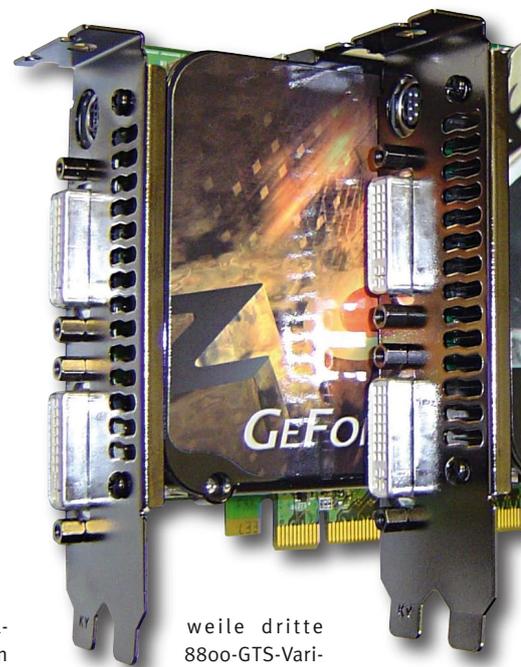


# Geforce 8800 GTS mit 512 MByte

Die Geforce 8800 GT rechnet Ihnen nicht schnell genug? Dann ist die neue **Geforce 8800 GTS mit 512 MByte Speicher** vielleicht etwas für Sie. Wir testen Karten von MSI und Zotac.



Die allermeisten GameStar-Leser spielen auf 17- oder 19-Zoll-Flachbildschirmen in der nativen Auflösung von 1280x1024. Immer beliebter werden derzeit 22-Zöller mit 1680 mal 1050 Pixeln. Je höher die Auflösung eines

TFTs, desto höher jedoch die Anforderungen an die Grafikkarte. Nvidias Preis-Leistungs-Sensation Geforce 8800 GT (250 Euro) befeuert das 22-Zoll-Format derzeit am besten. Wer aber in 1680x1050 auf Kantenglättung

besteht oder gar auf einem 24-Zoll-Monitor immer in der nativen Auflösung von 1920x1200 spielen möchte, braucht mehr Power.

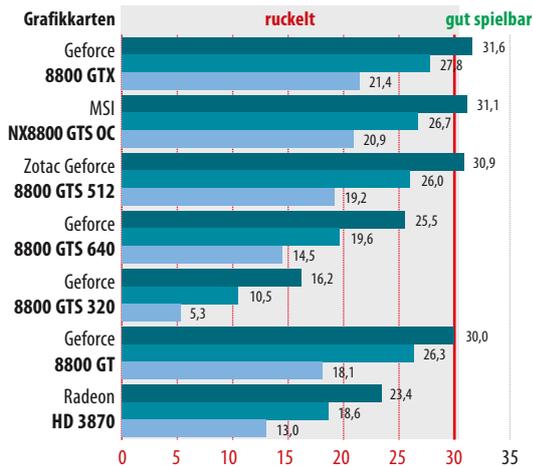
Für diese Klientel wirft Nvidia mit der rund 300 Euro teuren **Geforce 8800 GTS 512** die mittler-

weile dritte 8800-GTS-Variante auf den Markt. Die alten Modelle mit 320 oder 640 MByte Videospeicher rechnen in Spielen deutlich langsamer und werden deshalb ab

## Crysis

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

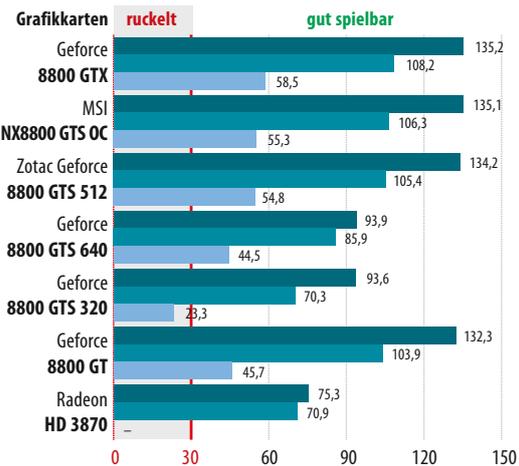
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF



## Unreal Tournament 3

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

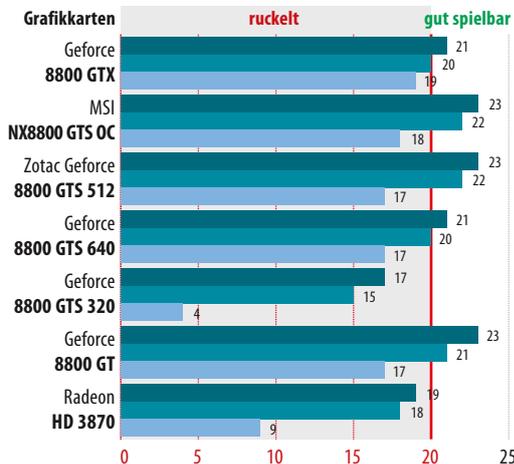
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF



## World in Conflict

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

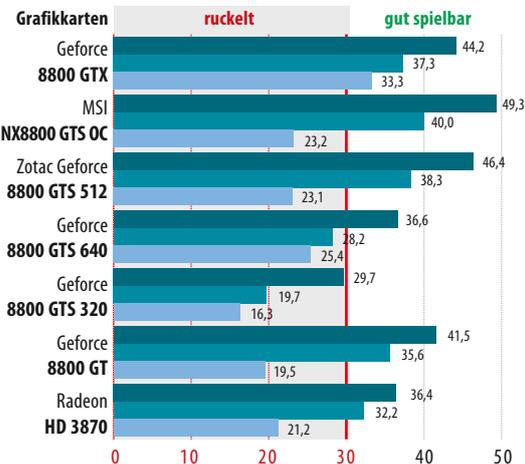
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 4x AF



## Company of Heroes

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF





sofort nicht mehr produziert. Wir nehmen je eine **Geforce 8800 GTS 512** von Zotac und MSI unter die Lupe. Letztere hat der Hersteller von Haus aus deutlich übertaktet.

### Mehr Shader

Die **Geforce 8800 GTS 512** ist im Wesentlichen eine beschleunigte Geforce 8800 GT. Nvidia hat nun alle 128 Shader-Einheiten des G92-Grafikprozessors freigeschaltet, der 8800 GT stehen lediglich 112 der 128 für die Spieleleistung wichtigen Rechenwerke zur Verfügung.

Statt mit 600/1.512/1.800 MHz taktet die neue Karte den Chip mit 650 MHz, die Shader-Einheiten mit 1.625 MHz und den Speicher mit 1.940 MHz. Die Verbindung zum weiterhin 512 MByte großen Video-RAM bleibt 256 Bit breit. Durch den höheren Speichertakt steigt auch die Speicherbandbreite, also die Datenmenge, die pro Sekunde zwischen Grafikchip und Speicher ausgetauscht werden kann. Davon profitieren hauptsächlich hohe Auflösungen wie 1680x1050 mit zugeschalteter Kantenglättung.

### Starker Kühler

Die neue **Geforce 8800 GTS 512** ist genauso lang wie die 8800 GT – 23 cm. Um trotz der gesteigerten Taktfrequenzen einen annähernd lautlosen Betrieb hinzube-

kommen, verbaut Nvidia aber ein massiveres 2-Slot-Kühlsystem, das den Steckplatz direkt neben der Grafikkarte blockiert. Der Lüfter rotiert selbst unter Volllast in Spielen genauso flüsterleise wie im 2D-Betrieb unter

Windows. Durch den ruhigen Betrieb und die dennoch vorhandenen Kühlreserven eignet sich die **Geforce 8800 GTS 512** sowohl für geräuschempfindliche Spieler als auch für Übertakter. Das Leistungspotenzial des Kühlers demonstriert MSI mit seiner stark übertakteten **NX8800 GTS OC**.

### Freie Wahl

Die 330 Euro teure **Geforce 8800 GTS** von Zotac entspricht Nvidias Referenzdesign. Außer ein paar Kabeln und Adaptern verzichtet der Hersteller zugunsten eines niedrigen Preises auf jegliche Software-Beigaben.

MSI dagegen übertaktet seine 380 Euro teure **NX8800 GTS OC** von 600/1.512/1.800 MHz auf sehr schnelle 730/1.825/1.800 MHz. Zusätzlich zu den üblichen Extras wie Kabeln und Adaptern liegen die Vollversion von **Colin McRae: Dirt** (GameStar-Wertung: 90 Punkte) und eine 14-tägige Testversion von **Herr der Ringe Online** (GameStar-Wertung: 85 Punkte) im Karton.

### Kleiner Vorsprung

In unseren Benchmarks **Crysis**, **Company of Heroes**, **Unreal Tournament 3** und **World in Conflict** schlägt die **Geforce 8800 GTS 512** ihre Vorgänger GTS 320 und GTS 640 deutlich. Das überrascht uns wenig: Bereits auf der Geforce 8800 GT hat der neue G92-Grafikprozessor die älteren GTS-

Varianten hinter sich gelassen. Mit den vollen 128 Shader-Einheiten und höheren Taktfrequenzen überholt die **GTS 512** problemlos die GT und pirscht sich an die Geforce 8800 GTX heran. In Auflösungen bis 1680x1050 ohne Kantenglättung liegen die Karten unterm Strich fast gleich auf. Extreme Auflösungen mit aktivierter Kantenglättung meistert die GTX aber aufgrund ihres mit 768 MByte größeren Videospeichers und der breiteren 384-Bit-Speicher-Anbindung immer noch am besten. In **Company of Heroes** beispielsweise lautet das Ergebnis in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter 23,1 zu 33,3 fps für die GTX, die 8800 GT erreicht 19,5 fps. In 1280x1024 ohne Bildverbesserungen schenken sich die drei Karten nichts: 44,2 fps für die GTX, 46,4 fps für die GTS 512 und 41,5 für die GT.

