

Amazon Pre-Order: Xbox One X “Scorpio” è già sold out.

L'edizione limitata denominata “**Scorpio Edition**”, che prende il nome dal nome in codice che aveva la console durante le fasi di sviluppo è stata da poco resa disponibile al pre-order sul sito **Amazon** in varie nazioni. Gli ordini sono schizzati alle stelle, tanto che durante una intervista rilasciata sul canale del [Youtuber Rocket Beans](#), **Aaron Greenberg** conferma che la console è andata sold out in 25 minuti.

«Penso che la console sia andata in sold out in 25 minuti. Noi ci aspettavamo che le scorte durassero circa una settimana ed invece è andata sold out in meno di un giorno. Non rilasciamo il numero esatto di console destinate ai pre-order su Amazon ma ovviamente questa edizione limitata era destinata agli hardcore fan, quelli che di solito stanno in fila di fronte ai negozi.»

Al di sopra di ogni aspettativa l'analista **Daniel Ahmad** di **Niko Partners** ci fa notare che i pre-order su **Amazon U.S.** della Xbox One X “Scorpio” sono stati così alti da permettere alla console **Microsoft** di superare quelli della **Playstation 4 Pro**, così da sorpassarla nella classifica dei **Best Sellers**.

Xbox One X pre orders seem to be doing well on Amazon. Already ahead of PS4 Pro on Amazon US for 2017 YTD. pic.twitter.com/qarehlqvNS

— Daniel Ahmad (@ZhugeEX) [August 23, 2017](#)

L'edizione limitata includerà il supporto verticale ma la **MS** non esclude la possibilità di poterlo acquistare separatamente in futuro.

Microsoft e Sony discutono riguardo il crossplay

Gamescom 2017 è in pieno svolgimento e **Aaron Greenberg**, il capo del settore marketing della Xbox, ha dato qualche informazione riguardo la possibilità di crossplay con Sony e riguardo i titoli in arrivo per Xbox One X e della recente edizione della Scorpio. Chiedendo se le due case produttrici avessero discusso riguardo futuri crossplay, la risposta di Greenberg è stata questa:

«Assolutamente sì. Stiamo discutendo con Sony (riguardo il crossplay), siamo partner su **Minecraft** e ovviamente vorremmo che facessero parte di una sola community formata da giocatori uniti tra di loro. Quindi ne stiamo discutendo con loro e speriamo che supporteranno quest'idea.»

È una risposta corta quella di Greenberg, ma molto promettente.

Xbox One X: Project Scorpio è una realtà?

Si vociferava da tempo che la **Microsoft** avrebbe rilasciato una **Day One Edition** della nuova console in uscita **Xbox One X** ma, grazie a [MS Power User](#), alcune immagini ci dicono che l'edizione limitata avrebbe un nome differente, ovvero il famoso nome in codice **Project Scorpio**.

La console avrebbe una texture pattern su di un lato e riporterebbe appunto la scritta "**Project Scorpio**" in verde sul lato frontale. La console completamente nera per diversificarla immediatamente dalla meno potente versione **S** che rimarrà in bianco. La scatola riporta una grande **X** che ci riporta indietro nel tempo, ricordandoci gli esordi della prima console **Microsoft**.

La **Xbox One X** dovrebbe arrivare sul mercato il **7 Novembre** ad un prezzo di **499 Euro**.

PS4 Pro potrebbe diventare più potente di Xbox One X?

Negli ultimi mesi, dopo l'annuncio della nuova console di casa Microsoft, **Xbox One X**, si è molto parlato della potenza di quest'ultima, paragonata alla top di gamma concorrente di Sony, **PS4 Pro**. Discorso più che fondato, visto che la nuova Xbox One X ha a disposizione una potenza pari a **6 Teraflops** contro i **4,2 Teraflops** di PS4 Pro, ma in queste settimane, con l'annuncio da parte di AMD delle nuove **GPU Vega**, la situazione sembra cambiare.

Infatti, con l'avvento di Vega, arriverà anche una nuova funzionalità, chiamata **Rapid Packed Math**, che in parole povere darebbe la possibilità alla GPU di lavorare a due istruzioni contemporaneamente, anziché una sola. Pare che PS4 Pro sia compatibile con questa nuova tecnologia e questo comporterebbe il raddoppio della potenza della GPU e quindi un incremento di risoluzione, dettagli e FPS, paragonabili, se non superiori, a quelli della console Microsoft, visto che con questa nuova funzionalità PS4 Pro potrebbe arrivare a **8,4 Teraflops**, superando di 2,4 Xbox One X.

