



Gainward GeForce GTX 295 1792 MB



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/schede-video/169/gainward-geforce-gtx-295-1792-mb.htm>)

La nuova regina delle prestazioni

Gainward è stato il primo produttore ad inviarci un sample di produzione della nuova NVIDIA GeForce GTX 295. In attesa di una nuova GPU, NVIDIA ha seguito la strada di ATI, includendo in una sola scheda due GPU GTX200 a 55 nm. La GTX 295 utilizza due GPU ibride tra quelle utilizzate sulle GTX 260-2 e GTX280, infatti come la GTX280 ogni GPU è dotata di 240 Stream Processor, ma come la GTX260 l'interfaccia di memoria è limitata a 448 bit per GPU. Quest'ultima modifica si è resa necessaria al fine di ridurre la complessità dei due PCB, già piuttosto costosi da produrre data la complessità di questa scheda video.

Nelle prossime pagine analizzeremo le prestazioni di questa nuova scheda video confrontandole con la diretta concorrente ATI HD4870X2 2 GB GDDR5.

Buona lettura!

Scheda Tecnica

Nome Prodotto:	GeForce GTX295
GPU:	NVIDIA GTX200
Frequenza GPU:	576 MHz
Memoria:	1792 MB GDDR3 (896 MB per GPU)
Frequenza Memoria:	999 Mhz (2000 Mhz)
Bandwidth:	223,8 GB/sec
Ramdac:	2 x 400 MHz
Bus:	PCI-Express 2,0 16x
Sistema di raffreddamento:	2-Slot Fan
Connettività :	HDMI + 2 DVI Dual Link

Consumo Massimo:	289 W
Alimentatore minimo richiesto:	680 W

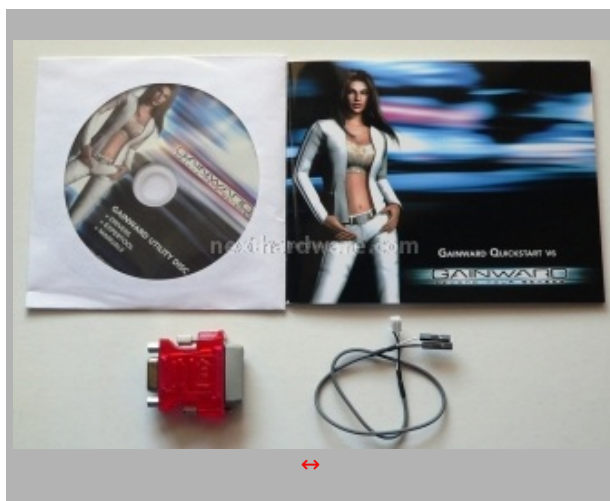
1. La scheda - parte 1

Confezione e bundle



Come tradizione, Gainward protegge i suoi prodotti con una confezione piuttosto grande (400x273x72mm), all'interno la scheda è contenuta in una busta antistatica posta in un vano ricavato all'interno di un guscio di polistirolo.

La grafica riporta tutte le caratteristiche principali del prodotto tra cui ricordiamo NVIDIA SLI, HDMI con HDCP e 1792 MB GDDR3.



Il bundle è purtroppo scarno sono inclusi solo alcuni accessori essenziali, senza giochi o cavi aggiuntivi.

- 1 " CD Driver e Software Expert Tool
- 1 " Adattatore DVI-VGA
- 1 " Cavo SPDIF per collegare l'uscita audio della scheda madre alla VGA per veicolare attraverso un solo cavo HDMI sia il segnale video che quello audio multicanale.

La scheda



NVIDIA ha deciso di produrre tutte le GTX295 secondo il suo design da una singola fabbrica (Flextronics) e tutti i produttori si sono adeguati a questa politica. La Gainward GTX 295 è lunga 27 CM ed è protetta anteriormente da una preziosa copertura metallica rivestita in gomma. Al fine di migliorare l'aerazione, tutta la superficie è traforata, l'unica personalizzazione concessa è l'applicazione di adesivi e marchi della azienda Partner.



A differenza della 9800GX2 e della GTX280, il retro della scheda non è protetto da una placca metallica, il secondo PCB è quindi a vista. I moduli di memoria e gli altri componenti principali sono tutti saldati all'interno, non sono quindi esposti componenti di particolare rilevanza. Per rendere l'assemblaggio più solido è presente una contro staffa per fissare il dissipatore. La ventola radiale è a vista su entrambi i lati del prodotto.

Conessioni



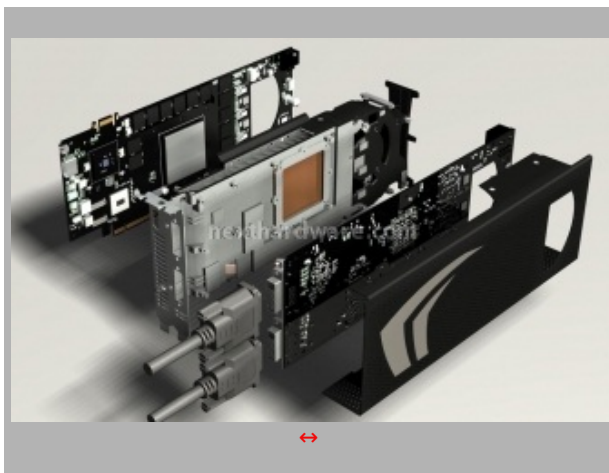
La scheda è dotata di due connessioni DVI Dual Link, con supporto fino a 2560x1536 pixel di risoluzione, in aggiunta è disponibile un connettore HDMI con supporto Audio multicanale. Un led verde indica la corretta alimentazione della GTX 295, il secondo led, di colore blu, indica quale scheda può pilotare i monitor in una configurazione Quad SLI.



La GTX295 può essere accoppiata ad una scheda gemella per costruire un sistema dotato di 4 GPU funzionanti in modalità Quad SLI. Per poter sfruttare una simile configurazione è necessario dotarsi di un processore top di gamma con buone possibilità di overclock, infatti a frequenze standard, il sistema sarà limitato dalla CPU. Date le elevate prestazioni fornite da una singola GTX295 anche a 1920x1200 pixel con filtri, l'uso della tecnologia Quad SLI ha impieghi relativamente limitati.

2. La scheda - parte 2

GeForce GTX 295 Design



NVIDIA ha nuovamente scelto un design a doppio PCB per la sua soluzione dual GPU. Ogni scheda è dotata di proprio circuito di alimentazione, memoria GGDR3 e NVIDIA I/O chip. Sulla scheda primaria collegata allo slot PCI-E è inoltre presente un bridge PCI-E 16x di NVIDIA necessario per fare comunicare le due GPU con il sistema. Secondo NVIDIA, il dissipatore della GTX 295 è fino al 46% più performante del modello installato nella 9800 GX2 e dalle nostre prove, non possiamo che confermare questo andamento.

