

Andreas Falkenhahn

[Interviews](#) -> [Andreas Falkenhahn](#)

#1/1 Posted: 13.07.2005 - 18:13 Post subject: vom 29.7.2003 von Andreas Preinsack

"Hollywood" ist wohl eines der Programme, die in letzter Zeit am meisten Aufsehen in der klein gewordenen Amiga-Softwarelandschaft gesorgt hat. Es ist eine der "Killer-Applikationen" im Multimedia-Bereich, die wir am Amiga so dringend benötigen. Im Gespräch mit dem Autor Andreas Falkenhahn konnte ich einige interessante Details zur aktuellen "Hollywood"-Version und geplanten Features in Erfahrung bringen.

Hallo Andreas, würdest du dich einleitend kurz vorstellen?

Mein Name ist Andreas Falkenhahn, ich wohne auf dem Land in der Nähe von Fulda und bin seit 1992 Amiga-Benutzer. Die ersten Jahre habe ich hauptsächlich gespielt, doch als dann die Firmen den Amiga so langsam verließen, habe ich mich auch mit der Amiga-Programmierung beschäftigt und seit 1996 habe ich dann auch etliche Programme veröffentlicht. Darunter viel Freeware und auch Shareware. Mein aktuelles Projekt ist der Multimedia Application Layer Hollywood.

Wie sieht deine aktuelle Amiga-Konfiguration aus?

Momentan arbeite ich auf einem A1200 mit Blizzard PPC (603e, 68040, 200 MHz), 82 Megabyte Arbeitsspeicher und einer BVision PPC. Ich habe allerdings noch zahlreiche andere Amigas, die ich aber höchstens mal zum Testen benutze. Sonst sind sie eigentlich hauptsächlich Sammlerstücke.

Was schätzt du allgemein am Amiga und warum programmierst du immer noch gerne für dieses System?

Es reizt mich, auf dem Amiga ein modernes Multimedia-Authoring-System zu realisieren, denn das ist eine echte Marktlücke. Wir hatten sehr gute Authoring-Systeme auf dem Amiga, aber die sind alle absolut an die original Amiga-Hardware gebunden, so dass man sie nicht mehr modern einsetzen kann. Allgemein gesagt macht mir das Programmieren am Amiga immer noch viel Spaß (auch wenn es teilweise viel komplizierter ist als z. B. unter Windows).

In welcher Sprache programmierst du am Amiga?

Ich habe eigentlich so alle populären Sprachen programmiert, die es am Amiga gibt. Das ging los mit dem AmigaBASIC am A500, über AMOS, BlitzBasic, 68k Assembler, AmigaE und schließlich C. Heutzutage setze ich natürlich nur noch C ein, weil das wegen der Portabilität auf z. B. MorphOS ein absolutes Muss ist.

Welche Tools und Programme benutzt du beim Programmieren?

Meine Entwicklungsumgebung ist eher spartanisch. Als Text-Editor kommen bei mir MegaEd und Memacs zum Einsatz und kompiliert wird das ganze dann über zahlreiche DOS-Scripts. Ich erledige eigentlich auch das meiste über die Shell, weil es einfach schneller geht (z. B. dauert das Laden der Icons auf der Workbench immer ziemlich lange). Als Dateimanager setze ich dazu noch das klassische DirOpus 4 ein. Und das ist dann auch schon meine Entwicklungsumgebung: Ein paar offene CLIs, MegaED, Memacs und DOpus 4. Im Hintergrund läuft natürlich immer MuForce mit, um Speicherverletzungen gleich entdecken und beseitigen zu können.

Kommen wir gleich zu deinem aktuellen Projekt "Hollywood", das ja vor kurzem in der Version 1.5 erschienen ist. Wie und wann bist du auf die Idee gekommen, so ein Programm zu realisieren?

Ich wollte im Frühjahr letzten Jahres Rainboot3 noch ein bisschen erweitern und habe dann immer und immer neue Ideen gefunden und implementiert, so dass das Programm völlig über sich hinauswuchs. Erst wollte ich es unter dem Namen Rainboot4 veröffentlichen, aber das machte keinen Sinn, weil das entstandene Programm nichts mehr mit Rainboot zu tun hatte. Also fiel die Namenswahl auf "Hollywood". Hollywood entstand also mehr oder weniger durch Zufall.

