

GameStar 08/2007



Schwerpunkt-Inhalt

Die besten Notebooks.....	150
Test-Tabelle und Benchmarks.....	152

kommen, empfehlen wir Displays mit 1280x800, 1440x900 oder maximal 1680 mal 1050 Pixeln nativer Auflösung. Je niedriger die Auflösung, desto länger reichen die Kraftreserven Ihres Notebooks fürs Spielen mit der nativen Pixelzahl, allerdings sehen manche Spiele größer aus, und Sie haben weniger Platz auf dem Desktop.

Die meisten Testgeräte haben 15- oder 17-Zoll-Monitore, die mit 1440 mal 900 Pixeln auflösen. Nur Nexoc und Dell setzen auf die Kombination aus 1920x1200 und einer sehr schnellen GeForce Go 7950 GTX. 4:3-Displays hat kein Notebook – der neue Standard für unterwegs heißt 16:10. Aktuelle Spiele unterstützen das in der Regel, ältere Titel dagegen nicht, sodass Sie entweder hochskalieren oder schwarze Balken links und rechts akzeptieren müssen.

Ausstattung gegen Mobilität

Von modernen Spiele-Notebooks können Sie mindestens eine 160-GB-Byte-Festplatte und einen DVD-Brenner für Double-Layer-Rohlinge erwarten. Speicherkartenleser, Onboard-Sound, Headset-Anschluss, GBit-Netzwerk und Wireless LAN sind ohnehin Standard. Zwei Geräte im Testfeld verwenden bereits W-LAN-Chips nach 802.11n-Standard. Damit sollen die Datenraten von 21 MBit/s (etwa 2,5 MByte/s) bei 802.11g auf schnelle 70 MBit/s (knapp 9 MByte/s) steigen – eine entsprechende Gegenstelle vorausge-

setzt. Noch wurde 802.11n nicht endgültig spezifiziert, aber Intel verspricht, dass die Chips kompatibel zur finalen 802.11n-Norm sein werden. Besonderheiten bei der Ausstattung sind eine integrierte Kamera, die Logitech-Mäuse bei den Asus-Notebooks **G1S** und **G2S** sowie Taschen oder Rucksäcke. Beim Betriebssystem hat sich Windows Vista auf breiter Front durchgesetzt. Lediglich beim **Osiris E703 III** hat Nexoc noch XP vorinstalliert. Voll DirectX-10-kompatibel sind drei Notebooks, weil viele Hersteller ältere GeForce-7-Karten verbauen (nur DirectX 9). Kein einziges Testgerät hat eine Radeon-Grafikkarte.

Maximale Mobilität ist bei derart mit Technik vollgestopften Geräten unmöglich. Allein die Einzelkomponenten sowie die Kühlungselemente für CPU und Grafikchip hieven das Gewicht locker über 3 Kilo. Da spieletaugliche Hardware in Kombination mit dem Display zudem reichlich Strom zieht, macht das Testfeld im 3D-Betrieb abseits der Steckdose schon nach einer Stunde die Grätsche.

Notebooks bei GameStar

Jedes Notebook haben wir im Auslieferungszustand getestet – also so, wie auch Sie als Kunde es nach dem Auspacken vorfinden. Nach der Installation von **Company of Heroes** und **F.E.A.R.** starteten wir die Testläufe einmal in 1024x768 und einmal in der jeweiligen nativen Auflösung. Die

Akkulaufzeit im 3D-Betrieb ermittelt der **3DMark06** in einer Schleife, nachdem wir die Geräte voll aufgeladen hatten. Diese Benchmark-Ergebnisse bestimmen die Spieleleistung (40 Prozent der Gesamtnote), jeweils 20 Prozent

machen das Display und die Technik aus. Je 10 Prozent Anteil an der Gesamtnote haben Ausstattung und Erweiterbarkeit. **DV**



Das bei neuen Notebooks typische **16:10-Format** (oben) verbreitert das Blickfeld: An der Säule rechts im Bild zum Beispiel können Sie im schmalen 4:3-Format (unten) nicht vorbeischaun.