

Amazon Pre-Order: Xbox One X “Scorpio” è già sold out.

L'edizione limitata denominata “**Scorpio Edition**”, che prende il nome dal nome in codice che aveva la console durante le fasi di sviluppo è stata da poco resa disponibile al pre-order sul sito **Amazon** in varie nazioni. Gli ordini sono schizzati alle stelle, tanto che durante una intervista rilasciata sul canale del [Youtuber Rocket Beans](#), **Aaron Greenberg** conferma che la console è andata sold out in 25 minuti.

«Penso che la console sia andata in sold out in 25 minuti. Noi ci aspettavamo che le scorte durassero circa una settimana ed invece è andata sold out in meno di un giorno. Non rilasciamo il numero esatto di console destinate ai pre-order su Amazon ma ovviamente questa edizione limitata era destinata agli hardcore fan, quelli che di solito stanno in fila di fronte ai negozi.»

Al di sopra di ogni aspettativa l'analista **Daniel Ahmad** di **Niko Partners** ci fa notare che i pre-order su **Amazon U.S.** della Xbox One X “Scorpio” sono stati così alti da permettere alla console **Microsoft** di superare quelli della **Playstation 4 Pro**, così da sorpassarla nella classifica dei **Best Sellers**.

Xbox One X pre orders seem to be doing well on Amazon. Already ahead of PS4 Pro on Amazon US for 2017 YTD. pic.twitter.com/qarehlqvNS

— Daniel Ahmad (@ZhugeEX) [August 23, 2017](#)

L'edizione limitata includerà il supporto verticale ma la **MS** non esclude la possibilità di poterlo acquistare separatamente in futuro.

[Xbox One X: Project Scorpio è una realtà?](#)

Si vociferava da tempo che la **Microsoft** avrebbe rilasciato una **Day One Edition** della nuova console in uscita **Xbox One X** ma, grazie a [MS Power User](#), alcune immagini ci dicono che l'edizione limitata avrebbe un nome differente, ovvero il famoso nome in codice **Project Scorpio**.

La console avrebbe una texture pattern su di un lato e riporterebbe appunto la scritta "**Project Scorpio**" in verde sul lato frontale. La console completamente nera per diversificarla immediatamente dalla meno potente versione **S** che rimarrà in bianco. La scatola riporta una grande **X** che ci riporta indietro nel tempo, ricordandoci gli esordi della prima console **Microsoft**.

La **Xbox One X** dovrebbe arrivare sul mercato il **7 Novembre** ad un prezzo di **499 Euro**.

[Ps4 - PS4 Pro: Firmware 5.0 ecco cosa aspettarci](#)

Come ormai consuetudine **Sony** si appresta a rilasciare il suo autunnale aggiornamento x.0 al firmware delle sue console **PS4** e **PS4 Pro**. Gli aggiornamenti **x.0** (1.0, 2.0 etc etc) sono quelli dove la **Sony** ci ha abituati ad aspettarci modifiche sostanziali delle funzionalità del sistema operativo.

[Eurogamer](#) sembrerebbe esser entrata anticipatamente in possesso delle note di rilascio del suddetto aggiornamento quindi vediamo cosa si tratta.

Una delle novità più rilevanti sarebbe la possibilità di streaming a una risoluzione di 1080p @ 60fps su **Twitch**, funzionalità che sarebbe però limitata alla **PS4 Pro**. Altra novità riguarda la possibilità (come già accade su **Xbox One**) di seguire qualsiasi account **PSN**. Questo permetterebbe secondo **Sony** di «incoraggiare maggiormente la condivisione di contenuti e aumentare l'interazione tra gli utenti.»

Sarà data comunque la possibilità di scegliere se potere essere seguito da amici esistenti o utenti sconosciuti, e ovviamente sarà concessa la possibilità di bloccare utenti non desiderati.



