

Sie fragen – Experten antworten

# TECHtelmechtel

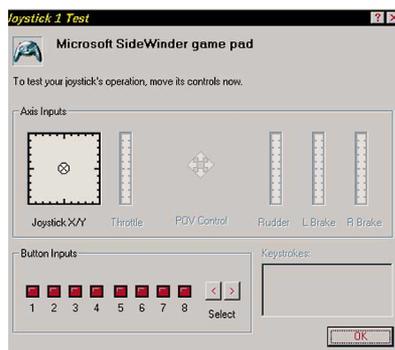
**Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine Email an [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)**

## JOYSTICKS

In Heft 12/97 wurde im Test des Thrustmaster F1-Lenkrades über Schwierigkeiten im Zusammenhang mit DirectX 5.0 und dem Gameport berichtet. Mit meinem Rechner habe ich nun den gleichen Fall: Er erkennt einfach meinen neuen Joystick nicht. Gibt es inzwischen eine Lösung? *Andi Troller*

**GameStar:** Die gibt es, und sie kommt sogar direkt von Thrustmaster. Inzwischen existiert von deren Joystick-Software »ProPanel« nämlich die Version 1.1, bei der es keinerlei Probleme mehr mit der Joystickerkennung geben sollte. Das Schöne dabei: Die Software funktioniert auch mit Eingabegeräten, die nicht von Thrustmaster stammen. Das ProPanel finden Sie unter der Web-Adresse [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com) oder auf der Cover-CD des nächsten GameStar.

Mit dem Thrustmaster ProPanel sollten Joysticks unter DirectX 5.0 keine Probleme mehr bereiten.



## 3D-KARTEN

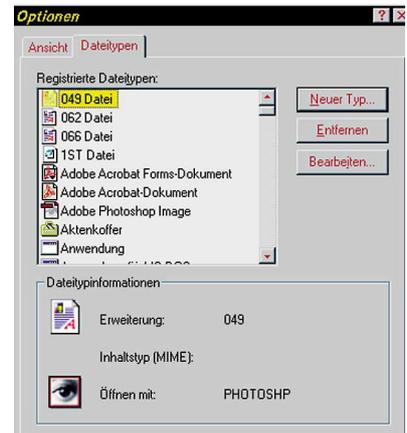
*Ich habe eine Voodoo-1-Karte in meinem Rechner und möchte mir demnächst ein Voodoo-2-Board zulegen. Ist es eigentlich möglich, beide Karten gemeinsam in einem PC zu betreiben? Damit wäre man doch alle Kompatibilitätsprobleme los. Ich meine dabei nicht den SLI-Modus.* *Marc Wu*

**GameStar:** Theoretisch ist es möglich, allerdings hat 3Dfx allen Kombinationswilligen einen dicken Brocken in den Weg gelegt. Die Glide-Treiber haben nämlich bei beiden Modellen den exakt gleichen Namen (glide2x.dll). Nun kann aber weder eine Voodoo-2-Karte mit den Voodoo-1-Treibern etwas anfangen noch umgekehrt. Vor jedem Wechsel zwischen Voodoo 1 und 2 müßten also die Treiber umbenannt werden. Der Aufwand dafür steht unserer Meinung nach nicht im Verhältnis zum geringen Nutzen, zumal es im Praxistest dennoch immer wieder zu Problemen und Abstürzen kam.

## DATEINAMEN

*Wie schaffe ich es, Dateien durch einen Doppelklick auf den Namen automatisch mit einem bestimmten Programm zu starten?* *Dieter Hermann*

**GameStar:** Dazu gehen Sie im Explorer in das Menü »Ansicht«. Dort finden Sie unter »(Ordner-)Optionen/Dateitypen« eine Auflistung aller auf Ihrem Rechner registrierten Arten von Dateien. Wenn Sie nun die gewünschte anklicken, sehen Sie eine Information darüber, ob und mit welchem Programm der Dateityp momentan fest verknüpft ist. Um das zu ändern, gehen Sie auf »Bearbeiten« und im nächsten Dialogmenü (dort sollte der Vorgang »Open« fett angezeigt sein) nochmal auf »Bearbeiten«. Nun können Sie unter »Anwendung für diesen Vorgang« das gewünschte Programm (für eine TIF-Datei zum Beispiel Photoshop) und dessen Verzeichnispfad eintragen.



In diesem Menü wählen Sie den **Dateityp** aus, dem Sie ein Programm zuweisen wollen.

## 3D-KARTEN

*Ich habe für meine Elsa Victory Erazor die dazugehörigen OpenGL-Beta-Treiber aus dem Internet gezogen. Wenn ich nun mein Lieblingsspiel Q2 starte und das Video-Setup auf »default OpenGL« stelle, bricht es den Ladeversuch nach einer Weile ab und geht wieder zurück in den Software-Modus. Was mache ich falsch?* *Marko Reiprecht*

**GameStar:** Die für das Funktionieren von OpenGL-Applikationen wichtige Datei heißt »Opengl32.dll« und muß im Falle von Spielen, die auf der id-Engine basieren, direkt im entsprechenden Programmverzeichnis stehen – dies gilt auch für Karten mit PowerVR- oder Rendition-Chipsatz. Eventuell muß die Opengl32.dll einer anderen Grafikkarte zuvor entfernt oder überschrieben werden.

**Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:**

IDG Entertainment Verlag  
Redaktion GameStar  
Stichwort: TECHtelmechtel  
Brabanter Str. 4  
80805 München

oder per Email an:

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