

Souvenez-vous, l'été dernier, AMD lançait, au grand dam de son éternel concurrent Nvidia et contre toute attente, sa série HD 4000, une série ultra compétitive qui permettait à la firme de Sunnyvale de reprendre la main sur le marché haut et très haut de gamme face aux GT200. Quelque peu déboussolée après de longs mois de règne, il aura fallu près de 6 mois à la marque au Caméléon pour réagir et proposer de nouvelles puces. Mais avec ces GT200b, ne parlons pas de révolution. En effet, avec un GPU gravé en 55 nm (contre 65 nm précédemment) et des fréquences processeur/shaders/mémoire à la hausse par rapport à la GTX 280, qui passent de 602 / 1296 / 1107 Mhz à 648 / 1476 / 1242 MHz, l'objectif de la marque est de proposer une carte moins gourmande, qui s'échauffe donc moins, et ainsi reprendre la tête des cartes mono-GPU les plus puissantes du marché, à commencer par la GTX 280. Le résultat est-il probant ? Réponse dans ce nouveau comparatif made by Cowcotland.

Nom : [GTX 260v2](#)

Fabriquant : [PNY](#)



Nom : [GTX 280](#)

Fabriquant : [PNY](#)



Nom : [GTX 285 AMP! Edition](#)

Fabriquant : [Zotac](#)

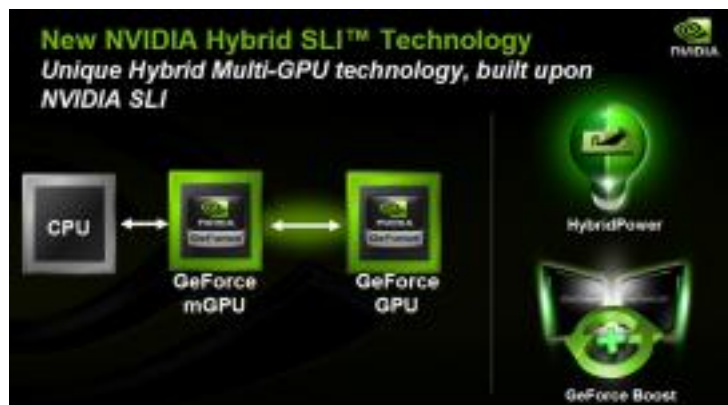


La NDA étant aujourd'hui levée, cela laisse le champ libre à un grand nombre d'articles, dont le nôtre, sur cette fameuse GTX 285 qui a, pour principale nouveauté un GPU gravé en 55 nm pour une consommation en baisse, un dégagement calorique moins important mais des fréquences de fonctionnement plus élevées comparé à sa grande soeur, la GTX 280. Mais le constructeur Zotac fait encore plus fort avec son édition AMP!, overclockée d'usine. Comment se comporte cette nouvelle puce ? Eléments de réponse après cette

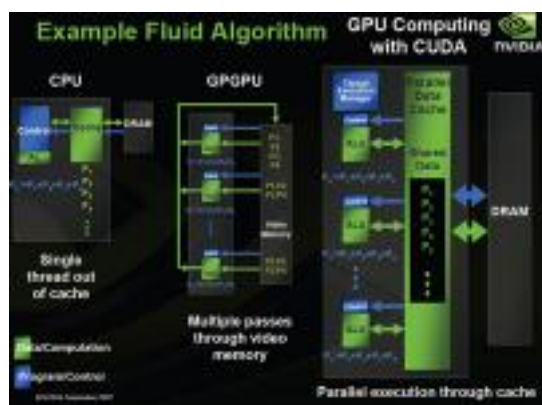
mêlée de GTX : PNY GTX 260v2 SP216, PNY GTX 280 et ZOTAC GTX 285 AMP! Edition.

D'ores et déjà disponible pour 369 €, la Zotac GTX 285 AMP! Edition est-elle plus intéressante que la GTX 280 première du nom qui, elle, s'affiche à 312 € ?

Toutes sont bien sûr compatibles 3-Way SLI (cher, très cher, trop cher mon fils), une technologie permettant de réunir pas moins de 3 cartes graphiques et de les faire pédaler ensemble. Oui mais ce n'est pas pour autant qu'elles vont rouler trois fois plus vite, loin de là. Et puis entre nous, ce type de système n'a d'intérêt que dans certains cas, en 2560 x 1600 par exemple, avec l'activation des filtres anti-aliasing et anisotropic. Avis aux amateurs qui n'ont pas peur des notes d'électricité (qui veut zouer à kiàlaplusgrosse !).



En parlant de facture d'électricité, l'Hybrid Power, toujours à l'affiche des GT200, permet de passer de la carte graphique dédiée à celle intégrée en utilisation bureautique, mais uniquement pour les utilisateurs ayant des cartes mères équipées d'un chipset nForce. Pour les autres (chipset Intel),,, nada, quetchi, que dalle. Cela dit, avec l'arrivée des nouvelles GT200b gravées en 55 nm, qui sont notamment présentes sur les GTX 285, l'Hybrid Power n'est plus qu'un lointain souvenir. Le constructeur a en effet considéré que cette fonction n'était pas nécessaire en raison de la très faible consommation des GTX au repos (environ 25 Watts sans ronfler). Bref, bye bye l'Hybrid Power. Quand à l'Hybrid Boost, fonction permettant de coupler la puissance du chipset intégré avec celle de la carte dédiée, celle-ci résiste et devrait donc perdurer, du moins pour le moment.



Encore et toujours à l'affiche, la fameuse technologie PureVideo HD, technologie capable d'accélérer du contenu haute définition H.264, VC-1 et autre MPEG-1/2 afin de décharger le processeur central.

Aussi, CUDA, l'API qui permet d'utiliser le processeur graphique pour un usage autre que du calcul graphique (le GP-GPU) et qui intègre le moteur physique PhysX dans les drivers GeForce depuis le rachat de la société Ageia, permet, comme c'est déjà le cas dans certains jeux comme UT3 ou encore Mirror's Edge, de bénéficier d'effets physiques en tout genre (déformation de l'environnement, éclats de particules,

effets du vent...).



Un petit mot aussi sur BadaBOOM, cette fameuse application capable de convertir des fichiers vidéo et audio vers du H.264 en utilisant uniquement les stream processors du GPU. Comparé aux processeurs actuels, la conversion est plus rapide avec une très bonne qualité. Ce type de calcul intensif avec un GPU devrait très vite se généraliser avec des modèles moins haut de gamme, à savoir les prochaines puces GT212 et GT213 prévues d'ici peu. Mais tout n'est pas rose dans ce monde de pixels : BadaBOOM, actuellement en version bêta, est un outil payant et développé par une société tierce.

En revanche, toujours pas de support DX 10.1 pour ces GTX. En effet, selon le fondateur, la dernière monture de l'API de Microsoft ne serait pas utile. Il est vrai que DX10.1 n'a rien de révolutionnaire en soit mais de son côté, AMD propose depuis la sortie de la HD 3870X2 cette fonctionnalité. Allez, promis, les prochaines GT300 prévues pour cette fin d'année 2009 supporteront DX11.



Les GTX 260+ et GTX 280 que nous avons reçu sont accompagnés des mêmes accessoires. Des mêmes ? Non, pas tout à fait. Alors que nous comptabilisons 2 adaptateurs Molex vers PCI-6 pin pour la GTX 260+, seul un était inclus avec la GTX 280. Un adaptateur Molex vers PCI-E 8 pin aurait été la bienvenu, surtout dans le cadre d'une utilisation en SLI où pas toutes les alimentations ne dispose de 2 connecteurs 8 pin. Voici la liste du bundle :

- ➡ Adaptateur DVI vers VGA
- ➡ Adaptateur S-Video vers Composites
- ➡

2 x Adaptateur Molex vers PCI-E 6 pin (GTX 260) /// 1 x Adaptateur Molex vers PCI-E 6 pin (GTX 280)

➤ Jeu Company Of Heroes : Opposing Fronts

➤ CD Drivers

➤ Guides d'installation



Les PNY GTX 2x0 reprennent le design fermé de référence du fondateur, le même utilisé sur les 9800GX2, Les seules différences notables entre les GT200 sont, d'une part le logo (noir pour la GTX 280 et blanc pour la GTX 260) et d'autre part les broches d'alimentation : 8 pin + 6 pin pour la GTX 280 et 2 x 6 pin pour la GTX 260. Le système de refroidissement double slots utilisé est très basique, composé d'un énorme bloc d'aluminium où seule la base en contact avec le GPU est en cuivre. Un ventilateur de 80 mm s'occupe lui de refroidir le tout et d'expulser l'air chaud à l'extérieur du boîtier via la grille d'aération du bracket PCI. Les sorties video de nos deux cartes comprennent deux DVI et une S-Video avec, en sus, un connecteur S/PDIF situé au-dessus de la carte. Toujours au-dessus de la carte, on trouve 2 connecteurs SLI, de quoi se permettre quelques folies...



Et qui dit modèle de référence, dit aussi fréquences standards, autrement dit celles recommandées par le fondateur. Ainsi, le GPU/shader/mémoire est cadencé à 576/999/1242 MHz pour la GTX 260 et 602/1296/1107 MHz pour sa grande sœur. Aussi, le nombre de partitions actives sur la première a été réduit à 8 (contre 10 pour la GTX 280), tout comme le bus mémoire qui est passé de 512 bits à 448 bits. En clair, la GTX 260 est une GTX 280 castrée. Ceci dit, il s'agit d'une nouvelle révision équipée de 216 processeurs de flux et de 30 ROPs contre respectivement 192 et 30 auparavant. Pourquoi cette augmentation soudaine ? Tout simplement parce qu'en face il y avait une rivale de taille, une certaine HD 4870...Et comme à son habitude, Nvidia joue au tour de passe passe avec cette dénomination 260v2 (ou 260+) au lieu de l'appeler très clairement GTX 270 par exemple, et ainsi éviter de tromper le consommateur. Mine de rien, c'est un moyen aussi d'écouler en douce les stocks.

Caractéristiques	PNY GTX 260v2	PNY GTX 280	Zotac GTX 285 AMP! Edition
GPU	GT200	GT200	GT200b
Finesse de gravure	65 nm	65 nm	55 nm
Processeurs de Flux	216	240	240
ROPs	28	32	32
Quantité de Mémoire	896 Mo	1024 Mo	1024 Mo
Type de Mémoire	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Fréquence GPU	576 MHz	602 MHz	??? MHz
Fréquence Mémoire	999 MHz	1107 MHz	??? Mhz
Fréquence Shader	1242 MHz	1296 Mhz	??? MHz
Bus Mémoire	448 bits	512 bits	??? bits
Connecteurs	DVI x2 S-Video	DVI x2 S-Video	DVI x2 S-Video
Connecteurs d'alimentation	6 pin + 8 pin	6 pin + 8 pin	6 pin + 8 pin

Enfin, nous finissons ce tour d'horizon des GTX200 par le prix. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une GTX 280 se négocie actuellement aux alentours de 320 € et sa petite soeur à moins de 250 € (mais encore une fois, attention à la dénomination de la carte, il s'agit de la GTX 260+ disposant de 216 processeurs de flux). Pour la GTX 285 AMP! Edition overclockée d'usine, il faudra compter 369 €, soit environ 20 € de plus qu'une GTX 285 de référence. Les vaut-elle ? Indice en fin de test.



