

---

---

## **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

---

<b>KAPITEL 1. EINLEITUNG.....</b>	<b>1-1</b>
1-1. EIGENSCHAFTEN.....	1-1
1-2. VERFÜGBARE MODELLE.....	1-2
1-3. TECHNISCHE DATEN DER MX200/T200 .....	1-3
SILURO MX200:.....	1-3
SILURO T200:.....	1-4
SILURO MX400:.....	1-5
SILURO MX400:.....	1-6
1-4. MERKMALE UND VORZÜGE .....	1-7
1-5. TABELLE DER ANZEIGEMODI.....	1-9
<b>KAPITEL 2. HARDWARE-SETUP.....</b>	<b>2-1</b>
2-1. INSTALLATION DER KARTE.....	2-1
Neue Systeme:.....	2-1
Systeme mit vorhandener VGA-Karte: .....	2-1
2-2. VGA AUSGANGSANSCHLUB .....	2-2
2-3. VGA UND TV AUSGANGSANSCHLUB .....	2-3
<b>KAPITEL 3. INSTALLATION DER ANZEIGETREIBER.....</b>	<b>3-1</b>
3-1. WINDOWS 98/ME.....	3-1
Auto-Setup über Installationsdisk: .....	3-1
3-2. WINDOWS 2000 .....	3-3
Plug & Play:.....	3-3
Auto-Setup über Installationsdisk: .....	3-6
<b>KAPITEL 4. HILFSPROGRAMM-SETUP .....</b>	<b>4-1</b>
4-1. EINSTELLUNG DER ANZEIGEEIGENSCHAFTEN.....	4-1
Einstellungen .....	4-1
Erweiterter Desktopmodus: .....	4-2
General.....	4-4
Adapter .....	4-5
Monitor .....	4-5
Leistung .....	4-6

---

Farbverwaltung .....	4-7
GeForce2 MX .....	4-7
Einstellungen zu 3D Antialiasing:.....	4-8
Direct3D-Einstellungen:.....	4-9
More Direct3D: .....	4-10
OpenGL Einstellungen:.....	4-11
Overlay Controls: .....	4-13
Video Mirror Controls: .....	4-14
Hardware Options: .....	4-15
Desktop Utilities: .....	4-16
NVIDIA Desktop Manager .....	4-17
Application Management: .....	4-17
Hot Keys: .....	4-18
Global Settings:.....	4-18
Zoom: .....	4-19
TwinView .....	4-20
Für Windows 98/ME: .....	4-20
Für Windows 2000: .....	4-22
Device Settings .....	4-24
Device Selection: .....	4-24
TV Output: .....	4-25
Color Correction:.....	4-26
Screen Adjustment: .....	4-27
Display Timing:.....	4-27
4-2. WINDVD.....	4-28
4-3. DIRECTX .....	4-31
4-4. GRAPHIC MAX .....	4-33
4-5. 3DEEP COLOR.....	4-37
4-6. SYMBOL AUF DER ANZEIGELEISTE.....	4-43
4-7. BIOS FLASHING HILFSPROGRAMM .....	4-45

**ANHANG A. TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG.....A-1**

## **Kapitel 1. Einleitung**

---

### **1-1. Eigenschaften**

---

Vielen Dank für Ihren Kauf dieser ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400 Grafikkarte, der modernsten Lösung für Grafikkenthusiasten.

Die ABIT SILURO GF2 MX Grafikkarten, angetrieben von der NVIDIA GeForce2 MX Grafik Processing Unit (GPU) und mit eingebautem Hochgeschwindigkeits-Videospeicher mit bis zu 2.7GB/Sec (MX400/T400) Bandbreite sowie TwinView-Architektur, bieten das visuell überzeugendste und intensivste Grafikerlebnis heutzutage.

In Kombination mit anderen Innovationen wie z. B. WinDVD, Graphic Max und 3Deep Color bedient die SILURO MX200/MX400/T200/T400 all Ihre Grafikbedürfnisse und bietet weiterhin einen optionalen TV-Ausgang, was die Arbeit mit einer breiten Anwendungspalette ermöglicht, von 3D-Spielen bis zu HDTV, DVD, Erschaffung digitaler Schöpfungen, Bildbearbeitung und Internetsurfen.

Mit der ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400-Grafikkarte werden Sie dynamische und realistische 3D-Welten nicht nur sehen, sondern echt erleben.

## **1-2. Verfügbare Modelle**

---

**SILURO MX200:**

32MB Frame Buffer + VGA

**SILURO T200:**

32MB Frame Buffer + VGA + TV-Ausgang

**SILURO MX400:**

64MB Frame Buffer + VGA

**SILURO T400:**

64MB Frame Buffer + VGA + TV-Ausgang

## **1-3. Technische Daten der MX200/T200**

---

### **SILURO MX200:**

#### **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

#### **Qualitativ hochwertige 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

**SILURO T200:****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

**TV-Ausgang**

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

**Qualitativ hochwertige 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

---

**SILURO MX400:****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

**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

---

**SILURO MX400:****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

**TV-Ausgang**

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

**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**

---

### **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 Bandbreite 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 Programmen 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. 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.

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



## **Kapitel 2. Hardware-Setup**

---

### **2-1. Installation der Karte**

---

Diese Grafikkarte kann nur auf Motherboards mit AGP-Steckplatz installiert werden. Bitte behandeln Sie diese Karte vorsichtig und vergewissern Sie sich, die Netzversorgung Ihres Systems vor der Installation abzutrennen.

---

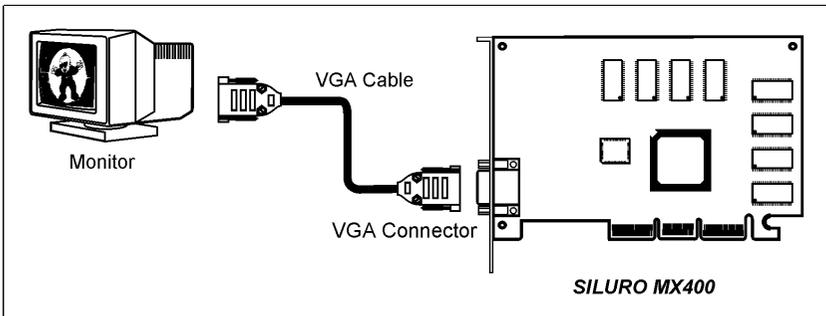
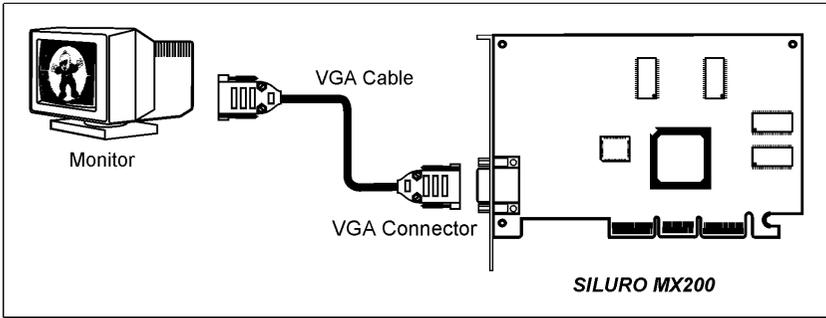
#### **Neue Systeme:**

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 Anzeigeräte an die Karte an.
  9. Nun sind Sie bereit zur Installation der Softwaretreiber und Hilfsprogramme.
- 

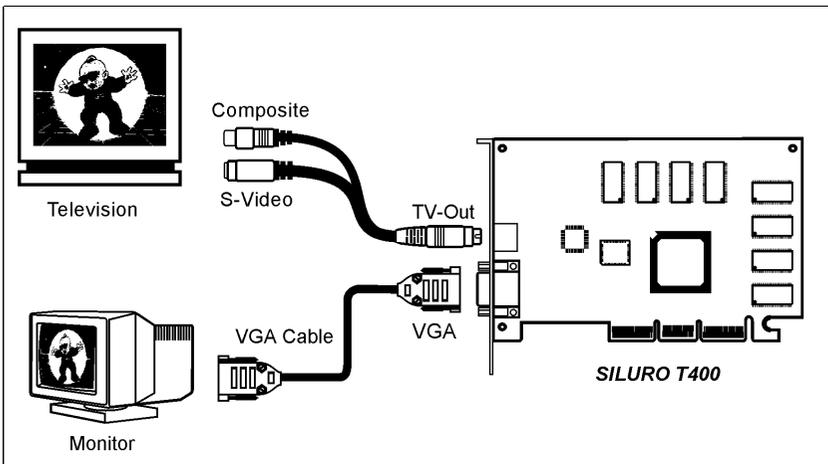
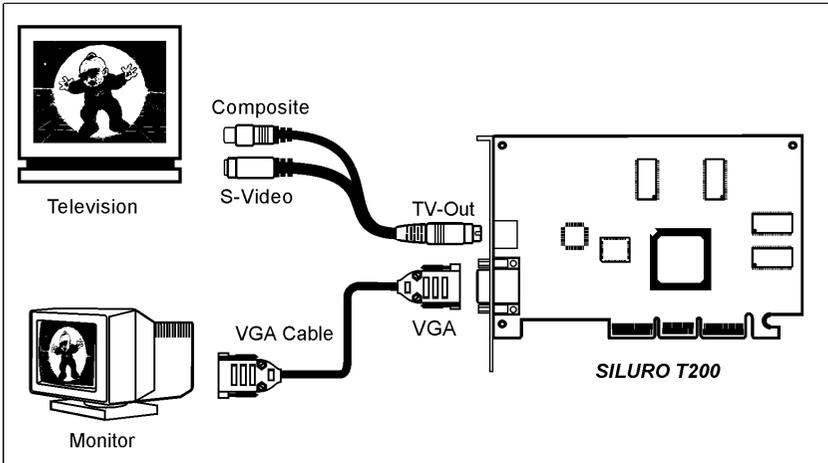
#### **Systeme mit vorhandener VGA-Karte:**

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. VGA Ausgangsanschluß



### 2-3. VGA und TV Ausgangsanschluß





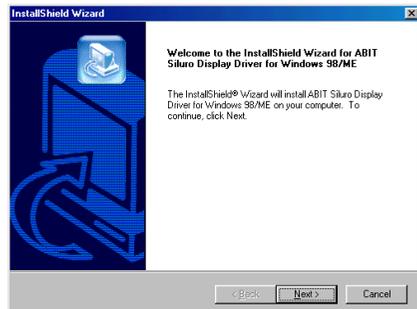
## Kapitel 3. Installation der Anzeigetreiber

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.

