

Amiga Racer

...ich geb' Gas, ich will Spaß!



Entwickler: Michael St. Neitzel – Erscheinungsdatum: Stand November 2015 in Entwicklung – Preis: kostenlos, Donationware

Wir erinnern uns kurz an das Jahr 1990. Damals erschien das Spiel Lotus Esprit Turbo Challenge für den Amiga. Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich Lotus zum Primus der Autorennspiele. Besonders beliebt war der Splitscreenmodus und die Mehrspieleroption via Nullmodemkabel in der man dann mit maximal vier Spielern gegeneinander spielen konnte. Auch Michael St. Neitzel war schon damals von Lotus angetan und wollte das Feeling von damals auf heutige Amiga NG-Hardware transportieren.



Die Idee zu Amiga Racer war geboren. Es sollte ein Spiel werden, das wie Lotus damals, auch heute noch genau soviel Spielspaß vermittelt. Das Ganze allerdings mit moderner Technik im Unterbau und mit zusätzlichen Funktionen ausgestattet. Außerdem sollte das Retrofeeling erhalten bleiben. Bereits auf der Veranstaltung „30 Jahre Amiga“ im Oktober vergangenen Jahres in Neuss konnten sich interessierte Nutzer Amiga Racer in einer frühen Version anschauen. Michael St. Neitzel war dort als Aussteller zugegen und hatte außerdem eine „30 Jahre Event“-Edition des Spiels im Gepäck. Mittlerweile wurde an Amiga Racer fleißig weitergearbeitet und es sollte, während diese Zeilen entstehen, schon eine erste offizielle Version verfügbar sein.

In der Zwischenzeit konnten die Nutzer über die Facebook-Gruppe die Entwicklungsfortschritte verfolgen. Es ist schon erstaunlich, wie schnell das Spiel bis dato in der Entwicklung gewachsen ist. So wurden immer wieder neue Aktualisierungen nachgeschoben, die entweder neue Fahrzeuge, Musikstücke oder andere Verbesserungen mit sich brachten. Dabei erweist sich das Liveupdate, eine bestehende Onlineverbindung vorausgesetzt, von Amiga Racer als besonders komfortabel. Nachdem man das Spiel gestartet hat, werden via Liveupdate nur die aktuellen Daten geladen und automatisch installiert.

Amiga Racer ist bewusst im Stil von Lotus gehalten und so wirkt es auch. In dem übersichtlichen

Menü nimmt man die gewünschten Einstellungen vor. So kann man verschiedene Strecken und Fahrzeuge auswählen. Wer nicht unbedingt auf die im Spiel mitgelieferten Strecken zurückgreifen möchte, kann sich mittels ARCS, dem Amiga Racer Construction Set auch eigene Strecken generieren lassen, indem der Spieler verschiedene Parameter eingibt. Der Spie-



Das Menü...



Der Florida-Kurs

ler kann dabei verschiedene Werte einstellen, wie beispielsweise die Streckenlänge oder die Anzahl und Schärfe der Kurven. Damit man im Spiel nicht das Gefühl hat, nur durchs Flachland zu fahren, lässt sich auch die Streckenebene beeinflussen. Es sind auch verschiedene Szenarien einstellbar, unter anderem Nacht, Regen, Schnee, Wind, Küste, Stadt und Autobahn. Die dazugehörigen Landschaften werden dann passend zum gewählten Szenario automatisch generiert. Wer also Winter einstellt, der muss mit Schnee oder Glätte rechnen. Spieler, die gerne an der Küste unterwegs sind, können sich über schönes Wetter und eine herrliche Umgebung mit Palmen freuen.

Der Schwierigkeitsgrad ist abhängig von der Anzahl der Computerfahrzeuge. Das heißt, je mehr Fahrzeuge auf der Strecke sind, umso

schwieriger wird es natürlich für den Spieler. Zusätzlich lassen sich auch noch diverse Hindernisse einbauen. So können auch mal Steine, Schnee oder Öl auf der Straße liegen. Die mit ARCS erstellten Strecken lassen sich zudem lokal auf dem eigenen Rechner abspeichern, so dass man sie bei Gefallen immer wieder fahren kann. Wer möchte kann auch selbstgenerierte Strecken online zur Verfügung stellen. Es wird eine Cloudfunktion geben, um seine Strecken hochzuladen. So können auch andere Spieler darauf zugreifen und diese auf den eigenen Rechner speichern. Diese Funktion bietet den Vorteil, da es quasi unzählige Strecken gibt. So wird Amiga Racer wohl nie langweilig werden.



