

[Mass Effect Andromeda: 10 ore di demo disponibili per tutti](#)

Electronic Arts ha annunciato la pubblicazione di una demo estesa di **Mass Effect Andromeda**, la stessa che era disponibile prima del debutto del gioco per gli iscritti di **EA Access**. Da ora è quindi possibile provare per **10 ore su tutte le piattaforme** l'ultima e tanto discussa fatica di **Bioware**. Il titolo dal suo debutto non ha ottenuto i numeri sperati da Electronic Arts in termini di vendite e la demo sarebbe un tentativo di convincere gli indecisi o magari di far conoscere il gioco a chi non ha avuto modo di provarlo. I salvataggi e i progressi eseguiti nella demo rimarranno salvati sul cloud in caso il giocatore voglia comprare il titolo completo. Nel mentre Bioware sta continuando a correggere i bug e ad aggiungere nuovi contenuti. Che questa mossa abbia un impatto positivo sulle vendite? È ciò che sperano i team di Bioware e di Electronic Arts.

[Partono gli Ultimate Game Sale 2017 di Xbox](#)

Preparatevi a spendere, oggi, **30 Giugno** (con data di scadenza al **10 Luglio**) partono ufficialmente gli **Ultimate Game Sale** dell'**Xbox Store**. Con più di **350** giochi tra cui, i vari **Dark Souls**, **Call of Duty**, **Assassin's Creed** o i recenti **For Honor**, **Gear Of War 4**, **Halo 5: Guardians** e tantissimi altri **dlc** e **add-ons** gli utenti avranno la possibilità di risparmiare fino al **65%** del costo originale em per i già possessori di un abbonamento **Xbox Live Gold**, ancora un **10%** di sconto extra. Sul blog personale di **Major Nelson** si trova la [lista completa](#) dei titoli in offerta.

Qui invece il trailer di annuncio

[Dirt 4](#)

Trascorsi 6 anni dal predecessore **Dirt 3**, e quasi 2 anni da **Dirt Rally**, **Codemaster** torna alla ribalta facendo mostra della comprovata esperienza nel campo e proponendo **Dirt 4**, un titolo che sembra puntar dritto al trono come miglior simulatore di rally sul mercato. Gli anni di stop molto probabilmente hanno giovato alla struttura del gioco, che adesso pare più solida e strutturata, rendendo **Dirt 4** molto più fruibile anche agli amanti della guida simulativa, come la maggior parte

degli ultimi racing game. Il gioco sembra esser stato progettato per dare il massimo utilizzando **volante e pedaliera**, possibilmente anche con un **pedale frizione**, vista la presenza in-game di alcune funzioni specifiche come lo stacco frizione per una partenza perfetta.

Mangiare la polvere

Gli sviluppatori non sembrano essersi risparmiati nei dettagli: il comparto grafico di **Dirt 4** gode, infatti, di ottimi modelli poligonali, texture di alta qualità e shader che rendono incredibilmente realistica ogni superficie. Gli effetti particellari (come fumo, acqua, polvere, ghiaia, terra, neve...) la fanno da padrone, donandoci un'ottima esperienza visiva, e tutto ciò si nota ancor di più nei replay, nei quali, senza dover stare attenti alla gara, possiamo apprezzare l'intero **environment**.

Simulazione per passione

Alcune delle nuove peculiarità di **Dirt 4** rendono il gioco molto più avvincente e simulativo del precedente capitolo:

- **Danni**: adesso molto più caratterizzati (incideranno sensibilmente sull'esperienza di guida).
- **Foratura gomme "dinamica"**: una volta forata la gomma sarà la nostra abilità alla guida a far sì che non esploda il copertone, lasciandoci poi con il cerchio scoperto.
- **Riparazioni**: avverranno a ogni intermezzo tra una gara e l'altra, grazie agli ingegneri della squadra che potranno essere più o meno capaci nel risolvere i problemi.
- **Condizioni climatiche variabili**: a volte ci renderanno difficile abituarci al fondo dei tracciati.
- **Commissari di gara**: si dovrà interagire con loro a ogni finale di tappa.
- **Partenza con stacco**: usufruendo della frizione di una pedaliera, si potranno effettuare partenze brucianti al centesimo di secondo.
- **Regolazione assetto**: decine e decine di impostazioni - anche abbastanza complesse - per creare il vostro preset ideale per ogni tipo di gara.