Hat sonst noch jemand an der Entwicklung mitgewirkt und wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Nein, Hollywood wurde komplett von mir programmiert. Natürlich gibt es einige Personen, die mir während der Entwicklung mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben. Die Entwicklungszeit lässt sich so einfach nicht beziffern. Vom

heutigen Stand her gesehen würde ich 1 1/2 Jahre angeben.

Wie würdest du "Hollywood" jemandem erklären, der noch nichts von dem Programm gehört hat?

Ein Multimedia-Autorensystem, das Skript-gesteuert ist, und so dem Benutzer alle erdenklichen Freiheiten lässt. Man kann damit ganz einfache Präsentationen erstellen aber auch komplette Spiele. Dabei läuft alles in 24-bit ab und Hollywood stellt sicher, dass die Präsentation auf jedem System läuft. Dabei ist die Grafik- und Soundausgabe voll RTG-konform.

Für viele User ist "Hollywood" nicht nur ein Multi-Media-Programm sondern auch eine willkommene Alternative für gängige Programmiersprachen auf dem Amiga. Siehst du das auch so?

Ja, das stimmt. Dadurch, dass Hollywood Skript-gesteuert ist, kann man sehr viele unterschiedliche Sachen realisieren. Und es ist halt im Vergleich zu anderen Programmiersprachen alles sehr, sehr einfach. Man muss eigentlich nur Befehle aneinander reihen und Hollywood macht den Rest. Man sagt z. B. `PlayAnim()`, `MoveTextObject()`, `DisplayTransitionFX()` und Hollywood erledigt den Rest. Es ist wirklich einfach.

Kann man mit "Hollywood" jede Art von Applikation erstellen oder gibt es auch Grenzen?

Natürlich gibt es Grenzen; man kann z. B. keinen 3D-Shooter mit Hollywood programmieren 😊 Aber für den normalen Anwendungsbereich deckt Hollywood eigentlich so gut wie alles ab. Da ist schon ziemlich viel möglich.

Inzwischen gibt es Hollywood auch für MorphOS. War die Konvertierung schwierig?

Eigentlich nicht. Hollywood konnte ohne große Probleme auf MorphOS kompiliert werden. Problematischer war da schon Malibu, das Scala Plugin für Hollywood. Das hat mich einige Zeit und Nerven gekostet und schließlich habe ich es zusammen mit der tatkräftigen Hilfe von Ralph Schmidt doch noch hinbekommen (per Remote-Debugging über IRC).

Erhält man beim Kauf beide Hollywood-Versionen (MOS, AOS)?

Ja. Beide Versionen sind auf der CD.

Was hältst du von generell von MOS/Pegasos?

Eine nette Sache. Die Geschwindigkeit von Hollywood auf dem Pegasos muss wohl bombastisch sein (wurde mir erzählt). Bei MorphOS würde ich mir eine aktuellere Version auch für meinen A1200 PPC wünschen, denn dann könnte ich einige der neuen Erweiterungen auch in Hollywood benutzen. Aber so eine Version wurde ja angekündigt. Letztendlich ist es wichtig, dass nicht nur AmigaOS-Kompatibilität sondern auch eigene Innovationen unter MorphOS Fuß fassen (z. B. eine Schnittstelle für Videocodex).

Mir ist bei den neuen Features aufgefallen, dass man auch mit der 68k-Version von "Hollywood" MOS-Programme generieren kann und umgekehrt. Wie sieht das in der Praxis aus?

Das ist ein äußerst interessantes Feature! Wenn man z. B. mit Hollywood eine Präsentation erstellt hat, aber nur einen 68k Amiga besitzt, kann man Hollywood trotzdem sagen "Speichere mir diese Präsentation auch als MorphOS Programm" und schon bekommt man eine native MorphOS-PowerPC ELF-Binary, die auf jedem MorphOS System läuft. Das läuft natürlich auch umgekehrt: MorphOS Benutzer können auch 68k-Programme erstellen lassen.

Könnte man also etwa ein Grafikadventure auf seinem Classic-Amiga erstellen und dann ohne viel Aufwand auch eine MOS-Version erzeugen?