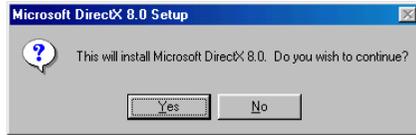
### 3-1. Windows 98/ME

#### Auto-Setup über Installationsdisk:

1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“Driver Install”**, um die Installation.
2. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



3. Klicken Sie "**J**a", wenn Sie DirectX installieren möchten und befolgen dann die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Setup abzuschließen. Klicken Sie "**N**ein", wenn Sie DirectX nicht installieren und den Computer dann neu starten möchten.



## 3-2. Windows 2000

### Plug & Play:

1. Starten Sie Windows. Wenn Windows Ihre SILURO MX200/MX400/T200/T400.Gra fikkarte entdeckt, erscheint das Dialogfeld “Neue Hardware gefunden”. Klicken Sie “Weiter>”.



2. Wählen Sie “Nach einem passenden Treiber für das Gerät suchen (empfohlen)” und klicken dann “Weiter>”.



3. Wählen Sie “Andere Quelle angeben” und klicken dann “Weiter>”.



- Legen Sie die Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie auf “**Blättern...**” oder geben den Pfad “**D:\Driver\Win2K**” ein. D: ist das CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie “**OK**”, um fortzufahren.



- Der Assistent hat den Treiber für dieses Gerät gefunden. Klicken Sie “**Weiter>**”, um fortzufahren.



- Klicken Sie “**Ja**”, um fortzufahren.



7. Windows hat die Installation der Software für dieses Gerät abgeschlossen. Klicken Sie **“Beenden”**, um den Assistenten zu verlassen.



### Auto-Setup über Installationsdisk:

1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“Driver Install”**, um die Installation.
2. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.
3. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



4. Klicken Sie “**J**a”, wenn Sie DirectX installieren möchten und befolgen dann die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Setup abzuschließen. Klicken Sie “**N**ein”, wenn Sie DirectX nicht installieren und den Computer dann neu starten möchten.





## Kapitel 4. Hilfsprogramm-Setup

### 4-1. Einstellung der Anzeigeeigenschaften

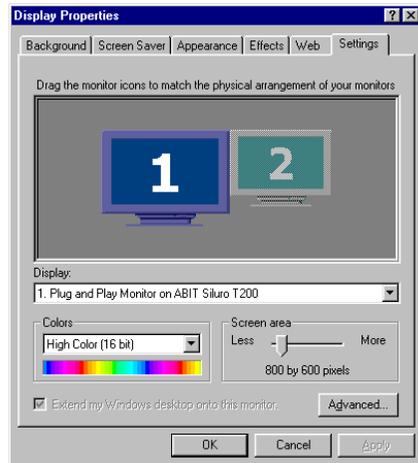
Die Windows-Anzeigeeigenschaften sind ein Regelfeld, in dem Sie Einstellungen zu Videokarte, Monitor, Performance, Farbmanagement, Anzeigeposition und TwinView-Funktionen.

Zur Verwendung der Windows-Anzeigeeigenschaften rechtsklicken Sie das ABIT-Anzeigeleistensymbol im Statusbereich der Taskleiste und klicken dann Windows-Anzeigeeigenschaften, oder rechtsklicken Sie den Windows 98/ME/2000-Desktop und klicken "Eigenschaften" → "Einstellungen" → "Erweitert".

#### Einstellungen

Dieses Register enthält Symbole, die Ihre Monitore repräsentieren. Wenn mehr als ein Symbol angezeigt wird, klicken Sie jedes davon, um die große Zahl im entsprechenden Monitor anzuzeigen. Die Einstellungen für diesen Monitor erscheinen dann im Bereich Anzeige, Farben und Bildschirm.

- **Anzeige:** Zeigt alle installierten PCI- und AGP-Grafikkarten an. Die Grafikkarte für Ihren primären Monitor befindet sich auf Position 1. Zur Verwendung eines zusätzlichen Monitors klicken Sie dessen Grafikkarte und klicken dann das Kontrollkästchen *Windows-Desktop auf diesen Bildschirm erweitern*.
- **Farben:** Zeigt die aktuellen Farbeinstellungen für den Monitor, dessen Grafikkarte unter "Anzeige" erscheint. Zur Verwendung einer anderen Farbeinstellung klicken Sie den Pfeil und dann die Gewünschte Einstellung.
- **Bildschirmbereich:** Zeigt die aktuelle Bildschirmbereich Einstellungen für den Monitor, dessen Grafikkarte unter "Anzeige" erscheint. Ziehen Sie den

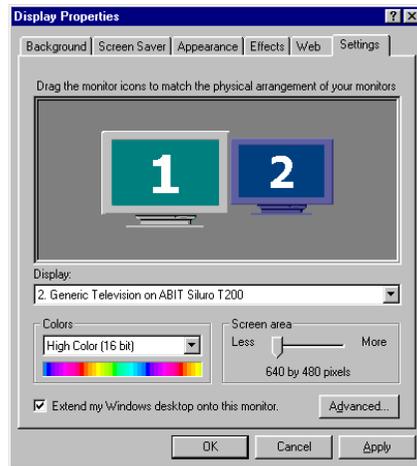


Schieberegler, um den gewünschten Bildschirmbereich zu bestimmen. Je höher die Anzahl der Pixel, desto mehr Information können Sie auf Ihrem Bildschirm darstellen.

- **Windows-Desktop auf diesen Monitor erweitern:** Wählt den Monitor, dessen Grafikkarte unter “Anzeige” erscheint. Dieses Kontrollkästchen ist nur für Grafikkarten auf Position 2 und höher verfügbar.
- **Erweitert:** Klicken Sie diese Schaltfläche, um das Dialogfeld “Eigenschaften” für die Grafikkarte zu öffnen, die unter “Anzeige” erscheint.

### Erweiterter Desktopmodus:

Wenn mehr als ein Symbol angezeigt wird, ziehen Sie diese in die Positionen, welche anzeigen, wie Sie Elemente zwischen Monitoren umbewegen wollen. Wenn Sie zum Beispiel zwei Monitore verwenden und Elemente durch Ziehen von links nach rechts von einem zum anderen Monitor bewegen wollen, positionieren Sie die Symbole nebeneinander. Zum Umbewegen von Elementen zwischen Monitoren durch Ziehen nach oben bzw. unten positionieren Sie Symbole übereinander. Die Symbolpositionen müssen nicht den physischen Positionen Ihrer Monitore entsprechen; d. h., Sie können die Symbole übereinander positionieren, selbst wenn Ihre Monitore nebeneinander stehen.



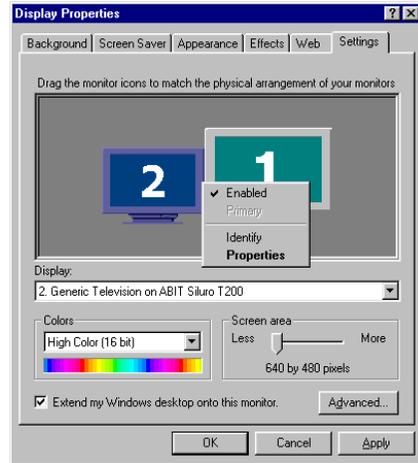
**Aktivieren des erweiterten Desktopmodus:** Stellen Sie sicher, dass der primäre und sekundäre Monitor sachgemäß an die Grafikkarte angeschlossen ist. Klicken Sie Monitor 2. Ein Dialogfeld erscheint. Klicken Sie “Ja” und klicken dann “OK” im Menü “Anzeigeeigenschaften”.



**Positionieren des sekundären Monitors:** Klicken Sie Monitor 2 und ziehen ihn über eine beliebige Seite von Monitor 1. Das Fensterobjekt an der Seite von Monitor 1 neben Monitor 2 erscheint nun auf Monitor 2. Rechtsklicken auf Monitor 2 zeigt seinen aktivierten Status.

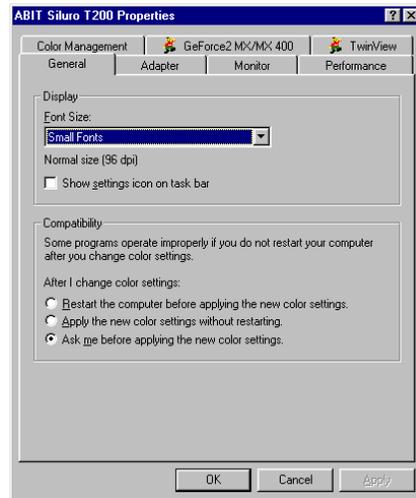
**Deaktivieren des erweiterten Desktopmodus:** Entwählen Sie das Kontrollkästchen neben *Windows-Desktop auf diesen Monitor erweitern*. Klicken Sie "OK" und verlassen das Programm.

*Anmerkung: Die Deaktivierung des Erweiterten Desktopmodus ist notwendig vor der Aktivierung eines anderen Modus, wie z. B. des Klonmodus.*



## General

- **Font Size:** Zeigt die aktuelle Schriftgröße für den ausgewählten Monitor an. Zur Wahl einer anderen Schriftgröße klicken Sie den Pfeil und dann die gewünschte Schriftgröße.
- **Restart the computer before applying the new color settings:** Dies startet Ihren Computer automatisch neu wenn Sie sie Farbeinstellungen des Sytems ändern.
- **Apply the new color settings without restarting:** Dies wendet die Änderungen an den System-Farbeinstellungen ohne Neustart an. Einige Programme könnten bestimmte Farben nicht korrekt anzeigen, bevor der Computer nach der Vornahme Ihrer Änderungen neu gestartet wird. Um dieses Problem zu umgehen, schließen Sie das Programm, ändern die Farbeinstellungen und rufen dann das Programm wieder auf.
- **Ask me before applying the new color settings:** Bestimmt, ob Windows Sie bei jeder Änderung der Farbeinstellungen um ihre Anwendung fragen soll.

