

# Greenberg parla di nuovi titoli per Xbox One

## X

La mancanza di titoli first-party mostrata da **Microsoft** durante la loro conferenza **E3** è stata ampiamente discussa. La società ha ammesso di voler presentare solo i giochi che sono relativamente vicini al completamento. Questo, però, non significa che non ci siano altri titoli in programmazione.

**Aaron Greenberg**, boss del marketing di Redmond, ha parlato anche di **Scalebound**, gioco che è stato presentato tempo fa e poi in ultima analisi annullato perché, nonostante le migliori intenzioni, "le scintille non sempre volano", dice Greenberg: «posso dirti che ci sono molti altri progetti per Xbox, con tantissimi titoli di cui oggi non parleremo».

Greenberg si è mantenuto vago durante tutta la durata dell'intervista, parlando solo dei titoli già presentati durante la conferenza **E3**, glissando abilmente le domande poste dal giornalista e dando conferma, però, che Microsoft farà un'altra importante conferenza al prossimo **GamesCom**, durante il quale verranno presentati tanti altri nuovi titoli.

---

## Speciale E3 - Ecco Xbox One X

**Xbox One X.** Questo è il nome ufficiale già linkato qualche giorno fa. A colpire immediatamente è il **suo design**, molto simile a **Xbox One S**, ma di dimensioni ancor più ridotte. Il progetto è partito considerando tre elementi: **potenza, compatibilità e costruzione.**

La potenza è data dai già famosi **6 Teraflops a 1172 GHz** e **12 GB di memoria DDR5** il che fanno Xbox One X la console da gioco più potente mai prodotta. Tutto ciò permetterà di avere risoluzione **4K** nativo che consta di ben 8 miliardi di pixel, **supporto all'HDR** e al **Dolby Atmos**. Confermato anche il supporto ai **Bluray 4K**. Il processore a 16Nm, con 7 Miliardi di transistor, consentirà potenza di calcolo eccellenti anche per chi non possiede supporti 4K; infatti anche chi ha a disposizione l'ormai classico 1080p avrà a disposizione il **supersampling** - per così dire un 4k a risoluzione ristretta - che consentirà di far godere a tutti la potenza bruta della nuova console.

Oltre a ciò, per la prima volta in assoluto per il mercato di massa, un sistema di **raffreddamento a liquido e vapore** il che garantirà la massima protezione dal surriscaldamento, problema che attanaglia in parte le console attuali.

Passando alla compatibilità, **tutti gli accessori e i giochi presenti su Xbox One S saranno utilizzabili anche per la nuova console.**

Il lancio di Xbox One X sarà accompagnato dalla più grande line-up mai vista per Microsoft con **22 giochi esclusivi.**

**Infine la data di lancio: 7 Novembre**, mentre ancora non è stato ufficializzato il prezzo.

Restate in attesa per ulteriori dettagli.

**[Aggiornamento 00:32]** È stata annunciata la **retrocompatibilità** anche per i giochi della **prima**

**Xbox** e che un update sarà disponibili per alcuni titoli come The Witcher III, che saranno portati alla risoluzione 4k.

**Annunciati anche i prezzi: Xbox One S a 249\$ mentre Xbox One X a 499\$.**

---

## [Xbox Scorpio: più RAM per gli sviluppatori](#)

Manca davvero poco all'apertura dell'**E3** che probabilmente vedrà **Microsoft** tra le protagoniste indiscusse di quest'anno. In questi ultimi giorni [le notizie](#) su **Xbox Scorpio**, la nuova console, si sono susseguite freneticamente e probabilmente continuerà a essere così fino alla presentazione ufficiale. L'ultima news riguarda l'utilizzo della **RAM** che, come già sappiamo, consta di **12GB** di memoria **DDR5**, di cui 3GB riservati esclusivamente al Sistema Operativo, tranne per il **Dev Kit**, riservato agli sviluppatori, il quale, come annunciato su Twitter dal **Corporate VP** di Xbox, **Mike Ybarra**, adesso avrà a disposizione **1GB** in più da utilizzare per lo sviluppo dei nuovi giochi. Questo - sempre secondo Ybarra - porterà ad un miglioramento sostanziale della qualità generale oltre che a "condividere la migliore versione del loro gioco" da parte dei **producer**.



**Mike Ybarra** ✓  
@XboxQwik

 Segui

We'll keep tuning Scorpio to empower creators to share the best versions of their games. Unlocked extra GB of RAM for them, now 9GB of GDDR5



**Mike Ybarra** ✓  
@XboxQwik

 Segui

Games that don't use the full 9GB, the rest of the RAM will be used as a cache (making things load way faster, etc.). All games = better.

