
Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von Paul a.D. - 18.12.2016 10:28

Wer dachte, dass die große Zeit der Rabatte bereits beendet sei, der hat die Rechnung nicht mit Saturn gemacht. Das Unternehmen hat ein Herz für Virtual Reality und bietet derzeit wieder das PlayStation VR Headset an und hat den Preis für die Oculus Rift stark reduziert. Aktuell bezahlt ihr nur 555 Euro für die Oculus Rift! Der reguläre Preis liegt bei 699 Euro! Achtung: Das Angebot gilt nur bis Montag um 9 Uhr!

<http://www.vrnerds.de/oculus-rift-fuer-555-euro-bei-saturn/>

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 18.12.2016 14:22

Danke für den Tipp, Paul. Ich war sowieso gerade auf der Suche, da passte das perfekt. Hab geordert. :woohoo:

Hoffentlich kommt das Ding noch vor Weihnachten an, sonst werde ich wahnsinnig!:P

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von ewi_1 - 18.12.2016 15:04

@postbox dann gib bitte mal Feedback wie das Ding so ist. Nach Weihnachten werde ich mit der GeForce 1080 zulegen. Habe jetzt eine R9 280X. Mit der Rift überlege ich auch schon.

Grüße ewi

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 18.12.2016 17:06

ewi_1 schrieb:

@postbox dann gib bitte mal Feedback wie das Ding so ist. Nach Weihnachten werde ich mit der GeForce 1080 zulegen. Habe jetzt eine R9 280X. Mit der Rift überlege ich auch schon.

Grüße ewi

Das passt, ich habe z.Zt. eine Gainward GTX 1080 Founders Edition. Dann kannst Du mit meiner "Bewertung" auch was anfangen.

Ich spiele mit dem Gedanken, nach Erscheinen der 1080ti im Frühjahr noch eine zweite 1080 nachzuschieben. Aber erst mal sehen, wie sich die eine mit der Rift macht, vielleicht ist das auch überflüssig (kann es das? :dry:)

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von BadDan - 18.12.2016 21:30

Da bin ich nun wirklich kurz davor, schwach zu werden. Aber eigentlich hatte ich mir vorgenommen, auf eine folgende Generation zu einem günstigeren Preis zu warten. Bei irgendwas um die 400€, würde ich vermutlich sofort zuschlagen.

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von ewi_1 - 18.12.2016 21:35

@Postbox Ich glaube nicht das eine zweite notwendig ist. Auch die TI wird nicht mehr den Unterschied machen.

JAAAAAAAA die Founders möchte ich auchB)

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von Paul a.D. - 19.12.2016 16:47

Für einen genauen Test, ob euer System wie leistungsstark ist, gibt es bei Steam den SteamVR Performance Test, der Detailreich ist und das System dann einordnet.

Nach einen Durchlauf sah das bei mir dann so aus

http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/bandicam_2016_12_18_21_32_51_025.jpg

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 19.12.2016 18:22

ewi_1 schrieb:

@Postbox Ich glaube nicht das eine zweite notwendig ist. Auch die TI wird nicht mehr den Unterschied machen.

JAAAAAAAA die Founders möchte ich auchB)

Ich versteh gar nicht, warum die Welt auf Founders Edition so abfährt. :huh: Ich hab das Ding damals nur gekauft, weil alle Custom Designs eine ziemlich unklare Lieferzeit hatten.

Das einzige, was mir an ihr gut gefällt, ist, dass sie die Gehäuseluft ansaugt und die Wärme nach hinten raus drückt. Ansonsten finde ich, dass sie mit ihrem einen Radiallüfterchen recht bescheiden in der Ecke steht. Eigentlich dachte ich, die werde ich nie wieder los, aber scheint ja ein echter Renner zu sein.

Eine ti habe ich nicht in Betracht gezogen. Meine zu verkaufen und eine noch teurere ti zu kaufen, das lohnt für die 20 oder 30% nicht. Ich hoffe, dass die 1080 non ti dann noch ein paar Marker fällt und dann gibt's 70% Leistung oben drauf. :evil: Macht mich aber leider auch nicht schneller. :side:

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 23.12.2016 18:41

So, ich habe meine Oculus gestern bekommen und mal ein wenig rumgespielt. Ergebnis:

- Erstmal eine einwandfreie Verpackung. Sehr hochwertig.

- Die Installation war nicht ganz einfach. Mein Sensor wurde mangels Treiber nicht erkannt. Habe ungefähr 6 oder 7 USB-Anschlüsse durchprobiert, ohne Erfolg. Wollte schon aufgeben und zurückschicken, bis ich im Internet den entscheidenden Tipp fand: Der passende Treiber befand sich in irgendeinem Temp-Unterordner in "Dokumente". Weniger Computer-affine Leute hätten da wieder einpacken können. Die Oculus-Hilfe hat nicht weitergeholfen.

