

В итоге **MTT S80/S70** работают в качестве игровых видеокарт, позволяют запускать некоторые игры уровня не выше **DirectX 11** и обеспечивают в них приличный комфорт в разрешениях не выше

Full HD

при низком качестве графики. Цены же обсуждать совсем тяжело, потому что карты продаются только на внутреннем рынке КНР, и мы можем лишь сказать, что за полгода цены сильно упали относительно начальных.



Moore Threads MTT S80 (16 ГБ)

Наши тесты показали, что в целом эта карта значительно медленнее, чем **Nvidia GeForce GTX 1650**

— она может конкурировать только с

GeForce GTX 1050 Ti

или даже с

GeForce GTX 1050

. По мере отладки и выпуска новых версий драйверов картина и соотношение сил могут меняться, благо

«на бумаге» характеристики у MTT S80 довольно серьезные

. Но пока вот так. Стоит отметить, что

поддержки DirectX 12 у этой карты может не появиться вовсе

, если верна версия, что GPU основан на купленной старой архитектуре

Imagination Tech

, которая переработана под новые API и оптимизирована. В пользу этого может говорить короткий срок, за который MTT сумела не только создать саму архитектуру, но и выпустить готовый чип на ее основе. Если это правда, то ждать внедрения DirectX 12 скорее всего не стоит (базовая архитектура для его поддержки не годится). Однако, как уже было сказано выше, деятельность MTT ведется под завесой тайн и секретности, поэтому утверждать мы ничего не можем.

Наши исследования показали, что карта **прекрасно аппаратно декодирует видеопотоки**

никакая, но вот **поддержка OpenCL —**

. В результате почти во всех программах видеомонтажа (например, в Adobe Premiere) в окнах превью ничего нет. Это снова проблема драйверов MTT.

Как видеокарта MTT S80 имеет тихий кулер, но при этом имеет высокое потребление

для своего уровня производительности, и к тому же GPU и микросхемы памяти работают на высоких частотах всегда, включая режим простоя, так что потребление в 2D не снижается. Надеемся, что это возможно исправить в будущих версиях драйверов. Не помешало бы и установить на карту выключатель подсветки для тех, кому будет мешать этот постоянно горящий оранжевый «глаз».

Moore Threads MTT S70 (7 ГБ)

Подход к созданию младшей версии ускорителя странный: не только уменьшить вдвое емкость микросхем видеопамати по сравнению со старшим вариантом, но и снять одну из восьми микросхем памяти — получив в итоге объем **7 ГБ вместо 16 ГБ**. При этом карты мало различаются по количеству исполнительных блоков. Безусловно, 16 ГБ для игровой видеокарты такого уровня, как MTT S80, это излишняя роскошь, так что, возможно, назначение 16-гигабайтного варианта как минимум не чисто игровое. А разница в производительности между S80 и S70 совсем небольшая, и явно определяется не объемом памяти. Впрочем, из-за сырых драйверов в массе игр ускорители на загружаются полностью, поэтому глобальные выводы сделать сложно. Но на практике нет смысла переплачивать за S80, потому что S70 выдаст лишь чуть меньше FPS в тех же играх (если эти игры вообще запустятся на картах MTT).

Что касается самой видеокарты, то для нее справедливо абсолютно всё, сказанное выше про S80.

Итог

Один вывод напрашивается: **на данный момент видеокарты MTT — это точно не массовые продукты**, они нуждаются в долгой отладке и совершенствовании. Человек, купивший сейчас любую из этих видеокарт, вынужден будет стать бета-тестером за свои же деньги.

И всё же радостно, что кто-то пытается делать свое, не завися от американских технологий. Главное достижение этого подхода — возможность усиления конкуренции, которая сейчас очень не помешает с учетом непомерно раздутых appetites калифорнийских производителей GPU, особенно того, что зеленого цвета. Получится ли у маленького муравья вырасти до размеров огромных волосатых пауков в мире 3D-графики? Посмотрим.

Мы же обещаем, что данный обзор — лишь первый в серии. Через полгода мы проведем повторное тестирование, и выпустим дополнение или обновление, если для него наберется достаточно материала. [Читать полностью на iXBT.com](#).