

Technik-Check SimCity

Grafikvergleich



1920X1080, HOHE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AN, LICHT AUF ULTRA

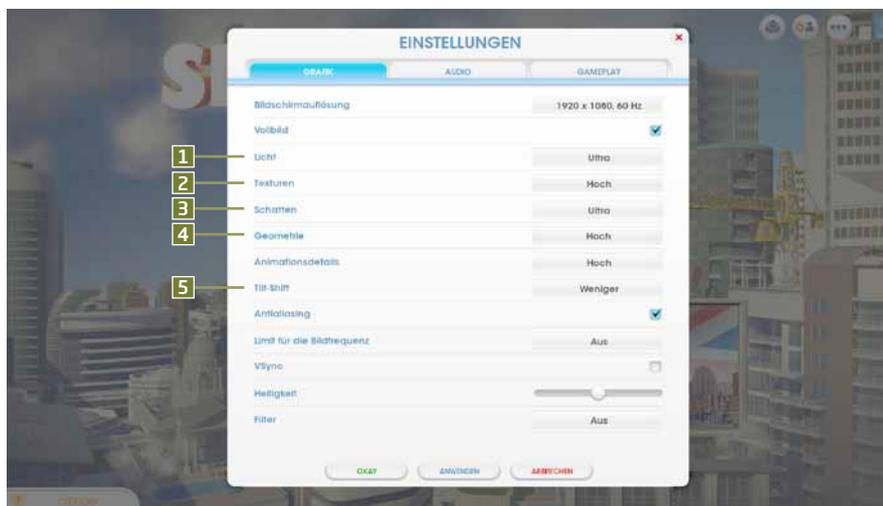
In hohen Einstellungen ist die Stadt mit zahlreichen Objekten gefüllt und sehr detailliert gestaltet. Der Rauch **1**, die Schatten **2** und die Objekte **3** sehen auf der höchsten Stufe sehr gut aus.



1920X1080, MITTLERE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AN, LICHT AUF ULTRA

Ohne Fabrikrauch **1** leidet die Großstadt-Atmosphäre etwas. In mittleren Details zeichnet das Spiel zudem die Schatten **2** der Gebäude weniger scharf und blendet viele Objekte und Pflanzen **3** aus.

Technik-Tipps



1 Licht: Die Einstellung bestimmt neben der Qualität der Beleuchtung auch deren Intensität und wie exakt das Licht von Oberflächen zurückgeworfen wird.

2 Texturen: Im Spiel selbst wirkt sich die Texturen-Option kaum auf die Optik aus. Wer gerne nah an die Straßen seiner Stadt heran zoomt, sollte die höchste Stufe wählen.

3 Schatten: Der Schattenwurf trägt viel zur tollen Optik bei. Daher sollten Sie mindestens die mittlere Einstellung wählen, um in den Genuss der Gebäudeschatten zu kommen. Auf höheren Stufen steigt deren Schärfe.

4 Geometrie: Die Option definiert, wie detailliert das gesamte Bild ausfällt. Je höher die Stufe, um so genauer werden auch weit entfernte Objekte dargestellt.

5 Tilt-Shift: Je höher der Wert, umso stärker wird die Tiefenunschärfe – Geschmacksache.

So läuft SimCity auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel **die Grafikkarte** ausschlaggebend.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKKARTE	Geforce 200	GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295						
	Geforce 400/500	GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580			
	Geforce 600	GTS 650	GTX 650 Ti		GTX 660	GTX 660 Ti		GTX 670	GTX 680	GTX 690	
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 5970	HD 6990		
Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770	HD 7850		HD 7870	HD 7950	HD 7970				
PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T		
	FX					FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350		
	Core 2 Duo/Quad	E4300		E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i 2xxx					i3 2100	i5 2400		i5 2500	i7 2600	
	Core i 3xxx					i3 3220	i5 3570K		i7 3770K	i7 3960K	
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288	16.384	

4	LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
		ruckelt stark	1920x1080 Mittlere Details Kantenglättung: Aus	1920x1080 Hohe Details Kantenglättung: An	1920x1080 Hohe Details Licht Ultra Kantenglättung: An

Technik-Tipps

- Die unterschiedlichen Grafikfilter im Menü kosten keine zusätzliche Leistung und verändern die Optik einer Stadt ungemein. Zum Glück ist die Auswahl groß genug für fast jeden Geschmack – und abschalten lassen sie sich auch.
- Die Stadtgröße wirkt sich auf die Performance aus. Orientieren Sie sich an den Systemanforderungen für hohe Details in der Technik-Tabelle. Hardware, die eine Kleinstadt noch flüssig darstellt, kommt womöglich bei mehr als 100.000 Einwohnern an ihre Grenzen.
- Die Stufe der Kantenglättung und das zugrunde liegende Verfahren lässt uns SimCity nicht verändern. Die Shader-Kantenglättung FXAA bügelt automatisch das gesamte Bild glatt. Dieses Antialiasing führt jedoch zu einer leichten Unschärfe.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 10 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c