

Radeon R9 Fury im Kurzttest

Schneller, aber auch teurer als GTX 980

Nachdem zum offiziellen Launch der Radeon R9 Fury am 10.07.2015 noch nicht ein Mal genügend Testsamples geschweige denn Verkaufsmodele zur Verfügung standen, sieht die Angebotslage mittlerweile etwas besser aus, sodass wir Ihnen die R9 Fury hier im Kurzttest vorstellen. Neben Asus und PowerColor hat derzeit nur Sapphire ein eigenes Modell der Fury im Portfolio und zwar die wahlweise bereits ab Werk übertaktete Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X. Wir haben die rund 600 Euro teure OC-Variante durch unseren Benchmark-Parcours geschickt und vergleichen sie mit Nvidias aktuellen High-End-Karten.

Wie das aktuelle Flaggschiff Radeon R9 Fury X nutzt auch die Radeon R9 Fury AMDs Fiji-Grafikchip, wenn auch in einer etwas beschnittenen Version. Statt 4.096 Shader- und 256 Textur-Einheiten (TMU) finden sich bei der Fury 3.584 der Rechenwerke und 224 TMUs. An Takt und Videospeicher hat sich hingegen kaum etwas geändert. Die Fiji-Pro-GPU der Fury arbeitet standardmäßig mit 1.000 MHz und damit nur minimal langsamer als der XT-Chip in der Fury X (1.050 MHz). Wie beim Top-Modell setzt AMD auch bei der Fury auf 4,0 GByte High Bandwith Memory (HBM), das im Vergleich zum klassischen GDDR5-Speicher deutlich mehr Bandbreite bei weniger Stromverbrauch bietet.

Außerdem benötigt HBM durch das Aufeinanderschichten von Speicherchips weniger Platz und erlaubt so deutlich kompaktere Grafikkarten. Allerdings fällt unser übertaktetes (1.040 MHz) Sapphire-Testmodell durch das wuchtige Kühlsystem dennoch relativ groß aus. Dafür soll das Tri-X-System aber auch besonders leise arbeiten und mit drei Lüftern und sieben Heatpipes die Chip-Tempe-



Die Radeon R9 Fury schlägt Nvidias GTX 980 in Spielen, ist aber auch fast zwei Monate nach der Vorstellung nur in geringer Stückzahl erhältlich.

raturen zuverlässig niedrig halten. Die Lüfter der Radeon R9 Fury Tri-X laufen erst an, wenn die GPU wirklich Leistung bringen muss und sich der Chip auf über 50 Grad aufheizt – unter Windows bleibt die Karte so komplett geräuschlos. Unter Last steigt die Temperatur bei der R9 Fury auch nur auf 74 Grad und die Karte ist mit maximal 1,1 Sone kaum zu hören. Wie bei der großen Schwester R9 Fury X zeigen auch bei der Fury acht LEDs über den Stromanschlüssen (2x8-Pol) die GPU-Nutzung an. Während nach einiger Zeit im Leerlauf eine einzelne grüne LED darauf hinweist, dass die Karte im ZeroCore-Modus läuft und besonders wenig Strom benötigt, leuchten unter Volllast alle LEDs. Dann verbraucht die Fury zusammen mit unserem Testsystem 355 Watt im Schnitt. Damit liegt sie nur knapp hinter der Geforce GTX 980 Ti (350 Watt) aber deutlich über der Geforce GTX 980 (280 Watt).

