

Ende einer Legende

Aus für 3Dfx

Es hat sich ausgezaubert: Wir blicken zurück auf das kurze Leben des von Nvidia aufgekauften 3D-Pioniers – und nennen die Gründe für den Untergang.

Das Aus kam plötzlich, aber nicht wirklich unerwartet. Am 15. Dezember 2000 gab 3Dfx den Entschluss bekannt, für 112 Mio. Dollar (rund 230 Mio. Mark) den größten Teil des Unternehmens inklusive der Namensrechte an »3Dfx« und »Voodoo« an Erfindend Nvidia zu verkaufen. Damit endete wenig ruhmreich die gut sechsjährige Geschichte des einst führenden 3D-Karten-Spezialisten. Hauptgrund ist laut 3Dfx die »ungünstige Lage am Endverbraucher-Markt« gewesen. Für ihre Lage waren die Kalifornier jedoch im Wesentlichen selbst verantwortlich. Denn dem Glanz der Anfangszeiten folgten ab Mitte 1998 fast nur noch Pleiten, Pech und Pannen.

Bilderbuchstart

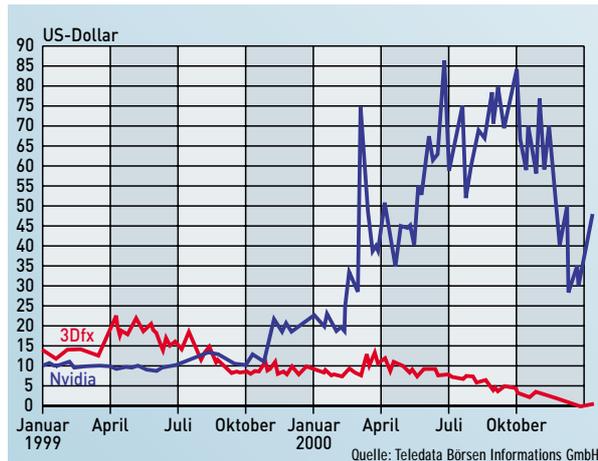
Anfangs schien für 3Dfx noch die Sonne. Mit ihren **Voodoo**-Boards prägte die 1994 von ehemaligen SGI-Mitarbeitern gegründete Firma die 3D-Hardware der 90er Jahre. Das geniale Konzept von kompromisslosen Spiele-Zusatzboards zog die Käufer, passend zum Namen, magisch an. Der Zeitpunkt der Markteinführung war dabei geschickt gewählt. Im Herbst 1996 schien der Traum von der schönen neuen 3D-Welt mit Rohrkrepiern wie **Nvidia NV1**, **S3 Virge**, **ATI Rage** und **Matrox Mystique** schon zu platzen wie eine Seifenblase. Doch dann kam der **Voodoo**-Zauber in Form der **Diamond Monster**

und **Orchid Righteous**, die zusammen mit speziellen Versionen von **Quake** und **Tomb Raider** bald die Massen verückten.

Die Dominanz reichte bis ins Frühjahr 1998. Natürlich kam der Thronfolger wieder aus dem eigenen Haus und nannte sich schlicht **Voodoo 2**. Dieser Grafikkuskelmann war in der zweiten Generation seiner damals noch spärlichen Konkurrenz haushoch überlegen – erst recht als SLI-Doppelpack zum astronomischen Preis von über 1.000 Mark. Noch heute kann eine **V2** einigermaßen mithalten. Andererseits hatte 3Dfx wohl nicht damit gerechnet, dass mit Nvidia so schnell ein ernsthafter Nebenbuhler auftreten und den Abstieg des bis dahin unumschränkten 3D-Herrschers einläuten würde.

Sprengladung

TNT nannte Konkurrent Nvidia im Herbst 1998 seinen neuen 2D/3D-Chip, der sich für 3Dfx in der Tat bald als gefährlicher Sprengstoff erweisen sollte. Der eigene Kombichip **Banshee** mit dem **Voodoo 2**-3D-Kern der konnte zwar prinzipiell gut dagegenhalten, doch musste er ohne eine zweite Multitextur-Einheit auskommen. Der daraus resultierende Performance-Verlust unter Open GL kostete diesem Modell besonders bei der wachsenden Zahl von Ego-Shooter-Fans eine Menge Sympathien. Bei der im Frühjahr '99 fertig gestellten **Voodoo 3** wurde der Makel zwar behoben, dafür verlor 3Dfx langsam in anderen Be-



Die Aktienkurse von Nvidia und 3Dfx im Vergleich der letzten zwei Jahre.

reichen den technologischen Anschluss: Die **V3** konnte weder Truecolor noch große Texturen jenseits der 256x256 Pixel rendern. Außerdem war der Videospeicher auf 16 MByte beschränkt – mangels AGP-Texturing bei modernen Spielen ein echtes Handicap. Dennoch lief bis in den Herbst '99 hinein das Geschäft halbwegs ordentlich.