De son côté, la ZOTAC GTX 285 AMP! Edition est livrée avec de nombreux accessoires, et, à l'instar de son homologue PNY, propose en sus un jeu complet, Race Driver GRID. Mais n'oublions pas la petite surprise de tout geek qui se respecte, à savoir 3D Mark Vantage. Au passage, proposer un jeu en bundle n'a rien d'exceptionnel en soit, c'est plutôt monnaie courante chez les constructeurs. Le problème, c'est que cela n'aide pas vraiment le consommateur qui devra choisir, pour un prix quasiment équivalent, entre l'autocollant de la carte et le jeu, les fréquences étant généralement celles de base. Nous trouvons donc dommage que les constructeurs peinent à se démarquer, la surenchère aurait été bien plus alléchante pour le consommateur. Bref, voici ce que vous trouverez dans le joli carton made by Zotac :

- ➡ Adaptateur DVI vers VGA
- ➡ Adaptateur S-Video vers Composites
- ➡ 2 x Adaptateur Molex vers PCI-E 6 pin
- ➡

Prise S/PDIF

➤ Jeu Race Driver GRID

➤ 3DMark Vantage

➤ CD Drivers

➤ Guides d'installation



Et comme les GTX 2x0, la GTX 285 fait appel à un énorme dissipateur refroidi par un ventilateur de 80 mm. L'air chaud est expulsé à l'extérieur de la carte par les grilles d'aération situées sur l'équerre PCI. Notez que, par rapport à nos GTX de première génération, le dos de la carte n'est pas caché par une plaque de métal, ce qui la rend plus sensible aux chocs dus à une installation barbare.



Grâce à une finesse de gravure revue à la baisse, la consommation chute de 236 W à 183 W, ce qui lui permet d'avoir, à la place de la prise PCI-E 8 broches, une 6 broches (soit 2 x 6 broches au final). De plus, l'autocollant Zotac sur la face avant de la carte aide à la différencier d'une GTX 280 de référence. Et au niveau des sorties vidéo, Zotac fait dans le classique puisque sa carte dispose, comme sa cousine, de 2 sorties DVI et d'une S-Video.



La carte, dotée de 1 Go de type GDDR3 cadencé à 1242 MHz embarque un GPU (nom de code GT200b) gravé en 55 nm, fonctionnant à 648 MHz et possédant 240 processeurs de flux à 1476 MHz (soit autant que la GTX 280). Enfin, ces fréquences sont valables pour le modèle "standard". L'AMP! Edition que nous avons reçu possède des fréquences pour le core/shader/mémoire poussées à 702/1512/1296, de quoi nous assurer des performances de haut vol...en théorie. Seul hic : le prix qui atteint les 369 € pour cette édition spéciale. A un tel tarif, est-il intéressant de remplacer sa GTX 280 ?

Caractéristiques	PNY GTX 260v2	PNY GTX 280	Zotac GTX 285 AMP! Edition
GPU	GT200	GT200	GT200b
Finesse de gravure	65 nm	65 nm	55 nm
Processeurs de Flux	216	240	240
ROPs	28	32	32
Quantité de Mémoire	896 Mo	1024 Mo	1024 Mo
Type de Mémoire	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Fréquence GPU	576 MHz	602 MHz	702 MHz
Fréquence Mémoire	999 MHz	1107 MHz	1296 Mhz
Fréquence Shader	1242 MHz	1296 Mhz	1512 MHz
Bus Mémoire	448 bits	512 bits	512 bits
Connecteurs	DVI x2 S-Video	DVI x2 S-Video	DVI x2 S-Video
Connecteurs d'alimentation	6 pin + 8 pin	6 pin + 8 pin	2 x 6 pin

Si l'overclocking pour nos GTX 280 et GTX 260 s'est extrêmement bien déroulé, notamment pour cette dernière, il nous a été en revanche impossible de monter les fréquences pour la GTX 285 AMP! Edition. La carte est déjà bien overclockée certes, mais il semble bizarre que le constructeur propose des cartes à la limite de la stabilité. Pour rappel, les fréquences d'origine d'une GTX 285 de référence sont 648/1476/1246 MHz et 702/1512/1296 MHz pour notre exemplaire, soit un gain de 8,3 % pour le GPU, à peine 2,5 % pour les shaders et environ 4,3 % pour la mémoire. Bref, il n'y a pas non plus de quoi casser trois pattes à un canard comparé à la GTX 280 qui a pu passer avec brio les 713/1534/1243 MHz, ce qui représente pas moins de 18 % d'augmentation pour le GPU, rien que ça.



Et que dire du GPU de la GTX 260+ qui fait un bond de plus de 19 % et pas loin de 22 % pour la mémoire @ 686/1479/1215 MHz? Avec de telles fréquences, il est fort à parier que la GTX 260+ passe devant la GTX 280 stock et du coup, cela la rendrait ultra intéressante niveau prix puisqu'elle s'affiche 70 € de moins que sa grande soeur. A vérifier.

Les tests sont effectués sous Vista 32 bits Service Pack 1 et le pilote vidéo installé est le 181.20. Comme à l'accoutumée, nous ferons les tests dans 2 résolutions différentes avec et sans filtre anti-aliasing et anisotropic : 1680 x 1050 et 1920 x 1200. Pourquoi pas plus ? Tout simplement parce que la grande majorité des joueurs utilise un écran capable d'afficher 1920 x 1200 pixels. Pour ceux qui ne se sentent pas concernés par les tests (principalement ceux qui ne jouent qu'en 1280 x 1024), nous leur recommandons fortement de ne pas investir dans de telles cartes.

Voici notre plateforme de test :

- Processeur: Intel Core 2 Duo E6850
- Carte mère: Gigabyte GAX48-DS4
- 2 x 2048 Mo de DDR2 800 Crucial Ballistix
- Alimentation: Be Quiet 650W
- Boîtier : Antec P182
- Disque dur de 160 Go
- Lecteur de DVD-Rom
- Ecran 24" Benq G2400W
- Système d'exploitation Microsoft Windows Vista Professionnel 32 bits

Les Benchs suivants sont disponibles sur les pages à venir:

- 3DMark06
- 3DMark Vantage
- Crysis High
- Crysis Very High

Call of Duty 4

➡
Far Cry 2

➡
TrackMania Nation For Ever

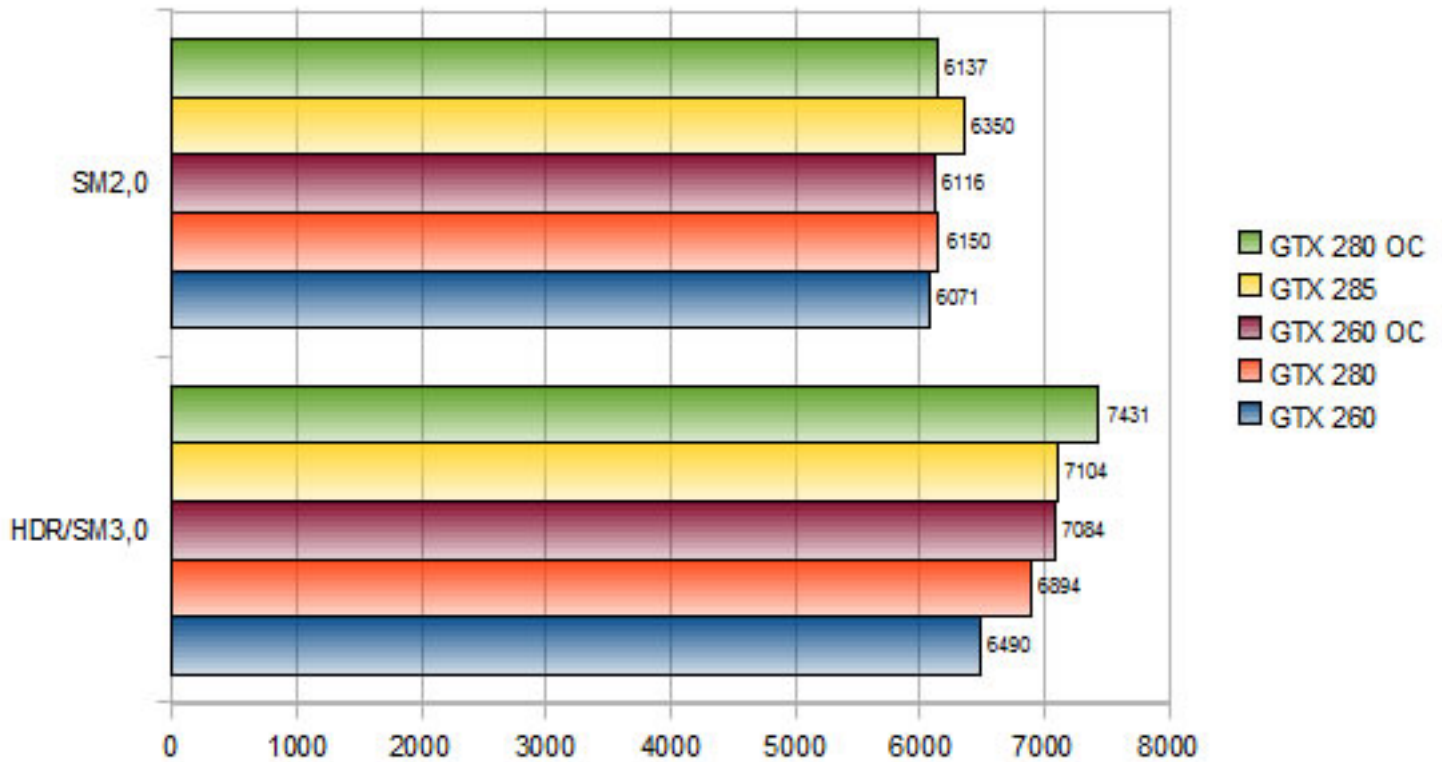
➡
Devil May Cry 4



Pour commencer notre série de tests, rien de mieux que de lancer un classique 3dMark06 en mode Performance, dans la configuration par défaut, en 1280 x 1024.

3DMARK⁰⁶

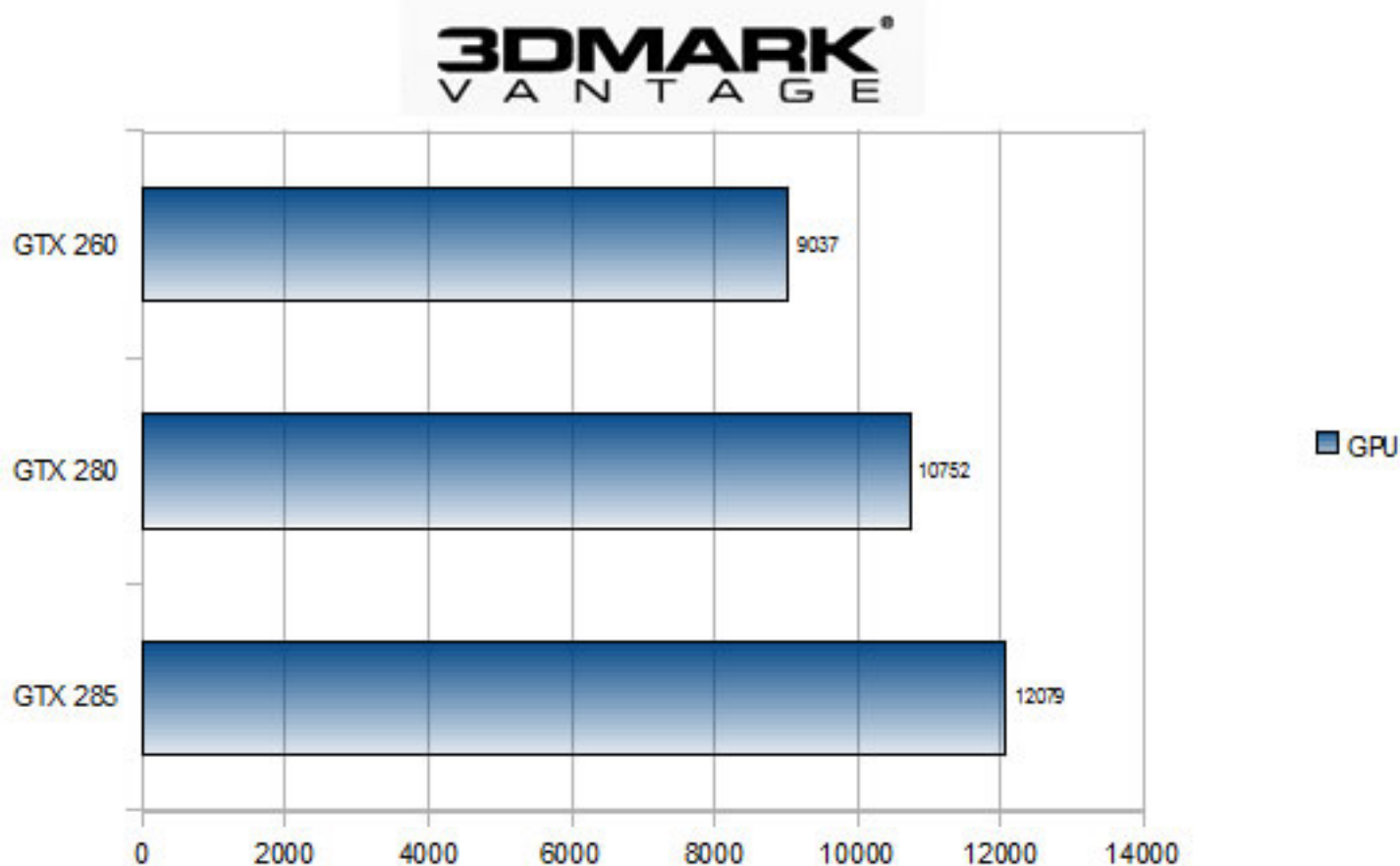
The Gamers' Benchmark



Les résultats en HDR/SM3,0 confirment l'excellente tenue de la GTX 260+ une fois overclockée qui se paye même le luxe de dépasser la GTX 285 elle-même overclockée. Concernant cette Zotac d'ailleurs, nous sommes quelque peu déçus des résultats, elle offre un gain de seulement 3 %, un maigre score pour une carte overclockée d'usine face à une GTX 280 de référence.



