

RX 6xxx(XT) Thread, Lieferbarkeit, Kompatibilität, Leistung

Beitrag von „SchmockLord“ vom 7. Januar 2021, 15:31

Sorry [Bob-Schmu](#), aber das ist ne absolute Milchmädchenrechnung.

Geht schon mal damit los, das Projektion berechnen nicht dasselbe ist, wie einfach nur zwei Mal die Pixel pro Auge. Und das kann nvidia besser, weil die so Techniken wie SPS oder VLSS haben.

Das zweite ist, find mal Benchmarks mit mehr als 4k. Und ich hab grad nochmal geschaut, ich hab in meiner Oculus Software eine Auflösung von 4848x2448 über beide Augen eingestellt.

Ingame in PCARS2 z.B. dann 1.5x. D.h. gerendert werden schon mal 1.5x 4848x2448. Das ergibt. 7272x3672. Und damit erreichte ist konstant 90fps. Keine Ahnung wie gut das eine 6900XT kann, nur weil sie in Spielen wie RDR2 gleichauf mit einer 3090 ist.

Aber wie gesagt, weil ich bisher keinen gefunden habe, der mal 3-4 Titel in VR benchmarked hat, ist das alles nur relativ. Weil diese Anzahl von Pixeln für VR berechnen ist nicht dasselbe, wie diese Anzahl auf nem flachen Monitor zu berechnen. VR macht das alles viel komplexer.