

Ecco la lista dei titoli DX12 ottimizzati per AMD



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/7417/ecco-la-lista-dei-titoli-dx12-ottimizzati-per-amd.htm>)

L'azienda di Sunnyvale annuncia nuove partnership con importanti software house.

In prima linea per le sfide dettate dalla prossima generazione di API grafiche, AMD ha oggi dettagliato un certo numero di partnership con varie software house per l'ottimizzazione di prossimi titoli e motori grafici per l'architettura Graphics Core Next (GCN).

"Le DirectX 12 trasformeranno il mondo del PC gaming e le GPU Radeon sono fondamentali per lo sviluppo e la fruizione di eccellenti contenuti," esordisce Roy Taylor, Corporate VP in AMD. *"Con un ampio ventaglio di partnership industriali per nuovi ed emozionanti giochi, più varie indiscutibili vittorie sul campo in termini di framerate, le GPU Radeon sono le soluzioni ideali per i consumatori che meritano le migliori prestazioni".*

Le DirectX 12, grande promessa tecnologica di questo periodo, aiuteranno gli sviluppatori a mettere a frutto l'enorme potenziale dei moderni chip grafici, a lungo rimasto latente e limitato da API divenute obsolete col tempo.



Gioco fantasy-strategico di legendarie proporzioni, **Total War: WARHAMMER**, sviluppato da The Creative Assembly, combina una coinvolgente campagna a turni nella creazione del proprio impero con colossali ed esplosive battaglie in tempo reale, il tutto ambientato nell'incredibile mondo di Warhammer.

Le imponenti battaglie con un elevato numero di unità sono il pane quotidiano per le capacità multi-threading offerte dalle GPU Radeon in combinazione con le DirectX 12.

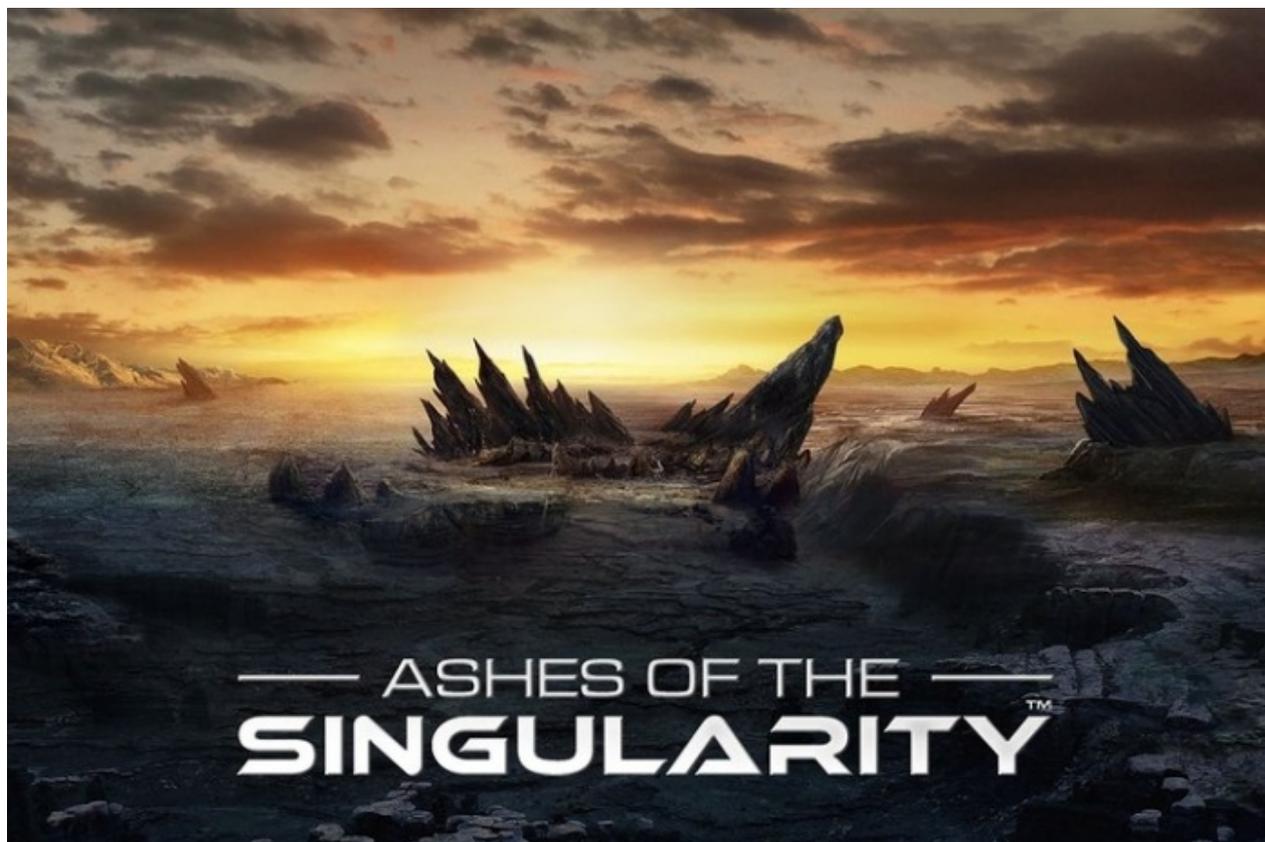
Il supporto addizionale per l'asynchronous compute, inoltre, migliora la reattività dell'intelligenza artificiale del gioco.



