

AMDs neues Einstiegsmodell Radeon HD 4830 kostet gerade einmal 100 Euro und attackiert die GeForce 9800 GT.

Radeon HD 4830



Nach dem bisherigen Erfolg der Radeon HD 4800 will AMD mit der neuen Radeon HD 4830 seine aktuell starke Marktposition ausbauen. Zum attraktiven Kurs von knapp 100 Euro soll die leistungsreduzierte Platine die Konkurrenz Typ GeForce 9800 GT überflügeln.

Leicht kastriert

Mit dem RV770-Grafikprozessor gelang AMD im Sommer der große Wurf. Bei deutlich niedrigeren Preisen als die GeForce-Konkurrenz konnte das Topmodell Radeon HD 4870 problemlos mit der GeForce GTX 260 mithalten, die Radeon HD 4850 mischte das Preissegment bis 150 Euro

auf. Für noch einmal 50 Euro weniger bringt AMD nun die **Radeon HD 4830** auf den Weg. Statt den üblichen 160 Shadern sind bei der **HD 4830** allerdings nur 128 aktiv; die Zahl der Textureinheiten fällt von 40 auf 32. Vermutlich verwendet AMD auf diese Weise produzierte Grafikchips, bei denen nicht alle Einheiten funktionieren – in der Halbleiterfertigung ist dies üblich. Der Chip taktet mit 575 MHz genau 8 Prozent langsamer als bei der HD 4850 (625 MHz).

Die Verbindung zum 512 MByte großen GDDR3-Speicher stellt wie bei den zwei schnelleren Platinen eine 256 Bit breite Datenleitung her. Weil der Speichertakt von 1.000 auf 900 MHz

fällt (effektiv von 2.000 auf 1.800 MHz), sinkt auch die Speicherbandbreite geringfügig von 64,0 GByte/s auf 57,6 GByte/s. Zum Vergleich: Die Radeon HD 4870 erreicht dank des doppelt so schnell getakteten GDDR5-Speichers 115 GByte/s. Diese Differenz wirkt sich besonders in hohen Auflösungen mit aktivierter Kantenglättung aus.

Wie die optisch identische HD 4850 zieht auch die **HD 4830** maximal 110 Watt vom Netzteil.

Gleich schnell

Entgegen AMDs eigenen Benchmarks rechnet die **Radeon HD 4830** keineswegs bis zu 60 Prozent schneller als die GeForce 9800 GT. Auf unserem Testsystem aus einem Core 2 Quad QX6850 mit 3,0 GHz und 2,0 GByte RAM auf dem Foxconn-Mainboard **Mars** absolviert die Radeon unseren Benchmark-Parcours mit durchschnittlich 59,3 Bilder pro Sekunde. Die GeForce 9800 GT schafft – im Rahmen der Messungenauigkeit gleich schnelle – 59,9 fps (siehe Benchmarks). Während die Radeon **Call of Duty 4** und **UT 3** für sich entscheiden kann, verliert sie in **Crysis** und in **World in Conflict** (aus Platzgründen drucken wir nur die Ergebnisse der ersten beiden Titel ab). AMD fertigte seine Benchmarks in für diese Karten völlig unrealistischen Einstellungen wie zum Beispiel 1920x1200 mit achtfacher Kantenglättung an. Ob eine Karte hier acht oder zwölf Frames schafft, ist irrelevant. Wir hingegen prüfen in praxisnahen Einstellungen wie 1280x1024 und 1680x1050.

Schön leise

Trotz maximaler Belastung durch unsere Benchmarks hielt der von der HD 4850 bekannte Lüfter auf der **HD 4830** stets die Klappe. Höchstens ein leises Säuseln konnten wir vernehmen – außer-

Wahlfreiheit

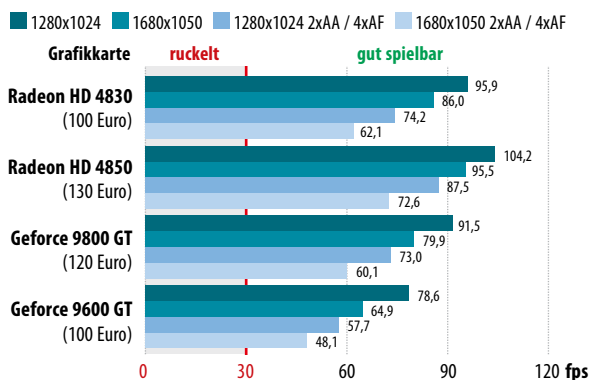
Daniel Visarius: Konkurrenz belebt das Geschäft – doch echte Konkurrenz gibt es nur bei ähnlich starken Alternativenangeboten. Sonst kann ein Hersteller eine Monopolstellung einnehmen so wie Intel derzeit bei den CPUs. Bei den Grafikkarten sieht das zum Glück anders aus, und das nun auch beim Preispunkt um 100 Euro. Persönlich würde ich mir anstelle einer GeForce 9800 GT eine HD 4830 kaufen, einfach weil sie noch leiser ist.



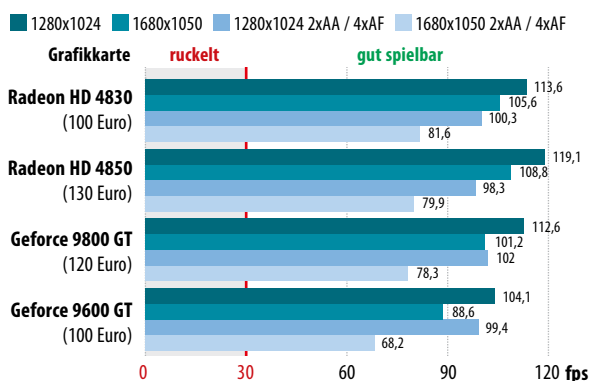
daniel@gamestar.de

halb des Gehäuses ist die Karte unhörbar. Allerdings lässt sich das nicht auf alle Platinen des gleichen Typs übertragen. Die Hersteller können die Lüftersteuerung an ihre eigenen Vorstellungen von Chip-Temperatur und Lautstärke anpassen, sodass verkaufsfertige Karten möglicherweise mehr Radau machen. **DV**

Call of Duty 4



Unreal Tournament 3



Radeon HD 4830

Ca. Preis 100 Euro

Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	RV770	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU-/DDR-Takt	575 / 1.800 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	512 MByte DDR3	Steckplatz	PCIe 6x

BEWERTUNG

Spielleistung + schnell bis 1680x1050
+ oft genug Leistung für AA / AF

26/30

Bildqualität + derzeit beste Kantenglättung
+ fast perfektes AF
- AF flimmert teils minimal

19/20

Technik + DirectX 10.1 + Crossfire
+ moderater Stromverbrauch
- keine Physik-Beschleunigung

16/20

Kühlsystem + unter Windows und in Spielen flüsterleise
+ 1-Slot-Bauhöhe

9/10

Ausstattung + 512 MByte Speicher
+ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

5/10

Fazit Preiswerte Spiele-Grafikkarte mit hoher Leistung – auf einem Niveau mit Nvidias GeForce 9800 GT. Der Lüfter ist selbst in Spielen nicht zu hören.

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

75