

Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von rowe32 - 17.10.2016 10:43

Hallo zusammen,

letztes WE hatten wir dank Phenrys (treibt auch gelegentlich auf den SBB Servern sein Unwesen) die Möglichkeit, die CV1 in AC zu testen.

Vor Jahresfrist konnten wir das mit der DK2 und mit diesem Vorwissen war die Vorfreude schon ziemlich gewaltig. Und sie wurde nicht enttäuscht!

Einen potenten Rechner vorausgesetzt (GTX1080) ist das Spielgefühl einfach überwältigend! Das Tracking funktioniert perfekt - jede Kopf- UND Körperbewegung wird verzerrungsfrei umgesetzt. Erst mit einer VR "Brille" wird die Qualität der eingesetzten Automodelle und Strecken offensichtlich. Nahezu bis zur letzten Schraube sind die Innenräume perfekt umgesetzt und wirken zum greifen nahe. Speziell mit VR scheidet sich ganz schnell streckentechnisch die Spreu vom Weizen. Unglaublich, wie sich Berg- und Talbahnen wie z.B. Brands Hatch plötzlich anfühlen. Es gibt sogar einige Modstrecken die begeistern können, wie z.B. Blackwood Reloaded. Respekt an die Modder!!

Wie es sich nun mit VR anführt?

Ganz einfach - man möchte im Anschluss nicht mehr auf einen "normalen" Monitor schauen.

Klar - es gibt nach wie vor ein gewisses "Fliegengitter" und an manchen Kanten tritt der "Treppenstufeneffekt" (Antialiasing) stärker wahrnehmbar als am normalen Display auf. Im Vergleich zur DK2 liegen hier aber schon Welten dazwischen. Auch macht sich das bisher in AC (VR) nicht einstellbare FOV bemerkbar - das nächste AC Update wird hier sicher weiter verbessern.

Das alles ist aber mehr das Haar in der Suppe als ernsthafte Kritik.

Tatsache ist, dass der Eindruck echten Fahrens gewaltig ist. Gerade bei Openwheelern (getestet im Taatus) ist die bedrückende Enge greifbar. Noch beeindruckender ist, dass man seinen persönlichen Blickfokus logischerweise auf den inneren Kurvenrand richten kann und somit beginnt GEPLANT (!!!) an letzten Millimetern der Fahrlinie zu arbeiten - etwas, das mit Monitor schlicht nicht geht. Wie im echten Leben dreht man den Kopf und sieht perfekt jeden Millimeter der Strecke. GRANDIOS!

Der absolute Hammer kommt aber im Zweikampf - man kann gezielt im Millimeterabstand fahren und hat jederzeit Kontrolle über das Umfeld des Autos. Tote Winkel, die oft genug zu leichten Remplern führen, sind praktisch Geschichte. Für das Multiplayererlebnis ein enormer Gewinn!

Alles perfekt?

Im Gegensatz zur DK2 hat sich auch der Tragekomfort deutlich verbessert. Hier hab ich nix mehr zu meckern. Sogar die integrierten Kopfhörer sind völlig akzeptabel. Lediglich Brillenträger sind nach wie vor ein wenig gehandicapt. Phenrys ist dazu immer wieder auf Kontaktlinsen ausgewichen. Ich wüsste allerdings auch nicht, wie hier eine perfekte Lösung aussehen könnte.

Die befürchtete Motion-Sickness, die bei mir mit der DK2 noch spürbar (wenn auch nicht schlimm) war, hatte ich mit der CV1 praktisch gar nicht mehr. Sicher auch der verbesserten Wiedergabe und dem präziseren Tracking zu verdanken. Insgesamt ist die CV1 noch nicht perfekt - aber ein wahnsinnig beeindruckendes Stück Technik. Der Immersionsfaktor beim Racen ist kaum noch zu toppen. Phenrys, als nunmehr schon "Stammnutzer" der CV1, bestätigte vehement meinen Eindruck, dass man damit noch präziser auf der Strecke agieren kann. Auch und vor allem bei der Perfektionierung der Linie. Seine Ergebnisse zur LAN waren phasenweise für alle anderen, nicht nur wegen seines ohnehin vorhandenen reichlichen Talents "niederschmetternd". Besonders auffällig war, wie unglaublich wenig Berührungen es mit ihm trotz reihenweiser intensivster Zweikämpfe gab. Großartig.

"Kritik" gibt es meinerseits bestenfalls an den o.g. Grafiklimitierungen, die aber eher auf die sehr frühe Version der Oculus Unterstützung in AC zurückzuführen sind und natürlich an der noch recht schmerzhaften Preisgestaltung.

