

[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.

[Red Dead Redemption 2 rinviato al 2018](#)

Rockstar Games sposta il lancio del secondo capitolo di **Red Dead Redemption** all'anno prossimo, precisamente alla **primavera 2018**. La software house spiega che il gioco, per offrire la migliore esperienza di gioco possibile, ha necessariamente bisogno di più tempo per essere sviluppato. Per questo si scusa con i suoi fan dicendo: "Siamo davvero dispiaciuti per la delusione a causa di questo ritardo, ma crediamo fermamente che un gioco si debba rilasciare solo una volta pronto. Non vediamo l'ora di rilasciare importanti news sul gioco questa estate. Nel frattempo, per favore, godetevi questa nuova selezione di screenshot di **Red Dead Redemption 2**".

[PlatinumGames a lavoro su una nuova IP](#)

Durante un panel al **BitSummit** di Kyoto mandato [in streaming l'anno scorso sul popolare sito web giapponese di video sharing Niconico](#), l'executive director e produttore di PlatinumGames **Atsushi Inaba** parlò dell'industry videoludica, focalizzandosi principalmente sulle difficoltà che uno studio di sviluppo giapponese, indipendente ma composto da circa trecento persone, deve affrontare per realizzare un progetto originale che appartenga agli sviluppatori e soltanto a loro, senza dover per

forza passare fra le mani di grossi publisher come Sega, Nintendo o Microsoft (leggasi *Vanquish*, *Bayonetta* e *Scalebound*).

Al BitSummit conclusosi qualche ora fa, Inaba-san ha finalmente svelato l'esistenza di una **nuova IP** in sviluppo presso PlatinumGames, IP che lo stesso producer ha definito ancora "informe e non ben definita". Ha inoltre aggiunto che il nuovo progetto vedrà coinvolto anche un nuovo director e che sarà interessante vedere come questo collaboratore potrà aiutare sia il gioco che la compagnia a crescere.

Purtroppo bisognerà attendere il prossimo incontro per avere notizie più approfondite ma nel frattempo, possiamo cominciare a sognare quello che molto probabilmente sarà il gioco che riscatterà il fallimento del progetto **Scalebound**.

[E3 2017: ecco le date delle conferenze](#)

Ecco tutte le date per le conferenze dell'**E3 2017**, di cui indichiamo l'ora italiana:

Electronic Arts: sabato 10 giugno, ore 21:00

Microsoft: domenica 11 giugno, ore 23:00

Bethesda: lunedì 12 giugno, ore 04:00

PC Gaming Show: lunedì 12 giugno, ore 19:00

Ubisoft: lunedì 12 giugno, ore 22:00

Sony: martedì 13 giugno, ore 03:00

Nintendo: martedì 13 giugno, ore 18:00

Di seguito la **tabella ufficiale**:

GameCompass seguirà in diretta le principali, in particolare:



E3 2017 CON GAMECOMPASS

11 GIUGNO	23:00	MICROSOFT
12 GIUGNO	19:00	PC GAMING SHOW
	22:00	UBISOFT
13 GIUGNO	03:00	SONY PLAYSTATION
	18:00	NINTENDO



La Realtà Virtuale secondo Microsoft

Microsoft annuncia la prossima uscita dei suoi **Motion Controllers** per il visore **Windows Mixer Reality VR** prodotto da Acer.



I movimenti dei due controller saranno rilevati esclusivamente dai due piccoli obiettivi installati direttamente sul visore, in modo che non sia necessario l'utilizzo di una videocamera esterna. L'innovativo sistema ad anello dei sensori LED permette un rilevamento a **360 gradi**, è stato sviluppato in maniera più funzionale rispetto alle periferiche già presenti sul mercato: sarà, infatti, un caposaldo per i nuovi sistemi di tracciamento. Oltretutto verrà lanciato sul mercato a un prezzo molto competitivo rispetto ai suoi diretti concorrenti.

Il bundle del **VR Mixed Reality Acer** con i 2 **Motion Controllers** costerà solamente **399\$** rispetto ai **799\$** di HTC Vive ed **699\$** di Oculus Rift.