Dissipatore



Il dissipatore è dotato di un numero elevato di heatpipe, necessarie per distribuire in modo uniforme il calore sulla poca superficie dissipante a disposizione. La struttura è speculare e la differenza di temperatura tra le due GPU raramente supera i due/tre gradi. L'aria calda viene espulsa dalla staffa PCI e dalle alette angolate sul lato superiore della scheda. E' consigliabile curare la ventilazione del case dove verrà utilizzata la GTX 295 al fine di ottenere un raffreddamento ottimale.



La parte bassa della scheda non presenta aperture ed è completamente sigillata dal guscio metallico di copertura. Sulla cover sono stampate tutte le certificazioni che la scheda ha ricevuto (CE, FC, RoHS, etc.)



Sul lato opposto possiamo notare la generosa feritoia di ventilazione e i connettori di alimentazione. La scheda richiede un connettore molex PCI-E 6 pin e un 8 pin per funzionare correttamente, eventuali anomalie saranno segnalate sul led presente sulla staffa PCI.



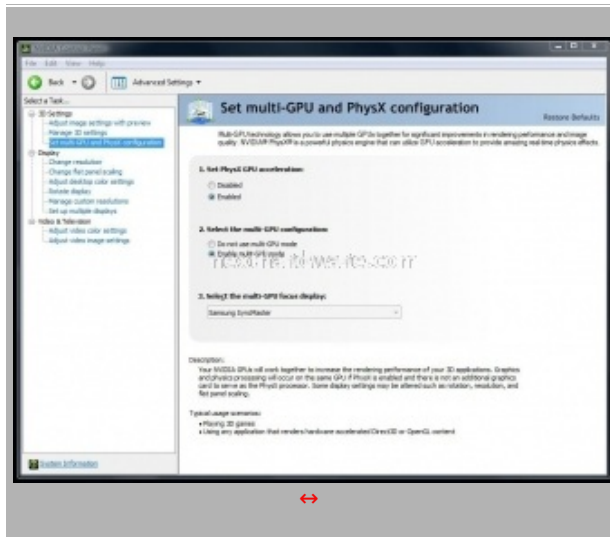
A differenza della 9800 GX2, la ventola non è protetta dalla cover della scheda video ma è visibile all'esterno al fine di non ostacolare il flusso d'aria. La ventola è abbastanza silenziosa, durante il funzionamento con applicativi 3D, abbiamo però notato un certo ticchettio, forse causato da un profilo di regolazione non ancora ottimale o di un difetto del nostro sample.

3. Tecnologie PhysX e 3D Vision

PhysX by NVIDIA

Come tutte le schede NVIDIA a partire dalla serie 8000, anche la GTX295 supporta pienamente la tecnologia GPGPU CUDA e PhysX. Dopo l'acquisizione di AGEIA da parte di NVIDIA, è stato abbandonato lo sviluppo delle PPU (Physical Processing Unit) e tutte le API sono state portate su CUDA, in modo da poter sfruttare le unità di elaborazione delle schede video anche per questo gravoso compito. PhysX è integrato nei driver GeForce e attivo di default, eventualmente si può dedicare una singola scheda video

all'elaborazione fisica sgravando così la GPU principale, eventualmente riciclando una vecchia VGA NVIDIA.



Dal pannello controllo NVIDIA è possibile abilitare e disabilitare PhysX e selezionare quale GPU dovrà occuparsi della simulazione fisica, nel caso la macchina sia dotata di più di una scheda video. Nella stessa schermata è inoltre possibile abilitare la modalità SLI.

3D Vision

L'ultima novità di casa NVIDIA è la tecnologia 3D Vision, naturale evoluzione del NVIDIA 3D Stereo. 3D Vision nasce per rendere più coinvolgente l'esperienza videoludica, aggiungendo la terza dimensione ai videogiochi attualmente in commercio. 3D Vision si compone di 3 elementi: una scheda video NVIDIA, un monitor lcd/proiettore/dlp capace di una frequenza di refresh di 120 hz e un set di occhiali NVIDIA 3D Vision.

Il kit venduto da NVIDIA è composto da un occhiale wireless, un illuminatore IR USB dotato di comandi per la regolazione onfly della profondità di campo, un disco driver e da una custodia per gli occhiali stessi.



Questo è il modello definitivo di occhiale 3D Vision, dotato di batteria con autonomia di 40 ore ricaricabile via USB, archetto nasale intercambiabile e interruttore di spegnimento. Le dimensioni sono piuttosto generose e permettono di indossarli anche con occhiali da vista, a patto che questi non siano particolarmente voluminosi.

Il più grosso limite alla diffusione di NVIDIA 3D Vision è la necessità di acquistare un nuovo monitor LCD da 120hz; per una visione fluida infatti, l'occhio deve ricevere almeno 60 fotogrammi al secondo. Il 3D Vision non è per tutti, circa il 3% della popolazione mondiale non è in grado di percepire la profondità, epilettici e soggetti con problemi di vista possono incontrare problemi con l'uso di questa tecnologia.

4. Configurazione di Test

Test effettuati

Per analizzare le performance delle schede video ci serviamo di due serie di test: benchmark sintetici e benchmark basati su applicazioni reali. Le risoluzioni utilizzate nei videogiochi sono state: 1280x1024 (LCD 17â€ - 19â€), 1680x1050 (LCD 20â€ - 22â€) e 1920x1200 (LCD >24â€).

Benchmark utilizzati:

Benchmark sintetici	3DMark 2003 build 1.3.0 3DMark 2006 build 1.1.0 3DMark Vantage build 1.1.0
Benchmark basati su applicazioni reali	Call of Duty 4: Modern Warfare Call of Duty 5: World at War Crysis Patch 1.21 DX10 F.E.A.R. Patch 1.08 DX9.0c Devil May Cry 4 DX10 Far Cry 2 DX10 1.02

Configurazione di test

Per sfruttare a pieno le potenzialità di questa scheda video, è stato necessario assemblare un sistema piuttosto potente e dotarsi di un monitor capace di alte risoluzioni.

Processore:	Intel Core 2 Quad QX9770, 3,2 Ghz
Scheda Madre:	Foxconn Black OPS X48
Memoria Ram:	2*2 Gb OCZ DDR3 Platinum Edition PC3 14400 (1066 Mhz)
Scheda Video:	Gainward GeForce GTX 295 1792 MB DDR3 Gainward RAMPAGE700 2 GB DDR5
Alimentatore:	Xspice CROON BF 850W (recensione (http://www.nexthardware.com/recensioni/scheda/75.htm))
Disco Fisso:	WD Raptor 150 Gb Sata 10.000 RPM
Sistema Operativo:	Microsoft Windows Vista Ultimate 64 bit Service Pack 1 (aggiornato alle ultime patch disponibili via Windows Update)
Schermo:	Samsung SyncMaster 2443BW (risoluzione massima 1920x1200)

Driver

Per testare le prestazioni della GeForce GTX295 abbiamo utilizzato i driver NVIDIA GeForce 181.20 WHQL. Per la ATI HD4870 X2 si sono usati i driver ATI Catalyst 8.12 WHQL.

5. Futuremark 3DMark 2003 - 2005 - 2006

I benchmark sintetici sono utili per poter stimare le prestazioni di un componente, sottoponendolo sempre alla stessa serie di test. Questi sono così replicabili anche nel tempo, a patto di mantenere il resto della configurazione nelle stesse condizioni.

Non verranno più svolti i test con il 3DMark 2 001 SE build 3.3.0, le prestazioni delle attuali schede video infatti, sono tali da rendere la CPU il vero collo di bottiglia per questo test.

Oltre ai test con i profili standard abbiamo eseguito ogni benchmark anche a 1920x1200 con filtro AA 8x e AN16x, questa impostazione permette di eliminare eventuali colli di bottiglia introdotti dal processore e dare un indice di prestazioni della singola GPU senza altre influenze; questo punteggio è confrontabile solo a parità di impostazioni grafiche.

Futuremark 3DMark 2003 build 3.60

Questo test è basato sulle API DX 9.0a, per alcuni anni è stato il punto di riferimento per le prestazioni delle schede video in commercio.

Scheda	Default	1920*1200 AA4x AN16x
Gainward GeForce GTX 295	74423	21438
Gainward Rampage700 HD4870X2	76256	22256

Futuremark 3DMark 2005 build 1.3.0

Basato sulle specifiche DX9.c questo test richiede la presenza di una scheda compatibile con le specifiche Pixel Shader 2.0 o superiori.

Scheda	Default	1920*1200 AA4x AN16x
Gainward GeForce GTX 295	20295	19978
Gainward Rampage700 HD4870X2	21102	19168

Futuremark 3DMark 2006 build 1.1.0

La versione 2006 dei 3DMark ha ridisegnato il concetto di performance. Per la prima volta il test di base non viene più effettuato a 1024*768 pixel ma a 1280*1024 e viene inserito il supporto per il **Pixel Shader 3.0 e HDR**. Il test sfrutta a fondo anche la CPU, che ricopre un ruolo particolarmente importante ai fini del risultato finale, dedicandogli ben 2 test obbligatori.

Scheda	Default	1920*1200 AA4x AN16x
Gainward GeForce GTX 295	17444	13550
Gainward Rampage700 HD4870X2	17851	14900

I punteggi riscontrati con i 3DMark 2003 " 2005 " 2006 sono una anomalia rispetto a quanto abbiamo osservato durante tutte le prove di questa recensione; la HD4870X2 risulta sempre più veloce rispetto alla sua concorrente. La frequenza "relativamente" bassa della CPU ha sicuramente influito su queste prove, è però ipotizzabile, che i driver 181.20 di NVIDIA non siano più ottimizzati in modo specifico per questi 3DMark.

6. Futuremark 3DMark Vantage

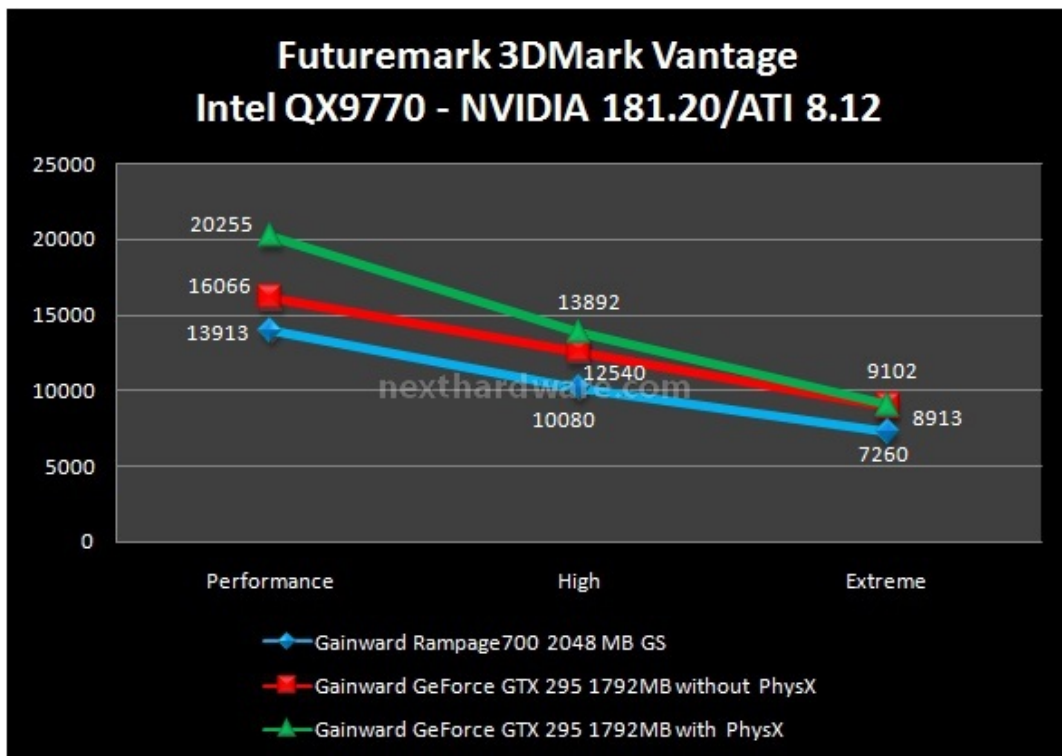
Futuremark 3DMark Vantage

Futuremark 3DMark Vantage è uno dei primi benchmark a sfruttare le DirectX10. A differenza del 3DMark 2006, il punteggio finale, è meno influenzato dalle performance della CPU, sono comunque presenti ben due test per questo componente. Il secondo CPU Test utilizza l' **SDK Ageia** (ora NVIDIA) per la simulazione della fisica della scena, questa può essere accelerata con **PPU** (Physical Processing Unit) di Ageia oppure con una scheda grafica **NVIDIA** dotata di driver **PhysX**; **Futuremark** ha deciso che i punteggi ottenuti con i driver PhysX non sono validi ai fini della classifica online perché così viene snaturato il CPU test, non più influenzato dalle prestazioni del processore, ma solo dalla scheda video, ulteriori informazioni sono disponibili a questo [indirizzo](#)

(<http://www.futuremark.com/products/3dmarkvantage/approveddrivers/>).



Abbiamo svolto i test con 3 dei 4 preset disponibili, **Performance, High e Extreme**.



La GeForce GTX 295 riesce a superare la HD4870X2 in tutti preset del 3DMark Vantage, abilitando PhysX il distacco è ancor più marcato; il CPU test viene infatti pesantemente influenzato da questa impostazione facendo balzare il relativo punteggio da ~13000 punti ad oltre 40000.

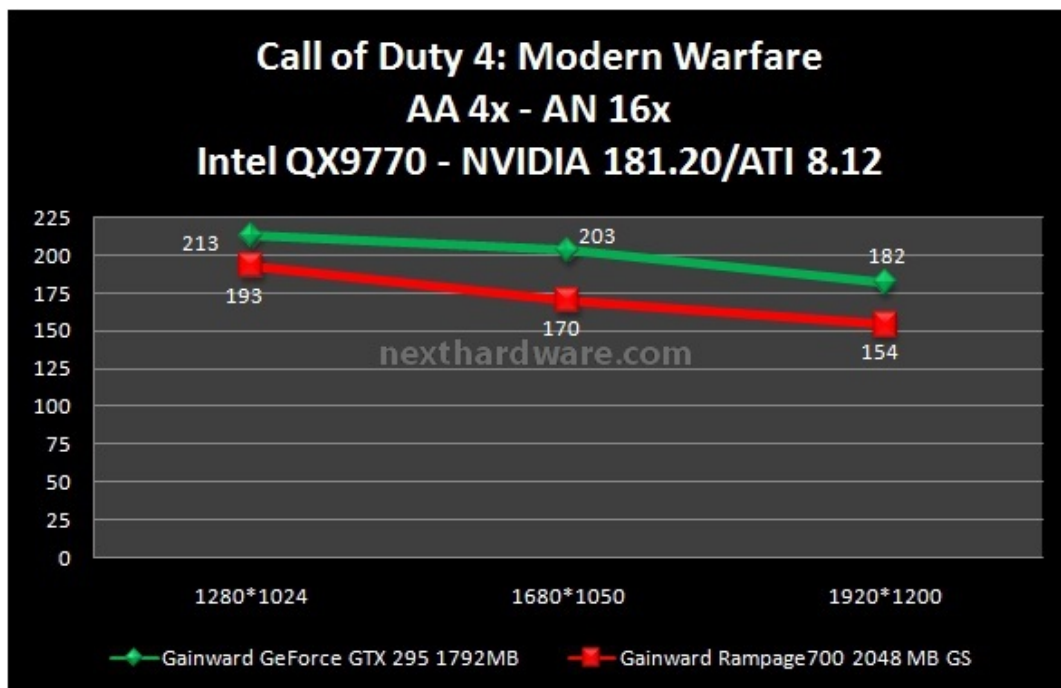
7. Call of Duty 4 e Call of Duty 5

Call of Duty 4: Modern Warfare

Call of Duty 4: Modern Warfare è il quarto episodio della nota serie di sparattutto militari. A differenza dei passati capitoli, è ambientato in un non lontano futuro, il filone conduttore è la lotta al terrorismo,

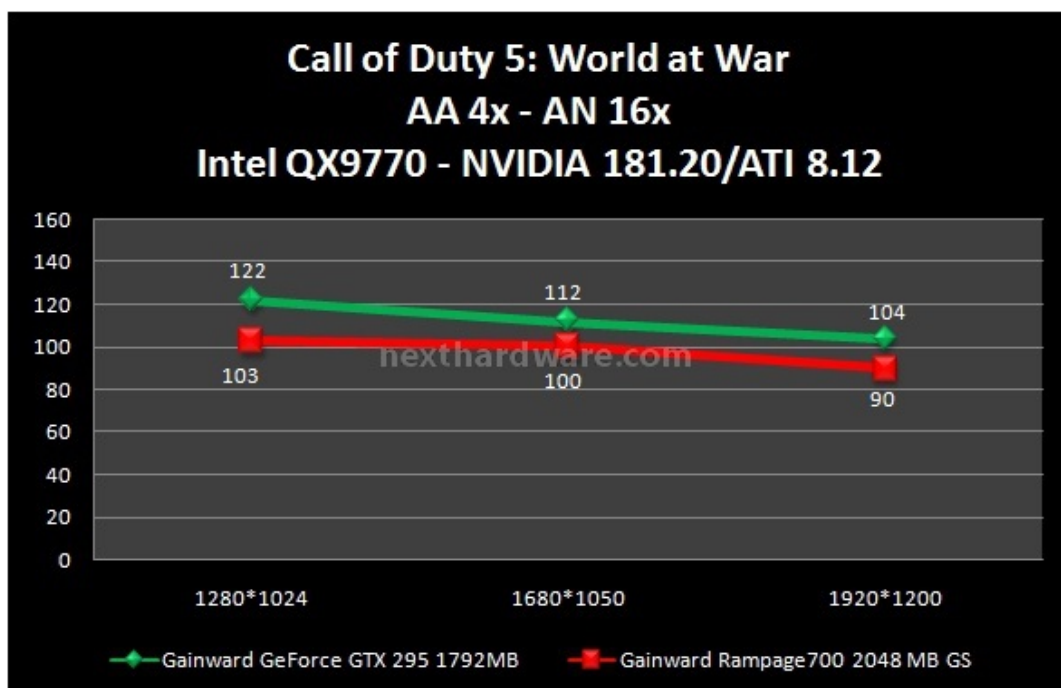
condito da colpi di scena e una trama ben articolata. Il gioco è molto apprezzato sia per il suo avvincente single player, ma soprattutto per il completo multi player.

Il motore grafico che spinge COD4 è estremamente scalabile e versatile, per questo abbiamo ritenuto che l'uso del filtro **AA 4x** e **AN 16x** fosse attivabile in tutti i nostri test data la notevole potenza a disposizione. La mappa utilizzata per i test è la prima missione disponibile nel gioco "Equipaggio sacrificabile" ; ambientazione notturna, elevato numero di particelle nell'ambiente (pioggia). Nel grafico è riportato il framerate medio durante l'esecuzione del benchmark.



Call of Duty 5: World at War

Dopo il grande successo di Call of Duty 4, Activision è tornata sul tema della Seconda Guerra Mondiale, proponendo una serie di scontri nel Pacifico tra Americani e Giapponesi. Il gameplay non è variato rispetto al suo predecessore e il coinvolgimento è garantito. Il motore grafico è mutuato da Call of Duty 4 con piccole migliorie che permettono un miglior AntiAliasing e texture aggiornate.



Anche in questo caso, la Gainward GTX 295 riesce a superare l'ammiraglia di ATI. Il framerate resta con entrambe le schede ben oltre la soglia dei 60 FPS, rendendole adatte in egual modo per giocare con gli ultimi due capitoli della serie di Call of Duty.

8. Crysis e Crysis Warhead

Crysis

Basato sul motore **Cryengine 2**, **Crysis** è stato uno dei titoli più attesi del 2007.

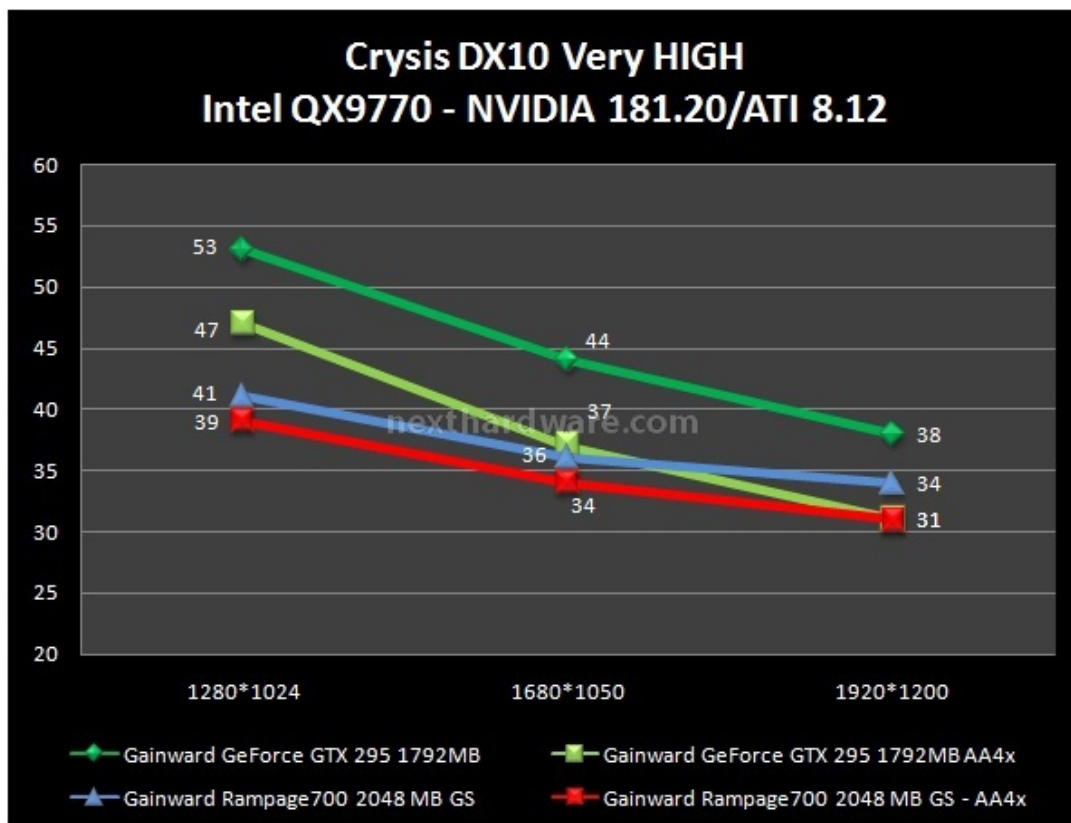
Ancor prima del rilascio è già considerato come il nuovo punto di riferimento per la grafica e la fisica, degno concorrente del Unreal Engine 3 ormai utilizzato in molti titoli di successo.

Per i nostri test abbiamo usato il GPU Benchmark integrato nella versione Retail del gioco, verificando poi gli score con un **timedemo** da noi registrato. Il gioco è stato aggiornato con la **Patch 1.21** prima di eseguire tutte le prove.

Per ulteriori informazioni e il download della demo, potete visitare il sito

<http://www.electronicarts.it/games/8762.pcdvd/> (<http://www.electronicarts.it/games/8762.pcdvd/>)

Direct X 10 Modalità VERY HIGH

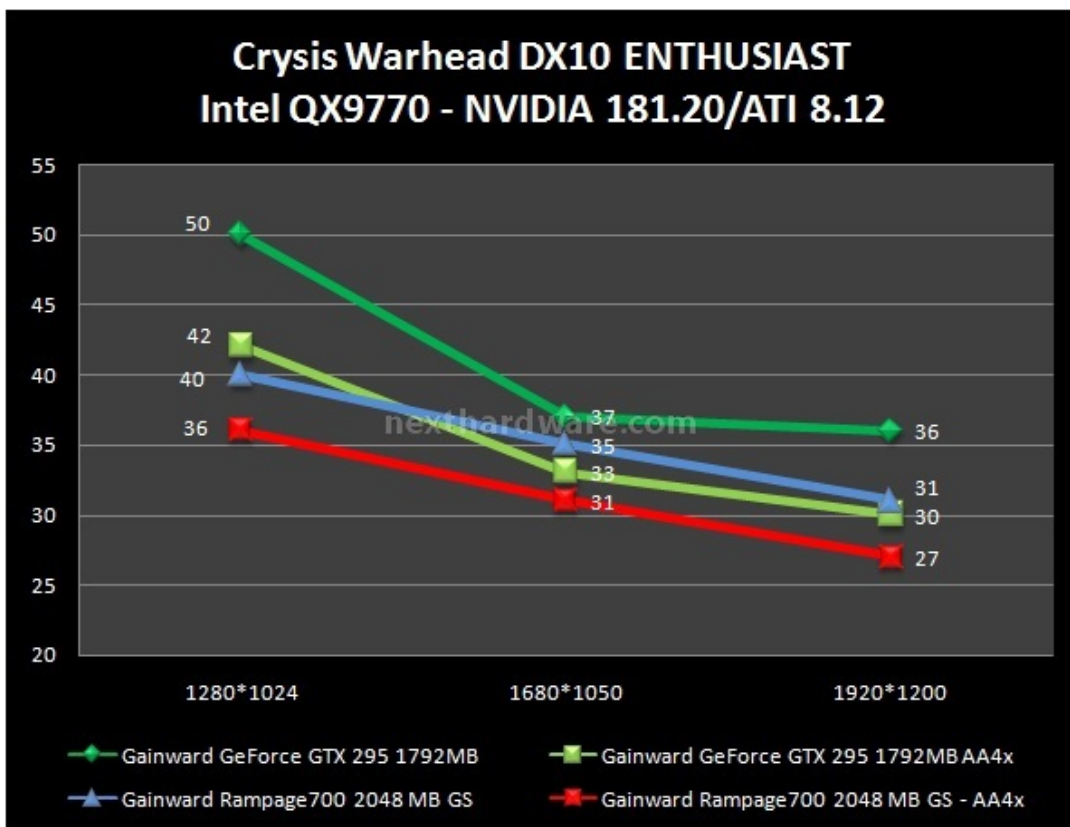


Abilitando il filtro AA4x è visibile un notevole calo delle prestazioni forse imputabile ai driver ancora giovani e non perfettamente ottimizzati. La scheda resta più veloce della sua diretta concorrente, anche se alla massima risoluzione testata con filtri attivi, il framerate è esattamente lo stesso.

Crysis Warhead

Crysis Warhead non è il secondo episodio della prevista trilogia di Crysis, ma una espansione che permette di approfondire alcuni degli avvenimenti del primo capitolo. Il personaggio giocante non è più "Nomad" ma il suo collega "Psycho", caratterizzato da una differente personalità e un differente arsenale. Il motore di Crysis Warhead è lo stesso del suo predecessore ma include alcune migliorie che lo rendono meno pesante. Come per Crysis 3 "4 GB di memoria Ram sono necessari al fine di poter godere a pieno del gioco alla sua massima qualità".

Direct X 10 Modalità ENTHUSIAST



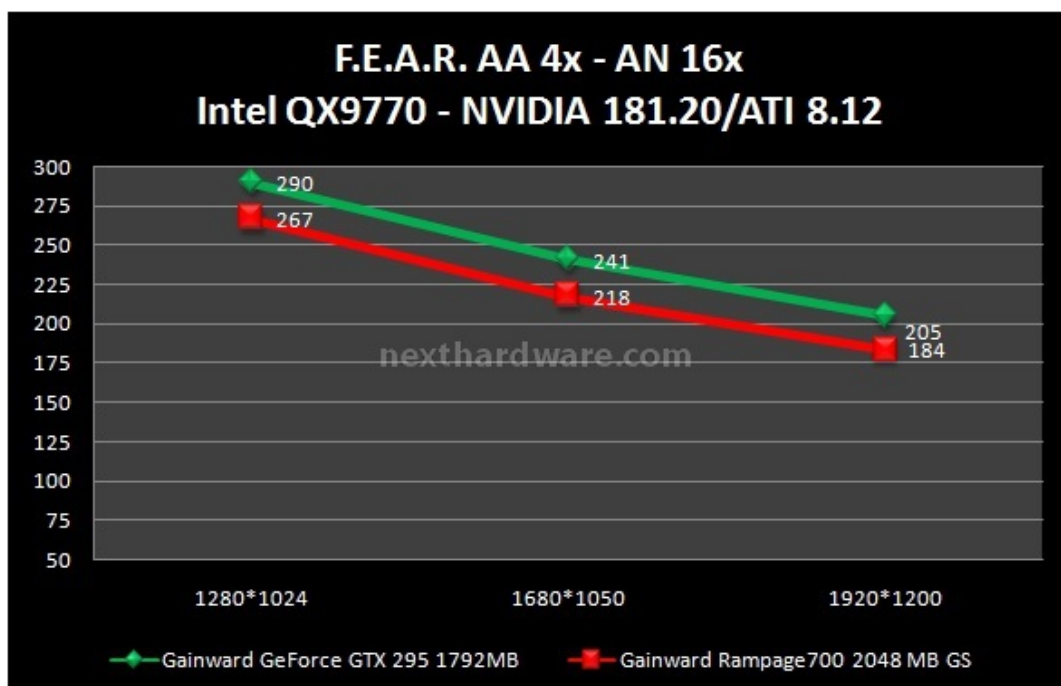
Un andamento simile a quanto già visto con Crysis è riscontrabile in Warhead, l'attivazione dei filtri provoca una riduzione dei frame per secondo, non tale però, da pregiudicare l'esperienza visiva. A differenza della HD4870X2, l'andamento della GTX 295 non è lineare con il crescere della risoluzione, infatti a 1280x1024 dove è la CPU ad essere il collo di bottiglia, le prestazioni sono decisamente più elevate.

9. F.E.A.R. e Company of Heroes

F.E.A.R

F.E.A.R. è stato considerato a lungo tra i giochi più esosi di risorse hardware presenti sul mercato, tanto che, per molti videogiocatori, l'acquisto è stato abbinato all'upgrade a 2 gb di memoria Ram, necessaria per goderselo a pieno.

Per testare la scheda video abbiamo usato il benchmark integrato riportando nei grafici sottostanti il frame rate medio. Prima di procedere si è aggiornato F.E.A.R. all'ultima patch 1.8. Abbiamo svolto tutti i test con le impostazioni qualitative migliori e abilitando i filtri AA 4x e AN 16x.



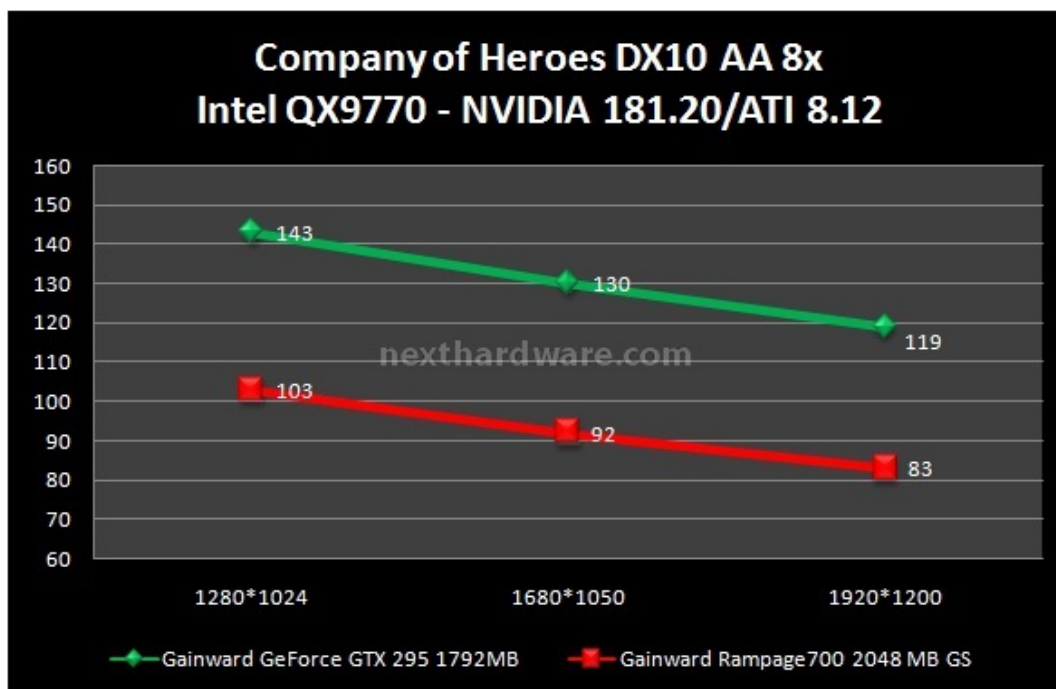
In F.E.A.R. le due GPU della GTX 295 e della HD4870X2 riescono ad esprimersi al meglio; la scheda della casa di Santa Clara resta sempre avanti, con circa 20 FPS di vantaggio.

Company of Heroes

Company of Heroes è uno gioco di strategia in tempo reale ambientato nella seconda guerra mondiale sviluppato da Relic Entertainment.

Il supporto alle **DX10** è stato introdotto con una delle innumerevoli patch rilasciate dal produttore, prima di eseguire i test abbiamo installato tutti gli aggiornamenti disponibili in questa sequenza: v1.0 → v1.4 → v1.60 → v1.61 → v1.7 → 1.71. ([download patch](#))

I test sono stati eseguiti con tutte le **impostazioni grafiche al massimo** (modalità High e Ultra) sia con filtri che senza, disabilitando preventivamente il **Vsync**.



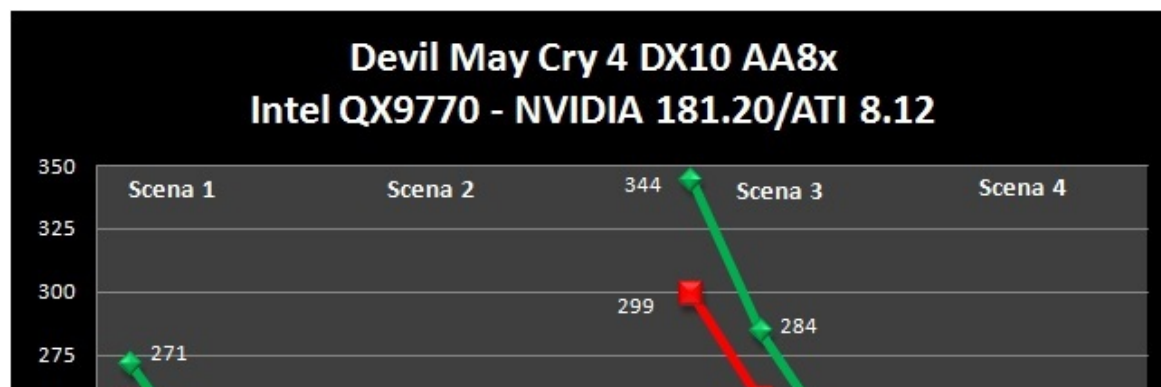
40 FPS separano le due schede video in Company of Heroes, a differenza del passato i driver NVIDIA non mostrano più problemi con l'AA attivato, fornendo ottime prestazioni.

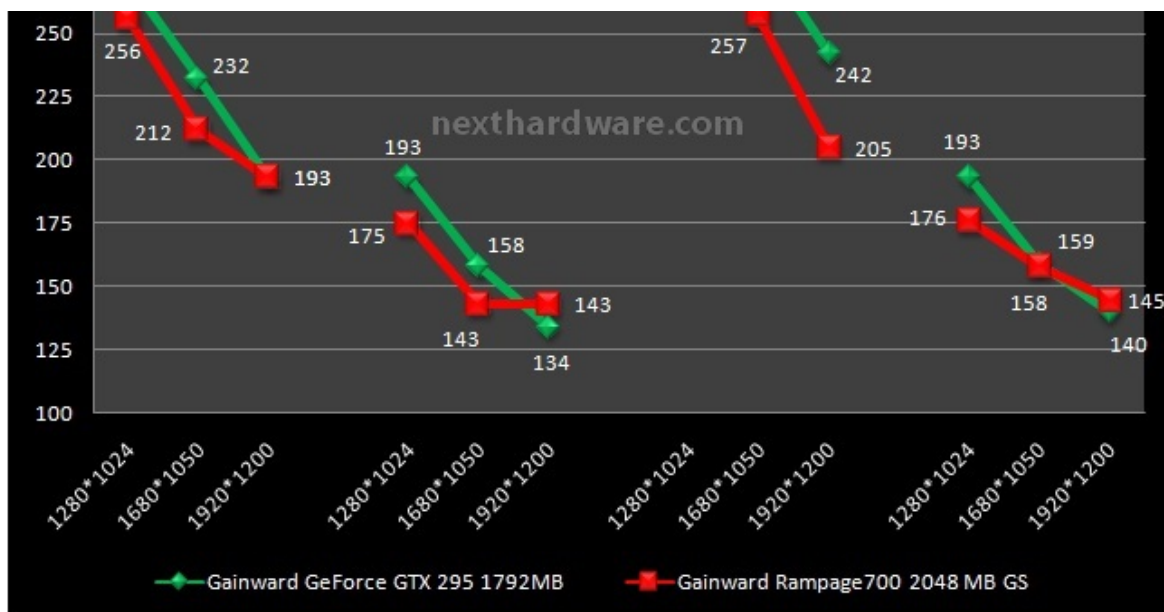
10. Devil May Cry 4 e Far Cry 2

Devil May Cry 4

Devil May Cry 4 è il quarto capitolo della celebre saga di videogiochi Devil May Cry prodotta dalla Capcom. Il gioco supporta pienamente le Direct X 10, il motore grafico è ben bilanciato e permette di giocare ad elevate risoluzioni con un ampio parco di schede grafiche. Fin dal suo rilascio Devil May Cry 4 ha sempre supportato correttamente configurazioni multigpu di NVIDIA ed ATI.

Per i nostri test abbiamo utilizzato il benchmark incluso nella demo; riportando il framerate medio di tutte le 4 scene proposte. Le scene differiscono per la tipologia di ambiente, numero di nemici e interazioni tra i vari soggetti in campo, coprendo quasi completamente tutte le ambientazioni presenti nel titolo finale.

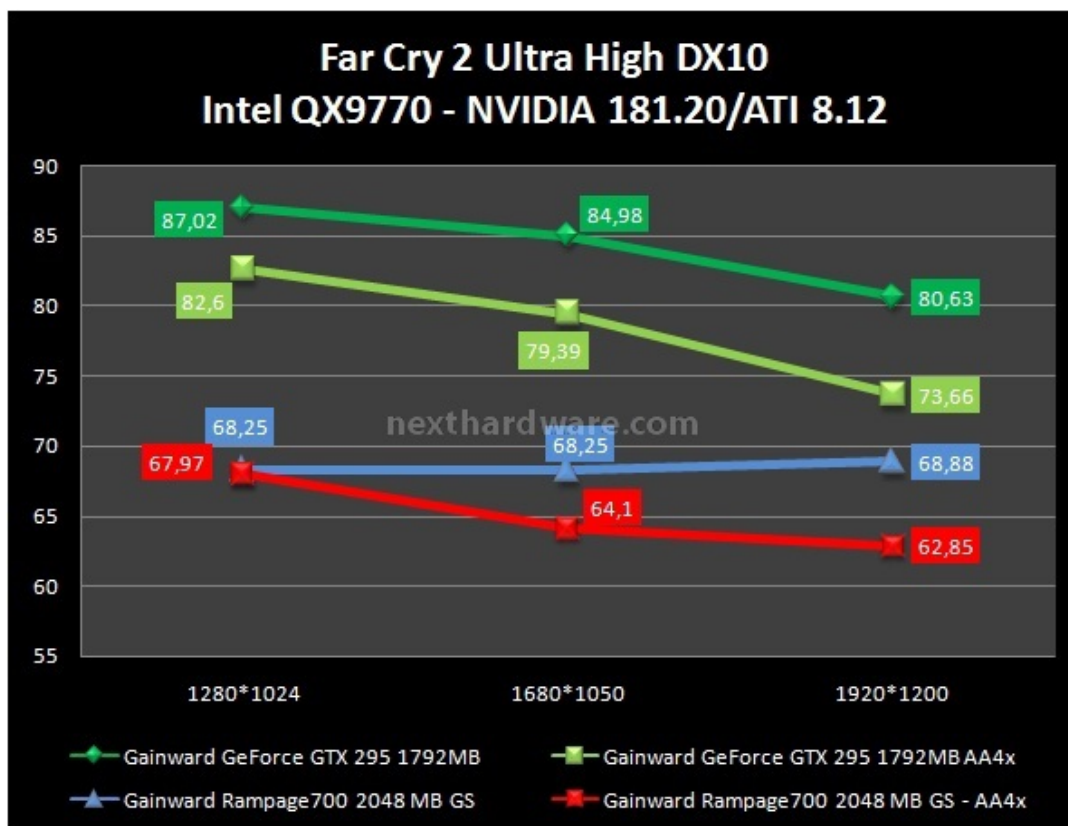




Alla risoluzione di 1920x1200, le prestazioni offerte da entrambe le schede sono comparabili, a 1280x1024 e 1680x1060 la GTX 295 è invece quasi sempre in vantaggio.

Far Cry 2

Dopo molti anni dall'uscita del primo Far Cry, gioco che aveva riscosso un enorme successo, Ubisoft cerca di ripetersi con Far Cry 2. Il gioco utilizza il motore proprietario Dune, caratterizzato da un'elevata scalabilità e da una eccellente resa visiva. Abbiamo utilizzato il benchmark integrato in modalità Ultra High, eseguendo il time demo Ranch Small.



Pur garantendo oltre 60 FPS, la HD4870X2 viene superata dalla sua rivale in tutte le prove con FarCry2.

In chiusura dell'articolo, ATI ci ha comunicato che con i driver Catalyst 8.12 HotFix ([nuova release di Gennaio](http://support.ati.com/ics/support/default.asp?deptID=894) (<http://support.ati.com/ics/support/default.asp?deptID=894>)) le prestazioni in FarCry 2 della sua HD4870X2 dovrebbero essere significativamente migliori, nelle prossime settimane con il rilascio dei driver Catalyst 9.1 ripeteremo questa prova.

11. Temperature e Overclock

Temperature

Il dissipatore della Gainward GTX 295 si è dimostrato performante e non particolarmente rumoroso in condizioni di default. L'ottima ingegnerizzazione e l'impiego di GPU a 55nm, ha permesso di contenere le temperature entro livelli accettabili e comunque inferiori al reference design della HD4870X2 di ATI.

Velocità Ventola	IDLE		FULL	
GPU	GPU 0	GPU 1	GPU 0	GPU 1
Default (40%) 2035 RPM	43↔°	45↔°	74↔°	77↔°
Massima (100%) 4000 RPM	32↔°	40↔°	60↔°	62↔°

Overclock

La scheda da noi testata ha dimostrato una ottima propensione all'overclock, salendo di frequenza su GPU, Shader e Memoria senza difficoltà. La **Gainward GTX 295** ha operato in piena stabilità alla frequenza di **680 Mhz sulla GPU, 1500 Mhz sugli Shader e di 2350 Mhz sulle memorie**. L'incremento di prestazioni con un simile overclock è avvertibile anche se non necessario per migliorare l'esperienza visiva con la maggior parte dei videogiochi. Al fine di completare tutte le nostre prove in sicurezza, abbiamo regolato la ventola al 60% della velocità massima.

The image displays four screenshots related to the GTX 295 benchmarking and configuration:

- 3DMARK VANTAGE:** Shows benchmark results with a total score of P22651. GPU scores are 19565 and 42994. CPU scores are 57.54 and 57.08 FPS. Feature tests range from 0.00 to 0.00 FPS.
- CPU-Z:** Shows system information for an Intel Core 2 Extreme QX9770 (Yorkfield) processor, 45nm technology, 1.258V core voltage, and 3.200GHz clock speed.
- NVIDIA Control Panel:** Shows the 'Advanced Settings' for multi-GPU configuration, with 'PhysX GPU acceleration' and 'multi-GPU mode' both enabled.
- GPU-Z:** Shows detailed specifications for the NVIDIA GeForce GTX 295, including 55nm technology, 620M release date, 620M device ID, and 576MHz GPU clock.

12. Conclusioni

Con il rilascio della **NVIDIA GeForce GTX 295**, il produttore di Santa Clara è riuscito a riottenere la palma di scheda video più veloce sul mercato dopo 6 mesi di dominio ATI. Purtroppo proprio la tempistica di rilascio potrebbe giocare a sfavore della nuova nata, riducendone sensibilmente la vita commerciale, molti utenti potrebbero infatti voler attendere una GPU di nuova generazione di cui, non sono però disponibili ancora informazioni certe.



La scheda è ben progettata e i driver sono ad un ottimo stato di maturazione, le funzionalità aggiuntive come **CUDA** , **PhysX** e **3DVision** rendono inoltre questo prodotto particolarmente versatile.

AMD ha praticato una drastica riduzione dei prezzi della sua HD4870X2 portandola a 429.00€, iva inclusa e ha annunciato una nuova release dei driver Catalyst con performance migliorate al fine di contrastare al meglio la GeForce GTX 295; attualmente quotata sopra i 479.00€, iva inclusa.

Si ringrazia Gainward per averci fornito il sample oggetto di questa recensione.



nexthardware.com