- Der Tragekomfort ist ziemlich gut. Das Ding ist recht leicht und lässt sich mittels Kreppband einfach einstellen. Im Nasenbereich bleibt ein kleiner Lichtspalt, das ist ja bekannt. Stört überhaupt nicht. Ansonsten hat mich die "Taucherbrille" auch nach Stunden nicht gestört. Bin allerdings gespannt, wie das im Sommer wird, wenn mir mal so richtig die Hitze von der Stirn rinnt.

- Der Abstand zu den Linsen muss ganz genau passen, sonst wird es gleich unscharf. Das ist nicht ganz einfach hinzukriegen.

- Und jetzt - tataaaaa: Der erste Moment! Der haut einen weg!!! Einfach nur WOWWWW! Es ist ein unglaubliches Gefühl, mittendrin zu stehen. Unbeschreiblich, da helfen auch hundert Youtube-Videos nicht weiter. Ich habe mit ein paar Demos begonnen und mich dann an pCars begeben. Es gab da so eine Stelle in den Demos, an der mich ein T-

Rex angebrüllt hat, da hätte ich mit beinahe in die Hose gemacht.

- Allgegenwärtig ist das bekannte Fliegennetz. Mal mehr, mal weniger. Ausgerechnet in pCars hat mich die Rift grafisch nicht so richtig überzeugt. Es ist zwar ein unglaubliches Gefühl, plötzlich "richtig" im Auto zu sitzen, aber was man drauhen so sieht, das ist bei weitem nicht so schön wie auf dem Monitor. Aber eben jetzt in 3D, was beim Fahren etwas hilft. Insgesamt aber eine Erfahrung, von der ich nicht mehr zu 2D zurück möchte. Aber hier besteht definitiv noch der größte Entwicklungsbedarf. Andere Spiele (z.B. ein beigelegtes Jump'n'Run) sehen aber deutlich besser aus.

- Die montierten Kopfhörer gefallen mir gut. Wahrscheinlich können sie klanglich nicht mit einem Beyer Dynamics mithalten, klingen für meinen Geschmack aber ganz gut und sind sehr angenehm, weil sie nur ganz leicht am Ohr anliegen.

- Alles läuft sehr flüssig mit meiner 1080. Keine Ahnung, was die fps so sagen, aber es hat nie spürbar geruckelt.

Wer mit dem Gedanken spielt, sich eine Oculus Rift zu kaufen, sollte irgendwie versuchen, das Ding vorher probe zu fahren, und zwar wenn geht mit den Spielen, die er selbst hat. Das 3D-Erlebnis (ich sage bewusst "Erlebnis") ist grandios, aber bei der CV1 muss man sich noch mit optischen Abstrichen anfreunden können.

So, ich hoffe, es hilft Euch ein wenig und hat Euch nicht zu Tode gelangweilt.

Ich wünsche Euch allen und Euren Familien Frohe Weihnachten.

Gruß
Frank

=====

Aw: Oculus Rift für 555,- !

Geschrieben von Boandlgramer - 23.12.2016 19:50

Vielen Dank dafür, das hilft schon mal weiter!

=====

Aw: Oculus Rift für 555,- !

Geschrieben von Ecky - 29.12.2016 09:06

Moin,

PostBox981 schrieb:

So, ich habe meine Oculus gestern bekommen und mal ein wenig rumgespielt. Ergebnis:

...

- Allgegenwärtig ist das bekannte Fliegennetz. Mal mehr, mal weniger. Ausgerechnet in pCars hat mich die Rift grafisch nicht so richtig überzeugt. Es ist zwar ein unglaubliches Gefühl, plötzlich "richtig" im Auto zu sitzen, aber was man drauhen so sieht, das ist bei weitem nicht so schön wie auf dem Monitor. Aber eben jetzt in 3D, was beim Fahren etwas hilft. Insgesamt aber eine Erfahrung, von der ich nicht mehr zu 2D zurück möchte. Aber hier besteht definitiv noch der größte Entwicklungsbedarf. Andere Spiele (z.B. ein beigelegtes Jump'n'Run) sehen aber deutlich besser aus.

...

Gruß
Frank

Das mit pCars kann ich leider bestätigen. Habe mir die Vive gegönnt, da im Mediamarkt für 777,- zu haben. Da ich eher AC fahre hab ich auch zuerst dort getestet. Revive auf den Rechner, Pixeldichte auf 1.5 gestellt... Junge junge ist das genial. Gegen alle Warnungen im AC mit dem 650S GT3 auf die Schleife. Einfach nur geil. Hier und da mal etwas Komische, aber sobald ich mich auf was "statisches" wie Instrumente konzentriert habe war's auch wieder gut. Gestern hab ich dann mal pCars gestartet, was bei mir das einzige Rennspiel ist welches die Vive unterstützt. Im Vergleich zu AC leider etwas enttäuschend. Habe dann mal geschaut und musste feststellen das im VR Modus nur mit 1280x720 aufgelöst wird, zumindest bei mir erklärt es warum es arg pixelig wirkt.