Purtroppo questa nuova funzione sembra non sia applicabile sempre e ovunque, ma solo in determinate circostanze e comunque sempre a discapito di una netta perdita di qualità dell'immagine, quindi PS4 Pro non riuscirà ad avere 8,4 TF effettivi, ma la sua potenza potrebbe essere pari, e quindi colmare il gap, a quella di Xbox One X.

Potrebbe essere una nuova frontiera per il gaming su console?

[Project Cars 2: la versione Xbox One X sarà superiore](#)

Stephen Viljoen, game director dei **Slightly Mad Studios** sembra non aver dubbi riguardo la potenza della **Xbox One X**, la nuova console **Microsoft** che arriverà sul mercato in autunno, e durante una recente intervista rilasciata a [Trusted Reviews](#), la descrive come “**un gran pezzo di hardware**”. Durante la stessa intervista Viljoen ha parlato di **Project Cars 2**.

Sembrerebbe che il porting dalla versione **PC** a quella console non stia soffrendo troppo e Viljoen ha assicurato che il core gameplay rimarrà assolutamente lo stesso su tutte le versioni. Ha continuato spiegando che le meccaniche di gioco devono rimanere identiche su tutte le piattaforme ma che allo stesso tempo è possibile utilizzare la potenza della nuova console **Microsoft** per migliorarne la qualità visiva, non al pari degli high-end **PC** ma sicuramente una spanna sopra la versione **PS4 Pro**:

«Non posso dirvi con esattezza tutti i vari settaggi e le differenze che intercorreranno tra la versione Xbox One X e quella PS4 Pro, ma ovviamente i settaggi saranno più alti, quindi sì, ci sarà una significativa e netta differenza tra le due versioni semplicemente perché la console Microsoft dispone di un hardware migliore.»

Non ci resta che attendere per poter dire la nostra riguardo le varie versioni del gioco targato **Slightly Mad Studios**.

[Xbox One X aiuterà l'industria a crescere secondo Yves Guillemot](#)

In una recente intervista su [Gamespot](#), il CEO di **Ubisoft Yves Guillemot** ha dichiarato che la futura console targata Microsoft aiuterà l'industria dei videogiochi a crescere.

Guillemot afferma di avere stipulato un accordo con **Microsoft** per **Assassin's Creed: Origins**, che trarrà vantaggio dalla potenza di **Xbox One X**, e afferma anche di apprezzare il lavoro che Microsoft sta facendo, puntando non più su periferiche come **Kinect** ma sulla potenza dell'hardware, che offrirà una maggiore immersione, una IA più convincente e in generale giochi migliori.

Ricordiamo che **Assassin's Creed: Origins** è uno dei giochi che saranno pubblicizzati maggiormente per **Xbox One X**, sulla quale girerà in 4k dinamico con checkerboard rendering e supporto HDR e uscirà il prossimo 27 di ottobre.

[Xbox One X non supporterà Killing floor 2 in 4k](#)

Killing Floor 2, in arrivo il 29 Agosto, sarà supportato dalla nuova console di Microsoft **Xbox One X** ma non in **4K**, [come annunciato in precedenza](#), ripiegando sui 1080p.

Dave Elder graphics programmer ha rivelato: «Xbox One X è una piattaforma molto facile su cui sviluppare, dunque è bastato un piccolo sforzo per portare la versione Xbox One di *Killing Floor 2* sulla nuova console. Probabilmente non ci sono volute più di quattro ore. Il gioco gira a 1800p nativi su Xbox One X, senza **checkerboarding**. Abbiamo provato a utilizzare i 4K, ma si verificavano cali di frame rate troppo significativi. I 1800p ci garantiscono dunque un equilibrio ottimale fra qualità visiva e performance.»

Elder conclude dicendo: «Non c'è un target specifico per il frame rate di *Killing Floor 2* su Xbox One X, benché il gioco giri in modo più fluido rispetto a Xbox One, anche a 1080p. Sulla nuova console utilizzeremo le **texture** di qualità ultra e aumenteremo la risoluzione delle *shadow map*, nonché la distanza visiva delle ombre.»

