



Kein Hexenwerk... PCs selber bauen Teil 1

Bei Neuanschaffungen von PCs stehen Flugsimulator-Piloten vor der Wahl: Ein Komplettsystem „von der Stange“, ein selbst zusammengestelltes (teuer) kaufen oder einen Rechner selbst bauen? Dr. Peter Keil zeigt, dass das kein Hexenwerk ist und beschäftigt sich im ersten Teil seiner Erläuterungen mit der Auswahl geeigneter Komponenten für den neuen Rechner.

Wir virtuelle Piloten legen vor allem auf eines Wert: Den maximal erreichbaren Grad an Realismus! Es beginnt bei der Flugphysik sowie der Systemtiefe der Flugzeuge und erstreckt sich zunehmend auf die uns umgebende Welt in Form gut gemachter Flughäfen einschließlich von Bodendiensten, Live-Wetter, Wolkendarstellung, Schatten, Dynamic Lighting, Shadern, Reflektionen und vielem mehr.

Dies alles stellt zunehmend höhere Anforderungen an unsere Hardware. Wir alle wissen, dass ein gut ausgestatteter Prepar3D (P3D) oder X-Plane 11 mit hohen Einstellungen einen mittleren Computer locker in die Knie zwingt. Ganz zu schweigen von einem vielleicht schon etwas älteren PC. Daher ist verständlich, dass wir mit zunehmendem Fortschritt der Softwareentwicklung wie die aktuelle Implementierung des Physically Based Rendering (PBR) unsere Hardware anpassen wollen oder manchmal sogar müssen.

Selbst zusammengestellte Systeme sind fertig angebotenen PCs aus dem Katalog meist überlegen. Denn da bei Letzteren oft zugunsten von CPU und/oder Grafikkarte an anderer (leistungswichtiger) Stelle gespart werden muss, um konkurrenzfähige Preise halten zu können.

ellen Schäden davor, die für den jeweiligen Zweck handverlesene Hardware selbst zusammenzubauen. In der Folge nehmen sie mit vorgefertigten „Gaming-PCs“ Abstriche in der Qualität in Kauf.

Der folgende Beitrag möchte dem Abhilfe schaffen, indem er den Aufbau eines Rechners für Prepar3D (P3D) oder X-Plane 11 Schritt für Schritt erläutert. Er zeigt, dass es nicht einmal sonderliches handwerkliches Geschick braucht, um einen High End-Rechner selbst zusammenbauen zu können.

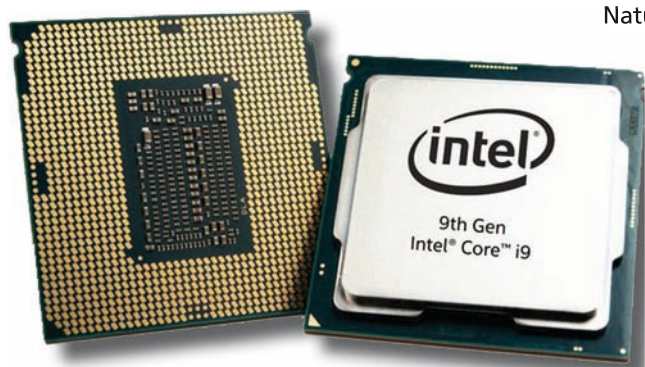
Mein mit 4,6 GHz werkender i5-4690k war schon in die Jahre gekommen und konnte mit der Flut an neuen Add Ons nur mäßig Schritt halten. Daher war es an der Zeit, ein neues System anzuschaffen. Diesmal sollte eine Wasserkühlung integriert werden.

Meine „alte“ Grafikkarte des Typs GTX 1080 mit acht Gyte Bildspeicher (Video Random Access Memory – VRAM), sowie die beiden Solid State Drives (SSD) konnten ebenso wiederverwendet werden wie mein Gehäuse des Typs Fractal Design Define R5.

Prozessor

Nach wie vor scheuen sich viele PC-Anwender aus Angst vor eventu-

Da der P3D in seiner aktuellen Version 4.5 trotz vieler Neuerungen letztlich auf der alten FS X-Engine basiert, ist die



Ein Intel i9 der aktuellen, neunten Generation.