

## Reshoot-R stürzt ab (echter 1200)

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

buzzybee

#1/1 Verfasst am: 24.07.2019 - 16:20 Titel:

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 😊