeden Fall immer flüssiger und ruhiger. Ist schon ein echter Sprung, seit Release.  
Für richtiges Raumtracking, benötigt ihr aber noch eine Basis-Station. Die sind von Pimax leider immer noch nicht verfügbar und man muss sich dann eine von HTC oder Valve kaufen (120 bis 150€, extra).  
Zwar würde fürs Rennen fahren notfalls auch das 3DOF-Tracking der Pimax alleine reichen, aber man kann sich dann halt im Cockpit nur umschaun, nicht näher oder weiter weg vom Spiegel oder den Armaturen.

[https://www.youtube.com/watch?v=Hfzkfi\\_RMel](https://www.youtube.com/watch?v=Hfzkfi_RMel)

Die Extrainvestition in eine Basestation lohnt sich auf jeden Fall für die Immersion. Außerdem sind die ja vielleicht endlich auch von Pimax verfügbar, wenn es bei euch soweit ist.

Ansonsten empfehle ich ja derzeit jedem Simracer die HP Reverb, da die laut mehrerer Testen die derzeit beste Brille für Simulanten ist.

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/08/13 20:52

---

Bei der Reverb hab ich mich auf die "kontaktieren"-Liste setzen lassen, aber bisher kein Bild, kein Ton.

Das mit dem 6DOF-Tracking hatte bei der Samsung Odyssey+ mit Inside-Out-Tracking mal funktioniert, mal nicht. Fühlt sich echt doof an, wenn es gerade nicht geht.

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/08/13 21:31

---

Sowas versteh ich auch immer nicht. Da haben die ein Gerüst, was viele wollen, aber die bringen es nicht fertig, das Ding auf den Markt zu schmeißen.

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/08/13 21:35

---

War wohl - wie so vieles heutzutage - zu früh veröffentlicht worden. Und vom Markt zurück gezogen, bevor man sich einen Haufen Ärger einhandelt. So gesehen okay, ist mir lieber, als dass sie mir Mist verkaufen. Aber irgendwann müssen sie dann auch mal fertig sein. Macht nix, ich warte ja sowieso die Messe ab.

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/08/13 21:37

---

Ach, was ich auch nicht unterschlagen sollte, ich hatte dann doch keinen Bock mehr, noch auf das bessere Kopfteil von Pimax zu warten und hab mir ein Vive-Deluxe-Audiostrap geholt. Das hab ich mit Klettband und Kabelbinder an die Pimax gemoddet und jetzt sitzt sie super bequem. Lange Sessions waren mit den Flex-Klettbandern doch teilweise etwas unbequem.

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by aelbler271 - 2019/08/15 17:18

---

Hi,

---

danke f  r die Info's.  
Die HP Reverb hat anscheinend das beste Display bzgl. Aufl  sung und Qualit  t.  
Der Vorteil der Pimax ist der fov von 200Grad, HP nur 114!

Oh schwierig :(

Am einfachsten w  re, wenn ich das real testen k  nnte. Aber wo? :unsure:

Gru    
Aelbler271

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/08/15 18:04

---

Ist jetzt nicht gerade um die Ecke, aber MRTV richtet gerade einen Raum ein (in Dortmund), in dem man ab Oktober (?) alle Headsets f  r ein paar Euro gegeneinander testen kann. Ich pers  nlich hoffe ja auf die Simracing-Expo.

Und Du hast Recht: Egal, welches Headset, irgendwas ist immer. :(

Gru    
Frank

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/08/15 18:11

---

Also ich find die Pimax ja gut, aber f  r noch bessere Aufl  sung w  rde ich auf etwas FOV verzichten. Wobei die Aufl  sung der Pimax auch schon echt gut ist.  
Wenn ich die Pimax noch nicht h  tte, w  rde ich jetzt auch schwer   berlegen, obs lieber die weite Pimax oder die klare Reverb werden sollte.  
Leider kann ich dazu keine klare Antwort geben. Zumal ich ja nur die Pimax kenne und nichts aus eigener Erfahrung zur Reverb sagen kann.

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by Dede2602 - 2019/08/15 20:50

---

Ich h  tte ja gerne am liebsten die Pimaxverb zum Preis der Oculus mit der Software der Vive.

Bitte.