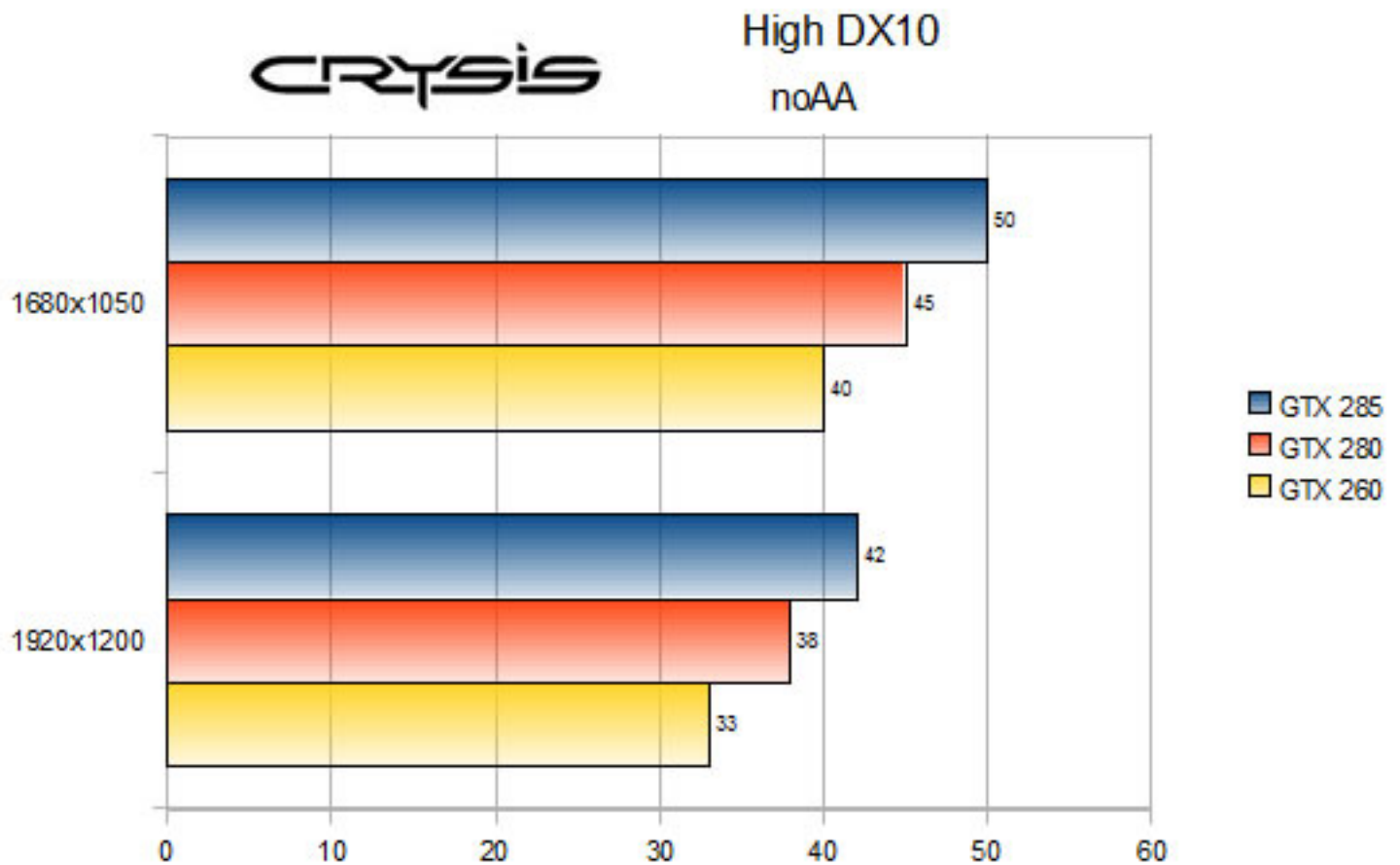
Avec le "nouveau" benchmark de Futuremark, seuls les joueurs bien équipés (Vista et cartes compatibles DX10) pourront se faire les dents sur les différents tests (4 par défaut : 2 GPU et 2 CPU) et montrer au monde qui à la plus grosse bête, hein. Comme pour 3DMark06, le test est effectué en 1280 x 1024 en mode Performances.



L'écart obtenu entre la GTX 285 et la GTX 280 est ici nettement plus cohérent avec un zoli 12 %. Mais il ne s'agit ici, tout comme son homologue 3DMark06, que d'un outil de bench pas vraiment représentatif des vrais performances de telle ou telle carte dans les jeux, les vrais. Mais comme il s'agit du benchmark de référence des geeks, il fallait à tout prix le proposer...voilà ça c'est fait.

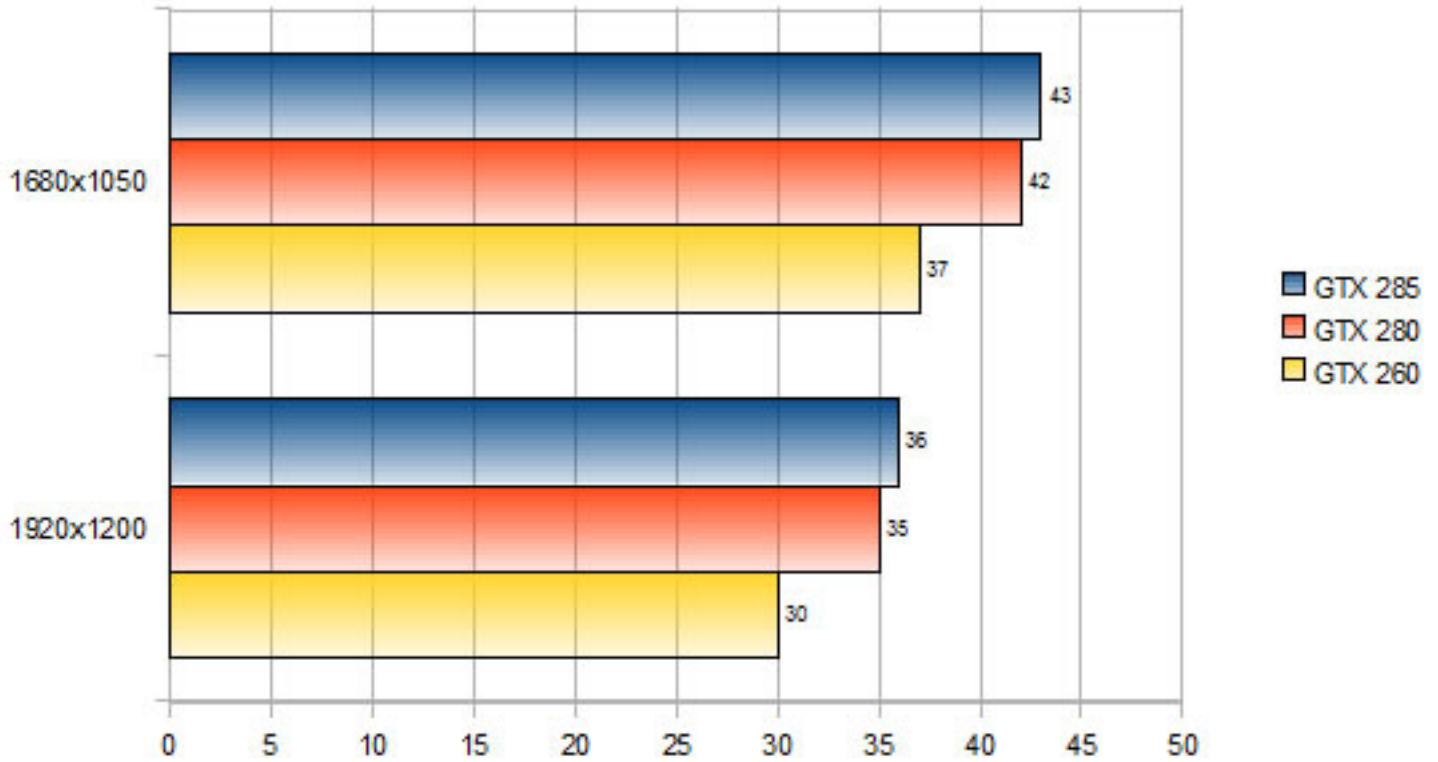


Benchmark ou jeu ? Telle est la question pour cette vitrine technologique qu'est Crysis. Toujours aussi regardant sur la configuration, le titre de Crytek commence (enfin) à être jouable en Very High sur de grandes résolutions. Seulement, il ne faut pas trop en demander : activez les filtres et vous verrez. Cela étant, nous avons lancé nos tests avec le bench HardwareOC dans le Core du vaisseau Alien.



