

PCI-Express-Grafikkarte

CLUB3D GEFORCE 7800 GT

Die Geforce 7800 GT hat für 100 Euro weniger alle Features der GTX. GameStar prüft, wie viel Spieleleistung auf der Strecke bleibt.



Die Geforce 7800 GT ist 1,5 cm kürzer als eine GTX. Auch das Lüfterdesign hat Nvidia leicht modifiziert.

Derzeit verkauft Nvidia die Geforce 7800 GTX wie geschnitten Brot. Als erste High-End-Karte seit langem war die GTX direkt nach der Produktvorstellung erhältlich. Nun reicht Nvidia die preis- und leistungsreduzierte GT-Variante mit gleichen Features, aber nur 20 statt 24 Pixel Pipelines und geringfügig reduzierten Taktfrequenzen nach. Wir scheuchen die knapp 380 Euro teure **Geforce 7800 GT** von Club3D durch unsere Benchmarks.

24 Pipelines adé

Wie die 100 Euro teurere GTX-Schwester unterstützt auch die **Geforce 7800 GT** das Shader Model 3.0, SLI sowie die aufwändige Lichtsimulation High Dynamic Range Rendering. Zwar basiert auch die **7800 GT** auf dem G70-Grafikprozessor, aber es funktionieren nur 20 statt 24 Pixel Pipelines und sieben statt acht Vertex Shadern. Anders also noch zu Geforce-6800-Anfängen hat Nvidia

die Shader-Einheiten dieses Mal direkt im Chip deaktiviert, das Freischalten ist nach aktuellem Stand unmöglich.

Chip- und GDDR3-Speicher der **Geforce 7800 GT** laufen mit 400/1.000 MHz statt mit 430/1.200 MHz. Ein Übertaktungsversuch auf GTX-Niveau produzierte bei unserem Sample heftige Grafikfehler. Der 256 MByte große Speicher kommuniziert über eine 256 Bit breite Datenleitung mit der GPU.

Sparpaket

Club3D verwendet den Referenzlüfter von Nvidia und klebt lediglich das eigene Logo drauf. Bei maximaler Drehzahl rotiert der Ventilator hörbar, meist liegt die Geräuschkulisse aber noch im akzeptablen Bereich.

Der Lieferumfang ist Durchschnitt: Außer der guten Vollversion **Colin McRae Rally 2005** (GameStar-Wertung: 87) gibt's noch ein Multimedia-Paket inklusive **PowerDVD** und eine Anschlussbox (HDTV-Komponenten- und S-Video-Ausgang, Cinch- sowie S-Video-Eingang). Zusätzlich liegen zwei Adapter von DVI auf VGA und einer von S-Video auf Cinch im Karton.

Schneller als Radeon X850 XT

Die **Geforce 7800 GT** haben wir mit einem Athlon 64 X2/4800+ und 1,0 GByte RAM auf dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** getestet. In den Benchmarks rendert die 400-Euro-Karte je nach Test bis zu 10 Prozent langsamer als eine GTX. Die **GT** hat die momentan gleich teure Radeon X850 XT im Griff – und damit auch eine Geforce 6800 Ultra. Wer im

GEFORCE 7 TEXTURFLIMMERN



Geforce-7-Karten beherrschen nur ein vereinfachtes anisotropischen Filtering. Selbst mit abgeschalteten Optimierungen flimmern anisotrop gefilterte Texturen (oben). Wenn Sie die »Image Quality« im Treiber unter »Performance & Quality Settings« auf »Very High« stellen, wird die Bildqualität erkennbar besser. Treiber vor 77.77 flimmern auch in der »Very High«-Einstellung stark.

gehobenen Leistungssegment neueste Features und viel Power braucht, aber keine 500 Euro investieren will, trifft mit der **Geforce 7800 GT** die richtige Wahl.

- HOTLINE: (02351) 180 63 20 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: INFO@CLUB-3D.DE
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 121

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Hätte ich nicht schon eine Geforce 7800 GTX – ich würde die Geforce 7800 GT haben wollen. Bei 20 Prozent niedrigerem Preis verliert sie nur etwa 10 Prozent Leistung gegenüber der teureren GTX. Das reicht immer noch, um eine Geforce 6800 Ultra und eine Radeon X850 XT zu schlagen. Letztere kann zudem weder Shader 3.0 noch schnelles High Dynamic Range Rendering. Allerdings: Wie schon bei der GTX fehlen große Unterschiede zwischen den Herstellern.