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/08/15 20:56

---

Die Reverb mit der Oculus-Software und dem IPD-Adjustment der Index w  re in der Tat mein Favorit. Vielleicht ja mal in der 6. Generation im Jahre 2034. Oder so. :dry:

=====

### Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/08/15 21:23

---

Dede2602 schrieb:  
....mit der Software der Vive.

Was meinst du mit Vivesoftware?

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by aelbler271 - 2019/08/20 10:49

---

Mein Favorit ist jetzt die Pimax 5K +.  
Die OLED Version (BE, XR) ist für Ballerspielen besser geeignet, durch den höheren Kontrast.  
Nachteil der OLED's ist ein größerer optischer Pixelabstand, weil die Punkte kleiner sind.

Gruß  
Aelbler271

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by BadDan - 2019/08/20 16:11

---

Also zwischen den beiden würde ich auch jederzeit wieder die normale 5k+ nehmen. Der bessere Screendooreffekt überwiegt hier deutlich, wenn ich mir die Testvideos so ansehe.

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by PostBox981 - 2019/09/15 12:41

---

Hab mir gestern die HP Reverb bestellt. Bin jetzt mal gespannt, ob/wie ich damit zurecht komme. Habe vorab leider keine Möglichkeit gesehen, das Ding zu testen, also wird's spannend. Kein IPD-Adjustment. Und wer weiß, ob die Linsen besser sind als seinerzeit bei der Odyssey+. Außerdem hoffe ich, dass sich SteamVR inzwischen weiterentwickelt hat.

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by BadDan - 2019/09/15 13:21

---

Ich drück dir die Daumen und bin sehr gespannt auf Erfahrungsberichte. B)

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by Dede2602 - 2019/09/16 06:23

---

HP Reverb? Geil! Das ist auch mein aktueller Favorit.  
Wann soll denn geliefert werden?  
Erwarte einen minutenlangen Test!

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by BadDan - 2019/09/16 17:56

RON hat da vielleicht auch was interessantes gefunden, wenn man wirklich nur was zum Fahren sucht:  
<https://www.youtube.com/watch?v=3lvKd9HQG4g>

---

### Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/09/16 19:38

---

Dede2602 schrieb:  
HP Reverb? Geil! Das ist auch mein aktueller Favorit.  
Wann soll denn geliefert werden?  
Erwarte einen minutiÄŸsen Test!

Kommt mit GlÄ¼ck noch diese Woche. Aber keine Ahnung, wann ich sie installieren werde (ganz sicher nicht direkt vor unserem Rennen).

Bericht gibtÄ¼s dann hier, wenn ich mal eine Meinung dazu habe. ;)

---

### Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/09/16 20:06

---

BadDan schrieb:  
RON hat da vielleicht auch was interessantes gefunden, wenn man wirklich nur was zum Fahren sucht:  
<https://www.youtube.com/watch?v=3lvKd9HQG4g>

Das ist ja ein verblÄ¼ffendes Ergebnis! FÄ¼r relativ kleines Geld, wer hÄ¼tte das gedacht... :ohmy:

---

### Aw: Pimax 5K+

Posted by aelbler271 - 2019/09/17 16:55

---

Klingt gut, Preis/Leistung wahrscheinlich das beste Angebot.  
Das fov stÄ¼rt mich mit 110 Grad, ich spiele aktuell an einem 42" Monitor, schÄ¼tze das sind 90 Grad.

Spannend, warte auf Postbox981 Erfahrung mit der Reverb.

GruÄ¼  
Aelbler271

---

### Aw: Pimax 5K+

Posted by Dede2602 - 2019/09/17 18:44

---

Hmmmm.....:S

Ich hab ja noch Zeit, aber warum nicht?

---

### Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/09/19 20:53

---

hp Reverb heute eingetroffen. Habe natÄ¼rlich alle guten VorsÄ¼tze in einer Sekunde Ä¼ber Bord geschmissen und das Ding angeschlossen. Erster Eindruck nach ein paar Minuten:

- Tolles Display, kaum ein Screendoor-Effekt, nur noch zu merken, wenn man danach sucht. Knackige Farben, alles gut in PC2.
- Tolle Linsen, meine Befürchtung war unberechtigt. Sie sind bis fast an den Rand gestochen scharf. Ganz anders als bei der Odyssey+.
- Sehr leistungsfordernd. Habe die Auflösung in SteamVR auf 80% runtergedreht und angeblich ist Reprojection an. Trotzdem ruckelt es noch beim Kurvenfahren und wenn ich allein im Sonnenschein um die Nordschleife fahre, ist meine GPU-Auslastung permanent am Anschlag. Allerdings ist mir auch die Oculus-Software immer wieder reingegrätscht, vielleicht weil noch der Sensor eingestürzt war.
- Leider musste ich einen meiner drei Monitore tot legen, weil die hp einen Displayport braucht. Die Oculus steckte anscheinend an einem HDMI-Ausgang (?).
- Die Oculus schien mir etwas bequemer zu sitzen. Allerdings sitzt die hp Reverb auch ohne den oberen Gurt (ich habe immer noch Angst vor streifenförmigem Haarausfall) bombenfest.

Das nur als Eilmeldung. Ein ausführlicheres Review werde ich mal in ein paar Wochen schreiben, wenn ich die Dinge besser einschätzen kann.

Gruß  
Frank

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/09/19 22:00

Ich wünsche dir viel Spaß mit dem Teil. B)

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/09/26 19:47

---

### hp Reverb Review

So, nach knapp zwei Wochen mit der hp Reverb will ich hier mal meine Eindrücke zusammenfassen.

#### Display:

Das LCD-Display ist der absolute Hammer! Mit 2.160 x 2.160 Pixel je Auge ist die Auflösung endlich fast so gut wie am Monitor. Das HUD in PC2 ist top lesbar, absolut klar und superscharf.

Im Vorfeld hatte man von roten Rändern gelesen. Diese sind hin und wieder an hellen Flächen tatsächlich zu sehen (auch mal in blau), stören im Spiel aber üblicherweise nicht mehr.

Die Farbdarstellung ist etwas anders als auf dem Monitor und in meiner alten Oculus. Das Symbol für grüne (warme) Reifen geht schon etwas ins Gelbe. Gewöhnungsbedürftig, aber nicht so schlimm.

#### Linsen und Augenabstand (IPD):

Die Linsen machen einen hervorragenden Eindruck, man sieht schön scharf bis fast an die Ränder der Linsen. Ganz anders, als es bei meiner Odyssey+ war, die nur einen ganz kleinen Sweetspot in der Mitte der Linsen hatte.

Godrays sind wohl vorhanden nach allem, was ich bisher so im Internet gesehen habe, stören mich aber nicht im Geringsten. Wenn überhaupt, dann treten Sie bei heller Schrift auf dunklem Grund auf, wann hat man das mitten im Spiel schon mal?

Der IPD ist bei diesem Headset nicht mechanisch einstellbar. War bei mir aber kein Problem, ich hab das Headset aufgesetzt und losgelegt, ohne IPD-Probleme. Laut Brillenpass habe ich einen IPD von 61,5 mm. Den habe ich dann mal per Software eingestellt - mag sein, dass es noch ein wenig besser geworden ist, aber wie gesagt, Probleme gab es auch vorher nicht. Passt also.

#### Sound:

Die angebauten Kopfhörer sind denen der Oculus Rift technisch sehr ähnlich und entsprechend bequem. Waren deutlich lauter als die der Rift, soundmäßig würde ich sie sehr ähnlich (angenehm, aber kein HiFi) einstufen.

#### Leistung und Software:

Die hohe Auflösung fordert seinen Tribut. Wenn ich richtig gerechnet habe, dann befeuert die Reverb 3,6 mal so viele Punkte wie die Oculus Rift CV1, welche ich permanent im ASW-Bereich (45 Hz + Zwischenbilder) betrieben habe. Da ist die beste Grafikkarte gerade gut genug. Ich hab zum Einstieg in PC2 die Qualitätseinstellungen (Detailgrad von Auto und