Soundauswahl per Radio



Winterkurs

Wer nicht gern alleine spielt, der hat auch die Möglichkeit, mit anderen Leuten die Straßen unsicher zu machen. Amiga Racer bietet auch ein Online-Teamplay an. So kann man online mit maximal vier Spielern pro Team, wobei maximal vier Teams gleichzeitig spielen können, versuchen den besten Höchstpunktestand zu erzielen. Es sind also im Mehrspielermodus bis zu sechzehn Spieler gleichzeitig möglich. Das verspricht somit viel Action und Kampf auf der Straße und vor allem viel Spielspaß.

Auch für die musikalische Untermalung ist bei Amiga Racer bestens gesorgt. Dabei wurde großer Wert darauf gelegt, dass die Musikstücke zum Spiel passen und auch die gewünschte Prise Retro enthalten. Damit man das auch hört, sind die Musiken speziell für das Spiel in einem



Michael St. Neitzel

Tonstudio entstanden. Im Spiel selber werden die enthaltenen Strecken die jeweils passende Musik haben. Man kann aber auch vor dem Spielstart über ein Autoradio andere Musikstücke auswählen. Dort lässt sich ebenfalls auch die Lautstärke des Motorengeräusches seines Fahrzeugs einstellen. Möchte man Bildschirmfotos vom Spiel machen, so genügt ein Druck auf die Taste "S". Auf vielfachem Wunsch wurde diese Funktion in Amiga Racer eingebaut. Es werden dann im Hauptverzeichnis von Amiga Racer Dateien mit dem Namen Screenshot-xy.bmp angelegt. Das heißt, man kann während des Spiels auch bis zu 99 Bildschirmfotos pro Spiel machen. Wenn das Spiel neu gestartet wird, beginnt es von vorn mit Screenshot-01.bmp. Etwaige ältere vorhandene Dateien werden dann überschrieben.

Trotz des enormen Umfangs wird Amiga Racer von Michael St. Neitzel kostenlos angeboten. Wer aber die viele Arbeit, die bis jetzt in dem Spiel steckt, abgesehen von anfallenden Serverkosten für die Onlinefunktionen, honorieren möchte, kann das in Form einer Spende gerne tun. Auf der Internetseite von Amiga Racer habt ihr die Möglichkeit, den Programmierer in seiner Arbeit zu unterstützen. Den Link dazu findet ihr im Infokasten. Außerdem erhält jeder Spender ein Keyfile und bekommt neue Funktionen zeitlich früher freigeschaltet, bevor sie für die Allgemeinheit freigegeben werden, wie beispielsweise neue Fahrzeuge.

Wir haben die Version 1.9c von Amiga Racer mal ein wenig unter die Lupe genommen und schon in dieser Version macht das Spiel schon richtig Laune. Der Spieler kann entweder per Tastatur, klassischem Joystick oder Gamepad steuern. Amiga Racer startet zunächst in einem Workbenchfenster, kann aber im Menü durch Drücken der Taste F auf Vollbildschirmmodus umgeschaltet werden. Befindet man sich im Spiel, gelangt man mittels der ESC-Taste wieder im Menü, erneutes Drücken beendet das Spiel. Zunächst wählt man ein Fahrzeug und

die Strecke aus, ist das geschehen erscheint wie beim Vorbild Lotus ein Autoradio und man kann dort auf Wunsch die Musik wechseln wenn man möchte. Dann geht es auch schon los. Man beginnt an einem Checkpoint und versucht nun einfach so schnell wie möglich ganz weit nach vorne zu fahren. Das Ganze wird dabei durch vorausfahrende Fahrzeuge erschwert. Optisch macht Amiga Racer einen tollen Eindruck. Während man fährt, ändert sich je nach Kurvenlage der Betrachtungswinkel des Hintergrundes. Besonders wenn man keine ebene Strecke fährt, sondern einen kurvigen Abschnitt, der die Höhenlage ändert, kommt das optisch klasse rüber. Wenn man einen über Hügel fährt, ist Vorsicht geboten, ob danach, wenn man die Strecke wieder einsehen kann, eine Kurve oder ein Fahrzeug vor einem auftaucht. Da heißt es, jederzeit wachsam und reaktionsschnell zu sein. Auch im Einzelspielermodus macht es Spaß, die Strecken zu fahren. Bei Verfassen dieses Artikel waren in Amiga Racer zwei Strecken anwählbar. Weitere sind in der Machi beziehungsweise mittlerweile verfügbar. Passend zur kalten Jahreszeit gibt es auch einen Winterkurs mit Schneefall, der ebenfalls sehr schön anzusehen ist. Während ihr diesen Artikel lest, sind wahrscheinlich schon weitere Sachen ins Spiel integriert worden. Dazu zählen nach jetzigem Stand sowohl eher kosmetische Dinge, als auch etwas Feintuning. Dann sollten die Fahrzeuge auch in bestimmten Situationen ausbrechen, wenn man zum Beispiel über eine Öllache fährt. Ebenso sollte sich das Motorengeräusch je nach gefahrener Geschwindigkeit ändern. Auch die Kollisionsabfrage sollte dann optimiert sein. Wir sind auf das Endergebnis gespannt und freuen uns schon auf die erste offizielle Version von Amiga Racer.