CRYSIS

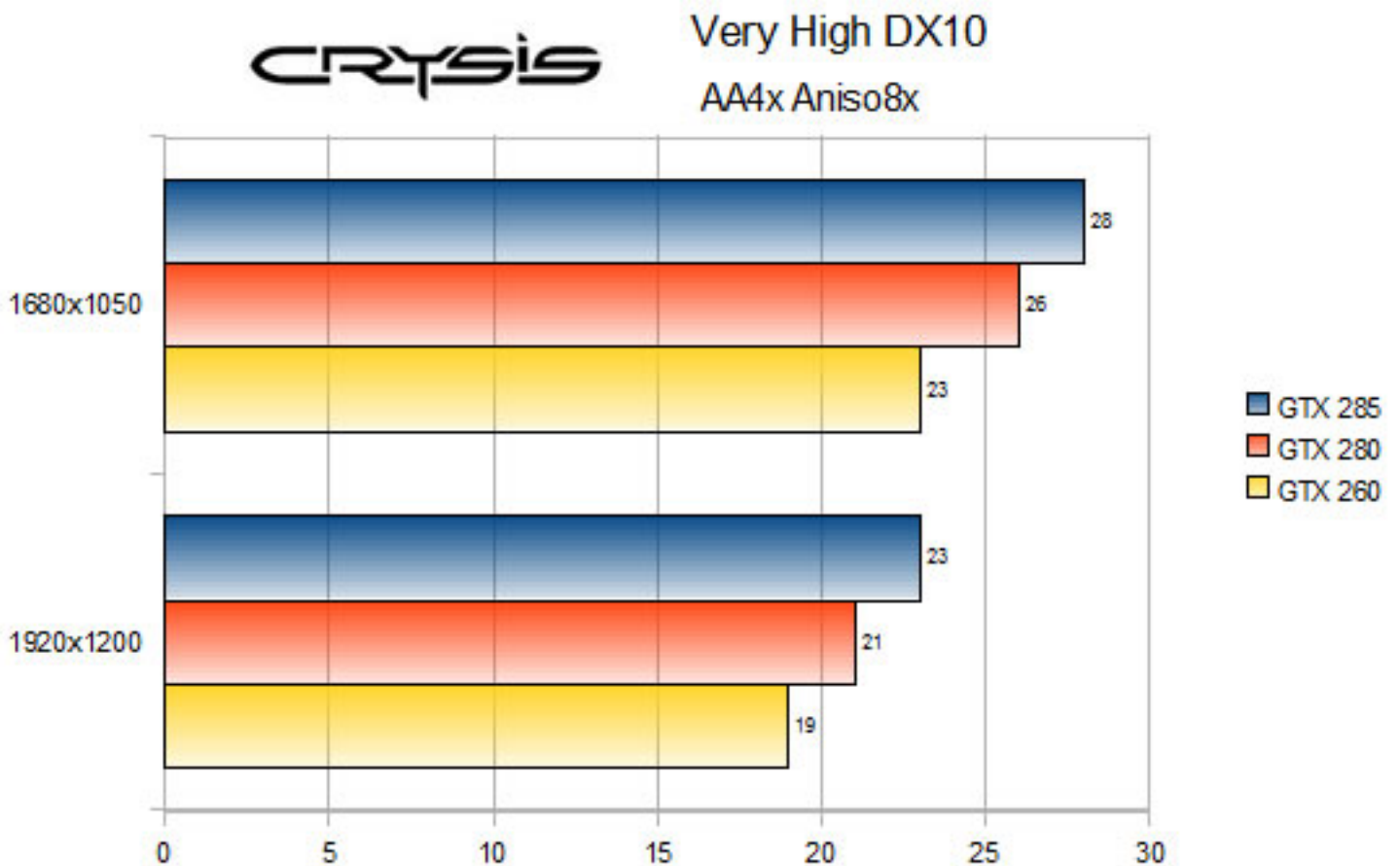
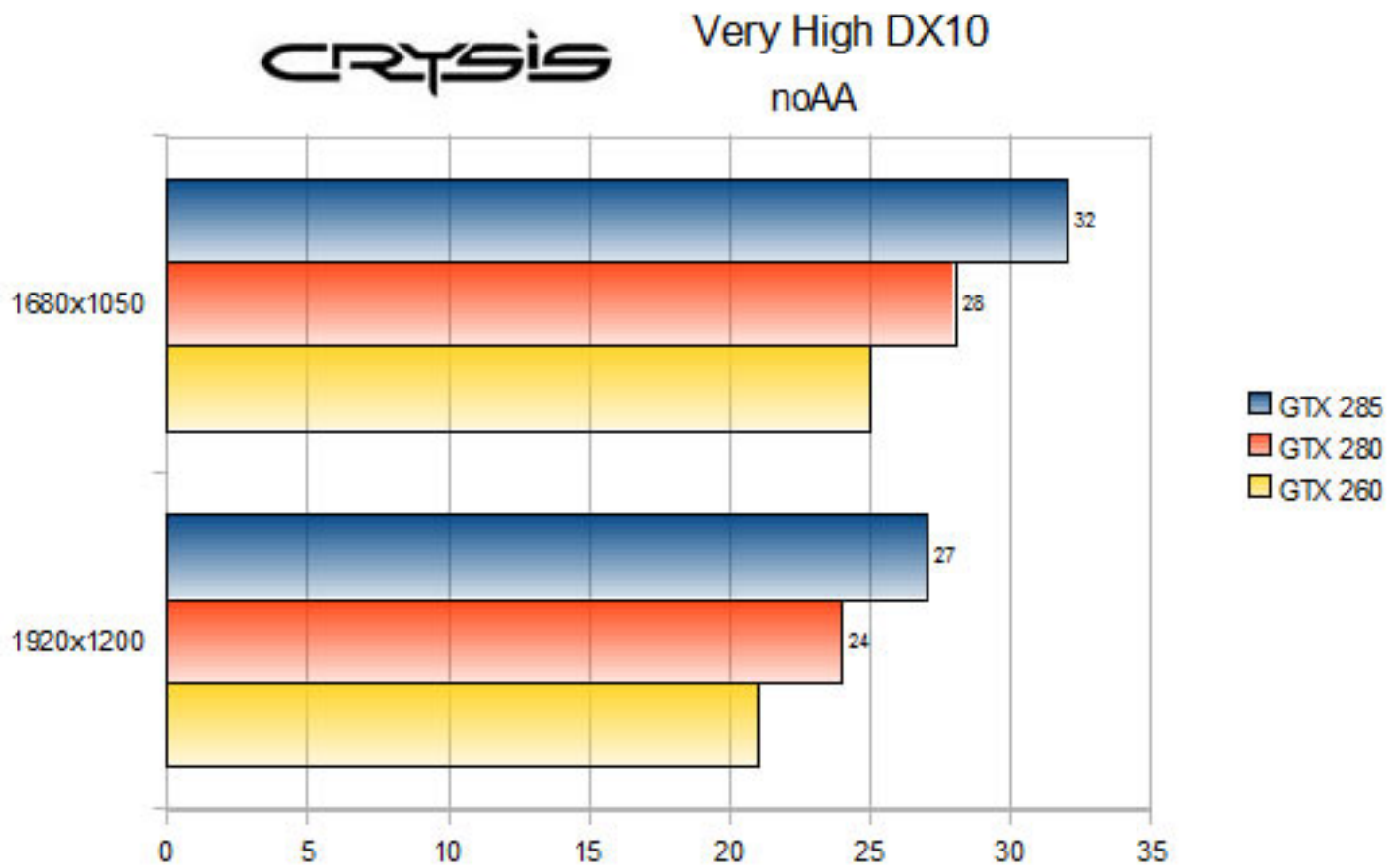
High DX10
AA4x Aniso8x



Forcément, l'avantage va à la GTX 285 overclockée de Zotac, mais pour quelques FPS supplémentaires. Et puis non, honnêtement, Crysis n'est pas encore jouable en mono_GPU avec l'activation des filtres anti-aliasing et anisotropic. Peut-être qu'en High la fluidité va s'améliorer...c'est même certain.



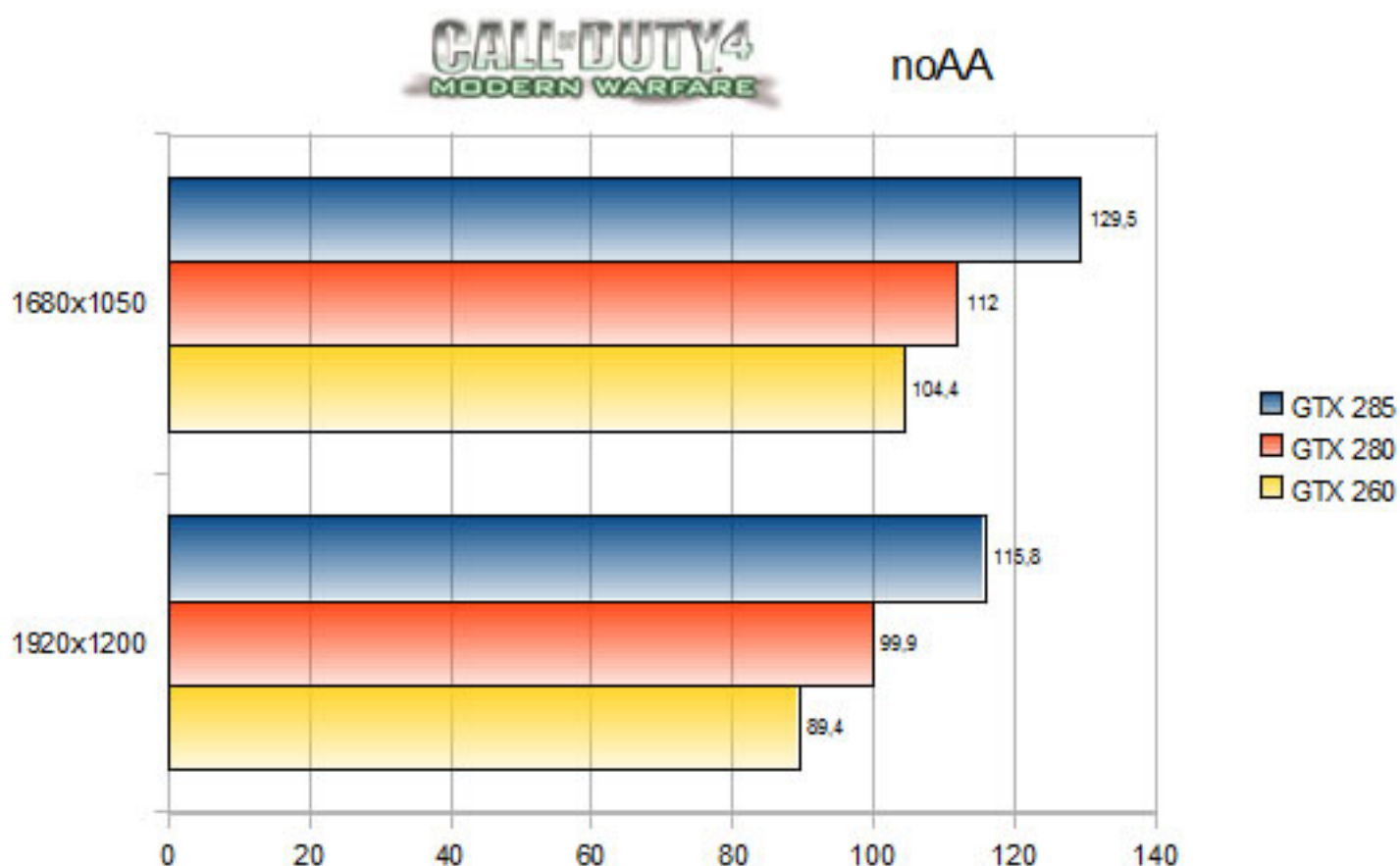
Férocelement gourmand en Very High, le passage en mode High permettra de mieux apprécier la fluidité du jeu lors de gros fight. Les tests sont toujours effectués avec l'outil de bench HOC dans le vaisseau Alien. Voici ce que cela donne :

