

[Albert Penello spiega i titoli al lancio di Xbox One X](#)

Xbox One X è uscita da pochi giorni e alcuni dirigenti di Microsoft, tra cui anche **Albert Penello**, Marketing Senior Director di Xbox, hanno sottolineato il gran numero di giochi presenti sulla console già al day one.

Sui forum di [Resetera](#), Penello ha risposto ad alcune domande e ha spiegato il perché:

«La maggior parte delle console moderne sono state lanciate con circa 20 titoli al day one. Non sto parlando di retrocompatibilità, sto parlando di nuovi titoli che sfruttano la nuova piattaforma. Possono essere remastered, giochi usciti su old-gen e next-gen, o esclusive per la nuova generazione. Ricerca rapida: Xbox One ne aveva 22. PS4 ne aveva 23, PS4 Pro ne contava 30. Tornando indietro: Xbox 360 ne aveva 18 e PS3 contava su 14 giochi, mentre PlayStation 1 ne aveva 10.

Abbiamo avuto più di 50 titoli ottimizzati per Xbox One X nel giorno del suo lancio; 67 fino a oggi.»

Albert Penello approfondisce la questione in un altro post, scrivendo:

«In ogni lancio della console il numero di titoli di lancio è sempre stato un fattore da prendere in considerazione. Come sapete, stavo facendo una serie di interviste prima del lancio di Xbox One X, e al vertice di molti elenchi di domande c'era: "Quanti sono i titoli al lancio che sfrutteranno la nuova console?" Infatti, molte persone sostenevano che gli sviluppatori non la avrebbero sostenuta. Quindi la mia ipotesi basata sul numero di domande che mi avevano posto era che l'importanza del numero di titoli al lancio era ancora alta.

Ho fatto qualche ricerca e ho capito che avremmo avuto più "titoli al lancio" di qualsiasi altra console.

Ora se doveste contare i "titoli giocabili" l'onore andrebbe a PlayStation 3, avendo la capacità hardware per giocare titoli PS1 e PS2, contando migliaia di giochi.

Se ho mai detto che avevamo più titoli giocabili, ho fatto un errore. Penso che quello che abbiamo detto è invece che abbiamo avuto più titoli al lancio, è ciò quantificabile, e credo di aver spiegato che cosa intendo con quel numero anche su GB.»

Gli utenti Xbox One X potranno comunque giocare più di **50 titoli** ottimizzati per la nuova console, che ha riscontrato parecchio successo dal suo debutto sul mercato.

[I giochi "migliorati" su Xbox One X: la lista completa](#)

Con il debutto di **Xbox One X** nei negozi, **Microsoft** ha annunciato una serie di perfezionamenti per i giochi che gireranno sulla nuova piattaforma.

Come riportato da [Windows Central](#), tra le migliori promesse dalla casa di Redmond avremo la

possibilità di giocare con una risoluzione fino a 4K e 60 frame al secondo (fps), delle *texture* più dettagliate, il supporto all'High Dynamic Range (HDR) e al Dolby Atmos.

Ed ecco di seguito la lista dei giochi migliorati di cui potremo godere su Xbox One X:

A

- A Plague Tale: Innocence
- A Way Out
- Aaero (4K, HDR, 60 FPS)
- Agents of Mayhem
- Anthem (4K, HDR, 30 FPS)
- ARK: Survival Evolved (1440p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- Ashen (4K, HDR)
- Ashes Cricket (4K, HDR)
- Assassin's Creed per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Assassin's Creed: Origins (4K, HDR, 30 FPS)
- Assault Android Cactus (4K)
- Astroneer (4K)
- Away: Journey to the Unexpected

B

- Battlerite
- Below
- Biomutant (4K)
- Black Desert (4K)
- Brawlout (4K)

C

- Call of Duty: WWII (4K, HDR)
- Chess Ultra (4K, HDR, 60 FPS)
- Code Vein
- Conan Exiles (4K)
- Crackdown 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Crossout (4K)

D

- Danger Zone (4K)
- Dark and Light (4K)
- Darksiders II Deathinitive Edition (4K)
- Darksiders III
- Darksiders Warmastered Edition (4K)
- Dead Rising 4 (4K)
- Deep Rock Galactic (4K, HDR)
- Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition (4K)
- Dishonored 2 (4K, 30 FPS)
- Dishonored: Death of the Outsider (4K)

- Disneyland Adventures (4K, HDR)
- DOOM (4K, 60 FPS)
- Dovetail Games Euro Fishing (4K)
- Dragon Ball FighterZ
- Dynasty Warriors 9

E

- Elex (4K)
- Elite Dangerous (4K)
- Everspace (4K)

