
Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/02 17:16

Hallo Community,

wie in meinen Fanatec Reviews bereits angekündigt, bin ich nun seit etwa 4 Wochen via Oculus Rift CV 1 am Start. Am liebsten natürlich @ Simracing :-)

Für etwaige Interessenten hab ich in einem allgemeinen Tutorial Tipps, Tools und möglichst objektive Pros und Cons zusammengefasst. Mit dabei das Oculus Debug Tool und die Nutzung von VR Cover. Umrahmt wird das Ganze von reichlich ingame Spielszenen samt Assetto und Project Cars.

Vielleicht hilft's dem potentiellen Neueinsteiger ja weiter, hier das Videoreview:

<https://youtu.be/pjpTx98kbOI>

Lg Ron

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Zeus - 2017/01/02 20:55

:cheer: cool danke

ich spiel immer noch mit dem Geld meiner Frau und möchte gern)

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Susi Stoddart - 2017/01/03 15:17

Wie gesagt das ist für mich noch nicht das Wahre zum Simfahren mit der eingeschränkten Pixeldichte und das man die Umgebung nicht sehen kann zur Controller- und Tastaturbedienung.

Das liest sich dies bezüglich schon besser...

<http://winfuture.de/news,95647.html>

Gruss
Susi

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Elchshooter - 2017/01/03 15:52

Das Problem ist, dass die ganzen hausgemachten Lösungen spezielle Softwareanpassungen erfordern, um ein derartiges System vernünftig einsetzen zu können. Folge ist eine weitere Fragmentierung des sowieso bislang relativ kleinen Vr-Sektors, es bleibt eine Kundengruppe für die eine dezidierte Spiele/Simprogrammierung nicht rentabel ist. Weiterbringen kann VR nur die Weiterentwicklung gemeinsamer Standards. Meiner Meinung nach kann etwas Vernünftiges momentan aus einer friedlichen Koexistenz mit einer gewissen Kompatibilität zwischen Valve/HTC und Oculus entstehen. Wird alles. In naher Zukunft wird's Kabellos, große Engines (unreal 4/unity) werden Out of the box einfachere Implementierung ermöglichen, hierfür Auflösung, Fingertracking. Die ganzen Nachahmungsleistungen scheitern zumeist an theoretischen Features und praktisch fehlender Softwareunterstützung.

Im Übrigen, schönes Review, Ron, die CV1 macht(abseits von Simracing) noch einen riesigen Schritt mit den Touch Controllern. Gut umgesetzt entsteht ein noch tieferes Mittendingefühl.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/03 20:30

Jep, wie in meinem Review erwähnt noch nicht perfekt, aber schon ordentlich auf Schiene. Bildqualität kann mittels Oculus Debug Tool , siehe Review, noch aufpoliert werden.

Eingabegeräte brauchst du keine im Blick, wenn entsprechende Wheels am Start sind. Da geht die Bedienung direkt über Rim via Steuerkreuz etc.

Das ist meines Erachtens kein Con Argument.

Kabellos wird kommen, stört aber beim Simracing ohnehin nicht.

Ich sehne mich nicht mehr nach meinem ehemaligen Triple Setup @ 3D Vision Surround zurück. Dafür ist das VR mittendrin Gefühl einfach zu genial beim Simracing.

Mit weiteren Verbesserungen wird als Simracer mit Immersionsanspruch wohl kein Weg mehr an VR vorbeiführen.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Susi Stoddart - 2017/01/04 10:13

Elchshooter schrieb:

Weiterbringen kann VR nur die Weiterentwicklung gemeinsamer Standards.

Ich denke das könnte ab März der neue Standard werden ?

<http://www.computerbild.de/artikel/cb-News-PC-Hardware-Microsoft-Windows-VR-Brille-16606595.html>

-

<http://winfuture.de/news,94640.html>

Gruss

Susi

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Elchshooter - 2017/01/04 11:49

Ich lass mich ja gern überraschen, aber bei oculus waren jahrelang zahlreiche dev kits bei den spieleentwicklern unterwegs, weswegen wir zur Zeit überhaupt einige rudimentäre Sim/Spieleimplementierungen bei bestehenden Games haben. Wie das bei einer Hardware, bei der noch nicht einmal Spezifikationen bekannt sind kurzfristig laufen soll - weiß ich nicht. Vielleicht kooperieren sie ja diesbez. mit Oculus, das könnte ich mir vorstellen.