Genau so geht das. Der Aufwand für die MorphOS Version ist gleich null. Hollywood fragt einen beim Erstellen eines Programmes, ob man eine MorphOS oder 68k Version wünscht. Man braucht einfach nur das entsprechende auszuwählen. Den Rest macht Hollywood. Wenn es dann OS4 gibt, werde ich das noch erweitern, so dass man auch MorphOS-Programme unter OS4 erstellen kann, OS4-Programme unter MorphOS und so weiter. Das hilft sicherlich dabei, die Community zusammenzuhalten.

Du hast ja auch eine AOS4.0-Variante angekündigt. Konntest du in der Richtung schon etwas tun?

Leider nicht. Es ist ja mittlerweile auch nicht ganz sicher, ob AOS 4 überhaupt für A1200 mit Blizzard PPC erscheint. Sobald ich eine funktionierende OS4 (Beta-) Version habe, die mir einen Compiler zur Verfügung stellt, dürfte eine native Hollywood-Version dafür allerdings kein großes Problem darstellen.

Wird auch diese Variante gratis nachgeliefert, wenn man Hollywood 1.5 kauft?

Dazu kann ich jetzt noch nichts sagen.

Warum hast du dich entschlossen, "Hollywood 1.5" doch nicht im Rahmen eines Gratis-Updates verfügbar zu machen (für "Hollywood 1.0"-Kunden)? Waren ursprünglich nicht so viele neue Features geplant?

Ja. Und das Problem ist auch hauptsächlich Folgendes: Eigentlich hat jeder, der sich für Hollywood interessiert, das Programm schon in der Version 1.0 gekauft. Das heißt, es kommen nur noch sehr wenige Neukunden hinzu. Wenn ich Hollywood 1.5 jetzt kostenlos rausgegeben hätte, dann hätte ich für über ein halbes Jahr Entwicklungszeit absolut minimale Einnahmen gehabt. Durch die Updategebühr sind diese Einnahmen jetzt zwar etwas höher, aber ökonomisch gesehen quasi ein Witz. Da käme ich vielleicht auf einen Stundenlohn von 50 Cent oder so. Das möchte ich hier nur mal so als Seitenhieb stehen lassen, da es ja tatsächlich noch User gibt, die sich durch die 20 Euro Updategebühr "verschaukelt" fühlen. Ehrlich, die sollten froh sein, dass ich das überhaupt mache. Hollywood hat so viel Arbeit gemacht, da müsste ich 250 Euro pro Exemplar berechnen, um halbwegs meine Kosten zu decken. Aber ich mache das ja - wie gesagt - nicht wegen des Geldes, sondern weil es mir Spaß macht.

Wird man mit der AmigaOS4.0-Version ebenfalls Hollywood-Programme für den Classic-Amiga und für MOS generieren können?

Das ist fest geplant.

Das würde dann ja bedeuten, dass man quasi für alle gängigen Amiga-Plattformen (AOne, Pegasos, Classic-Amiga, Emulatoren) gleichzeitig programmieren könnte. Sehe ich das richtig?

Absolut richtig. Und man muss nur eine Plattform besitzen und kann trotzdem jede andere unterstützen.

Welche Features hast du für zukünftige Hollywood-Versionen geplant?

Ich habe noch viele neue, interessante Ideen für Hollywood, über die ich jetzt allerdings noch nichts sagen möchte. Ich warte erstmal ab, wie sich das Interesse zu Hollywood 1.5 entwickelt.

Wird es evtl. auch einmal möglich sein, PowerPoint-kompatible Präsentationen/Programme zu erzeugen und diese dann auf Windows-Plattformen laufen zu lassen? Ist in die Richtung vielleicht schon etwas geplant?

Ja, es gab schon erste Arbeiten an einem Pasadena-Plugin für PowerPoint Präsentationen.

Wird es für "Hollywood" eine GUI geben, mit der man per Mausclick (einfachere) Präsentationen erzeugen kann?

Das ist auch geplant.

Wie bist du bis jetzt mit dem Feedback und den Verkaufszahlen zufrieden?