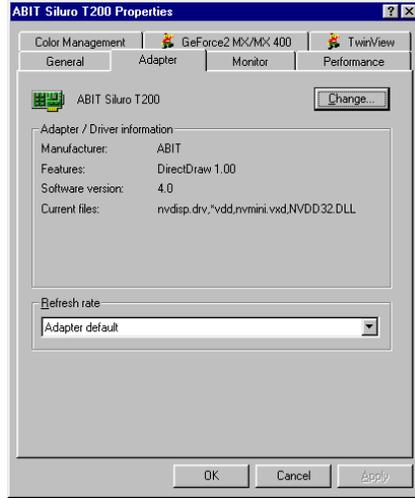


### Adapter

Dieses Register zeigt an, welchen Grafikkarte Sie gerade verwenden. Zur Installation der Software für eine neue Grafikkarte klicken Sie "Change".

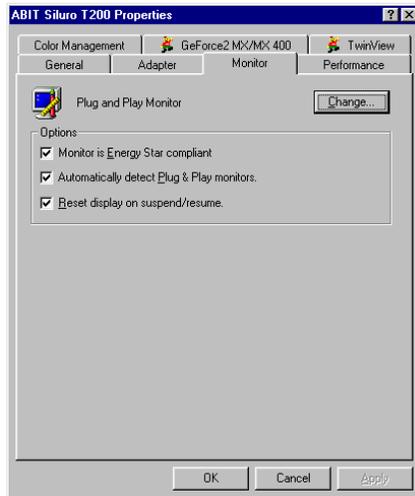
- **Change:** Klicken Sie hier, um die Software für eine neue Grafikkarte zu installieren.
- **Refresh rate:** Klicken Sie dies, um die Wiederholrate für Ihren Monitor zu ändern.

Die verfügbaren Elemente hängen von der Art Ihrer Grafikkarte ab. Diese Einstellung ist ursprünglich auf die voreingestellte Rate für Ihre Grafikkarte eingestellt.



### Monitor

- **Change:** Klicken Sie hier, um die Software für einen neuen Monitor zu installieren.
- **Monitor is Energy Star compliant:** Dies zeigt an, dass Ihr Monitor in der Lage ist, seinen Stromverbrauch zu reduzieren. Damit Windows diese Funktion nutzen kann, muss der Monitor dem "VESA Display Power Management Signaling" (DPMS) oder einem ähnlichen Standard zur Senkung des Stromverbrauchs entsprechen (wie z. B. die LCD-Bildschirme an tragbaren Computern). Wenn Ihr Monitor ein Energy Star-Emblem trägt, unterstützt er wahrscheinlich DPMS. Energy Star ist ein von der U.S.-Umweltschutzbehörde Environmental Protection Agency (EPA)



eingeführtes Programm zur Reduzierung der von PCs und Peripheriegeräten verbrauchten Stroms. Das Energy Star-Emblem repräsentiert keine Unterstützung jeglicher Produkte oder Dienstleistungen seitens der EPA. Wenn die Information auf Ihrem Bildschirm verzerrt oder sonstwie ungewöhnlich erscheint, wenn Ihr Bildschirmschoner erscheint, entwerfen Sie bitte dieses Kästchen.

- **Automatically detect Plug & Play Monitors:** Bestimmt, ob Windows automatisch die Plug & Play-Kompatibilität Ihres Monitors erkennen und die entsprechende Software dafür benutzen soll.

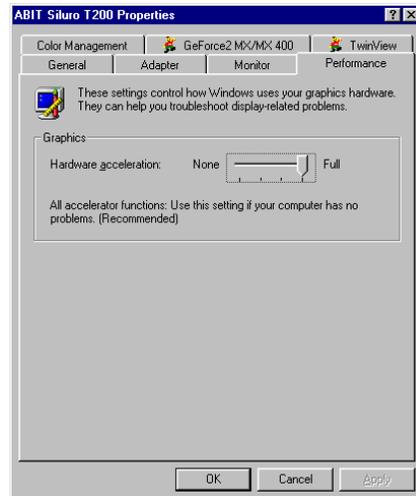
Einige Grafikkarten lassen den Bildschirm flackern, während der Monitor erkannt wird. Wenn dies passiert, sollten Sie dieses Kästchen entwerfen.

- **Reset display on suspend/resume:** Bestimmt, ob Windows die Anzeige zurückstellen soll, nachdem Ihr Computer aus dem Suspend-Modus wieder aufgerufen wird.

Die meisten Grafikkarten lassen den Bildschirm flackern, während der Monitor erkannt wird. Wenn dies passiert, können Sie dieses Kästchen entwerfen. Einige Karten erfordern aber die Wahl dieses Kästchen für korrekte Funktionen.

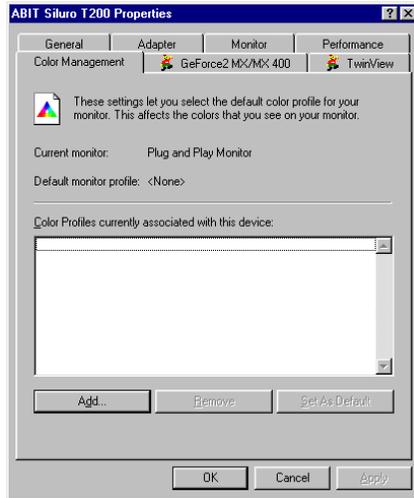
## Leistung

- **Hardware-Beschleunigung:** Bestimmt den Grad der Beschleunigung, den Sie für Ihre Grafikkarte wünschen. Volle Beschleunigung ist am schnellsten und wird für die meisten Computer empfohlen. Wenn Ihr Computer Probleme aufwirft und Sie die Grafikkarte als Grund vermuten, verwenden Sie die höchste Einstellung, bei der Sie keine Probleme haben.



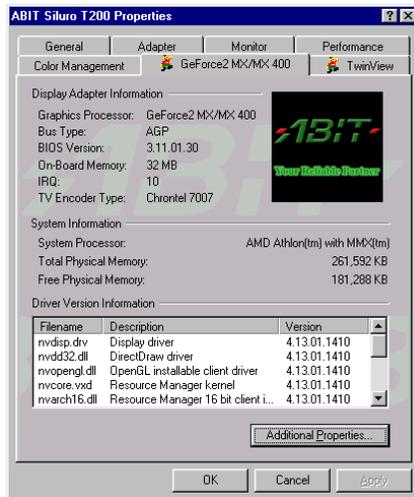
**Farbverwaltung**

Dieses Register listet alle Farbprofile auf, die momentan mit diesem Monitor assoziiert sind. Klicken Sie ein Profil, um es zum aktiven Profil zu machen. Ansonsten ist das voreingestellte Profil das aktive Profil.



**GeForce2 MX**

- **Display Adapter Information:** Diese Information beschreibt die Hardwaredetails der gerade ausgewählten Grafikkarte.
- **Driver Version Information:** Diese Tabelle ist eine Liste mit Dateien und zugehöriger Versionsinformation, die Ihre NVIDIA-basierte Grafikkarte gerade benutzt.
- **Additional Properties:** Klicken Sie hier, um zusätzliche Funktionen Ihrer NVIDIA-basierten Grafikkarte aufzurufen.



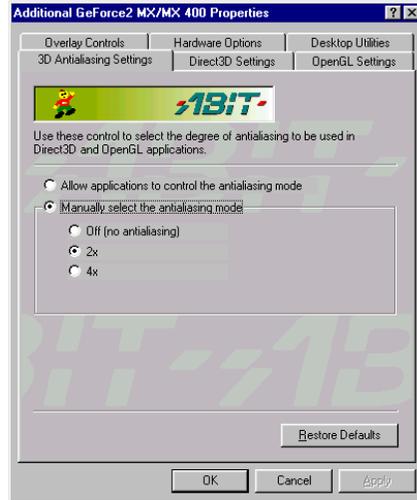
### Einstellungen zu 3D Antialiasing:

- **Allow applications to control the antialiasing mode:** Diese Option aktiviert automatisch die optimalen Antialiasing-Einstellungen für die 3D-Anwendungen, die Antialiasing unterstützen.
- **Manually select the antialiasing mode:** Mit dieser Option können Sie manuell den Antialiasing-Modus festlegen, der mit Ihren 3D-Anwendungen benutzt werden soll.

**Off (no Antialiasing):** Diese Option deaktiviert Antialiasing in 3D-Programmen. Wählen Sie diese Option für maximale Leistung in Ihren Programmen.

**2x:** Diese Option aktiviert Antialiasing im 2x Modus. Sie bietet verbesserte Bildqualität und hohe Leistung in 3D- Programmen.

**4x:** Diese Option aktiviert Antialiasing im 4x Modus. Sie bietet die höchstmögliche Bildqualität zu Lasten einiger Leistung in 3D-Programmen.



**Direct3D-Einstellungen:**

- **Enable fog table emulation:** Mit dieser Option können Sie die Fog Table Emulation an- oder ausschalten. 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 rendering depth when 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 der aktuelle Hardwarekonfiguration entspricht.
- **Enable alternate depth buffering technique:** Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer und 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 application:** Dies aktiviert das Nvidia-Logo in Direct3D. Die Aktivierung dieser Einstellung zeigt das Nvidia-Logo in der unteren Ecke des Bildschirms während der Ausführung von Direct3D-Anwendungsprogrammen.
- **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 bester Bildqualität bis zu bester Leistung.



- **PCI Texture Memory Size:** 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).

*Anmerkung:* 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.

Diese Einstellung gilt nur für PCI-Grafikkarten (oder AGP-Grafikkarten, die im PCI-Kompatibilitätsmodus laufen).

- **Custom Direct3D Settings:** Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder "Tweaks"), die Sie gespeichert haben. Die Wahl eines Elements von der Liste aktiviert die Einstellung. Zum Anwenden der Einstellung wählen Sie "OK" oder "Apply".

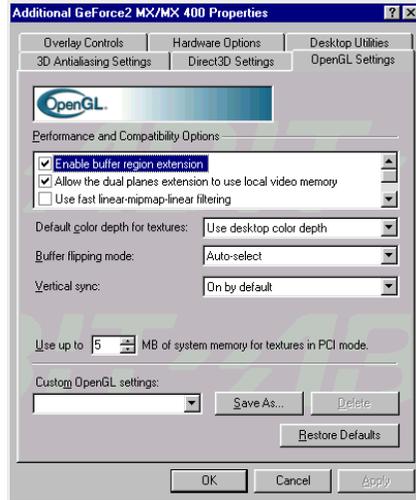
### More Direct3D:

- **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.