F

- F1 2017 (4K, HDR, 60 FPS)
- Fable Fortune (4K)
- Fallout 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Fallout 4 (4K, 30 FPS)
- Far Cry 5
- Farming Simulator 17 (4K, 30 FPS)
- Fe
- Final Fantasy XV (4K, HDR)
- FIFA 18 (4K, 60 FPS)
- Firewatch
- For Honor (4K, 30 FPS)
- Fortnite (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Horizon 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Motorsport 7 (4K, HDR, 60 FPS)

G

- Gears of War 3 per Xbox 360
- Gears of War 4 (4K, HDR, 60 FPS)
- Ghost Recon: Wildlands (4K, HDR)
- Gravel
- Greedfall
- GRIDD: Retroenhanced (4K, HDR)
- Ginger: Beyond The Crystal

H

- Halo: The Master Chief Collection
- Halo 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Halo 5: Guardians (4K, HDR, 60 FPS)
- Halo Wars 2 (4K, HDR)
- Hand of Fate 2 (4K)
- Hello Neighbor (4K)
- Hitman (4K, HDR)
- Homefront: The Revolution (4K)

I

- Immortal: Unchained
- Injustice 2 (4K, HDR)

J

- Jurassic World Evolution

K

- Killer Instinct (4K, 60 FPS)
- Killing Floor 2 (1800p nativi)
- Kingdom Come: Deliverance

L

- L.A. Noire (4K, HDR)
- Life is Strange: Before the Storm (4K)

M

- Madden NFL 18 (4K, 60 FPS, HDR)
- Mafia III (4K, HDR)
- Mantis Burn Racing (4K, HDR, 60 FPS)
- Marvel Heroes Omega (4K)
- Marvel vs. Capcom: Infinite
- Metal Gear Survive
- Metro: Exodus (4K, HDR)
- Middle-earth: Shadow of War (4K, HDR)
- Minecraft (4K, HDR, 60 FPS)
- Minion Masters
- Mirrors Edge per Xbox 360
- Monster Energy Supercross: The Official Videogame
- Monster Hunter: World (HDR)
- Morphite (4K)
- MX vs ATV All Out (4K) (4K)

N

- NBA 2K18 (4K, HDR)
- NBA Live 18 (4K)
- NHL 18 (4K)
- Need For Speed: Payback
- Nine Parchments

O

- Observer (4K)

- Okami HD (4K)
- Ooblets
- Ori and the Will of the Wisps (4K)
- Outcast - Second Contact
- Outlast 2 (4K)

P

- Paladins (4K, 60 FPS)
- Path of Exile (4K, 60 FPS)
- PlayerUnknown's Battlegrounds (4K, HDR, attualmente 30 FPS)
- Portal Knights (4K)
- Pro Evolution Soccer 2018 (4K)
- Project Cars 2 (HDR)

Q

- Quantum Break

R

- Raiders of the Broken Planet (1440p, 60 FPS, HDR)
- Railway Empire (4K, HDR)
- Real Farm
- ReCore Definitive Edition (HDR)
- Redout: Lightspeed Edition (4K, 60 FPS)
- Resident Evil 7: Biohazard (4K, HDR, 60 FPS)
- RiME (4K)
- Rise of the Tomb Raider (4K oppure effetti migliorati o framerate più alto, HDR)
- Roblox
- Riverbond (4K)
- Robocraft Infinity (4K)
- Rocket League (4K, HDR, 60 FPS)
- Rugby 18
- Rush: A Disney Pixar Adventure (4K, HDR)

S

- Sea of Thieves (4K, HDR)
- Skate 3 for Xbox 360
- Slime Rancher (4K, HDR)
- SMITE (4K, 60 FPS)
- Sonic Forces
- Star Wars Battlefront II
- State of Decay 2 (4K, HDR)
- Steep
- Strange Brigade (4K, HDR)
- Super Lucky's Tale (4K, 60 FPS)
- Super Night Riders (4K)
- Superhot (4K)

- Surviving Mars

T

- Tacoma (4K)
- Tennis World Tour
- The Artful Escape of Francis Vendetti (4K)
- The Crew 2
- The Darwin Project (4K, HDR)
- The Division
- The Elder Scrolls IV: Oblivion per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- The Elder Scrolls Online (4K, HDR, 30FPS)
- The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition (4K, HDR)
- The Evil Within 2 (4K, HDR)
- The Last Night (4K, HDR)
- The Surge (1800p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- The Witcher III: Wild Hunt (4K, HDR)
- theHunter: Call of the Wild
- Thumper (4K)
- Titanfall 2 (4K, 60 FPS)
- Train Sim World
- Transcribed
- TT Isle of Man - Ride on the Edge

U

- UFC 3
- Unruly Heroes (4K, HDR)

