

[Raja Koduri lascia AMD ed entra a far parte di Intel](#)

Qualche giorno fa, il boss di **AMD Raja Koduri** ha annunciato che non ritornerà in ufficio dopo i suoi 40 giorni di riposo. Il compito di controllare il gruppo **Radeon Technologies Group (RTG)** toccherà a **Lisa Su**, almeno fin quando non si troverà un sostituto. L'azienda ha deciso per adesso di non commentare la situazione e non è noto quale impatto ciò potrebbe avere sulla prossima GPU **NAVI**.

Raja Koduri lascia AMD con un memo

«Per la mia famiglia AMD,

“Quaranta” è un numero significativo nella storia. È un numero che rappresenta la transizione, il test e il cambiamento. Ho appena trascorso quaranta giorni lontano dall'ufficio che attraversa una simile transizione. Era un momento importante con la mia famiglia, e mi offriva anche uno spazio raro per la riflessione. Durante questo periodo sono arrivato alla conclusione estremamente difficile che sia giunto il momento per me di lasciare RTG e AMD.

Non ho alcun dubbio in mente che RTG e AMD marcano fermamente nella giusta direzione, poiché il calcolo ad alte prestazioni diventa sempre più importante in ogni aspetto della nostra vita. Credo con tutto il cuore a ciò che stiamo facendo con Vega, Navi e oltre, e sono incredibilmente orgoglioso di dove siamo arrivati e di dove stiamo andando. Tutta l'industria ha preso nota di ciò che stiamo facendo. Mentre penso a come l'informatica si evolverà, sento sempre di più di voler perseguire la mia passione oltre l'hardware e esplorare soluzioni più ampie.

Voglio ringraziare Lisa e l'AET per avermi consentito di seguire la mia passione negli ultimi quattro anni in AMD e soprattutto negli ultimi due anni con RTG. Lisa ha il mio massimo rispetto per avermi con coraggio permesso di esprimermi con RTG, per aver creduto in me e per avermi sostenuto. Vorrei anche chiamare Mark Papermaster che mi ha portato in AMD, per la sua enorme passione per la tecnologia e per il suo implacabile supporto attraverso molte fasi difficili. E, ovviamente, desidero ringraziare tutti i miei collaboratori diretti e il mio personale indiretto che ha lavorato così duramente per costruire quello che abbiamo ora. Sono molto orgoglioso dei grandi leader che abbiamo e sono pienamente fiducioso che prenderete la strada giusta.

Continuerò a essere un grande fan e utilizzatore di tecnologie AMD sia per uso personale che professionale.

Come ho già detto, lasciare AMD e RTG è stata una decisione estremamente difficile per me. Ma ho sentito che è la scelta giusta per me personalmente a questo punto. Il tempo dirà il resto. Seguirò con grande interesse i progressi che farai nei prossimi anni.

Mi avete fatto realizzare sia personalmente che professionalmente, e vi ringrazio dal profondo del mio cuore. Ho delle richieste finali da farvi:

- Rimanete concentrati sulla roadmap!

- Portate a termine i vostri impegni!

- **Continuate la cultura della passione, della persistenza e del gioco!**

- **Rendete orgogliosa AMD!**

- **Rendetemi fiero !**

Il vostro,
Raja»

Raja Koduri entra a far parte di Intel come Chief Architect

SANTA CLARA, Calif: Intel ha contestualmente annunciato la nomina di Raja Koduri come **Architect Chief Intel**, vicepresidente senior del nuovo gruppo di **Core e Visual Computing** e direttore generale di una nuova iniziativa per guidare le soluzioni di calcolo **drive edge**. In questa posizione, Koduri espanderà la posizione leader di Intel nella grafica integrata per il mercato del **PC** con soluzioni grafiche di fascia alta per una vasta gamma di segmenti di calcolo. Migliaia di utenti oggi godono di esperienze informatiche con a bordo le CPU di Intel e del sistema di **visual computing IP**. Andando avanti sotto la leadership di Koduri, l'azienda unificherà e espanderà l'IP differenziato attraverso le funzionalità informatiche, grafiche, multimediali, di imaging e delle capacità d'intelligenza per i client e data center, dell'intelligenza artificiale e delle opportunità emergenti come il cloud computing.

