

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

## 3D-KARTEN

*Ich bin seit längerem zufriedener Besitzer einer Noname 3Dfx-Karte. Vor kurzem stieg ich nun von einem 14-Zoll- auf einen 17-Zoll-Monitor um, den ich mit 1024 mal 768 Punkten betreibe. Die Bildqualität ist bei dieser Auflösung aufgrund des schwachen Loophrough-Kabels jedoch bestenfalls ausreichend. Gibt es eine Möglichkeit, ein Loophrough-Kabel mit besserer Qualität zu erwerben, etwa wie es der Diamond Monster 3D 2 beiliegt?*

B. Görg

**GameStar:** Die Möglichkeit gibt es, und zwar bei Diamond selbst. Unter <http://www.diamondmm.de/euroshop> können Sie für 18,50 Mark plus Nachnahmekosten deren qualitativ sehr gutes Monster-Verbindungskabel nachbestellen.

*Ich habe zwei Fragen: 1.) Bei Jedi Knight ist ein sehr deutliches Umschalten der bilinear beziehungsweise trilinear gefilterten Texturen zu beobachten, was nicht gerade schön aussieht. Kann man das irgendwie unterbinden, zum Beispiel mit Mip-Mapping?*

2.) Braucht man zum Abspielen von DVD-Filmen unbedingt eine doch recht teure MPEG2-Karte? Wenn ja, gibt es die auch als ISA-Karten?

H. Wetzstein

**GameStar:** 1.) So ähnlich funktioniert es tatsächlich: Der beschriebene Effekt kommt allerdings gerade durch das Mip-Mapping zustande: Eine Textur wird in verschiedenen Größen (den sogenannten Mip-Maps) im Grafikspeicher abgelegt. Durch das ruckartige Auswechseln zweier Texturen entsteht

## GameStar

Der IDG Entertainment Verlag zeichnet mit seinem Monatsmagazin GameStar für den erfolgreichsten Computermagazin-Launch 1997 verantwortlich. Die verkaufte Auflage liegt bei monatlich über 200.000 Heften (IVW IV/97, IVW I/98). Für die Verstärkung des GameStar-Teams suchen wir zum nächstmöglichen Zeitpunkt:

### Redakteur/in Hardware

Als Fachredakteur/in sind Sie für die Hardware-Rubrik von GameStar verantwortlich. Moderne Spiele verlangen den Rechnern das Äußerste ab – Sie testen die neueste Hightech-Hardware. Ihre Artikel informieren unsere Leser in klar verständlichen Worten über neue Trends und geben konkrete, kritische Kaufberatung. Neben sehr guten Technikenkenntnissen (Schwerpunkte: 3D-Grafikkarten, Soundkarten, Prozessoren, Windows 95) bringen Sie eine flotte Schreibe sowie ein ehrliches Interesse für PC-Spiele mit. Teamgeist, Kontaktfreudigkeit und saubere Recherche sind selbstverständlich für Sie.

### Layouter/in

Das GameStar-Layout vereint Seriosität und klare Gliederung mit kreativer Abwechslung. Als Layouter/in gestalten Sie an Hochleistungs-Macintoshs ein- und mehrseitige Berichte, arbeiten an der optischen Struktur von Artikeln mit und bringen Ihre grafischen Ideen ein. Sie verfügen über ausgezeichnete Kenntnisse mit QuarkXPress in den neuesten Versionen. Gute bis sehr gute Kenntnisse von Photoshop wären von Vorteil. Sie sind umgänglich und bereit, sich den Anforderungen eines jungen, dynamischen Teams zu stellen.

Schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Paßbild, Zeugnisse, Layouter: Arbeitsproben; Hardware-Redakteur: Probeartikel »Aktuelle 3D-Karten und Ausblick auf 1999« mit 3.000 Zeichen Länge) an:

IDG Entertainment Verlag GmbH  
Svenja Mohn, Personalleitung  
Brabanter Straße 4, 80805 München  
Telefon 089/3 60 86-246, Fax: -119



IDG  
Entertainment

das unschöne »Umschalten«. Trilineares Filtering verhindert das wirkungsvoll. Die Pixel werden nicht nur innerhalb einer Texturbitmap, sondern bereits unter Einbeziehung der nächstfolgenden Mip-Map gefiltert. Dadurch ist der Übergang zwischen zwei Texturen nicht mehr zu erkennen. Mit Voodoo-2-Karten kann ein Spiel, das sowohl bilineares Filtering als auch Mip-Mapping unterstützt, per Kontrollpanel zur trilinearen Filterung gezwungen werden.

2.) Es gibt preisgünstige Grafikkarten (STB Mpack, Miro Crystal DVD), die MPEG2-Boards durchaus zufriedenstellend ersetzen können. Allerdings sind diese Karten als Spiele-3D-Lösung nicht zu empfehlen. In die neueste Generation der 2D/3D-Karten (Riva TNT, 3Dfx Banshee, PowerVR 2) werden auch DVD-Dekodierfunktionen integriert sein. Diese können aber wahrscheinlich nur in Verbindung mit einem schnellen Prozessor (ab PII-300) eine spezielle MPEG2-Lösung vernünftig ersetzen. MPEG2-Boards gibt es übrigens nur auf PCI-Basis.

## WINDOWS 98

*Nun soll doch bald Windows 98 erscheinen. Muß man – ähnlich wie vor drei Jahren bei Windows 3.x/Windows 95 – über kurz oder lang zwangsweise umsteigen, damit man in den Genuß der neuesten Software kommt?*

Florian Hillebrand

**GameStar:** Sie haben in dieser Hinsicht nichts zu befürchten. Da Windows 95 und 98 großteils identisch sind, wird es wohl auf absehbare Zeit keine spezielle Windows-98-Software geben, die auf einem mit Windows 95 ausgerüsteten Rechner nicht läuft. Auch DirectX 6.0 ändert daran nichts: Es arbeitet sowohl mit Windows 95 als auch Windows 98 (und wahrscheinlich sogar mit Windows NT 5) zusammen.

## SOUNDKARTEN

*Ich habe eine Soundblaster AWE 64 und dumpf klingende Aktivboxen. Nun habe ich gehört, daß ich wohl an meiner Soundkarte auf den unverstärkten Ausgang umschalten muß. Was muß ich da tun?*

**GameStar:** Das Geheimnis liegt auf der Rückseite Ihrer AWE 64: Signale, die durch den Speaker-Ausgang (SPK) gehen, werden vom schwachbrüstigen und rauschanfälligen Soundblaster-Verstärker aufgeplustert. Stecken Sie das Lautsprecherkabel einfach in die Line-Out-Buchse daneben. Dann bleibt das Tonsignal in seiner ursprünglichen Form und kann nun vom besser klingenden Verstärker Ihrer Aktivboxen aufbereitet werden. Neuere AWE-64-Modelle haben zudem eine farbliche Kennzeichnung; die Speaker-Buchse ist schwarz, der Line-Ausgang grün umrandet.

**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)