

XBOX ONE *contro* PLAYSTATION 4

SI RIACCENDE LA GUERRA
DELLE CONSOLE

■ Di Massimo Nicora



**Finalmente ci siamo.
Dopo tante illazioni, smentite
e notizie più o meno
attendibili, Microsoft e Sony
alzano definitivamente il velo
sulle loro nuove console
domestiche.**



Una storia lunga otto generazioni. Sono passati quarantuno anni, un'eternità dal punto di vista tecnologico, dal giorno in cui fu lanciata sul mercato la prima console domestica per videogiochi, il Magnavox **Odyssey**. In questo lasso di tempo diverse sono le case produttrici che si sono alternate in questo mercato: alcune sono ormai scomparse, altre hanno attraversato momenti di crisi, altre ancora hanno dovuto abbandonare il settore dell'hardware per concentrarsi esclusivamente su quello software. Produrre una console, infatti, richiede ormai non solo un determinato *know-how*, ma anche ingenti risorse per finanziare un investimento che rischia di diventare remunerativo solo diversi anni dopo il lancio. Progettato da Ralph Baer, un ingegnere tedesco naturalizzato statunitense, l'**Odyssey** fu messo in vendita nell'agosto del 1972 e divenne il prototipo cui si ispirano tutti i sistemi basati sul videogioco *Pong*, una simulazione di Ping Pong dalla grafica spartana in bianco e nero che ispirò anche il fondatore di Atari, Nolan Bushnell per creare l'omonimo *coin-op*.

Il primo vero salto di qualità di ebbe però nel 1977 con l'avvento dell'**Atari 2600**, una console che utilizzava delle apposite cartucce come supporto di memorizzazione per i videogiochi. La console, a differenza di **Odyssey**, fu un vero e proprio successo commerciale vendendo 30 milioni di unità. Suo anche il merito di aver portato nelle case la prima versione domestica di *Pac-Man*, uno dei videogiochi più venduti della storia con le sue 7 milioni di copie. Seguendo l'esempio di Atari anche altre aziende decisero di entrare nel settore dei giochi elettronici. Tra questo ci fu la Mattel, fino ad allora conosciuta solo come produttore di giocattoli, che nel 1980 lanciò l'**Intellivision**. La console fu subito soppiantata da un buon parco

giochi e presentò alcune interessanti novità come il joypad caratterizzato da un tastierino numerico e alcune innovative periferiche come l'**IntelliVoice**, un rudimentale dispositivo per la sintesi vocale. Una filosofia di base seguita dalla Coleco che due anni dopo, nel 1982, lanciò il **ColecoVision**. Esteticamente simile all'**Intellivision**, di cui riproponeva il joypad con tastierino numerico, la console della Coleco, distribuita in Europa dalla CBS, era caratterizzata da una grafica allora impressionante, con tanto di videogiochi derivati direttamente dai *coin-op* come *Zaxxon* e *Donkey Kong* e un buon ventaglio di periferiche dedicate tra cui spiccavano volante, cambio e pedaliera da utilizzare con il gioco di guida *Turbo*, collegabili

all'unità centrale tramite un'apposita porta di espansione.

A metà degli anni ottanta iniziò quella che potremmo definire la prima vera *console war* dell'epoca 8-bit. Da un lato Nintendo con il **NES** che, grazie al suo successo di vendite (oltre 60 milioni di unità) e a titoli come *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda* seppe risollevare l'industria dei videogiochi dalla crisi che la colpì nel 1983. Dall'altra parte quella che sarà la sua rivale per diversi anni, Sega, che con **Master System** cercò di contrastare il successo della grande N. Sebbene il Master System fosse più potente della macchina rivale, fu Nintendo a vincere questo primo confronto diretto.

Sega, però, non si diede per vinta

I MIGLIORI TITOLI MULTIPIATTAFORMA



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

• **Genere:** Azione

• **Produttore:** Ubisoft

<http://assassinscreed.ubi.com/it-it/home/index.aspx>



lanciando nel 1988 la sua console a 16-bit, il **Mega Drive**. Supportata da una buona campagna pubblicitaria e dalla collaborazione di diversi sviluppatori, la nuova console Sega riuscì anche a superare il NES nelle vendite del Natale 1990. Uno smacco a cui la casa di Kyoto riuscì a rispondere solo nell'estate del 1991 con il lancio dello **SNES** per poi essere nuovamente messa in difficoltà dall'avvento del Sega **Mega CD**, un'evoluzione del *Mega Drive* basato non più sulla classica cartuccia, ma sul supporto ottico. Una lotta senza esclusione di colpi che ebbe il suo apice nella pubblicazione di *Super Mario World* e *Sonic the Hedgehog*, due platform tanto diversi tra di loro per filosofia e scelte di gameplay, quanto simili nel grande successo di pubblico ottenuto. Alla fine, però, fu ancora Nintendo a spuntarla con 49 milioni di unità vendute contro le 41,9 della rivale.

