

[Xbox One X: problemi in vista secondo MIDiA Research Group](#)

Per **Microsoft** si avvicina il lancio della sua nuova console, la **Xbox One X**. Console che è indubbiamente (a oggi) la più potente e tecnologicamente avanzata mai creata, ma questo, secondo una ricerca effettuata da **MIDiA Research Group** potrebbe non bastare. Durante una intervista rilasciata a [WCCFTECH.com](#), **Karol Severin**, Lead Analyst di **MIDiA Research**, ci dice che tutto dipenderà da come la Microsoft intenderà posizionare la console sul mercato. Secondo **Severin**, la **Microsoft** dovrebbe puntare, mostrando la potenza della nuova console, sull'utenza dei **PC gamer** in quanto più avvezza a spendere un prezzo maggiorato per un prodotto premium (quello che succede da sempre nel mercato delle GPU).

Il lead analyst continua dicendo che la mancanza al momento di esclusive **AAA** potrebbe essere un ulteriore problema in quanto le console non vendono solo in base alle specifiche tecniche e alle performance ma, al contrario, sono i contenuti a influenzare fortemente le scelte dei consumatori.

Nel frattempo **Phil Spencer**, CEO di **Xbox** smentisce con un [tweet](#) tutte le voci riguardanti un ipotetico ritardo del lancio della nuova console.



Rayyan @SUPERSONICWOLF · 12 lug
@xboxp3 rumours are spreading that the Xbox one X is being delayed till spring 2018, are you still on track for Nov 7th??
Traduci dalla lingua originale: inglese
7 1 43

Phil Spencer @XboxP3
Following
In risposta a @SUPERSONICWOLF
Still on track for November 7th. Feeling good about that date.
Traduci dalla lingua originale: inglese
21:55 - 12 lug 2017

103 Retweet 673 Mi piace

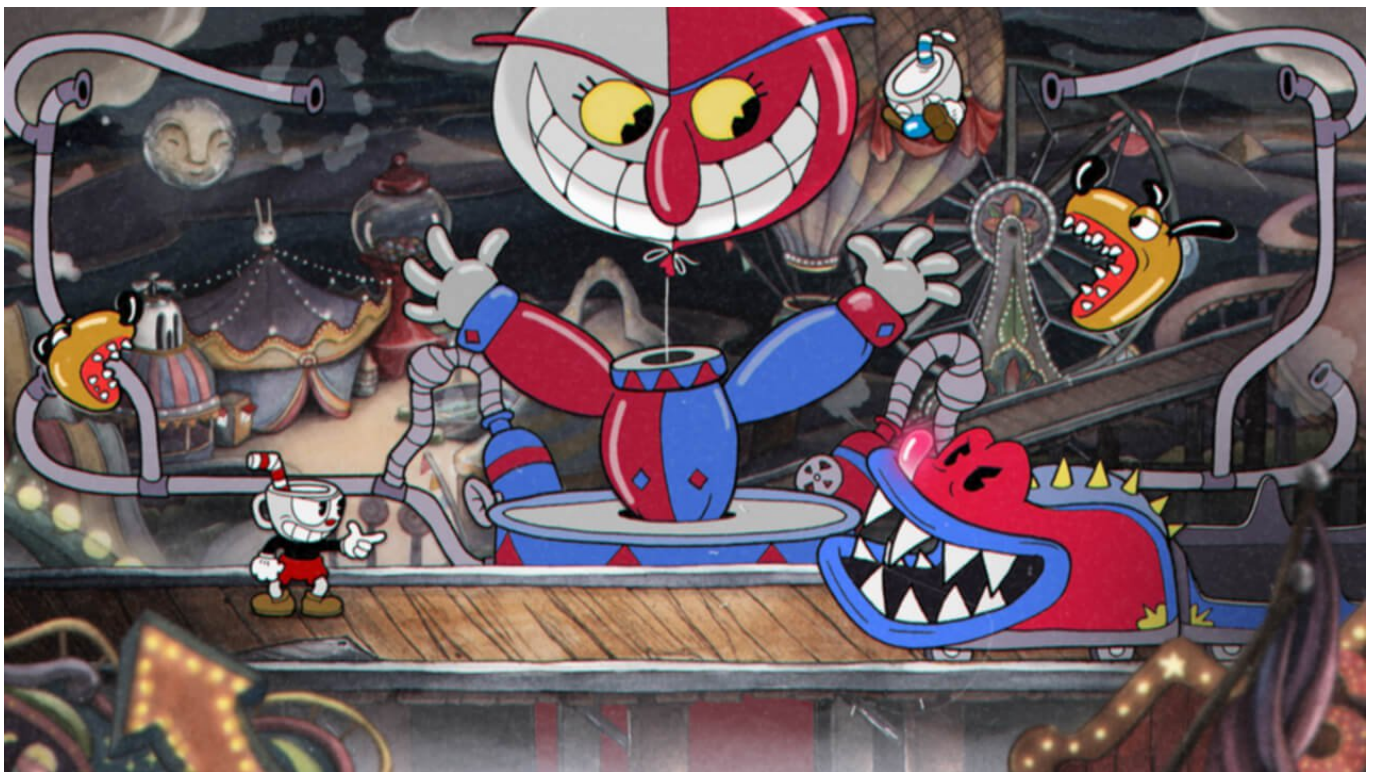
71 103 673

Cuphead: dimissioni e ipoteca sulle case

Durante una lunga intervista rilasciata a **Gamesradar.com** gli sviluppatori dell'ormai famosissimo vintage platformer in via di sviluppo **Cuphead** confidano all'outlet le loro iniziali difficoltà economiche avute durante la prima fase di sviluppo del gioco ma anche grande ambizione e forza di volontà.

