

Zur riesigen Nachfrage nach der RTX 3080

KAUFT NOCH NICHT!

Jeder will sie. Dabei gibt es laut unserem Hardware-Redakteur Nils Raettig einen guten Grund, mit dem Kauf der Geforce RTX 3080 zu warten.



Nils Raettig

Nils hat seine ersten Schritte als Hardware-Schreiberling 2010 bei der alt-ehrwürdigen PC Praxis gemacht. Weil das Gaming schon seit frühester Kindheit sein Hobby war, lag der Wechsel zur GameStar nahe, als durch den Abschied von Hendrik Weins 2013 ein Platz in der Hardware-Redaktion frei wurde. Seitdem hat er praktisch alles an Gaming-Hardware getestet, was nicht bei drei auf dem Baum ist: Prozessoren, SSDs, Monitore, Gaming-Stühle, Mäuse, Tastaturen, Komplett-PCs, Notebooks und natürlich auch Grafikkarten wie zuletzt die besagte Geforce RTX 3080.

Ich bin mittlerweile seit zehn Jahren Hardware-Redakteur, an einen Launch wie den der RTX 3080 kann ich mich allerdings nicht zurückerinnern. Natürlich gab es immer wieder Grafikkarten oder Prozessoren, die zum eigentlichen Release kaum verfügbar waren, Stichwort »Paper Launch«. Bei der RTX 3080 scheint es aber anders zu sein. Aktuell spricht vieles dafür, dass das Problem weniger an einem zu geringen Angebot als an einer fast schon lächerlich hohen Nachfrage liegt. Dabei sollte die Nachfrage aus meiner Sicht gar nicht so hoch sein.

Warum so viele die RTX 3080 wollen

Sogar Nvidia selbst nennt das riesige Kaufinteresse als Grund für die rasant schnell vergriffene RTX 3080. Bei Amazon Deutschland sollen allein für ein Modell von Zotac über 20.000 Vorbestellungen eingegangen sein, und auch Asus sowie MSI bestätigen uns gegenüber die extrem hohe Nachfrage: »Tatsächlich konnten wir sogar mehr Grafikkarten als bei vergleichbaren Launches anbieten; die enorme Nachfrage hat allerdings