Un successo eclatante che non fu scalfito nemmeno dal potentissimo (e costosissimo) **Neo Geo** della SNK, una sorta di versione casalinga delle schede da sala giochi con cartucce intercambiabili e un comodo joypad con levetta e 4 pulsanti perfetto per i picchiaduro (come *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, ecc.) che proprio su questa console trovarono la loro piattaforma ideale.

L'avvento della quarta generazione fu segnato dall'insuccesso commerciale dell'Atari **Jaguar**, difficile da programmare e con un parco titoli insoddisfacente, sia dal punto di vista qualitativo, sia da quello quantitativo. Il colpo di grazia ad Atari fu dato dall'avvento del Sega **Saturn** che ebbe comunque una nascita alquanto travagliata. Gli

ingegneri di Sega, infatti, furono costretti a rivedere completamente l'hardware ibrido della console, pensata soprattutto per i giochi in 2D, ma comunque in grado di convertire i titoli 3D da sala giochi, quando furono rese note le specifiche di **PlayStation**, la console con cui Sony si apprestava a debuttare nel mercato dei videogiochi. PlayStation, infatti, era nativamente dedicata al 3D e presentava un livello grafico ai tempi senza pari che ne garantì poi il successo commerciale con oltre 100 milioni di unità vendute. Un successo che nemmeno Nintendo riuscì a scalfire con la sua nuova console, il **Nintendo 64**, una macchina eccellente da molti punti di vista e con alcuni capolavori assoluti come *Super Mario 64* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, ma ancora legata al supporto fisico delle cartucce e non al più capiente e performante Cd.

Nel tentativo di recuperare il terreno perduto Sega affrettò così i tempi per produrre la prima console a 128-bit che vide la nascita nel 1998 con il nome di **Dreamcast**. Caratterizzata da un hardware due volte più potente di quello del Nintendo 64, da un chip grafico di elevate prestazioni in campo 3D (il NEC Power VR da 106MHz) e da un supporto proprietario, il Gd-Rom, dalla capienza di 1,2 Gigabyte, questa console seppe conquistare grandi consensi, regalare capolavori senza tempo come *Shenmue* e il suo seguito, e introdurre novità hardware e software come l'inclusione di un modem da 56k (33,6 nella versione europea) e la possibilità di navigare e giocare via Internet. Un successo, però, che durò pochi anni. Con l'arrivo, infatti, di **PlayStation 2**,

TIMELINE CONSOLE

PRIMA GENERAZIONE



1972
Magnavox
Odyssey

SECONDA GENERAZIONE



1977
Atari 2600



1980
Mattel Intellivision



1982
ColecoVision

TERZA GENERAZIONE



Nintendo NES

1985
Sega Master System



BATTLEFIELD 4

Genere: Sparatutto

Produttore: DICE

<http://www.battlefield.com/it/battlefield-4>

BATTLEFIELD 4

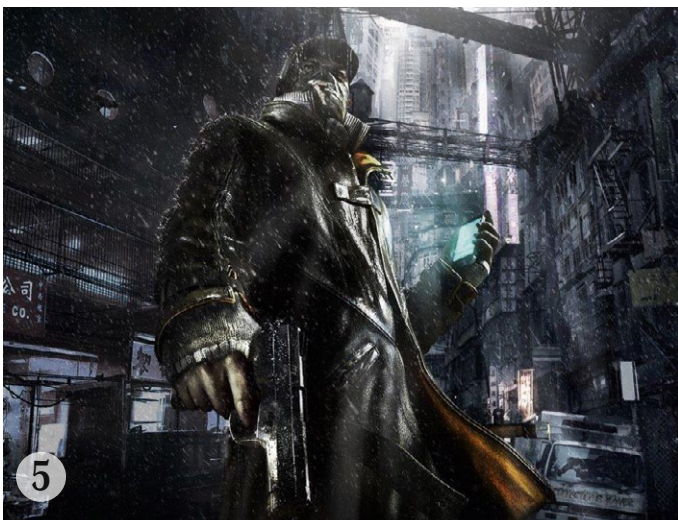
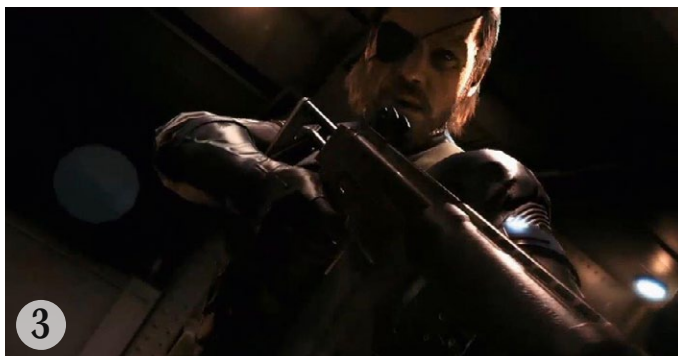
Sega entrò in profonda crisi al punto che decise di ritirarsi dal mercato hardware per diventare una software house al 100%. Con oltre 150 milioni di unità la nuova console Sony, basata sul processore *Emotion Engine* da 299 MHz, divenne la piattaforma più venduta di sempre ed entrò nelle case degli utenti grazie anche al supporto Dvd che la rendeva un comodo lettore da salotto. La risposta di Nintendo arrivò nel 2001

