

## Games Check:

- Ventifact
- pyTetris
- Battle Jewels

## Software Test:

- Write2x
- pyDiskUsage
- sTerm

## Emulation:

Emulatoren auf dem GP2X

## EM-Spezial:

- Football 2X
- Football Manager

## Tipps & Tricks

## Verspäteter Start:

Wegen technischer Probleme starten wir unser GP2X Magazin Projekt erst mit dieser Ausgabe.

Mehr Details hierzu in dieser Ausgabe!

Wir suchen noch Autoren und Newswriter!

Viel Spaß mit unserer ersten Ausgabe des Magazins!

Während Konsolen wie die PSP, der NDS und der GBA immer mehr Menschen eroberten und somit das Imperium immer mehr Macht bekam, stellten sich ihnen einige Menschen mutig entgegen.

Gepeinigt durch die unsagbar große Werbung für jene Spielekonsolen, nahmen Sie ihren Kampf gegen das Imperium auf. Wohl wissend, dass sie nur gewinnen können, wenn sie gemeinsam antreten und ihre größten Mächte gegen das Imperium anwenden. Dies waren das Betriebssystem "Linux" und die Welt der Open Source Programme.

Und sie haben eine gefährliche Waffe:

Den GP2X!

**Impressum:****Herausgeber:**

GP2X Magazin Team

Vertreten durch

Ronny Minow  
Richard-Wagner-Str. 23  
17309 Pasewalk

**Editoren/ Korrektoren:**

rei\_negishi

**NewsWriter:**

Meldet euch im deutschen GP2X-  
Forum bei "Gamepower" oder  
per Email an:  
[gp2x-mag@web.de](mailto:gp2x-mag@web.de)

**Fotografen:**

Foto "Die Cradle mit  
aufgesetztem GP2X-F100" (mit  
DPad Mod) von *Andymamone*

Schickt uns bei Interesse eine  
Nachricht; Kontakt wie für  
NewsWriter!

Ein Neubeginn,

oder:

Warum dauert das so lange, bis die finale Erstausgabe erscheint?

Das ganze ereignete sich einige Tage nachdem die Testversion veröffentlicht wurde... Mein einziger Computer, mit dem ich herum surfe und meine gesamten Projekte pflege, hatte einen Totalschaden erlitten. Zuerst begann sich überraschend die Festplatte zu verabschieden. Ok, nicht so schlimm, dachte ich mir. Habe das ganze auf meinen Thin Client geschoben und dort weitergemacht. Das tat ich auch zuerst, aber bei einem überraschenden Gewitter starb dann auch noch mein Monitor... Und ich dachte, Überspannungsschutz-Steckdosen, -Filter oder wie man das auch immer nennen mag, schützen vor so etwas...

Es dauerte leider etwas bis ich das notwendige Kleingeld zusammen hatte, um für Ersatz zu sorgen. Was mich allerdings immernoch erstaunt ist, dass mein Thin Client ohne zu murren weiter arbeitete.

Inzwischen habe ich einen Asus eeePC bekommen, der nun für das Weiterbasteln am GP2X Magazin herhalten sollte. Nur bei der geringen Auflösung von 800x480 Pixel war es mir doch etwas zu schwierig das gesamte Projekt mit Scribus weiterzuführen. Also habe ich mir ein kleines PHP Script geschrieben, um das PDF Dokument, was ich einfach mal aus Scribus heraus erstellt habe, in HTML zu übersetzen. Das gelang mir eigentlich ganz gut. Es gab nur Übersetzungsfehler mit dem Design.

Mittlerweile habe ich wieder einen Monitor. Diesen habe ich an meinen eeePC angeschlossen und somit steht der weiteren Bearbeitung mit Scribus nichts mehr im Wege.

Dadurch, dass zur Zeit die Euro 2008 statt findet, habe ich das Magazin etwas umgebaut. Das heist, die erste finale Ausgabe kommt mit einem EM-Spezial daher!

Viel Spaß und vor allem keine PC Probleme wünscht euch das GP2X Magazin Team!

