
Copyright und Garantie

Die Information in diesem Dokument kann ohne vorherige Ankündigung geändert werden und stellt keine Verbindlichkeit oder Verantwortung seitens des Herstellers für mögliche Fehler in diesem Handbuch dar.

Hinsichtlich Qualität, Genauigkeit oder Eignung werden für keinen Teil dieses Dokuments direkte oder indirekte Garantien ausgegeben. In keinem Fall ist der Hersteller haftbar für direkte, indirekte, besondere, zufällige oder Folgeschäden aufgrund Defekten oder Fehlern dieses Handbuchs oder des Produkts.

In diesem Handbuch erscheinende Produktnamen dienen ausschließlich Identifikationszwecken. In diesem Dokument erscheinende Warenzeichen, Produktnamen oder Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.

Dieses Dokument enthält durch Kopierschutzgesetze geschützte Informationen. Alle Rechte sind vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis des Herstellers durch jegliche mechanische, elektronische oder andere Mittel vervielfältigt werden.

Bei falscher Einstellung der Soundkarte durch den Anwender, die zum Versagen des Soundkarte oder zu Störungen führen, sprechen wir uns jeglicher Verantwortung frei.

SILURO™ MX200/MX400/T200/T400

Grafikbeschleuniger

Index

KAPITEL 1. EINLEITUNG	1-1
1-1. EIGENSCHAFTEN.....	1-1
1-2. TECHNISCHE DATEN DER MX200/T200.....	1-2
1-3. TECHNISCHE DATEN DER MX400/T400.....	1-3
1-4. MERKMALE UND VORZÜGE.....	1-4
1-5. LAYOUTDIAGRAMM	1-5
KAPITEL 2. HARDWARE-SETUP	2-1
2-1. INSTALLATION DER KARTE	2-1
2-2. ANSCHLUSS DES VGA-AUSGANGS	2-2
2-3. ANSCHLUSS DES TV-AUSGANGS (NUR FÜR T200/T400)	2-2
2-4. ANSCHLUSS VON VGA- UND TV-AUSGANG (NUR FÜR T200/T400).....	2-3
KAPITEL 3. SOFTWARE-SETUP.....	3-1
3-1. INSTALLATION DER ANZEIGETREIBER FÜR WINDOWS® 98	3-1
3-2. INSTALLATION DER ANZEIGETREIBER FÜR WINDOWS® 2000	3-5
3-3. INSTALLATION VON WINDVD™ 2000.....	3-8
3-4. INSTALLATION VON DIRECTX.....	3-10
KAPITEL 4. HILFSPROGRAMM-SETUP.....	4-1
4-1. EINSTELLUNG DER ANZEIGEEIGENSCHAFTEN IN WINDOWS® 98 SE	4-1
4-2. EINSTELLUNG DER ANZEIGEEIGENSCHAFTEN IN WINDOWS® 2000.....	4-10
4-3. GRAPHIC MAX.....	4-18
4-4. 3DEEP COLOR	4-20
4-5. SYMBOL AUF DER ANZEIGELEISTE	4-24
4-6. BIOS FLASHING HILFSPROGRAMM	4-25
ANHANG A. TABELLE DER ANZEIGEMODI	
ANHANG B. PRODUKT-FAQ	
ANHANG C. TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	

Kapitel 1. Einleitung

1-1. Eigenschaften

Der SILURO™ GF2 MX Grafikbeschleuniger bietet Ihnen leistungsstarke 3D-Beschleunigung und die fortgeschrittenste Direct3D/OpenGL-Beschleunigungslösung für Spiele, professionelle 2D/3D-CAD/CAM Anwendungsprogramme und 3D-Malprogramme.

Die Technologie der SILURO GF2 MX-Serie verwendet Digital Vibrance Control (DVC), die schärfere und hellere Bilder für alle 2D-, 3D- und Videoanwendungen bietet. Die SILURO-Familie umfasst weiterhin den die erste Shading-GPU mit dem neuen NVIDIA Shading Rasterizer und einem High Definition Videoprozessor (HDVP). Mit einem radikal neuen pro-Pixel Shadingprozessor bringt die Bildqualität für interaktiven Inhalt zu nie zuvor gesehenen Höhen. Jede der vier Rasterungs-Pipelines verarbeitet jetzt zwei Texturen pro Pixel in lebensechte 32-Bit-Farben und bei voller Geschwindigkeit.

Die „Transform and Lighting“-Architektur der zweiten Generation der GeForce2 GTS bringt Ihnen nun über 25 Millionen Dreiecke pro Sekunde transformiert und beleuchtet, was zu noch atemberaubend realistischen Szenen führt.. Integrierte HDVP unterstützt alle ATSC-Auflösungen einschließlich 720p und 1080i bei ihren festgelegten Bildraten. In Kombination mit einem hochleistungsfähigen High-Level-Software-MPEG-2-Decoder und einem Empfänger für Digital TV bietet die SILURO GF2 MX-Serie eine qualitativ hochwertige Lösung für HDTV-Wiedergabe. Zusätzlich aktiviert die SILURO GF2 MX-Serie bahnbrechende neue Anwendungsprogramme wie HD-Timeshifting und Funktionen für digitale Videorecorder.

Der Grafikbeschleuniger der SILURO GF2 MX-Serie ist die umfassendste DX7-Hardwareanwendung und entspricht allen Anforderungen des Grafikmarktes für Mainstream-PC, einschließlich Microsofts Initiativen PC00, PC99 and PC99a.

In Kombination mit anderen Innovationen wie z. B. 3Deep und dem beigelegten WinDVD-Programm bedient der Grafikbeschleuniger der SILURO GF2 MX-Serie all Ihre Grafikanforderungen. Mit der schnellsten Direct3D- und OpenGL-Beschleunigung auf dem Markt führt sie NVIDIAs Tradition fort, führende Einzelchips, integrierte VGA/2D/3D und High-Definition-Videoleistung bei hoher Auflösung anzubieten. Dies ermöglicht eine breite Palette von Anwendungsprogrammen, von 3D-Spielen über HDTV, DVD und Erstellung digitaler Inhalte bis zu Internetbrowsern und allgemeiner Produktivität.

Die Grafikbeschleuniger der SILURO GF2 MX-Serie umfassen nun vier eigenständige Modelle:

SILURO MX200	32MB SDRAM
SILURO T200	32MB SDRAM + TV-Ausgang
SILURO MX400	64MB SDRAM
SILURO T400	64MB SDRAM + TV-Ausgang

1-2. Technische Daten der MX200/T200

1. NVIDIA GeForce2 MX200 2D und 3D Grafikbeschleuniger

- Chipsatz: NVIDIA GeForce 2 MX200
- NVIDIA 256-Bit Hi Performance 2D- und 3D-Beschleunigerengine
- Unterstützung für AGP 2X /4X, AGP-Texturing, Fast Writes.
- Integriertes 350MHz RAMDAC, Auflösung bis zu 2048 x 1536 @75Hz
- 32MB SDRAM 64-Bit-Businterface bei 166MHz.
- 175MHz Kerntakt, 350 Millionen Pixel/Sekunde, 700 Millionen Texel/Sekunde Füllrate
- 1.3GB/Sekunde Speicherbandbreite
- Transform & Lighting (T&L)-Engines Engine der zweiten Generation
- DirectX- und S3-Texturkomprimierung
- 32-Bit Z/Stencil Buffer
- Komplette Unterstützung für DirectX 7.0 und DirectX 6.0 sowie DirectX 5.0

2. TV-Ausgang (nur für T200)

- Digitale Videoausgabe durch integrierte NTSC/PAL-Encoder
- Komplette Unterstützung für S-VHS- & Composite-Videoausgänge

3. Qualitativ hochwertige DVD-Wiedergabe

- High Definition-Videoprozessor (HDVP) für Vollbild-Video wiedergabe bei 720p und DVD-Auflösung.
- Erweiterte Unterstützung für DirectDraw
- Hardware-Color Space Conversion (YUV 4:2:2 und 4:2:0)
- Vertikale Filterung: 5 Schritte horizontal mal 3-Schritte
- 8:1 Auf- und Abskalierung
- Farbschlüsselung pro Pixel
- Mehrere Videofenster mit Hardware-Color Space Conversion und Filterung
- DVD Sub-picture Alpha Blended Composition

1-3. Technische Daten der MX400/T400

1. NVIDIA GeForce2 MX400 2D- und 3D-Grafikbeschleuniger

- Chipsatz: GeForce2 MX400
- NVIDIA 256-Bit Hi Performance 2D- und 3D-Beschleunigerengine
- Unterstützung für AGP 2X /4X, AGP-Texturing, Fast Writes.
- Integrierte 350MHz RAMDAC, Auflösung bis zu 2048 x 1536 @75Hz
- 64MB SDRAM 128-Bit-Businterface bei 166MHz.
- 200MHz Kerntakt, 400 Millionen Pixel/Sekunde, 800 Millionen Texel/Sekunde Füllrate
- 2.7GB/Sekunde Speicherbandbreite
- Transform & Lighting (T&L)-Engines der zweiten Generation
- Unterstützung für DirectX-, OpenGL-Optimierungen und S3-Texturkomprimierung
- 32-Bit Z/Stencil Buffer
- Komplette Unterstützung für DirectX 7.0 und DirectX 6.0, DirectX 5.0

2. TV-Ausgang (nur für T400)

- Digital Videoausgabe durch integrierte NTSC/PAL-Encoder
- Komplette Unterstützung für S-VHS & Composite Video-Ausgänge

3. High Quality DVD Wiedergabe

- High Definition-Videoprozessor (HDVP) für Vollbild-Videowiedergabe bei 720p und DVD-Auflösung.
- Erweiterte Unterstützung für DirectDraw
- Hardware-Color Space Conversion (YUV 4:2:2 und 4:2:0)
- Vertikale Filterung: 5 Schritte horizontal mal 3-Schritte
- 8:1 Auf- und Abskalierung
- Farbschlüsselung pro Pixel
- Mehrere Videofenster mit Hardware-Color Space Conversion und Filterung
- DVD Sub-picture Alpha Blended Composition
- Videobeschleunigung für DirectShow, MPEG-1, MPEG-2

1-4. Merkmale und Vorzüge

Merkmale	Vorzüge
Single-Chip GPU (Graphics Processing Unit)	On-chip Integration der gesamten 3D Pipeline (Transformation, Lighting, Setup und Rendering) bietet die niedrigsten Kosten für Komponenten und Design.
Integriertes Transform & Lighting	Bietet 2-4X Triangle Rate für 2-4X detailliertere 3D Szenen. Befreit CPU Bandweite für physikalische und andere Berechnungen, so dass die Animationen und Charaktere realistischer reagieren können.
Unabhängige Pipelined QuadEngine™	Separate Engines für Transformation, Lighting, Setup und Rendering eine mächtige, sehr effiziente Architektur welche 15 Millionen Dreiecke pro Sekunde bietet. Damit werden 3D Charaktere und Landschaften in höchster Komplexität abgebildet
350MHz RAMDAC	Bietet klare scharfe und beste Bildqualität bei 2048 x 1536 Auflösung und 75Hz.
Hochgeschwindigkeits-Speicherbandbreite	Eingebauter 64/32 MB-Hochgeschwindigkeits-Videospeicher mit bis zu 2.7GB/Sekunde (MX400) und 1.3GB/Sekunde (MX200) Bandbreite.
256-Bit 2D Rendering Engine	Bietet die schnellste 2D Leistung für schnelle Bildwiderholung bei bester Auflösung bei 32-Bit Farbtiefe.
Optimierung und Unterstützung für Microsoft® DirectX® und OpenGL®	Beste Leistung und garantierte Kompatibilität mit allen aktuellen und zukünftigen Anwendungen und Spielen.
TwinView™ Architektur	Verdoppelt Ihre Arbeitsfläche auf dem Desktop mittels zweier platzsparender Anzeigen. Sie können ein Programm auf zwei Bildschirmen anzeigen lassen oder mit separaten Programme auf verschiedenen Bildschirmen arbeiten.
Digital Vibrance Control™	Für scharfe, helle Bilder.
Second Generation Integrated Transform & Lighting (T&L) Engines	Bietet eine leistungsstärkere und ausgewogenere PC-Plattform durch Übernahme der grafikintensiven Arbeitslast vom CPU.
NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)	Erweckt natürliche Materialeigenschaften zum Leben mit modernste Per-Pixel-Shadingfunktionen.
Qualitativ hochwertiger HDTV Prozessor	Bietet qualitative beste DVD- und HDTV-Wiedergabe und digitale Aufnahmen.
Unterstützung für AGP 4X/2X, AGP Texturing, und Fast Writes	Nutzt die neuen Informationsübertragungsmethoden auf effizientere Weise und erlaubt Content-Entwicklern die Verwendung von qualitativ hochwertigen 32-Bit Farbtexturen und Szenen mit hoher Polygonzahl.
TV- und Videoausgang	Bietet dem Endanwender die Option, auf Großbildschirmen zu spielen sowie Videorecorder mit digitaler Zeitverschiebung und Videobearbeitungsprogramme zu verwenden.

