

Arriverà presto il primo gioco per Xbox One utilizzabile con tastiera e mouse

Dopo l'annuncio del supporto di tastiera e mouse per la console Microsoft, molti giocatori si stanno chiedendo quando potranno mettere le mani sui relativi accessori, e soprattutto, **quali giochi li supporteranno e quando usciranno**.

A questo interrogativo, **Mike Ybarra** (vice presidente di Microsoft) risponde così:

«Il supporto per tastiera e mouse sta definitivamente arrivando. Dobbiamo essere molto furbi nel realizzarlo. Lascieremo per lo più la scelta allo sviluppatore. Molta gente twitta dicendomi “non puoi farlo, devi essere imparziale”, e noi lo capiamo. Mandiamo avanti due piattaforme: la piattaforma Xbox e la piattaforma Windows [...] Alleneremo i nostri sviluppatori e diremo loro “Guardate, dovete pensare alle vostre categorie nel multiplayer, se avete un gioco competitivo.” Probabilmente i giocatori vorranno la possibilità di dire “giocherò con altri possessori di tastiera e mouse” o “giocherò con chi usa il controller” o “giocherò con chiunque di loro”».

Sembra che Microsoft abbia pensato a uno degli aspetti più problematici sul supporto di tali accessori, anche se ciò si trasformerà in lavoro in più per gli sviluppatori. La buona notizia è che, come ha asserito lo stesso Ybarra, **non si dovrà aspettare molto prima di vedere le nuove periferiche in azione**: «Vedrete presto il nostro primo gioco che supporterà tastiera e mouse. Non posso annunciare quale sarà, ma arriverà presto».

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.