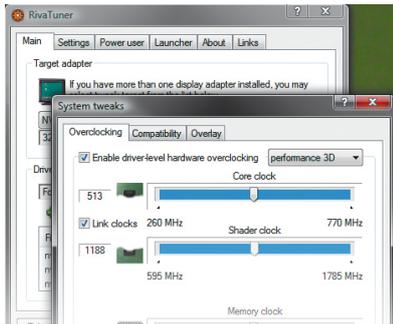


Tool des Monats Rivatuner



DVD - Rivatuner

Win Vista 32 Bit - läuft

Grafikkarten übertakten ist eine Wissenschaft für sich – und die neue **Rivatuner**-Version 2.05 macht sie Geforce-8-Besitzern deutlich leichter als bisher. In Kombination mit den Forceware-Referenztreibern ab der Revisionsnummer 163.67 können Sie nun auch die Shader-Prozessoren gezielt übersteuern. Eine Geforce 8800 GTS läuft beispielsweise mit 500 MHz, die Shader jedoch mit 1.200 MHz. Beim alten Verfahren mussten Sie an den 500 MHz drehen und schauen, welche Auswirkungen dies auf den Shader-Takt hat. Jetzt können Sie die Shader und den übrigen Grafikprozessor unabhängig voneinander übertakten und sich so besser an das Maximum Ihrer Grafikkarte herantasten. Dazu klicken Sie nach dem Programmstart unter »Main« und »Driver settings« auf das »Customize«- und dann auf das Grafikkartensymbol. Um Chip und Shader autark zu übertakten, entfernen Sie das Häkchen bei »Link clocks«. Doch Vorsicht: Vergessen Sie nicht, die Taktfrequenzen nur schrittweise anzuheben und die Einstellungen mit einem anspruchsvollen Spiel auf Stabilität zu testen. So oder so erlischt beim Übertakten die Herstellergarantie.

Auch wenn Sie keine Geforce 8 haben: **Rivatuner** ist mit das beste Übertaktungsprogramm für Grafikkarten. Es unterstützt praktisch jede Hardware, bietet umfangreiche Profileinstellungen, die nie ein normal interessierter Spieler nutzen wird, und Zugang zu den Registry-Einträgen des jeweiligen Grafikkartentreibers. Auf Wunsch zeigt das Programm zudem die Taktfrequenzen sowie die Chip-Temperatur in Echtzeit an. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 4223

Rivatuner

Ca. Preis kostenlos Entwickler Alexey Nicolaychuk

TECHNISCHE ANGABEN

Version	2.05	Größe	2 MByte
Lizenz	Freeware	Sprachen	Englisch, Russisch

PRO & CONTRA

- ➔ komfortable Geforce-8-Übertaktung
- ➔ umfangreiche Profileinstellungen
- ➔ eines der besten Übertaktungsprogramme
- ➔ keine deutsche Übersetzung

Fazit Grafikkarten-Übertakter mit jedweden Schnickschnack für fortgeschrittene und Profis. Besonders als Geforce-8-Besitzer sollten Sie die neue Version 2.05 ausprobieren.

EINSCHÄTZUNG Sehr gut

22-Zoll-TFT Hanns G



Große Bildfläche und gutes Preis-Leistungs-Verhältnis machen Breitbild-TFTs im 22-Zoll-Format zur attraktiven Aufrüstoption. Der Hanns G **HW223DP** für 285 Euro stellt bis zu 1680 mal 1050 Bildpunkte mit (laut Hersteller) maximal 5 Millisekunden Verzögerung dar – in unseren Tests reicht das selbst in sehr schnellen Titeln für schlierenfreies Spielen. Die entspiegelte Oberfläche reflektiert dabei auch in hellen Räumen kaum, sodass die Jalousien oben bleiben können. Farben scheinen kräftig, ohne übertrieben zu wirken, und auch die maximale Helligkeit ist ausreichend. Einzig die linke obere Ecke unseres Testgeräts ist im Vergleich zur restlichen Oberfläche zu dunkel ausgeleuchtet. Die Schärfe überzeugt in der nativen Auflösung. Müssen Sie Spiele aufgrund von Performance-Problemen aber herunterregeln, vermagst der **HW223DP** ab 1280 mal 800 Pixeln jedoch spürbar.

