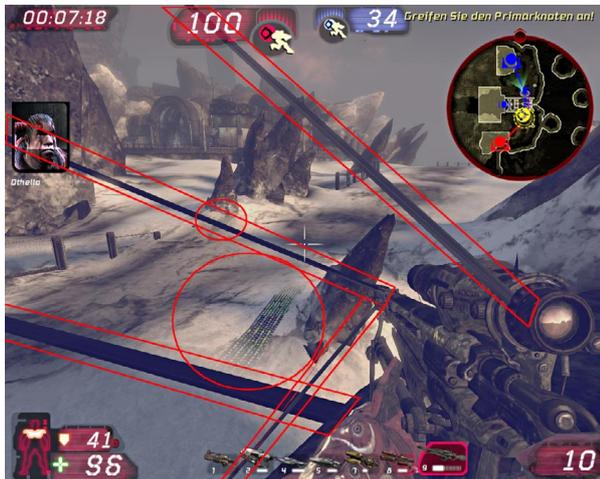


TECHtelmechtel

Grafikkarte kaputt / Kantenglättung erzwingen / Call of Duty 4 Multiplayer startet nicht / DirectX 10.1 und Geforce 8800 GT / Mainboard bremst Grafikkarte?



Die rot eingerahmten Grafikfehler und Artefakte sind in Spielen typische Anzeichen für eine defekte, überhitzte oder zu stark übertaktete Grafikkarte.

Grafikkarte kaputt?

❖ In letzter Zeit habe ich beim Spielen immer häufiger Bildfehler, wie die, die auf dem Screenshot rot eingerahmt sind. Ist meine Grafikkarte defekt? *Marco Morik*

❖ Die Bildfehler auf Ihrem Screenshot sind typisch für eine defekte oder überhitzte Grafikkarte. Haben Sie den 3D-Chip übertaktet, sollten Sie die Taktsteigerungen schleunigst rückgängig machen. Eventuell arbeitet die Platine dann wieder fehlerfrei. Mangelnde Belüftung könnte ebenfalls die Ursache der Bildfehler sein. Testen Sie, ob eine bessere Kühlung des Gehäuses die Fehler verschwinden lässt. Am einfachsten öffnen Sie dazu die Seitenwand des PCs. Hilft das alles nichts, ist Ihre Grafikkarte defekt. Wahrscheinlich müssen Sie daher eine neue kaufen oder Ihre alte, falls möglich, umtauschen.

Kantenglättung erzwingen

❖ Laut Ihren Benchmarks testen Sie Unreal Tournament 3 mit aktivierter Kantenglättung. Ich finde aber keine Option in den Einstellungen. *Heini Wertlich*

❖ Da Unreal Tournament 3 keine eigene Option für Kantenglättung (Antialiasing) anbietet, müssen Sie es im Grafikkarten-Treiber anschalten. Bei einer Geforce-Karte klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen »Nvidia Systemsteuerung« und in der erweiterten Ansicht »3D-Einstellungen verwalten«. Bei »Antialiasing-Modus« wählen Sie nun »Anwendungseinstellungen überschreiben« und bei »Antialiasing-Einstellungen« die gewünschte Qualität. Bei Radeon-Karten öffnen Sie das »Catalyst Control Center« per Rechtsklick auf den Desktop und schieben den Regler unter »Antialiasing« auf die gewünschte Stufe. Nun erzwingt der Treiber die Kantenglättung unabhängig von der Einstellung im Spiel. Allerdings klappt das, abhängig von der Programmierung des Titels, auch nicht immer.

Call of Duty 4 Multiplayer startet nicht

❖ Mein Call of Duty 4 verweigert im Multiplayer-Modus den Start, da die »iwmp3.exe« einen Fehler verursacht. Der Singleplayer-Teil funktioniert dagegen problemlos. *Karl Menninger*

❖ Das Problem liegt an Ihrem (Onboard-)Soundchip. Probieren Sie zunächst, ein Headset anzustecken. Das löst das Problem in den meisten Fällen. Wollen Sie nicht ausschließlich per Headset spielen, schließen Sie die Lautsprecher an die Ausgänge Ihrer Soundkarte und das Mikrophon des Headsets an den passenden Eingang der Soundkarte. Hilft das Anschließen eines Headsets nicht oder nutzen Sie bereits ein USB-Headset, suchen Sie in der Treiber-Software Ihres Soundchips nach einer Einstellung zur automatischen Eingangserkennung, deaktivieren Sie die Funktion und konfigurieren die Ein- und Ausgänge entsprechend Ihrer vorhandenen Lautsprecher.

DirectX 10.1 trotz Geforce 8800 GT?

❖ Das Service Pack 1 für Vista enthält ja DirectX 10.1. Nun meine Frage: Funktioniert meine 8800 GT noch, wenn ich das Service Pack 1 installiere, obwohl sie nur DirectX 10.0 beherrscht? *Dirk Jansen*

❖ Keine Sorge, auch wenn Ihre Geforce 8800 GT kein DirectX 10.1 unterstützt, funktioniert Ihr PC nach der Installation des Service Pack 1 noch einwandfrei, da die Technik abwärtskompatibel ist. Selbst wenn Spiele erscheinen, die DirectX 10.1 nutzen, unterstützen diese noch auf lange Sicht den DX-10.0-Modus, da die Mehrzahl der Grafikkarten in Spiele-PCs nicht mit DirectX 10.1 umgehen kann. Installieren Sie das Service Pack 1 auf jeden Fall, weil es viele Performance- und Sicherheits-Updates enthält.

Mainboard bremst Grafikkarte?

❖ Mein Mainboard hat nur PCI-Express-1.0-Steckplätze für Grafikkarten. Meine neue Grafikkarte



Selbst eine Geforce 8800 GX2 wird von einem PCI-Express-1.0-Mainboard nicht ausgebremst.

te unterstützt aber PCI Express 2.0. Bremst das die 3D-Leistung? *Sten Gutzler*

❖ Mit einer PCI-Express-2.0-Schnittstelle verdoppelt sich der maximale Datendurchsatz pro Leitung von 0,25 auf 0,5 GByte pro Sekunde gegenüber PCI Express 1.0, bei einer PCIe-16x-Anbindung also von 4,0 auf 8,0 GByte/s. Selbst aktuelle High-End-Grafikkarten nutzen aber nicht einmal die volle Bandbreite von PCI Express 1.0, sodass Ihr Mainboard auch nicht die 3D-Leistung bremst. Einzige bei Verbänden aus vier schnellen Grafikkarten wie etwa Quad-Crossfire oder Quad-SLI können Bandbreitenprobleme auftreten und die Performance drücken. PCI Express 2.0 ist eher eine Investition in die Zukunft, momentan aber nicht nötig für hohe Spieleleistung. **FK**

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- ▶ Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- ▶ Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

DVD
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de
- Fachbegriffe einfach erklärt
▶ Quicklink: L8