

Team17 in partnership con gli sviluppatori di My Time at Portia

L'etichetta internazionale di giochi **Team17** e lo sviluppatore indie della Cina **Pathea Games** hanno annunciato oggi la loro partnership per lo sviluppo di *My Time at Portia*, il prossimo impegnativo RPG di Pathea ispirato a *Animal Crossing*, *Harvest Moon*, *Dark Cloud 2* e le opere di **Miyazaki**, per PC e console. Imbarcatosi per Portia, una città ai margini della civiltà, il giocatore arriverà a trovare un laboratorio ereditato dal padre: un luogo dove può iniziare a creare una nuova vita usando le reliquie del passato per migliorare la vita agli abitanti del villaggio.



Raccogliere i materiali del bellissimo mondo aperto di Portia, tagliare alberi, far crescere il proprio giardino, queste sono solo alcune delle attività da svolgere. Ci sono molte aree uniche da esplorare tra cui deserti, isole, scogliere, altopiani, paludi, miniere e altro ancora! Anche due diversi tipi di dungeon tra cui alcuni pieni di importanti risorse come reliquie da raccogliere o altri pericolosi dove il giocatore potrà incontrare e combattere i mostri nemici. Il mondo di Portia sarà vivo, come gli abitanti del villaggio, i quali avranno comportamenti unici e saranno accompagnati dai loro impegni, come: andare a scuola, svolgere i loro lavori e divertirsi condividendo le loro storie con il giocatore.



My Time at Portia è previsto per PC tramite il primo accesso a **Steam Early** nei primi mesi del 2018 e sbarcherà su console più tardi nel 2018. La campagna Kickstarter è in fase avanzata e la squadra di Pathea ha creato una piccola anteprima del prossimo gioco sotto forma di **demo alpha** che include 6-8 ore di gioco, scaricabile da **Steam**.

[Lovers in a Dangerous Spacetime arriva su Switch](#)

Lovers in a Dangerous Spacetime è un gioco in cui è possibile esplorare coloratissime galassie piene di robot malvagi e costellazioni muovendosi con un'enorme nave da guerra al neon da controllare in coppia manovrando torrette, laser, scudi e acceleratori. Il gioco arriverà in versione aggiornata su **Nintendo Switch** il prossimo **3 ottobre**.

Dal trailer uscito in occasione dell'annuncio non sembra che questa nuova versione includa elementi nuovi.

[Dragon Quest Builders sbarca su Switch](#)

Dopo aver annunciato il rilascio delle versioni **Nintendo Switch** e **PS4** di *Dragon Quest Builders 2*, **Square Enix** ha confermato che anche il primo capitolo della serie, sviluppato l'anno scorso per più piattaforme, sta per essere lanciato anche in versione Switch.

Una delle principali novità presenti in *Dragon Quest Builders* sarà la possibilità di usare **Great Sabrecub** in **Free Construction Mode**. Sabrecub offrirà un movimento più rapido e avrà la capacità di recuperare materiali speciali per sconfiggere i nemici.

A detta di Square Enix, la release per Switch arriverà la primavera prossima, ma non si sa ancora la data ufficiale del lancio.

[Nintendo farà di tutto per soddisfare la richiesta di Switch](#)

«**Nintendo** di recente si è focalizzata sulla soddisfazione della richiesta di altri Nintendo Switch, console che attualmente ha raggiunto una vasta popolarità». È quanto afferma il Presidente e Direttore Operativo **Reginald Fils-Aime** durante il "Variety's Entertainment and Technology Summit" a Los Angeles.

Si prevede una vendita di 10 milioni di piattaforme Switch durante il corrente anno fiscale, ma è da vedere se la società sarà in grado di soddisfare la domanda di tutti i suoi clienti.

Il CEO di **Pokémon Company** dubita del successo di Nintendo Switch: «Non dovremmo sovrastimare il suo potenziale»

«Certamente la richiesta è consistente, e la nostra catena di fornitura è presente» dice l'Executive di Nintendo «Avremo abbastanza fornitura per le vacanze? È su questo che ci stiamo focalizzando.»

Dopo aver riscontrato difficoltà con la richiesta di console Switch da quando ha lanciato la piattaforma a marzo, inizialmente Nintendo ha spedito le console per via aerea, ma la console è andata subito sold-out e l'azienda ha promesso di aumentarne la produzione per soddisfare la richiesta durante l'estate di quest'anno.