Gruß, Klaus

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/04 19:02

Thx für die Infos.

Ja, ich wÄre Äber jeglichen Mitbewerber richtig happy. WÄre schade, wenn Virtual Reality gleich wie 3D nach einiger Zeit wieder in der Versenkung verschwinden wÄrde.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Hirnquetscher - 2017/01/05 10:36

Hallo,

ich erlaube mir hier meine Erfahrungen mit der HTC-Vive zu posten :P

seit Weihnachten bin ich stolzer besitzer einer VR Brille von HTC. Ich hatte mir den Kauf einer VR-Brille lange und heftig hin und her Äberlegt, da ich bei den ersten AusflÄgen mit der Oculus meine Brille absetzen musste und somit nicht viel erkennen konnte :P . Daher kaufte ich mir dann letztendlich die Vive, da laut Tests diese besser fÄr BrillentrÄger geeignet ist. Was sich zum GlÄck auch bewahrheitete!

Was ebenfalls fÄr die Vive sprach, waren die zusÄtzlichen Controller und die MÄglichkeit in einem Raum 5x5 Meter tatsÄchlich rumlaufen kann :woohoo:

NatÄrlich wollte ich als aller erstes gleich ein paar virtuelle Runden drehen. Das geht am schnellsten mit Project Cars, da die Vive hier im Vorraus untestÄtz wird.

Die ersten paar Meter in einem F1 Auto BJ 78 waren der absolute Hammer !!

Man sieht in die Kurven hinein, ich lenke softer und gelassener und das Feeling mitten drin zu sitzen ist unbeschreiblich!

Man kann auf der Startaufstellung um das Auto herum laufen und... einfach sehr cool!

Etwas schwieriger war es hier AC zum Laufen zu bringen. Da bisher nur die Oculus Rift unterstÄtz wird, kann man mit ein paar Kniffe AC ebenfalls durch die VR-Ansicht genießen! ;)

Die Nachteile sind, die ca. 600g auf der Nase, die sich Ähnlich wie ein Helm anfÄhlen und um die Augen herum ist man nach 30min total verschwitzt :blink:

Auch lÄsst die AuflÄsung, manche sagen Fliegengitter dazu, sehr zum WÄnschen Äbrig! :sick:

Nach einigen Minuten verging die Begeisterung, weil man optisch gesehen das GefÄhl hat F1 2000 oder Älter zu fahren. Weit entfernte Autos oder Streckenabschnitte sind nahezu unerkennlich. Man schaut eben mit einer Lupe auf ein Handy Display und das ist halt noch nicht der Bringer :(

Daher testete ich wieder meine alten 3 Monitoren und erfreute mich zwar der schÄnen Grafik, aber..... nÄ ! Ich kann die Finger von der VR nicht lassen, oder doch :huh: ??

Die spezielle VR Games und auch Google Earth sind mit dem Vive System ein echter Burner und kann Äber die schlechte AuflÄsung hinweg beamen. Jedoch ist die Auswahl und Spieleumfang noch Äberschaubar.

Fazit:

Die VR Welt wird meiner Meinung nach sich kurz Äber lang einen deutlichen Aufwind verspÄren, da das VR Erlebnis einfach einen umhaut ! :silly:

Wer sich jedoch ernsthaft den Einstieg Äberlegt, sollte das vorher ausgiebig testen (so arg schlecht ist die AuflÄsung auch wieder nicht), und/oder auf die nÄchste Generation der VR-Brillen warten!

CU VR-Hirn

PS Als nÄchstes versuche ich Dirt Rally zum Laufen zu bringen ;)

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/05 21:22

Wirklich gut zusammengefasst, 100% agree.

Bzgl. Schwitzen wÄrde ich dir auch so ein VR Cover, wie im Video vorgestellt, ans Herz legen ... wenn du so etwas noch nicht im Einsatz hast.

