

Hardware News



Die letzten Treiber verkaufen beispielsweise die **GeForce GTX 670** noch als **DirectX-11.1-Grafikkarte**.



GeForce 600 kann nur DirectX 11.0 statt 11.1

GameStar.de/Quicklink/8157

Entgegen früherer Aussagen von Nvidia unterstützen GeForce-600-Grafikkarten lediglich das drei Jahre alte DirectX 11.0 statt der bei Windows 8 mitgelieferten neuen Version 11.1, wie Nvidia eingestehen musste. Zwar beherrschen die GeForce-600-Platinen alle für 3D-Spiele interessanten Funktionen von DirectX 11.1, aber die für die 2D-Beschleunigung von Windows 8 gedachten Bestandteile müssen hier auf der CPU statt auf der Grafikkarte berechnet werden. Da die Oberfläche von Windows 8 auch so schnell genug läuft, ist das zumindest mit schnellen Desktop-CPU an und für sich kein Beinbruch, wenn Nvidia nicht zuvor behauptet hätte, ihre Grafikkarten würden Windows 8 vollständig unterstützen und dies etwa in den Treiberinformationen bis zuletzt auch so darstellte. In schwachbrüstigen Notebooks mit kleiner GT-Karte hingegen mag das aber zu höherer CPU-Last führen. Letztlich sind Radeon HD 7700, 7800 und 7900 die derzeit einzigen 3D-Karten mit kompletter DirectX-11.1-Unterstützung. **DV**

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	GeForce GTX 560	GeForce GTX 660 Ti

Spiele-Details

Spiel	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra, 4x AA	1920x1080, ultra, 4x AA, HBAO
Guild Wars 2	1920x1080, mittlere Details, Rendertampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendertampling Super	1920x1080, ultra Details
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
WoW: Mists of Pandaria	1920x1080, hohe Details, 2x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung

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 200	GTX 260 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A. HD 6850 150 € HD 5850 k.A.	HD 6870 150 € HD 5870 k.A. HD 6950 200 € HD 6970 300 €	HD 6990 k.A.
GeForce 400/500	GTX 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 180 €	GTX 560 170 € GTX 560 Ti 200 € GTX 570 250 €	GTX 580 350 € GTX 590 k.A.
Radeon HD 7000	HD 7750 90 € HD 7770 110 €	HD 7850 160 € HD 7870 200 €	HD 7950 270 € HD 7970 380 €
GeForce 600	GTX 650 110 €	GTX 650 Ti 130 € GTX 660 200 €	GTX 660 Ti 280 € GTX 670 360 € GTX 680 430 € GTX 690 900 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X3 440 k.A. II X4 645 k.A.		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 k.A. X4 925 k.A.	X4 965 90 € X4 980 k.A. X6 1100T k.A.	
FX		4100 100 € 4170 120 € 6100 110 € 6200 130 € 8120 150 € 8150 180 €	8350 190 €
Core 2	E6600 150 € E8500 170 € Q6600 150 €	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 k.A. i5 650 k.A.	i5 760 k.A. i7 870 300 € i5 3450 180 € i5 2500 200 €	i5 3570K 210 € i7 2600K 280 € i7 3770K 300 € i7 3960X 920 €

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkchips 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.

Wii U: typisch Nintendo

GameStar.de/Quicklink/8146 Seit Ende November ist Nintendos neue Konsole

Wii U erhältlich. Herzstück der Hardware ist wie beim Vorgängermodell **Wii** der Controller. Diesmal setzt Nintendo aber nicht auf Bewegungssteuerung, sondern vereint die Bedienelemente klassischer Gamepads mit einem 6,2 Zoll großen Touchscreen. Allerdings zeigen bisher nur wenige Spiele, wie die Minispielsammlung **Nintendo Land** oder **ZombieU** darauf ausgelegte Spielkonzepte, in den meisten Titeln werden Bildschirmanzeigen

einfach vom Fernseher auf den Controller verlegt, was zum ständigen Wechsel der Blickrichtung führt und den Spielfluss stört. Technisch liegt die **Wii U** lediglich auf dem Niveau von **Xbox 360**