«Raja è uno dei più innovativi e rispettati visionari grafici e sistemi di architettura nell'industria e l'ultimo esempio di talento tecnologico più adatto ad Intel», ha dichiarato il dottor **Murthy Renduchintala**, chief engineer di Intel e presidente di Client and Internet of Things Businesses and System Architecture. «Abbiamo piani emozionanti per espandere in modo aggressivo le nostre capacità informatiche e grafiche e costruire sulle nostre basi IP molto differenziate e molto forti. Con Raja al comando del nostro Core e Visual Computing Group, aggiungeremo al nostro portafoglio delle capacità ineguagliate, avanderemo nella nostra strategia per guidare il computing e la grafica e infine sarà la forza trainante della rivoluzione dei dati»

Koduri porta a Intel più di **25 anni di esperienza** nei processi di visualizzazione e accelerazione di calcolo su una vasta gamma di piattaforme, tra cui PC, console di gioco, workstation professionali e dispositivi consumer. La sua profonda esperienza tecnica comprende l'hardware grafico, il software e l'architettura del sistema.

«Ho ammirato Intel come leader tecnologico e hanno avuto feconde collaborazioni con l'azienda nel corso degli anni», ha detto Koduri. «Sono incredibilmente emozionato di entrare nel team Intel e avere l'opportunità di poter guidare una visione di architettura unificata e il portafoglio IP di tutto un mondo che contribuisce ad accelerare la rivoluzione dei dati».

Koduri, 49 anni, si unisce a Intel da AMD, dove ha recentemente ricoperto il ruolo di vice presidente senior e architetto principale del gruppo Radeon Technologies Group. In questo ruolo, è stato responsabile della supervisione di tutti gli aspetti delle tecnologie grafiche utilizzate in **APU** di AMD, **discrete GPU, semi-custom** e **GPU**. Prima di AMD, Koduri è stato direttore dell'architettura grafica di **Apple Inc.**, dove ha contribuito a creare un sottosistema grafico di leadership per la famiglia di prodotti **Mac** e ha portato la transizione agli schermi di computer **Retina**.

[Rumor: NVIDIA GeForce GTX 1070 Ti arriverà a ottobre ?](#)

Le ultime notizie riportate da l'autorevole sito [Guru3d](#), ci dicono che la **GTX 1070 Ti** (basata sul chip **GP104-300**) avrebbe 20 Shader Clusters di cui solo uno verrebbe disabilitato per contenere gli errori di produzione (Yield). La scheda con un **TDP di 180W** (lo stesso della 1080), e i suoi **2432 CUDA Core**, solo 128 core in meno rispetto la **GTX 1080**, si collocherebbe tra la GTX 1070 e la GTX 1080, monterà memorie **GDDR5 a 8 Gbps** e non **GDDR5X a 10 Gbps** come per la GTX 1080 infatti il **bandwidth** delle nuova 1070 Ti sarebbe di **256 Gb/s** contro i **320 Gb/s** della 1080.

nVIDIA dovrebbe far debuttare la serie GTX 1070 Ti a fine ottobre con possibile prezzo di listino a 429 \$ per contrastare le **Vega 56** di **AMD**.

Seguiteci per rimanere aggiornati !

[AMD: trapelati i benchmark delle prossime APU Raven Ridge](#)

I benchmark delle prossime **APU Raven Ridge** di **AMD** con la microarchitettura **Zen & Vega** sono trapelati. La famiglia mobile di **Ryzen** dovrebbe essere lanciata entro i prossimi mesi, in anticipo della stagione delle vacanze. Questa sarà la prima generazione di processori mobili della società per presentare la microarchitettura della nuova generazione Zen che ha debuttato a marzo sul desktop. Sarà anche il primo a caratterizzare l'architettura grafica Vega, che l'azienda ha appena debuttato il mese scorso. È anche la prima generazione di chip mobili della società costruite a **14 nm**, che fornisce notevoli prestazioni e miglioramenti dell'efficienza energetica rispetto alla tecnologia **28 nm** già utilizzata che si basa su **Bristol Ridge**.