## OpenGL Einstellungen:

- **Enable 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 video 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 anisotrischer Filterung für bessere Bildqualität.
- **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 Ihre RIVA TNT II ergänzen und ihre Leistung in 3D-Spielen oder Anwendungen noch verbessern. 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 texture:** Diese Option legt fest, ob Texturen einer bestimmten Farbtiefe als Voreinstellung OpenGL-Anwendungsprogrammen verwendet werden sollen. *Use desktop color depth* verwendet immer die

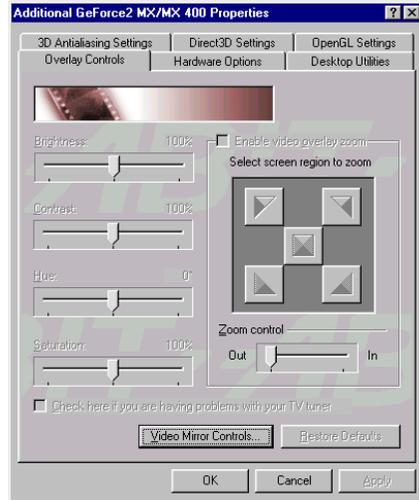


Textur der Farbtiefe, auf die Ihr Windows-Desktop momentan eingestellt ist. Die Optionen *Always use 16 bpp* und *Always use 32 bpp* erzwingen die Verwendung von Texturen der festgelegten Farbtiefe, ungeachtet der Einstellungen Ihres Desktops.

- **Buffer flipping mode:** Diese Option legt den Buffer-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* deaktiviert Vertical Sync in allen OpenGL-Anwendungsprogrammen. *Off by default* hält Vertical Sync deaktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Aktivierung verlangt. *On by default* hält Vertical Sync aktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Deaktivierung verlangt.
- **Use bis zu “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). Anmerkung: 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..
- **Custom OpenGL settings:** Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder “Tweaks”), die Sie gespeichert haben. Die Wahl eines Elements von der Liste aktiviert die Einstellung. Zum Anwenden der Einstellung wählen Sie “OK” oder “Apply”.

### Overlay Controls:

- **Brightness, Contrast, Hue, Saturation:** Stellen Sie mit diesen Reglern die Qualität von Video- oder DVD-Wiedergabe auf Ihrem Monitor ein. Sie können Helligkeit, Kontrast, Farbton und Sättigung unabhängig einstellen, um optimale Bildqualität bei der Wiedergabe von Video oder DVD-Filmen auf Ihrem Computer zu erreichen.
- **Enable video overlay zoom:** Diese Option aktiviert die Zoomregler, mit denen Sie einen bestimmten Bereich des Videoausgabebildschirms zoomen können.



***Anmerkung:** (bei der Aktivierung von Overlay Zoom): Video-Wiedergabegeräte, welche die Gegenwart der Video Mirror- Funktion nicht erkennen, könnten bei der Anzeige eines Standbildes eventuell den Zoomfaktor nicht sofort erhöhen.*

- **Select screen region to zoom:** Hiermit können Sie den ausgewählten Bereich des Videowiedergabe-Bildschirms vergrößern und verkleinern.
- **Zoom control:** Hiermit können Sie den ausgewählten Bereich des Videowiedergabe-Bildschirms vergrößern und verkleinern.
- **Check here when you are having problems with your TV tuner:** Aktivierung dieser Option zwingt die Overlay-Software, Busmastering zu verwenden. Wir empfehlen, diese Option nicht auszuwählen, es sei denn, Sie haben Probleme mit der Videowiedergabe, wie z. B. Bildverzerrungen oder kein Videosignal.
- **Video Mirror Controls:** Diese Schaltfläche ermöglicht Zugriff auf erweiterte Videofunktionen im TwinView-Klonmodus. Beachten Sie, dass der Klonmodus aktiviert sein muss, um Zugriff auf diese Funktionen zu ermöglichen.

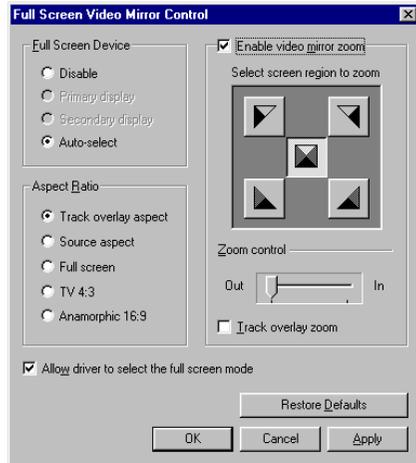
***Anmerkung:** Die Overlay-Regler sind nur zugänglich bei der Wiedergabe von Videodateien wie z. B. AVI-Dateien oder DVD-Filmen.*

### Video Mirror Controls:

Video Mirror ist eine TwinView-Funktion, die das Signal von einem Video- oder DVD-Player im Vollbildschirm-Modus auf angeschlossenen Anzeigegeräten „widerspiegelt“. Video Mirror zeigt Videodaten auf einem Overlay-Fenster des primären Monitors im Vollbildschirm-Modus auf dem sekundären Monitor an.

**Anmerkung:** Video Mirror steht sowohl im Klon- als auch im Erweiterten Desktopmodus zur Verfügung.

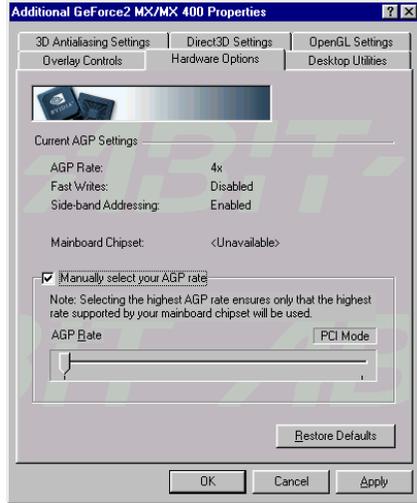
- **Full Screen Device:** Wählt das Anzeigegerät aus, auf dem das im Vollbildschirm-Modus wiedergegeben werden soll.
- **Aspect Ratio:** Hier können Sie das Aspektverhältnis (der horizontalen zur vertikalen Größe) der Wiedergabe auf dem Vollbildschirm auswählen.
- **Allow driver to select the full screen mode:** Wenn diese Option aktiviert ist, kann der Videotreiber die optimale Auflösung für die Videowiedergabe auf Vollbildschirm selbst bestimmen.
- **Enable Video mirror zoom:** Diese Option aktiviert die Zoomregler, mit denen Sie einen bestimmten Bereich des Videoausgabebildschirms zoomen können.
- **Select screen region to zoom:** Hier können Sie den Bereich des Videobildschirms auswählen, den Sie zoomen möchten. Wenn dies ausgewählt ist, können Sie die ausgewählte Portion des Bildschirms mittels des Schiebereglers darunter zoomen.
- **Zoom control:** Hier können Sie die ausgewählte Portion des Videobildschirms vergrößern und verkleinern.
- **Track overlay zoom:** Aktivieren dieser Option verknüpft den Zoomregler auf der Seite “Overlay Controls” für simultane Regelung des Zoomfaktors auf dem Gerät mit der Vollbildschirmansicht.



**Hardware Options:**

Dieses Register zeigt Informationen zu den aktuellen AGP-Einstellungen in Ihrem Computer.

- **Manually select your AGP rate:** Mit dieser Option können Sie die vom Grafik-Subsystem eingesetzte AGP-Rate manuell wählen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche AGP-Rate einzusetzen ist, wählen Sie dieses Kontrollkästchen nicht aus. Das System bestimmt dann automatisch die optimale AGP-Rate.
- **AGP Rate:** Bewegen Sie den Schieberegler, um die vom Grafik-Subsystem eingesetzte AGP-Rate manuell auszuwählen.



## Desktop Utilities:

- Display the QuickTweak icon in the taskbar:** Diese Option fügt das QuickTweak-Symbol an die Windows-Taskleiste an, mit dem Sie während Ihrer Arbeit die benutzerdefinierten Einstellungen für Direct3D, OpenGL oder Farbe in einem praktischen Popup-Menü justieren können. Dieses Menü enthält auch Elemente zur Wiederherstellung der Voreinstellungen und Zugang zum Dialogfeld "Anzeigeeigenschaften".

**Anmerkung:** Im „TwinView - Erweiterter

Desktopmodus“ erscheinen die zusätzlichen Schaltflächen "Enable Desktop Manager" und "Desktop Manager Configuration" im Dialogfeld „Desktop Utilities“.

- Enable Desktop Manager:** Hier können Sie das Symbol aussuchen, welches das QuickTweak-Hilfsprogramm auf der Windows-Taskleiste darstellen soll. Wählen Sie das gewünschte Symbol aus der Liste aus und wählen dann "OK" oder "Apply", um das Symbol in der Taskleiste zu aktualisieren.
- Desktop Manager Configuration:** Öffnet das Dialogfeld zur Konfiguration des NVIDIA Desktop Manager. In diesem Dialogfeld können Sie alle Funktionen und Einstellungen des Desktop Manager einstellen, wie z. B. Zentrieroptionen für Dialogfelder, Hotkeyauswahl und Einstellungen zur Anwendungsprogramm-Verwaltung.

