

# Zotac GeForce GTX 260<sup>2</sup>

Nvidia schaltet zusätzliche Shader-Einheiten im Grafikchip frei, um die Radeon HD 4870 klar zu übertrumpfen.

In der Oberklasse von 200 bis 300 Euro stellt sich derzeit nur die Wahl zwischen einer GeForce GTX 260 und einer Radeon HD 4870. Je nach Spiel rechnet mal die eine, mal die andere schneller. Je nach Karte dreht der Lüfter mal hier lauter auf, mal dort.

Mit der neuen GeForce GTX 260 will Nvidia die Verhältnisse nachhaltig klären, Namenschaos vorbehalten. Denn trotz 216 statt 192 Shader-Einheiten kommt der überarbeitete Grafikprozessor unter der identischen Bezeichnung in den Handel und nicht etwa als »GeForce GTX 270«. Zotac versucht, dem heillosen Durcheinander vorzubeugen und nennt seine knapp 270 Euro teure Karte **GeForce GTX 260<sup>2</sup>**.

## Mehr Shader

Wie eingangs erwähnt, schaltet Nvidia im GT200-Grafikprozessor

der neuen **GeForce GTX 260** mehr Shader-Einheiten als bisher frei. Nur die GeForce GTX 280 greift auf die vollen 240 Rechenwerke des GT200-Chips zurück, die bisherige GTX 260 auf 192. Das neue Modell nutzt 24 Einheiten mehr, also 216. Die Taktfrequenzen für Chip, Shader und Speicher stagnieren mit 575/1.242/2.000 MHz genauso wie der 896 MByte große Videospeicher nebst 448 Bit breiter Verbindung zum Grafikchip. Zum Vergleich: Die GeForce GTX 280 taktet mit 602/1.296/2.214 MHz, hat ein 512 Bit breites Speicher-Interface und 1024 MByte Speicher.

Da auch das leistungsfähige, aber hörbare Kühlsystem vom Vorgänger stammt, und wir trotz der zusätzlichen Shader-Einheiten keine wesentliche Verschlechterung bei Lautstärke oder Stromaufnahme feststellen



konnten, widmen wir uns nun der einzigen wirklich spannenden Änderung: der Performance.

## 5 Prozent schneller

All unsere Leistungsmessungen kommen zum gleichen Schluss: Mit den 16 zusätzlichen Shadern geht die neue **GeForce GTX 260** nicht durch die Decke. Es reicht aber, um den ehemals existierenden Patt mit der Radeon HD 4870 in einen dünnen Vorsprung umzudrehen. In **Crysis** lag die GeForce ohnehin schon in Front, in **Unreal Tournament 3** bisher nicht immer. Im nach wie vor beliebten **Call of Duty 4** kann sich die aktualisierte GTX 260 nun zumindest in hohen Auflösungen an die Spitze setzen: Während die Radeon in 1680x1050 mit 106,7 fps gegenüber 103,7 fps (neue GTX 260) beziehungsweise 98,3 fps noch führt, verliert sie in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung mit 65,4 fps gegen 67,3 fps; die alte GTX erreicht 61,4 fps.

Im Durchschnitt aller Testläufe kommt Zotacs **GeForce GTX 260<sup>2</sup>** auf 59,5 fps – 6 Prozent schneller als das alte Modell mit 56,2 und die Radeon HD 4870 mit 55,4 fps. Eine GeForce GTX 280 rechnet mit 64,0 fps eine Klasse höher.

