

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

**Brennt Ihnen eine Frage
rund um die Technik Ihres**

**PCs unter den Nägeln? Dann
schreiben Sie uns einen**

Brief unter dem Stichwort

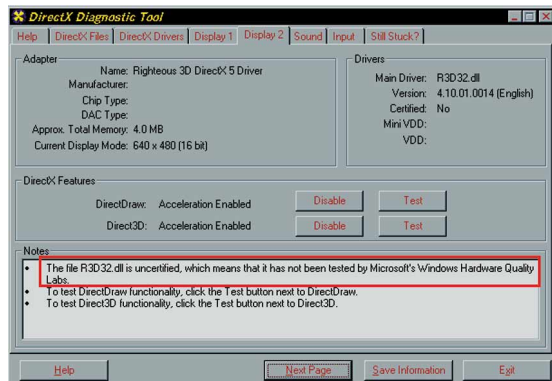
»TECHtelmechtel« oder eine

E-Mail an tech@gamestar.de

DIRECTX

Im DirectX-6.0-Diagnosetool sind bei mir sowohl der Treiber meiner Soundblaster 64 als auch die Voodoo-2-Karte als »not certified« beziehungsweise »nicht authentisiert« eingetragen. Sind da in Zukunft Probleme zu erwarten?

Korhan Akal



Nicht authentisierte DirectX-Treiber sind kein Grund zur Beunruhigung.

GameStar: Wenn der Treiber als »nicht authentisiert« gekennzeichnet ist, bedeutet das lediglich, daß er auf ein von Microsoft-eigenen Hardware-Labors vergebenes WHQL-Zertifikat (Windows Hardware Quality Labs) verzichten muß. Damit zeichnet Microsoft Treiber aus, die strenge Vorgaben besonders im Punkt Systemstabilität erfüllen. Viele Sound- und 3D-Karten-Treiber sind nun aber Performance-optimiert und umgehen damit (oft bewußt) Bedingungen für ein WHQL-Prädikat. Sie müssen deswegen nicht unbedingt instabiler

sein, werden aber in der DirectX-Infobox eben als »not certified« angegeben.

MONITOR

Seitdem ich meine neue Grafikkarte installiert habe, kann ich meinen Windows-Desktop nur noch auf höchstens 1280 mal 1024 Punkte einstellen. Mein 21-Zoll-Monitor schafft aber Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200, nur kenne ich keine Möglichkeit, wieder den alten Zustand herzustellen.

Marc Imhof

GameStar: Falls die Neuinstallation der Monitor-Information nichts bringt, können Sie es über den Registrierungseditor versuchen (»Start/Ausführen/regedit«). Unter »Arbeitsplatz/HKEY_LOCAL_MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/Class/Monitor« wird für jede Grafikkarte ein eigener Schlüssel (z.B. 0001) angelegt, die zuletzt installierte sollte die höchste Nummer haben. In diesem Schlüssel finden Sie den Punkt »MaxResolution«, den Sie nun mit einem Rechtsklick auf den gewünschten Wert setzen können.

LCD-DISPLAY

Seit einiger Zeit überlege ich, mir ein LCD-Panel als Monitor anzuschaffen, die Bildqualität soll ja hervorragend sein. Nun haben Sie im GameStar 8/98 aber geschrieben, LCD-Displays seien für Spieler uninteressant. Warum denn?

Christian Gissel

GameStar: Hauptsächlich war das auf den Preis bezogen, denn selbst 14-Zoll-Schirme kosten deutlich über 1.500 Mark. Doch auch technisch legen LCDs dem Spielgenuß ein paar Steine in den Weg: So sind sie physikalisch auf eine feste Auflösung ausgelegt – zumeist 1024 mal 768 Pixel. Bei weniger Punkten wird das Bild entweder dementsprechend kleiner dargestellt, oder der Monitor muß interpolieren, also das Bild »hochziehen«. Das können moderne Geräte zwar inzwischen sehr gut, doch ein kleiner Makel bei der Bildqualität bleibt. Zweiter Punkt ist die Neigung von LCDs zum Nachleuchten bei schnellen Bewegungen auf dem Bild-

schirm. Zwar wurde auch hier viel getan, um den Effekt zu minimieren, doch an einen herkömmlichen Monitor reichen die Displays nicht heran.

SOUNDKARTEN

Ich habe meine Soundblaster an den AUX-Eingang meiner HiFi-Anlage angeschlossen, muß aber den Lautstärkeregler extrem hochdrehen, um überhaupt etwas hören zu können. Außerdem würde ich gerne wissen, was 3D-Soundkarten bringen und ob man dazu Spezialboxen benötigt?

Jürgen Springsitz
GameStar: Wahrscheinlich haben Sie die Anlage über die Speaker-Out-Buchse der Soundblaster angeschlossen. Damit wird aber der SB-eigene und sehr schwachbrüstige Verstärker benutzt und der Ihrer Stereoanlage umgangen. Stecken Sie also das Kabel auf den Line-Out-Ausgang um, und es sollte eigentlich keine Lautstärkeprobleme mehr geben.

Bei den 3D-Soundkarten gibt es zwei verschiedene Ansätze: Entweder »echtes« Surround mit vier oder mehr Boxen oder eine Rundum-Simulation mit nur zwei Lautsprechern. Letzteres funktioniert derzeit am besten mit der A3D-Technik von Aureal, kommt aber bei weitem nicht an eine echte Multi-Lautsprecher-Lösung heran.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

**IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München**

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Anzahl an Zuschriften nicht immer möglich ist. Für die Allgemeinheit besonders interessante Fragen werden im TECHtelmechtel abgehandelt.