Le APU AMD Ryzen Mobile offriranno quasi il doppio della potenza rispetto le APU AMD di generazione precedente

Il particolare campione **APU Ryzen Mobile** che è stato rivelato è un chip di media gamma **Ryzen 5 2500U**, con **4 Core** e **8 Thread**. Ciò indica che vedremo APU ancora più veloci e performanti con i **Ryzen 7 Mobile**. Quando Raven Ridge è stato reso ufficiale a maggio AMD ha annunciato che Ryzen mobile fornirà fino al **50% di prestazioni migliori della CPU** e fino al **40% di prestazioni migliori della GPU** a metà dei consumi.

Sulla base delle immagini trapelate non abbiamo molto dubbi sul fatto che AMD abbia raggiunto questi obiettivi. Il Ryzen 5 2500U è riuscito a segnare **9723 punti** nella parte **multi-core** del test **Geekbench 4** e **3625 punti** nella parte **single-core** dello stesso test. A paragone, la più veloce CPU

mobile di Bristol Ridge, la **A12 9800B di AMD** è in grado di raggiungere quasi la metà dei punti nella parte multi-core della prova e più di **1200 punti in meno** nella parte **single.core** del test.

Ciò si traduce in un **miglioramento delle prestazioni del 90%** nei carichi di lavoro multi-core e in un **miglioramento del 56%** nelle prestazioni single-core. Queste cifre superano notevolmente quello che AMD aveva già promesso a maggio quando Ryzen mobile è stato annunciato per la prima volta.

Questo è forse perché la Ryzen 5 2500U APU ha lo stesso **TDP da 15 W** come Bristol Ridge. Non abbiamo molti dubbi che le varianti di potenza inferiori di Ryzen mobile probabilmente avranno successo rispetto agli obiettivi fissati da AMD.

[Radeon RX Vega: molta richiesta e poche GPU disponibili](#)

Le schede grafiche **AMD Radeon RX Vega** sono state appena lanciate e pur essendo maggiormente prodotti dedicati al mercato del gaming, sembra che i **miners** e gli **sviluppatori** di contenuti siano i segmenti del mercato più interessati alle nuove GPU, dando ai giocatori; questo significa che è un momento difficile per mettere le mani sulle ultime novità di punta di AMD dopo più di due anni di attesa.

Carenza di RX Vega fino a ottobre 2017

La mania del **mining** ha colpito infatti l'intera gamma di GPU di **AMD** che vanno da **Polaris** a **Vega**. In particolare la serie **Vega** sembra stia attirando parecchia attenzione da parte di sviluppatori di contenuti che vedono queste GPU come un'opzione migliore rispetto alla **Vega Frontier Edition**, che arriva a costare anche fino il doppio. Il problema è comunque che le schede grafiche **AMD Vega** sono state prodotte in pochi lotti e la domanda è alta, talmente alta che molte volte dai preorder non farle arrivano neanche sugli scaffali dei negozi. Secondo [Videocardz](#), nonostante le affermazioni da parte di **AMD**, la quale afferma che la fornitura di schede grafiche **Radeon RX Vega** è stata ritardata per fornire un volume superiore al lancio, i numeri sono ancora troppo bassi. Si dice che questo lunedì il **Giappone** abbia ricevuto il loro primo lotto di schede grafiche **Radeon RX Vega** e in una quantità che non basterà a contenerne la richiesta. A causa di queste quantità limitate di vendita al dettaglio, i prezzi sono in aumento, il che comporta la scarsa probabilità di riuscire ad acquistare le **RX Vega** ai prezzi al dettaglio suggeriti da **AMD**, prezzi che non sono mai stati soddisfatti dopo il lancio. Le schede **Radeon RX Vega 64** costano tra le **500 € - 670 €**, per le varianti raffreddate ad aria. È indicato da alcune fonti che i **retailer** hanno forti responsabilità riguardo i **prezzi più alti**, ma i rivenditori non stanno ottenendo una quantità abbastanza grande per sostenere la domanda e AMD non ha spedito abbastanza schede RX Vega, il che significa che non solo c'è una carenza enorme, ma le unità disponibili hanno prezzi alti.