VR macht echt Laune. Habe mich in AC sogar online auf NOS gewagt. Ich im KTM X-Bow und einen Benz 190E EVO 2 im Nacken, der mir ordentlich druck gemacht hat. Du schaust auf die nächste Kurve, schaust in den Spiegel, positionierst dein Auto und das Kurve für Kurve.... Da kann der Virtuelle Rückspiegel einfach nicht mithalten:woohoo:

Gruß
Ecky

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von ewi_1 - 29.12.2016 09:52

@ Postbox

Danke für Deinen ausführlichen Bericht über die RIFT.
Auf keinen Fall langweilig.
Sehr geil und informativ geschrieben.
Na bei mir erst mal die 1080 :) und dann weiter sehen.
Drei Monitore sind ja eh schon am Start, aber ich weiß, ist kein Vergleich.
Na dann wünsche ich Dir viel Spass in Deiner Virtuellen Welt und Vorsicht nicht zu nah an den Abgrund. :whistle:

LG ewi

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 29.12.2016 13:11

Ecky schrieb:
Habe dann mal geschaut und musste feststellen das im VR Modus nur mit 1280x720 aufgelöst wird, zumindest bei mir erklärt es warum es arg pixelig wirkt.

Gruß
Ecky

Wo hast Du denn das mit der Auflösung gesehen? :blink:

Ich hab inzwischen mal hier und da rumgefummelt. Meiner Meinung nach sind die Auflösungseinstellungen und das AA (z.B. DS2X) nur noch für die Paralleldarstellung auf dem Monitor von Bedeutung. Deswegen habe ich diese beiden Werte auf ein Minimum runtergestellt.

Die Oculus ist m.W. immer in 2160x1200 auf, egal was man wo einstellt. In der oculussettings.xml gibt es einen Wert, mit dem man eine Art Supersampling einstellen kann. Den habe ich auf 1.8 gestellt, was zwar meiner Meinung nach was gebracht hat (kann auch Einbildung sein), aber es ist noch immer alles ziemlich schlecht zu erkennen.

ewi_1 schrieb:

Na dann wünsche ich Dir viel Spass in Deiner Virtuellen Welt und Vorsicht nicht zu nah an den Abgrund. :whistle:

LG ewi

Da sagst Du was! Ich habe im wahren Leben ein echtes Problem mit Höhenangst, Tunneln und all solchen Sachen. Ich war schon ein paar mal kurz davor, mir die Brille vom 'Kopf zu reißen. :alcoholic: Echt unfassbar teilweise. Man vergisst sofort, dass man eigentlich auf einem Stuhl in der Ecke sitzt. :X

Gruß
Frank

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von aelbler271 - 29.12.2016 17:33

Hi Postbox,

super Beschreibung Deiner Eindrücke.
Muß ich auch in 2017 haben!

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: Oculus Rift für 555,- !

Geschrieben von PostBox981 - 29.12.2016 17:44

aelbler271 schrieb:
Hi Postbox,

super Beschreibung Deiner Eindrücke.
Muß ich auch in 2017 haben!

Gruß
Aelbler271

Probier's erst irgendwo aus! Ehrlich!!!B)

=====

Aw: Oculus Rift für 555,- !

Geschrieben von Ecky - 30.12.2016 13:41

PostBox981 schrieb:
Ecky schrieb:

Habe dann mal geschaut und musste feststellen das im VR Modus nur mit 1280x720 aufgelöst wird, zumindest bei mir erklärt es warum es arg pixelig wirkt.

Gruß
Ecky

Wo hast Du denn das mit der Auflösung gesehen? :blink:

Ich hab inzwischen mal hier und da rumgefummelt. Meiner Meinung nach sind die Auflösungseinstellungen und das AA (z.B. DS2X) nur noch für die Paralleldarstellung auf dem Monitor von Bedeutung. Deswegen habe ich diese beiden Werte auf ein Minimum runtergestellt.

Die Oculus ist m.W. immer in 2160x1200 auf, egal was man wo einstellt. In der oculussettings.xml gibt es einen Wert, mit dem man eine Art Supersampling einstellen kann. Den habe ich auf 1.8 gestellt, was zwar meiner Meinung nach was gebracht hat (kann auch Einbildung sein), aber es ist noch immer alles ziemlich schlecht zu erkennen.

