Installeren en configureren WHDLOAD and iGame

Geschreven door Antony Mo van

AWMoSoft Version 1.3

Inhoud

Inleiding	3
Wat heb je nodig om WHDLOAD en iGame?	4
WHDLoad en iGame installatie	7
Configuring iGame	11
Spel starten met iGame	13
iGame venster venstergrootte bewaren	14
iGame venster venstergrootte bewaren	14

Inleiding

In dit document gaan we de installatie en configuratie WHDLOAD en iGame bekijken. De reden om dit document is, is dat sommige gebruikers lastig vinden om iGame werkend te krijgen. Het is niet heel moeilijk, maar als we de verkeerde bestanden gebruiken, dan werkt iGame niet. iGame werkt op elke Amiga met Kickstart 2.0 en hoger.

Wat heb je nodig om WHDLOAD en iGame?

De volgende bestanden zijn nodig voor WHDLOAD and iGame:

- Al geïnstalleerde Workbench 2.0 of hoger op harde schijf
- LHA, LZX en MUI geïnstalleerd
- Guifx.mcc
- TextEditor.mcc
- Render.library
- Guigfx.library
- iGame
- WHDLOAD
- Optional WHDLoad.key
- Kickstart Roms of 1.3 en 3.1
- en wat spellen

Ga naar <u>http://www.aminet.net</u> en download de volgende bestanden:

- iGame.lha version 2.0 of hoger
- hstwb_igame_eab_games.lha
- Eventueel voor demo's : hstwb_igame_eab_demos.lha
- MCC_Guigfx.lha
- MCC_TextEditor_68k.lha
- Skick346.lha



Ga naar <u>http://www.WHDLoad.de</u> en download de laatste versie van WHDLoad. Selecteer **"WHDLoad-user.lha"** om te downloaden.

Vanaf versie 18.2 kun je niet meer registeren en is nu niet meer nodig om WHDLoad op te starten.

We hebben nog Kickstart ROMs in DEVS nodig. De Kickstart ROMs zijn copyright protected. We kunnen ze van de **Cloanto's AmigaForever package** afhalen. WHDLoad accepteer deze ROMs vanaf versie 16.5.

Kopieer van **Cloanto's AmigaForever package de Kickstart** map op je harde schijf in de map **Devs**. The **ROM.key** is nodig om de Kickstart ROMS van Amiga Forever aan de praat te krijgen.

Als we van een andere bron de ROM bestanden hebben, kopieer **Kickstarts** map naar de map **Devs**.

0 0/926 M 0/6	9	2
HD1:WB31/WB31/Devs/Ki	ckstarts	S
kick34005.A500 kick34005.A500.PAT kick34005.A500.RTB kick40068.A1200 kick40068.A1200.PAT kick40068.A1200.RTB	524288 23:46 52 23:46 4020 23:46 524288 09:00 44 09:02 5008 09:02	

We hebben de **kick34005.A500** and **kick40068.A1200**, **PAT** and **RTB** bestanden nodig. Bij Rise Of The Robots versie heb je wel **kick40063.A600**, **PAT** en **RTB** voor nodig.

De WHDLoad geïnstalleerde spellen kunnen we downloaden van <u>http://www.whdownload.com/</u>.

We kunnen ook de installatie bestanden voor het spel van <u>http://www.WHDLoad.de</u> downloaden en het spel van originele floppy disk of CD installeren.

Pak het bestand "hstwb_igame_eab_games.lha" uit op harde schijf.

Maak een map "Games" aan op de grootste partitie aan en kopieer de inhoud van de map "320x128" uit de map EAB_WHDLOAD_Games_3.0. Nu hebben we een screenshot van het spel en die kan dan in iGame weer gegeven worden. Installeer de spellen in de juiste mappen.

WHDLoad en iGame installatie

We gaan WHDLoad en iGame installeren.

Pak "WHDLoad_user.lha" met "lha x WHDLoad_user.lha Ram:" uit. Ga naar "Ram:WHDLoad_user/WHDLoad" en dubbelklik "Install" om de WHDLoad installatie te starten.

Pak "iGame-v2.0.lha" met "lha x iGame-v2.0.lha Ram:" uit.

Ga naar de **"RAM:iGame-v2.0"** en dubbelklik "**Install**" om iGame installatie te starten.

Pak MCC_GUIFX.lha met "lha x MCC_GUIFX.lha Ram:" uit en pak MCC_TextEditor_68k.lha met "lha x MCC_TextEditor_68k.lha Ram:" uit.

Deleted mui:Libs/	mui/Guigfx.mcc					5
o 0/0 0/1		四日	0 2	G	0 0/282 M 0/38	26
RAM:MCC_Guigfx/Li	bs/MUI	D	S:Startup.	T	mui:Libs/mui	S
Guigfx.mcc	5812 21:10 19se	p09	Root Parent		Busy.mcp Çoloradjuşt.mui	T
	N		rii Clear Select		Colorrield.mui Crawling.mcc Dirlist.mui	1
	×		exclude Copy Copy Newer	8	Floattext.mui Floattext.mui Frameadjust.mui	
			Move Delete Rename		Framedisplay.mui Gauge.mui Imageadjust.mui	1
			Protect Comment Find		Imagedisplay.mui Knob.mui Levelmeter.mui	
			Read HexRead MakeDir		Listtree.mcc Listtree.mcp ListtreeName.mcc	2
			Print Size Check Edit		MagicWB.mcc Numericbutton.mui Palette.mui	1 -
			multiview		Penadjust.mui Pendisplay.mui Ponasl.mui	
		~		 ∧	Popframe.mui Popimage.mui	
		 ≺>D	(roppen.mul	<u>∨</u> ∭≪ > ⊿

Ga naar **RAM:MCC_Guigfx/Libs/Mui** en kopieer het bestand **"Guigfx.mcc"** naar de locatie **"mui:Libs/mui"**.

