

Sie fragen – Experten antworten

# TECHtelmechtel

Ihnen brennt eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns unter dem Kennwort »TECHtelmechtel«. Die diesmaligen Fragen haben wir aus häufig gestellten ausgewählt.

## GRAFIKKARTEN

### Bildwiederholrate bei 3Dfx-Karten

*Spiele, die 3Dfx-Karten-Unterstützung bieten, flimmern teilweise recht stark. Wie läßt sich das beheben?*

**GameStar:** Bei Direct3D-Programmen können Sie mit den Orchid- und Diamond-Modellen die Bildwiederholrate bequem unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Anzeige« in einer extra Karteikarte festlegen. Für Glide-Spiele

bleibt dagegen nur der Weg über die AUTOEXEC.BAT. Fügen Sie die Zeile »SET SST\_SCREENREFRESH=XX« ein, wobei XX einen der vier Werte 60, 75, 85 oder 120 haben muß. Wir empfehlen 75Hz.

## TREIBER

### DirectX 5.0

*Seit ein paar Wochen ist die finale Version von DirectX 5.0 nun endlich erhältlich, die in Sachen 3D-Grafik ja der Weisheit letzter Schluß sein soll. Ist es wirklich empfehlenswert, sie in jedem Fall zu installieren?*

**GameStar:** Prinzipiell schon. Die DirectX-5.0-Software scheint in der Tat ein gelungener Wurf zu sein, mit einer kleineren Ausnahme: Sie ist nicht 100prozentig kompatibel zu Version 3.0. Das wiederum bringt neben einigen Spielen auch ein paar Grafikkarten ins Stolpern, die bei manchen Treibern auf der 3er Version beharren und prompt die Zusammenarbeit mit DirectX 5.0 verweigern.

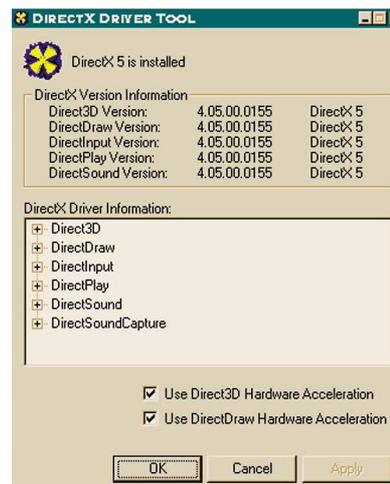
Dann geht der Ärger aber erst richtig los. Ein Downgrade auf die alte Version 3.0 ist von Microsoft nämlich nicht vorgesehen. In dem Fall heißt es entweder auf einen Patch hoffen (laut einiger Hersteller kein großes Problem), Windows neu installieren oder im Windows\System-Verzeichnis mühselig jede einzelne Datei von Hand ändern und dabei verzweifeln. Deshalb unser Tip: Sind Sie sich nicht sicher, ob Ihre Grafikkarte problemlos mit DirectX 5.0 zusammenarbeitet, fragen Sie am besten den jeweiligen Hersteller (Telefonnummern der wichtigsten Anbieter finden Sie in der Tabelle des 3D-Kartentests). Ansonsten sollten Sie ohne zwingenden Grund Ihre alten DirectX-Treiber nicht wechseln.

## TREIBER

### VESA 2.0

*Meine Grafikkarte kann kein VESA 2.0, doch das Spiel will ohne nicht in SVGA starten. Gibt es dafür eine Lösung?*

**GameStar:** Installieren Sie einfach den Scitech Display Doctor, dessen voll funktionsfähige Shareware-Version Sie auf unserer diesmaligen Cover-CD oder im Internet unter <http://www.scitechsoft.com/sdd.html> finden. Dieser enthält unter anderem ein UniVBE-Utility, um das genannte Problem zu beheben. Bis auf wenige



Haben Sie **DirectX 5.0** erstmal auf Ihrem Rechner installiert, werden sie es nur sehr schwer wieder los.

Ausnahmen werden alle modernen Grafikkarten bei der nötigen Initialisierung automatisch richtig erkannt.

## SOUNDKARTEN

### Abstürze mit AWE 64

*Seit dem Einbau einer Soundblaster 64 stürzt mein Rechner bei DirectX-Spielen komplett ab, ein blauer Bildschirm zeigt einen »schweren Ausnahmefehler« an.*

**GameStar:** Der ursprüngliche Treiber vertrug sich nicht mit DirectX. Auf unserer CD oder unter <http://www.crea.com> finden Sie jedoch den passenden Patch, mit dem die Treiber auf den neuesten Stand gebracht werden.

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

IDG Entertainment Verlag  
Redaktion GameStar  
Brabanter Str. 4  
80805 München

Im rot-umrandeten Feld können Sie bei der Monster 3D die Bildwiederholrate einstellen.

