

Phil Spencer è tornato a parlare di **Project Scorpio**, la prossima console di **Microsoft** presentata in occasione dell'**E3 2016**, affermando che gli sviluppatori non saranno obbligati a realizzare giochi che girino in **4K** come risoluzione nativa.

In un'[intervista](#) pubblicata sul canale YouTube di Major Nelson, il boss della divisione **Xbox** ha dichiarato che le software house saranno libere di utilizzare tutte le risorse della console con i suoi **6 teraflop** di potenza nella maniera che più gli aggrada. Lo stesso Spencer suggerisce che la potenza computazionale potrà essere impiegata per sviluppare giochi a risoluzioni più basse del 4K ma con un livello di dettaglio decisamente più elevato.

In ogni caso, il successore di Xbox One non sarà nei negozi prima del periodo natalizio del 2017.



AOC presenta il monitor per gaming AGON AG271QG

Articolo successivo



Mario Party Star Rush: primo trailer e dettagli dall'E3 2016