Zum Thema Grafiklimitierung haben wir im Vergleich auch mal EVE Valkyrie herangezogen - einen der Vorzeigetitel für VR.

Ehrlich - man kann das nicht beschreiben. Das muss man nicht gesehen, sondern ERLEBT haben. Mega WOW!!! Im All in seinem Jäger herumfliegen und dann z.B. mal einen Planeten über sich zu haben - phänomenal. Und hier ist die VR Unterstützung schon weiter fortgeschritten und das Ergebnis spricht für die Möglichkeiten, die dieser Technik innewohnen.

Insgesamt ergibt sich für mich persönlich folgendes Bild:

Wer die CV1 für AC erwirbt macht definitiv nicht mehr falsch, sondern kann sich auf eine kleine "Revolution" im Spielerlebnis freuen.

Generell für Spiele aus der Cockpitperspektive sind VR-Geräte nicht nur eine Empfehlung, sondern machen auf absehbare Zeit extreme Displaygrößen und/oder (wie bei mir) Multimonitorsetups überflüssig.

Für Ballerspiele ist aus meiner Sicht aktuell die Situation nicht ganz so großartig. Die mangelnde eigene Körperbewegung verwirrt das Hirn doch bisweilen so nachhaltig, dass Übelkeit nahezu Programm ist. Hier helfen sicher noch zukünftige Updates in Hard- und Software - aktuell wäre das zumindest für mich nicht.

Wer die Möglichkeit hat, die CV1 in AC mal zu testen - unbedingt machen! Oder auch nicht - der Wunsch könnte angesichts der Preise schnell in Frust umschlagen ;)

Rein technisch denke ich, dass mit dem Aufkommen der VR Konfigurationen mit 2 Grafikkarten an Bedeutung gewinnen können, da hier die "Kopplung" der Karten dank Wiedergabe auf 2 Displays rein technisch bedingt kein Mikrorucken auslösen kann. Ich rede bewusst nicht von SLI oder Crossfire, weil eben diese Technologie überflüssig würde. Damit entfällt ebenso der Bedarf an "BigChip" Grakas - 2 Mittel/Oberklassemodelle würden völlig ausreichen und somit Budget für VR einsparen.

Ich bin überzeugt, dass VR gerade im Simbereich den Markt gehörig umkrempeln wird.

"Nirgler", die mit (zurecht vergessenen) Produkten von vor 10 Jahren vergleichen, übersehen gleich mehrere wesentliche Faktoren:

- die technische Unzulänglichkeit damaliger Lösungen
- ...in Verbindung mit Einzelinitiativen der Hersteller im Vergleich zur bereits existenten Marktvielfalt
- den Passivcharakter von 3D im Film im Vergleich zur Interaktion ingame
- den Zwang der Hersteller zur marktreifen (!!!) Innovation, anders als noch vor 10 Jahren, als jede Menge anderer Technologien mit Wachstumschancen vor der Tür standen

Mit entsprechendem Budget ausgestattet glaube es für mich speziell für AC Stand heute kein Halten mehr.

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von gripkeeper - 17.10.2016 11:35

Klingt interessant, ich warte jedoch noch eine Generation Graka und Brille ab, wegen dem Fliegengitter und Leistungsanforderungen. Und schön wäre es, wenn sich der Preis etwas moderater mit der Massenproduktion dann einpendeln würde

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von rowe32 - 17.10.2016 12:14

Absolute Zustimmung. Da man zum Preis der CV1 zumindest bei mir noch die Graka berücksichtigen muss (derzeit R9 290) ist mir das zu heftig. Einen Tausender hinlegen ist da nicht.

Ich denke aber, dass viele Technik-Enthusiasten trotzdem zuschlagen und sich mit gleichzeitiger stärkerer Konkurrenz die Preise innerhalb des kommenden Jahres auf ein erträglicheres Niveau bewegen werden. Unter anderem kann man nur hoffen, dass die neuen (kommenden) Grakas von AMD mal Bewegung in den Markt bringen...

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von Stoepsel79 - 17.10.2016 18:30

Vielen Dank für dieses ausführliche und sehr plastische Review.

Ich warte aber auch noch 1-2 Jahre. Ich will keine Kompromisse eingehen, bei der Grafikqualität von AC ... und nen Goldesel habe ich auch nicht im Garten stehen! ;)

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von Martin - 17.10.2016 18:57

Auch ein Danke von mir für deine Eindrücke

Ich war auch so heiß auf die Oculus rift , aber als dann von angedachten 400 das ganze auf 800 euronen hoch ging , hatte sich das für mich erst mal erledigt.