## Multimedia Ausstattung

Zotac schnürt für seine **GeForce GTX 260<sup>2</sup>** ein tolles Ausstattungspaket. Das Highlight ist die Vollversion von **Racer Driver Grid** (GameStar-Wertung: 88). Zudem packt der Hersteller alle nur möglicherweise benötigten Kabel mit in den Karton – eine Kompen-

ten-Kabelpeitsche, Adapter von DVI auf HDMI sowie von DVI auf VGA und Stromkabel. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 5615

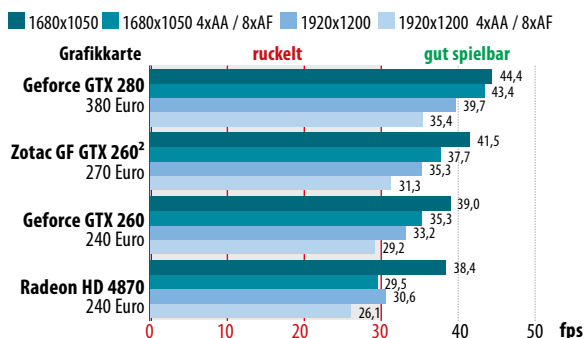
## Preisfrage

**Daniel Visarius:** Dass Nvidia die GTX 260 nachrüstet, dürfte an AMDs starken Verkaufszahlen der Radeon HD 4800 liegen. Nach dem Leistungspatt zwischen GTX 260 und HD 4870 genügen 216 statt 192 Shader dann auch, um die Führung bis 300 Euro zu übernehmen. Ich würde dennoch zur 5 Prozent langsameren Radeon greifen – die kostet mich 220 Euro, die neue GTX 260 aber 270 Euro.

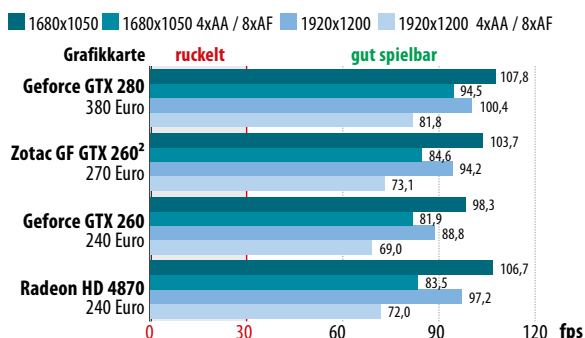


daniel@gamestar.de

## Crysis DirectX 10



## Call of Duty 4



## GeForce GTX 260<sup>2</sup>

Ca. Preis 270 Euro

Hersteller Zotac

### TECHNISCHE ANGABEN

|               |                 |                 |          |
|---------------|-----------------|-----------------|----------|
| Grafikchip    | GT200           | RAM-Anbindung   | 448 Bit  |
| GPU-/DDR-Takt | 575 / 2.000 MHz | DirectX-Version | 10.0     |
| Video-RAM     | 896 MByte DDR3  | Steckplatz      | PCIe 16x |

### BEWERTUNG

|                      |                                                                                                                                                                  |              |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>Spielleistung</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>neuer GeForce-GTX-260-Chip überholt Radeon HD 4870 bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig</li> </ul>                    | <b>34/40</b> |
| <b>Bildqualität</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>sehr gute Kantenglättung</li> <li>perfekter anisotroper Texturfilter</li> <li>AA minimal schlechter als Radeon</li> </ul> | <b>18/20</b> |
| <b>Technik</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>PhysX + SLI</li> <li>viel Strombedarf unter Last</li> <li>nur DirectX 10.0</li> </ul>                                     | <b>17/20</b> |
| <b>Kühlsystem</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>unter Windows leise</li> <li>in Spielen teils deutlich hörbar</li> <li>2-Slot-Kühler wird heiß</li> </ul>                 | <b>7/10</b>  |
| <b>Ausstattung</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>896 MByte Speicher</li> <li>Racer Driver Grid + HDMI</li> <li>alle nötigen Kabel und Adapter</li> </ul>                   | <b>8/10</b>  |

**Fazit** Mit 24 zusätzlichen Shadern wird die GeForce GTX 260 neue Leistungsreferenz bis 300 Euro. Die Ausstattung ist gelungen, der Lüfter in Spielen aber teils hörbar.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

**84**