
Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von DFAlex - 03.05.2020 17:18

Moin,
Vorlage, pass, jetzt müsste ihr nur noch rein machen...:P

Ich schubse mal wahllos alles hier rein was ich finde...

LG
Alex

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von DFAlex - 03.05.2020 17:34

aelbler271 schrieb:

BadDan schrieb:

Wie ich ja auch oben, beim Anschieben des Kart TDs angemerkt habe, sind Karts einfach nicht meine Welt. Aber die ansonsten positive Resonanz gibt mir ja Recht, dass ein Kart TD mal $\frac{1}{2}$ berfällig war. B)

Offtopic @ pixliges VR: Schalte mal auf den 120Hz Modus, der verbessert zwar die Performance nicht, aber die Bildqualität finde ich damit deutlich besser.

Und es liegt wirklich an Steam VR, dass die Frames so mies sind. Hab jetzt einige Titel in Steam durchprobiert und die laufen alle drastisch schlechter als früher. Egal ob mit min oder max Detail, immer nur so zwischen 20!!! und 50 Frames.

Zocke ich aber was über Oculus, hab ich die 120FPS passend zur Hz-Zahl. Die haben echt granatenmäßig was in Steam VR verbockt.

Ich habe 80 bis 90fps, Bildqualität aber bescheiden.

Hatte bei Top Bild 50fps.

Mir kommt es so vor, als wenn Steam VR immer versucht die 80fps zu erreichen.

Gruß
Aelbler271

PostBox981 schrieb:

Ich hab null Probleme. Also nicht, dass ich mit SteamVR KEINE Probleme hätte, aber pixeliger als vorher ist da nix. Habe jetzt alle Schieber (Gesamtauflösung und spielespezifische Auflösung) auf 100% stehen und die Brille von 90 auf 60 Hz runtergetaktet, damit das funktionieren kann. So gesehen alles gut.

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von aelbler271 - 03.05.2020 17:35

Hi, Lösung gefunden.

Datei steamvr.vrsettings öffnen

die Zeile unter steamvr einfügen:

"maxRecommendedResolution" : 5120,

ich habe die Pimax 5k+

Bild ist wieder super, fps jetzt bei 60Hz.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von BadDan - 03.05.2020 18:12

Wenn du jetzt noch dazu schreibst, wo man die Datei findet, wäre es ganz prächtig.
Gefunden: Steam\config\

Bringt leider auch alles nix bei mir. Egal ob ich alle Einstellungen auf low, medium oder high habe. Immer nur um die 30 Frames. Egal ob in 90 oder 120Hz.
Verkacktes Steam VR, was haben die Deppen da nur wieder zerschossen?

@Alex: Danke für die Mühe, aber da das Forum so katastrophal unübersichtlich ist, findet man dieses Topic in 3 Wochen eh nicht mehr.
Was ich hier schon alle über die Suche probiert habe, um bestimmte Themen zu finden, von denen ich sicher weiß, dass wir sie besprochen hatten, da machst du dir kein Bild davon. Die Forenstruktur und Suche ist einfach die Seuche. Ich war noch nie in schlechteren Foren unterwegs, als in denen der Bierbuden. Viel zu viele Rubriken und Unterthemen. Unfassbar schlechte Suchoption. Wirklich in allen Belangen das Schlechteste was das Internet hergibt. Für unsere aktuellen Diskussionen gerade so ausreichend, aber wenn du was altes suchst, kannst du dir auch gleich die Kugel geben. ;)

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von PostBox981 - 03.05.2020 18:39

Leider wahr. Was rechts aus den Top 10 gefallen ist, das ist nur schwerlich wiederzufinden.

Aber das ist jetzt hier nicht das Thema, fällt mir gerade ein. :lol:

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von BadDan - 03.05.2020 19:12

Und ich gebs jetzt auf. Hab jetzt auch mal Revive deinstalliert, da ich dort kürzlich ne neue Version installiert habe, und das jetzt noch in Verdacht hatte. Aber es bleibt bei Frames weit unter 45, was ich früher (mit 90Hz und Smoothing) immer problemlos erreicht habe, meist sogar mehr.

