

[Raja Koduri lascia AMD ed entra a far parte di Intel](#)

Qualche giorno fa, il boss di **AMD Raja Koduri** ha annunciato che non ritornerà in ufficio dopo i suoi 40 giorni di riposo. Il compito di controllare il gruppo **Radeon Technologies Group (RTG)** toccherà a **Lisa Su**, almeno fin quando non si troverà un sostituto. L'azienda ha deciso per adesso di non commentare la situazione e non è noto quale impatto ciò potrebbe avere sulla prossima GPU **NAVI**.

Raja Koduri lascia AMD con un memo

«Per la mia famiglia AMD,

“Quaranta” è un numero significativo nella storia. È un numero che rappresenta la transizione, il test e il cambiamento. Ho appena trascorso quaranta giorni lontano dall'ufficio che attraversa una simile transizione. Era un momento importante con la mia famiglia, e mi offriva anche uno spazio raro per la riflessione. Durante questo periodo sono arrivato alla conclusione estremamente difficile che sia giunto il momento per me di lasciare RTG e AMD.

Non ho alcun dubbio in mente che RTG e AMD marcino fermamente nella giusta direzione, poiché il calcolo ad alte prestazioni diventa sempre più importante in ogni aspetto della nostra vita. Credo con tutto il cuore a ciò che stiamo facendo con Vega, Navi e oltre, e sono incredibilmente orgoglioso di dove siamo arrivati e di dove stiamo andando. Tutta l'industria ha preso nota di ciò che stiamo facendo. Mentre penso a come l'informatica si evolverà, sento sempre di più di voler perseguire la mia passione oltre l'hardware e esplorare soluzioni più ampie.

Voglio ringraziare Lisa e l'AET per avermi consentito di seguire la mia passione negli ultimi quattro anni in AMD e soprattutto negli ultimi due anni con RTG. Lisa ha il mio massimo rispetto per avermi con coraggio permesso di esprimermi con RTG, per aver creduto in me e per avermi sostenuto. Vorrei anche chiamare Mark Papermaster che mi ha portato in AMD, per la sua enorme passione per la tecnologia e per il suo implacabile supporto attraverso molte fasi difficili. E, ovviamente, desidero ringraziare tutti i miei collaboratori diretti e il mio personale indiretto che ha lavorato così duramente per costruire quello che abbiamo ora. Sono molto orgoglioso dei grandi leader che abbiamo e sono pienamente fiducioso che prenderete la strada giusta.

Continuerò a essere un grande fan e utilizzatore di tecnologie AMD sia per uso personale che professionale.

Come ho già detto, lasciare AMD e RTG è stata una decisione estremamente difficile per me. Ma ho sentito che è la scelta giusta per me personalmente a questo punto. Il tempo dirà il resto. Seguirò con grande interesse i progressi che farai nei prossimi anni.

Mi avete fatto realizzare sia personalmente che professionalmente, e vi ringrazio dal profondo del mio cuore. Ho delle richieste finali da farvi:

- Rimanete concentrati sulla roadmap!

- Portate a termine i vostri impegni!

- **Continuate la cultura della passione, della persistenza e del gioco!**

- **Rendete orgogliosa AMD!**

- **Rendetemi fiero !**

Il vostro,
Raja»

Raja Koduri entra a far parte di Intel come Chief Architect

SANTA CLARA, Calif: Intel ha contestualmente annunciato la nomina di Raja Koduri come **Architect Chief Intel**, vicepresidente senior del nuovo gruppo di **Core e Visual Computing** e direttore generale di una nuova iniziativa per guidare le soluzioni di calcolo **drive edge**. In questa posizione, Koduri espanderà la posizione leader di Intel nella grafica integrata per il mercato del **PC** con soluzioni grafiche di fascia alta per una vasta gamma di segmenti di calcolo. Migliaia di utenti oggi godono di esperienze informatiche con a bordo le CPU di Intel e del sistema di **visual computing IP**. Andando avanti sotto la leadership di Koduri, l'azienda unificherà e espanderà l'IP differenziato attraverso le funzionalità informatiche, grafiche, multimediali, di imaging e delle capacità d'intelligenza per i client e data center, dell'intelligenza artificiale e delle opportunità emergenti come il cloud computing.

«Raja è uno dei più innovativi e rispettati visionari grafici e sistemi di architettura nell'industria e l'ultimo esempio di talento tecnologico più adatto ad Intel», ha dichiarato il dottor **Murthy Renduchintala**, chief engineer di Intel e presidente di Client and Internet of Things Businesses and System Architecture. «Abbiamo piani emozionanti per espandere in modo aggressivo le nostre capacità informatiche e grafiche e costruire sulle nostre basi IP molto differenziate e molto forti. Con Raja al comando del nostro Core e Visual Computing Group, aggiungeremo al nostro portafoglio delle capacità ineguagliate, avanderemo nella nostra strategia per guidare il computing e la grafica e infine sarà la forza trainante della rivoluzione dei dati»

Koduri porta a Intel più di **25 anni di esperienza** nei processi di visualizzazione e accelerazione di calcolo su una vasta gamma di piattaforme, tra cui PC, console di gioco, workstation professionali e dispositivi consumer. La sua profonda esperienza tecnica comprende l'hardware grafico, il software e l'architettura del sistema.

«Ho ammirato Intel come leader tecnologico e hanno avuto feconde collaborazioni con l'azienda nel corso degli anni», ha detto Koduri. «Sono incredibilmente emozionato di entrare nel team Intel e avere l'opportunità di poter guidare una visione di architettura unificata e il portafoglio IP di tutto un mondo che contribuisce ad accelerare la rivoluzione dei dati».

