
Oculus Rift

Geschrieben von Moritz L  hner - 24.12.2015 01:15

Vorbestellung der Rift Anfang Januar *VRODO

Via Twitter meldet sich Palmer Luckey zu Wort und kommentiert die aktuelle Situation rund um Vorbestellungen und Launch von Oculus Rift. Laut ihm l  uft die Produktion der Rift-Brille nach Plan und der Launch im ersten Quartal 2016 soll definitiv ohne weitere Verschiebungen stattfinden: "Wir liegen exakt im Zeitplan f  r einen perfekten Launch", tweeted Luckey. Die Vorbestellung der VR-Brille soll ab Anfang Januar m  glich sein. Luckey schreibt unmittelbar nach Neujahr "h  chstwahrscheinlich zielt er damit auf die CES 2016 ab, die vom 6. bis 9. Januar in Las Vegas stattfinden wird. Zumindest m  ssen VR-Enthusiasten sich nun keine Gedanken mehr dar  ber machen, dass sie   ber die Feiertage das Vorbestellfenster verpassen k  nnten, wenn sie nicht jede Stunde das Netz checken. Den Rift-Fans w  nscht Luckey daher eine "stressfreie Weihnachtszeit."

Da es nun bald endlich so weit ist mach ich mal einen Thread f  r die Oculus auf um alles m  gliche dar  ber zu diskutieren.

Ich bin ja wirklich richtig hei   darauf und kann es kaum abwarten!

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Brother Wood - 24.12.2015 08:02

Na dann trainiere schonmal deinen Nacken denn der wird mit dem Zusatzgewicht vorne drann ein bisschen zu tun haben bei Langstrecken events ;) und die Motion sickness wird anfangs auch nicht ohne sein diese wird sich allerdings mit der zeit legen ist beim Track IR system   hnlich gewesen nur wahrscheinlich nicht in dem Ausma   :) also ich find das eigentliche problem wird wohl das gewicht sein von dem teil.

Lg
D.Moreau

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von BioForce - 24.12.2015 10:09

Sooo schwer ist die Brille nicht :) Und Motion Sickness gibts eigentlich nur wenn die Target-Framerate nicht erreicht wird. Die ist bei der DK2 bei 75 Hz. Die CV1, so wie ich das gelesen habe, arbeitet mit einer Aufl  sung von 2160x1200px bei 90Hz! Das ist mal ein ganz anderer Schnack. Stabile 90 Hz unter allen Umst  nden - da braucht es schon einen echt potenten Rechner.

Ich habe die DK2 lange nicht mehr angeschlossen. Weiss jemand, ob sie jetzt wieder mit AC arbeitet? Die Entwicklung daf  r wurde doch erstmal auf Eis gelegt, oder? Meine letzten Versuche sie zum Laufen zu bringen waren kl  glich gescheitert.

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Ecky - 25.12.2015 08:47

Bin auch schon gespannt. Das "haben wollen" Gef  hl ist da. Auf der anderen Seite finde ich die Umsetzung der Vive einen Ticken besser. Leider liest man im Moment nicht viel, wer was und ab wann unterst  tzen wird. Das gr  ste Fragezeichen bei mir ist immer noch die HW Anforderung und ob es dann wirklich reicht. Tendenziell werde ich wohl eher warten, bis erste Erfahrungsberichte da sind.

Gru  
Ecky

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Zeus - 26.12.2015 11:23

Moin und forhe Weihnacht ,

ist denn das Problem , während der Session nichts in der Box angezeigt bekommen , gelöst ?

Zumindest war es doch bei AC so , dass das Boxenfenster bzw die Einstellmöglichkeiten nicht in die OR eingespielt wurden.

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Moritz Löhner - 04.01.2016 20:28

Die Preorder beginnt in 48 Stunden!

Mehr Infos sollen noch kommen.

<https://www.oculus.com/en-us/blog/oculus-rift-pre-orders-to-open-on-jan-6/>

"Today, we're excited to announce that pre-orders for Rift will open on Oculus.com at 8am Pacific Time on January 6!"
Also geht es am 6. Januar los.:cheer:

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Martin - 06.01.2016 18:14

Der Preis ist raus 699 euronen + 42 euro Versand :ohmy:

Ach du kagge und noch nicht mal die controller dabei, nur ein xbox controller.

Ok dann würde ich sagen warte ich mal ein weiteres halbes Jahr ob das auch wirklich was taugt ,weil es doch deutlich von den 400 Euro abweicht die man vorher öfter vernommen hat.

mfg

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Meraculix - 06.01.2016 19:34

phu, wirklich wesentlich teurer als erwartet :(:(

aber warum das denn??

das mit den rund 400 euro hatte ich auch so in erinnerung :blink:

da heißt es wohl leider noch warten.....

=====

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von SHB_Roy - 06.01.2016 19:38

599\$.

Sorry, ich bin raus.

Bis 300 akzeptiert, mehr nicht. Nicht als early adopter mit allen zu erwartenden Unzulänglichkeiten.

Damit beginnt für mich VR wohl erst 2017. Schade, hatte mich nach Tests mit dem SDK2 echt gefreut.

:blush:

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von BadDan - 06.01.2016 19:54

Bei 300 wÃ¤re ich dabei gewesen, bei 400 hÃ¤tt ich noch Ã¼berlegt. Aber DER Preis ist idiotisch. Dann mal schau, was die Konkurrenz nachlegt. :dry:

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Moritz LÃ¶hner - 06.01.2016 19:54

Jup, viel zu teuer. Ich hÃ¤tte mit 400â,-500â,- gerechnet..

Mehr als 500â,- wÃ¼rde ich auch nicht ausgeben, das ist die oberste Grenze, obwohl ich mich echt so heftig auf VR gefreut habe..

Mal sehen was HTC Vive noch so macht.

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Ecky - 06.01.2016 20:01

Macht euch mal keine Hoffnung.

Die Vive ist mit um die 700â,- angekÃ¼ndigt.

Sony/Project Morpheus ist exklusiv fÃ¼r die Playstation. Da ist nicht viel Konkurrenz, womit der Preis wohl erst mal so hoch bleiben wird. Ich lasse mich da gerne eines besseren belehren.

Im Moment werde ich dann wohl auf VR verzichten. Bin da voll bei euch. Bei 400-500â,- wÃ¼rde ich mir das ernsthaft Ã¼berlegen...

GruÃ
Ecky

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Zeus - 06.01.2016 22:57

Vollkommen recht habt ihr ich warte auch noch ab .

Wenn die ersten kiddies das dauerkotzen bekommen von dem Teil dann schlag ich zu und zieh eine ab B)

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von RippedXFuel - 07.01.2016 03:11

699 eur soll sie hier kosten :huh:

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Moritz LÃ¶hner - 07.01.2016 07:38

RippedXFuel schrieb:
699 eur soll sie hier kosten :huh:

+ Versand usw. ca. 750â,-

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von SHB_Roy - 07.01.2016 11:01

Bei allem VerstÃ¤ndnis - cool down!

Wer in meinem Alter ist, kann sich sicher noch an "Wing Commander" erinnern. Ab Teil 3 wÃ¼rde ein CD-ROM zwingend erforderlich und

ALAAAAAAAAAAAAARM!!!! TERROR!!!!!!!!!!!! WUUUUUUUUUT!!!!

das kostete in der Regel jenseits der 500DM - was Stand heute (gemessen an der Kaufkraft) mehr als 500 Euro entsprechen wÃ¼rde.

UND????

Alle haben das gekauft.

Ende der Diskussion.

Early Adopters mÃ¼ssen immer viel Geld zahlen.

Aber - das kurbelt die Entwicklung und sehr schnell die Preisentwicklung an.

Also - zurÃ¼cklehnen, entspannen und sich freuen, daÃ kommendes Jahr ausgereifte Produkte fÃ¼r die erhofften max 300 Euro im Regal liegen.

War bei den CD-ROMs seinerzeit auch so. Wie Ã¼brigens mit jeder Highend Hardware.

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von RippedXFuel - 08.01.2016 13:47

... ich habe damals 850 DM fÃ¼r ein 5 1/4 " Floppy Laufwerk fÃ¼r meinen Atari 600 XL bezahlt dafÃ¼r hatte ich in den Ferien aufm Bau gearbeitet ;) und ich fand's super :)

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Andy S. - 08.01.2016 17:52

Die Rift musste schon alleine wegen dem OLED Display teurer werden...

Aber der Preis ist definitiv zu heftig.

Da fÃ¼hrt man mit Multimonitoring im Moment den besseren Weg.

Zumal es einem davon nicht schlecht werden kann. :laugh:

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Wohin genau - 14.04.2016 11:06

Es gibt eine erste Software die es ermÃ¶glicht Rift-kompatible Titel auf der HTC Vive zum Laufen zu bringen. Sehr interessant weil afaiik fÃ¼r Assetto nur der Rift-Support angedacht ist.

<http://www.polygon.com/2016/4/13/11425952/rift-exclusive-games-running-on-vive-steam-vr>

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Alpenwolf - 14.04.2016 13:49

Also ehrlich gesagt: so richtig freuen tu ich mich aufs fliegen damit. Ich hoffe das X-Plane das asap kann. Beim fahren ist mir das nicht so wichtig.
:P

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von B1ackbird - 16.04.2016 08:34

also ich freu mich schon richtig auf den shi*

{youtube}TERGSoSKfbA{/youtube}

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von BioForce - 16.04.2016 10:49

zur Zeit ist Pcars selbst auf der DK2 echt super. Vorbei die Phase ohne Menüs und richtige Unterstützung :)

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Martin - 16.04.2016 11:09

und wie ist das mit dem Fliegengitter ?
immernoch so extrem sichtbar ?