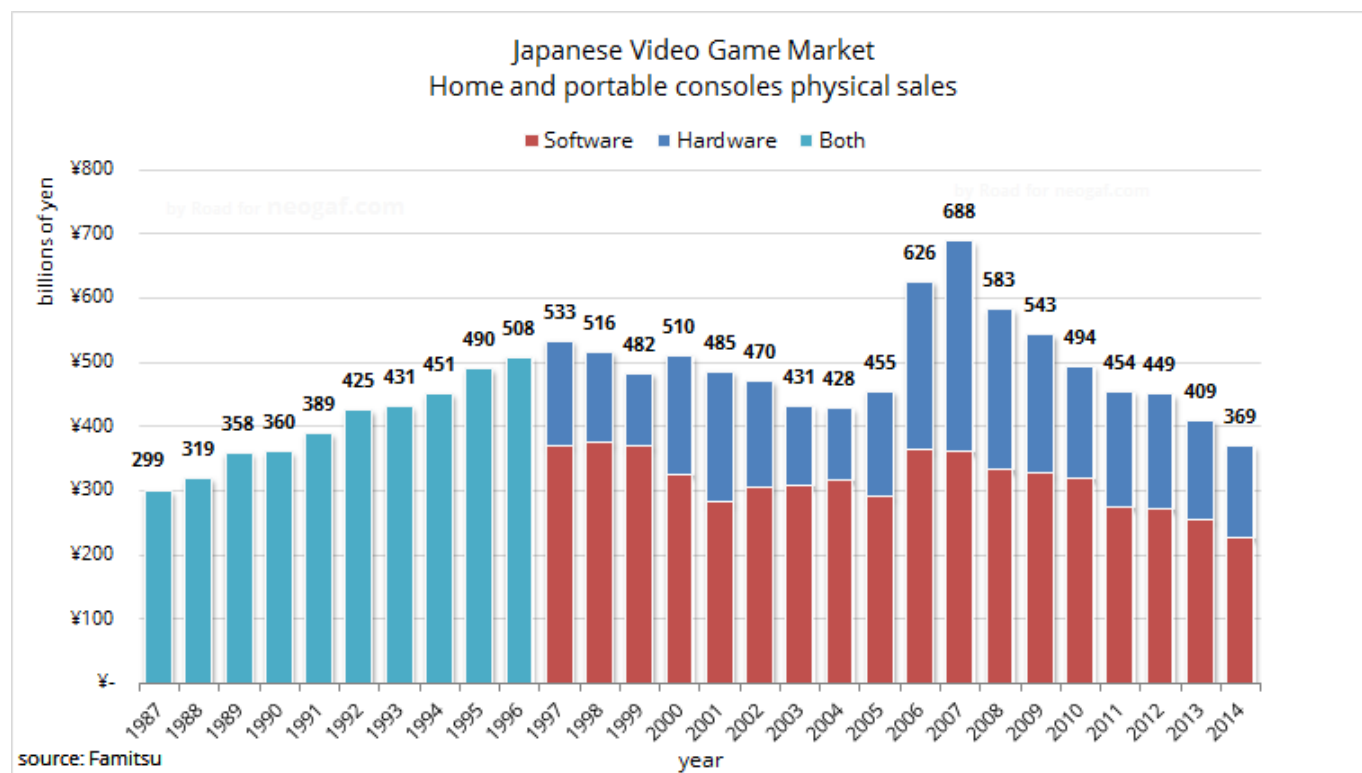
«Stiamo facendo tutto il possibile per assicurarci che chiunque voglia acquistare Nintendo Switch possa farlo», ha dichiarato Nintendo al **The Wall Street Journal**, aggiungendo inoltre che tutto dovrebbe essere in regola entro le prossime vacanze natalizie.

[Nintendo Switch: 1.5 milioni di unità vendute in soli sei mesi in Giappone](#)

Lo slancio positivo di **Nintendo Switch** sembra non volersi arrestare, al punto che in meno di sei mesi dal lancio la console ha raggiunto il ragguardevole traguardo di **1,5 milioni** di unità vendute

nel solo mercato giapponese, superando così le vendite di tutte le altre console.