Und jetzt, egal was ich bei Auflistung, Filter, Kantenglättung, Details einstelle. immer nur zwischen 20 und 40 Frames. Aber eben nur in Steam Vr.

Wenn ich Oculustitel laufen lasse, läuft die Pimax auf 90 oder 120 Bildern, je nachdem, wieviel Hz ich eben eingestellt habe.

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von aelbler271 - 03.05.2020 20:13

Hallo Daniel,

ich wollte mal das OVR ADVANCED SETTINGS tool von Steam testen. Ich habe keine Controller, kann somit leider in den Einstellungen nichts verändern.

Kannst Du kostenlos bei Steam laden, vielleicht ist damit bei Dir was möglich.

Viel Erfolg

Gruß
Aelbler271

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von flr3fOX_ - 03.05.2020 22:09

Hi @ all,

also zum "Finden".....
Da wird wieder mal gejamert.

Der Thread ist ganz leicht zu finden, auch wenn er rechts aus der Auflistung rausfällt.

Allgemeines PCars2 -> FAQ

Und da ist es extra oben angepinnt. Wer das nicht findet kann nur noch blind sein.

Nun zum Thema. Es wäre generell gut zu wissen, was alles verwendet wird:

- Hardware Specs
- Betriebssystem (Windows 10 1903 oder höher)
- Grafikkarten-Treiber
- etc.

Ohne solche Dinge kann man niemanden helfen.

Aber mal eine kurze Anmerkung:

Ist das BS nicht auf dem aktuellsten Stand, braucht man erst gar nicht supporten. Aktuell ist Windows 10 1909.

Dann noch was anderes.....wie kann man mit 60 Hz zocken? Ich habe das mal probiert, das bringt einen um. Klar das Bild ist viel besser, aber es flimmert doch wie Sau. Ich fahre ja mit einer Oculus Quest, die hat 72 Hz und das reicht aus. Natürlich sind 90 besser, geht aber mit der Quest nicht. Aber 60 Hz !?!

Also haut mal rein in die Tasten, damit ich mal die Specs lesen kann, dann kann ich Euch sicherlich auch weiterhelfen, was VR anbelangt.

Grüße
Maik

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von PostBox981 - 04.05.2020 06:52

Ich hab die Wahl zwischen 90 Hz und andauernden Rucklern, wenn ich Kurven fahre (besonders schlimm in ACC) oder 60 Hz und Flackern. Da ich das Flackern nur in den hellen Menüs, nicht aber beim Fahren bemerke, habe ich mich jetzt letztendlich für 60 Hz entschieden. Ist vielleicht auch nicht jeder gleich empfindlich. Habe vor der Reverb schon die Oculus CV1 dauerhaft im ASW betrieben und hatte damit null Probleme, während andere da abkotzen.

Win10 x64 1909 neuester Update-Stand
AMD Ryzen 3900X
32 GB DDR4-3200
nVidia GTX 1080ti Founders Edition
hp Reverb

Grüße
Frank

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von aelbler271 - 04.05.2020 16:54

Die Brille Pimax 5k+ stelle ich auf 90Hz ein.
Das Flackern war minimal bei 45fps und 150% Supersampling. Ich konnte mit dem Supersampling im Steam VR, stark die fps bzw. die Bildqualität verändern.
Nach dem Steam VR Update Ende März, hatte ich plötzlich 90 bis 100fps und ein extrem pixeliges Bild.
Veränderungen am Supersampling haben nichts gebracht. Erst als ich die Datei steamvr.vrsettings manipuliert hatte, habe ich wieder ein vernünftiges Bild.
Die Parameter im Steam VR zeigen keine nachvollziehbare Wirkung mehr.

Gruß
Aelbler271

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von flr3fOx_ - 05.05.2020 11:53

Also ACC ist ein Thema für sich. Ein Kollege von mir fährt mit der Rift S und hat folgende Hardware:

Intel Core i-7 9700K
32 GB RAM
RTX 2080Ti FE

Bei ACC kann ich aktuell nicht mitreden, habe es aber getestet. Aber mit meiner aktuellen GTX 1060 unspielbar.
Morgen bekomme ich meine RTX 2070, da kann ich das nochmal testen.