HardOCP ha intervistato **Chris Hook**, Senior Director del **Global Marketing and Public Relations** presso **AMD**, il quale afferma quanto segue:

«Sarò sincero, una parte dei motivi che ci ha portato a lanciare **Vega** in poche unità è stato che volevamo assicurarci che ogni videogiocatore potesse mettere le mani su **Vega**, cosa per noi importante. Ora invece dobbiamo compensare le richieste dei **miner**, che sono alte.»

Di seguito la video intervista:

Ancora sottolineato da [Digitimes](#), la loro relazione afferma che la carenza di schede **RX Vega** può durare fino a ottobre. Non dicono però se la fornitura ritornerà a uno stato normale, cioè se possiamo aspettarci di vedere la vendita di **Vega** vicino ai prezzi al dettaglio suggeriti. Mentre AMD è riuscita a chiudere il divario in termini prestazionali rispetto alla **GTX 1080** e alla **GTX 1070** di **nVidia**. Le varianti personalizzate di **Radeon RX Vega 64** sono in arrivo a settembre, perciò ci si può aspettare qualche problema legato al raffreddamento e alle prestazioni ottimizzate.

[AMD: nuove GPU a 7nm con acceleratore Hardware AI](#)

Navi, sarà il nome in codice della prossima architettura grafica di **AMD** basata sui **7nm**. Questa nuova architettura risulta ancora poco nota, in quanto sia **AMD** che i vari outlets del settore cercano di mantenere puntati i loro riflettori sui prodotti appena usciti di cui i chip fanno parte della famiglia **Vega** di **AMD** che ha già debuttato sul mercato con la **RX Vega 64** e **RX 56**. Novità sulla futura architettura AMD arrivano grazie al sito [Fudzilla](#), il cui riferisce che i nuovi chip grafici saranno caratterizzati da **circuiti di accelerazione AI**. Questo tipo di accelerazione dovrebbe essere una tecnologia simile al **tensor core** di **NVIDIA**, tecnologia che l'azienda ha lanciato con la GPU **Volta V100** all'inizio di quest'anno.

I primi acceleratori AI di AMD

Navi è l'architettura grafica di terza generazione di **AMD** progettata dal gruppo **Radeon Technologies**. L'architettura grafica si basa sui principi di efficienza energetica di **Polaris** e **Vega**. **Navi** è considerata la prima microarchitettura **GPU** concepita interamente sotto la supervisione del guru grafico e capo del **Radeon Technologies Group**, **Raja Koduri**. Utilizzerà memorie **HBM** (High Bandwidth Memory), probabilmente di terza generazione o **GDDR6** a seconda del prodotto per aumentarne le prestazioni e l'efficienza. **Navi** sarà la prima architettura grafica dell'azienda costruita sul prossimo processo **FinFET** di 7nm che sarà prodotto da **GlobalFoundries**. Sulla base di ciò e osservando la roadmap di **GlobalFoundries**, possiamo dedurre che l'architettura **Navi** dovrebbe sbarcare sul mercato tra il **2018** e il **2019**.

Architetture grafiche AMD




[AMD RX Vega è ufficiale: tanta potenza a partire da 400 dollari](#)

