

Reshoot-R stürzt ab (echter 1200)

[APC&TCP-Support](#) -> [Reshoot-R stürzt ab \(echter 1200\)](#)

anjune

#1/6 Verfasst am: 05.06.2019 - 20:08 Titel: Reshoot-R stürzt ab (echter 1200)

Hi! Habe mir vor ein paar Tagen die Downloadversion von Reshoot-R gegönnt. Leider komme ich nicht über das Titelbild hinaus -- sobald dieses verschwindet und kurz nur das Reshoot-R-Logo zu sehen ist, ist auch schon Schluss.

Habe einen A1200 mit 68030+FPU, 128 MB Fast RAM, OS 3.9. Müsste doch eigentlich laufen, oder?

Mit FS-UAE geht's...

:|

Update: Okay, es brauchte einfach mehr Chip RAM, d.h. eine niedrigere WB-Auflösung. Hätte vielleicht mal das readme lesen sollen

daxb

#2/6 Verfasst am: 06.06.2019 - 10:49 Titel:

Das Spiel könnte trotzdem eine Meldung wegen zu wenig Chipram ausgeben, anstatt nichts zu machen. Das dürfte ein Leichtes sein.

Ultrastorm

#3/6 Verfasst am: 21.06.2019 - 21:52 Titel: Reshoot R Problem

Das Problem hatte ich auch mit einen Standart Amiga 1200 mit CF Card/HD.
Das Spiel will auf die vollen 2 MB Chipram zugreifen, aber das Betriebssystem hat sich bereits Speicher zwischen 300-400 Kb reserviert. Deshalb crasht das Spiel nach dem Titelscreen.
Ich habe dann meine Blizzard 030 Karte mit 16 MB eingebaut und dann lief's.
Ich gebe davon aus, dass das OS 3.9 Probleme macht, denn genug RAM hast du ja an Board.

asrael22

#4/6 Verfasst am: 23.07.2019 - 20:55 Titel: Probleme auf A4000 und A1200

Servus.

Auf meinem A4000 mit 68040 und VA2000 sehe ich beim Starten den Spiels von Workbench nur einen grauen Bildschirm. ChipMem > 1,8MB.
Auf A1200 mit ACA1230 ohne RTG kann man das Spiel quasi nur spielen wenn man ohne Startup-sequence startet und das executable direkt, per DOS started.

Wie bekomme ich das nun auf A4000 hin.
Die hohe ChipMem Anforderung finde ich nicht so gut.

Grüße

daxb

#5/6 Verfasst am: 24.07.2019 - 10:15 Titel:

Ein WHDLoad Slave könnte Abhilfe schaffen. Alternativ kann man per Startskript das Spiel starten lassen nach einem Neustart. Es gibt aber auch Spielestarter Programme die so was können.

Hurra, mein erstes Posting hier im AF-Forum! Ich bin übrigens der Entwickler von RESHOOT R.

Wenn das Spiel nach dem Titelbild crasht, liegt´s sehr wahrscheinlich am fehlenden Chipmem. Das Spiel sollte eigentlich eine entsprechende Fehlermeldung ausgeben. Das tut es auch, bei dramatischem Mangel an Speicher. Nicht aber wenn´s um 100 bis 200 KB hin oder hergeht. Ist ein Bug – was soll ich sagen ...

Also entweder den Amiga direkt in die Shell booten und dort von Hand starten, das klappt dann auch mit "nur" 2 MB Chipmem. Oder aber Ihr startet den Amiga mit WB auf Games-freundlicher Standard-Konfiguration, also Hires mit 4 Farben und nicht allzu vielen Tools im Hintergrund. Das sollte Speichertrouble entgegen wirken. Und ja, es gibt Tools, die beim Booten verschiedene WB-Konfigs zur Wahl stellen. HAb leider aus dem Stegreif keine konkreten Namen zur Hand.

Dass das Spiel 1.8 MB Chipmem verbraucht, ist nicht ideal, das ist mir klar. Hängt mit einigen Code-Optimierungen zusammen, und mit der Tatsache, dass ich auf CD32 um jeden Preis Ladepausen vermeiden wollte. Beim nächsten Game werde ich das wohl anders lösen und prüfen, ob Speicher knapp ist. Wenn ja, dann werden eben Titelmusik und zwei bis drei andere Komponenten nicht mehr permanent im Speicher gehalten.

Aber Ihr kriegt das auch so hin. Bisselr Chipmem freimachen ist ja kein Hexenwerk 😊