

Hardware News

Samsung Galaxy S3 mit Quad-Core-CPU



Obwohl ein LTE-Modul an Bord ist, funkt das Galaxy S3 in Deutschland mangels richtiger Frequenzen nur im 3G-Netz.

GameStar.de/Quicklink/7883

Samsung hat auf einem Event in London den Nachfolger des beliebten Galaxy S2 präsentiert. Das **Galaxy S3** genannte neue Smartphone hat einen 4,8 Zoll großen Super-AMOLED-Bildschirm mit einer Auflösung von 720x1280 Pixel, einen Quad-Core-Prozessor und 16 GByte internen Speicher, der sich per Micro-SD-Karte erweitern lässt. Außerdem verfügt es über eine 8-Megapixel-Kamera sowie einen physikalischen Home-Button. Trotz der ausladenden Abmessungen von 137 x 71 x 8,6 mm wiegt das High-End-Gerät nur 133 Gramm. Samsung wird das **Galaxy S3** mit Android 4.0 und eigenen Erweiterungen ausliefern. Dazu gehört die Sprachsteuerung S Voice, die Apples Siri Konkurrenz machen soll. Das **Galaxy S3** kommt am 29. Mai für etwa 600 Euro in Blau und Weiß auf den Markt. **FKA**

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 955	Core i5 2500
Arbeitsspeicher	4,0 GByte	4,0 GByte	4,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 4870	Radeon HD 6950	Geforce GTX 570
Spiele-Details			
CoD: Modern Warfare 3	1920x1080, hohe Details	1920x1080, maximale Details und 4x AA	1920x1080, maximale Details und 4x AA
Anno 2070	1920x1080, hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details
Crysis 2	1920x1080, sehr hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Battlefield 3	1680x1050, hohe Details	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, maximale Details	1920x1080, maximale Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8800 / 9800 GT 80 € 8800 / 9800 GTX 110 €		
Geforce 200	GTX 260 150 € GTX 275 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 4/5	HD 5770 110 € HD 4850 60 € HD 4870 110 €	HD 5850 170 € HD 5870 250 €	
Radeon HD 6/7		HD 6870 150 € HD 6950 200 € HD 6970 280 €	HD 7950 400 € HD 7970 500 € HD 6990 650 €
Geforce 4/5/600	GTS 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 150 €	GTX 560 160 € GTX 560 Ti 190 € GTX 480 270 € GTX 570 250 €	GTX 580 370 € GTX 670 400 € GTX 680 550 € GTX 690 1.000 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X3 440 60 € II X4 645 80 €		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 € X4 925 100 €	X4 955 110 € X4 980 160 € X6 1100T 170 €	
FX		FX 4100 100 € FX 6100 140 € FX 8150 250 €	
Core 2	E6600 k.A. E8500 170 € Q6600 k.A.	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 100 € i5 650 160 €	i5 760 190 € i7 870 260 € i5 2400 160 € i5 2500 180 €	i5 3570K 220 € i7 2600K 260 € i7 3770K 280 € i7 3960X 1.000 €

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Kein DVD-Playback in Windows 8

GameStar.de/Quicklink/7884

Wer unter **Windows 8** Film-DVDs abspielen möchte, muss entweder über das Windows Media Center die passenden Lizenzen nachkaufen oder auf eine andere Software ausweichen. Der Microsoft-Entwickler Steven Sinofsky begründet diesen Schritt durch die hohen Lizenzkosten für die DVD-Codecs, die selbst dann anfallen würden, wenn der mit Windows verkaufte Rechner gar kein DVD-Laufwerk habe. Zudem hätten Kunden die Codecs bislang oft doppelt bezahlt – einmal über den Preis der Windows-Lizenz und zusätzlich durch die optischen Laufwerken beigelegte Player-Software. Allerdings sollen die nachgekauften Codecs ausschließlich im Windows Media Center und nicht im Windows Media Player funktionieren. **DV**



Windows 8 könnte nach aktuellem Stand im Oktober erscheinen.

Günstige Radeon HD 7830 aufgetaucht?

GameStar.de/Quicklink/7886

Beim Benchmark einer vermeintlichen Radeon HD 7850 vom hierzulande eher unbekanntem Hersteller AFOX stellen die Tester von Tom's Hardware fest, dass die Grafikkarte nicht die erwartete Leistung bringt. Tatsächlich ist sie nur mit 768 statt der für die HD 7850 vorgesehenen 1.024 Shader-Einheiten ausgestattet. Möglicherweise nur ein falsch programmiertes Bios, wahrscheinlich aber hat AFOX versehentlich einen Prototypen zum

Test geschickt: Zwischen der rund 110 Euro günstigen Radeon HD 7770 und der mindestens 210 Euro teuren Radeon HD 7850 klafft noch eine große Lücke in AMDs Portfolio, die eine **Radeon HD 7830** schließen könnte. Die Bestätigung einer neuen Grafikkarte übernimmt dann ungewollt AMD Shanghai: Gegenüber Tom's Hardware teilt das Unternehmen mit, es sei besser, wenn »nicht allzu viele Leute« die Grafikkarte sehen oder von ihr wissen würden. **FKA**

News-Ticker

AMD: Dank optimierter Herstellung erreichen die neuen Radeon-GPUs laut AMD problemlos 1,25 GHz. Damit stünde einer GHz-Edition der Radeon HD 7970 nichts mehr im Wege.

Nvidia: Der Auftragshersteller TSMC will der Produktion von Nvidias aktuellen 28-nm-Grafikchips nun oberste Priorität einräumen. Damit sollten die Lieferprobleme von GTX-600-Karten der Vergangenheit angehören.

WLAN: Der Technologie-Verband IEEE hat den neuen WLAN-Standard 802.11-2012 verabschiedet, obwohl die aktuelle Version 802.11n noch immer nicht offiziell fertig ist. Die neue Fassung soll bis zu 600 MBit/s schnell sein und ein höheres Maß an Sicherheit bieten.

Cloud optimiert Geforce-Grafikeinstellungen

GameStar.de/Quicklink/7887

Nvidia steigt in das Geschäft mit Cloud-Diensten ein. Der Service **Geforce Experience** soll das Konfigurieren von Grafikeinstellungen in Spielen so einfach wie möglich machen. Laut Nvidia nutzen die wenigsten Spieler die umfangreichen Optimierungsmöglichkeiten von PC-Spielen. Mit **Geforce Experience** müssten sie sich nicht erst einlesen, sondern bekämen mit einem Klick die besten Ergebnisse. Dazu übermittelt der Dienst Informationen über die Hardware an eine Cloud-Datenbank, der Server schickt dann die optimalen Einstellungen an den Treiber zurück und aktualisiert diesen gegebenenfalls auch. Nachträgliche Änderungen an den Vorschlägen der Cloud



sollen aber ohne Weiteres möglich sein. **Geforce Experience** geht am 6. Juni in eine nicht näher definierte Beta-Phase. **FKA**

»Wie viel Geld geben Sie für ein Smartphone aus?«

Eine Mehrheit von fast 60 Prozent der GameStar.de-Leser investiert bis zu 400 Euro in ein Smartphone – das schließt fast alle High-End-Androiden mit ein. Jeder Fünfte legt so viel Geld auf den Tisch, dass es für ein iPhone reicht. Der Rest stottert sein neues Handy über einen Vertrag ab.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 5.227 Teilnehmer

Ich kaufe nur Handys mit Vertrag (20 %)

