

Molti analisti (e, tra le righe, anche i concorrenti diretti) lo andavano dicendo da un po' di tempo, e alla fine c'è stata la conferma ufficiale da parte di [Intel](#) : la prima incarnazione di Larrabee sarà un prodotto dedicato esclusivamente all'High Performance Computing, e non una soluzione venduta anche come chip grafico per il mercato consumer. Del resto, il ritardo accumulato da Larrabee e la decisione di implementare per la maggior parte in software la pipeline di rendering, avrebbero difficilmente reso competitivo il chip nell'ambito della grafica 3D, con ATI e NVIDIA ancora fortemente impegnate a spingere in quella direzione con cicli di progetto comunque molto rapidi. D'altra parte, solo un paio di settimane fa, a SuperComputing '09 a Portland, Intel ha mostrato una versione funzionante di Larrabee, in grado di superare la barriera del TeraFLOPS nell'esecuzione del benchmark SGEMM (Single precision General Matrix Multiply), dato molto significativo se paragonato alle correnti GPU che a dispetto delle prestazioni di punta dichiarate si assestano attualmente a poco più di mezzo TeraFLOPS.

Del resto, anche come prodotto per il solo HPC, si parla di un'uscita adesso fissata per fine 2010 o inizio 2011, e dunque ragionevolmente se l'hardware non è ancora pronto del tutto, ben difficilmente Intel sarebbe riuscita a svilupparne adeguatamente la parte software dedicata al rendering grafico, senza comunque incorrere in pesanti limiti prestazionali quando comparata con i prodotti che saranno disponibili al momento della sua uscita. Nell'ambito dell'HPC, invece, la promessa maggiore flessibilità e generalità del design, potrebbe avere ancora la possibilità di fare la differenza con diverse applicazioni.

Ragionevolmente, Larrabee potrà venire portato nel mercato consumer della grafica 3D forse solo con la sua versione successiva, corrispondente quantomeno al terzo progetto (si parla infatti di almeno un design completamente cestinato prima dell'attuale), evidentemente però ancora ben al di là dal venire.

Rimane dunque a questo punto il dubbio di quali saranno i core grafici che verranno integrati sui prossimi Arrandale, i processori a 32 nm basati su architettura Nehalem, che dell'inclusione della grafica sul chip hanno fatto un punto fermo. Difficilmente si tratterà di una soluzione basata su Larrabee, e sarà dunque da verificare la sua competitività rispetto alle soluzioni discrete anche di fascia bassa della concorrenza, e poi in futuro rispetto al programma Vision di AMD, in grado di sfruttare il know-how di ATI. E a quel punto bisognerà anche vedere se effettivamente un Arrandale potrà essere considerato una soluzione di computing eterogenea, con una GPU integrata in grado però di svolgere calcoli su specifici workload generali, o qualche cosa semplicemente pensata per vendere una CPU assieme alla parte grafica, togliendo in pratica fette di mercato ai produttori di chipset o di chip grafici.