

Comeback nach 21 Jahren – Amiga Joker 1/2017 verfügbar

Richard Löwenstein (ehemaliger Redakteur des Amiga Joker) hat das unmögliche möglich gemacht und die „alte“ Crew zusammengetrommelt um eine Neuauflage des Amiga Joker herauszubringen.



Und was er vollbracht ist für Amiga Fans das Highlight des Jahres, denn der neue Joker kommt im „alten“ geliebten Style und Flair daher. Das Layout wurde komplett übernommen und lieb gewonnene Rubriken sind ebenfalls wieder mit dabei.

Kurz um, das Heft ist hervorragend geworden, und jeder Amiga User sollte zugreifen solange der Vorrat reicht.

PS: Kleiner Wermutstropfen, Michael Labiner ist leider nicht mit dabei. Aber das tut der Freude keinen Abbruch.

Heftumfang: 44 Seiten

Themen der Ausgabe unter anderem

- + Neue Spiele 2018: So entsteht Reshoot R
- + Alt gegen neu: Siedler, Lotus, Stardust – Amiga-Klassiker

vs. aktuelle Hits

+ Amiga Joker total nackt: Geheimnisse der Redaktion und Geschichten, die noch niemand kennt

+ Factor 5 Extra: Die Turrigan-Macher packen aus – Erfolge, Raubkopien, Comeback-Pläne

„Das Fazit kann daher gar nicht anders lauten als: Zuschlagen, bevor die BPS es tut! Auch wenn dieser Spruch zugegebenermaßen schon einen Bart von hier bis Asien hat...“ ☐

Der Joker ist im Shop der Amiga Future käuflich für schlanke 5€ zu erwerben: AmigaShop.org

Chaos – „Neues“ Jump and Run für Classic Amigas

Nun mal etwas in eigener Sache.

Nachdem ich 2013 mit der Entwicklung des Spiels **„Chaos – Ein Mann für alle Fälle“** begann, und eine kleine Demo der Amiga Future 102 auf der Cover CD beilag, musste ich das Projekt zu den Akten legen.



Eine kleine Preview wurde auch in der Amiga Future 102 abgedruckt welche ihr mittlerweile hier nachlesen könnt: [Chaos – Amiga Future Bericht](#)



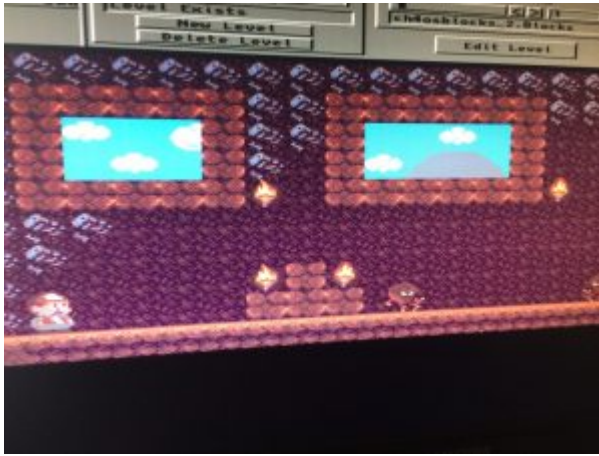
Der Grund war das Programm „Backbone“ welches ziemlich zickig war und mir einen Strich durch die Rechnung machte. Aber auch meine Amiga 1200 zickte rum, da er keine Sprites anzeigte nachdem das Spiel kompiliert war.

Mittlerweile hatte ich das Projekt schon wieder vergessen und aus den Augen verloren, bis ich auf dem [Amiga Meeting Nord](#) wieder auf die Demo für die AF stieß und anschliessend die Projektdaten auf einer Compact Flash fand.

Ich dachte mir ich gucks mir noch mal an, und siehe da, Backbone zickte nicht mehr rum, konnte die Daten verarbeiten und das Spiel kompilieren.

Ich war natürlich ziemlich happy das die ganze „Arbeit“ von damals doch nicht verloren ist.

Nun ist es nach 5 Jahren wieder etwas tricky sich in das Programm reinzudenken (denn es hat verdammt viele Fallstricke und Eigenheiten) aber ich denke ich gehe es noch mal an und bringe das Projekt zu Ende.



Aktuell sind 7 Level „relativ“ fertiggestellt und ursprünglich sollten es auch weit über 10 Level werden. Ich denke aber nun das bei 10 Leveln erst mal der Cut erfolgen wird und das Projekt damit abgeschlossen werden wird.

Da aber nicht nur die Level sondern noch einige andere Dinge (Sounds, Screens, Gameplay uvm.) bearbeitet werden muss, könnte es noch ein wenig dauern bis es soweit ist.

Bis dahin halte ich euch über den Fortschritt auf dem laufenden ☐

Über das Spiel:

- erstellt mit Backbone
- typisches „Mario“ Like – Jump and Run Spiel
- 10 Level
- ab OCS/ECS Rechner mit 68020 Prozessor (noch nicht final)

[Uhrzeit am Amiga per Internet](#)

synchronisieren mit – FACTS

Die meisten Amiga Nutzer kennen das Problem, die batteriegepufferte Echtzeituhr ist leer und somit wird als Datum am Amiga der 01.01.1978 angezeigt.

Das mag auf den ersten Blick „egal“ sein, aber auf dem zweiten Blick werden somit natürlich angelegte Dateien und Ordner falsch datiert.

Die anzeigbare Uhr in der Titelleiste oder eine separate Uhr sind somit ebenfalls nutzlos, und es kann zu Problemen beim Browsen im Internet kommen da einige Seiten die aktuelle Uhrzeit voraussetzen.

