**GeForce Now: RTX 3080 membership available for EUR 20 per month**  
  
Nvidia is now also offering the RTX 3080 membership for GeForce Now, which was introduced last October, as a monthly subscription for EUR 19.99 was available as part of a six-month subscription. Customers who make a longer commitment, however, play cheaper.  
  
  
**This is GeForce Now RTX 3080**  
  
Apart from the new subscription model, the shorter RTX 3080 membership is no different from the longer membership. For each subscriber there is a CCD of a Ryzen Threadripper Pro 3955WX, 28 GB DDR4-3200 and a "Server-class Ampere GPU" that is supposed to offer a "comparable gaming experience as an RTX 3080 on the desktop", as well as one PCIe Gen 4 SSD.  
  
**Inferior to the most modern desktop**  
  
in the test However, the test of GeForce Now RTX 3080 showed that Nvidia's advertising promise in terms of performance can best be compared with a Zen 2 CPU in the desktop that is no longer quite fresh.  
  
**1440p at 120 FPS or 4K at 60 FPS**  
  
The plus in performance enables higher resolutions, higher refresh rates and higher graphics settings. Specifically, 1440p with 120 FPS is supported on the PC and Mac platforms, after 1080p with 60 FPS was the end. 120 FPS is also available for mobile devices such as smartphones and tablets with a 120 Hz display. Exclusive to Nvidia's own Shield console, 4K is offered at 60 FPS and HDR.

Original:

<https://www.computerbase.de/2021-10/geforce-now-rtx-3080-abo-fuer-1440p-mit-120-fps-und-4k-hdr-mit-60-fps/>

Nvidias Cloud-Gaming-Dienst GeForce Now macht heute mit der neuen Leistungsstufe „RTX 3080“ den größten Sprung seit der Markteinführung vor sechs Jahren. Neue Server mit dem Namen „GeForce Now SuperPOD“ stellen Leistung für das Spielen in 1440p mit 120 FPS und auf Shield sogar in 4K mit 60 FPS und HDR zur Verfügung.

Die höchste Qualitätsstufe für GeForce Now lag bislang bei 1080p mit 60 FPS sowie Unterstützung für Raytracing und DLSS, sofern ein Abonnement der Stufe „Priority“ abgeschlossen wurde, das bis zu sechs Stunden lange Sessions für 9,99 Euro pro Monat oder 49,99 Euro für ein halbes Jahr ermöglicht. Darunter wird mit „Free“ noch eine kostenlose Version ohne RTX-Features mit maximal eine Stunde langen Sessions sowie längeren Wartezeiten ohne Priorität bis zum Zugriff auf den Dienst angeboten.

RTX 3080 kostet 100 Euro pro Halbjahr

An dieser Struktur der beiden unteren Tarife nimmt Nvidia heute keine Veränderungen vor, allerdings wird mit „RTX 3080“ ein noch größeres Abonnement am oberen Ende ergänzt, das 99,99 Euro für ein halbes Jahr Nutzung kostet und ab sofort von bisherigen Priority-Abonnenten vorbestellt werden kann, bevor eine Woche später die Öffentlichkeit an der Reihe ist. Im Dezember soll „GeForce Now RTX 3080“ dann schließlich für europäische Kunden an den Start gehen, die entsprechenden Server werden aktuell in Betrieb genommen. Ein nur monatliches statt halbjährliches Abonnement gibt es für die neue Stufe nicht, dieses könne aber zu einem späteren Zeitpunkt folgen, erklärte Nvidia auf Nachfrage. Konkrete Planungen gibt es aber noch nicht.

Das Upgrade auf „RTX 3080“ sorgt dafür, dass Nutzer deutlich leistungsfähigere Hardware von Nvidia zur Verfügung gestellt bekommen, die in neuen Servern namens „GeForce Now SuperPOD“ zum Einsatz kommt. Der Name SuperPOD ist bei Nvidia vor allem von den DGX-Systemen mit A100-Beschleunigern bekannt, jetzt baut Nvidia ähnliche Server aber auch für den eigenen Cloud-Gaming-Dienst und damit für Spieler. Ein GeForce Now SuperPOD stellt 39.200 TFLOPS Rechenleistung gewonnen aus knapp 11,5 Millionen CUDA-Kernen und 8.960 CPU-Kernen zur Verfügung.