	2	Editorial
	3	Inhalt
Hardware:	4	Technikfreaks aufgepasst!
	5	GP2X-F100
Einsteigerkurs:	10	Programme installieren und starten
	11	Musik und Videos abspielen
Games Check:	12	Games-Bewertungsschema
	13	Ventifact
		pyTetris
	14	Battle Jewels
Software Test:	15	Software-Bewertungsschema
	16	sTerm
	17	Write2x
		pyDiskUsage
Emulation:	18	Emulatoren auf dem GP2X
	19	Die besten Emulatoren für den GP2X
	21	Emulator-Installation
Spezial:	22	Euro 2008
	23	Fussballspiele für den GP2X
Tipps und Tricks:	25	Tipps und Tricks
	26	Allgemeine Tipps und Tricks zu Programmen und Anwendungen
	27	Spielletips und Cheats
Umfragen:	28	Was soll in die nächste Ausgabe?
	29	Welches Spiel sollen wir bewerten?
Die letzte Seite:	30	Vorschau und Kontaktadressen

Hier dreht sich alles um die GP2X Hardware, Mods und einiges mehr.

In dieser Ausgabe stellen wir euch den GP2X F100 MK1 vor. Die Nachfolgerkonsole GP2X F200 stellen wir euch in der folgenden Ausgabe vor.

Hardware Hacker kommen ebenso zum Zuge, denn wir beleuchten Hardware Modding Projekte und stellen euch diese vor. So zum Beispiel haben interessierte GP2X Fans, dem kleinen einen GPS-Empfänger verpasst und einen Touchscreen bekam der kleine ebenfalls. Wie wäre es mit zusätzlichen USB-Anschlüssen oder gar einer integrierten Festplatte? Darf es auch ein integrierter USB-Stick sein?

Dies und mehr in den folgenden Ausgaben!

Interessierte dürfen uns natürlich gerne ihre Projekte vorstellen und uns Artikel und Fotos ihrer Werke zusenden. Die Anschrift unserer Redaktion findet ihr im Impressum sowie auf der letzten Seite.

Hinweis:

Wir haben diese Hardwaremodifikationen nicht selbst entwickelt und auch nicht selbst getestet. Diese Modifikationen entstammen Zusendungen von Lesern unseres Magazins.

In naher Zukunft werden wir auch eigene Projekte vorstellen.

Der Nachbau erfolgt immer auf eigene Gefahr!

## Auftakt

Wer nach einem kleinen Handheld zum Abspielen von Musik, Videos und natürlich etwas zum Spielen sucht, kann entweder auf eine Konsole der allseits bekannten Hersteller aus Fernost zurückgreifen oder er kauft sich alternativ einen der neueren Entertainment Playern à la Digi-Cam mit integriertem MP3-Player und einigen vorinstallierten Spielen.

Oder er greift zum GP2X, dem "Personal Entertainment Player" des Herstellers "Gamepark Holdings" aus Korea - ein (fast) ausgewachsener Handheld!

Das Innere der Handheldkonsole "GP2X" kann sich jedenfalls sehen lassen, wie die Technischen Daten zeigen.

## 4 Versionen der Konsole

Im April 2005 veröffentlichte Gamepark Holdings die ersten Geräte. Die allerersten dieser Konsolen trugen noch den Aufdruck "First Edition". Diese sind trotz einiger technischer Fehler bei Sammlern sehr beliebt. Die MK1 bietet im Gehäuse etwas mehr Platz, als die aktuelle Version, die MK2. Damit ist sie bei

Hardware Hackern sehr gefragt. In der folgenden Ausgabe werden wir näher auf die technischen Unterschiede der GP2X-F100 Konsolen eingehen.