Gruß
Frank

Hi, habe das im Grafikmenu gesehen. Ich vermute aber das es sich wohl eher um die Auflösung handelt, die im Fenster auf dem Monitor noch angezeigt wird. Ich muss dir aber recht geben. Ich habe auch das Problem, dass ich bei weitem nicht alles erkenne. Teilweise ghosten sogar die Fahrbahnmarkierungen rum etc. Ganz komische Effekte irgendwie. Muss aber noch etwas mit den Einstellungen spielen.

Ich will dich nicht abwerben:whistle: aber schau dir mal AC an. Optisch ist es meiner Meinung nach in VR um Welten besser als pCars.

Dirt Rally reizt mich auch noch. Allerdings hab ich da echt ein wenig Angst vor. Mir wird da schon beim Fahren am Bildschirm komisch:blink: . In VR wird es nicht besser fürchte ich:unsure:

Gruß
Ecky

=====

Aw: Oculus Rift für 555,- !

Geschrieben von PostBox981 - 30.12.2016 14:01

Ecky schrieb:

Hi, habe das im Grafikmenu gesehen. Ich vermute aber das es sich wohl eher um die Auflösung handelt, die im Fenster auf dem Monitor noch angezeigt wird. Ich muss dir aber recht geben. Ich habe auch das Problem, dass ich bei weitem nicht alles erkenne. Teilweise ghosten sogar die Fahrbahnmarkierungen rum etc. Ganz komische Effekte irgendwie. Muss aber noch etwas mit den Einstellungen spielen.
Ich will dich nicht abwerben:whistle: aber schau dir mal AC an. Optisch ist es meiner Meinung nach in VR um Welten besser als pCars.
Dirt Rally reizt mich auch noch. Allerdings hab ich da echt ein wenig Angst vor. Mir wird da schon beim Fahren am Bildschirm komisch:blink: . In VR wird es nicht besser fürchte ich:unsure:

Gruß
Ecky

Naja, solche Ghosting-Effekte habe ich eigentlich nicht. Es ist aber so "schlecht" aufgelöst, dass ich kaum erkennen kann, was da 50 m vor mir für ein Fahrzeugtyp fährt. Manchmal sehe ich auch die Kerbs erst ziemlich spät. "Schlecht" in Anforderungszeichen, immerhin hat man hier mehr Pixel als auf einem HD-Monitor, und das auf der Fläche eines Smartphones.

Dirt habe ich mir um Weihnachten in einem Anflug von Neugier gekauft, gab's für'n Zwanni. Werde ich aber wohl nicht vertiefen, weil es nicht so meins ist, eine Strecke nur 1x (anstatt immer wieder rund) zu fahren. Und eben allein auf weiter Flur. Ist aber Codies-mäßig nicht schlecht gemacht.

Gibt es eine Möglichkeit, AC mal auszuprobieren, ohne das gleich kaufen zu müssen? Wahrscheinlich nicht, nehme ich an?

=====

Aw: Oculus Rift für 555,- !

Geschrieben von BadDan - 30.12.2016 18:20

Also AC kann man eigentlich bedenkenlos auch blind kaufen. Ist wirklich großartig. Und mit der SBB gibts ja auch ne tolle Bude dazu. Allerdings hab ich seit Start der MBB da keine Events mehr mitgenommen, weil ich nahezu komplett auf pCars umgestiegen bin. Hab in der Zeit vielleicht so 10 Stunden bei AC dazu bekommen, während ich im selben Zeitraum so ca. 350- 400 Stunden pCars abgerissen hab.
Großes Plus bei AC ist halt der unglaubliche Modumfang.

=====

Aw: Oculus Rift für 555,- !

Geschrieben von PostBox981 - 30.12.2016 18:49

Dass AC nicht verkehrt ist, glaube ich unbesehen. Ich bin eigentlich mehr der Typ, der sich für ein Spiel entscheidet und das dann intensiv spielt. Kaufe ich mir mehrere Spiele auf einmal, dann für das bei mir dazu, dass ich mich mit keinem so richtig beschäftige. So gesehen war es schon wieder Quatsch von mir, Dirt zu kaufen. Ich hab mir auch irgendwann vor einem Jahr oder so mal den EuroTruck 2000 gekauft, weil ich es einfach mal ganz nett finde, ab und zu im Lkw runzucruisen. Da bin ich jetzt glaube ich bei 20 Std., pCars steht über 500 Std. :(

Mal kucken, die Basisanforderung von AC kostet ja nicht mehr die Welt, und neugierig bin ich ja schon... vielleicht schlage ich da nochmal zu.

Mods habe ich mir früher immer gern gezogen, aber das hat irgendwie fast immer zu komischen Effekten geführt, die

letztlich nicht eindeutig auf die Mods zurÃ¼ckzufÃ¼hren waren, aber eben erst seitdem auftraten und letztlich nicht reversibel waren. Deswegen lasse ich da jetzt die Finger davon. pCars hat ja auch so reichlich Auswahl. :)

Ach, mal sehen, vielleicht gÃ¶nne ich mir AC gleich mal, hat Weihnachtsgeld gegeben. ;)

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â,- !