»Max. fps pro €«

BENCHMARKS

	Geforce 7800 GT	Geforce 7800 GTX	Radeon X850 XT	
Doom 3 1280x1024	104,8	111,5	77,7	fps
Doom 3 1600x1200 4xFSA/8xAF	47,5	51,2	36,0	fps
Far Cry 1280x1024	83,0	86,9	80,9	fps
Far Cry 1600x1200 HDR	36,1	42,2	–	fps
Half-Life 2 1280x1024	91,0	106,2	92,8	fps
Half-Life 2 1600x1200 4xFSA/8xAF	52,7	59,1	49,8	fps

GEFORCE 7800 GT

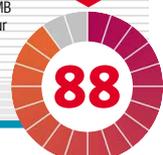
CA. PREIS	380 Euro	HERSTELLER	Club3D
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	Geforce 7800 GTX (G70)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	400/1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MB (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	extrem schnell HDR bis 1280x1024 gut spielbar	39/40
BILDQUALITÄT	Transparenz-Antialiasing AF flimmert leicht	19/20
TECHNIK	Shader Model 3.0 + SLI 256-Bit-Interface	18/20
KÜHLSYSTEM	unter Win leise + 1 Slot je nach Temperatur deutlich hörbar	7/10
AUSSTATTUNG	Colin 2005 + DVD-Player sonst Durchschnitt	6/10

FAZIT Extrem schnelle 3D-Karte mit 256 MB und SLI zum fairen Kurs. Im Vergleich zur ähnlich teuren Radeon X850 XT dank Shader 3.0 und HDR zukunftssicherer.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



17-Zoll-TFT



AMW
M179D

Das 17-Zoll-Display **M179D** von AMW kostet gerade mal 250 Euro und hat eine angegebene Reaktionszeit von 8 ms. Nach ausgiebigem Spielen können wir die bestätigen: Zwar wirken einige TFT-Bildschirme subjektiv noch etwas schneller, optisch störende Schlieren konnten wir auf dem **M179D** jedoch nicht ausmachen. Kontrast, Helligkeit und Schärfe stimmen für diesen Kampfprijs, dem gesamten Bild stünde aber etwas mehr Brillanz gut. Die Blickwinkel sind ziemlich eingeschränkt: Schon bei rund 40 Grad horizontaler Abweichung in eine Richtung verändern sich die Farben stark, Weiß wird zum Beispiel Gelb. Der **M179D** interpoliert schon bei 1024x768 leicht matschig, 800x600 sieht hässlich aus.

Den **M179D** können Sie kippen, nicht jedoch in der Höhe verstellen. Immerhin knausert AMW nicht und legt zum vorhandenen digitalen DVI-Ausgang auch ein passendes Kabel bei – selbst in gehobenen Preisklassen keine Selbstverständlichkeit. An der Rückseite hat AMW noch zwei maue Lautsprecher angebracht.

- ▶ **HOTLINE:** (0211) 179 35 50 STANDARDGEBÜHREN
- ▶ **E-MAIL:** INFO@AMW-EUROPE.DE
- ▶ **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** [J69](#)

Headset



TEAC HP-2

Trotz der wuchtigen Erscheinung gehört das 13 Euro günstige Teac **HP-2** zu den Leichtgewichten unter den Headsets. Der verstellbare Bügel passt bequem auch auf große Köpfe, die mit Kunstleder überzogenen Ohrhörer dagegen nicht. Auf den meisten Testköpfen lagen die Muscheln nur hinter den Ohren auf, wodurch nach kurzer Zeit meist ein störender Druck entsteht. Der bewegliche Mikrofonarm ist da flexibler und sollte auch gelegentliche Stürze unbeschadet überstehen.

Sprache überträgt das **HP-2** klar verständlich, aber sehr überpräsent und scharf. Bei Musik fehlen vor allem tiefe Bässe und starke Mitten, um die zischelnden Höhen auszugleichen. Darunter leidet auch der Spielesound: In **Battlefield 2** scheppern Explosionen blechern und Panzermotoren verlieren ihr tiefes Grollen. Befehle und Kommentare übermittelt das **HP-2** dafür zuverlässig und nur gelegentlich leicht verwascht an Ihre Mitspieler. Für den niedrigen Preis liefert das **HP-2** insgesamt dennoch eine solide Gesamtleistung.

