

WBStartup – Die Workbench Startup erklärt...

...mit einigen wichtigen Funktionen

Der WBStartup Ordner ist ähnlich dem "Autostart" von Windows.

Programme die sich in diesem Ordner befinden werden durch den Befehl `c:mount` automatisch nach dem Start der Workbench geladen. So ist es zum Beispiel möglich kleine Tools aber auch Scripte dort abzulegen die von dort aus gestartet werden.

Nun ist die WBStartup dem Autostart von Windows in einigem voraus. Unter anderem darin, die Prioritäten und Wartezyklen selber festzulegen.

Ich bin über diese Möglichkeit gestoßen, auf der Suche nach einer Möglichkeit ein Program im Startup Ordner solange warten zu lassen bis mein USB Stack geladen wurde.

Folgende Befehle können in den Tooltypes (Icon/Tool markieren > Rechte Maustaste > Informationen) eingegeben werden:

DONOTWAIT	Fügt diesen Parameter in jedes WBStartup Programm ein. Anderfalls wird der Amiga warten bis das Programm zu Ende geladen hat, was in manchen Fällen nicht passiert.
STARTPRI	Setzt die Startpriorität fest. Alles von -128 bis 127 kann eingegeben werden. Um so höher die Nummer, umso höher die Priorität. Höhere Priorität bedeutet, das Programm wird zuerst gestartet.
WAIT	Bestimmt, wie lange das System vor dem Ausführen des nächsten Programms warten soll

Um das ganze an einem Beispiel zu verdeutlichen:

Ich habe 2 Programme in meiner WBStartup. 1xclock und 1xbarclock

Nun möchte ich das clock vor der barclock geladen wird und das barclock erst 10 Sekunden nach der clock geladen wird. Also trage ich in den Tooltypes des Programs "clock" folgende 3 Zeilen ein:

```
DONOTWAIT  
STARTPRI=1  
WAIT=10
```

Bei dem Program "barclock" trage ich nur 2 Zeilen ein:

```
DONOTWAIT  
STARTPRI=0
```

Nun lädt das System zuerst das Program "clock" und wartet 10 Sekunden und lädt dann das Program "barclock".

Diese Einstellungen können jederzeit wieder gelöscht werden und das System verwaltet dann den Start wieder automatisch. Es kann aber in bestimmten Fällen wichtig sein es per Hand zu konfigurieren.

Nun viel Spass bei Testen.

Playstation Amiga Adapter

Playstation – Amiga Adapter

Da ist er endlich. Durch eine super Aktion des User spock-79 auf www.alk.org haben nun einige Amiga User dieses wundervolle Stück Technik in den Händen.

Aber was macht der Adapter eigentlich genau?

Ein Adapter in seiner Grundfunktion stellt die Verbindung zwischen 2 Systemen her um Hardware (welche ursprünglich nicht für das System gedacht war) lauffähig zu machen.

Aber dieser Adapter geht noch einen Schritt weiter. Dieser Adapter gibt einem die Möglichkeit folgende Funktionen zu nutzen:

- Standard Joystick Emulation 1 Feuer Knopf
- Standard Joystick Emulation 2 Feuer Knopf
- CD 32 Controller Emulation mit 7 Feuerknöpfen
- Amiga Maus Emulation mit 2 Knöpfen
- Atari Maus Emulation mit 2 Knöpfen
- Commodore 1350 Maus mit 2 Knöpfen
- 4 Modi welche frei konfiguriert werden können

Wie ihr seht ist der Nutzung also keine Grenze gesetzt.

Die Konfiguration der einzelnen Modi geht leicht von der Hand und ist so genial wie einfach. Einfach die „Select“ + „Start“ + „eine Playstation Taste“ drücken um in den jeweiligen Modus zu gelangen. Eine Anleitung findet ihr in unserer Download Abteilung hier auf www.amiga68k.de

Nun aber zum Praxistest.

Als erstes spielte ich Aladin und Turrican auf meinem A1200. Mit anderen Joysticks hatte ich früher Probleme bei diesem Spiel die exakt geforderten Sprungeinlagen zu meistern. Durch die Option per Tastendruck zu springen (und nicht in dem ich die Analogsticks noch oben drücke) waren exakte Sprünge kein Problem mehr. Der Playstation Adapter konnte mich also bei Jump & Runs voll überzeugen.

Nun wagte ich mich an Skidmarks und Super Skidmarks. Also Autorennspiele bei denen exakte Steuerung und schnelle Reaktion gefragt ist. Wie auch hier zu erwarten war ist das Playstation Pad für solche Aufgaben gerade zu predistiniert. Alle Bewegungen wurden verzögerungsfrei und 100% exakt

umgesetzt.

3D Shooter gelten als „unspielbar“ ohne Maus und Tastatur. Das ist zumindest der ewige Kampf der PC vs. den Konsolenspielern. Das dass auch anders geht beweist wieder einmal der AMIGA. Ich testete Gloom und Alien Breed 3D auf ihre Spielbarkeit mit dem Playstation Pad. Bei Gloom wählte ich die CD32 Einstellung was mir sogar seitliches Laufen ermöglichte. Bei Alien Breed 3D konfigurierte ich diese Option über den „User Define Modus“. Die beiden Ego Shooter spielten sich wirklich hervorragend mit dem Pad. Sicher gehört ein wenig Eingewöhnung dazu aber mit ein wenig Übung möchte man nie weider anders spielen.

Nun ist natürlich die Frage welche Controller denn genau unterstützt werden. Der Hersteller selbst gibt diverse Modelle von Playstation 1 und Playstation 2 Controllern an. Aber aus den Erfahrungen der Community heraus kann man wohl behaupten das alles was an der PS1 und PS2 funktioniert, auch mit dem Adapter zusammenarbeitet. Sicherlich wird man Lightguns oder diverse andere Objekte nicht oder nur eingeschränkt nutzen können. Aber alle Standard Controller, ob nun per Funk oder mit Kabel werden unterstützt.

Zum Thema **Verfügbarkeit** muss ich leider sagen das der Adapter von einer privat Person in England gebaut wird, deshalb wurde auf ww.alk.org eine Sammelbestellung durchgeführt. Man kann den Hersteller auch persönlich kontaktieren. Die E-Mail Adresse kann ich euch gerne zukommen lassen (Kontaktformular). Ich werde allerdings in naher Zukunft versuchen eine grössere Stückzahl zu ordern und euch diese dann hier anbieten. Also stay tuned.

Wenn es soweit ist wird euch der Newsletter und natürlich die News Seite darüber informieren.

Fazit:

Lange gab es am Joystick und Controlpad Markt nichts neues für den AMIGA. Der Competition Pro (welcher wirklich zeitlos gut ist) galt immer noch als Non Plus Ultra im Amiga Sektor. Nun wurde das alles mit einem Wimpernschlag geändert, denn der Adapter katapultiert den Amiga mit einem Schlag in die Controller Spähren der Neuzeit und bietet somit die Möglichkeit alte Games mit modernen Mitteln zu steuern. Ich persönlich nutze das Playstation Pad nur noch zum Spielen das es absolut perfekt durchdacht ist und eine Steuerung ermöglicht die so noch nie am Amiga erlebt wurde.

Von mir dafür **10 von 10 Amiga68k Stars.**

Update: Dieser Artikel wurde 2010 von mir geschrieben, mittlerweile ist solch ein Adapter bei diversen Anbietern kommerziell erhältlich.