

Ordentliches Comeback

Videologic Neon 250

Nach seinem Dreamcast-Einsatz feiert der PowerVR-2-Chip nun Premiere auf dem PC. Warum er hier nur teilweise überzeugen kann, klärt unser Test.



Fast hätte man glauben können, er kommt überhaupt nicht mehr. Erstmals wurde der **Power VR 2**-Chip auf der CeBit '98 als **Voodoo 2**-Konkurrenz vorgestellt. Doch bis mit der **Neon 250** nun endlich ein entsprechendes PC-Produkt zu haben ist, vergingen noch eineinhalb Jahre, während derer die Konkurrenz bereits mehrere 3D-Generationen zur Serienreife brachte. In GameStar 6/99 hatten wir das laut Videologic »praktisch fertige« Modell im Preview, doch diverse Kleinigkeiten verzögerten den endgültigen Verkaufsstart um nochmals mehr als vier Monate.

Open GL bevorzugt

Der Praxistest bekräftigt den bereits in der Preview angedeuteten Trend: Dank Mini-GL-Treiber (ein ICD soll folgen) ist

die Karte sehr schnell unter Open GL. Enttäuschend dagegen die Direct-3D-Vorstellung, hier kamen bestenfalls ordentliche, schlimmstenfalls schwache Ergebnisse zustande. Zudem mag die Karte keine hohen Auflösungen, was eventuell ein Problem des zu langsamen Datenbusses zum Bildspeicher sein könnte. Ähnlich sieht es bei 32 Bit Farbtiefe aus. Bei einer 640er Auflösung hält sich der Performanceverlust noch im Rahmen, doch oberhalb von 1024 mal 768 Punkten werden praktisch alle modernen Programme entweder unspielbar oder zumindest stark rucklig.

Wirklich überzeugen konnte uns die **Neon 250** somit nur bei Open-GL-Spielen, und auch da nur in niedrigen bis mittleren Auflösungen. Dann schlägt sie sogar die bisherigen Spitzenreiter **Voodoo 3** und **TNT 2 Ultra** deutlich. Je höher Auflösung, Farbtiefe und Detailfülle ausfallen, desto geringer wird der Vorsprung oder verwandelt sich gar in einen Rückstand. Keine Rolle mehr spielt die Chip-eigene API, PowerSGL: Die Anzahl der speziell dafür angepassten Spiele ist verschwindend gering.

Ohne Beanstandungen blieb die Bildqualität. Selbst anspruchsvolle Spiele mit den neuesten Effekten stellt das Board auf hohem Niveau dar. Bei eventuellen Problemfällen bleibt zudem noch der Weg über das Windows-Kontrollpanel, in dem Sie eine ganze Reihe Parameter zur Performance- und Qualitätsregelung aktivieren können.

Treiber-Wirren

Im täglichen Umgang fielen uns ein paar Besonderheiten der **Neon 250** auf, was schon bei der Inbetriebnahme losging: Auf Athlon-Systemen wollte die Karte mit den beigelegten Treibern nicht

richtig laufen. Abhilfe schaffte ein kurz darauf per Internet bereitgestellter Patch. Auch die **Q3**-Testversion verweigerte anfangs standhaft die Inbetriebnahme. Hier mußten wir die mitgelieferte Datei **OPENGL32.PVR** in **OPENGL32.DLL** umbenennen. Zweite Wahl stellt die Karte für Freunde hoher Desktop-Auflösungen dar: Truecolor wird nur bis 1152x864 flimmerfrei auf den Bildschirm gebracht, bei 1600x1200 und 16 Bit schafft der relativ schwache 250-MHz-RAMDAC lediglich 75 Hz.

Insgesamt hinterließ die **Neon 250** bei uns einen durchwachsenen Eindruck: Der insgesamt noch als sehr gut zu bezeichnenden Open-GL-Performance stehen Schwächen bei Direct 3D und hohen Auflösungen gegenüber. Dadurch sind auch die satten 32 MByte SDRAM relativ sinnlos, die den Preis der Karte auf nicht gerade billige 350 Mark hochtreiben. MC

→ www.videologic.com

Benchmark-Ergebnisse

Alle Testrechner waren mit 128 MByte RAM, einer 10-GBite-Festplatte von IBM und einer SB Live ausgerüstet.

	K6-3/450	PIII/400	PIII/550
Quake 3			
800x600 fastest	56,5 fps	80,5 fps	85,4 fps
high quality	24,6 fps	24,3 fps	24,2 fps
1024x768 fastest	51,7 fps	58,7 fps	58,4 fps
high quality	15,1 fps	15,4 fps	15,3 fps
Quake 2			
640x480, 16 Bit	65,7 fps	103,5 fps	123,4 fps
1024x768, 16 bit	54,7 fps	57,5 fps	58,9 fps
Expendable			
800x600, 16 Bit	23,7 fps	37,8 fps	43,3 fps
1024x768, 16 Bit	23,4 fps	31,5 fps	31,7 fps
1024x768, 32 Bit	23,2 fps	24,0 fps	23,7 fps
Nice 2			
800x600, 16 Bit	40,1 fps	53,9 fps	55,0 fps
1024x768, 16 Bit	34,6 fps	36,0 fps	35,9 fps
1024x768, 32 Bit	30,1 fps	27,9 fps	27,7 fps

Neon 250

Typ: 2D/3D-Kombikarte
 Hersteller: Videologic
 Preis: ca. 350 Mark
 Hotline: 06103/93470

Pro	Kontra
• sehr schnell unter Open GL	• mäßige D3D-Performance
• gute Bildqualität	• unausgereifte Treiber

Leistung (60%)	2,5
Qualität (30%)	2,6
Ausstattung (10%)	3,1

Fazit: Dank guter Open-GL-Performance für Action-Spieler eine attraktive Alternative.

GameStar Gesamtnote:

2,6