Strecke, Reflexionen, Schatten usw.) deutlich zur  ck gedreht, aber das allein hat es noch nicht gebracht. Laut SteamVR war auch die Reprojection (wie ASW bei der Oculus) aktiviert, das kann ich aber nicht nachpr  fen. Ich habe dann schrittweise in SteamVR die berechnete Aufl  sung runtergedreht. um die 70% war es auch beim Kurvenfahren fl  ssig (bei h  heren Einstellungen verschwimmt dabei das Bild irgendwie - oder ruckelt ganz schnell), aber da wurde es allm  hlich unansehnlich. 50% w  ren von der Framerate her noch besser gewesen, aber das sah schlimmer aus als in der Rift. Letztendlich bin ich bei einer Einstellung von 100% gelandet, habe dazu aber in der Windows-Mixed-Reality-Software die Wiederholrate von 90 Hz auf 60 Hz reduziert. Das geht bei hellen Fl  chen eigentlich gar nicht, der Bandai Namco-Bildschirm flackert, dass einem fast der Kopf platzt. Im Game ist es aber auszuhalten und bald schon vergessen. Ob das aber bei jedem klappt, kann ich nicht sagen, das muss jeder f  r sich probieren. Trotz der reduzierten Qualit  t in OC2 und der 60 Hz k  nnte es bei schlechtem Wetter und/oder Nacht noch immer knapp oder aber ruckelig werden. In unserem Multiclass-Testrennen kam es bei einsetzendem Regen so doch noch zu Rucklern. Damit ihr das Gequatsche einordnen k  nnt: Ich habe eine nVidia 1080ti und einen Intel Core i7-5820K mit 16 GB RAM verbaut.

Die Oculus-Software ist f  r mich noch immer das Non-Plus-Ultra. SteamVR macht noch immer im Vergleich einen unfertigen Eindruck.

#### Tragekomfort:

Die HP Reverb ist genauso aufgebaut wie die Oculus Rift CV1 und k  nnte ihr direkter Nachfolger sein. Der erste Eindruck war etwas unkomfortabler am Gesicht, aber das k  nnte eine Frage der Gewohnheit sein. Wie die Oculus verf  gt auch die Reverb   ber drei per Krepp verstellbare Riemen und klappbare Kopfh  rer. Das Gesichtspad ist mit Kunstleder bezogen und kann per Krepp abgezogen, gereinigt und wieder befestigt werden.

F  r viele ein Vorteil, f  r mich eher ein Nachteil: Das Gesichtspad sitzt umlaufend dicht am Gesicht, wodurch praktisch kein Licht in das Headset f  llt. Ich habe allerdings immer gern mal bei der Oculus durch den Nasenspalt geschaut, z.B. um auf dem Monitor nach der Uhrzeit zu sehen. Das geht nun nicht mehr, die Reverb muss dazu angehoben werden. Das Kabel ist so dick, als h  tte man zwei Oculus-Kabel nebeneinander verschwei  t. Dadurch ziemlich steif. Da ich aber fast nur im Sitzen spiele, ist das relativ egal.

#### Tracking:

Das Inside-Out-Tracking hat bisher null Probleme bereitet, allerdings spiele ich - wie oben erw  hnt - vorrangig im Sitzen. Zumindest in einem hellen Raum bisher einwandfrei.

Die mitgelieferten Handcontroller sind WMR-Standard und sollen nach allem, was ich so gelesen habe, nicht so toll sein. Mangels Vergleichsm  glichkeiten kann ich dazu nicht viel sagen.

#### Problem:

Seit der zweiten Benutzung hat das rechte Mikro pl  tzlich laute St  rger  usche. Ich vermute, dass ich die Reverb bereits kaputtgeschwitz habe. Dadurch, dass das Gesichtspad sehr dicht sitzt, habe ich in der Reverb noch mehr geschwitz als in der CV1. Der Schwei   l  uft dann sowohl an meinem Gesicht als auch teilweise an der Innenseite der Reverb, sogar   ber die Linsen, herunter und sammelt sich innen unten. Genau da gibt es dann eine Trennstelle zweier Kunststoffteile. Ich vermute, dass der Schwei   hier eingedrungen ist und die Elektronik nachhaltig besch  digt hat. Auch nach drei Tagen Nicht-Benutzung hat sich nichts ge  ndert. Deswegen geht die Reverb an HP zum Umtausch zur  ck. Ich habe schon die Rift wieder angeschlossen, die funktioniert einfach immer!

#### Fazit:

Endlich ein Headset mit gescheiter Aufl  sung! So muss das aussehen, dann hat man auch dauerhaft Spa  . Leider hat jedes von mir bisher ausprobierte Headset aber irgendeinen Haken. Am liebsten h  tte ich eine Rift CV1 mit besserer Aufl  sung, dann w  re alles gut.