---

## Xbox Scorpio: messaggi nascosti all'interno del teaser?

Dopo il rilascio dei [teaser di Xbox Scorpio](#) da parte di **Microsoft**, alcuni utenti più attenti hanno notato dei codici molto strani.

Durante una scena, accanto alla ruota panoramica si può notare la scritta "**6 > 4**", il che ha fatto ipotizzare che si riferisca alla maggiore potenza di **Xbox Scorpio** rispetto **PS4 Pro** in teraflop: Scorpio ha, infatti, una potenza di **6 Teraflop**, mentre PS4 Pro di **4,12**.



Un altro codice si può vedere durante la scena del concerto: "**X10S101-317**". Le ultime 6 cifre (**101317**) potrebbero indicare la data di lancio della console (**13/10/17, 13 ottobre 2017**: ricordiamo infatti che negli Stati Uniti nelle date si indica prima il mese, poi il giorno e infine l'anno), mentre i primi 4 caratteri, **X10S**, potrebbero essere una sigla per **Xbox 2 Scorpio**: la "X" starebbe, infatti, per "Xbox", il "10" sarebbe in realtà un binario che corrisponderebbe al "2" e la "S" indicherebbe "Scorpio".



Oppure copiando e incollando l'intero codice su Google Immagini si potrà avere il seguente risultato:

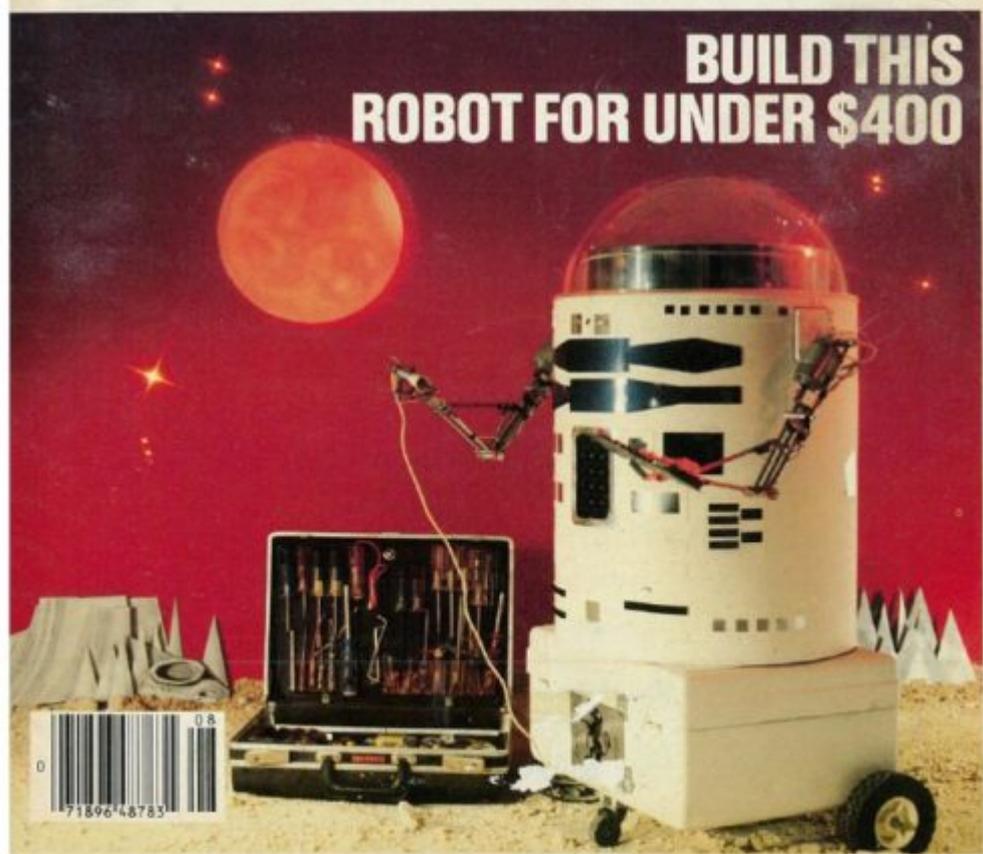
# Radio- Electronics

BUILD FOR LESS THAN \$10  
DIGITAL LOGIC PROBE

\$1.25 AUG. 1980

audio test accessories to build  
uning in worldwide SW stations  
tep-by-step TV IF alignment

The ultimate turntable pickup arm?  
Inside a VHS videotape recorder  
Build your own raceway videogame



Possibile che il prezzo di lancio di Scorpio potrà realmente ammontare a meno di 400€? Lo scopriremo solamente seguendo la conferenza che Microsoft terrà all'[E3](#) di Los Angeles l'11 giugno alle ore 23 italiane, conferenza che seguiremo e commenteremo in live su [Twitch](#).

---

[\*\*XBox Scorpio: svelati nome definitivo e\*\*](#)

## prezzo di lancio?

Nelle ultime ore, [su NeoGaf](#), si è dibattuto riguardo il possibile prezzo di lancio. Il thread prendeva le mosse dall'[aggiornamento di una notizia pubblicata sul sito RectifyGaming](#), secondo il quale la console si chiamerà **XBox One X** e costerà circa **449\$**.

Un utente su Twitter ha sottoposto il rumor a **Jez Corden** (Windows Central), il quale non pare propenso a confermare le informazioni riportate, liquidando la notizia con un lapidario "fake news"

fake news

— Jez Corden (@JezCorden) [1 giugno 2017](#)

Sempre secondo RectifyGaming, i piani di marketing di **Microsoft** ricondurrebbero però assolutamente a queste ipotesi.

Per saperne di più dovremo forse aspettare la conferenza di **domenica 11 giugno** all'E3.

---

## 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
- **Letto 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.

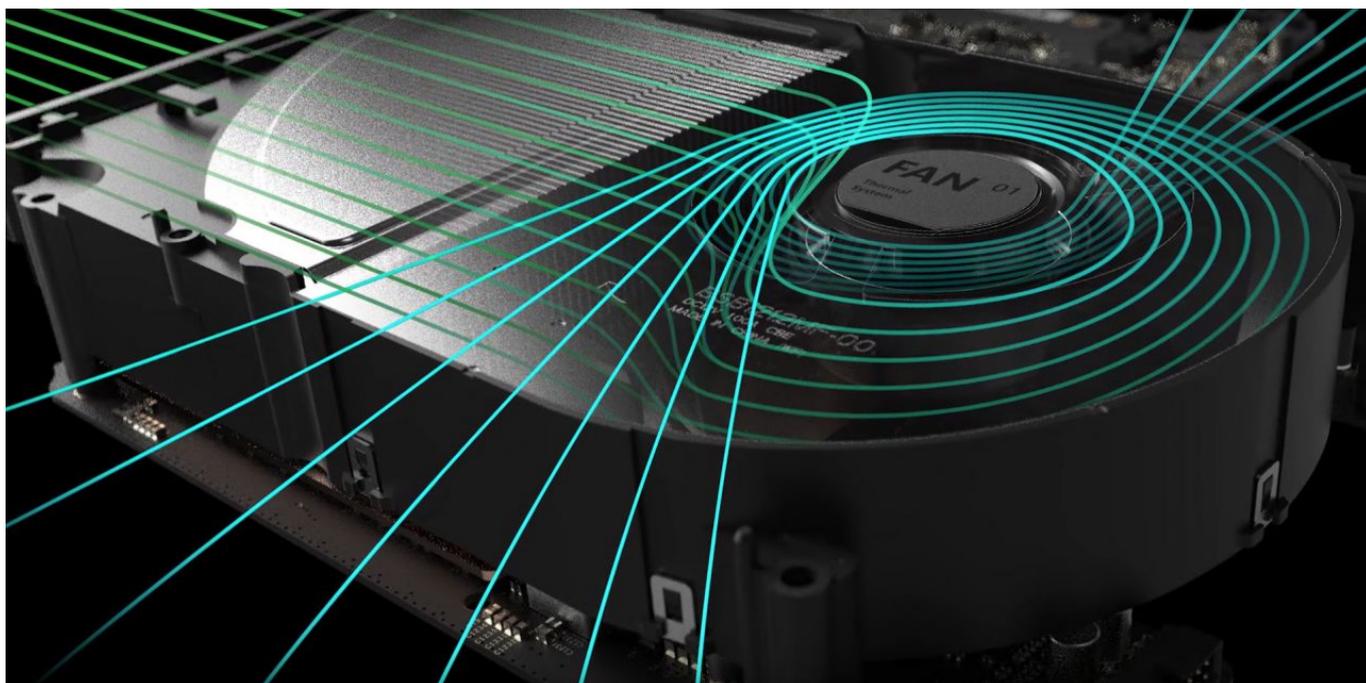


Tutti i giochi di Xbox One che girano a 900p verranno portati su Scorpio e fatti girare in 4K nativi. Scorpio godrà di un nuovo SOC (System-on-chip) a cui ha lavorato AMD.

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.