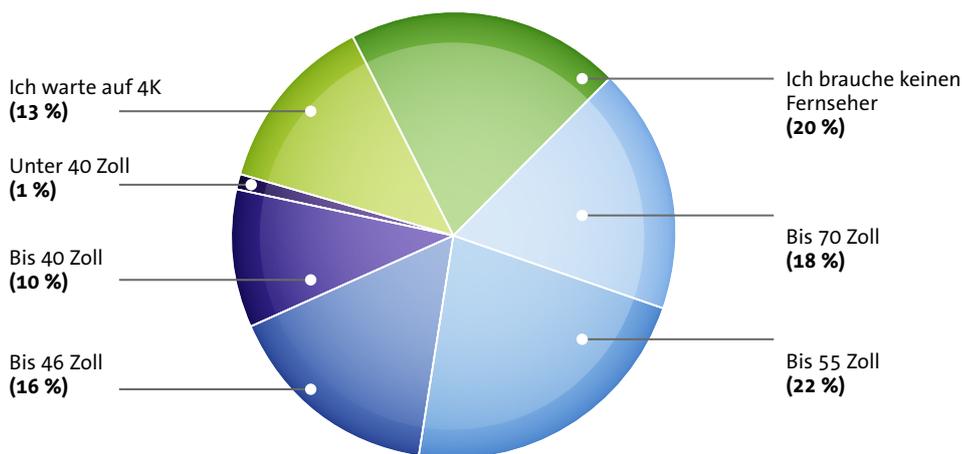
und **Playstation 3** – als CPU kommt ein Dreikernprozessor mit PowerPC-Architektur von IBM (technisch ähnlich den Konkurrenzkonsolen) und als Grafikchip eine ältere, aber nicht genauer benannte Radeon zum Einsatz. Dazu hat die **Wii U** je 1,0 GByte Speicher für jeden Chip. Zwar kann die Konsole Auflösungen bis 1920x1080 Pixel ausgeben, Spiele rendert sie bisher aber maximal in 1280x720. Die Online-Funktionen bilden bisher ein klassisch-geschlossenes Nintendo-Friede-Freude-Eierkuchen-System. 300 Euro kostet die **Wii U** mit mickrigen 8,0 GByte internem Speicher, von dem nur 3,0 GByte für Daten und Spiele übrig sind. Auch bei der rund 350 Euro teuren 32-GByte-Version wird schnell der Einsatz einer SD-Karte oder von USB-Sticks fällig. **DV**



Außer dem noch nicht einzeln erhältlichen Tablet-Controller verkauft Nintendo separat den **Wii U Pro Controller** mit typischem Gamepad-Gehäuse ohne Display für 50 Euro.

»Welche Diagonale wird Ihr nächster Fernseher haben?«

Viele GameStar-Leser haben einen Fernseher und schließen auch ihren PC daran. Bei der nächsten Neuanschaffung wollen 40 Prozent zu einem HDTV mit einer Diagonale von mehr als 46 Zoll greifen. Größen zwischen 40 und 46 Zoll bevorzugen zusammengenommen 26 Prozent. Lediglich ein Prozent erwägt den Kauf eines kompakten HDTVs mit maximal 40 Zoll Diagonale.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 5.402 Teilnehmer

News-Ticker

AMD: Offenbar werden die aktuellen Bulldozer-Prozessoren wie der FX 8350 noch lange die schnellsten AMD-Chips bleiben. An die Öffentlichkeit geratene Planungsdokumente von AMD sprechen erst 2014 von einer Nachfolgenerarchitektur im Server-Segment – die Desktop-Chips teilen sich in der Regel die technische Basis und erscheinen oft fast gleichzeitig.

3DMark: Die Entwickler Futuemark wollen den neuen auf DirectX 11 und High-End-Spiele-PCs optimierten nächsten 3DMark noch vor Ende dieses Jahres veröffentlichen. Die bisherigen Trailer wirken aber eher wie eine wenig spektakuläre Kopie der Unreal-Engine-4-Demos.

Valve veröffentlicht Steam-Oberfläche für große Fernseher

GameStar.de/Quicklink/8155

Die auf Fernseher angepasste Steam-Benutzeroberfläche Big Picture lässt sich mit Maus und Tastatur, aber auch mit Gamepad komfortabel steuern – praktisch vor allem, wenn Sie Ihren PC für Gamepad-Titel, wie Sport- und Rennspiele oder Konsolenumsetzungen an den Fernseher anschließen. Dabei hat Valve die Eingabe von Texten übers Gamepad ähnlich dem T9-Verfahren von alten Handys gestaltet, was in der Praxis viel besser funktioniert als die Lösungen von **Playstation 3** oder **Xbox 360**. Wie gut einzelne Spiele mit dem Gamepad zusammenarbeiten, erklärt Valve in Steam mit zwei Symbolen – manche erfordern für bestimmte Aufgaben noch Maus und Tastatur, andere lassen sich komplett mit Gamepad bedienen und sogar installieren. Hinter Big Picture könnte aber noch mehr stecken: Kombinieren wir Big Picture mit der gerade im Beta-Test befindlichen Linux-Version von Steam und den immer wieder aufkeimenden Gerüchten über Spiele-Hardware von Valve, die sich immerhin auf die Forschung an einem eigenen Controller zurückführen lässt, würde es uns nicht überraschen, wenn Valve in ein oder zwei Jahren eine PC-basierte Steam-Konsole mit Linux als Betriebssystem auf den Markt brächte. **DV**



Ist die neue **Big-Picture-Oberfläche** nur eine weitere Steam-Funktion oder ein Schritt auf dem Weg zur Steam-Konsole?