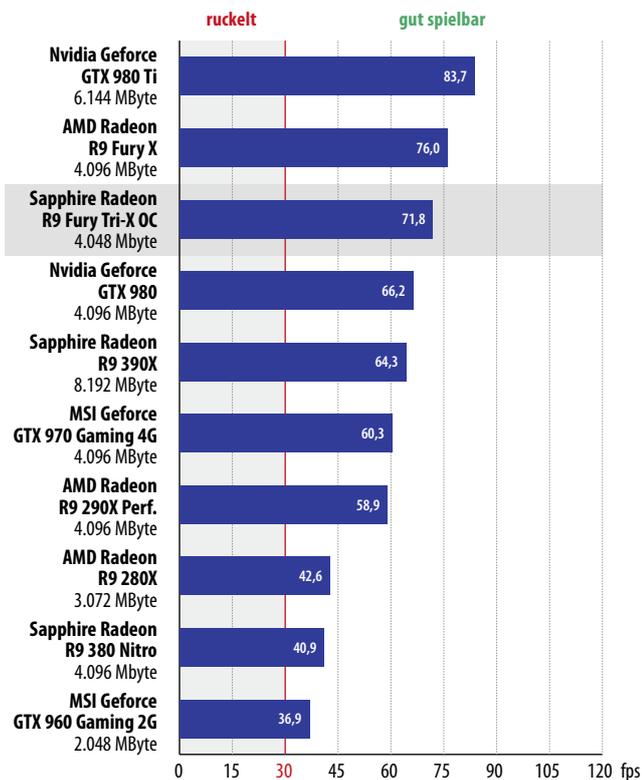
Während sich bei den Spiele-Benchmarks die Radeon R9 Fury X als AMDs Top-Modell an Nvidias Flaggschiff Geforce GTX 980 Ti messen lassen muss, tritt die Fury ohne X gegen die Geforce GTX 980 an. In diesem Vergleich kann sich die Fury bei 1920x1080 und 2560x1440 Pixel rund acht Prozent vor die GTX 980 setzen und hat diese somit klar im Griff. Der Rückstand zur mit etwas mehr Shadern ausgestatteten Fury X beträgt nur sechs Prozent und in der Praxis bereitet der Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X somit kein aktuelles Spiel Probleme. Als teure High-End-Karte muss sich die Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X auch in 4K beweisen. Während die Fury X auch bei 3840x2160 Pixel die Nase sechs Prozent vor der Fury (ohne X) hat, schrumpft der Abstand zur GTX 980 Ti auf sieben Prozent und die Standard-GTX-980 muss sich jetzt mit 22 Prozent Rückstand zur übertakteten R9 Fury Tri-X noch klarer geschlagen geben. Verzichteten Sie auf zusätzliche Kantenglättung, schafft die Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X in fast allen aktuellen Titeln auch in 4K über 30 fps.

Somit zeigt AMD mit dem Fiji-Grafikchip, dass man es auch mit den Top-Modellen von Nvidia wieder aufnehmen kann. Die neue Radeon R9 Fury bietet sehr viel 3D-Leistung und lässt die Geforce GTX 980 besonders in 4K-Auflösung klar hinter sich. Zudem fällt der Stromverbrauch im Vergleich zur Radeon R9 390X trotz höherer Leistung deutlich niedriger aus und kann es fast mit der Energieeffizienz von Nvidias Maxwell-Karten aufnehmen. Unterm Strich machen AMD und Sapphire mit der Fury also vieles richtig und schicken eine leise, schnelle und relativ sparsame Radeon ins Rennen – die aber kaum erhältlich ist. Bereits zum Start der Fury gab es nicht mal für die Presse ausreichend Samples und bei den Händlern scheinen auch in absehbarer Zeit nur minimale Mengen (wenn überhaupt) einzutreffen. Zwar verbessert sich die Verfügbarkeit langsam, allerdings würden wir derzeit ohnehin nicht zum Kauf der Radeon R9 Fury raten, denn trotz der vielen Pluspunkte liegt der Preis mit über 600 Euro angesichts der Konkurrenz von Nvidia noch deutlich zu hoch – vor allem die nur wenig langsamere GTX 980 gibt es bereits ab 520 Euro.

Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelwerte: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Laut AMD müssen wir uns noch gedulden

Wann kommen DirectX12-Spiele?

Die neue Grafikschnittstelle DirectX 12 ist für viele Spieler der Hauptgrund für das kostenlose Upgrade auf Windows 10. Und laut den ersten Zahlen dürfte das auch schnell für eine breite Installationsbasis sorgen. Halbwegs aktuelle Grafikkarten von AMD und Nvidia sind ebenfalls mit DirectX 12 kompatibel, doch trotzdem dämpfte AMDs Developer Technology Engineer Stephan Hodes auf der Game Developer Conference Europe etwas die Erwartungen: Auch wenn schon bald erste Titel, die DX12 nutzen, erscheinen sollen, wird es seiner Ansicht nach wohl noch eineinhalb bis zwei Jahre dauern, bis Spiele-Entwickler und damit auch deren Titel in der Lage sein werden, das volle Potential der Grafikschnittstelle zu nutzen. Dazu sei mehr notwendig, als einfach nur Code für DirectX 11 auf DirectX 12 zu portieren. Das könne zwar je nach Spiel, der verwendeten Engine und den vorhandenen Flaschenhälsen durch CPU-Limits ebenfalls mehr Leistung bringen, doch meistens sei eine umfassende Anpassung der Engine und Inhalte für DirectX 12 notwendig.



Deus Ex: Mankind Divided wurde als DX12-Titel angekündigt, dazu soll es DX-12-Patches für ARK: Survival Evolved und Arma 3 geben.