AMD dopo **grande attesa** ha presentato le **Radeon RX Vega**, schede grafiche di **fascia alta** che dovranno andare a competere con le **GTX 1080 e 1080 Ti** di **NVIDIA**. L'azienda torna in pieno stile proponendo delle schede ad alte prestazioni e con tanta potenza con un prezzo competitivo di **399 \$**, smentendo le voci che parlavano di un prezzo di **1000\$**. La **versione più potente** e raffreddata a liquido costa **500 \$**, e tutte le schede saranno **ufficialmente in commercio dal 14 agosto**. Le varianti sono tre in tutto. **RX Vega 56, RX Vega 64 ad aria ed RX Vega 64 a liquido** come detto nella news [in precedenza](#). Le nuove Vega portano tante novità: **Rapid Packed Math, High Bandwidth Cache Controller, Geometry and Pixel Engines**, tutte tecnologie che dovrebbero aiutare a ottenere migliori prestazioni con **API** di basso livello come **DirectX 12 e Vulkan**. I nuovi **Compute Unit**, secondo AMD possono offrire fino il **200% di throughput** in più rispetto alle architetture Radeon precedenti. Rivista anche la **VRAM**, con ben **8 GB** di HBC (**High Bandwidth Cache**) e che dovrebbe **raddoppiare le performance** del bandwidth per ogni pin. Il risultato è un'ampiezza di banda superiore del **60%** rispetto alla VRAM **GDDR5**. Tutto questo per arrivare a **13,7 TFLOPS** di potenza bruta, **che sono moltissimi** e più che sufficienti per ogni gioco e applicazione oltre che tutto ciò che riguarda la realtà virtuale. Facendo un confronto, la precedente **R9 Fury X** arriva a **8,6 TFLOPS**. La nuova RX Vega offre le nuove uscite video **HDMI 4K60** e **DisplayPort 1.45**.

Data di uscita e Radeon Pack

Dal prossimo **agosto** - o al più tardi a settembre - potremo comprare le nuove schede **reference** ai prezzi indicati. Da ricordare che in Italia **verranno aggiunte le tasse** del 22% di IVA, **il ricarico del venditore** ed **eventuali altre variazioni**. Ci sarà da vedere che **prezzi e design** daranno alle RX Vega i vari produttori come **Sapphire, MSI, Asus** e altre compagnie. AMD ha fatto sapere che **saranno disponibili** anche dei **pacchetti speciali** chiamati **Radeon Pack**. Un Radeon Pack è uno sconto che viene offerto solo se si acquista una RX Vega e se il pacchetto hardware **include** uno **schermo con tecnologia FreeSync**, un **Ryzen 7** e una **scheda madre 370X**, e si avrà modo di avere uno **sconto totale di 300 \$**. Suddivisi in **200 \$** sullo schermo e **100 \$** sulla **CPU**. **In alcuni paesi** i pacchetti includeranno anche **Wolfenstein II: The New Colossus** e **Prey**, per un **valore commerciale** di circa **120 \$**. Una **mossa molto vantaggiosa** che dà ad AMD un notevole vantaggio verso chi voglia aggiornare o assemblare il primo PC da Gaming.

INTRODUCING
RADEON™ PACKS

\$200 USD OFF	\$100 USD OFF	\$120 USD VALUE
		
Radeon™ FreeSync Enabled Monitor	Select AMD Ryzen™ 7 CPU & Motherboard Combo	2 Free Games (Varies by Region)
Learn More at http://radeon.com/rxvega		Learn More at [http://radeon.com/rxvega] <small>*Forms and Conditions apply and may vary by region. Visit amdwards.com for details. Void where prohibited. *</small>

Settore professionale

AMD ha presentato anche la **Radeon PRO WX 9100** e la **Radeon PRO SSG**. Si tratta di due **schede grafiche professionali** basate ovviamente su architettura **Vega**. La prima offre **12,3 TFOPS** di potenza, secondo AMD si avranno il **doppio delle prestazioni** rispetto le precedenti GPU di **fascia professionale** della serie Radeon PRO. Sulla Pro WX9100 troviamo **16 GB di HBC**. Nella **demo** AMD ha mostrato il caricamento di un render che sarebbe stato difficoltoso su architetture precedenti, si ha un **51% in più di bandwidth**, e fino 2,6 volte prestazioni per watt maggiori, e miglioramenti in diversi altri parametri. La Radeon Pro SSG è il prodotto **più potente, costoso e estremo** per quanto riguarda sempre il settore professionale, caratterizzato dalla presenza di un **NVMe**. Questa scheda offre le stesse caratteristiche della WX 9100, ma ha **ben 2 TB di memoria**. Caratteristiche che secondo AMD rendono possibile l'**editing nativo e fluido di video 8K** com'è stato mostrato in un video usando **Adobe Premiere Pro**. Sulla WX 9100 AMD offre fino **tre anni di garanzia** con una possibilità di espanderli fino a sette anni. La Radeon Pro SSG ha invece solo **due anni di garanzia**. Le due schede, come tutti i prodotti professionali, usano **driver specifici e ottimizzati** in modo diverso rispetto quelli delle schede consumer. La Radeon Pro WX 9100 e Radeon Pro SSG saranno disponibili a partire dal **13 settembre** al costo di **2.199 e 6.999 \$**.

