

AmigaRacer

Spirituell uppföljare till Lotus

av Johannes Genberg

Jag har aldrig varit särskilt intresserad av bilar, och i förlängningen inte i racingspel. Det blev inte bättre av att så många av spelen var ganska dåliga. Men det fanns några racingspel som jag gillade, som *Skidmarks*, *Indy Heat* och *Lotus-serien*.

Lotus Esprit Turbo Challenge är en racingspelserie i tre delar i tredjepersonsperspektiv, sett bakifrån. Spelaren/spelarna ska köra mot sitt mål innan tiden tar slut och komma först om man kan. Spelets delmoment är en massa checkpoints som ökar på tiden man har till sitt förfogande, och det är sällan tillräckligt. Utan bra körkunskaper krockar man med andra bilar, föremål eller kör av vägen vilket saktar

ner farten. Detta i sin tur gör att man förlorar värdefull tid. Antingen kör du som en mästare eller så förlorar du. Lotus förlåter inga halvmesyser.

Lotus-serien blev känd bara för sitt välgjorda spelkänsla utan ännu mer för sina utmärkta soundtracks. Ber man en slumpmässigt vald Amiganörd att nämna endast ett racingspel så är chansen inte bara stor att de väljer *Lotus*, utan minst lika stor att de börjar nynna på någon av dess kända låtar.

Därför är det kanske inte så konstigt att Michael St. Neitzel från AmigaTec valde att göra en spirituellt uppföljare av *Lotus-serien* för AmigaOS 4, MorphOS, Linux och senare också för Classic med 68020 eller bättre. Första offentliga betan kom ut under hösten och sedan dess har spelet utvecklats i



en rasande fart. När denna recension skrivs är spelet uppe i version 2.1, men det är högst troligt att det är en hopplost föräldrad version lagom tills du läser denna recension.

När jag först testade spelet hade man en bana och ett fåtal bilar att välja mellan och sen åkte man bara runt runt. Nu finns det två banor, en banedator, en mängd olika bilar samt en nedräknare och checkpoints vilket gjort det mycket mer ett spel än det var innan. Okej, det är fortfarande mest bara att åka runt runt, men det blir mer och mer som

sin förlaga för varje ny version. Om man donerar en valfri summa till utvecklaren får man tillgång till fler bilar och senare andra funktioner som ännu inte är tillagda.

Det är som sagt mycket jobb kvar innan spelet är klart, men att se dess utveckling är just nu ännu roligare än själva racandet. Men det tror jag ändras ganska snart när spelet blir lika oförlåtande som *Lotus* och när man kan spela flera. Vem vet, vi kanske till och med börjar referera till *Amiga Racer* som *Lotus 4* i framtiden. 🌐



Intervju med Michael St. Neitzel

Hej! Kan du berätta lite snabbt om dig själv och din relation med Amigan?

– Min relation började 1988 när jag fick en Amiga 500 efter att ha ägt en Plus/4 i fyra år. Jag hade då redan skrivit små spel i assembler för Plus/4-an. Senare arbetade jag för tidningen *Amiga Special* (tillsammans med Manfred Liedorf) där jag skrev programmeringskurser för Amigan. Numera jobbar jag på ett stort säkerhetsmjukvaruföretag som *senior manager*. Jag har ansvar för utveckling, analys, forskning och kvalitetssäkring för vår kärnverksamhet.

Hur kom det sig att du bestämde dig för att göra en Lotus-klon?

– Jag har alltid varit ett fan av den spelserien. Mina största minnen från mitt tonårsliv kommer ifrån det spelet, det och chocken jag fick när jag upptäckte att mina första flickvänner inte hade en aning om vad assembler var. Dagens racingspel är lite för komplicerade och jag ville ha ett spel där man bara kör några varv utan att behöva tänka på att uppgradera sin bil eller liknande. Enkel under-

hållning alltså. På så sätt bestämde jag mig för att göra en *Lotus*-remake.

Kommer det att finnas några skillnader mot originalet?

– Ja. Inget nollmodem-stöd (*garv*). Man kan spela flerspelarläge online. Det finns också en cloud-funktion för egentillverkade banor via *Amiga Racer Construction System*, eller *ARCS*.

Vid denna tidpunkt, vilka större delar saknas i spelet?

– Inga alls tror jag. Mycket är redan klart men det syns inte för vanliga spelare eftersom dessa delar inte är inkluderade i betan än. Som flerspelarstödet. Det kommer under jul. Sen har vi det kosmetiska. De är inte svåra men tar en massa tid. Animerade hjul är ett sådant, vilket alltså är inplanerat.

Detta är ett Amiga-exklusivt spel (undantaget Linux). Varför bestämde du dig för det?

– För att antalet (bra) NG-spel är ganska begränsat. Och varför skulle jag vilja göra ett Windows-forts.

spel som försvinner i mängden? En Windows-version var inte planerad, men nu har folk bett om det. Anledningen att det finns en Linux-version är för att det gör det enklare för mig att lägga till nya saker. Min MacBook Pro med Linux kompilerar mycket snabbare än MorphOS och AmigaOS 4.

Började du med att stödja både AmigaOS 4 och MorphOS, eller stödde du först den ena och sen den andra?

– Jag började med MorphOS och flyttade senare hela utvecklingen till min x1000. Det mesta av arbetet görs fortfarande på den.

Varför finns det ingen AROS-version?

– Helt enkelt för att ingen har bett om eller donerat pengar för att få en sådan version. *(Sedan dess har folk anmält intresse och en sådan version är också på väg. red)*

Hur ser en vanligt arbetsdag ut för dig när du jobbar med spelet?

– Först läser jag feedback på vårt Facebook-forum (sök på ”AmigaTec Inc.”). Sen läser jag feedback på aik.org (Jag är väldigt mån om användarfeedback). När det är klart jobbar jag med spelet.

Vilken del av utvecklingen tar mest respektive minst tid?

– Det grafiska stjälar en massa tid. Och ARCS-baneditorn är en rejäl utmaning att programmera. Om man vill göra saker ordentligt finns det egentligen inget som inte tar tid. Men att släppa och ladda upp uppdateringarna är det enklaste för de är automatiserade med skript.

Vad motiverar dig att lägga ner så många timmar med någon som bara ett fåtal kommer spela?

– Jag svarar med en fråga: vad motiverar er att spela retro-spel? Det är min hobby. Jag ber folk som gillar spelet att donera en slant enbart för att stödja min andra hobby. Som är att ta en öl någon gång ibland.

Har du några andra spel på gång?

– Ja. Jag har redan börjat på en *Operation Wolf* arkadklon som jag döpt till *Rampage*. *(En förhandsstilt finns på Youtube. red)*

Till sist, har du något du vill hälsa våra läsare?

– God Jul och glöm inte att spela jul- och vinterbanan i *Amiga Racer*! 🎮



foto: Boingsworld.de

En man med många bollar i luften