# NVIDIA contro il mining: nuove regole per i distributori

La maggior parte degli appassionati di hardware – anche quelli con un lieve interesse nei PC – è ben consapevole del fatto che i **miner** stanno comprando più **GPU** che possono per alimentare la corsa all'oro della **criptovaluta**. I retailer stanno ora fronteggiando  un blocco da **NVIDIA**, che ha ufficialmente confermato i passi che prenderanno per limitare la fornitura di GPU ai miner e concentrare le proprie **GeForce** nelle piattaforme di gioco. Mentre NVIDIA ha ricevuto recentemente alcuni problemi per i limiti applicati ai server basati su GeForce, questa nuova politica restrittiva sembra applicarsi a entrambe le categorie delle proprie schede video. GeForce è per i giocatori, mentre **Quadro** e **Tesla** sono per professionisti. L'affermazione di NVIDIA è un segno, anche se piccolo, di resistenza verso tutti quei miner che stanno bloccando il mercato delle schede video. Non è un gesto particolarmente rilevante da parte di NVIDIA, ma solo una "raccomandazione" che già aveva fatto ai distributori.

> **«Per NVIDIA i giocatori vengono prima di tutto. Tutte le attività relative alla nostra linea di prodotti GeForce sono focalizzate sul nostro pubblico principale. Per garantire che i giocatori con GeForce continuino ad avere una buona disponibilità delle schede grafiche GeForce nella situazione attuale, raccomandiamo che i nostri partner commerciali facciano gli accordi appropriati per soddisfare le esigenze dei giocatori come al solito»**
>
> **(Boris Böhles, NVIDIA GmbH)**

Se la promessa di NVIDIA sarà mantenuta, vedremo presto più schede video per i giocatori. Molti, se non la maggior parte dei rivenditori, applicano già alcune variazioni del limite di una GPU per cliente, con scarso successo. Un sacco di schede grafiche non sembrano mai arrivare ai negozi, in primo luogo perchè i miner acquistano direttamente dai distributori o da partner vari. **AMD**, d'altra parte, apparentemente non può permettersi di reprimere i minatori. Affidarsi all'estrazione di criptovalute per la crescita del business è di per sé un approccio rischioso ma proficuo per AMD stessa poiché molti miner si sono affidati proprio a quest'ultima. Forse questo passaggio da NVIDIA respingerà alcuni cambiamenti positivi, ma sembra senza modifiche dirette alla catena di produzione e di vendita al dettaglio, i giocatori affronteranno delle brutte esperienze riguardo l'aggiornamento della propria scheda grafica per l'immediato futuro, senza contare il prezzo più alto di **SSD** e **DRAM.** In ogni caso, il 2018 è destinato a essere un anno costoso per i PC gamer.