con il **GameCube**, una console dal design originale (a forma di cubo appunto) che finalmente abbandonò il supporto a cartucce per optare su un supporto ottico proprietario. Il 2001, però, è anche l'anno in cui Microsoft scende in campo e propone la sua prima console domestica, l'**Xbox**, basata su un'architettura Pc e su una versione ridotta del *kernel* di Windows 2000. Facile da programmare e supportata dall'ottimo

servizio Xbox Live, nonché da giochi di assoluta qualità come il celebre *Halo*, la piattaforma Microsoft seppe ritagliarsi uno spazio tutto suo andando, di fatto, a occupare il vuoto lasciato da Sega in campo hardware.

Un successo ulteriormente ampliato con l'avvento di **Xbox 360** che nel 2005 ha segnato il passaggio alla settima generazione rinnovando la sfida a Sony e **PlayStation 3** e portandola

I MIGLIORI TITOLI MULTIPIATTAFORMA



1. CALL OF DUTY: GHOSTS

- **Genere:** Sparatutto
- **Produttore:** Infinity Ward
<http://www.callofduty.com/ghosts>

2. MAD MAX

- **Genere:** Azione
- **Produttore:** Avalanche Software
<http://www.madmaxgame.com/it/>

3. METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

- **Genere:** Azione
- **Produttore:** Kojima Productions
<http://www.konami.jp/mgs5/en/>

4. MIRROR'S EDGE 2

- **Genere:** Azione
- **Produttore:** DICE
www.mirrorsedge.com

5. THE ELDER SCROLLS ONLINE

- **Genere:** MMO
- **Produttore:** Zenimax Online
<http://elderscrollsonline.com/en/>

su un nuovo livello, quello dell'alta definizione. Una strada che non è stata seguita da Nintendo che con **Wii** ha adottato un approccio completamente differente aprendo il mondo dei videogiochi ai cosiddetti *Casual Gamer* grazie anche all'introduzione di un sistema di controllo innovativo, il *Wii mote*. Grazie all'accelerometro integrato, infatti, il dispositivo era in grado di reagire alla forza impressa e al suo orientamento

nello spazio tridimensionale consentendo un approccio del tutto originale al gameplay. Una via, questa dell'originalità del controller, seguita anche nella progettazione di **Wii U** che presenta un joypad con tanto di schermo *touchscreen*, giroscopio, accelerometro e telecamera inclusi oltre che, finalmente, il supporto per l'alta definizione.

Arriviamo così ai giorni nostri con Microsoft e Sony pronte ad affrontarsi

nuovamente senza esclusione di colpi con le loro nuove console che saranno lanciate entro la fine del 2013. Una competizione sempre accesa e combattuta di cui non si sa ancora chi uscirà vincitore. O meglio, il vincitore sarà per certo il giocatore che, in una situazione di concorrenza, potrà scegliere la sua piattaforma preferita e beneficiare della continua lotta per realizzare videogiochi sempre più belli e avvincenti.



6. THE EVIL WITHIN

- **Genere:** Survival Horror
- **Produttore:** Tango Gameworks
<http://theevilwithin.com/>

7. THE WITCHER 3: WILD HUNT

- **Genere:** Gioco di Ruolo
- **Produttore:** CD Project
www.thewitcher.com

8. TOM CLANCY'S THE DIVISION

- **Genere:** Azione
- **Produttore:** Massive Entertainment
<http://tomclancy-thedivision.ubi.com/game/it-it/home/index.aspx>

9. WATCH DOGS

- **Genere:** Azione
- **Produttore:** Ubisoft Montreal
<http://watchdogs.ubi.com/watchdogs/it-it/home/index.aspx>

10. WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

- **Genere:** Sparatutto
- **Produttore:** Machine Games
www.wolfenstein.com



X BOX ONE

Non una semplice console per videogiochi, ma un sistema di intrattenimento all-in-one volto a soddisfare le esigenze e i gusti di tutta la famiglia.