Inutile sottolineare che per godere a pieno del gioco, è consigliabile escludere gli aiuti alla guida e impostare la modalità simulativa.

Sarà necessario capire sin da subito se si preferiscono le auto **4WD** (a trazione integrale) o le **2WD**, anche se è consigliabile avere dimestichezza con entrambe, visto che offrono due esperienze di guida totalmente diverse.

Inizialmente verrà un po' dura abituarci al controllo dell'automobile ma, grazie ai primi tracciati (composti per lo più da curve larghe) e alla **Dirt Academy** (che ci impartirà le prime lezioni di guida sportiva), affonderemo già le basi della nostra carriera in **Dirt 4**.

È interessante e altrettanto innovativa la parte manageriale del gioco: potremo sin da subito fondare il nostro **"team corse"**, impostando nome, colori e livrea personalizzata, tra le poche - purtroppo - disponibili. Da qui in poi potremo iniziare a creare la nostra squadra: ci serviremo di diverse figure, tra cui ingegnere capo, ingegneri e PR che ci procacceranno sponsor e nuovi contatti per lo staff; più alto sarà il rango del nostro staff, più alti saranno i costi per mantenerlo, ma anche i benefit che

avremo saranno direttamente proporzionali. Sviluppare una base operativa ci darà accesso anche ai nuclei di ricerca, che provvederanno a fornirci nuovi componenti sempre più performanti.

Rumoroso è bello

Non è da meno il **comparto audio** del gioco: non c'è nulla di più bello che ascoltare, a volume sostenuto, degli effetti sonori ben riprodotti: rombi da paura, con motori aspirati che urlano o turbinati che sibilano, accompagnati da tutti i vari scoppi delle valvole a farfalla (tipico delle auto da rally), ghiaia che sdrucchiola sotto i copertoni, asfalto che stride a ogni derapata e tanto altro (chiunque abbia mai visto una vera corsa di rally sa di cosa sto parlando).

Una campionato tira l'altro

Dirt 4 offre uno svariato numero di contenuti che lo rendono alquanto longevo. Escludendo le modalità "multiplayer" e "gioco libero", finì a se stesse, ci rimangono a disposizione:

- **Carriera:** la principale, nella quale affronteremo moltissimi campionati con ognuna delle 4 diverse discipline:
 - Rally
 - Land Rush
 - Rally Cross
 - Historic Rally
- **Competizione:** tramite la quale avremo accesso a eventi giornalieri, settimanali o mensili sempre diversi.
- **Dirt Academy:** qui potremo imparare le nozioni di guida.
- **Asso del volante:** per superare le sfide "prova a cronometro" e "autoscontro".

Il punto della situazione

Insomma **Dirt 4** ci terrà impegnati sicuramente per parecchie ore, senza lesinare divertimento e frustrazione in egual misura. Vi capiterà sicuramente di esplodere in qualche esultanza completando una gara senza commettere errori, facendo un tornante perfetto o una frenata a pendolo, sono momenti che vi faranno essere fieri di voi stessi: godetevi fino in fondo.

Greenberg parla di nuovi titoli per Xbox One

X

La mancanza di titoli first-party mostrata da **Microsoft** durante la loro conferenza **E3** è stata ampiamente discussa. La società ha ammesso di voler presentare solo i giochi che sono relativamente vicini al completamento. Questo, però, non significa che non ci siano altri titoli in programmazione.

Aaron Greenberg, boss del marketing di Redmond, ha parlato anche di **Scalebound**, gioco che è stato presentato tempo fa e poi in ultima analisi annullato perché, nonostante le migliori intenzioni, "le scintille non sempre volano", dice Greenberg: «posso dirti che ci sono molti altri progetti per Xbox, con tantissimi titoli di cui oggi non parleremo».