1-5. Layoutdiagramm

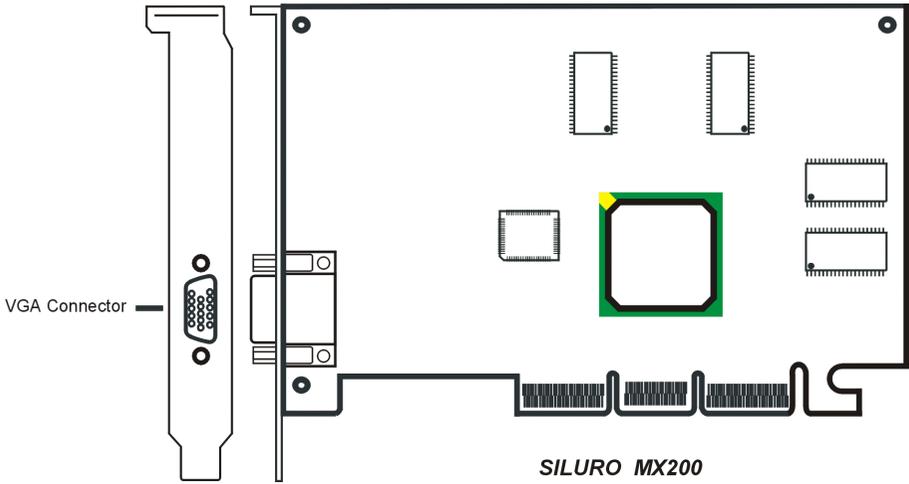


Abb. 1-1. SILURO™ MX200 32MB SDRAM Pure VGA-Layout

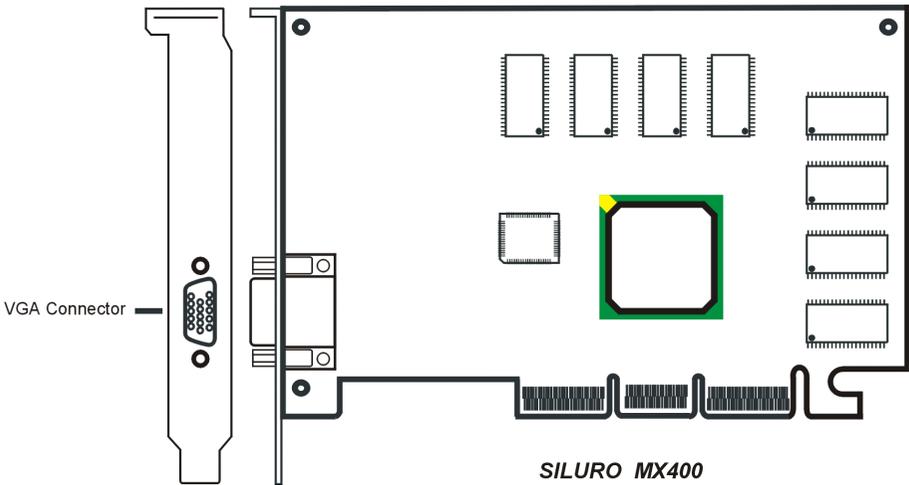


Abb. 1-2. SILURO™ MX400 64MB SDRAM Pure VGA-Layout

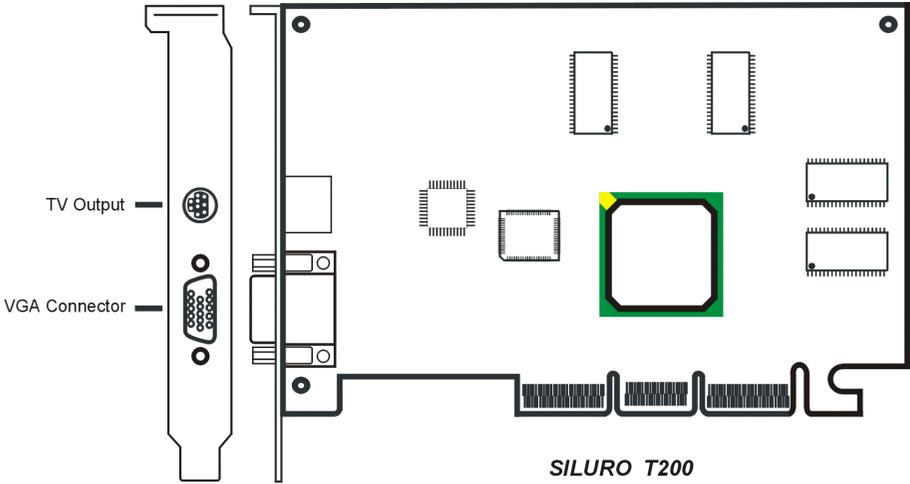


Abb. 1-3. SILURO™ T200 32MB SDRAM VGA/TV-Ausgang - Layout

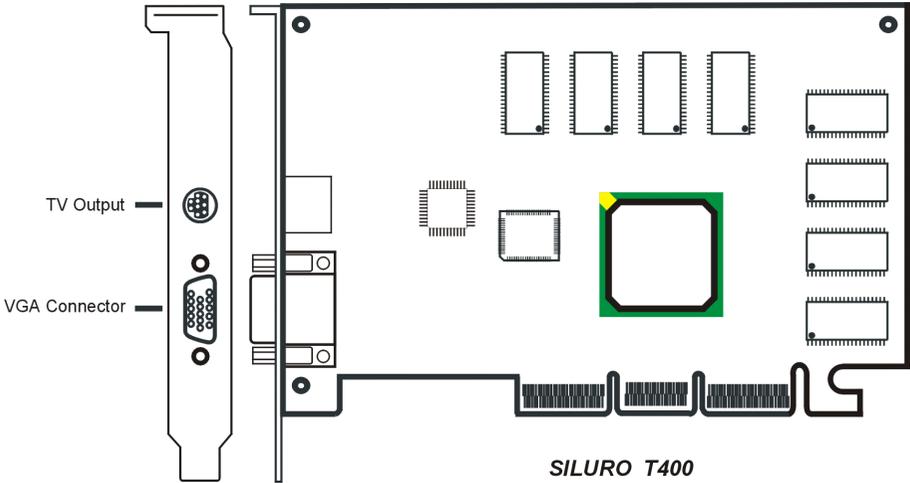


Abb. 1-4. SILURO™ T400 64MB SDRAM VGA/TV-Ausgang - Layout

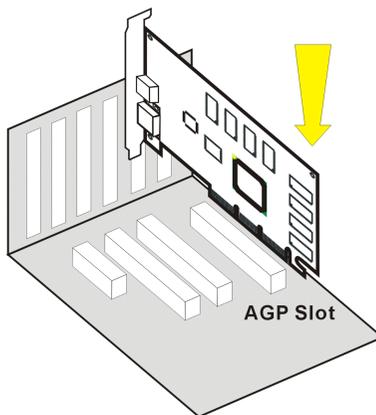
Kapitel 2. Hardware-Setup

2-1. Installation der Karte

Diese Grafikkarte kann nur in einem Motherboard mit AGP-Steckplatz installiert werden. Bitte behandeln Sie diese Karte vorsichtig und achten darauf, die Stromversorgung vor der Installation abzutrennen.

Neue Systeme

1. Trennen Sie alle Netzkabel von Ihrem Computer.
2. Nehmen Sie den Computergehäusedeckel ab.
3. Finden Sie den AGP-Steckplatz auf Ihrem Motherboard.
4. Entfernen Sie die Metallklammer des AGP-Steckplatzes. Bewahren Sie die Schraube gut auf.
5. Richten Sie die Karte mit dem AGP-Steckplatz aus. Halten Sie ihn an seinen Rändern fest und stecken die Karte in den Steckplatz, ohne Gewalt anzuwenden oder Druck auf Komponenten der Videokarte auszuüben. Achten Sie darauf, dass der Anschluss der Karte fest und ganz im Steckplatz sitzt.
6. Sichern Sie die Halteklammer der Karte mit der anfangs von der Metallklammer entfernten Schraube an der Rückwand des Computergehäuses.
7. Setzen Sie den Gehäusedeckel wieder auf.
8. Verbinden Sie den PC-Monitor und andere Anzeigergeräte an die Karte an.
9. Nun sind Sie bereit zur Installation der Softwaretreiber und Hilfsprogramme.

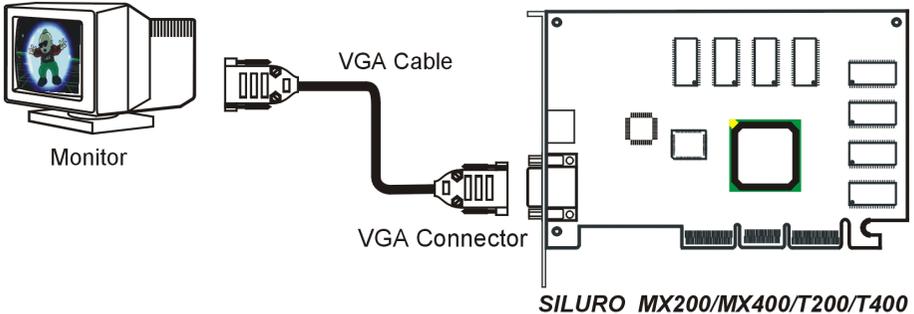


Systeme mit vorhandener VGA-Karte

1. Ändern Sie den Anzeigetreiber zu „Standard VGA“.
2. Schalten Sie Ihren Computer aus und trennen alle Netzkabel ab.
3. Ersetzen Sie die bestehende VGA-Karte mit dieser neuen Karte.
4. Starten Sie Ihren Computer neu.
5. Installieren Sie die Softwaretreiber.

2-2. Anschluss des VGA-Ausgangs

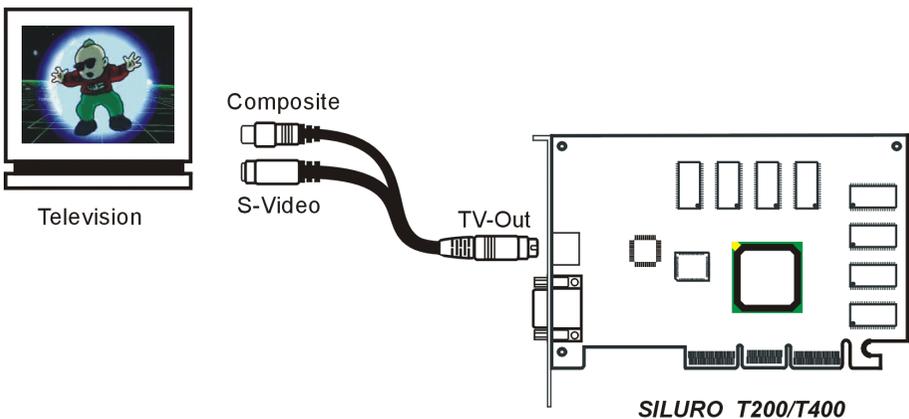
Schließen Sie das VGA-Kabel an den VGA-Anschluss dieses Boards an.



2-3. Anschluss des TV-Ausgangs (nur für T200/T400)

Die SILURO T200/T400 unterstützt nicht nur den VGA-Anschluss zum PC-Monitor, sondern auch den Anschluss von S-Video und Fernsehgerät.

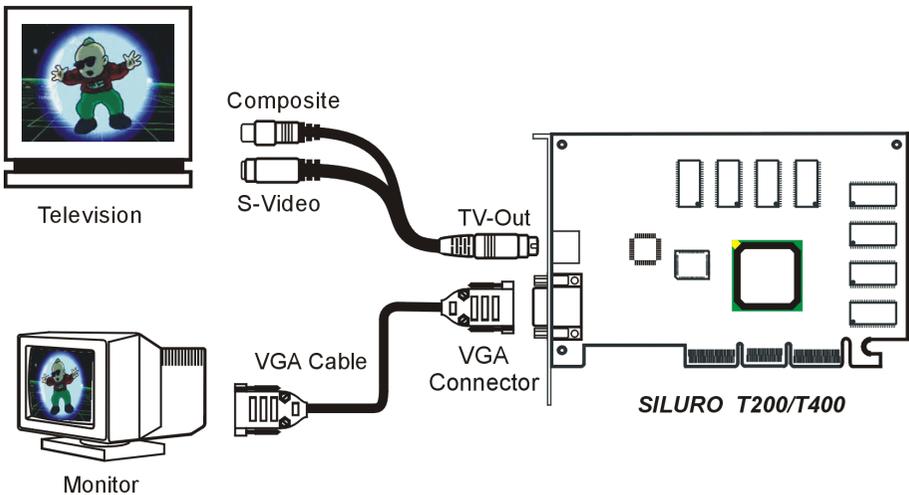
Schließen Sie den TV-Ausgang dieses Boards über ein S-Videokabel an den Anschluss für S-Video bzw. Fernsehgerät an. Nach dem Wiederanschalten des PC und Installation der Treiber für dieses Board prüfen Sie **“Anzeigeeigenschaften”** → **“TwinView”** → **“Anzeigeeigenschaften”**, um den Anzeigemodus für den TV-Ausgang einzustellen.



2-4. Anschluss von VGA- und TV-Ausgang (nur für T200/T400)

Das SILURO T200/T400 unterstützt die Twin-View-Funktion zum Anschluss von VGA, S-Video oder Fernsehgerät.

Schließen Sie das VGA-Kabel des Monitors an den VGA-Anschluss dieses Boards an. Schließen Sie den TV-Ausgang dieses Boards über ein S-Videokabel an den Anschluss für S-Video bzw. Fernsehgerät an. Nach dem Wiederanschalten des PC und Installation der Treiber für dieses Board prüfen Sie **“Anzeigeeigenschaften”** → **“TwinView”** → **“Anzeigeeigenschaften”**, um den Anzeigemodus für den TV-Ausgang einzustellen.. Siehe den Abschnitt **“Anzeigeeigenschaften einstellen...”** in Kapitel 3 für mehr Details.





Kapitel 3. Software-Setup

Sie können die Treiber in einem der folgenden Modi installieren. Die Bildschirmaufnahmen in diesem Handbuch könnten die Bildschirme auf Ihrem System eventuell nicht exakt wiedergeben. Der Inhalt der dieser Karte beigelegten Installations- und Utility-Disk (CD) kann jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden. Die neuesten Treiber für dieses Board können Sie auch auf unserer Website unter <http://www.abit.com.tw> herunterladen.

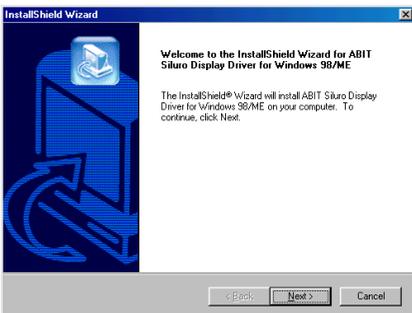
3-1. Installation der Anzeigetreiber für Windows® 98

Modus 1: Auto-Setup über Installationsdisk

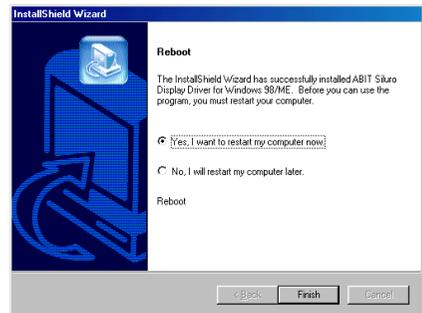
Starten Sie Windows. Legen Sie die Installationsdisk ins CD-ROM-Laufwerk. Der folgende Bildschirm erscheint:



1. Klicken Sie **“Driver Installation”**.

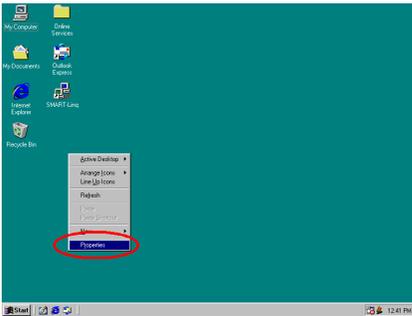


2. Der InstallShield Wizard erscheint. Klicken Sie **“Next>”**.

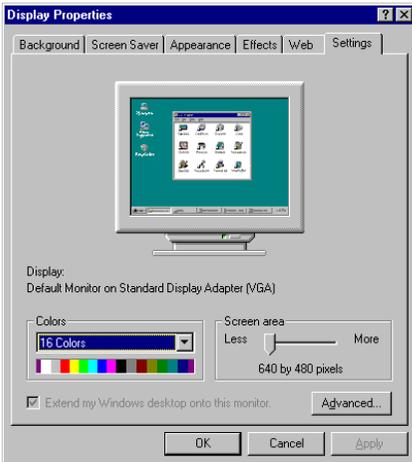


3. Klicken Sie **“Finish”**, um den Computer neu zu starten.

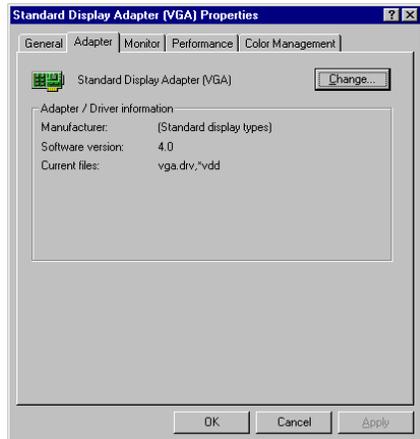
Modus 2: Anzeigeeigenschaften - Setup



1. Rechtsklicken Sie den Desktopbereich und wählen **“Eigenschaften”**.



2. **“Anzeigeeigenschaften”** erscheint. Wählen Sie das Register **“Einstellungen”**.



3. Klicken Sie **“Erweitert...”**, um zum nächsten Schritt zu gehen.



4. Klicken Sie **“Weiter>”**.



5. Klicken Sie **“Weiter>”**.



6. Geben Sie den Treiberpfad im Textkästchen ein oder finden Sie ihn mit der Schaltfläche “Blättern”. Klicken Sie “Weiter>”.