W

- War Thunder (4K)
- Warframe
- Warhammer: End Times - Vermintide (4K)
- We Happy Few (4K)
- Wolfenstein II: The New Colossus (4K, HDR)
- World of Tanks (4K, HDR, 30 FPS)
- WRC 7 FIA World Rally Championship (4K)

Z

- Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection (4K, HDR)

È stata annunciata anche la **retrocompatibilità per i titoli usciti sulla prima Xbox**, al momento su 13 titoli usciti originariamente per la console di Microsoft. I possessori di **Xbox One** e **Xbox One X** potranno godere di una maggiore risoluzione video, mentre, su quest'ultima, molti giochi gireranno ad una risoluzione 16 volte superiore rispetto all'originale, oppure fino a 1920p. I titoli sono:

- Star Wars: Knights of the Old Republic

- Ninja Gaiden Black
 - Crimson Skies: High Road to Revenge
 - Fuzion Frenzy
 - Prince of Persia: The Sands of Time
 - Psychonauts
 - Dead to Rights
 - Black
 - Grabbed by the Ghoulies
 - Sid Meier's Pirates!
 - Red Faction II
 - BloodRayne 2
 - The King of Fighters Neowave
-

Top 7: al volante dei migliori racing game

Ci troviamo in un bel periodo: **Project CARS**, **Forza Motorsport** e **Gran Turismo** ci regalano l'imbarazzo della scelta, e mai come ora tutti i titoli motoristici hanno raggiunto questo livello qualitativo. Ma è davvero così? Quali sono davvero i migliori racing game? Scopriamolo insieme.

7. Assetto Corsa (2014)

Nonostante sia appena entrato tra i grandi del settore, il simulatore italiano ha già la sua grande dose di appassionati, e si può ben capire il perché: **Kunos** ha lavorato strenuamente alla raccolta dei dati reali di ogni vettura e questo, unito alla scansione precisa dei circuiti, rendono *Assetto Corsa* il simulatore di guida più preciso sul mercato. Ha molto carisma e questo ha spinto alcune case come **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**, a proporre la prova dei suoi modelli reali attraverso questo titolo.



6. Project Gotham 4 (2007)

Oltre ai *Forza Motorsport*, Microsoft poteva vantarsi anche della serie *Project Gotham Racing* che con il quarto capitolo ha raggiunto la piena maturità. Oltre a essere tecnicamente eccelso, **l'ingresso delle moto** ha segnato profondamente il titolo, portando una varietà difficilmente riscontrabile nella concorrenza. **Meteo dinamico, 130 vetture** perfettamente riprodotte e **diverse innovazioni per il multiplayer** hanno portato *Project Gotham* a essere uno dei migliori esponenti dell'epoca.



5. Need for Speed: underground 2 (2004)

Se c'è un videogioco che i fan richiedono a gran voce a **Electronic Arts** è un remake di **Underground 2**, probabilmente uno dei migliori titoli arcade usciti finora. Il titolo era contraddistinto da un'incredibile varietà e libertà essendo a conti fatti un **open world** con la possibilità di poter modificare le proprie auto in ogni singolo dettaglio. È un titolo che ha influenzato molto il panorama automobilistico nel settore tuning, contribuendo a espandere quanto si era visto col primo **Fast and Furious**.



4. Colin McRea Rally (1998)

Colin McRea Rally ha certamente segnato un'epoca, facendo saggiare a tutti i videogiocatori degli anni novanta lo spirito dei rally, derapate in mezzo al fango e salti spettacolari. Tutto questo **dall'interno dell'abitacolo**, una vera gioia per gli occhi e che spingevano questo titolo ai vertici della qualità tecnica. Anche la supervisione del compianto **Colin McRea** è stata fondamentale, portandolo il più vicino possibile alla controparte reale. Si doveva faticare tanto per portare l'auto al limite, rendendo questo titolo più vicino al simulativo che all'arcade, e, per l'epoca, era una novità.



3. TOCA Race Driver (2002)

Prima di *Grid*, Codemasters ci diletta con la serie *TOCA*, una delle migliori serie automobilistiche mai create. Il *Race Driver*, targato 2012, ha avuto il merito di rendere la carriera qualcosa di nuovo, **inserendo una vera e propria trama**, dove impersoneremo **Ryan McKane** che, dopo un grave trauma, cercherà di scalare le vette del motorsport. Tutto era stato costruito con minuzia, diventando un prodotto dalla qualità invidiabile e mettendo delle basi importanti per i successivi racing games.