"We realized that there were a lot of people out there that wanted what we were doing"

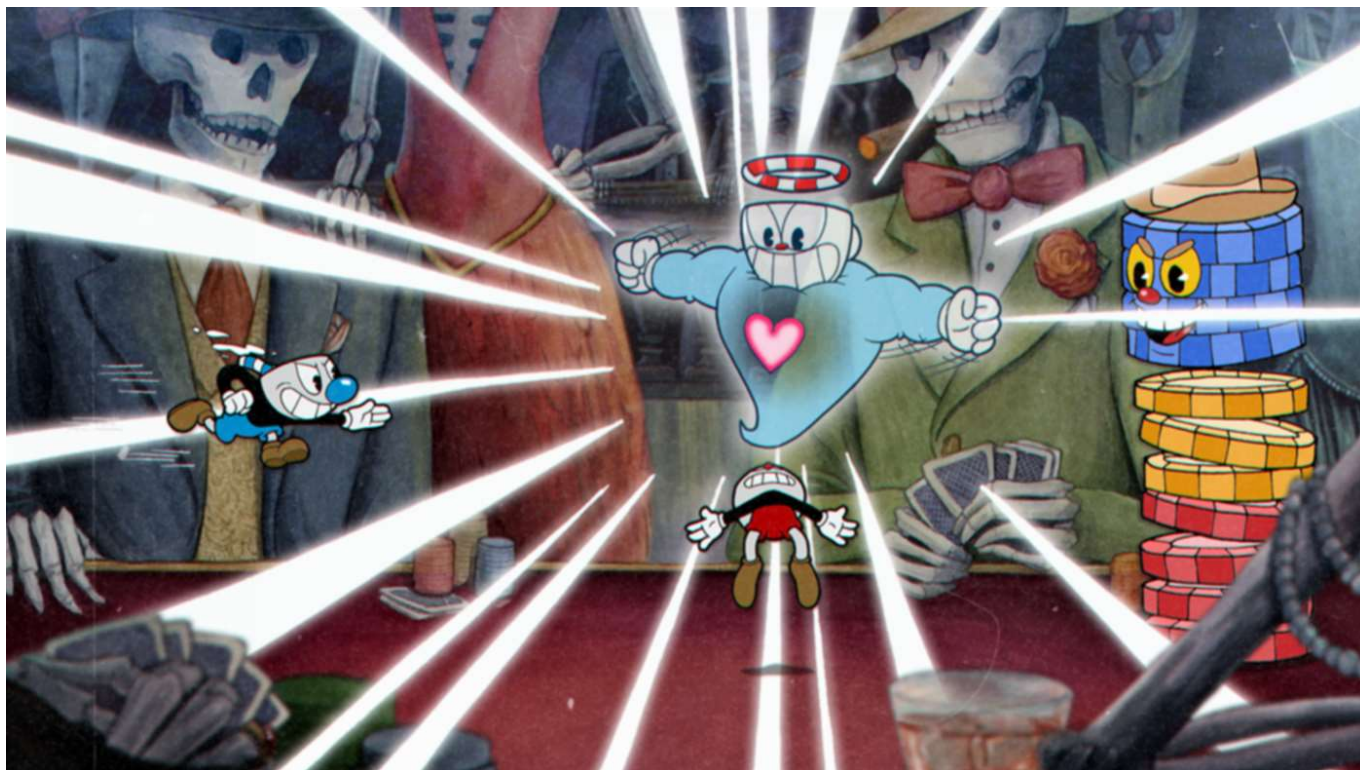
"Realizzamo subito che tantissima gente era interessata al nostro progetto"



"My brother and I quit our jobs, remortgaged our houses and began expanding the team. This was our chance to actually deliver the game we wanted to make all along, rather than the cut-scope game we originally planned with a three person team."

"Dopo aver lasciato il nostro lavoro ed ipotecato le nostre case io e mio fratello cominciammo ad espandere il team. Questa era l'unica chance possibile per riuscire a portare a termine il gioco che

noi avevamo sempre sognato di sviluppare al contrario avremmo dovuto rinunciare ed accontentarci del progetto iniziale disegnato attorno ad un team di sole tre persone.”



Cuphead è annunciato in uscita per il 2018 ed è sviluppato da **StudioMDHR Entertainment** come esclusiva **Microsoft Windows & Xbox One**

[Partono gli Ultimate Game Sale 2017 di Xbox](#)

Preparatevi a spendere, oggi, **30 Giugno** (con data di scadenza al **10 Luglio**) partono ufficialmente gli **Ultimate Game Sale** dell'**Xbox Store**. Con più di **350** giochi tra cui, i vari **Dark Souls**, **Call of Duty**, **Assassin's Creed** o i recenti **For Honor**, **Gear Of War 4**, **Halo 5: Guardians** e tantissimi altri **dlc** e **add-ons** gli utenti avranno la possibilità di risparmiare fino al **65%** del costo originale em per i già possessori di un abbonamento **Xbox Live Gold**, ancora un **10%** di sconto extra. Sul blog personale di **Major Nelson** si trova la [lista completa](#) dei titoli in offerta.

Qui invece il trailer di annuncio

[Shenmue III: novità al Gamescom 2017](#)

A quanto pare si parlerà nuovamente di **Shenmue III** al **Gamescom 2017** che si terrà dal **22 al 26 Agosto**. Il gioco verrà mostrato nuovamente al pubblico tramite un nuovo filmato, verranno discussi gli ultimi update. Ultima ciliegina, sarà direttamente **Yu Suzuki** in persona a annunciare una novità riguardante il gioco di cui ancora nessuno sa niente.

http://shenmue.link/post_en/519/?en

È stata mostrata, sul sito ufficiale, anche quella che sembra essere la versione definitiva del nuovo logo (in basso nella gallery).