7. Klicken Sie “Weiter>”.



8. Klicken Sie “Weiter>”.



9. Klicken Sie “Beenden”.



10. Klicken Sie “Ja”, um Ihren Computer neu zu starten.

Modus 3: Plug & Play

1. Ersetzen Sie die alte VGA-Karte in Ihrem Computer mit dieser neuen Karte.
2. Starten Sie Windows.
3. Windows erkennt die neu installierten Eigenschaften automatisch. Das Dialogfeld „Neue Hardware gefunden“ erscheint.
4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation der Treiber.
5. Nach erfolgreicher Treiberinstallation starten Sie Windows neu.

3-2. Installation der Anzeigetreiber für Windows® 2000

Modus 1: Auto-Setup über Installationsdisk



1. Windows erkennt die neue Hardware automatisch. Klicken Sie **“Abbrechen”**, um den Assistenten zu beenden.



2. Legen Sie die Installationsdisk ins CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie **“Driver Installation”**.



3. Klicken Sie **“Weiter>”**.



4. Klicken Sie **“Ja”**.



5. Klicken Sie **“Beenden”**, um Ihren Computer neu zu starten.

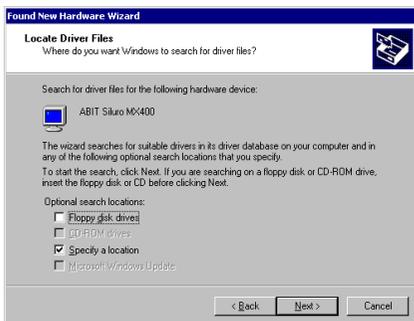
Modus 2: Plug & Play-Setup



1. Windows erkennt die neue Hardware automatisch. Klicken Sie **“Weiter>”**.



2. Klicken Sie **“Nach einem passenden Treiber für meine Eigenschaften suchen [empfohlen]”** und klicken dann **“Weiter>”**.



3. Klicken Sie die Option **“Bestimmen Sie den Ort”** und klicken dann **“Weiter>”**.



4. Legen Sie die Installationsdisk ins CD-ROM-Laufwerk. Finden Sie die Treiberdatei mit der Schaltfläche **„Blättern“**, oder geben Sie den Pfad im Textkästchen ein. Klicken Sie **“OK”**.



5. Klicken Sie **“Weiter>”**.



6. Klicken Sie **“Ja”**.



7. Klicken Sie **Beenden**, um den Assistent für neu gefundene Hardware zu beenden. Starten Sie das System neu.

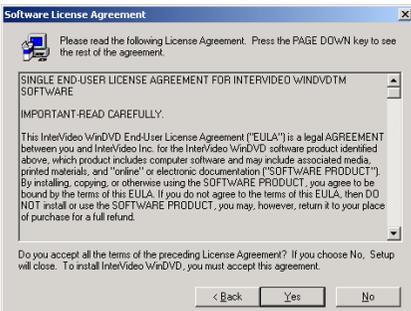
3-3. Installation von WinDVD™ 2000



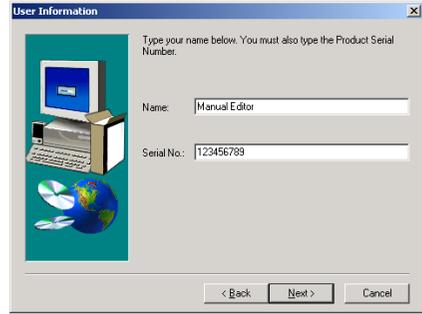
1. Legen Sie die Installationsdisk ins CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie **“WinDVD 2000”**.



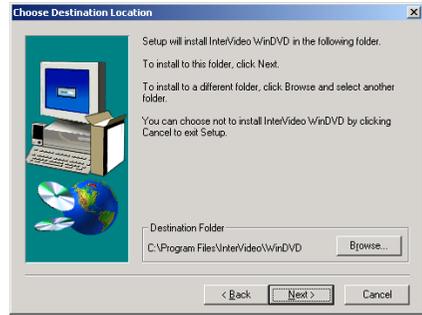
2. Klicken Sie **“Weiter>”**.



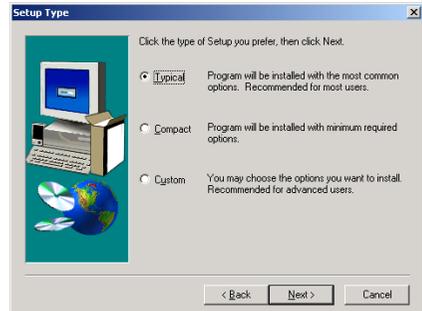
3. Klicken Sie **“Ja”**.



4. Geben Sie Ihren Namen und die Seriennummer von WinDVD 2000 im Textkästchen ein und klicken dann **“Weiter>”**.



5. Klicken Sie **“Weiter>”**.



6. Klicken Sie **“Weiter>”**.



7. Klicken Sie **“Weiter>”**.



8. Klicken Sie **“Beenden”**, um das Setup abzuschließen.



9. Klicken Sie **“Beenden”**, um Ihren Computer neu zu starten.

3-4. Installation von DirectX

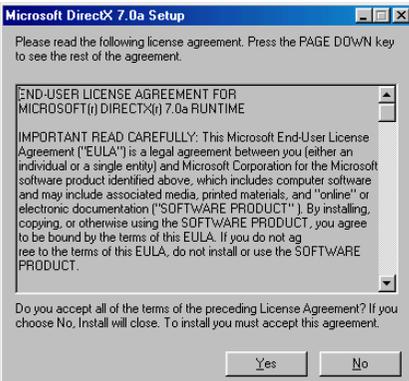
Für beste Spieleleistung schlagen wir Ihnen vor, die neuesten DirectX-Treiber zu installieren. Einige neuere Spiele werden Sie auch bitten, die DirectX-Treiber zu installieren, bevor Sie mit dem Spielen beginnen können.



1. Legen Sie die Installationsdisk ins CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie **“DirectX”**.



2. Klicken Sie **“Ja”**.



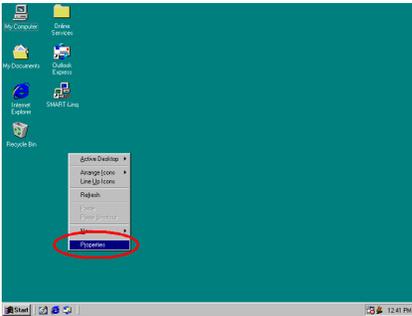
3. Klicken Sie **“Ja”**.



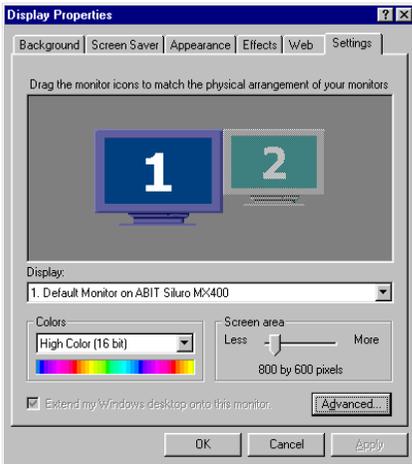
4. Klicken Sie **“OK”**, um Ihren Computer neu zu starten.

Kapitel 4. Hilfsprogramm-Setup

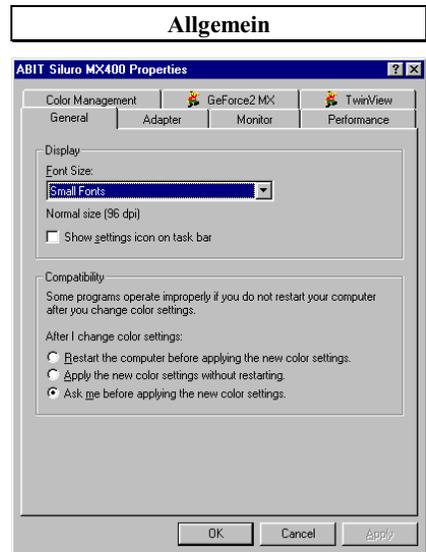
4-1. Einstellung der Anzeigeeigenschaften in Windows® 98 SE



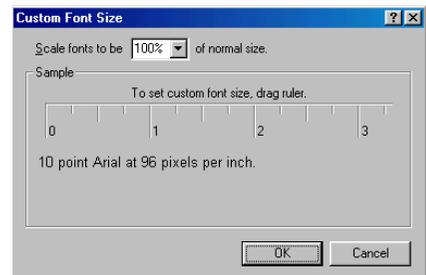
1. Starten Sie Windows. Rechtsklicken Sie den Desktopbereich. Wählen Sie **“Eigenschaften”**, um die **“Anzeigeeigenschaften”** aufzurufen.



2. Wählen Sie **“Einstellungen”**. Klicken Sie **“Erweitert...”** für alle erweiterten Menüs.

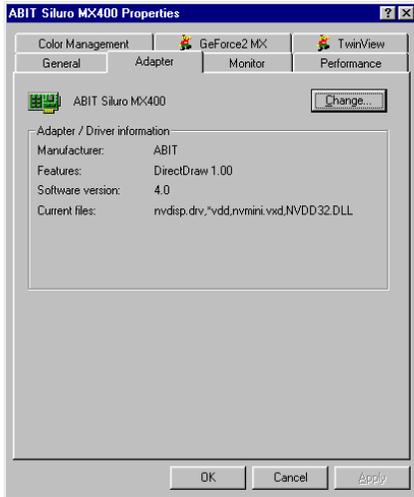


3. Hier können Sie große oder kleine Schrift wählen, oder auch **“Anderes...”**, um den Bildschirm **“Benutzerdefinierter Schriftgrad”** aufzurufen.



4. Stellen Sie die gewünschte Schriftgröße ein. Klicken Sie **“OK”**, um die Einstellungen aufzurufen und zu den Anzeigeeigenschaften zurückzukehren.

Grafikkarte

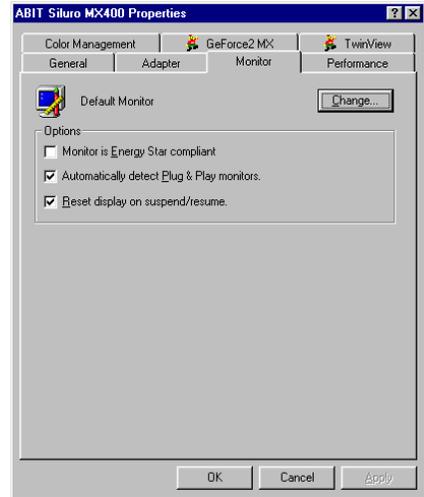


5. Dieses Register zeigt die aktuelle Treiberinformation. Klicken Sie **“Ändern...”**, wenn Sie den Treiber wechseln möchten.

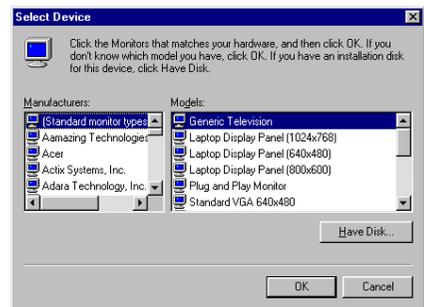


6. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Klicken Sie **“Weiter>”**, um den Treiber zu aktualisieren.

Monitor

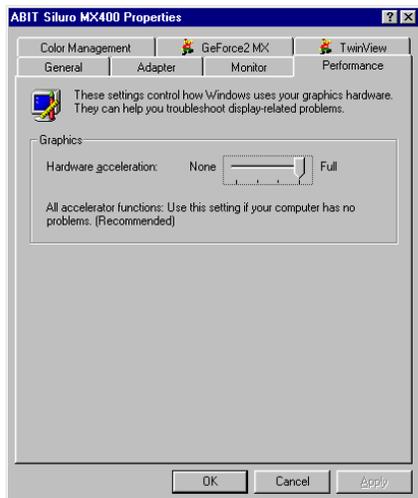


7. Windows verwendet nun den voreingestellten Monitor. Klicken Sie **“Ändern...”**, wenn Sie den Monitortyp ändern möchten.



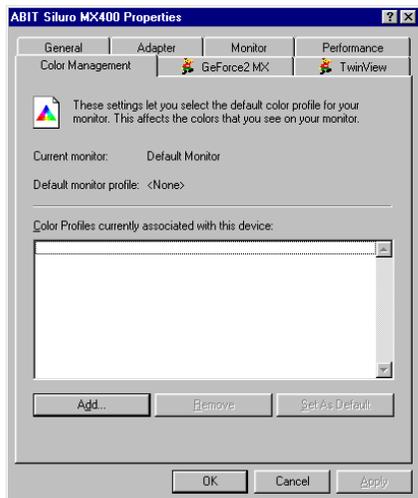
8. Klicken Sie den Typ Ihres Monitors und klicken dann **“OK”**. Klicken Sie **“Diskette...”**, wenn Sie einen neuen Treiber von einem Datenträger installieren möchten.

Leistung



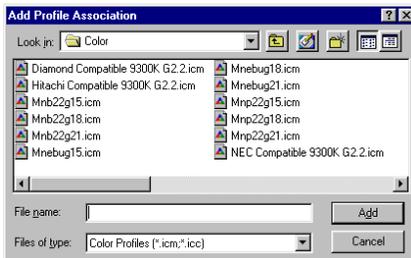
9. Dieses Register regelt, wie Windows Ihre Grafikkarte nutzt. Dies ist hilfreich bei der Fehlerbehebung von anzeigebedingten Problemen.

Farbmanagement



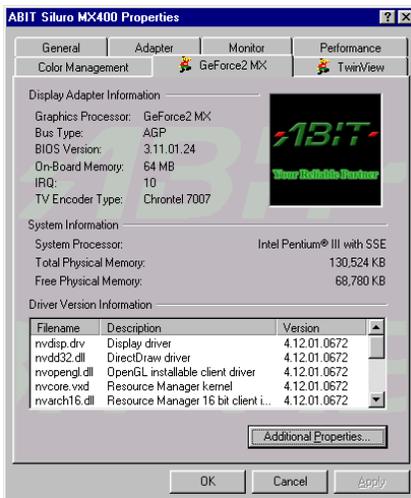
10. Wählen Sie das voreingestellte Farbprofil für Ihren Monitor. Dies beeinflusst die Farben, die auf Ihrem Monitor erscheinen.

High-end und einige Mid-end Monitore bieten eine Farbprofildatei, welche akkuratere Anzeige von Farben auf dem Bildschirm ermöglicht. Wenn Sie solch eine Profildatei haben, klicken Sie **“Anfügen...”**, um sie anzufügen.



11. Die Datei mit den Farbprofilen erscheint. Wählen Sie Ihren Monitortyp oder legen Sie die Treiberdiskette ins Laufwerk und klicken dann **“Anfügen”** zur Installation.

GeForce2 MX



12. Dieses Register zeigt detaillierte Information zu Ihrer Grafikkarte. Klicken Sie **“Zusätzliche Eigenschaften...”** für mehr Einstellungen.



13. Register "Direct3D Settings":

■ Enable fog table emulation:

Direct3D legt fest, dass eine Grafikkarte mit D3D-Hardwarebeschleunigung in der Lage sein sollte, entweder Vertex Fog oder Table Fog zu ermöglichen. Einige fragen die D3D-Hardwarefähigkeiten nicht korrekt ab und erwarten Unterstützung für Table Fog. Die Wahl dieser Option stellt sicher, dass solche Spiele auf dem Nvidia Grafikprozessor korrekt laufen

■ Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal:

Dies lässt die Hardware automatisch die Tiefe ihres Z-Puffers an die Tiefe anpassen, die das Anwendungsprogramm erfordert.

Normalerweise sollten Sie diese Option aktiviert lassen, es sei denn, Ihre Arbeit verlangt unbedingt nach einer bestimmten Z-Puffer-Tiefe. Wenn diese Option deaktiviert ist, funktioniert kein Anwendungsprogramm, dessen Z-Puffer-Tiefe nicht der aktuelle Hardwarekonfiguration entspricht.