---

# AsRock entrerà nel mercato delle schede video?

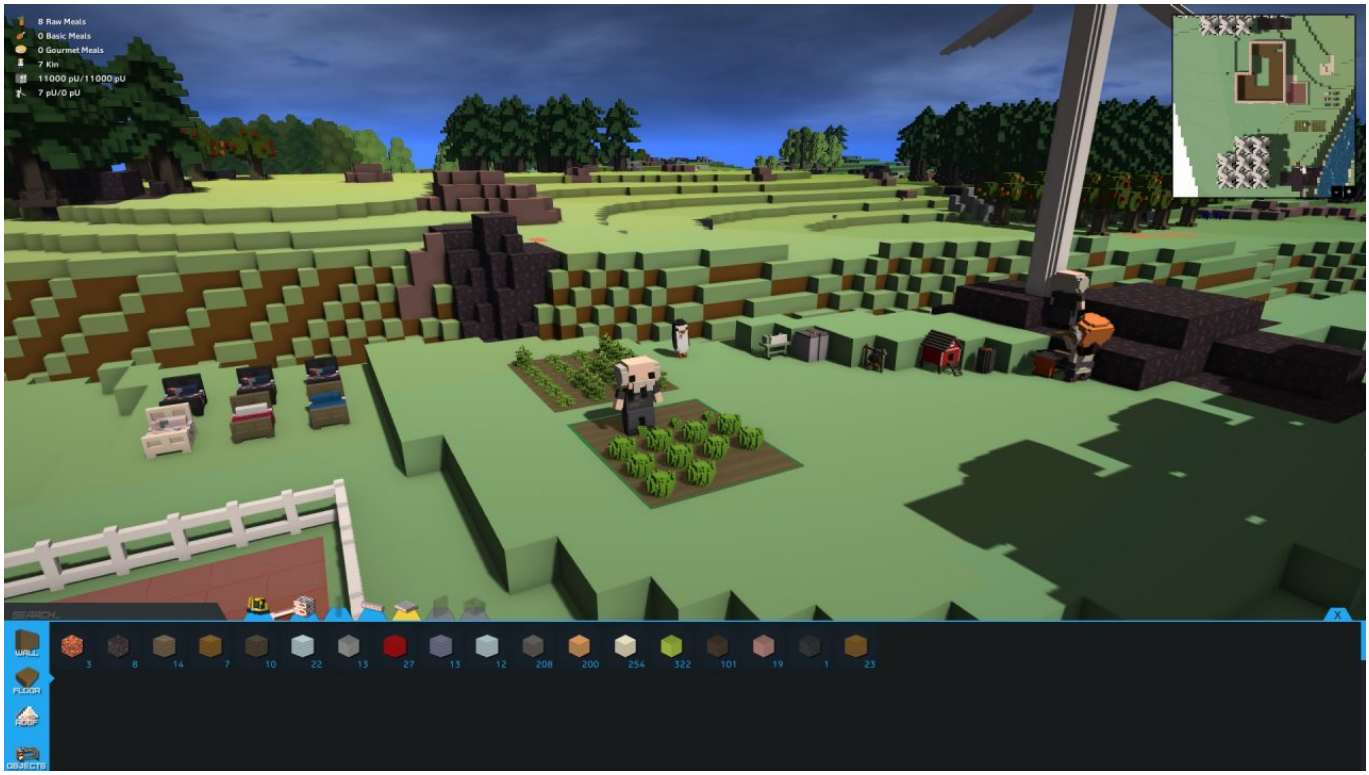
Secondo fonti di mercato riportate da **Digitimes**, il produttore di schede madri **ASRock** entrerà nel mercato delle schede grafiche ad aprile e si concentrerà principalmente sulla fornitura di prodotti basati su **AMD**. Con un aumento del fatturato, grazie alla vendita delle schede madri di fascia alta e

dei prodotti **IPC** e **server**, ha contribuito a ridurre la dipendenza dal business delle schede madri ***consumer***, la cui quota di compartecipazione è scesa a circa il **70% alla fine del 2017,** dall'**85% del 2016.** AsRock quindi è pronta a fare debutto sul mercato delle GPU: Nel 2017, l'azienda ha aumentato la vendita dei propri prodotti principalmente per la riorganizzazione di **Gigabyte Technology**, che ha dato ad ASRock l'opportunità di incrementare significativamente la proporzione di spedizioni di schede madri da fascia **media ad alta**, mentre la forte richiesta di schede madri da ***mining*** per **criptovalute** ha anche contribuito a migliorare le sue vendite nell'anno. Dal momento che AMD finora non ha mostrato alcun segno di pianificazione per un'espansione della capacità, l'ingresso di ASRock nel mercato delle schede grafiche dovrebbe influenzare la fornitura di GPU di AMD e altri fornitori.