[Rumor: L.A. Noire remastered supporterebbe la VR](#)

Nuovi rumors riguardanti la remastered del famoso titolo **L.A. Noire** di **Rockstar Games** affiorano su **Twitter**, oltre alla già citata versione per **Nintendo Switch** (confermata da più insiders).



Yan2295
@Yan2295

Follow

According to what I heard, Rockstar might be releasing a remastered version of L.A. Noire on the Nintendo Switch.

6:37 PM - 15 Jan 2017

167 611



Direct-Feed Games
@DirectFeedGames

Follow

Regarding LA Noire Remaster, the title is sounding like it'll come to Switch, PS4, and Xbox One. Release slated for late summer.

9:42 PM - 25 Jan 2017

70 113

WWG di **comicbook.com** avrebbe sentito da tre separate fonti (non rivelate) che **L.A. Noire** abbia anche una modalità **VR** già stata testata su **Playstation** ed anche una in prima persona.

In aggiunta è riportato che in seguito tutte le versioni vedranno aggiunta se non la modalità **VR** sicuramente quella in prima persona (un pò come in **GTA V** per intenderci).

Ancora nessuna notizia riguardo il lancio del remastered. Aspetteremo sperando di saperne di più al più presto.

[Cross-platform play: Sony dice no](#)

Il mercato dei videogiochi sta cambiando, i tempi di sviluppo si allungano, il lavoro da parte degli artisti per creare contenuti in **Full HD** o, ancora peggio, **4k** è immensamente aumentato, e tutto questo non fa altro che accrescere i costi di produzione. Un'altra grande scommessa per i prodotti che arrivano sul mercato, e ovviamente lo è ancora di più per quelli che si basano sul **multiplayer**, è la partecipazione da parte dell'utenza. Un gioco **multiplayer** online senza base d'utenza è un gioco morto. Sappiamo benissimo che molti titoli rilasciati negli ultimi anni hanno sofferto la presenza di numerosi problemi tecnici, problemi che, in alcuni casi, sono stati corretti da **patch** rilasciate mesi e mesi dopo la data di lancio. Problemi che, se aggiunti all'incognita di come verrà recepito il titolo da parte dei media di settore e da parte dei videogiocatori, rendono l'investimento una vera e propria roulette russa.

Per ovviare a tutto ciò e cercare di abbassare la percentuale di rischio economico, una grande idea è certamente quella di allargare il bacino di possibile utenza. Per far ciò i produttori di console e i publisher di videogiochi hanno deciso di scendere a compromessi perdendo un po' del proprio controllo diretto sui propri utenti e di permettere il **cross-platform play**: unire le comunità online

delle varie piattaforme in un'unica grande famiglia.

Il primo annuncio fu all'**E3** 2016 da parte di **Microsoft** dove, nel corso di un' intervista, lo stesso **Phil Spencer** dichiarò che la **Microsoft** sarebbe stata pronta al dialogo con qualsiasi publisher e sviluppatore interessato al **cross-platform play**. Tiepidamente **Sony** rispose tramite un comunicato stampa che il brand **Playstation** ha implementato il cross-platform play tra **PC** e le loro console fin dal 2002 con diversi titoli tra cui *Final Fantasy XI*, e che quindi sarebbero stati disposti a valutare caso per caso qualsiasi proposta e che di sicuro non saranno certo loro a impedirlo.

Fin qui tutto bene ma, purtroppo per i videogamer, non è tutto oro quel che luccica, tenendo, infatti, a mente quanto detto, e spostando l'orologio in avanti sul palco dell'**E3** di quest'anno, ci troviamo con **Microsoft** che annuncia orgogliosamente il **cross-platform play** su *Minecraft*. Il gioco permetterà l'interazione tra gli utenti **Android, iOS, Amazon Fire OS, Windows 10 PC, Gear VR, Oculus Rift, Apple TV, Windows 10 Phone**, ma soprattutto tra quelli di **Xbox One S/X** e **Nintendo Switch**. Come si può notare, alla lunga lista manca la Playstation e, prima che insorgiate contro chi scrive, vi dico che no, non è stata una mia dimenticanza: si tratta di una ponderata e voluta scelta da parte di **Sony**, la quale pare voler tenere "al sicuro", all'interno del proprio ecosistema, gli utenti Playstation.

La risposta da parte di **Sony** rilasciata tramite **Jim Sterling** sul merito della questione è la seguente:

«Dobbiamo essere consapevoli della responsabilità che abbiamo verso la nostra base d'utenza. L'età media dei giocatori di *Minecraft*, saprete quanto me, varia, ma tra questi molti sono giovanissimi. Abbiamo un contratto con chi utilizza i nostri servizi online (Playstation Network) e abbiamo il dovere di occuparci di loro quando sono all'interno dell'universo Playstation. Esporre quelli che sono in molti casi bambini a influenze esterne non direttamente gestibili da parte nostra, è qualcosa di cui dobbiamo pensare e riflettere con molta attenzione.»

La risposta di **Sterling** ha subito fatto discutere, e tra gli sviluppatori di *Minecraft* c'è chi ha subito detto la sua tramite **Twitter**

We would love to have PlayStation players along with the unified Minecraft, hope that we can. <https://t.co/hRGP8Aj8a>

— Aubrey Norris (オーブリー) (@Chupacaubrey) [June 11, 2017](#)

Sembrerebbe quindi che la **Sony** sia stata costretta a rifiutare il **cross-platforms play** per mantenere un certo di livello di sicurezza e controllo verso i propri utenti (che pagano per accedere ai loro servizi online, tra cui il **multiplayer**). Spiace dirlo, ma anche questa volta bisogna stare attenti a prendere le parole con le pinze, in quanto sappiamo benissimo che la **Sony** ha permesso in precedenza il **cross-platform play** in titoli come *Rocket League*, tra l'altro con la piattaforma meno controllata e quindi potenzialmente più "pericolosa" tra tutte: il **PC**.