Wieviel Leistung ist erforderlich oder anders gesagt ist das mit ATI überhaupt flüssig spielbar ?
mfg

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von BioForce - 16.04.2016 12:26

Sicher ist die Auflösung nicht so toll. Wenn man drauf achtet sieht man schon ein Raster. Im Spiel verliert sich das aber sehr schnell. Mir ist es nicht mehr aufgefallen.

Nur die Zäune über den Leitplanken haben deutliche Treppenbildung. Aber auch das geht im Renngeschehen ganz verloren.

Ob das mit ATI-Karten flüssig läuft kann ich nicht sagen. Mit meiner NVidia Karte gibts aber keinerlei Ruckler oder Probleme. Alles butterweich bei 75 Hz.

Ich hoffe AC legt da bald mal nach. Würde zu schade, wenn die in der Beziehung den Anschluss verlieren.

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Martin - 16.04.2016 12:33

ui nur 75 hz
Sollten es nicht permanente 90hz sein um ein sauberes Bild zu haben ?
Welche Leistung hat dein Rechner wenn ich fragen darf?
mfg

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Repa24 - 16.04.2016 13:05

BioForce schrieb:

Ich hoffe AC legt da bald mal nach. Wäre zu schade, wenn die in der Beziehung den Anschluss verlieren.

Da kannst du drauf wetten, erst kürzlich durfte man im offiziellen AC-Forum Game Designer spielen und abstimmen, welches Feature Priorität haben soll.

<http://www.assetocorsa.net/forum/index.php?threads/lets-play-game-designer.31615/>

Gewinner: VR Support mit 25% der Stimmen

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von BioForce - 16.04.2016 15:07

Martin schrieb:

ui nur 75 hz
Sollten es nicht permanente 90hz sein um ein sauberes Bild zu haben ?
Welche Leistung hat dein Rechner wenn ich fragen darf?
mfg

Ich habe die DK2 - nicht die CV1. Für die DK2 sind 75 Hz optimal. Ich denke Pcars legt 75 Hz oder 90 Hz an, sobald die entsprechende VR erkannt wird.

Für meinen i7 6700k @ 4Ghz mit 16 GB und ne Titan Black mit 6 GB. sollten 90 hz auch kein Problem sein. :)

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von BioForce - 16.04.2016 15:11

Repa24 schrieb:

BioForce schrieb:

Ich hoffe AC legt da bald mal nach. Wäre zu schade, wenn die in der Beziehung den Anschluss verlieren.

Da kannst du drauf wetten, erst kürzlich durfte man im offiziellen AC-Forum Game Designer spielen und abstimmen, welches Feature Priorität haben soll.

<http://www.assetocorsa.net/forum/index.php?threads/lets-play-game-designer.31615/>

Gewinner: VR Support mit 25% der Stimmen

:dance:

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von Martin - 16.04.2016 15:34

BioForce schrieb:

Ich habe die DK2 - nicht die CV1. Für die DK2 sind 75 Hz optimal. Ich denke Pcars legt 75 Hz oder 90 Hz an, sobald die entsprechende VR erkannt wird.

Für meinen i7 6700k @ 4Ghz mit 16 GB und ne Titan Black mit 6 GB. sollten 90 hz auch kein Problem sein. :)

WOW ne 980 Titan ? für über 1000 euronen ?

Hab den I7 4790K @4500 mhz , 8gb Ram und ne 290X , alles was und für Pcars ist die Graka der Schwachpunkt.

Aber hat die dk2 nicht ein anderes Display wie die CV ? (schlechter)
mfg

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von BioForce - 16.04.2016 16:02

Martin schrieb:
BioForce schrieb:

Ich habe die DK2 - nicht die CV1. Für die DK2 sind 75 Hz optimal. Ich denke Pcars legt 75 Hz oder 90 Hz an, sobald die entsprechende VR erkannt wird.

Für meinen i7 6700k @ 4Ghz mit 16 GB und ne Titan Black mit 6 GB. sollten 90 hz auch kein Problem sein. :)

WOW ne 980 Titan ? für über 1000 euronen ?

Hab den I7 4790K @4500 mhz , 8gb Ram und ne 290X , alles was und für Pcars ist die Graka der Schwachpunkt.

Aber hat die dk2 nicht ein anderes Display wie die CV ? (schlechter)
mfg

Nee, die Titan Black aus der 700er Serie. Die Titan X ist jetzt echt zu teuer :)

Die DK2 hat ne Auflösung von 1920x1080 und die CV1 hat 2160x1200 px. - also 1080 x 1200px pro Auge.

Aw: Oculus Rift

Geschrieben von jupes 4 - 16.09.2016 13:12

Der Oculus Rift Truck tourt durch Deutschland. Man kann ein Termin machen und bekommt dann ca. 30 Minuten um die Brille zu testen. Genau das richtige für mich in Köln.

Vielleicht hat noch jemand Interesse.

<https://live.oculus.com/search/>