Das Duell der zwei **Geforce 8800 GTS 512** gewinnt den Taktfrequenzen entsprechend MSI. Allerdings sind die Abstände mit maximal drei Bildern mehr pro Sekunde verschwindend gering – den Aufpreis von 50 Euro gegenüber dem Zotac-Modell rechtfertigt eher die bessere Ausstattung.

AMDs derzeit schnellste Grafikkarte, die Radeon HD 3870 für knapp 210 Euro, kann in keinem unserer Tests mit der teureren Nvidia-Konkurrenz mithalten (siehe Benchmark-Kästen).

### Durchwachsenes Angebot

Für 20 bis 50 Prozent mehr Geld gegenüber der Geforce 8800 GT bekommen Sie bei der **Geforce 8800 GTS 512** gerade einmal vier bis sechs Prozent mehr Spieleleistung. In 1280x1024 ohne zugeschaltete Bildverbesserer arbeiten beide Platinen praktisch gleich schnell. Mit jeder Auflösungs- oder Kantenglättungsstufe wächst dann der Abstand zugunsten der **GTS**. Günstige Karten wie die von Zotac sind durchaus ihr Geld wert, das übertaktete und überteuerte MSI-Modell nicht. In extremen Einstellungen wie 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung rechnet die teure GTX-Version nämlich noch schneller. Viele Händler wollen zudem ihre Lager räumen und verscheuern die 8800 GTX derzeit für knapp 400 statt 500 Euro. DV



**Mehr Takt, stärkerer Kühler:** Die 8800 GTS (oben) arbeitet wie die flache 8800 GT (unten) flüsterleise.



### NX8800 GTS OC

Ca. Preis 380 Euro Hersteller MSI

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	G92	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	730/1.940 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	512 MByte	Steckplatz	PCle 16x

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	extrem schnell bis 1920x1200 auch mit Kantenglättung beinahe so schnell wie Geforce 8800 GTX	39/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung perfektes AF Kantenglättung etwas schlechter als Radeon	18/20
Technik	vom Hersteller übertaktet DirectX 10.0 SLI Stromverbrauch ok	17/20
Kühlsystem	unter Windows und in Spielen jederzeit flüsterleise 2-Slot-Bauhöhe	9/10
Ausstattung	512 MByte Adapter HDCP Colin McRae: Dirt 14-Tage-Testversion Herr der Ringe Online	9/10

**Fazit** Stark übertaktete Geforce 8800 GTS 512 mit tollem Spielepaket. Den Aufpreis gegenüber der Zotac-Karte rechtfertigen jedoch weder Leistung noch Ausstattung.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

92

### Geforce 8800 GTS

Ca. Preis 330 Euro Hersteller Zotac

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	G92	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	650/1.940 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	512 MByte	Steckplatz	PCle 16x

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	extrem schnell bis 1920x1200 auch mit Kantenglättung beinahe so schnell wie Geforce 8800 GTX	39/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung perfektes AF Kantenglättung etwas schlechter als Radeon	18/20
Technik	DirectX 10.0 SLI Stromverbrauch ok	17/20
Kühlsystem	unter Windows und in Spielen jederzeit flüsterleise 2-Slot-Bauhöhe	9/10
Ausstattung	512 MByte Adapter HDCP sonst nichts	7/10

**Fazit** Geforce 8800 GTS 512 mit Standardtakt und Sparausstattung. In hohen Grafikeinstellungen schneller als Geforce 8800 GT, allerdings auch 80 Euro teurer.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

90

### Aktuell zu teuer

**Daniel Visarius:** An und für sich gefällt mir die Geforce 8800 GTS 512 gut – viel Kraft, leiser Betrieb. Für den fälligen Aufpreis von 80 bis 130 Euro ist mir der Geschwindigkeitsvorteil zur Geforce 8800 GT aber zu klein – und zu sehr begrenzt auf hohe Auflösungen. Außerdem gibt's die allmählich auslaufende 8800 GTX gerade im Sonderangebot für 400 Euro. Da habe ich deutlich mehr Reserven in hohen Auflösungen, allerdings auf Kosten eines höheren Strombedarfs. Die Geforce 8800 GTS 512 würde ich mir erst kaufen, wenn Nvidias Preisempfehlung von 300 Euro auch tatsächlich im Markt ankommt.



daniel@gamestar.de