

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

HAUPTSPEICHER

Ich habe mir ein altes DOS-Spiel zugelegt, das aber nicht laufen will. Beim Start bricht es mit der Fehlermeldung ab, es sei nicht genügend Speicher unterhalb 640 KByte frei. Ich habe aber 64 MByte RAM, also kann es doch daran nicht liegen, oder? Außerdem wird zur Lösung empfohlen, ich solle den EMS-Speicher deaktivieren. Wie geht denn das? **Stephan Rottels**

GameStar: Das Speicherproblem ist noch ein Relikt aus alten DOS-Zeiten, als man sich nicht vorstellen konnte, daß ein PC jemals mehr als 640 KByte Speicher brauchen würde. Da selbst das heutige MS-DOS 7.0 kompatibel mit

Uralt-Versionen ist, schleppt es die 640-KByte-Grenze noch mit sich rum. Wieviel Sie an sogenanntem konventionellem Speicher freihaben, erfahren Sie unter DOS, indem Sie »mem /c« eingeben. Speicher machen Sie durch das Hochladen von Treibern über die beiden Startdateien Autoexec.bat und Config.sys frei, per »loadhigh« bzw. »devicehigh«. Wie genau, steht im großen Tuningreport in der nächsten Ausgabe.

Der EMS-Speicher ist ebenfalls noch ein Überbleibsel von früher. Um EMS zu entfernen, sollten Sie in der Config.sys nach einer Zeile suchen, die den Speichermanager »EMM386.exe« enthält, und diese durch ein vorangestelltes »rem« deaktivieren.

SPEICHER

Ich werde demnächst von einem alten Sockel-7-Rechner auf ein Pentium-II-System umsteigen. Kann ich mein altes EDO-RAM weiterbenutzen? **Robert Kleinke**

GameStar: Nur, wenn es sich um DIMMs handelt und Ihr neues Board eines mit LX-Chipsatz ist. BX-Platinen benötigen auf jeden Fall SDRAM. Falls Ihr Speicher noch das SIMM(PS/2)-Format aufweist, kommen Sie um einen Neukauf nicht herum. Praktisch kein PII-Board besitzt SIMM-Slots. Wenn doch, so kann der LX-Chipsatz nur FPM-RAM ansprechen, aber kein EDO.

3D-KARTEN

Ich bin stolzer Besitzer einer Maxi Gamer 3D 2 und plane die Anschaffung eines zweiten Boards, um in den Genuß des SLI-Modus zu kommen. Dazu habe ich zwei Fragen: Kann ich meine Maxi Gamer mit jeder beliebigen anderen Voodoo-2-Karte zusammenschließen? Muß ein Spiel den SLI-Modus speziell unterstützen oder funktioniert das automatisch? **Bernd Jaeger**

GameStar: Offiziell funktionieren nur zwei Boards vom gleichen Hersteller zusammen im SLI-Modus. Unseren Erfahrungen nach stehen die Chancen

aber gut, daß auch zwei verschiedene V2-Karten miteinander harmonieren; eine Garantie gibt es allerdings nicht dafür. Prinzipielle Voraussetzung für den SLI-Modus ist die gleiche Speicherbestückung auf beiden Boards. Spiele müssen nicht speziell angepaßt werden, allerdings bieten nicht alle Programme die durch SLI mögliche Auflösung von 1024 mal 768 Punkten an.

BENCHMARKS

Ich habe mir ein Voodoo-2-Board gekauft. Nun bin ich ziemlich frustriert, weil ich im GameStar-Benchmark mit meinem P200 MMX nur auf 15,4 fps komme, exakt den gleichen Wert wie zuvor mit der Matrox Mystique. Was mache ich falsch?

Andreas Kalitzky

GameStar: Anscheinend ist unter »Direct Draw Treiber« im GS Bench-Diagramm noch der primäre Bildschirmtreiber ausgewählt. Damit ist im Benchmark nach wie vor die Mystique aktiv, deshalb die unveränderten Werte. Stellen Sie den Treiber auf die Voodoo 2 um und achten Sie darauf, daß im Kästchen darunter »Direct3D HAL« ausgewählt ist – ansonsten läuft der Benchmark nur in der Software-Emulation.

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.

MSCDEX	40.432	(39K)	40.432	(39K)	0	(0K)
MOUSE	27.552	(27K)	27.552	(27K)	0	(0K)
KEYB	6.944	(7K)	6.944	(7K)	0	(0K)
COMMAND	7.504	(7K)	7.504	(7K)	0	(0K)
PCXDUMP	16.640	(16K)	16.640	(16K)	0	(0K)
Free	457.008	(446K)	457.008	(446K)	0	(0K)

Speicherbelegung im Überblick:

Speichertyp	Gesamt	=	Belegt	+	Frei	
Konventionell	655.360		198.352		457.008	
Oberen	0		0		0	
Reserviert	393.216		393.216		0	
XMS-Speicher	66.060.288		69.632		65.990.656	
Speicher gesamt	67.108.064		661.200		66.447.664	
Ges. unter 1 MB	655.360		198.352		457.008	
Max. Größe für ausführbares Programm			456.688		(446K)	
Größter freier oberer Speicherblock			0		(0K)	
MS-DOS ist resident in hohen Speicherbereich (HMA).						

Die blau umrandete Zeile ist die Entscheidende: Hier sehen Sie, wieviel konventionellen Speicher unter 640 KByte Sie für DOS-Spiele zur Verfügung haben.