■ Enable alternate depth buffering technique:

Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer. Es erlaubt der Hardware die Anwendung eines anderen Mechanismus für

Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungsprogrammen. Die Aktivierung dieser Einstellung kann zu qualitativ hochwertiger Wiedergabe von 3D-Bildern führen.

■ Display logo when running Direct3D applications:

Die Aktivierung dieser Einstellung zeigt das Nvidia-Logo in der unteren Ecke des Bildschirms während der Ausführung von Direct3D-Anwendungsprogrammen.

■ Automatically generate mipmap levels:

Diese Option kann automatisch Mipmaps erzeugen, um die Effizienz von Texturtransfers über den Bus zu erhöhen und bessere Leistung von Anwendungsprogrammen erzeugen.

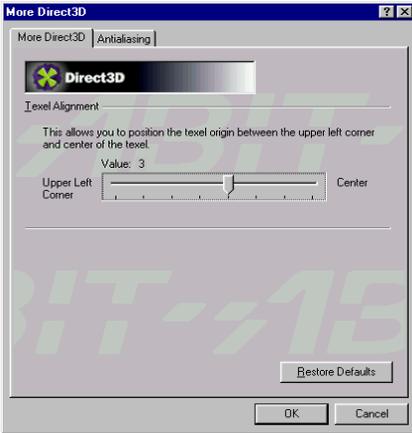
■ Auto-mipmap method:

Wählen Sie die bilineare Methode für bessere Leistung oder die trilineare Methode für höhere Bildqualität.

■ Mipmap detail level:

Diese Option erlaubt Ihnen die Einstellung der LOD (Level of Detail) Ausrichtung für Mipmaps. Eine niedrige Ausrichtung bietet bessere Bildqualität, während eine höhere Ausrichtung die Leistung der Anwendungsprogramme verstärkt. Sie können aus fünf voreingestellten Ausrichtungswerten auswählen – von **besten Bildqualität** bis zu **besten Leistung**.

Klicken Sie "More Direct3D..." für mehr Optionen zu Direct3D und Antialiasing.

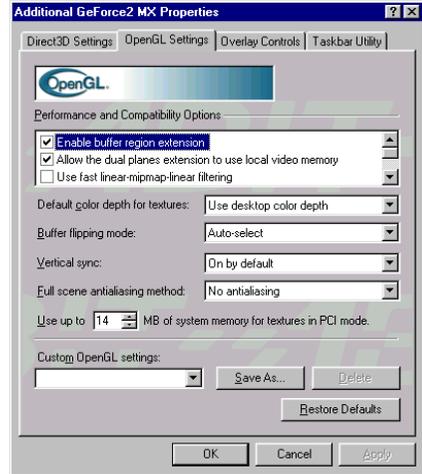


■ **Texel Alignment:**

Diese Option ändert das Adressierschema der Hardwaretextur für Texel (Textur-Elemente). Ändern dieser Werte ändert die Definition des Texelursprungs. Die voreingestellten Werte stimmen mit den Direct3D™-Spezifikationen überein. Einige Softwareprogramme erwarten, dass der Texelursprung an einer anderen Stelle definiert wird. Die Bildqualität solcher Anwendungsprogramme verbessert sich, wenn der Texelursprung neu definiert ist. Verwenden Sie den Schieberegler zur Einstellung des Texelursprungs überall zwischen der oberen linken Ecke und der Mitte des Texels.



14. Wählen Sie den gewünschten Grad des Antialiasing in Direct3D.



15. Im Register "OpenGL Settings" können Sie die Bildtexturqualität in OpenGL-Anwendungsprogrammen einstellen.

■ **Enabled buffer region extension:**

Diese Option erlaubt den Treibern, die OpenGL-Erweiterung **GL_KTX_buffer_region** zu verwenden. Dies kann die Leistung in Anwendungsprogrammen für 3D-Modelle verbessern, die diese Erweiterung unterstützen.

■ **Allow the dual planes extension to use local memory:**

Erlaubt die Verwendung von lokalem Videospeicher, wenn die Erweiterung **GL_KTX_buffer_region** aktiviert ist. Wenn allerdings weniger als 8MB lokaler Videospeicher zur Verfügung steht, ist die Unterstützung für Dual Planes nicht aktiviert. Diese Einstellung tritt nicht in Kraft, wenn die oben erwähnte Option "Enable buffer region extension" deaktiviert ist.

■ **Use fast linear-mipmap-linear filtering:**

Schnelle lineare Mipmap-Linearfilterung erhöht die Leistung von Anwendungsprogrammen auf Kosten einiger Bildqualität. In einigen Fällen macht sich verringerte Bildqualität nicht bemerkbar, daher können Sie die Extraleistung nutzen, die Ihnen diese Funktion bietet.

■ **Enable anisotropic filtering:**

Diese Option erlaubt OpenGL die Verwendung anisotropischer Filterung für bessere Bildqualität.

■ **Enable alternate depth buffering technique:**

Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer. Es erlaubt der Hardware die Anwendung eines anderen Mechanismus für Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungsprogrammen. Die Aktivierung dieser Einstellung kann zu qualitativ hochwertiger Wiedergabe von 3D-Bildern führen.

■ **Disable support for enhanced CPU instruction sets:**

Wählen Sie diese Option, um Treiberunterstützung für komplexere Anweisungen zu deaktivieren, die von einigen CPUs verwendet werden. Einige CPUs unterstützen zusätzliche 3D-Anweisungen, die die Leistung in 3D-Spielen oder Anwendungen noch verbessern, z. B. die Prozessoren der Intel[®] MMX[™] Serie und AMD 3D-NOW![™] Serie. Wenn diese 3D-Spiele und Programme nicht für diese erweiterten Anweisungen konstruiert sind, haben die Prozessoren keinen zusätzlichen Effekt. Auch die Anzeigetreiber müssen diese Funktionen unterstützen. Mit dieser Option können Sie Unterstützung für diese zusätzlichen 3D-Anweisungen im Treiber deaktivieren. Dies kann sich positiv auf Leistungsvergleiche oder Fehlerbehebung auswirken.

■ **Default color depth for textures:**

Diese Option legt fest, ob Texturen einer bestimmten Farbtiefe als Voreinstellung OpenGL-Anwendungsprogrammen verwendet werden sollen.

Use desktop color depth: Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird immer die Textur der Farbtiefe verwendet, auf die Ihr Windows-Desktop momentan eingestellt ist

Always use 16 bpp und **Always use 32 bpp:** Diese Optionen erzwingen die Verwendung von Texturen der festgelegten Farbtiefe, ungeachtet der Einstellungen Ihres Desktops.

■ **Buffer flipping Mode:**

Diese Option legt den Puffer-Flipping-Modus

für OpenGL-Anwendungsprogramme fest, die unter Vollbildschirm laufen. Sie können zwischen der Blocktransfermethode, der Page Flip-Methode oder automatischer Auswahl auswählen. Auto-select erlaubt dem Treiber, die beste Methode festzulegen, basierend auf Ihrer Hardwarekonfiguration.

■ **Vertical sync:**

Mit dieser Option können Sie festlegen, wie Vertical Sync von OpenGL verwaltet wird

Always off: Diese Einstellung deaktiviert Vertical Sync in OpenGL-Anwendungsprogrammen.

Off by default: Diese Einstellung hält Vertical Sync deaktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Aktivierung verlangt.

On by default: Diese Einstellung hält Vertical Sync aktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Deaktivierung verlangt.

■ **Use up to "XX" MB of system memory for textures in PCI mode:**

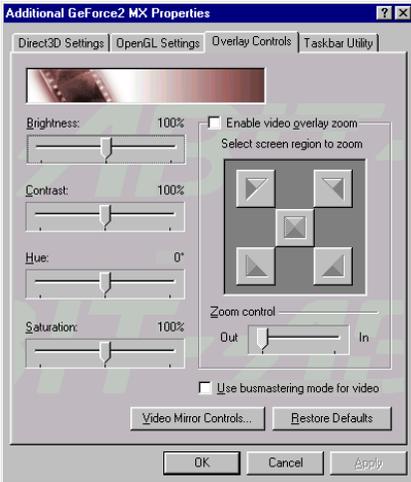
Diese Option erlaubt dem Grafikkprozessor die Verwendung einer hier festgelegten Menge von Systemspeicher für Texturspeicherung (zusätzlich zum Speicher, der auf der Grafikkarte selbst installiert ist).

Die maximale Menge an Systemspeicher, die für Texturspeicherung reserviert werden kann, basiert auf der Menge des physischen RAM, das in Ihrem Computer installiert ist. Je mehr System-RAM, desto höher der Wert, den Sie hier einstellen können.

Ein höherer Wert kann die Leistung einiger Direct3D-Anwendungsprogramme verbessern. Diese Einstellung gilt nur für PCI-Grafikkarten. Wenn Sie eine AGP-Bus-Grafikkarte verwenden, ist diese Option nicht verfügbar (außer wenn die AGP-Grafikkarte im PCI-Kompatibilitätsmodus läuft).

■ **Custom OpenGL Settings:**

Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder "tweaks"), die Sie gespeichert haben. Wählen Sie einen Menüpunkt von der Liste, um es zu aktivieren. Zur Anwendung einer Einstellung wählen Sie die Schaltfläche "OK" oder "Apply".



16. Register "Overlay Control":

Stellen Sie mit diesen Reglern die Qualität von Video- oder DVD-Wiedergabe auf Ihrem Monitor ein.

■ **Brightness:**

Stellen Sie die Helligkeit mit dem Schieberegler ein.

■ **Contrast:**

Stellen Sie den Kontrast mit dem Schieberegler ein.

■ **Hue:**

Stellen Sie den Farbton mit dem Schieberegler ein.

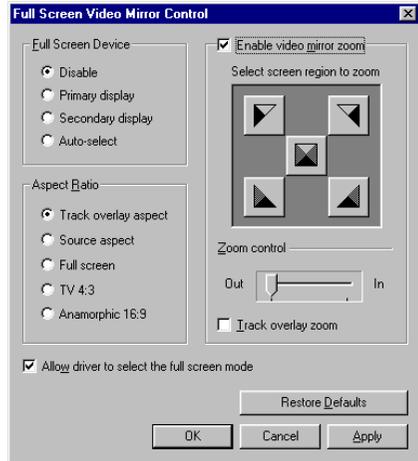
■ **Saturation:**

Stellen Sie die Sättigung mit dem Schieberegler ein.

■ **Enable Video overlay zoom:**

Wählen Sie den zu zoomenden Bildschirmbereich und dann bewegen dann den Schieberegler in "Zoom control", um das überlagerte Video zu zoomen.

Klicken Sie "Video Mirror Controls...", um "Full Screen Video Mirror Control" aufzurufen.



17. Hier können Sie die Eigenschaften für den Vollbildschirm, das Aspektverhältnis und die Zoomregelung des Videospiegels einstellen.



18. Register "Taskbar Utility".

Bietet Ihnen praktischen Zugriff auf verschiedene Eigenschaften und Voreinstellungen in den Anzeigeeigenschaften direkt von der Windows-Task-Leiste.

Die Symbole für die Task-Leiste sind das ABIT Soft Jumpy-Logo, ein Monitor mit einem blauen Grafikboard und ein Monitor mit einem roten Grafikboard.

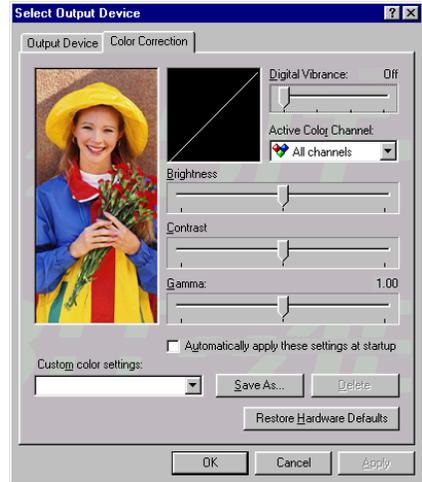


19. In diesem Register können Sie zwei separate Ausgabegeräte (analoger Monitor, digitaler Flachbildschirm oder Fernseher) an eine einzelne Grafikkarte anschließen.

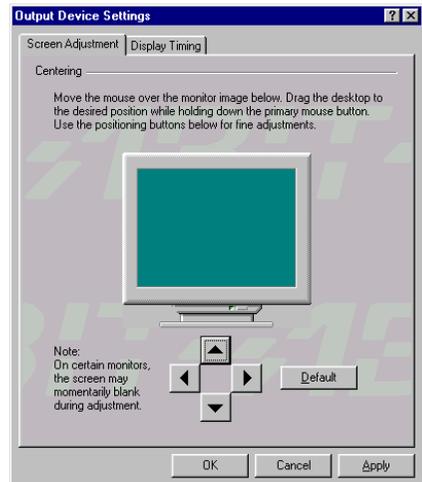
Klicken Sie **“Anzeigeeigenschaften >”** für mehr Anzeigeeigenschaften:



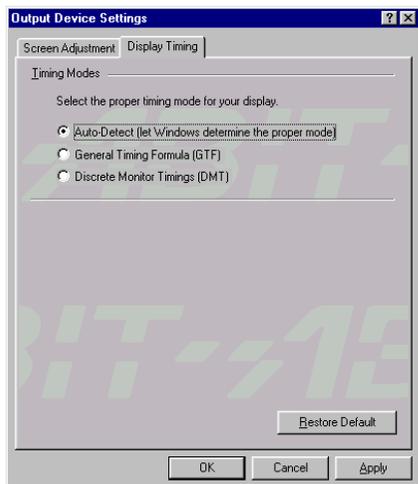
20. Wählen Sie das Anzeigegerät, auf dem Windows angezeigt werden soll.



21. In diesem Register können Sie die Werte für Helligkeit, Kontrast und Gamma ändern. Bewegen Sie den Schieberegler der Digital Vibrate Control (DVC) für schärfere und hellere Bilder.



22. Mit dieser Option können Sie die Zentrierung des Monitorbildes einstellen.



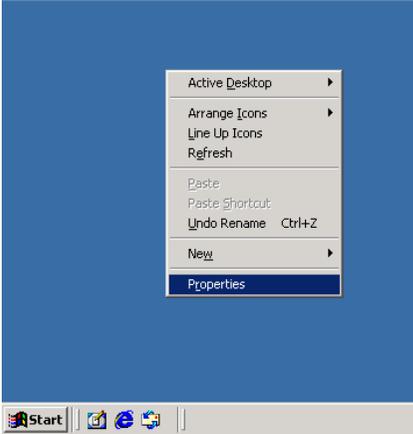
23. Mit dieser Option können Sie den Monitor-Timingmodus aus wählen:

Auto-Detect: Lässt Windows die korrekte Timing-Information direkt vom Monitor selbst holen. Dies ist die Voreinstellung. Beachten Sie, dass einige ältere Monitoren diese Funktion nicht unterstützen könnten.

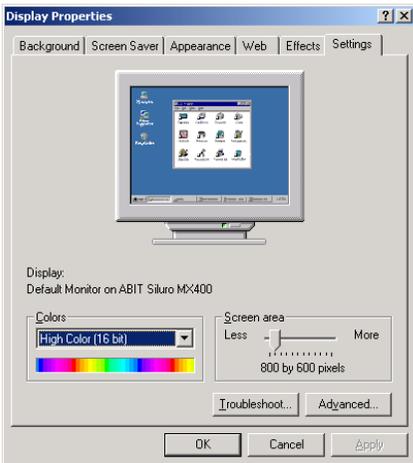
General Timing Formula oder (**GTF**) oder **GTF** ist ein Standard, der von der meisten neuen Hardware verwendet wird.