- ▶ **HOTLINE:** (01805) 55 83 79 12 CENT/MIN
- ▶ **E-MAIL:** [WEBFORMULAR QUICKLINK: J92](#)
- ▶ **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:** [J91](#)

M179D

CA. PREIS	250 Euro	HERSTELLER	AMW
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	17 Zoll	ANGEG. REAKTIONSZEIT	8 ms
HELLIGKEIT	300 cd/m ²	NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024
KONTRAST	500:1	ANGEG. MAX. BLICKWINKEL	480/70°

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➕ voll spielelauglich ➖ Interpolation leicht matschig 	PUNKTE 34/40
BILDQUALITÄT	<ul style="list-style-type: none"> ➕ scharf ➕ Helligkeit OK ➖ Blickwinkel eng 	
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ➕ schnelles Panel ➕ internes Netzteil 	PUNKTE 15/20
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➕ DVI & -Kabel ➕ 3 Jahre Garantie ➖ nicht höhenverstellbar 	
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➕ gut bedienbar ➕ OSD deutsch 	PUNKTE 8/10

FAZIT Voll spielelauglicher 17-Zoll-Flachmann für preiswerte 250 Euro. Die Bildqualität des M179D von AMW kommt aber nicht an die Klassenbesten heran.

PREIS/LEIST. GUT



HP-2

CA. PREIS	13 Euro	HERSTELLER	Teac
TECHNISCHE ANGABEN			
FREQUENZGANG	20 – 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SURROUND SOUND	nein	KABELLÄNGE	2 m
KLANGREGLER	Lautstärke	ANSCHLUSS	3,5-mm-Klinke

BEWERTUNG

KLANG SPIELE	<ul style="list-style-type: none"> ➕ meist befriedigende Auflösung ➖ Bass dünn ➖ Höhen zu scharf 	PUNKTE 14/30
SPRACHQUALITÄT	<ul style="list-style-type: none"> ➕ ordentliche Verständlichkeit ➖ Übertragung teils verwascht 	
KLANG MUSIK	<ul style="list-style-type: none"> ➕ in niedriger Lautstärke OK ➖ Bass schwach ➖ Mitten dünn 	PUNKTE 8/20
ERGONOMIE	<ul style="list-style-type: none"> ➕ Bügel anpassbar ➕ flexibler Mikrofonarm ➖ Hörer drücken 	
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➕ Lautstärkereger ➖ keine Stummschaltung ➖ kurzes Kabel 	PUNKTE 5/10

FAZIT Ordentliche Sprachverständlichkeit und meist klare Übertragung zum sehr kleinen Preis. Wegen der unflexiblen Ohrhörer vor dem Kauf unbedingt antesten!

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



Windows entschlacken

TOOL DES MONATS NLITE

Im letzten Teil unserer Serie »Tuning-Sommer 2005« haben wir Ihnen das Tool **Nlite** bereits kurz vorgestellt (GameStar 10/2005). Mit dem 1,21 MByte kleinen Programm können Sie nicht nur Sicherheits-Patches oder das Service Pack 2 in eine Installations-CD integrieren, sondern Windows auch massiv entschlacken. Zuerst kopieren Sie alle Daten von Ihrer Windows-

XP-CD in ein Verzeichnis auf der Festplatte. Am besten deaktivieren Sie vorher über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung« unter »Ordneroptionen/Ansicht« den Eintrag »Geschützte Systemdateien ausblenden«. Zusätzlich sollten Sie bei »Versteckte Dateien und Ordner« die Option »alle Dateien und Ordner anzeigen« aktivieren.

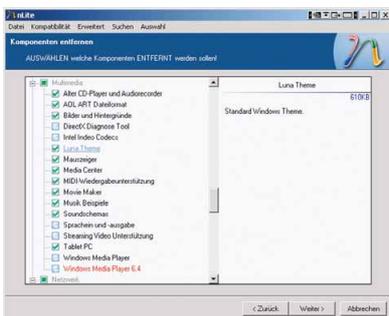
Alles muss raus!

Nach der Installation von **Nlite** wählen Sie den Ordner aus, in den Sie die XP-CD kopiert haben. Nun leitet Sie das Tool per verständlichem Assistenten durch die Konfiguration »Ihres« Windows-Betriebssystems. Unter anderem können Sie die Spiele, einzelne Dienste, die Luna-Oberfläche oder sogar ganze Treiberpakete entfernen. Detaillierte Beschreibungen helfen bei der Entscheidung, was raus kann, und was nicht.