Geschrieben von BadDan - 30.12.2016 19:00

Hauptsache du setzt deine PrioritÃ¤ten bei den Events richtig. ;)

:D

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â,- !

Geschrieben von Ecky - 30.12.2016 19:13

PostBox981 schrieb:

...

So gesehen war es schon wieder Quatsch von mir, Dirt zu kaufen. Ich hab mir auch irgendwann vor einem Jahr oder so mal den EuroTruck 2000 gekauft, weil ich es einfach mal ganz nett finde, ab und zu im Lkw runzucruisen. Da bin ich jetzt glaube ich bei 20 Std., pCars steht Ã¼ber 500 Std. :(

Wenn du noch keine zwei Stunden Dirt gezockt hast, kannst du es ja via Steam zurÃ¼ckgeben! DafÃ¼r gibt es ja die Steam-RÃ¼ckerstattung.

GruÃ
Ecky

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â,- !

Geschrieben von PostBox981 - 30.12.2016 19:34

Ecky schrieb:

Wenn du noch keine zwei Stunden Dirt gezockt hast, kannst du es ja via Steam zurÃ¼ckgeben! DafÃ¼r gibt es ja die Steam-RÃ¼ckerstattung.

GruÃ
Ecky

Ach tatsÃ¤chlich? Klingt gut. Kaufen auf Probe quasi, nicht schlecht.

Hab mir gerade AC fÃ¼r 17,99 (die Basis) gekauft. Morgen mal runterladen.

EDIT: Hab's gerade mal beantragt. Bin gespannt. Danke fÃ¼r den Tipp und den Link. GruÃ Frank

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â,- !

Geschrieben von PostBox981 - 31.12.2016 16:28

So, hab AC mal angetestet. GrundsÃ¤tzlich hat das glaube ich mal weniger Aliasing-Probleme als pCars, sieht man am Monitor schon, ohne irgendwas eingestellt zu haben. Das war ja bei pCars vom ersten Tag an ein Problem, warum auch

immer. Das habe ich selbst mit DS4X nicht wirklich in den Griff bekommen.

In der Oculus finde ich AC dann aber auch nicht viel prickelnder als pCars. Auch da ein wenig weniger Geflacker, aber am Ende kann man auch nicht viel mehr erkennen. Hab mir dann mal ein Replay in Imola geguckt. Katastrophe. Ich muss wohl einsehen, dass die Oculus Stand heute einfach nicht mehr hergibt. Da wird auch ein mordsmächtiges Supersampling nichts dran ändern können, es sind einfach nicht genug Pixel. Selbst wenn es irgendwann mal SLI-Unterstützung gäbe und ich bis nach Meppen supersampeln könnte.

Zurück zum Monitor möchte ich trotzdem nicht, weil dieses 3D-Erlebnis einfach einmalig ist. Aber meine Monitore werde ich mir mal lieber verwahren. Wer weiß, vielleicht bin ich es eines Tages leid und gehe doch wieder zu Triple-Monitor zurück. Es ist einfach schade, dass die Spiele heute so eine geniale Grafik bieten können und man nichts davon sehen kann.

Bei AC kriege ich im Moment mein G27 nicht hin. Was auch immer ich versuche, es bietet mir nur 90° zu jeder Seite. Die 900°, die das G27 kann, sind zwar im Menü zu sehen, aber beim Fahren sind es dann doch wieder 90-90. Da muss ich nochmal gucken.

Und jetzt wünsche ich Euch allen einen guten Rutsch!

Gruß
Frank

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von Ecky - 03.01.2017 10:04

Moin,

habe die Tage noch gelesen das man die xml Dateien unter Dokumente/Project Cars Löschen soll, bevor man VR startet. Bei mir hat es tatsächlich geholfen. Das Bild ist jetzt viel besser. Klar Weitsicht etc. ist nicht, das liegt aber an den Brillen selber. Eventuell auch bei dir einen versuch wert?!

Gruß
Ecky

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 03.01.2017 19:34

Gut, dass Du mich daran erinnerst, das stand auch in den Releasenotes zum Patch 11.0 <http://forum.projectcarsgame.com/showthread.php?47082-Project-CARS-PC-Patch-11-0-Release-Notes-HTC-Vive-support-is-here>. Wollte ich immer mal machen, aber wenn ich vor der Kiste gesessen hab, dann hab ich's jedes Mal wieder vergessen. Wird erledigt. :)

=====

Oculus Rift für 539€, - !