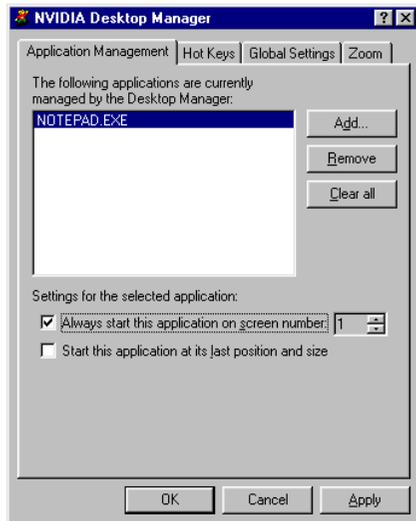
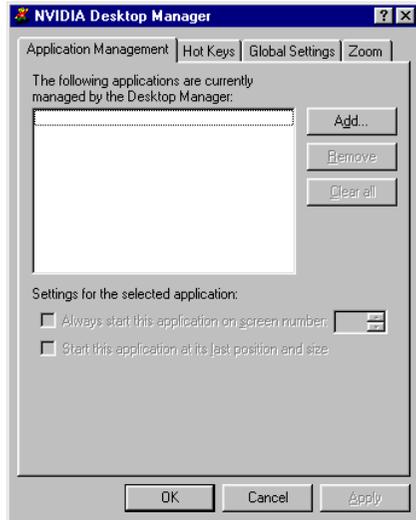
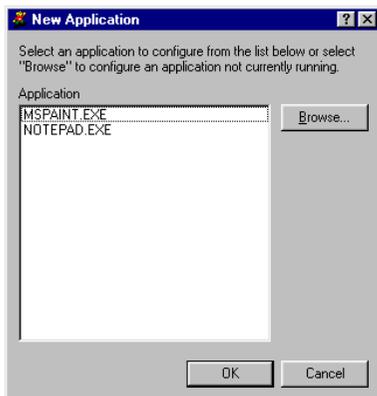


**NVIDIA Desktop Manager**

Im "TwinView - Erweiterter Desktopmodus" richtet dieser Desktop Manager den PC darauf ein, ein oder mehrerer Programme auf einem oder beiden Monitoren oder Desktops zu fahren. Unter anderem finden Sie hier Programmverwaltungsfunktionen wie z. B. die Wiederherstellung der Anwendungsprogramm-Fenster in ihre letzte Position.

**Application Management:**

Dieses Register fügt Programme an den Desktop Manager an. Klicken Sie die Schaltfläche "Add". Die momentan offenen Programme erscheinen im Kästchen "New Application". Wählen Sie das anzufügende Programm und klicken dann "OK". Das Programm erscheint im Fenster "Anwendungsprogramm Management". Wiederholen Sie diesen Schritt für jedes Programm, das Sie an den Desktop Manager anfügen möchten.



### Hot Keys:

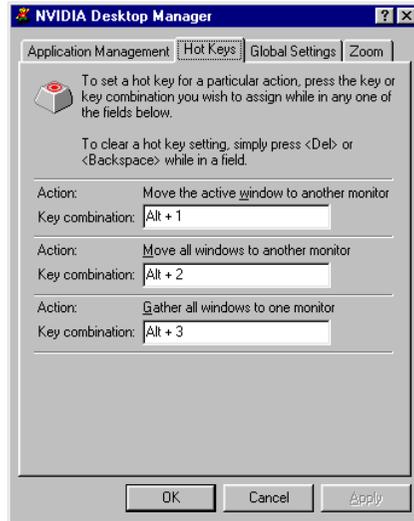
In diese Register können Sie Hotkeys für bestimmte Aktionen erstellen, indem Sie die gewünschten Tastenkombinationen eingeben.

Die voreingestellten Tastenkombinationen für jede Aktion sind:

**ALT + 1:** Bewegt das aktive Fenster zu einem anderen Monitor.

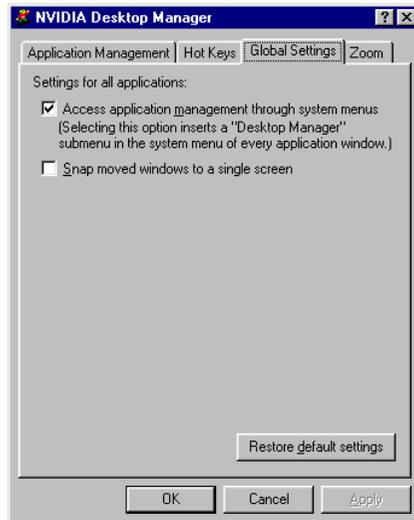
**ALT + 2:** Bewegt alle Fenster zu einem anderen Monitor.

**ALT + 3:** Bewegt alle Fenster auf denselben Monitor.



### Global Settings:

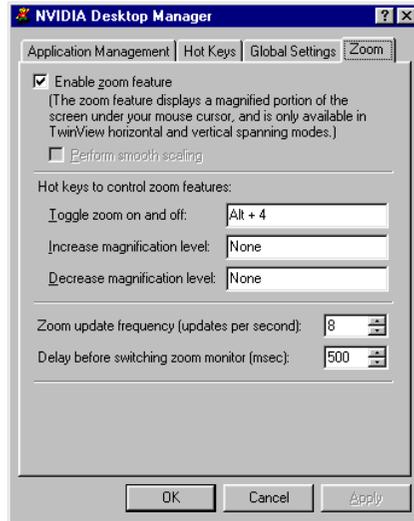
Diese Register legt Einstellungen fest, die für alle Anwendungsprogramme im Desktop Management gelten.



**Zoom:**

Dieses Register aktiviert eine vergrößerte Portion des Bildschirms unter dem Mauszeiger (nur verfügbar in den TwinView-Modi Horizontal Span und Vertical Span).

- **Enable zoom feature:** Aktiviert die Zoomfunktion.
- **Hotkeys to control zoom features:** Hier können Sie Hotkey-Kombinationen zur Steuerung der Zoomfunktionen einrichten.
- **Zoom update frequency (updates per second):** Diese Einstellung aktualisiert die Wiederholrate der vergrößerten Portion in Wiederholungen pro Sekunde.
- **Delay before switching zoom monitor (msec):** Diese Einstellung regelt in Millisekunden die Zeitverzögerung, bevor die vergrößerte Portion die Monitore wechselt, wenn der Mauszeiger von einem zum anderen Monitor bewegt wird.

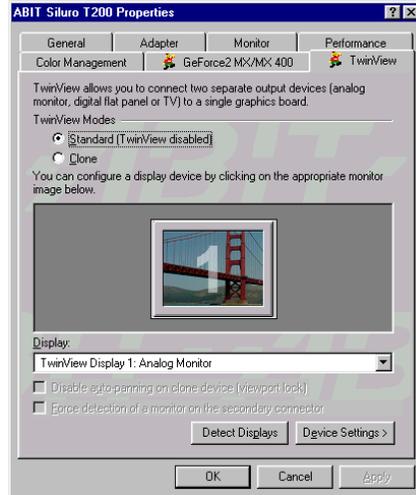


## TwinView

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

### **Für Windows 98/ME:**

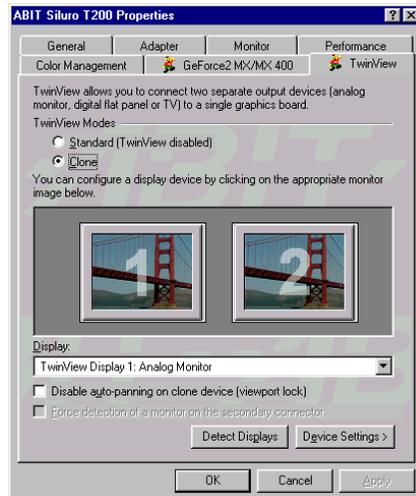
- **TwinView Standard Modus (TwinView disabled):** Setzen Sie diesen Modus ein, wenn Sie nur ein Anzeigegerät an Ihre ABIT-Grafikkarte angeschlossen haben.



- **TwinView Klonmodus:** Dieser Modus gibt eine exakte Kopie der Anzeige auf dem primären Monitor auf dem sekundären Gerät wieder.

Zum Aktivieren des Klonmodus wählen Sie “Clone” und klicken “OK” oder “Apply”. Beide Monitore zeigen nun dasselbe Bild.

Zum Deaktivieren des Klonmodus wählen Sie den Standardmodus und klicken “OK” oder “Apply”.



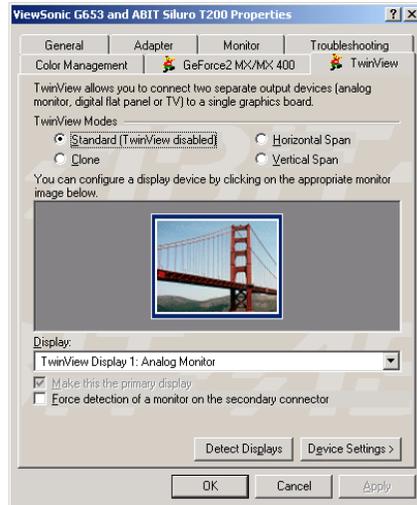
- **Display:** Zeigt alle momentanen TwinView-Anzeigen. Wenn mehr als ein Gerät angeschlossen ist und Sie zu einem Nicht-Standardmodus gewechselt haben, wählen Sie die aktuelle Anzeige aus. Sie können auch die Monitorgrafik im Regler darüber anklicken, um ihn als die aktuelle Anzeige auszuwählen.
- **Disable auto-panning on clone device (viewport lock):** Diese Funktion verriegelt die aktuelle Schwenkposition auf dem gerade ausgewählten Monitor. Hiermit können Sie den virtuellen Desktop sehr effektiv in einer bestimmten Position ähnlich einem Standbild festhalten. Dies ist sehr nützlich für Präsentationen oder Detailarbeit in Programmen.
- **Force detection of a monitor on the secondary connector:** Wählen Sie dieses Kästchen aus, wenn Sie einen nicht erkannten Monitor an den sekundären Monitor angeschlossen haben. Dies ist nützlich für ältere Monitore oder Monitore, die über BNC-Anschlüsse.
- **Device Settings:** Klicken Sie diese Schaltfläche, um Einstellungen für das aktuelle Ausgabegerät einzurichten oder zu ändern.



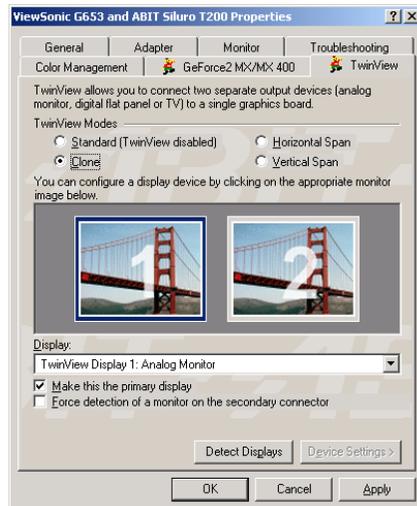
### Für Windows 2000:

Die TwinView Funktionen in Windows 2000 sind mit denen in Windows 98/ME fast identisch, außer dass der Erweiterte Desktopmodus in zwei separate Regelfelder aufgeteilt ist: *Horizontal Span* und *Vertical Span*.