2. Forza Motorsport 7 (2017)

L'ultima fatica di **Turn10** approda su una nuova generazione di console con risultati strabilianti. Tecnicamente il titolo non ha nulla da eccepire, mostrando i muscoli in tutte le condizioni climatiche. La ricerca del dettaglio è maniacale, creando vetture che sfiorano il fotorealismo. Grande varietà, e soprattutto una modalità multiplayer tra le migliori presenti, rendono **Forza 7** la summa di tutto il meglio che i racing game **Xbox** abbiano prodotto.



1. Gran Turismo 2 (1999)

Se *Gran Turismo* ha lanciato i racing games moderni, è con il secondo capitolo che ha posto le basi per tutti i titoli di guida che conosciamo oggi.

650 Vetture e così tante piste, non si erano mai viste prima, con così tante cose da fare che i giochi moderni impallidiscono. Era la **killer application** per eccellenza, con la sua suddivisione in **due CD** di cui uno interamente dedicato a eventi singoli e *split-screen* e l'altro dedicato interamente alla **modalità Gran Turismo**. È la pietra di paragone della nostra infanzia e il principio di tutto.



[Microsoft annuncia Xbox Quest per il territorio USA](#)

Il 7 novembre sarà immessa sul mercato **Xbox One X**, la nuova console Microsoft. Nell'attesa, la casa di Redmond ha deciso di annunciare una nuova iniziativa per gli utenti abbonati a Xbox Live: **Xbox Quest**.

Questa nuova iniziativa permette, agli utenti Xbox Live di completare alcune sfide durante la riproduzione di giochi sulle proprie console di ultima generazione: al completamento delle tre quest mensili tutti i giocatori riceveranno un premio e, solo uno al mese, avrà la possibilità di vincere un **TV Samsung 4K da 55"**.

Xbox Quest sembra essere un'iniziativa davvero simpatica che spinge i giocatori a cimentarsi in nuove sfide, premiandoli al loro completamento, ma purtroppo al momento sembra sarà disponibile **solo per il territorio americano**.

[Super Lucky's Tale ha un nuovo trailer di lancio](#)

Super Lucky's Tale è stato uno dei giochi annunciati durante la conferenza stampa Microsoft dell'E3 come esclusiva per l'uscita di **Xbox One X**, dato che il gioco girerà in **4K nativo e 60 fps**

stabili.

Il gioco uscirà insieme alla console martedì ma la **Playful Entertainment** e la **Microsoft** hanno appena rilasciato un nuovo trailer di lancio.

La fine di Kinect e alcuni esperimenti interessanti

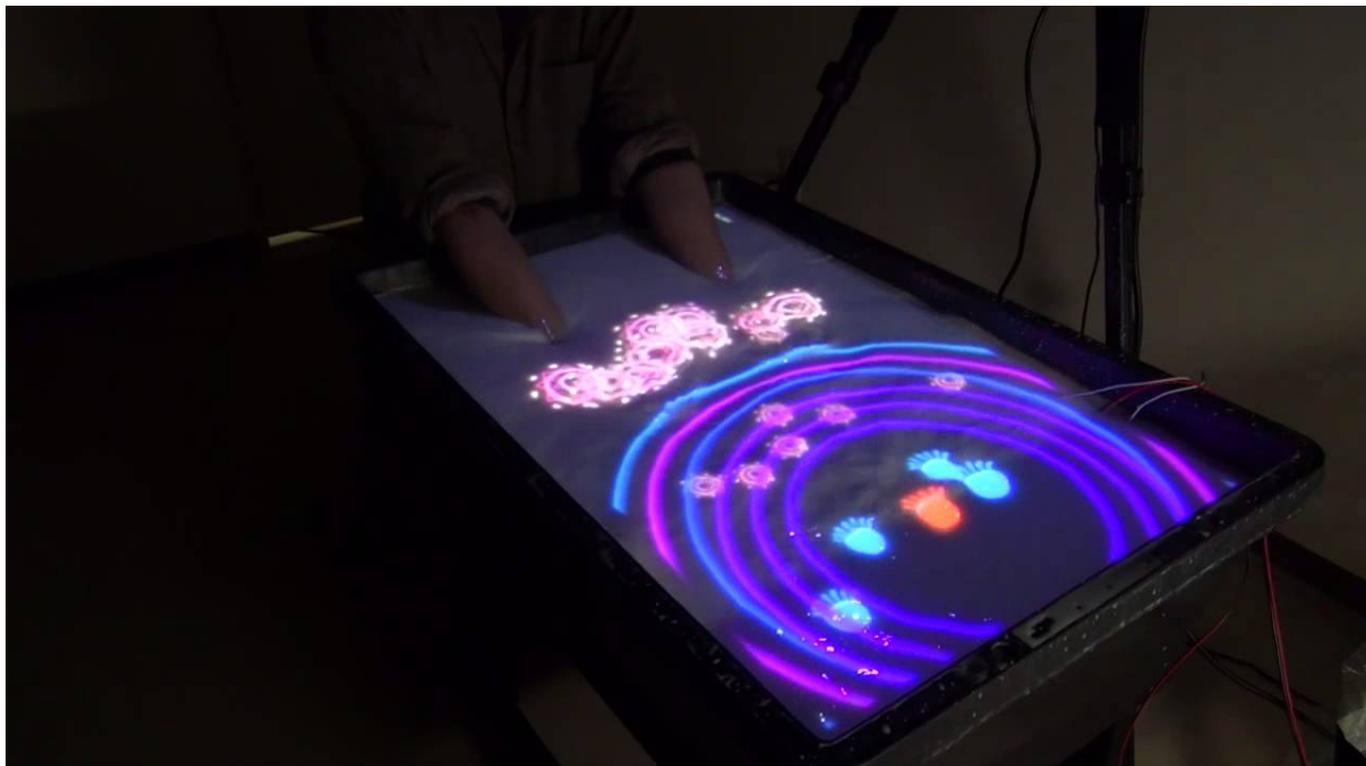
Dopo ormai sette anni di vita e circa 35 milioni di unità vendute, la produzione di **Kinect**, la **telecamera Microsoft** capace di rilevare il movimento, **è stata terminata**. La distribuzione di Kinect iniziò nel 2010 come periferica per Xbox 360, che ebbe finalmente modo di gareggiare insieme a PS3 e Wii per il miglior sistema di motion tracking. Con l'arrivo di Xbox One, il device fu incluso nell'acquisto della console, offrendo, oltre a una serie di giochi creati ad hoc, la possibilità di comandare il gioco in remoto grazie al riconoscimento della voce e dei movimenti del corpo.