## Technische Daten des GP2X-F100

CPU: DUAL CPU Core ARM920T - Host

Prozessor / ARM840T - Video Prozessor

Speicher: NAND Flash Memory 64MB

RAM: 64MB

Betriebssystem: Linux

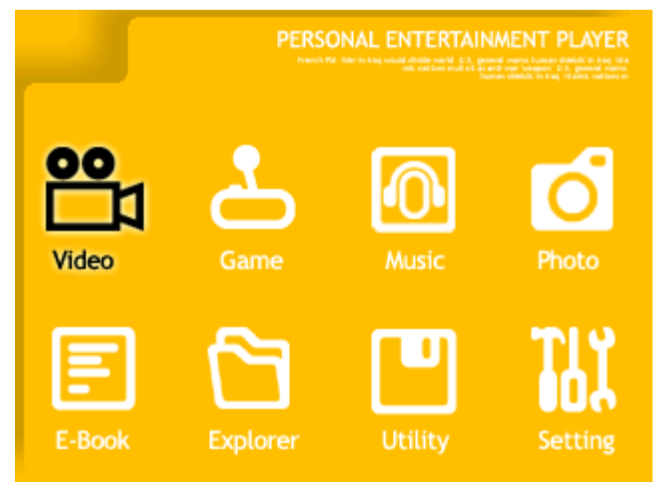
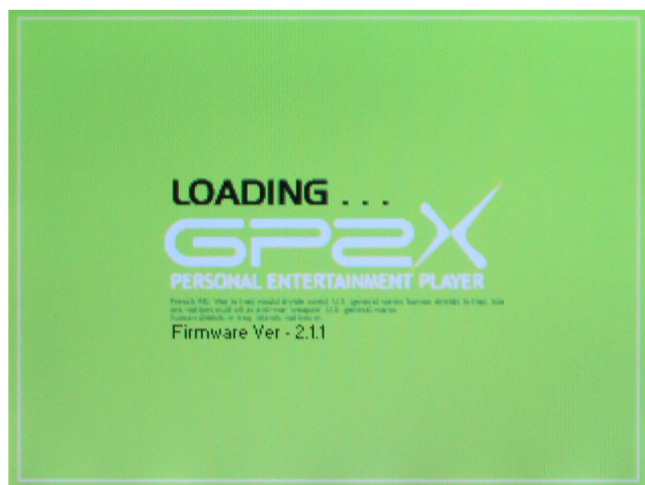
Video-Funktionen: 3.5" TFT LCD, Auflösung 320x240 (QVGA)

Audio: 16bit Stereo, Frequenzbereich 20Hz - 20kHz

Anschlüsse: 1x USB 2.0; 1x 3.5mm Kopfhörer; 1x Ext. Netzteil; 1x MultiOut ( für Cradle und TV-Out )

Energieversorgung: 2x AA Batterien ( LR6 ), Optional per 3.3V - 1A Universal Netzteil

Abmessungen: 143.5mm x 82.9mm x 34mm



Seit einigen Monaten ist die GP2X F200 Handheld Konsole auf dem Markt. Diese werden wir in der 2. Ausgabe kurz vorstellen.

### Technische Spielereien

Eigenentwicklungen und Modifikationen zeigen, dass der GP2X mehr ist, als "nur" eine Spielkonsole für Freaks. So zum Beispiel haben Besitzer des kleinen, einen Touchscreen eingebaut oder auch, mit Hilfe von umgebauten USB-Sticks, den zur Verfügung stehenden Speicherplatz im Gerät selbst erhöht. Auch ein WLAN-USB-Stick fand bereits Platz im Gehäuse der Handheldkonsole. An der Anbindung an anderen Geräten per Bluetooth wurde ebenfalls schon gearbeitet. In den nächsten Ausgaben werden wir euch einige dieser Projekte vorstellen.