[Killing Floor 2: girerà in 4K su Xbox One X](#)

Tripwire Interactive, ha annunciato che **Killing Floor 2** sarà disponibile per Xbox One e verrà ottimizzato per sfruttare al meglio le potenzialità di Xbox One X con la risoluzione in **4K**.

Oltre al supporto 4K, il sistema avrà maggiori prestazioni, texture migliorate e mappe ombreggiate per *Killing Floor 2*. Inoltre, il gioco avrà contenuti esclusivi come il **Freezethrower**, che permetterà di sparare nitrogeno liquido che congelerà all'istante e ridurrà in pezzi gli Zed, e saranno disponibili **8 nuove skin** per le armi e un accesso all'uniforme **Wasteland Armor** con 5 diverse skin. Tutto questo oltre ai contenuti già resi disponibili in precedenza.

Killing Floor 2 è già disponibile su PC e PS4. L'attesa non sarà comunque lunga, perché verrà lanciato su Xbox One il **29 agosto 2017**, e su **Xbox One X**, con tutti i miglioramenti disponibili da subito, il **7 novembre 2017**.

[Black Desert Online](#)

Durante la conferenza **Microsoft** all'ultimo **E3**, è stata annunciata l'uscita di **Black Desert Online**, titolo che accompagnerà la nuova **Xbox One X** al suo lancio e che dovrebbe sfruttarne a pieno il potenziale; il gioco è già uscito per **PC**, e non ci siamo fatti sfuggire l'occasione per provarlo.

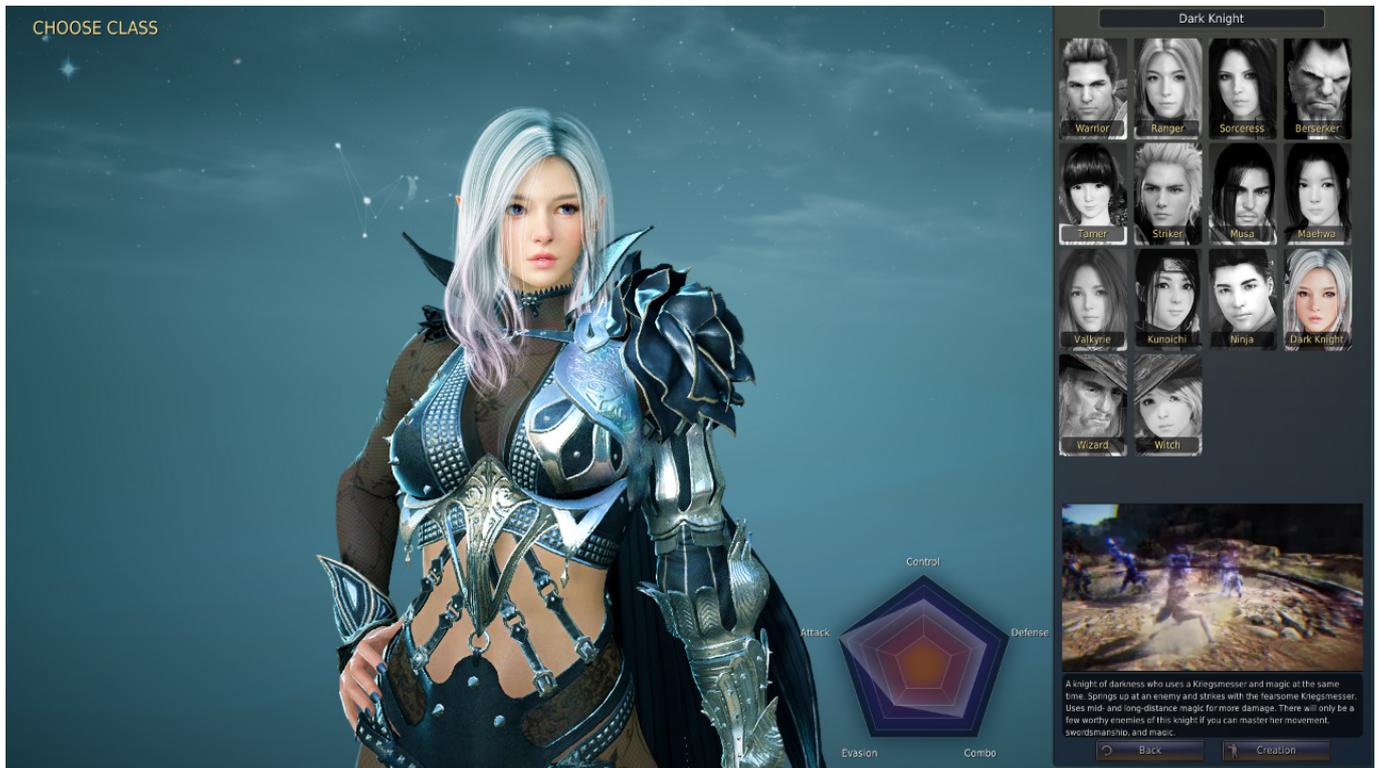
Il genere degli **MMO** si sta espandendo a dismisura: dopo il grande successo di *World of Warcraft* il mondo dei videogame ha sfornato una miriade di titoli simili o dello stesso genere.

