

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**

GRAFIKKARTEN

Ich habe im Moment eine ältere Grafikkarte mit zwei gekoppelten Voodoo 2 in meinem PC. Ich möchte mir demnächst eine der neuen Geforce-Karten zulegen, die beiden Voodoos aber im Rechner lassen. Kann das zu irgendwelchen Problemen führen oder stört das die Geforce nicht?

Michael Wegener

GameStar Eine Geforce-Karte sollte in diesem Fall ebenso wenig Probleme machen wie die bisherigen TNT-Modelle. Die Voodoo-2-SLI-Kombi ist bei manchen Spielen immer noch schneller als eine TNT 2 Ultra oder zumindest ebenbürtig. Im Einzelfall sollten Sie allerdings Benchmarktests mit den beiden Varianten durchführen, um zu prüfen, ob Glide oder D3D das jeweilige Spiel besser unterstützt.

SOFTWARE

Eure Vollversion von Incoming im letzten Heft ist große Klasse. Bei mir läuft sie allerdings nur in 640 mal 480. Ich habe auch keine Möglichkeit gefunden, die Auflösung oder Farbtiefe zu verstellen. Ihr habt doch Incoming auch als Benchmark verwendet. Geht das nicht bei dieser Version?

Klaus Schnittker



So muß die Ergänzung des Programmaufrufs aussehen, damit Sie bei Incoming **Auflösung** und **Farbtiefe** ändern können.

GameStar Bei Incoming läßt sich die Auflösung nur mit einem kleinen Trick verändern. Legen Sie eine Verknüpfung mit »incoming.exe« auf dem Desktop an. Mit einem Rechtsklick auf das neue Icon können Sie dessen Eigenschaften bearbeiten. Tragen Sie hinter die Zeichenfolge des Aufrufs, nach einem Leerzeichen, folgenden Parameter ein: »-screenmode«. Wenn Sie jetzt Incoming über diese Verknüpfung starten, erscheint eine Auswahlbox, in der Sie Auflösung und Farbtiefe gezielt einstellen können. Mit dem zusätzlichen Parameter »-framerate« lassen sich auch die laufenden Meßwerte einblenden.

MODEM

Ich habe mir vor ein paar Tagen ein neues Modem gekauft. Vom Verkäufer wurde mir eine Datenübertragungsrate von 56 KByte pro Sekunde zugesichert, aber ich komme gerade mal auf lächerliche 3 KByte pro Sekunde! Wie ist so etwas möglich? Habe ich vielleicht ein defektes Gerät erwischt?

Björn Sturzbecher

GameStar Das war mit Sicherheit ein Mißverständnis. Angaben für die Datenübertragungsrate bei Modems werden immer in Kilobit pro Sekunde gemacht, niemals in Kilobyte. 56 Kilobit

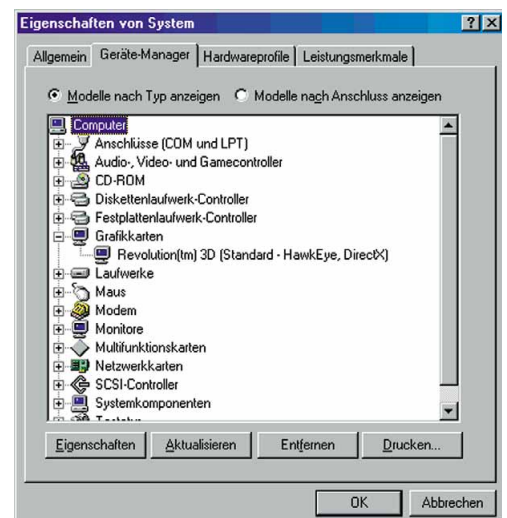
(1 Byte = 8 Bit) entsprechen somit einer Rate von maximal 7 Kilobyte pro Sekunde. Wenn Ihr Modem nicht mehr als 3 Kilobyte erreicht, liegt das wahrscheinlich am Internet-Zugang, den Sie benutzen. Speziell in den Abendstunden ist die Bandbreite der großen Provider wie AOL oder T-Online immer stark ausgelastet. Bessere Werte sind dann nur bei optimaler Verbindung und Leitungsqualität zu erreichen.

TREIBERINSTALLATION

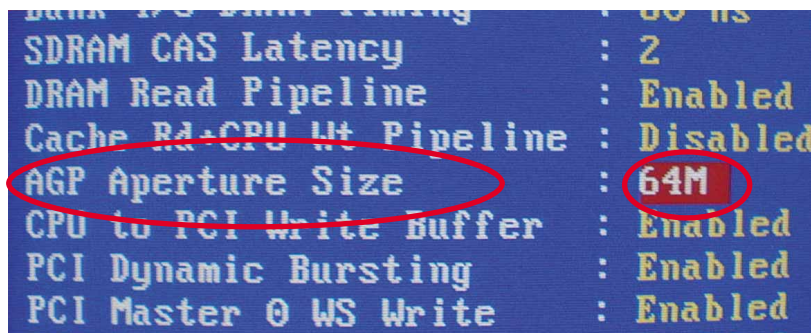
Ich habe folgende Frage: Wenn ich neue Treiber für meine Grafikkarte installiere, muß ich dann zuerst die alten Treiber entfernen? Oder ist immer nur der zuletzt aufgespielte Treiber aktiv?

Marco Serra

GameStar Normalerweise ist die Deinstallation alter Treiber nicht nötig. Windows sammelt alle entsprechenden Informationen in einer speziellen Treiberdatenbank. Wenn Sie einen neuen Treiber für Ihre Grafikkarte installieren, wird dieser auch aktiviert und benutzt. Der alte bleibt allerdings passiv im Sy-



Wenn Sie Windows im abgesicherten Modus starten und in den **Systemeigenschaften** mehr als eine Grafikkarte angezeigt wird, können Sie die nicht mehr im System vorhandenen Karten ohne Risiko entfernen.



Im Untermenü »Bios Features Setup« können Sie die Größe des für AGP reservierten Hauptspeicher-Anteils zuweisen. Nehmen Sie dafür etwa ein Drittel des vorhandenen RAMs.

stem vorhanden, auch wenn er in den Systemeigenschaften nicht sichtbar ist. Im abgesicherten Modus lassen sich alle jemals installierten Treiber in den Systemeigenschaften sichtbar machen und durch Löschen aus der Datenbank entfernen. Die eigentlichen Dateien bleiben dann zwar immer noch auf der Festplatte. Schaden können sie aber nicht mehr anrichten, sie verbrauchen nur unnötig Platz.

GRAFIKKARTEN

Ich besitze einen P II/350 mit Voodoo 3 3000 AGP und 192 MByte RAM. Trotzdem ruckeln noch manche Spiele, wie zum Beispiel Delta Force 2. Auch beim 3DMark-99-Benchmark ist in der Kategorie »Texture Rendering Speed« ein deutlicher Leistungsabfall ab einer Texturgröße von 16 MByte zu sehen. An was kann das liegen?

Marc Schulz

GameStar Die Voodoo 3 3000 ist mit 16 MByte Bild- und Texturspeicher schon recht üppig ausgestattet, aber bei solch großen Texturen muß sie dann doch Nachschub aus dem für AGP reservierten Hauptspeicher-Anteil holen. Die einzige Möglichkeit, an der Leistungsschraube zu drehen, besteht darin, die »AGP Aperture Size« höher einzustellen. Im Bios Ihres Rechners finden Sie im »Bios Features Setup« eine entsprechende Option. Weisen Sie dort dem AGP-Port mehr Hauptspeicher zu, bei 192 MByte RAM können Sie ohne weiteres 64 MByte dafür reservieren. Das Problem mit dem Leistungsabfall bei großen Texturen sollte damit behoben sein.

GAMEPADS

In dem Fifa-2000-Video aus Heft 12/99 spielen Michael Galuschka und Gunnar

Lott mit zwei Logitech-Wingman-Gamepads an einem Computer. Ich dachte immer, daß man die Wingman-Pads nicht koppeln kann. Wie habt ihr das gemacht?

Felix Goch

GameStar Ganz einfach: Wingman-Pads haben ja zwei Anschlußmöglichkeiten. Eines war am Gameport der Soundkarte angeschlossen, das andere am USB-Port. Bei beiden ließen sich so alle Buttons belegen. Theoretisch könnte man noch ein drittes Pad an den zweiten USB-Port hängen oder über einen externen USB-Hub noch eine ganze Reihe mehr anschließen. Bei Fifa 2000 können allerdings nur maximal vier Spieler gemeinsam an einem PC gegen den Ball treten.

GRAFIKKARTEN

Ich möchte meine jetzige Grafikkarte gegen eine Geforce 256 austauschen. Mein Mainboard unterstützt allerdings nur AGP 2x, die Geforce benötigt aber AGP 4x. Muß ich mir jetzt ein neues Mainboard kaufen oder läßt sich das auch anders lösen?

Rico Dreisechs

GameStar Das ist kein Problem, der AGP-Port wurde nämlich so konzipiert, daß er voll abwärtskompatibel ist. Sie können also ohne weiteres eine AGP-4x-Karte auf einem AGP-2x-Mainboard betreiben. Leistungseinbußen müssen Sie bei so einer Kombination kaum befürchten. Es gibt bis heute kein einziges Spiel mit so großen Texturen, daß es von dem schnelleren Speicheraustausch bei AGP 4x profitieren könnte. Außerdem sind moderne Grafikkarten wie die Geforce schon serienmäßig mit ausreichend viel schnellem Speicher bestückt, so daß ein Speicheraustausch nur selten nötig ist.

DIRECT X

Nach der Installation von Direct-X-Buster (CD Heft 1/2000) habe ich meine alte Version deinstalliert und Direct-X 7 neu aufgespielt. Das Diagnoseprogramm von Windows meldet mir allerdings: »dxmas.dll fehlt. Bitte neu installieren.« Doch auch eine erneute Installation konnte den Fehler nicht beheben. Was soll ich tun? Eine Neuinstallation von Windows möchte ich auf jeden Fall vermeiden.

Rainer Lücke

GameStar Die Bestandteile von DirectX, die seit der Version 5.2 nicht mehr geändert wurden, sind in den nachfolgenden Aktualisierungen auch nicht mehr enthalten. Das heißt, den Versionen 6.0, 6.1 und 7.0 fehlen einige grundlegende Dateien, die sowieso auf jedem Computer mit Windows 95 oder 98 installiert sind. Microsoft ging dabei von dem Gedanken aus, daß niemand auf die Idee käme, DirectX deinstallieren zu wollen. Die Folge davon: Wenn Sie DirectX mit dem Buster entfernt haben, müssen Sie zuerst die Version 5.2 installieren. Sie enthält alle Dateien, die auch bei einer Neuinstallation des Betriebssystems auf die Platte geschrieben werden. Erst dann können Sie die »Aktualisierung« auf die Version 6 oder 7 vornehmen. Wenn Sie keine Version 5.2 mehr haben, können Sie diese auf der Homepage von Direct-X-Buster herunterladen. Deren Adresse lautet: www.planetdiablo.de/wummy/dxb/. **WR**

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 Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.