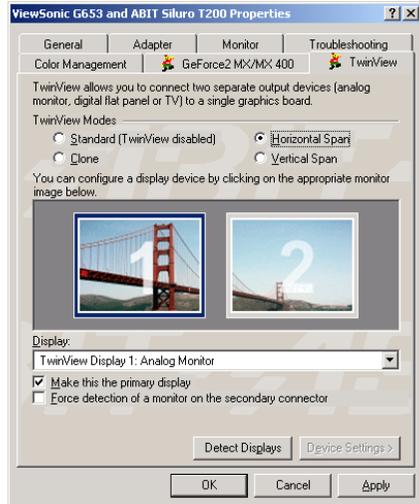
- **TwinView Standard Modus (TwinView disabled):** Setzen Sie diesen Modus ein, wenn Sie nur ein Anzeigegerät an Ihre ABIT-Grafikkarte angeschlossen haben.



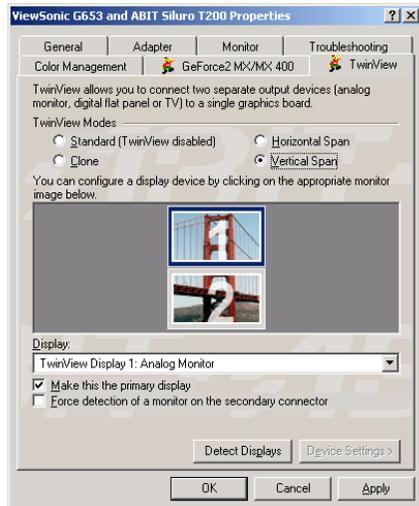
- **TwinView Klonmodus:** Dieser Modus gibt eine exakte Kopie der Anzeige auf dem primären Monitor auf dem sekundären Gerät wieder.



- Horizontal Span:** In diesem Modus können Sie den Windows Desktop horizontal über zwei Anzeigeräte strecken. In diesem Modus werden die beiden Monitore zu einer großen Anzeige kombiniert, was sehr nützlich beim Anschauen von Elementen ist, die breiter als ein einzelner Monitor sind.



- Vertical Span:** In diesem Modus können Sie den Windows Desktop vertikal über zwei Anzeigeräte strecken. In diesem Modus werden die beiden Monitore zu einer großen Anzeige kombiniert, was sehr nützlich beim Anschauen von Elementen ist, die breiter als ein einzelner Monitor sind.



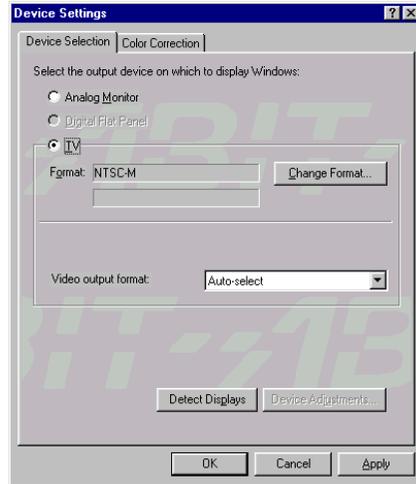
## Device Settings

### Device Selection:

Im Erweiterten Desktopmodus wird das Register *TwinView* aus dem Registermenü *Erweitert* mit zwei Registern ersetzt: *Device Selection* und *Color Correction*.

Dieses Register ermöglicht Ihnen die Wahl des Anzeigegeräts (analoger Monitor, digitaler Flachbildschirm oder Fernseher, je nachdem, welche Geräte Ihre Grafikkarte unterstützt).

- **Format:** Zeigt die aktuellen Einstellungen für Format und Land für den Fernsehbildschirm.
- **Change Format:** Öffnet ein Fenster, in dem Sie ein bestimmtes Ausgabeformat für Ihren Fernseher bestimmen können
- **Video Output Format:** Hier können Sie die Art des Ausgangssignals für Ihren Fernseher festlegen. Mit dem korrekten Anschlusskabel bietet S-Video im Allgemeinen eine höhere Qualität als Composite Video. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welchen Signaltyp Sie auswählen sollten, wählen Sie Auto-Select.
- **Device Adjustment:** Öffnet ein Fenster, in dem Sie die Einstellungen für das aktive Anzeigegerät definieren können.

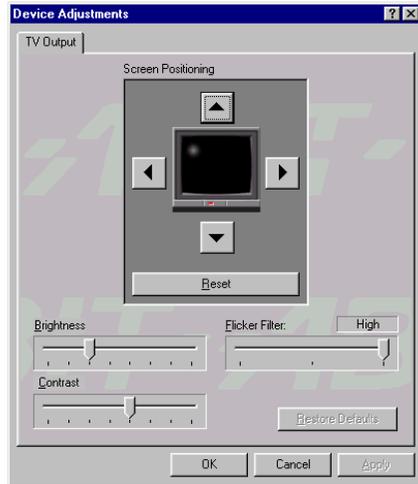


**TV Output:**

- **Screen Positioning:** Stellen Sie die Position des Desktops auf dem Fernsehbildschirm mittels der Pfeile ein.

*Anmerkung:* Wenn das Fernsehbild aufgrund zu vieler Einstellungen verzerrt wird oder verschwindet, warten Sie einfach 10 Sekunden. Das Bild kehrt dann automatisch in seine voreingestellte Position zurück, und Sie können Ihre Einstellungen erneut vornehmen. Wenn Sie den Desktop an die gewünschte Stelle gebracht haben, müssen Sie "OK" oder "Apply" klicken, um die Einstellungen zu speichern, bevor das 10-Sekunden verstreicht.

- **Reset:** Stellt den Desktop in seine voreingestellte Position auf dem Fernsehbildschirm für die aktuelle Auflösung ein.
- **Brightness, Contrast:** Mit diesen Reglern können Sie Helligkeit und Kontrast des Fernsehbilds einrichten.
- **Flicker Filter:** Stellen Sie hiermit das Level des Flimmerfilters ein, welches auf das Fernsehsignal angewendet werden soll. Wir empfehlen, den Flimmerfilter bei der Wiedergabe von DVD-Filmen aus einem Hardwaredecoder komplett abzustellen.



## Color Correction:

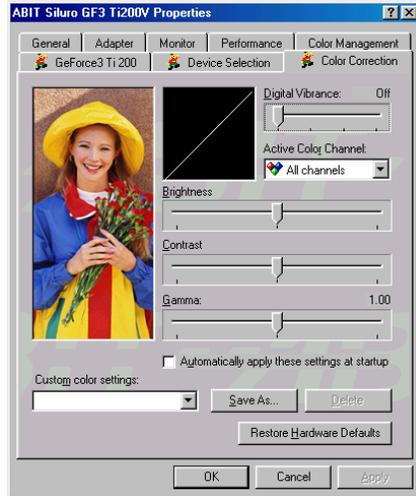
- **Digital Vibrance:** Digital Vibrance gibt Ihnen mehr Kontrolle über Farbtrennung und Intensität, was zu klareren, helleren Bildern in all Ihren Anwendungen führt.

- **Aktive Color Channel:** Hier können Sie den Farbkanal mittels der Schieberegler einstellen. Sie können die Kanäle für Rot, Grün und Blau individuell oder alle drei Kanäle zusammen einstellen.

- **Brightness, Contrast, Gamma:** Mit diesem Schieberegler können Sie die Werte für Helligkeit, Kontrast oder Gamma für den ausgewählten Farbkanal einstellen. Die

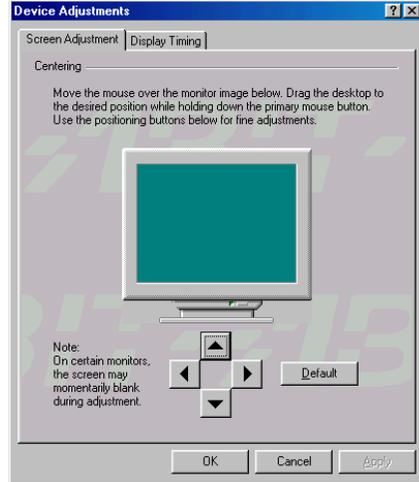
Farbkorrekturregler helfen Ihnen, Variationen in der Luminanz zwischen einem Quellbild und seiner Wiedergabe auf einem Ausgabegerät auszugleichen. Dies ist nützlich bei der Arbeit mit Bildbearbeitungsprogrammen, um akkuratere Farben von Bildern darzustellen (wie z. B. auf Fotos), wenn sie auf Ihrem Monitor angezeigt werden. Auch viele 3D-beschleunigte Spiele können zu dunkel erscheinen. Gleichsam Erhöhen der Helligkeit und/oder des Gammawertes über alle Kanäle hinweg lässt diese Spiele heller erscheinen und macht sie spielbarer.

- **Custom color settings:** Eine Liste der benutzerdefinierten Farbeinstellungen, die Sie gespeichert haben. Die Wahl eines Elements von der Liste aktiviert diese Einstellung.



### Screen Adjustment:

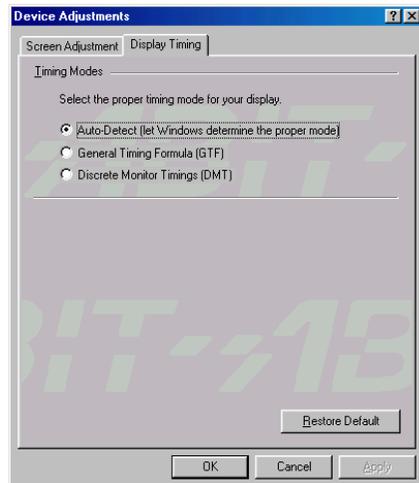
Stellen Sie die Position des Desktops auf Ihrem Monitor mit den Pfeiltasten ein.



### Display Timing:

In diesem Register können Sie den Timingmodus Ihres Monitors aussuchen:

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



## 4-2. WinDVD

WinDVD ist ein einfach zu bedienender DVD-Player, der alle Funktionen vereint, die Sie in Standard-DVD-Playern finden, plus einige erweiterte Features wie z. B. volle Unterstützung für VCD 2.0, Präzisions-Videodekodierung sowie eine Reihe von Anwenderoberflächen und Optionen zur Videoanzeige. Sie können DVD-Titel oder Video-CDs abspielen - WinDVD erkennt automatisch die Art der Disc im DVD Laufwerk und wendet die korrekte Wiedergabemethode an.

