

Angriff auf nVidia

Ati Rage Fury

Der Rage 128 GL soll hohe Leistung mit guter Bildqualität verbinden. Mit seinem neuen 3D-Chip zielt Ati verstärkt auf die Spielergemeinde.

Spät kommt sie, die neue Grafikkarten-Generation von Ati. Waren die neuen Modelle ursprünglich für den Herbst, dann noch für das Jahresende 1998 geplant, so scheint es jetzt mindestens Ende Januar zu werden, ehe Boards mit dem Rage-128-GL-Chip für jedermann zu haben sind. Der derzeit noch aktuelle Vorgänger, Rage Pro, bescherte Ati ein extrem erfolgreiches Geschäftsjahr. Der nicht besonders schnelle, aber enorm zuverlässige und umfangreich unterstützte Chip kam in unzähligen Komplett-PCs zum Einsatz.

Mit der **Rage Xpert 128** will Ati diesen Erfolg wiederholen. Dabei handelt es sich um eine speziell für das OEM-Geschäft gedachte Basisversion mit dem

auch bei speicherhungrigen Spielen der langsame Umweg über das AGP-Interface und die Auslagerung von Texturen ins System-RAM vermieden werden. Daneben bietet der Chip an 3D-Support praktisch alles, was zur Zeit State-of-the-Art ist: 32-Bit-Rendering, zwei Textur-Pipelines, Stencil Buffers, Texturdekompression, Antialiasing, Bump Mapping. Dazu kommt die volle Palette an Filter-, Blending- und Nebel-effekten.

Integriertes DVD

Etwas aufregender als die zur Zeit von praktisch jedem Grafikkartensystem bemühte Feature-Liste ist da schon die integrierte Hardware-Unterstützung für das Abspielen von DVD-Videos. Etwa 80 bis 90 Prozent der ganzen Decoder-Arbeit soll der Rage 128 GL übernehmen und damit den Hauptprozessor gewaltig entlasten. Dies würde selbst noch auf einem Pentium 200 MMX eine zusätzliche, teure MPEG-2-Karte überflüssig machen. Zumindest auf einem PII mit 400 MHz konnte der Chip überzeugen; DVD-Videos liefen auch in Fullscreen absolut flüssig, die Prozessorauslastung blieb bei unter 30 Prozent.

Daß der mit 90 MHz getaktete Chip (wie beim nVidia-Konkurrenten wurden die ursprünglich angepeilten 100 MHz nicht zuverlässig erreicht) in 3D-Spielen gut abschneidet, konnten wir anhand eines Prototypen schon mal abschätzen. Geschwindigkeit und Bildqualität liegen tatsächlich im Bereich einer Riva TNT. Auffällig waren die leichten Probleme bei 16 Bit Farbtiefe. Hier wirkte das Szenario bisweilen etwas körnig und ziemlich stark gerastert. Top dagegen die Performance bei Truecolor: Im **Incoming-Benchmark** verlor die **Rage Fury** gerade mal gut 10 Prozent auf den 16-Bit-Wert – ein hervorragendes Ergebnis.



Mit 32 MByte lokalem Grafikspeicher ist die Rage Fury auch für texturintensive Spiele wie **Heretic 2** bestens gerüstet.

Rage-GL-Chip und 16 MByte RAM. Darüber hinaus greifen die Kanadier auch noch die amtierenden Spiele-Platzhirschen 3Dfx Banshee und besonders nVidia Riva TNT an. Hierfür sind die Rage Magnum sowie die Rage Fury (mit zusätzlichem TV-Ausgang) gedacht, denen Ati satte 32 MByte lokales Grafik-RAM mit auf den Weg gibt. Beide sollen unter 400 Mark kosten. Damit soll in Zukunft



Mit der **Rage Fury** hat Ati erstmals eine für Spieler hochinteressante 3D-Karte im Programm.

Bereits im nächsten Heft können wir Ihnen wahrscheinlich einen endgültigen Test der neuen Ati-Generation liefern. Dann wollen wir unter anderem der Frage nachgehen, wie stark der Chip prozessorabhängig ist und wie er sich auf Sockel-7-Boards verhält. **MC**

Erste Benchmarks

Mit einem Prototypen der Ati Rage Fury konnten wir bereits erste Benchmarktests fahren. Beim Testrechner handelte es sich um einen Pentium II/400, der zusammen mit 128 MByte RAM auf einem Teckram-Mainboard P6B40-A4X (Intel BX-Chipsatz) steckte. Zu einer 6-GByte-Festplatte von IBM gesellte sich eine Soundblaster AWE64 (ISA-Modell) sowie eine 3com-Netzwerkkarte. Bei den verwendeten Beta-Treibern war der VSync anscheinend ausgeschaltet; zwar fand sich weder im Kontrollpanel noch in der Registry eine entsprechende Option, doch die deutlich über der eingestellten Bildwiederholfrequenz (75 Hz) liegenden Werte von Turok weisen eindeutig darauf hin.

Incoming

1024x768, 16 Bit: 43,9 fps
1024x768, 32 Bit: 37,4 fps

Quake 2 (Demo 1)

1024x768, VSync off: 41,3 fps
1024x768, VSync on: 27,6 fps
1600x1200, VSync off: 19,9 fps
1600x1200, VSync on: 16,0 fps

Unreal (Direct3D)

800x600: 39,3 fps
1024x768: 26,5 fps
1600x1200: 13,4 fps

Turok

800x600: 87,8 fps

Motorhead

1024x768: 41,0 fps

3D Mark 99

800x600: 2137 Punkte