

Prozessor AMD



AMDs neues Zweikernflaggschiff **Athlon 64 X2/6400+** nimmt wie gewohnt in Sockel-AM2-Mainboards Platz. Mit 3,2 GHz taktet er 200 MHz schneller als das bisherige Spitzenmodell **Athlon 64 X2/6000+**, die restlichen technischen Daten wie Cache, Frontside Bus oder Speicheranbindung bleiben gleich.

Im Spieletest setzt sich der 250-Euro-Prozessor nur etwa 7 Prozent vom 100 Euro günstigeren **X2/6000+** ab – mehr war angesichts der behutsamen Taktsteigerung auch nicht zu erwarten. Im Leistungsvergleich mit Intels 30 Euro günstigeren Core 2 Duo E6600 zieht der **Athlon 64 X2/6400+** leicht davon. Auf unserem Testsystem mit einer GeForce 8800 GTX und 2,0 GByte Arbeitsspeicher erreicht er in **Company of Heroes** in einer Auflösung von 1280 mal 1024 Bildpunkten im Schnitt 59,5 Bilder pro Sekunde und liegt damit knapp vor den 56,4 fps des E6600. In **World in Conflict** überholt der AMD-Prozessor bei gleichen Einstellungen den Core 2 Duo mit 41 fps zu 36 fps ebenfalls. Kann der **X2/6400+** bei der Spieleleistung den Core 2 Duo noch in Schach halten, geht er bei der Energieeffizienz gänzlich baden: Mit 125 Watt saugt der AMD-Prozessor fasst doppelt so viel Strom aus dem Netzteil wie der Intel-Chip (65 Watt). **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 4165

22-Zoll-TFT Asus



Mit einem Preis von knapp 580 Euro liegt der Asus-Flachbildschirm **PG221** am oberen Ende der 22-Zoll-Preisskala. Die Auflösung beträgt wie bei der Konkurrenz 1680 mal 1050 Bildpunkte, trotz des hohen Preises verbaut der Hersteller nur ein TN-Panel. Das zeigt in Spielen zwar keinerlei Schlieren, hat aber Prinzip bedingte Probleme wie eine lediglich befriedigende Bildqualität und enge Blickwinkel. Spezielle Voreinstellungen wie Spiele, Theater oder Landschaft sollen dem entgegenwirken. Dabei bleibt allerdings die Farbpräzision auf der Strecke – im Test entschieden wir uns letztlich für den Standardmodus.

Was den hohen Preis nun noch rechtfertigen könnte, ist die Multimedia-Ausstattung: Webcam, Headset-Anschluss, Eingänge über VGA, DVI mit HDCP, Komponente und S-Video sowie ein passiver USB-Verteiler mit drei Buchsen. Hinzu kommt ein Stereo-Lautsprechersystem mit Subwoofer, das niedrigen Ansprüchen genügt. Allerdings vermissen wir bei diesem Preis einen zweiten digitalen Eingang, am besten per HDMI. Wer zum Beispiel eine Xbox 360 anschließen möchte, muss einen HDMI- auf DVI-Adapter separat erwerben und ständig umstöpseln, oder eine schlechtere Bildqualität am VGA- oder Komponenten-Eingang hinnehmen. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 4158

Gamepad Microsoft



An der Verarbeitung und den präzisen Bedienelementen des **Xbox 360 Controllers** gibt es auch nach eineinhalb Jahren nichts auszusetzen – am Treiber jedoch immer noch. Weil in vielen Spielen die Rumble-Funktion nicht richtig oder gar nicht funktioniert, testen wir das Pad noch einmal: In den **Need for Speed-Teilen Carbon** und **Most Wanted** als auch im GTA-Klon **Scarface** bleiben die Rumble-Motoren selbst mit dem neuen Treiber 1.1 von der US-Website regungslos (►Quicklink: 4163). Abhilfe schafft hier nur ein umständlich zu installierender inoffizieller Treiber von ►Quicklink: 4164. Spiele mit dem »Games for Windows«-Logo bringen den **Xbox 360 Controller** dagegen anstandslos zum Rütteln, darunter **Bioshock**, **Lost Planet** und **Tomb Raider: Anniversary**. Zum Vergleich: Die Motoren von Logitechs **Cordless Rumblepad 2** machen sich in allen getesteten Spielen bemerkbar.

Bereits in Ausgabe 02/2007 hatten wir dem Gamepad aufgrund des miesen Treibers zwei Punkte in der Techniknote abgezogen. Da sich an der Situation nichts geändert hat und zudem Spieler älterer Titel im Regen stehen, ziehen wir nochmals zwei Punkte ab. Das gilt auch für die kabellose Variante **Xbox 360 Wireless Controller** (siehe Einkaufsführer). **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 4165

Athlon 64 X2/6400+

Ca. Preis 250 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern Windsor Caches (L1/L2) 256/2.048 KByte
Fertigung 90 nm FSB 1 GHz Hypertrans.
Taktfrequenz 3,2 GHz Steckplatz Sockel AM2

BEWERTUNG

Spieleleistung	sehr schneller Spieleprozessor zwei Rechenkerne	35/40
Arbeitsleistung	hohe Arbeitsleistung schnell bei parallelen Anwendungen	16/20
Multimedia-Leistung	hohe Multimedia-Leistung kompromittiert schnell	17/20
Technik	Dual Core 64 Bit separater Cache kein Quad Core	8/10
Energieeffizienz	senkt Takt in Ruhephasen hoher Stromverbrauch unter Last	6/10

Fazit Aufrüster finden im Athlon 64 X2/6400+ eine CPU mit reichlich Spieleleistung – im Vergleich zum kaum langsameren X2/6000+ aber mit deftigem Aufpreis.

PREIS/LEISTUNG Gut

82

PG221

Ca. Preis 580 Euro Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 22 Zoll Angew. Reaktionszeit 2 ms
Helligkeit 350 cd/m² Native Auflösung 1680x1050
Kontrast 2000:1 Max. Blickwinkel 170/160°

BEWERTUNG

Spieleleistung	voll spielefähig solide Interpolation bis hinab zu 1024x768	36/40
Bildqualität	insgesamt befriedigende Bildqualität Farben enge Blickwinkel	14/20
Technik	schnelles Panel spiegelt Bedienfeld billig verarbeitet	15/20
Ausstattung	viele Anschlüsse USB Boxen drehbar nicht höhenverstellbar	9/10
Bedienung	gut strukturiertes deutsches Menü Anschlüsse schwer zu erreichen	5/10

Fazit Voll spielefähiges 22-Zoll-TFT mit solider Bildqualität. Trotz einiger Multimedia-Funktionen wie Webcam oder 2.1-Lautsprecher aber hoffnungslos überteuert.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

79

Xbox 360 Controller

Ca. Preis 30 Euro Hersteller Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten 8 + 4 Schultertasten Force Feedback ja
Steuerkreuz 8-Wege Anschluss USB
Gewicht 250 Gramm Analog-Sticks 2

BEWERTUNG

Präzision	sehr präzise analoge Schultertasten	36/40
Technik	kompatibel zur Xbox 360 USB mieser Treiber	9/20
Ausstattung	leicht Rumble-Funktion streikt in vielen älteren Titeln	16/20
Ergonomie	schlankes Design gute Anordnung der Bedienelemente	9/10
Verarbeitung	sauber verarbeitet keine scharfen Kanten	9/10

Fazit Verarbeitung und Präzision sind über jeden Zweifel erhaben, nur die Rumble-Funktion funktioniert in einigen Spielen weiterhin nicht – erneut zwei Punkte Abwertung!

PREIS/LEISTUNG Gut

79