

## VRMark: Benchmark für die Virtual Reality

Das Anfang November veröffentlichte Testprogramm VRMark ermittelt, ob ein PC-System schnell genug ist, um Virtual-Reality-Spiele flüssig darzustellen. Zum Ausführen des Benchmarks muss keine VR-Brille angeschlossen sein. Die Basic-Version ist kostenlos über Steam oder die Entwicklerseite [futuremark.com](http://futuremark.com) erhältlich.

VRMark enthält die zwei Testsequenzen „Orange Room“ und „Blue Room“, welche die Grafik-Hardware unterschiedlich stark belasten. Futuremark zufolge sollen PCs, die den Orange-Room-Test bestehen, schnell genug zum Spielen mit den VR-Brillen HTC Vive und Oculus Rift sein – also zu jedem Zeitpunkt mindestens 90 fps liefern. Nach einem Durchlauf zeigt das Programm eine ausführliche Auswertung, die auch Takt, Auslastung und Temperatur des Grafikchips über die Laufzeit darstellt. Überdies errechnet der VRMark eine Punktzahl, mit der sich das eigene System mit anderen vergleichen lässt. Die Punkte pflegt Futuremark in eine Online-Datenbank ein.

Extrem anspruchsvoll ist die Szene Blue Room: PCs, die diesen Test bestehen, eignen sich laut Futuremark womöglich sogar für die nächste Generation von VR-Brillen mit höher auflösenden Displays. Ebenfalls integriert ist ein „Experience Mode“, bei dem sich der Nutzer frei durch die Testszene be-



VRMark ermittelt, ob ein PC schnell genug für Virtual-Reality-Spiele ist.

wegen darf. Blue Room steht erst ab der 20 US-Dollar teuren Advanced Edition zur Verfügung, ebenfalls die detaillierte Auswertung und die Möglichkeit, die Testparameter händisch anzupassen. Kommandozeilenbefehle lässt erst die Professional Edition zu. *(mfi@ct.de)*

Anzeige