



nexthardware.com

---

a cura di: **Luigi Passante - Rais - 16-10-2015 16:00**

## **AMD e NVIDIA su Ashes of the Singularity**



**LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/7150/amd-e-nvidia-su-ashes-of-the-singularity.htm>)**

I nuovi driver di entrambi i produttori alla prova dei fatti con l'ultima versione beta del gioco.

Ashes of the Singularity, lo strategico in tempo reale sviluppato da Oxide, è stato negli ultimi mesi costantemente sotto i riflettori non solo per le interessanti premesse circa la sua complessità, che parrebbe appoggiarsi a meccaniche mai viste prima, ma anche in qualità di uno dei primi titoli ad essere sviluppato interamente con le librerie DirectX 12.

In realtà, come lo sviluppatore asserisce, molte delle peculiarità del gioco sono rese possibili proprio dalle nuove librerie, che consentono un uso molto più intelligente delle moderne GPU, troppo a lungo castrate sia da DirectX inadeguate che dalla presenza delle console pre-AMD.



Il primo riflettore su AotS era già stato puntato in occasione di una serie di benchmark preliminari eseguiti su una versione pre-Alpha, che non poco aveva preoccupato i possessori di schede NVIDIA ed esaltato gli opposti.

Oggi, invece, diamo uno sguardo ad una versione più sviluppata ma tecnicamente classificabile come Alpha, utilizzata dalla testata Computerbase.de insieme ai due recenti driver rilasciati da AMD ed NVIDIA appositamente fatti per il gioco.

Senza alcuna scusante presentabile da entrambi i produttori, la situazione sembra ora molto più vicina ad uno scenario a noi familiare.

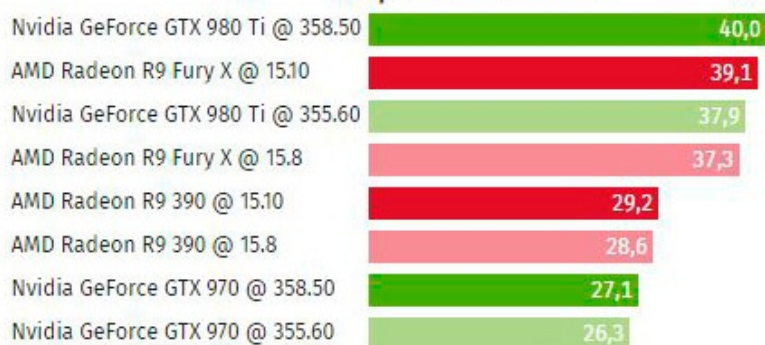
### Ashes of the Singularity (DirectX 12) – 1.920 × 1.080

Angaben in Bilder pro Sekunde (FPS)