Abschließend erstellt **Nlite** auf Wunsch ein bootfähiges ISO-Image, das Sie mit einem Brennprogramm Ihrer Wahl auf CD

bannen können. So braucht Windows XP nicht nur weniger Speicherplatz, sondern rennt auch deutlich flotter. Zwei Mankos hat **Nlite** allerdings: Das Tool erfordert Microsofts .Net-Framework von [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 149](http://www.gamestar.de/quicklink/149) und kann keine bestehenden XP-Installation erleichtern.

- E-MAIL: NUHI@SOFTHOME.NET
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 148



Sie mögen Luna genauso wenig wie viele andere Windows-XP-Komponenten? Dann weg damit.

NLITE

CA. PREIS **kostenlos** ENTWICKLER nuhi@softhome.net

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION	1.0 Beta 6	GROSSE	1,21 MByte
LIZENZ	Freeware	SPRACHE	Deutsch, mehrsprachig

PRO & KONTRA

- entfernt überflüssige Funktionen aus Windows XP
- funktioniert nicht mit bestehenden Installationen

FAZIT Durch die Optionsfülle dauert die Erstellung eines individuellen Installations-Images mit Nlite zwar etwas, der Aufwand wird aber mit mehr Sicherheit und Performance belohnt.

EINSCHÄTZUNG GUT



➤ DVD: Nlite 1.0 Beta 6

3D-Karte

SAPPHIRE RADEON X800 GT

Nach Monaten der Regungslosigkeit greift ATI die Geforce 6600 GT an: Für ebenfalls knapp 170 Euro hat Sapphires **Radeon X800 GT** 256 statt 128 MByte Speicher (6600 GT). Der R480-Chip stammt von der Radeon X850 und läuft mit gedrosselten 475 statt 540 MHz. Acht der 16 Pixel Pipelines hat ATI deaktiviert, alle sechs Vertex Shader sind funktionstüchtig. Nach aktuellem Stand lassen sich die übrigen Pipelines

nur durch Löten und ein neues Bios freischalten. Aber »weniger als 50 Prozent« der Karten liefern so stabil, meint ein Insider.

Die **Radeon X800 GT** regelt den Lüfter dynamisch, aber ziemlich hektisch. Insgesamt rotiert das Fächerblatt deutlich hörbar. Bei der Ausstattung spart Sapphire. Außer dem alten **Splinter Cell 2** (GameStar-Wertung: 89) bekommen Sie den DVD-Player **PowerDVD 6** (nur Stereo) und die üblichen Kabel inklusive HDTV sowie ein Übertaktungs-Tool.

6600-GT-Killer

In unseren Benchmarks mit einem Athlon 64 X2/4800+, 1,0 GByte Arbeitsspeicher und dem Asus-Board **A8N-SLI Deluxe** fegt die **Radeon X800 GT** die Geforce 6600 GT aus dem PC. In keinem Durchlauf außer **Doom 3** ist ATIs neuer Preis-Leistungs-Hammer gefährdet (siehe Benchmark-Kasten).

- **HOTLINE:** (01805) 727 744 23 12 CENT/MIN
- **E-MAIL:** INFO@SAPPHIRETECH.DE
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 151



RADEON X800 GT

CA. PREIS **170 Euro** HERSTELLER **Sapphire**

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X800 GT (R480)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	475/980 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0b
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	➤ viel Spieleleistung pro Euro ➤ 2xFSAA / 4xAF gut spielbar	32/40
BILDQUALITÄT	➤ hohe Bildqualität ➔ Leistung zu niedrig für 4xFSAA / 8xAF	18/20
TECHNIK	➤ 256 MB ➤ 256-Bit-Interface ➔ keine Shader 3.0	14/20
KÜHLSYSTEM	➤ 1 Slot ➔ deutlich hörbar	6/10
AUSSTATTUNG	➤ gute, aber alte Vollversion ➤ DVD-Player ➤ HDTV	7/10

FAZIT Für das Geld sehr schnelle 256-MByte-Karte ohne Shader 3.0. In der wichtigsten 1280er-Auflösung laufen die meisten Spiele mit 2xFSAA und 4xAF flüssig.

PREIS/LEIST. SEHR GUT

77

BENCHMARKS

	Radeon X800 GT	Geforce 6600 GT	
Half-Life 2 1024x768	87,8	73,6	fps
Half-Life 2 1280x1024 2xFSAA/4xAF	39,7	35,5	fps
Doom 3 1024x768	67,2	89,2	fps
Doom 3 1280x1024 2xFSAA/4xAF	38,9	43,1	fps
FarCry 1024x768	78,3	66,1	fps
FarCry 1280x1024 2xFSAA/4xAF	56,6	37,5	fps