Ma la vita di Kinect nella **current gen** è durata poco: solo due anni più tardi, un aggiornamento eliminò questa funzione, poiché l'effettivo utilizzo da parte dei giocatori non giustificava gli investimenti per mantenerla. Il Kinect Team si iniziò quindi a concentrare su prodotti diversi e più innovativi, come **Cortana** e **Windows Hello**.

Durante questi sette anni, però, Kinect non è stato messo in un angolo a prendere polvere: diverse persone hanno cercato usi alternativi all'interno di numerosi campi, alcuni dei quali assolutamente impensabili per una periferica di gioco; **dall'arte alla musica, dall'applicazione militare a quella archeologica**. Questi esperimenti si rivelarono talvolta apparentemente senza senso, altre volte utili e divertenti.

Vasca da bagno touchscreen

Il proiettore **Aquatop**, creato dai ricercatori del Koike Laboratory alla Tokyo University of Electro-Communications, grazie a speciali sali da bagno e a un Kinect, trasformava una vasca da bagno in una **superficie touchscreen colorata**, che dava la possibilità a chiunque vi immergesse le mani dentro di manipolare immagini e giocare ad alcuni giochi semplicemente pizzicando e spostando l'acqua.



Specchio peloso

Si può ben dire che questo sia il lato artistico del Kinect: l'artista newyorkese **Daniel Rozin** ebbe l'idea di creare uno "specchio" fatto da circa un migliaio di pon pon bianchi e neri e sfruttava il motion tracking del Kinect per catturare i movimenti delle persone.



Il paese del sostenibile

Nel 2015, il **New York Hall of Science** ospitò un evento piuttosto particolare: venne creata al suo interno, grazie all'utilizzo di una dozzina di telecamere, una grande **foresta virtuale**, creata apposta per aiutare i bambini a capire i principi cardini della sostenibilità. L'intero spazio era diviso in sei biomi diversi, tra cui una cascata alta 12 metri e dei tronchi "mobili" sul pavimento.



Suonare un organo a tubo a 4 piani

Quando si dice che il nuovo incontra il vecchio: il compositore **Chris Vik** ebbe l'eccentrica ma anche geniale idea di collegare un Kinect a un organo di più di 80 anni di età, avendo così la possibilità di suonarlo **senza toccare alcun tasto**.

Questo video mostra sia la fase di realizzazione che il progetto vero e proprio in funzione.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeEVNYmpuVEpDSE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Scannerizzare ossa di dinosauro

