

Chaos – „Neues“ Jump and Run für Classic Amigas

Nun mal etwas in eigener Sache.

Nachdem ich 2013 mit der Entwicklung des Spiels „Chaos – Ein Mann für alle Fälle“ begann, und eine kleine Demo der Amiga Future 102 auf der Cover CD beilag, musste ich das Projekt zu den Akten legen.



Eine kleine Preview wurde auch in der Amiga Future 102 abgedruckt welche ihr mittlerweile hier nachlesen könnt: [Chaos – Amiga Future Bericht](#)



Der Grund war das Programm „Backbone“ welches ziemlich zickig war und mir einen Strich durch die Rechnung machte. Aber auch meine Amiga 1200 zickte rum, da er keine Sprites anzeigte nachdem das Spiel kompiliert war.

Mittlerweile hatte ich das Projekt schon wieder vergessen und aus den Augen verloren, bis ich auf dem [Amiga Meeting Nord](#) wieder auf die Demo für die AF stieß und anschliessend die Projektdaten auf einer Compact Flash fand.

Ich dachte mir ich gucks mir noch mal an, und siehe da, Backbone zickte nicht mehr rum, konnte die Daten verarbeiten und das Spiel kompilieren.

Ich war natürlich ziemlich happy das die ganze „Arbeit“ von damals doch nicht verloren ist.

Nun ist es nach 5 Jahren wieder etwas tricky sich in das Programm reinzudenken (denn es hat verdammt viele Fallstricke und Eigenheiten) aber ich denke ich gehe es noch mal an und bringe das Projekt zu Ende.



Aktuell sind 7 Level „relativ“ fertiggestellt und ursprünglich sollten es auch weit über 10 Level werden. Ich denke aber nun das bei 10 Leveln erst mal der Cut erfolgen wird und das Projekt damit abgeschlossen werden wird.

Da aber nicht nur die Level sondern noch einige andere Dinge (Sounds, Screens, Gameplay uvm.) bearbeitet werden muss,

könnte es noch ein wenig dauern bis es soweit ist.

Bis dahin halte ich euch über den Fortschritt auf dem laufenden ☐

Über das Spiel:

- erstellt mit Backbone
- typisches „Mario“ Like – Jump and Run Spiel
- 10 Level
- ab OCS/ECS Rechner mit 68020 Prozessor (noch nicht final)