Bei mir ist ebenso die Pixeldichte ein essentieller Verbesserungswunsch. Aber ich wÄrde sagen, dass man damit bereits leben kann.

Mit DK2 habe ich die Sache auf Grund des zu groÄen Pixelmatsches relativ schnell ad acta gelegt.

Jetzt mit CV1 passt das wie bereits erwÄhnt und klar wÄnscht man sich mehr. Aber ich denke im Laufe des Jahres

werden die nächsten Versionen von HTC und Oculus an den Start gehen, genauso wie einige andere Mitbewerber an den Start gehen werden. Scheint doch so, dass einige Unternehmen reichlich Potential im VR Segment sehen.

In Sachen Moni hatte ich Triple Setup @ 3D Vision Surround am Start. Nach der DK2 Erfahrung habe ich dies auch weiterhin VR vorgezogen. Seit CV1 hat sich die Sache geändert und ich vermisse mein ehemaliges 3D Vision Surround Setup @ Simracing nicht mehr. Die Immersion @ VR ist im Cockpit einfach zu genial. Dazu das mittlerweile perfekte und latenzfreie Tracking. Es fñhlt sich halt an, als säñe man mittendrin.

Fehlt nur noch ein Plus an Pixeldichte und der finanziell halbwegs ertrñgliche Motionsimulator ;-)

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by jerzem - 2017/01/06 00:09

Ich danke Euch Beiden fñr Eure Eindrñcke. Ich habe da aber noch eine Frage.

Ist die Abdeckung fñr das Gesichtsfeld in Euren Augen bereits ausreichend? Darñber habt ihr keine Erwñnung gemacht.

Der Mensch hat immerhin ein Gesichtsfeld von bis zu 200° horizontal und bis zu 130° vertikal und ein binokulares Blickfeld von ca. 110° x ca. 130°.

Wenn die Brillen bereits bei 110° enden, müñte doch ein klar sichtbarer schwarzer Rand zu erkennen sein. Äst das nicht recht stñrend, oder zu vernachlässigen? Wieviel Grad haben sie eigentlich vertikal?

Das wñrde mich schon sehr interessieren.

Danke
LG

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/06 06:58

Das kannst du dir wie einen weit geschnittenen Vollvisierhelm vorstellen.
Die Rñnder stñren nur dann, wenn man explizit danach sucht bzw sich speziell darauf konzentriert.

Ich hab das FOV bis dato noch zu keinem Zeitpunkt als fñr zu klein empfunden.

Letzte Nacht habe ich mir via Oculus Rift den Film Hardcore (Action, ausschlieñlich aus der Egoperspektive gedreht) angeguckt. Auch das hat richtig Laune gemacht mit ner riesigen Leinwand vor Augen. War spañiger als damals im Kino.

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Hirnquetscher - 2017/01/06 12:38

Da ich eh Brillentrñger bin und gewohnt bin ein scharfes Sichtfeld wie durch eine art Taucherbrille zu haben stñrt mir die 110° auch nicht weiter.

Grññerer Blinkwinkel in der VR wñre trotzdem noch besser ;)

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by sascha150 - 2017/01/06 13:59

Mal eine dumme Frage von jemandem welcher ñberhaupt keine Ahnung von dem ganzen VR bis jetzt hat: Wo ist der

Unterschied zwischen DK2 und CV1?

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by jerzem - 2017/01/06 15:06

@ronrebell

Danke Dir. Das mit so einem Film stelle ich mir auch steil vor.

@Hirnquetscher

Ich trage auch eine Brille. Für das Blickfeld ist sie mehr als ausreichend, also das was ich fokussieren kann. Aber außerhalb des Fokus liegt noch mehr, welches zum Gesichtsfeld gehört und nicht fokussiert werden kann, aber immer noch wahrgenommen wird (Gilt für Brillenträger genauso wie für Normalsichtige). Darum braucht man ja auch keine Brille, welche 200° abdeckt.

Da zum Wahrnehmungsbereich halt nicht 110° (nur das Fokussierbare), sondern 200° zählen, also auch zur Immersion gehört, ist es ein Unterschied, ob ich ne Brille trage und trotzdem gesamt 200° wahrnehmen kann, oder eine VR-Brille, welche gesamt nur 110° zeigt. Aus dieser Überlegung resultierte meine Frage.