DiskMaster 2.5RC1 16:2	28 maandag 2	lsep09	C:1727 K F:	126 M Total:128 M	5
0 93848 B/0 2/3				5 0 0/280 M 0/14	日日
ram:MCC_Guigfx/Libs		S	S:Startup, [mui:Libs	D
guigfx.library 4 render.library 5	16:27 2 2244 16:27 2	a 1se 1se 1se ⊥ ∧	Root Parent All Clear Select Exclude Copy Copy Newer Move Delete Rename Protect Comment Find HexRead MakeDir Print Size Check Edit Multiview	nut.clos nui muiconfig,library muigfx.library muihelp.library muilocale.library muilowlevel.library muimaster.library muipop.library muipropg.class muirexx.library muiscreen.library muispecial.library muispecial.library muiwinborder.class	
	konstanting and a				
					200

Ga naar **RAM:MCC_Guigfx/Libs** en kopieer de bestanden "**Guigfx.library**" en "**render.library**" naar de locatie "**mui:Libs**".

DiskMaster 2.5RC1 21:20 zaterdag 1	19sep	09 C:1851 K I	F:126 M Total:128 M	凸
0 226 K/0 2/12		0 29	⊡ 0/282 M 0/38	四日
RAM:	S	S:Startup.	(mui:Libs/mui	D
Clipboards demo ENV		Root Parent	Busy.mcp Coloradjust.mui Colorfield.mui	1
tuame MCC_Guigfx T AUTHORS 13	366	Clear Select Exclude Copy	Dirlist.mui Dirlist.mui Dtpic.mui Floattext.mui	1
iGame.info 19 MCC_TextEditor_68k.readme 22 TextEditor.mcc 1559 TextEditor.mcp 763	904 221 976 304	Nove Delete Rename Protect	Framedisplay.mui Gauge.mui Imageadjust.mui Imagedisplay.mui	1
		Comment Find Read HexRead	Knob.mui Levelmeter.mui Listtree.mcc Listtree.mcp	2
		MakeDir Print Size Check Edit multiview	ListfreeName.mcc MagicWB.mcc Numericbutton.mui Palette.mui Penadiust.mui	1 -
			Pendisplav.mui Popasl.mui Popframe.mui Popimage.mui	<u>^</u>
				<u>×</u>

Ga naar **RAM:** en kopieer de bestanden **"TextEditor.mcc"** en **"TextEditor.mcp"** naar de locatie **"mui:Libs/mui"**.

iGame configureren

We gaan iGame configureren.



Gaan naar de harde schijf partitie. In ons geval naar **System:iGame**, en dubbelklik de **iGame** icon.



Nu gaan we de locatie van onze spellen selecteren. Rechtsklik op "Settings" en kies "Games repositories".

o Games repositories	
CD32:WHDGAMES/	
CD32:WHDGAMES/ 🖻 Add	Remove

klik op de map icon en kies voor de locatie van de spellen. De locatie in dit voorbeeld is **CD32:WHDLOADGames**. Klik op **"Add"** knop om de locatie toe te voegen. Klik op de **"Close"** om deze venster te sluiten. Rechtsklik op **"Settings"** en kies **"Scan repositories"** om de lijst met spellen van die locatie te maken. Als je veel spellen geïnstalleerd heb, duurt het langer om de lijst aan te maken.

Spel starten met iGame

We gaan een spel starten met iGame.



Dubbelklik een spel die je wilt gaan spelen en het spel wordt gestart. Nu hebben we Nu hebben we onze WHDLoad en iGame setup succesvol afgrond.

In de **"Filter"** invulveld kun je de naam van het spel zoeken. lees de handleiding van WHDLoad en iGame voor tips en trucs.

iGame venster venstergrootte bewaren

We vergroten het venster van iGame frontend en bewaren de laatste vensterstand.

Actions	Settings Game
	Games Repositories
	MUI Settings

Klik met de rechtermuisknop op "Settings" en kies voor "MUI Settings".

o User Interf	ace Settings for iGame	06
Info System Windows Groups Buttons Cycles Sliders Scrollbars Listviews Strings Navigation Special MagicWB Busy	Control Positions: ᠿ save on exit Refresh: ᠿ smart Redraw: ᠿ with clear Gadgets: ☑ @ M Fonts Normal: Tiny: Big: Y	Background Window Requester Spacing L 4 3 T R 4 3 B Frame Thickness auto thick
Save 🖌	Use Test	Cancel

Selecteer **"Windows"** en kies in **"Positions"** voor **"save on exit"**. Klik op **"Save"** om de deze instelling te bewaren. Als we iGame venster gaan aanpassen, wordt de laatste stand van het venster automatisch bewaard bij het sluitenvan de iGame venster.