

Microsoft dice no a Mantle su Xbox One



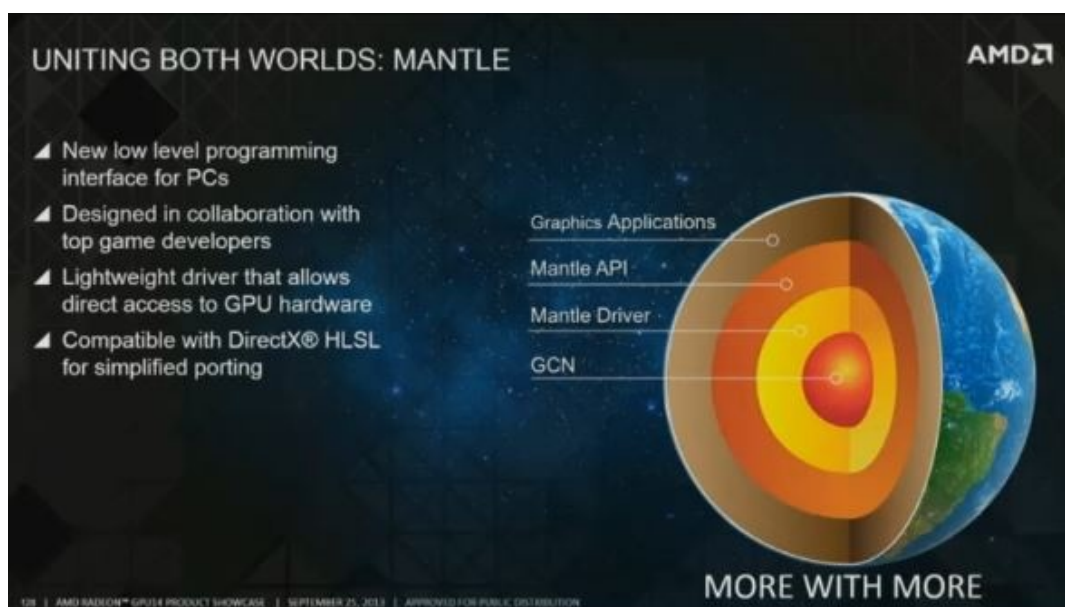
LINK (<https://www.nexthardware.com/news/linguaggi/5735/microsoft-dice-no-a-mantle-su-xbox-one.htm>)

Una nota del colosso di Redmond fa luce sulle API supportate dalla nuova console.

Microsoft continua a focalizzare tutte le sue attenzioni sulle API proprietarie DirectX 11.x come unico linguaggio di programmazione a basso livello per la nuova Xbox One in uscita a fine anno.

Nella sua nota ufficiale, si precisa che le DirectX consentiranno senza alcuna difficoltà di sviluppare applicativi grafici con il più stretto contatto con il processore grafico, facendo riferimento non solo al silicio AMD, che alimenta la nuova console, ma anche alla grande varietà di hardware PC.

Quest'ultima affermazione garantisce nella pratica uno sviluppo simile, se non uguale, dello stesso applicativo su più piattaforme, tutte all'insegna del nuovo sistema operativo Windows 8 e dei suoi successori, ai quali la software-house americana assegnerà il compito di gestire un unico ecosistema di molte piattaforme.



AMD incassa quindi un no secco alle sue nuove API low-level Mantle, teoricamente compatibili con l'architettura GCN di Xbox, ma scartate a priori, insieme alle API OpenGL, per far posto al codice di Microsoft.

Dalla sede californiana di Sunnyvale, AMD precisa subito che "le API Mantle sono state progettate esclusivamente per costruire attorno all'hardware PC un ambiente di sviluppo che riducesse i costi e il tempo di arrivo sul mercato, in maniera simile allo sviluppo su console".

Un problema anche per Sony, che probabilmente avrebbe gradito di poter utilizzare Mantle per aumentare il vantaggio in termini di potenza della PS4 sul concorrente americano.

