

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**



Auf Video-CD:
Freeware-FTP-
Server

FTP-Verbindungen

Ich möchte gerne einem Freund ein größeres Daten-Paket schicken (ca. 600 MByte). Über ICQ ist die Übertragung sehr langsam und bricht dauernd ab. Ich habe deshalb versucht, meinen Computer als FTP-Server im Netz anzumelden. Das verwendete Programm hat jedoch immer den Zugang zu meinem Computer (den Download) gesperrt. Gibt es noch eine andere Möglichkeit, Dateien schnell zu verschicken? Oder ist FTP wirklich die beste Lösung? *Manuel Zidane*

GameStar Das FTP-Protokoll ist mit Sicherheit einer der sinnvollsten Wege, größere Datenmengen zu verschicken oder zum

Download bereitzustellen. Der Transfer ist relativ einfach durchzuführen, weil ein simpler Browser auf der Empfängerseite bereits genügt. Nur die Server-Software sollte zuverlässig arbeiten. Wir haben mit dem kleinen Freeware-Programm »TypSoft-FTP« recht gute Erfahrungen gemacht. Sie finden es auf unserer Video-CD. Allerdings ändert eine FTP-Verbindung nichts an der verfügbaren Bandbreite zu Ihrem Provider, bei ISDN ohne Kanalbündelung steht nur ein Upload von maximal 8 KByte pro Sekunde zur Verfügung. Der Empfänger muss sich also genauso in Geduld üben wie bei ICQ. Für 600 MByte Daten benötigen Sie im günstigsten Fall etwa 21 Stunden Übertragungszeit. Die Daten auf eine CD zu brennen und dem Freund per Post zu schicken, wäre um einiges preisgünstiger.

Soundkarten

Trotz Verwendung der neuesten Treiber für die Terratec DMX XFire 1024 erlaubt es Voyager Elite Force nicht, den A3D-Sound auszuwählen, da die Soundkarte diesen Standard angeblich nicht unterstützt. In der Bedienungsanleitung steht aber, dass A3D sehr wohl möglich ist. Selbst Activision konnte mir bis jetzt nicht weiterhelfen. Wem soll ich jetzt glauben? *Carsten Hülsemeyer*

GameStar Dieser Widerspruch hat einen einfachen Grund: **Voyager Elite Force** basiert komplett auf der **Quake 3**-Engine, bei der diese Funktion auf Emulatoren nicht nutzbar ist. Bei Soundkarten mit Original-Aureal-Chips funktioniert A3D ohne Probleme. Soundprozessoren, die A3D nur emulieren (wie der Crystal auf der DMX), erkennen diesen Standard einfach nicht. Die Entwickler bei id Software kennen das Problem, sehen sich aber nicht in der Lage, den kleinen Fehler durch ein Update zu beseitigen. Die **Quake 3**-Engine ist die einzige mit diesem Problem, andere Spiele akzeptieren ausnahmslos die A3D-Emulation.

Netzwerke

Ich habe eine 10/100-MBit-Netzwerkkarte in meinem Computer und will diesen mit einem PC verbinden, der eine 10-MBit-Karte installiert hat. Kann ich ohne einen Hub oder Switch überhaupt so eine Verbindung aufbauen? Bei meinem ersten Versuch konnte keiner der beiden Rechner den anderen im Netzwerk finden. *Robert Horstmann*

GameStar Für die Direktverbindung zweier PCs ohne Switch oder Hub ist ein so genanntes Crosslink-Kabel nötig. Hierbei werden die Stränge im Inneren gekreuzt, damit wird ein Hub unnötig. Dieser Kabeltyp lässt sich allerdings nur für die Verbindung zweier Computer benutzen. In normalen, geschalteten Netzwerken werden ausschließlich ungekreuzte Patch-Kabel verwendet. Crosslink-Ausführungen hält jeder größere Hardware-Händler auf Lager, sie sind nicht teurer als normale Kabel. Kleiner Tip: Kennzeichnen Sie das Kabel sofort als Crosslink. Damit vermeiden Sie Verwechslungen mit normalen Kabeln bei einem eventuellen Netzausbau.