<

p style="text-align: justify;">Altra novità riguarda l'aggiunta di opzioni che riguardano gli account "sub" o "child".

I nuovi account familiari daranno finalmente la possibilità di avere più di un utente adulto al suo interno che potranno agire da "controllori" potendo gestire e settare le impostazioni agli account "child". Sarà rilasciata anche una nuova **web app** che potrà gestire gli account familiari da **PC** e **smartphone**.

Ultima novità degna di nota riguarderebbe il sistema di notifiche accessibile e visibile via **Quick Menù**. Questo eliminerebbe per sempre la noia di dover tornare alla **Home Screen** per poter visionare nuove notifiche. Da qui sarà possibile prendere nota dell'avanzamento dei download/upload in corso.

Queste le novità più rilevanti, altre modifiche minori riguarderebbero i commenti degli spettatori durante i broadcasting in **VR** mode le **notifiche push** e aggiornamenti alla stabilità di sistema.

Niente riguardante la ormai leggendaria possibilità di poter cambiare **PSN ID** o il **Supersampling** automatico per i giochi a 1080p su **PS4 Pro**.

[Project Cars 2: la versione Xbox One X sarà superiore](#)

Stephen Viljoen, game director dei **Slightly Mad Studios** sembra non aver dubbi riguardo la

potenza della **Xbox One X**, la nuova console **Microsoft** che arriverà sul mercato in autunno, e durante una recente intervista rilasciata a [Trusted Reviews](#), la descrive come “**un gran pezzo di hardware**”. Durante la stessa intervista Viljoen ha parlato di **Project Cars 2**.


Sembrerebbe che il porting dalla versione **PC** a quella console non stia soffrendo troppo e Viljoen ha assicurato che il core gameplay rimarrà assolutamente lo stesso su tutte le versioni. Ha continuato spiegando che le meccaniche di gioco devono rimanere identiche su tutte le piattaforme ma che allo stesso tempo è possibile utilizzare la potenza della nuova console **Microsoft** per migliorarne la qualità visiva, non al pari degli high-end **PC** ma sicuramente una spanna sopra la versione **PS4 Pro**:

«Non posso dirvi con esattezza tutti i vari settaggi e le differenze che intercorreranno tra la versione Xbox One X e quella PS4 Pro, ma ovviamente i settaggi saranno più alti, quindi sì, ci sarà una significativa e netta differenza tra le due versioni semplicemente perché la console Microsoft dispone di un hardware migliore.»

Non ci resta che attendere per poter dire la nostra riguardo le varie versioni del gioco targato **Slightly Mad Studios**.

[Decima Engine: novità riguardanti il motore grafico](#)

Durante la conferenza intitolata “**Decima Engine: Advances in Lighting and AA**” avvenuta durante l’annuale manifestazione Siggraph nella città di Los Angeles, **Carpentier (Guerrilla Games)** e **Ishiyama (Kojima Productions)** hanno sviscerato alcune novità dietro il motore grafico proprietario chiamato appunto **Decima Engine**. Inizialmente sviluppato dai **Guerrilla Games** per la serie **Killzone**, esteso e migliorato per supportare nuovi giochi tra cui **Horizon: Zero Dawn** il motore grafico viene oggi condiviso con lo studio **Kojima Production** - studio di cui il famosissimo **Hideo Kojima**, sviluppatore e mente della saga **Metal Gear Solid**, è a capo - che sta in questo momento sviluppando **Death Stranding**. Gioco che sarà ovviamente (ed è appunto il motivo della condivisione del motore grafico targato **Guerrilla**) esclusiva **Playstation**.



