

Che novità apporterà la nuova generazione di console?

Sono ormai giorni che non si fa altro che parlare delle possibili nuove console che probabilmente usciranno tra il **2019** e il **2020**, ma nessuno sa effettivamente quali caratteristiche avranno, che componenti monteranno, la data d'uscita e soprattutto le novità che apporteranno nel mondo del gaming.

Meno di un anno fa sono state messe in commercio le versioni 2.0 delle console di Sony e Microsoft, le corrispettive **PlayStation 4 Pro** e **Xbox One X**. Queste due console hanno fatto indubbiamente passi avanti, portando lo standard di risoluzione dal **FullHD (1920×1080)** all'**UltraHD (3840×2160)**, ma non basta. Infatti le nuove console riescono a far girare giochi abbastanza pesanti in UHD o giù di lì, ma ancora con un frame rate che fatica a superare la soglia dei 30 FPS per la maggior parte dei titoli.



La PS4 Pro al suo interno monta una **CPU AMD Jaguar** da 8 core con una frequenza di clock di 2,13 GHz, una **GPU**, che si basa su **AMD Radeon**, da 4,20 TFLOPS, e **8 GB** di **RAM DDR5**, mentre la controparte Microsoft monta componenti più performanti, come una versione della **Jaguar custom** con una frequenza di 2,3 GHz, una **GPU**, anche questa **custom**, da ben 6 TFLOPS e **12 GB** di **RAM**. Queste specifiche hanno permesso una grande evoluzione tecnologica: infatti, Xbox One X riesce a riprodurre quasi tutti i titoli in 4K nativo raggiungendo, in alcuni casi, anche i 60 FPS, mentre PS4 Pro sfrutta la tecnologia dell'**upscaling**, che permette una miglior risoluzione rispetto ai 1080p, ma non sufficiente per arrivare ai 2160p di Xbox One X. Questo cosa significa?

Semplice, **le nuove console** che arriveranno nei prossimi anni **avranno**, ovviamente, delle **specifiche simili**, ma molto più elaborate e potenti. Questo comporterebbe un passaggio immediato dai 1080p 30 FPS ai 2160p 60 FPS, segnando un nuovo standard: quello dell'UHD.

Di recente molte testate di settore hanno cominciato a fare le loro scommesse sulle componenti che monteranno le nuove console, discutendo soprattutto dell'ipotetica **PlayStation 5**. Si pensa che la nuova console Sony vedrà la luce a partire dal 2020 - magari nel mese di novembre - e monterà la nuova tecnologia **AMD Navi**, nuova architettura **GPU**, che dovrebbe offrire a PS5 la bellezza di **11 TFLOPS**, e una **CPU Ryzen octa-core** a **7 nm**; mentre per quanto riguarda il lato dello *storage* potrebbe montare un quantitativo di **RAM** pari a **16 GB** e l'adozione della tecnologia **SSD**, consentendo una maggior velocità sia di lettura che di scrittura.

