

[Phantom Gaming: le nuove GPU di AsRock](#)

Come avevamo detto in una precedente [news](#), **AsRock**, noto produttore di schede madri sarebbe entrato nel mercato GPU come partner per **AMD**. Dopo qualche settimana ASRock ha annunciato ufficialmente le sue prime schede grafiche. La famiglia **Phantom Gaming** includerà inizialmente quattro modelli di GPU basati sulle GPU **Radeon serie 500**, rivolgendosi al segmento **mainstream** con cui si potrà comprendere il potenziale che AsRock avrà sul mercato, anche se probabilmente sarà difficile porre una forte concorrenza. La famiglia Phantom Gaming ha a bordo le GPU Polaris 10 e Polaris 11 di AMD: la **Phantom Gaming Radeon RX550 2G**, la **Phantom Gaming Radeon RX560 2G**, la **Phantom Gaming X Radeon RX570 8G OC** e la **Phantom Gaming X Radeon RX580 8G OC**. Le schede verranno spedite con frequenze di *clock* e memoria predefinite, comparabili a quelle raccomandate da AMD, ma tutte supporteranno la **modalità OC**, attivabile utilizzando l'utility di overclock proprietaria ASRock. Tutte le schede grafiche Phantom Gaming si basano su **PCB** e **sistemi di raffreddamento** sviluppati direttamente dalla casa.

Le schede **Radeon RX 570/580** di fascia più alta utilizzano dei dissipatori più efficienti con due ventole e un radiatore in alluminio con una base in rame e tre **heat pipes**. Gli adattatori entry-level **Radeon RX 550/560** sono compatibili con i sistemi **Mini-ITX** e dispongono di radiatori in alluminio e una ventola. Il produttore ha confermato l'utilizzo di tecnologie e materiali premium per massimizzare la durata e l'efficienza dei suoi sistemi di dissipazione. Per aumentare la compatibilità, tutte le schede sono dotate di uscite **DVI-D**, **DisplayPort** e **HDMI** per connettersi a tutti i tipi di display.

Finora ASRock non ha rivelato alcun piano riguardo l'utilizzo delle **GPU Vega**, ma dal momento che sta entrando nel mercato delle schede video per la prima volta, la società è chiaramente un po' cauta. Sul prezzo **non sono state diffuse informazioni** ma, considerando che i prezzi delle GPU tendono al rialzo, non ci si aspetta un allontanamento da questo trend.

ASRock Phantom Gaming X RX 580 8G OC

ASRock Phantom Gaming X RX 570 8G OC

ASRock Phantom Gaming RX560 2G

Improvviso aumento di prezzo delle GPU: colpa della criptominiera?

Il traffico di **Bitcoin**, della criptovaluta **Goldrush** e del **Cripto-Clan**, ultimamente hanno causato un enorme picco nei prezzi delle schede grafiche, sia nuove che di seconda mano. Questo significa che è il momento peggiore per acquistare una nuova scheda grafica per i giochi, ma anche il migliore per vendere tutte le vecchie schede grafiche inutilizzate.

La redazione di **Rock, Paper, Shotgun** si è chiesta perché e ha svolto [un'analisi del fenomeno](#) facendo riferimento al mercato inglese.

Prendiamo ad esempio il caso della **Nvidia GeForce GTX 1070**, che nel 2017 è stata una delle migliori schede grafiche per chi voleva giocare a nuovi titoli per PC con impostazioni quasi al massimo a **1080p** o **QHD** senza finire in bancarotta. Già da metà dicembre, era stato possibile acquistare una **GTX 1070** a partire da **£350**.

Oggi invece, i principianti quasi certamente non saranno in grado di trovarne una direttamente da un rivenditore, perché sono state tutte acquistate e dedicati alla ricerca di Bitcoin. Quelle che si riescono a trovare sono generalmente ristrette ai rivenditori come **Ebay** e **Amazon**, con prezzi massicciamente aumentati. La più economica in stock è la nuova **GTX 1070** che si può trovare su **Amazon UK** a **£560**, o da un rivenditore di terze parti. 200 sterline in più di quanto sarebbe costata poche settimane fa.

Alcuni rivenditori, come **Scan**, vendono direttamente le **GTX 1070**, ma con un prezzo minimo di **£550**, e quasi tutte sono esaurite o in rifornimento.

Questo influsso sui prezzi si estende a macchia d'olio. Il prezzo di una **Nvidia GeForce GTX 1060** (nel modello più utile da 6GB) ora si avvicina a quello normale che dovrebbe avere una GTX 1070, ad esempio, la nuova più economica al momento del confronto fatto prima della stesura di questo articolo era arrivata a **£334** e adesso il prezzo sembra essere salito ancora a **£340**. Al contrario, negli ultimi giorni di dicembre 2017, era stato possibile comprarne una per **£215**. Si tratta di un aumento del **50%** in poco più di un mese.