Geschrieben von Paul a.D. - 29.01.2017 09:46

Oculus Rift für 539 Euro kaufen

http://www.ebay.de/itm/OCULUS-Rift-VR-Virtual-Reality-Brille-/331976353564?clk_rvr_id=1160255898026&rmvSB=true

Einfach beim bezahlen den Code PHAUSHALT17 eingeben und 59,90 Euro werden vom Preis abgezogen.

mehr infos -> <http://www.vrnerds.de/oculus-rift-fuer-539-euro-kaufen/>

{youtube}a4UcUAKmnyM{/youtube}

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von BadDan - 20.03.2017 21:42

Hab mir jetzt auch ne Oculus geholt. 450€, bei ebay, da konnte ich nicht mehr anders.

Bei Assetto Corsa hab ich jetzt auch alle ganz gut hinbekommen, aber die Settings bei Project Cars bekomme ich einfach nicht brauchbar hin.

Was hast du denn da alles eingestellt? Vielleicht finde ich ja was entscheidendes in deinen Werten.

Und wo ist denn diese Oculus.xml? Gehört die zu Project Cars oder ist die irgendwo im Oculus-Verzeichnis?

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 21.03.2017 19:02

Moin Daniel,

erstmal herzlichen Glückwunsch zum Neuerwerb! Das nenne ich mal einen Schnapp. Ich hoffe, Du wirst viel Freude damit haben. Ich möchte mittlerweile - trotz der "schlechten" Auflösung - nicht mehr darauf verzichten. Irgendwie spüre ich so besser, was das Auto macht.

Zu Deinen Fragen:

- Ich weiß noch immer nicht so ganz genau, welche Grafik-Einstellungen sich auf den Monitor und welche auf die Rift auswirken. Ich habe die Auflösung auf die generische Auflösung meines Monitors eingestellt (bei mir 1920x1080). Sonst geht Dein Mauszeiger baden. Ansonsten habe ich die meisten Q-Einstellungen auf high oder ultra. Kann man drum streiten, ob das in der Rift was bringt. Siehe angehängten Screenshot. Die dortigen Einstellungen sehen nur dann so aus, wenn ich pCars im Rift-Modus starte. Falls Dein System nicht so superschnell ist, würde ich die Reflektionen und sonstigen Qualitätseinstellungen runterdrehen, das merkt man in der Rift wohl kaum.

- Die oculusconfig.xml liegt unter Dokumente\Project Cars. Dort habe ich nur das SuperSampling eingestellt: ResScale = 1.8 (mit meiner 1080ti geht das :P). Fang mal mit 1.5 an uns guck, wie's läuft.

Tja, dann hab ich gegen Dich also zukünftig auch keine Chance mehr... ;)

EDIT: So, jetzt mit Bild, ich musste es erst verkleinern... :S

<http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/Image00001.jpg>

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von BadDan - 21.03.2017 20:01

Dankeschön. Für das Supersampling benutze ich das Oculus Tray Tool, da kann man sogar Profile für verschiedene Spiele anlegen, ohne in den Dateien rumspielen zu müssen.

Dachte ja eigentlich, dass ich mit meinem 970er SLI gut aufgestellt wäre, aber SLI funktioniert leider nicht in VR. Also muss ich meine beiden 970er abstoßen und aufrüsten. Meine 1080Ti kommt diese Woche. ;) Dann werde ich die Settings mal testen.

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 21.03.2017 20:40

Ich weiß auch nicht, warum die Oculus nicht wie ein normaler Monitor behandelt wird. Obwohl man sie wie jeden anderen Monitor an die Grafikkarte anschließt, taucht sie nicht als solcher auf, sondern läuft über eine eigene Software. Ziemlich schräg, finde ich. Und kein SLI, solange der Spielehersteller nicht extra dafür sorgt. Stichwort Datenkrake?

Das mit Deiner GraKa klingt nach einem guten Plan. Berichte mal, wenn's so weit ist. :evil:

Was ist denn das Oculus Tray Tool? Hab ich das auch oder muss ich das separat runterladen?

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von BadDan - 21.03.2017 20:44

Ist ein Extratool:

https://www.reddit.com/r/oculus/comments/5okoju/oculus_tray_tool/

Hab ich in nem Youtubevideo gesehen, als ich mich ein wenig über die Einrichtung der Oculus informiert hab.

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 21.03.2017 20:58

By the way: kriegst Du SteamVR vernünftig ans Laufen? Ich versuche da immer die Raumvermessung durchzuführen, aber er weigert sich, weil angeblich ein Sensor fehlt. Vielleicht bin ich aber auch nur zu blöde...

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von BadDan - 21.03.2017 21:04

Ne, klappt bei mir auch nicht. Ich hab gelesen, dass man Oculus (was ja auf c installiert wird) und Steam (was ich woanders installiert hab) im selben Laufwerk haben soll. Hast du Steam auch woanders installiert? Dann könnte das wirklich die Ursache sein.