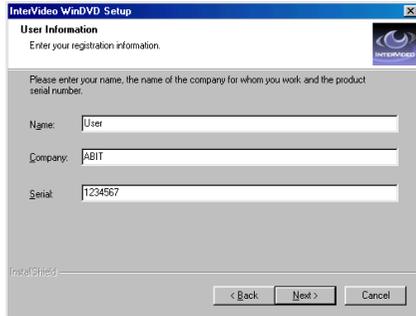
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“WinDVD”**, um die Installation.
2. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



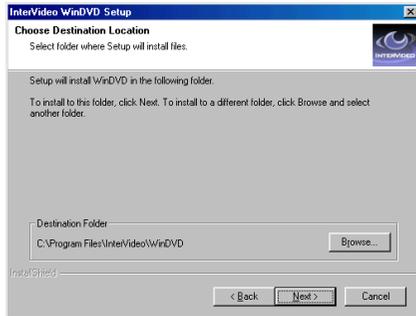
- 3. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



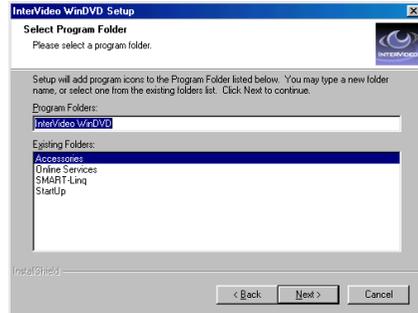
- 4. Geben Sie Ihren Namen, den Namen Ihrer Firma und die Seriennummer des Produkts ein. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



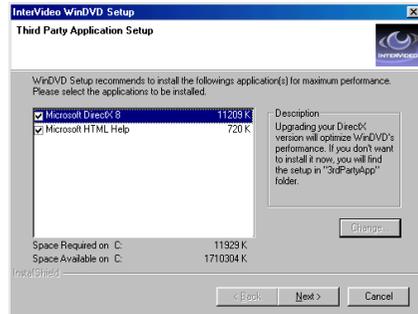
- 5. Setup installiert WinDVD im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



6. Geben Sie einen neuen Ordernamen ein oder wählen Sie einen aus der bestehenden Ordnerliste. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



7. Wählen Sie die Anwendung, die Sie installieren wollen und klicken dann **“Weiter>”**.



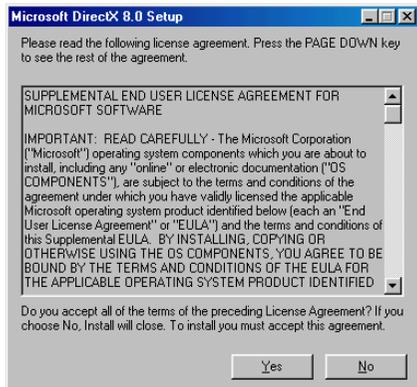
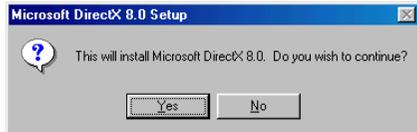
8. Nach beendeter Installation werden Sie gebeten, Ihren Computer neu zu starten. Klicken Sie **“OK”**, um die Installation fertigzustellen.



### 4-3. DirectX

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

1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“DirectX”**, um die Installation.
2. Klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.
3. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



4. Nach beendeter Installation werden Sie gebeten, Ihren Computer neu zu starten. Klicken Sie "OK", um die Installation fertigzustellen.



**Anmerkung:** Einige für ältere DirectX-Versionen geschriebene Spiele könnten unter DirectX 8.0 nicht korrekt laufen. Bitte achten Sie vor der Installation darauf, dass Ihre Anwendung DirectX 8.0 unterstützt. Beachten Sie auch bitte, dass DirectX 8.0 nicht auf normale Weise deinstalliert werden kann.

## 4-4. 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<sup>®</sup>98/ME konzipiert

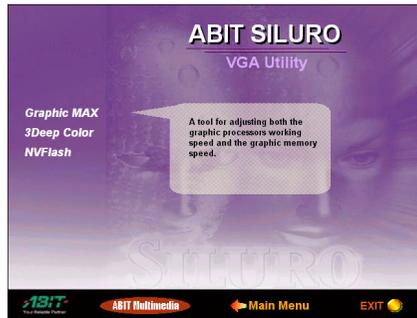
Wählen Sie "Start → Programme → ABIT → Graphic Max" um GraphicMax aufzurufen.

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 Abgesicherten Modus Wiederherstellung" aus, um die vorhergehenden Einstellungen zu löschen.

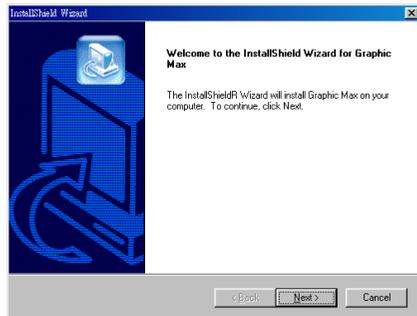
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“VGA Utility”**, um die Installation.



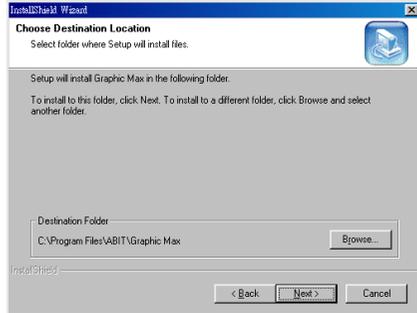
2. Klicken Sie **“Graphic Max”**.



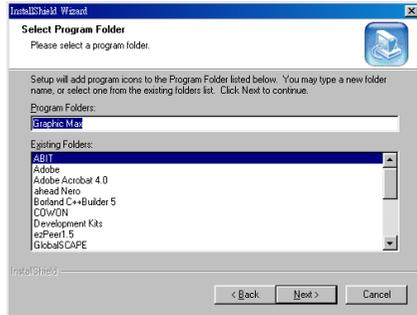
3. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



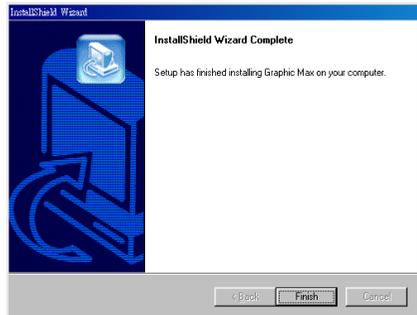
- 4. Setup installiert Graphic Max im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



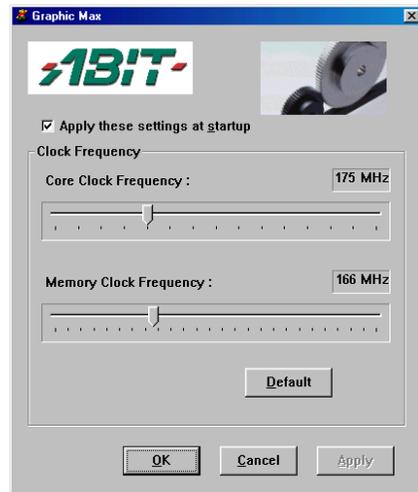
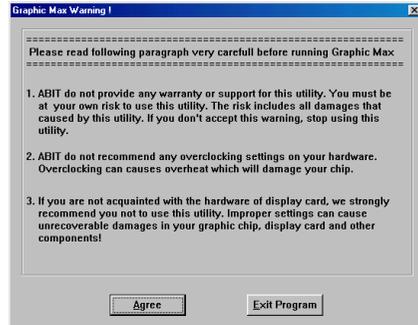
- 5. Geben Sie einen neuen Ordernamen ein oder wählen Sie einen aus der bestehenden Ordnerliste. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



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



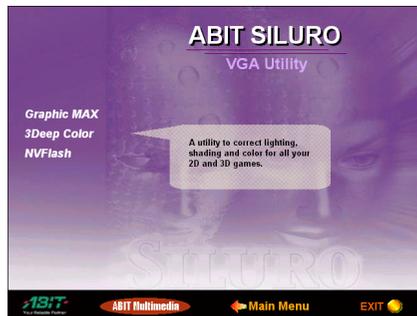
7. Wählen Sie “Start → Programme → ABIT → Graphic Max”, um Graphic Max aufzurufen.
8. Bei der Ausführung des Programms werden Sie folgende Warnmeldung erhalten. Lesen Sie bitte die gesamte Meldung. Nachdem Sie die Meldung gelesen haben, wählen Sie “**Agree**”, um fortzufahren.
9. Wenn der Graphic Max Bildschirm erscheint, können Sie mit den beiden Schiebereglern die “**Core Clock Frequency**” (Kerntaktfrequenz) und die “**Memory Clock Frequency**” (Speichertaktfrequenz) einstellen. Bitte stellen Sie diese Werte sehr sorgfältig ein.



## 4-5. 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.

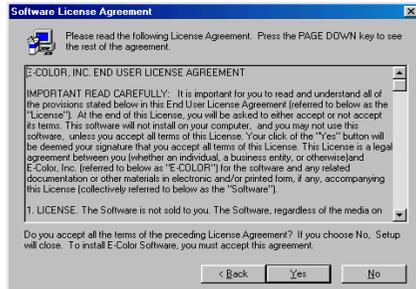
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf “VGA Utility”, um die Installation.
  
2. Klicken Sie “3Deep Color”.



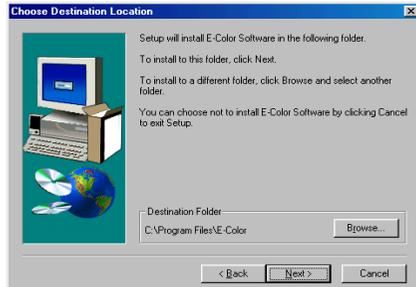
3. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



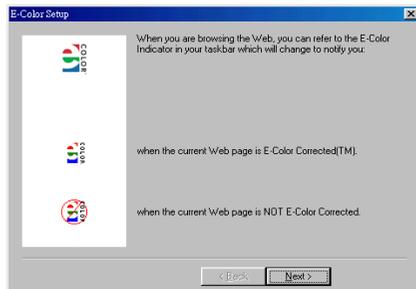
4. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



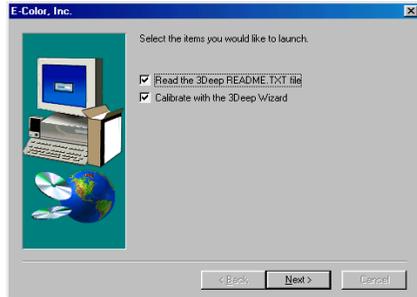
5. Setup installiert E-Color im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



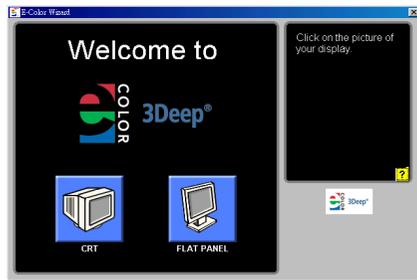
6. Klicken Sie **“Weiter>”**.