@sascha150

Soweit ich weiß, gehört die DK2 (Development Kit 2) zu einer Art Vorläuferversion. Vielleicht vergleichbar mit einer Beta (Software), welche bereits gekauft werden kann, aber noch nicht dem fertigen Produkt entspricht. Ich glaube davor gab es sogar eine DK1.

Die CV1 (Consumer Version 1) ist dann die erste Oculus Rift im quasi Gold Status, also die finale Version der Rift.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/06 19:19

@sascha:

Ja, wie jerzem schon sagte.

Oculus war anfangs eine Crowdfunding Sache, die extrem erfolgreich verlief. Binnen ein paar Stunden hatte Oculus das angepeilte monetäre Ziel geschafft.

So kam DK1 (Development Kit 1) auf den Markt. Das heißt es wurde über Oculus vertrieben und war hauptsächlich an Softwareentwickler gerichtet. Einige Gamer haben damals auch zugeschlagen, nur war das schon wirklich ne äußerst anstrengende Frickelei für wirklich Hartgesottene. Die Auflösung war äußerst schlecht und das Tracking hinsichtlich Motion Sickness ein Horror.

Mit DK2 wurden einige Punkte überarbeitet, massentauglich war die Sache aber noch lange nicht ... ich bin darauf im Video eingegangen.

CV1 (Consumer Version 1) wurde dann für die breite Masse vermarktet und zugleich, so wie die damaligen DK1/2 Kits, für rund 350,- angepriesen.

Einige Wochen vor CV1 Release hat Facebook Oculus gekauft. Der Aufschrei der Oculus Community war groß, andererseits konnte man dem Deal auch den positiven Aspekt der finanziellen Absicherung abgewinnen.

Noch wenige Wochen vor CV1 Release gabs ein Interview mit Luckey Palmer, bei dem er den Releasepreis im Bereich 350-400,- eingrenzte. Paar Wochen später wurden dann plötzlich 700,- ausgerufen. Der Shitstorm war enorm, die verkauften Stückzahlen blieben entsprechend hinter den Erwartungen zurück.

PlayStation VR setzte in den ersten 2 Wochen nach Release um Welten mehr Einheiten ab, als Oculus und HTC gemeinsam. Derzeit drängen immer mehr Mitbewerber auf den VR Markt. Der Einstiegspreis wird sich binnen dieses Jahres entsprechend des Marktes regulieren. Erste Preissenkungen gab es bereits. Oculus war kurzfristig via Amazon und Saturn für um die 550,- erhältlich und HTC Vive auch um gut 100,- vergünstigt.

Mal sehen was das Jahr in Sachen VR noch so bringen wird. So schnell wird VR als Hype aber nicht mehr von der

Oberfläche verschwinden.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by sascha150 - 2017/01/06 19:42

Vielen lieben Dank für diese tolle Aufklärung:woohoo: !!!

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by juppess 4 - 2017/01/07 10:36

Dieses Wochenende wieder für 555 Euro bei Saturn.
Soll ich oder nicht?
Haben ist besser als brauchen! :woohoo:

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/07 12:11

Ich finde dass die Oculus das Geld wert ist. Falls du gar nicht damit klar kommst, machst du bei dem Kaufpreis keinen großen Verlust.

Als Simracing Fan würde ich auf alle Fälle zuschlagen. Guck dir nochmal mein Videotutorial an und entscheide dann.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by sascha150 - 2017/01/07 13:36

juppess 4 schrieb:
Dieses Wochenende wieder für 555 Euro bei Saturn.
Soll ich oder nicht?
Haben ist besser als brauchen! :woohoo:

Tendenz klar zu kaufen!

Ich werde die Tage mal eine testen, dann kann ich mehr berichten.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Susi Stoddart - 2017/01/07 16:37

juppess 4 schrieb:
Dieses Wochenende wieder für 555 Euro bei Saturn.
Soll ich oder nicht?