Ich werde auch erstmal auf 4k Displays warten und hoffe das sich der Blickwinkel erhöht. 110 grad ist ein guter Anfang aber bei Star VR zb. waren es schon über 180.

Das diese art Scheuklappen halt weniger werden ;)

Für unser Genre ist das VR ja super und bin echt gespannt was in den nächsten Jahren so passiert.

mfg

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von rowe32 - 17.10.2016 19:28

Gern geschehen :)

Was das Thema FOV angeht - in AC ist die Oculus Unterstützung noch in einer frühen Beta-Phase! Mit 1.9 wird hier sicher schon wieder einiges passieren. Trotzdem ist das Ergebnis bisher schon grandios!

Das volle Programm bieten dann aber wohl Flugis, so wie EVE Valkyrie oder zukünftig Star Citizen.

Den Start im Raumjäger in EVE muß man mal erlebt haben...

Man sitzt erst mal etwas ratlos da. Finsternis. Nur vage Konturen der Kanzel erkennbar. Irgendwo fliegen Funkenschauer von Kurzschlüssen oder so.

Dann - die Cockpitbeleuchtung geht an. Erstes Woooooohoooo!!!! Sensationell wie plastisch sich das anfühlt.

Sekunden später flammen die Lichter auf - wir sitzen in einer Startreihe und der Countdown geht los.

BOOOOOOOOOOOOOOM und der Jäger donnert durch die Reihe. Wild, unruhig, man kann die Power förmlich spüren! Wer die Startsequenz aus der Galactica kennt, weiss was ich meine. Man verkrampft sich unwillkürlich bei diesem Abschuß und BÄÄÄÄÄ, M sind wir frei im All. Nix finster - Dutzende unglaublich detaillierter Schiffe um uns herum, ein Sternenhimmel in jeder Richtung das man nur stundenlang schauen möchte. Ein wunderbar plastischer Planet mit Atmosphäre - ein Anblick wie auf Fotos von Astronauten.... Hammer....

Kurz an die Steuerung gewöhnt und schon schwirren Geschosse und Raketen um uns herum, explodieren Schiffe, werden wir von Einschlägen durchgeschüttelt, Warnsignale und Signale überall.... der immersive Wahnsinn.

Auch wenn ich es versuche - man kann dieses Gefühl kaum beschreiben. Es ist eine neue Welt, eine komplett neue Erfahrung.

Jedem Zweifler sei ein Test ans Herz gelegt - ich wette in 9 von 10 Fällen werden es eifrigste Verfechter. Und der 10. ist ein Idiot. Punkt.

;)

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von Stoepsel79 - 17.10.2016 19:50

Und genau deswegen werde ich es Nicht testen...

Dann muss ich das selbst haben und bin totunglücklich mit meinem 24" Singlemoni...! :dry:

Ich kenne mich da gut genug, um zu wissen, dass ich niemals mehr aus diesem Raumschiff aussteigen werde! :lol:

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von rowe32 - 17.10.2016 19:58

Lach.... so isses...

Seit dem test Ã¼berlege ich, wie ich die Kohle auftreiben kÃ¶nnte.... :blush:

=====

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von Stoepsel79 - 17.10.2016 20:00

Siehste - das haste nu davon...! :(

HÃ¤ttest hier mal lieber gefragt, ob das Testen sinnvoll sein wird...:whistle:

=====

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von rowe32 - 17.10.2016 20:05

Ehrlich - von sowas trÃ¤ume ich seit den seeligen Wing Commander 1 Zeiten auf meinem damaligen 286er...

=====

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von sascha150 - 18.10.2016 08:47

Liest sich toll. Danke fpr den ausfÃ¼hrlichen Testbericht.

Hat denn jemand das Teil in der NÃ¤he von KÃ¶ln? Ich wÃ¼rde es sehr gerne mal live ansehen und in AC probieren.

Bitte schreibt mir doch eine pn wenn Ihr in der NÃ¤he wohnt. 200km Fahrstrecke wÃ¤re es mir schon wert.

Ich befÃ¼rchte aber ebenfalls, dass es dann um mich geschehen ist...

=====

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von Didi Draxler - 18.10.2016 13:59

Hallo Leute!

Ich hab mir die Tage eine MSI 1070 GTX gekauft.
WÃ¼rde die fÃ¼r die Oculus Rift ausreichend sein?

da ich ja ein Tripple Monitoring aufgebaut hab,
stellt sich nun die Frage, wo nehm ich drei zusÃ¤tzliche HDMI EingÃ¤nge her (die braucht ja die OR, wenn ich richtig liege)
Wenn ich nun, rein theoretisch, eine zweite 1070GTX einbaue, wÃ¼rd ich ja genug AnschlÃ¼sse haben.
Netzteil ist ein BeQuiet 750Watt.

