

AMD è pronta per i PC "Oculus Ready"



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/7129/amd-e-pronta-per-i-pc-oculus-ready.htm>)

Sunnyvale ha stretto una partnership con Dell e Oculus per compiere i primi passi concreti nel mondo VR.

La realtà virtuale (Virtual Reality, VR in inglese), una delle più entusiasmanti frontiere del gaming moderno, essendo una sfida costante non solo per gli ingegneri occupati nello sviluppo delle necessarie periferiche (vedi Oculus), ma anche per chi sta lavorando sulle soluzioni hardware per supportarne il funzionamento.



Ai produttori di GPU non è richiesto solo di produrre una soluzione capace di generare ben due flussi 1080p@60Hz, che in termini assoluti sono comunque uno sforzo non indifferente, ma anche di fornire un insieme di soluzioni software per rendere l'esperienza più fluida.

Mentre nel campo dei normali PC desktop la presenza di un minimo di latenza può non provocare grossi problemi oltre una sana seccatura, nel campo del VR anche un minimo di ritardo (oltre i 10ms) tra il movimento della testa ed il conseguente spostamento della visuale può creare notevoli fastidi fisiologici all'utenza.



AMD, discretamente avanti in questo campo con l'iniziativa LiquidVR, ha recentemente stretto un accordo con Oculus e Dell per la promozione di PC marchiati "Oculus Ready" e destinati all'uso con i sistemi Rift.

Questo accordo porterà al chipmaker, in evidenti difficoltà economiche, di mettere piede nel mercato incorporando le proprie tecnologie in quelle di un altro prodotto destinato ad avere un certo volume di mercato.

Dell, che già costruisce sistemi ideati per lo scopo sotto il marchio Alienware, potrà costruire sistemi pronti all'uso sotto il proprio brand principale che dovrebbero arrivare sul mercato in tempi brevi a partire da 999\$.

Uno fra questi sistemi potrebbe, peraltro, integrare la prossima scheda [Dual-GPU in arrivo da AMD \(/news/amd-risponde-a-nvidia-con-fiji-x2-7125/\)](#), che sappiamo essere stata creata anche per consolidare l'iniziativa LiquidVR.