Tuttavia, i prezzi per le più potenti **GTX 1080** e **GeForce GTX 1080 Ti** non sono particolarmente influenzati, perché il loro maggiore consumo energetico le rende generalmente meno efficienti per la ricerca di Bitcoin, a causa dei costi energetici e delle esigenze di alimentazione. Stranamente quindi, al momento è persino possibile acquistare una **GTX 1080** per **£487**, molto meno di una **GTX 1070**, anche se al momento le scorte sono esaurite quasi ovunque. Contemporaneamente, stiamo vedendo centinaia di sterline o dollari in aggiunta ai prezzi delle **1080** e **1080T** in stock, queste ultime a volte vendute con prezzi a quattro cifre ai "minatori" in fretta.

Anche le schede di vecchia generazione sono interessate a questo fenomeno. Ci sono nuove **GTX 980** vendute per **£422**, mentre l'anno scorso **Amazon Warehouse** (che tratta articoli solitamente sotto costo) vendeva le 980 a soli **£200**. Una **GTX 970** di seconda mano, può arrivare a costare **£250**, mentre alcuni mesi fa un venditore sarebbe stato fortunato a ricavarci **£80**.

Purtroppo questo significa che le persone che hanno denaro da flashare non saranno bloccate dalla

blockchain goldrush, ma quelli i cui mezzi sono limitati a schede di medio rango, con prezzi da **200 a 300£**, vivranno un periodo molto difficile.

Tutto questo influisce anche su **AMD**, e in particolare sulla **Radeon RX 570** e sulla **AMD Radeon RX 580** che sono molto ricercate per l'estrazione in questo momento.

La situazione è ancora peggiore per quanto riguarda le nuove schede **RX Vega 56** e **RX Vega 64**, che sono quasi impossibili da trovare nuove e in magazzino perché sono adatte per cercare gli **Ethereum**, che sono la seconda più grande criptovaluta al mondo, dopo i Bitcoin. **Techspot** ha recentemente riferito di non essere in grado di trovare una singola **Vega 56/64** in magazzino negli Stati Uniti o in Australia.

Anche le vecchie schede al mercato dell'usato stanno soffrendo/beneficiando della mania. Lasciate che vi dia un esempio. L'anno scorso, un mio collega aveva una **Radeon R9 Nano**, scheda di fascia media al meglio con le metriche di oggi, inutilizzata in un cassetto, dopo avere aggiornato il PC con una **GTX 1080 Ti** per alimentare meglio il suo monitor ultra-wide ultimo anno.

Questa scheda era stata rilasciata nell'estate 2015 e originariamente scontata a **\$650/£450**. Nel 2016, ha subito un taglio ufficiale del prezzo, arrivando a costare **\$499/£350**. Fino a dicembre, cioè poche settimane fa, sarebbe stato fortunato ad ottenere **£250** per questa rivendendola su eBay.

Un paio di settimane fa ha provato a venderla per **£380**, pensando che alla fine avrebbe abbassato il prezzo a circa **300** sterline e ne sarebbe stato molto contento.

La mattina seguente, l'ha venduta, a **£380**. Ma al momento non ci sono **R9 Nano** in vendita su Ebay, il che fa sospettare che avrebbe potuto ottenere di più se avesse aspettato qualche settimana.

La ragione principale di questo è la **cripto-miniera**, una mania così invadente che persino l'**UNICEF** non ne è rimasta fuori. Tuttavia, un'attuale carenza mondiale di **RAM** veloce per schede grafiche e sistemi ne risulta aggravata. Anche gli stick **DDR4** hanno prezzi gonfiati in questo momento. Non è difficile trovare le **GPU**, ma i prezzi sono ancora più elevati: il più economico **DDR4** da 8 GB che si riesce a trovare costa **£63**, mentre meno di un anno fa si poteva avere un equipaggiamento simile (ma più veloce!) per **£40**. Anche la vecchia **DDR3** non viene risparmiata, e nemmeno la **GDDR5** che viene utilizzata dalla maggior parte delle nuove schede grafiche ben congegnate.

Anche se il denaro da spendere per acquistare la RAM di sistema è ancora meno di quello necessario per una nuova GPU decente, i costi della memoria sono aumentati in modo drammatico e non sembra che cambieranno presto. Non c'è una ragione assoluta per l'aumento dei prezzi della DRAM, ma le due teorie più diffuse sono che i dispositivi mobili e i server stanno occupando troppo della **supply chain** (anche se la crescita della telefonia mobile sembra rallentare) e le accuse di collusione ai principali produttori di DRAM: **Micron**, **SK Hynix** e **Samsung**.

La criptovaluta rimarrà il principale parametro di valutazione dei prezzi e guiderà la disponibilità delle schede grafiche.

Ci sono un sacco di associazioni che si dedicano a questo, acquistare più GPU e impostarle per estrarre tutto il giorno, ogni giorno. I più grandi **miner** acquistano schede alla rinfusa, motivo per cui la maggior parte è esaurita, ed è questa mancanza di disponibilità a far crescere i prezzi. Alcune schede sono molto ricercate a causa di una combinazione di tecnologia e potenza, e la GTX 1070 ne è un esempio. Anche la Nano, nel frattempo, è una delle preferite perché è anche molto piccola e ne può mettere più di una.

