

PC vs Console, il punto di vista di NVIDIA



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/5694/pc-vs-console-il-punto-di-vista-di-nvidia.htm>)

Tony Tamasi ribadisce che le console non potranno mai competere a livello qualitativo con i PC.

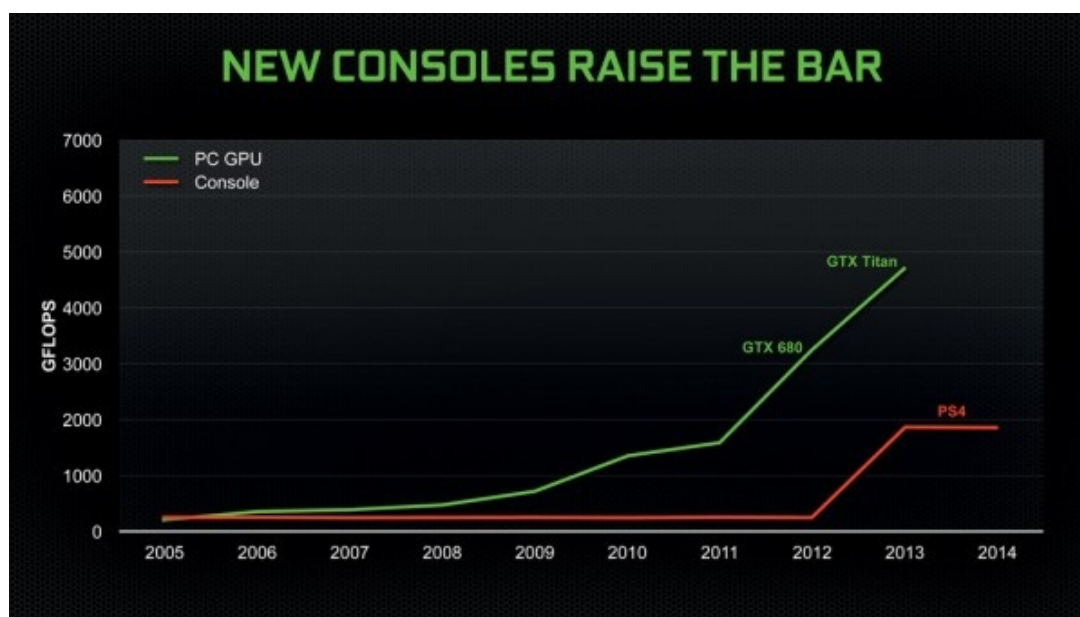
Non è la prima volta che riportiamo dichiarazioni di NVIDIA, sempre pronta a spendere una parola a supporto del Computer Gaming che, come tutti sappiamo, rappresenta il proprio core business insieme al comparto Computing ad alte prestazioni (HPC) e al settore mobile.

L'offerta di fine 2013 delle piattaforme gaming è molto affollata e si preannuncia fortemente conflittuale con le console Sony e Microsoft già rivelate nei minimi dettagli, AMD all'attacco con le sue nuove R200 e Valve con il suo ambizioso SteamOS e le SteamMachines.



Intervistato dal sito australiano [PCPowerPlay.au](http://www.pcpowerplay.com.au/2013/09/nvidia-interview-the-sky-isnt-falling/) (<http://www.pcpowerplay.com.au/2013/09/nvidia-interview-the-sky-isnt-falling/>), Tony Tamasi, Senior VP of Content and Technology, arriva ad affermare che non sarà più possibile per una console raggiungere un livello di grafica pari al PC, come successo in passato, essenzialmente per la disparità di budget a disposizione da investire in ricerca e sviluppo.

"NVIDIA spende ogni anno circa 1,5 miliardi di dollari in ricerca e sviluppo che vanno moltiplicati per gli anni relativi al ciclo di vita di una console. Sony e Microsoft realisticamente non possono permettersi di spendere tali cifre."



"Penso che PC e Console siano molto simili," conclude Tamasi "PS4 e Xbox One hanno una CPU x86 e una GPU di classe PC e questa è una grande cosa perchè, quando gli sviluppatori spenderanno tempo per ottimizzare su console, buona parte di quel lavoro porterà degli evidenti benefici anche al nostro settore".

Ne è passata di acqua sotto i ponti dall'avvento della formidabile PS2 dotata di CPU Emotion Engine con architettura MIPS che faceva impallidire la controparte PC dell'epoca.

Già la successiva generazione di console, Xbox 360 e PS3, si sono dovute scontrare, sin dal loro debutto sul mercato, avvenuto rispettivamente nel 2005 e nel 2006, con soluzioni PC molto più performanti di loro dal punto di vista grafico.

Le console next-gen, nonostante quanto sbandierato, sappiamo bene essere equipaggiate con versioni dedicate delle nuove APU di AMD che, per quanto validissime, non sono nemmeno lontanamente paragonabili per potenza e qualità con quanto offerto attualmente da una scheda grafica discreta per PC di fascia media.

E se in passato dalla parte delle console hanno sempre giocato importanti fattori come immediatezza e semplicità, il fatto che la rispettiva evoluzione le abbia trasformate in veri e propri centri di intrattenimento multimediale, stracolmi di funzionalità evolute, potrebbe, per assurdo, far perdere alle stesse parte del loro naturale fascino.

Il prezzo, quindi, diventa la vera discriminante, con buona pace dei sostenitori dell'una o l'altra piattaforma, non certo l'impatto grafico, senza ombra di dubbio a favore del gaming su PC.

D'altro canto, però, Sony e Microsoft intendono mantenere in commercio le loro console fino a 10 anni, con il rischio di porre un freno all'ottimizzazione della grafica su PC in un futuro prossimo.