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 21.03.2017 21:17

Ja, Steam ist auf g: (und bleibt auf g:). Ich hab mich im Nachhinein geärgert, dass ich die Oculus-Software nicht auch gleich da installiert habe, weil ja die Einkäufe aus dem Oculus-Store auch da landen. Wusste ich da noch nicht. Nun liegen sie auf meiner kleinen c:-ssd. Aber ich hab keine Lust, alles runterzuschmeißen und neu zu installieren. Sei's drum, solange ich genug Platz habe. :unsure: Dann eben kein SteamVR. Wusste ich auch noch nicht, danke.

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 23.03.2017 20:15

Anscheinend nicht der Weisheit letzter Schluss - aber es tut sich was bei der Auflösung:

https://www.youtube.com/watch?v=WvI_15UNFYU

<http://www.pc-magazin.de/testbericht/pimax-4k-test-review-oculus-rift-htc-vive-alternative-3197543.html>

Gruß
Frank

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von BadDan - 23.03.2017 21:23

Jepp, hab ich auch grad entdeckt. Könnte ich mir aber gerade auch für Rennspiele als gute Alternative vorstellen, da man sich dort ja nicht so massiv bewegt.

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von aelbler271 - 23.03.2017 21:30

Hi,

hab mal ein paar Berichte gelesen zur Pimax 4K.

Einer hat auch den direkten Vergleich mit der Oculus unter Pcars beschrieben. Da die Bewegungen beim Fahren eher ruhig sind, ist seine Empfehlung durch die hier Auflöung für die Pimax 4k. Mal schauen was in den nächsten Monaten noch kommt.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 23.03.2017 21:34

Ich halte mal die Fäße still. Meine Rift ist von 12/2016, sollte also noch ein paar Tage halten.:cheer:

Kaufen will ich mir das China-Ding nicht, aber rund doppelte Auflösung zum rund halben Preis heißt für mich, dass der Markt in Bewegung kommt. B)

Und das ist gut, denn mit der jetzigen Auflösung bin ich wirklich nicht glücklich. Anstatt einen SuperSampling-Faktor von 1,8 zu fahren, würde ich lieber die 1,8-fache Pixelmenge sehen können, dann wäre wahrscheinlich alles gut.

Also freue ich mich und harre der Dinge, die von den anderen jetzt mal bald kommen müssen. :silly:

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von BadDan - 08.04.2017 21:27

Nochmal zur Steam VR-Problematik:

Hast du zufällig auch nen Umlaut oder ein anderes Sonderzeichen im Benutzernamen? Daran lags nämlich bei mir, dass Steam VR nicht in die Raumvermessung kam.

Hab nen Rift Benutzer in Windows angelegt und schon hat alles geklappt.

=====

Aw: Oculus Rift für 555€, - !

Geschrieben von PostBox981 - 09.04.2017 13:08

BadDan schrieb:

Nochmal zur Steam VR-Problematik:

Hast du zufällig auch nen Umlaut oder ein anderes Sonderzeichen im Benutzernamen? Daran lags nämlich bei mir, dass Steam VR nicht in die Raumvermessung kam.

Hab nen Rift Benutzer in Windows angelegt und schon hat alles geklappt.

Hm. :(Ich habe einen Umlaut im Nachnamen, aber nicht im Steam-Usernamen, der bekanntlich PostBox981 lautet. Aber kein schlechter Hinweis. Ich denke mal darüber nach, wie ich das ohne großen Aufriss testen könnte.

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â¬ !

Geschrieben von BadDan - 09.04.2017 15:59

Steam hat damit nix zu tun, es geht nur um den Windows Anmeldenamen.

Erstell einfach mal nen 2. Benutzer ohne Umlaute usw. und starte dort mal Steam VR. Allerdings musst du auch das ganze Oculus Setup dafÃ¼r nochmal neu machen.

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â¬ !

Geschrieben von PostBox981 - 09.04.2017 19:40

Das ist natÃ¼rlich richtig, damein Anmeldenamen mein kompletter Name ist, habe ich da auch einen Umlaut drin. Okay, das werde ich beizeiten mal ausprobieren. Danke.

GruÃŸ
Frank

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â¬ !

Geschrieben von PostBox981 - 18.04.2017 19:17

MÃ¶Ã¶Ã¶Ã¶p! Mein real name ist mit "oe" geschrieben. Das ist es dann in meinem Fall also doch nicht. :dry: Schade.

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â¬ !

Geschrieben von BadDan - 18.04.2017 19:30

Schade. Ich hab jetzt komplett auf den neuen Benutzer umgestellt, den ich einfach nur "Rift" genannt habe. Seitdem lÃ¤uft alles einwandfrei.

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â¬ !