Warten oder nicht? :dry:

{youtube}AehiRJlWo4Y{/youtube}

;)

Gruss
Susi

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by juppes 4 - 2017/01/07 16:46

So, bin stark geblieben und habe zugeschlagen.
Installation läuft. :dance:

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/07 18:32

Klingt gut. Bin schon gespannt auf dein Feedback.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by sascha150 - 2017/01/07 19:46

Susi Stoddart schrieb:

juppes 4 schrieb:

Dieses Wochenende wieder für 555 Euro bei Saturn.
Soll ich oder nicht?

Warten oder nicht? :dry:

{youtube}AehiRJlWo4Y{/youtube}

;)

Gruss
Susi

:dance:

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by sascha150 - 2017/01/09 08:41

Ich hatte gestern die Chance Sim Racing hautnah zu erleben und muss sagen, da geht noch was! Obwohl ich schon ganz gut ausgestattet bin mit meinem Kram im Keller, aber! Sim Racing 1.0 gegen 2.0 !!

Ein echter Hardcorefreak gab mir die Möglichkeit seine Art von Sim Racing zu testen und zu erklären. Zur Ausstattung und Person kurz: Er ist früher selbst auf der NOS gefahren mit eigenen Autos, kennt Rennfahrer persönlich, nimmt an Fahrerlehrgängen am Ring teil und hat zu Hause: 40 Zoll Triple Screen, Oculus Rift CV1, Soundsystem, Playseat, eine sequenzielle Schaltung für 800,- EUR (Name habe ich vergessen), Fanatec Base v1 od. 2, extra BMW Rim, V3 Pedale Fanatec, Dashboard Halterung usw.! Der Anblick war schon beeindruckend.

Um einen kleinen Vergleich zu haben, ich fahre selbst auf Triple Screen mit 32 Zoll, echtem Rennsitz inkl. Verstellung und Alcantara, Thrustmaster T500RS, Sennheiser Kopfhörer und Alurig.

Er selbst meint, dass Assetto dem echten Renngefühl auf einer Rennstrecke zu 85-90% nahe kommt. Er fuhr selbst M3 (E90 glaube ich) auf der NOS und diverse Porsche. Auch die Bremspunkte würden sehr gut passen. Schließlich zu hoffen, dass dies aktuell die Sim ist auf dem Markt und auch Kunos sehr gute Arbeit in Richtung Sim leistet.

Der Name Fanatec ist bekannt und teuer, aber ich hätte nie gedacht, dass es Simracing noch mal 2 Stufen höher hebt im Verhältnis zum T500 RS. Besonders die Pedale waren ein großer Unterschied. Qualität, Einstellmöglichkeiten und das Feedback sind sehr viel besser. Es wird eben der Druck und nicht nur der Pedalweg gemessen wie üblich. Das Lenkrad aber auch. Man hat viel mehr das Gefühl, ein echtes Auto zu bewegen, als ich es bis jetzt kannte. Schwer zu beschreiben, aber es fühlt sich irgendwie nicht mehr so künstlich an. Ich konnte viel konstanter und gleichmäßiger fahren. Einfach näher am echten Fahrgefühl eines Autos dran, als dies ein Thrust kann, auch wenn dies schon gut ist. Aber eben auf einem anderen Level.

