

Geforce-Problem

Hoher Verbrauch bei 144 Hz

Die Kollegen von PC Perspective haben eine ungewöhnliche Entdeckung gemacht: Bei Strommessungen mit einer GeForce GTX 980 Ti an einem 144-Hz-Monitor zeigte sich ein unerwartet hoher Energiebedarf. Bei 60 Hz Bildwiederholrate verbrauchte der Monitor nur 22 Watt, das gesamte System 73,7 Watt. Bei 100 und 120 Hz änderte sich kaum etwas an diesen Zahlen, doch bei 144 Hz verdoppelte sich der Verbrauch des Testsystems mit der 980 Ti fast auf 134 Watt. Der Monitor stieg auf etwas über 27 Watt an. Außerdem kam es bei 165 Hz immer wieder vor, dass der Gesamtverbrauch des Rechners aus un-

ersichtlichem Grund für rund 30 Sekunden auf über 200 Watt anstieg, um dann für mehrere Minuten wieder auf rund 137 Watt abzusinken. Alle diese Messungen fanden statt, ohne dass der Rechner irgendwelche Aufgaben erledigen musste.

Einer der Gründe für den Anstieg des Energieverbrauchs scheint zu sein, dass die GPU der Grafikkarte bei niedrigeren Refresh-Raten nur mit 135 MHz läuft, während ab 144 Hz plötzlich 885 MHz anliegen.

Nvidia hat diese Angaben überprüft und bestätigt, dass es einen Fehler beim Zusammenspiel zwischen der Taktrate des Grafik-



Aktuelle Geforce-Karten verbrauchen im 144-Hz-Modus fast doppelt so viel Energie wie bei den gängigen 60 Hz – Nvidia will den Fehler bald beseitigen.

chips und hohen Refresh-Raten gibt. Diesen Fehler werde man beheben, sodass die Takt-rate und der Energieverbrauch sich wieder auf dem üblichen Niveau bewegen. Ein zukünftiger Treiber soll den entsprechenden Patch enthalten – bis dahin können Sie entweder auf 120 Hz zurückschalten oder den erhöhten Verbrauch in Kauf nehmen.

Steam Machines

Schneller und besser als Konsolen

Viele Kritiker stellen den Sinn der Steam Machines in Frage und geben ihnen keine Chance gegen PlayStation 4 und Xbox One beim Kampf um den Platz im Wohnzimmer. In einem Interview hob Gabe Newell von Valve die Vorteile der Steam Machines und den Grund für deren Entwicklung hervor.

Steam Machines würden im gleichen Preisbereich wie Konsolen verkauft, böten aber mehr Leistung und gleichzeitig alle Features, die man von einem PC und dem Internet kennt. Die Zweifel daran, ob es überhaupt einen Markt für Steam Machines gibt, lässt Newell nicht gelten. »Als wir mit Steam an-

gefangen haben, hat niemand daran geglaubt, dass man über das Internet ein besseres Spielerlebnis liefern kann, während wir dachten, das sei eine Möglichkeit, etwas Neues zu machen.«

Auch bei den Steam Machines gab es laut Newell viele Leute, die der Ansicht waren, niemand wolle einen PC im Wohnzimmer. Valve habe das Thema aber in einzelne, nachverfolgbare Probleme zerlegt, beispielsweise das Problem der Benutzeroberfläche, das letztlich zum Big Picture Mode von Steam geführt habe. Der Bedarf an »sofafreundlichen« Eingabegeräten habe zur Idee für den Steam Controller (siehe Test in dieser Ausgabe) mit seinen Touchpads geführt. Solche Komponenten könne man aber auch einzeln verbauen, beispielsweise in Tastaturen. »Die Leute wissen dann, wie sie (die Touchpads, Anmerkung der Red.) funktionieren, und Spiele wissen, wie sie funktionieren.«

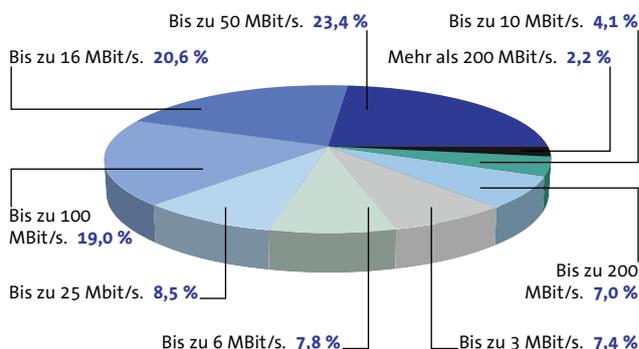


Um die offizielle Bezeichnung Steam Machine zu tragen, muss ein wie auch immer gearteter (Mini-)PC mit Valves SteamOS-Betriebssystem sowie einem Steam Controller ausgestattet sein.

Umfrage

Wie schnell ist Ihr Internet-Anschluss?