Geschrieben von BadDan - 03.05.2017 17:59

Mal so in den Raum gefragt: Holt sich hier noch wer Star Trek Bridge Crew? Ein Kumpel und ich haben es gestern schon vorbestellt (direkt bei Ubisoft, wenn schon mal ein groÃŸer Publisher ein richtiges VR Spiel bringt, wollten wir das unterstÃ¼tzen).

Man kann das zwar sogar alleine spielen, aber es ist fÃ¼r bis zu 4 Spieler ausgelegt. Nun wÃ¶r das natÃ¼rlich super, wenn wir das mit ner vollen Crew zocken kÃ¶nnten. :D

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â¬ !

Geschrieben von BadDan - 17.05.2017 15:16

Hab zwar auch schon auf der SBB nachgefragt, aber da hat noch keine geantwortet.
Hat noch wer Probleme mit Assetto Corsa VR seit dem Creators Update von Windows10?

AC friert immer ein, wenn ich in VR starte, schon im Benchmark verweigert es den Start. Spieldateien sind bereits verifiziert/repariert. Egal ob ich Oculus oder OpenVR auswÃ¤hle, immer nur ein Freeze, sobald das Spielbild erscheint.

Musste die Postprocessingeffekte wieder anschalten, dann ging es wieder. Sehr seltsam.

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â,- !

Geschrieben von BadDan - 26.05.2017 20:01

Rift PLUS Touch fÃ¼r 555â,- bei Mediamarkt:

http://www.mediamarkt.de/de/product/_oculus-rift-vr-virtual-reality-headset-2148241.html

=====

Aw: Oculus Rift fÃ¼r 555â,- !

Geschrieben von BadDan - 18.06.2017 18:41

FÃ¼r alle, die ein mobiles VR GerÃ¤t benutzen (Von Googlecardboard aufwÃ¤rts) ist Nolo VR vielleicht interessant, um mal in richtiges VR einzusteigen, ohne gleich eine Rift oder Vive kaufen zu mÃ¼ssen:

<https://www.nolovr.com>

Sensoren und Controller, mit welchen man dann an MobilgerÃ¤ten SteamVR nutzen kann. Hab jetzt schon einige positive Tests dazu gesehen.

=====

Oculus Rift plus Touch fÃ¼r 449â,- !

Geschrieben von BadDan - 06.07.2017 16:34

Rift plus Touch fÃ¼r 449â,- bei Caseking:

<https://www.caseking.de/oculus-rift-virtual-reality-headset-oculus-touch-motion-controller-vrbu-003.html?sPartner=112>

=====

Oculus Rift plus Touch fÃ¼r 449â,- !

Geschrieben von BadDan - 06.07.2017 21:44

Den gleichen Preis gibts Ã¼brigens derzeit auch im Mediamarkt, wenn man beides zusammen kauft.

=====

Oculus Rift plus Touch fÃ¼r 449â,- !

Geschrieben von BadDan - 10.07.2017 22:24

Und jetzt auch bei Amazon im Bundle fÃ¼r diesen Preis erhÃ¤ltlich.

Denkt bei Kaufinteresse Ã¼ber Amazon bitte an den UnterstÃ¼tzerlink

[https://www.amazon.de//ref=as_sl_pc_tf_lc?&tag=malzbierbudeh-](https://www.amazon.de//ref=as_sl_pc_tf_lc?&tag=malzbierbudeh-21&camp=1570&creative=20518&linkCode=ur1&adid=0EX21T36AYBT04WZAQEB&&ref-)

[21&camp=1570&creative=20518&linkCode=ur1&adid=0EX21T36AYBT04WZAQEB&&ref-](https://www.amazon.de//ref=as_sl_pc_tf_lc?&tag=malzbierbudeh-21&camp=1570&creative=20518&linkCode=ur1&adid=0EX21T36AYBT04WZAQEB&&ref-)

[refURL=http%3A%2F%2Fwww.malzbierbude.de%2Findex.php](https://www.amazon.de//ref=as_sl_pc_tf_lc?&tag=malzbierbudeh-21&camp=1570&creative=20518&linkCode=ur1&adid=0EX21T36AYBT04WZAQEB&&ref-) Dann haben unsere fleiÃigen Bienchen im Hintergrund auch ein wenig davon.

Der Preis ist wohl fÃ¼r die nÃ¤chsten 6 Wochen so niedrig.

=====

Windows Mixed Reality fÃ¼r rund 230â,-

Wer sich für Virtual Reality interessiert, aber die große Ausgabe für Rift und Vive scheut, kann sich derzeit bei Amazon.com (also in Amerika) ein Windows Mixed Reality Headset für 200\$ plus 82\$ Steuern und Versand bestellen. Das sind dann umgerechnet etwa 230€, ein vollwertiges VR-Headset, welches alle gängigen Formate bedienen kann (Steam VR, Oculus Store über Revive Software und den Windows Store)

HP Mixed Reality Headset plus 2 Controller

=====