Conosciuta inizialmente con il nome in codice *Durango*, la nuova console di Microsoft è stata presentata in anteprima durante un evento dedicato durante il quale, innanzitutto, ne è stato svelato il nome: **Xbox One**. Una scelta azzeccata dal momento che questo termine racchiude nella forza evocativa della parola "One" la filosofia di base che ha guidato Microsoft nella realizzazione della sua nuova piattaforma. Xbox One, infatti, non è solo una console per videogiochi, ma un *all-in-one entertainment system*, il centro multimediale della casa, un sistema di intrattenimento a 360 gradi in cui possono convivere videogiochi, film, musica e Internet.

L'aspetto esteriore declina visivamente questo approccio con la console che abbandona le linee curve per presentarsi con una forma squadrata, in formato 16:9 orizzontale, quasi a volersi confondere esteticamente con un lettore Dvd o un Media Center. Le dimensioni sono generose e, sebbene non ancora comunicate ufficialmente, un confronto con la diretta rivale PlayStation 4 permette di evidenziare come Xbox One sia più ingombrante.

Il colore scelto è un sobrio *liquid black*, la superficie dello *chassis* presenta finiture lucide e opache, mentre lo slot di

inserimento del lettore ha i bordi cromati. Il logo Xbox è collocato nella parte destra del frontale, mentre a sinistra, sul lato superiore, è presente di nuovo il logo, ma questa volta affiancato dalla scritta Xbox.

Hardware

Sotto la scocca si nasconde una Apu (processore che racchiude sia Cpu che Gpu) prodotta da Amd. Una scelta simile a quella di Sony che consente alla due console di essere strutturalmente affini a un Pc e per questo più facilmente programmabili dagli sviluppatori. Come la rivale, anche in questo caso l'architettura prevede una Cpu a 8 core, mentre non sono state ufficialmente rivelate, nel momento in cui scriviamo, informazioni circa le caratteristiche della Gpu. Si ipotizza comunque che si tratti di una via di mezzo tra la Radeon HD 7700 e la Radeon HD 7790 dal momento che uno degli ingegneri di Microsoft, a tale riguardo, ha parlato di 768 operazioni per ciclo di clock. Calcolando che 12 unità di calcolo sono integrate nella Gpu e ciascuna di queste è in grado di svolgere 64 operazioni per ciclo di clock si giunge al valore sopra indicato di 768 che corrisponde a 1,2 Teraflops contro l'1,84 dichiarato per

la PlayStation 4.

Per quanto riguarda la memoria, inoltre, Microsoft ha optato per 8 Gigabyte di Ddr3, una scelta che pare piuttosto in linea con la filosofia ispiratrice del progetto Xbox One. Le Ddr3, infatti, sono espressamente progettate per l'esecuzione in *multitasking* di diverse attività, aspetto che per la console della casa di Redmond è centrale. Per limare comunque il divario con Playstation 4, che monta 8 Gigabyte di Gddr5, gli ingegneri di Microsoft hanno inserito direttamente sul processore SoC (*system on a chip*) della console 32 Mbyte di memoria ESRAM che svolgeranno, in pratica, il ruolo di un'enorme *cache* per coadiuvare il lavoro della Gpu.

Se comunque a livello hardware Xbox One pare attualmente meno performante di PlayStation 4, non dimentichiamo che Microsoft intende adottare una politica a livello di *Cloud* che consentirà, secondo quanto dichiarato da Jeff Henshaw - Group Program Manager Incubation & Prototyping di Xbox - di triplicare la potenza stessa della macchina al punto tale che potremmo parlare di *Xbox Three* anziché Xbox One. Per gli sviluppatori, dunque, sarebbe a disposizione nel *Cloud* l'equivalente in Cpu e storage dati di ben tre console. Questo significherebbe la possibilità

Euro **499** Iva inclusa (compreso Kinect)

PRO

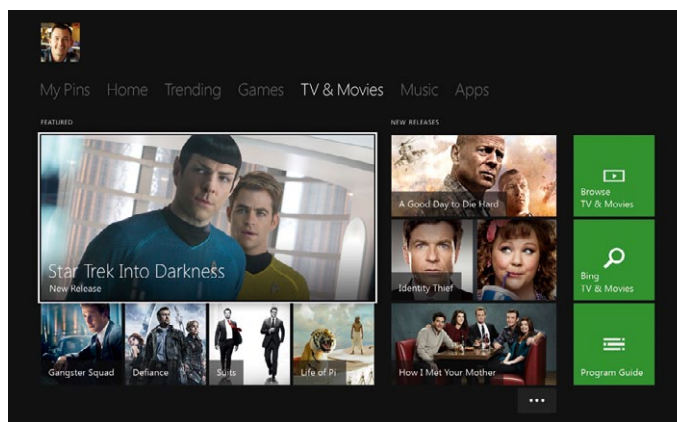
- Spiccata vocazione multimediale
- Integrazione con Skype e SmartGlass
- Rinuncia a Dm e Always Online

CONTRO

- Design piuttosto anonimo
- Ingombrante
- Utilizzo di Ddr3

Data di uscita: Novembre 2013 (da confermare)

Distributore: Microsoft, www.microsoft.it



Con l'Xbox One Microsoft vuol dar vita a un sistema di intrattenimento a 360 gradi.

di creare livelli e mondi persistenti ancora più grandi per i giocatori. Dal momento che il *Cloud* non è qualcosa di statico ma in continua evoluzione, è lecito pensare che la potenza di Xbox One possa essere ancora ulteriormente aumentata nel tempo.