Fazit

Das Grundgerüst von Amiga Racer steht und es bedarf eigentlich nur noch etwas des Feinschliffes. Wer an der Facebookgruppe des Spiels teilnimmt, kann gespannt die Entwicklungsschritte von Amiga Racer verfolgen. Auch fließen oder

Amiga Racer

Programmart: Rennspiel
Preis: kostenlos, Spenden willkommen
Programmierer: Michael St. Neitzel
eMail: AmigaRacer@AmigaTec.com
Download/Support: <http://amigatec.com/>

Systemanforderungen

- AmigaOS 4.1 auf X1000, SAM 440/460, Pegasos II oder AmigaOne XE/G4
- MorphOS 3.4
- Linux Intelbasierend X86 oder X64
- mindestens 1 GB RAM empfohlen

Testsystem

AmigaOne XE/G4, 800 Mhz, 2048 MB, Radeon 9250, SBLive, AmigaOS 4.1 FE

Features

- Steuerung per Tastatur, klassischem Joystick oder Gamepad möglich
- verschiedene Fahrzeugtypen zur Auswahl z.B. Sportwagen oder Limousine
- verschiedene Strecken wählbar, zum Beispiel Autobahn, Nachtstrecke oder Winterstrecke
- verschiedene eigens komponierte Soundtracks wählbar
- im Vollbildschirm oder auf der Workbench spielbar
- Streckengenerator mit der Möglichkeit generierte Strecken abzuspeichern (lokal oder online)
- Screenshotfunktion, auch während des Spiels, einfach per Tastendruck
- Online-Live-Update
- Mehrspielermodus (noch in Entwicklung)

Update

Kurz nach Redaktionsschluss gab es ein erneutes Live-Update für AmigaRacer auf die Version 2.1. Nachfolgend eine Auflistung der Änderungen gegenüber der Vorversion:

- das Menü wurde nochmals überarbeitet und erweitert
- die Strecken enthalten nun sogenannte Checkpoints
- neue Fahrzeuge wurden hinzugefügt
- ein Tachometer befindet sich nun im unteren Bildschirmbereich

Einen Überblick der aktuellsten Neuigkeiten, neuen Fahrzeuge und neuen Funktionen findet ihr auf der Internetseite von AmigaTec.

flossen zum Teil Anregungen der Nutzer in die Entwicklung mit ein. Das Spiel wird übrigens komplett unter AmigaOS4.1 FE mit Codebench und dem AmigaSDK programmiert. Es ist wirklich erstaunlich, wie Michael St. Neitzel die Entwicklung vorantreibt und Ergebnisse liefert. Wir möchten nochmals betonen, dass, während der Artikel verfasst wurde, die Version 1.9c aktuell war und mittlerweile, im wahrsten Sinne, überholt sein sollte. Aber auch schon in dieser Version ist Amiga Racer ein wirklich gelungenes Spiel, das Langzeitspielspaß bietet, ob allein oder auch im Team. Ich wüsste nicht, wann es in letzter Zeit ein kostenloses Spiel in einer solchen Qualität gegeben hat. Schon jetzt wage ich zu behaupten, kleiner Kalauer am Rande, Amiga Racer wird sich zu einem Renner entwickeln. In diesem Sinne, gebt Gas und vergesst nicht, Michael für seine Arbeit und Mühe zu unterstützen, sei es mit Feedback oder einer freiwilligen Spende. Es lohnt sich in jedem Fall.

Martin Cornelius