Gott Lob meinen Bruder, der mir die OR als Geburtstagsgeschenk machen mÃ¶cht.

Wie sieht es derzeit mit der HTC Vive aus.
Vieler Orts wird gemunkelt, sie sei noch besser als die RIFT.

LG,

didi

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von Stoepsel79 - 18.10.2016 17:29

Wenn dein Prozessor nicht gerade die Granate ist, wird dir ne 2. 1070 nicht viel bringen, fÄ¼rchte ich.
Am Wochenende hatte bei ACR ein Fahrer das Problem, dass er mit 18 Leuten auf dem Norisring, nicht mehr mitfahren konnte, weil seine 980ti OC (1070OC Niveau) , keine 90 FPS mehr fÄ¼r seine OR liefern konnte, sondern nur noch 40 oder so.
Er meint, ohne potente CPU bringt dor ne dicke Graka auch nix mehr, weil man online ganz fix mal im CPU-Limit hÄ¼ngt. Die gibt nÄ¼mlich deine minimum FPS vor! Und unter 90 FPS bekommt er MS und KotzkrÄ¼mpfe, Ä¼bertrieben gesagt...

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von rowe32 - 18.10.2016 19:11

Bei AC sollte eine 1070 eigentlich reichen. Wie sich ein SLI Gespann macht, entzieht sich meiner Kenntnis. Korrekt ist die Aussage von Stoepsel, das Sickness in erster Linie ein Problem der Framerate ist. Bei einer 1080 trat das Problem nicht auf. Zum Einsatz kam da ein 4770k@4GHz wenn ich mich recht entsinne.

Ein "Dual"Test wÄ¼rde mich allerdings auch brennend interessieren - bevorzugt mit Grakas auf niedrigerem Level wie aktuell z.B. 2x RX 470

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von Didi Draxler - 19.10.2016 08:17

Hallo Leute!

Hier mein System (der Sicherheit halber)

CPU: i7 4790K
Graka: MSI GefOrce 1070GTX Gaming
Board: Msi z97 Gaming3
Speicher: 16GB Kingston Fury (1600MHz)
Monitor: 3 x Samsung Syncmaster S24D300H

Ausbau-Stufen gÄ¼bs dann nur noch bei Board-Wechsel auf einen "Nochmehr-Kerner", aber dann wÄ¼rds auch finanziell teuer.

LG,
Didi

Aw: Oculus CV1 mit AC getestet

Geschrieben von phenrys - 19.10.2016 10:58

Hallo!

Didi, dein System passt fÄ¼r AC !

Denn die 10er Serie hat gegenÄ¼ber der 9er Serie EINEN entscheidenden Vorteil im VR:
Simultaneous Multi-Projection

Das ermöglicht einen Leistungssprung von 30 -50% , je nach System und Anwendung.

Bei PCars wirds schon wieder knapp.

in 2D in 4K alles auf ULTRA = stabile 60 Fps (Vsync), in VR gehts nur auf Mittel, auf Hoch arbeitet das Timewarp, da die Frames unter 90 fallen (teilweise nur 45 Fps), was zu leichter Übelkeit führen KANN.

Da muss also noch ordentlich was entwickelt werden, bevor man wirklich gute Auflösung und VR unter die Brille bekommt. Bisher ist es auf Höhe "Ausreichend" - wobei das Gefühl der Immersion die Schwächen der Auflösung fast aufhebt, meine Meinung.

Wenn man sich in Ruhe in die Box setzt und sich alles genau anschaut, kann man Kantenflimmern hier, die klobige Auflösung da und einen verschwommenen Hintergrund klar als großes Manko ausmachen, im Rennspiel allerdings will ich auf VR nicht mehr verzichten!

Da fallen all die Sachen nicht auf, da man andere Sachen zu tun hat.

Da stören mich Sachen wie Fliegengitter (von dem wenig zu sehen ist) und klobige Auflösung (gemessen am Augenabstand) GARNICHT !

Zu deiner Anmerkung wegen der VIVE:

Die ist besser geeignet für virtuelle Spiele in Räumen, da es ordentliche Handsensoren dafür gibt. Die Linsen sind aber nicht so schlecht (googel mal glow rays VIVE / RIFT bzw. Glare) und ein WICHTIGER PUNKT: Die Vive ist schwerer und leicht Frontlastig, für lange Rennabende also eher ungeeignet.

=====