Anche gli sviluppatori di *Rocket League* **Psyonix** - altro gioco per il quale è stato confermato il **cross-platform play** tra **Microsoft Xbox** e **Nintendo Switch** - rilasciando un'intervista a **Polygon** hanno riferito tramite **Jeremy Dunham** che il grosso del lavoro per il **cross-platform play** fra tutte

le console sarebbe praticamente già stato fatto:

«Permettere il cross-platform play tra tutte le piattaforme sarebbe metaforicamente per noi semplice come premere un pulsante»

ha detto, spiegando che, tecnicamente, per fare il tutto basterebbe molto meno di un'ora di lavoro. In realtà, secondo la modesta opinione di chi scrive, il rifiuto da parte di **Sony** non sarebbe da imputare alla mancata possibilità da parte della società di gestire con poca sicurezza i propri utenti ma - nel caso in cui si accettasse il **cross-platform play** - di dover permettere sulla propria console il **login** a un account **Xbox Live**, cosa che accadrà (ma non sembra che l'idea li stia turbando più di tanto) per tutti gli utenti **Nintendo Switch** che vorranno giocare **Minecraft** in modalità online. Avere il logo **Microsoft** o **Xbox live** su una console **Sony** e dover accedere ai servizi di Redmond (la **Microsoft** è l'unica tra le tre a disporre della struttura adeguata e dunque a poter mettere a disposizione del **cross-plaform play** i server del proprio servizio **Azure**) non è vista come opzione praticabile da parte di Sony anche perché la creazione di più utenti accounts **Xbox Live** alzerebbe immensamente il famoso indice **MAU**, acronimo che sta per "utenti attivi dei servizi **Microsoft**". A conti fatti, sperando che **Sony** cambi idea, gli unici a rimetterci in questo caso saranno gli utenti **Playstation**, i quali soffriranno la mancata possibilità di accedere al **cross-platform play** con i loro cugini **Microsoft** e **Nintendo**.

UPDATE:

Spinta dagli utenti del famoso forum per videogamer **Neogaf**, è partita una petizione contro il "no" della Sony al cross-platoform play. In meno di quattro giorni più di 2000 firme sono già state raccolte. Qui di seguito il link per poter dire la propria al riguardo:

<https://www.change.org/p/sony-minecraft-ps4-crossplay>

[Beyond Good and Evil 2: ecco cosa ci aspetta](#)

Dopo quasi un decennio di attesa finalmente *Beyond Good & Evil 2* è stato confermato. **Michel Ancel** rilasciando un'intervista a **Kotaku** aveva dichiarato che il gioco era ormai in fase di sviluppo da anni, e che proprio in quel momento si trovava a giocare la "Day Zero version" (una prima versione di debug del gioco solo disponibile agli sviluppatori).



Enorme l'hype generato dal trailer rilasciato nel 2008 ma, per colpa di numerosi problemi interni al team di sviluppo, il gioco svanì nel nulla. A differenza della vecchia produzione "cestinata" che sarebbe stata un sequel al primo capitolo il gioco mostrato da **Ancel** e **Gabrielle Shrager** (narrative designer) durante la conferenza **Ubisoft** svoltasi all'**E3** di Los Angeles sarebbe un prequel. Durante una dimostrazione a "porte chiuse" del gioco, Ancel avrebbe detto "non fate attenzione alla grafica", in quanto molti degli asset della versione mostrata sarebbero momentanei e con molta probabilità saranno cambiati.

La dimostrazione proseguì dimostrando come in **Beyond Good and Evil 2** lo spazio venga simulato e come i cicli del giorno e della notte non siano solamente un cambio di colore dello cielo o del sole come avviene oggi in moltissimi giochi ma una simulazione accurata del movimento delle stelle.

"Quando vedi un tramonto in *Beyond Good and Evil 2*, quel tramonto è reale"



Ancel quindi ingrandì la visuale zoomando all'indietro facendo notare come senza caricamenti riuscisse a muoversi dal livello del terreno fino allo spazio più profondo. Continuò spiegando che chi adora la fantascienza ama il senso di libertà e di esplorazione e che questi elementi sarebbero castrati in presenza di frustranti attese di caricamento.

Questo solo un brevissimo esempio dell'ambizione degli sviluppatori che stanno lavorando a *Beyond Good and Evil 2*; **Ancel** spera di riuscire a rilasciare una versione beta del gioco disponibile ai giocatori entro la fine dell'anno.

[Forza 7: incredibile surplus del 30% sulla GPU](#)

In una particolarmente interessante presentazione "a porte chiuse" rilasciata alla redazione di **Destructoid** dopo la conferenza **Microsoft**, il content director di **Turn10**, **John Wendl**, ha confidato che il loro ultimo gioco, presentato ufficialmente durante la loro conferenza all'**E3**, *Forza Motorsport 7*, pur spingendo la grafica a una risoluzione di **4k** in **HDR** con un framerate di **60 fps**, utilizzerebbe la GPU della **Xbox One X** solamente al **70%**

Avevamo già sentito parecchie voci commentare le specifiche su carta rilasciate dalla **Microsoft** e anche qualcosa in più (la demo *ForzaTech*) riportate da **Digital Foundry** di **Eurogamer** carpite durante la loro visita alla **Microsoft** per il reveal ufficiale delle specifiche hardware, ma questi dati - che non provengono da una tech demo bensì del gioco vero e proprio - fanno meglio intuire quali siano le performance della console "on the road".

https://youtu.be/Dokpy_KluyA

[Shenmue 3: posticipato il lancio](#)

L'uscita del secondo sequel al famosissimo videogioco sviluppato da **Yu Suzuki**, *Shenmue*, verrà posticipata alla seconda metà del 2018.