Discrete Monitor Timings oder (**DMT**) ist ein älterer Standard, der immer noch von einiger Hardware angewandt wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Hardware DMT erfordert.

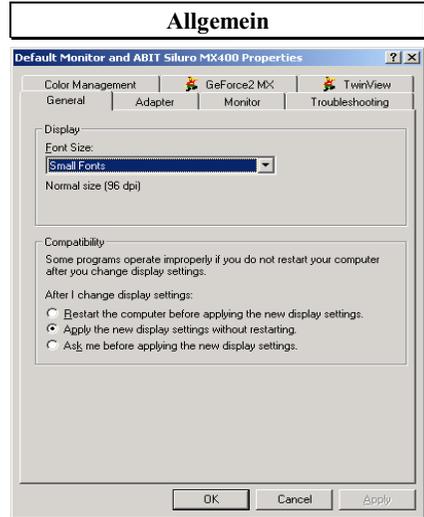
4-2. Einstellung der Anzeigeeigenschaften in Windows® 2000



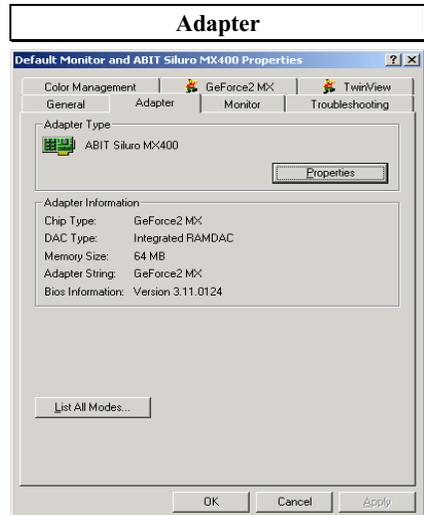
1. Starten Sie Windows. Rechtsklicken Sie den Desktopbereich. Wählen Sie **“Eigenschaften”**, um **“Anzeigeeigenschaften”** aufzurufen.



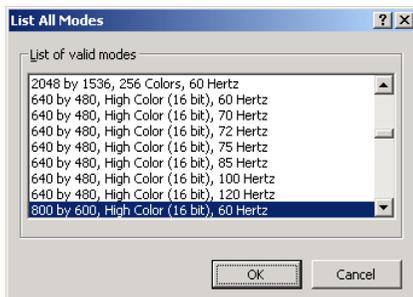
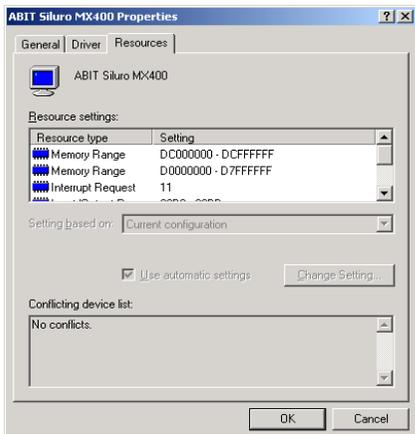
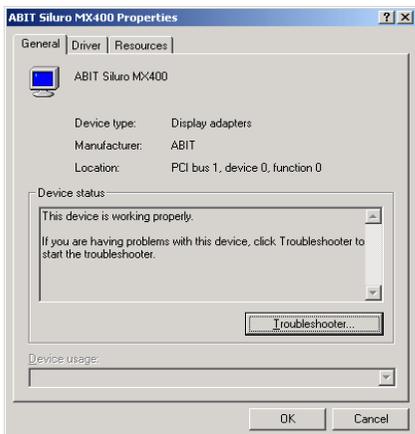
2. Wählen Sie das Register **“Einstellungen”**. Klicken Sie **“Erweitert...”**. Das Menü mit allen erweiterten Reglern erscheint.



3. Hier können Sie die Schriftgröße der Anzeige ändern.

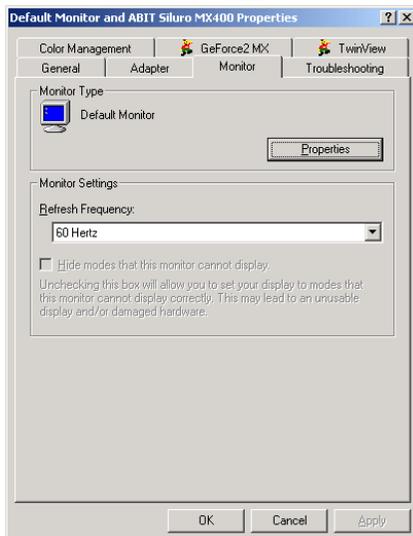


4. Klicken Sie **“Eigenschaften”** für mehr Information zu Allgemeinem, Treibern und Ressourcen für diese Grafikkarte.



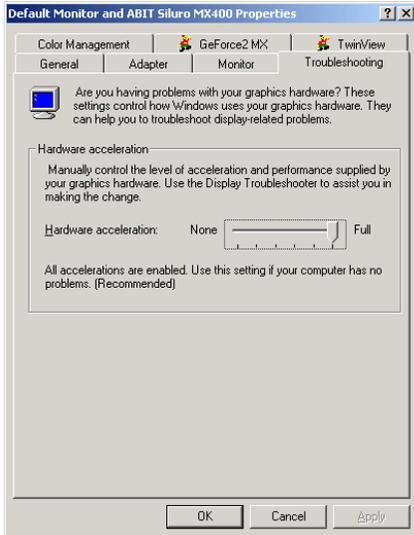
5. Oder klicken Sie **“List All Modes...”** für alle gültigen Anzeigemodi.

Monitor



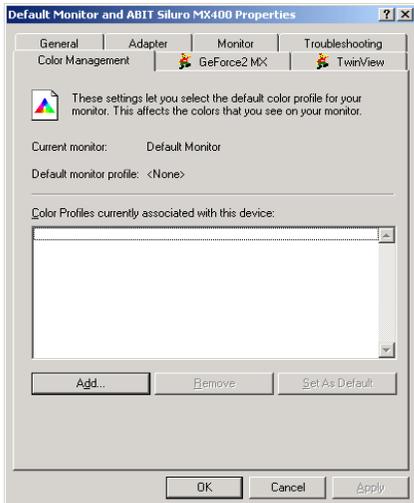
6. Wählen Sie die Wiederholrate des Monitors. Klicken Sie **“Eigenschaften”** für mehr Information zu Allgemeinem und Monitortreibern.

Fehlerbehebung



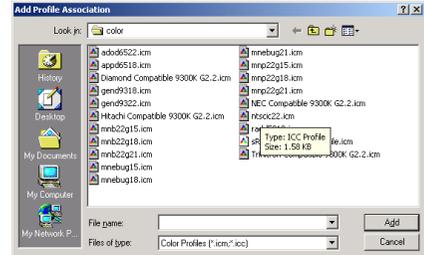
7. Lassen Sie die Hardwarebeschleunigung auf Voll.

Farbmanagement



8. Wählen Sie das voreingestellte Farbprofil für Ihren Monitor. Dies beeinflusst die Farben, die auf Ihrem Monitor erscheinen.

High-end und einige Mid-end Monitore bieten eine Farbprofildatei, welche akkuratere Anzeige von Farben auf dem Bildschirm ermöglicht. Wenn Sie solch eine Profildatei haben, klicken Sie **“Anfügen...”**, um sie anzufügen.

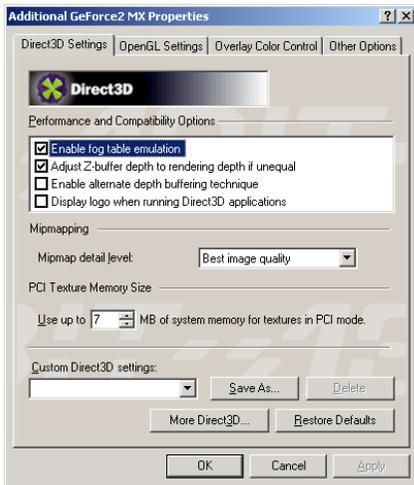


9. Die Datei mit den Farbprofilen erscheint. Wählen Sie Ihren Monitortyp oder legen Sie die Treiberdiskette ins Laufwerk und klicken dann **“Anfügen”** zur Installation.

GeForce2 MX



10. Dieses Register zeigt detaillierte Information zu Ihrer Grafikkarte. Klicken Sie **“Zusätzliche Eigenschaften...”** für mehr Einstellungen.



11. Register "Direct3D Settings":

■ Enable fog table emulation:

Direct3D legt fest, dass eine Grafikkarte mit D3D-Hardwarebeschleunigung in der Lage sein sollte, entweder Vertex Fog oder Table Fog zu ermöglichen. Einige fragen die D3D-Hardwarefähigkeiten nicht korrekt ab und erwarten Unterstützung für Table Fog. Die Wahl dieser Option stellt sicher, dass solche Spiele auf dem Nvidia Grafikprozessor korrekt laufen.

■ Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal:

Dies lässt die Hardware automatisch die Tiefe ihres Z-Puffers an die Tiefe anpassen, die das Anwendungsprogramm erfordert.

Normalerweise sollten Sie diese Option aktiviert lassen, es sei denn, Ihre Arbeit verlangt unbedingt nach einer bestimmten Z-Puffer-Tiefe. Wenn diese Option deaktiviert ist, funktioniert kein Anwendungsprogramm, dessen Z-Puffer-Tiefe nicht der aktuelle Hardwarekonfiguration entspricht.

■ Enable alternate depth buffering technique:

Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer. Es erlaubt der Hardware die Anwendung eines anderen Mechanismus für

Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungsprogrammen. Die Aktivierung dieser Einstellung kann zu qualitativ hochwertiger Wiedergabe von 3D-Bildern führen..

■ Display logo when running Direct3D applications:

Die Aktivierung dieser Einstellung zeigt das Nvidia-Logo in der unteren Ecke des Bildschirms während der Ausführung von Direct3D-Anwendungsprogrammen.

■ Automatically generate mipmap levels:

Diese Option kann automatisch Mipmaps erzeugen, um die Effizienz von Texturtransfers über den Bus zu erhöhen und bessere Leistung von Anwendungsprogrammen erzeugen.

■ Auto-mipmap method:

Wählen Sie die bilineare Methode für bessere Leistung oder die trilineare Methode für höhere Bildqualität.

■ Mipmap detail level:

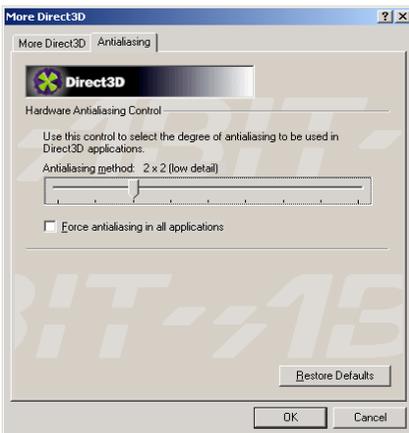
Diese Option erlaubt Ihnen die Einstellung der LOD (Level of Detail) Ausrichtung für Mipmaps. Eine niedrige Ausrichtung bietet bessere Bildqualität, während eine höhere Ausrichtung die Leistung der Anwendungsprogramme verstärkt. Sie können aus fünf voreingestellten Ausrichtungswerten auswählen – von **besten Bildqualität** bis zu **besten Leistung**.

Klicken Sie "More Direct3D..." für mehr Optionen zu Direct3D und Antialiasing.

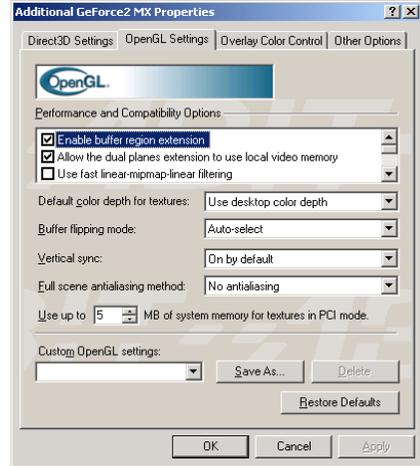


■ **Texel Alignment:**

Diese Option ändert das Adressierschema der Hardwaretextur für Texel (Textur-Elemente). Ändern dieser Werte ändert die Definition des Texelursprungs. Die voreingestellten Werte stimmen mit den Direct3D™-Spezifikationen überein. Einige Softwareprogramme erwarten, dass der Texelursprung an einer anderen Stelle definiert wird. Die Bildqualität solcher Anwendungsprogramme verbessert sich, wenn der Texelursprung neu definiert ist. Verwenden Sie den Schieberegler zur Einstellung des Texelursprungs überall zwischen der oberen linken Ecke und der Mitte des Texels.



12. Wählen Sie den gewünschten Grad des Antialiasing in Direct3D.



13. Im Register "OpenGL Settings" können Sie die Bildtexturqualität in OpenGL-Anwendungsprogrammen einstellen.

■ **Enabled buffer region extension:**

Diese Option erlaubt den Treibern, die OpenGL-Erweiterung **GL_KTX_Buffer_region** zu verwenden. Dies kann die Leistung in Anwendungsprogrammen für 3D-Modelle verbessern, die diese Erweiterung unterstützen.

■ **Allow the dual planes extension to use local memory:**

Erlaubt die Verwendung von lokalem Videospeicher, wenn die Erweiterung **GL_KTX_Buffer_region** aktiviert ist. Wenn allerdings weniger als 8MB lokaler Videospeicher zur Verfügung steht, ist die Unterstützung für Dual Planes nicht aktiviert. Diese Einstellung tritt nicht in Kraft, wenn die oben erwähnte Option "Enable buffer region extension" deaktiviert ist.

■ **Use fast linear-mipmap-linear filtering:**

Schnelle lineare Mipmap-Linearfilterung erhöht die Leistung von Anwendungsprogrammen auf Kosten einiger Bildqualität. In einigen Fällen macht sich verringerte Bildqualität nicht bemerkbar, daher können Sie die Extraleistung nutzen, die Ihnen diese Funktion bietet.

■ **Enable anisotropic filtering:**

Diese Option erlaubt OpenGL die Verwendung anisotropischer Filterung für bessere Bildqualität.

■ **Enable alternate depth buffering technique:**

Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer. Es erlaubt der Hardware die Anwendung eines anderen Mechanismus für Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungsprogrammen. Die Aktivierung dieser Einstellung kann zu qualitativ hochwertiger Wiedergabe von 3D-Bildern führen.

■ **Disable support for enhanced CPU instruction sets:**

Wählen Sie diese Option, um Treiberunterstützung für komplexere Anweisungen zu deaktivieren, die von einigen CPUs verwendet werden. Einige CPUs unterstützen zusätzliche 3D-Anweisungen, welche die Leistung in 3D-Spielen oder Anwendungen noch verbessern, z. B. die Prozessoren der Intel® MMX™ Serie und AMD 3D-NOW!™ Serie. Wenn diese 3D-Spiele und Programme nicht für diese erweiterten Anweisungen konstruiert sind, haben die Prozessoren keinen zusätzlichen Effekt. Auch die Anzeigetreiber müssen diese Funktionen unterstützen. Mit dieser Option können Sie Unterstützung für diese zusätzlichen 3D-Anweisungen im Treiber deaktivieren. Dies kann sich positiv auf Leistungsvergleiche oder Fehlerbehebung auswirken.

■ **Default color depth for textures:**

Diese Option legt fest, ob Texturen einer bestimmten Farbtiefe als Voreinstellung OpenGL-Anwendungsprogrammen verwendet werden sollen.

