

[Pentium G4560 vende più della serie Core i3, Intel decide di “uccidere” la CPU](#)

Il processore **LGA1151** di **Intel**, il **Pentium G4560** dual-core, viene venduto fin troppo secondo Intel. Per le ultime due generazioni, Intel ha abilitato l'**HyperThreading** su chip dual-core della serie Pentium e ha ampliato la quantità di cache L3 da 2 MB a 3 MB e questo ha portato a una vendita maggiore dei Pentium rispetto alla soluzione **Core i3**. L'HyperThreading si è diffuso sempre di più con un crescente numero di giochi e applicazioni che non funzionerebbero senza almeno 4 core logici. Il Pentium G4560 è un processore che costa poco e offre tanto a chi ha scarso budget, e con soli **70 €** si possono avere **2 core, 4 thread**, l'ultima architettura "**Kaby Lake**", **3 MB L3 cache e 3.50 GHz**. Sul lato opposto, questo rende l'acquisto delle soluzioni Core i3 dual-core costose quasi il doppio rispetto al Pentium G4560. E cosa decide Intel ? Di "ucciderlo".

Secondo una relazione di **DigiWorthy**, infatti, Intel ha deciso di ridurre la produzione del Pentium G4560 per cripplare la sua disponibilità e costringere i consumatori a optare per i processori Core i3 più potenti della 7a generazione. Il più economico, il Core i3-7100, ha un prezzo che raggiunge quasi doppio rispetto a quello del Pentium G4560: parliamo di ben **110 €**. Si ottengono gli stessi due core "Kaby Lake", 4 thread abilitati da HyperThreading, la stessa **cache L3 di 3 MB**, ma velocità di clock leggermente più alte di **3.90 GHz** e una scheda video integrata più veloce. Quasi il doppio del prezzo per soli **400 MHz**? Bisogna anche contare che, oltre le differenze citate, cambia il **TDP** e quindi variano i consumi e le temperature, le istruzioni della CPU (infatti il Core i3 ha qualche istruzione in più), e la possibilità di installare RAM di frequenza più alta. Neppure nel caso dei **Core i7** più costosi di Intel è accaduta qualcosa del genere. Non ci resta che attendere di capire se davvero il dominatore di fascia bassa di Intel avrà un freno sulla produzione o se Intel ha invece altri piani. Quel che pare certo è che la clientela non sarà tanto felice della fine di questo ottimo processore, specialmente con l'imminente uscita di **Ryzen 3** da parte di **AMD**.

[Steam in crescita: più di 14 milioni di utenti e nuova interfaccia grafica in arrivo](#)

Valve conferma che la sua piattaforma virtuale su PC, **Steam**, in questo ultimo periodo sta vivendo momenti molto positivi riguardo la crescita di utenza, registrando più di **26 milioni di nuove utenze dall'inizio del 2016**.

Durante l'Indigo 2017, Valve ha reso noto di aver ottenuto un record di **14 milioni di utenti collegati simultaneamente**, quasi il doppio rispetto il 2015, nel quale si potevano contare invece 8,4 milioni utenti; per quanto riguarda gli utenti collegati ogni giorno, questi sono in media **33 milioni** e quelli ogni mese **67 milioni**. Steam dichiara anche il numero delle vendite mondiali e sono: America del Nord 34%, Europa Occidentale 29%, Asia 17%, Russia 5%, Oceania 4% e America Latina 3%.

Inoltre, è anche in sviluppo una nuova interfaccia e diverse funzionalità che arriveranno gradualmente nei prossimi mesi.

[Incidente in un impianto Micron, sospesa momentaneamente la produzione di DRAM](#)

Un impianto di produzione di **memorie DRAM** della Micron Technology potrebbe limitare momentaneamente la produzione per un **incidente** interno e, data l'alta domanda delle componenti, ciò potrebbe comportare un ulteriore aumento dei prezzi, già lievitati negli ultimi mesi.

L'impianto coinvolto è la **Fab 2 di Taiwan**, secondo quanto riporta **EETimes** - tramite la società di monitoraggio dei prezzi delle memorie, DRAMeXchange - di proprietà di **Micron** dallo scorso anno, nell'ambito dell'operazione d'acquisto di Inotera (costata 3,2 miliardi di dollari). La Fab è uno dei due impianti situati a Taoyuan.

L'incidente sarebbe stato causato da un **malfunzionamento nel sistema di distribuzione dell'azoto** che ha causato una **contaminazione dei wafer e dei macchinari**.

Sempre secondo DRAMeXchange, Micron avrebbe avuto un calo di produttività pari a **60.000 wafer** al mese, che avrebbe impattato negativamente del 5,5 % sulla produzione mondiale delle DRAM del mese di luglio.

Un portavoce della **Micron** ha rassicurato la clientela dicendo che le operazioni di Taoyuan sono state **subito ripristinate** dopo l'accaduto, scongiurando così un impatto negativo sul business dell'azienda, la quale non cesserà di monitorare la situazione e terrà aggiornati clienti e fornitori.

DRAMeXchange non si mostra molto convinta, e osserva che i lavori per ripulire quanto prodotto dai danni e per riprendere i lavori richiedono non poco tempo, e questo, secondo vari analisti, potrebbe comportare un blocco dell'impianto con vari effetti negativi, *in primis* sui prezzi delle memorie attualmente sul mercato, e anche probabili ritardi di consegna per il prossimo iPhone ritarderanno (il quale monterà, appunto, memorie della Micron).

[Nerd Nite](#)

Giovedì 29 Giugno 2017 si è svolto ad Agrigento, presso l'**AquaSelz** di San Leone, l'evento **Nerd Nite**, organizzato e promosso da **GameUp** in collaborazione con gli organizzatori del **Nahar Comics & Games**. L'evento, a tema **gaming** e **cosplay**, è stato animato da vari cosplayer di ogni genere e da postazioni dotate di tutte le principali console dove era possibile provare titoli del calibro di **Guitar Hero**, **Mario Kart 8 Deluxe**, **Fifa 17** e **Tekken 7**, del quale è stato organizzato un torneo con in palio un ingresso per il Nahar Comics & Games, evento di cui molti hanno acquistato anche ieri sera i biglietti in prevendita e che si svolgerà il 30 luglio a Naro (AG). Mentre i partecipanti si sfidavano a colpi di pad, abbiamo avuto modo di scattare qualche foto e di intervista in video gli stessi organizzatori del Nahar Comics, i quali ci hanno spiegato da dove è nata l'idea dell'evento e hanno fornito alcune informazioni interessanti riguardo la prima edizione.

L'intervista è stata realizzata da Emmanuel Fresco, Domenico Lupo e Luca Tuttolomondo.