Zum Preis von 285 Euro gefällt uns die Ausstattung des **HW223DP** mit DVI-, VGA- und Komponenteneingang sowie zugehörigen Kabeln gut. Einen USB-Hub mit vier Ports sowie zwei (spieleuntaugliche) 3-Watt-Lautsprecher bringt das TFT ebenfalls mit. Unterm Strich stört nur das billig wirkende Plastik des Standfußes den positiven Gesamteindruck. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4031

HW223DP

Ca. Preis 285 Euro Hersteller Hanns G

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Angeg. Reaktionszeit	5 ms
Helligkeit	300 cd/m ²	Native Auflösung	1680x1050
Kontrast	800:1	Max. Blickwinkel	160°/160°

BEWERTUNG

Spielleistung	➔ sehr schnell, keine Schlieren ➔ keine Unschärfe in Bewegung	37/40
Bildqualität	➔ scharf ➔ kräftige Farben ➔ mäßige Helligkeitsverteilung	14/20
Technik	➔ schnelles Panel ➔ solide verarbeitet ➔ teils billig wirkendes Plastik	15/20
Ausstattung	➔ DVI & Komponenteneingang ➔ USB, Lautsprecher ➔ kein HDCP	8/10
Bedienung	➔ deutsches Menü ➔ gut erreichbare Tasten ➔ Menü etwas unübersichtlich	7/10

Fazit Voll spieleaugliches 22-Zoll-TFT mit DVI-, VGA- und Komponenteneingang sowie vier USB-Ports. Das teils zu billige Plastik ist dem Preis von 285 Euro unangemessen.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

Grafikkarte Edel-Grafikkarten



Die 290 Euro teure **8800 GTS Scorp Force** von Edel-Grafikkarten taktet Chip und Speicher mit flotten 600/1.800 MHz und übertrifft damit den üblichen 8800-GTS-Standard von 500/1.600 MHz deutlich. Auch die 96 Shader-Einheiten arbeiten mit 1.300 MHz ein Quäntchen schneller als mit den von Nvidia vorgesehenen 1.188 MHz. Der Zwei-Slot-Kühler entspricht dagegen dem 8800-GTS-Referenzmodell und rotiert gewohnt leise und zuverlässig. Außer einer (kleinen) Tüte Gummibären, einem Strom- sowie HDTV-Adapter und S-Videoadapter gibt's keinerlei zusätzliche Ausstattung.

Mit einem Core 2 Duo E6700 sowie 2,0 GByte RAM und Windows XP beschleunigt die **8800 GTS Scorp Force** ältere Titel wie **Company of Heroes** problemlos: 67,9 fps in 1680x1050 inklusive 4xAA/8xAF sind absolut flüssig. Im anspruchsvollen **World in Conflict** knabbert die Karte in den gleichen Einstellungen ohne AA/AF mit 32,0 fps dagegen an der Ruckelgrenze. Die 320 MByte Videospeicher sind bereits für heutige Verhältnisse etwas knapp bemessen und verhindern teilweise maximale Details sowie leistungszehrende Bildverbesserungen. Wer darauf nicht verzichten will, sollte eher eine 8800 GTS mit 640 MByte RAM (50 Euro Aufpreis) in Betracht ziehen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4149

8800 GTS Scorp Force

Ca. Preis 290 Euro Hersteller Edel-Grafikkarten

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	GF 8800 GTS	RAM-Anbindung	320 Bit
GPU/DDR-Takt	600/1.800 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	320 MByte	Steckplatz	PCI Express

BEWERTUNG

Spielleistung	➔ schnell bis 1680x1050 ➔ meist mit AA/AF ➔ teils zu langsam für AA/AF	33/40
Bildqualität	➔ sehr gutes AA ➔ HDR und AA gleichzeitig ➔ perfektes AF	18/20
Technik	➔ DirectX 10 ➔ SLI ➔ 96 Unified Shader ➔ verbraucht viel Strom	16/20
Kühlsystem	➔ flüsterleise ➔ auch in Spielen praktisch unhörbar ➔ zwei Slots	8/10
Ausstattung	➔ HDTV ➔ alle nötigen Kabel ➔ sonst nichts ➔ nur 320 MByte RAM	3/10

Fazit Schnelle und leise Direct-X-10-Geforce mit genug Leistung bis 1680x1050, meist auch mit AA/AF. Die 320 MByte RAM sind für den High-End-Anspruch etwas mager.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend