



ASUS EAH3850 Trinity, EAH3870X2 and XFX GeForce 9800 GX2

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/631/asus-eah3850-trinity-eah3870x2-and-xfx-geforce-9800-gx2.htm>)

Test fra 2 schede video già disponibili sul mercato e un prototipo a 3 gpu

VR-Zone ha avuto modo di testare tre schede video, da una parte abbiamo XFX 9800 GX2 e una ASUS HD3870 X2 entrambe dotate di architettura a due gpu, dall'altra parte una ASUS EAH3850 Trinity.

Quest'ultima non è attualmente commercializzata e ha la peculiarità di essere dotata di tre singole gpu.

A differenza della scheda Nvidia che utilizza due pcb ognuna con una singola gpu, e della 3870 X2 che ha invece due gpu su un singolo pcb, questa nuova scheda utilizza tre MXM ognuna con un singola gpu 3850.

La scheda ASUS EAH3850 Trinity è dotata esclusivamente di un raffreddamento della Thermaltake Bigwater 760 per le tre gpu e di normali dissipatori in alluminio per le memorie.

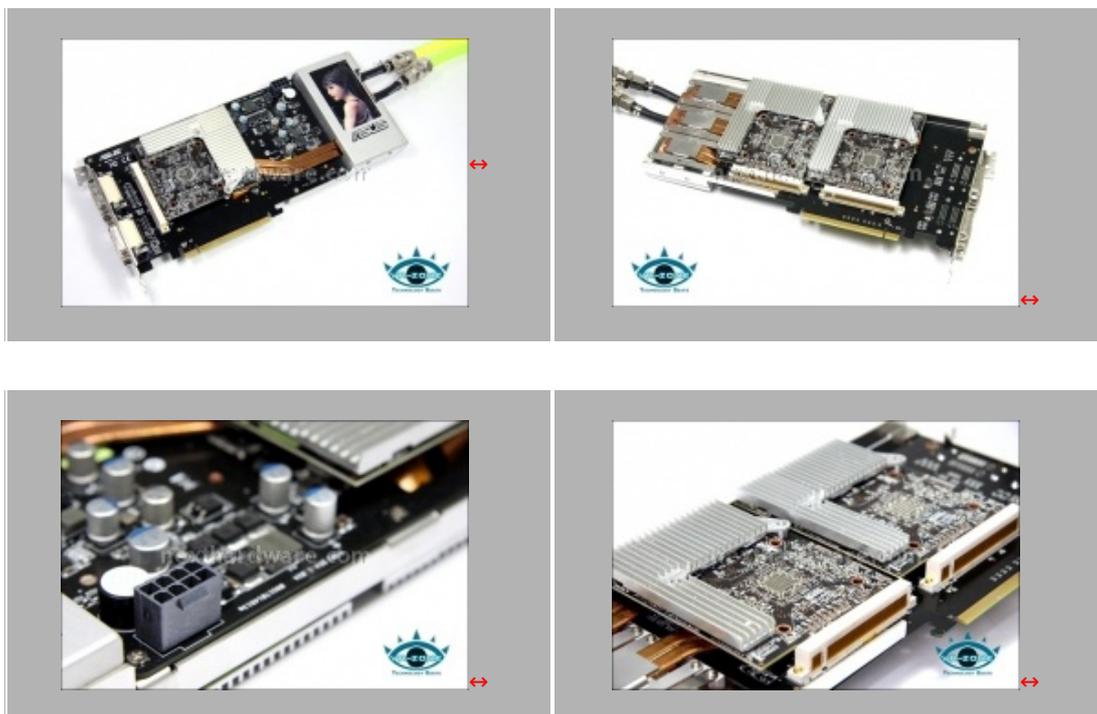
Da sottolineare l'uso di un solo connettore a 8pin per questa scheda.

Le tre schede sono state sottoposte esclusivamente a benchmark come 3DMark06, 3DMark Vantage, Crysis, World In Conflict e Quake Wars.

I risultati vedono un testa a testa fra HD3870 X2 e XFX 9800 GX2 con un leggero vantaggio per quest'ultima.

I risultati della ASUS EAH3850 Trinity fanno fatica a rimanere al passo delle altre due schede con l'aumentare delle risoluzioni.

Colpa probabilmente anche di driver non studiati appositamente per questa architettura che quindi penalizzano non poco la scheda in questione.





	ASUS Trinity Radeon HD 3850 X3	ATI Radeon HD 3870 X2 1GB	NVIDIA GeForce 9800 GX2 1GB
Core Clock	600MHz	612MHz	600MHz
Stream Processors	320 per core	320 per core	128 per core
Stream Processor Clock	600MHz	612MHz	1.5GHz
Texture Units	16 per core	16 per core	64 per core
Raster Units	16 per core	16 per core	24 per core
Memory Clock	1.66GHz	1.8GHz	2GHz
Memory Capacity	512MB GDDR3 per core	512MB GDDR3 per core	512MB GDDR3 per core
PCI-E Power Connectors	1 8-pin	1 8-pin, 1 6-pin	1 8-pin, 1 6-pin

↔