Es gibt wirklich viele User, die Hollywood richtig toll finden, aber die Verkaufszahlen sind natürlich relativ gering. Da braucht man auch gar nichts schön zu reden. Ich verstehe das natürlich, weil es wirklich nicht mehr viele aktive Benutzer gibt. Da kann man nur in Zukunft auf bessere Zeiten hoffen. Jeder, der Hollywood kauft, trägt auf jeden Fall einen großen Beitrag zur Zukunft des Programms bei.

Wirst du den Classic-Amiga weiter unterstützen?

Sicherlich. Der Classic-Amiga wird weiter unterstützt.

Wirst du auch in Zukunft MOS unterstützen?

Ja.

Ist "AmigaDE" für dich als Entwickler von Interesse?

Nein, da habe ich mich auch noch gar nicht mit beschäftigt. Mich interessieren eigentlich auch nur zum Amiga kompatible Betriebssysteme. AROS finde ich da zum Beispiel sehr interessant.

Wirst du dir einen AmigaOne oder ein Pegasos zulegen (oder besitzt du vielleicht schon eines der beiden Geräte)?

Nein, ich besitze weder einen AmigaOne noch einen Pegasos. Der Großteil der Hollywood-Benutzer setzt das Programm auf 68k-Rechnern bzw. 68k-Emulatoren ein. Daher liegt für mich auch der Schwerpunkt auf dem 68k-Amiga. Wenn der Großteil der Hollywood-Benutzer die MorphOS-Version benutzen würde, dann würde ich mir wahrscheinlich einen Pegasos holen. Aber momentan ist wie gesagt die 68k-Version das Maß der Dinge.

Welchem System räumst du mehr Zukunftschancen ein AOne/AOS4.0 oder Pegasos/MOS?

Das kann ich nicht sagen. Es ist auch völlig irrsinnig, da jetzt drüber zu streiten. Das kann man erst feststellen, wenn AmigaOS4 erhältlich ist. Ich kann nur sagen, dass MorphOS 0.4, welches ja mittlerweile über 2 Jahre alt ist, bei mir einen soliden Eindruck hinterlassen hat. Wenn ich das jetzt mal übertrage auf das heutige MorphOS, was ich nicht kenne, dann hat sich da bestimmt viel getan und es ist bestimmt recht gut. Sobald ich fertige Versionen von beiden Betriebssystemen getestet habe, mir Entwicklerunterlagen durchgelesen habe, werde ich für mich entscheiden, welches Betriebssystem mir besser gefällt. Trotzdem werde ich natürlich für beide Systeme entwickeln.

Was hältst du allgemein von der aktuellen (Amiga-)Situation und den Plänen von Amiga Inc. und deren Partnern (Eyeteck, Hyperion)?

Das OS4-Projekt von Hyperion halte ich für sehr interessant und bin auch schon gespannt wie ein Flitzbogen auf das Ergebnis. Von Amiga Inc. hört man ja nicht mehr viel.

Was sagst du zum (vorläufigen?) Aus von Amithlon?

Von Amithlon habe ich absolut keine Ahnung. Ich habe nur so am Rande mitbekommen, dass da ziemlich krumme Sachen gelaufen sein sollen, kann das aber alles nicht objektiv beurteilen, weil ich mich nicht intensiv damit auseinandergesetzt habe.

Welche Projekte sind generell für die nächste Zukunft geplant?

Momentan arbeite ich nur an der Weiterentwicklung von Hollywood.

Was sind zurzeit deine Lieblingsspiele auf dem Amiga?

Meine Lieblingsspiele am Amiga sind Soccer Kid, Turrigan 2, Mr. Nutz, Aladdin, PP Hammer, Zool, Zool 2, Slamtilt, Monkey 1 + 2, Lotus 2, Brian the Lion, Fire & Ice, Indy 4. Also hauptsächlich klassische Jump'n'Runs.

Welche Hobbys hast du sonst noch?

Ich spiele Klavier und Orgel, habe eine Leidenschaft für Achterbahnen und Freizeitparks, weshalb es mich in der Freizeit auch oft in solche verschlägt. Ich sammle CD32-Spiele, höre Musik, schwimme, gehe wandern und so weiter.

Vielen Dank und alles Gute für die Zukunft!

Danke gleichfalls.