

Sie fragen – Experten antworten

# TECHtelmechtel

**Brennt Ihnen eine Frage  
rund um die Technik  
Ihres PCs auf den Nägeln?  
Dann schreiben Sie  
uns per Brief unter dem  
Stichwort »TECHtelmechtel«,  
oder per E-Mail  
an [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)**

## VOODOO-RUSH

*Ich will mir demnächst einen neuen Rechner kaufen, am liebsten mit einer Voodoo-Rush-Grafikkarte. Dazu hätte ich aber noch ein paar Fragen:*

1. Ist der Voodoo-Rush-Chipsatz wirklich soviel langsamer als der Voodoo-Graphics auf den Add-On-Boards?
2. Wie sieht es mit den möglichen Auflösungen und der Bildqualität aus?

Martin Salastowitz

**GameStar:** Prinzipiell ist der Voodoo-Rush-Chipsatz keine schlechte Wahl; weniger gut sieht's allerdings mit dem bislang auf allen Boards verwendeten 2D-Chip von Alliance aus. Er ist nicht gerade eine Zierde seiner Zunft und hielt – da nicht jeder be-

liebige 2D-Chip zusammen mit dem Voodoo-Rush verwendet werden kann – diverse Hersteller von einem Voodoo-Rush-Modell ab. Zu Ihren Fragen:

1. Nach unseren Erfahrungen ist der Voodoo-Rush, je nach Anwendung, zwischen 10 und 40 Prozent langsamer als ein Voodoo-Graphics-Chipsatz. In absoluten Werten gehört er dennoch zu den besseren 3D-Prozessoren, weshalb Sie bei vielen Spielen kaum einen Unterschied bemerken.

2. Hier ist er herkömmlichen 3Dfx-Chips sogar überlegen. Da sich 2D- und 3D-Teil bei Voodoo-Rush-Karten bis zu 6 MByte Bildspeicher teilen, sind bei 3D-Spielen theoretisch bis zu 1024 mal 768 Bildpunkte möglich – und das auch im Fenster. Da die Rush-Karten außerdem kein Durchschleifkabel von der 2D- zur 3D-Karte benötigen, erfahren Spiele über den Voodoo-Rush-Chip keinerlei Minderungen bei der Bildqualität.

## DIRECTX 5.0

*Ich hätte eine Frage bezüglich der CD 11/97. Was bedeutet bei der darauf befindlichen DirectX-5-Version das »Runtime«? Reicht das für Spiele, die DirectX 5.0 benötigen?*

Heinz Sap

**GameStar:** Runtime-Version bedeutet tatsächlich, daß dieses DirectX alles enthält, was für die Ausführung von Programmen nötig ist. Allerdings gibt es noch ein wesentlich umfangreicheres DirectX-5.0-SDK (Software Developers Kit), das Programmierer von DirectX-Spielen benötigen.

## MONITORE

*Ich besitze einen 15-Zoll-Monitor, der höchstens Auflösungen von 800 mal 600 Pixeln flimmerfrei darstellen kann. Lohnt sich da überhaupt der Kauf einer 3Dfx-Karte?*

Heinz Aigner

**GameStar:** Falls die Frage lautet, ob Sie das Auflösungsproblem damit beheben können, ist die Antwort ganz klar: nein. Das Problem liegt tatsächlich am Monitor, der bei Auflösungen jenseits der 800 mal 600 einfach nicht mehr genü-

gend Leistungsreserven für ein flimmerfreies Bild hat. Andersrum gibt es überhaupt kein Problem: Die Voodoo-Karte mit 3Dfx-Chipsatz läßt sich an Ihrem Monitor betreiben, da der Bildspeicher von 3Dfx-Modellen sowieso nur für Auflösungen bis zu 800 mal 600 Bildpunkten reicht. Und sogar die werden nur in den wenigsten Fällen ausgenutzt, denn die meisten Spiele laufen bei 640 mal 480 Punkten.

## FORSAKEN-DEMO

*Ich kriege trotz 3Dfx-Karte und installiertem DirectX 5.0 Ihr Forsaken-Demo nicht zum Laufen. Statt dessen erhalte ich folgende Fehlermeldung: »InitTitle[[]Init-DInput[[]failed«.*

Jörg Schmidt



Falls die Demo streikt, kann es am Joystick liegen.

**GameStar:** Die Lösung des Problems ist verblüffend einfach: Ziehen Sie den Joystick aus dem entsprechenden Port. Da der Freudenknüppel nicht gebraucht wird, unterlief den Programmierern anscheinend ein DirectInput-Fehler, auf den sie nicht weiter achteten.

**Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:**

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

**oder per Email an:**

[tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)



Grafikkarten mit dem Voodoo-Rush-Chip sind nicht so schnell wie 3Dfx-Zusatzboards.