

Hardware News

Android-Konsole Ouya für 99 Dollar

Technisch zu aufwändige Spiele sollen zumindest in den USA über **OnLive** zur Ouya-Konsole gestreamt werden.



GameStar.de/Quicklink/8044

Über das Crowdfunding-Portal Kickstarter.com haben fast 65.000 Menschen die Entwicklung und Markteinführung einer neuartigen Konsole mit knapp neun Millionen Dollar vorfinanziert – die Entwickler hatten nur eine Million avisiert. **Ouya** will mit allen Konsolenkonventionen brechen: Um den Preispunkt von 99 Euro inklusive Gamepad zu treffen, stecken in der zauberwürfelgroßen Box keine Hochleistungschips. Stattdessen basiert **Ouya** auf Nvidias Smartphone- und Tablet-Prozessor Tegra 3, hat 1,0 GByte RAM, 8,0 GByte Speicher und Android als Betriebssystem. Alle Spiele sollen Free2Play, die Konsole selbst offen für Modder sein. Mit Square Enix und Namco Bandai haben große japanische Entwickler ihre Unterstützung angekündigt, aber auch viele Indie-Studios. Alles in allem ein interessantes Projekt, aber grafisch selbst mit viel Wohlwollen für unseren Geschmack zu schwach für große Fernseher. Angeblich bereits im März 2013 dürfen wir uns ein eigenes Bild des alternativen Konsolenansatzes machen. **DV**



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	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT	Geforce GTX 460	Radeon HD 7870

Spiele-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Anno 2070	1680x1050, niedrige Details	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
CoD: Modern Warfare 3	1680x1050, hoch, kein SSAO	1920x1080, sehr hoch, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Crysis 2	1920x1080, hohe Details, DirectX 9	1920x1080, sehr hohe Details, DirectX 9	1920x1080, sehr hohe Details, DirectX 11
Battlefield 3	1680x1050, hoch (ohne AO, Bewegungsverzerrung)	1680x1050, ultra, 2xAA ohne Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra, 4x AA
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1680x1050, mittlere Details, FXAA	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x

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	Einstieger			Mittelklasse			High-End		
	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	
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 7750 100 €	HD 7770 130 €	HD 6850 140 €	HD 6870 150 €	HD 6950 200 €	HD 6970 280 €	HD 7870 300 €	HD 7950 310 €	
Geforce 4/5/600	GTS 450 80 €	GTX 550 Ti 110 €	GTX 460 150 €	GTX 560 160 €	GTX 560 Ti 190 €	GTX 570 250 €	GTX 660 Ti 300 €	GTX 580 370 €	
								GTX 670 370 €	
								GTX 680 550 €	
								GTX 690 1.000 €	

Prozessoren	Einstieger			Mittelklasse			High-End		
	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	Preis	
Athlon	II X3 440 60 €	II X4 645 80 €							
Phenom II	X2 555 70 €	X3 720 80 €	X4 925 100 €	X4 965 90 €	X4 980 160 €	X6 1100T 200 €			
FX			4100 110 €	4170 130 €	6100 130 €	6200 150 €	8120 160 €	8150 190 €	
Core 2	E6600 150 €	E8500 170 €	Q6600 150 €	Q9400 170 €	Q9650 270 €				
Core i		i3 540 100 €	i5 650 160 €	i5 760 190 €	i7 870 260 €	i5 3450 180 €	i5 2500 200 €	i5 3570K 220 €	
								i7 2600K 280 €	
								i7 3770K 320 €	
								i7 3960X 920 €	

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.

News-Ticker

Intel: Im September könnten die ersten Dual-Core-Prozessoren mit aktueller Ivy-Bridge-Architektur in 22-nm-Bauweise erscheinen. Bislang hat Intel nur teure Quad-Cores der 3000er-Baureihen i5 und i7 im Programm, die mindestens 170 Euro kosten.

AMD: Nach mehrfacher Verzögerung soll die Zwei-Chip-Grafikkarte Radeon HD 7990 im Lauf der nächsten Wochen angeblich offiziell vorgestellt werden. Die High-End-Platine nutzt zwei HD-7970-Chips im Crossfire-Verbund und 6 oder 12 GByte Videospeicher. Gegner ist Nvidias 1.000 Euro teure GeForce GTX 690.

Steam: Ab September will Valve über seine Online-Vertriebsplattform nicht nur Spiele, sondern auch Anwendungsprogramme anbieten. Welche das anfangs sein werden, ist aber noch nicht bekannt.

