

Zotac GeForce GTX 295



Die derzeit **schnellste Grafikkarte für Spieler** ist die **GeForce GTX 295**. Mittlerweile steht ein überarbeitetes Modell mit nur einer Leiterplatte und anderem Lüfter im Handel.



Die **aktuelle GeForce GTX 295** mit nur einer Leiterplatte vor dem alten Sandwich-Modell mit zwei Platinen.

Wenn es ausschließlich auf die höchste Leistung ankommt, haben Spieler nur eine Wahl: Die knapp 400 Euro teure **GeForce GTX 295** stellt selbst technisch aufwändige Spiele wie **Crysis** oder **Far Cry 2** in der 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 mit feiner Kantenglättung flüssig dar.

Nun hat Nvidia die **GeForce GTX 295** überarbeitet. Bisher hatte jeder der zwei Grafikchips eine eigene Platine, die über eine SLI-Brücke miteinander verbunden waren und sich unter einer wuchtigen Kühlerabdeckung verbargen. Beim neuen Modell sind die zwei Grafikchips (wie bei der Radeon HD 4870 X2) auf einer gemeinsamen Platine verlötet. Das sollte in erster Linie die Herstellungskosten senken, schlägt aber auch auf die Endkundenpreise durch: Viele Hersteller verkaufen die neue **GeForce GTX 295** für knapp 400 Euro und damit rund 60 Euro billiger als geplant. Wir testen die rund 390 Euro teure **GeForce GTX 295** von Zotac.

Die neue GeForce GTX 295

Die überarbeitete **GeForce GTX 295** arbeitet wie das alte Modell intern als SLI-Verbund aus zwei GeForce-GTX-285-Grafikchips mit zusammen 480 Shader-Einheiten. Chip, Shader-Einheiten und GDDR3-Speicher takten mit 576/1.242/2.016 MHz, die alte GTX 295 arbeitet mit praktisch gleich schnellen 576/1.242/2.000 MHz. Die Speicherkonfiguration pro Chip entspricht der GeForce GTX 275 (896 MByte, 448 Bit breite Datenleitung), sodass die **GeForce GTX 295** auf insgesamt 1.792 MByte Speicher kommt.

Bis heute muss entweder das Spiel selbst oder der Treiber die SLI-Unterstützung mitbringen. Ansonsten nutzen aktuelle Titel oft nur einen der beiden Grafikprozessoren. Immerhin hat Nvidia das Problem erkannt und bietet mittlerweile unabhängig von Treiber-Erscheinungsterminen getrennte SLI-Profil-Updates an, so zum Beispiel für **Anno 1404**.

GeForce Maximus

Daniel Visarius: Selbst wenn ich einen 30-Zoll-TFT hätte, würde ich mir keine GTX 295 kaufen, und das gilt auch für das neue Modell. Verstehen Sie mich nicht falsch: Eine schnellere Grafikkarte als die GTX 295 gibt es einfach nicht. Aber mir persönlich ist die Karte zu laut und zu stromhungrig. Wer maximale Leistung wünscht und jedes Spiel in hohen Auflösungen mit maximalen Details und feiner Kantenglättung spielen möchte, liegt bei der GTX 295 aber genau richtig.



daniel@gamestar.de

Spieleleistung

Die Performance der neuen **GeForce GTX 295** ist über jeden Zweifel erhaben. Die High-End-Grafikkarte leistet genau das, was wir vom Vorgängermodell gewohnt sind: absolute konkurrenzlos hohe Benchmark-Resultate. **Crysis** etwa läuft unter DirectX 10 mit hohen Details in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung mit 61,4 fps. In 2560x1600 reicht der Atem der 480 Shader noch für ebenfalls gut spielbare 44,5 fps. In Einzelfällen, vorrangig in niedrigeren Auflösungen wie 1680x1050 und ohne Kantenglättung, arbeitet die neue GeForce GTX 295 zwischen einem und drei Bildern pro Sekunde schneller als das alte Modell. Bei **Call of Duty 4**-Ergebnissen von 179,1 und 176,9 fps macht das aber nicht einmal ein Prozent aus. Möglicherweise ist der minimal höhere Speichertakt für diese in der Praxis nicht spürbare Leistungssteigerung verantwortlich.

Wer maximale Spiele-Performance will, braucht die **GeForce GTX 295**. Nur mit dieser Grafikkarte lassen sich also die technisch fordernden Titel in extremen Auflösungen mit Kantenglättung immer flüssig spielen.

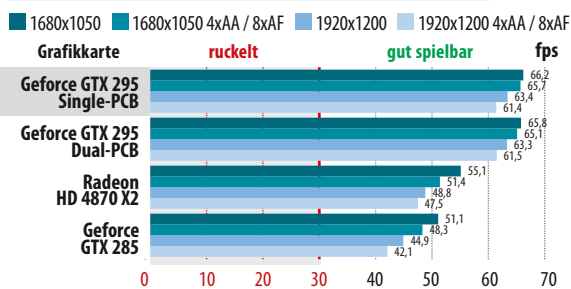
Lüfter & Lautstärke

Bedingt durch die Bauweise mit einer einzelnen Leiterplatte kann Nvidia auf den aufwändigen Sandwich-Kühler des Vorgängermodells verzichten. An der Laut-

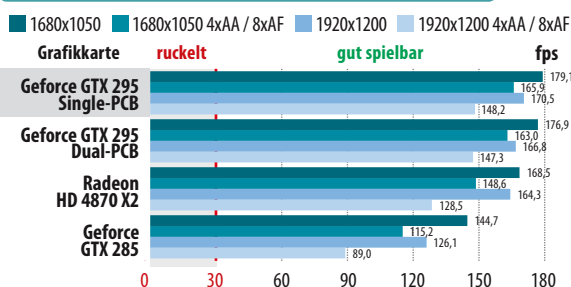
stärke ändert das nur wenig. Weiterhin bleibt die **GeForce GTX 295** im 2D-Betrieb unter Windows leicht hörbar und dreht im 3D-Betrieb unter Volllast in den deutlich hörbaren Bereich auf. Im direkten Vergleich finden wir das Lüftergeräusch des neuen Modells aber angenehmer, weil es weniger schrillt. Dennoch ist die Grafikkarte so laut, dass sie praktisch jede andere Komponente im PC spielend übertönt. Empfindliche Ohren sollten also nach wie vor auf Abstand gehen.

► **GameStar.de-Quicklink:** 6373

Crysis DirectX 10, hohe Details



Call of Duty 4 DirectX 9, maximale Details



GeForce GTX 295

Ca. Preis 390 Euro Hersteller Zotac

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	2x GT200b	RAM-Anbindung	2x 448 Bit
GPU-/DDR-Takt	576/2.016 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	2x 896 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

BEWERTUNG

Spieleleistung	mit Abstand schnellste Grafikkarte für Spieler selbst in 2560x1600 mit Kantenglättung jederzeit flüssig	40/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter + Kantenglättung minimal schlechter als Radeon	18/20
Technik	PhysX + SLI + nur DirectX 10.0 + sehr hoher Strombedarf unter Last + teils Mikroruckler	16/20
Kühlsystem	in 2D nur leicht hörbar + in Spielen deutlich hörbar + blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte	6/10
Ausstattung	insgesamt 1792 MByte + Race Driver Grid + 3DMark Vantage Advanced + HDMI-Adapter	9/10

Fazit Derzeit schnellste Grafikkarte überhaupt! Allerdings rechnet sich die 400-Euro-Investition erst bei einem TFT-Monitor mit mindestens 24-Zoll-Diagonale.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

89