Aber ich denke das ist ein generelles Problem bei ACC. Wie geschrieben hat mein Kollege mit seiner Hardware auch Probleme. Viele beklagen auch, dass ACC sehr unscharf ist, auch was das SS betrifft.

Allerdings gibt es auf YouTube diverse Guides, wie man das wohl unter VR gut zum Laufen bringen kann. Habe ich aber noch nicht getestet.

Gruß
Maik

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von flr3fOx_ - 05.05.2020 13:21

Ich habe übrigens noch etwas gefunden:

<https://www.gamestar.de/artikel/windows-game-mode-fps-stabilisieren-probleme,3357340.html>

Betrifft auch die GTX1080Ti

Gruß
Maik

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von BadDan - 05.05.2020 14:25

Also die Gamemodeabschaltung hat auch nix gebracht.
Und hier noch die gewünschten Systemspecs:

Intel Core i7 6700K@4GHz
16GB RAM
MSI Z170A Gaming Pro Mainboard
MSI GeForce GTX 1080Ti
HMD Pimax 5K+/Rift CV1/Quest

Windows und Treiber nat rlich aktuell

Wie gesagt mit der Pimax nur unter SteamVR Probleme, wenn ich mit ihr Oculustitel laufen lasse, ist alles top. Die Oculus HMDs laufen beide problemlos.

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von flr3fOx_ - 05.05.2020 17:16

Ich tippe mal ganz grob auf die Hardware.

16 GB RAM sind mittlerweile bissi wenig.
Die CPU i7 6700 d rfte auch an die Leistungsgrenze gehen.

Du kannst die PIMAX 5k+ auch nicht mit den beiden anderen VR-Brillen vergleichen. Da spielt die Aufl sung ja schon eine riesige Rolle.

Ich weiss nicht wie es bei der Pimax ist. Ich kenne es nur von der WMR. Da gab es f r Steam extra noch mal eine Installation, die f r SteamVR ben tigt wurde, damit ich die WMR  berhaupt mit SteamVR nutzen konnte. Also sozusagen ein Add-on f r SteamVR.

Wenn ich so herum google, haben viele Probleme mit der Pimax. Also im allgemeinen.

Ich w rde an Deiner Stelle mal diverse Dinge pr fen:

Auslastung der CPU bei ACC mit der Pimax
Auslastung vom RAM
Auslastung der GPU bei ACC
Auslastung von dem Gaka-RAM

Da gibt es ein super Tool bei Steam und nennt sich fpsVR. Kostet zwar bissi, aber da kannst Du sehen wo die Bottlenecks sind. Du hast dann ein Fenster mit den wichtigsten Daten drin stehen, sprich CPU, RAM, GPU, Graka-RAM, Frames, Framedrops. Das wird auch farbig dargestellt.

VoodooDE hat auch ein Video dazu gemacht. Das habe ich auch schon f r Probleme verwendet.

https://www.youtube.com/watch?v=pXceOTLvQ2s&feature=emb_logo

Gr e
Maik

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von aelbler271 - 05.05.2020 19:32

Hi,

alles sch n und gut.
Bei Daniel und mir lief die Pimax 5k+ ohne Probleme.
Die Schritte sehe ich ein, wenn's noch nie lief.

Sowas von unlustig, wenn ein laufendes System nach einen Update nicht mehr l uft.
Und bei SteamVR habe ich keinen Weg gefunden das System zur ck zu setzen.

Gru 
Aelbler271

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von BadDan - 05.05.2020 22:56

Sorry, aber 16 Gig RAM sind nach wie vor für alles im Gaming ausreichend (außer vielleicht riesen Flugsimulationen), und die CPU langweilt sich auch ganz schön.

Alles andere ist Marketinggewäsch, glaub nicht jeden Scheiß, den du irgendwo liest. ;)

Und übrigens, mir gehts nicht um die Performance von ACC (weder aelbler noch ich haben je ACC erwähnt), sondern wenn dann primär von pC2 und allgemein um Steam VR.

Und wie aelbler ja auch schon geschrieben hat (wie ich auch schon ein paar mal) es lief ja ewig problemlos mit der Pimax, daher definitiv kein Hardwareproblem.

Hab inzwischen auch mal die Steam VR Dateien überprüfen lassen, aber auch das war erfolglos.