DECIMA
ADVANCES IN
LIGHTING AND AA

Giliam de Carpentier
GUERRILLA

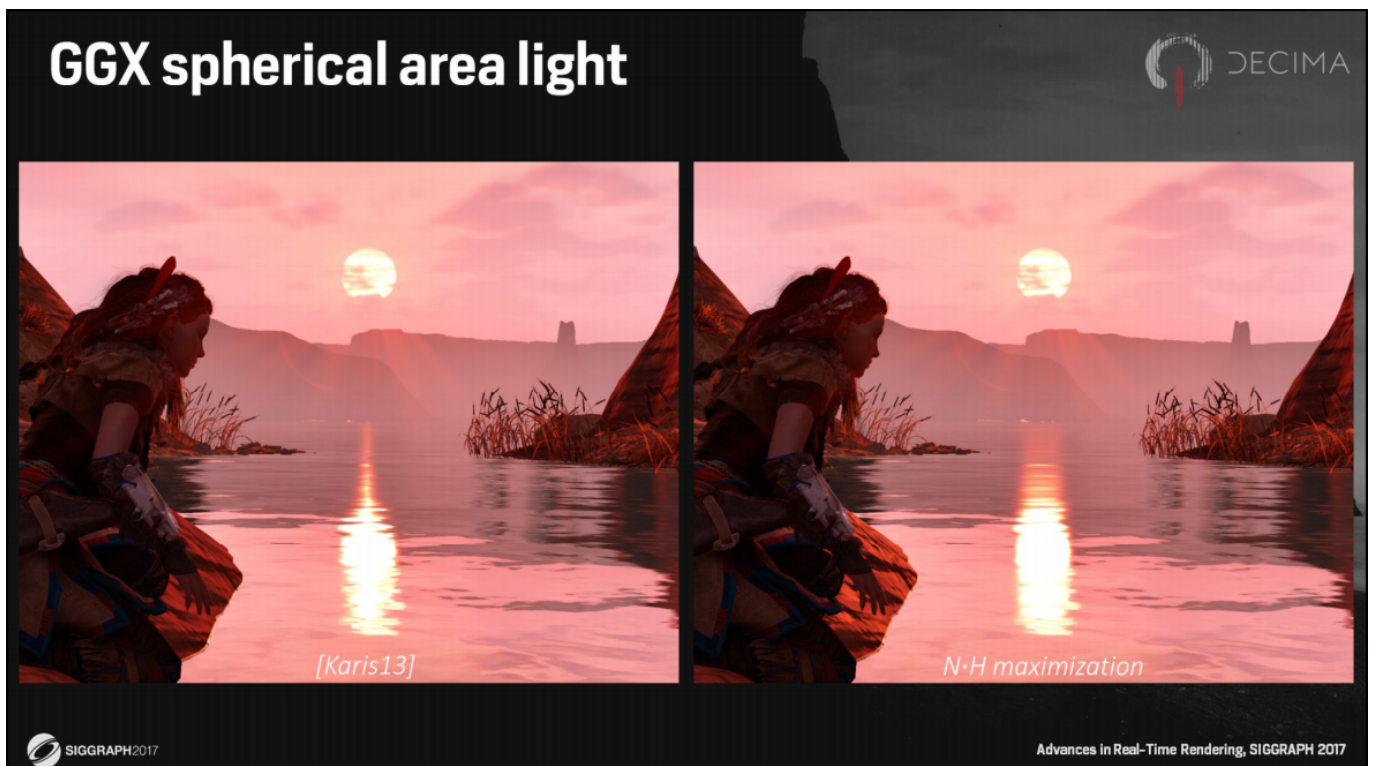
Kohei Ishiyama
KOJIMA PRODUCTIONS

SIGGRAPH2017

Advances in Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

The slide features a dark background with a stylized DECIMA logo on the left and a scenic landscape of a beach and cliffs on the right. The text is in white, and the speaker information is in a smaller font.