Warten auf V5

Ende 1999 sollte eine neue Chipgeneration die Versäumnisse ausbügeln und den großen Schlag gegen Nvidia ermöglichen. Doch im September kamen erste Gerüchte auf, wonach aufgrund massiver Designprobleme vor Weihnachten nicht mehr mit neuem Silikon zu rechnen sei. Was danach folgte, war die bis dato bitterste Stunde von 3Dfx: Während Nvidia noch im Oktober den Geforce-Chip präsentierte und fortan Triumphe feierte, musste 3Dfx die Einführung des neuen **VSA 100**-Chips kleinlaut auf März 2000 verschieben. Doch bis es dann mit der **V5 5500** tatsächlich ein Produkt zu kaufen gab, wurde es Juni. Da die veraltete **Voodoo 3**-Serie kaum noch für Umsätze sorgte, geriet das erste Halbjahr 2000 für 3Dfx zur Katastrophe. Erschwerend kam hinzu, dass die **Voodoo 5 5500** das einzige von ursprünglich vier angekündigten Modellen blieb. Später schob 3Dfx dann zwar das langsame und überteuerte Einsteigermodell **V4 4500** nach, doch die



Der Klassiker schlechthin: Mit der damals konkurrenzlosen **Voodoo 2** stand 3Dfx im Zenit seines Erfolges.

PCI-V5 5000 und die mit gleich vier VSA-100-Chips ausgerüstete V5 6000 erblickten nie das Licht der Verkaufswelt.

Tausend Gründe

Auch wenn die V5-Pleite der entscheidende Grund für das 3Dfx-Ende sein mag, der einzige war er beileibe nicht: Schon Anfang 1997 setzte es mit dem **Voodoo Rush** einen ersten, noch ohne Folgen bleibenden Flop. Weit aus schlimmer traf 3Dfx kurz darauf der geplatze Deal mit Sega, für die man ursprünglich den **Dreamcast**-Grafikchip entwickeln sollte. Angeblich steckten schon sehr viel finanzielle und menschliche Ressourcen in dem Projekt, als sich die Japaner Mitte 1997 von der Abmachung zurückzogen und den Auftrag an NEC und deren PowerVR-Technologie neu vergaben.

Ende 1998 folgte der vielleicht schwerwiegendste Fehler: 3Dfx übernahm den Grafikkarten-Hersteller STB, stellte den Chipverkauf ein und verkaufte seine **Voodoo**-Karten nur noch unter eigenem Namen. Die erhofften höheren Gewinne blieben aus, stattdessen verscherzte 3Dfx es sich mit sämtlichen Drittanbietern. Das eigentliche Ziel der STB-Akquisition blieb zudem unerreicht: Im gewinnträchtigen OEM-Geschäft, also

der Belieferung von Komplettsystemen, konnte man keine nennenswerten Erfolge vermelden. Hier wurde dem Unternehmen das frühere, kompromisslos auf Entertainment zugeschnittene Konzept zum Verhängnis. Ein typischer 3Dfx-Lapsus war es zudem, ausgerechnet eine Firma aufzukaufen, die auf dem wichtigen europäischen Markt kaum vertreten war. Viel zu spät kam dann im letzten Herbst die Ankündigung, zukünftige Chips wieder frei verkaufen zu wollen. Kein direkter Fehler, aber sehr gewagt war schließlich die Anfang 2000 erfolgte Übernahme des Konkurrenten Gigapixel. Dieser war zwar auf dem technisch neuesten Stand, doch die insgesamt 186 Millionen Dollar Kaufpreis waren für das bereits angeschlagene Unternehmen 3Dfx mit seiner dünnen Finanzdecke bereits zu viel.

Erbe ohne Zukunft

Um die laufenden Kosten bis zur Firmenauflösung niedrig zu halten, hat 3Dfx inzwischen die Aktivitäten auf ein Minimum reduziert. Die Produktion wurde anscheinend gestoppt, die Webseite ist so gut wie leer. Verweise auf aktuelle Treiber konnten wir zwar noch finden, doch die Links gehen ins Leere. Um den Support zu sichern, haben europäi-



Zusammen mit Quake verhalf der 3Dfx-Patch für das erste **Tomb Raider** den Voodoo-Karten zum endgültigen Durchbruch.

sche Mitarbeiter die Firma x3Dfx gegründet. Doch auch deren Zukunft ist derzeit ungewiss, die Webseite (www.x3dfx.com) bis auf ein Forum fast ohne Inhalt.

Wie Nvidia mit dem 3Dfx-Erbe verfährt, steht derzeit noch in den Sternen. Wir gehen aber davon aus, dass mit dem Erwerb des Ex-Erzfeindes hauptsächlich ein wichtiger Konkurrent von der Bildfläche verschwinden sollte. Mag auch der Name Voodoo eventuell weiterleben: Echte 3Dfx-Technik wird es wohl nie wieder zu kaufen geben. **MG**