Ma diamo uno sguardo ai nuovi **Microsoft Motion Controller** nel video che segue:

[E3: la lista dei giochi presentati](#)

L'attesissimo **Electronic Entertainment Expo**, ospitato dalla Entertainment Software Association, è alle porte per la sua 23a edizione.

Numerosi publisher e sviluppatori presenteranno nuovi videogames a Los Angeles nei giorni tra il 13 e il 15 giugno 2017 e al solito si è scatenato il toto-scommesse su quali giochi saranno effettivamente presenti.

Da quest'anno l'evento sarà aperto al pubblico e si prevede un grande afflusso anche grazie ai 15000 (costosi) biglietti previsti per il pubblico dei non addetti ai lavori.

Ad oggi questa dovrebbe essere la lista dei giochi che potrebbero essere presenti all'E3 2017:

Activision

Call of Duty: WWII (PC, PS4, Xbox One)

Destiny 2 (PC, PS4, Xbox One)

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4)

Bandai Namco Entertainment

Ace Combat 7: Skies Unknown (PC, PS4, Xbox One)

*Code Vein (PC, PS4, Xbox One)

Project CARS 2 (PC, PS4, Xbox One)

*Tekken X Street Fighter (PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

*Gioco Tamagotchi *untitled* (Nintendo Switch)

Bethesda Softworks

Quake Champions (PC)

*The Evil Within 2 (PC, PS4, Xbox One)

Capcom

Marvel vs. Capcom: Infinite (PC, PS4, Xbox One)

Codemasters

Dirt 4 (PC, PS4, Xbox One)
Micro Machines World Series (PC, PS4, Xbox One)
F1 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Deep Silver

Kingdom Come: Deliverance (PC, PS4, Xbox One)
Agents of Mayhem (PC, PS4, Xbox One)

Electronic Arts

Star Wars Battlefront II (PC, PS4, Xbox One)
Madden NFL 18 (PS4, Xbox One)
FIFA 18 (PC, PS4, Xbox One)
NBA LIVE 18 (PS4, Xbox One)
Need for Speed 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Focus Home Interactive

Call of Cthulhu: The Official Video Game (PC, PS4, Xbox One)
Insurgency: Sandstorm (PC, PS4, Xbox One)
Vampyr (PC, PS4, Xbox One)

Konami

Metal Gear Survive (PC, PS4, Xbox One)

Microsoft Studios

Sea of Thieves (PC, Xbox One)
State of Decay 2 (PC, Xbox One)
Fable Fortune (PC, Xbox One)
Forza 7 (PC, Xbox One)
Gigantic (PC, Xbox One)
Phantom Dust (PC, Xbox One)
Voodoo Vince: Remastered

Sega

Total War: Warhammer II (PC)
Sonic Forces (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

Sony Interactive Entertainment

*Bloodborne 2 (PS4)
Days Gone (PS4)
Death Stranding (PS4)
Detroit: Become Human (PS4)
Dreams (PS4)
Gran Turismo Sport (PS4)
God of War (PS4)
Knack 2 (PS4)
*Project Oscar (PS4)
*Resistance 4 (PS4)
Spider-Man (PS4)
The Last of Us Part II (PS4)
Uncharted: The Last Legacy (PS4)

Square Enix

Battalion 1944 (PC, PS4, Xbox One)
Dragon Quest XI (PS4, Nintendo Switch)
Final Fantasy VII Remake (PS4)
Kingdom Hearts III (PS4)
Project Octopath Traveler
Project Prelude Rune
*The Avengers Project (PC, PS4, Xbox One)
*Guardians of the Galaxy (PC, PS4, Xbox One)

Take-Two Interactive

Red Dead Redemption 2 (PS4, Xbox One)
NBA 2K18 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

THQ Nordic

*Darksiders III (PC, PS4, Xbox One)

Ubisoft

*Assassin's Creed 2017 (PC, PS4, Xbox One)
*Beyond Good & Evil 2 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
*Just Dance 2018 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
South Park: The Fractured but Whole (PC, PS4, Xbox One)
*Tom Clancy's Splinter Cell 2018 (PC, PS4, Xbox One)

