ROG Xbox Ally, Asus e Microsoft sognano la console universale

Descrizione

default watermark

(Adnkronos) â?? Immaginate di accendere una nuova â??consoleâ?• marchiata Xbox, di vedere il logo Microsoft illuminarsi sullo schermo e di scoprire, dopo pochi secondi, che non potete avviare nessuno dei vostri giochi Xbox. Ã? piÃ¹ o meno questa la sensazione che si prova con il ROG Xbox Ally X, lâ??ultimo handheld di Asus, nato dalla collaborazione con Microsoft per inaugurare lâ??esperienza â??Xbox Full Screenâ?• su Windows. Unâ??idea intrigante sulla carta: un ponte tra mondo PC e console, una piattaforma ibrida capace di unificare le librerie di Steam, Game Pass e Battle.net sotto unâ??unica interfaccia. Nella pratica, perÃ², il risultato Ã¨ un dispositivo affascinante ma imperfetto, potente ma costoso, e soprattutto troppo vincolato ai limiti di Windows per essere davvero rivoluzionario.

Lâ??Ally X Ã¨ la nuova evoluzione del ROG Ally, con cui Asus entra sempre piÃ¹ prepotentemente nel terreno del PC gaming portatile. Al prezzo di 899 euro, la versione â??Xâ?• spinge sul pedale delle prestazioni con un chip AMD Ryzen Z2 Extreme, 24 GB di RAM e 1 TB di memoria interna. Dati tecnici da ultrabook di fascia alta, in un corpo che somiglia piÃ¹ a una console che a un computer. La versione â??lisciaâ?•, quella che abbiamo potuto provare, Ã¨ equipaggiata dal processore AMD Ryzen Z2 A, con 16 GB di RAM e 512 GB di memoria interna, al prezzo di 599 euro. Non sono dei dispositivi economici, ma la qualitÃ e la miniaturizzazione della tecnologia che contengono giustificano in parte i prezzi da console fisse.

Il design di Xbox Ally Ã¨ simile a quanto visto negli handheld Asus precedenti: le strisce luminose RGB, la plastica lucida e la silhouette spigolosa tradiscono la mano dellâ??azienda taiwanese piÃ¹ che quella di Microsoft. Per la sua stazza, la console rimane tuttavia leggera e maneggevole, e il suo design porta un vantaggio evidente: il sistema di ventilazione funziona. Lâ??handheld resta relativamente silenzioso anche con titoli pesanti, e le temperature rimangono sotto controllo. I grip in stile controller Xbox offrono unâ??ergonomia eccellente, mentre la disposizione dei pulsanti Ã¨ quasi perfetta a eccezione dei tasti posteriori, troppo piccoli e lontani dalle dita.

Sul piano tecnico, ROG Xbox Ally Ã¨ un ibrido ambizioso: una macchina portatile che vuole offrire lâ??esperienza plug-and-play di una console, ma con la libertÃ del PC. Nella realtÃ , si colloca a metÃ . Con giochi ben ottimizzati come Diablo IV o Doom: The Dark Ages, le prestazioni superano i 70

fps e lâ??esperienza Ã¨ fluida e spettacolare grazie al display 1080p a 120 Hz. Ma basta lanciare titoli piÃ¹ pesanti come Avowed o Clair Obscur: Expedition 33 per assistere a cali sotto i 30 fps. Il risultato Ã¨ una costante sensazione di â??quasiâ?•: quasi una console, quasi un PC da gaming, quasi unâ??esperienza senza compromessi.

Eppure, la forza di Xbox Ally non sta nella potenza bruta, ma nellâ??idea: la nuova â??Xbox Full Screen Experienceâ?• Ã¨ il tentativo di Microsoft di portare unâ??interfaccia da console su Windows. Lâ??utente accende il dispositivo e si trova davanti a un menu simile a quello di Xbox Series X, da cui puÃ² installare Steam, Epic Games Store, Battle.net, GOG o Game Pass con un click. Tutti i giochi installati, da qualunque launcher provengano, appaiono automaticamente nella stessa libreria, pronti per essere avviati. Ã? un piccolo miracolo di integrazione software, che mostra quanto la visione di piattaforme unificate possa davvero funzionare. Giocare Hollow Knight: Silksong su PC e riprenderlo identico su Xbox grazie al cloud saving di Xbox Play Anywhere Ã¨ un piacere raro, unâ??idea di continuitÃ che rappresenta il futuro ideale del gaming.

Il problema Ã¨ che, sotto la superficie, il tutto resta sempre gestito da Windows. E Windows, anche anche con la sua veste Xbox, non Ã¨ mai stato pensato per funzionare come una console. Lâ??interfaccia non Ã¨ reattiva quanto quella di SteamOS, i menu si bloccano, i pop-up di sistema compaiono nel mezzo delle partite e la gestione delle connessioni o della memoria Ã¨ ancora nascosta dietro i pannelli del sistema operativo. Sarebbe inutile e ingeneroso confrontare Ally con una â??veraâ?• console portatile come Switch 2, ma giÃ il paragone con Steam Deck Ã¨ impietoso: la piattaforma di Valve, pur con limiti tecnici evidenti, offre unâ??esperienza immediata e coerente. Ally, invece, Ã¨ sempre in bilico tra lâ??essere un PC e il fingere di non esserlo.

default watermark

ROG Xbox Ally X Ã¨ un prodotto che da un lato rappresenta la prima vera finestra sul futuro di Xbox, un futuro in cui la console diventa un ecosistema Windows aperto a Steam, Epic e persino al cloud gaming. Dallâ??altro, mostra chiaramente quanto questo futuro sia ancora acerbo. Ã? un dispositivo tecnicamente valido ma eccessivamente caro, progettato piÃ¹ per i curiosi e i collezionisti che per il grande pubblico. Ã? la dimostrazione di un sogno bello ma incompiuto: quello di unire tutte le librerie, tutti i progressi e tutte le piattaforme in un unico luogo. Per ora, perÃ², il sogno resta parziale. Xbox Ally affascina, ma non conquista. Ã? un esperimento interessante e frustrante allo stesso tempo, come se Microsoft e Asus avessero voluto anticipare una generazione di console ancora tutta da scrivere.

â??

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Tecnologia

Tag

1. tec

Data di creazione
Ottobre 20, 2025
Autore

redazione

default watermark

EI SRL - P.IVA IT16017671005