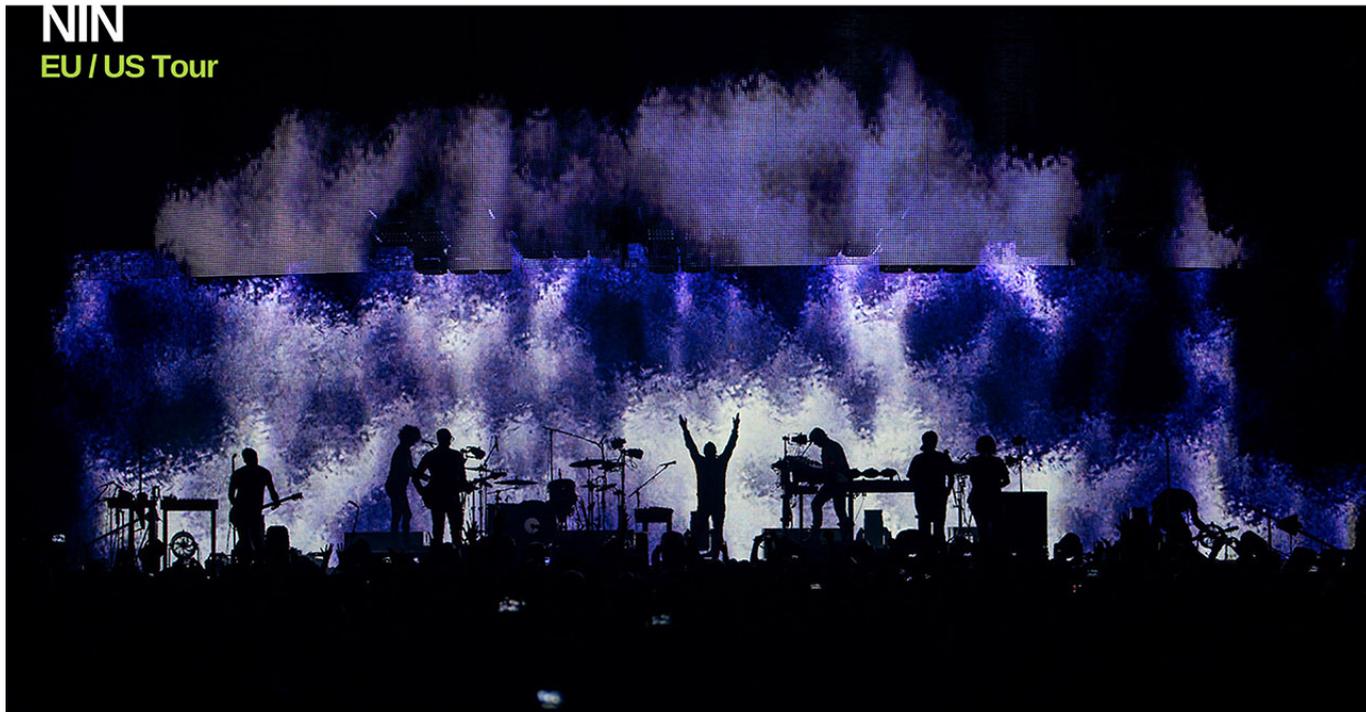
Questa fu sicuramente una delle applicazioni più utili: lo scorso luglio, degli scienziati ebbero la necessità di scannerizzare il teschio di un tirannosauro, ma la loro attrezzatura era troppo grande per entrare all'interno della mascella. Ecco che venne in loro aiuto il sottilissimo Kinect: spendendo migliaia di dollari in meno rispetto alla classica attrezzatura, fu possibile analizzare il fossile.



Concerto dei Nine Inch Nails

Il capogruppo della band, **Trent Reznor** e il suo direttore artistico **Rob Sheridan** hanno saputo conciliare la carriera musicale con il loro essere nerd. Durante un concerto nel 2013 venne utilizzato un Kinect per tracciare i movimenti del leader dei Nine Inch Nails che, proiettati verso una serie di schermi luminosi, creavano una sagoma distorta e mobile dell'artista.

NIN
EU / US Tour



Sorveglianza del confine coreano

Certe volte le idee degli asiatici lasciano veramente senza parole: **Jae Kwan Ko**, un programmatore autodidatta sud-coreano, pensò bene di usare la periferica Microsoft per sorvegliare il confine tra Corea del Nord e Corea del Sud, ed era persino capace di capire se ciò che veniva ripreso era una persona o un animale. Davvero un colpo da maestro.



RoomAlive

RoomAlive era un progetto della stessa Microsoft che aveva come obiettivo quello di trasformare le stanze in ambientazioni in stile *Star Trek* grazie a degli ologrammi interattivi proiettati su muri e pavimenti. Ma, per quanto ambizioso e con molto lavoro dietro, RoomAlive non venne mai rilasciato.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjIxMzY2JTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyNzY4JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRklMYjVFeEJ6SHF3JTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwZ2VzdHVyZSUzRCUyMm1lZGhhJTIyJTIwYWxsb3dmdWxsc2NyZWV1JTNEJTNFJTNDJTIJGaWZyYW1lJTNF

Dopo questa carrellata, che non si dica mai più che il Kinect è solo un pezzo di plastica inutile. Che sia stato creato per un compito che non era davvero il suo? Comunque sia, inutile o meno, una parte che ha sicuramente segnato la storia del brand Xbox ci ha lasciati.