Die Oculus Rift CV1 ist schon mega toll. Das Erlebnis welches sich dort bietet, kann kein Bericht oder auch kein Video wiedergeben. Einzigartig. Das Teil sitzt nicht wirklich auf dem Kopf und das Kabel merkt man auch nicht wirklich. Die Rasterlinien der Grafik sind deutlich zu sehen für mein Empfinden und würde mir auch auf Dauer nicht ausreichen grafisch gesehen. Ich glaube aber auch, dass wenn man 3 Tage lang fährt und nicht wieder auf Triple wechselt, dass man sich daran gewöhnen kann. Extrem schlimm ist es nicht, aber eben schlechter als Triple Screen. Denn durch dieses neue Mittendrin statt nur dabei Gefühl, vergisst man Einiges. Die Grafik rückt ein wenig in Vergessenheit. Ich würde aber trotzdem auf die CV2 mit 4K oder so warten wollen. Denn die Rasterlinien erinnern einen doch ab und zu daran, dass es nur simuliert ist und nicht echt. Und da kann die Grafikeinheit von AC deutlich mehr, als es die Oculus aktuell herbringen kann. Eine 980er Grafikkarte war drin und muss mind. sein aktuell. Der Trend bei einer CV2 wird wohl so einer 1080er gehen, wenn man alles auf Ultra usw. einstellen möchte und dann auch noch mit 30 Leuten auf der Strecke sein möchte. Man zieht das Ding auf und ist IM Auto und AUF der Strecke, NICHT mehr im "Spiel" von außen. Die Hände und Beine gehören plötzlich Dir, welche man sehen kann, Du kannst Dich im Auto umschauen, alles wirkt plötzlich echt. Man ist in einer anderen Welt. Das Fahrgefühl ist unbeschreiblich. Man schaut plötzlich in die Kurven rein, beim Open Wheeler kann man die Federung und Achse vorne fast greifen, neben einem peilt man aus dem Cockpit heraus mal ganz lässig den Curb an, sieht das Profil der Reifen und denkt, dass es zum Greifen nahe wäre. Auch die Apps wie z.B. Tire Temp sehen eingeblendet hervorragend aus. Wirken plötzlich 3D und auch greifbar. Bei den paar Runden ist mir nicht schlecht geworden, solange man keine 360 Grad Dreher fabriziert und nicht nach hinten schaut. Ein wirklich starkes Stück in der VR Welt, welches sehr gut zu AC passt.

Hätte ich das Geld locker sitzen würde ich mir sofort für 555,- EUR das Ding holen und später dann die CV2. Alleine wegen diesem Fahrgefühl. Grafik ist dann die andere Seite. Ich verstehe beide Seiten jetzt. Aber so ist warten angesagt.

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Elchshooter - 2017/01/09 12:43

Ja, es ist schon ne Hammer-Technik. Grafisch liese sich auch in der bestehenden Generation durch Pixel Density noch sehr viel machen, grade bei Events mit einem Fahrerfeld von 40 Leuten wird das ganze schnell performancemäßig zu einem Kompromiß ;).

Das Problem ist momentan für mich, dass die HW so hart an der Grenze arbeitet, dass Kleinigkeiten wie Wetter, Tageszeit, Strecke und Fahrzeugtyp, Replayaufnahme, und besonders eingeblendete Apps bei gleichen Qualitätseinstellungen über "flüssig oder nicht ganz" entscheiden. Und "nicht ganz" ist bei AC der fahrerische Tod :D Hotlapping alleine und kleineres Fahrerfeld geht auch jetzt schon in einer sehr annehmbaren Qualität, die mit ein paar Tricks die Grenzen der derzeitigen HW relativ gut kaschiert.

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Didi Draxler - 2017/01/09 14:42

Hallo Leute!

Frage an die VIVE-Typen :cheer: !
Wie sieht der Umbau aus, wenn ich nun nicht Racen,

sondern im raum ballern will.
Muss ich die Sensorblöcke umplazieren?

Ich denke auch über einen VIVE-Kauf nach

LG,
Didi

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Elchshooter - 2017/01/09 15:15

Gute Frage, ich hab oculus und verwende die Touch-controller. Da bei mir das rig 90 grad zum "touchraum" steht, dreh ich die kameras (Äquivalent zu den lighthouse-sensoren der rift) bei bedarf. Überraschenderweise reicht das deaktivieren der eingeblendeten "borders" des Spielbereichs, ich brauch nichtmal die Sensoren neu zu konfigurieren, außerdem kurz in assetto den Blickwinkel zentrieren.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/01/09 17:02

Super zusammengefasst sascha!

Ich war im realen Leben jahrelang auf dem Racetrack unterwegs, allerdings mitm Superbike. Mit 4 Rädern teilweise Porsche Turbo S und dgl. Aber mit VR gibts da schon Parallelen - Fliehkräfte auf den vorgelassenen, die es am Moni einfach nicht gibt, vom Mittendringefühl ganz zu schweigen.