Dato ancora più rilevante considerato il mercato giapponese, mercato in declino da più di un decennio e che nel 2014 ha ottenuto il guadagno più basso degli ultimi 24 anni con un fatturato di soli **369 miliardi di yen** contro i **668 miliardi** del 2007.



Il successo della console ha aiutato evidentemente la situazione, spingendo le vendite hardware a un **+44%**. Grazie a **Famitsu** e alla [traduzione del Dr. Serkan Toto](#) sappiamo che le vendite hardware e software generate tra il **26 Dicembre 2016** e il **25 Giugno 2017** avrebbero incrementato gli introiti del **14,8%** toccando la quota di **153,2 miliardi di yen**. Cifra che, pur essendo notevolmente inferiore ai numeri ottenuti in passato, e comunque sintomatica di un malessere generale del mercato delle console in Giappone, ci fa ben sperare per il futuro.

[Xbox One X batte il record di pre vendite per le console Microsoft](#)

Partenza col botto per le pre vendite di **Xbox One X**: più di 300.000 unità vendute solo in Europa e nuovo record di pre vendite per le console Microsoft. Questo risultato riguarda solo la versione di lancio, ovvero la **Project Scorpio Edition**. L'azienda ha annunciato che rilascerà dati aggiornati sulle vendite nel mese prossimo, quando sarà pre-ordinabile anche la versione standard della console.

I nano-device promettono prestazioni ultra veloci per le console

Un team internazionale di scienziati guidato dall'ANU (**Australian National University**) ha progettato un nuovo **nano-device** che promette un **rendering ultra veloce** della grafica sulle **console**.

Il ricercatore senior del **Nonlinear Physics Centre** dell'**ANU Research School of Physics and Engineering**, **Dragomir Neshev**, ha dichiarato che l'invenzione - una **piccola antenna** che è **100 volte più sottile di un capello umano** - potrebbe anche aiutare i computer utilizzati per creare animazioni e effetti speciali:

«Uno dei grossi problemi che incontrano i giocatori durante le sessioni di gioco sono i **cali di framerate**, che il nostro **nano device** potrebbe migliorare notevolmente accelerando lo scambio di dati tra i multi processori nella console» afferma Neshev, che prosegue

«La velocità di questo tipo di trasferimento di dati è attualmente **limitata** dalla velocità degli elettroni lungo i cavi di rame che collegano i processori nelle console di gioco.

La nostra invenzione può essere utilizzata per collegare questi processori con **cavi ottici** che trasmetteranno i dati tra i processori **migliaia di volte più veloci** dei cavi metallici, consentendo un **rendering veloce** e un **calcolo parallelo su larga scala** necessari per una buona esperienza di gioco.»

L'ANU ha collaborato con **Friedrich-Schiller-Universität Jena**, il **Leibniz Institute of Photonic Technology** e la **Technische Universität Darmstadt** in Germania.

Il professor Neshev ha affermato che i ricercatori hanno utilizzato l'antenna a nano scala per trasmettere e indirizzare i segnali di telecomunicazione dall'aria in diverse direzioni in un filo ottico per la prima volta.

«Siamo i primi a realizzare una piccola **nano antenna ottica** con la capacità di ordinare e percorrere segnali di telecomunicazione **a bitrate ultra veloci**.


Siamo stati inoltre in grado di **ridurre** i componenti ottici per colmare la differenza di dimensioni con le parti elettroniche sempre più piccole»

L'invenzione ha impiegato **due anni** per avere questi risultati, ed è stata sostenuta dall'**ARC** attraverso il **CUDOS, Centre of Excellence** e l'**Australian National Fabrication Facility**. La ricerca è stata pubblicata su **Science Advances**.


Xbox Scorpio: spuntano teaser (e un probabile logo)

Sul sito web dell'[European Union Intellectual Property Office](#) è stato registrato da **Microsoft** un nuovo marchio, raffigurante una semplice "S" spezzata. Che sia il nuovo logo di Xbox Scorpio? Sarebbe anomalo pensare che **Scorpio** sia il nome definitivo della nuova console, ma il nome di questa potrebbe comunque condividere la stessa iniziale.