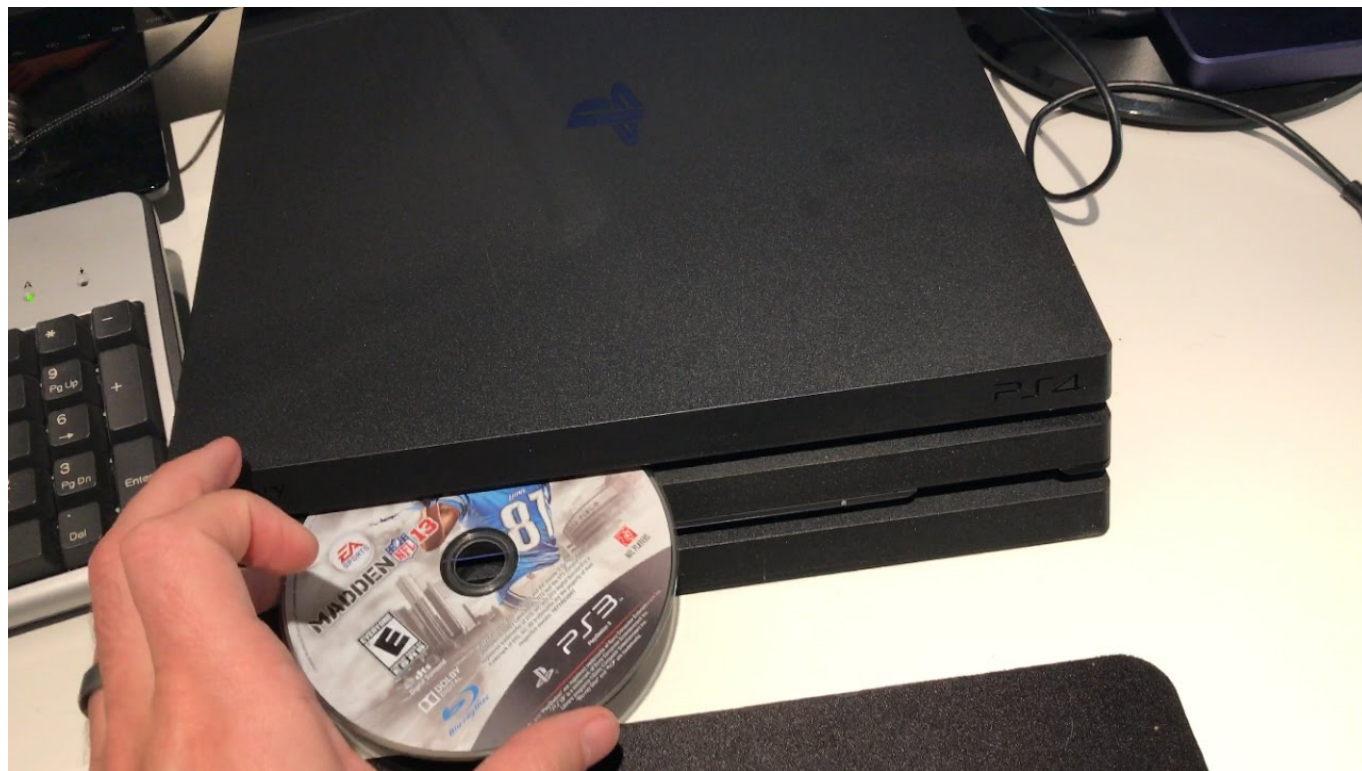
L'accoppiata di CPU e GPU permetterà sicuramente di avere delle performance migliori (si ipotizza di avere una potenza pari a **15 TFLOPS**) rispetto alla Jaguar, che ormai ha i suoi anni (circa cinque), e alle GPU custom utilizzate, consentendo una più pulita e fluida fruizione della risoluzione **UHD** con un frame rate stabile e molti più dettagli.

Mentre per ciò che riguarda il mondo Microsoft, non sono trapelati alcun tipo di rumor sulle caratteristiche future della console, che si potrebbe chiamare **Xbox Two**. Ma nelle scorse ore si è parlato di un annuncio di lavoro pubblicato dalla stessa Microsoft, che sta cercando degli ingegneri che possano lavorare allo sviluppo delle memorie **DRAM** e alla loro implementazione su un'ipotetica console.

Microsoft, come d'altronde Sony, sta già lavorando allo sviluppo della nuova console, che potrebbe avere delle caratteristiche molto simili a quelle di PlayStation 5.

Ma in tutto questo, **Nintendo cosa farà?**

Sicuramente la grande N non starà con le mani in mano e già qualche settimana fa si vociferava di una possibile nuova console: **Switch Pro**. Si tratterebbe sempre di una console ibrida, praticamente uguale a Switch, ma con alcuni aggiornamenti hardware, come il processore, che potrebbe diventare il nuovo **Tegra X2 di Nvidia**, uno schermo con una maggiore risoluzione e un maggior quantitativo di RAM. Questi upgrade potrebbero anche potenziare Switch in modalità fissa, **implementando una GPU proprio all'interno del dock di ricarica**, permettendo una migliore resa grafica e performance migliori quando sarà collegata direttamente alla TV.



Adesso però passiamo alle nuove funzionalità che **PS5** e **Xbox Two** potrebbero avere, come la

retrocompatibilità. Questa funzione è già stata implementata da Microsoft lo scorso anno, rendendo retrocompatibile la console, consentendo agli utenti di recuperare titoli datati senza dover aspettare un **remake** o una **remastered**. **PS5** e **Xbox Two** dovrebbero adottare questa caratteristica, permettendo almeno di gustarsi giochi della console corrente senza dover per forza possederne una.