Was aber nun tun?

Nun die Antwort ist ziemlich einfach.

Wenn man mit seinem Classic Amiga im Internet unterwegs ist (was mit [Roadshow](#) mittlerweile kinderleicht geworden ist) kann man sich die aktuelle Zeit beim Systemstart einfach von einem Zeitserver per Tool holen.

Im Aminet gibt es dafür verschiedenste Tools. Hier eine kleine Auflistung:

- <http://aminet.net/package/util/time/NTPSync>
- <http://aminet.net/package/comm/tcp/facts>
- <http://aminet.net/package/comm/misc/netclock>
- <http://aminet.net/package/comm/misc/syncwatch>
- <http://aminet.net/package/comm/net/ntimed>

Ich habe mich für „**FACTS**“ entschieden da es eine sehr gutes Installroutine und eine GUI mit sich bringt.



Die Installation ist denkbar einfach und gut gestaltet, denn schon während der Installation werden die wichtigsten Kriterien erfragt.

So muss man angeben in welcher Zeitzone man sich befindet, ob automatische Sommer oder Winterzeit genutzt werden soll und anschliessend wird gefragt welchen Zeitserver man nutzen möchte. Aber selbst hier braucht ihr nicht ins Schwitzen kommen denn anhand eurer getätigten Eingaben schlägt Facts direkt einen [NTP](http://www.pool.ntp.org/de/) Zeitserver vor. In meinem Falle war es <http://www.pool.ntp.org/de/>.

Nun ist das Programm auch schon fertig installiert. Je nach Wunsch könnt ihr nun das Tool in den WBStartup Ordner packen (so das es automatisch beim Start geladen wird) oder alternativ einen Eintrag in der User-Startup tätigen. Falls ihr später Änderungen vornehmen wollt könnt ihr dies über die grafische Benutzeroberfläche jederzeit tun. Unter anderem könnt ihr dort auch die Häufigkeit eintragen mit welcher Facts die Uhrzeit auf den Servern abrufen soll.

Fazit: Facts funktioniert „Out of the Box“ und ist einfach zu bedienen und zu konfigurieren.

Ich habe Facts meiner Liste [der wichtigsten Tools am Amiga](#) hinzugefügt ☐

Bilder vom Amiga Meeting 2017 in Neumünster

Auch dieses Jahr fand das Amiga Meeting Nord (diesmal und erstmalig) in Neumünster statt.

Hier ein paar Impressionen des gelungenen Events.



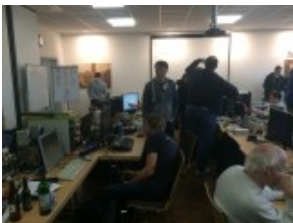
Shapshifter mit Siedler 2



Das Spiel
„Transplant“
sorgte für
geile CoOp
Action :)



Der Lötcolben glühte wieder an diesem WE.



Blick in den Raum



Ganz hinten die Jungs von Alinea mit neuer Amiga 500 Turbokarte



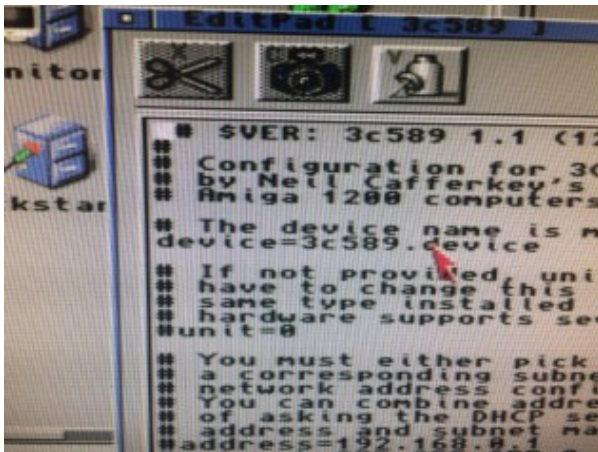
700 Amiga Spiele brachten die Jungs von Retrokoppott mit



Alle „Amiganoiden“
Lager waren vertreten



Rundumblick



Roadshow ist die einfachste
Art den Amiga mit dem
Internet zu verbinden



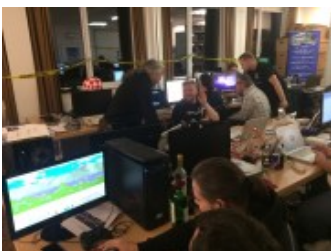
Alinea Computer
GbR



Links hinten der
„Retrokompott“ Podcast



Morph OS wurde
auch genutzt



Entwickler X beim
Tankbattle...



...gegen Simon und
Silke



Stand unten in der Küche – ein alter Schneider PC mit 20 MB Festplatte. Ob man den absichtlich für uns hingestellt hat? ;)



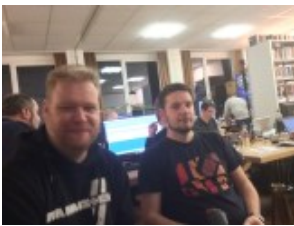
Amiga – Spielautomat



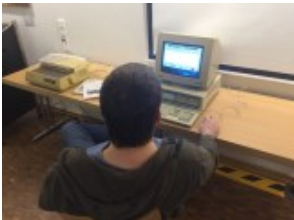
Abends gab es jede Menge Demos



Zwei Softwareentwickler beim Chillen



Die beiden belagerten durchgehend meinen A1200 :))



Der „Schneider“ läuft (dank ordentlichem Schlag auf die Festplatte^^)



Mein A1200 im Dauereinsatz