Completano la dotazione hardware un lettore Blu-ray e un disco da 500 Gbyte al momento non sostituibile con altri di differente taglio.

Il ventaglio di connessioni presenti sul retro è come sempre, ricco e comprende due porte Usb 3.0, la presa Ethernet, il connettore per Kinect, la connessione S/Pdif e, soprattutto due prese Hdmi (in e out) espressamente inserite per poter collegare la console a un decoder esterno con un sistema di tipo *pass-through*.

Controller

Venduta insieme alla console e necessario affinché questa possa funzionare è la nuova versione di Kinect che esteticamente riprende il design di Xbox One con linee squadrate, semplici e finiture lucide. Caratterizzato da una nuova ottica, la nuova versione di Kinect è in grado di catturare immagini a una risoluzione di 1080p e 30 frame per secondo anche al buio grazie agli infrarossi. Non solo. Il dispositivo può riconoscere i movimenti di ben sei persone contemporaneamente, rilevando anche i gesti più impercettibili e, a quanto annunciato, individuando addirittura l'umore di una persona sulla base delle sue espressioni facciali. Una netta evoluzione rispetto alla versione precedente che apre nuove possibilità agli sviluppatori che vorranno sfruttare tutte le potenzialità.

Kinect poi, non è solo immagini, ma anche suoni. Grazie alla tecnologia *Real Voice* e al nuovo microfono a matrice

multipla con funzione di isolamento del rumore, il dispositivo è in grado di isolare una determinata voce all'interno anche di una stanza affollata. La voce, inoltre, potrà essere utilizzata al posto del joypad o del telecomando per avviare la console e ognuna delle sue funzioni multimediali.

Novità interessanti anche per quanto riguarda il controller che ha subito alcune variazioni a livello estetico ed ergonomico e registra ben 40 modifiche a livello interno. Gli stick analogici presentano ora un profilo zigrinato che dovrebbe garantire un migliore aderenza, mentre i tasti *Start* e *Back* sono scomparsi a favore dell'introduzione dei due tasti *Menu* e *View*: il primo servirà per accedere ad alcune funzionalità specifiche dei giochi, mentre il secondo mostrerà informazioni aggiuntive durante le partite.

Il D-pad è stato ridisegnato e ora si presenta come una vera croce direzionale e non più un disco, mentre i grilletti posteriori sono stati dotati di motori per la vibrazione. Una scelta quest'ultima che dovrebbe dare il meglio di sé nel feeling dei giochi di guida e negli sparatutto, mentre la sinergia tra joypad e Kinect apre le porte a nuove opportunità di gameplay. Da sottolineare, infine, l'implementazione di una batteria interna ricaricabile al litio.

Software e servizi

Per quanto riguarda il software, la console utilizza ben tre sistemi operativi: la piattaforma proprietaria Xbox One, un apposito *kernel* di Windows per l'accesso al Web e la gestione di tutte le attività multimediali e un terzo sistema che permette al tutto di operare in sinergia. Come anticipato, il *multitasking* sarà uno dei punti di forza della nuova console di Microsoft con la possibilità per l'utente di passare velocemente da un'applicazione all'altra, dai giochi ai film, dalla musica alle varie applicazioni. Tra queste spicca l'integrazione con Skype che consentirà, tramite Kinect, di avviare videochiamate in alta definizione e, addirittura, di gruppo sulla propria Tv. Xbox One implementa inoltre la funzionalità detta *SmartGlass*, grazie al quale uno smartphone o un tablet possono essere utilizzati come un secondo schermo per interagire con la console e sfruttarne tutte le applicazioni. Anche sul versante più squisitamente ludico si registrano una serie di

