



Ecco il motivo dei 49GB per Titanfall



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/6034/ecco-il-motivo-dei-49gb-per-titanfall.htm>)

Gran parte del download è occupato da file audio non compressi ...

Assodato ormai che Titanfall occuperà sul disco rigido di un computer la cifra record di 49GB, tante sono state le speculazioni circa la natura di tale "pesantezza", fra le quali delle fantomatiche texture 4K, una quantità spropositata di mappe o, la più probabile fra tutte, un'ottimizzazione del codice non esemplare.

Tanto per capirsi, la versione Xbox One, dotata di texture a 792p, pesa "solamente" 17GB ...

Come arriviamo, allora, ai 32GB di differenza?

Ebbene, l'installazione di Titanfall prevede ben 35GB di audio non compresso, ma preparatevi, la parte più interessante (e divertente) deve ancora arrivare...

Secondo Richard Baker, intervistato da [Eurogamer.net](http://www.eurogamer.net/articles/2014-03-11-why-the-pc-version-of-titanfall-is-a-48gb-install) (<http://www.eurogamer.net/articles/2014-03-11-why-the-pc-version-of-titanfall-is-a-48gb-install>), capo sviluppatore per Respawn Entertainment, questa scelta è stata fatta per riguardo verso le macchine meno recenti dotate di processori non in grado di farsi carico del decoding di una traccia audio compressa (ma notoriamente dotate di dischi molto veloci in lettura, ndr).



"Eravamo leggermente preoccupati circa le specifiche minime e dal fatto che una macchina dual-core avrebbe potuto dedicare una parte importante di un core solo ed esclusivamente per l'elaborazione dell'audio", spiega lo stesso Baker.

Ma le specifiche minime annunciate sono effettivamente sorprendenti:

- OS Microsoft Vista SP2 o successivi (64bit only)
- CPU Core 2 Duo 2.4GHz o Athlon X2 2.8GHz
- RAM 4GB
- HARD DRIVE 50GB di spazio disponibile
- VIDEO Radeon HD 4770 o GeForce 8800 GT con almeno 512MB di RAM
- DIRECTX 11
- ADSL 512/384 Kbps

Grazie ad un audio non compresso, quindi, il gioco potrà sfruttare più risorse su PC.