Threadripper Pro trifft „RTX 3080 mit 24 GB“

Für jeden einzelnen Abonnenten der neuen Leistungsstufe gibt es 35 TFLOPS Rechenleistung, die sich aus einer CPU mit 8 Kernen und 16 Threads, 28 GB DDR4-3200, einer „Ampere-GPU der Server-Klasse“, die eine „vergleichbare Gaming-Experience wie eine RTX 3080 auf dem Desktop“ bietet, und einer PCIe-Gen-4-SSD zusammensetzt. In der Cloud trumpft die „GeForce RTX 3080“ jedoch mit 24 GB GDDR6X für jeden Spieler und somit deutlich mehr Speicher als auf dem Desktop auf, wo es nur 10 GB (3080) oder 12 GB (3080 Ti) sind und 24 GB einzig und allein das Flaggschiff GeForce RTX 3090 (Test) bietet. Von dieser Grafikkarte könnte die GeForce-Now-Version abgeleitet sein. Im Endeffekt dürften Takt und Verbrauch aber niedriger ausfallen, so dass die Bezeichnung RTX 3080 eher zur Leistung passt als eine höhere Kennzeichnung.

Bei den CPUs setzt Nvidia auf AMD Threadripper Pro mit Zen-2-Architektur und stellt dabei jedem Nutzer ein CCD mit zwei CCX und Dual-Channel-Speicheranbindung zur Verfügung, was auf den Einsatz des Ryzen Threadripper Pro 3975WX schließen lässt.

Bis zu 1440p mit 120 FPS oder 4K mit 60 FPS

Das deutliche Plus an Leistung ermöglicht bei GeForce Now höhere Auflösungen, höhere Bildwiederholraten und höhere Grafikeinstellungen in Spielen. Konkret wird auf den Plattformen PC und Mac jetzt 1440p mit 120 FPS unterstützt, nachdem bislang bei 1080p mit 60 FPS Schluss war. 120 FPS gibt es zudem für mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets mit 120-Hz-Display. Exklusiv für Nvidias eigene Shield-Konsole wird zudem 4K mit 60 FPS und erstmals auch HDR angeboten.

GeForce Now merkt sich Grafikeinstellungen

Die Grafikqualität von Spielen ist bei 1440p jetzt im Bereich „Ultra“ zu finden. Veränderungen an den Grafikeinstellungen werden beim RTX-3080-Abonnement nach Schließen des Spiels gespeichert und mit der nächsten Session wiederhergestellt. Bei den bisherigen Abonnements verhält sich der Dienst so, dass Nvidia zwar Veränderungen an den voreingestellten optimierten Einstellungen zulässt, mit dem Start der nächsten Sitzung werden aber wieder die Settings von Nvidia geladen.

Latenz sinkt weiter unter lokales Niveau

Neben höheren Auflösungen, mehr Bildern pro Sekunde und HDR bei der Shield wirkt sich das Hardware-Upgrade positiv oder genau genommen negativ auf die Latenz vom Klick des Spielers bis zur Darstellung des Pixels auf dem heimischen Bildschirm aus. GeForce Now RTX 3080 soll etwa in Destiny 2 bei 1440p mit 120 FPS nur noch 56 ms für diesen Vorgang benötigen, nachdem die bisherige Priority-Version auf Basis der GeForce RTX 2080 noch 81 ms brauchte. Mit der niedrigeren Latenz sieht sich Nvidia besser aufgestellt als lokale Spielkonsolen und konkurrierende Cloud-Gaming-Dienste. Für die Xbox Series X (Test) gibt Nvidia bei Destiny 2 einen Wert von 93 ms, für Xbox Cloud Gaming von 175 ms und für ein Notebook mit iGPU von über 200 ms an. Laptops mit integrierter Grafik seien bislang der größte Kundenkreis für GeForce Now, gefolgt von macOS, Chromebooks, Smartphones und Tablets sowie Shield als Schlusslicht.