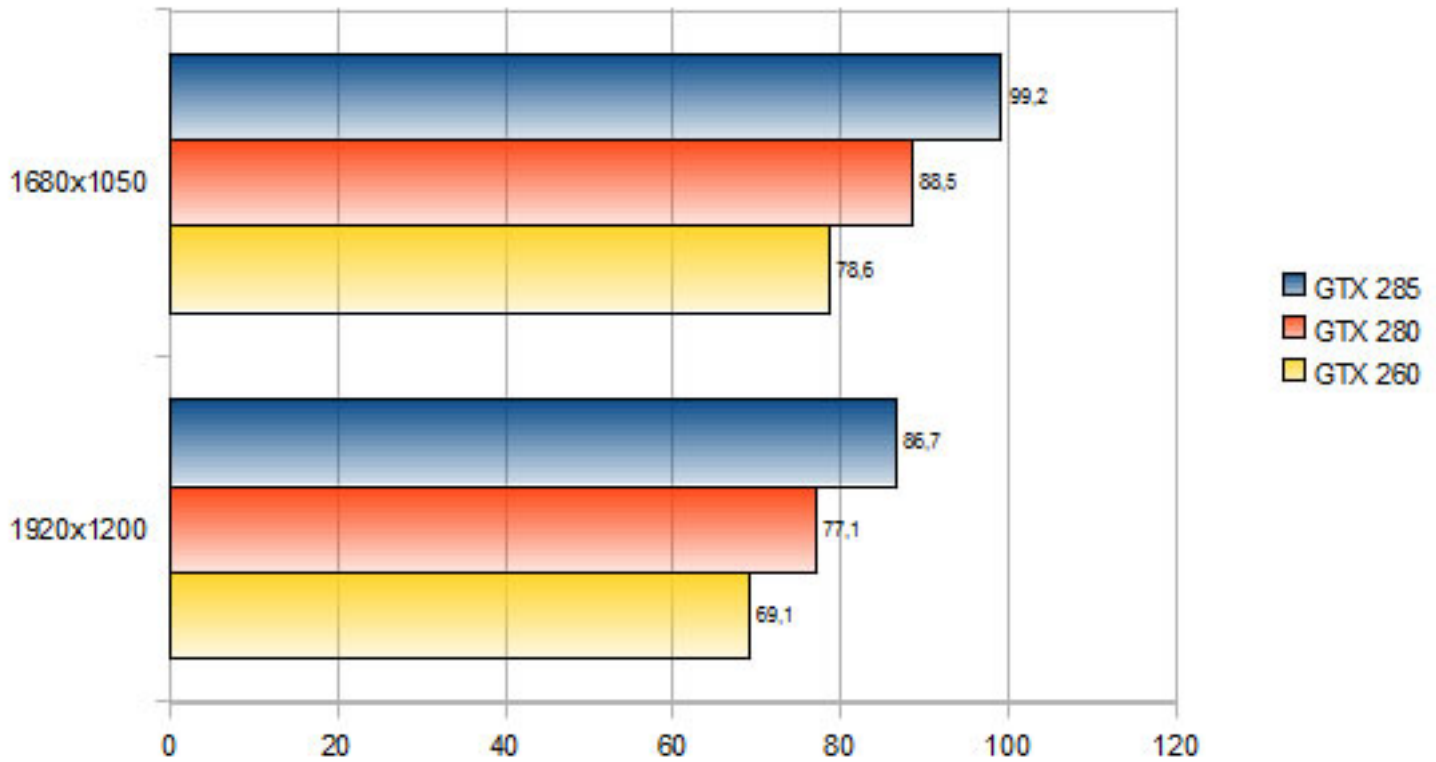


Sans filtre et suivant la résolution choisie, le gain de la GTX 285 face à la GTX 280 oscille entre 10 et 11 %, un gain non négligeable pour un jeu tel que Crysis. En revanche, l'activation des filtres ramène la GTX 285 au niveau de la GTX 280. Pour 1 point supplémentaire, la Zotac reste en tête.



Pour Call of Duty 4 : Modern Warfare, le seul jeu de notre liste à ne pas disposer de benchmark, les tests ont été effectués dans la mission intitulée Capture (Acte I). Comme toujours, les tests sont effectués avec et sans filtres.

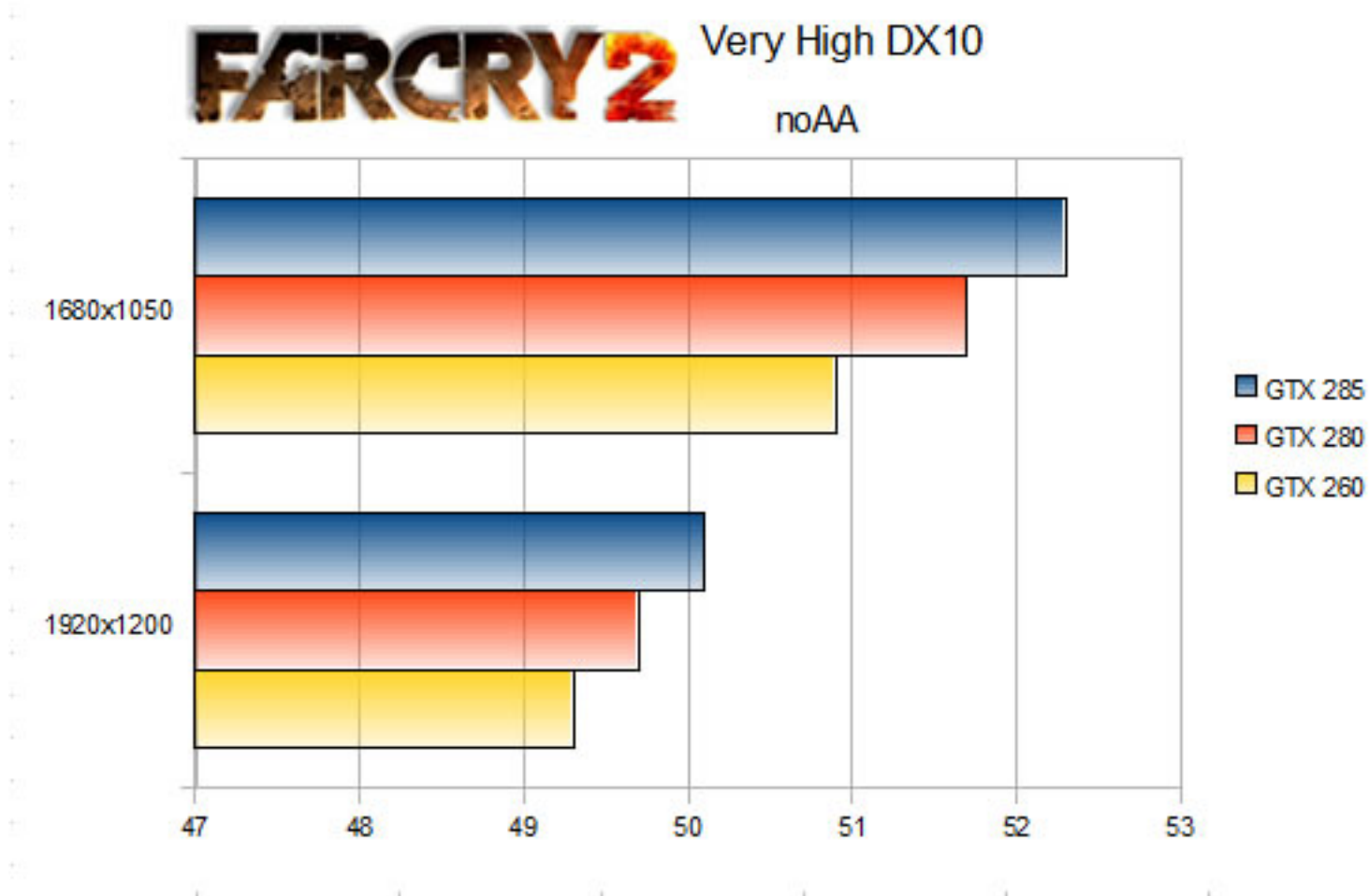




Que cela soit en 1680 x 1050 ou en 1920 x 1200, sans filtre, la GTX 285 overclockée offre des performances de tout premier ordre : pas moins de 15 % supplémentaire par rapport à la GTX 280. Avec les filtres activés, même scénario, la GTX 285 file en tête avec 12 % de performance en plus cette fois-ci. Bref, sous COD4, la carte de Zotac a tout d'une GTX 280 gonflée aux stéroïdes. Reste à confirmer cette belle tenue dans les prochains jeux à commencer par Far Cry 2, le cousin germain de Crysis.

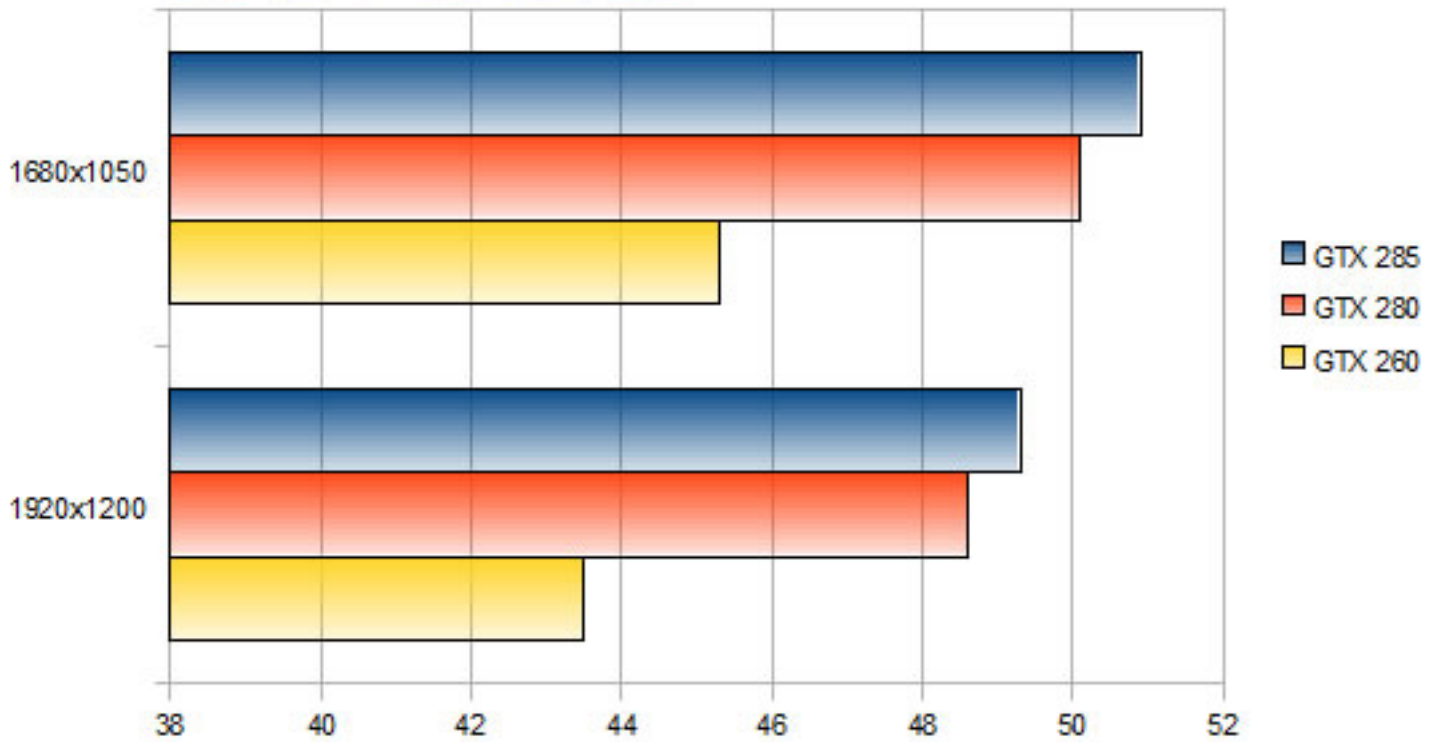


Que l'on aime ou que l'on aime pas, Far Cry 2 en a quand même dans le bide et la propagation du feu ainsi que la gestion des conditions climatiques montrent que les développeurs n'ont pas bâclés leur projet. Mais nous ne sommes pas là pour parler du jeu en lui-même mais plutôt des performances de nos GTX dans ce jeu. Testées avec l'outil de benchmark intégré, comment réagissent-elles dans Ranch Small ? Réponse plus bas.