Spiele-Updates

Ein Freund sagte mir, dass man auf eurer Webseite einen Crack zu Unreal Tournament finden kann, er soll das Spielen ohne eingelegte CD ermöglichen. Ist das ein Scherz, oder stimmt das? *Albert Anzenberger*

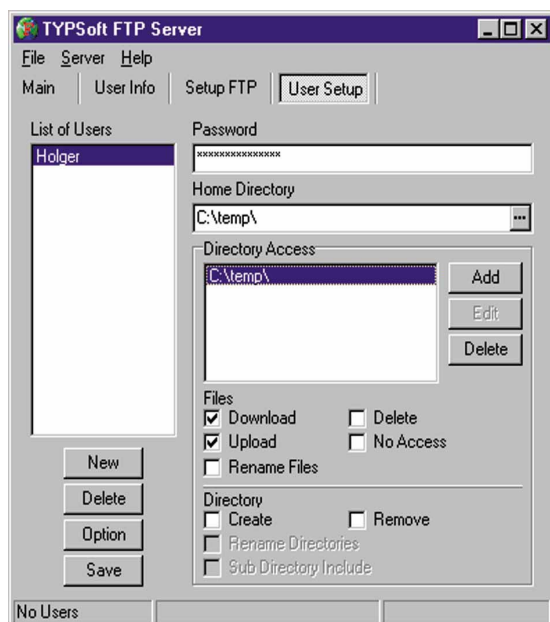


Unreal Tournament läuft ab der Version 432 auch ohne eingelegte CD. Probleme mit dem Kopierschutz gibt es damit nicht mehr.

Ihr Freund hat fast Recht, doch handelt es sich dabei nicht um einen Crack, sondern um das offizielle Update von **Unreal Tournament** mit der Versionsnummer 432. Die Entwickler haben in diesem Patch die Kopierschutz-Abfrage entfernt, um Schwierigkeiten mit einigen CD-ROM-Laufwerken zu beseitigen, die eine ordnungsgemäß eingelegte Original-CD nicht erkennen konnten. Mit demselben Problem hatte auch schon **Half-Life** zu kämpfen. Hier wurde die Kopierschutz-Abfrage bereits vor mehr als einem Jahr mit dem Patch 1.0.0.8 abgeschaltet.

Festplatte

Da mein Computer von mehreren Familienmitgliedern benutzt wird, habe ich mir



Der **Freeware-FTP-Server** von Typsoft ist einfach zu bedienen und zuverlässig im Betrieb. Der Zugang kann mit Passwort geschützt werden.

überlegt, eine eigene Festplatte zu kaufen. Gibt es eine Möglichkeit, vor dem Start eine Platte auszuwählen? Es sollte gewährleistet sein, dass nur ich meine Platte starten kann und sie für die anderen Benutzer nicht sichtbar ist. Verfügt Windows über eine Lösung? Und wenn nicht, gibt es Alternativen?

Thomas Krumphals

GameStar Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: Die erste wäre die Installation eines Bootmanagers, der beim Start die Auswahl zwischen zwei aktiven Partitionen ermöglicht. Die jeweils nicht angewählte Partition wird dann vom Betriebssystem versteckt und ist auch für andere User nicht sichtbar. Das Starten Ihrer eigenen Partition können Sie allerdings nur per Windows-Passwort absichern, das relativ einfach zu umgehen ist.

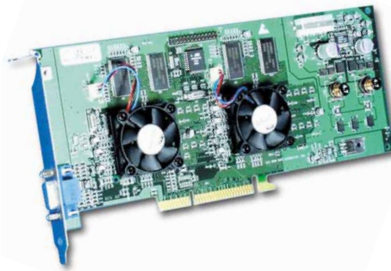
Absolute Sicherheit bietet Möglichkeit zwei, die Verwendung von Wechselplatten. Besorgen Sie sich dafür im Fachhandel zwei Wechselrahmen für Festplatten zum Stückpreis von etwa 30 Mark. Bauen Sie die beiden Festplatten in die Einschübe, und setzen Sie einen der Wechselrahmen in einen freien 5,25-Zoll-Slot Ihres Rechners ein. Wenn Sie mit der Arbeit an Ihrem Computer fertig sind, nehmen Sie den Einschub mit Ihrer Platte einfach heraus und setzen stattdessen die »Familienplatte« ein. Ihre Platte können Sie bis zum nächsten Einsatz an einem sicheren Ort verwahren. Ihre Daten sind damit auf jeden Fall vor fremden Blicken und Zugriffen sicher.

Grafikkarten

Ich besitze einen PC mit AMD Athlon-600-Prozessor und beabsichtige, mir eine Voodoo 5 5500 AGP zu kaufen. Mein Netzteil liefert eine Leistung von maximal 300 Watt. Ich habe aber gehört, dass die Voodoo ein richtiger Stromfresser ist, der separat über das Netzteil mit Energie versorgt werden muss. Muss ich mit Problemen wegen zu geringer Netzteilleistung rechnen?

Klaus Singer

GameStar Die beiden Chips auf der Voodoo 5 5500 ziehen jeweils 44 Watt, also zusammen rund 90 Watt Leistung aus dem Netzteil ab. Für die Versorgung der restlichen Komponenten verbleiben etwa 210 Watt. Nach Abzug der Leistungsaufnahme des Prozessors (rund 50 Watt beim Athlon 600) bleiben noch etwa 160 Watt. Festplatten, Mainboard, CD-ROM und Verlustleistung durch Abwärme schlagen mit ungefähr 40 bis 60 Watt zu Buche. Somit bleiben bei einem 300-Watt-Netzteil rund 100 Watt als Puffer übrig, die auf jeden Fall ausreichen sollten. Mit einem in den meisten Komplettsystemen üblichen 200- oder 230-Watt-



Mit fast 90 Watt Leistungsaufnahme gehört die Voodoo 5 5500 zu den hungrigen Grafikkünstlern.

Netzteil würde die Leistungsreserve aber schon wieder sehr knapp.

Dedicated Server

In eurer Ausgabe 11/2000 habt ihr beschrieben, wie man einen Dedicated Server für Unreal Tournament einrichtet. Bei mir hat das alles auch gut geklappt, bis ich die Server-Adresse eingeben musste. Die Adresse im Heft (<http://127.0.0.1:8888/ServerAdmin>) habe ich mehrmals vergeblich ausprobiert. Kann da vielleicht ein Druckfehler vorliegen, oder ändert sich diese Adresse etwa?

Daniel Voigt

GameStar Die Adresse ist richtig. Sie funktioniert allerdings nur, wenn die Server-Software bereits mit dem richtigen Aufruf gestartet wurde und ordnungsgemäß läuft. Der Zugriff mit dieser Adresse ist auch nur auf demselben Rechner möglich, auf dem der Server läuft. Wenn Sie den Server von einem anderen Rechner im Netzwerk fernbedienen wollen, müssen Sie die echte IP-Adresse des Servers eintragen. Statt »127.0.0.1:8888/ServerAdmin« muss dann die richtige Adresse im Netz verwendet werden, zum Beispiel: »192.168.0.1:8888/ServerAdmin«. Weisen Sie dazu Ihrem Server über die Netzwerk-Eigenschaften eine eindeutige IP-Adresse zu.

Netzwerke

Der Bericht über LAN-Parties im letzten Heft war echt Klasse. Ich habe daraufhin gleich bei mir zu Hause ein Clantreffen mit acht Leuten und einem Dedicated Server organisiert. Dabei hatten wir die Idee, komplett als Clan über den Server im Internet zu spielen. Leider kamen wir mit der Schnittstelle zwischen LAN und Internet nicht klar, es hatte auch niemand Erfahrung damit. Nun meine Frage: Ist das überhaupt möglich? Wenn ja: Wie groß ist der technische Aufwand dafür?

Marcus Boehnke

GameStar Mit Einschränkungen ist so ein Betrieb möglich. Was Sie dafür benötigen, ist ein so genannter Router, der die Verbindung zwischen den beiden Welten LAN und Internet herstellt. In unserem Test im

GameStar 11/2000 haben wir einen ISDN-Router der Firma Elsa vorgestellt. Wenn Sie solch ein Gerät direkt am Server betreiben und diesen auch als Gateway für das LAN zum Internet konfigurieren, ist ein Spiel aus beiden Richtungen möglich. Allerdings macht dann die niedrige Bandbreite der Telefonverbindung meistens einen Strich durch die Rechnung. Bei den im LAN üblichen Client-Rates (Paketgrößen) um die 5.000 Bytes oder mehr geht dem ISDN-Anschluss schon bei zwei über das Internet angeschlossenen Freunden die Luft aus. Das Ergebnis: Die Mitspieler im Internet haben ein extremes Lag und hohe Pings zu ertragen, während die Spieler im LAN davon überhaupt nichts mitbekommen. Mit schnelleren Verbindungen wie A-DSL oder Kabelmodem können Sie allerdings auch eine höhere Anzahl von Internet-Spielern auf Ihrem Server mitzocken lassen. **WR**



Mit einem Router wie dem Elsa MicroLink ISDN 4U können Sie einfach und komfortabel die Verbindung zwischen LAN und Internet herstellen.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Leopoldstr. 252 b
80807 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 Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.