Tramite un video ufficiale postato su **Youtube**, Yu Suzuki in persona spiega i principali motivi del posticipo, scusandosi con i sostenitori finanziari del progetto partito tramite **Kickstarter**.

Tra questi, spiega Suzuki, l'utilizzo delle ultime tecnologie riguardanti la produzione di videogiochi hanno spinto la visione del team di sviluppo verso nuove frontiere e per questo i tempi di produzione sono inevitabilmente allungati.

Qui il video completo.

[Deep Dive: Microsoft Project Scorpio](#)

Ieri, dopo una spasmodica attesa da parte dei fan, degli appassionati di elettronica e di tutti i videogiocatori, sono state svelate le specifiche hardware della famigerata nuova console Microsoft,

conosciuta con il nome in codice **Project Scorpio**.

Per la prima volta, dimostrando estrema sicurezza nel proprio prodotto, Microsoft ha dato accesso a tutte le informazioni tecniche a una testata giornalistica, **Eurogamer**, e in particolar modo alla redazione di **DigitalFoundry**, capace di sviscerarne le performance tra numeri e sigle.

In questo *deep dive* cercherò di spiegare in poche parole come l'hardware all'interno della Scorpio potrà portare vantaggi alla nostra esperienza videoludica e come quest'ultimo posizionerà la console **Microsoft** rispetto alla concorrenza.

SOTTO IL COFANO

Nelle specifiche rilasciate ufficialmente dalla Microsoft troviamo una **CPU AMD Jaguar** in versione altamente customizzata e per questo rinominata **Evolved**. La CPU x86 da **8 cores** e **4 MB** di cache L2 è divisa in due cluster (quindi 4+4) che raggiungono un clock di frequenza pari a **2.3GHz**.

All'interno della GPU, anch'essa un prodotto altamente customizzato proveniente da architetture **AMD Polaris**, troviamo **40 CU's** (unità di calcolo) clockate a **1172MHz** che riescono a portare a **6 Teraflops** le performance della scheda video.



Quelle della CPU e GPU sono frequenze di funzionamento veramente alte per una console e per questo la **Microsoft** ha accompagnato l'intero **Scorpio Engine SOC** (system on chip) con un sistema di raffreddamento a camera di vapore, tipologia di dissipatori che di solito troviamo in prodotti high-end come le **GPU NVIDIA Founder's Edition GTX 1080** o la top di gamma **GTX 1080ti**.

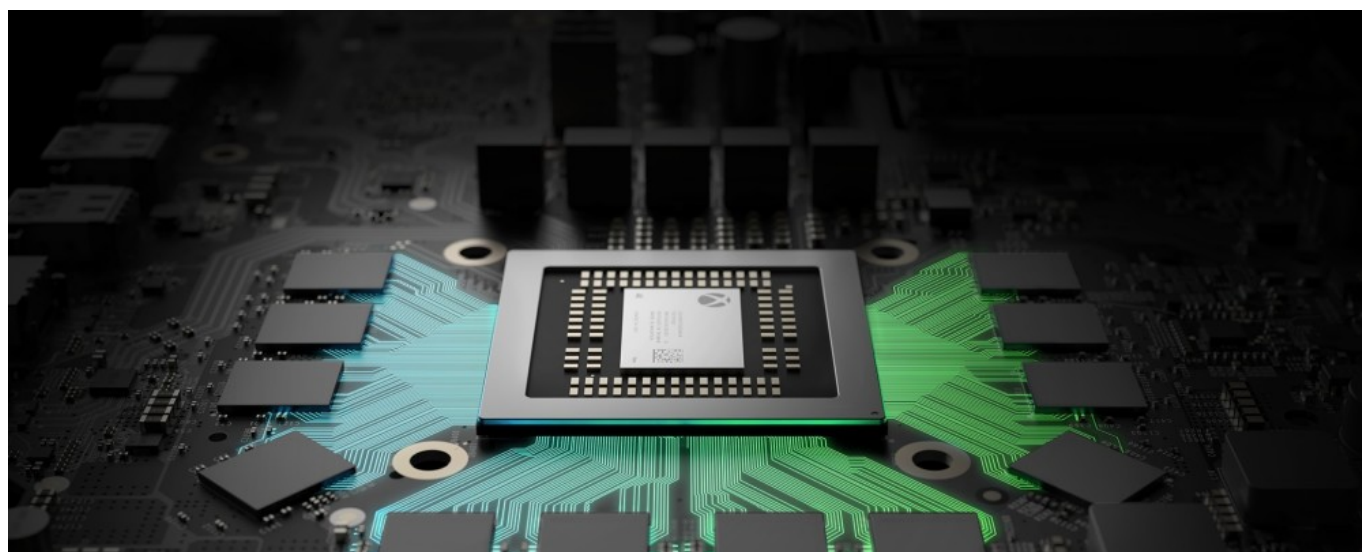
Nel reparto memoria troviamo **12 Gb** di **GDDR5** che hanno un mostruoso **bandwidth** di **326GB/s**.

L'hard disk sarà da **1TB** con una dimensione di **2.5inch** accompagnato da un lettore **Blu-Ray UHD**.

Queste le specifiche. Ora punto per punto sviscereremo l'hardware della console.

