

AMD e le console Next-Gen del 2018

AMD

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/processor-chipset/7204/amd-e-le-console-next-gen-del-2018.htm>)

Migliori performance per watt per pilotare il gaming in realtà virtuale.



Solitamente ben informato circa quanto succede in quel di Sunnyvale, [WCCFtech](http://wccftech.com/exclusive-amd-pursuing-aggressive-performance-watt-finfet-generation-d-gpus-vega10-codename/) (<http://wccftech.com/exclusive-amd-pursuing-aggressive-performance-watt-finfet-generation-d-gpus-vega10-codename/>) ha rivelato alcune indiscrezioni circa i piani di AMD per le prossime console Next-Gen, attese per il 2018.

Sia chiaro, nessuno può aspettarsi di meglio da un sistema integrato di questo genere, ed AMD ha saputo comunque fornire la migliore soluzione presente sul mercato per mantenere price point delle console attorno alla cifra di 400€, -.

Con la prossima generazione, AMD è sicura di poter riproporre le proprie soluzioni APU con le nuove tecnologie correntemente in sviluppo, per assicurare un rapporto prestazioni/watt 5 volte superiore, dotando così le prossime console di un hardware di molto più potente con lo stesso consumo alla presa.

Il termine fissato al 2018 sembra peraltro congruo, fermo restando che i nuovi chip dovranno raggiungere livelli di rese e costi tali da consentire la progettazione di console dal prezzo equivalente.

Nel frattempo, però, con l'affinamento dei processi produttivi, potremmo vedere console più compatte e

parche nei consumi prima di tale termine: tale prospettiva arriva dalla voce del Vice Presidente Senior di Sony Entertainment, in un'intervista a 4Gamer, mentre fonti ufficiali Microsoft non hanno espresso nulla a riguardo.

L'ipotesi di un miglioramento prestazionale, seppure marginale, non sarebbe da escludere, sia grazie a maggiori frequenze di lavoro che in seguito ad un aumento dei transistor totali.

La nuova generazione di console, fra le altre cose, dovrebbe costituire il vero trampolino di lancio per la diffusione su larga scala della realtà virtuale, campo nel quale AMD sta impiegando le sue forze con ottimi risultati con il progetto Liquid VR, per formare un ecosistema di hardware e software all'altezza delle risorse richieste.

È innegabile la posizione di vantaggio che AMD ha attualmente sugli altri protagonisti, non tanto per la componente CPU (ancora una scommessa aperta fino al Q3 2016), ma per la capacità di offrire un SoC x86 completo di grafica personalizzato per le esigenze di Sony e Microsoft.