Graphic representation



Trade mark information

Name	S	Filing date	05/06/2017
Filing number	016801243	Registration date	
Basis	EUTM	Expiry date	
Date of receipt	05/06/2017	Designation date	
Type	Figurative	Filing language	English
Nature	Individual	Second language	French
Nice classes	9, 28 (Nice Classification)	Application reference	O33265.
Vienna Classification		Trade mark status	Application under examination 
		Acquired distinctiveness	No

Goods and services

English (en) ▾

- 9** Computer game software for use with personal computers and video game consoles.
- 28** Video game consoles for use with an external display screen or monitor; video game interactive remote control units.

Nel frattempo, sono stati rilasciati i primi teaser trailer di **Xbox Project Scorpio**, pillole di marketing per preparare il terreno all'E3. Non sono stati rilasciati su alcun canale ufficiale, il primo leak pare provenire dal [canale Twitter di AllGamesDelta](#) che pare averli pubblicati per prima. Di seguito un video che raccoglie tutti e 3 i teaser:

GameCompass #9

Si torna in Tv a parlare di videogames: in studio **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Vincenzo Zambuto** hanno parlato del Global Testpunch di **ARMS**, di **Tekken 7**, **Beat Cop**, **Phantom Dust Remastered**, sono tornati su **Remothered: Tormented Fathers** e ovviamente si è parlato di **E3**, in vista delle prossime conferenze che seguiremo in diretta. Trovate anche la videorecensione di **Prey del 2006** (di **Marcello Ribuffo**) e anche la nostra TOP 5 delle uscite di Maggio 2017. Questo e tanto altro sempre su Gamecompass, in onda oggi venerdì 2 giugno alle 16:50 su Teleacras, Twitch e Youtube!

La trasmissione andrà in replica su Teleacras:

- Sabato ore 16:50
- Domenica ore 16:00 e ore 21:15
- Lunedì ore 13:00 e ore 16:00
- Martedì ore 23:20
- Mercoledì ore 21:00
- Giovedì ore 23:20

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**.

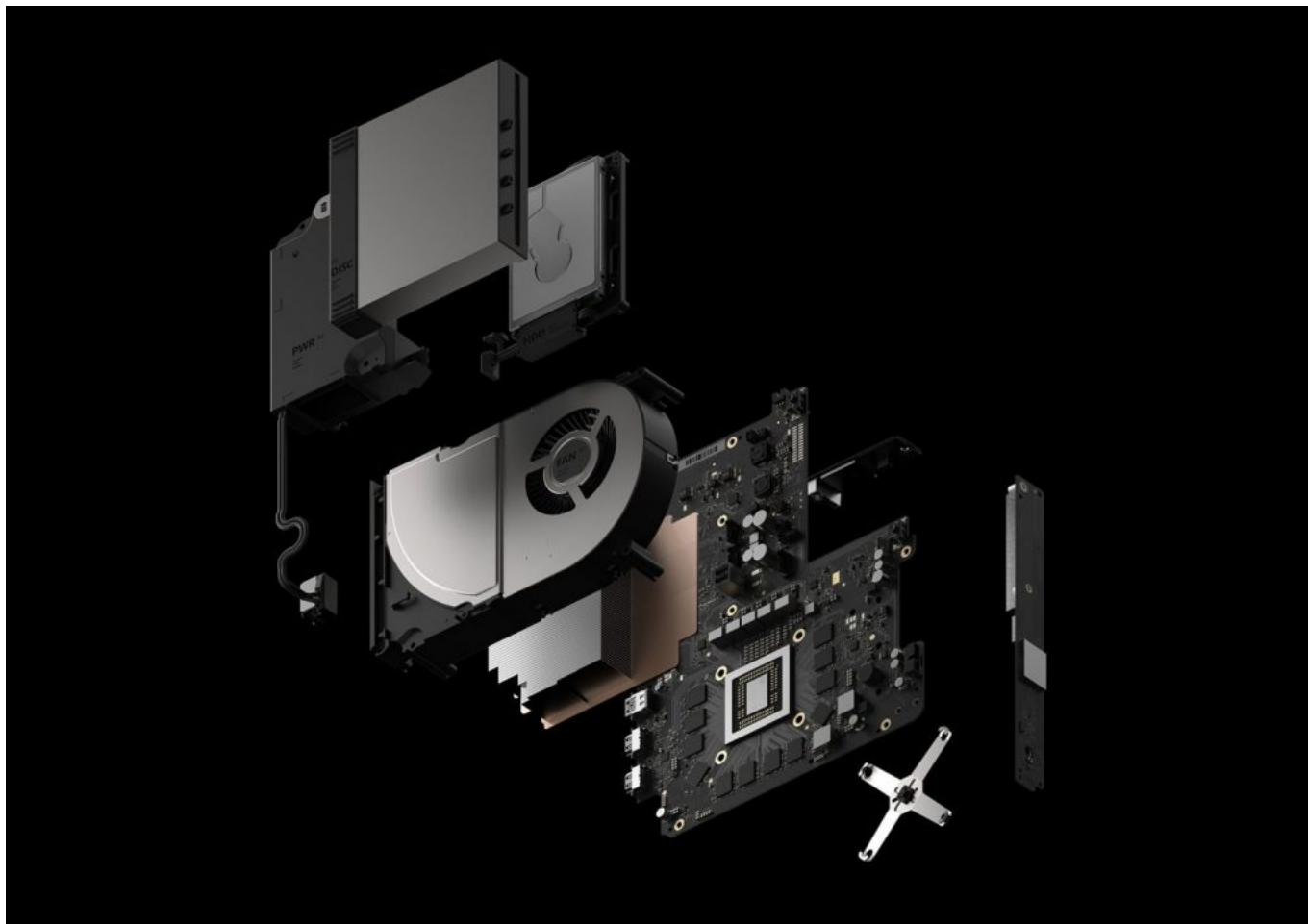
Per la prima volta, dimostrando estrema sicurezza nel proprio prodotto, Microsoft ha dato accesso a tutte le informazioni tecniche a una testata giornalistica, **Eurogamer**, e in particolar modo alla redazione di **DigitalFoundry**, capace di sviscerarne le performance tra numeri e sigle.