Sollte ich von HP ein neues oder repariertes Exemplar bekommen, dann werde ich versuchen, in endloser Fummelarbeit den Sto   der beiden Kunststoffteile mit Tesafilm abzudichten. Wenn es erst mal Grafikkarten mit genug Power gibt (vielleicht mal die nVidia 3000er Serie), dann k  nnte ich mich in die Reverb verlieben. F  r den Moment steht ein technischer Defekt zwischen uns.

Gru    
Frank

---

### Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/09/26 20:53

Sehr sch  ner, und ausf  hrlicher Bericht.  
Das Zeug hei  t Klett und nicht Krepp. ;)  
Schade dass es schon das Mikro zerst  rt hat.  
Jetzt w  re es halt echt geil, wenn du mal die Pimax dagegen vergleichen k  nntest.

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by Dede2602 - 2019/09/27 06:05

---

Moin,

toller Bericht, Frank!  
So sehen User-Berichte aus!

Dein Bericht ist leider so gut, dass er mich von der Reverb eher Abstand nehmen lässt...  
Das mit dem Mikro bzw. der Sollschwitzstelle geht ja gar nicht.

Wie gesagt, ich hole mir erst den neuen PC, vielleicht leihe ich mir dann nochmal eine (oder ich gehe Daniel besuchen, wenn ich darf;) )

Achja, beim MRTV in Dortmund kann man ALLE VR-Brillen testen. Hmmmm...wen kenne ich denn in Dortmund?

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by PostBox981 - 2019/09/27 06:27

---

BadDan schrieb:  
Das Zeug heißt Klett und nicht Krepp. ;)   
Kam mir doch die ganze Zeit so komisch vor... :lol:

Dede2602 schrieb:  
Achja, beim MRTV in Dortmund kann man ALLE VR-Brillen testen. Hmmmm...wen kenne ich denn in Dortmund?  
Ja, finde ich auch eine gute Sache. Ich hoffe für Sebastian, dass das Prinzip funktioniert. Ich würde ehrlich gesagt keine 300 km hin und nochmal wieder zurück fahren, um die Brillen zu testen. Trotzdem: eine Marktlücke.  
Kannst ja dann bei meiner Mutter in Hattingen übernachten, die freut sich über Besuch. :lol: :lol:

EDIT: Ich gebe der hp eine zweite Chance, weil sie in vielen Belangen wirklich gut ist. Wenn Ersatz da ist, werde ich versuchen, die Schweißeintrittsnäht mit Tesa abzudichten.

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by aelbler271 - 2019/09/27 13:59

---

Postbox,

danke für Dein Statement zur HP Reverb.  
Ich konnte vor zwei Tagen mal eine Sony VR Brille an der Playstation anschauen.  
Fov war für mich kein Thema und die hat 90 Grad.

Ich tendiere jetzt zur HP Reverb bzw. dem Chinasteil.

Daniel, hätte auch mal Interesse die Pimax live zu sehen.

Gruß  
Aelbler271

---

## Aw: Pimax 5K+

Posted by BadDan - 2019/09/27 18:52

---

---

Also da könnten wir sicher mal nen Termin finden. B)

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by BadDan - 2020/11/01 16:17

---

Wow, die Backerbox mit meinen Stretchgoals und der Basestation ist endlich unterwegs. Es geschehen noch Zeichen und Wunder. :woohoo:

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by aelbler271 - 2020/11/01 16:41

---

Na dann viel Spaß.  
Ich bin mit der Pimax seit den letzten Updates sehr zufrieden, Bild und Performance sehr gut.

Gruß  
Aelbler271

=====

**Aw: Pimax 5K+**

Posted by PostBox981 - 2020/11/01 18:07

---

Bei mir müsste in Kürze die HP Reverb G2 eintrudeln. :woohoo:

Hoffentlich ist sie besser verarbeitet als die "G1", da habe ich gerade zum 3. Mal innerhalb eines Jahres einen Claim laufen. Während die ersten beiden Male großzügig und schnell ein Austauschgerät kam, scheint das jetzt beim 3. Mal kompliziert zu werden. Man hat mich um Geduld gebeten, weil Zitat "zusammen mit meine Kollegen wir versuchen nach mögliche Grund von Problem". Keine Ahnung, was das bringen soll, habe den Fehler deutlich beschrieben. Das Ding ist hinüber, Bildschirm schwarz. Das wird man per Software-Update nicht reparieren können... :dry: