

Fable Legends DX12: NVIDIA in testa, ma AMD è vicina ...



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/7113/fable-legends-dx12-nvidia-in-testa-ma-amd-e-vicina-.htm>)

I primi benchmark ci forniscono un quadro più ampio delle prestazioni delle varie schede video.

Fable Legends, in sviluppo presso i Lionheads Studios, non sarà solo un interessante RPG free-to-play cooperativo, ma sarà anche uno dei primi giochi DirectX 12 ad essere disponibile sul mercato, con la data di rilascio ufficiale prevista all'interno di questo ultimo trimestre del 2015.

Dato un buon livello di ottimizzazione del codice, Fable Legends è stato in questi giorni reso disponibile come benchmark per provare le attese API Microsoft di dodicesima generazione, il Santo Graal del gaming che promette finalmente di dare fondo alle vaste capacità delle moderne architetture GCN e Maxwell, riducendo al minimo il "freno" alle prestazioni posto dalle CPU.

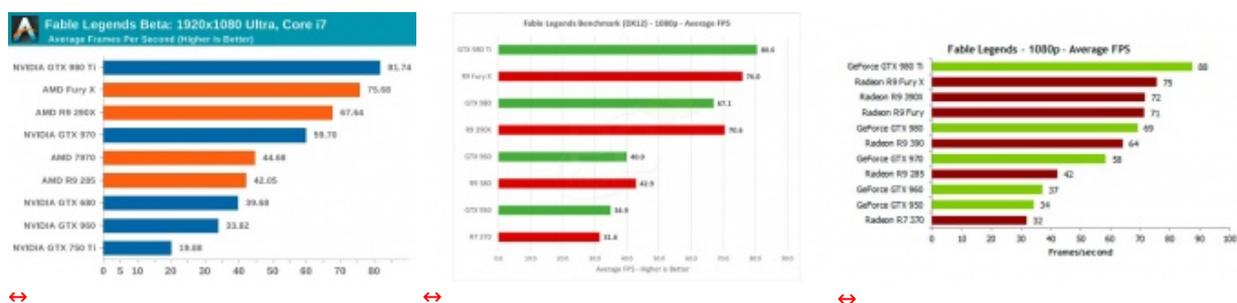


Alcune delle maggiori testate internazionali hanno così colto la palla al balzo per rispondere a queste domande (con tutti i "se" derivanti dal utilizzare un gioco pre-release e driver giovani come ambiente di prova), dandoci modo di farci un'idea più precisa su cosa dobbiamo aspettarci in concreto.

Prestazioni in 1080p - Modalità Ultra

Mentre Fable Legends non consente alcuna deviazione dai due preset impostabili, ovvero 1080p-Ultra e 4K-Ultra, ci sono alcune differenze notabili tra i vari test condotti da [AnandTech](http://www.anandtech.com/show/9659/fable-legends-directx-12-benchmark-analysis) (<http://www.anandtech.com/show/9659/fable-legends-directx-12-benchmark-analysis>) (i7-4960X con DDR3-1866), [PC Perspective](http://www.pcper.com/reviews/Graphics-Cards/Fable-Legends-Benchmark-DX12-Performance-Testing-Continues/Results-1080p-Ultr) (<http://www.pcper.com/reviews/Graphics-Cards/Fable-Legends-Benchmark-DX12-Performance-Testing-Continues/Results-1080p-Ultr>) (i7-6700K con DDR4-2133) e [TechReport](http://techreport.com/review/29090/fable-legends-directx-12-performance-revealed) (<http://techreport.com/review/29090/fable-legends-directx-12-performance-revealed>) (i7-5960X con DDR4-2133).

Tutte le prove sono state condotte utilizzando i driver AMD Catalyst 15.201 beta e NVIDIA GeForce 355.82.



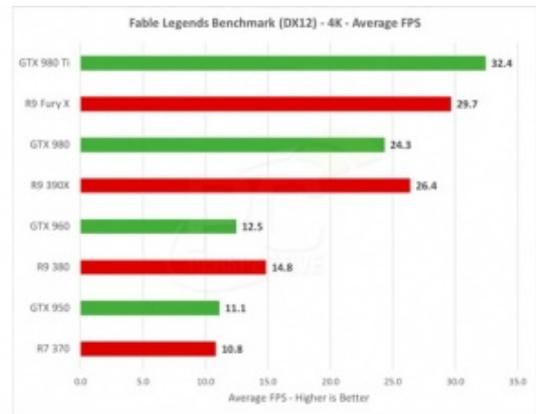
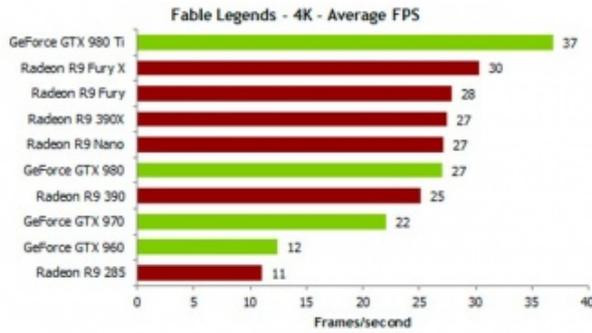
Segue la Fury X non molto distante, ma la vera sorpresa la offrono le due "Grenada", ovvero la R9 390X (460â, -), che batte la GTX 980 (550â, -), e la R9 390 (310â, -), che si prende un bel margine sulla GTX 970 (360â, -).

Bene anche le R9 380/285 che prevalgono decisamente sulla GTX 960, mentre NVIDIA mostra i muscoli con la recente GTX 950 che non ha problemi a castigare la "nata vecchia" R7 370.