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.



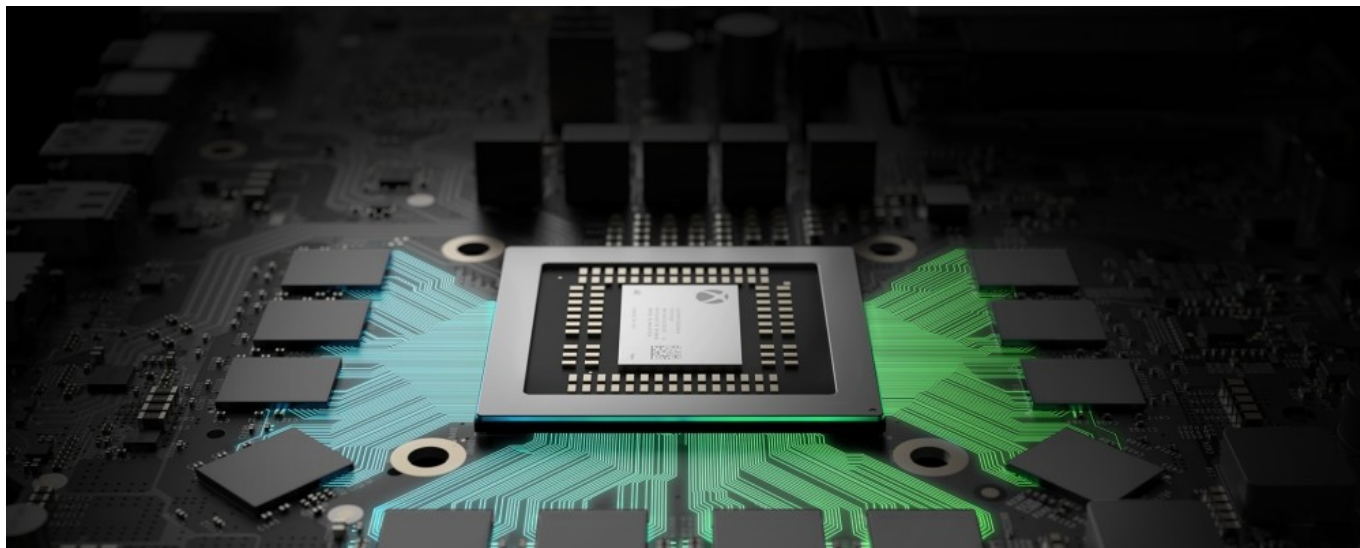
Quelle della CPU e GPU sono frequenze di funzionamento veramente alte per una console e per questo la **Microsoft** ha accompagnato l'intero **Scorpio Engine SOC** (system on chip) con un sistema di raffreddamento a camera di vapore, tipologia di dissipatori che di solito troviamo in prodotti high-end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