Koduri, 49 anni, si unisce a Intel da AMD, dove ha recentemente ricoperto il ruolo di vice presidente senior e architetto principale del gruppo Radeon Technologies Group. In questo ruolo, è stato responsabile della supervisione di tutti gli aspetti delle tecnologie grafiche utilizzate in **APU** di AMD, **discrete GPU, semi-custom** e **GPU**. Prima di AMD, Koduri è stato direttore dell'architettura grafica di **Apple Inc.**, dove ha contribuito a creare un sottosistema grafico di leadership per la famiglia di prodotti **Mac** e ha portato la transizione agli schermi di computer **Retina**.

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**.

[Arriva l'app mobile per Nintendo Switch](#)

Come già annunciato da tempo sul sito ufficiale **Nintendo**, arriva la companion app sugli store di **Apple** e **Google Play**, a due giorni dall'uscita ufficiale di **Splatoon 2** - che, per la cronaca, sta riscuotendo un enorme successo di critica su tutti i siti specializzati - e quindi in anticipo sulla tabella di marcia.

L'app permette di estendere le funzionalità online della nuova console, grazie a **chat vocali**, **statistiche** e connettività attraverso i **social network**.

Purtroppo al momento, anche se scaricabile, l'app non risulta ancora attiva. Siamo certi che in concomitanza con l'uscita di *Splatoon 2*, prevista per il **21 luglio**, i server verranno attivati da Nintendo. Di seguito i link per il download:

[App Store](#) [Google Play](#)

[Apple presenta iOS 11 e Monument Valley II](#)

Durante il keynote d'apertura della **WWDC di Apple**, inaugurata ieri a **San Jose**, insieme alla presentazione del nuovo sistema operativo **iOS 11**, **Craig Federighi** (Senior Software Engineer della casa di Cupertino) ha mostrato per la prima volta anche il restyling dell'**AppStore** e con esso la nuova sezione dedicata esclusivamente ai videogames, nella quale si darà più spazio agli sviluppatori e agli editori, avvicinandosi di più al progetto portato avanti con **Apple Music**.

L'originale e visivamente straordinario puzzle game sviluppato da **ustwo Games**, dopo essere stato eletto **Game of the year**, torna dunque a calcare il palco della conferenza con questo secondo capitolo e anche questa volta in grande stile. A quanto pare in **Monument Valley II** saremo in grado di guidare due personaggi all'interno dell'ambientazione geometrica ispirata palesemente ai lavori di **M.C. Escher**, per risolvere paradossi e rompicapo visivamente sublimi.

Il gioco è già disponibile in esclusiva per iPhone e iPad su AppStore a € 5,49.

Non sappiamo ancora se l'esclusiva sia temporanea e se lo vedremo presto anche sui dispositivi Android.

Card Thief

Un solitario che è un gioiello

Tornano i berlinesi di **Tiny Touch Tales** a due anni di distanza dal loro **Card Crawl**, dungeon crawler costruito intorno a un mazzo di carte (sì, le classiche 54 carte da gioco solo “leggermente” rivisitate) che aveva conquistato il mondo mobile grazie alla stupenda grafica e al suo concept davvero originale. Proprio questa passione per le carte da gioco sembra essere rimasta immutata, tanto che **Arnold Rauers**, game designer di TTT, ha deciso bene di deliziarci con questo splendido omaggio al classico di Looking Glass, **Thief**, inventandosi un gioco che è un solitario e uno stealth RPG strategico al contempo .

In *Card Thief* tutto il gameplay ruota attorno alla ricerca del percorso ottimale che il nostro protagonista - una carta raffigurante **il ladro** - deve intraprendere attraverso una griglia di 3×3 carte che rappresenta sia il livello di gioco, sia gli oggetti e i personaggi che lo popolano, e che mano a mano vengono sostituite in maniera del tutto casuale dalle altre carte presenti nel mazzo, le quali raffigurano nemici, ostacoli, tesori e carte abilità e d’ambientazione (come le carte-torcia) che influenzano, grazie alle loro caratteristiche, anche le altre presenti sulla griglia, aggiungendo o togliendo bonus e rendendo più o meno impervio il percorso da intraprendere per raggiungere il tesoro e la botola, carta che arriva sempre alla fine di ogni mazzo.

Il gioco offre tante possibilità di pianificazione strategica grazie alle sue meccaniche ben bilanciate, ai suoi 4 livelli accessibili dopo aver sbloccato i precedenti, i quali aggiungono sempre nuove abilità e nuove carte-nemico o carte-trappola, oltre alle varie modalità aggiuntive come il “**colpo quotidiano**”.

Un gioiello da lucidare

Sebbene le meccaniche siano un tantino ostiche da approcciare, e sebbene il tutorial non si possa definire di certo esaustivo, il gioco riesce comunque a conquistare il giocatore grazie alla sua grafica accattivante, ad animazioni e suoni ricercati e ben realizzati. Tutto sommato si potrebbe affermare che faccia leva proprio sulla qualità di queste caratteristiche per farsi avvicinare dal giocatore e poi rapirlo con la profondità di un gameplay ben studiato e bilanciato, ma che purtroppo si rivela nella sua complessità soltanto dopo aver giocato diverse partite.

Fortunatamente la formula scelta è quella di un *premium* e il prezzo di 1,99 € (solo su App Store di Apple, al momento) lo rende accessibile e meritevole di essere provato. *Card Thief* è un gioco che, una volta compreso bene, coinvolge e crea dipendenza ma che probabilmente alla lunga risulta davvero soddisfacente soprattutto per il giocatore completista o per quello che tiene più alla classifica punteggi, per via dei suoi contenuti non proprio longevi.