#### Medium-Preset:



#### Epic-Preset ohne MSAA:

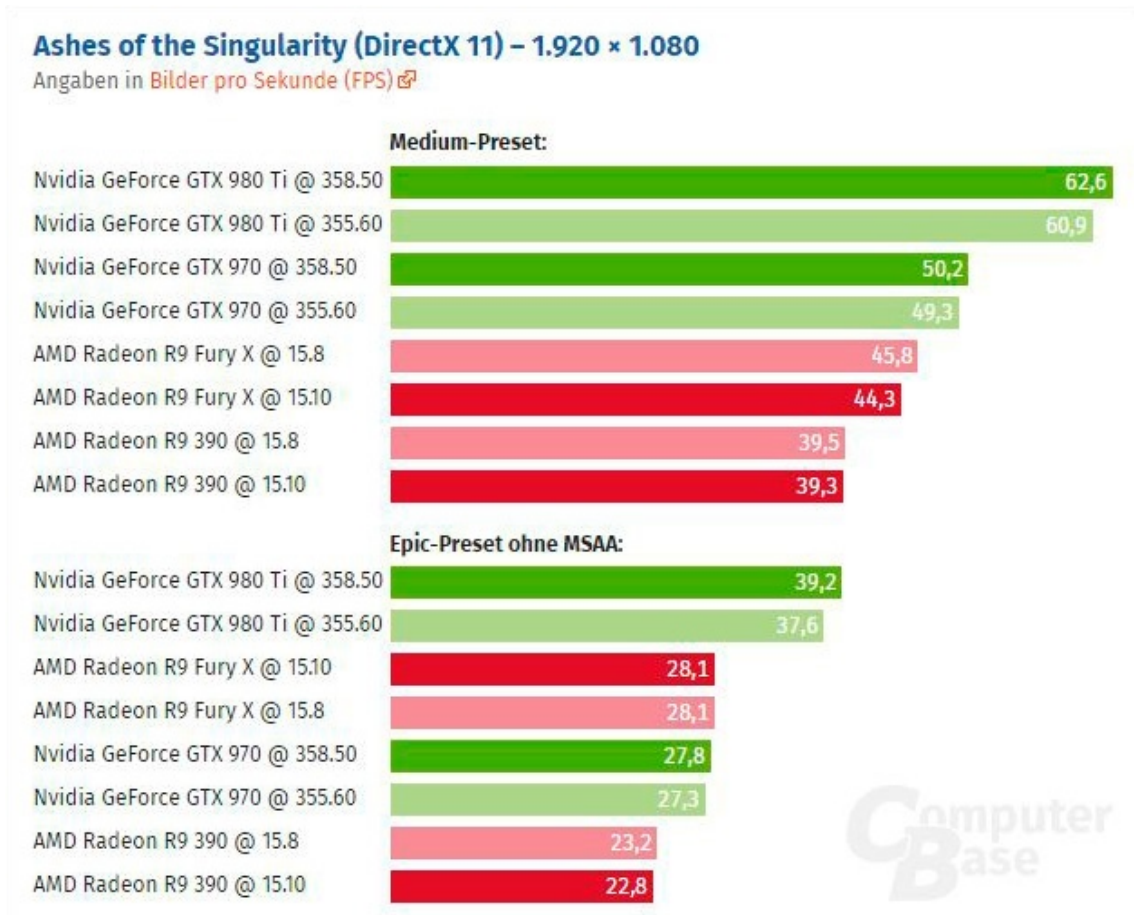


Computer  
Base

La situazione sembra dunque essersi riallineata a favore di NVIDIA per la fascia alta, con la GTX 980 Ti in testa grazie ai nuovi driver GeForce 358.50 WHQL che le fanno ottenere un miglioramento dell'11% e del 6%, rispettivamente, per i preset Medium e Epic.

Le altre due GPU inserite in comparativa, la GTX 970 e la Radeon R9 390, i "best buy" dei rispettivi produttori per rapporto prestazioni/prezzo, vedono invece una situazione immutata.

Ad ogni modo la GTX 970 ottiene dai nuovi driver un spinta notevole, circa l'8% al preset Medium.



Computerbase include anche una comparativa con il gioco in modalità DX11, per quanto crediamo sia un mero esercizio di stile: Oxide ha probabilmente inserito tale modalità con uno sviluppo alquanto approssimativo dato che, per stessa precisazione dello sviluppatore, AotS è interamente reso possibile dalle DX12.



Le conclusioni che possiamo trarre sono ovviamente poche, in mancanza sia di un test in 4K sia di un'analisi sulla qualità di gioco, tra frametimes e fps minimi.

Un punto importante per ora ancora oscuro è quello relativo alla questione Async Compute, una particolare funzione delle librerie DX12 su cui Oxide fa affidamento ed invece assente dalle capacità delle correnti GPU NVIDIA Maxwell, indicata dagli addetti come un motivo plausibile degli scarsi risultati delle GTX nei primi bench.

Tale problema sembra essere stato brillantemente risolto da NVIDIA via software con ottimi risultati, ma per ora non è chiaro esattamente come ci sia riuscita né se tutto ciò avrà risvolti di altro genere.