

# Hardware News

## Neue Spiele-Bundles für Geforce und Radeon

GameStar.de/Quicklink/8233, 8234 AMD hat sein »Never Settle«-Angebot überarbeitet und spendiert den Radeon-Käufern nun aktuellere Titel. Bei teilnehmenden Händlern liegt den Radeon-HD-7800-Modellen das neue **Tomb Raider** sowie **Bioshock Infinite** bei und Radeon-HD-7900-Grafikkarten **Crysis 3** anstelle von **Tomb Raider**. Wer gleich zwei Radeon-HD-7900-Karten kauft, bekommt zu den genannten Titeln sogar noch **Far Cry 3**, **Hitman: Absolution** und **Sleeping Dogs** dazu. Alle Spiele liegen als Steam-Code bei. Auch Nvidia bietet nach der Vollversion von **Assassin's Creed 3** ein neues Bonuspaket an. Käufer einer **Geforce GTX 650** oder einer **Geforce GTX 650 Ti** erhalten für **World of Tanks** 2.050 Gold, neue Spieler gar weitere 1.500 zusätzlich, ebenfalls enthalten ist ein einmonatiger Premiumzugang. Für **Planetside 2** gibt es einige In-Game-Items sowie einen zeitlich begrenzten XP-Boost, für **Hawken** sind 3.600 Meteor-Credits enthalten. Ab einer **Geforce GTX 660** liegen höhere Boni bei. Für **World of Tanks** bekommen Sie 7.500 Gold plus weitere 2.500 für Neulinge und ebenfalls einen Premiummonat, bei **Planetside 2** hilft der XP-Boost sogar Ihrem ganzen Squad. Die **Hawken**-Credits wurden verdoppelt. TL



Käufer einer Grafikkarte der Radeon-HD-7900-Serie bekommen unter anderem **Crysis 3** kostenlos dazu.

### Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
<b>Prozessor</b>	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
<b>Arbeitsspeicher</b>	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
<b>Grafikkarte</b>	Radeon HD 5770	Geforce GTX 560	Geforce GTX 660 Ti
<b>Spiele-Details</b>			
<b>Anno 2070</b>	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
<b>Battlefield 3</b>	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra Details, 4x AA	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
<b>Guild Wars 2</b>	1920x1080, mittlere Details, Rendersampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendersampling Super	1920x1080, ultra Details
<b>The Elder Scrolls 5: Skyrim</b>	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
<b>WoW: Mists of Pandaria</b>	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
<b>Geforce 200</b>	GTX 260 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
<b>Radeon HD 5/6</b>	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.
<b>Geforce 400/500</b>	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.
<b>Radeon HD 7000</b>	HD 7750 90 € HD 7770 110 €	HD 7850 160 € HD 7870 200 €	HD 7950 270 € HD 7970 380 €
<b>Geforce 600</b>	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
<b>Athlon</b>	II X3 440 k.A. II X4 645 k.A.		
<b>Phenom II</b>	X2 555 70 € X3 720 k.A. X4 925 k.A.	X4 965 90 € X4 980 k.A. X6 1100T k.A.	
<b>FX</b>		4100 100 € 4170 120 € 6100 110 € 6200 130 € 8120 150 € 8150 180 €	8350 190 €
<b>Core 2</b>	E6600 150 € E8500 170 € Q6600 150 €	Q9400 170 € Q9650 270 €	
<b>Core i</b>	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.

# Neue High-End-Karte Geforce GTX Titan

GameStar.de/Quicklink/8236

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte Nvidias neueste Grafikkarte bei uns ein, die **Geforce GTX Titan** – leider zu spät für einen Test. Da zwischen die bislang schnellste Ein-Chip-Geforce GTX 680 und die mit zwei Chips ausgerüstete GTX 690 kein weiteres Modell gepasst hätte, entschied sich Nvidia für einen eigenen Namen. Technisch basiert die **GTX Titan** auf der Profi-Karte Tesla K20, die in 18.688facher Ausführung auch im Supercomputer-Namensvetter Titan zum Einsatz kommt. Mit 2.688 Shader-Einheiten, einer Speicherbandbreite von 288 GByte/s und 6,0 GByte Videospeicher übertrifft die Titan eine GTX 680 bei weitem (1.536 Shader, 192,4 GByte/s, 2,0 GByte). Die

Taktraten von 837/6.008 MHz liegen hingegen unter denen der GTX 680 (1.006/6.008 MHz). Laut Nvidia schlägt die Karte eine GTX 680 im Schnitt um rund 40 Prozent, der maximale Stromverbrauch soll aber lediglich von 195 Watt auf 250 Watt steigen. Für die Titan wurde die automatische Übertaktung per GPU Boost überarbeitet und berücksichtigt nun nicht mehr nur den maximalen Stromverbrauch, sondern auch die Temperatur des Chips. **HW**

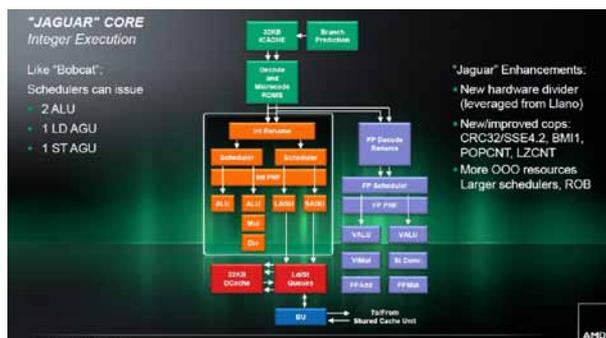


Mit der Geforce GTX Titan hat Nvidia nicht nur die schnellste Grafikkarte mit einem Chip im Angebot, sondern auch die teuerste – gut **900 Euro kostet das neue Flaggschiff**. Das einzige Bild bislang stammt aus einer Präsentation.