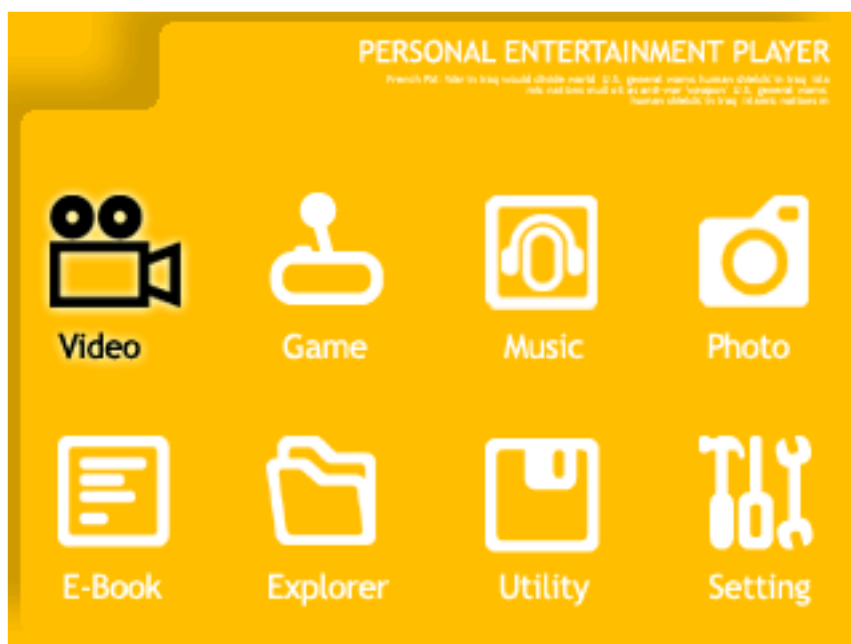
### Linux wo das Auge hinschaut

Auf der GP2X Handheldkonsole läuft eine, angepasste Variante des Linux Kernels 2.X sowie eine eigens entwickelte grafische

Oberfläche. Für diese wiederum gibt es viele Skins.

Gamepark Holdings hat für die GP2X-F100 Serie mehrere Versionen der Firmware herausgegeben. Die zuletzt veröffentlichte Version ist 4.0.0. Von den Fans des Handhelds werden jedoch die Versionen 2.1.X und 3.0.0 bevorzugt, nicht zuletzt deswegen, weil GPH die Funktionen immer weiter einschränkte und somit den Grundgedanken der Anhänger, ein offenes und freies System zu haben, verletzte.

Das war auch ein Grund, weshalb sich einige Programmierer daran gemacht haben eine eigene Firmware zu entwickeln. Dieses Projekt nennt sich "Open Firmware 2x" oder kurz "Open2x". Zur Zeit wird hier kräftig an einer stabilen und zur Firmware von Gamepark Holdings kompatiblen Version gearbeitet. Die aktuelle Version dieser Firmware ist zur Zeit nur für Entwickler interessant, da die Gefahr besteht seinem GP2X zu "bricken" und damit unbrauchbar zu machen.



Die Benutzeroberfläche der GP2X Konsole mit der Firmware 2.1.2



## Benutzeroberfläche

Nach dem Einschalten des Handhelds erscheint eine leicht zu bedienende grafische Oberfläche, die auch für Neueinsteiger leicht zu verstehen ist.

Selbst beim Startvorgang des kleinen wird man nicht linuxtypisch mit unzähligen Textzeilen erschlagen. Ist die Handheldkonsole erst einmal gestartet, findet man sich schnell zurecht. Die grafischen Symbole, wie zum Beispiel eine "Kamera", die zum Videoplayer führt, sind selbsterklärend. Selbst Laien, die eine solche Konsole noch nie zuvor in den Händen hielten, finden sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase schnell zurecht.

## Steuerungen

Ein digitaler Joystick, 4 Feuerknöpfe, 2 Schultertasten sowie die üblichen Sondertasten **START** und **SELECT** ermöglichen eine umfangreiche Steuerungsmöglichkeit für die mitgelieferten und die selbst geschriebenen Programme. Zudem gibt es einen Stickclick-Button, der auf Drücken

des Sticks reagiert, und auch die Knöpfe **VOL-** und **VOL+** können von Programmierern frei belegen.

## Installierte Programme

Neben dem Videoplayer, der die bekannten Formate DivX, Xvid und MPG abspielt, gibt es auch einen vorinstallierten Musikplayer. Dieser kann alle Audiodateien, mit dem Format OGG und MP3 abspielen. Bilder können in den bekannten Formaten JPG, GIF und PNG mit dem integrierten Bildbetrachter angezeigt werden. Dazu gibt es einen E-Book-Reader, der Textdateien im TXT Format anzeigt.

Die Hauptaufgabe des kleinen ist aber das Starten und Ausführen von Spielen und Programmen, die häufig von Hobby-Programmierern entwickelt wurden. Das Downloadarchiv auf der deutschsprachigen Webseite bietet Programme und Spiele für fast jeden Zweck und Geschmack.



Der Videoplayer des GP2X

## Selbstgeschriebenes

Die bekannten Programmier- und Scriptsprachen, wie C und C++, Perl, Python (mit PyGame Bibliothek) und Ruby (mit RubyGame Bibliothek). Aber auch PHP (mit SDL Bibliothek), SmallBasic und auch GLBasic haben ihren Weg auf den kleinen gefunden.