Nello specifico, *Black Desert Online* è un **sandbox MMORPG** sviluppato dalla software house coreana **Pearl Abyss** per **PC**, ma che presto arriverà su **PS4** e, come già detto, **Xbox One**.

In attesa dell'uscita della versione su console, vediamo qual è la resa del gioco in ambiente Windows.

Il character creator

Appena aperto il gioco, ci si trova dinanzi alla più importante e difficile scelta: che forma dare al personaggio da utilizzare. *Black Desert Online* ha, infatti, al suo interno ben 14 classi legate a un personaggio predefinito, con sesso ed età specifica, eccezion fatta per la classe **Wizard** e **Witch**, con stessa classe, dotate delle medesime abilità, differiscono solo per sesso; a parte le 3 comuni classi - **Guerriero**, **Arciere** e **Mago** - se ne possono scegliere altre quali **Ninja**, **Valkyrie**, **Dark Knight**, **Berserker**, e altre ancora.



Prima di iniziare la nostra avventura, come in ogni RPG che si rispetti, anche *Black Desert* ci dà l'opportunità di creare il nostro alter ego tramite uno dei migliori **character creator** che si possono trovare in circolazione. Già questa fase ci terrà incollati allo schermo per molto tempo per creare il nostro personaggio al meglio, magari ispirandoci a protagonisti di altri videogame o personaggi di serie tv, o facendo sbizzarrire la propria creatività.



Il **creator**, molto semplice e intuitivo, ci permette di modificare anche i minimi dettagli del nostro personaggio, dai capelli alle gambe, dai più piccoli particolari del viso alla sua muscolatura; non a caso dicevamo come *Black Desert Online* abbia il miglior creator rispetto a qualunque altro MMORPG.

Quel che mi ha lasciato perplesso riguarda la scelta, da parte della software house, di non poter modificare il sesso dei personaggi: possiamo infatti modificare solo l'aspetto lasciando invariato il loro potere, scelta azzardata, che rende la creazione del personaggio alquanto proibitiva. Subito dopo aver concluso con il creator, saremo catapultati in una terra senza nome, in cui inizierà il nostro viaggio.

Inizia l'avventura

Il gioco, per nostra sfortuna, non ha ottenuto alcuna traduzione italiana, e per questo la storia e le varie quest possono risultare poco comprensibili per chi non conosce benissimo l'inglese, ma con un po' di intuito e grazie alle indicazioni che il gioco stesso offre si possono concludere facilmente. Purtroppo, ad aggravare la situazione, ci si mettono anche l'**HUD** di gioco e l'**UI** che, già dai primi minuti, ci bombarda con menù a tendina, pop-up e informazioni di vario genere che danno molto fastidio.

Il **gameplay** si mostra confusionario, e questo non è un bene, rendere i primi momenti di gioco semplici ai nuovi utenti dovrebbe essere la priorità di ogni MMO; *Black Desert Online* invece li complica, complice il fatto che alcune importanti meccaniche non vengono spiegate, e al giocatore tocca andare nei vari forum a documentarsi.

Passando al **combattimento**, *Black Desert Online* gode di un **combat system** molto articolato, alle comuni mosse fisiche e magiche si affiancano combo e mosse speciali molto difficili da sferrare ma di estrema potenza, che mettono a dura prova i riflessi dei giocatori e ne esaltano la bravura.

