

Amiga Startup Sequence editieren

Startup Sequence Editieren

StartUpSequence:

Die Startup und die die User-Startup sind die 2 Scripte (Batch-Dateien) über die der Amiga gestartet wird (z.B. von HD). Vielleicht etwas vergleichbar mit der autoexec.bat unter DOS, nur das das OS schöner ist.

Wie editieren?

Shell öffnen und da dann "ed s:startup-sequence" oder "ed s:user-startup " eintippen. Speichern kann man mit ESC dann q und return.

Was eintragen?

Fast alle Befehle und deren Wirkung hab ich in folgender [Liste](#) zusammengetragen

Was beachten?

Wichtig, macht euch IMMER eine Kopie der startup sequence bevor ihr ans experimentieren geht!

Amiga68k Interview mit Patrick Nevian "Tales of Gorluth"

Hallo Liebe Amiga Freunde und Freundinnen. Wir haben heute Patrick Nevian, der Mann der hinter dem Label „AMIworx“ steht, im Interview. AMIworx steht aktuell für das kommerzielle Amiga Spiel „Tales of Gorluth“ sowie „Agent Lux“ und

„Ambermoon Arcade“. Die Musiker unter euch kennen ihn vielleicht auch durch seine Band „Blue Metal Rose“. Am Ende des Interviews findet ihr alle wichtigen Links rund um die Person Patrick Nevian.

Viel Spass beim Lesen:

Amiga68k:

Hallo Patrick, Vielen Dank, dass du dir die Zeit für dieses Interview genommen hast. Vielleicht kannst du dich einfach mal vorstellen?

Patrick:

Hallo, ich bin Patrick Nevian aus Oberhausen und 34 Jahre alt.

Natürlich bin ich Amiga-Fan, Sozialpädagoge und hauptberuflich Musiker und Produzent der Band „Blue Metal Rose“. Außerdem gehört mir das Indielabel „Phénix Noir Recordings“.



Amiga68k:

Wann hattest du deinen ersten Kontakt mit einem Computer und

welches System war es?

Patrick:

Das war 1985 als mein Bruder einen Schneider CPC 664 bekam. Ich bin noch heute Fan dieser 8-Bit-Compis und sie teilen sich den Schreibtisch mit meinen Amigas.

Amiga68k:

Bleiben wir beim Thema Amiga.

Du hast unter dem Label AMIworx verschiedenste Sachen für den Amiga erstellt. Neben den Musik CD's "**Amiga Meets Piano Vol. 1&2**" auch Spiele wie „**Agent Lux**“ und „**Ambermoom Arcade**“.

Nun hast du dein erstes kommerzielles Spiel "**Tales of Gorluth**" für den Amiga veröffentlicht.

Worum geht es in dem Spiel?

Patrick:

In „Tales of Gorluth – Die TränensteinSaga (kurz: ToG) schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Karn.

Er kommt nach 15 Jahren Ausbildung zu einem sogenannten Gelehrten-Krieger (die helfen sollen das Land Gorluth gegen das Böse zu verteidigen) zurück in sein Heimatdorf.

In seiner Abwesenheit ist allerdings viel passiert.

Z.B. wurde die Brunnenstatue des Dorfes von einem Dieb gestohlen.

So beginnt das Abenteuer, das später in drei große Quests aufgehen wird...



Amiga68k:

Da ich das Spiel schon durchgespielt habe, muss ich wirklich sagen Respekt vor der ganzen Arbeit. Das Spiel ist wirklich hervorragend geworden. Wie bist du auf die Idee gekommen ein so komplexes Spiel für den Amiga zu erstellen?

Patrick:

Danke Dir. Eigentlich war ToG schon im Jahr 2000 geplant, damals noch mit einem Schulfreund. Das wurde leider nix und so schlummerte die Idee 13 Jahre lang vor sich hin.

Nachdem ich nach meinen letzten Actionspielen immer mehr aus Backbone herauskitzeln konnte, wagte ich es, diesen Gamescreator für ein riesiges Action-Adventure zu nutzen, obwohl er für derartige Spiele nicht gedacht ist.

Durch viel Trickseriei und Durchhaltevermögen konnte ich "Tales of Gornluth" damit schließlich doch realisieren.