Alleine die Kopfhaltung und Kopfdrehung, um den Scheitelpunkt anzuvisieren, funktioniert nur mit VR. So lässt sich zielsicherer und eben realistischer fahren. Mit fällt dies extrem auf, wenn ich noch unbekannte/ungewohnte Strecken fahre. Da ist man von Beginn an sicherer unterwegs und trifft die Scheitelpunkte exakter. Gleichzeitig fällt es noch früher auf, wenn das Fahrzeug auszubrechen beginnt.

In Sachen Moni hatte ich ein Triple Setup @ 3D Vision Surround (ca. 1500,- nur allein die Monis) und dazu sauteures SLI am Start. Dahin möchte ich gar nimmer zurück @ Simracing ... und so relativieren sich die Ausgaben für ne VR Brille relativ schnell.

Klar, wie in meinem Oculus Videoreview erwähnt, haperts noch an der Pixeldichte.

Mit dem im Video vorgestellten Oculus Debug Tool kann man dahingehend noch etwas herausholen. Native 4K wären natürlich ein Traum. In Sachen GPU würde ich sagen dass man ab 980Ti/1070 schon ordentlich mit VR aufgestellt ist und zugleich Downsampling nutzen kann.

Bzgl. Simracingequipment bin ich voll deiner Meinung. Ich hatte Logitech DFGT, G27, T500, Fanatec Porsche Turbo S und jetzt eben Fanatec CSL Elite + CSW V2. Letztere beiden Wheelbases haben mit meinen ehemaligen Wheels nur sehr wenig gemein. Fairerweise muss man aber sagen, dass diese sich preislich ebenso in der gleichen anderen Liga wiederfinden.

Auf den Punkt gebracht muss man die Sachen einfach mal probieren, um handfest argumentieren bzw. abwägen zu können.

Wer die Möglichkeit einmal hat VR bzw. high end Simracinghardware zu testen, dem würde ich dies höchstens empfehlen.

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Ecky - 2017/01/09 17:11

Didi Draxler schrieb:

Hallo Leute!

Frage an die VIVE-Typen :cheer: !
Wie sieht der Umbau aus, wenn ich nun nicht Racen,
sondern im raum ballern will.
Muss ich die Sensorblöcke umplazieren?

Ich denke auch über einen VIVE-Kauf nach

LG,
Didi

Hi,

ich habe die Lighthouse Stationen fest verbaut. Mein Lenkrad klemmt am Schreibtisch und direkt dahinter schließt sich der begehbare Bereich an. Sobald du die Positionierung der Lighthouse Stationen änderst musst du dein Setting egal ob Stehend/Sitzend oder Room Scale neu machen. Wäre mir auf Dauer zu nervig, geht aber auch recht flott. Schau mal bei vnerds vorbei, die haben recht gute Tipps und Tricks dazu.

Gruß
Ecky

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by Micha B. - 2017/02/05 09:35

Die letzten 3 Tage hatte ich auch das Vergnügen eine Oculus ausgiebig mit AC zu testen. Mein persönliches Fazit: Ein wahnsinniges Mittendingerlebnis, aber bildtechnisch leider noch nicht zu gebrauchen.

Konstante 90 FPS bei 4xAA und 1.5 PPD habe ich hinbekommen, aber die Auflösung ist für Rennspiele meiner Meinung nach noch nicht zu gebrauchen. Auf die Entfernung ist praktisch nichts mehr zu erkennen. Schade, aber der werde ich wohl noch 1-2 Generationen an VR Brillen überspringen müssen.

=====

Aw: Oculus Rift CV1 Videoreview

Posted by ronrebell - 2017/02/05 12:50

Mir gehts da gleich, aber doch ganz anders :-)

Mit der Pixeldichte bin ich auch noch nicht zufrieden, aber seit Oculus kann ich kein Rennspiel mehr auf nem normalen Moni spielen.

Wenn ich auf diese Immersion und das Fahrgefühl verzichten müsste, wäre das so als wenn ich mein Wheel und Co verkaufen und mit Tastatur spielen müsste.

Sogesehen ist für mich, nach mehreren Wochen VR, jegliches Monitorsetup (wie beispielsweise mein damaliges 3D Vision Triple) fürs Simracing passe. Die nächste Generation wird 4k bringen, dann ist das größte VR Manko ausgeräumt.

=====