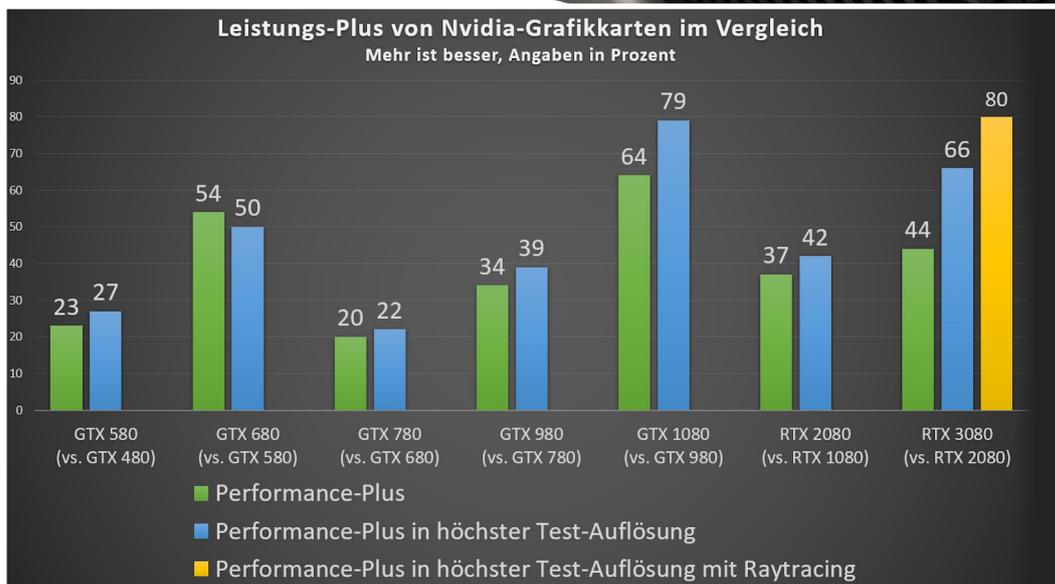
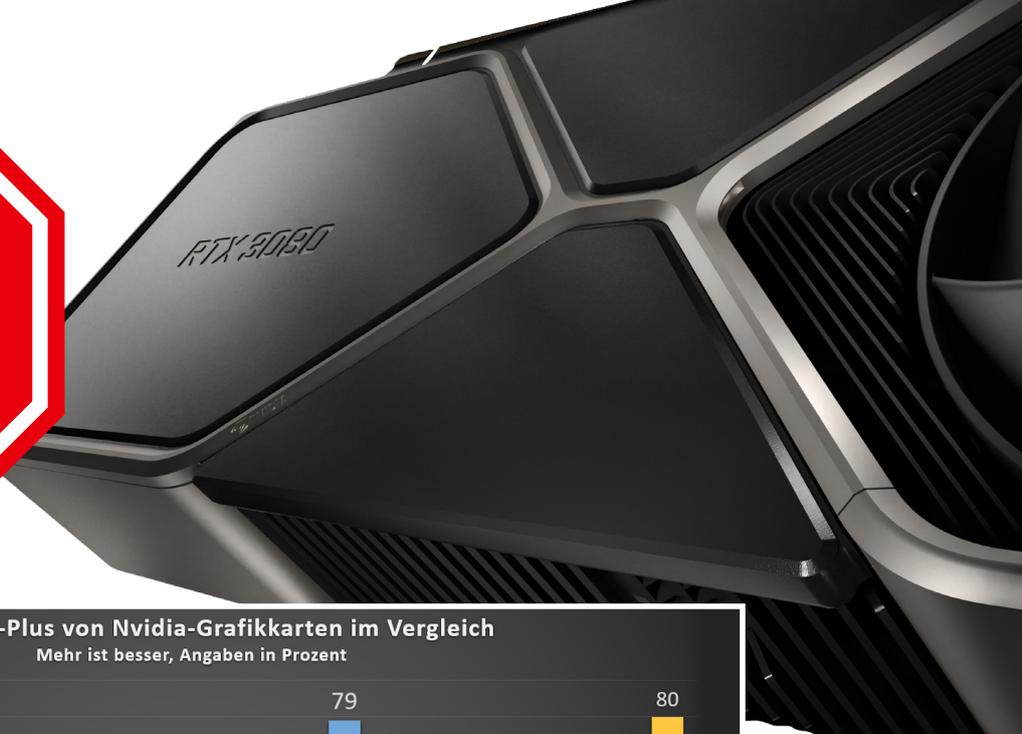
die höchsten Erwartungen noch übertroffen«, sagt Daniel Möllendorf, Associate Marketing Director bei Asus. Und Marcel Binder, Business Manager bei MSI, legt nach: »Das bislang noch nicht dagewesene enorme Kaufinteresse zum Start der neuen GPU-Generation haben wir [...] unterschätzt.«

Natürlich ist es mit Blick auf die Außenwirkung besser, den Ausverkauf eines Produktes über eine extrem hohe Nachfrage statt über ein zu geringes Angebot zu erklären. Ich halte es aber aus den folgenden vier Gründen durchaus für plausibel, dass es wirklich an der Nachfrage nach der RTX 3080 liegt.

- 1. Top-Leistung für weniger Geld:** Die RTX 3080 ist klar schneller als Nvidias aktuelles Flaggschiff in Form der RTX 2080 Ti, vor allem in 4K. Gleichzeitig kostet sie deutlich weniger, auch wenn sie mit Preisen im Bereich von 800 Euro alles andere als ein Schnäppchen ist.
- 2. Großer Abstand zu GTX 900, GTX 1000 und Co.:** Viele Spieler haben die RTX-2000-Generation als deutlich zu teuer empfunden und sind deshalb vorerst bei ihrer aktuellen Grafikkarte geblieben. Das Preis-Leistungs-Verhältnis der RTX-3000-Modelle kommt meinem Eindruck nach dagegen klar besser an. Zudem ist der mögliche Leistungssprung ein gutes Stück höher als mit der RTX-2000-Generation, wenn man noch ein Modell der GTX-900- oder GTX-1000-Generation (oder vergleichbarer AMD-Generationen) besitzt.
- 3. Die gereifere Raytracing-Generation:** Mit der RTX-2000-Reihe hat Nvidia den Fokus erstmals auf Raytracing gelegt. Das hat bei vielen Spielern für Skepsis gesorgt, zumal es zum Release im September 2018 keine passenden Spiele mit Raytracing gab. Die Anzahl an Raytracing-Titeln ist zwar immer noch überschaubar, aber sie wächst. Da die neuen Konsolen ebenfalls Raytracing unterstützen, dürfte der Trend weiter in diese Richtung gehen. Jetzt zu einem Modell mit Raytracing-Unterstützung zu wechseln, ist deshalb deutlich verlockender als noch vor zwei Jahren. Zumal auch DLSS klare Fortschritte gemacht hat, wodurch sich die fps im besten Fall ohne optischen Qualitätsverlust deutlich erhöhen lassen.