- 7. Klicken Sie **“Weiter>”**.



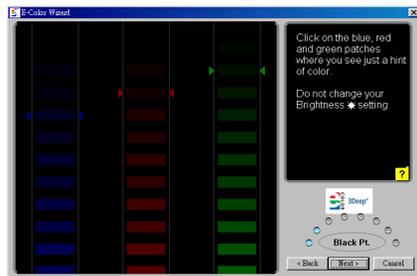
- 8. Der 3Deep Color-Wizard erscheint. Klicken Sie das Bild Ihres Anzeigeegeräts (CRT oder Flachbildschirm).



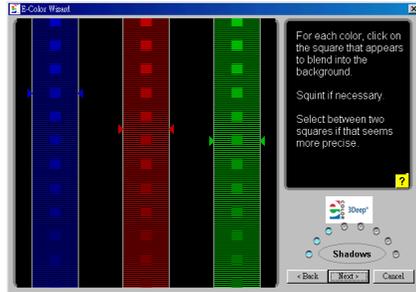
- 9. Drehen Sie die Helligkeit Ihres Monitors ganz auf und reduzieren dann die Helligkeit, bis das am weiteste entfernte Monster verschwindet.



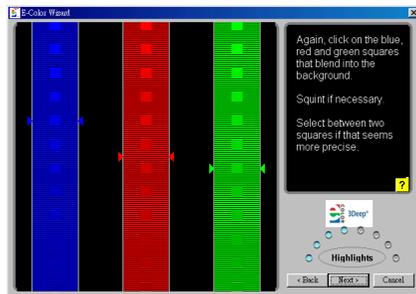
- 10. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Rechtecke, auf denen Sie gerade noch etwas Farbe erkennen können. Ändern Sie die Monitorhelligkeit jetzt noch nicht.



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



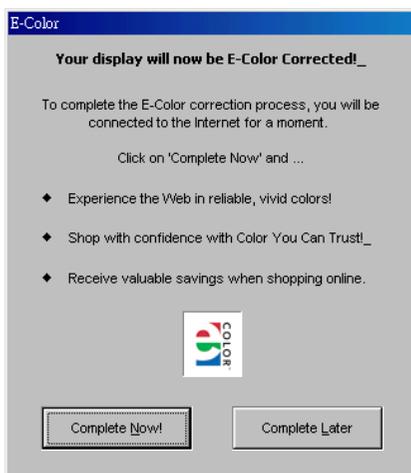
12. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Quadrate, die in den Hintergrund eingeblendet erscheinen.



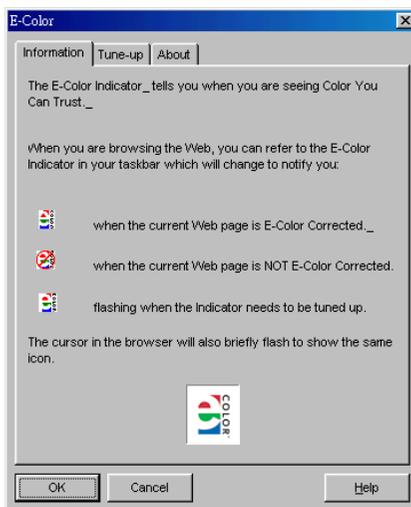
13. Klicken Sie **“Beenden”**, um das Setup von 3Deep Color zu beenden.



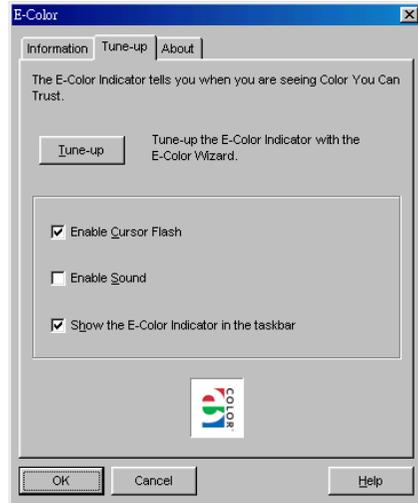
14. Klicken Sie “**Complete Now!**”, um True Internet Color einzurichten.



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.



## 4-6. Symbol auf der Anzeigeleiste

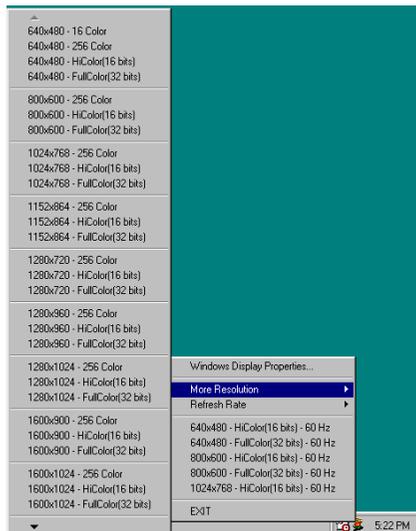
Nach der Installation der Anzeigetreiber finden Sie ein Anzeigeleiste Symbol im Statusbereich der Task-Leiste. Klicken oder Rechtsklicken dieses Symbols öffnet die Anzeigeleiste, eine Verknüpfung zu Funktionen dieses Grafikbeschleunigers.

*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.

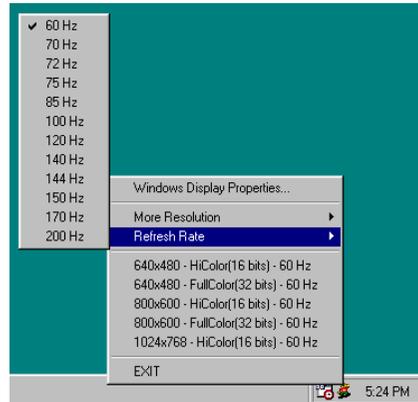


2. Ein Menü erscheint. Bewegen Sie den Cursor auf **“More Resolution”**, um die Tabelle mit allen Auflösungen zu sehen. Hier können Sie die gewünschte Anzeigeauflösung direkt auswählen.



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

*Anmerkung:* 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.



4. Klicken Sie **“Windows Anzeigeeigenschaften...”**, um mit der Einrichtung der Anzeigeeigenschaften zu beginnen.
5. Wählen Sie **“Beenden”**, um dieses Programm zu verlassen.

---

## 4-7. 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. 10 Sekunden schwarz. Dies ist normal, keine Fehlfunktion. Starten Sie Ihren Computer während dieses Vorgangs nicht neu, ansonsten kann die Aktualisierung fehlschlagen.*

1. Starten Sie Ihren Computer unter DOS oder öffnen ein Windows® 95/98-Fenster mit dem DOS-Prompt.
2. Legen Sie die Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Kopieren Sie DOS4GW.EXE und NVFLASH.EXE vom Pfad D:\NVFLASH aus in ein neues Verzeichnis. (D: bezeichnet den CD-ROM-Laufwerksbuchstaben)
4. Kopieren Sie die neue BIOS-Binärdatei in das neue Verzeichnis.
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.
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-Programmiersprogramm v3.18 gedacht und hier für Ihre Referenz aufgeführt.

Befehlsliste für NVIDIA Flash ROM Hilfsprogramm v03.18:

**Anwendungsbeispiel: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -I**

- 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. 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.
- 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-Newsgruppe [alt.comp.periphs.mainboard.abit](mailto: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 Newsgruppe beantwortet. Sie ist eine öffentliche Newsgruppe und für offene Diskussionen vorbehalten. Besuchen Sie auch eine der folgenden populären Newsgroups:  
[alt.comp.periphs.mainboard.abit](mailto:alt.comp.periphs.mainboard.abit)  
[alt.comp.periphs.mainboard](mailto:alt.comp.periphs.mainboard)  
[comp.sys.ibm.pc.hardware.chips](mailto:comp.sys.ibm.pc.hardware.chips)  
[alt.comp.hardware.overclocking](mailto:alt.comp.hardware.overclocking)  
[alt.comp.hardware.homebuilt](mailto:alt.comp.hardware.homebuilt)  
[alt.comp.hardware.pc-homebuilt](mailto: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](mailto:sales@abit-usa.com)

[technical@abit-usa.com](mailto: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](mailto:abituksales@compuserve.com)

[abitektech@compuserve.com](mailto: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](mailto:sales@abit.nl)

[technical@abit.nl](mailto: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](mailto:sales@abit.com.tw)

[market@abit.com.tw](mailto:market@abit.com.tw)

[technical@abit.com.tw](mailto: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.
9. **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](mailto:technical@abit.com.tw). Wir werden versuchen, Ihr Problem so schnell wie 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.

 **Technical Support-Formblatt**

 **Firmenname:**

 **Telefonnummer:**

 **Kontaktperson:**

 **Faxnummer:**

 **Email-Adresse:**

<b>Bezeichnung</b>	*	<b>Software und Treiberversion</b>	*
<b>Motherboard-Hersteller, Modellname und Chipsatztyp</b>	*		*
<b>Typ des Betriebssystems</b>	*		*
<b>Bez. der Hardware</b>	<b>Typ</b>	<b>Spezifikationen</b>	
<b>CPU-Typ und Geschwindigkeit</b>	*		
<b>HDD</b> <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
<b>CD-ROM-Laufwerk</b> <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
<b>System-Speichergröße (SDRAM)</b>	*		
<b>Zusatzkarten</b>	*		

Beschreibung des Problems:

---



---



---



---



---



---



---



**Vielen Dank, Ihre ABIT Computer Corporation**  
**<http://www.abit.com.tw>**