Use desktop color depth: Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird immer die Textur der Farbtiefe verwendet, auf die Ihr Windows-Desktop momentan eingestellt ist

Always use 16 bpp oder Always use 32 bpp: Diese Optionen erzwingen die Verwendung von Texturen der festgelegten Farbtiefe, ungeachtet der Einstellungen Ihres Desktops.

■ **Buffer flipping mode:**

Diese Option legt den Puffer-Flipping-Modus für OpenGL-Anwendungsprogramme fest, die unter Vollbildschirm laufen. Sie können zwischen der Blocktransfermethode, der Page Flip-Methode oder automatischer Auswahl auswählen. Auto-select erlaubt dem Treiber, die beste Methode festzulegen, basierend auf Ihrer Hardwarekonfiguration.

■ **Vertical sync:**

Mit dieser Option können Sie festlegen, wie Vertical Sync von OpenGL verwaltet wird

Always off: Diese Einstellung deaktiviert Vertical Sync in OpenGL-Anwendungsprogrammen.

Off by default: Diese Einstellung hält Vertical Sync deaktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Aktivierung verlangt.

On by default: Diese Einstellung hält Vertical Sync aktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Deaktivierung verlangt.

■ **Use up to "XX" MB of System memory for textures in PCI mode:**

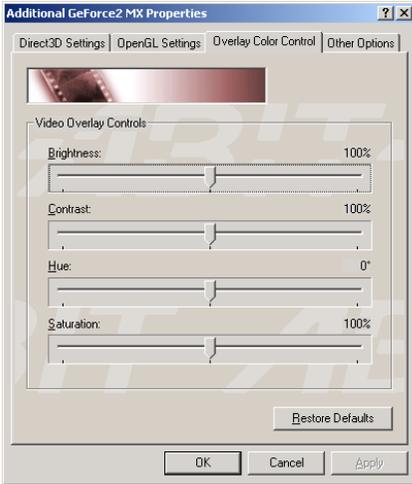
Diese Option erlaubt dem Grafikprozessor die Verwendung einer hier festgelegten Menge von Systemspeicher für Textur Speicherung (zusätzlich zum Speicher, der auf der Grafikkarte selbst installiert ist).

Die maximale Menge an Systemspeicher, die für Texturspeicherung reserviert werden kann, basiert auf der Menge des physischen RAM, das in Ihrem Computer installiert ist. Je mehr System-RAM, desto höher der Wert, den Sie hier einstellen können.

Ein höherer Wert kann die Leistung einiger Direct3D-Anwendungsprogramme verbessern. Diese Einstellung gilt nur für PCI-Grafikkarten. Wenn Sie eine AGP-Bus-Grafikkarte verwenden, ist diese Option nicht verfügbar (außer wenn die AGP-Grafikkarte im PCI-Kompatibilitätsmodus läuft).

■ **Custom OpenGL Settings:**

Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder "tweaks"), die Sie gespeichert haben. Wählen Sie einen Menüpunkt von der Liste, um es zu aktivieren. Zur Anwendung einer Einstellung wählen Sie die Schaltfläche "OK" oder "Apply".



14. Register "Overlay Color Control":

Stellen Sie mit diesen Reglern die Qualität von Video- oder DVD-Wiedergabe auf Ihrem Monitor ein.

■ **B**rightness:

Stellen Sie mit dem Schieberegler die Helligkeit ein.

■ **C**ontrast:

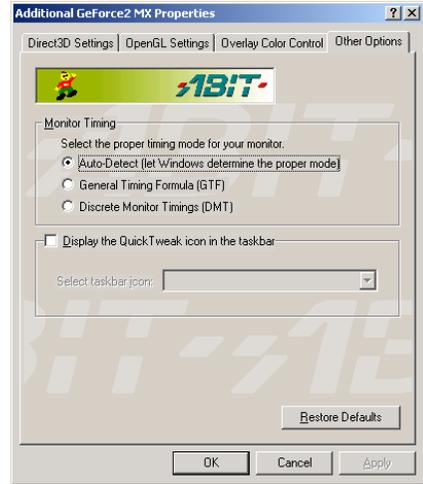
Stellen Sie mit dem Schieberegler den Kontrast ein.

■ **H**ue:

Stellen Sie mit dem Schieberegler den Farbton ein.

■ **S**aturation:

Stellen Sie mit dem Schieberegler die Sättigung ein.



15. Register "Other Options":

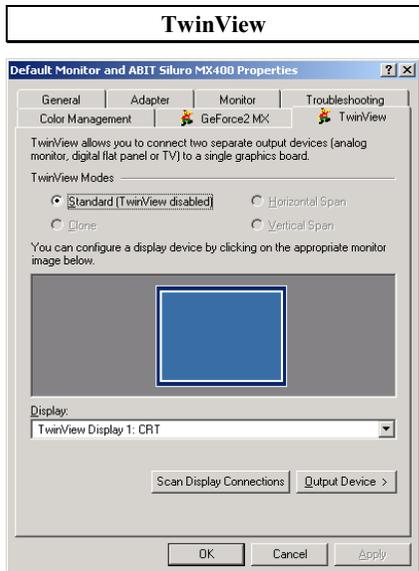
■ **M**onitor Timing:

Hier können Sie den Timingmodus Ihres Monitors einstellen:

Auto-Detect: Lässt Windows die korrekte Timing-Information direkt vom Monitor selbst holen. Dies ist die Voreinstellung. Beachten Sie, dass einige ältere Monitoren diese Funktion nicht unterstützen könnten.

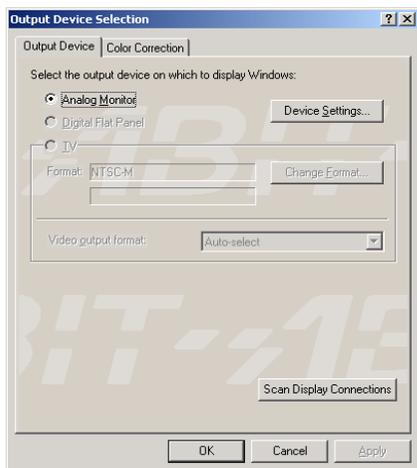
General Timing Formula oder (**GTF**) oder **GTF** ist ein Standard, der von der meisten neuen Hardware verwendet wird.

Discrete Monitor Timings oder (**DMT**) ist ein älterer Standard, der immer noch von einiger Hardware angewandt wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Hardware DMT erfordert.

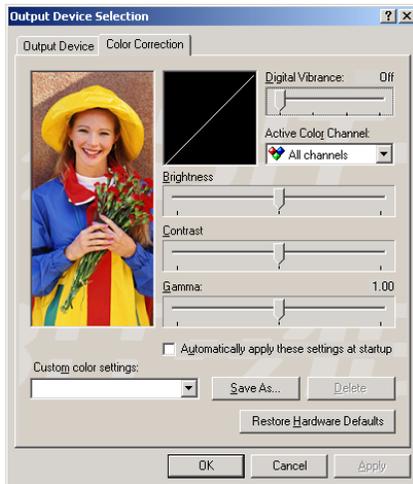


16. Im Register „TwinView“ können Sie zwei separate Ausgabegeräte (analoger Monitor, digitaler Flachbildschirm oder Fernseher) an eine einzelne Grafikkarte anschließen.

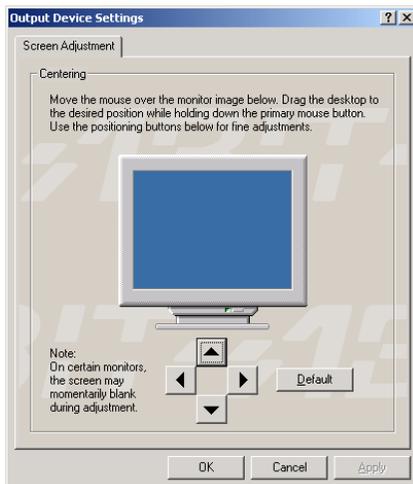
Klicken Sie **“Anzeigeeigenschaften >”** für mehr Anzeigeeigenschaften:



17. Wählen Sie das Anzeigegerät, auf dem Windows angezeigt werden soll.



18. In diesem Register können Sie die Werte für Helligkeit, Kontrast und Gamma ändern. Bewegen Sie den Schieberegler der Digital Vibration Control (DVC) für schärfere und hellere Bilder.



19. Mit dieser Option können Sie die Zentrierung des Monitorbildes einstellen.

4-3. Graphic Max

Wir haben für Sie ein Werkzeug bereitgestellt, mit dem Sie sowohl die Arbeitsgeschwindigkeit des Grafikprozessor als auch die des Grafikspeicher einstellen können. Bitte seien Sie gewarnt, dass inkorrekte Einstellungen Grafikprozessor und Grafikspeicher beschädigen können. Bitte lesen Sie sich das Folgende sorgfältig durch, bevor Sie ABIT Graphic Max anwenden!

Wichtige Warnung

ABIT bietet weder Garantie noch Unterstützung für dieses Hilfsprogramm. Sie wenden dieses Hilfsprogramm auf Ihr eigenes Risiko an. Dieses Risiko umfasst alle Schäden, die von diesem Hilfsprogramm verursacht werden. Wenn Sie diese Warnung nicht akzeptieren, verwenden Sie dieses Hilfsprogramm nicht länger.

ABIT empfiehlt keine Übertaktungseinstellungen für Ihre Hardware. Übertaktung kann zu Überhitzung führen, was wiederum Chip beschädigen kann

Wenn Sie mit der Grafikkarte nicht vertraut sind, raten wir Ihnen sehr von der Verwendung dieses Hilfsprogramms ab. Inkorrekte Einstellungen können irreparable Schäden an Ihrem Grafikchip, Ihrer Grafikkarte und anderen Komponenten hervorrufen!

Anmerkungen zum Anwendungsprogramm

Dieses Hilfsprogramm ist zur Feineinstellung Ihrer Grafikkarte gedacht, um maximale Systemstabilität zu erlangen. Es ist nur für Windows®98/ME konzipiert

Wählen Sie "Start → Programme → ABIT Graphic Max → Graphic Max" um GraphicMax aufzurufen.

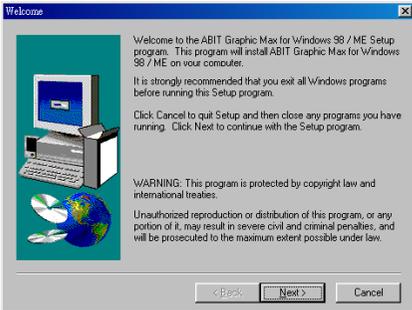
Wenn Sie Einstellungen in Graphic Max vorgenommen haben und nach dem Laden des Systems auf Schwierigkeiten stoßen sollten, können Sie das System in Windows "Abgesicherten Modus" und führen dann "Start → Programme → ABIT Graphic Max → Graphic Max Abgesicherten Modus Wiederherstellung" aus, um die vorhergehenden Einstellungen zu löschen.



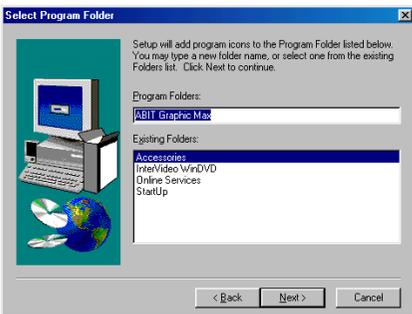
1. Legen Sie die Installationsdisk ins CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie "VGA Utility".



2. Klicken Sie "Graphic Max".
Befolgen Sie die Installationsanweisungen auf Ihrem Bildschirm, um die Software ganz einfach zu installieren.



3. Klicken Sie **“Weiter>”**.

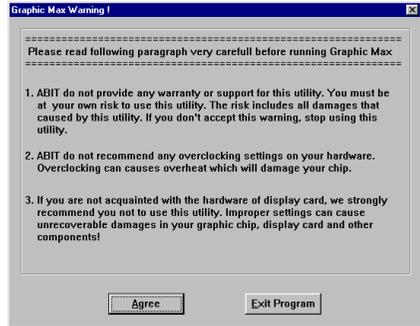


4. Klicken Sie **“Weiter>”**.

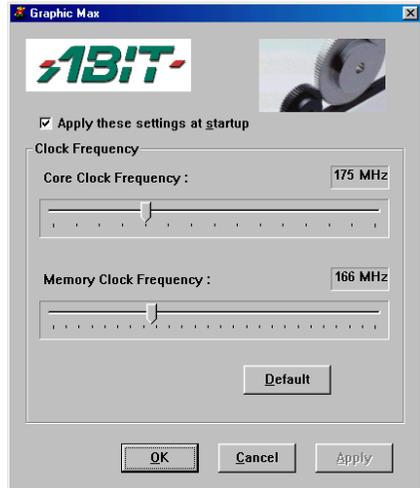


5. Klicken Sie **“Beenden”**, um das Setup zu beenden

Wählen Sie **“Start → Programme → ABIT Graphic Max → Graphic Max”**, um Graphic Max aufzurufen.



6. Bei der Ausführung des Programms werden Sie folgende Warnmeldung erhalten. Lesen Sie bitte die gesamte Meldung. Nachdem Sie die Meldung gelesen haben, wählen Sie **“Agree”**, um fortzufahren.



7. Wenn der Graphic Max Bildschirm erscheint, können Sie mit den beiden Schieberegler die **“Core Clock Frequency”** (Kerntaktfrequenz) und die **“Memory Clock Frequency”** (Speichertaktfrequenz) einstellen. Bitte stellen Sie diese Werte sehr sorgfältig ein.

4-4. 3Deep Color

3Deep Color ist ein Software-Hilfsprogramm zur Korrektur von Beleuchtung, Schattierung und Farben für all Ihre 2D- und 3D-Spiele. Es sorgt für realistischere Grafiken und bessere Effekte, plus einen "see first, shoot first"-Vorteil gegenüber Ihren Onlinegegnern. Endlich können Sie Ihre Hände von Ihren Monitorreglern nehmen und dorthin tun, wo sie hingehören – auf den warmen Abzug Ihres Raketenwerfers.



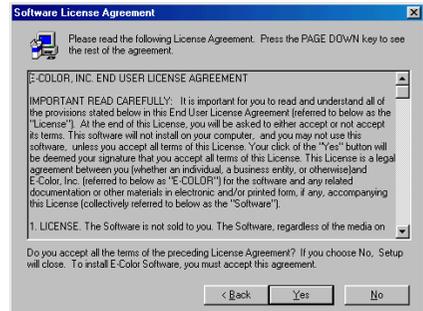
1. Legen Sie die Installationsdisk ins CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie "VGA Hilfsprogramm".



2. Klicken Sie "3Deep Color".



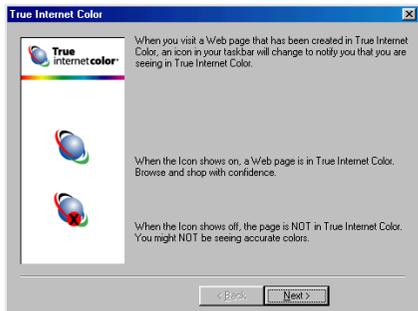
3. Klicken Sie "Weiter".



4. Klicken Sie "Ja".



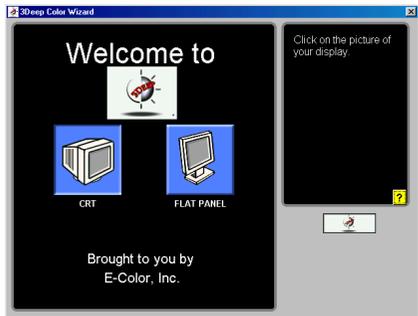
5. Klicken Sie "Weiter".



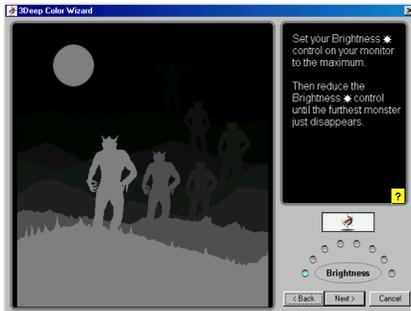
6. Klicken Sie **“Weiter”**.



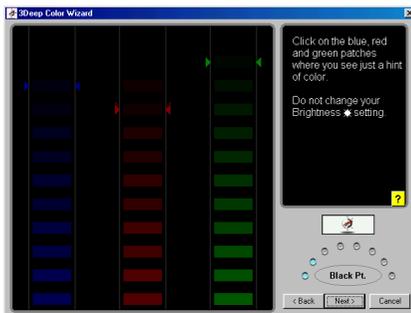
7. Klicken Sie **“Weiter”**.



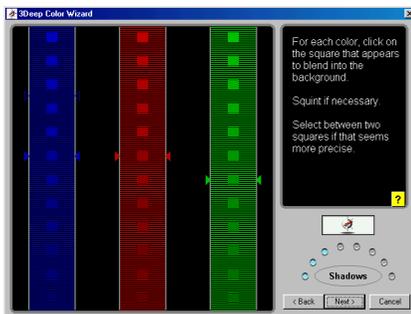
8. Der 3Deep Color-Wizard erscheint. Klicken Sie das Bild Ihres Anzeigergeräts (CRT oder Flachbildschirm).



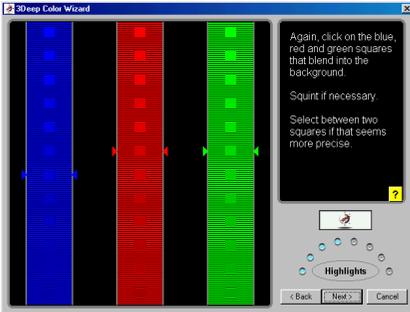
9. Drehen Sie die Helligkeit Ihres Monitors ganz auf und reduzieren dann die Helligkeit, bis das am weiteste entfernte Monster verschwindet.



10. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Rechtecke, auf denen Sie gerade noch etwas Farbe erkennen können. Ändern Sie die Monitorhelligkeit jetzt noch nicht.



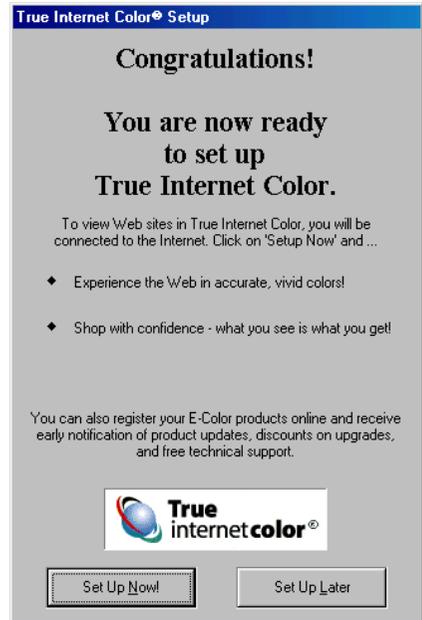
11. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Quadrate, die in den Hintergrund eingblendet erscheinen.



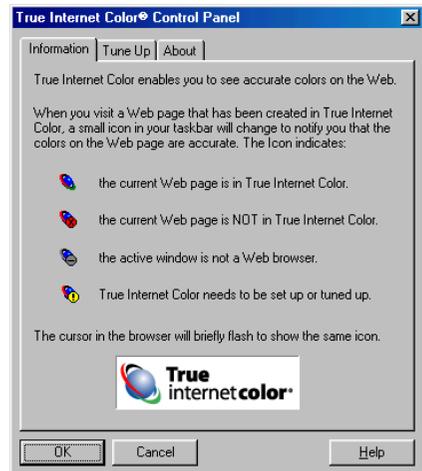
12. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Quadrate, die in den Hintergrund eingeblendet erscheinen



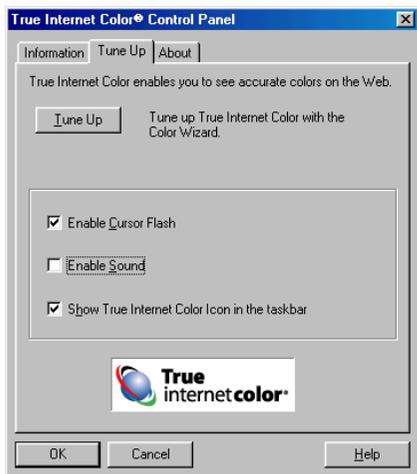
13. Klicken Sie **“Beenden”**, um das Setup von 3Deep Color zu beenden.



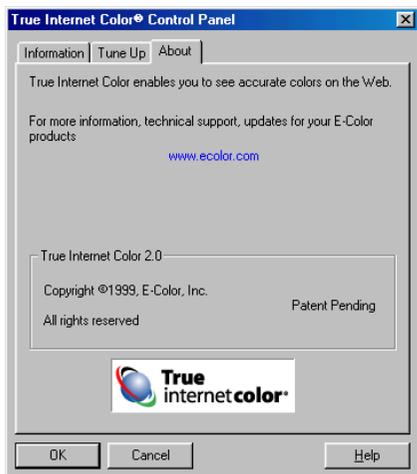
14. Klicken Sie **“Set Up Now!”**, um True Internet Color einzurichten.



15. Dieses Register erklärt die Bedeutung der einzelnen Symbole und erscheint in der Task-Leiste.



16. Stellen Sie Internet Color in diesem Register ein.



17. Dieses Register zeigt Ihnen die Website von E-Color und die Version von True Internet Color.

4-5. Symbol auf der Anzeigeleiste

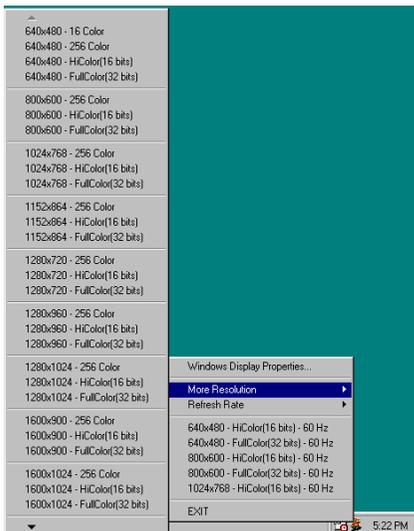
Nach der Installation der Anzeigetreiber finden Sie ein Anzeigeleiste Symbol im Statusbereich der Task-Leiste. Klicken oder Rechtsklicken dieses Symbols öffnet die Anzeigeleiste, eine Verknüpfung zu Funktionen dieses Grafikbeschleunigers.

Anmerkung

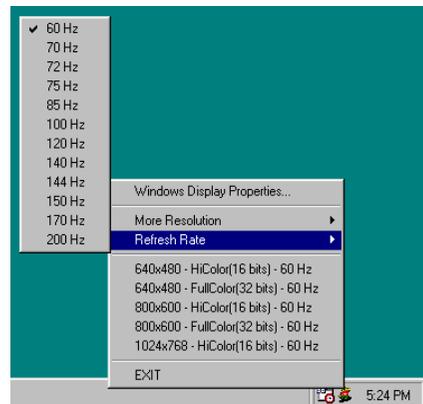
Neben Klicken und Rechtsklicken dieses Anzeigeleisten-Symbols können Sie die Anzeigeeigenschaften auch durch Rechtsklicken im Windows-Desktopbereich aufrufen. Klicken Sie **Eigenschaften** → **Einstellungen** → **Erweitert** und klicken dann das entsprechende Register, um Ihre Anzeigeeinstellungen zu ändern.



1. Rechtsklicken Sie dieses Anzeigeleisten-Symbol im Statusbereich der Task-Leiste.



2. Ein Menü erscheint. Bewegen Sie den Cursor auf **“More Resolution”**, um die Tabelle mit allen Auflösungen zu sehen. Hier können Sie die gewünschte Anzeigeauflösung direkt auswählen.



3. Wenn Sie die Wiederholrate der Grafikkarte ändern möchten, bewegen Sie den Cursor auf **“Refresh Rate”**. Hier können Sie die gewünschte Wiederholrate direkt auswählen.

Achten Sie darauf, dass Ihr Monitor die gewählte Wiederholrate unterstützt; ansonsten könnte er nicht korrekt funktionieren. Bitte schauen Sie im Handbuch Ihres Monitor nach detaillierten technische Daten.

Klicken Sie **“Windows Anzeigeeigenschaften...”**, um mit der Einrichtung der Anzeigeeigenschaften zu beginnen.

4. Wählen Sie **“Beenden”**, um dieses Programm zu verlassen.

4-6. BIOS Flashing Hilfsprogramm

Sie können die neuesten Treiber und oder BIOS-Dateien für SILURO™ MX200/MX400/T200/T400 bei Ihrem Händler erhalten oder sie direkt von unserer Website unter <http://www.abit.com.tw> herunterladen.

Anmerkung

Wenn Sie mit dem Flash-Hilfsprogramm das BIOS aktualisieren, wird der Bildschirm für ca. 20~25 Sekunden schwarz. Dies ist normal, keine Fehlfunktion. Starten Sie Ihren Computer während dieses Vorgangs nicht neu, ansonsten kann die Aktualisierung fehlschlagen.

Schritt 1. Starten Sie Ihren Computer unter DOS oder öffnen ein Windows® 95/98-Fenster mit dem DOS-Prompt.

Schritt 2. Legen Sie die Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Schritt 3. Kopieren Sie DOS4GW.EXE und NVFLASH.EXE vom Pfad D:\NVFLASH aus in ein neues Verzeichnis. (D: bezeichnet den CD-ROM-Laufwerksbuchstaben)

Schritt 4. Kopieren Sie die neue BIOS-Binärdatei in das neue Verzeichnis.

Schritt 5. Gehen Sie zum neuen Verzeichnis und geben den folgenden Befehl ein:

NVFLASH-F [Dateiname]. ([Dateiname] bezeichnet den Namen der BIOS-Binärdatei.)

Drücken Sie dann die Eingabetaste. Das Programm beginnt mit der Aktualisierung des BIOS Ihrer Grafikkarte.

Schritt 6. Nach beendeter Aktualisierung (der Bildschirm zeigt wieder normal an), müssen Sie Ihr Computersystem neu starten, damit die Aktualisierung in Kraft treten kann.

Die folgenden Befehle sind für das Nvidia Flash ROM-Programmierprogramm v3.18 gedacht und hier für Ihre Referenz aufgeführt.

Befehlsliste für NVIDIA Flash ROM Hilfsprogramm v03.18:

Anwendungsbeispiel: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l

- f<Dateiname> Flasht das ROM mit <Dateiname> und führt dann Vergleich und ~CRC32 aus.
- <Dateiname> Wie -f, aber erzwingt Bestätigung.
- b<Dateiname> Liest ROM und speichert zu <Dateiname>.
- k<Dateiname> Liest ROM und vergleicht mit <Dateiname>.
- x<Dateiname> Transferiert TV-Daten von Datei zu AT29LV512; SST29LE/VE512 SST39VF512.
- v<Dateiname> Zeigt Dateiversion und ~CRC32 (wenn kein Dateiname, dann auf ROM).
- t Zeigt 256 Bytes ROM, bei Offset C000h
- e Löscht ROM.
- d Zeigt 256 Bytes ROM, bei Offset 0.
- c Sucht nach unterstütztem EEPROM.
- l Tastatur-LEDs leuchten nicht.
- p Keine Pause, wenn ROM-Datei & Chip PCI VenID, DevID nicht passen.
- u Keine Pause, wenn ROM-Datei & Chip PCI Subsystem ID nicht passen.

-h	Startet PC nach Beendigung anderer Aufgaben neu.
-w	ROM-Schreibschutz (funktioniert nur mit einigen ROMs).
-r	Entfernt ROM-Schreibschutz (funktioniert nur mit einigen ROMs).
-a	Listet alle unterstützten Geräteindizes.
-m	Aktiviert Macintosh (FCode)-kompatiblen Modus.
-g<deviceid>	Erzwingt einen bestimmten Geräteindex.
-i<instance>	Erzwingt eine bestimmte Geräteinstanz (verwendet mit -g).
-?	Zeigt Hilfe (dieser Bildschirm)
-s#	Stillegrad:
Voreinstellung	Alle Fortschrittmeldungen, alle Piepstöne.
#=1	Keine Fortschrittmeldungen, keine Piepstöne.
#=2	Keine Fortschrittmeldungen, keine Fortschritts-Piepstöne.
#=3	Keine Fortschrittmeldungen.
#=4	Keine Fortschritts-Piepstöne.
#=5	Keine Piepstöne.

NVFLASH unterstützt diese EEPROMs:

SST	29EE512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,5D)
SST	29LE/VE512	64Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,3D)
SST	29EE010	128Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,07)
SST	29LE/VE010	128Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,08)
SST	39VF512	64Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D4)
SST	39VF010	128Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D5)
SST	39SF010	128Kx8	5.0V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,B5)
SST	29EE020	256Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,10)
SST	29LE/VE020	256Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,12)
SST	39VF020	256Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D6)
Atmel	29C512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,5D)
Atmel	29C010A	128Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,D5)
Atmel	29LV512	64Kx8	3.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,3D)
Atmel	29LV/BV010A	128Kx8	3.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,35)
Atmel	49F512	64Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,03)
Atmel	49F001	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,05)
Atmel	49F001T	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,04)
Atmel	49F010	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,87)
Atmel	49(H)BV/LV01	128Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,17)
Atmel	49LV_BV002	256Kx8	3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49LV_BV002T	256Kx8	3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,0B)
Atmel	29F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,BA)

AMD	29LV010	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,6E)
AMD	29LV001T	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,ED)
AMD	29LV001B	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,6D)
MX	29F001T	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(C2,18)
MX	29F001B	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(C2,19)
ST	M29W512B	64Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(20,27)
WBond	W29EE512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(DA,C8)
PMC	39LV512R	64Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1B)
PMC	39LV010R	128Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1C)
PMC	29F002	256Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(9D,1D)



Anhang A. Tabelle der Anzeigemodi

Die folgende Tabelle dient nur als Beispiel, die Anzeigen hängen von Ihrem Monitor ab, so dass die Werte in dieser Tabelle nicht identisch sein müssen.

Auflösung	Farben	Vertikale Wiederholrate
640x480	8/16/32 Bits	60Hz bis 240Hz
800x600	8/16/32 Bits	60Hz bis 240Hz
1024x768	8/16 Bits	60Hz bis 240Hz
1024x768	32 Bits	60Hz bis 200Hz
1152x864	8/16 Bits	60Hz bis 200Hz
1152x864	32 Bits	60Hz bis 170Hz
1280x960	8/16 Bits	60Hz bis 170Hz
1280x960	32 Bits	60Hz bis 150Hz
1280x1024	8/16 Bits	60Hz bis 170Hz
1280x1024	32 Bits	60Hz bis 150Hz
1600x900	8/16 Bits	60Hz bis 150Hz
1600x900	32 Bits	60Hz bis 120Hz
1600x1200	8/16 Bits	60Hz bis 120Hz
1600x1200	32 Bits	60Hz bis 100Hz
1920x1080	8/16 Bits	60Hz bis 100Hz
1920x1080	32 Bits	60Hz bis 85Hz
1920x1200	8/16 Bits	60Hz bis 100Hz
1920x1200	32 Bits	60Hz bis 85Hz
1920x1440	8/16 Bits	60Hz bis 85Hz
1920x1440	32 Bits	60Hz bis 75Hz
2048x1536	8/16 Bits	60Hz bis 75Hz
2048x1536	32 Bits	60Hz



Anhang B. Produkt-FAQ

Hier haben wir einige oft gestellte Fragen für Ihre Referenz zusammengetragen. Für weitere Hilfe mit Problemen oder Fragen schauen Sie bitte im Anhang C unter "Wie Sie technische Hilfe finden" nach.

1. Welchen Treiber brauche ich für mein SILURO™ GF2 MX Produkt?

Die Treiber welche mit dem Produkt durch ABIT mitgeliefert wurden, sollten beste Leistung ermöglichen. NVIDIA™ bietet jedoch regelmäßige Updates der Treiber auf der eigenen Webseite an ("Detonator" Treiber). Da NVIDIA™ keine Produkte direkt an Endkunden verkauft, sollte jedoch beachtet werden, dass deren Kundensupport nicht direkt Fragen beantworten kann..

2. Welche APIs werden von SILURO™ GF2 MX unterstützt?

Sie unterstützt 2D und 3D Industrie Standard APIs, einschließlich: DirectX und OpenGL. Geschützte APIs werden nicht unterstützt.

3. Was tun wenn meine Anwendung API benutzt, welche nicht durch die SILURO™ GF2 MX unterstützt werden?

Das Spiel wird Software-Rendering anstatt Hardwarebeschleunigung benutzen.

4. Wieso funktioniert Glide nicht mit meiner SILURO™ GF2 MX-Karte?

Glide ist geschützt und wird nur von wenigen Spielen unterstützt. Über 90% der Spielentwickler benutzen einen Standard API.

5. Was ist eine GPU?

GPU ist eine Abkürzung für "Graphics Processing Unit." Eine GPU ist ein Chip-Prozessor mit integriertem Transform & Lighting, Triangle Setup/Clipping und Rendering Engines, welche ein Minimum von 10 Millionen Polygonen pro Sekunde berechnen.

6. Wie wirkt sich die GPU auf die PC-Industrie aus?

Die GPU bringt einen gewaltigen Sprung in punkto Leistung und Bildtreue und wird die PC-Industrie für immer grundlegend ändern. 3D-Anwendungsprogramme werden nie mehr wie früher aussehen.

7. Werde ich Leistungsunterschiede sehen, wenn die SILURO™ GF2 MX aktuelle Spiele antreibt?

JA! Momentane Spiele und Anwendungsprogramme ziehen Nutzen aus der höheren Füllrate der SILURO™ GF2 MX, besonders bei Auflösungen von 1024 x 768 und höher.

8. Hängt die Leistung der SILURO™ GF2 MX von der CPU ab?

Die SILURO™ GF2 MX bietet High-Performance Graphiken mit jeder CPU. Integrierte Transform & Lighting Engines erlauben den Spielentwicklern, die Komplexität zu erhöhen, ohne dabei an Leistung einbüßen zu müssen. Die Physik, künstliche Intelligenz und das Spielgefühl werden dadurch noch realistischer..

9. Kann die integrierte T&L Engine zusammen mit Microsoft® DirectX® 7 benutzt werden?

Ja. Die SILURO™ GF2 MX und DirectX® 7 wurden zusammen entwickelt, so dass maximale Leistung und Stabilität gewährt wird..

10. Wenn die SILURO™ GF2 MX die CPU von T&L Berechnungen entlastet, was bleibt für die CPU?

Indem sie von T&L-Berechnungen entlastet wird, hat die CPU die Bandbreite, um die Qualität von physikalischen und anderen Berechnungen dramatisch zu verbessern.

11. Braucht man DirectX® 7 um aus den SILURO™ GF2 MX's T&L Engines Vorteile zu ziehen?

Nein. Hardware T&L kann mit OpenGL® oder DirectX® 7 benutzt werden.

12. Wird die Kompression von Texturen unterstützt?

Ja. SILURO™ GF2 MX unterstützt alle 5 Formate der DX6 Texturkompression.

13. Welches Bump Mapping unterstützt die SILURO™ GF2 MX?

Die SILURO™ GF2 MX unterstützt Single-pass Emboss und Dot-product Bump Mapping. Durch die integrierte T&L Geometrieleistung kann die SILURO™ GF2 MX realistischere "Bump" Effekte ohne Leistungseinbußen darstellen.

14. Mein MPEG Player stellt Bilder in schlechter Qualität dar, was kann ich tun?

Zuerst vergewissern sie sich ob DirectX® 6 oder eine neuere Version installiert ist, so dass der MPEG Player DirectDraw benutzen kann. Weiterhin können Sie auch die Bildauflösung verringern oder die Farbtiefe und Bildwiderholrate. Sie können auch den Anzeigemodus zu VGA oder TV wechseln, um zu sehen welche Qualität besser ist..

15. Meine Spiele oder Anwendungen melden, dass keine 3D-Beschleunigungshardware gefunden wurde.

Normalerweise funktioniert der 3D Modus nur in 16-Bit oder 32-Bit Farbtiefe. Wechseln Sie die Farbtiefe zu 16 Bit (High Color). Prüfen sie auch, ob die DirectX oder OpenGL-Libraries komplett installiert wurden, oder wechseln Sie zu einer niedrigeren Auflösung.

16. DirectX oder andere Anwendungen melden, dass kein AGP-Speicher zur Verfügung steht.

Ihre Windows® 95-Version ist nicht OSR2.1 oder neuer, oder die DirectX-Version ist älter als Version 6.0. Einige AGP Chipsätze benötigen die Installation von entsprechenden Treibern. Prüfen Sie auch das BIOS Ihres Motherboards auf die AGP Aperture Size, mindestens 64MB AGP Aperture Size müssen unterstützt werden.

17. Wie Sie technische Hilfe finden

Wenn Sie auf Probleme stoßen und die Hilfe unseres technischen Personals benötigen, nehmen Sie sich bitte die Zeit, das Formblatt für technische Hilfe auszufüllen und es an Ihren Händler oder unsere Tech-Support-Mailbox zu schicken. Die Adresse ist: technical@abit.com.tw. Wir werden versuchen, Ihr Problem so schnell wir möglich zu lösen. Sie müssen bestimmte Information zu Ihrer Ausrüstung beifügen. Beschreiben Sie bitte auch detailliert die aufgetretenen Probleme. Dies hilft uns sehr und ermöglicht unseren Technikern, Ihre Probleme schneller zu analysieren.

Die mit einem Sternchen "*" gekennzeichnete Information auf dem Formblatt für technische Hilfe ist erforderlich.



Anhang C. Technische Unterstützung

(Von unserer Webseite) <http://www.abit.com.tw>

(In den USA) <http://www.abit-usa.com>

(In Europa) <http://www.abit.nl>

Vielen Dank für den Kauf eines ABIT-Produkts. Der Verkauf jeglicher ABIT-Produkten erfolgt nur über Verteiler, Händler und Systemintegrierer. Es gibt keinen Direktverkauf an Kunden. Bevor Sie unser Abteilung für technische Unterstützung eine Email schicken, sollten Sie sich zuerst an Ihren Händler oder Integrierer wenden. Sie sollten wissen, wie das Problem zu lösen ist. Die Qualität des Service ist für Sie auch ein guter Anhaltspunkt für zukünftige Käufe.

Wir freuen uns über jeden Kunden und möchten Ihnen den bestmöglichen Service bieten. Schnellster Kundenservice ist unsere höchste Priorität. Da uns jedoch viele Telefonanrufe und zahlreiche Emails aus aller Welt erreichen, ist es uns momentan unmöglich, auf jede einzelne Frage zu antworten. Deshalb ist es sehr wahrscheinlich, dass Sie uns eine Email schicken, die nicht beantwortet wird.

Wir haben viele Test bezüglich der Kompatibilität und Verlässlichkeit unser Produkte durchgeführt, um beste Qualität und Kompatibilität sicherzustellen. Bitte verstehen Sie unsere Situation und **wenden sich im Problemfall immer zuerst an den Händler, der Ihnen das Produkt verkauft hat.**

Führen Sie die folgenden Schritte durch, bevor Sie sich an uns wenden, um den Service zu beschleunigen. Mit ihrer Hilfe können wir unserer Bestrebung nachkommen, **der größtmöglichen Zahl ABIT-Kunden den bestmöglichen Service zu bieten.**

- 1. Überprüfen Sie das Handbuch.** Es hört sich vielleicht einfach an, doch wir haben beim Erstellen eines gutgeschriebenen und gründlichen Handbuchs keine Mühen gescheut. Es enthält viele Informationen, die nicht nur Motherboards betreffen. Das CD-ROM, die zusammen mit Ihrem Board geliefert wird, enthält sowohl das Handbuch, als auch Treiber. Gehen Sie zum Downloadbereich unserer Webseite, falls Sie weder Handbuch noch CD-ROM haben oder benutzen unseren FTP-Server bei: <http://www.abit.com.tw/download/index.htm>
- 2. Laden Sie sich die neueste BIOS-Version, Software oder Treiber herunter.** Bitte gehen Sie zum Downloadbereich unserer Webseite und überprüfen, ob Sie über die neueste BIOS-Version verfügen. Neue BIOS-Versionen werden in periodischen Zeitabständen entwickelt, um Fehler oder Inkompatibilitätsprobleme zu beheben. **Versichern Sie sich ebenso, dass Sie über die neuesten Treiber Ihrer Zusatzkarten verfügen!**
- 3. Lesen Sie die ABIT-Einführung in technische Begriffe und die FAQs auf unserer Webseite.** Wir versuchen die FAQs zu erweitern, um Ihren Informationsgehalt und Ihre Nützlichkeit zu steigern. Wir sind für jeden Vorschlag dankbar. Lesen Sie unsere HOT FAQ zu aktuellen Themen!

- 4. Internet Newsgroups.** Die Newsgroups sind eine große Informationsquelle und viele Teilnehmer können Hilfe anbieten. Die ABIT-Newsgroup **alt.comp.periphs.mainboard.abit** stellt ein ideales öffentliches Forum zum Austausch von Informationen und Erfahrungen in Bezug auf ABIT-Produkte dar. Sehr oft wurden Ihre Fragen bereits in der Newsgroup beantwortet. Sie ist eine öffentliche Newsgroup und für offene Diskussionen vorbehalten. Besuchen Sie auch eine der folgenden populären Newsgroups:

[alt.comp.periphs.mainboard.abit](#)

[alt.comp.periphs.mainboard](#)

[comp.sys.ibm.pc.hardware.chips](#)

[alt.comp.hardware.overclocking](#)

[alt.comp.hardware.homebuilt](#)

[alt.comp.hardware.pc-homebuilt](#)

- 5. Wenden Sie sich an Ihren Händler.** Ihr ABIT-Vertragshändler sollte Ihr technisches Problem am schnellsten lösen können. Wir vertreiben unsere Produkte über Verteiler, die weiter an Händler und Geschäfte verkaufen. Ihr Händler sollte mit Ihrer Systemkonfiguration sehr vertraut sein. Er wird Ihr Problem sicher effizienter lösen können als wir. Ihr Händler sieht Sie als wichtigen Kunden und potentiellen Käufer weiterer Produkte an, der eventuell sogar noch für Mundpropaganda sorgt. Der Händler hat Ihnen das System verkauft und sollte am besten mit Ihrem Problem umgehen können. Er sollte akzeptable Rückgabe- und Rückzahlungskonditionen anbieten. Die Qualität des Service ist für Sie auch ein guter Anhaltspunkt für zukünftige Käufe.
- 6. Wenden Sie sich an ABIT.** Wenn Sie der Meinung sind, dass Sie sich direkt an ABIT wenden müssen, können Sie unserer Abteilung für technische Unterstützung eine Email schicken. Wenden Sie sich bitte an das am Nächsten gelegene Serviceteam. Es ist vertrauter mit den örtlichen Bedingungen und Problemen und hat einen besseren Einblick auf Produkt- und Serviceangebot des jeweiligen Händlers. Aus Gründen der enormen Anzahl täglicher Emails und der damit verbundenen Problemerkennung können wir nicht jede Email beantworten. Bitte verstehen Sie, dass wir unsere Produkte über Verteilerkanäle verkaufen und nicht über die Mittel verfügen, uns um jeden Kunden zu kümmern. Trotzdem versuchen wir, jedem Kunden bestmöglich zu helfen. Beachten Sie außerdem, dass der Großteil unseres Servicepersonals Englisch als Zweitsprache spricht. Sie haben bessere Aussichten auf sofortige Lösung Ihres Problems, wenn Ihre Frage sofort verstanden wird. Bitte verwenden Sie sehr einfache und präzise Wörter, die Ihr Problem klar beschreiben. Vermeiden Sie blumige Wörter und schweifen nicht vom Thema ab. Geben Sie immer Ihre Systemkomponenten an. Die Kontaktinformationen unser Zweigstellen lauten:

Bitte wenden Sie sich in den USA und in Südamerika an:

ABIT Computer (USA) Corporation
46808 Lakeview Blvd.
Fremont, California 94538 U.S.A.
sales@abit-usa.com
technical@abit-usa.com
Tel: 1-510-623-0500
Fax: 1-510-623-1092

In England und Irland:

ABIT Computer Corporation Ltd.
Unit 3, 24-26 Boulton Road
Stevenage, Herts SG1 4QX, UK
abituksales@compuserve.com
abitektech@compuserve.com
Tel: 44-1438-228888
Fax: 44-1438-226333

In Deutschland und Beneluxländern (Belgien, Holland, Luxemburg):

AMOR Computer B.V. (ABIT's Europahauptstelle)
Van Coehoornstraat 7,
5916 PH Venlo, Niederlande
sales@abit.nl
technical@abit.nl
Tel: 31-77-3204428
Fax: 31-77-3204420

Für alle anderen hier nicht aufgeführten Gegenden:

Zentrale Taiwan

Wenn Sie sich an unsere Zentrale wenden, denken Sie bitte daran, daß wir uns in Taiwan befinden und unsere lokale Zeit hier 8 Stunden später als Greenwich Mean Time ist. Außerdem begehen wir hier Feiertage, die sich von denen in Ihrem Land unterscheiden könnten.

ABIT Computer Corporation

3F-7, No. 79, Sec. 1, Hsin Tai Wu Rd.
Hsi Chi, Taipei Hsien, Taiwan
sales@abit.com.tw
market@abit.com.tw
technical@abit.com.tw
Tel: 886-2-2698-1888
Fax: 886-2-2698-1811

7. **RMA-Service.** Wenn Ihr System abrupt stoppt, Sie aber kürzlich keine neue Hardware oder neue Software installiert haben, liegt das Problem wahrscheinlich an einer defekten Komponente. Bitte wenden Sie sich an den Händler, von dem Sie das Produkt erworben haben. Er sollte Ihnen RMA-Service anbieten können.
8. **Setzen Sie ABIT von Inkompatibilitätsproblemen in Kenntnis.** Da wir täglich eine enorme Anzahl an Emails erhalten, sind wir gezwungen, Emails mit bestimmten Themen anderen vorzuziehen. Aus diesem Grund wird Emails bezüglich Inkompatibilitätsproblemen, denen detaillierte Informationen über die Systemkonfiguration und Fehlersymptome beigefügt sind, größte Bedeutung zugestanden. Wie bedauern, dass wir andere Fragen nicht direkt beantworten können. Wahrscheinlich erscheinen Ihre Fragen in der Newsgroup, so dass eine große Anzahl von Anwendern von den Informationen profitieren kann. Bitte besuchen Sie die Newsgroup von Zeit zu Zeit.

Vielen Dank, Ihre ABIT Computer Corporation

<http://www.abit.com.tw>