Amiga68k:

Konntest du denn viele der Ideen von damals in die heutige Version mit einbringen? Bzw. was ist von der damals geplanten Idee heute umgesetzt worden?

Patrick:

Nicht wirklich. Ich habe zwar noch die alten Skizzen und Ideen, aber die Sachen waren mir nicht mehr gut genug.

Immerhin ist der Name geblieben, sowie eine Hand voll Songs.

Amiga68k:

Backbone (das Programm mit dem du das Spiel umgesetzt hast) gilt ja allgemein als sehr zickig. Gab es damit Schwierigkeiten während der Entstehung des Spiels und was waren Herausforderungen die es zu Meistern galt?

Patrick:

Oh ja! Es ist sehr fehlerhaft, manche Features funktionieren gar nicht und die Einschränkungen sind auch nicht ohne.

Z.B. kann man für Tilesets, Sprites und Co. nur eine feste Palette verwenden.

Da ich einige Funktionen für meine Zwecke "missbraucht" habe (z.B. das Anzeigen von Texten, Spritemanipulationen, Pseudo-Zufallevents etc.) stürzte Backbone in regelmäßigen Abständen ab.

Ich brauchte da schon starke Nerven und regelmäßiges Zwischenspeichern.

Amiga68k:

ToG ist in Deutsch und Englisch verfügbar. Zu Beginn der Entwicklung waren noch mehr Sprachen geplant. Woran ist das gescheitert? Oder ist evtl. eine französische oder spanische Fassung in Planung?

Patrick:

Die Idee war nett, ließ sich am Ende aber nicht realisieren. Irgendwann muss das Spiel auch Released werden und das Einbauen der englischen Texte war viel Arbeit.

Meine Übersetzer haben auch wirklich hervorragende Arbeit geleistet, so dass jeder, der kein Deutsch kann, das Spiel in englischer Sprache genießen kann.

Amiga68k:

Wieviel Zeit schätzt du, hast du insgesamt in das komplette Projekt ToG investiert?

Patrick:

Schwer zu sagen. Begonnen habe ich im Januar 2013 und im Juli 2014 war das Spiel endlich komplett fertig.

Pro Tag habe ich zwischen 1 bis 8 Stunden oder länger daran gesessen. Aber genau kann ich es wirklich nicht sagen. Es waren jedoch viele, viele Stunden...

Amiga68k:

Wow, das ist wirklich eine Menge an investierter Zeit. Hattest du jemals den Gedanken das Projekt Tales of Gorluth abzubrechen?

Patrick:

Nein, nie! Wenn es Probleme mit Backbone gab, habe ich immer versucht einen Work-Around zu nutzen, damit das Projekt weiterlaufen kann.

Z.B. konnte ich in den Geheimganglevels unter der Stadt Aasan nicht wie geplant blockierende Steine zum Zerstören erstellen. Die Funktion war schlicht fehlerhaft.

Als ich das endlich herausgefunden hatte, kam ich auf die Idee mit den Steinwürmern, die bei Kontakt mit den Blöcken Energie abziehen.

So waren die Steine am Ende zwar nicht solide, aber das Gameplay konnte weiter umgesetzt werden.

Auf jeden Fall wollte ich ja ein Amigaspiel erstellen, was mal keinen Minigame-Charakter hat, wie die meisten neuen Releases.

Das durchzuziehen und ein riesiges Action-Adventure zu releasen, war ein großer Antrieb für mich.

Amiga68k:

Dafür nochmals Danke, denn viel zu oft werden ambitionierte Projekte nach anfänglicher Euphorie nie fertiggestellt.

Momentan sind ja DLC und Fortsetzungen voll im Trend.

Da du ja nun viele vorhandene Tilesets, Sprites, Grafiken, Sounds und vor allem die Erfahrung hast, dürfen wir uns auf einen weiteren Teil von ToG freuen?

Patrick:

Ja, auf der Basis der vorhandenen Files könnte man ein ToG2 zusammenbauen. Eine komplexe Story und Backbone sind allerdings auch Zeitfresser.

Außerdem wäre es dann nur eine bessere Data-Disk.

Meiner Meinung nach würde das das Spiel nicht gerade spannender machen, trotz guter neuer Geschichte.

Im Moment habe ich die Nase erst mal voll von komplexen Action-Adventures.

Ein neues ToG ist möglich, aber dann mit neuer Optik.