FARCRY 2

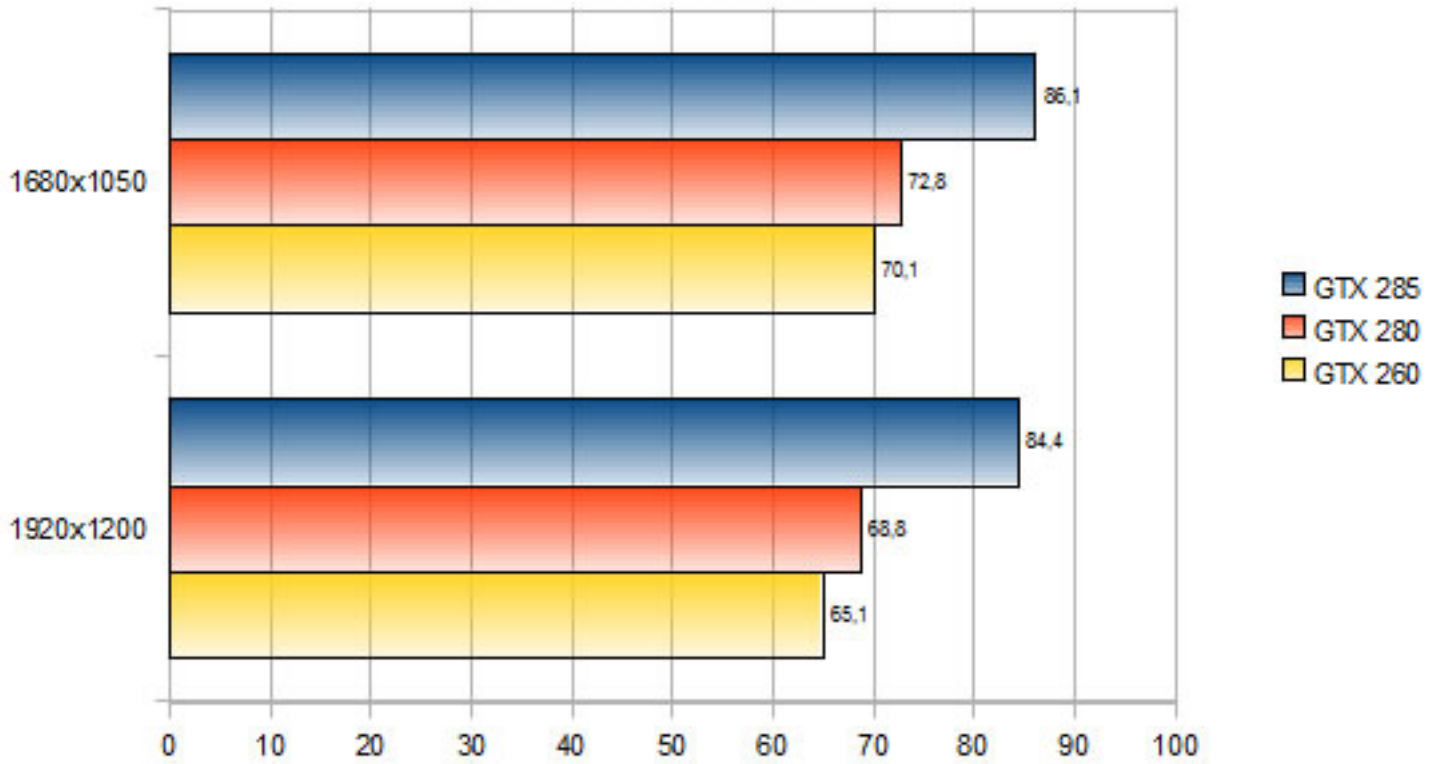
Very High DX10
AA4x Aniso8x

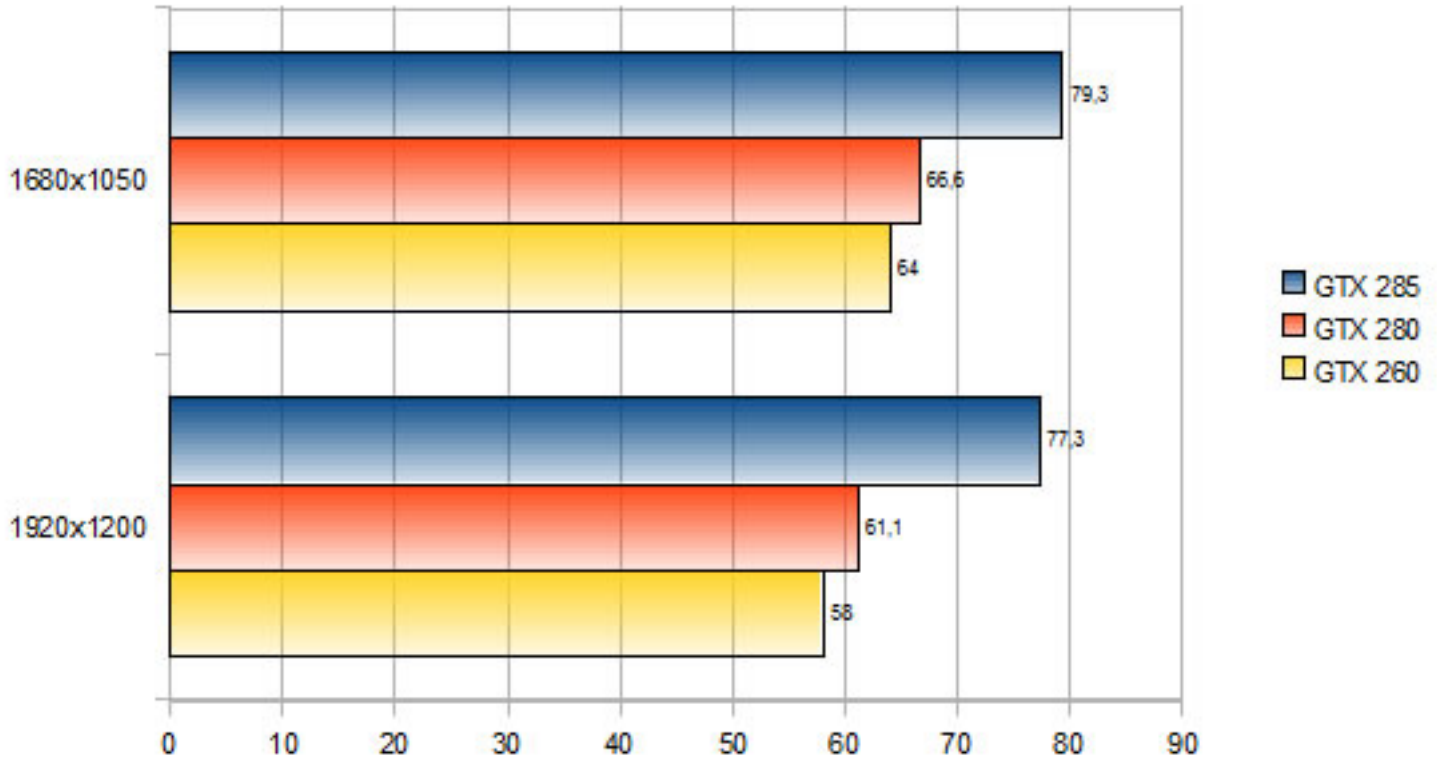


Comme on peut le voir, la GTX 285 AMP! maintient une avance stable mais loin d'être confortable sur la GTX 280. En revanche, une fois les filtre AA4x et Aniso8x activés, c'est la GTX 260v2 qui montre ses faiblesses...quoi que.



Dans nos anciens comparatifs, nous testions nos cartes graphiques avec TrackMania Nation, un jeu tellement fun que nous ne nous sommes pas faits prier pour télécharger le jeu complet totalement gratuit. Une aubaine pour les amateurs de courses automobiles où habilité et vitesse priment. Là encore, l'outil de benchmark intégré au jeu nous permet d'obtenir des résultats en quelques secondes.

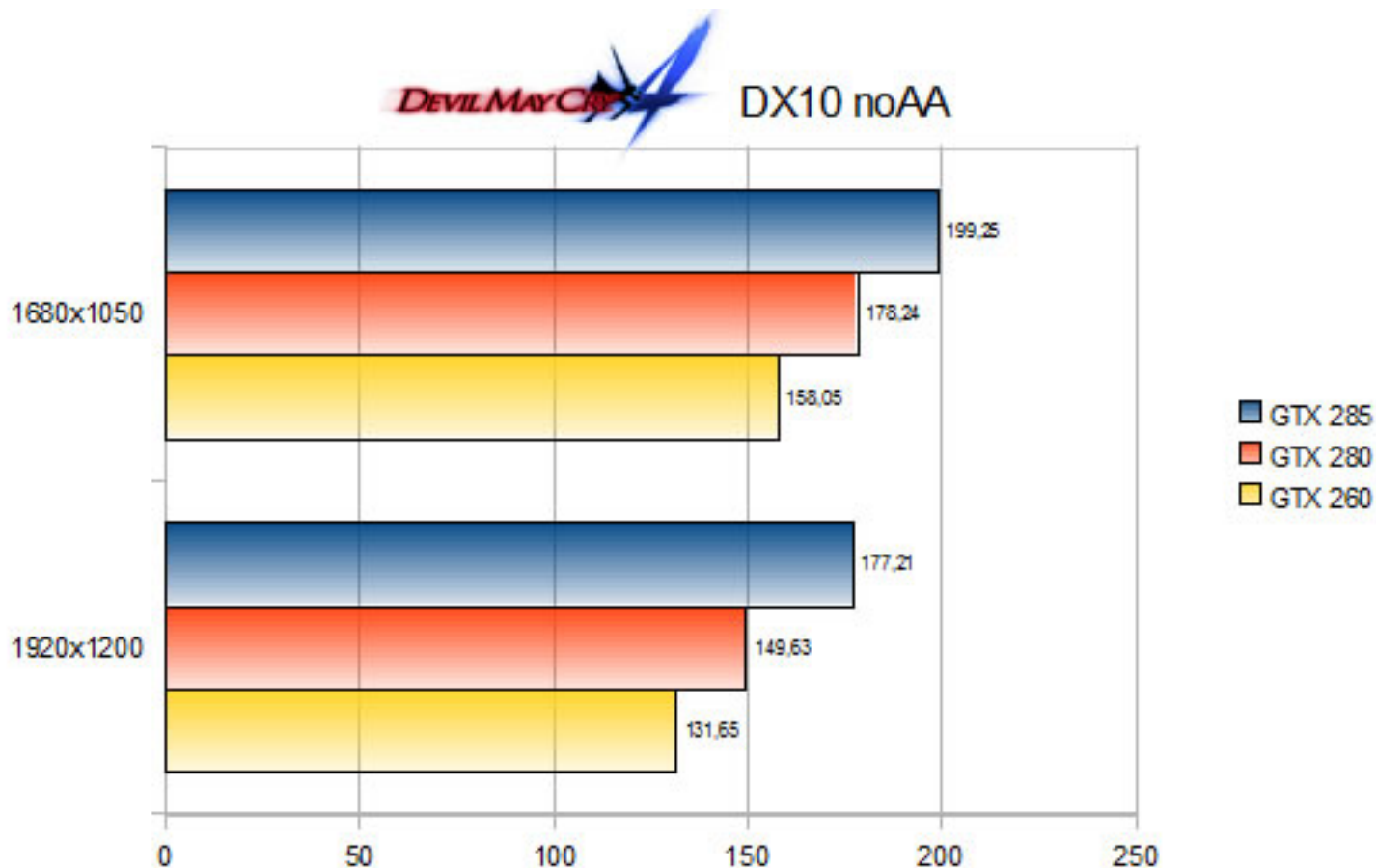




TrackMania Nation Forever notre Zotac GTX 285 AMP! Edition pète le feu avec près de 26 % FPS d'avance sur sa principale concurrente, et ce, quelle que soit la résolution, avec ou sans filtre. En deux mots, la GTX 280 carbure...grave.