---

# The Kindred

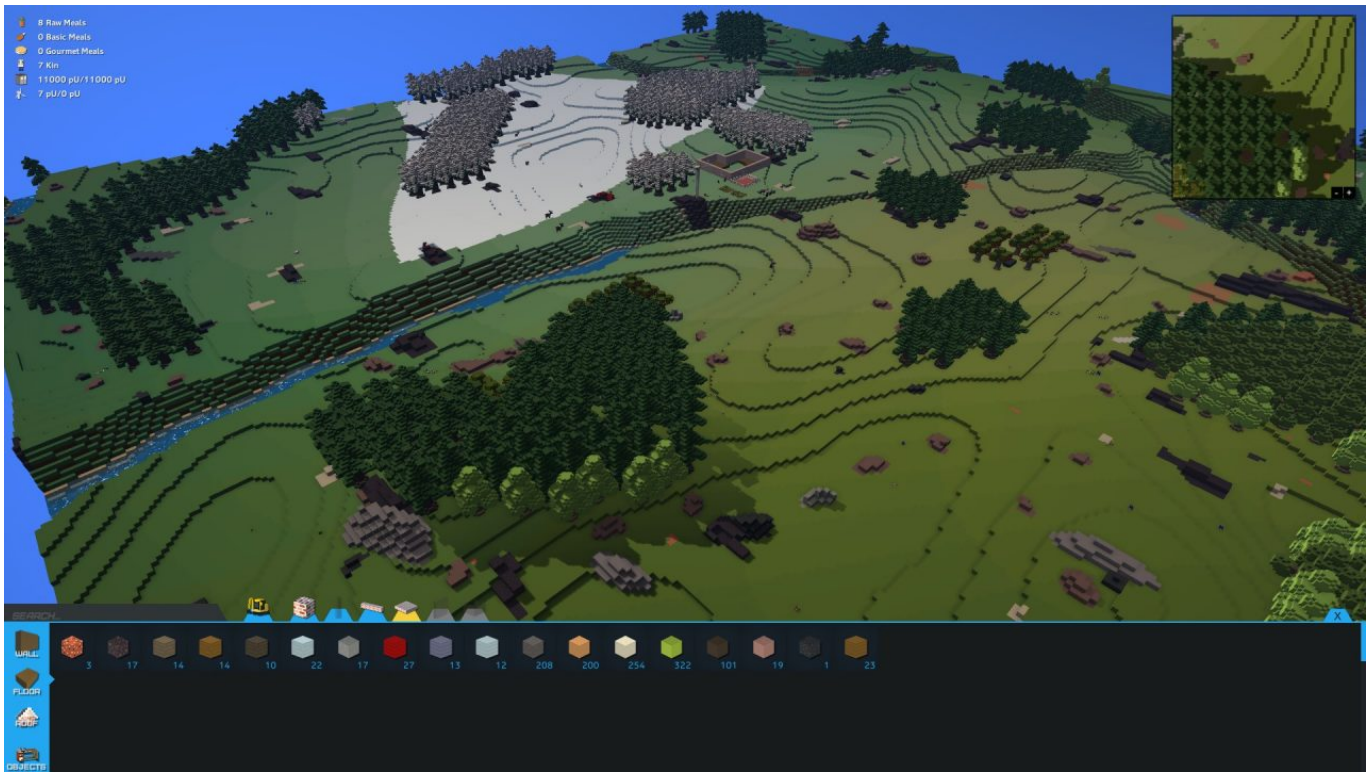
Se la vostra vita ruota attorno al "**farm and craft**" e... e basta, non potrete che apprezzare il lavoro svolto da **Persistent Studios** con ***The Kindred***, un simpatico, cubico e coloratissimo **sandbox gestionale** con il quale ci potremo cimentare nella fondazione di una cittadina agricola.




## Prima una premessa

***The Kindred*** è stato rilasciato nel febbraio 2016, ed è ancora in **early access**. Il gioco di per sé è sviluppato in maniera troppo semplicistica, forse si potrebbe definire  anche un po' "nudo". Non ci sono infatti obiettivi, missioni o sfide che possano mantenere viva la voglia di continuare a giocare.

Questo è un po' il motivo per cui alla lunga il gioco rischia di risultare noioso, ripetitivo e stancante sotto ogni aspetto: a conti fatti, ***The Kindred*** non rimane che un semplice e simpatico **gestionale**. Bisogna considerare che il panorama indie videoludico, in questo momento, vede la presenza di diversi titoli dello stesso stampo già in commercio, ragione per cui il team di sviluppo dovrebbe impegnarsi a offrire un'esperienza il più variegata possibile, in modo da farsi strada tra gli altri concorrenti.




## Mine & Craft

Lo scopo del gioco, a questo punto, diventa unicamente quello di far lavorare forsennatamente dei piccoli omini cubettosi chiamati "**kin**". Inizialmente a ognuno di loro dovremo assegnare dei lavori in base alle loro caratteristiche: mining, crafting, researching, milking, etc… Questo perché durante il gioco, quando con l'ausilio del mouse si andrà a sezionare una determinata azione da compiere (per esempio: far legna, cacciare, creare oggetti al banco da lavoro o cucinare) verrà svolta dal primo **kin** a disposizione a cui, in precedenza, sia stato assegnato quello specifico compito/lavoro.
Il fine ultimo di questo genere di giochi è sicuramente quello di stimolare l'estro creativo di ogni giocatore, dando libero sfogo alla fantasia, nella costruzione degli edifici e dell'intera struttura del piano di gioco.
L'interfaccia grafica è molto intuitiva, ci sono solo poche icone tra cui muoversi ma questo non limita la grande quantità di operazioni possibili durante il gioco, in effetti chi ha giocato almeno a uno dei capitoli di ***The Sims,*** noterà una leggera somiglianza con alcune funzionalità dell'editor.