Le battaglie sono molto articolate, vista la presenza di sprint, magie, salti; grazie a un'ampia libertà di movimento, in *Black Desert Online* è permesso anche accovacciarsi, scalare edifici, salire sui tetti e sfruttare tutto il potenziale dinamico a nostro vantaggio, soprattutto in fase di schivata e attacco dei nemici, visti i parecchi danni che questi infliggono a ogni colpo.



La **storia** e tutta la **lore** si basano su delle strane e misteriose pietre nere che si trovano nel sottosuolo di un vasto deserto, il deserto del regno di **Valencia**; la storia è però un'aspetto secondario, e infatti risulta banale e poco articolata, poiché il gioco si basa prevalentemente sull'economia, sulla compravendita di oggetti e sulla costruzione di una vera e propria economia **in-game**.

L'economia

Black Desert Online è un gioco molto particolare, non si basa sulla semplice dinamica del "parla con gli **NPC**, prendi le quest, uccidi i nemici, completa le quest, riscuoti la ricompensa e ripeti poi tutto": il **gameplay** del gioco ruota infatti principalmente attorno al commercio.

Per guadagnare monete che possono servire per comprare armamenti vari dai **vendor** che si incontreranno per le città, il gioco ci consente di acquistare delle fattorie e delle case, nonché di pescare, di coltivare terre, di tagliare alberi etc..

Questi lavori, però, potrebbero sottrarre tempo prezioso che potrebbe essere impiegato a **farmare**, a uccidere nemici, a completare quest, ed è per questo che il gioco ci viene in aiuto permettendoci di assumere dei dipendenti. Questo è uno degli aspetti più interessanti del titolo: il gioco ci farà infatti dirigere un'attività commerciale, con tanto di guadagni e tasse da pagare, come in un vero e proprio **gestionale**. Tutto questo business frutterà a mano a mano che comprenderemo attività e terreni da arare; i soldi serviranno a ricoprire i costi delle spedizioni nonché tutte le spese di gestione dell'attività. Per fortuna non dovremo pagare i salari ai nostri dipendenti, i quali sono alla stregua di veri e propri **schiaivi**, acquistabili dai vari mercanti all'interno del titolo.

Il gioco ci permette inoltre sin da subito di **comprare case arredabili** (proprio come in *The Sims*) e che potranno essere utilizzate per qualunque scopo, come alloggio per noi o per i nostri sottoposti, o anche per ospitare negozi.

Il **commercio** riveste una parte molto importante, e chi non ha molta dimestichezza con l'inglese troverà non poca difficoltà ad affrontare alcune quest o gestire i nodi commerciali, importantissimi per l'economia.

Ma come detto in precedenza, il gioco spiega a stento tutte le proprie meccaniche, portando il giocatore verso la confusione, data anche dalle innumerevoli cifre, impostazioni e descrizioni poco chiare del titolo.

I colori del Deserto Nero

Il **team di sviluppo** ha fatto un grandissimo lavoro per quanto riguarda la **grafica**, creando un motore appositamente per lo sviluppo di *Black Desert Online* chiamato, appunto, **Black Desert**.

La **grafica** è uno degli aspetti più riusciti del gioco: durante la nostra avventura l'engine ci offrirà degli scenari molto suggestivi, dall'alba, di un'arancione intenso, al tramonto, con cromatismi che vanno dal rosso al giallo, alberi e piante si mostrano sempre con colori vivaci e sgargianti.

Questo livello di dettaglio andrà ovviamente a influire sulle prestazioni, e non tutti i PC potranno reggere il peso di caricamento del gioco. Anche con un **PC di fascia media**, in determinate circostanze, in città molto affollate o comunque dove vi siano molti elementi su schermo, il frame rate si abbasserà drasticamente, ma con le giuste impostazioni grafiche si potranno ridurre al minimo questi problemi.

Il sonoro

Il **sonoro**, da qualche anno a questa parte, è diventato un'aspetto molto importante su cui puntare per ogni titolo, sul mercato abbiamo ormai videogame con un comparto sonoro da premio, come *The Last of Us*, *Horizon Zero Dawn*, o *Killzone*. Altre **software house** si sono concentrate più sulla componente artistica e visiva, tralasciando l'aspetto uditivo come nel caso di *Black Desert Online*.