[Crescita per Microsoft nell'ultimo trimestre](#)

Quasi un mese fa si è concluso il **primo trimestre fiscale del 2018** di Microsoft, periodo che va dal 1 luglio al 30 settembre 2017, solo da poche ore la casa di Redmond ha rilasciato i suoi risultati

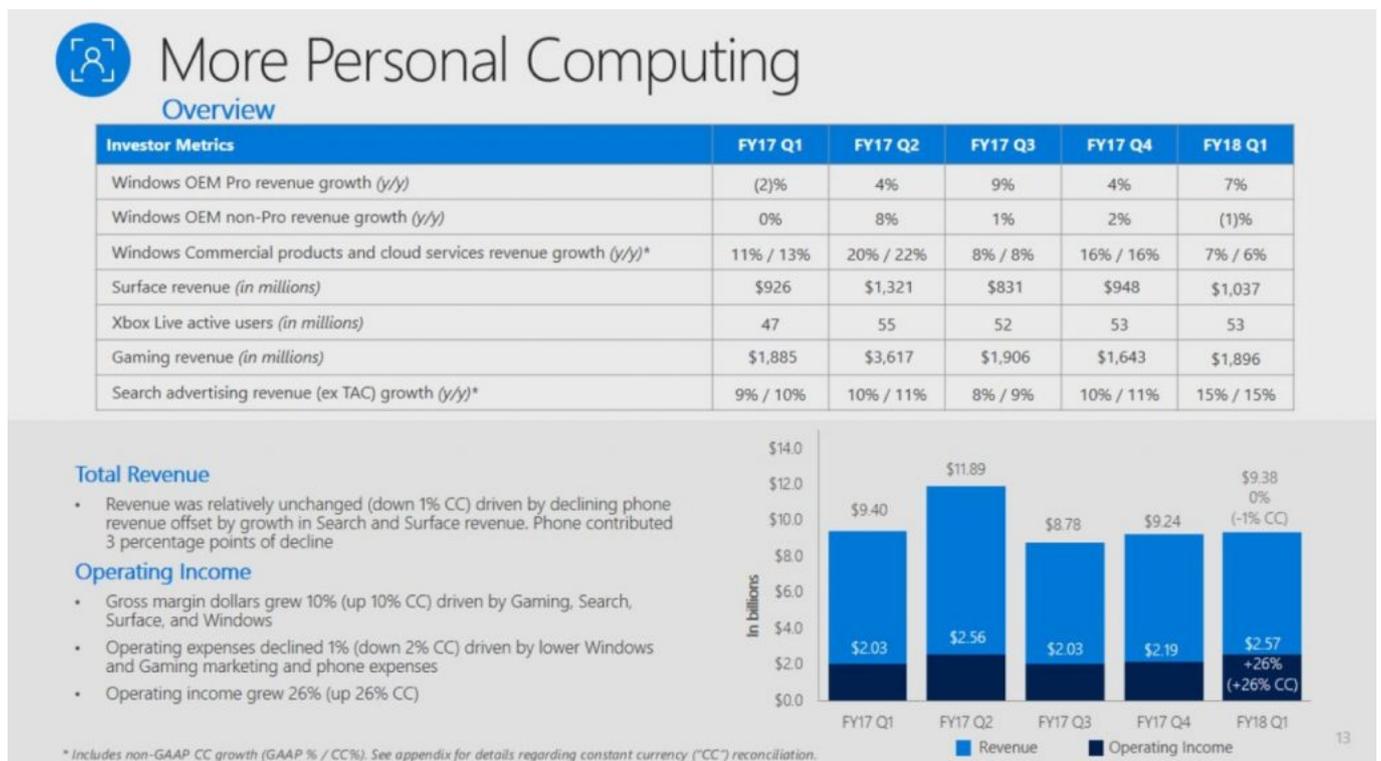
finanziari.

Microsoft ha ricevuto un incremento del **21%** per quanto riguarda **i servizi e i software Xbox**, l'incremento dell'**1%** di entrate per il mondo del **gaming**, che passa da **1,885 miliardi** di dollari a **1,896 miliardi** e l'aumento del **13%** di utenti **Xbox Live**, registrando più di **53 milioni** di utenti attivi mensilmente.

Anche l'acquisto di **Windows 10 PRO OEM** ha registrato un incremento: infatti vi è stato un **+7%** delle vendite, mentre i ricavi per **Windows 10 non-PRO OEM** sono in calo del **-1%**.

In totale Microsoft è in crescita del **12%** rispetto ai risultati ottenuti l'anno precedente, registrando un notevole incremento di **25,5 miliardi di dollari**.