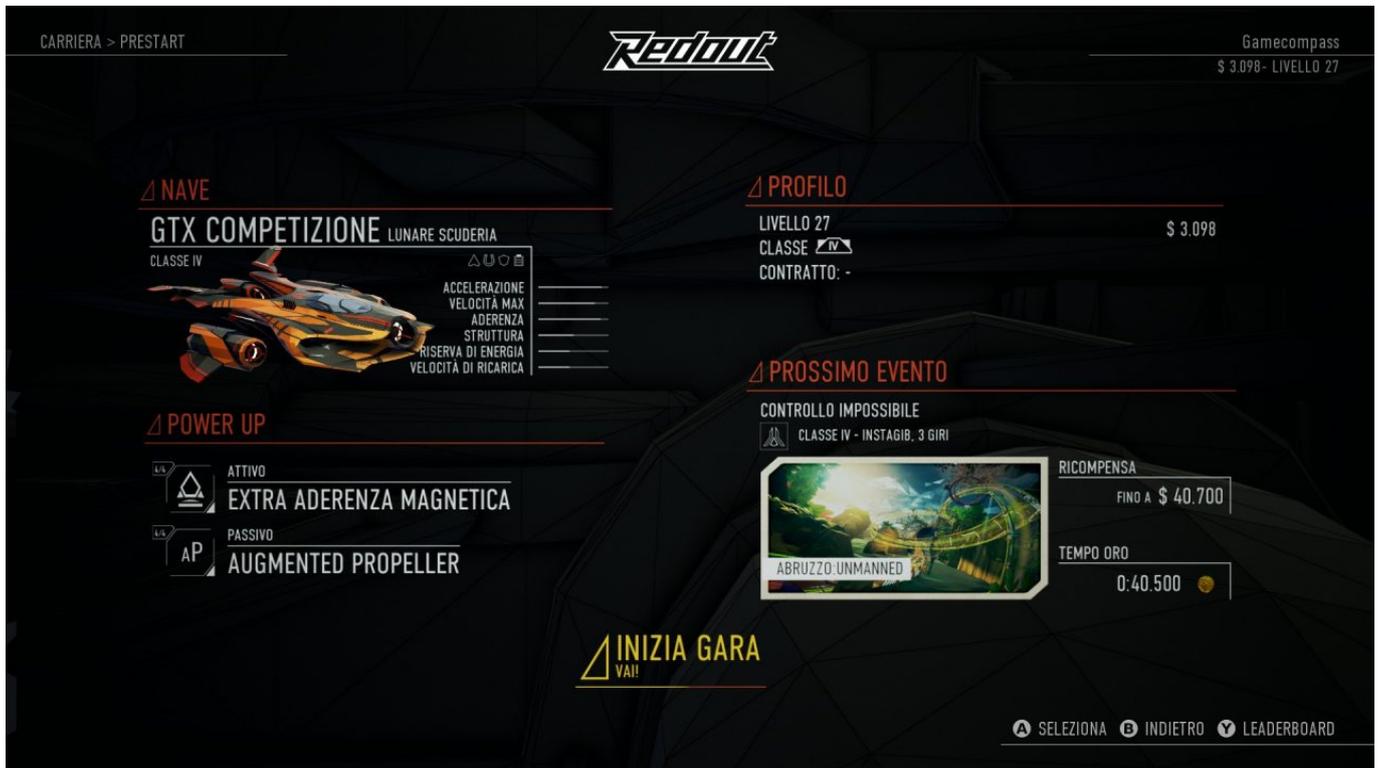
Warner Bros. Interactive Entertainment

*Batman 2017 (PC, PS4, Xbox One)
Middle-earth: Shadow of War (PC, PS4, Xbox One)

*Giochi non confermati.

[Redout: Race faster than ever](#)

Nell'ultima edizione del premio **Drago d'Oro** a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo **intervistato al Let's Play**, proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**. La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile. E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La "flotta" è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un'idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall'altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità "carriera"** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio "**livello pilota**", tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare "FINALMENTE CE L'HO FATTA!" che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà - come detto - potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere

arcade “gravità 0”.