Ovviamente il gioco non ha un comparto audio pessimo, ma si ha l'impressione che non ci sia stato un lavoro di cura teso alla qualità: i rumori ambientali, soprattutto nelle città, diventano molto ripetitivi, col progredire del gioco, quasi ciclostilati. Ciò nonostante, durante l'esplorazione del mondo le musiche di sottofondo e rumori riescono comunque ad accompagnarci in maniera gradevole, senza sferzate verso l'alto, né particolari sbavature.

Tirando le somme

Black Desert Online ha molti lati positivi e altrettanti negativi, partendo dalla grafica e dal **character creator** sino ad alcuni aspetti del **gameplay** - inutilmente complesso e noioso a lungo andare - e a un **sonoro** senza particolari impennate.

Tralasciando questi difetti, nel complesso, bisogna dire che *Black Desert Online* è un **MMORPG** molto diverso da tutti gli altri, ovviamente per la modalità di creazione dei personaggi, ma anche per tutto un comparto gestionale che fa della compravendita di immobili e oggetti preziosi una meccanica fondante che impreziosisce il mondo di gioco.

Come tutti gli MMO, anche per *Black Desert Online* è consigliato giocare con un gruppo di amici, vista la presenza di **gilde** che molte volte dichiareranno guerra ad altri clan, ma è possibile giocare anche in solitaria.

Gli amanti del genere apprezzeranno sicuramente questo titolo, ricco di quest e con un mondo di gioco molto vasto; chi volesse entrare da novizio nel mondo degli MMORPG faticherà non poco all'inizio ma, dopo qualche ora di gioco, potrà riuscire a orientarsi tra i vari menù di un gioco complesso, a volte dispersivo ma globalmente solido.

Processore: Intel Core i5-6500

Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 1060 6GB Gigabyte G1-Gaming

Scheda Madre: MSI Z170A Gaming M3

RAM: Corsair Vengeance LPX 8GB 2400MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10

[Xbox One X: problemi in vista secondo MIDiA Research Group](#)

Per **Microsoft** si avvicina il lancio della sua nuova console, la **Xbox One X**. Console che è indubbiamente (a oggi) la più potente e tecnologicamente avanzata mai creata, ma questo, secondo una ricerca effettuata da **MIDiA Research Group** potrebbe non bastare. Durante una intervista rilasciata a [WCCFTECH.com](#), **Karol Severin**, Lead Analyst di **MIDiA Research**, ci dice che tutto dipenderà da come la Microsoft intenderà posizionare la console sul mercato. Secondo **Severin**, la **Microsoft** dovrebbe puntare, mostrando la potenza della nuova console, sull'utenza dei **PC gamer** in quanto più avvezza a spendere un prezzo maggiorato per un prodotto premium (quello che succede da sempre nel mercato delle GPU).

Il lead analyst continua dicendo che la mancanza al momento di esclusive **AAA** potrebbe essere un ulteriore problema in quanto le console non vendono solo in base alle specifiche tecniche e alle performance ma, al contrario, sono i contenuti a influenzare fortemente le scelte dei consumatori.

Nel frattempo **Phil Spencer**, CEO di **Xbox** smentisce con un [tweet](#) tutte le voci riguardanti un ipotetico ritardo del lancio della nuova console.



The screenshot shows a Twitter thread. At the top, a tweet from Rayyan (@SUPERSONICWOLF) dated 12 July asks if the Xbox One X is still on track for a November 7th launch, given rumors of a delay to spring 2018. Below it, Phil Spencer (@XboxP3) responds, stating he is still on track for the November 7th launch and feeling good about the date. The thread shows 103 retweets and 673 likes for the response.

Rayyan @SUPERSONICWOLF · 12 lug
@xboxp3 rumours are spreading that the Xbox one X is being delayed till spring 2018, are you still on track for Nov 7th??
Traduci dalla lingua originale: inglese
7 replies · 1 retweet · 43 likes

Phil Spencer @XboxP3
Following
In risposta a @SUPERSONICWOLF
Still on track for November 7th. Feeling good about that date.
Traduci dalla lingua originale: inglese
21:55 - 12 lug 2017

103 Retweet 673 Mi piace

71 replies · 103 retweets · 673 likes