IL CUORE DELLO SCORPIONE

L'obiettivo della **Microsoft** sembra ormai esser quello di voler abbandonare definitivamente i cicli generazionali, a favore di un più sostenibile (da parte del mercato) modello dove il focus sull'**ecosistema** e quello della **continuità** la fanno da padrone. Il modello di riferimento sarebbe quello degli smartphone e dei PC, una - quasi - perpetua compatibilità che porterebbe **Scorpio** e le successive console a non raggiungere mai lo status di "**next-gen**", bensì quello di una famiglia di prodotti in continua evoluzione.



Per rendere possibile ciò, **Scorpio** deve mantenere il 100% di compatibilità con la vecchia Xbox One/S, pur dovendo spingere le sue prestazioni a un nuovo livello. Infatti i core **x86** presenti nella CPU della Scorpio sono stati overclockati così da risultare il **31%** più veloci rispetto a quelli della Xbox One S. All'interno della CPU, chiamata da **AMD** e Microsoft **Jaguar Evolved** sono state fatte delle customizzazioni, alcune molto probabilmente provenienti dalle nuove **CPU AMD Ryzen**, e altre ereditate da quelle già viste su Xbox One. Le modifiche più rilevanti riguardano l'efficienza, la coerenza tra CPU/GPU e la latenza, così da mantenere il processore occupato il più possibile. Tantissima attenzione è stata data anche alle customizzazioni riguardanti l'**offloading** della CPU: ritroviamo infatti il già all'avanguardia processore audio **SHAPE** (Scalable Hardware Audio Processing Engine) della Xbox One.

4K GPU?

Dopo l'evidente spinta effettuata da **Sony** con la **PS4 Pro** nel commercializzare un prodotto che supportasse i 4K, il calo di prezzo dei TV che supportano questa risoluzione e il conseguente aumento delle vendite di questi ultimi, la battaglia dei **4K vs 1080p** è oggi un argomento sempre più rilevante. Consapevole dei cambiamenti in corso, **Microsoft** presenta la **Scorpio** come una console capace di renderizzare a 4K nativamente, rilasciando così PR che risultano come schiaffoni per la rivale Sony, che vede invece la **PS4 Pro** soffrire nel raggiungere nativamente tale risoluzione nelle ormai numerosissime prove effettuate dai vari outlet del settore (DigitalFoundry tra tutti), così da veder la console costretta ad effettuare *upscaling* tramite una tecnica chiamata **checkboard**

rendering.

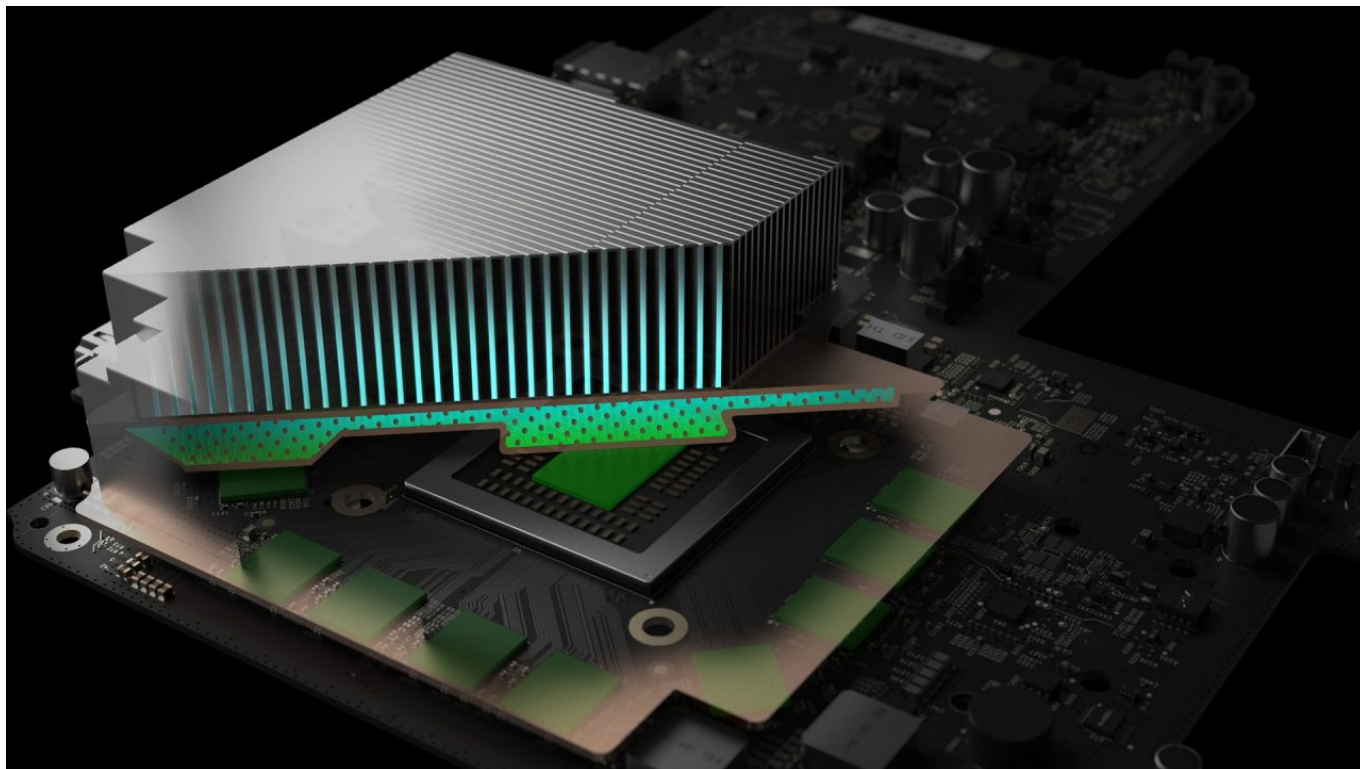
Per creare una nuova GPU capace di renderizzare a 4k e soddisfare tutti i possessori di TV UHD, alla Microsoft hanno creato un nuovo Dev Tool chiamato **PIX** (Performance Inspector For Xbox) che permette di tener traccia dei dati riguardanti le performance della GPU durante l'esecuzione di svariati titoli per Xbox. Una volta ottenuti i dati, questi sono stati inseriti in un emulatore che simulerebbe un hardware comparabile a quello definitivo della nuova console, così da poter verificare se l'hardware di volta in volta rispecchiasse le performance desiderate, ovvero riuscire a portare a una risoluzione di 4K la maggioranza dei giochi della Xbox One.