[AMD RX Vega: confermati i modelli ad aria e a liquido](#)

L'intera lista di schede grafiche **Radeon Vega** di **AMD** è trapelata, composta da **Vega 10, Vega 11, Vega 12 e Vega 20 GPU**. La conferma arriva da un **registro ufficiale della CEE**. È la **prima conferma ufficiale** dell'esistenza delle 4 schede grafiche. Vega 11 è una **medio gamma** che dovrebbe sostituire **Polaris 10/20** e le **RX 570/580**. Vega 12 è una scheda ancora **non identificata**, anche se il registro la mostra come una **scheda professionale**. È possibile che andrà a far parte di **Vega mobile** e che sarà possibile trovarla nei **Macbook** futuri. Abbiamo anche Vega

20, la quale sarà la scheda **più performante e potente** delle Vega di AMD, per quanto se ne può sapere adesso. Questa GPU avrà in futuro la tecnologia **Radeon Instinct accelerators**, **32 GB di memoria HBM2** e si crede che disponga di un **calcolo a doppia precisione completamente sbloccato**. Basta dire che questa GPU sarà **molto costosa** e rivolta ai **mercati AI e al mercato dei machine learning**. Infine, abbiamo Vega 10 che è la GPU che in molti stavano aspettando: il registro conferma l'esistenza di almeno **tre diverse versioni** di Vega 10, tutte posizionate per **competere con le schede grafiche di fascia alta di NVIDIA sul mercato dei videogame**. Quindi, senza aspettare altro tempo guardiamo subito subito i dettagli.

Le AMD Radeon RX Vega Gaming arriveranno in tre versioni: Vega 10 XTX, XT & XL

Vega 10 XTX sarà la **top di gamma** delle Vega 10 con **64 unità di calcolo e 4096 stream processors**. Questi chip saranno **i migliori**, con un **clock più alto**, e avranno **due modelli, ad aria e a liquido**. Ci saranno due GPU Vega 10 che saranno **raffreddate solo ad aria**, le **Vega 10 XT e Vega 10 XL**. Vega 10 XT, proprio come la versione XTX avrà **64 unità di calcolo e 4096 stream processors**. Le differenze tra le due versioni saranno il **TDP** e le **velocità del clock**. **Non ci saranno versioni raffreddate a liquido della variante XT**, mentre sono previste sia versioni **liquide che raffreddate ad aria dell'XTX**. Infine, abbiamo il chip **Vega 10 XL**. E si pensa sarà la **più venduta** delle Vega poiché sarà la **meno costosa** delle tre, con solo **56 delle 64 unità di calcolo abilitate**, pari a **3584 stream processor**. Proprio come Vega 10 XT, **tutte le versioni di Vega 10 XL saranno raffreddate ad aria** e ancora una volta come il suo fratello maggiore verranno raffreddate anche **a liquido**. Siamo abbastanza contenti di vedere che AMD stia offrendo agli **AIB** l'opportunità di modificare tutte le Vega 10, che certamente avranno un **design unico**.

Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen

Durante l'**E3** di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.

La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K a 60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.

Il sito tedesco Golem.de ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4 standard**, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD (Head-Mounted Display)**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».