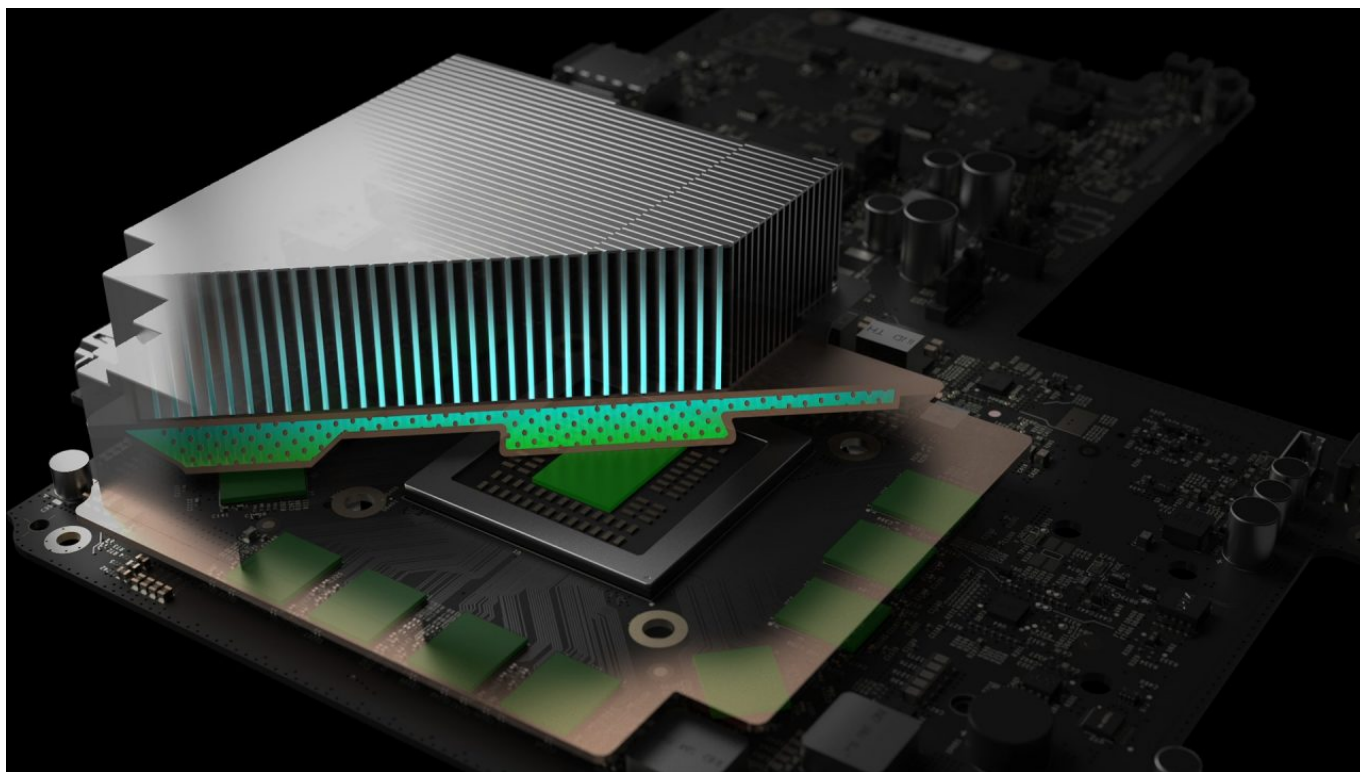
Il **PIX** quindi è stato fondamentale per riuscire a customizzare l'hardware **AMD**. Il risultato finale è stato di una GPU con **40 unità computazionali** (CU's) clockate a **1172 MHz** e performance pari a **6 Teraflops**.

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 **GDDR5**, 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 **Digital 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.