Die Radeon RX 6000 verspricht deutlich flotter zu sein als AMDs aktuell schnellstes Modell für Spieler in Form der Radeon VII (im Bild). Wie viel schneller genau, ist aber noch nicht bekannt.



Unsere eigenen Testergebnisse zeigen, dass der Leistungssprung mit der RTX-3000-Generation groß ist. Vor allem die immer noch recht zahlreichen Besitzer einer GTX-900- oder GTX-1000-GPU können dadurch sehr viele fps gewinnen – eine ausreichend flotte CPU vorausgesetzt.

4. Cyberpunk 2077: Mit Cyberpunk 2077 steht uns in wenigen Wochen möglicherweise DER neue Vorzeigetitel für die Raytracing-Technik ins Haus. Ganz nebenbei ist das Spiel der Macher von The Witcher 3 wohl das am sehnlichsten erwartete Videospiel seit sehr langer Zeit. In den Kommentaren zur RTX 3080 auf unserer Webseite und anderen Plattformen habe ich bemerkenswert oft gelesen, dass man sich speziell damit für Cyberpunk 2077 rüsten möchte.

Warum ihr (noch) nicht zur RTX 3080 greifen solltet

Es gibt also durchaus gute und nachvollziehbare Argumente für den Kauf einer RTX 3080, sobald das wieder zu angemessenen Preisen und mit passender Lieferbarkeit möglich ist.

Warum rate ich aktuell trotz der oben genannten Gründe von einem Kauf der RTX 3080 ab? Der Grund ist ganz einfach: Er lautet »AMD Big Navi«. Wir wissen zwar nicht, welche Leistung AMD damit im Angebot hat, wie teuer Big Navi wird und wann genau die Karten verfügbar sind. Aber wir wissen, dass wir am 28. Oktober 2020 – also in fünf Wochen und damit knapp drei Wochen vor dem geplanten Release von Cyberpunk 2077 – mehr darüber erfahren werden. Dann steht nämlich die offizielle Vorstellung an. Wenn zwei neue Konkurrenzprodukte in einem zeitlich so überschaubaren Abstand zueinander erscheinen, dann würde ich mit einem Kauf immer warten, bis ich genau weiß, was beide Seiten liefern. Laut einer Umfrage auf GameStar.de

sehen das übrigens immerhin etwa 20 Prozent unserer Leser genauso. Ich glaube zwar nicht, dass AMD in die Leistungsregionen einer RTX 3080 vorrücken kann. Aber eine sehr flotte Grafikkarte zu einem guten Preis zu liefern, sollte den Konkurrenten durchaus möglich sein. Außerdem könnten neue Radeon-Grafikkarten für niedrigere GeForce-Preise sorgen – auch wenn Nvidia vielleicht schon mehr weiß als wir und die Preise der RTX-3000-Generation entsprechend gewählt hat.

AMD hat einen schweren Stand

Dass die RTX 3080 dennoch so stark nachgefragt ist, zeigt einmal mehr, dass AMD sich im GPU-Bereich ganz unabhängig von der Qualität und dem Preis der eigenen Produkte sehr schwer damit tut, gegen die Dominanz von Nvidia anzukommen. Ich vermute, dass viele Spieler den Begriff »Gaming-Grafikkarte« sofort mit Nvidia verbinden und gar nicht erst darüber nachdenken, was der Konkurrent AMD aktuell im Angebot hat oder in Zukunft bringen könnte – und das finde ich sehr schade, weil AMD in meinen Augen zum Gesamtbild dazugehört.

Auch ein schlechter Ruf in Bezug auf die Treiber könnte dabei natürlich eine Rolle spielen. Ich persönlich hatte zwar weder privat noch beruflich je mehr Probleme damit als mit Nvidia-Treibern, zumindest im Falle der RX-5000-Generation scheint es hier aber wirklich mehr Anlass zu Kritik zu geben. Ich hoffe, das wird sich mit »AMD Big Navi« nicht wiederholen. ★