

ASUS ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/schede-video/1468/asus-rog-strix-geforce-rtx-3080-oc.htm>)

Qualità costruttiva impareggiabile, sistema di raffreddamento al top e prestazioni fuori scala ...



Con il rilascio da parte di NVIDIA della nuova architettura Ampere, numerose sono state le schede video custom proposte dai vari partner AIB e ASUS non si è fatta scappare l'occasione per presentare l'attesa gamma STRIX, pensata per il gaming senza compromessi in quanto a prestazioni e qualità costruttiva.

La ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC, oggetto della recensione odierna, è caratterizzata da una livrea nera arricchita da inserti in alluminio e numerosi LED RGB che si spostano dal lato frontale delle ventole a quello laterale, quindi ben visibili all'interno del case con la scheda montata in orizzontale.

Il sistema di dissipazione è caratterizzato dalla presenza di un tris ventole assiali (Axial-Tech) da 100mm che, grazie a un numero maggiore di pale (ben tredici per l'unità centrale e undici per quelle laterali) e all'inserimento all'interno di un anello, riescono a indirizzare il flusso d'aria in modo più preciso e diretto sul

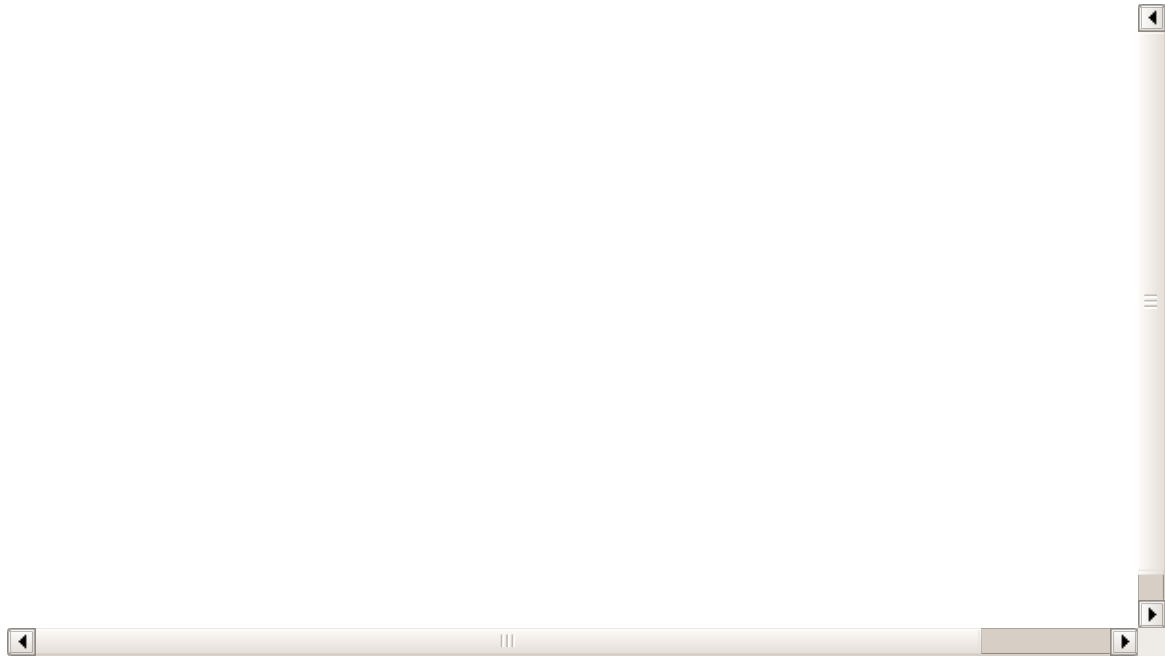
dissipatore riducendone la dispersione.

Una ulteriore novità riguardante il design Axial-Tech è l'inversione del senso di rotazione della ventola centrale rispetto alle altre due, in modo da ridurre al minimo le turbolenze e ottimizzare ulteriormente la dissipazione del calore mantenendo una rumorosità contenuta.

Le ventole posseggono inoltre la certificazione IP5X che le protegge dall'intrusione di particelle solide e dall'accesso di liquidi.

Le novità in termini di dissipazione non finiscono qui, infatti le generose dimensioni della scheda (che passano da 2,7 a 2,9 slot) hanno permesso ad ASUS di utilizzare un dissipatore in alluminio con una superficie maggiorata di oltre il 30% rispetto alla precedente generazione così da assicurare ottime temperature anche in presenza di carichi di lavoro estremi.

Presente anche MaxContact, tecnologia proprietaria di ASUS introdotta con le schede Pascal, che permette un'alta conduttività grazie a superfici fino a dieci volte più lisce ed omogenee.



Entrambi i BIOS dispongono della modalità 0dB, che lascia le ventole immobili quando la scheda ha un basso carico di lavoro e le temperature sono inferiori ai 45 °C.

La ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC nasconde sotto il cofano un PCB del tutto rivisitato rispetto alla Founders Edition, i cui componenti premium sono assemblati con la modalità Auto-Extreme che rende il processo del tutto automatizzato e, quindi, esente da eventuali errori umani.

La gestione delle prestazioni è affidata al software proprietario GPU Tweak II che, grazie alla doppia interfaccia semplificata e avanzata e ad una serie di profili preimpostati, permette anche agli utenti meno navigati di personalizzare secondo necessità la propria scheda.

Prima di procedere con la nostra analisi e parlare dei dettagli che riguardano la seconda serie RTX, diamo uno sguardo alle principali specifiche tecniche delle nuove schede di fascia alta di NVIDIA a confronto con il modello in prova (ROG-STRIX-RTX3080-O10G-GAMING).

NVIDIA GeForce	RTX 3080 FE	STRIX RTX 3080 OC	RTX 3090 FE
GPU	Ampere GA102-200	Ampere GA102-200	Ampere GA102-300
Processo produttivo	Samsung 8nm	Samsung 8nm	Samsung 8nm
Dimensioni chip	628.4mm ²	628.4mm ²	628.4mm ²
Transistors	28 miliardi	28 miliardi	28 miliardi
SMs	68	68	82
TMUs	272	272	328
ROPs	96	96	112
CUDA Cores	8704	8704	10496
Tensor Cores	272	272	328

RT Cores	68	68	82
Base Clock	1440MHz	1440MHz	1400MHz
Boost Clock	1710MHz	1905MHz - 1935MHz	1700MHz
FP32 Compute	30 TFLOPs	30 TFLOPs	36 TFLOPs
Quantitativo memoria	10/20GB GDDR6X	10GB GDDR6X	24GB GDDR6X
Interfaccia	320-bit	320-bit	384-bit
Velocità memoria	19 Gbps	19 Gbps	19.5 Gbps
Bandwidth	760 GB/s	760 GB/s	936 GB/s
TGP	320W	320W	350W
Prezzo di lancio	719â, -	949â, -	1549â, -
Data di uscita	settembre 2020	settembre 2020	settembre 2020

1. Pillole di Ampere - Architettura

1. Pillole di Ampere - Architettura

Durante l'evento ufficiale di lancio NVIDIA ha rilasciato diverse indiscrezioni riguardanti le tecnologie che caratterizzano la seconda generazione di schede RTX.

Nei paragrafi a seguire andremo ad approfondire tutti i dettagli tecnici, facendo particolare attenzione alla nuova architettura Ampere e alle novità riguardanti il supporto software.

Volendoci focalizzare sulla parte tecnica ometteremo tutte le informazioni di carattere generico, rimandando il lettore all'[articolo \(/news/nvidia-ampere-facciamo-il-punto--9170/\)](#) con cui abbiamo coperto l'evento di lancio.

Non è assurdo pensare che con Turing gran parte del prezzo giustificava l'introduzione della nuova tecnologia RTX; **Ampere rappresenta infatti una diretta evoluzione della prima generazione** con un'architettura del tutto simile che vede l'introduzione di **nuovi SMs, RT Cores e Tensor Cores**, più potenti, efficienti e numerosi.

Il risultato è un **incremento prestazionale impressionante** e che vede la sua espressione più palese nella RTX 3070, scheda che rende obsoleta l'ex flagship RTX 2080 Ti (1279â, -) a soli 519â, -.

Modelli	GeForce RTX 3070	GeForce RTX 3080	GeForce RTX 3090
GPU	Ampere GA104-300	Ampere GA102-200	Ampere GA102-300
Processo produttivo	Samsung 8nm	Samsung 8nm	Samsung 8nm
Dimensioni chip	395.2mm ²	628.4mm ²	628.4mm ²
Tranistor	17.4 miliardi	28 miliardi	28 miliardi
CUDA Cores	5888	8704	10496
Boost Clock	1.73GHz	1.71GHz	1.7GHz
Quantitativo memoria	8/10 GB GDDR6	10/20 GB GDDR6X	24 GB GDDR6X
Interfaccia memoria	256-bit	320-bit	384-bit
Velocità memoria	14 Gbps	19 Gbps	19 Gbps
RT Cores	2a generazione	2a generazione	2a generazione
Tensor Cores	3a generazione	3a generazione	3a generazione
Architettura	Ampere	Ampere	Ampere
DirectX 12 Ultimate	Sì	Sì	Sì
NVIDIA DLSS	Sì	Sì	Sì
PCIe 4.0	Sì	Sì	Sì
NVIDIA Ansel	Sì	Sì	Sì
NVIDIA FreeStyle	Sì	Sì	Sì
NVIDIA ShadowPlay	Sì	Sì	Sì
NVIDIA Highlights	Sì	Sì	Sì
NVIDIA G-SYNC	Sì	Sì	Sì
Driver Game Ready	Sì	Sì	Sì
Driver NVIDIA Studio	Sì	Sì	Sì
NVIDIA GPU Boost	Sì	Sì	Sì
NVIDIA NVLink	-	-	Sì
Vulkan RT, OpenGL	Sì	Sì	Sì

HDMI 2.1	Sì	Sì	Sì
DisplayPort 1.4a	Sì	Sì	Sì
NVIDIA Encoder	7a generazione	7a generazione	7a generazione
NVIDIA Decoder	5a generazione	5a generazione	5a generazione

Buona parte del merito è di Samsung con il **processo produttivo a 8nm** appositamente pensato per queste schede, grazie al quale NVIDIA ha **moltiplicato la densità di transistor** a livello di GPU, 28 miliardi in soli 628 mm², più di **44 milioni per mm²**.

Ciò impatta direttamente sulle prestazioni per watt con un incremento che il produttore traduce in un salto del 90% rispetto alla precedente serie Turing.

Ovviamente ritroviamo, come per la precedente generazione, **le tecnologie RTX e DLSS** oltre che l'introduzione di una serie di nuove funzionalità come RTX IO, NVIDIA Reflex e altri prodotti appositamente progettati per i creatori di contenuti, dei quali parleremo più avanti in questa pagina.

Architettura Ampere - NVIDIA GA102

Il top di gamma di nuova generazione è il chip GA102 che, a differenza delle passate schede RTX, accomuna sia la RTX 3090 (ricordiamo essere la nuova TITAN) che la RTX 3080.

Su quest'ultima questo impressionante circuito da 28 miliardi di transistor offre **30 TFLOPS FP32, 58 RT TFLOPS e fino a 238 tensor TFLOPS con 8704 CUDA Cores** suddivisi tra **68 streaming multiprocessors (SMs)**: parliamo di un incremento teorico del 183% rispetto alla RTX 2080 Super.



In alto possiamo osservare il diagramma a blocchi della GPU **GA102-200** che equipaggia la **RTX 3080**.

Come già anticipato, ritroviamo una struttura praticamente identica a quella di TU102 che si differenzia per la presenza dell'interfaccia **PCI Express 4.0 x16** e 10 controller di memoria da 32-bit ciascuno (**320-bit** totali) che si collegano a memorie **GDDR6X** di ultima generazione in grado di raggiungere una velocità di trasferimento di **19 Gbps**.

Assente l'interfaccia NVLink alla quale NVIDIA sembrerebbe voler dire addio, **abbandonando il**

supporto SLI per tutte le schede consumer (rimane presente solo sulla RTX 3090).



Troviamo invece la massima evoluzione del chip sulla **RTX 3090** con la variante **GA102-300** che ne sprigiona tutto il potenziale: **10496 CUDA Cores**, **36 TFLOPs FP32**, **69 RT TFLOPs** e **285 Tensor-TOPs**, il tutto accompagnato da ben **24GB GDDR6X** con interfaccia **384-bit** e velocità di **19.5 Gbps**.

La GeForce RTX 3090 è sulla carta un vero e **mostro di potenza**, pronta a rompere la barriera del 4K e tuffarsi direttamente nel **gaming 8K**, pur con alcune limitazioni.

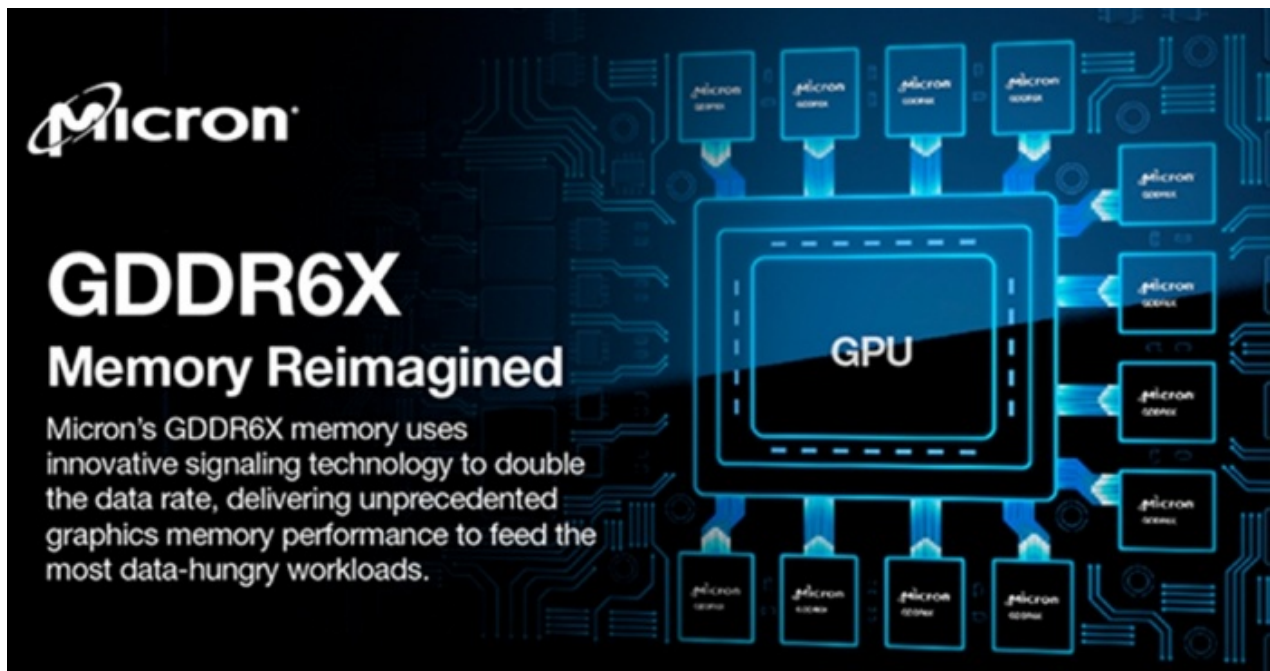
Ma il vero target di questo modello non è comunque il mercato videoludico, bensì il mondo dei creatori di contenuti che vogliono il massimo che l'hardware possa offrire.



Simile anche la struttura di ogni SM, sempre composto da **quattro scheduler** questa volta con **32 FP32 CUDA Cores**, di cui 16 in grado di effettuare parallelamente operazioni INT32 e FP32.

Anche qui ritroviamo 128kB di memoria cache L1.

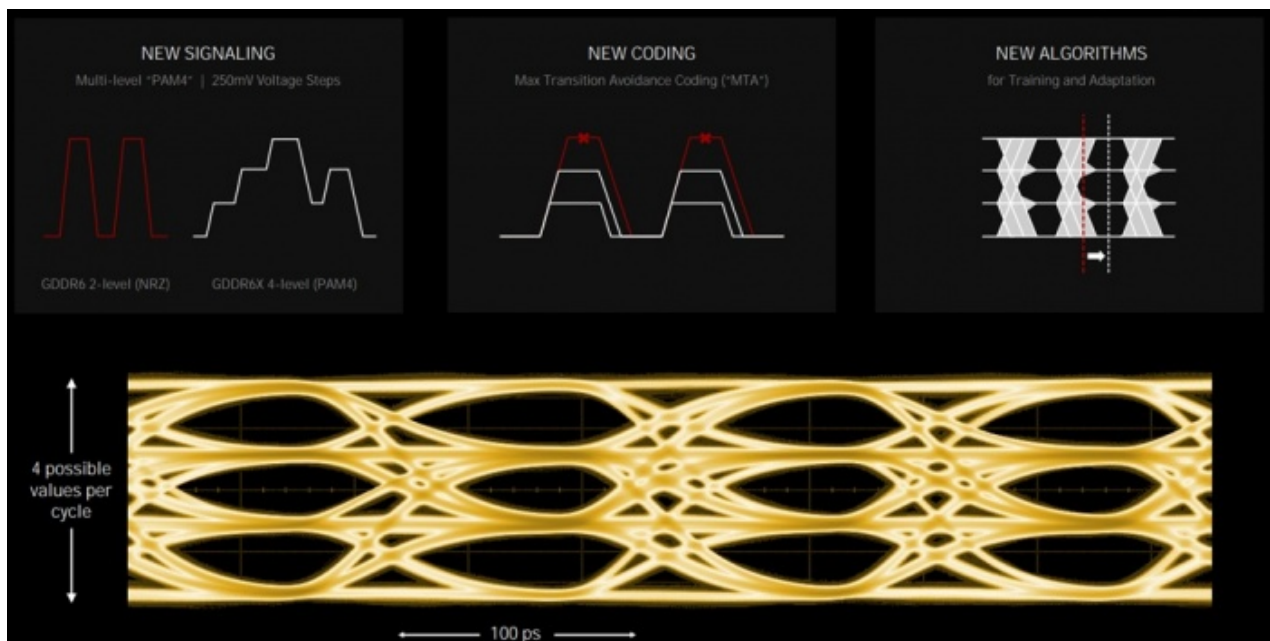
Memoria GDDR6X



Una delle principali novità introdotte da NVIDIA, e frutto di una **collaborazione per ora esclusiva con Micron**, è la tecnologia GDDR6X.

L'applicazione è simile a quanto già avviene con le GDDR6 ma **sfrutta la modulazione PAM4 (Pulse Amplitude Modulation 4)** che introduce due step di tensione al segnale.

Banalmente, al posto di utilizzare unicamente i valori zero e uno come comunemente concepito dal classico sistema binario, il segnale verrà trasmesso sui **livelli 00, 01, 10 e 11**, permettendo così la comunicazione di **4 differenti valori all'interno dello stesso ciclo**.



Al momento della stesura di questo articolo, la tecnologia **GDDR6X è esclusiva di RTX 3080 e RTX 3090**.

2. Pillole di Ampere - Tecnologie

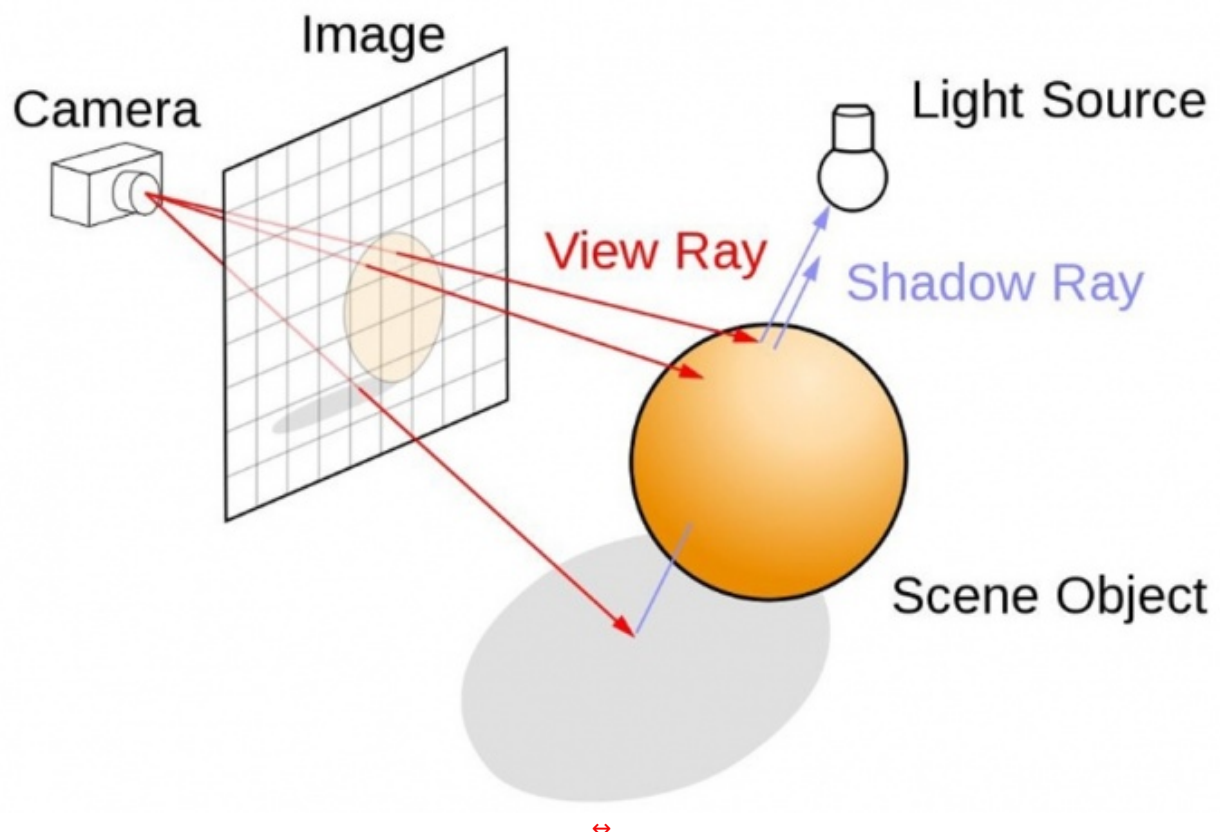
2. Pillole di Ampere - Tecnologie

Ray Tracing

Già introdotto su Turing, il Ray Tracing di NVIDIA è una **tecnologia in grado simulare realisticamente gli effetti di illuminazione all'interno di una scena** attraverso una serie di complicati procedimenti e calcoli avanzati.

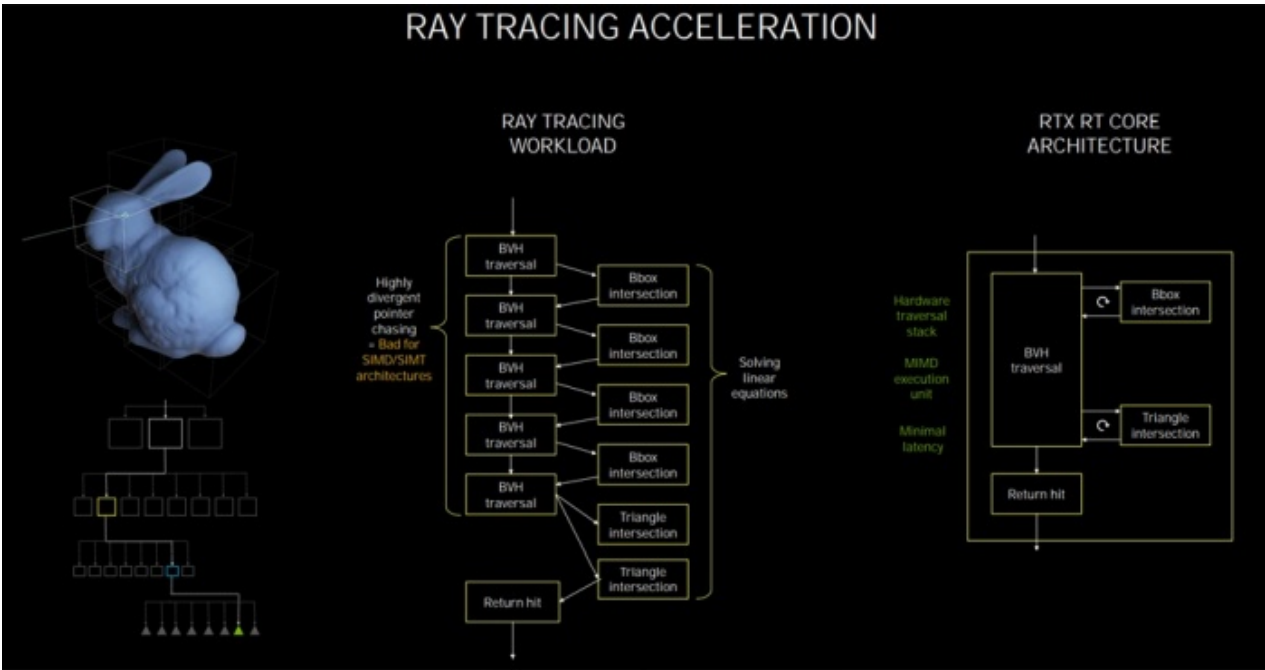
Durante questo processo vengono generati effetti luminosi di riflessione, rifrazione e ombra, che saranno infine combinati al fine di creare la scena finale.

Intuitivamente si potrebbe pensare che il metodo più accurato e logico per tracciare gli effetti di luce generati da una sorgente luminosa sia partire dalla sorgente stessa, ed è corretto, ma l'operazione risulterebbe **troppo dispendiosa** in termini di risorse specialmente per applicazioni in tempo reale.



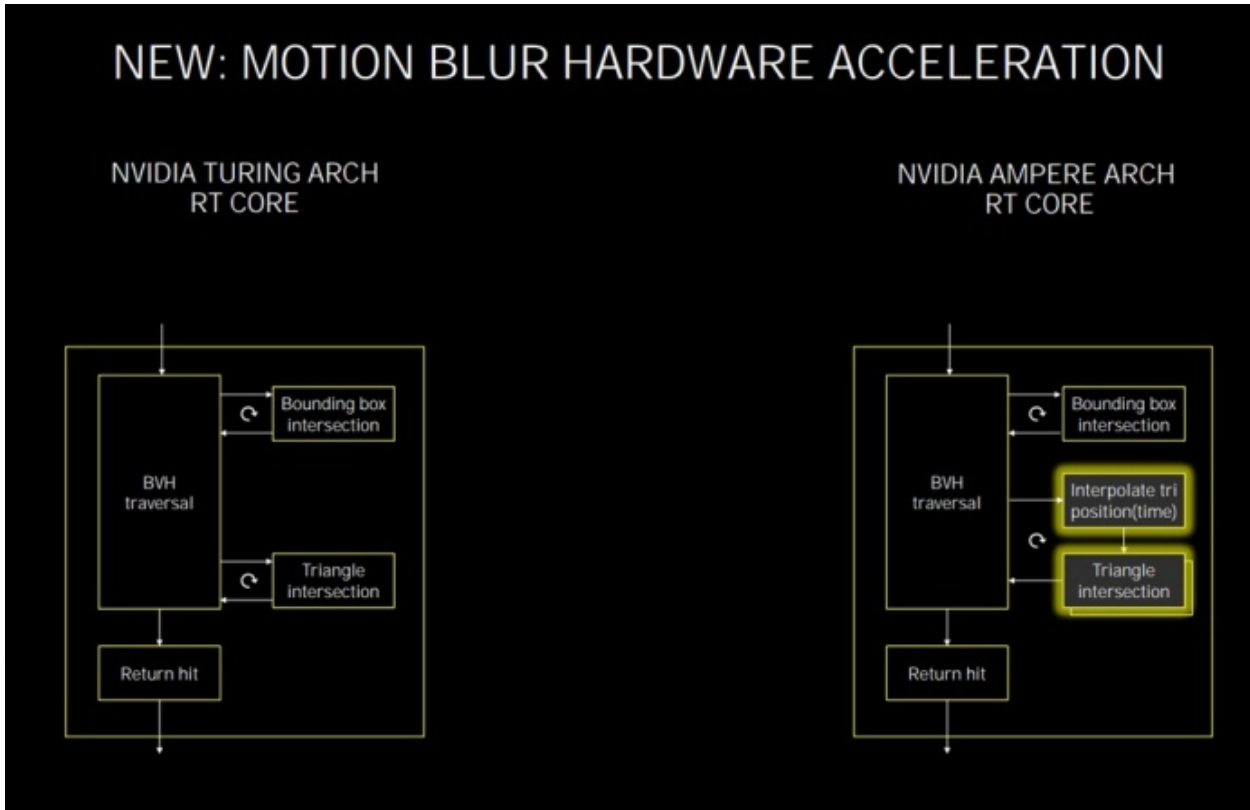
Il prezzo da pagare era un **enorme sforzo computazionale** che vedeva coinvolte decine e decine di macchine per svolgere i calcoli a livello di CPU.

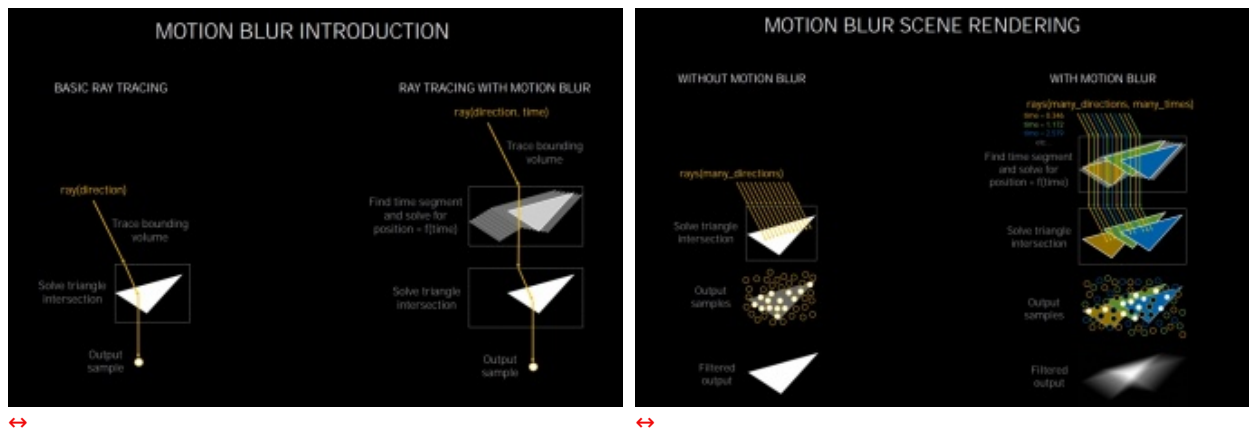
NVIDIA, grazie all'introduzione di **Tensor Cores e RT Cores**, non solo ha incrementato la potenza bruta destinata a queste operazioni, ma ha anche **ottimizzato la quantità di calcoli necessari** grazie ad algoritmi di selezione basati su **intelligenza artificiale**, rendendone così possibile **l'applicazione in tempo reale** all'intero di videogiochi e altri software per creazione di contenuti.



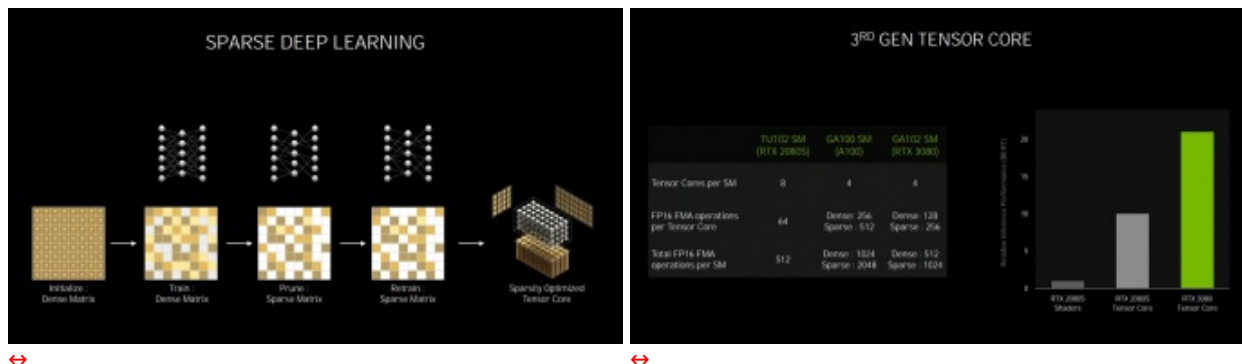
Con **Ampere** abbiamo già parlato del **drastico incremento di risorse destinate alle operazioni RTX**, ma questa non è l'unica novità ; rispetto alla tradizionale architettura è stato aggiunto un nuovo nodo logico che opera in funzione del tempo.

Secondo quanto affermato da NVIDIA, la principale applicazione è la **generazione di effetti di motion blur** ma, analizzando i grafici forniti, possiamo intuire che i calcoli aggiuntivi potrebbero far parte di un **algoritmo di previsione del movimento** atto ad ottimizzare e alleggerire le operazioni in ray tracing.





La loro funzione, ricordiamo, è quella di semplificare le matrici preservandone la precisione attraverso deep learning e reti neurali.



DLSS

Una delle novità più attese è sicuramente il **DLSS 3.0**, iterazione che dovrebbe rappresentare un grosso salto verso un nuovo approccio ai titoli next-gen e la standardizzazione delle risoluzioni QHD, 4K e 8K.

Il **Deep Learning Super Sampling (DLSS)** di NVIDIA, come suggerisce il nome, permette il **rendering delle scene a risoluzione ridotta con successivo upscaling con perdita di dettagli minima o nulla**.

Questa tecnologia si basa interamente sulle reti neurali dei Tensor Cores garantendo un incremento prestazionale notevole rispetto al classico metodo di rendering.

Purtroppo, però, con grande disappunto del pubblico, NVIDIA ha quasi totalmente omesso informazioni a riguardo alludendo implicitamente ad una release futura.

Dovremo quindi attendere ancora un po' per scoprire tutte le indiscrezioni a riguardo ...

Per il momento l'azienda di Santa Clara si è limitata a confermare il **supporto per VR e risoluzione 8K**.

RTX IO

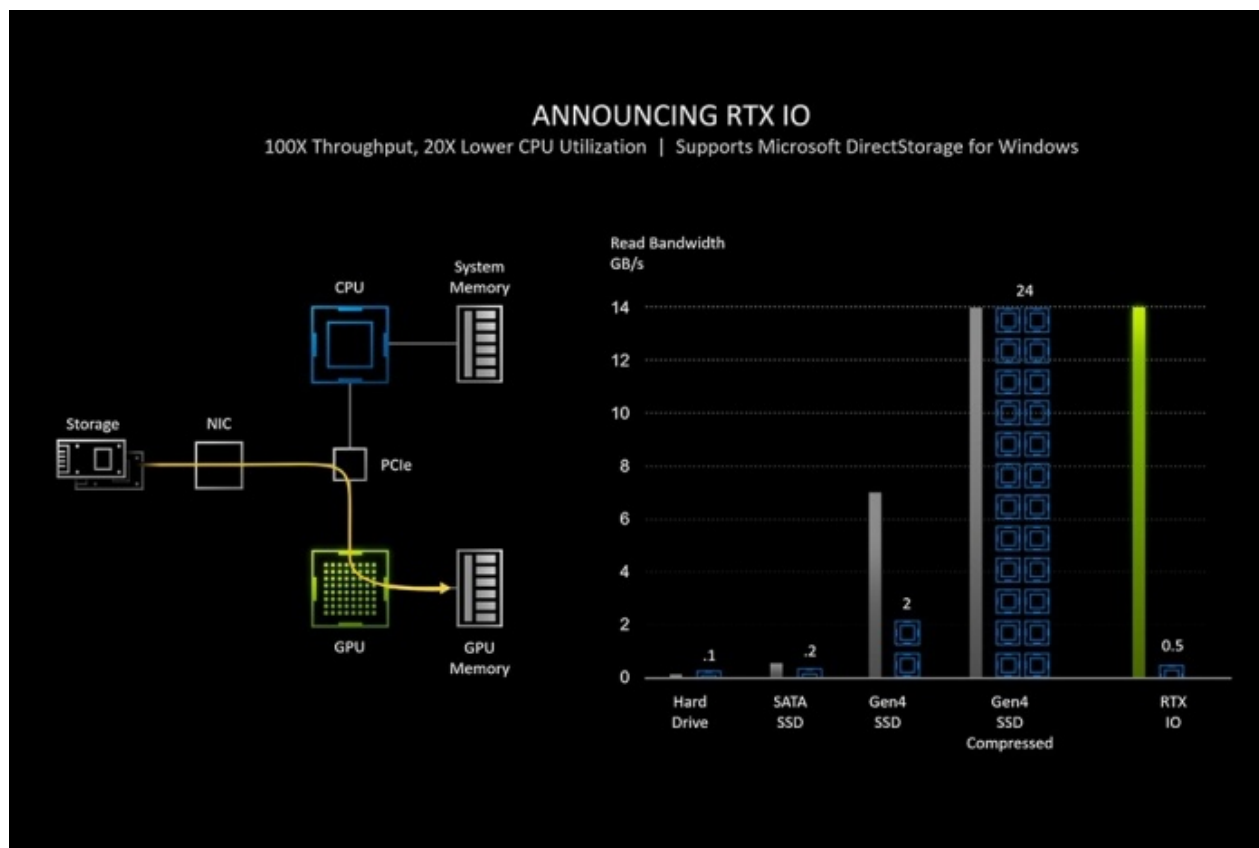
Parallelamente all'annuncio di RTX Ampere, NVIDIA ci ha parlato di diverse novità riguardanti la parte software di cui la più interessante è sicuramente **RTX IO**, tecnologia che mira a **rivoluzionare drasticamente il flusso di interscambio di dati tra unità di archiviazione e GPU**.

La suite RTX IO non è un prodotto standalone, ma lavorerà in simbiosi con la nuova **API DirectStorage di Microsoft**, in maniera analoga a quanto già visto sulle console di nuova generazione in arrivo sul mercato.

Ma in concreto, come funziona NVIDIA RTX IO?

Negli attuali sistemi operativi Windows, OS di riferimento per quanto concerne il gaming, i dati di gioco devono necessariamente essere elaborati dalla CPU prima di essere inviati alla GPU per il rendering finale.

In alcuni casi queste operazioni risultano essere decisamente onerose a livello di hardware, specialmente quando si parla di dati compressi, come evidenziano i test effettuati da NVIDIA che mostrano scenari dove il carico sulla CPU è tutt'altro che trascurabile.



↔

DirectStorage↔ (e quindi RTX IO) crea una↔ **comunicazione diretta tra archiviazione e GPU**, in questo modo i processori grafici RTX saranno in grado di selezionare autonomamente i dati di gioco e decomprimere gli stessi.

Il risultato è un↔ **sistema di interscambio di dati molto più efficiente**↔ e snello che↔ **alleggerisce notevolmente il carico sulla CPU, riduce le latenze di I/O e potrebbe andare a ridurre sensibilmente le dimensioni dei file di gioco.**

Tale tecnologia sarà ↔ **compatibile con tutta la linea RTX**, sia Turing che Ampere.

Invece che caricare grossi blocchi di dati, come avviene con le tradizionali API, le richieste di input e output vengono gestite parallelamente suddividendo le informazioni in porzioni di dimensione minore, più facili da elaborare e da selezionare in base alla scena che in quel momento deve essere visualizzata a schermo.

Il prezzo da pagare è un aumento esponenziale del numero di richieste di I/O al secondo,↔ **compatibile solo con le unità di archiviazione SSD NVMe.**

Passiamo così da un limite di poche centinaia a svariate decine di migliaia di operazioni al secondo, pertanto RTX IO sarà esclusivamente compatibile con SSD NVMe e, a tale proposito, Microsoft spiega:

"I dispositivi NVMe non solo offrono una larghezza di banda elevata, ma hanno anche linee hardware di accesso ai dati chiamate code NVMe, particolarmente adatte al carico di lavoro dei giochi. Per recuperare i dati dal disco, il sistema operativo invia una richiesta al dispositivo che sfrutta queste code per l'invio delle informazioni. Un dispositivo NVMe può avere code parallele, ognuna contenente contemporaneamente molteplici richieste. DirectStorage offrirà agli sviluppatori la possibilità di sfruttare a pieno questi dispositivi hardware altamente ottimizzati."

Le attuali API, oltre a non poter sfruttare a pieno le potenzialità di questi dispositivi, richiedono un numero di passaggi superiore che rallenta ulteriormente i tempi che intercorrono tra richiesta, elaborazione e consegna delle informazioni.

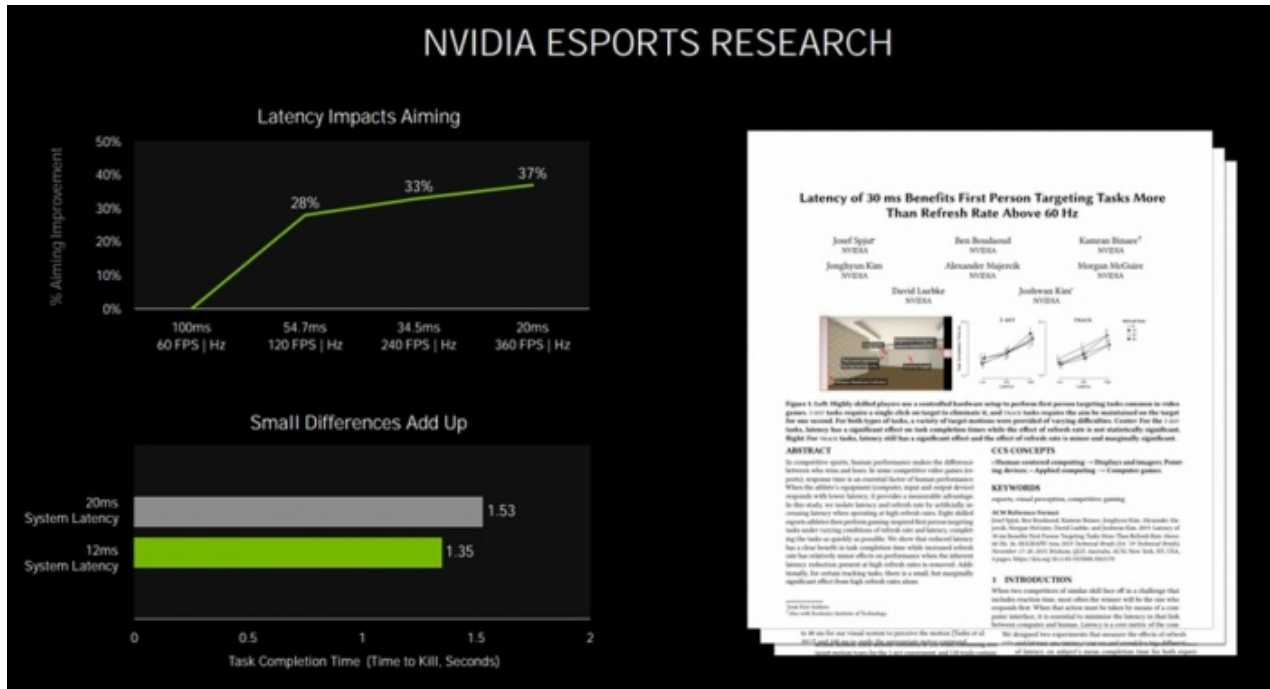
DirectStorage è in grado di riconoscere quale di questi passaggi è superfluo e ridurre l'overhead di ogni richiesta.

Questa tecnologia potrà essere sfruttata↔ **solo previa ottimizzazione da parte degli sviluppatori**, come specifica Microsoft, i quali riceveranno un'anteprima di DirectStorage↔ il prossimo anno.

Ciò significa che, realisticamente, il mercato dovrà ↔ **aspettare il 2022**↔ prima di vedere RTX IO trasformarsi in realtà .

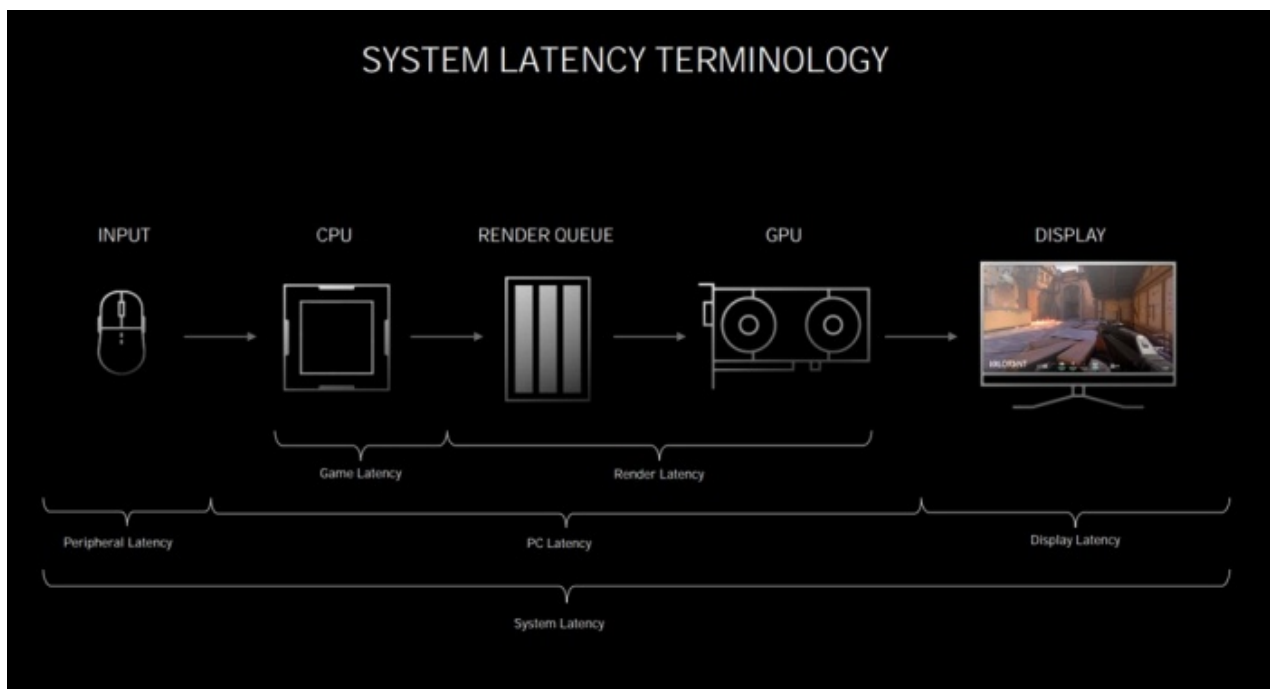
NVIDIA Reflex

Una recente ricerca condotta da NVIDIA (che potete trovare a questo [link \(https://research.nvidia.com/publication/2019-11_Latency-of-30\)](https://research.nvidia.com/publication/2019-11_Latency-of-30)) evidenzia come, su determinati titoli eSport, **latenze inferiori garantiscono maggiore accuratezza** rispetto a refresh rate superiori ai 60Hz.

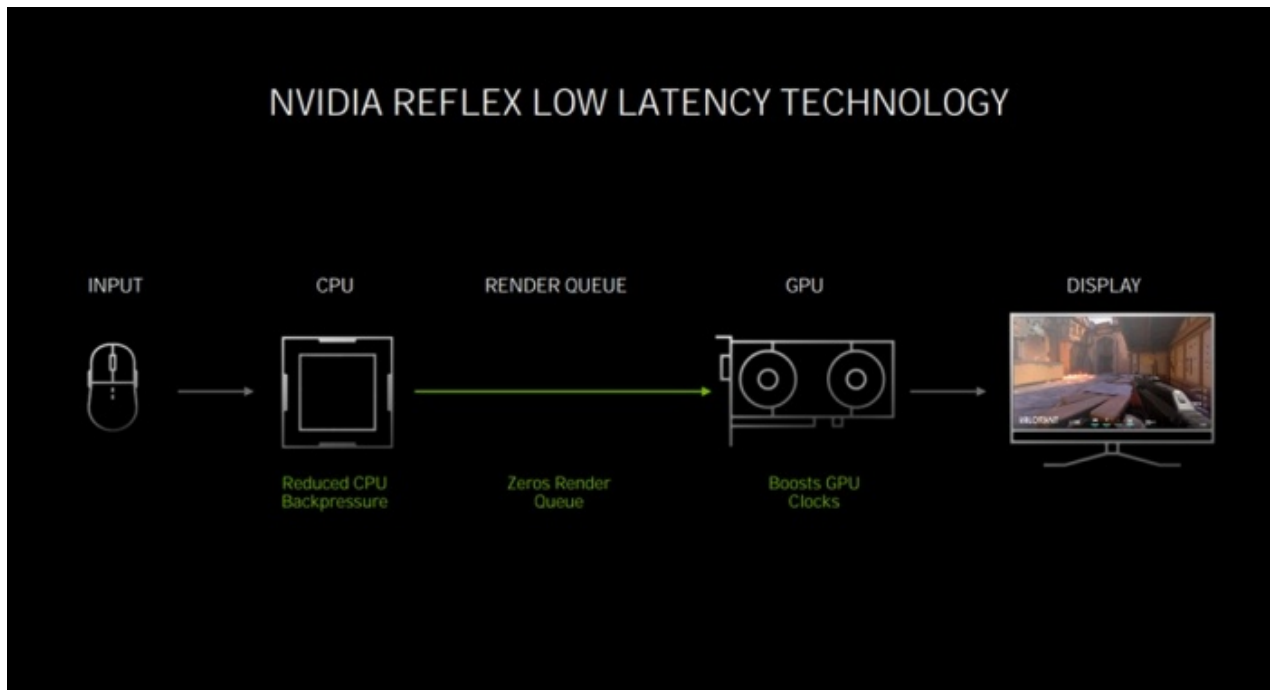


Sulla base di questa ricerca è stata annunciata **NVIDIA Reflex**, una soluzione innovativa per **minimizzare le latenze hardware** in tutti quei titoli dove i riflessi giocano un ruolo fondamentale.

Con latenze hardware intendiamo il tempo di decorrenza tra la registrazione del colpo tramite click del mouse e l'apparizione sullo schermo.

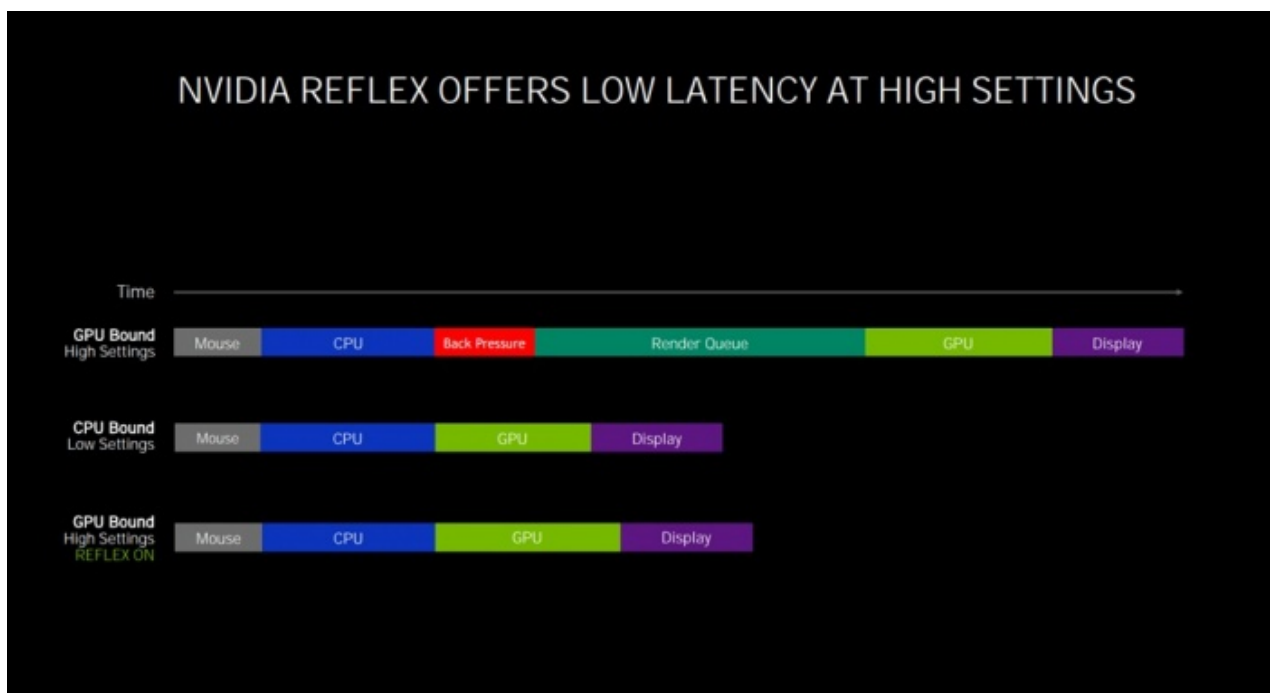


Come ci fa notare il grafico NVIDIA, i componenti coinvolti in questo processo sono numerosi e **ognuno di essi contribuisce ad incrementare la latenza complessiva**.



Grazie a Reflex, il driver NVIDIA opererà in maniera parallela con il motore di gioco così da **snellire sensibilmente la pipeline di rendering** e abbattere le latenze tra mouse e display.

I risultati sono, nei casi migliori, abbastanza notevoli con una **riduzione che si avvicina al 50%** e i benefici si vedranno in quelle situazioni dove anche pochi millisecondi possono fare la differenza come la **registrazione dei colpi, i flick shot**, oppure durante i peak, annullando o riducendo quello che viene denominato **peaker's advantage**.



NVIDIA Reflex sarà reso disponibile per tutti i possessori di GeForce (da GTX 900 in su) tramite aggiornamento driver e, ovviamente, potrà essere sfruttato **solo sui titoli compatibili**.

Al momento la lista comprende: Fortnite, Valorant, Apex Legends, Call of Duty Warzone e Destiny 2.

Un'altra novità parallela a Reflex è l'implementazione del **Reflex Latency Analyzer** sui nuovi moduli **G-SYNC 360**, disponibili in esclusiva su una limitata selezione di monitor 360Hz in arrivo questo autunno.

Questo sistema banalmente **si interpone fisicamente tra mouse e PC**, permettendo la **registrazione in tempo reale delle latenze** suddivise step-by-step (come mostrato nel video sottostante).



Con esso saranno compatibili tutti i mouse, ma i prodotti ASUS, Logitech, Razer e Steelseries avranno accesso a qualche funzionalità aggiuntiva.

3. Packaging & Bundle

3. Packaging & Bundle



La confezione con cui viene commercializzata la ASUS ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC mantiene la stessa impostazione grafica vista sulle generazioni precedenti.

Il frontale si presenta con un accattivante primo piano della scheda e vede, inoltre, la presenza delle recenti tecnologie NVIDIA e la compatibilità con il software proprietario Aura Sync.



Sul retro sono riportate nel dettaglio le novità introdotte da ASUS sulle nuove STRIX, oltre ad una panoramica generale riguardante la nuova architettura Ampere.





Anche in questo caso ASUS sceglie un packaging particolarmente curato: l'involucro esterno contiene la robusta scatola in cartone su cui è posto in bella vista il logo STRIX.





newhardware.com
your ultimate professional resource





4. Vista da vicino - Parte prima

4. Vista da vicino - Parte prima

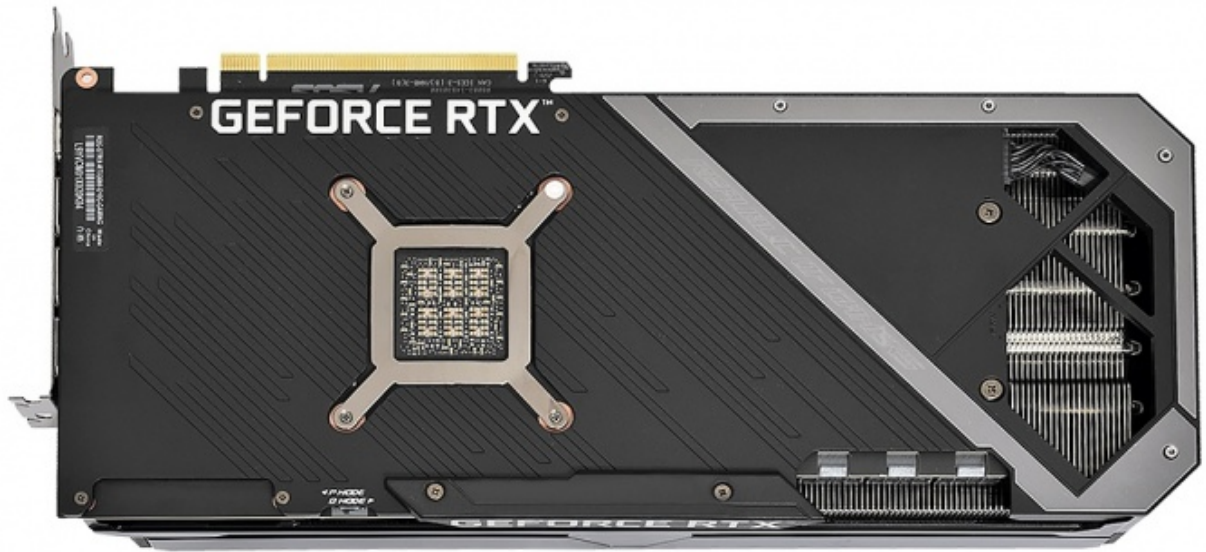


Con l'arrivo di Ampere ASUS ha deciso di rivoluzionare il design classico della gamma di schede video STRIX che ha caratterizzato le RTX 1000 (Pascal) e le 2000 (Turing), aggiungendo alla livrea total black una serie di inserti in alluminio che contribuiscono a rafforzare la natura premium della ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC.





La parte attiva del sistema di raffreddamento è composta tra un tris di ventole assiali da 100mm con certificazione IP5X, anch'esse modificate rispetto alla serie precedente, con il numero di pale che aumenta a undici per le due ventole ausiliarie e tredici per quella centrale.



Infatti, rispetto alle due generazioni precedenti, quest'ultimo non presenta alcun tipo di LED RGB e, al centro, mette in mostra il sistema di ritenzione del dissipatore.





Analogamente all'intera linea di schede video Ampere, fatta eccezione per la GeForce RTX 3090, anche la ROG STRIX GeForce RTX 3080 è sprovvista del connettore NVLink per le configurazioni SLI.

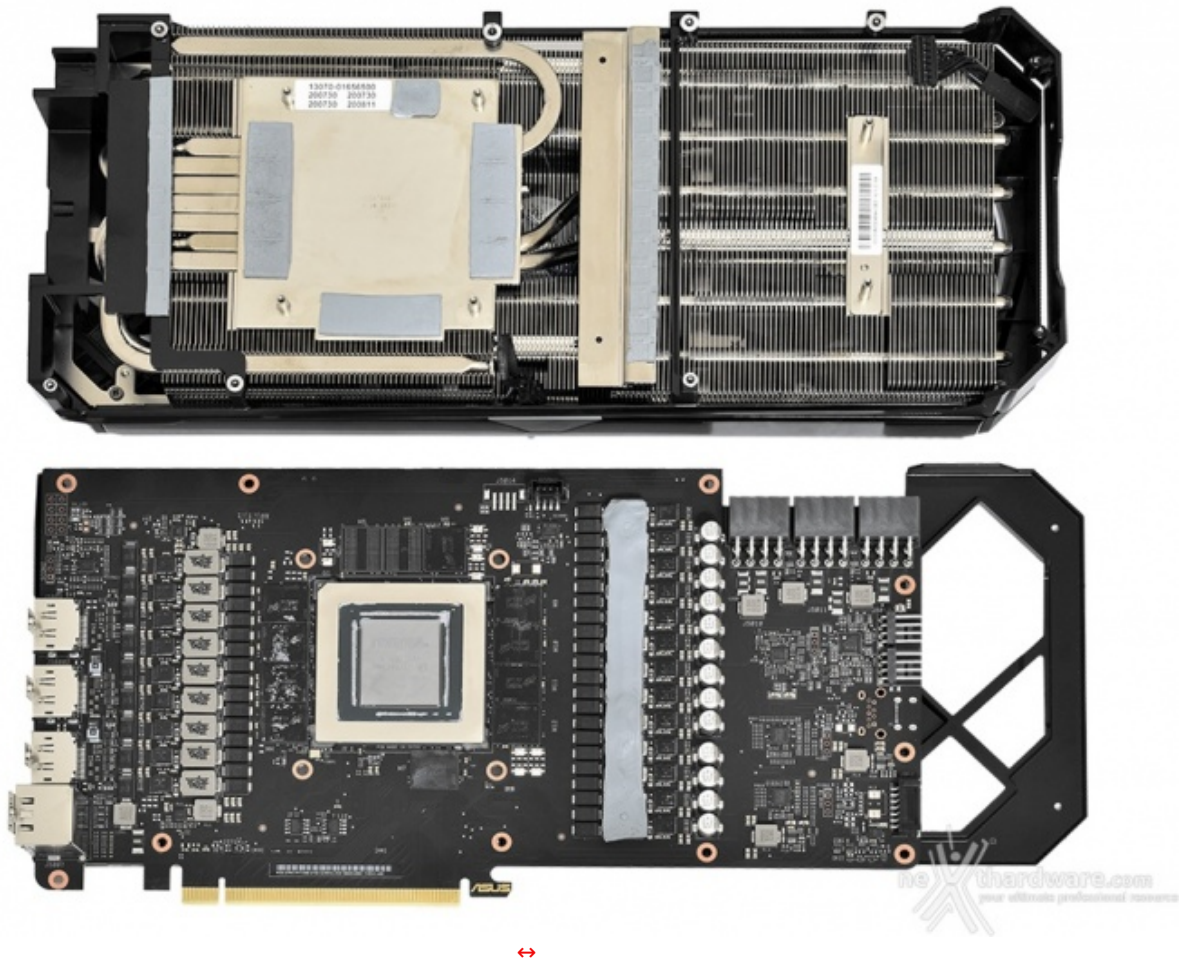
Questa zona del PCB è stata quindi utilizzata da ASUS per il selettore del BIOS, disponibile in modalità Quiet, per favorire una rumorosità contenuta a discapito di temperature leggermente più elevate, o Performance, che raffredda la scheda senza preoccuparsi del conseguente impatto acustico.



Segnaliamo l'assenza di una porta USB-C, presente invece in tutti i modelli della vecchia generazione, con buona pace dei possessori di headset VR.

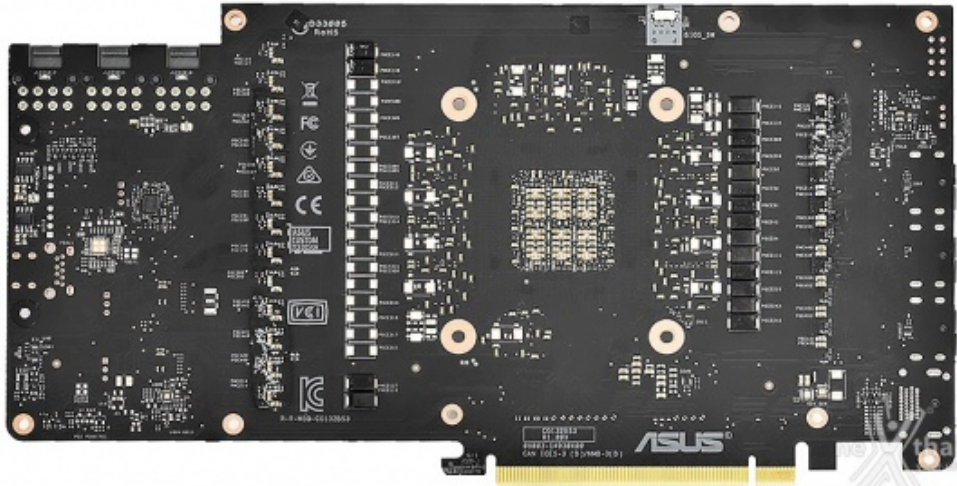
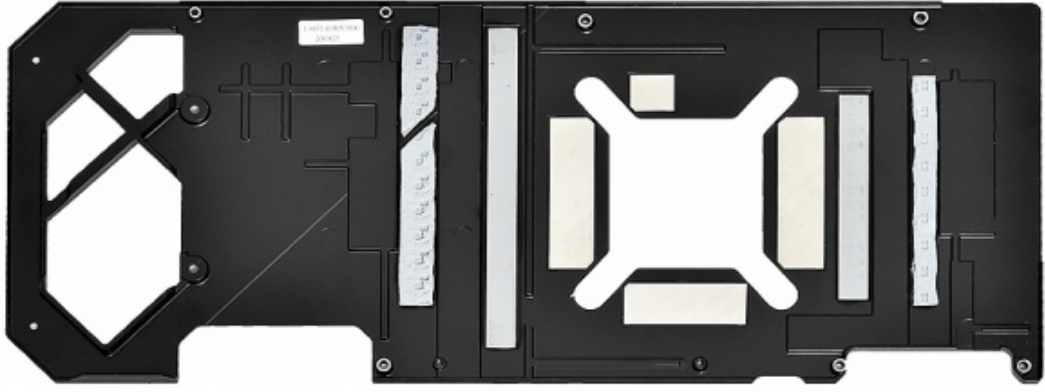
5. Vista da vicino - Parte seconda

5. Vista da vicino - Parte seconda



Il massiccio dissipatore è fissato al PCB tramite sei viti: le prime quattro assicurano il contatto con la GPU, mentre le altre due si occupano della sezione di alimentazione.

Nell'immagine in alto è possibile vedere il nuovo rinforzo in metallo in grado di irrobustire l'intero PCB e, al contempo, contribuire alla dissipazione dei VRM posizionati sulla zona sinistra.

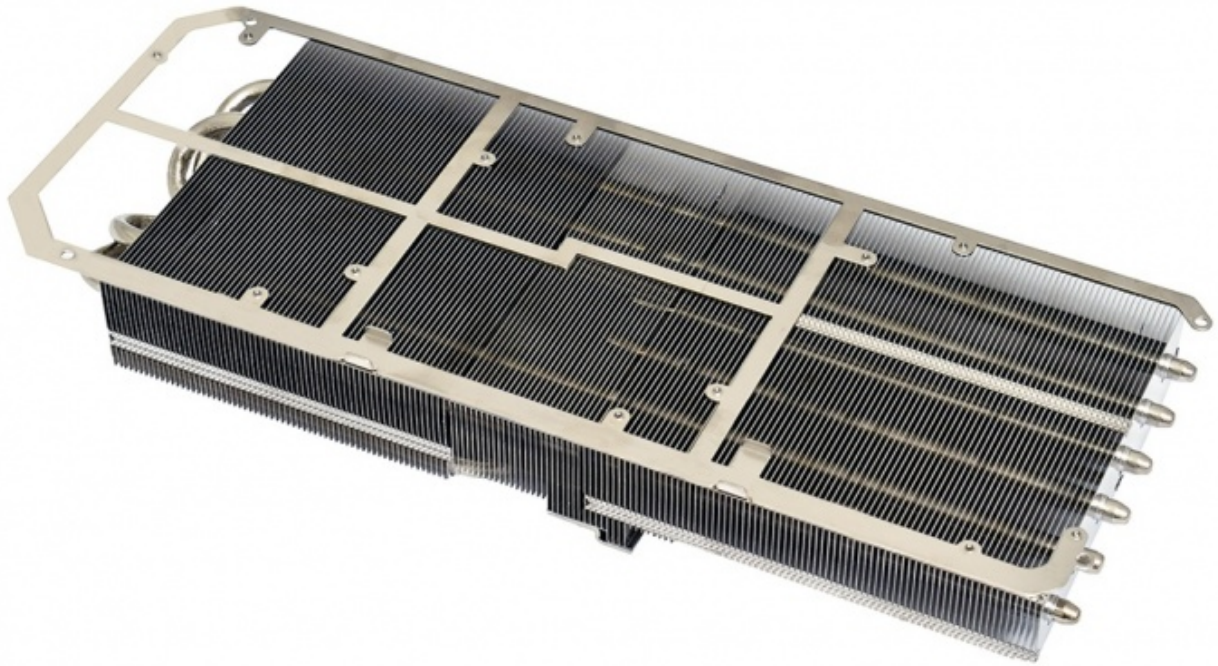


hardware.com
Ultimate professional resources









Il dissipatore, come già detto, ha subito un cambiamento progettuale che ha portato all'incremento dello spessore del 31% rispetto al modello installato sulla STRIX RTX 2080 Ti OC.

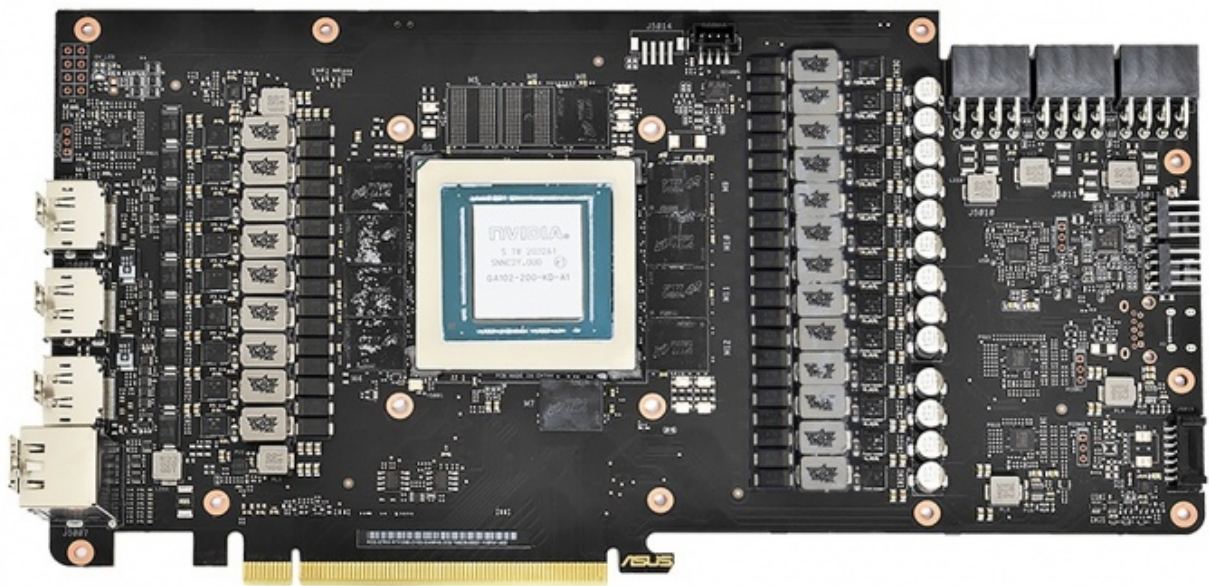
Il raffreddamento del chip grafico e del circuito di alimentazione avviene mediante l'utilizzo di sette heatpipe da 6mm ed un massiccio corpo radiante costituito da una fitta serie di alette in alluminio.



La superficie del dissipatore a contatto con la GPU è frutto della tecnologia ASUS MaxContact, che prevede una base in rame sino a 10 volte più liscia e omogenea del normale per offrire il massimo trasferimento del calore.

6. Layout & PCB

6. Layout & PCB



ASUS sceglie per i modelli STRIX un PCB custom di generose dimensioni, su cui è presente una sezione di alimentazione VRM a 22 fasi, di cui 18 dedicate alla GPU e 4 che si occupano dei 10GB di memoria GDDR6X.

La disposizione della sezione di alimentazione distribuita su entrambi i lati della GPU è l'unica analogia con il modello Founders, la ROG STRIX GeForce 3080 OC è stata completamente riprogettata senza lesinare su numero e qualità della componentistica.

Come per i precedenti modelli della serie, anche questa scheda segue i rigidi standard dettati dalla tecnologia proprietaria Auto-Extreme, un processo di produzione automatizzato che consente di ottenere un prodotto più affidabile eliminando qualsiasi imprecisione nell'assemblaggio.



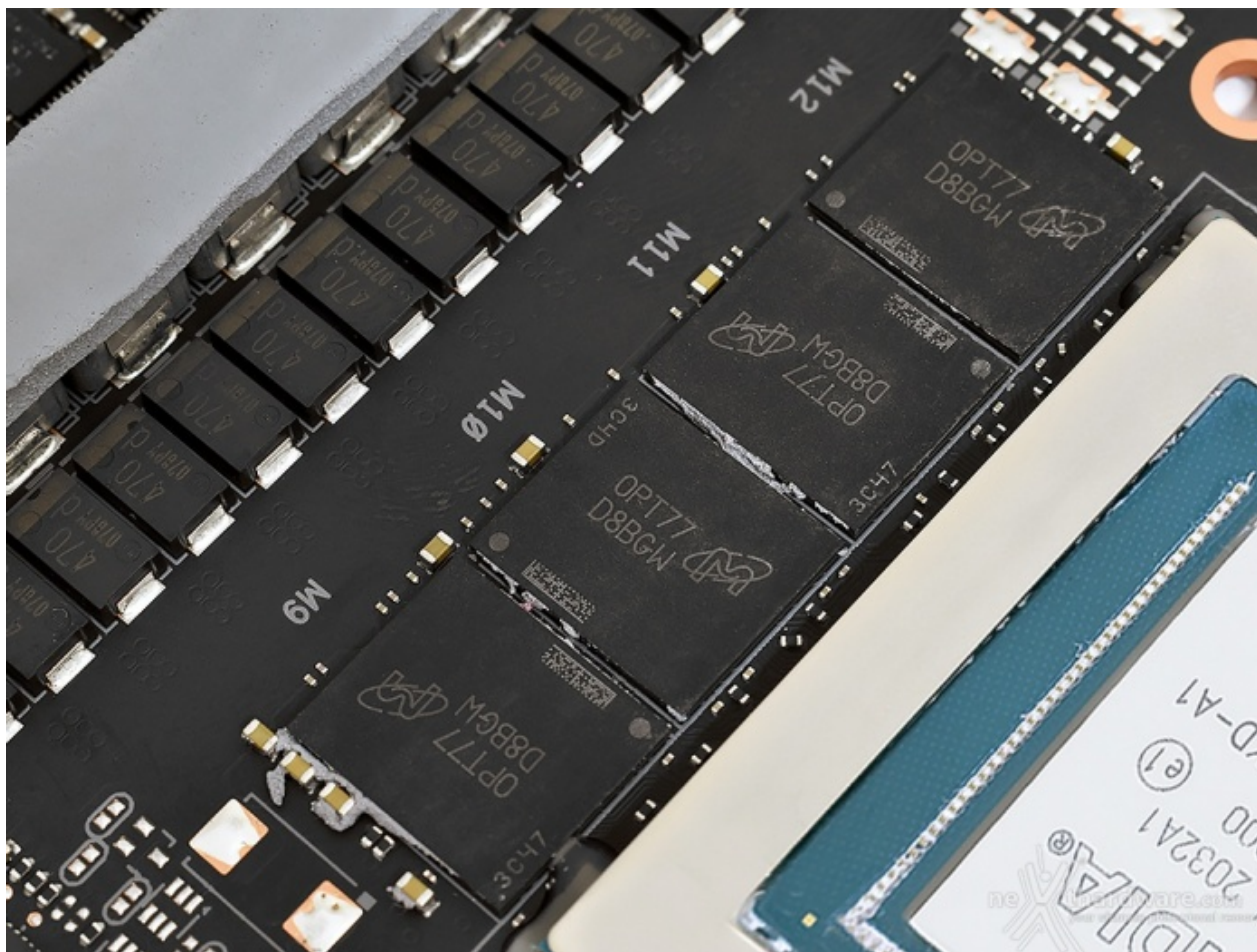
Al centro del PCB troviamo il processore grafico GA102-200-KD-A1, realizzato per l'occasione da Samsung tramite processo produttivo a 8nm FinFET e dotato di ben 28 miliardi di transistor su una superficie di 628mm².

Il "base clock" della ROG STRIX RTX 3080 OC è di 1440MHz, esattamente come per i modelli Founders, che sale però in modalità boost fino a ben 1935MHz.

La comunicazione con i 10 chip GDDR6X avviene per mezzo di un bus a 320 bit che garantisce una banda passante di 760 GB/s.

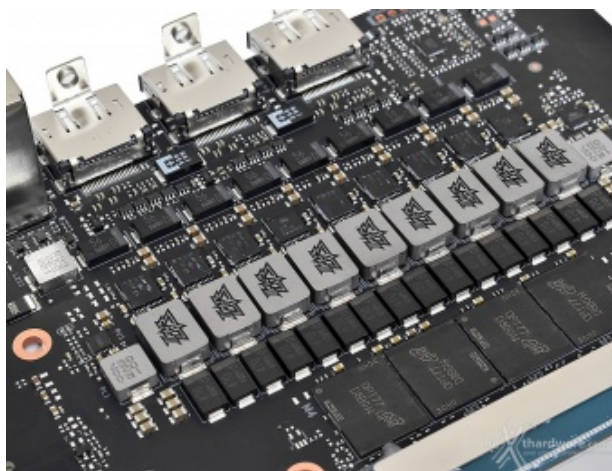
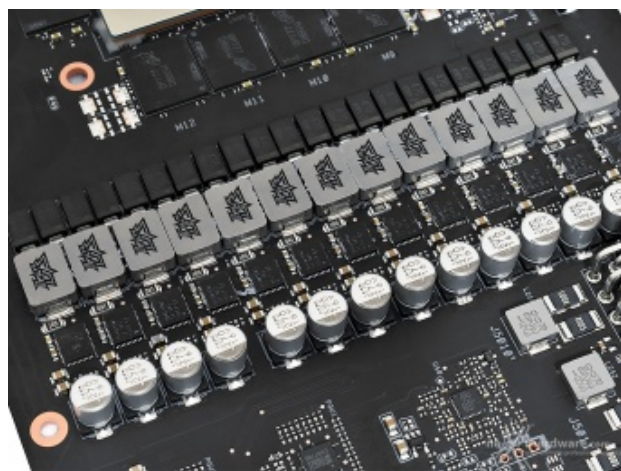
La cornice metallica che circonda la GPU serve per distribuire meglio la pressione esercitata dal dissipatore evitando che i movimenti praticati durante le fasi di installazione possano causare danni.

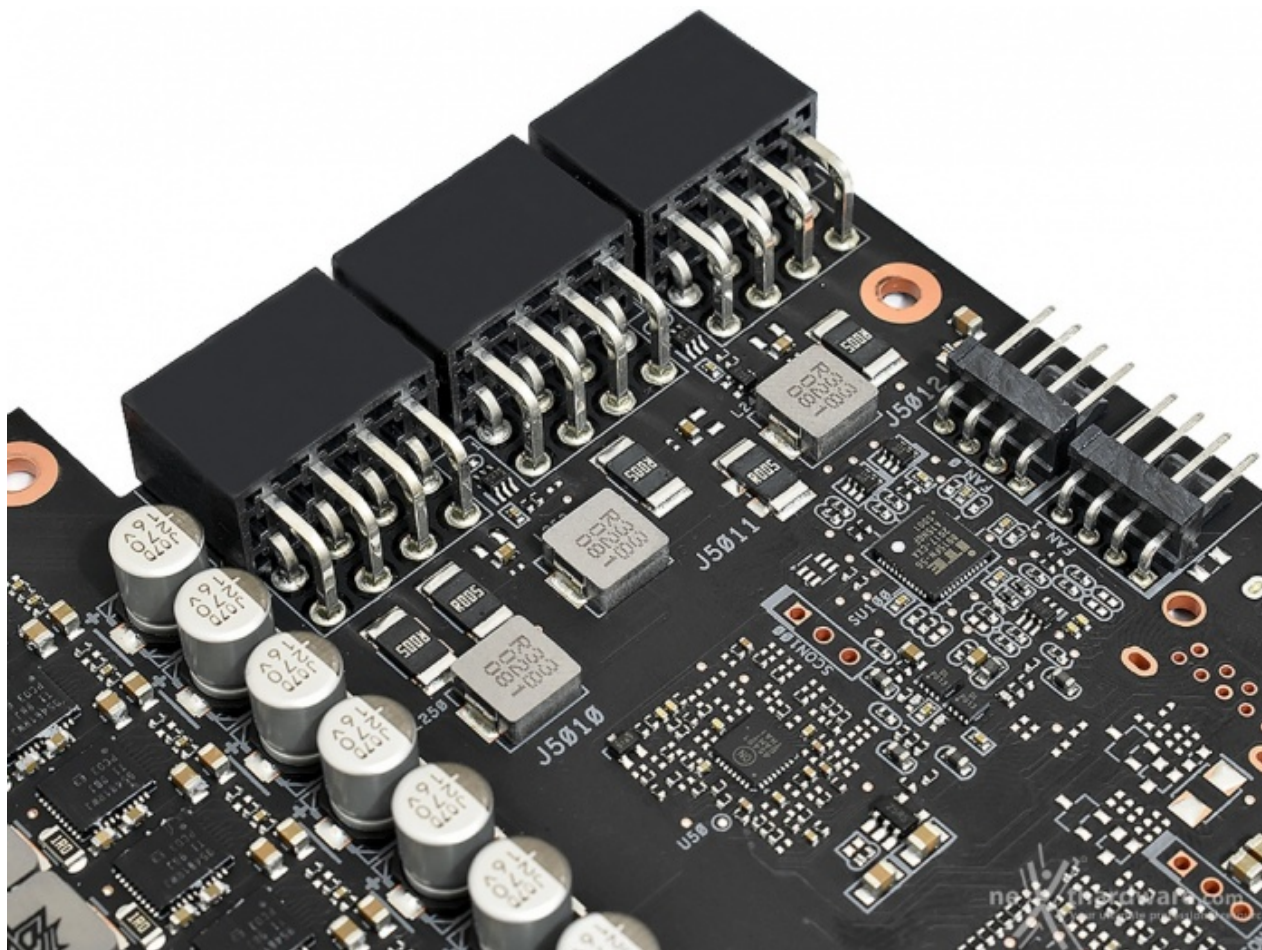
Per migliorare poi l'adesione dell'enorme GPU al PCB sottostante e ridurre la tensione a carico dei contatti elettrici sottostanti, si utilizza da tempo una tecnica tanto semplice quanto efficace: il chip viene letteralmente incollato nei quattro angoli.



Per le schede STRIX ASUS si è affidata a Micron per la fornitura dei chip di memoria GDDR6X.

Su questa scheda, infatti, trovano posto ben 10 ICs da 1GB ciascuno di VRAM GDDR6X siglati [D8BGW](https://www.micron.com/products/ultra-bandwidth-solutions/gddr6x/part-catalog/mt61k256m32je-19) (<https://www.micron.com/products/ultra-bandwidth-solutions/gddr6x/part-catalog/mt61k256m32je-19>), certificati per operare ad una frequenza di 1188MHz (velocità nominale di 19 Gbps).





I tre connettori PCI-E 8pin possono fornire alla scheda fino a 450W di potenza che si sommano ai 75W messi a disposizione dello slot PCI-E 3.0, più che sufficienti per assecondare la GPU anche in forte overclock.

I cinque shunt (resistori di basso valore), visibili a ridosso dei contatti elettrici, consentono all'elettronica di controllo di monitorare la corrente in ingresso al fine di intervenire tempestivamente in caso di sovraccarico.

All'estrema destra è possibile notare il controller per le ventole ITE 8915FN-56 installato anche sui precedenti modelli di schede video STRIX, che consente, tramite i due connettori 4 pin, di gestire le attività delle ventole in base al carico e alle temperature della GPU.

7. Piattaforma di test

7. Piattaforma di test



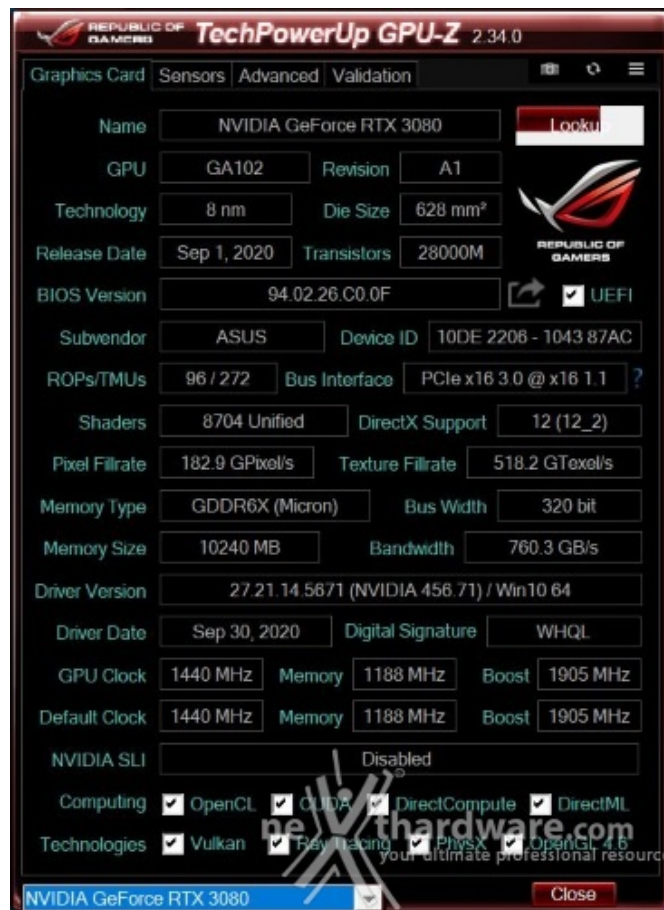
Di seguito le specifiche tecniche della piattaforma di test utilizzata per l'analisi della ASUS ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC.

Componenti	Piattaforma di test
Processore	Intel Core i7-10700K MCE Enabled
Scheda Madre	ASUS ROG STRIX Z490-E GAMING
PCH	Intel Z490
RAM	32GB CORSAIR Vengeance LED 3200MHz
SSD	2x CORSAIR Neutron XT 480GB
HDD	Seagate Barracuda 1TB 7200RPM
Alimentatore	CORSAIR HX1000i
Monitor	ASUS PB287Q (4K)
S.O.	Windows 10 Pro 64 bit (2004)
Driver installati	NVIDIA GeForce 456.71 WHQL

Nel riportare di seguito l'elenco dei giochi e dei software impiegati nella recensione teniamo a precisare che, se disponibili, saranno utilizzati i benchmark integrati nei vari titoli avendo cura di ripetere il test tre volte per poi fare la media dei dati ottenuti, così da essere sicuri che la scheda non abbia sofferto di un anomalo calo delle prestazioni

Per i giochi che ne sono sprovvisti andremo invece a monitorare una sessione di 5 minuti all'interno dello stesso scenario ripetendo il più possibile fedelmente i movimenti; i dati utili saranno registrati tramite FRAPS ed il log integrato in MSI Afterburner.

Infine, per quanto concerne i driver, per ogni recensione saranno utilizzati gli ultimi WHQL disponibili: per tale motivo **nessun dato sarà riciclato** da una recensione all'altra e tutti i test saranno ripetuti così da poter apprezzare, laddove presenti, gli incrementi prestazionali dovuti alle ottimizzazioni software.



Benchmark e impostazioni

- 3DMark Fire Strike Ultra e Fire Strike Extreme: default
- 3DMark Time Spy e Time Spy Extreme: ASYNC ON/OFF
- 3DMark Port Royal: ASYNC ON/OFF
- NVIDIA DLLS feature test: default
- UNIGINE Heaven 4.0:↔ preset "Extreme"
- UNIGINE Superposition: QHD Extreme, 4K Optimized
- Total War: Three Kingdoms: preset "Ultra"
- Assassin's Creed: Odyssey: preset "Massima"
- Red Dead Redemption II: impostazioni massime, No FXXA e MSAA, avanzate bloccate
- F1 2020: preset "Altissima", DLSS/TAA
- Control: preset "Alta"
- Wolfenstein: Youngblood: preset "Mein Leben!", DLSS "Qualità "
- Shadow of The Tomb Raider: preset "Massima", Ray Tracing "Ultra"
- Metro Exodus: preset "Ultra" e preset "RTX"
- BFV: preset "Ultra"

8. Benchmark sintetici

8. Benchmark sintetici

3DMark Fire Strike



3DMark, versione 2013 del popolare benchmark di Futuremark, ora UL Benchmarks, è stato progettato per misurare le prestazioni dell'hardware del computer, in particolare delle schede video.

Si tratta inoltre della prima versione di benchmark cross platform della celebre software house: con esso è infatti possibile testare le prestazioni sia dei comuni PC equipaggiati con Windows, sia dei device mobile equipaggiati con Windows RT, Android o iOS.

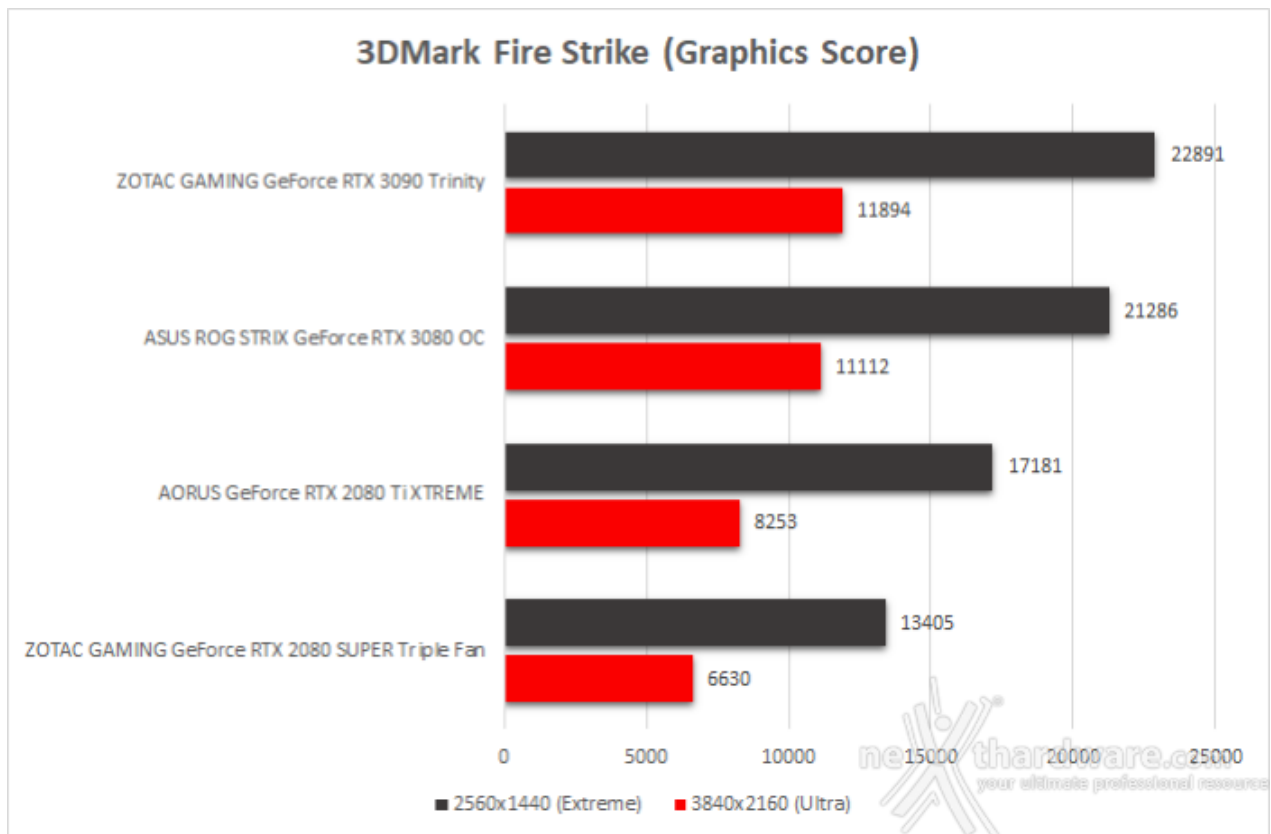
Questa versione include quattro prove, ciascuna progettata per un tipo specifico di hardware che adesso comprende, oltre ai PC ad alte prestazioni, anche quelli per uso domestico e dispositivi di classi diverse come i notebook, gaming e non, e terminali meno potenti come gli smartphone.

Come le precedenti release, il software sottopone la piattaforma ad intensi test di calcolo che coinvolgono sia la scheda grafica che il processore, restituendo punteggi direttamente proporzionali alla potenza del sistema in uso e, soprattutto, facilmente confrontabili.

Per valutare le prestazioni delle schede abbiamo scelto il test Fire Strike, quello dedicato ai sistemi di fascia alta, nella modalità Extreme (2560x1440 pixel) e nella modalità Ultra per la valutazione delle prestazioni in 4K.

La versione utilizzata è l'ultima disponibile, la 2.13.7004, che include il nuovo stress test ed il benchmark DX12 Time Spy con SystemInfo 5.31.859.

Teniamo a precisare che i punteggi riportati, come indicato nel grafico, sono riferiti alle prestazioni grafiche (Graphics Score) al fine di rendere il risultato il più indipendente possibile dalla piattaforma utilizzata e darvi modo di confrontare i nostri punteggi con quelli ottenuti dalla vostre configurazioni.



In questo frangente la scheda ottiene risultati incredibilmente elevati, distaccando la top di gamma della generazione precedente del 23,8% e 34,6%, rispettivamente, in modalità Extreme ed Ultra.

3DMark Time Spy



Time Spy è l'ultima fatica di Futuremark per i PC Desktop, un moderno benchmark sintetico in ambiente DirectX 12 che implementa molte delle novità più interessanti introdotte dalle API Microsoft.

Il motore di rendering del benchmark è infatti stato scritto basandosi sulle DirectX 12 con esplicito supporto a funzionalità quali Asynchronous Compute, prestando inoltre particolare attenzione all'ottimizzazione della gestione dei flussi di lavoro in ambito multi GPU esplicito e con massiccio ricorso al

multithreading.

Per gli effetti di occlusione ambientale e per l'ottimizzazione degli effetti di illuminazione e il rendering delle ombre degli oggetti sono utilizzate le librerie Umbra (3.3.17 o superiori), mentre i calcoli per l'occlusion culling sono demandati alla CPU per non gravare sulla GPU.



La nostra "spia del tempo" vaga in un museo dove, all'interno di teche, sono visibili sia scenari ripresi dalle precedenti edizioni del 3DMark che completamente nuovi, il tutto ovviamente realizzato con il nuovo engine grafico ottimizzato per DirectX 12.

Grazie alla sua lente temporale la protagonista è in grado di creare una sorta di "mini portale" che ci mostra il museo nel passato e le permette anche di interagire con esso.

Da un punto di vista prettamente tecnico il benchmark opera a 2560x1440 ma, data la ricchezza e la pesantezza degli effetti, è in grado di essere anche più pesante del Fire Strike Ultra che, ricordiamo, serve per verificare le prestazioni in ambiente 4K.

Average amount of processing per frame

	Vertices	Triangles	Tessellation patches	Compute shader invocations
3DMark Fire Strike Graphics test 1	3,900,000	5,100,000	500,000	1,500,000
3DMark Fire Strike Graphics test 2	2,600,000	5,800,000	240,000	8,100,000
3DMark Time Spy Graphics test 1	30,000,000	13,500,000	800,000	70,000,000
3DMark Time Spy Graphics test 2	40,000,000	14,000,000	2,400,000	70,000,000

Come si può notare dalle statistiche dei diversi test Futuremark, Time Spy risulta essere diversi ordini di grandezza più pesante rispetto a Fire Strike.

Da sottolineare che Time Spy utilizza le librerie DirectX 12 solo con features level 11_0 che permettono al

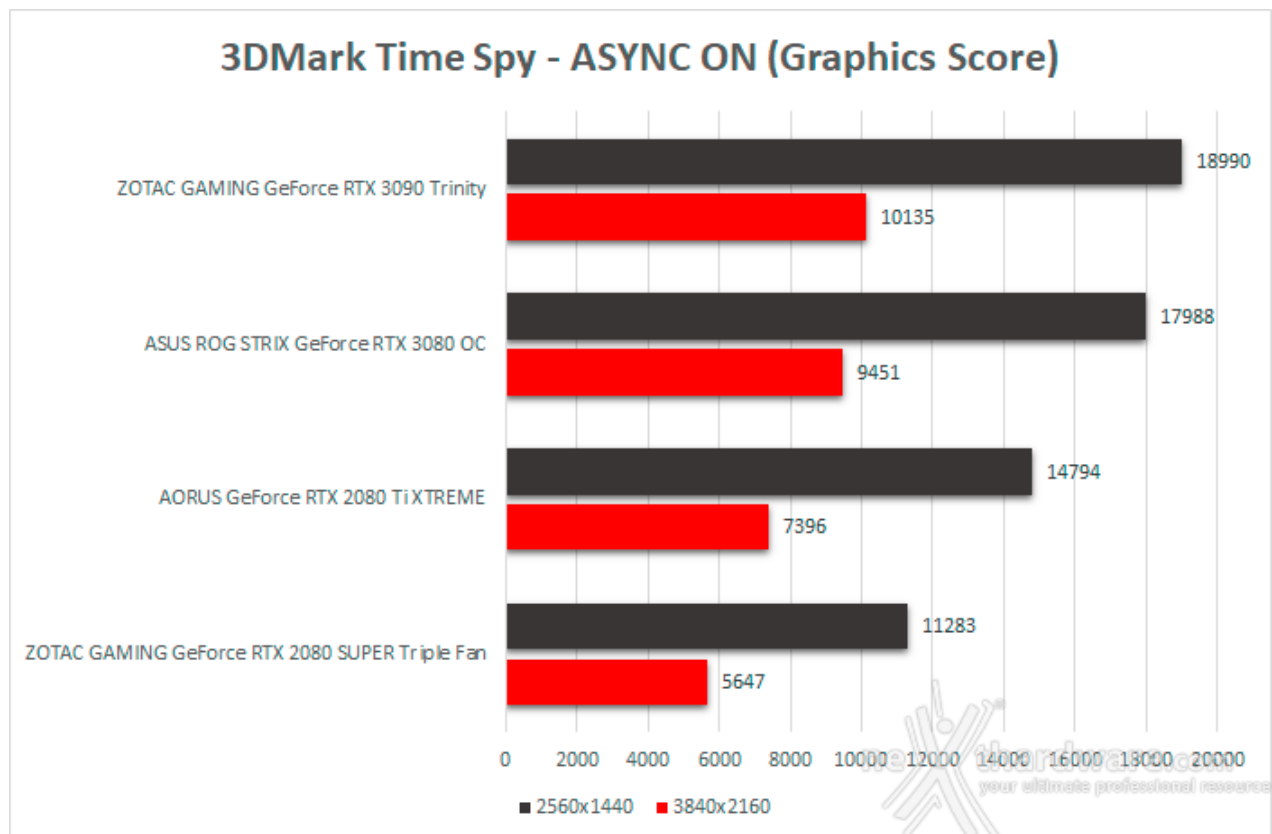
test di girare su schede anche datate, sino alle GeForce GTX 680 e Radeon HD 7970 per la precisione, garantendo quindi un'elevata consistenza dei risultati anche se, ovviamente, alcune funzionalità come il conservative rasterization presente nelle versioni più recenti non viene messo alla prova.

A parte questa "omissione", tutte le novità più interessanti introdotte con le API DirectX 12 vengono utilizzate in Time Spy e, con specifico riferimento ad Asynchronous Compute, Futuremark dichiara che il carico di lavoro suddiviso tra CPU e GPU varia tra il 10 e 20% per ogni frame, mentre in termini di multi threading ogni core disponibile della CPU viene utilizzato per la gestione della coda dei comandi.

In ambiente multi GPU Time Spy utilizza la nuova funzionalità LDA esplicita delle DirectX 12, ovvero permette di utilizzare più GPU ma solo dello stesso tipo, a differenza di Ashes of the Singularity che utilizza la modalità MDA.

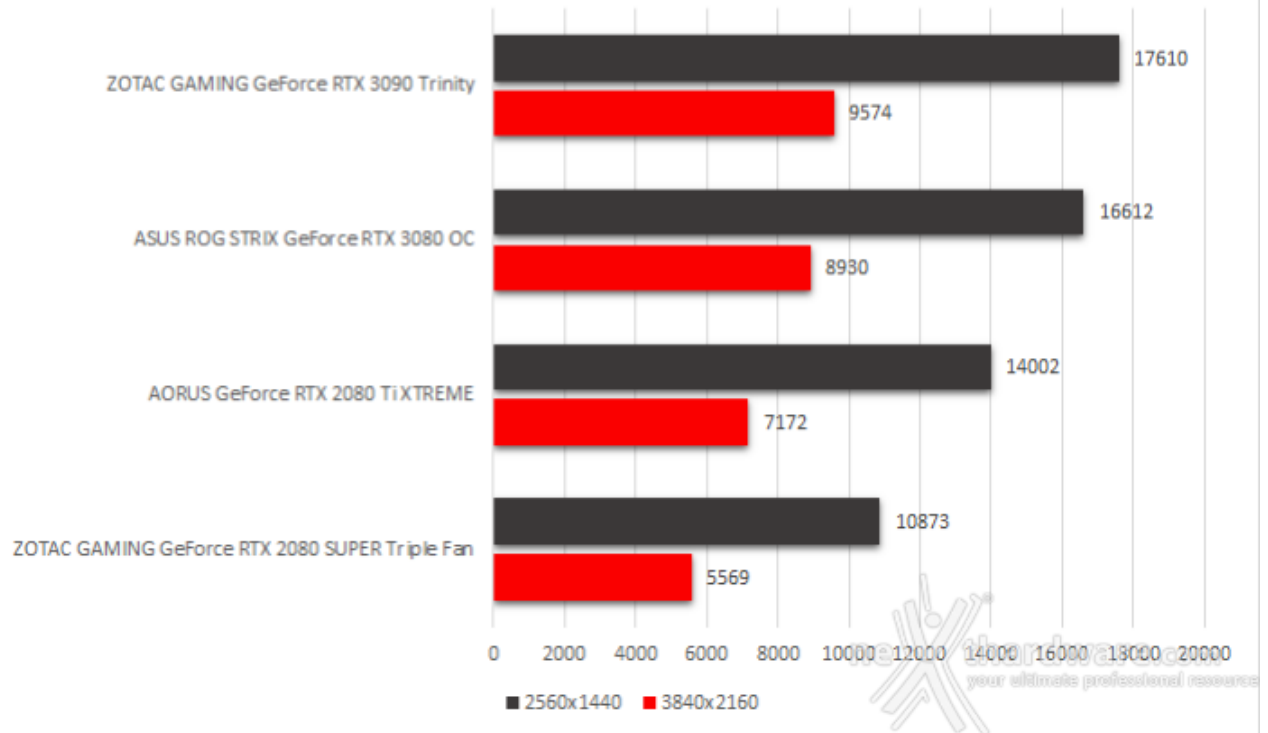
La tecnica di rendering utilizzata è l'AFR (Alternate Frame Rendering) che, per un test non interattivo, dovrebbe sempre garantire le migliori prestazioni in ambiente multi GPU.

Per quanto ci riguarda abbiamo eseguito i test sia in modalità standard (cioè con le impostazioni di default) e poi con dei run personalizzati alle diverse risoluzioni con Asynchronous Compute ON e OFF per valutare nel dettaglio le prestazioni delle schede nelle due diverse modalità .



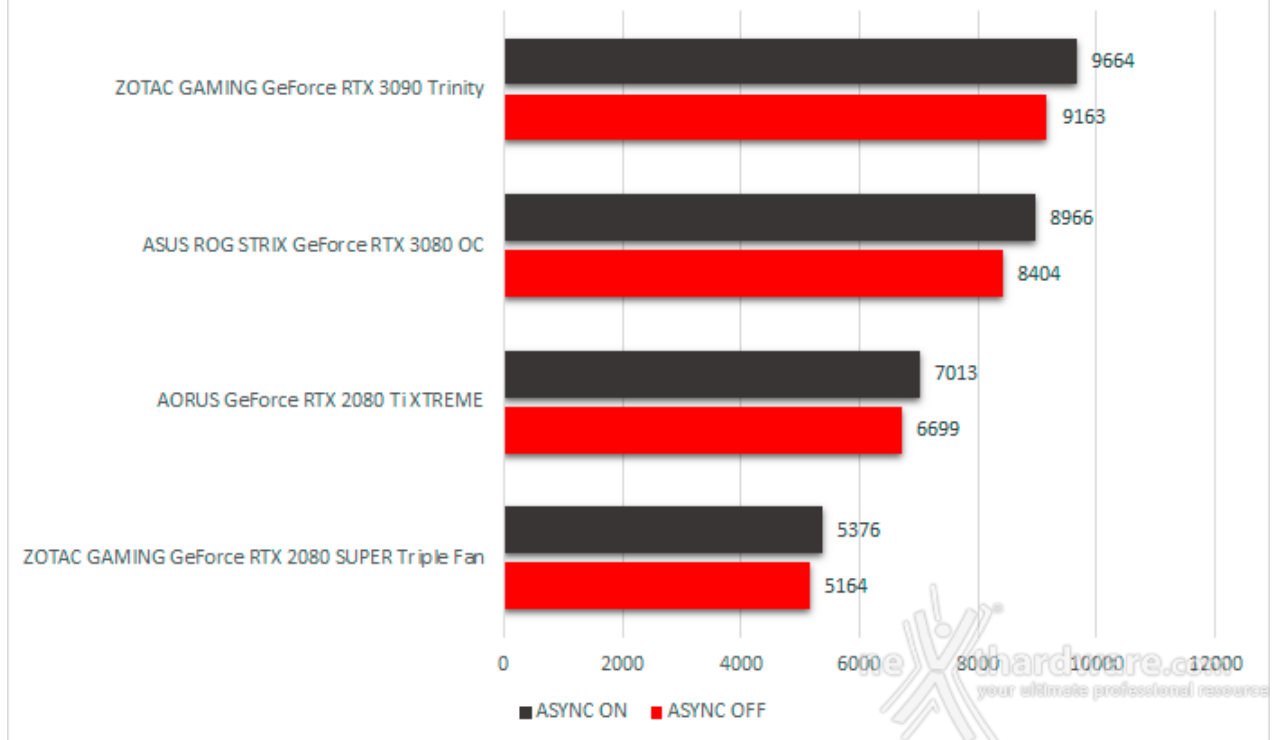
Nel benchmark sintetico Time Spy con ASYNC attivo la scheda in prova mette in mostra ancor di più i muscoli, in questo caso il dato interessante è il gap prestazionale rispetto alla RTX 3090 Trinity di ZOTAC: in 4K il distacco è pari al 7,2%, mentre in QHD è appena del 5,5%, veramente di poco conto se consideriamo, soprattutto, i relativi prezzi.

3DMark Time Spy - ASYNC OFF (Graphics Score)



Passando alla modalità con ASYNC disattivato, si assiste ad un calo generale delle prestazioni che, essendo uniforme, lascia invariate le differenze percentuali.

3DMark Time Spy Extreme (Graphics Score)



3DMark Port Royal & NVIDIA DLSS feature test

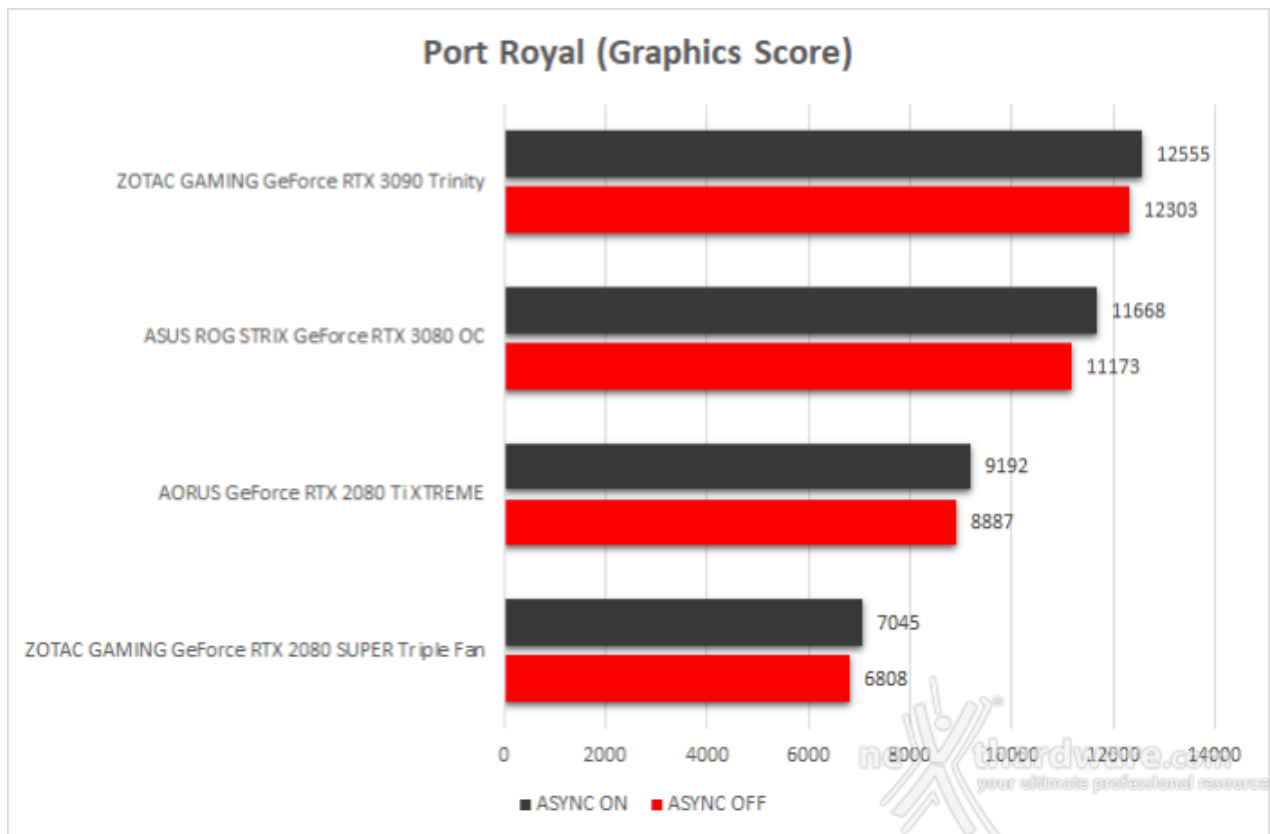


Rilasciato a gennaio 2019, Port Royal è un benchmark dedicato agli appassionati di gaming e di overclock che vogliono testare e confrontare le prestazioni Ray Tracing in tempo reale di qualsiasi scheda video con supporto alle API DXR di Microsoft, inclusi i sistemi multi-GPU.

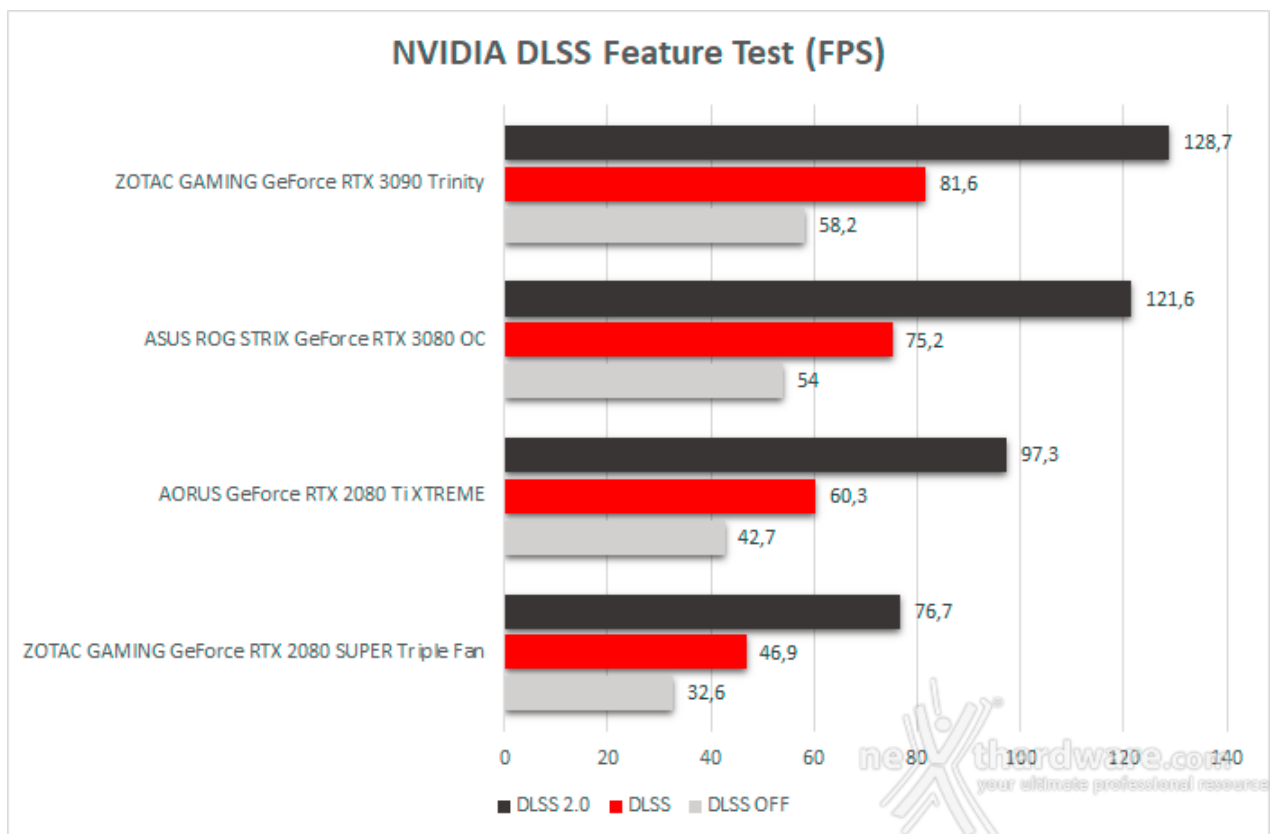
Il Ray Tracing in tempo reale promette di portare nuovi livelli di realismo alla grafica di gioco e Port Royal utilizza DirectX Raytracing per migliorare i riflessi, le ombre e altri effetti difficili da ottenere con le tradizionali tecniche di rendering.

Oltre a misurare le prestazioni, 3DMark Port Royal è un esempio pratico e realistico di cosa aspettarsi da Ray Tracing nella rappresentazione della traiettoria che la luce compie dalla sorgente luminosa fino all'osservatore, a seconda che essa venga riflessa o rifratta.

3DMark Port Royal è stato sviluppato con il contributo di AMD, Intel, NVIDIA e altre importanti aziende tecnologiche e UL Benchmarks ha lavorato in stretta collaborazione con Microsoft per creare un'implementazione di prima classe delle API DirectX Raytracing.



Le differenze relative all'utilizzo del Ray Tracing confermano la situazione vista in precedenza; in questo caso, infatti, la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC, forte della presenza di RT Cores di 2a generazione, ottiene un vantaggio del 26,9% e 65,6% rispetto alle RTX 2080 Ti e RTX 2080 SUPER con ASYNC attivo.



Se utilizzando il DLSS gli FPS aumentano mediamente del 41,1% rispetto ad una situazione dove non viene affatto adottato, con il DLSS 2.0 la differenza è di tutt'altro livello: tutte le schede in prova ottengono

un incremento medio di prestazioni di circa il 127,3% mantenendo, comunque, una resa grafica di alto livello.

9. UNIGINE Heaven & Superposition

9. UNIGINE Heaven & Superposition

UNIGINE Heaven 4.0



UNIGINE Heaven 4.0 è un benchmark "multi-platform", ovvero è compatibile con ambienti Windows, Mac OS X e Linux.

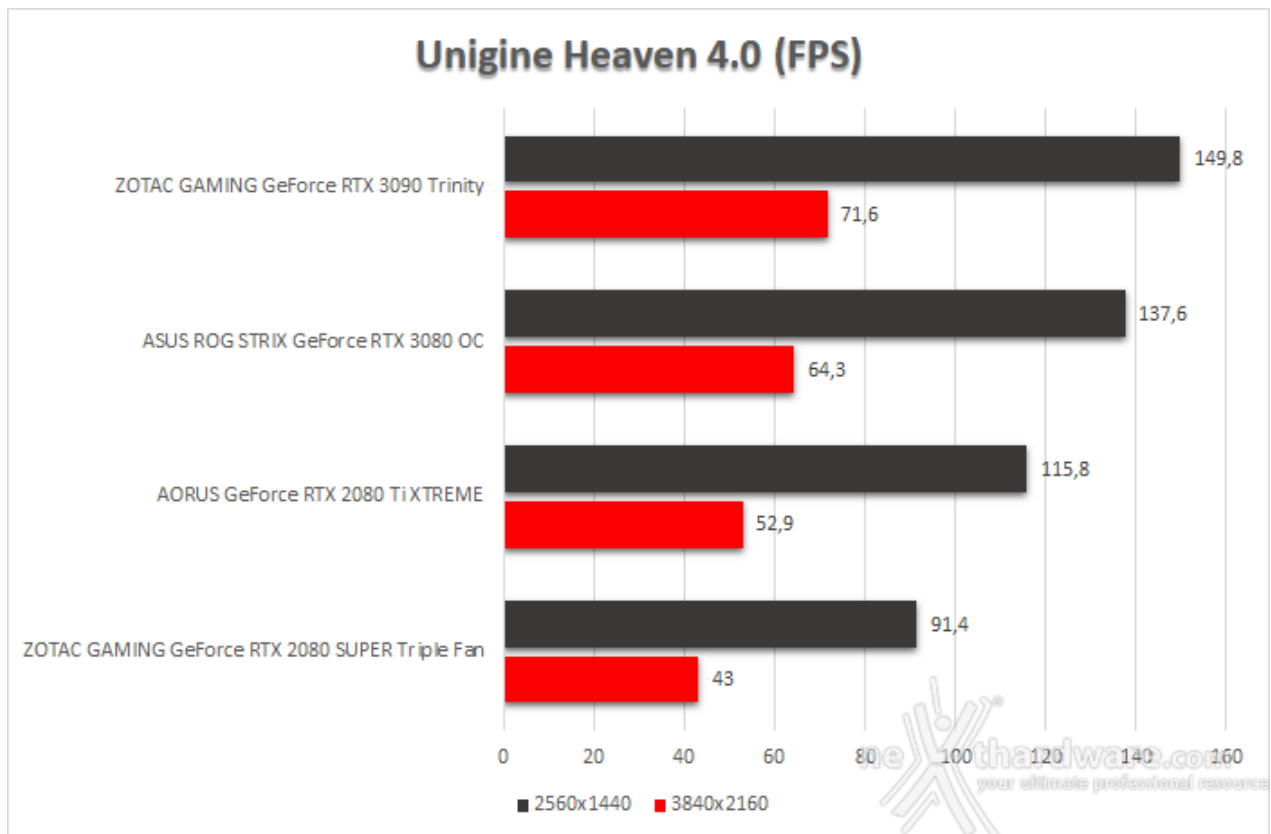
Sul sistema operativo Microsoft il benchmark è in grado di sfruttare le API DirectX 11.1, mentre su Linux utilizza le ultime librerie OpenGL 4.x.

La versione 4.0 è basata sull'attuale Heaven 3.0 e apporta rilevanti miglioramenti allo Screen Space Directional Occlusion (SSDO), un aggiornamento della tecnica Screen Space Ambient Occlusion (SSAO), che migliora la gestione dei riflessi della luce ambientale e la riproduzione delle ombre, presenta un lens flare perfezionato, consente di visualizzare le stelle durante le scene notturne rendendo la scena ancora più complessa, risolve alcuni bug noti e, infine, implementa la compatibilità con l'uso di configurazioni multi-monitor e le diverse modalità stereo 3D.

UNIGINE è disponibile in licenza per gli sviluppatori di terze parti per implementare i propri videogiochi senza dover riscrivere da zero il motore grafico.

Questo nuovo potente benchmark, che restituisce sempre risultati imparziali, consente di testare la potenza delle proprie schede video.

Per questa recensione abbiamo utilizzato come preset la modalità Extreme alle risoluzioni di 2560x1440 e 3840x2160 pixel.



La ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC ottiene ottimi risultati anche in questo frangente, superando abbondantemente la soglia dei 60 FPS in 4K.

UNIGINE Superposition



Superposition, sviluppato dallo stesso team di Heaven 4.0, propone un sistema di test estremamente versatile e multi-piattaforma, in grado di mettere a dura prova le ultime GPU in commercio.

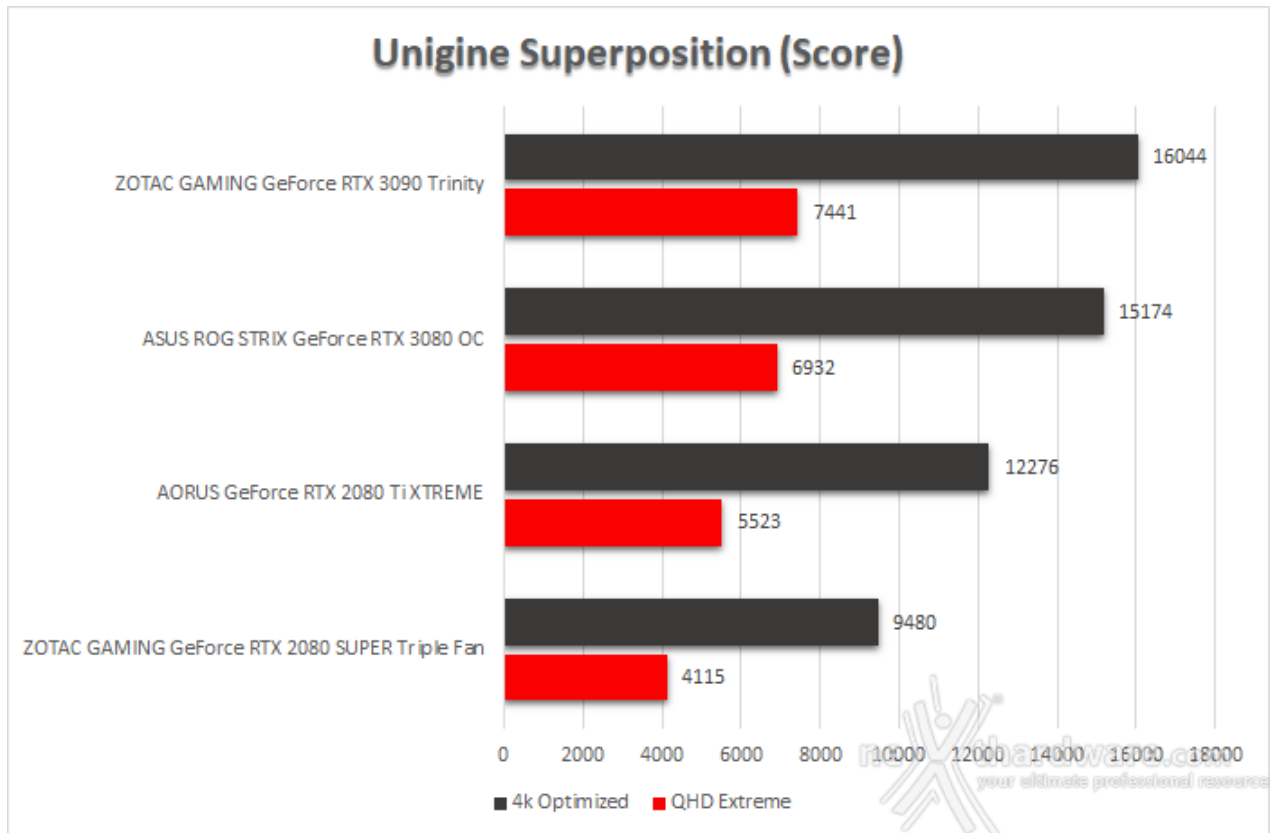
Superposition mette in mostra l'ultima iterazione del sistema SSRTGI (Screen-Space Ray-Tracing Global Illumination) introdotto con l'UNIGINE 2, un algoritmo di Ray Tracing in grado di offrire una spettacolare illuminazione dinamica ed ombre realistiche.

Il benchmark è inoltre compatibile con i principali sistemi VR come Oculus Rift e HTC Vive, offrendo una

resa grafica nettamente superiore a quella vista con molti titoli in realtà virtuale, basti pensare che l'ambiente include oltre 900 oggetti interattivi in una singola stanza.

Pensato per il futuro, Superposition permette di scegliere inoltre risoluzioni Ultra HD fino all'8K per spremere a fondo anche le schede video di futura uscita.

Per i nostri test abbiamo scelto come preset la modalità Extreme per la risoluzione di 2560x1440 pixel e quella Optimized per la risoluzione di 3840x2160 pixel.



10. Total War: Three Kingdoms, Assassin's Creed: Odyssey & Red Dead Redemption II

10. Total War: Three Kingdoms, Assassin's Creed: Odyssey & Red Dead Redemption II

Total War: Three Kingdoms

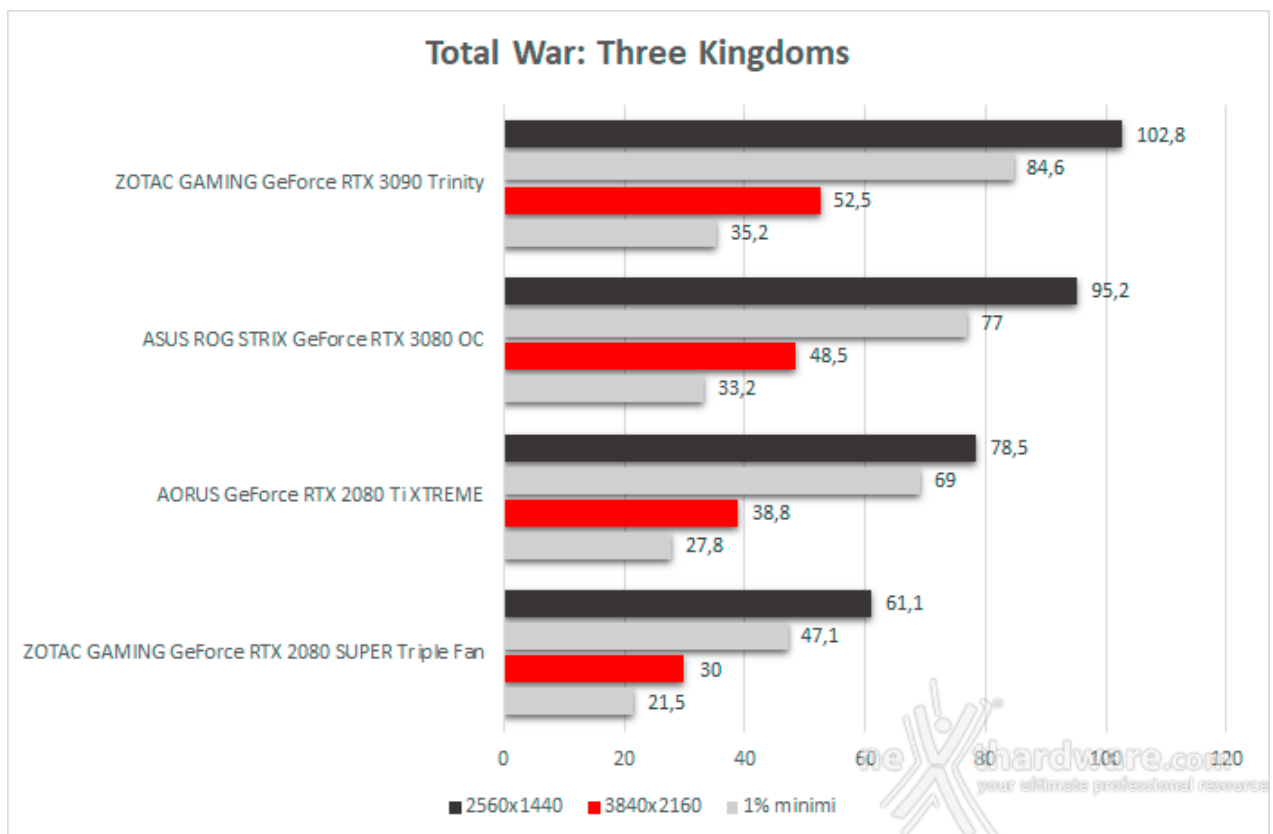


Total War: Three Kingdoms è l'ultima iterazione e di uno degli strategici in tempo reale più amati dai videogiocatori, rilasciato su PC, macOS e Linux il 23 maggio scorso 2019.

Il titolo, sviluppato da Creative Assembly, è ambientato nel periodo dei tre regni dell'antica Cina e mette il giocatore nei panni di uno dei dodici signori della guerra.

Le meccaniche di base sono le medesime che hanno portato al successo la serie Total War con alcune novità per quanto concerne la modalità come la possibilità di scegliere all'inizio del gioco tra un approccio arcade o realistico (romanzo o cronaca), che condiziona in parte l'intelligenza artificiale dei nemici.

Three Kingdoms è sviluppato con il motore proprietario TW Engine 3 (Warscape) che utilizza le API grafiche DirectX 11 di Microsoft.



Nonostante nessuna delle schede in prova sia in grado di avvicinarsi alla soglia dei 60 FPS in 4K, i risultati ottenuti dalla ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC nel benchmark di Total War: Three Kingdoms sono davvero sorprendenti, un 25% in 4K ed un 21,2% in QHD rispetto alla RTX 2080 Ti XTREME.

Assassin's Creed: Odyssey



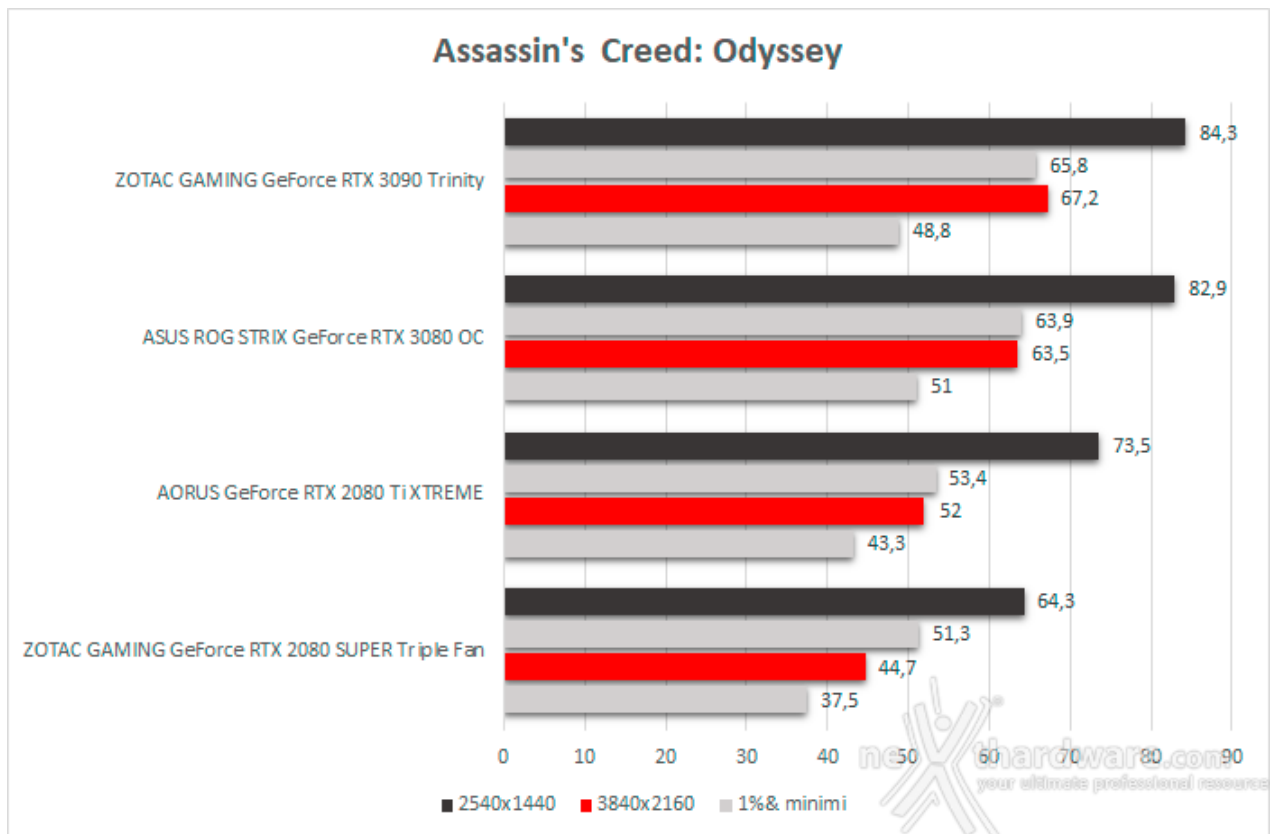
Dopo aver rinnovato in maniera sostanziale il gameplay della saga con Origins introducendo meccaniche RPG, Ubisoft prosegue sulla rotta tracciata dal precedente capitolo realizzando con Odyssey il più vasto Assassin's Creed di sempre, sia per quanto riguarda l'estensione della mappa che per l'elevata mole di missioni principali e secondarie.

Durante l'avventura, inoltre, le scelte del giocatore ne modificheranno in parte l'andamento.

Il titolo, rilasciato il 5 ottobre 2018 su PC e console, catapulta il giocatore nell'antica Grecia del 431 a.C., dove potrà vestire i panni di Cassandra o Alexios, due "versioni" del medesimo protagonista, mercenari di origine spartane mossi dal desiderio di denaro e di vendetta.

Il titolo è stato sviluppato utilizzando l'ultima iterazione del motore grafico proprietario Ubisoft AnvilNext Engine 2.0 e del motore fisico Havok.

Come per i precedenti capitoli, Odyssey non utilizza le librerie DirectX 12, non a caso è assente anche il supporto multi-GPU.



Le differenze viste in precedenza si appianano leggermente nel benchmark di Assassin's Creed: Odyssey; in questo frangente la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC ottiene 63,5 e 82,9 FPS medi, rispettivamente, in 4K e QHD, avvicinandosi "pericolosamente" ai 67,2 e 84,3 FPS della RTX 3090 Trinity.

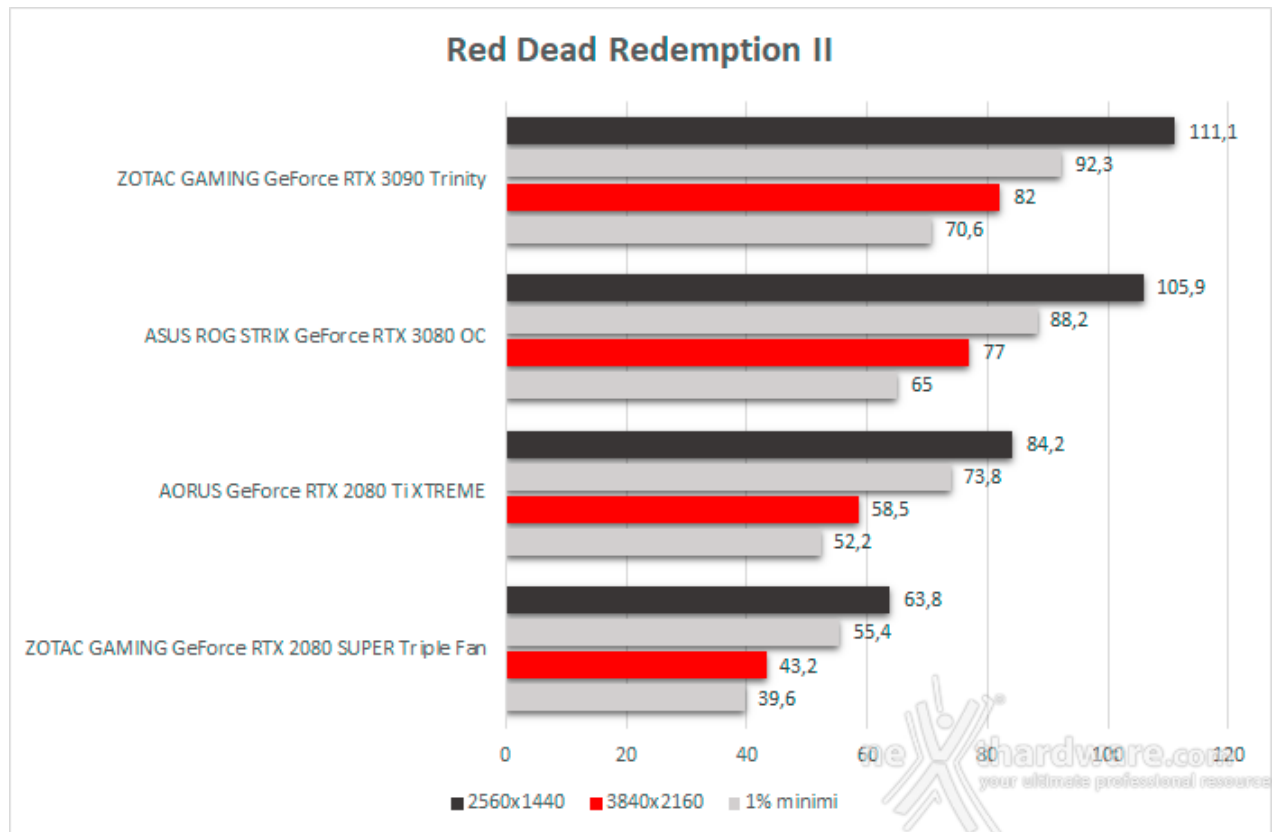
Red Dead Redemption II



Red Dead Redemption II, ennesimo capolavoro sviluppato da Rockstar Games rilasciato nel 2018 su console PlayStation 4 e Xbox One e l'anno successivo in versione graficamente migliorata su PC, utilizza il RAGE (Rockstar Advanced Game Engine), motore proprietario sviluppato dal colosso statunitense a partire dall'Angel Game Engine nel 2008 ed utilizzato, per la prima volta, per Grand Theft Auto IV. RAGE integra alcune componenti di terze parti tra cui due motori fisici (Euphoria sviluppato da NaturalMotion e Bullet, motore open source) e nel corso degli anni è stato ulteriormente migliorato sia per

quanto concerne appunto la fisica del mondo di gioco che per quanto riguarda l'illuminazione e gli effetti particellari.

Il titolo, forte di un comparto tecnico di altissima qualità che gli è valso numerosi riconoscimenti ai The Game Awards 2018 (miglior narrativa, colonna sonora, design audio, performance attoriale) e collocato cronologicamente prima del precedente capitolo, narra le vicende di Arthur Morgan, fuorilegge appartenente alla gang Van Der Linde, costretto a scappare verso le montagne insieme ai suoi compagni dopo un colpo finito male.



Nonostante Red Dead Redemption II sia un videogioco particolarmente oneroso in termini di potenza computazionale, le schede in prova ottengono tutte ottimi risultati, con la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC che raggiunge la soglia dei 77 FPS medi in 4K e supera in scioltezza i 100 FPS in QHD.

11. F1 2020

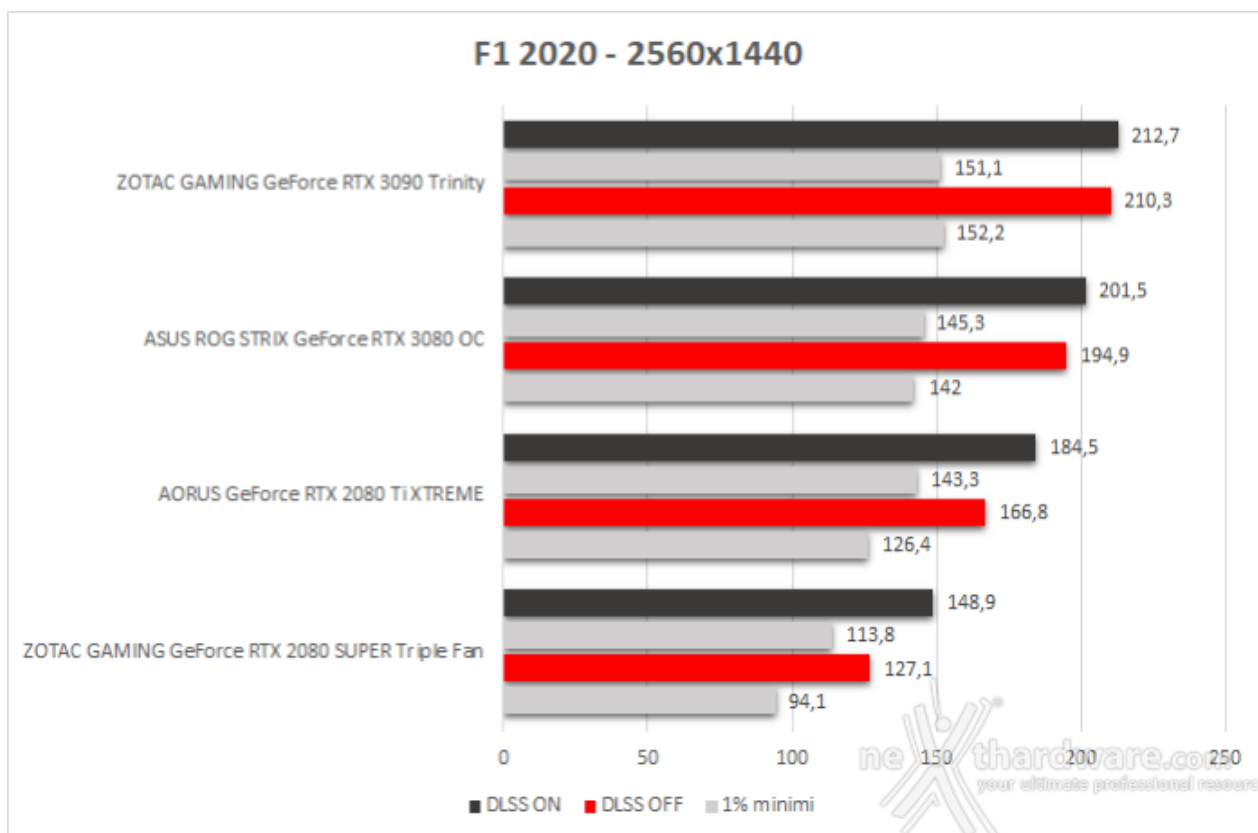
11. F1 2020

F1 2020



F1 2020 è l'ultima iterazione del simulatore di guida sviluppato e pubblicato da Codemasters lo scorso luglio, che riproduce il campionato mondiale di Formula 1.

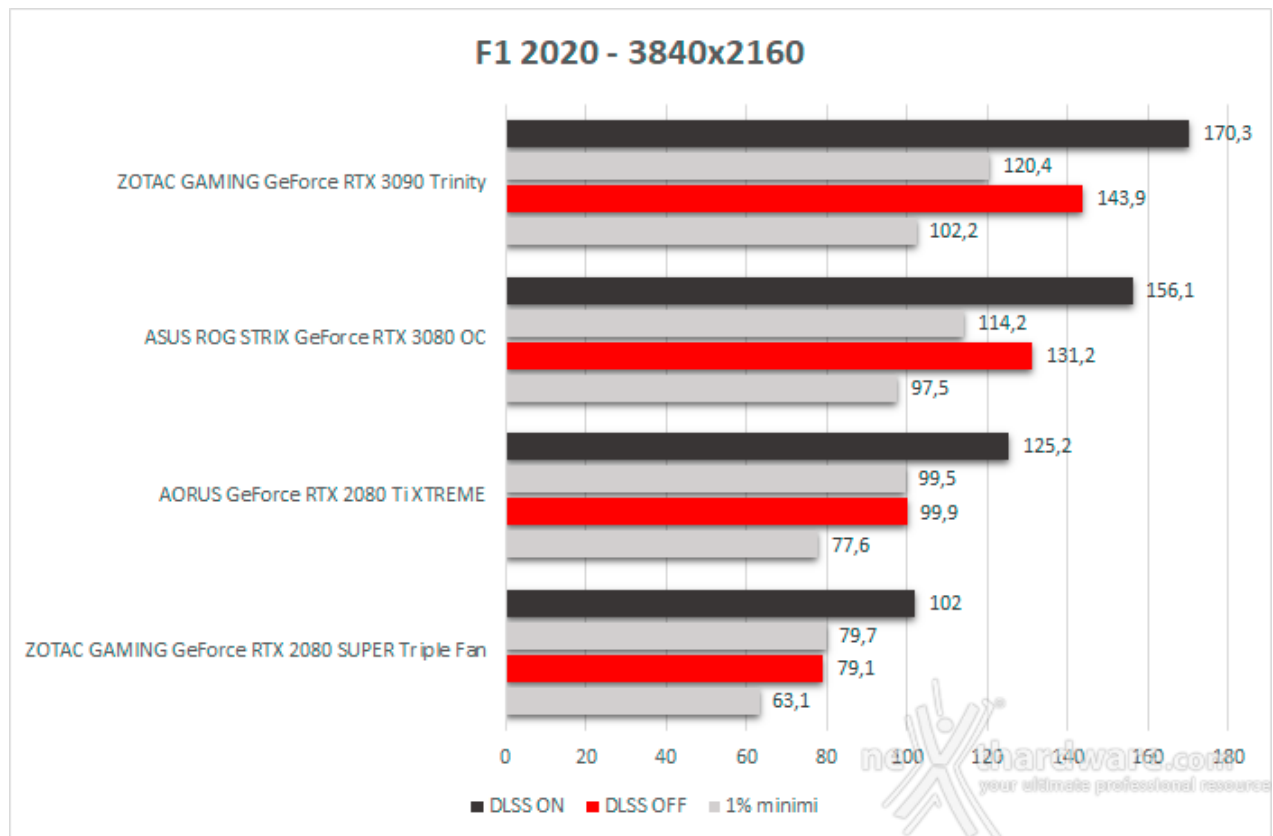
Il gioco utilizza il celebre EGO Engine 4.0, una versione modificata del motore grafico Neon, sviluppato da Sony e dalla stessa Codemasters.



Anche nel caso di F1 2020 è interessante notare l'incremento di prestazioni ottenuto dopo l'ultimo aggiornamento, il quale ha introdotto il DLSS 2.0.

In questo frangente tutte le schede in prova ottengono ottimi risultati, rispettivamente di 148,9 FPS, 184,5 FPS, 201,5 FPS per la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC e, infine, 212,7 FPS per la top di gamma di questa

generazione.



Aumentando la risoluzione fino ai 4K possiamo osservare maggiormente la forza bruta della ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC, la quale distacca le RTX 2080 Ti XTREME e RTX 2080 SUPER, rispettivamente, del 24,6% e del 53% in termini di FPS medi con l'impiego del DLSS 2.0.