## Nächste Konsolengeneration mit AMD-Hardware und DirectX 11.1

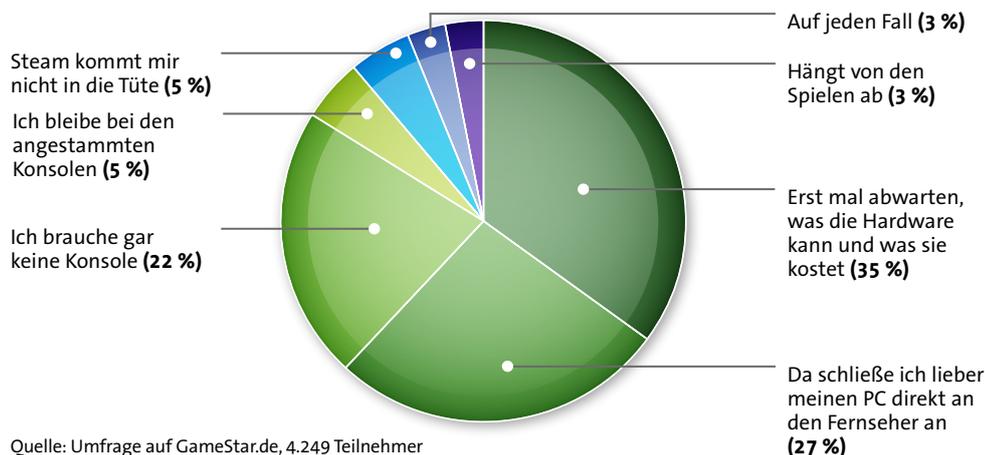
Mittlerweile lässt sich aufgrund einiger Leaks aus Asien ziemlich genau sagen, welche Komponenten Microsoft und Sony in ihre kommenden Konsolen einbauen. In beiden Geräten kommt wahrscheinlich ein AMD-Prozessor zum Einsatz, der über acht Kerne der mit den PC-Bulldozern verwandten »Jaguar-Architektur« verfügt. Um die Grafik kümmert sich eine ebenfalls von AMD stammende Einheit – deren Leistung soll zwischen einer Radeon HD 7770 und 7850 liegen. Auch wenn die technische Basis identisch ist, dürfte sich die Leistungsfähigkeit aufgrund unterschiedlicher Detailscheidungen (Anzahl der Shader-Prozessoren, Größe des Speicher-Interfaces) aber dennoch unterscheiden. Die nächste Xbox bekommt vermutlich 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher zur Seite gestellt; bei der Playstation ist es wohl nur halb so viel, dafür aber schnellerer DDR5-Speicher. Kommende Konsolen-Titel dürften sich durch die DirectX-11-Unterstützung und der Desktop-PCs ähnlichen Chips wesentlich leichter portieren lassen als bislang. Damit könnten auch PC-Spieler von der neuen Konsolengeneration profitieren. **JP**

Sowohl Microsoft als auch Sony setzen bei ihren neuen Konsolen auf CPUs mit AMDs energieeffizienten »Jaguar«-Kernen.



### Wie finden Sie die Idee einer Steam-Konsole fürs Wohnzimmer - würden Sie eine Steambox kaufen?

Der Großteil unserer Leser steht der Idee einer Steam-Konsole skeptisch gegenüber. Fast 35 Prozent wollen erst mal abwarten, wie es um die Hardwarekonfiguration und den Preis steht. Knapp 27 Prozent schließen lieber ihren PC an den Fernseher an, und 21,8 Prozent haben gar kein Bedürfnis nach einer Konsole. Nur drei Prozent wollen auf jeden Fall zuschlagen.



### News-Ticker

**Windows 8:** Seit Oktober 2012 ist das neue Betriebssystem erhältlich. Zur Einführung war Windows 8 sehr günstig zu haben. Nun müssen Interessenten deutlich tiefer in die Tasche greifen. Das Upgrade kostet seit Februar statt 30 knapp 60 Euro. Trotz der Preissteigerung erwartet Microsoft weiterhin hohe Verkaufszahlen, da immer mehr mobile Windows-8-Geräte verfügbar werden.

**Teufel:** Der Hifi-Hersteller hat ein neues THX-5.1-Surround-System vorgestellt. Die fünf Zwei-Wege-Satelliten besitzen je einen Hoch- und einen Tiefmitteltöner und decken den Frequenzbereich von 135 bis 22.000 Hz ab. Der Kostenpunkt liegt bei 600 Euro.