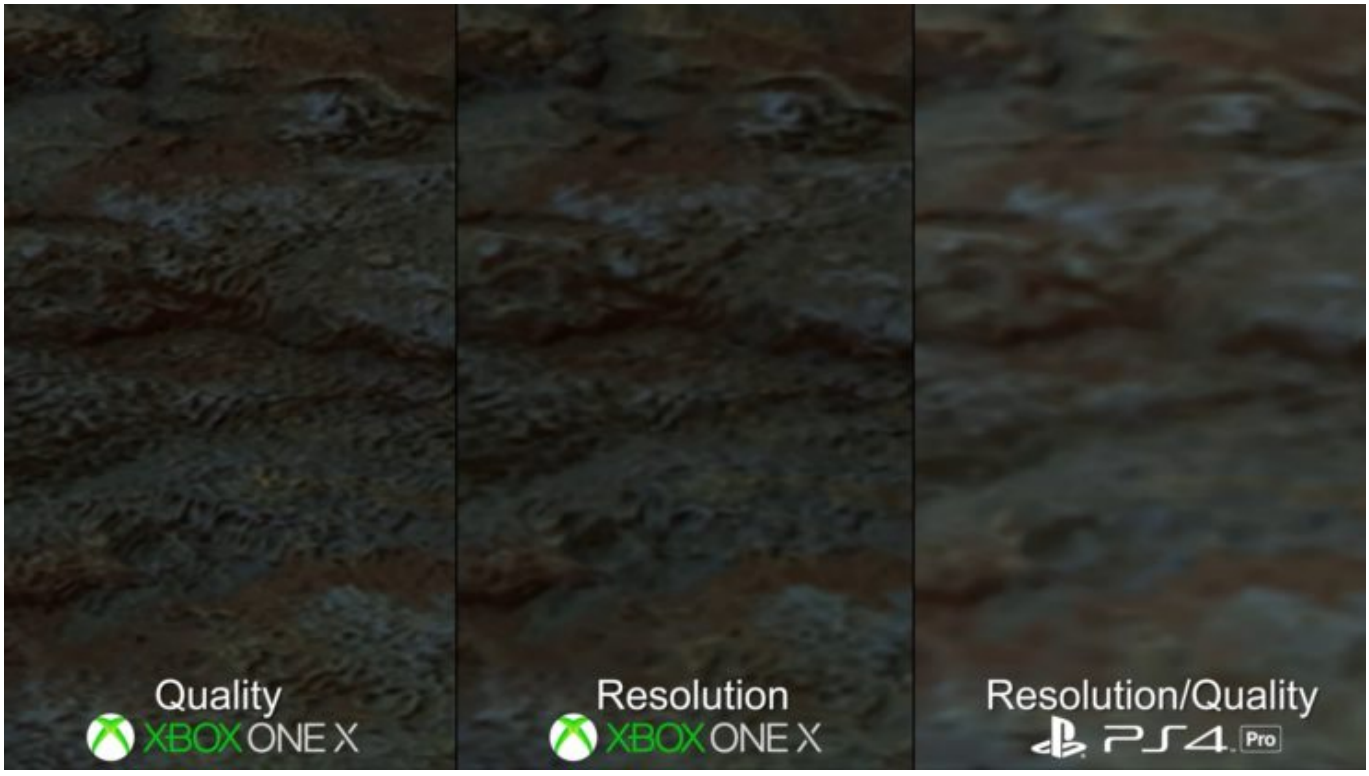
La terra di mezzo: L'ombra della guerra mostra enormi differenze grafiche tra Ps4 e Xbox One X

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 scena. Selezionando la modalità "Quality" con il toggle Dynamic Resolution attivo la risoluzione oscillera 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 migliorie 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.

Denuvo non ce la fa, anche Shadow of War è stato crackato

Dopo ***Total War Warhammer 2*** e ***Fifa 18***, la protezione **Denuvo** cede anche con ***Middle-Earth Shadow of War*** subito dopo l'uscita del videogioco. Cresce la crisi di Denuvo che si è dimostrata inefficace, infatti l'ultima versione del software di protezione è stata **bypassata** in brevissimo tempo. Se qualche mese fa Denuvo riusciva ancora a garantire quella sicurezza longeva ultimamente inizia a vacillare, mettendo a rischio gli incassi delle software house che vi si affidano. La compagnia, visti gli ultimi insoddisfacenti risultati, dovrebbe dunque riprogettare il proprio software da zero per offrire una protezione che un tempo era considerata molto efficace. Inoltre non si esclude la possibilità che in futuro le case di produzione software possano affidarsi a compagnie di sicurezza di altro tipo.