Adesso la casa di Redmond si sta preparando per il lancio della nuova console **Xbox One X**, dopo il quale vedremo come varieranno questi dati.



[Call of Duty: World War II e Destiny 2 sfrutteranno il potenziale di Xbox One X](#)

Call of Duty: World War II e **Destiny 2** gireranno su **Xbox One X** in una versione migliorata. **TrueAchievements** ha pubblicato una lista di giochi che godranno dei miglioramenti permessi da **Xbox One X**, e fra questo sono inclusi gli **shooter** di **Activision** e **Bungie**.

L'esatta fonte dell'annuncio è sconosciuta e **Activision** non si è pronunciata, ma certamente farà felici i fan **Microsoft** e i prossimi acquirenti della nuova ammiraglia **Xbox**.

The incredible amount of [#XboxOneXEnhanced](#) content that came with our review console. A massive thank you to [@xboxuk!](#) pic.twitter.com/bDT4zwEkaC

[Alcuni utenti riceveranno Xbox One X a casa un minuto dopo mezzanotte](#)

Aspettare fino a mezzanotte per comprare la nuova console Microsoft appena uscita può essere un problema, particolarmente in questo periodo dell'anno, se bisogna fare la fila fuori, nel freddo di Londra. **Argos** potrebbe aver trovato la soluzione: infatti la ditta offrirà la "Consegna un minuto dopo mezzanotte" con **Xbox One X** alle 00.01 del 7 di Novembre.

Non tutti potranno godere purtroppo di questa iniziativa: infatti soltanto gli abitanti delle zone dalla 1 alla 5 di Londra possono richiederla visitando [Argos su Twitter](#) dalle 8.00 del 25 Ottobre.

C'è da sottolineare però che questa è un'offerta prova e non fa parte delle prenotazioni normali di **Xbox One X** da **Argos**, ed è gestita separatamente.

Darren Frost, il direttore delle spedizioni veloci di Argos ha detto che il lancio di **Xbox One X** è un evento che i fan hanno aspettato pazientemente da quando è stata annunciata, e ad **Argos** sono contentissimi di offrire ad alcuni di loro la consegna a domicilio appena dopo la mezzanotte rendendoli il primi in tutta UK a mettere le mani sulla console.

[La terra di mezzo: L'ombra della guerra mostra enormi differenze grafiche tra Ps4 e Xbox One X](#)

Seppur la Xbox One X non sia stata ancora ufficialmente rilasciata cominciano a comparire sul web numerosi **face-off** tecnici che comparano le prestazioni delle due console di punta Microsoft e Sony, Xbox One X e PS4 Pro. Nel caso di "**La terra di mezzo: L'ombra della guerra**", sviluppato da **Monolith, Digital Foundry** ha rilasciato un video che mostra il gameplay del gioco sull'ultima versione della PS4 Pro e sulla Xbox One X della **Gamescom**. Si sono viste immense differenze sulla qualità grafica e nonostante ciò Monolith afferma che l'Xbox One X utilizzata non è ancora veramente completa, ma che potrà essere notevolmente migliorata.

In ogni caso, l'unica vera e propria differenza può essere trovata nella qualità delle texture, come potrete vedere nell'immagine qui sotto.



Stando a ciò che dice la Digital Foundry, le due opzioni che i giocatori possono scegliere sulla Xbox One X, ovvero qualità o risoluzione, portano alla stessa qualità delle texture. L'unica differenza è il filtraggio di tali, che è più basso con la scelta della risoluzione. Come ha detto **Bob Roberts** della Monolith all'**E3 2017**, scegliendo la risoluzione il gioco girerà a 2160p di default. Detto questo, la scelta tra qualità e risoluzione diventa abbastanza semplice. Scegliere la qualità, infatti, porta ad avere una migliore qualità del filtraggio texture e della qualità LOD. Attraverso questa opzione, il gioco girerà a 1980p, che è decisamente superiore ai 1620p della Ps4 Pro. Attivando la Dynamic Resolution, una delle opzioni assenti nella Ps4 Pro il gioco scalerà la propria risoluzione in base alla pesantezza delle scene. Selezionando la modalità "Quality" con il toggle Dynamic Resolution attivo la risoluzione oscillerà dai 3360×1890 (che rimane sempre ben distante dal picco più basso di 1512p toccato dalla Ps4 Pro) fino ai 3840×2160 ovvero **4k** nativi, il tutto mantenendo le migliori della modalità qualità. Questo gioco sembra essere quello che mostra più differenze grafiche tra Xbox One X e Ps4 Pro. La domanda è se altri sviluppatori saranno interessati ad esplorare le piene capacità hardware dell'Xbox One X o meno. La nuova console uscirà il 7 Novembre.