Windows 8 ist fertig und kaum jemand will es

GameStar.de/Quicklink/8046

Am 15. August hat Microsoft die Entwicklung von **Windows 8** abgeschlossen. Offizieller Erscheinungstermin für den Einzelhandelsverkauf und die Vorinstallation auf Notebooks und PCs ist der 29. Oktober – also kurz vor dem wichtigen Weihnachtsgeschäft. Windows 8 unterstützt erstmals nicht nur die üblichen AMD- und Intel-Prozessoren, sondern auch die in Tablets und Smartphones häufig eingesetzten ARM-CPU's. Für Microsoft ist **Windows 8** nach eigener Aussage das bisher wichtigste Betriebssystem, weil es die klassischen Computerplattformen und die boomenden mobilen Geräte auf eine einheitliche Basis stellt. Ob sich dieses technisch sinnvolle Konzept in der aktuellen Form durchsetzen wird, bleibt allerdings abzuwarten: Die neue Metro-Oberfläche für die Touchscreen-Bedienung wird auch Desktop- und Notebook-Nutzern anstelle des bekannten Startmenüs aufgezwungen; der Desktop gar ist nur noch eine App. Zudem verkaufen sich (Nokia-)Smartphones mit Windows Phone 7 nach wie vor eher schleppend. Und den Tablet-Markt zu erobern, traut Microsoft den typischen PC-Herstellern offenbar gar nicht mehr zu und plant mit dem Sur-

face ein eigenes Tablet. Bisher wird **Windows 8** von Lesern, der Industrie, einigen Entwicklern und auch uns aus den genannten und vielen weiteren Gründen äußerst kritisch gesehen, trotz der für Microsoft-Verhältnisse ungewöhnlich gelungenen Designlinie. Welche Vorteile **Windows 8** für Spieler bringt, werden wir in den nächsten Wochen genau untersuchen. DirectX 11.1 beispielsweise soll laut Microsoft angeblich für eine höhere Performance sorgen. **DV**



Beim **Microsoft Surface** fungiert der Display-Schutz auch als Tastatur.

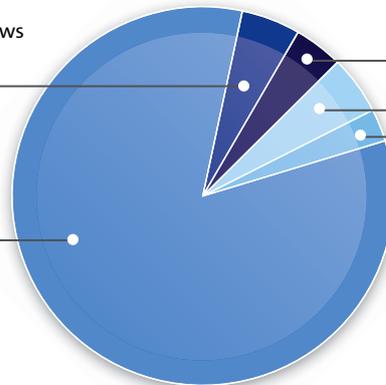
»Werden Sie auf Windows 8 umsteigen?«

Die große Mehrheit der GameStar.de-Leser hat bislang kein Interesse an Windows 8, in erster Linie wegen des neuen Startbildschirms, der das klassische Startmenü ersetzt. Zu der ablehnenden Haltung trägt darüber hinaus sicherlich bei, dass gegenüber Windows 7 kaum Vorteile beim Desktop-PC-Einsatz oder eine höhere Spieleleistung zu erwarten sind. Entsprechend haben lediglich fünf Prozent eines der günstigsten Vorbestellerangebote wahrgenommen und sich bereits jetzt ihre Windows-8-Lizenz gesichert.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 5.025 Teilnehmer

Ich bleibe bei Windows Vista oder XP (5%)

Ich bleibe bei Windows 7 (83%)



Ich benutze Linux oder Mac OS (4%)

Schon vorbestellt (5%)

Nur auf dem Tablet oder Smartphone (3%)

Oculus Rift: Virtual Reality für Spiele



Wer mindestens 275 Dollar an das Kickstarter-Projekt überweist, bekommt **Oculus Rift** als Prototypen zum Selberbauen.

GameStar.de/Quicklink/7884

Neben Ouya ist ein zweites für Spieler interessantes Kickstarter-Projekt gestartet. Die Virtual-Reality-Brille **Oculus Rift** wird unter anderem von Valves Gabe Newell, Epics Cliff Bleszinski und Id Softwares John Carmack hochgelobt. Tatsächlich reagiert die stereoskopische 3D-Brille beim Anspielen mit der **Doom 3 BFG**-Edition praktisch ohne Verzögerungen auf unsere Kopfbewegungen und setzt diese sauber in Mauszeigerbewegungen um. Laufen, Schießen und andere Kommandos müssen wir aber weiter per Gamepad oder Maus durchgeben. Im Gegensatz zu bisherigen Virtual-Reality-Brillen haben wir bei **Rift** dafür das erste Mal das Gefühl, vor einer riesigen Kinoleinwand zu stehen, anstatt in zwei winzige Displays zu schauen. Allerdings ist die Auflösung von kombiniert 1280x800 Pixeln sehr grob, der Blickwinkel maximal 110 statt fast 180 Grad wie das Sichtfeld des menschlichen Auges und das Gewicht von rund 220 Gramm unserer Meinung nach zu hoch für stundenlanges Spielen. **DV**