La sessione di conferenza ricopre vari punti tra cui due in particolare hanno suscitato l'interesse di tutti i partecipanti e sviluppatori di videogiochi. **GGX Spherical Area Light** e **Height Fog**. Senza scendere in complicatissime formule matematiche (di cui la conferenza ovviamente era piena zeppa) il primo tratterebbe, per la prima volta in un motore grafico, un nuovo sistema di riflessione della luce che riuscirebbe rispetto al passato a migliorarne l'efficacia dando risultati più naturali specialmente durante rendering effettuati da certe angolazioni. Per i più tecnici ci sarebbero riusciti aggiungendo **micro-facet shaders GGX** alle **AREA Light** di forma sferica.



GGX spherical area light

DECIMA

[Karis13]

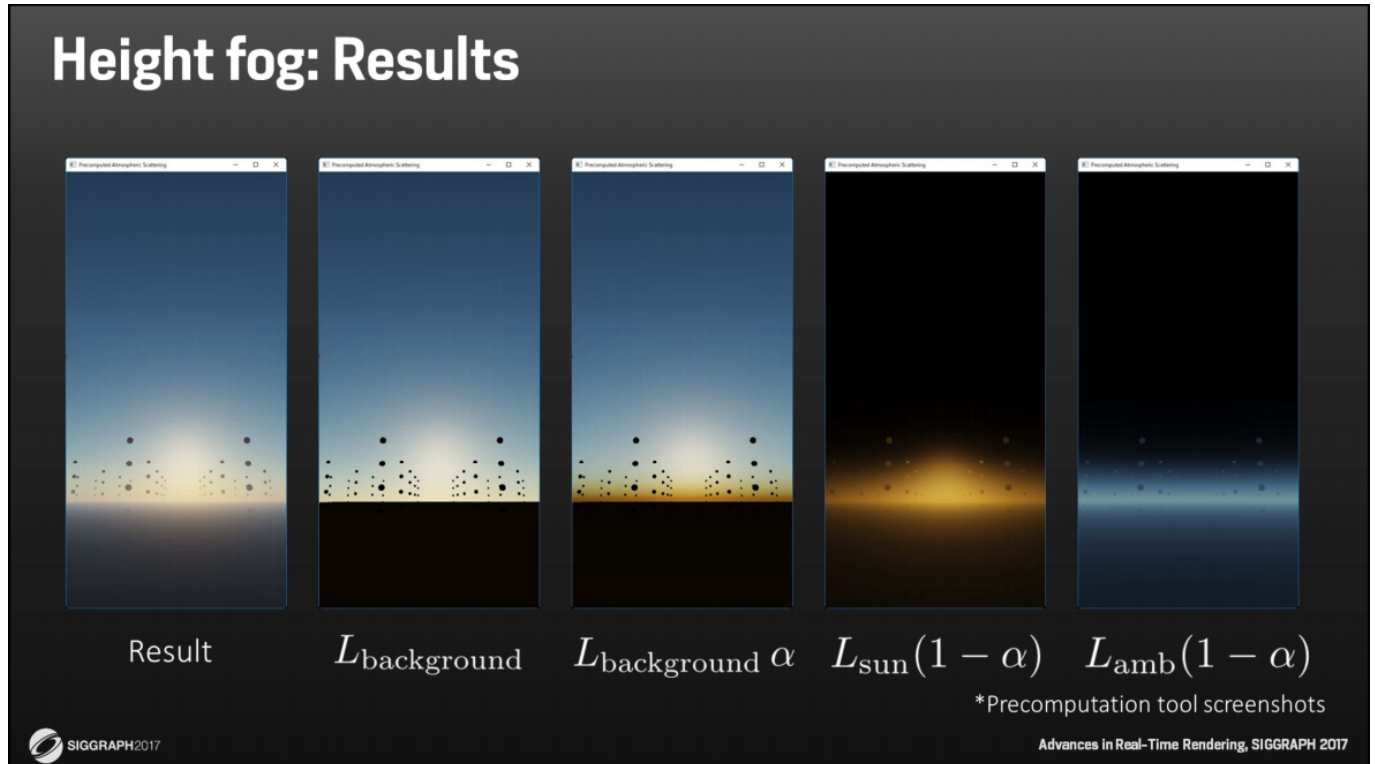
N·H maximization

SIGGRAPH2017

Advances in Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

The slide shows a side-by-side comparison of a sunset scene. The left image, labeled '[Karis13]', shows a character in a boat on water with a sunset in the background. The right image, labeled 'N·H maximization', shows the same scene but with a more vibrant and detailed reflection of the sun on the water. The DECIMA logo is in the top right corner.