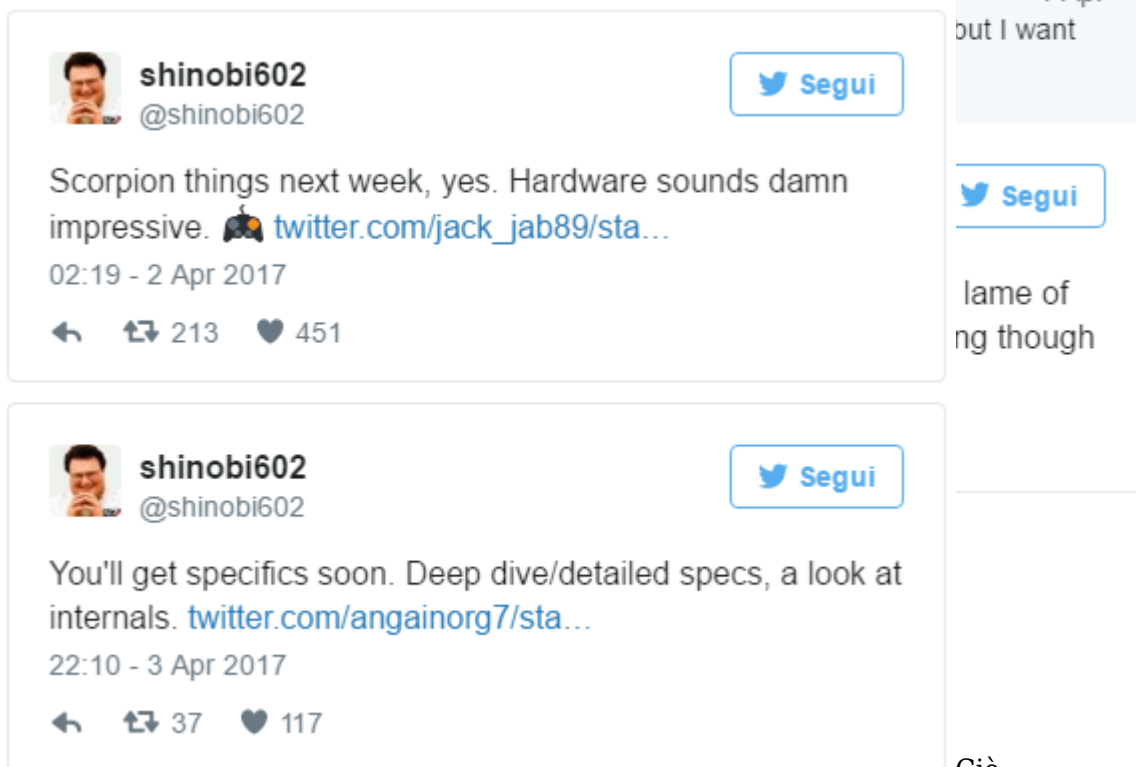
E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD, Vega** e **Ryzen** sulla nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).

L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.

[Microsoft Project Scorpio verrà svelato questa settimana.](#)

Dopo mesi di silenzio stampa, e una serie di tweet che paiono quasi una soap opera, sembrerebbe che finalmente qualcosa si stia cominciando a muovere dietro il misterioso **Project Scorpio**. Il *senior editor* inglese della testata **WindowsCentral** (molto vicina alla casa di Redmond) **Jez Corden** ha annunciato, tramite un tweet, che le specifiche complete della nuova console **Microsoft** verranno svelate questa settimana, molto probabilmente dopodomani, **giovedì 6 aprile**. La data del tweet - 1 Aprile - ha indotto l'intera community a pensare a un pesce d'Aprile, ma Jez Corden ha invece confermato

tutto. Dopo sole 24 ore anche il famoso *industry insider* **Shinobi602** ha dato manforte ai tweets di



The image shows a screenshot of two tweets from the user 'shinobi602' (@shinobi602). The first tweet, dated 02:19 - 2 Apr 2017, says 'Scorpion things next week, yes. Hardware sounds damn impressive.' and includes a link to a tweet by Jack Jab89. The second tweet, dated 22:10 - 3 Apr 2017, says 'You'll get specifics soon. Deep dive/detailed specs, a look at internals.' and includes a link to a tweet by Angainorg7. Both tweets have engagement icons for replies, retweets, and likes. To the right of the tweets, there are partial views of other tweets with text like 'but I want', 'Segui', and 'lame of ng though'.