Werd als letzten Schritt mal Steam VR komplett deinstallieren und die zugehörigen Einstellungen ebenfalls löschen. Vielleicht klappts dann endlich wieder. Aber vermutlich heb ich mir das fürs Wochenende auf.

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von flr3fOX_ - 05.05.2020 23:30

Deswegen muss man ja nicht gleich so aufällig werden.

Ich glaube auch nicht an "jeden schweiß".

SteamVR hat seit Half Life Alyx viele Updates nachgeschoben. Zumal noch Windows-Updates hinzugekommen sind, die unter Umständen Probleme verursachen können.

Das weiß man ja alles nicht.

Das mit der Neuinstallation von SteamVR ist eine gute Idee. Was auch hin und wieder hilft, ist es, den Grafikkarten-Treiber mal komplett zu entfernen und dann neu zu installieren. Das hat auch schon geholfen.

Grüße

Maik

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von PostBox981 - 06.05.2020 06:35

Was mir da gerade einfällt: Ich glaube, ich fahre die SteamVR beta. Habt ihr beide das auch aktiviert? Vielleicht hab ich die Probleme ja deswegen nicht.

Und yep, 16GB dürften langen. Ich meine mich blass zu erinnern, dass ich bei 16 GB eine Auslastung um die 60% hatte, wenn ich PC2, SteamVR, TS, VoiceAttack, pCars Profiler, OBS und Afterburner gleichzeitig laufen hatte. Jetzt mit 32 GB ist halt die prozentuale Belegung geringer.

Weiterhin meine ich auch (da könnte ich mich aber auch irren), dass PC2 auch den GraKa-Speicher nicht sooo doll belastet, meine 11GB sind jedenfalls nicht annähernd ausgenutzt. Wohl weil PC2 ja auch "unverändert" für Konsolen läuft. Da habe ich aber schon lange nicht mehr nach geguckt.

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von flr3fOX_ - 06.05.2020 08:05

Also ich habe die Beta wieder deaktiviert, da ich damals mit der WMR extreme Probleme mit der Hühneinstellung hatte und habe die seither nicht mehr aktiviert.

Grüße

Maik

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von BadDan - 06.05.2020 09:28

f!r3fOx_ schrieb:

Deswegen muss man ja nicht gleich so ausfÄ¼llig werden.
Ich glaube auch nicht an "jeden schweiÄ".

Hab doch extra nen Smiley hinter den Satz gemacht, damit er als nicht ernst zu nehmend erkennbar ist.
Hat wohl nicht funktioniert. :dry:

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von aelbler271 - 06.05.2020 12:18

SteamVR hatte ich neu installiert, hatte nichts gebracht.
Arbeitsspeicherauslastung bei mir 5Gbyte mit PCARS2.

Viel Erfolg
Aelbler271

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von BadDan - 06.05.2020 16:19

Bei SteamVR hab ich gar keine Betateilnahme verfÄ¼gbar.

Meine CPU liegt bei 42% Auslastung, RAM sind noch 5Gig frei und die GraKa lÄuft bei 80%.

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von f!r3fOx_ - 08.05.2020 08:06

Tja Leute, dann fÄllt mir nichts mehr ein.

Ich habe jetzt meine RTX 2070 bekommen. Eingebaut und wollte loslegen.....Pustekuchen. Nach dem Start eines Spiels, habe ich ein knistern gehÄ¼rt. Sprich wenn die Graka unter Last lÄuft. Dann habe ich nachgeschaut. Das drecks Netzteil im GrafikverstÄrker defekt.

War dann schnell in nem Laden und hab mir eins gekauft. Jetzt passt der Stromanschluss vom Netzteil nicht. OK, dachte ich....erstmal daneben hinstellen und testen und siehe da...geile Performance. Dann das Teil komplett zerlegt und das Ä¼berschÄ¼ssige Material, was den Weg zum Stromanschluss versperrt ausgesÄgt. Netzteil wieder rein und jetzt lÄuft es. Die Performance ist gigantisch. Ich muss die Tage noch bissi mir SteamVR und den Oculus Einstellungen noch bissi experimentieren.