Greenberg si è mantenuto vago durante tutta la durata dell'intervista, parlando solo dei titoli già presentati durante la conferenza **E3**, glissando abilmente le domande poste dal giornalista e dando conferma, però, che Microsoft farà un'altra importante conferenza al prossimo **GamesCom**, durante il quale verranno presentati tanti altri nuovi titoli.

Hitman: rimosso il sistema di sicurezza

Denuvo

IO Interactive ha definitivamente rimosso il sistema di sicurezza Denuvo per la versione PC di **Hitman**. È stata rilasciata una nuova patch per PC dove, oltre alle modifiche all'interfaccia e ai vari livelli, viene rimosso definitivamente il DRM.

Inoltre ricordiamo che da ieri è gratuito il primo episodio di **Hitman**, scaricabile da Pc, Xbox One e PlayStation 4



[Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sè](#)

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un immagine che ritrae degli artwork con annesse varianti del logo del gioco in questione: ***Shadow of The Tomb Raider***.

Logo: Exploration of different effects, textures, and layouts.



Key Art: Multiple proposals ranging in environment, lighting, pose, etc.



Di Lara all'E3 neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla **Senior Community Manager** del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics**, anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.

Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun **Tomb Raider** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.



Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l'uscita del film?

[Cross-platform play: Sony dice no](#)

Il mercato dei videogiochi sta cambiando, i tempi di sviluppo si allungano, il lavoro da parte degli artisti per creare contenuti in **Full HD** o, ancora peggio, **4k** è immensamente aumentato, e tutto questo non fa altro che accrescere i costi di produzione. Un'altra grande scommessa per i prodotti che arrivano sul mercato, e ovviamente lo è ancora di più per quelli che si basano sul **multiplayer**, è la partecipazione da parte dell'utenza. Un gioco **multiplayer** online senza base d'utenza è un gioco morto. Sappiamo benissimo che molti titoli rilasciati negli ultimi anni hanno sofferto la presenza di numerosi problemi tecnici, problemi che, in alcuni casi, sono stati corretti da **patch** rilasciate mesi e mesi dopo la data di lancio. Problemi che, se aggiunti all'incognita di come verrà recepito il titolo da parte dei media di settore e da parte dei videogiocatori, rendono l'investimento una vera e propria roulette russa.

Per ovviare a tutto ciò e cercare di abbassare la percentuale di rischio economico, una grande idea è certamente quella di allargare il bacino di possibile utenza. Per far ciò i produttori di console e i publisher di videogiochi hanno deciso di scendere a compromessi perdendo un po' del proprio controllo diretto sui propri utenti e di permettere il **cross-platform play**: unire le comunità online delle varie piattaforme in un'unica grande famiglia.

Il primo annuncio fu all'**E3 2016** da parte di **Microsoft** dove, nel corso di un'intervista, lo stesso **Phil Spencer** dichiarò che la **Microsoft** sarebbe stata pronta al dialogo con qualsiasi publisher e sviluppatore interessato al **cross-platform play**. Tiepidamente **Sony** rispose tramite un comunicato stampa che il brand **Playstation** ha implementato il cross-platform play tra **PC** e le loro console fin dal 2002 con diversi titoli tra cui *Final Fantasy XI*, e che quindi sarebbero stati disposti a valutare

caso per caso qualsiasi proposta e che di sicuro non saranno certo loro a impedirlo.

Fin qui tutto bene ma, purtroppo per i videogamer, non è tutto oro quel che luccica, tenendo, infatti, a mente quanto detto, e spostando l'orologio in avanti sul palco dell'E3 di quest'anno, ci troviamo con **Microsoft** che annuncia orgogliosamente il **cross-platform play** su *Minecraft*. Il gioco permetterà l'interazione tra gli utenti **Android, iOS, Amazon Fire OS, Windows 10 PC, Gear VR, Oculus Rift, Apple TV, Windows 10 Phone**, ma soprattutto tra quelli di **Xbox One S/X e Nintendo Switch**. Come si può notare, alla lunga lista manca la Playstation e, prima che insorgiate contro chi scrive, vi dico che no, non è stata una mia dimenticanza: si tratta di una ponderata e voluta scelta da parte di **Sony**, la quale pare voler tenere "al sicuro", all'interno del proprio ecosistema, gli utenti Playstation.