Jez Corden.

Ciò confermerebbe tra l'altro un nuovo rumor secondo il quale la Microsoft avrebbe invitato la redazione di **Eurogamer** - in particolar modo i ragazzi di **DigitalFoundry**, riconosciuti nei media come i più affidabili nel giudicare aspetti tecnici anche molto complicati riguardanti il mondo del gaming - a provare **Forza Motorsport 7** sulla nuova console.



Anche il capo della divisione

Xbox, **Phil Spencer**, scusandosi con i fan per la lunga attesa, ha lanciato il suo tweet ribadendo che avremo al più presto notizie riguardanti la console.

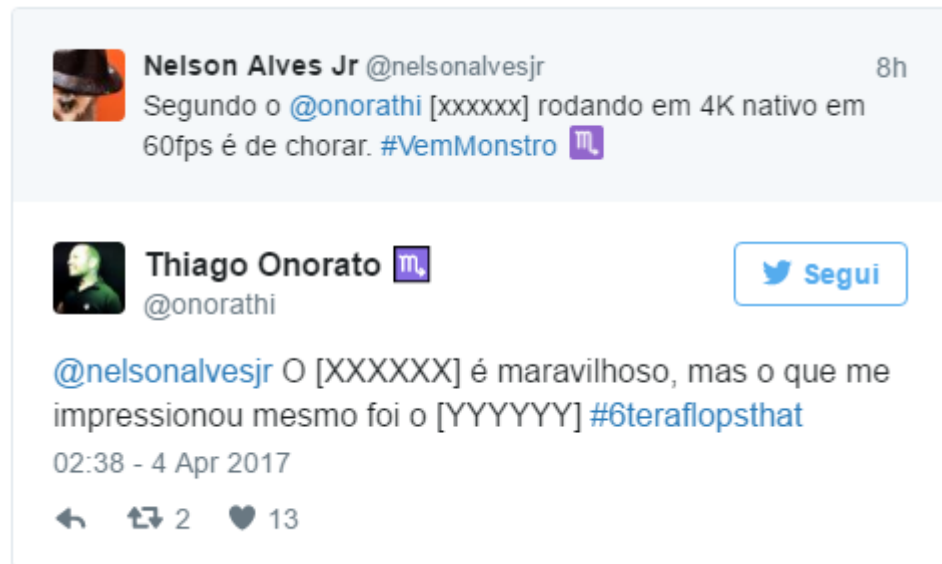


Dal sud america inoltre

Nelson Alves di **Inside Xbox** elogia il non meglio specificato gioco "XXXXX".

" Vi farà piangere "

dice, molto probabilmente riferendosi a quello che sembrerebbe essere **Forza Motorsport 7** visto girare a **4k** nativi e **60 fps**. Risoluzione che a quel framerate resta ancora un sogno anche per la



potentissima **Ps4 PRO**.

La cosa più interessante è stata la risposta al post di **Alves**, in quanto **Thiago Onorato**, *executive manager* di Microsoft Brasile, risponde che il gioco “**XXXXXX**” (con tutta probabilità **FM7**, dicevamo) sarebbe realmente meraviglioso, ma ad averlo stupito maggiormente sarebbe stato il gioco “**YYYYYY**”, altro misterioso titolo di cui ancora non siamo in grado di dir nulla!

Tutto questo in sole 48 ore. Per chi ha seguito l’evolversi degli eventi, il vero **gamechanger** sarà dato dall’utilizzo o meno di un **CUSTOM SOC AMD**, che dovrebbe montare la nuova **CPU Ryzen** nome in codice Zen nella nuova console. Questa, aggiungendosi alle altre specifiche conosciute (**12 Gb** Ram GDDR5, bandwidth da **320+ Gb/S**, **GPU** da **6+ TF** derivata dalla nuova architettura **Vega**), renderebbe la **Scorpio** una console con un’architettura completamente nuova, legata al passato solamente dalla retro compatibilità.