## Tirando le Somme

A dirla tutta ***The Kindred*** sarebbe potuto andare bene anche così com'è, qualora ci fossero stati almeno degli eventi o degli imprevisti che avessero messo un po' di pepe al gameplay ma, ahimè, il casuale cambiamento climatico o il ciclo giorno/notte o ancora l'arrivo di un nuovo kin nella nostra comunità, non sono abbastanza per dare carattere al gioco che, purtroppo, rimane ancora povero di contenuti.
Dopo parecchie ore di pesante attività agricola rimane l'amarezza di non avere avuto mai uno scopo per tutta la durata dell'esperienza di gioco, ma non dimentichiamo che ***The Kindred*** è pur sempre un titolo ancora in fase di sviluppo, quindi non è detta ancora l'ultima parola: si spera che **Persistent Studios** abbia modo di farci ricredere con la versione definitiva.

---

# Radeon RX Vega: molta richiesta e poche GPU disponibili

Le schede grafiche **AMD Radeon RX Vega** sono state appena lanciate e pur essendo maggiormente prodotti dedicati al mercato del gaming, sembra che i **miners** e gli **sviluppatori** di contenuti siano i segmenti del mercato più interessati alle nuove GPU, dando ai giocatori; questo significa che è un momento difficile per mettere le mani sulle ultime novità di punta di AMD dopo più di due anni di attesa.

## Carenza di RX Vega fino a ottobre 2017

La mania del **mining** ha colpito infatti l'intera gamma di GPU di **AMD** che vanno da **Polaris** a **Vega**. In particolare la serie **Vega** sembra stia attirando parecchia attenzione da parte di sviluppatori di contenuti che vedono queste GPU come un'opzione migliore rispetto alla **Vega Frontier Edition**, che arriva a costare anche fino il doppio. Il problema è comunque che le schede grafiche **AMD Vega** sono state prodotte in pochi lotti e la domanda è alta, talmente alta che molte volte dai preorder non farle arrivano neanche sugli scaffali dei negozi. Secondo **Videocardz**, nonostante le affermazioni da parte di **AMD**, la quale afferma che la fornitura di schede grafiche **Radeon RX Vega** è stata ritardata per fornire un volume superiore al lancio, i numeri sono ancora troppo bassi. Si dice che questo lunedì il **Giappone** abbia ricevuto il loro primo lotto di schede grafiche **Radeon RX Vega** e in una quantità che non basterà a contenerne la richiesta. A causa di queste quantità limitate di vendita al dettaglio, i prezzi sono in aumento, il che comporta la scarsa probabilità di riuscire ad acquistare le **RX Vega** ai prezzi al dettaglio suggeriti da **AMD,** prezzi che non sono mai stati soddisfatti dopo il lancio. Le schede **Radeon RX Vega 64** costano tra le **500 € – 670 €,** per le varianti raffreddate ad aria. È indicato da alcune fonti che i **retailer** hanno forti responsabilità riguardo **i prezzi più alti**, ma i rivenditori non stanno ottenendo una quantità abbastanza grande per sostenere la domanda e AMD non ha spedito abbastanza schede RX Vega, il che significa che non solo c'è una carenza enorme, ma le unità disponibili hanno prezzi alti.

**HardOCP** ha intervistato **Chris Hook**, Senior Director del **Global Marketing and Public Relations** presso **AMD**, il quale afferma quanto segue:

> «Sarò sincero, una parte dei motivi che ci ha portato a lanciare **Vega** in poche unità è stato che volevamo assicurarci che ogni videogiocatore potesse mettere le mani su **Vega**, cosa per noi importante. Ora invece dobbiamo compensare le richieste dei **miner**, che sono alte.»

Di seguito la video intervista:

Ancora sottolineato da **Digitimes**, la loro relazione afferma che la carenza di schede **RX Vega** può durare fino a ottobre. Non dicono però se la fornitura ritornerà a uno stato normale, cioè se possiamo aspettarci di vedere la vendita di **Vega** vicino ai prezzi al dettaglio suggeriti. Mentre AMD è riuscita a chiudere il divario in termini prestazionali rispetto alla **GTX 1080** e alla **GTX 1070** di **nVidia**. Le varianti personalizzate di **Radeon RX Vega 64** sono in arrivo a settembre, perciò ci si può aspettare qualche problema legato al raffreddamento e alle prestazioni ottimizzate.