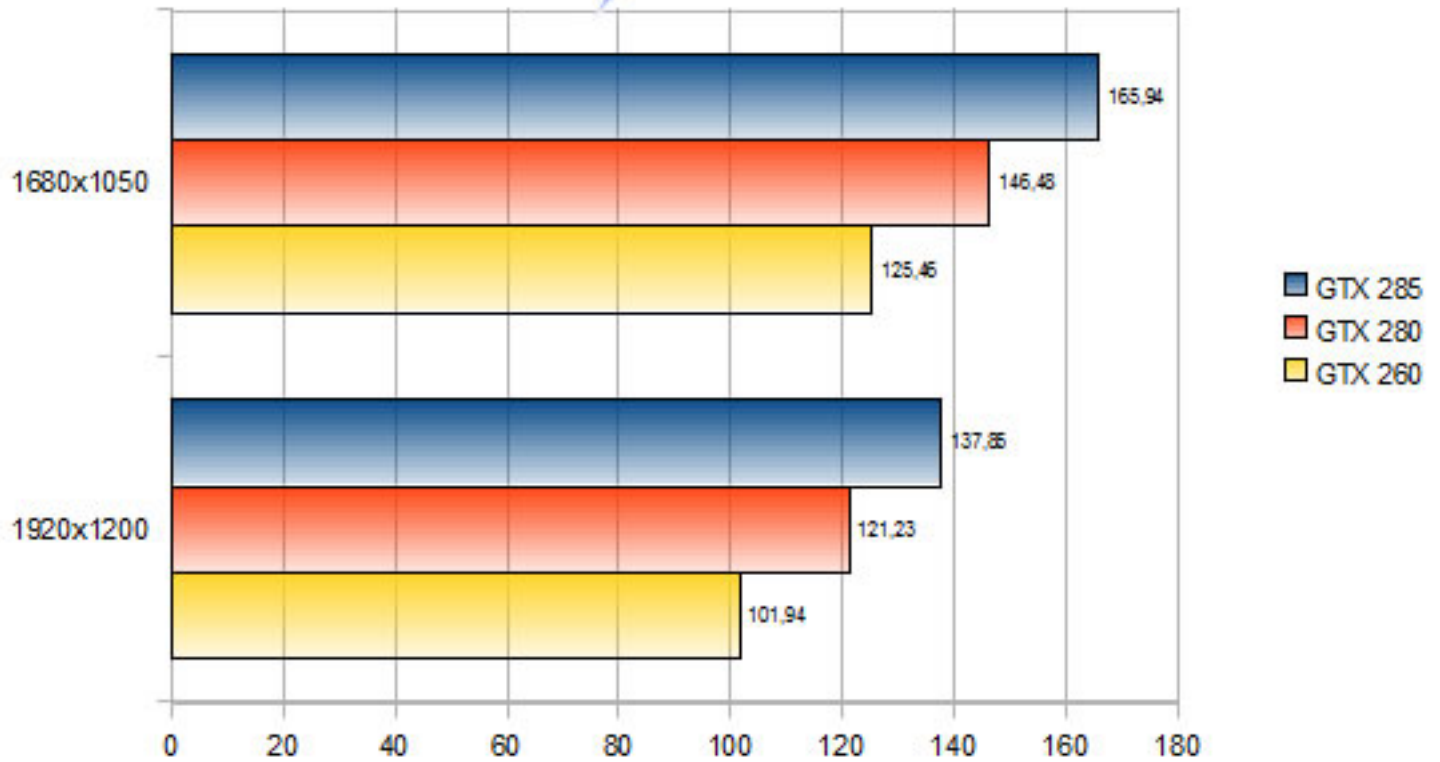


Le portage PC du méphistophélique Dante (Oops Nero) sur PC, hormis les ombres complètement loupées, est une belle réussite de la part de Capcom. Et pour faire plaisir aux Pcistes, l'éditeur y a intégré un benchmark très complet, composé de 4 scènes différentes avec, en fin de benchs, les résultats (en FPS) obtenus et une note de sa configuration. Ne vous faites pas de souci, la nôtre, quelle que soit la carte, était abonnée aux S (note maximale).

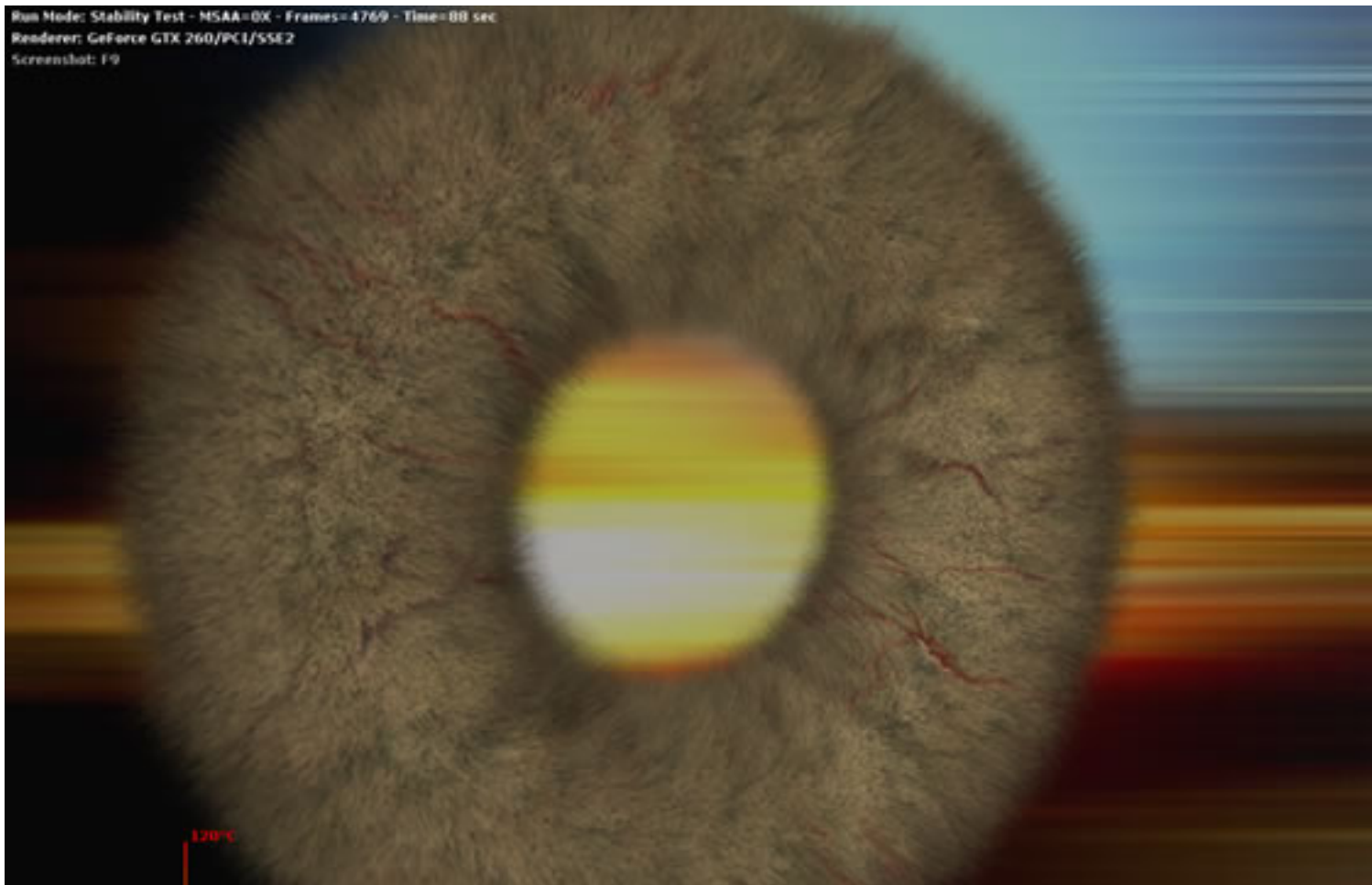




DX10 AA4x Aniso8x

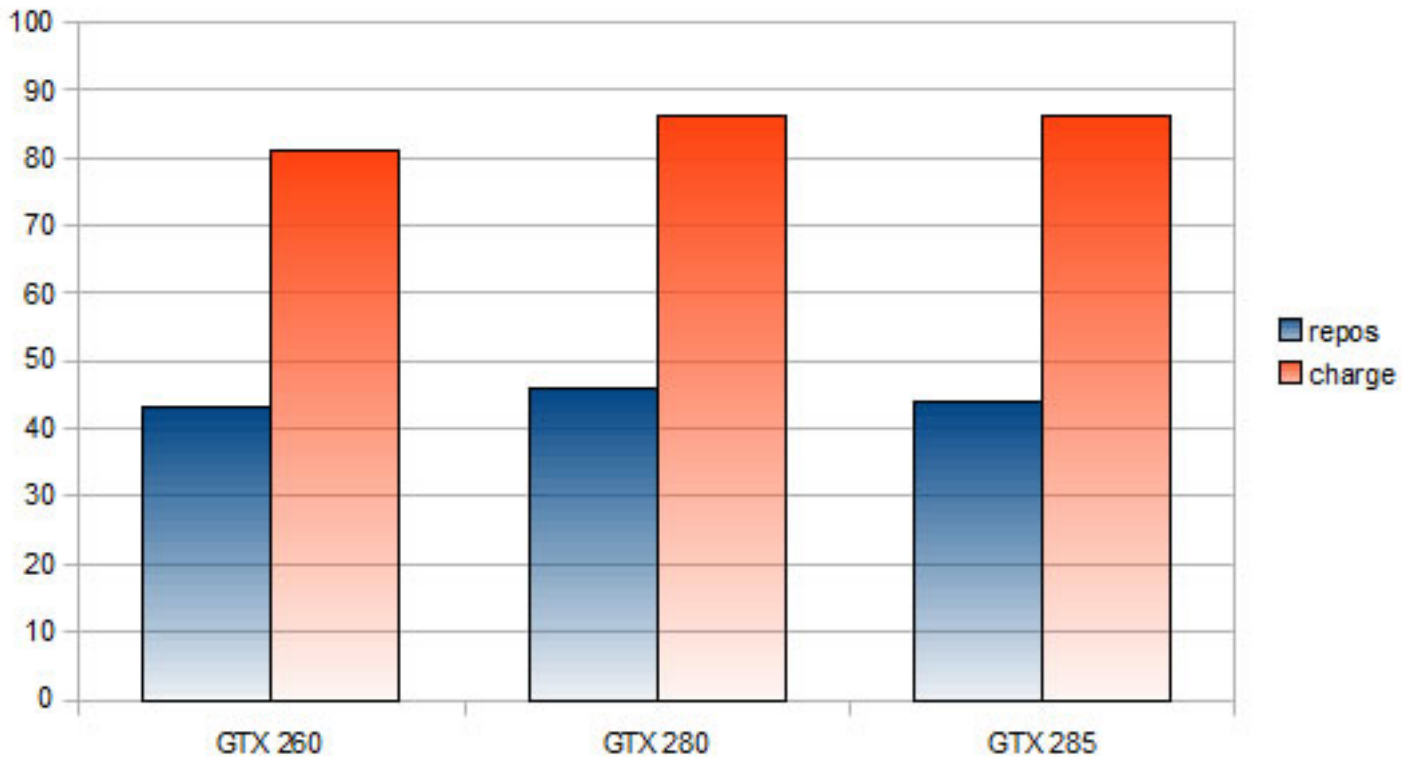


Avec Devil May Cry 4, aucun ralentissement, tout est fluide. Notez que les graphs ci-dessus sont la moyenne des 4 scènes. Et comme vous pouvez le remarquer, les performances réalisées par la GTX 285 sont assez exceptionnelles, même si les 2 autres n'ont rien à lui envier. Cependant, la GTX 280 accuse une baisse assez significative de FPS par rapport à la carte de Zotac (de l'ordre de 12 %).