TIMELINE CONSOLE

QUARTA GENERAZIONE



1988
Sega Mega Drive



Nintendo
SNES

1990



SNK Neo Geo

QUINTA GENERAZIONE



Atari Jaguar

1993



Sega Saturn

1994



Sony
PlayStation



Nintendo 64

1996

LE CARATTERISTICHE

	Xbox One	PlayStation 4
Dimensioni	n.d.	275 x 305 x 53 mm
Peso	n.d.	2,8 Kg
Cpu	Amd x86-64 8 core	Amd x86-64 8 core
Gpu	Amd Radeon	Amd Radeon (1,84 Tflops)
Memoria	8 Gbyte Ddr3	8 Gbyte Gddr5
Hard disk	500 Gbyte	500 Gbyte (sostituibile)
Lettore ottico	Blu-ray	Blu-ray
Connessioni	AV	AV
	2 x Usb 3.0	2 x Usb 3.0
	Aux in; Ethernet	Aux in; Ethernet
	Wi-Fi 802.11 b/g/n	Wi-Fi 802.11 b/g/n
	2 x Hdmi (In / Out)	Hdmi Out
	S/Pdif	S/Pdif
	Porta Kinect	Bluetooth 2.1
Prezzo	499 euro	399 euro
Controller gestuale / prezzo	Kinect / incluso nella console	PlayStation 4 Camera / 49 euro

importanti funzionalità. Innanzitutto va segnalata la possibilità di utilizzare su Xbox One l'account Xbox Live e il Gamertag precedentemente utilizzati su Xbox 360. I giocatori, inoltre, sfruttando la funzione *Game DVR*, potranno registrare le proprie partite per poi rivederle e condividerne i momenti topici tramite i social network o la stessa Xbox Live.

La tecnologia *Living Games*, inoltre, associata al *Cloud*, farà in modo che il mondo di gioco sia persistente mentre, nel caso di titoli sportivi, sarà possibile aggiornare statistiche in tempo reale. Nuovo anche il sistema di Obiettivi e migliorato il *matchmaking* grazie al sistema *Smart Match* che utilizza algoritmi specifici per abbinare i giocatori in base alla loro lingua, abilità e reputazione. Nota positiva, infine, per quanto riguarda le questioni più scottanti che hanno recentemente sollevato grandi polemiche tra i giocatori, ossia l'autenticazione online e il *Drm* con conseguente blocco dell'usato per i giochi della nuova console. La casa di Redmond, infatti, ha deciso di fare un passo indietro riconoscendo gli errori commessi. Non sarà dunque più richiesta una connessione a Internet per giocare offline i giochi di Xbox One. Dopo una prima autenticazione online, durante il set-up iniziale della console, sarà possibile giocare con tutti i giochi su disco senza doversi connettere di nuovo alla rete. Non ci sarà più neppure l'obbligo di autenticazione ogni ventiquattro ore.

La permuta, il prestito, la rivendita, il dono e il noleggio dei giochi su disco funzionerà esattamente come oggi. Non ci saranno, di conseguenza, limitazioni nell'uso e nella condivisione dei giochi. In parole povere tutto sarà esattamente com'è oggi su Xbox 360.

In aggiunta alla possibilità di poter acquistare un gioco su disco in negozio, si potranno scaricare i giochi da Xbox LIVE fin dal day-one. Chi sceglie di scaricare i giochi, potrà giocarci offline così come accade oggi. I giochi di Xbox One, inoltre, saranno giocabili su qualsiasi console Xbox One e non ci saranno blocchi regionali. La condivisione dei giochi funzionerà come oggi, tramite lo scambio del disco mentre, ovviamente, titoli scaricabili non potranno essere condivisi o rivenduti. Da sottolineare, infine, che Xbox One non sarà retro-compatibile con i giochi di Xbox 360.

LE MIGLIORI ESCLUSIVE XBOX ONE





PLAYSTATION 4

Hardware più facile da programmare e memoria Gddr5 per la nuova ammiraglia Sony che strizza l'occhio ai giocatori più esigenti.

Dopo una prima presentazione svoltasi a New York lo scorso mese di febbraio durante la quale Sony ha svelato in anteprima molte delle caratteristiche della sua nuova console da gioco, gli utenti e la stampa hanno dovuto attendere diversi mesi e l'E3 di Los Angeles perché venisse finalmente svelato l'aspetto di **PlayStation 4**, la piattaforma che si confronterà con Xbox One per combattere la *console war* della nuova generazione.

Esteticamente le due console adottano un design simile che predilige linee sobrie, con poche concessioni all'originalità o a soluzioni più impattanti. PlayStation 4 si presenta con una forma squadrata, con la parte posteriore e quella anteriore inclinate di circa 45

gradi e il classico colore nero. Le dimensioni sono più contenute rispetto a quelle di Xbox One e misurano 275 x 305 x 53 mm, mentre il peso è di 2,8 Kg. Lo chassis risulta suddiviso in maniera asimmetrica: a destra troviamo il logo PS4 e due porte Usb 3.0 inserite nella scanalatura trasversale, mentre a sinistra, in maniera speculare, trova posto il lettore ottico. Come PlayStation 3, inoltre, anche PlayStation 4 può essere collocata in posizione verticale utilizzando l'apposito sostegno: una scelta che le regala maggiore versatilità per quanto riguarda la disposizione nel salotto di casa.

