



Apollo 3Dfx Gold

Una delle più efficienti serie di chip 3D in giro oggi sono senz'altro quelli della 3Dfx Interactive, nelle loro componenti Voodoo Graphics, Voodoo Rush e nell'ultima fatica detta Voodoo2, veri "must" per i più fanatici giocatori e non.

E per parlare delle loro indubbe spiccate caratteristiche abbiamo scelto una delle ultime realizzazioni orientali distribuita da poco in Italia, dove la potenza di uno di essi si unisce ad un altrettanto buon chip grafico di base, riunendo in un solo prodotto accelerazione 2D e soprattutto 3D di un certo livello. Si tratta della Apollo 3Dfx Gold, SVGA PCI con a bordo 6 MB di RAM, dotata di chip 2D Macronix MX 86251 e, ovviamente, chipset 3D Voodoo Rush.

Nel continuo evolversi delle tecnologie e delle soluzioni adottate nell'ambito del 3D consumer, da tempo spicca la produzione 3Dfx Interactive, uno dei produttori di chip grafici che ha sposato da subito la causa, quando invece altri offrono soluzioni altrettanto buone ma non così specifiche alle necessità. I suoi chipset, come dicevamo, sono la somma di quanto di meglio possa venir offe-

ferto ad un prezzo tutto sommato ragionevole, senza troppo badare a compromessi qualitativi che non siano tendenti all'ottimo.

Il sottosistema grafico 3Dfx Voodoo Rush, uno dei prodotti base della 3Dfx, è un insieme di due chip grafici (uno detto "texture map and pixel rendering engine" e l'altro "triangle setup engine") che è in grado di accelerare, via hardware con ottimizzazioni di codici, la maggior parte delle complesse istruzioni dedite alla rappresentazione 3D delle scene che andiamo a visualizzare, siano giochi, applicativi multimediali o ambienti di rendering 3D, soprattutto nelle componenti "ambientali" come fumo, nebbia, texture complesse, riflessioni, insomma nei pur minimi dettagli dell'applicativo in questione (e perdonateci queste grossolane approssimazioni, ma ci stiamo rivolgendo anche ai neofiti di turno).

Nella realizzazione della Joytech, questa Apollo 3Dfx Gold, dalla buona fattura, offre quanto di meglio l'unione 2D/3D è in grado di dare, e nella sua realizzazione parliamo di una scheda grafica a 64 bit, con 6 MB di EDO RAM sin-

Apollo 3Dfx Gold

Produttore:

Joytech Computer Company
<http://www.joytech.com>

Distributore:

Computer Service Distribution
Via Martiri della Libertà 106
18100 Imperia
Tel. 0183-767115
<http://www.computerserv.com>

Prezzo (IVA esclusa):

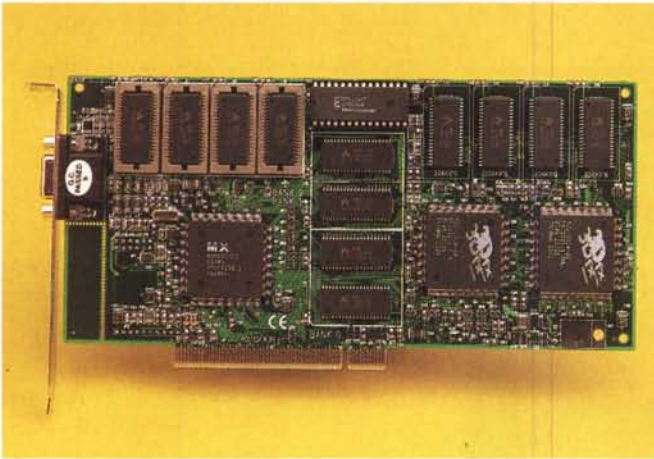
Lire 199.000

gle cycle, RAMDAC a 160 MHz con refresh rate fino a 200 Hz, risoluzioni 1600x1200 a 65K e 1280x1024 true color, supporto delle classiche specifiche VESA DPMS, DCC 1 e DCC 2B, nonché con capacità hardware di accelerazioni video playback, conversioni "color-space", scaling (con interpolazioni orizzontali e verticali) e filtraggi per tutti i codec video compatibili DirectDraw e DirectVideo, inclusi quindi Indeo Interactive, Cinepak, TrueMotion-S e Quicktime.

Confezione e prime impressioni

La sua confezione, in verità non esuberante come ci aspettavamo, comprende il prodotto, un essenziale manuale di installazione e il classico CD-ROM contenente solo lo stretto necessario al funzionamento della scheda, ossia driver per tutte le versioni Windows, per OS/2, e per AutoCad. La sua installazione hardware non presenta problemi di sorta, così come quella software, ed indubbiamente qualche piccolo "supporto" (come demo di giochi o altro inerente, adatto a mettere in mostra le sue doti) avrebbe senz'altro fatto capire da subito le sue capacità.