L'imprevedibilità del mercato **crypto** fa sì che è possibile che i tassi aumentino, e quindi anche i profitti dei miner crescono in modo significativo. Ma chiaramente è una grande scommessa. Le schede di medio rango relativamente più economiche e ad alta efficienza energetica sono quindi una prospettiva più attraente per il minatore speculativo.

Dove questa strada possa portare è dato saperlo, ma a breve termine avremo di certo un vero problema: aggiornare i nostri PC fissi per giochi di ultima generazione è diventato quasi impossibile, o comunque antieconomico.

Tuttavia, Nvidia ha dichiarato che i rivenditori dovrebbero dare la priorità ai giocatori piuttosto che ai miner, sebbene sia un suggerimento, nell'impossibilità di imporre una regola. AMD, nel frattempo,

ha sostenuto una recente richiesta di un investitore (come riportato da Polygon) che intende incrementare la produzione, osservando che le GPU vendute per minare criptovaluta attualmente costituiscono «una buona parte del nostro business». Tuttavia, sono limitate dalla ridotta disponibilità di memoria GDDR5 e **HBM2** utilizzata dalle loro schede.

Un tentativo più concreto di affrontare questo problema è, come alcuni dei maggiori rivenditori online stanno facendo, limitare le vendite di schede grafiche a un pezzo per cliente, anche se chiunque gestisca una farm GPU è comunque in grado di configurare più account su **Scan** o **Ebuyer**. Ciò che nessuno sta facendo invece, è la **tariffazione delle GPU in conformità con i loro RRP originali**.

Al momento la cosa migliore da fare è rinviare l'aggiornamento di potenza del proprio PC, e sperare che i nuovi giochi di quest'anno non abbiano requisiti di sistema esagerati.



[AMD RX Vega: confermati i modelli ad aria e a liquido](#)

L'intera lista di schede grafiche **Radeon Vega** di **AMD** è trapelata, composta da **Vega 10, Vega 11, Vega 12 e Vega 20 GPU**. La conferma arriva da un [registro ufficiale della CEE](#). È la **prima conferma ufficiale** dell'esistenza delle 4 schede grafiche. Vega 11 è una **medio gamma** che dovrebbe sostituire **Polaris 10/20** e le **RX 570/580**. Vega 12 è una scheda ancora **non identificata**, anche se il registro la mostra come una **scheda professionale**. È possibile che andrà a far parte di **Vega mobile** e che sarà possibile trovarla nei **Macbook** futuri. Abbiamo anche Vega 20, la quale sarà la scheda **più performante e potente** delle Vega di AMD, per quanto se ne può sapere adesso. Questa GPU avrà in futuro la tecnologia **Radeon Instinct accelerators, 32 GB di memoria HBM2** e si crede che disponga di un **calcolo a doppia precisione completamente sbloccato**. Basta dire che questa GPU sarà **molto costosa** e rivolta ai **mercati AI e al mercato dei machine learning**. Infine, abbiamo Vega 10 che è la GPU che in molti stavano aspettando: il registro conferma l'esistenza di almeno **tre diverse versioni** di Vega 10, tutte posizionate per **competere con le schede grafiche di fascia alta di NVIDIA sul mercato dei videogame**. Quindi, senza aspettare altro tempo guardiamo subito subito i dettagli.

Le AMD Radeon RX Vega Gaming arriveranno in tre versioni: Vega 10 XTX, XT & XL

Vega 10 XTX sarà la **top di gamma** delle Vega 10 con **64 unità di calcolo e 4096 stream processors**. Questi chip saranno **i migliori**, con un **clock più alto**, e avranno **due modelli, ad aria e a liquido**. Ci saranno due GPU Vega 10 che saranno **raffreddate solo ad aria**, le **Vega 10 XT e Vega 10 XL**. Vega 10 XT, proprio come la versione XTX avrà **64 unità di calcolo e 4096 stream processors**. Le differenze tra le due versioni saranno il **TDP** e le **velocità del clock**. **Non ci saranno versioni raffreddate a liquido della variante XT**, mentre sono previste sia versioni **liquide che raffreddate ad aria dell'XTX**. Infine, abbiamo il chip **Vega 10 XL**. E si pensa sarà la **più venduta** delle Vega poiché sarà

la **meno costosa** delle tre, con solo **56 delle 64 unità di calcolo abilitate**, pari a **3584 stream processor**. Proprio come Vega 10 XT, **tutte le versioni di Vega 10 XL saranno raffreddate ad aria** e ancora una volta come il suo fratello maggiore verranno raffreddate anche **a liquido**. Siamo abbastanza contenti di vedere che AMD stia offrendo agli **AIB** l'opportunità di modificare tutte le Vega 10, che certamente avranno un **design unico**.