GrÄ¼sse
Maik

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von PostBox981 - 08.05.2020 16:40

Netzteil im GrafikverstÄrker? :huh: Meinst Du Dein Netzteil hat auf dem Kanal, der die Grafikkarte befeuert, geknistert?

Oder redest Du von einem Teil AUF der Karte?

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von BadDan - 08.05.2020 19:20

Oder zockst du an nem Notebook mit externer Grafik?

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von DfAlex - 08.05.2020 23:03

BadDan schrieb:

Oder zockst du an nem Notebook mit externer Grafik?

Jup, meine mich an so was zu erinnern...

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von Dede2602 - 09.05.2020 20:00

Zurück zum Thema.

Ich kündige schon mal meine gesammelten Erfahrungen mit VR an, allerdings in meinem speziellen PC-Umfeld. Gebt mir mal noch ein paar Test-Tage, dann geht's los.

;)

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von Dede2602 - 15.05.2020 19:52

Dede2602 schrieb:

Zurück zum Thema.

Ich kündige schon mal meine gesammelten Erfahrungen mit VR an, allerdings in meinem speziellen PC-Umfeld. Gebt mir mal noch ein paar Test-Tage, dann geht's los.

;)

EDIT:

brauche noch etwas, will nicht vorschnell urteilen...

=====

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von aelbler271 - 09.06.2020 17:01

Hallo miteinander,

nach den Updates von Pitool für die Pimax 5k+ und VR Steam habe ich ein sehr gutes Bild. Kein Flimmern mehr, keine Dopplungen, verzeiht, wenn ich die richtigen Fachausdrücke kenne.

Ich fahre die Brille mit 120Hz (danke BadDan, neuer Modus 144Hz leichte Schatten) und habe ca. 70fps auf der NOS.

Das Bild ist so gut, dass jetzt die Schwäche die Auflösung der Brille ist. Dabei sind 2560x1440 pro Auge nicht schlecht auf 200Grad.

Nebeneffekt, deutlich weniger anstrengend für die Augen.

Gruß

Aelbler271

Aw: Simracing in VR und was man dazu wissen sollte...

Geschrieben von Dede2602 - 13.12.2020 14:16

Dede2602 schrieb:

Dede2602 schrieb:

Zurück zum Thema.

Ich kündige schon mal meine gesammelten Erfahrungen mit VR an, allerdings in meinem speziellen PC-Umfeld. Gebt mir mal noch ein paar Test-Tage, dann geht's los.
:)

EDIT:

brauche noch etwas, will nicht vorschnell urteilen...

LOOOL, vor 7 Monaten hatte ich hier geschrieben, jetzt gibt es ein Update.

Ich habe meine HP Reverb seit nun etwas mehr als einem Jahr und habe Höhen und Tiefen erlebt.

Die Tiefen:

Einmal Gerät getauscht wegen Black Screens; ständige Updates, die die Settings zerschossen, generelle Unverträglichkeit mit einem Multi-Monitor-Setup,...

Irgendwie ist alles im Umfeld von VR noch frühe BETA, bestenfalls.

Letztlich, trotz 2080TI, grieselt die Grafik, ein hochauflösender Monitor sieht IMMER besser aus.

Dann hab ich auch einen dicken Kopp. Die Reverb passt mir nicht: die seitlichen Riemen sind aufs Maximum gestellt, und trotzdem drückt mir das Ding mit 50kg Zugkraft in die Visage. So ganz zu 1000% ist der Black Screen immer noch nicht weg, hatte soeben nach vielen Wochen ohne Fehler mal wieder einen Mini-Ausfall...:(

Die Höhen und hier das Wichtigste zuerst:

Wenn ich SimRacing betreibe, dann NUR NOCH in VR!

Habe mich mittlerweile dran gewöhnt, so dass ich nicht mehr ohne fahren mag!

Alles ist original gross und in 3D, nach diversen Einstellorgien passt auch Ton und Bild und es fühlt sich einfach "echt" und richtig an.

Ich denke, dass man in VR, wenn man sich eingewöhnt hat, schneller sein kann als im Monitor-Setup.

Letztlich macht das Fahren mit VR Spass! Einfach geil.

Ich glaube in 5-6 Jahren ist dann alles "rund".