L'**Height Fog** sarebbe invece il risultato della collaborazione con lo studio **Kojima Production**. Questa nuova tecnologia è una customizzazione avvenuta per una esigenza da parte dello studio per il nuovo titolo **Death Stranding**.



Il **Decima Engine** possedeva già un flessibile sistema di dispersione particellare e atmosferico ma lo studio chiedeva esplicitamente un sistema atmosferico ottimizzato per il **rendering** fotorealistico. Questa modifica permette di avere sistemi atmosferici (in particolare nebbia) altamente ottimizzati per scene precalcolate fotorealistiche mantenendo la libertà artistica di modelli analitici che si basano come nella realtà sulla diminuzione della densità dell'aria al variare dell'altitudine.

Height fog: Results



©2017 Sony Interactive Entertainment America LLC.
Death Stranding is a trademark of Sony Interactive Entertainment America LLC.
Created and developed by Kojima Productions.



Advances In Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

[Grandi cifre in palio per il premio finale di Overwatch](#)

Cifre da capogiro per il primo torneo mondiale di **Overwatch**: il team che si aggiudicherà la vincita riceverà infatti **1 milione di dollari** in bonus oltre ai **50.000 dollari** che verranno elargiti come stipendio annuo a ogni giocatore dei team partecipanti al torneo.

Oltre al suddetto bonus annuale, i singoli giocatori riceveranno un'assicurazione sanitaria, un piano di risparmio pensionistico (ovviamente basato sul solo anno della durata del torneo), casa e attrezzature per gli allenamenti per tutta la durata della stagione.

I bonus totali messi sul tavolo per la prima stagione ammontano all'incredibile cifra di **3.5 milioni di dollari**, di cui, appunto, uno destinato al vincitore. Certo, pur essendo un grossissimo ammontare di denaro, non si avvicina nemmeno ai **20 milioni di dollari** destinati al torneo di **Dota 2**, ma che comunque fanno volare **Overwatch** nella [top 10 degli Esport](#) con il più alto budget di vincita.

[Persona Q2: possibile leak](#)

In Giappone la prossima settimana si terrà un concerto dedicato alla serie **Persona** (sì, accade anche questo nella terra del Sol Levante). Solitamente **Atlus** ha sempre sfruttato questi eventi per annunciare novità legate alla serie, compreso il primissimo trailer dedicato a **Persona 5**, quindi sarebbe lecito aspettarsi l'annuncio di qualche novità durante questo evento.

Il caso s'infittirebbe in quanto l'utente di nome [Mystic](#) su **Twitter** avrebbe scoperto la registrazione del dominio **pq2.jp** da parte di **Atlus**:

Persona Q 2 is most likely happening, as the domain pq2.jp is now on the nameservers Atlus uses for their websites.

— Mystic @ 25 Days! (@MysticDistance) [July 27, 2017](#)

Dominio che potrebbe indicare in effetti che l'annuncio di **Persona Q2** potrebbe in effetti avvenire a breve. Ancora qualche giorno e sapremo se tutte queste supposizioni si riveleranno un buco nell'acqua o qualcosa di più concreto.

[Aumentano i prezzi del Playstation Plus](#)

Nei giorni scorsi **Sony** aveva già annunciato tramite una newsletter un secondo aumento del prezzo del loro servizio **Playstation Plus** infatti dal **31 agosto 2017** il prezzo del suddetto servizio aumenterà in Italia (e anche negli altri paesi della comunità Europea) di ben € **10** , ovvero da **€49.99** a **€59.99**. In Inghilterra similmente aumenterà da **39.99** a **49.99** sterline.

