

# **RX 6xxx(XT) Thread, Lieferbarkeit, Kompatibilität, Leistung**

**Beitrag von „Bob-Schmu“ vom 30. April 2021, 08:31**

Beruflich nutze ich ANSYS Discovery die ihre Berechnungen über die GPU / GPUs macht und noch Keyshot, privat erstelle ich für den LS19 Modelle und Maps, auch arbeite ich mit Unreal Engine.

Bei eine Waldlauf- und Landwirtschaftsszene kommt meine 3090 unter natives UHD schon stark an die grenzen max 25 FPS, mit DLSS Plugin ist das ganze sogar ruckelfrei.

Hier kannst du mal ein kleinen Einblick haben wenn ein LS auf der Engine basiert,

<https://www.youtube.com/watch?v=Ehg4sLxOH1o>

und das wenn man eine 3090 zum kotzen bringen will

[https://www.youtube.com/watch?v=J7\\_3rpxsSME](https://www.youtube.com/watch?v=J7_3rpxsSME)

Spiele könnten so schön aussehen, wenn die Konsolen nicht so schwach wären und die Spiele Entwickler nicht nur an den Profit denken würden.

DirecX 12 und Vulkan bieten sogar die Möglichkeit Multi GPU Lösung mit unterschiedliche Hersteller, nur wenige Entwickler nutzen das, obwohl es kein großen mehr Aufwand wäre.

Ein Beispiel ist Assassins Creed Valhalla, zwei Jahre Entwicklung und was kommt raus, immer noch die selbe Engine aus 2013 und mehr als verbugt das ganze, von Cyberpunk brauchen wir nicht reden, hatten wir ja schon in einem separaten Thema und nach mehreren GBs von Updates, immer noch Haufen Bugs in dem Game.