Realizzato per la prossima ondata di device per la realtà virtuale, **Battlezone VR** offre una consapevolezza del campo di battaglia senza precedenti, un monumentale senso delle proporzioni ed un'intensità di gioco che lascia senza fiato.

I nostri istinti ed i sensi rispondono ad ogni pericolo sul campo, mentre i nemici brulicano e le pallottole fischiano ad un millimetro dall'orecchio.

AMD e Rebellion collaborano per assicurare ai possessori di GPU Radeon particolari vantaggi derivanti dal rendering a bassa latenza reso possibile dalle DX12, di cruciale importanza per un'esperienza VR appagante.



AMD collabora con Stardock e Oxide per offrire ai giocatori il nuovo **Ashes of the Singularity**.

Il nuovo strategico in tempo reale trova il suo scenario in un futuro lontano, ridefinendo le possibilità di un RTS su livelli mai sperimentati prima grazie al Nitrous Engine di Oxide Games.

L'attuale collaborazione ha già portato sul mercato il primo benchmark reale per le DirectX 12.



Deus Ex: Mankind Divided, attesissimo sequel di Human Revolution, costruisce sulle basi della serie un

gameplay action-RPG per dare vita ad un'esperienza coinvolgente e memorabile.

AMD ed Eidos Montreal collaborano sul lungo termine per l'implementazione delle DirectX 12 nel motore grafico, con speciali ottimizzazioni come il supporto per GPUOpen e le sue tecnologie esclusive quali PureHair, l'evoluzione di TressFX permessa dall'asynchronous compute.



I possessori di GPU Radeon in tutto il mondo hanno già visto le prestazioni senza precedenti delle proprie GPU su DirectX 12 grazie alle tecnologie contenute in Ashes of the Singularity.

Stardock, Oxide ed AMD annunciano per il **Nitrous Engine** un futuro come base per tutto il franchise negli anni a venire, iniziando dal reboot di Star Control e da un titolo non ancora annunciato, con ulteriori ottimizzazioni naturalmente disponibili nel corso dei prossimi anni.

Con queste cinque nuove partnership, AMD si ritaglia il proprio "orticello" rafforzando il suo ruolo tecnologico, dalla creazione di nuovi chip al prodotto interattivo fatto e finito, il quale è per l'utente finale la prova tangibile della forza di un produttore rispetto ad un altro.

L'azienda di Sunnyvale, dobbiamo ricordarlo, ha compreso con un certo ritardo il valore di questa linea d'azione, quando la stessa, sfruttata da NVIDIA nel proprio programma The Way it's Meant to be Played, aveva già portato notevoli vantaggi.

Ed è all'alba dell'età delle DirectX 12 e, soprattutto, della nuova generazione di schede video Radeon "Polaris" e "Vega", che AMD porta a casa alcuni dei più attesi titoli del 2016 tra cui Ashes of the Singularity, garantendosi una posizione discretamente vantaggiosa e di vitale importanza per il proprio futuro come azienda.