Hardware

L'hardware vede un netto cambio di direzione rispetto al passato con l'abbandono definitivo del processore Cell, potente sulla carta quanto difficile da programmare, e l'adozione di un'architettura simile a quella di un Pc come già visto per Xbox One.

Xbox One e Playstation 4 si basano entrambe su architettura Amd: l'Apu integra sia Cpu che Gpu

Euro **399** Iva inclusa

PRO

- Prezzo inferiore a Xbox One
- Utilizzo di Gddr5
- Joypad ricco di potenzialità

CONTRO

- Design piuttosto anonimo
- Capacità multimediali ancora da valutare
- PlayStation Plus obbligatorio e a pagamento per giocare online

Data di uscita: Dicembre 2013

Produttore: Sony, <http://it.playstation.com/>

TIMELINE CONSOLE

SESTA GENERAZIONE



1998 Sega Dreamcast



2000 Sony PlayStation 2



2001

SETTIMA GENERAZIONE



2005 Microsoft Xbox 360



2006

Sony PlayStation 3

OTTAVA GENERAZIONE



Nintendo Wii U

2012 Microsoft Xbox One
2013 Sony PlayStation 4

Il cuore pulsante della nuova console Sony è, anche in questo caso, una Apu con Cpu a 8 core prodotta da Amd. Per quanto riguarda la Gpu, integrata con la Cpu, Sony ha reso noti (pochi) particolari. Grazie a 18 unità di calcolo con frequenza di 800 Mhz, questa soluzione è in grado di eseguire un carico di rendering di 1,84 Tflops (contro i 1,2 Tflops stimati della Xbox One). Per fare un paragone in ambito Pc, l'architettura adottata per la console Sony è simile a quella di una Radeon 7870. Quello che però fa davvero la differenza nei confronti di Xbox One è la scelta della memoria. PlayStation 4, infatti, è equipaggiata sempre con 8 Gigabyte, ma di veloce Gddr 5 anziché Ddr3. Una scelta che va letta in ottica presente, come volontà di offrire prestazioni elevate in ambito gaming, ma anche un investimento a lungo termine che consentirà alla console di resistere maggiormente alla prova del tempo.

Mentre poi Microsoft è stata molto esplicita rispetto allo sfruttamento del *Cloud Processing* per migliorare le prestazioni della console, Shuhei Yoshida – Presidente di Sony Worldwide Studios – è stato più possibilista rimandando questa opzione alla decisione degli sviluppatori in quanto, come ovvio, necessiterà di una connessione online continua per poter garantire determinati risultati.

Completano la dotazione hardware della console un hard disk da 500 Gigabyte che, a differenza di Xbox One, potrà essere sostituito con un altro di taglio differente e un lettore Blu-ray. Ampia la dotazione di connessioni che, oltre alle 2 Usb 3.0 posizionate nella parte anteriore, comprende una presa AV, una Aux in, la classica Ethernet, oltre a una porta HDMI e a un'uscita S/Pdif.

Controller

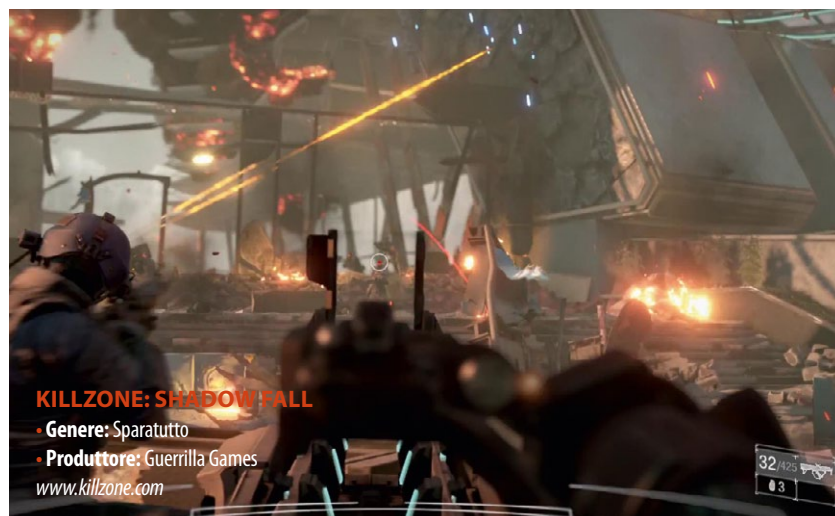
A differenza di Kinect, che sarà in vendita *in bundle* con la console di Microsoft, di cui rappresenta una periferica essenziale per il suo funzionamento, la nuova PlayStation Camera sarà venduta separatamente. Tale dispositivo è la diretta evoluzione dell'Eye Toy ed è una telecamera stereoscopica in grado di catturare immagini a una risoluzione di 1.280 x 800 a 60 frame per secondo che integra un microfono a quattro canali. Il suo funzionamento

LE MIGLIORI ESCLUSIVE PLAYSTATION 4



DESTINY

- **Genere:** Sparatutto
 - **Produttore:** Bungie
- www.destinythegame.com/



KILLZONE: SHADOW FALL

- **Genere:** Sparatutto
 - **Produttore:** Guerrilla Games
- www.killzone.com



INFAMOUS: SECOND SON

- **Genere:** Azione/Avventura
 - **Produttore:** Sucker Punch
- <http://www.suckerpunch.com/>



Al centro del nuovo controller per PS4 spicca la superficie touchscreen.