Il **PIX** quindi è stato fondamentale per riuscire a customizzare l'hardware **AMD**. Il risultato finale è stato di una GPU con **40 unità computazionali** (CU's) clockate a **1172 MHz** e performance pari a **6 Teraflops**.

La GPU è stata customizzata raddoppiando gli **shader engine** per migliorare l'elaborazione dei poligoni e dei vertici di **2.7** volte. È stato **raddoppiato** il numero dei **ROPS** (Raster Operation Pipeline) che portano quasi a triplicare il **fill-rate** ed è stata **quadruplicata** la cache L2 così da poter gestire i **4K**.

	Project Scorpio	Xbox One	PS4 Pro
CPU	Eight custom x86 cores clocked at 2.3GHz	Eight custom Jaguar cores clocked at 1.75GHz	Eight Jaguar cores clocked at 2.1GHz
GPU	40 customised compute units at 1172MHz	12 GCN compute units at 853MHz (Xbox One S: 914MHz)	36 improved GCN compute units at 911MHz
Memory	12GB GDDR5	8GB DDR3/32MB ESRAM	8GB GDDR5
Memory Bandwidth	326GB/s	DDR3: 68GB/s, ESRAM at max 204GB/s (Xbox One S: 219GB/s)	218GB/s
Hard Drive	1TB 2.5-inch	500GB/1TB/2TB 2.5-inch	1TB 2.5-inch
Optical Drive	4K UHD Blu-ray	Blu-ray (Xbox One S: 4K UHD)	Blu-ray

Se tutto questo non bastasse, l'aspetto più rivoluzionario della customizzazione della **Scorpio** sarebbe invece quello riguardante il **Command Processor** della GPU ovvero la parte di HW che riceve istruzioni dalla CPU, così poi da smistarle verso l'elaborazione all'interno dei core grafici.



Il Graphics Technical Fellow **Andrew Gossen** ha spiegato durante l'intervista a **DigitalFoundry** che essenzialmente gli ingegneri hardware hanno spostato le **API Direct3D 12** sulla GPU inserendole così direttamente nella logica del **Command Processor** con il risultato di soddisfare a livello hardware ogni richiesta di **API**. In particolare le **"draw call"**, **API** tra le più importanti e dispendiose, che comunicano alla GPU cosa disegnare sullo schermo.

Queste incidono in maniera importante e sostanziale sulle risorse della CPU. Quella delle **draw call** è una pipeline che tradizionalmente necessita senza interruzione di centinaia di migliaia di istruzioni da parte della CPU. Dopo l'introduzione nella logica della GPU, una **draw call** può essere eseguita con poche **decine**.

Gossen avrebbe rivelato con tono vittorioso che dopo questa customizzazione della GPU sarebbero riusciti a **dimezzare** le risorse della CPU richieste per il rendering. Il che sarebbe da solo un risultato **incredibile**.

Tutta questa potenza verrebbe sprecata se si verificasse un collo di bottiglia (come quello generato dalla mancanza di memoria GDDR nella Xbox One) nella pipeline di rendering. Per questo la Scorpio è stata dotata di **12Gb** di **GDDR5** che viaggiano ad una frequenza di **6,8GHz** con un'interfaccia a **384 bit** (12 canali a 32bit), generando così gli incredibili **326 GB/s** di bandwidth.

Questo porta la console a superare in questo reparto - seppur di pochissimo - la **NVIDIA GTX 1080** (scheda video che a oggi costa intorno ai 450 euro) che, montando le velocissime memorie **GDDR5X**, raggiunge i **320GB/s**. La memoria sarà così suddivisa: **4GB** di questa memoria sono riservati al sistema (1 Gb in più di quanto veniva dedicato al sistema da parte della Xbox One S aggiunto così da poter renderizzare la **dashboard a 4k**), i restanti **8Gb** sarebbero dedicati ai giochi.

Anche l'**hard disk** ha ricevuto un *lifting*: sarebbe dotato di una larghezza di banda aumentata del **50%** e di 1 TB di dimensione.

OK FACCIAMO UN GIRO

Sulla carta **Project Scorpio** sembrerebbe avere veramente tanta potenza, ma questo non risponde a tutte le nostre domande e soprattutto alla domanda fondamentale: **“è realmente una console da 4K?”**. Se avessimo preso in considerazione solamente la GPU da **6TFLOPs**, seppur altamente customizzata e in gran parte derivante dall’architettura **AMD Polaris**, e non dalle nuovissime **Vega**, dubiteremmo che la console possa riuscire a mantenere le promesse fatte dalla **Phil Spencer** e la **Microsoft**. Ma qui viene il bello. La fusione di tutte le singole parti fisiche della console si lega dinamicamente con un software basato su **Windows 10 UWP Framework**. Una potente pipeline software estremamente efficiente e flessibile permettono alla macchina di non sprecare nessuna risorsa. Essenzialmente **Microsoft** non solo ha completamente riscritto le regole (tramite il **PIX**) con cui le console vengono progettate, ma ha anche tenuto conto dell’importantissimo connubio tra hardware e software così da mantenere (sulla carta) altissime le performance “in-game”. Dobbiamo tenere bene a mente che **Project Scorpio** è la prima **“Windows 10 machine”**.