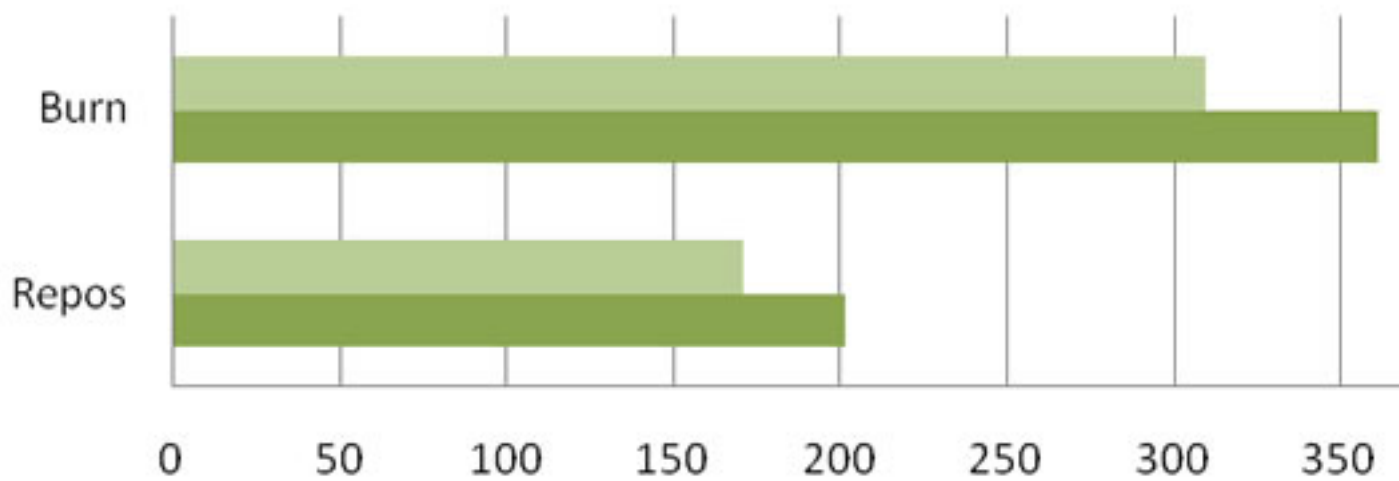
Pour relever les températures de nos cartes, nous avons utilisé RivaTuner. Quant au logiciel de stress, rien ne vaut FurMark, estampillé 1,6, pour obtenir en peu de temps les températures maximales. Les tests ont été réalisés avec le ventilateur laissé en « auto ». Libre à vous après de le régler manuellement...mais résisterez-vous longtemps ?

Température (en °C)



Au repos, il faut avouer que les cartes sont assez silencieuse tout en restant fraîches. Il faut dire qu'en mode 2D, la fréquence du GPU et de la mémoire passent respectivement à 300 et 100 MHz. (400 et 300 MHz quelques secondes après une utilisation 3D). A contrario, en burn, les cartes, du moins les GTX 280 et 260v2 se font (trop) entendre...le PC chercherait-il à s'envoler ? Et au niveau des températures en charge, la GTX 280 et la GTX 285 AMP! chauffent autant l'une que l'autre, et ce malgré la finesse de gravure en 55 nm de la GTX 285. L'overclock de cette dernière et la vitesse de rotation du ventilateur plus faible en sont certainement la cause.

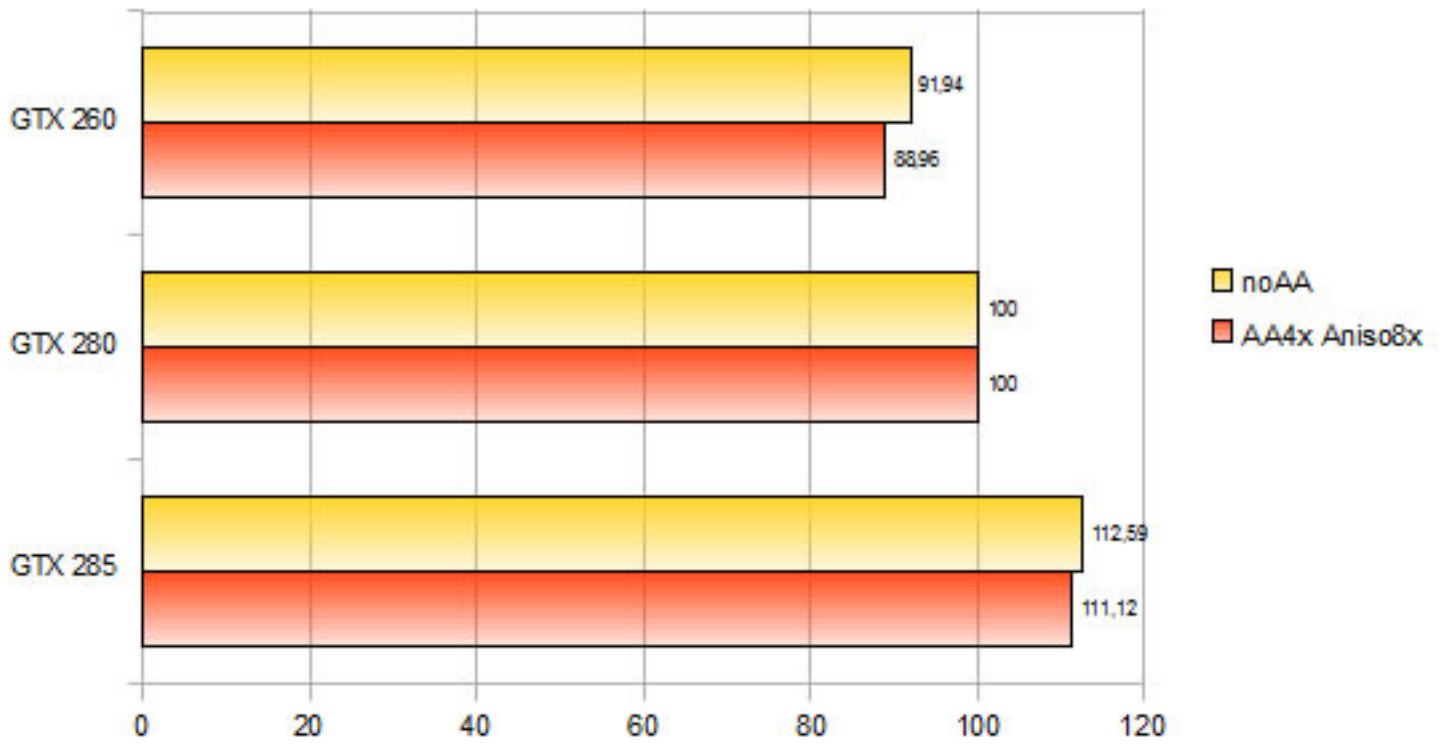
Consommation Système en Watts



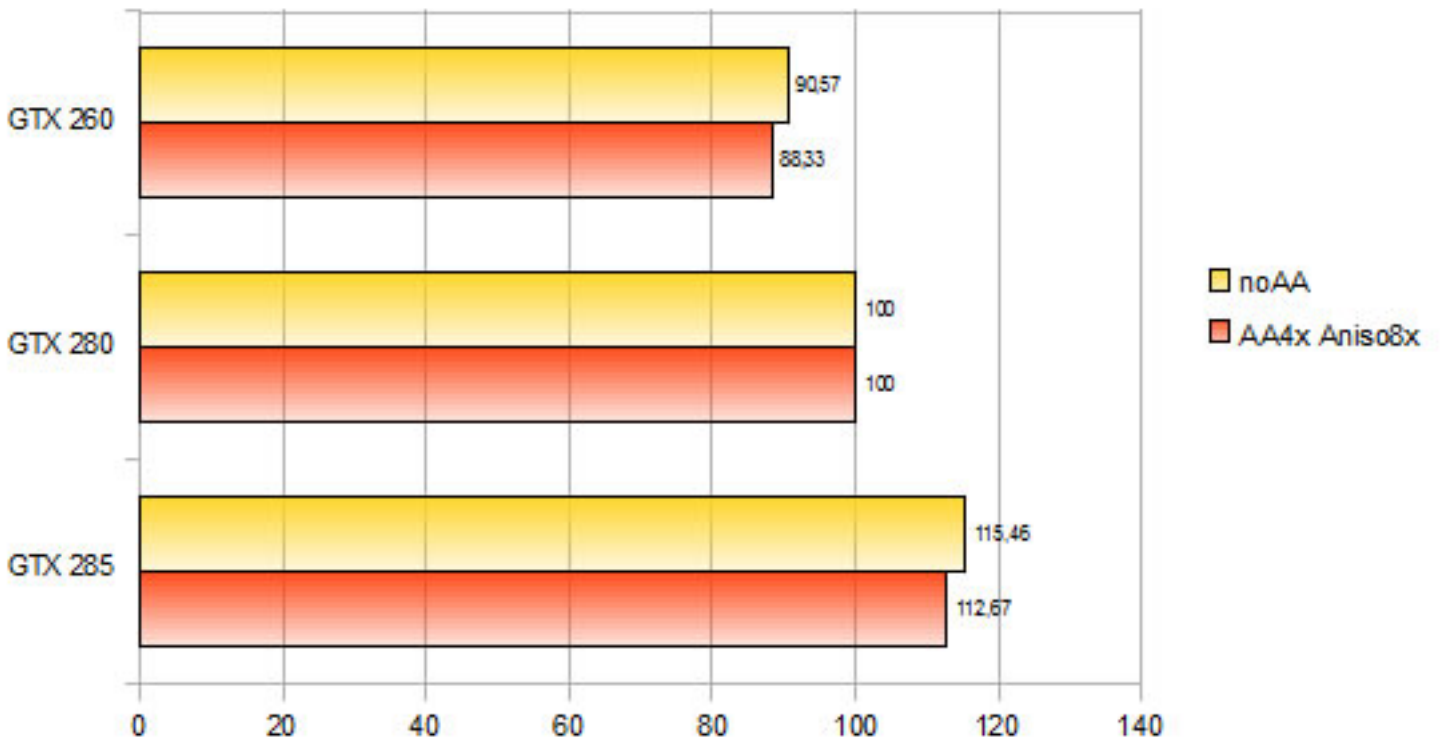
	Repos	Burn
GTX 285	171	310
GTX 280	202	361

Au niveau de la consommation, grâce à la finesse de gravure moindre celle-ci accuse une bonne baisse, qui permettra à de nombreuses personnes de garder une alimentation à la puissance raisonnable. Même en version AMP, donc Overclocké, cela reste raisonnable.

1680 x 1050
% Performance



1920 x 1200
% Performance



Difficile de conclure sur cette GTX 285. Autant elle fait mieux que son aînée la GTX 280 grâce à des fréquences de fonctionnement poussées encore plus hautes dans cette Edition AMP!, autant nous trouvons peu d'intérêt à mettre la main à la poche (près de 60 € tout de même) si l'on possède déjà la GTX 280. Si ses performances in game sont de tout premier ordre, en moyenne environ 12 % plus efficace que la PNY GTX 280, cette dernière peut monter encore plus haut en fréquences et ainsi la devancer. Et que dire du potentiel d'overclocking de la GTX 260v2, tout simplement impressionnant! C'est d'ailleurs celle-ci qui nous paraît être la plus intéressante parmi le trio pour les budgets serrés. Malgré une mémoire GDDR3 et un bus mémoire bridés à respectivement 896 Mo et 448 bits, une fois overclockée, la carte n'a aucun mal à se frotter à la GTX 285 AMP! Edition (enfin dans les tests synthétiques). Quoiqu'il en soit, si vous possédez déjà une GTX 280, passez votre chemin. En revanche, si vous cherchez une carte mono-core puissante chez Nvidia, la GTX 285 OC de Zotac n'est pas un mauvais choix non plus. Reste que du côté de la concurrence, la HD 4870X2 se trouve en boutique sous la barre des 370 € à l'heure actuelle (soit le même prix que notre GTX 285). Munie d'un double GPU RV700 aurait-elle du souci à se faire ? Rendez-vous dans un prochain comparatif (du moins nous l'espérons) qui mettra en scène les dernières HD4800, très plébiscitées depuis leur sortie.

Pour	Contre
<p>➔ Performances par rapport à la GTX 280 ➔</p> <p>Bundle ➔ Consommation en baisse</p>	<p>➔ Overclocking à la HD4870X2 ➔</p> <p>Bruit en charge</p>

Vous pouvez réagir à cet article sur notre forum : [ICI](#)



Rédigé par [kurillos](#)
Publié le 15 janvier 2009