12. Control & Wolfenstein: Youngblood

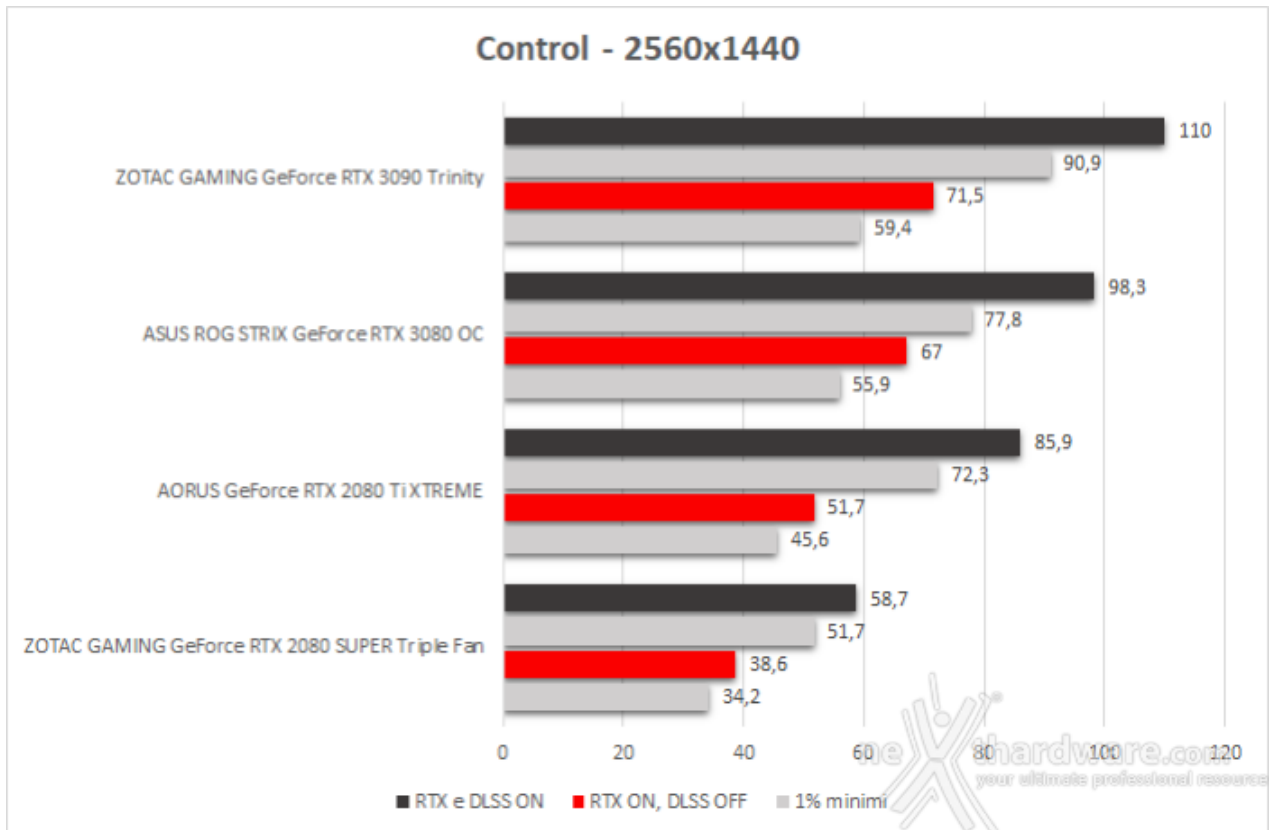
12. Control & Wolfenstein: Youngblood

Control



Control, la nuova IP di Remedy Entertainment, creatori di Max Payne e Alan Wake, utilizza il motore grafico proprietario Nortlight Engine, realizzato appositamente per Quantum Break nel 2016.

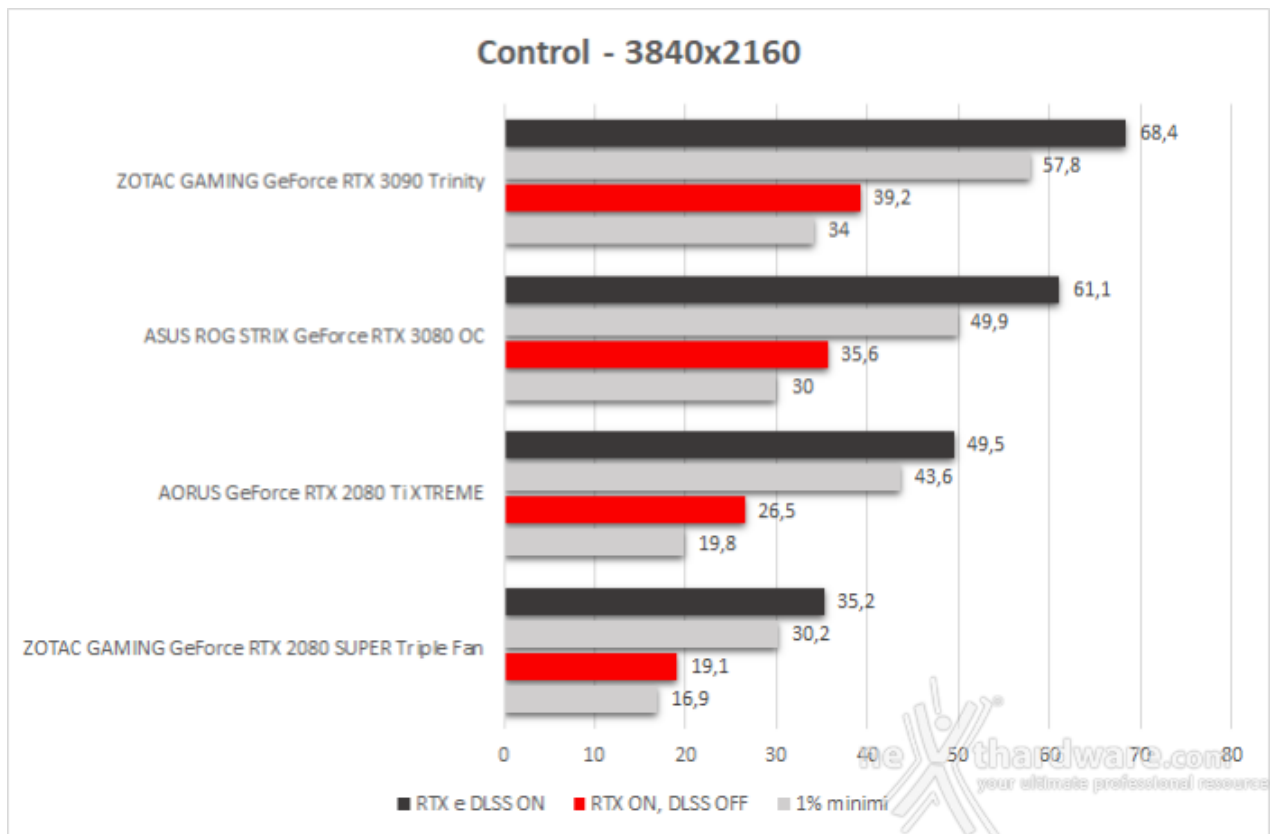
Il titolo integra inoltre il Real-Time Ray Tracing e la tecnologia DLSS di NVIDIA per offrire scene estremamente realistiche e definite, nonché spingere al massimo le schede grafiche con architettura Turing e Ampere.



Le ambientazioni di Control lo rendono il titolo ideale per effettuare dei test utilizzando la tecnologia del Ray Tracing e confrontare la differenza prestazionale con l'uso del DLSS 2.0.

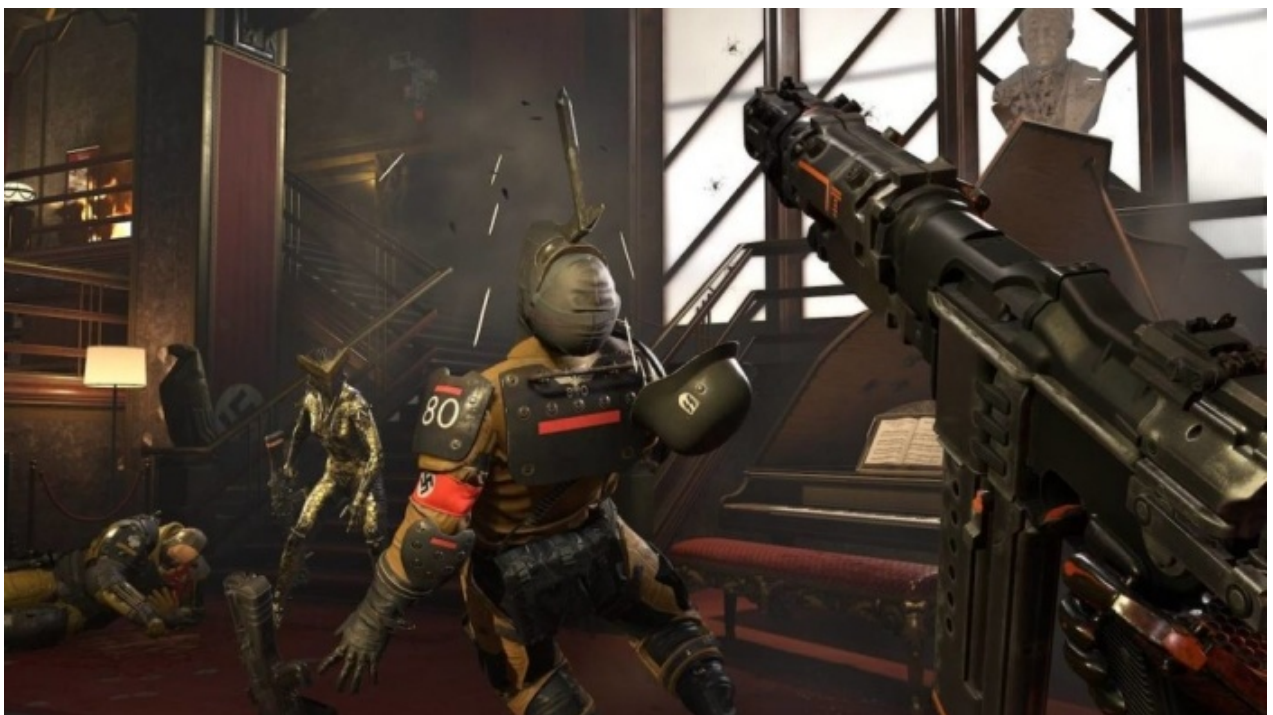
In QHD le schede in prova ottengono un incremento medio degli FPS del 54%, che permette alla ROG

STRIX GeForce RTX 3080 OC di arrivare vicino alla soglia dei 100 FPS.



L'incremento è ancor più evidente in 4K, dove la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC di ASUS vede i propri FPS medi aumentare del 71,6%, mentre quelli delle RTX 2080 Ti EXTREME e RTX 2080 SUPER sono quasi raddoppiati grazie all'utilizzo del DLSS 2.0, un risultato davvero degno di nota.

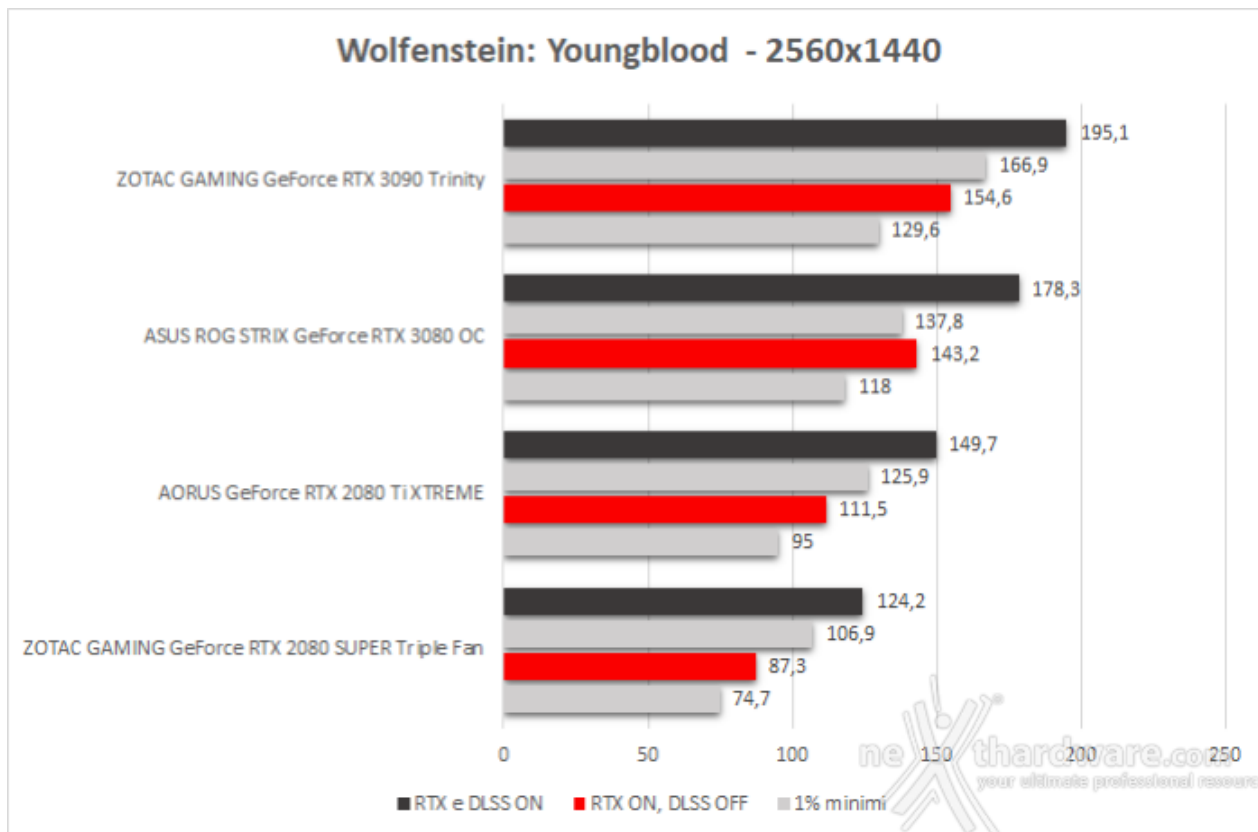
Wolfenstein: Youngblood



Wolfenstein: Youngblood è il terzo capitolo del reboot del gettonato FPS di Bethesda Softworks, ambientato in un universo parallelo in cui l'asse ha vinto la seconda guerra mondiale ed ha sviluppato delle sofisticate armi futuristiche per dominare il mondo.

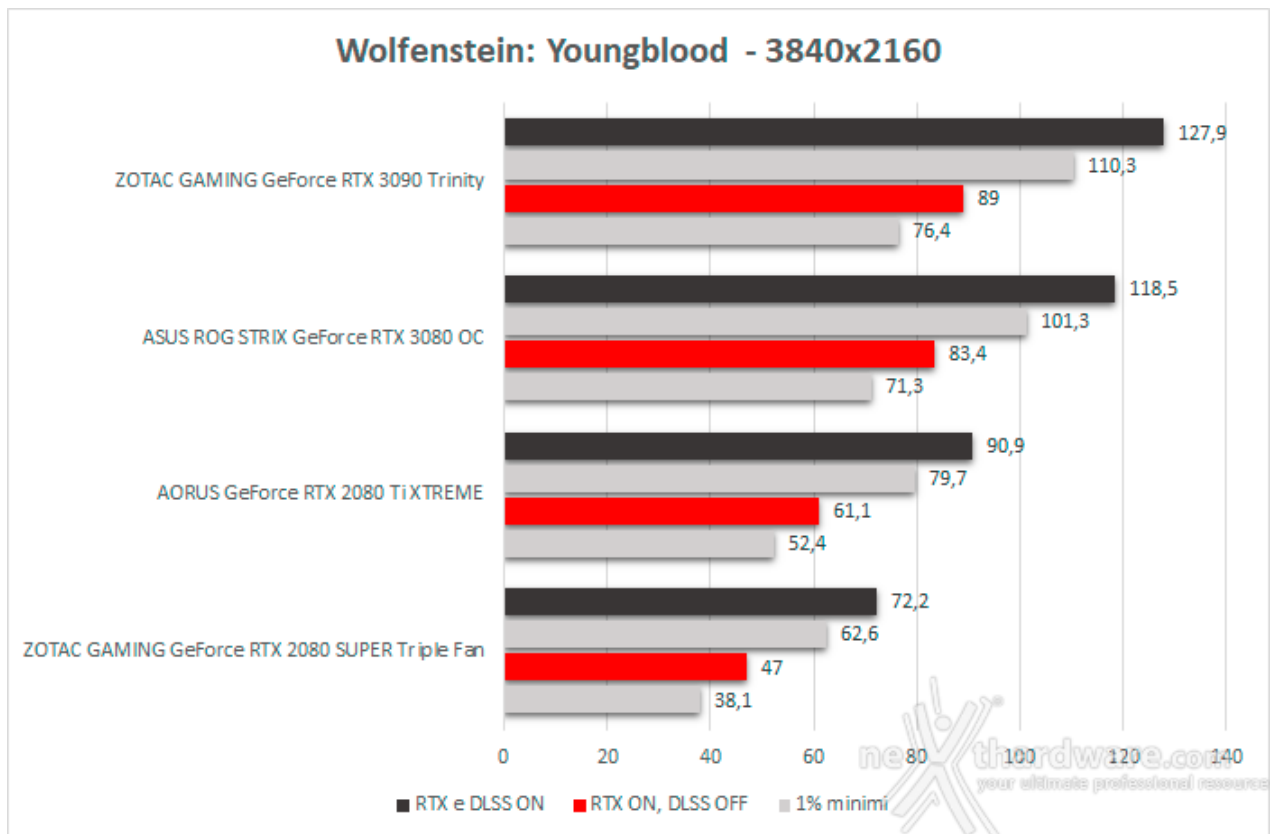
Ambientato vent'anni dopo le vicende di The New Colossus, nel quale gran parte del mondo è stato liberato dal controllo nazista, l'avventura cooperativa di Youngblood farà vestire i panni di Jessica e Sophia, figlie gemelle di Blazkowicz che si recano in Francia alla ricerca del padre, misteriosamente scomparso.

L'engine grafico scelto non poteva che essere l'id Tech 6, lo stesso motore utilizzato per i capitoli precedenti della saga e per lo spettacolare DOOM Eternal.



Analogamente a quanto fatto in precedenza, anche per l'ultimo capitolo della saga di Wolfenstein abbiamo testato l'incremento di prestazioni con DLSS 2.0 e Ray Tracing attivi.

In QHD le schede in prova sfoderano tutte prestazioni impressionanti, con un incremento medio degli FPS pari al 35%.



Ancora una volta l'incremento derivante dall'uso del DLSS 2.0 è più marcato in 4K, dove la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC raggiunge l'incredibile risultato di 118,5 FPS medi con Ray Tracing attivo.

13. Shadow of The Tomb Raider, Metro Exodus & BFV

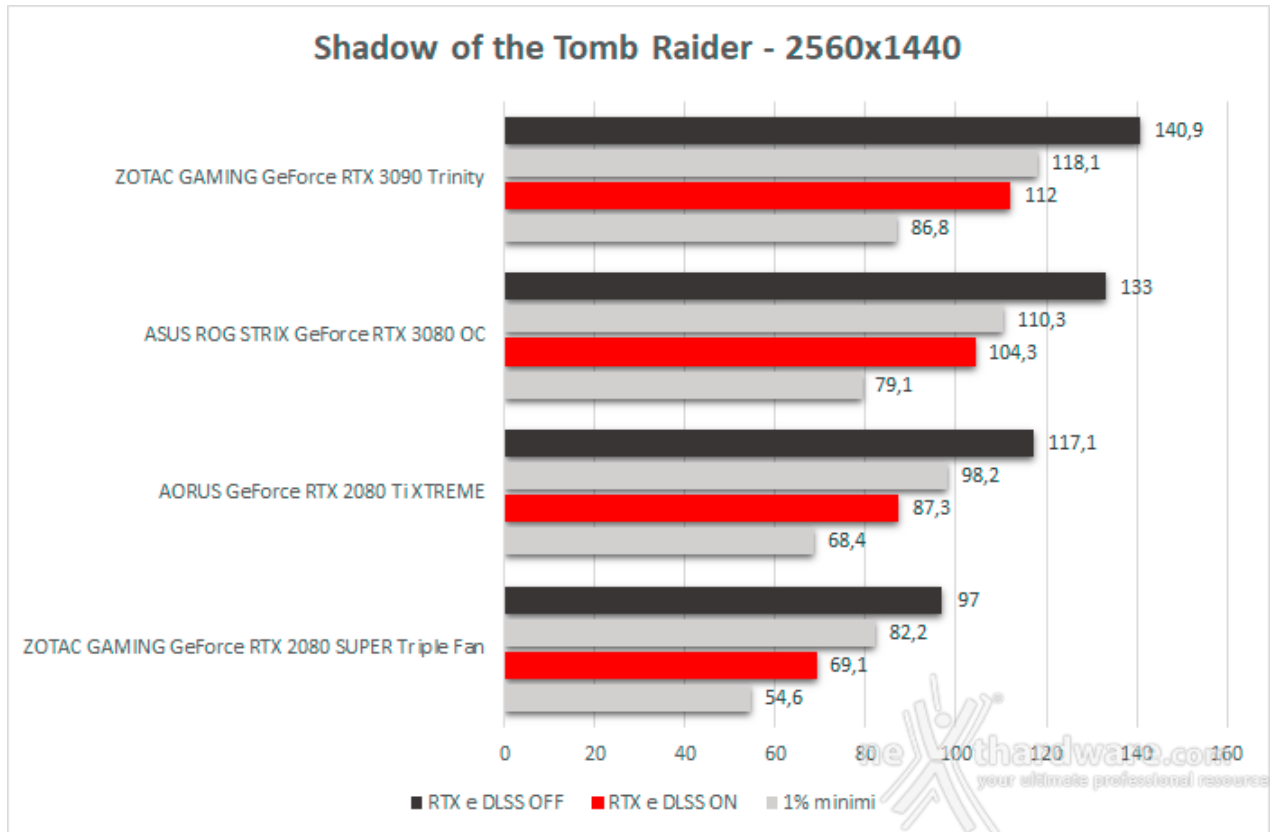
13. Shadow of The Tomb Raider, Metro Exodus & BFV

Shadow of the Tomb Raider



Il giocatore viene trasportato in ambientazioni mozzafiato nell'America Meridionale fra Messico e Perù, dove la nostra eroina si troverà a dover combattere temibili nemici e risolvere enigmi per seguire gli indizi lasciati da suo padre.

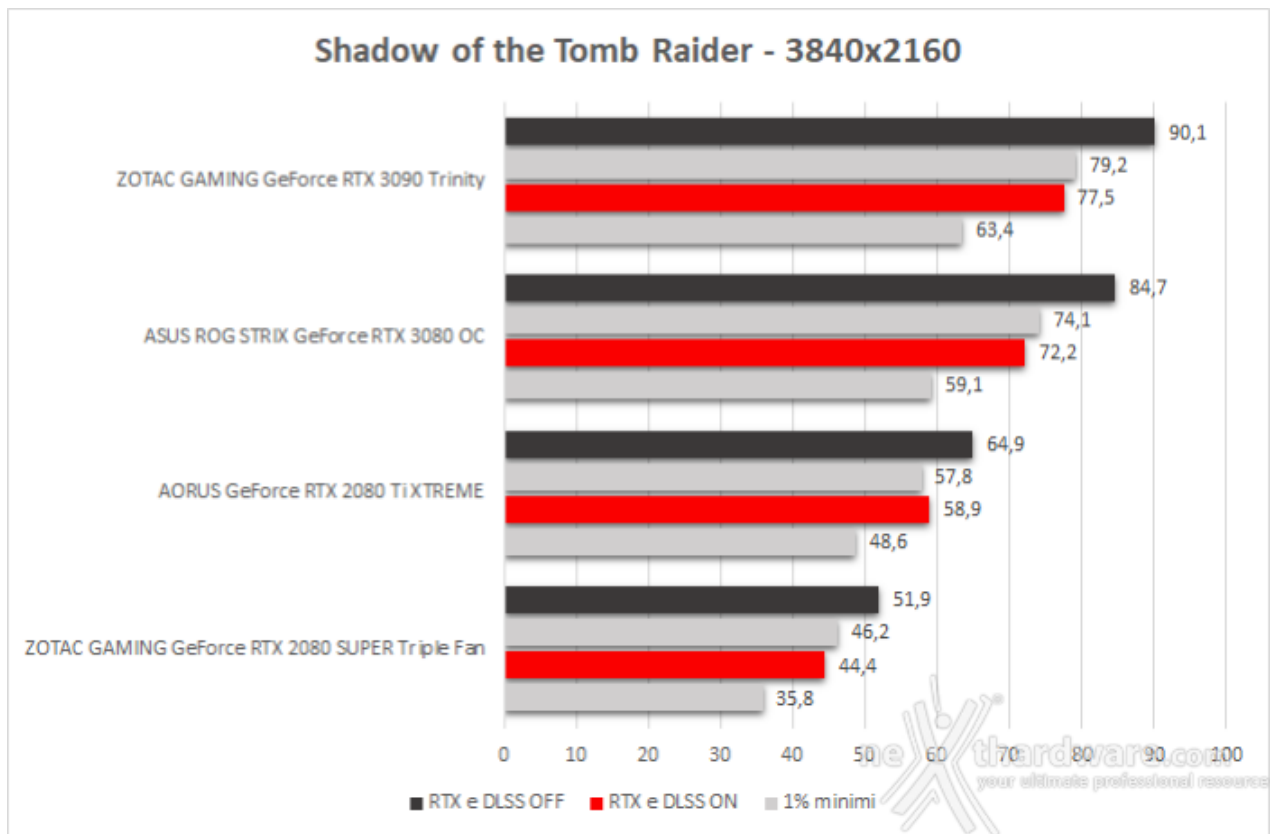
Shadow of the Tomb Raider utilizza la più recente versione del motore grafico Foundation Engine con librerie DirectX 12, lo stesso utilizzato nel capitolo precedente, al quale però sono state apportate molteplici e sostanziali migliorie durante lo sviluppo portato avanti da Eidos Montréal.



Nel benchmark di Shadow of the Tomb Raider, come per i seguenti, ci siamo soffermati sull'impatto che l'attivazione di DLSS 2.0 e Ray Tracing hanno sulle prestazioni.

In questo caso le schede in prova perdono mediamente oltre il 35% degli FPS, complice anche la risoluzione non sufficientemente elevata.

Nonostante tutto, perfino la RTX 2080 SUPER supera abbondantemente la soglia dei 60 FPS con Ray Tracing e DLSS 2.0 attivi, mentre la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC oltrepassa i 100 FPS, risultati ampiamente soddisfacenti e che permetteranno la fruizione del titolo anche utilizzando le tecnologie di casa NVIDIA.



L'aumento della risoluzione fino ai 4K permette alle schede di mostrare tutto il potenziale a disposizione, limando notevolmente le differenze: la perdita di FPS conseguente all'attivazione del Ray Tracing, ma con DLSS 2.0 attivo, è mediamente del 15,1%.

Metro Exodus



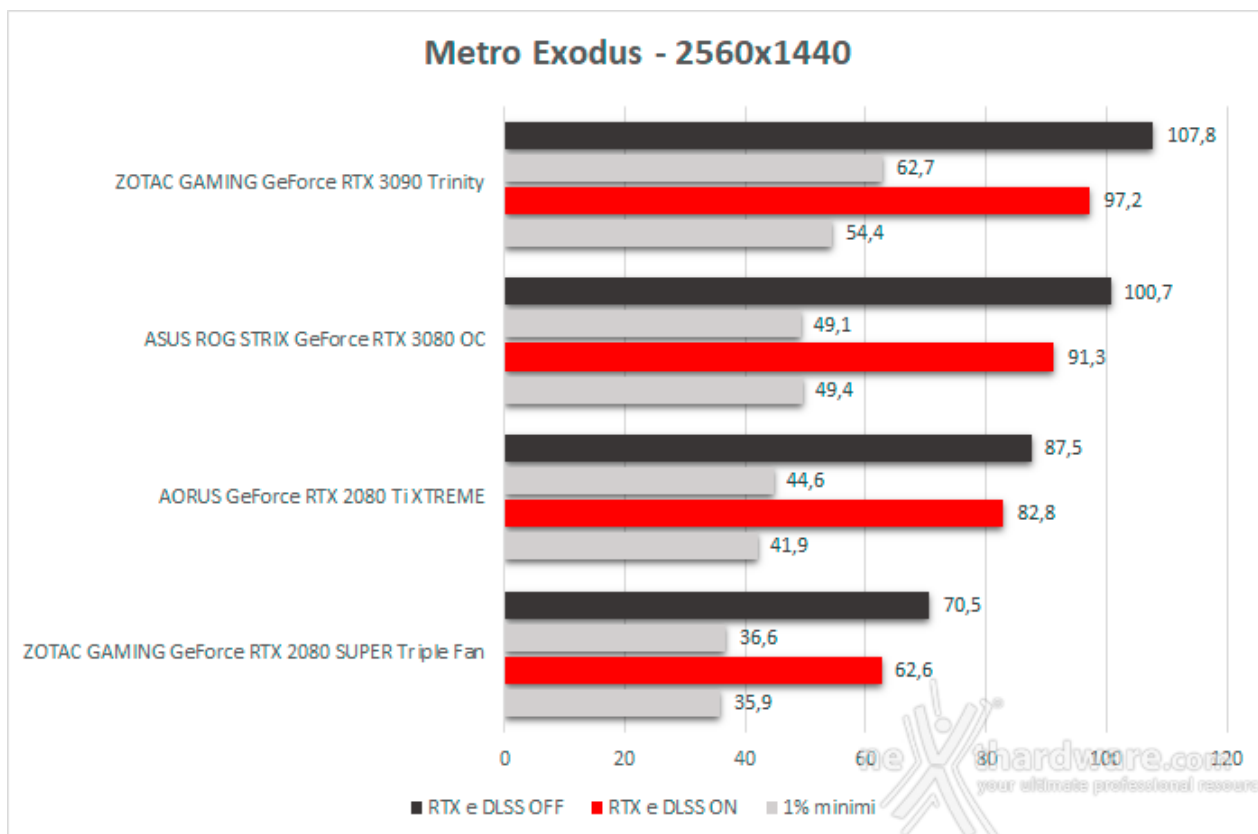
Metro Exodus è l'ultimo capitolo della trilogia di First Person Shooter post-apocalittici cominciata nel lontano marzo 2010 e basata sui romanzi dello scrittore russo Dmitrij Gluchovskij.