Deutschland gilt nicht als besonders fortgeschritten in Sachen Breitband-Ausbau. Vor allem die 7,4 Prozent der Umfrageteilnehmer, deren Anschluss maximal 3 MBit/s hergibt, dürften dem zustimmen. Auch die 7,8 Prozent, die immerhin 6 MBit/s erreichen, brauchen bei großen Downloads viel Geduld. Etwas besser stehen die 4,8 Prozent da, die bis zu 10 MBit/s Bandbreite zur Verfügung haben. Größtenteils uneingeschränkt an den vielen Video-Streaming-Angeboten können aber erst die 20,6 Prozent mit 16 MBit/s teilnehmen. Immerhin gut ein Drittel der Teilnehmer haben mittlerweile sogar VDSL 25 (8,5 Prozent) und VDSL 50 (23,4 Prozent). Noch schnellere Anschlüsse mit bis zu 100 MBit/s (19,0 Prozent), bis zu 200 MBit/s (7,0 Prozent) und noch darüber (2,2 Prozent) werden zusammen relevant.



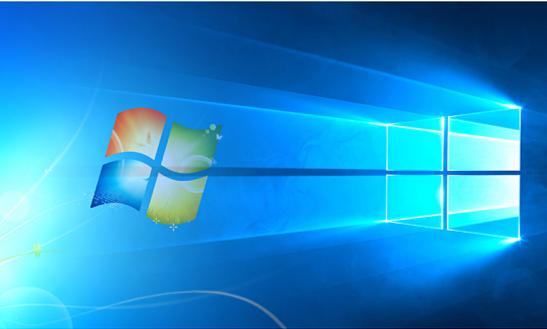
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.609 Teilnehmer

Windows 10

Vor allem bei Spielern beliebt

Windows 10 hat bis Ende Oktober 2015 laut den Statistiken von Netmarketshare einen weltweiten Marktanteil von 7,9 Prozent erreicht und steht damit auf Platz 4 aller Betriebssysteme. Ende September 2015 hatte Windows 10 einen Marktanteil von 6,6 Prozent, Ende August waren es 5,2 Prozent. Damit verlangsamt sich das Wachstum etwas, es deutet aber immer noch darauf hin, dass Windows 10 den direkten Vorgänger Windows 8.1 noch bis Ende des Jahres überholen könnte.

Auch das uralte Windows XP, das noch immer auf 11,7 Prozent aller PCs läuft, dürfte bald geschlagen sein. Fast unerreichbar hingegen scheint mit der aktuellen Wachstumsrate das sehr beliebte Windows 7 mit seinem Anteil von noch immer 55,7 Prozent. Damit hat Windows 7 seit der Veröffentlichung von Windows 10 nur rund fünf Prozent Marktanteil verloren.



Insgesamt hinkt die Popularität von Microsofts Windows 10 dem immer noch extrem beliebten Windows 7 weit hinterher – außer bei Spielern.

Ganz anders sieht es allerdings aus, wenn als Grundlage die Daten der monatlichen Hardwareumfrage bei der Spiele-Plattform Steam, also bei Spielern, verwendet werden. Hier hat Windows 10 als 32- und 64-Bit-Version immerhin schon einen bemerkenswerten Anteil von 27,6 Prozent erreicht. Damit hat Windows 10 alleine im Oktober 2015 fast drei Prozent zulegen können und das zu Lasten von Windows 7 und Windows 8. Hier könnte Windows 10 sogar theoretisch relativ bald in Schlagweite zu Windows 7 sein, das nur noch von rund 44 Prozent aller Steam-Spieler genutzt wird. Mit den ersten größeren DirectX-12-Titeln dürfte Windows 10 vermutlich noch mehr Spieler von einem Umstieg überzeugen können. Immerhin besitzen laut den Statistiken schon rund 66 Prozent aller Steam-Nutzer eine DirectX-12-kompatible Grafikkarte. Das kostenlose Upgrade auf Windows 10 ist noch bis Ende Juli 2016 erhältlich.

GameStar 12/2015

CREATIVE

THE SOUND BLASTER Z SERIES

ENTWICKELT FÜR ZUKÜNFTIGE SPIELE UND AUDIOUNTERHALTUNG



Sound BLASTER ZXR

Soundkarte für Audio in Studioqualität

- 124dB Rauschabstand für Hi-Fi Audio
- Integriertes Beamformingmikrofon
- ACM (Audio Kontrollmodul)
- Inklusive DBpro Tochter-Karte

124dB SNR



Sound BLASTER ZX

Highend Audio für perfektes Gaming und Entertainment

- 116dB Rauschabstand
- ACM (Audio Kontrollmodul)
- Integriertes Beamformingmikrofon

116dB SNR

Sound BLASTER Z

Highend Audio für perfektes Gaming und Entertainment

- 116dB Rauschabstand
- Externes Beamformingmikrofon



116dB SNR



© 2015 Creative Technology Ltd. All rights reserved. Creative, the Creative logo, Sound Blaster and the Sound Blaster logo are trademarks or registered trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners and are hereby recognized as such.

soundblaster.com