Ovviamente questo prezzo si riferisce all'abbonamento annuo. L'abbonamento trimestrale vedrà un aumento da **€19.99** a **€24.99** in Europa e da **£14.99** a **£19.99** in Inghilterra, quello mensile invece da **€6.99** a **€7.99** nei paesi comunitari e **£5.99** a **£6.99** nella terra della regina.

I mediaoutlet del web sembrano non troppo contenti del rincaro, infatti la domanda che rimbomba nei corridoi del web è: aumenterà il valore intrinseco del servizio?

Non ci rimane che aspettare per avere una risposta concreta da parte di **Sony**.

[Phil Harrison: l'era d'oro del videogioco](#)

Phil Harrison, executive manager che ha lavorato precedentemente per **Sony**, **Atari** e **Microsoft**, in un'intervista a [GamesIndustry](#) dice la sua riguardo il futuro del gaming.

«Un'era d'oro di democratizzazione delle piattaforme, democratizzazione di tecnologie e di contenuti. Quando cominciai a lavorare nell'industry, l'80% del budget di sviluppo era destinato alla creazione del motore grafico 3D, ed eravamo costretti a spendere quella cifra ogni volta che volevamo creare un nuovo gioco. Sarebbe come se un regista cestinasse la tecnologia dietro la telecamera **Panavision** per inventarne una nuova ogni volta che decida di girare un nuovo film»

Quando cominciai a lavorare nell'industry, l'80% del budget di sviluppo era destinato alla creazione del motore grafico 3D.

«Siamo arrivati a un punto dove abbiamo l'utenza, esistono i tool di sviluppo, distributori di software e la possibilità di creare servizi online. Adesso abbiamo il budget e molto più tempo per poter pensare a cosa fare all'interno di mondi virtuali credibili creati con una grafica credibile e una AI sofisticata. Cosa succede quando questi elementi coesistono? Ci aspetta un futuro davvero interessante.

Spero che lo stesso impulso che i servizi di streaming (come **Netflix**) hanno dato al mondo della televisione ci sia nell'epoca d'oro dei videogiochi di cui ho appena parlato. Speriamo che tutto questo porti la nuova generazione di creatori di contenuti e scrittori a pensare al mondo dei videogames in questo modo.»

[The Last of Us citato in Game of Thrones](#)

Il mondo dei videogamers conosce bene la fama che ha riscosso il capolavoro di **Naughty Dog**, *The Last of Us*, ma sembra che gli apprezzamenti verso questo titolo siano arrivati anche oltre il mondo dei videogiochi.

Il Trono di Spade (Game of Thrones) serie famosissima prodotta da **HBO**, basata sul ciclo di romanzi intitolati *Cronache del ghiaccio e del fuoco* di **George R. R. Martin**, risulterebbe l'ultima a citare il gioco dei **Naughty Dog**. Ieri nel primo episodio della settima stagione il personaggio **Jaime Lannister** (attorno al minuto 22.30) direbbe proprio alla sorella **Cersei**: «**We're the last of us**» riferendosi probabilmente al videogioco. Batutta mai pronunciata nel gioco (in quanto nata in un **post** del famoso forum **Neogaf**) ma che è stato accettato come **meme** "ufficiale" anche dagli sviluppatori stessi.

Direttamente dal profilo di **Neil Druckman**, creative director dei **Naughty Dog**, un **tweet** che rimanda direttamente alla puntata di *Game of Thrones*.



Neil Druckmann ✓
@Neil_Druckmann

Segui



"You know, Ellie..."

Traduci dalla lingua originale: inglese



16:33 - 18 lug 2017

1.236 Retweet 3.949 Mi piace



139 1236 3949