Per la conclusione della storia degli spartani, 4A Games rivoluziona pesantemente il gameplay offrendo una struttura aperta e votata al free-roaming incentrata su quattro grandi aree.

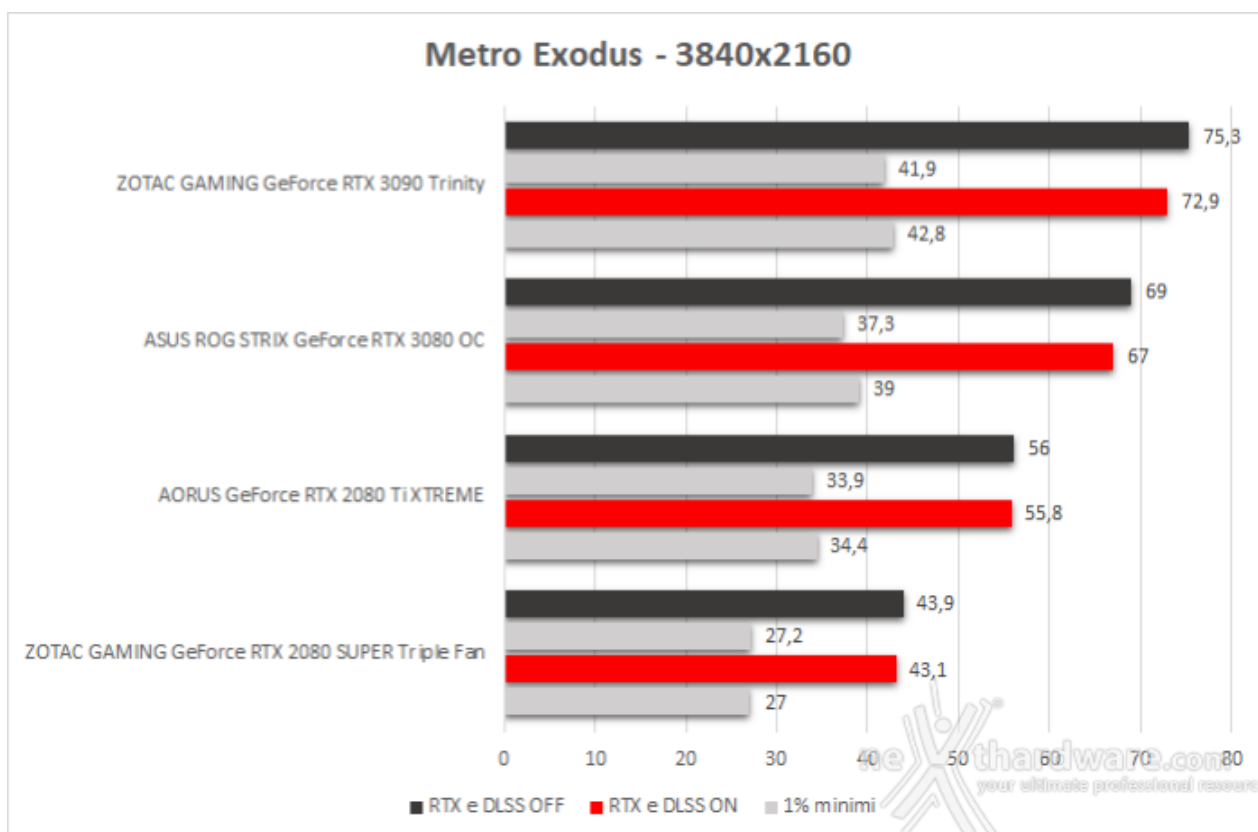
La vicenda riprende subito dopo gli eventi di Metro Last Light ritrovandoci ancora una volta nei panni di

Artyom, protagonista dei precedenti capitoli, costretto a scappare a bordo di un treno che costituirà il campo base dell'intera vicenda.

Il gioco utilizza per la caratterizzazione dell'ambiente dei personaggi il collaudato 4A Engine nella sua ultima versione, caratterizzata non a caso dal supporto alle tecnologie Ray Tracing e DLSS.



Metro Exodus è sicuramente uno dei titoli dove il Ray Tracing è stato meglio implementato, infatti, risultati alla mano, anche in QHD la perdita di FPS è minima e si attesta intorno al 10%.



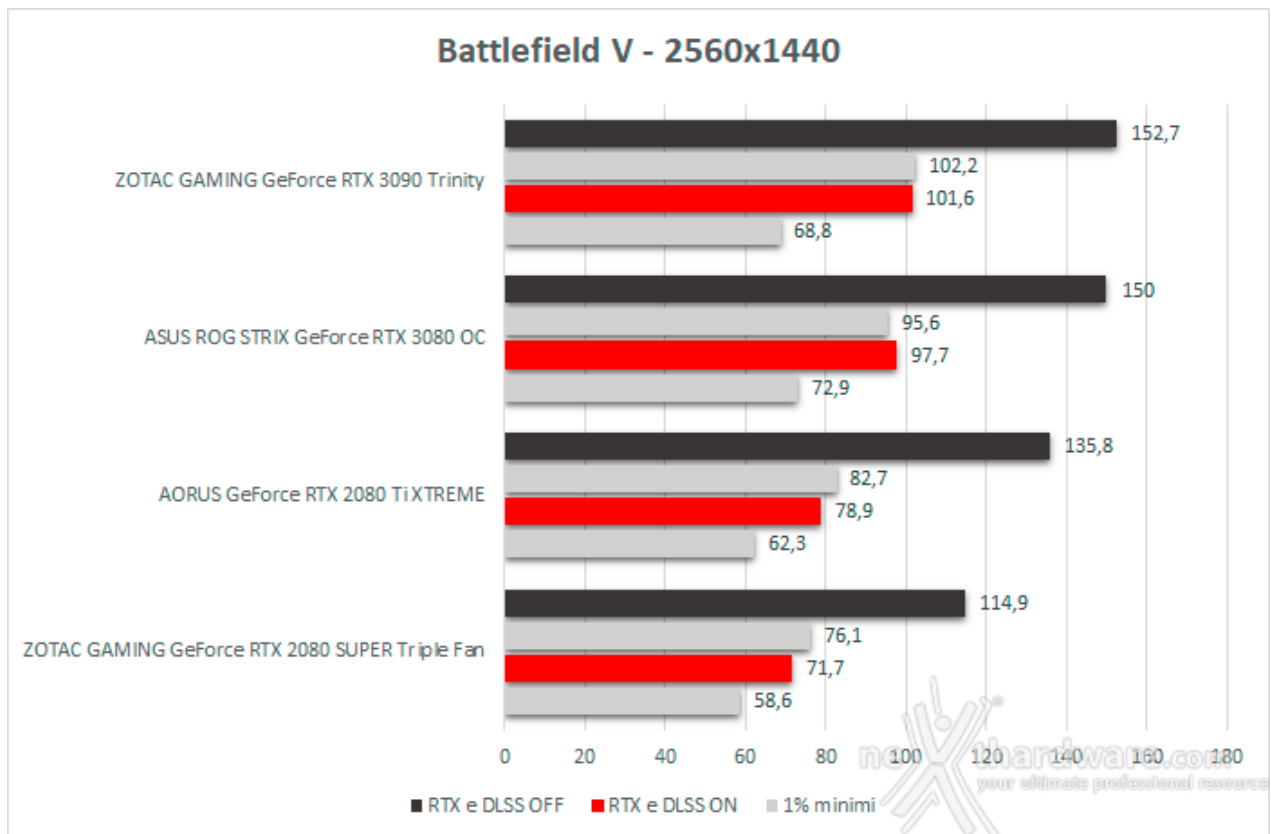
In 4K la situazione volge ancor più in favore delle nuove tecnologie NVIDIA in quanto, abilitando sia Ray Tracing che DLSS 2.0, la perdita di prestazioni è pressoché nulla a fronte di una resa visiva nettamente superiore.

BFV



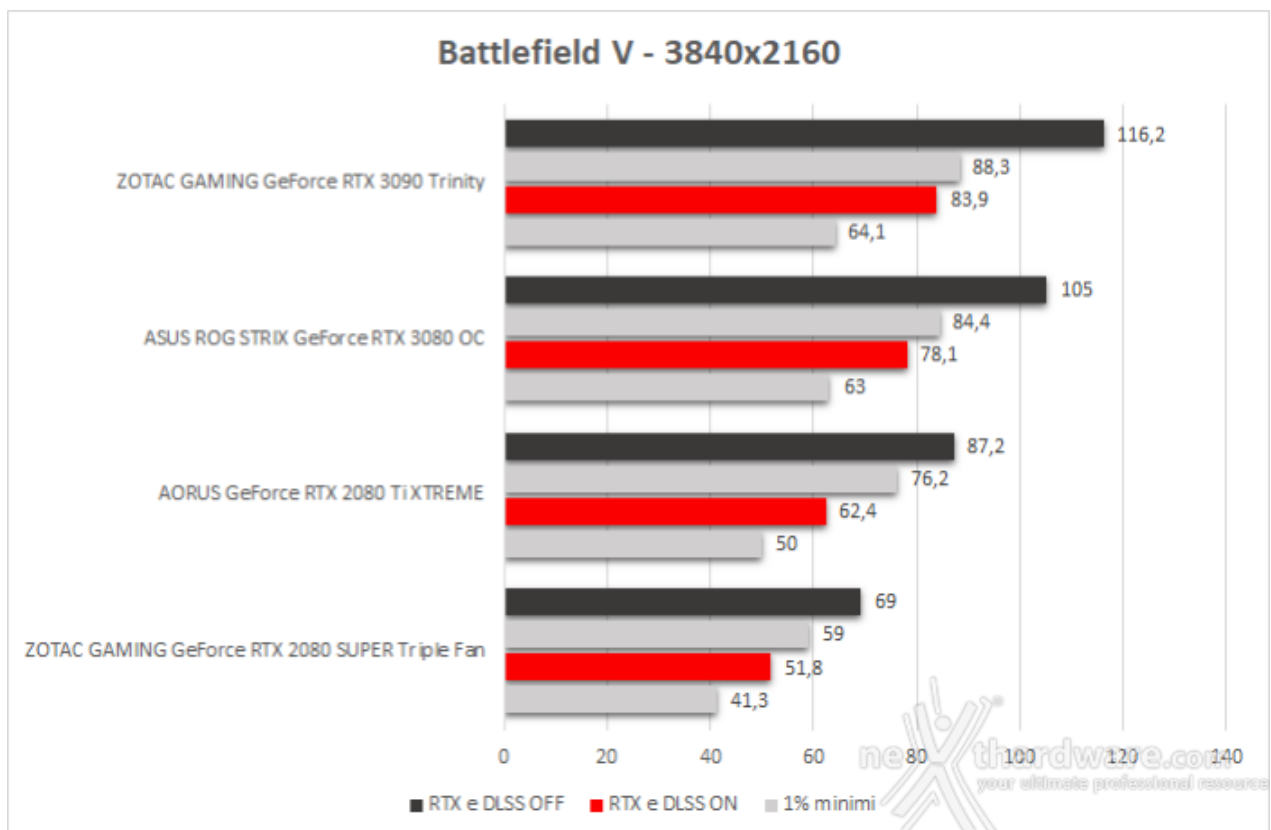
Il tanto atteso FPS sviluppato da EA DICE utilizza l'ultima iterazione del noto motore grafico Frostbite 3 che, assieme ad un'accurata e suggestiva narrazione degli avvenimenti della seconda guerra mondiale, rendono il gioco estremamente immersivo.

Per i test con Battlefield V è stato utilizzato per la qualità globale il preset Ultra, comprendente anche la qualità dei riflessi elaborati da Ray Tracing, il tutto con il DLSS 2.0 attivo.



Come abbiamo avuto modo di vedere in passato nel [focus \(/focus/il-futuro-secondo-nvidia-battlefield-v-ray-tracing-200/\)](#) appositamente fatto per studiare l'impatto che l'attivazione del Ray Tracing ha sulle prestazioni di Battlefield V, tutt'ora l'impiego della tecnologia proprietaria NVIDIA è particolarmente invalidante sul titolo EA.

Dal grafico, infatti, è facilmente intuibile come l'attivazione del Ray Tracing significhi ottenere FPS medi pari ai minimi che si hanno senza l'impiego delle due tecnologie, certamente un risultato non all'altezza delle aspettative.



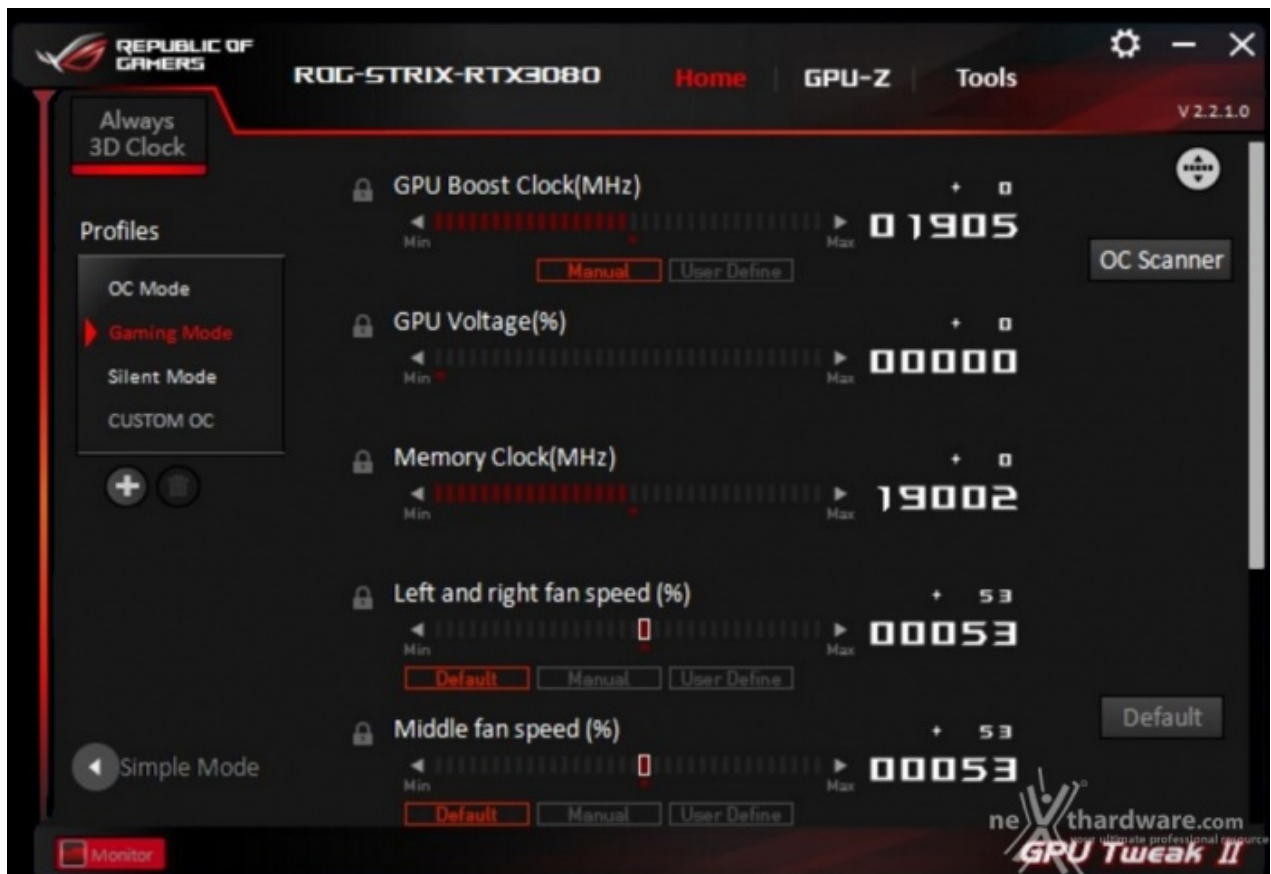
La situazione migliora leggermente in 4K, dove la perdita media di FPS rimane comunque rilevante e si attesta intorno al 36,4%.

In questo scenario possiamo comunque notare come la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC prevalga notevolmente sia sulla RTX 2080 Ti XTREME che sulla RTX 2080 SUPER, ottenendo, rispettivamente, il 20,4% e 52,1% in più degli FPS medi senza Ray Tracing e DLSS 2.0.

14. Overclock

14. Overclock

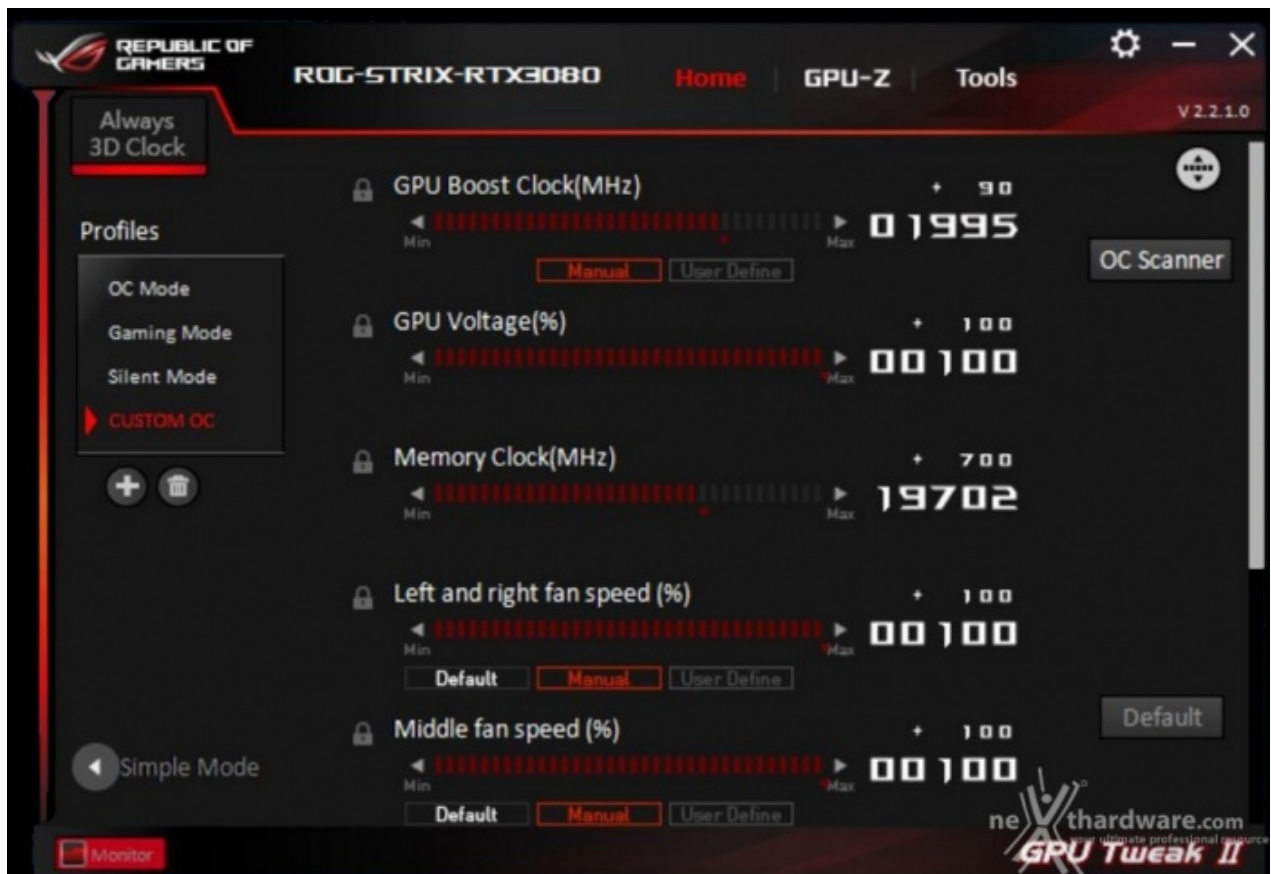




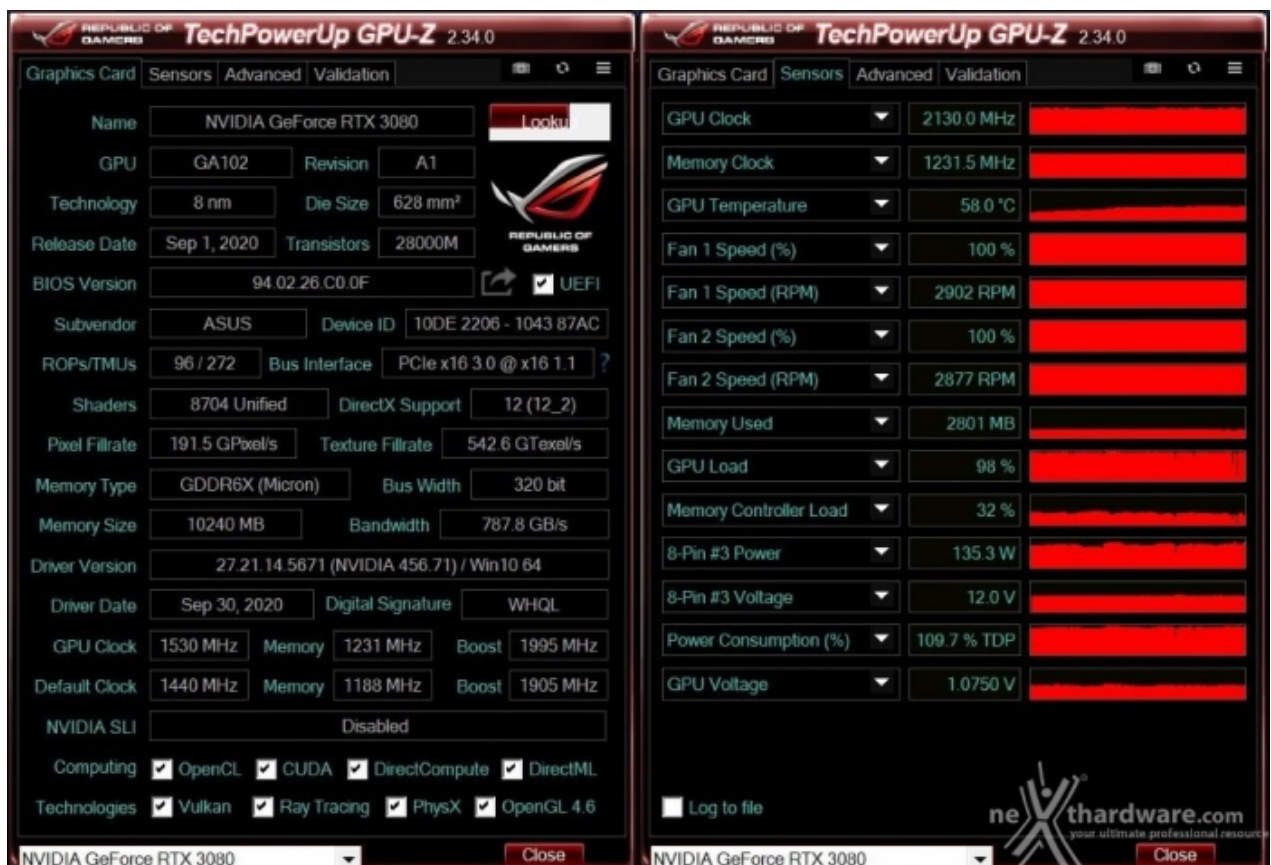
In questa sessione di test ci siamo avvalsi del software GPU Tweak II, in versione 2.2.1.0, sia per modificare la velocità di clock di base che i parametri di assorbimento energetico.

Per quanto concerne questo ultimo aspetto abbiamo portato l'indicatore a fondo scala, ovvero il 121% della potenza nominale.

Una volta raggiunta la stabilità del sistema, abbiamo eseguito 3DMark Fire Strike nelle modalità Extreme e Ultra e Time Spy in modalità Extreme con ASYNC attivo.



L'overclock massimo raggiunto sulla ASUS ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC è stato di +90MHz sulla GPU e di +700MHz sulla frequenza complessiva delle GDDR6X.



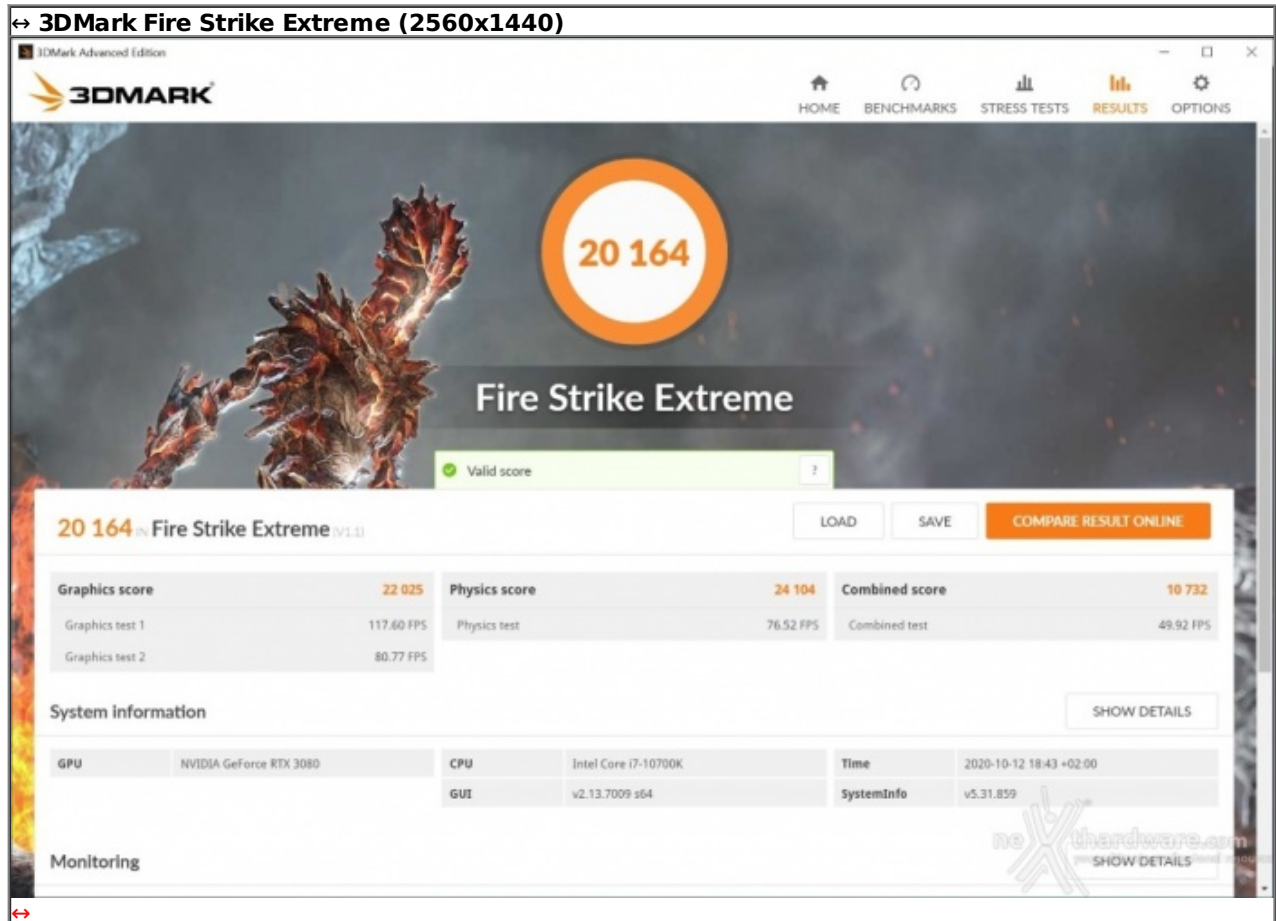
La schermata di GPU-Z mostra i parametri massimi impostati, ovvero 1995MHz di boost clock per il core e

1231MHz effettivi per le memorie GDDR6X, il tutto in completa stabilità .

Com'è possibile notare dalla scheda "Sensori", la nostra ASUS ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC raggiunge una frequenza media operativa di circa 2130MHz (con picchi di 2175MHz), resa possibile dalla tecnologia GPU Boost 3.0, con temperature rimaste inferiori a 60 °C per tutta la durata del test.

Risultati ASUS ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC

Segnaliamo che i punteggi riportati, come indicato nel grafico, sono riferiti al Graphics Score così da rendere i nostri risultati confrontabili con quelli ottenuti a casa dagli utenti indipendentemente dalla piattaforma utilizzata.