Amiga68k :

Das lässt ja zumindest ein bisschen Hoffen auf eine Fortsetzung. Planst du sonst in naher Zukunft Projekte am und für den Amiga?

Patrick:

Ja, ich denke bereits über ein neues Spiel nach:

Ein Shooter á la Projekt X.

Wann und in welchem Umfang das Spiel entwickelt wird, hängt noch von ein paar Faktoren ab...genauerer dazu in Kürze.

Amiga68k:

Eine vorletzte Frage noch.

Was denkst bzw. hältst du von der aktuellen Amiga (Classic) Situation?

Patrick:

Besser denn je!

Zum einen haben wir einen perfekten Emulator, falls die echte Freundin doch versagen sollte.

Zum anderen gab es viele tolle neue Spiele in den letzten zwei Jahren. Ein guter Trend, den wir Entwickler da angekurbelt haben.

Ich hoffe auf weitere Releases...gerne auch kommerzieller Art!

Amiga68k:

Patrick ich danke dir für dieses sehr interessante Interview. Ich hoffe du hältst dem Classic Amiga weiterhin die Treue und versorgst uns weiterhin, ab und an, mit weiteren Spielen.

Dein nächstes Projekt klingt jedenfalls schon mal wieder sehr interessant.

Bis dahin weiterhin viel Spaß und Erfolg!

Patrick:

Super, danke Dir auch für das schöne Interview.

Ich bleibe bestimmt am Ball...

Hier nun die versprochenen Links:

„[Tales of Gornuth](#)“

„[AMIworx](#)“

„[Blue Metal Rose](#)“

Amiga68k.de Links:

[“Starhilfe” für Tales of Gornuth](#)

Alien Breed 3D II v1.1 (Turbo Patch WHDLoad) erschienen

Ein Traum ist wahr geworden!.

Alien Breed 3d II – TheKilling Grounds am Amiga ist endlich spielbar!

Obwohl AB 3D II bis dato nicht der beste Shooter am Amiga war (was leider mit dem Speed zusammenhing), war er zumindest der hardwarehungrigste aber schönste. Selbst ein 060 iger Prozessor kam ins Schwitzen und konnte das Spiel nicht ruckelfrei darstellen. (bei Fullscreen und max. Details)

Das scheint nun aber der Vergangenheit anzugehören.

15 Jahre nachdem Team17 diesen Shooter auf den Amiga Markt brachte, hat sich nun der User "Psy gore" aus dem eab Forum daran gemacht und einen TurboPatch veröffentlicht.

Die Resonanz im Forum liest sich wirklich hervorragend und es ist die Rede vom flüssigem Spielen "auf einer Blizzard 1230/IV 50Mhz". Ein User berichtet von immerhin einer Steigerung von 100% (auf einem Amiga 4000 mit 060 iger Prozessor Steigerung von 6/7 FPS auf 12/13 FPS).

Ich selbst habe gestern abend auf meinem Amiga 1200 mit einer Blizzard 1260 / 64 MByte Ram das Spiel angetestet. Nicht etwa die 2MByte Variante des Games, nein die 4MB Variante in Fullscreen und max. Details. Und glaubt es oder glaubt es nicht, ENDLICH rennt das Game wie es soll und durch den Patch macht Alien Breed 3D II – The Killing Grounds ENDLICH Spass und katapultiert sich nun endlich in meine Top 3 der besten Amiga Shooter.

Wenn das kein Grund zur Freude ist 😊

Mich persönlich hat der Speed leider auch immer davon abgehalten dieses Spiel durchzuspielen. Ich werde dies nun aber bald nachholen. Natürlich NUR mit Turbo Patch 😊

Falls ihr den Patch auch getestet und für gut befunden habt, hinterlasst doch ein paar freundliche Wort im eab Forum, damit der Coder weiss wieviele Menschen er glücklich und überrascht hat 😊

Die neuste Version findet ihr hier bei uns [AB3D2_slave11beta02] : [AB3D2_slave11beta](#)

Die neuste Version von WHDLoad 17.0 findet ihr auf der WHDLoad Seite. Die Datei heisst WHD170.lha : [Klick](#)

Hier gehts zum TurboPatchThread: [Klick mich](#)

Übrigens, den Patch für die normale Version (also ohne WHDLoad) findet ihr weiterhin im Aminet: [Klick](#)