“From what I’ve seen so far, there is some evidence that Scorpio’s true 4K performance could pose a challenge to the likes of NVIDIA’s GTX 1070 and AMD’s Fury X-class hardware,”

La customizzazione e l’efficienza della console sono risultate così impressionanti che **Richard Leadbetter** di **Digidal Foundry** ha comparato le performance della console con **high-end GPU** come la **GeForce GTX 1070** o l’**AMD Fury X**. Entrambe schede video che riescono a gestire più che decentemente i 4K su PC.

“I’ve seen Microsoft’s new console running a Forza Motorsport 6-level experience locked to 4K60 on the equivalent to PC’s ultra settings - cranking up the quality presets to obscene levels was one of the first things developer Turn 10 did when confronted with the sheer amount of headroom it had left after a straight Xbox One port.”

Continua dicendo di aver visto la nuova console far girare **Forza Motorsport 6** ad una risoluzione di **4K@60fps** con settaggi equivalenti all’**Ultra Settings** dei PC, quindi dopo i test effettuati da Digital Foundry proprio in linea con una **GeForce GTX 1070** o **GTX 1080**.



SCONTRO TRA TITANI

Dopo aver snocciolato numeri e caratteristiche tutti gli appassionati si staranno chiedendo la stessa cosa: **“Il divario tra la PS4 Pro e la Scorpio sarà così evidente?”**.

Nonostante la mole di dati rilasciati da **Microsoft** e **DigitalFoundry**, al momento non è possibile rispondere a questa domanda né dire quanto i titoli **multiplatforma** varieranno rispetto alle due piattaforme. Ovviamente date le specifiche ci si aspetta che i titoli third-party vedano su Scorpio risoluzioni più elevate, textures migliori ed anche migliori filtri in **post processing**. Questo onestamente sarebbe il “minimo sindacale” viste le differenze tecniche tra le due macchine. Certo è che vedere **Forza Motorsport** girare **4K @ 60fps** utilizzando solamente circa il **66%** della GPU e **65%** della memoria fa quasi sorridere al pensiero di cosa gli sviluppatori riusciranno a fare con la Scorpio.

	PS4 Pro	Project Scorpio	
CPU CORES	8	8	+ 0
CPU CLOCK SPEED	2.1	2.3	+ 10%
GPU CU'S	36	40	+ 11%
GPU CLOCK SPEED (MHZ)	911	1172	+ 29%
TFLOPS	4.2	6	+ 43%
SYSTEM MEMORY (GB)	9	12	+ 33%
GAMES MEMORY (GB)	5.5	8	+ 45%
MEMORY BANDWIDTH (GB/S)	212	326	+ 54%

1080p Super-sampling

Entrambe le console sono progettate per sfruttare le **TV 4K** ma cosa succede quando le utilizziamo su televisori **Full HD** (1080p)? Moltissimi outlet sono stati molto critici verso **Sony** e la **PS4 Pro** riguardo il modo in cui questa gestisce il super-sampling (ovvero un gioco che nativamente ha una risoluzione più alta ed è fatto girare a risoluzione più bassa ottenendo così dei vantaggi nella qualità dell'immagine)

Microsoft sembra intenzionata a voler prendere di petto il problema impegnandosi ad assicurare il **super-sampling** su tutti i giochi se fatti girare a risoluzione inferiore.

Microsoft è parecchio fiduciosa nel proprio scaler hardware, una versione potenziata di quello già visto sulla Xbox One S. Il **super-sampling** garantisce una qualità di **anti-aliasing** impareggiabile. Quindi anche questa sembra una grossa differenziazione rispetto a come la PS4 Pro gestisce gli schermi **Full HD**.

Backwards Compatibility

Similarmente alla **PS4 Pro**, tutti i vecchi giochi gireranno su **Scorpio** ottenendo on-the-go dei piccoli miglioramenti grazie all'hardware rinnovato, ad esempio caricamenti più veloci e **framerate** più consistente. In alcuni casi, i giochi originariamente sviluppati utilizzando **dynamic resolution scaling** (che permette al gioco di adattare la propria risoluzione in base alla potenza dell'hardware su cui gira) potranno utilizzare la potenza di **Scorpio** per aumentare la propria risoluzione anche fino a **4K**. Ad ogni modo, come nel caso della **PS4 Pro**, i giochi avranno bisogno di **patch** per sfruttare al meglio il nuovo hardware della console.

Screen & Video Capture

PS4 Pro e **Project Scorpio** sono progettate per il mercato delle **TV UHD** e per questo, entrambe le console possono catturare screenshots in 4k. Tuttavia solo Scorpio permetterà di catturare video in **4K** e a **60 Hz**. In più il **GameDVR** della Scorpio funzionerà anche con i titoli che girano ad una

risoluzione più bassa, **upscalando** così da poter migliorare l'immagine.

Questa è la **Scorpio**. Sembrerebbe, sulla carta, la miglior risposta che **Microsoft** potesse dare al dominio incontrastato di **Sony** e della sua **PS4**. Quando verrà introdotta sul mercato la **Microsoft** tornerà a essere (come era già avvenuto con la Xbox 360) l'hardware migliore sul mercato e probabilmente il punto di riferimento per chi, su console, vuole giocare al meglio i numerosissimi **third-party games**.

Prossimamente ci si aspettano ancora approfondimenti riguardo le **40** e più modifiche effettuate alla GPU e ad i miglioramenti apportati al **Jaguar Evolved**. Li stiamo già aspettando.