

Rumor: Xbox Scarlett usaría Ray Tracing y tendría un disco duro SSD de 1TB

Afirman que los kits de desarrollo comenzarían a llegar en marzo.

Las **filtraciones y los rumores** sobre la nueva generación de consolas son una constante cada vez más habitual. Microsoft y Sony están preparando ultimando las sucesoras de Xbox One y PlayStation 4, y cada pocos días surgen nuevas noticias, acuerdos y tecnologías potencialmente plausibles de aparecer en las **hipotéticas Xbox Scarlett y PlayStation 5**. Ahora le toca el turno a la máquina de Redmond, que según [ha trascendido](#), **podría estrenar un hardware más rompedor de lo que imaginamos**.

Un rumor que surgió en reddit y que ha sido parcialmente confirmado

Hace unas horas, surgió un importante rumor que hablaba sobre las especificaciones técnicas de la nueva máquina de Microsoft. Muchos de los datos ya venían [rondando desde finales de diciembre](#), y hablaban de CPU más rápidas y capaces, diseñadas para evitar el cuello de botella, tecnologías desarrolladas por AMD y discos duros híbridos o SSD pensados para facilitar la instalación de los videojuegos. El rumor especificaba que la nueva Xbox montaría una **CPU de AMD basada en Zen 2 de 8 núcleos y 16 hilos**, personalizada para la ocasión. A ella le acompañaría una **GPU NAVI de más de 12 teraflops**, también configurada para la máquina por encargo.

La nueva Xbox, que contaría con **16 GB de RAM**, tendría un disco duro de al menos 1 TB de capacidad (es decir, 1024 Gigas

teóricos de almacenamiento) que presentaría una configuración **SSD** con velocidades de lectura de más de 1GB por segundo. Bajo el nombre de Anubis, según se ha filtrado de varios archivos de AMD, la máquina implementaría la rompedora tecnología del trazado de rayos o **ray tracing** de DirectX, una revolucionaria técnica que simula el comportamiento físico de la luz, calculando el color de los píxeles al trazar la ruta que tomaría la luz si viajara desde el ojo del espectador a través de la escena virtual en 3D.

Los rumores apuntan hacia 16 GB de RAM, una CPU basada en Zen 2, disco duro SSD y ray tracing

“Los rumores sobre el hardware son parcialmente ciertos”, confirmaba uno de los miembros de Resetera. “El almacenamiento es cierto, lo del *raytracing* es también cierto”, confirmaba. Y apunta también una fecha: **GDC 2019**. En la conferencia para desarrolladores, que se celebrará en marzo, Microsoft comenzará a explicar las funcionalidades de su consola, que recordamos vendría en dos modelos, a equipos y estudios concretos, por lo que distribuiría los primeros *kits* próximamente de cara a un hipotético lanzamiento en 2020 o 2021.

Las posibles especificaciones de las nuevas Xbox Xbox Scarlett (Lockhart)

CPU: Una unidad personalizada de 8 núcleos / 16 hilos basada en Zen 2

GPU: Una unidad personalizada basada en arquitectura NAVI de 4+ teraflops

Memoria RAM: 12GB GDDR6

Almacenamiento: 1TB NVMe SSD @ 1+GB/s

DirectX Raytracing + MS AI

Xbox Scarlett (Anaconda)

CPU: Una unidad personalizada de 8 núcleos / 16 hilos basada en Zen 2

GPU: Una unidad personalizada basada en arquitectura NAVI de 12+ teraflops

Memoria RAM: 16GB GDDR6

Almacenamiento: 1TB NVMe SSD @ 1+GB/s

DirectX Raytracing + MS AI

This content was originally published [here](#).