Ma la sua versatilità è senza dubbio mantenuta, laddove potrà essere in grado di sviluppare "3D gaming performance" a livello quasi-arcade (ossia immagini 3D ad alta qualità con più di 30 fps), merito del suo hardware di rendering, e offre, al di là dei 40 milioni di pixel al secondo di "fill rate", il supporto anche di uno dei più estesi set di feature 3D ed effetti speciali in hardware. Tra questi, capacità di texture mapping evolute, filtering bi-lineare e point-sampled, filtraggi MIPmap, correzioni prospettiche, fogging, alpha blending, Z-buffering, shading Gouraud e flat. Ma non solo, e



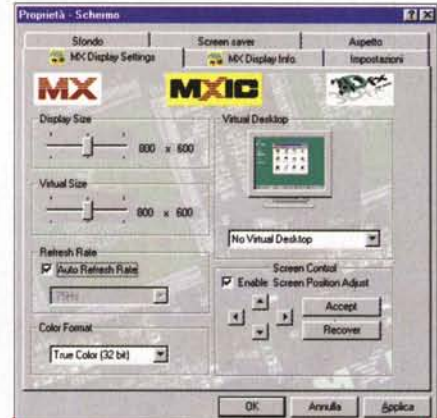
In primo piano la buona fattura della Apollo 3Dfx, con in evidenza il chip 2D Macronix e i due potenti 3Dfx Voodoo Rush, a lato. Completa anche la dotazione RAM.

bordo della Apollo 3Dfx Gold sono riservati come memoria dedicata alle "texture mapping" del Voodoo Rush, mentre i rimanenti 4 MB saranno considerati come comune "display memory", per tutti

sempre nell'ottica di offrire il massimo, avrà anche il pieno supporto di tutte le maggiori 3D API per i giochi più popolari in commercio, incluse quelle Microsoft Direct3D, 3Dfx Interactive Glide, Argonaut BRender e Criterion Renderware, per non parlare delle numerose case software che hanno già prodotto (e di altrettante che si accingono a farlo) giochi ed applicativi evoluti che possano sfruttare direttamente il potente hardware a disposizione.

gli usi, consentendo tra l'altro risoluzioni dai 640x480 ai 1280x1024 in true color, con refresh rate fino a 200 Hz. Ed ancora, sarà in grado di performance di tutto rispetto nell'accelerazione video, con filtri lineari a 64 passi e "full line buffering", playback almeno a 30 fps full screen/full motion, ottimizzazioni MMX, che tra l'altro gli consentono buone prestazioni anche in playback MPEG 2 (per uso software playback DVD), nonché la inusuale capacità di rendere immagini ad ogni risoluzione (quindi full screen o in finestre), al meglio, limitata solo dalla memoria a disposizione.

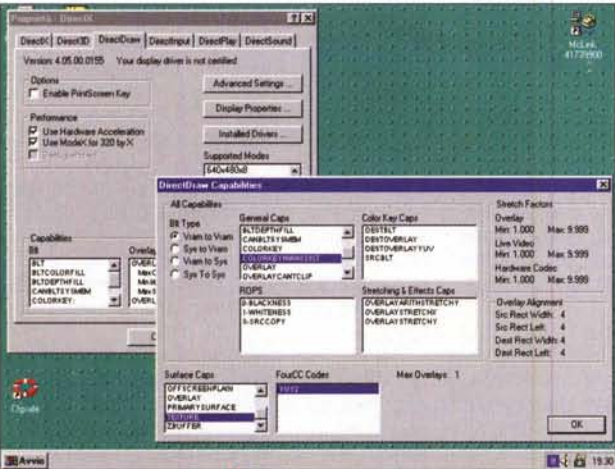
Tornando alle cose tecniche, possiamo dire che 2 dei 6 MB di EDO RAM a



Le proprietà di schermo evidenziano varie utility come il refresh, virtual size, screen control ed altro.

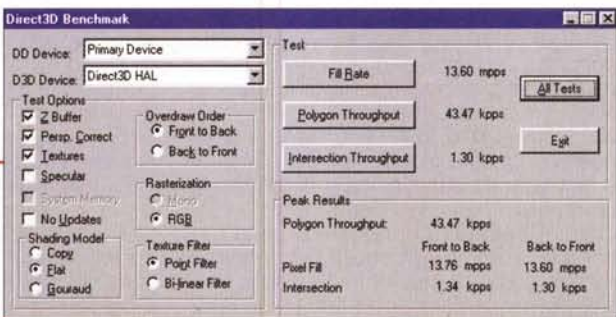


L'info display ci mette al corrente della modalità grafica e della versione dei driver della Apollo 3Dfx.



In evidenza le ottime capacità in ambito DirectX, con le principali voci tutte rispettate.

Le buone performance della Apollo 3Dfx sono evidenziate anche dai risultati del classico benchmark Direct 3D. Da notare l'alto valore nella prova dei poligoni.



Ed i numeri della sua "forza bruta" evidenziano, se possibile, le sue capacità; performance fino a 45 Mpixel/sec, più di 1 M di triangoli/sec per le texture, rendering a 24 bit ("ditherizzato" a 16 bit RGB), 13 formati texture, incluse ad 8 bit compresse e ad 8 bit "paletted", buffering di profondità (16 bit lineare, 22 bit effettivo), tutte cifre che rendono quantomeno l'idea.

Conclusioni

Provare un prodotto così senza almeno "trattarlo male", giocandoci furiosamente, non era nelle nostre intenzioni iniziali, ma poi, vedendone i risultati, siamo stati presi da un certo trasporto che la dice lunga sul target a cui sarebbe dedicata questa Apollo 3Dfx Gold; e via con i più incredibili giochi e simulazioni, tranquillamente digeriti dalla nostra, a riprova che, al di là della intrinseca bontà di un prodotto, anche altri fattori possono indurre ad una scelta piuttosto che un'altra. E, se permettete, anche giocare, se ben fatto, ha dalla sua tutto il rispetto dovuto (e lo dice uno che, in sostanza, non è tra i più assidui frequentatori di antri cavernosi o di mondi immaginari, anzi).

Parlare del prezzo, poi, è nelle cose appena viste; per quanti volessero provare l'ebbrezza della pura velocità, tenuta a fondo e senza "strappi", per di più dediti all'aspetto più ludico del condividere l'esistenza con un PC (e ve ne sono molti!), è senz'altro una scelta felice.