3DMark Fire Strike Ultra (3840x2160)

3DMark Advanced Edition

3DMARK

HOME BENCHMARKS STRESS TESTS RESULTS OPTIONS

11 645

Fire Strike Ultra

Valid score

11 645 in Fire Strike Ultra (v1.1)

LOAD SAVE COMPARE RESULT ONLINE

Graphics score	11 630	Physics score	24 036	Combined score	6 605
Graphics test 1	63.96 FPS	Physics test	76.31 FPS	Combined test	30.73 FPS
Graphics test 2	41.81 FPS				

System information

GPU	NVIDIA GeForce RTX 3080	CPU	Intel Core i7-10700K	Time	2020-10-12 18:47 +02:00
		GUI	v2.13.7009 s64	SystemInfo	v5.31.859

Monitoring

hardware.com

3DMark Time Spy (2560x1440)

3DMark Advanced Edition

3DMARK

HOME BENCHMARKS STRESS TESTS RESULTS OPTIONS

16 665

Time Spy

Valid score

16 665 in Time Spy (v1.2)

LOAD SAVE COMPARE RESULT ONLINE

Graphics score	18 738	CPU score	10 244
Graphics test 1	120.73 FPS	CPU test	34.42 FPS
Graphics test 2	108.53 FPS		

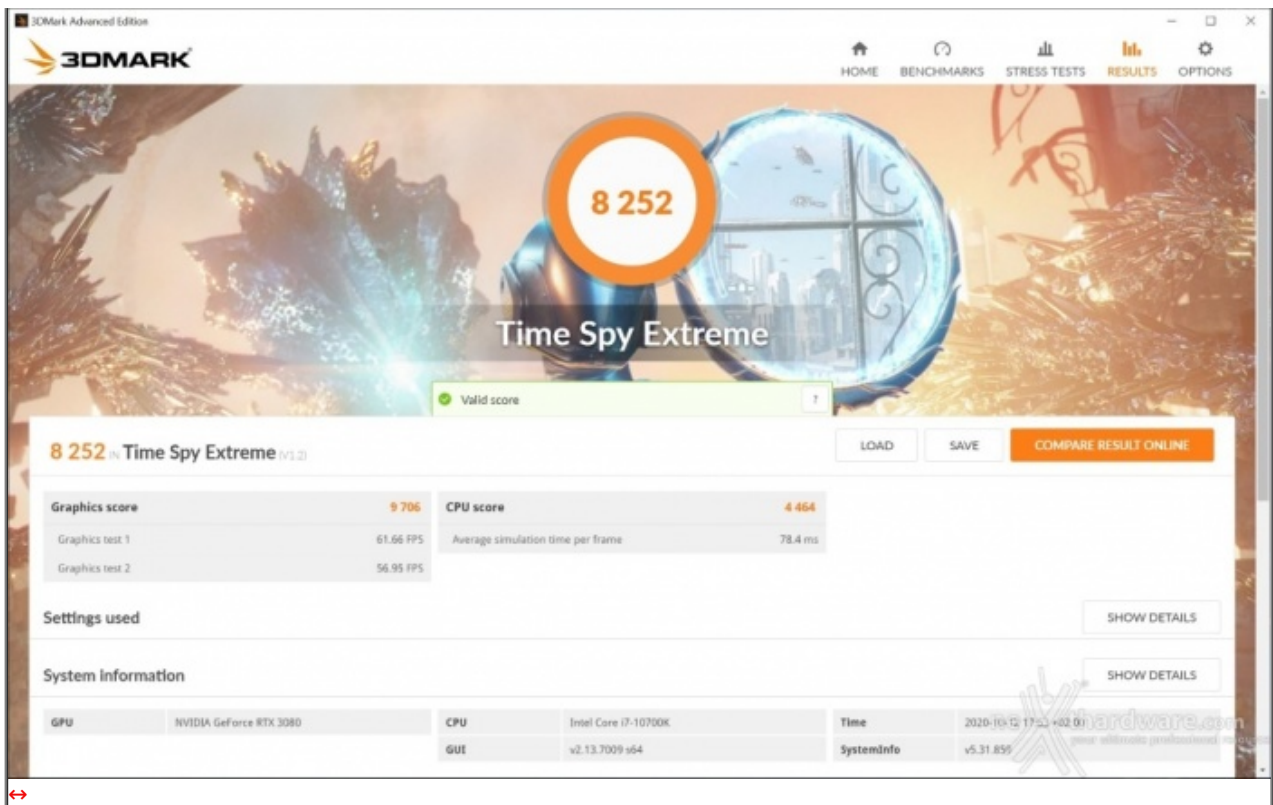
Settings used

System information

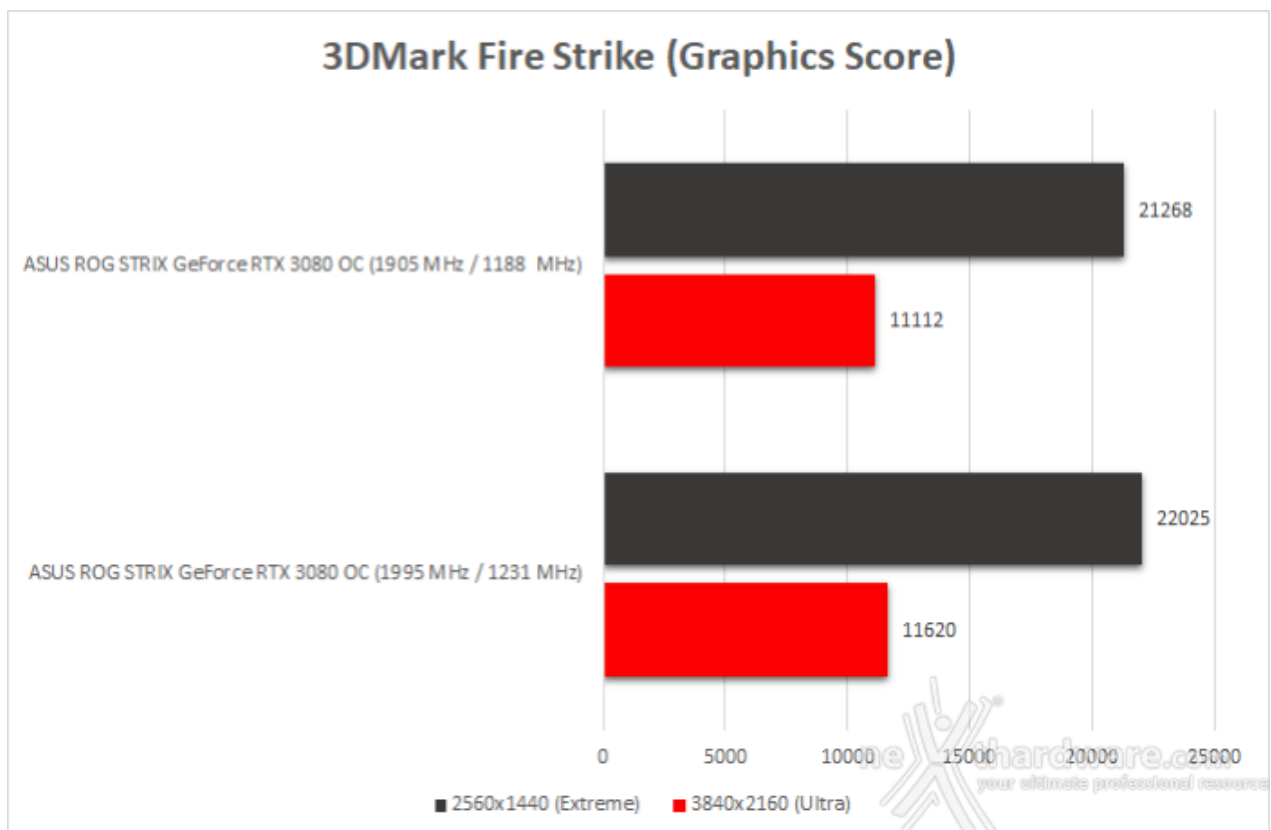
GPU	NVIDIA GeForce RTX 3080	CPU	Intel Core i7-10700K	Time	2020-10-12 10:37 +02:00
		GUI	v2.13.7009 s64	SystemInfo	v5.31.859

hardware.com

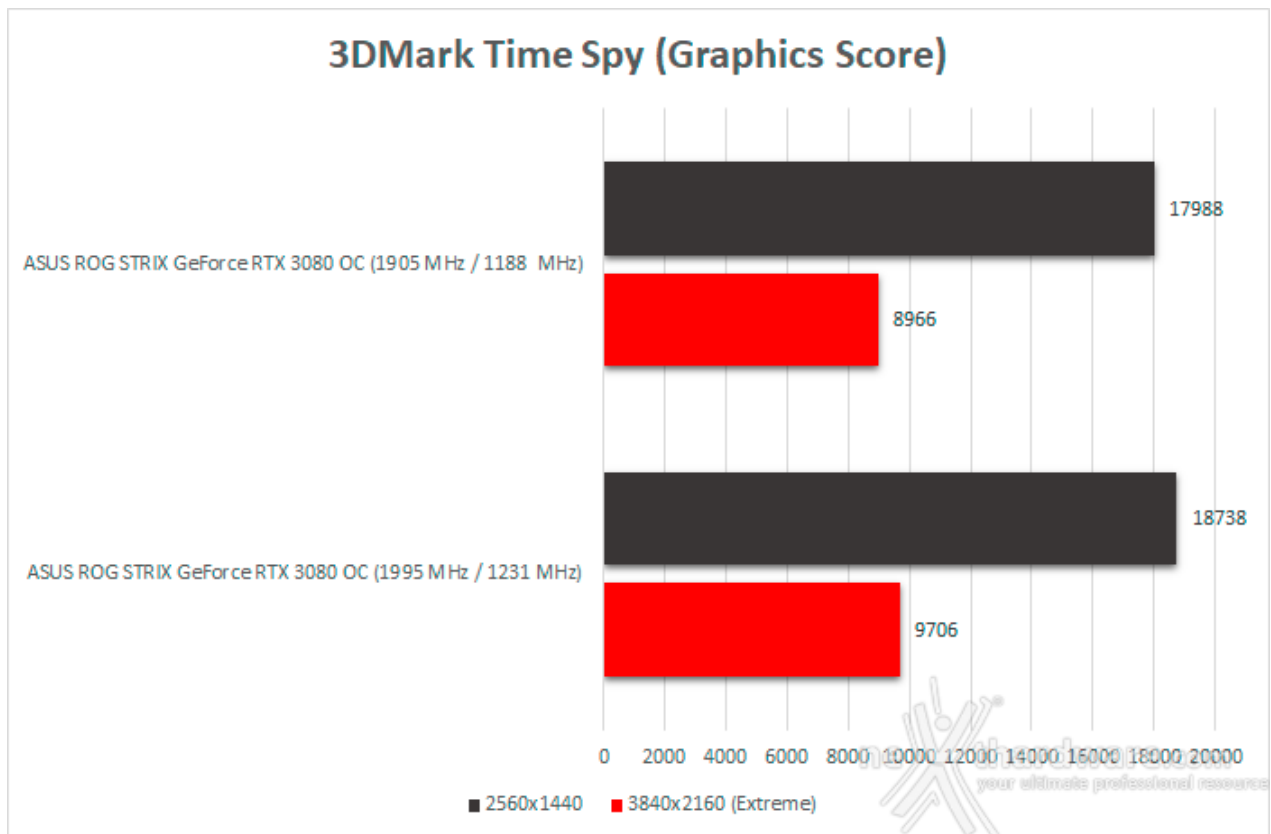
3DMark Time Spy Extreme (3840x2160)



Sintesi



Spingendo le frequenze al limite, la ASUS ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC ottiene un considerevole incremento prestazionale rispetto a quelle di default: il punteggio sale di 757 punti in modalità Extreme (+3,5%) e di 508 punti in modalità Ultra (+4,5%).



In Time Spy il guadagno restituito dall'overclock è ancor più rilevante, con un punteggio superiore di 750 punti in QHD (+4,1%) e 740 in modalità Extreme (+8,2%).

15. Temperature, consumi e rumorosità

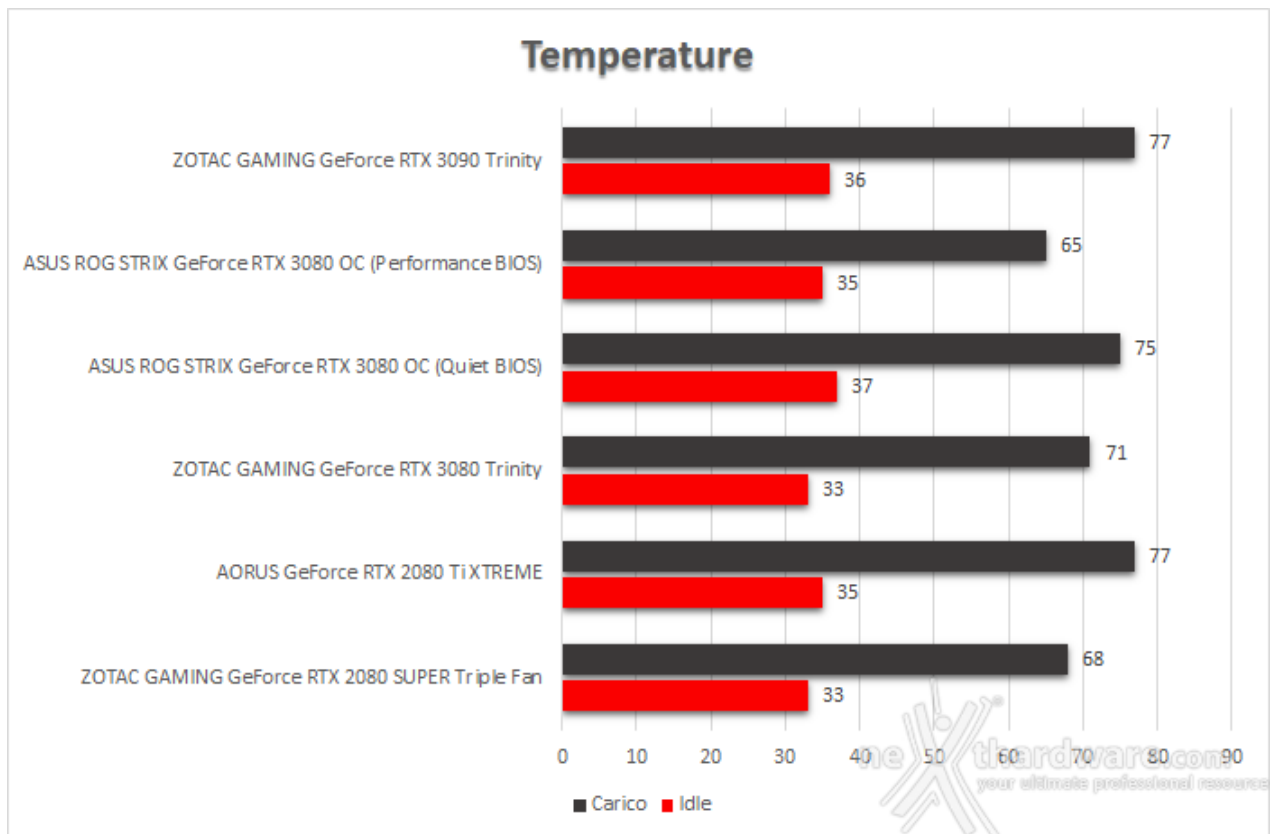
15. Temperature, consumi e rumorosità

La valutazione delle prestazioni di una scheda video non è l'unico aspetto di cui tenere conto prima dell'acquisto, motivo per cui vi proponiamo una analisi dei consumi energetici, delle temperature di esercizio e della rumorosità .

Temperature

Per misurare le temperature delle schede video in prova abbiamo utilizzato il tool GPU-Z, lasciandolo in background durante l'esecuzione del 3DMark Fire Strike in modalità Extreme, seguito da una sessione di gioco e dal benchmark UNIGINE Heaven 4.0.

La temperatura dell'ambiente è stata mantenuta costante a 20 ↔°C.

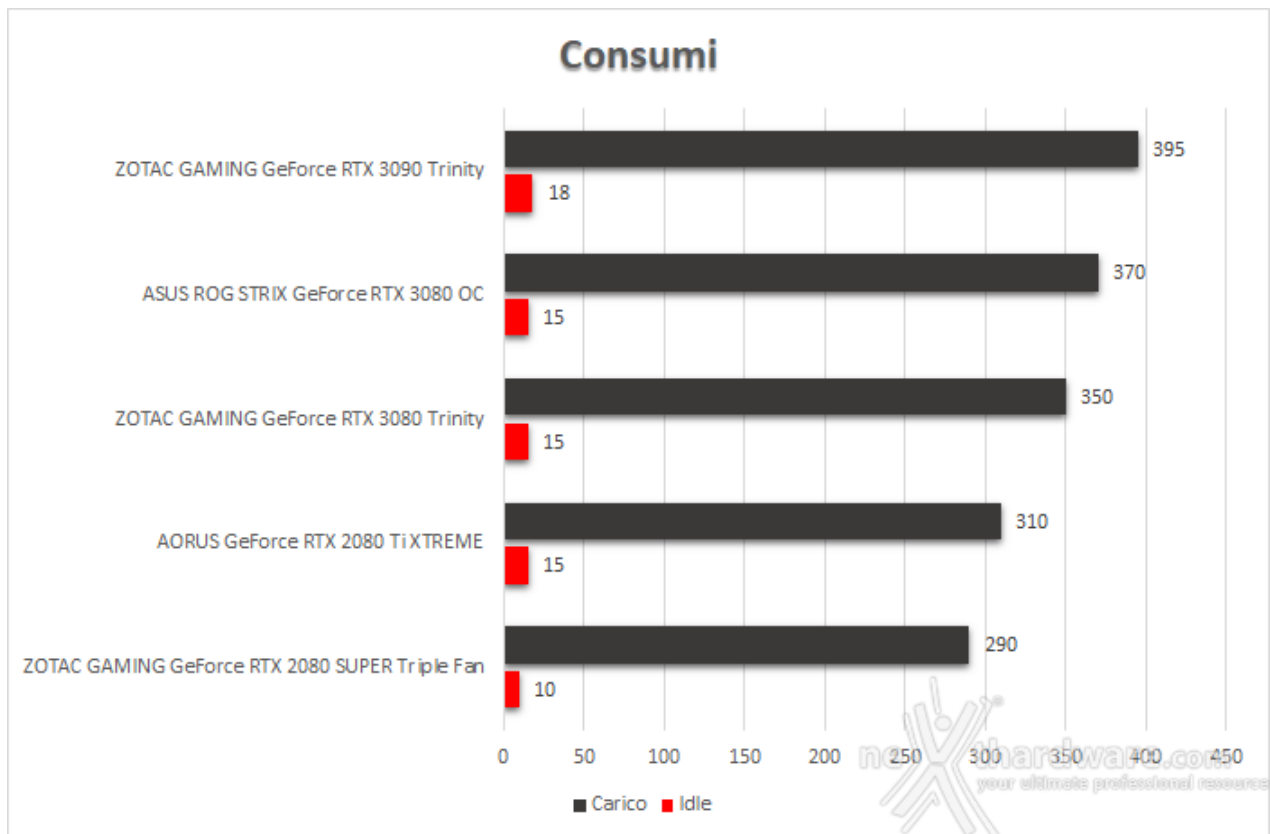


Il sistema di raffreddamento, caratterizzato da Axial-Tech e MaxContact Technology, mette in mostra tutto il proprio potenziale nella prova di rilevazione termica, restituendo temperature estremamente contenute.

Nella modalità Quiet le temperature, come vedremo successivamente, si alzano leggermente a favore di una maggiore silenziosità.

Consumi

Le misure, che si riferiscono ai consumi della sola scheda, sono state effettuate con l'ausilio del wattmetro PCE-PA 6000, posto a monte dell'alimentatore, durante l'esecuzione del benchmark UNIGINE Heaven.



Le prestazioni della ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC in termini di assorbimento energetico, come previsto, raggiungono la soglia dei 370W, un valore sicuramente più elevato rispetto alle schede di punta della generazione scorsa, ma bisogna anche tener conto della potenza di calcolo fornita.

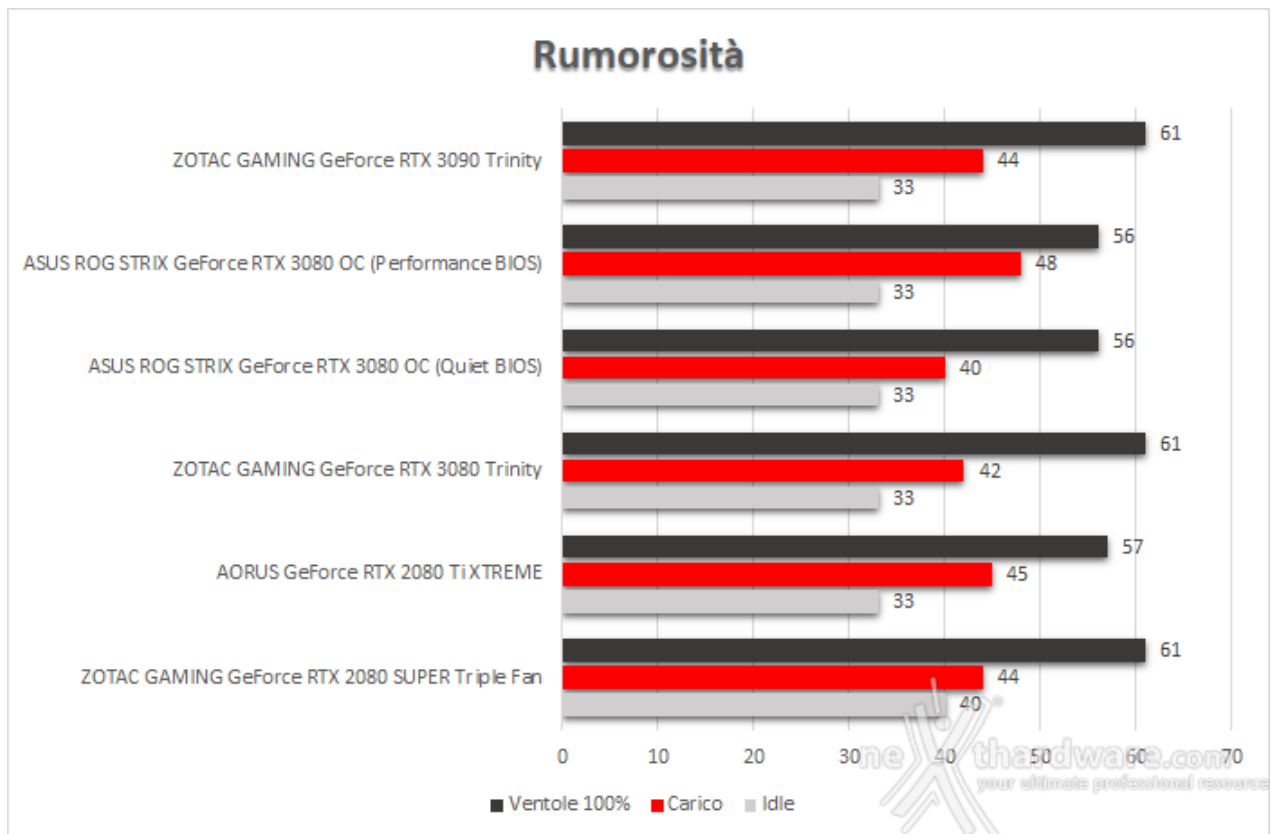
Rumorosità

Misurare il rumore prodotto da una scheda video non è un compito semplice, molti sono infatti i fattori che entrano in gioco.

Le nostre rilevazioni sono effettuate a 15 centimetri dalla scheda in prova installata su un banchetto aperto.

Lo strumento di misura usato è un fonometro PCE-322A completo di treppiedi, per un posizionamento preciso e replicabile per ogni nostra recensione.

La rumorosità dell'ambiente circostante durante tutte le nostre rilevazioni è stata di 33 dBA, equiparabile a quello di una abitazione mediamente silenziosa.



In Idle la ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC di ASUS mantiene le tre ventole completamente ferme, sia con il BIOS in modalità Quiet che Performance, restituendo un silenzio totale.

La rumorosità raggiunta dalla ROG STRIX GeForce RTX 3080 OC con le ventole al massimo dei giri è pressoché analoga a quella della RTX 2080 Ti XTREME, ovvero 56 dBA.

Segnaliamo, comunque, che questa è una situazione davvero limite, considerata l'efficienza delle ventole Axial-Tech.

16. Conclusioni

16. Conclusioni

La gamma STRIX di ASUS si è sempre distinta per qualità costruttiva e prestazioni, migliorando costantemente e introducendo ad ogni generazione novità che hanno saputo accontentare anche gli utenti più esigenti.

Sotto il cofano nasconde un PCB completamente rivisitato rispetto a quello del modello Founders Edition, con un'incredibile sezione VRM a ben 22 fasi e arricchito da componenti realizzati sfruttando la tecnologia Super Alloy Power II.

Inoltre, come di consueto per i modelli della gamma STRIX, la componentistica viene assemblata seguendo un processo, denominato Auto-Extreme, che permette di eliminare ogni tipo di errore durante la delicata fase di assemblaggio dei vari componenti per ottenere la massima affidabilità operativa.

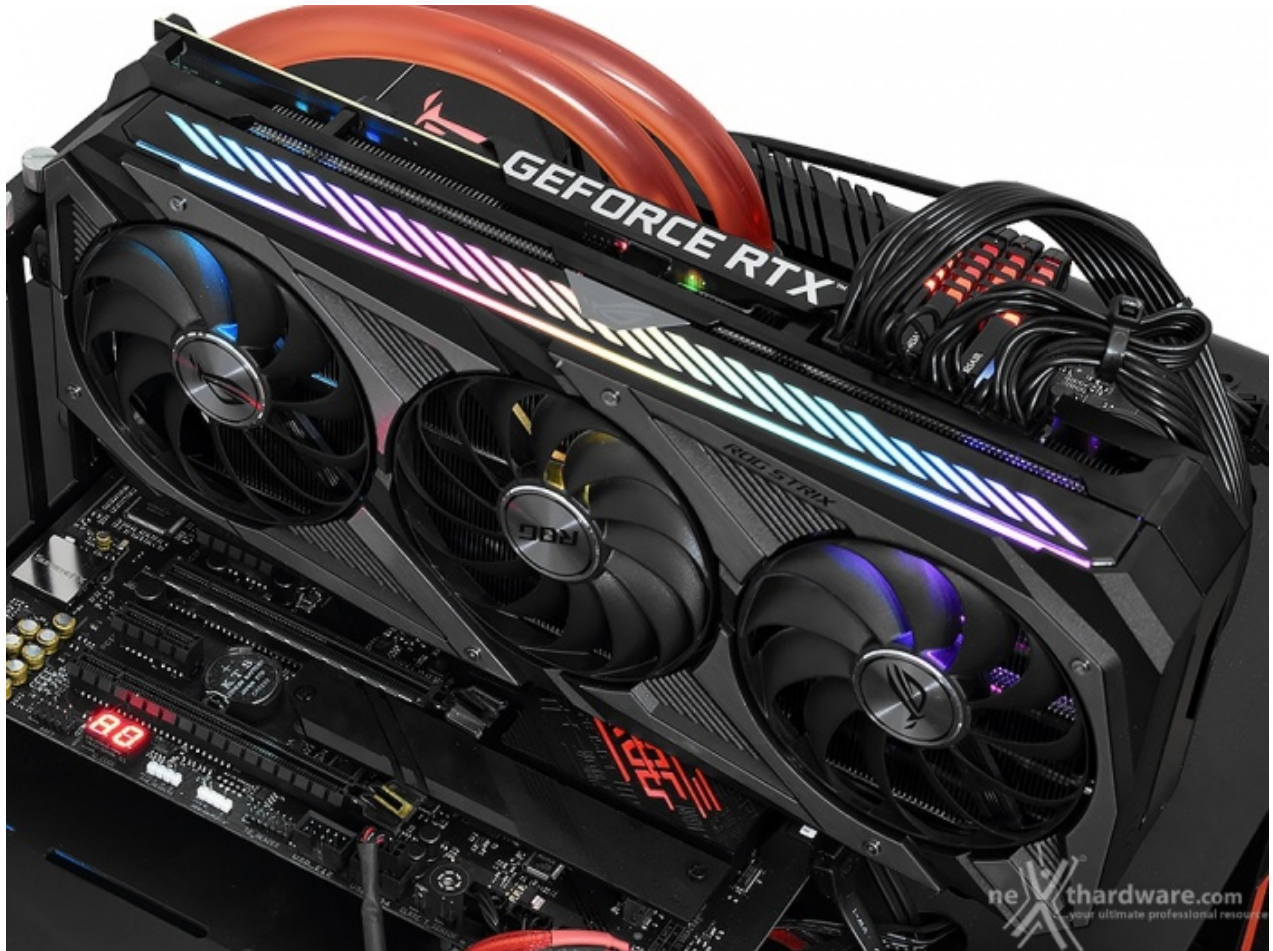
Una caratteristica ereditata dai modelli STRIX della serie 2000 è rappresentata dal sistema ASUS FanConnect, ovvero due header supplementari 4 pin a cui collegare altrettante ventole PWM presenti nel case per migliorare la gestione dei flussi d'aria e aumentare la silenziosità complessiva della propria configurazione.

Le prestazioni, in particolar modo in overlock, in cui la scheda ha mostrato tutta la qualità del PCB custom e della componentistica di cui è dotata, si sono rivelate molto solide con risultati elevati in tutti i test a fronte di una soglia di rumorosità, temperature e consumi, tutto sommato contenuta.

Una potenza simile deve necessariamente essere accompagnata da un sistema di raffreddamento all'altezza; il tris di ventole assiali da 100mm, unite al massiccio dissipatore, hanno mantenuto la temperatura della scheda bassa, in particolar modo con il BIOS in modalità Performance dato che, anche sotto un forte carico prolungato, non sono mai stati superati i 65↔° C.

Un valore aggiunto per la protagonista della nostra recensione, poi, è sicuramente costituito dal software GPU Tweak II, che si è rivelato assolutamente intuitivo e, ancora una volta, all'altezza delle aspettative e, soprattutto, esente da bug durante le fasi di test.

VOTO: 5 Stelle



Si ringraziano ASUS e [Drako.it](http://www.drako.it/drako_catalog/product_info.php?products_id=24289) per l'invio del prodotto in recensione.

