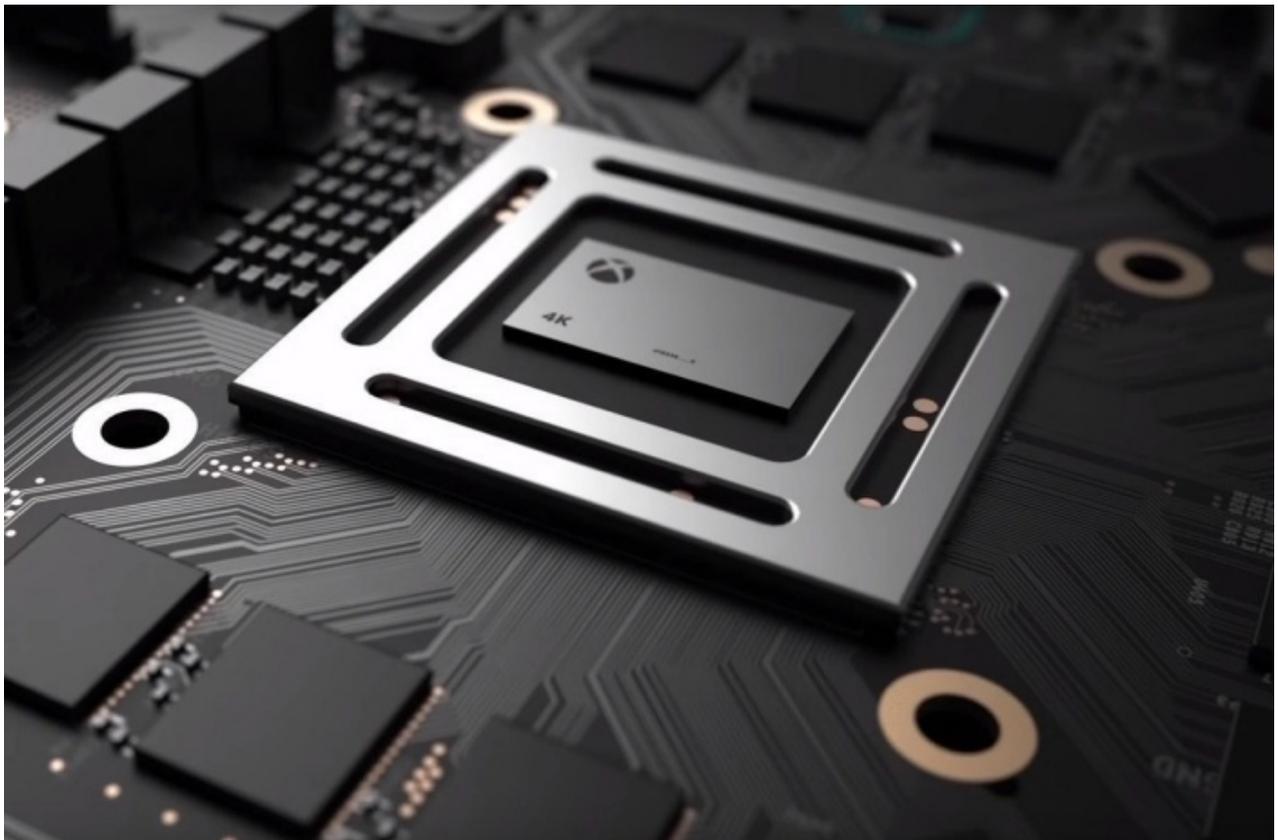


Xbox Scorpio supporterà il refresh rate dinamico



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/8018/xbox-scorpio-supportera-il-refresh-rate-dinamico.htm>)

Sulla nuova console Microsoft troveremo tecnologie come AMD FreeSync 2 e HDMI 2.1 ...



Le ultime indiscrezioni puntano alla nuova Xbox Scorpio come qualcosa di più di una One sotto steroidi, in grado di affrontare le sfide del 4K.

Il gaming non è più una sola questione di numeri ed ecco che viene confermato il supporto a due tecnologie per la gestione del refresh rate in maniera dinamica, la prima delle quali sarebbe FreeSync 2, l'ultima evoluzione dell'ecosistema creato da AMD sulla base dello standard open source Adaptive Sync, completata dal supporto alla modalità HDR che, grazie agli indubbi benefici sulla qualità del colore, è una delle innovazioni più attese dal grande pubblico.



Con queste tecnologie a disposizione si mira ad ottenere un'esperienza di gioco più fluida, riducendo tearing e stuttering, due fenomeni particolarmente sgradevoli nei giochi più veloci e dinamici già affrontati oggi dalle tecnologie FreeSync e G-SYNC già disponibili su PC.

In particolare, FreeSync 2 è stato pensato per ampliare la fascia di frequenze di refresh utilizzabili rispetto a FreeSync, portando però alla luce più di qualche interrogativo circa la reale speranza che questo sistema venga sfruttato efficacemente: attualmente, infatti, la maggioranza degli sviluppatori su console mirano a framerate intorno ai 30 o di poco superiori dove difficilmente esistono i margini per far sì che una tecnologia come FreeSync funzioni al meglio.

Grazie a FreeSync e VRR si spera che gli sviluppatori possano alzare parecchio i loro standard, aiutati da una configurazione hardware che, si prevede, dovrebbe essere decisamente differente rispetto alle attuali console basate su iterazioni di Jaguar, il SoC octacore AMD a basso consumo.

	Project Scorpio	Xbox One	PS4 Pro
CPU	Eight custom x86 cores clocked at 2.3GHz	Eight custom Jaguar cores clocked at 1.75GHz	Eight Jaguar cores clocked at 2.1GHz
GPU	40 customised compute units at 1172MHz	12 GCN compute units at 853MHz (Xbox One S: 914MHz)	36 improved GCN compute units at 911MHz
Memory	12GB GDDR5	8GB DDR3/32MB ESRAM	8GB GDDR5
Memory Bandwidth	326GB/s	DDR3: 68GB/s, ESRAM at max 204GB/s (Xbox One S: 219GB/s)	218GB/s
Hard Drive	1TB 2.5-inch	500GB/1TB/2TB 2.5-inch	1TB 2.5-inch
Optical Drive	4K UHD Blu-ray	Blu-ray (Xbox One S: 4K UHD)	Blu-ray



Scorpio utilizzerrebbe sempre una configurazione a otto core con frequenza a 2,3GHz, ma sulla base della più recente architettura Ryzen, una scelta quasi obbligata conoscendo le difficoltà attuali di Jaguar su PS4 Neo a tenere il passo di un comparto grafico migliorato che, sulla prossima console Microsoft dovrebbe

consistere in 40 unità computazionali con 6 TFLOPs accreditati, sufficienti per il 1440p e, in certi casi, per guardare al 4K.

La memoria di sistema e la banda disponibile sono state maggiorate per "sostenere" correttamente la GPU, che potrebbe essere verosimilmente un derivato di Polaris o addirittura una NCU/Vega anticipando sul mercato le APU di prossima generazione il cui lancio è previsto per il Q3.