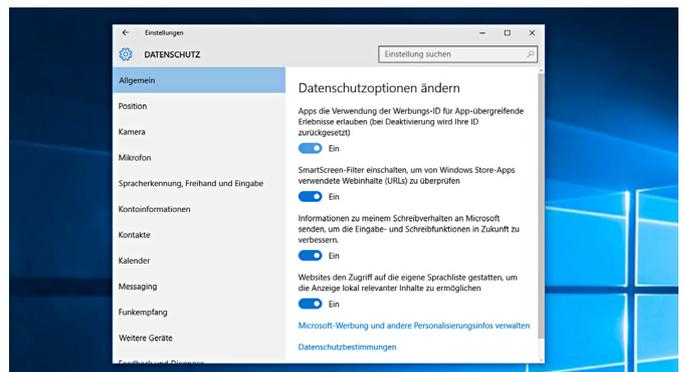
Die neue Schnittstelle bietet den Entwicklern deutlich mehr Möglichkeiten, direkt auf die Hardware zuzugreifen, setzt dafür aber auch mehr Kenntnisse über die Hardware voraus, die viele Spiele-Entwickler (noch) nicht haben.

Windows 10 Datenschutz

Überwachung bis zum letzten Klick?

Die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz warnt in einem Beitrag unter der Überschrift »Windows 10 – Überwachung bis zum letzten Klick« vor dem neuen Betriebssystem. Windows 10 verwandelt den PC »in eine Art private Abhöranlage«. Auch wenn Windows 10 als kostenloses Upgrade angeboten werde, sei der eigentliche Preis »die Preisgabe der Daten«. Durch das Akzeptieren der Datenschutzbestimmungen des neuen Betriebssystems willige der Nutzer »in eine umfassende Ausforschung« ein, da Microsoft »nicht nur den Namen, die Postadresse, Alter, Geschlecht und die Telefonnummer aus, sondern zum Beispiel auch den jeweiligen Standort des Gerätes, die in den unternehmenseigenen Apps und Diensten aufgerufenen Web-Seitenadressen, eingegebene Suchbegriffe, Kontakte zu anderen Personen und die gekauften Artikel, also vor allem Musik oder Filme« auswerte. Außerdem würde jeder PC eine ID erhalten, die App-Entwickler und Werbenetzwerke verwenden könnten.

Mit solchen Daten ließe sich »prächtig verdienen«, so Christian Gollner, Rechtsreferent der Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz. Allerdings weisen auch die Verbraucherschützer darauf hin, dass die Datenschutzeinstellungen in Windows 10 angepasst werden können



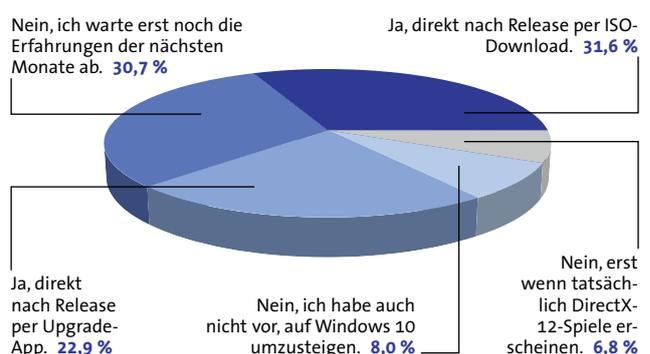
Windows 10 sammelt in der Voreinstellung fleißig Nutzerdaten, allerdings lässt sich vieles davon in den Einstellungen unterbinden.

und kein Microsoft-Konto notwendig ist, auch wenn dann einige Funktionen nicht mehr zur Verfügung stehen. Wie genau das geht, lesen Sie auf GameStar.de unter <http://bit.ly/1gWwc4o>.

Umfrage

Sind Sie bereits zu Windows 10 gewechselt?

Windows 10 scheint auch bei unseren Lesern einen neuen Rekord in Sachen Umstiegsgeschwindigkeit aufzustellen. Zum Zeitpunkt der Umfrage knapp zwei Wochen nach Release sind bereits über die Hälfte der Teilnehmer zu Windows 10 gewechselt. Die Mehrheit (31,6 Prozent) hat sich direkt die ISO-Dateien heruntergeladen und das Upgrade manuell durchgeführt, während 22,9 Prozent per Microsoft-App umgestiegen sind. Eine mit 30,7 Prozent große Gruppe will umsteigen, aber vorerst die nächsten Monate und eventuelle Kinderkrankheiten abwarten. Die ersten DX12-Spiele scheinen dagegen kein großes Argument zu sein, denn nur 6,8 Prozent wollen darauf warten, bevor Sie Windows 10 installieren und immerhin 8,0 Prozent wollen überhaupt nicht zu Windows 10 wechseln.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.822 Teilnehmer