

# Siamo tutti utenti Microsoft

Da quando è nata la console war, è solito etichettare i vari giocatori in base alla piattaforma di gioco preferita: abbiamo i “sonari”, “nintendari”, “boxari”, “master race” e chi più ne ha più ne metta. Ma quello che il più della gente dimentica è che due dei grandi colossi dell’industria videoludica non si limitano, e soprattutto, **non sono nati** con lo scopo di produrre console di gioco (in realtà anche Nintendo aveva altri scopi, ne abbiamo parlato [qui](#)), dunque il far parte di una determinata categoria di utenti si dovrebbe estendere a tutti i prodotti che la suddetta “fazione di appartenenza” offre.



Prendiamo **Microsoft**: è nata come software house nel 1975 e la prima **Xbox** sarebbe arrivata solo 25 anni più tardi, ma è anche grazie a lei che abbiamo **Windows**, il pacchetto Office, Internet Explorer (che non sarà stato il top dei browser ma grazie lo stesso, zio Bill) e tantissimi altri prodotti, anche hardware, come i recenti **Microsoft Surface** e innumerevoli altri device come telefoni cordless, cuffie e webcam; per non parlare dell’acquisizione di **Nokia**. Per quanto riguarda il nostro campo, MS ha creato, oltre alle sue console, la saga di *Halo*, *Fable*, *Age of Empires*, *Microsoft Flight Simulator*, *Zoo Tycoon* e inglobato la Mojang, diventando di fatto la proprietaria di uno dei giochi più diffusi di sempre, ovvero **Minecraft**.

Chiunque di noi ha usato o usa attualmente un videogioco, una componente, un cellulare, un computer, un software o qualsiasi altra cosa proveniente dall’azienda di Bill Gates, **e questo ci rende di fatto dei boxari**, o comunque, degli utenti Microsoft, il che ormai viene visto come un insulto - e non lo è - ma allo stesso tempo non decide le sorti della console war.

Giochi su un pc con Windows 10 e sfrutti Xbox Play Anywhere? Sei un boxaro.

Hai un computer che sfrutta un altro sistema operativo ma nella tua libreria di giochi ne hai almeno uno tra quelli sopraccitati o usi un controller Xbox al posto della tastiera? Sei un boxaro.

Hai *Minecraft* sulla tua console Sony o Nintendo? Anche qui, sei un boxaro.

Quindi pensateci due volte la prossima volta che vorrete insultare il vostro amico che ha da poco comprato la sua Xbox One X, mentre a casa avete un computer con Windows 10, collegato a un indirizzo email su Outlook, rimpiangete l’ormai andato **MSN** e siete iscritti a molteplici canali

Youtube che trattano *Minecraft* o uno qualsiasi di [questi](#) giochi.

## Project Scorpio: svelate le specifiche tecniche

Come promesso da Microsoft, oggi alle 15:00 **DigitalFoundry** ha annunciato le specifiche tecniche di **Scorpio**.

La nuova Console Xbox avrà le seguenti caratteristiche tecniche:

- **CPU:** Custom x86 (Jaguar Evolved) con 8 Core 2.3 GHz e 4MB di Cache

|     | 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 Compute Units e Core Clock a 1172 MHz

|               | Scorpio Final Spec | Xbox One | PS4 Pro |
|---------------|--------------------|----------|---------|
| Compute Units | 40                 | 12       | 36      |
| Core Clock    | 1172MHz            | 853MHz   | 911MHz  |

- **RAM:** 12 GB GDDR5 (8GB utilizzabili per i giochi)

|                     | Scorpio Final Spec | Xbox One       | PS4 Pro   |
|---------------------|--------------------|----------------|-----------|
| Memory Config       | 12GB GDDR5         | 8GB DDR3+ESRAM | 8GB GDDR5 |
| Available for Games | 8GB                | 5GB            | 5GB       |

- **Larghezza della banda di memoria:** 326 GB/s
- **Hard Disk:** 1 TB 2.5 pollici
- **Lettore ottico:** 4K UHD Blu-ray

Inoltre nel video di DigitalFoundry si parla di uno screenshot di una demo di *Forza Motorsport* che gira in 4K a 60FPS con un utilizzo della GPU del 66.19% grazie all'integrazione delle DirectX 12 nell'hardware.