La risposta da parte di **Sony** rilasciata tramite **Jim Sterling** sul merito della questione è la seguente:

«Dobbiamo essere consapevoli della responsabilità che abbiamo verso la nostra base d'utenza. L'età media dei giocatori di *Minecraft*, saprete quanto me, varia, ma tra questi molti sono giovanissimi. Abbiamo un contratto con chi utilizza i nostri servizi online (Playstation Network) e abbiamo il dovere di occuparci di loro quando sono all'interno dell'universo Playstation. Esporre quelli che sono in molti casi bambini a influenze esterne non direttamente gestibili da parte nostra, è qualcosa di cui dobbiamo pensare e riflettere con molta attenzione.»

La risposta di **Sterling** ha subito fatto discutere, e tra gli sviluppatori di *Minecraft* c'è chi ha subito detto la sua tramite **Twitter**

We would love to have PlayStation players along with the unified Minecraft, hope that we can. <https://t.co/hRGPG8Aj8a>

— Aubrey Norris (オーブリー) (@Chupacaubrey) [June 11, 2017](#)

Sembrerebbe quindi che la **Sony** sia stata costretta a rifiutare il **cross-platforms play** per mantenere un certo di livello di sicurezza e controllo verso i propri utenti (che pagano per accedere ai loro servizi online, tra cui il **multiplayer**). Spiace dirlo, ma anche questa volta bisogna stare attenti a prendere le parole con le pinze, in quanto sappiamo benissimo che la **Sony** ha permesso in precedenza il **cross-platform play** in titoli come *Rocket League*, tra l'altro con la piattaforma meno controllata e quindi potenzialmente più "pericolosa" tra tutte: il **PC**.

Anche gli sviluppatori di *Rocket League Psyonix* - altro gioco per il quale è stato confermato il **cross-platform play** tra **Microsoft Xbox e Nintendo Switch** - rilasciando un'intervista a **Polygon** hanno riferito tramite **Jeremy Dunham** che il grosso del lavoro per il **cross-platform play** fra tutte le console sarebbe praticamente già stato fatto:

«Permettere il cross-platform play tra tutte le piattaforme sarebbe metaforicamente per noi semplice come premere un pulsante»

ha detto, spiegando che, tecnicamente, per fare il tutto basterebbe molto meno di un'ora di lavoro. In realtà, secondo la modesta opinione di chi scrive, il rifiuto da parte di **Sony** non sarebbe da imputare alla mancata possibilità da parte della società di gestire con poca sicurezza i propri utenti ma - nel caso in cui si accettasse il **cross-platform play** - di dover permettere sulla propria console il **login** a un account **Xbox Live**, cosa che accadrà (ma non sembra che l'idea li stia turbando più di tanto) per tutti gli utenti **Nintendo Switch** che vorranno giocare **Minecraft** in modalità online. Avere il logo **Microsoft** o **Xbox live** su una console **Sony** e dover accedere ai servizi di Redmond (la **Microsoft** è l'unica tra le tre a disporre della struttura adeguata e dunque a poter mettere a disposizione del **cross-plaform play** i server del proprio servizio **Azure**) non è vista come opzione praticabile da parte di Sony anche perché la creazione di più utenti accounts **Xbox Live** alzerebbe immensamente il famoso indice **MAU**, acronimo che sta per "utenti attivi dei servizi **Microsoft**". A conti fatti, sperando che **Sony** cambi idea, gli unici a rimetterci in questo caso saranno gli utenti **Playstation**, i quali soffriranno la mancata possibilità di accedere al **cross-platform play** con i loro cugini **Microsoft** e **Nintendo**.