è del tutto simile a quello di Kinect con la capacità di calcolare la posizione del giocatore e, soprattutto, di operare in sinergia con il joypad, altra grande novità di PlayStation 4.

Il nuovo Dual Shock 4, infatti, si presenta rinnovato non solo nell'estetica e nell'ergonomia, ma anche dal punto di vista delle funzionalità implementate. La linea risulta più snella e le levette analogiche hanno abbandonato la classica forma convessa per prediligere quella concava. Al centro del dispositivo spicca inoltre un *touchscreen* frontale di cui non sono ancora state approfondite le potenzialità, ma che potrà essere utilizzato in maniera creativa dagli sviluppatori a seconda del gioco e delle situazioni contingenti di gameplay. Nella parte anteriore, invece, è stata inserita la *LightBar* grazie a cui il joypad potrà essere riconosciuto nello spazio dalla PlayStation Camera in maniera analoga a quanto accadeva con PlayStation Move. Al posto dei classici tasti *Select* e *Start*, inoltre, troviamo i nuovi pulsanti *Share* e *Options*. Utilizzando il primo il giocatore potrà condividere filmati o screenshot delle proprie partite, mentre con il secondo dovrebbe consentire l'accesso a informazioni e funzionalità aggiuntive specifiche per ogni gioco. Da ultimo va sottolineata l'aggiunta del jack per le cuffie (tra l'altro incluse nella confezione che sarà messa in vendita), indispensabili per chat in game, e uno speaker audio sulla parte frontale, proprio tra le due levette analogiche.

Software e servizi

Sul versante software non si hanno ancora informazioni ufficiali sul sistema operativo che potrebbe essere basato su FreeBSD 9.0 (simile quindi a Unix) e chiamarsi Orbis OS, riprendendo così il nome in codice con cui era conosciuta PlayStation 4 durante il suo sviluppo. Confermata, invece, la possibilità di godere di contenuti

esclusivi come film, serie Tv, musica, sport e altro ancora.

Grazie all'acquisizione di Gaikai, effettuato alcuni mesi fa, Sony si è assicurata uno dei migliori servizi streaming presenti sul mercato e lo implementerà in PlayStation 4 per poter accedere (non si sa ancora se a pagamento oppure no) all'intera libreria di giochi per PlayStation 2 e PlayStation 3 senza dover scaricare nessun tipo di dato. Un modo intelligente per salvaguardare la retrocompatibilità della console, altrimenti impossibile visto il netto salto dell'architettura hardware.

Veniamo infine ai servizi online intorno ai quali si accesa una certa discussione tra gli utenti. Su questo punto Sony è stata molto chiara: sarà necessario avere un abbonamento a pagamento a PlayStation Plus per accedere alle funzionalità online di PlayStation 4. La sottoscrizione sarà valida anche per le altre piattaforme di gioco di Sony (PlayStation 3 e PlayStation Vita) e darà la possibilità di giocare in multiplayer e accedere a diversi materiali bonus come nuovi giochi gratis ogni mese, contenuti aggiuntivi, sconti e molto altro ancora. Chi ha già un abbonamento attivo a PlayStation Plus lo potrà estendere su PlayStation 4 senza spese aggiuntive. Tra i primi titoli gratuiti per gli abbonati sono stati annunciati *Don't Starve*, *Outlast* e *Secret Ponchos*. Oltre a ciò l'edizione PlayStation Plus del gioco di corse *Driveclub* sarà gratuita per tutti il primo anno di iscrizione al servizio. Nota finale sulla policy relativa ai giochi usati che ha, di fatto, costretto Microsoft a ritornare sui propri passi come precedentemente specificato. Non ci sarà nessuna restrizione e tutto resterà come oggi per PlayStation 3. Ogni utente potrà quindi vendere, prestare o permutare il proprio gioco e giocarlo senza nessun tipo di autenticazione online. I giochi saranno *Region Free*. Confermata anche la sinergia con PlayStation Vita di cui si attendono maggiori notizie nei prossimi mesi. •

HI TECH SENZA SEGRETI

www.pcprofessionale.it



Non perderti
le ultime notizie
dal mondo
della tecnologia