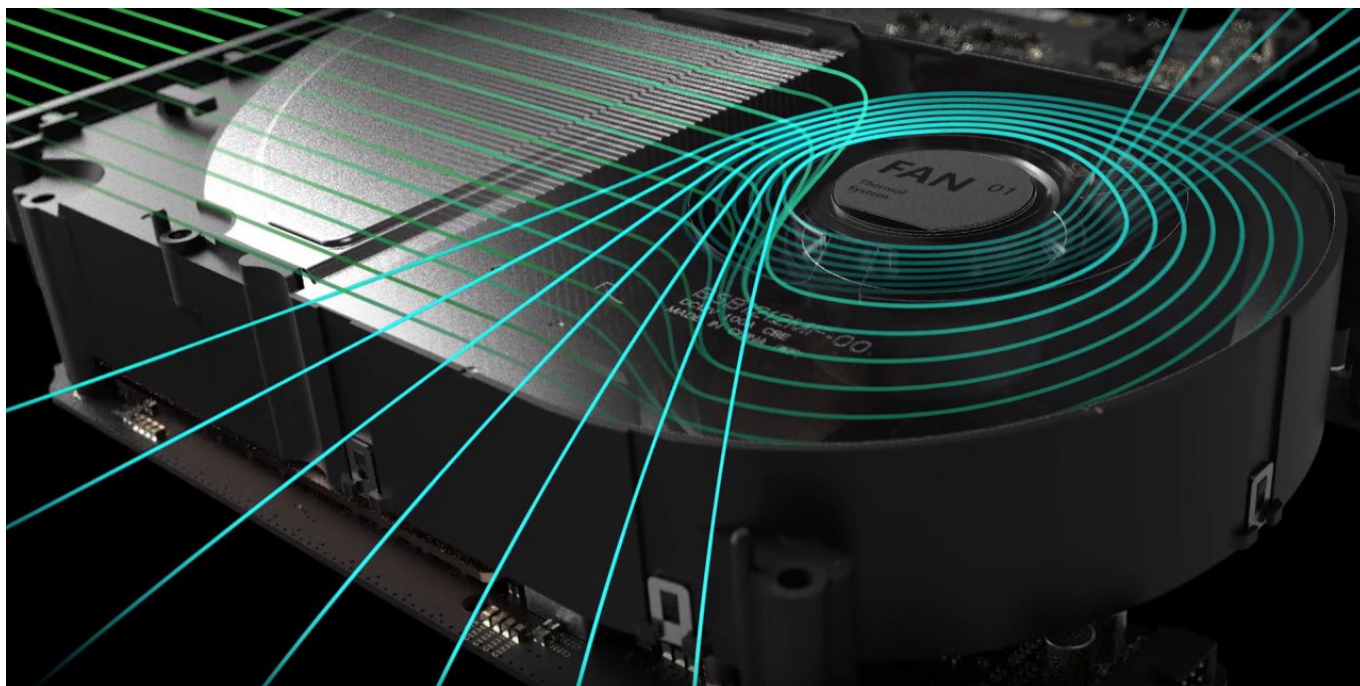


Tutti i giochi di Xbox One che girano a 900p verranno portati su Scorpio e fatti girare in 4K nativi. Scorpio godrà di un nuovo SOC (System-on-chip) a cui ha lavorato AMD.

La velocità di clock della GPU e le temperature sono state oggetto di studio per Microsoft che ha messo a punto una tecnica, "Il metodo di Hovis", del quale ha parlato il direttore generale di progettazione hardware di Xbox, **Leo Del Castillo**, spiegando dunque parte del lavoro svolto per arrivare a un simile risultato :

"Tra il tentativo di ottenere un design compatto, ridurre al minimo il consumo di energia e ottimizzare l'efficienza complessiva, abbiamo fatto molte cose che possiamo reputare speciali [...] Una delle cose che abbiamo fatto è stato fondamentalmente mettere a punto le tensioni per ciascuno dei chip e ottimizzare il tutto in modo che i chip ottenessero esattamente ciò che era necessario per considerare l'obiettivo centrato; ciò ha portato a un più alto grado di efficienza del sistema che ci permette di disfarci di un sacco di potenza sprecata, che verrebbe altrimenti fuori sotto forma di calore".

Ogni singolo processore **Engine Scorpio** prodotto da TSMC avrà il proprio profilo di potenza specifica.



Microsoft sta infine usando un dissipatore - costituito da un recipiente di rame che ne costituisce la base - all'interno del quale viene ionizzata acqua distillata sotto vuoto: il calore viene assorbito dall'acqua, la quale si vaporizza, e il vapore viene portato lontano dalle zone calde per condensarsi infine sulle alette del dissipatore. Questa soluzione è considerata rivoluzionaria per una console, ed è uno dei tecnicismi più interessanti fra quelli esposti oggi.

Ancora non è stato svelato né il prezzo né la data di uscita, ma sul sito della Xbox si parla dell'uscita per le festività natalizie del 2017. Per saperne di più, quindi, bisognerà aspettare l'E3.