Questa novità permetterà non solo di **continuare a vendere giochi per PS4 e Xbox One** anche ai possessori della nuova console, ma anche di evitare di concentrarsi sulla produzione di **remastered** e **remake** che forse hanno un po' annoiato il pubblico, tornando a sfornare titoli nuovi, innovativi che possano sfruttare appieno l'hardware messo a disposizione.

Se quindi per Microsoft non è una novità, PS5 consentirà finalmente di giocare i prossimi titoli in uscita, come **Cyberpunk 2077**, **The Last of Us Parte 2** o **Death Stranding**, oltre ai tanti videogame che ci hanno accompagnato nella nostra infanzia o adolescenza.

Come farebbe PS5 a essere retrocompatibile fisicamente senza il supporto ottico? Ebbene, il disco fisico non si abbandonerà, probabilmente perché l'utenza non è ancora sufficientemente pronta per accogliere al meglio il **cloud gaming** o l'acquisto di giochi totalmente in edizione digitale o, ancora, una mera scelta di marketing.

Questo però non porterà Sony a mettere completamente da parte il **cloud gaming**, non imponendolo come standard e utilizzando anche il supporto ottico.



Passiamo però alla vera rivoluzione di questa generazione di console apportata da Sony: la **realtà virtuale**, un nuovo universo che ha preso piede grazie al **PlayStation VR**. **PS5** potrebbe essere un trampolino di lancio per la realtà virtuale, molto più di PS4, apportando delle modifiche hardware che permetteranno una migliore resa grafica e una serie di nuove tecnologie migliorate nel tempo, come un nuovo sistema di *tracking*.

E se Microsoft presentasse un proprio visore o, ancora meglio, riesca a terminare lo sviluppo di **HoloLens** per console - magari molto meno costosi - ? Staremo a vedere nelle prossime conferenze.

Alla fine della fiera, non sembra esserci un vero e proprio passo avanti rispetto alle attuali console.

Probabilmente è più da considerarsi un aggiornamento delle attuali console. Ma se il prezzo di vendita resterà intorno alla fatidica cifra di **399€** sarà possibile avere un'esperienza in game stabile, fluida e soprattutto piena di dettagli, e in quel caso, l'acquisto di una console di nona generazione non sarebbe da sottovalutare.

[Gran Turismo Sport sarà gestito in 8K da una PS5?](#)

Polyphony Digital afferma che *Gran Turismo Sport* avrà modo di intrattenere i propri giocatori per molto tempo, con lunghe ore di **gameplay**. L'uscita è prevista per il 13 ottobre e non si sa ancora molto, l'unica certezza che si ha è quella della scala di **rendering**, a cui il team sta lavorando ad arte prendendosi cura di ogni minimo dettaglio, al punto che il creatore **Kazunori Yamauchi** ha dichiarato che gli assets del titolo sono «troppo "over-sped" per PS4 Pro» - tanto da necessitare «sei mesi per creare una singola auto - intendendo dunque che la tecnologia in uso è avanzata anche rispetto al potenziale della top di gamma fra le console di casa Sony. «Stiamo costruendo in vista delle versioni future della console piuttosto che per quella che vediamo oggi», ha aggiunto Yamauchi.

Che l'avvento di PS5 non sia poi così lontano?

Yamauchi, sempre riguardo *Gran Turismo*, conclude dicendo: «Penso che non sarebbe un problema gestirlo anche a **8K**», lasciando intendere che pare ci aspetti davvero qualcosa di stupefacente.

[Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen](#)

Durante l'**E3** di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.

La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K** a **60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.

Il sito tedesco Golem.de ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4** standard, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD** (**Head-Mounted Display**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».

E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD**, **Vega** e **Ryzen** sulla

nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).

L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.

Playstation 5 monterà una GPU dedicata

Il portale Tweak Town ha fatto trapelare un rumor, tramite il redattore **Anthony Garreffa**, secondo il quale la prossima console Sony monterà una **GPU** dedicata e non più una **APU** (soluzione che integra CPU e GPU).

Il redattore dice di avere avuto questa informazione tramite un membro non specificato di **Sony**, si tratta ovviamente soltanto di un rumor, nulla è stato confermato da parte di **Sony**.