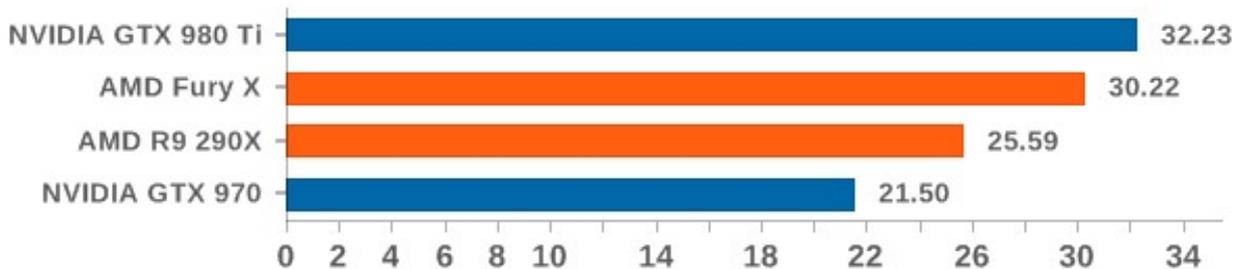
Ottimo risultato nei test di TechReport per entrambe le scuderie (e per Lionhead Studios) con una giocabilità buona per tutto il lotto, con solo tre schede che superano i 33ms nel 99esimo percentile dei dati relativi al frame time (il tempo necessario all'elaborazione di un frame), scendendo sotto i 30 fps.

Prestazioni in 4K - Modalità Ultra



Fable Legends Beta: 3840x2160 Ultra, Core i7

Average Frames Per Second (Higher is Better)



Ancora una volta TechReport mostra la lettura più alta del gruppo circa la GTX 980 Ti, con una piattaforma che pare essere in grado di spremere più risultati da GM200, per quanto allo stato attuale ci risulti impossibile trovare una spiegazione per l'apparente stato di CPU-limited in cui versa la GTX 980 Ti in un ambiente, quello costituito da Unreal Engine 4 con le DX12, fatto espressamente per impedire tale eventualità .

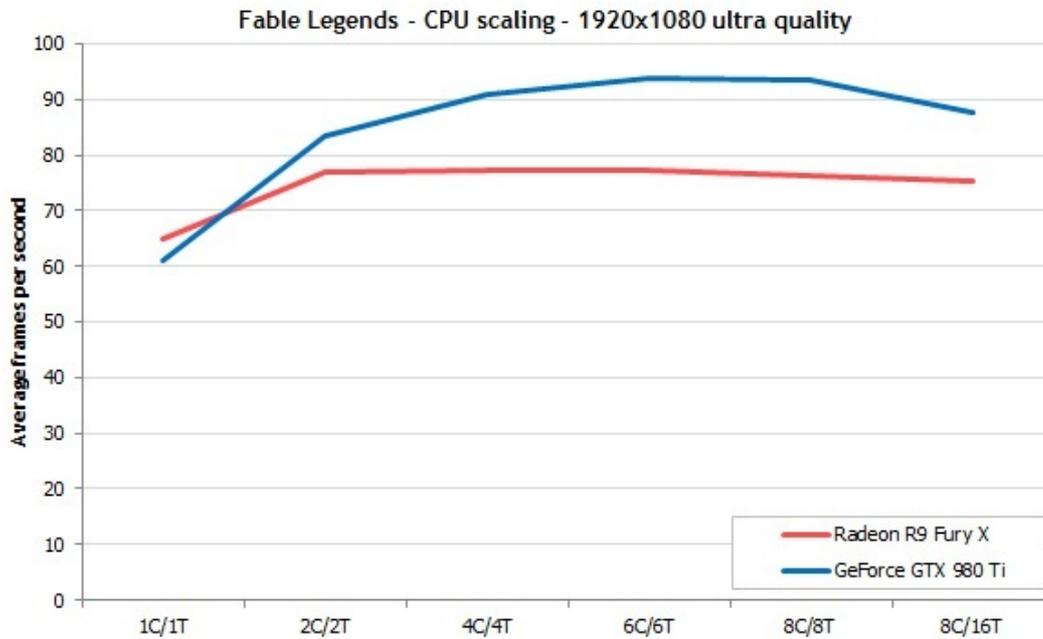
Nel gruppo di schede in prova, solo la GTX 980 Ti e la R9 Fury X dimostrano di poter tenere a bada Fable Legends in 4K, seppure con un ridicolo valore di circa 30 fps che molto stona con due schede che hanno un cartellino di superiore ai 700â,¬.



Sebbene un gioco "non ultimato" sia tutto tranne quello che vorremmo usare in qualità di benchmark, con

driver peraltro non maturi sia per NVIDIA che AMD, ci sono alcune considerazioni che vorremmo fare e che potrebbero, verosimilmente, reggere alla prova dei fatti di futuri test eseguiti con strumenti più consoni.

NVIDIA esce sicuramente a testa alta con una GPU come la GTX 980 Ti che non manca di ribadire la sua forza ed un livello di prestazioni dell'intera offerta GTX 900 che sembra scalare coerentemente con il numero di shader integrati nel chip.



Scendendo di livello la situazione è invece più rosea per AMD che per NVIDIA: le schede Radeon, nonostante siano frutto di un rebranding, riescono a distanziare le rispettive rivali ponendosi in una situazione estremamente favorevole in considerazione di un prezzo più competitivo.

Ribadiamo che tali considerazioni sono state svolte sotto una luce ancora tutt'altro che sufficiente e che, comunque, bisognerà aspettare la versione finale di Ashes of the Singularity o eventuali altri benchmark DX12 per trarre le dovute e definitive conclusioni.