UPDATE:

Spinta dagli utenti del famoso forum per videogamer **Neogaf**, è partita una petizione contro il "no" della Sony al cross-plaform play. In meno di quattro giorni più di 2000 firme sono già state raccolte. Qui di seguito il link per poter dire la propria al riguardo:

<https://www.change.org/p/sony-minecraft-ps4-crossplay>

[Speciale E3- South Park Scontri Di-Retti](#)

Una nuova uscita appena annunciata da **Ubisoft**, che è poi un titolo che si aspettava da tempo: *South Park Scontri Di-Retti* era infatti già stato accennato in anteprima nelle scorse edizioni di E3, con questo nuovo titolo sarà possibile creare il proprio supereroe in puro stile South park, partecipare a vari combattimenti, esplorazioni e altro. Sarà disponibile su **PS4** e **Xbox One** a partire dal 17 ottobre 2017. Qui sotto riportato il trailer ufficiale:

<https://www.youtube.com/embed/OruMnYVqsS4>

[Speciale E3 - Microsoft](#)

La conferenza stampa Microsoft da poco conclusa all'E3 2017 è stata l'occasione per mostrare un

corposo set di ben **42 giochi**, di cui **22 legati** a Xbox One da qualche forma di esclusività. Tra AAA, indie e sequel ce n'è per tutti i gusti, da **Assassin's Creed Origins**, ad **Anthem**, nuova IP di BioWare, passando da indie come **The Artful Escape**, **Cuphead** e **The Last Night**. Ma senza alcun dubbio i riflettori sono stati puntati sulla nuova console, che finalmente ha svelato il proprio nome: **Xbox One X**, della quale abbiamo anche il prezzo (499 \$) e una data d'uscita, fissata per il **7 novembre 2017**. Microsoft ha anche confermato la linea che la vede seguire da un po' di tempo la via della **retrocompatibilità** con i titoli delle precedenti console e ha annunciato una serie di aggiornamenti gratuiti in 4K per vari giochi Xbox One.



Nel nome dello Scorpione: [Xbox One X](#)

Sul palco è **Phil Spencer** ad aprire le danze, snocciolando le fondamenta della "Xbox philosophy", improntata alla cura dell'utente, alla possibilità di far giocare i vecchi titoli e alla qualità dell'esperienza di gioco.

Il nome ufficiale di Project Scorpio è Xbox One X, è lo CEO di Xbox ad annunciarlo prima di passare la palla a **Kareem Choudhry**, Direttore dello Sviluppo per Xbox Software Engineering, il quale ha parlato approfonditamente delle specifiche di Xbox One X, della retrocompatibilità, di nuove funzionalità, del motore Scorpio e ha annunciato la data di rilascio: la console sarà rilasciata il 7 novembre 2017 al prezzo di 499 \$. Potete trovare ulteriori dettagli [all'interno del nostro articolo](#).

[Forza Motorsport 7](#)

Si comincia dunque alla grande con **Forza Motorsport 7**, titolo capace di valorizzare la potenza di Xbox One X del quale abbiamo anche una data di uscita. Funzionerà a 4K nativo su Xbox One X e dispone di un parco di 700 auto. Durante la conferenza abbiamo assistito sia a un trailer di lancio in

4K sia di alcuni minuti di gameplay condotti da due piloti professionisti. Ne abbiamo parlato approfonditamente [in questo articolo](#).

Metro Exodus

Metro Exodus è stato rivelato con un trailer di gameplay in esecuzione su Xbox One X. Seguendo di **Metro: Last Light**, **Metro Exodus** arriverà nel 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

Agli albori della setta: Assassin's Creed: Origins

I dettagli ufficiali degli **Assassin's Creed Origins** sono stati rivelati: confermata l'ambientazione in Egitto, l'ultima serie della serie Assassin's Creed racconta la storia di un uomo chiamato **Bayek**, che il direttore creativo Ubisoft **Jean Guesdon** descrive come una sorta di "sceriffo egiziano". Nel gameplay mandato in video si vede Bayek di tornare nella propria città natale, **Siwa**, per uccidere un falso oracolo denominato **Medunamun**. Uscita prevista per il **27 ottobre 2017**. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

È il turno di **Brendan Greene**, il quale rivela ufficialmente la versione Xbox One di **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **battle royale shooter** che ha avuto già molto successo su PC e che segna con questa mossa il suo ufficiale ingresso su console.