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in “corsa”, “prova a tempo”, “boss”, “a punteggio”, “eliminazione” e tante altre ancora.

D'altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla - quanto rilevato - che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

[Rivelati i primi titoli 4K nativi per Xbox Project Scorpio](#)

Pur non avendo ancora una data di uscita della console di casa Microsoft, dal web arrivano dettagli interessanti.

Windows Central ha infatti annunciato in un [articolo](#) di aver a disposizione una lista di giochi **4K** con i quali Microsoft intenderà dare un saggio dell'enorme potenzialità della console al momento nota come **Project Scorpio**, titoli che sfrutterebbero a pieno i suoi **6 TF (teraflops)** e il **True-4K** nativo

L'elenco prevede 3 titoli *first-party*, quali **Forza 7**, **Crackdown 3** e **State of Decay 2**, ma anche titoli di grande impatto prodotti da terze parti del calibro di **Call of Duty**, **Battlefield 2**, **Fifa 18**, **NFL 2018**, **Red Dead Redemption 2** e **Star Wars Battlefront 2**.

Di **Project Scorpio** non si sa più di quanto **mostrato da Digital Foundry** (di cui a abbiamo parlato nel nostro [deep dive](#)), che ha recentemente speso parole positive riguardo lo stupefacente design della console. Riguardo il rilascio, questo avverrà certamente entro l'anno, dopo la presentazione all'E3 di Los Angeles. Ciò che è certo, inoltre, è che **Phil Spencer** ha assicurato che i 3 giochi Microsoft dovranno essere necessariamente lanciati insieme alla console e che non farlo costituirebbe per lui un grave errore.

[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

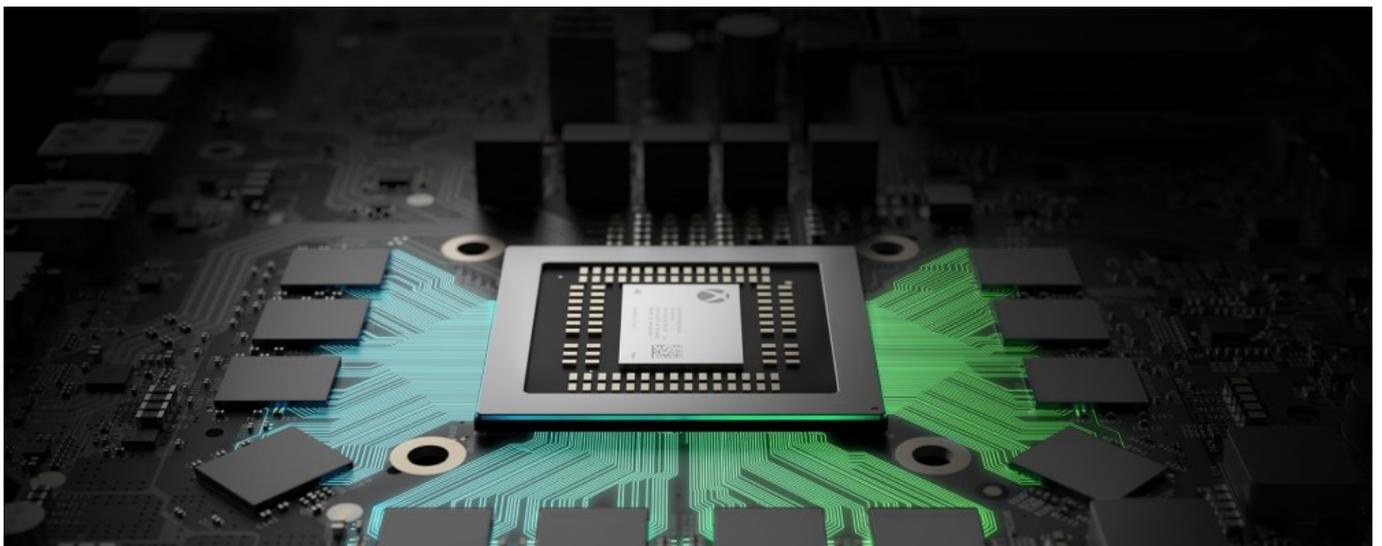
questo la **Microsoft** ha accompagnato l'intero **Scorpio Engine SOC** (system on chip) con un sistema di raffreddamento a camera di vapore, tipologia di dissipatori che di solito troviamo in prodotti high-end come le **GPU NVIDIA Founder's Edition GTX 1080** o la top di gamma **GTX 1080ti**.

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 **checkboxboard rendering**.

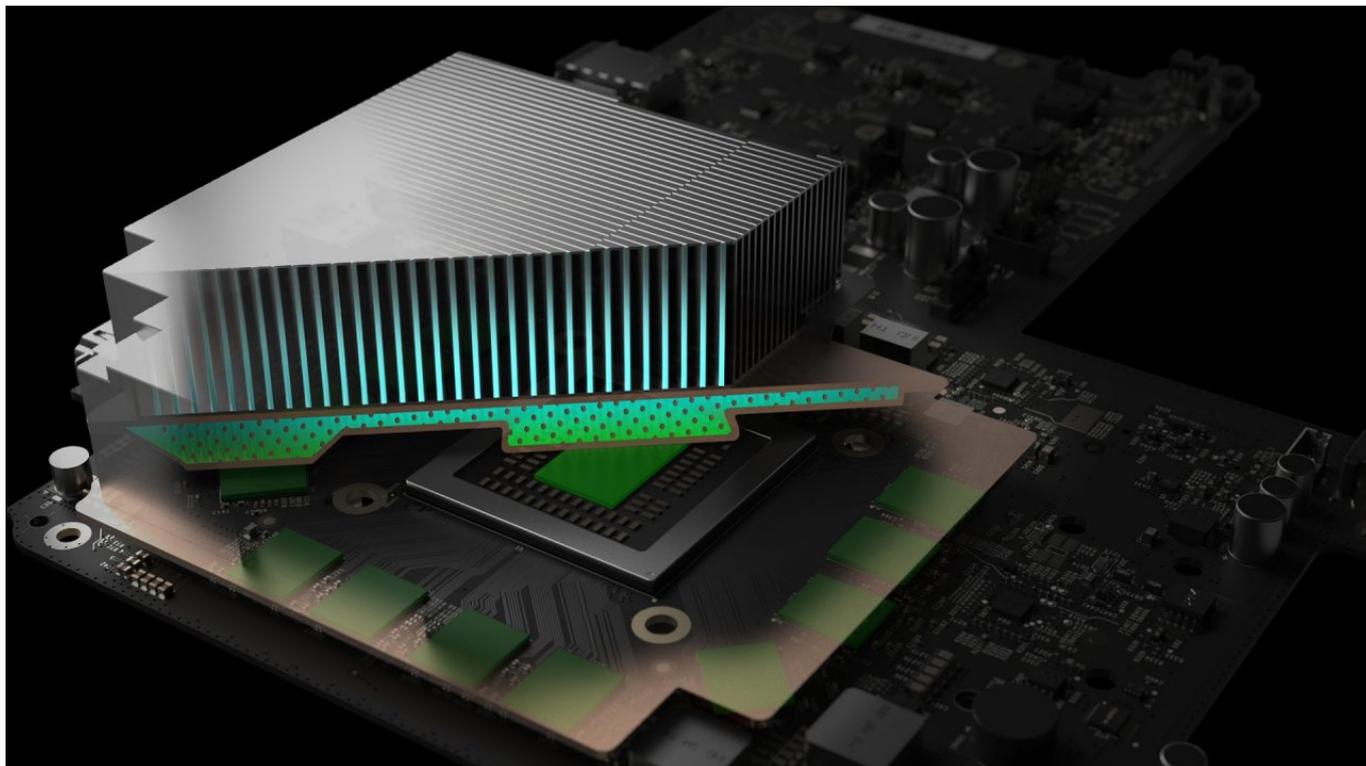
Per creare una nuova GPU capace di renderizzare a 4k e soddisfare tutti i possessori di TV UHD, alla Microsoft hanno creato un nuovo Dev Tool chiamato **PIX** (Performance Inspector For Xbox) che permette di tener traccia dei dati riguardanti le performance della GPU durante l'esecuzione di svariati 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 **GDDR5X**, 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

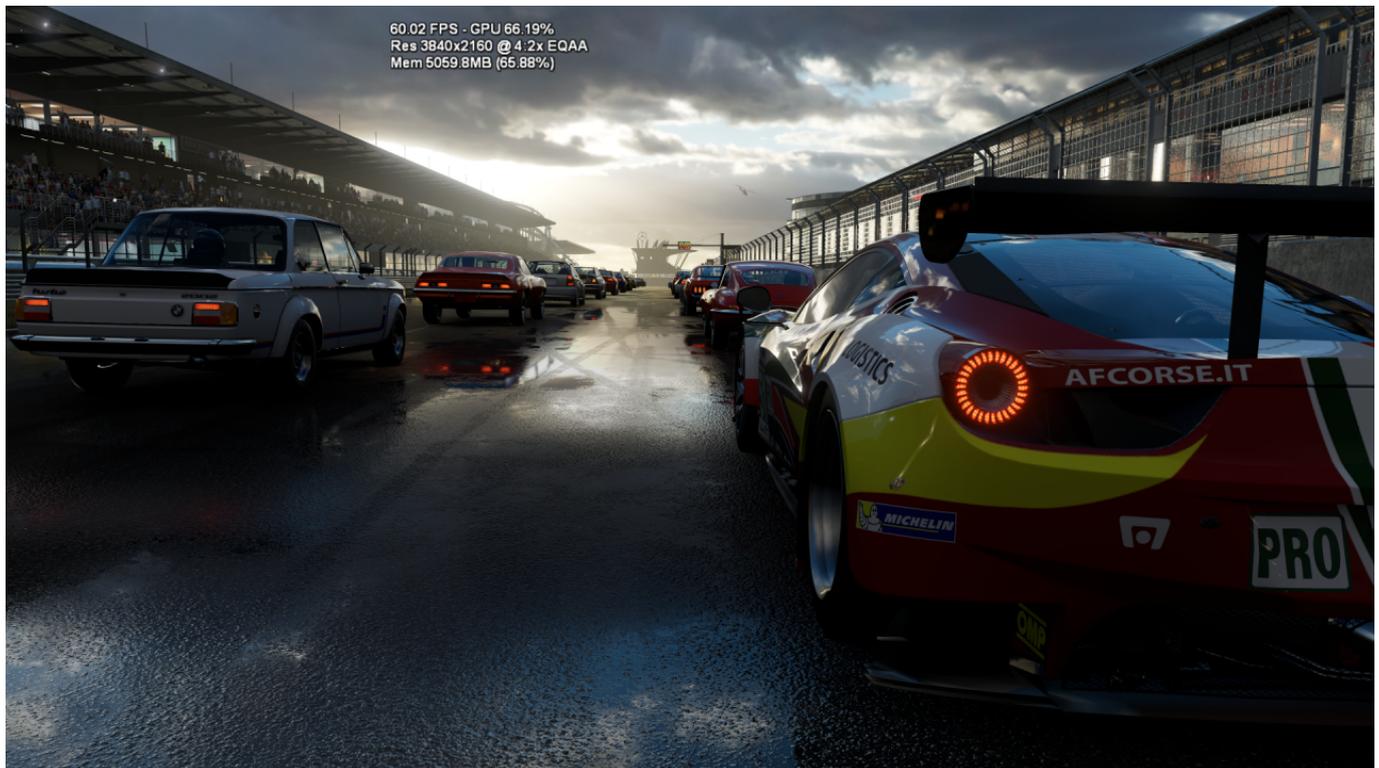
Sulla carta **Project Scorpio** sembrerebbe avere veramente tanta potenza, ma questo non risponde a tutte le nostre domande e soprattutto alla domanda fondamentale: **“è realmente una console da 4K?”**. Se avessimo preso in considerazione solamente la GPU da **6TFLOPs**, seppur altamente customizzata 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 **Digidal 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.

[Gamecompass #3 - Parte 1](#)