State of Decay 2

Sequel del gioco del survival a tema zombesco cult, è stato presentato con un trailer con orde di non-morti, sparatorie e un gruppo di sopravvissuti intenti a difendersi. Nulla di nuovo, ma il secondo capitolo di un gioco che ha avuto buoni riscontri.

State of Decay 2 è previsto per la primavera 2018.

The Darwin Project

Si passa dunque ai giochi indie: è il turno di *The Darwin Project*, anche questo di impostazione battle royale, un multiplayer arena dalla grafica cartoonesca, in cui bisognerà sopravvivere in situazioni estreme, e dove gli ambienti freddi e ostili saranno pericolosi quanto gli stessi giocatori.

Minecraft's Better Together

Annunciato un nuovo titolo, ma soprattutto un aggiornamento, quello di **Minecraft's Better Together** atto a collegare le comunità di Nintendo Switch e di Xbox One con gli utenti mobile e i giocatori di PC dotati di Windows 10. Per il titolo è inoltre previsto un aggiornamento gratuito in 4K entro quest'anno e il **Super Duper Graphics Pack**.

Dragon Ball Fighter Z

Veniamo a un marchio di grande successo, in pieno stile anime, nel quale **Arc System Works** offre un gioco esplosivo e ricco di azioni che combina il classico combattimento 2D con modelli avanzati di carattere 3D disegnati in pieno stile Akira Toriyama.

Dragon Ball Fighter Z uscirà su Xbox One agli inizi del 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

Anthem

Dopo la presentazione del titolo durante l'EA Play, è il momento del reveal del gameplay.

Middle-Earth: Shadow of War

Crackdown 3

Terzo capitolo della serie che vede **Terry Crews** nei panni del Comandante Jaxon in uno spettacolare open world che uscirà il **7 novembre 2017**.

Ori and the Will of the Wisps

Seguito dello straordinario *Ori and the Blind Forest*, il titolo si mostra con un altro trailer dai toni poetici ed emozionanti.

Life is Strange: Before the Storm

Arriverà prima di quanto previsto, il secondo capitolo di *Life is Strange* sarà diviso in 3 episodi, il primo dei quali è previsto per il **31 agosto 2017**.

Black Desert

MMO ambientato tra dune e distese di sabbia con grafica next-gen, si preannuncia un gioco interessante tra combattimenti e viaggi attraverso vaste terre in cerca di tesori e avventure.

The Last Night

Sicuramente uno degli indie più interessanti della serata, ***The Last Night*** mostra un mondo aperto bidimensionale di ambientazione cyberpunk, diviso in quattro distretti unici per architettura, cultura e industrie proprie. Un titolo che punta su una grafica retrò e di cui varrà la pena saperne di più.

Sea of Thieves

MMO a tema piratesco di imminente uscita sviluppato Rare, il titolo mostra battaglie su un'isola, arrembaggi, spiriti e scheletri che prendono vita e tesori nascosti nella sabbia scoperta attraverso un enigmatico enigma e scambiato un fuoco di muschio con un'orsa di scheletri reanimati. La grafica ci ha lasciati perplessi, nonostante toni giocosi che potrebbero rendere il titolo di gran fruibilità.

The Artful Escape

Videogioco lisergico comprende avventura, esplorazione e un mondo colorato da giocare.

Code Vein

Annunciato poco tempo fa, il nuovo soulslike di **Bandai Namco** si presenta adesso con un gameplay trailer.

Super Lucky's Tale

Cuphead

Deep Rock Galactic

Tacoma

Ashen

[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.