Toolkits oder auch Toolchains gibt es für Linux, Windows und auch Mac OS X.

Im Forum zur deutschsprachigen Webseite werden fast täglich neu veröffentlichte Programme angezeigt. An Softwarenachschub für den GP2X mangelt es also auf keinen Fall. Wer selbst programmieren möchte, ist natürlich stets willkommen!

Neueinsteiger in Sachen Programmierung finden in den nachfolgenden Ausgaben Anleitungen, um schon bald der Gemeinschaft der GP2X-Programmierer anzugehören.

## Anschlussfreudig

Neben den üblichen Anschlüssen, wie einem 3.5mm Kopfhöreranschluss und ein Anschluss für ein Netzteil, steht ein EXT-Anschluss zur Verfügung. Über diesem kann ein TV-Out Kabel angeschlossen werden. Dieses darf jedoch, wegen der CE Richtlinien, nicht mehr innerhalb des europäischen Raumes genutzt werden. Über den Mini-USB-Anschluss wird der GP2X am PC als Kartenleser erkannt.

## Die Cradle

Diese "Dockingstation" schließt man ebenfalls über den EXT-Anschluss an und man kann darüber Spiele, Musik, Videos und vieles mehr am heimischen TV-Gerät betrachten, in diesem Fall mit dem Segen der CE Richtlinien.

Die Cradle ermöglicht es auch USB-Geräte, wie Maus, Tastatur, USB-Stick und ähnliches, ohne Umbau am GP2X zu betreiben.

Für Programmierer ist der serielle Anschluss interessant, denn über diesen kann man seine Programme Debuggen und man hat Zugriff auf die Konsole des Linux Betriebssystems.



Die Cradle mit aufgesetzten GP2X-F100 "First Edition"



Auch für diejenigen, die das Linux weiterentwickeln wollen oder die Firmware neu installieren müssen (falls ein Update über die SD-Karte nicht mehr möglich ist), ist die Cradle interessant. Mit dem JTAG Interface kann man einen gebrickten GP2X wieder zum Leben erwecken. Allerdings sollten dies nur Profis machen, da hierfür etwas Vorarbeit geleistet werden muss.

Wen dies nicht abschreckt oder für wen dies der einzige Ausweg ist, um seine Konsole zu retten, dem sei gesagt, dass er sich an die bekannten Anleitungen halten soll.

Findige Bastler haben die Cradle mit einigen Extras ausgestattet. So gibt es bereits LED-Mod's, intern verbaute USB Sticks, und auch eine 2.5" Festplatte hat bereits ihren Platz in einer Cradle gefunden.

In den späteren Ausgaben berichten wir von einigen Hardwaremodifikationen am GP2X und an der Cradle.



## Starten von Programmen und Spielen

Du kannst in den Menüs "Game" (für Spiele) und "Utility" (für Programme) durch *hoch* und *runter* ziehen des Joysticks Ordner und Programme markieren. Sie werden unterstrichen hervorgehoben. Mit der Taste **B** wählst du ein Programm (das daraufhin startet), mit der Taste **X** gehst du eine Menüseite bzw. ein Verzeichnis zurück.

Mit **START** verlässt du die Bereiche und gelangst ins Hauptmenü zurück.

## Programme und Spiele auf den GP2X installieren:

1. Falls noch nicht getan, schiebe die SD-Karte in ein Kartenlesegerät.
2. Dein Betriebssystem sollte ein Fenster mit dem Inhalt der Speicherkarte anzeigen. Falls nicht, öffne den Dateimanager deines Betriebssystems auf deinem heimischen Computer (meistens "Explorer" unter Windows, "Konqueror" unter KDE/Linux oder dergleichen).
3. Ist die Speicherkarte leer, lege am besten einen neuen Ordner an. Als Beispiel nennen wir ihn "Spiele". Ansonsten, kopiere den Ordner mit den Programmdateien in ein Verzeichnis deiner Wahl.
4. Falls noch nicht geschehen, entpacke das Archiv, welches die Dateien des Programms enthält. (Benutze unter Windows, Entpackprogramme wie WinRar oder 7Zip. Diese kommen mit den meist verwendeten Archivformaten am besten zurecht.)
5. Anschließend kopierst du die Programmdateien auf die Speicherkarte in den Ordner "Spiele" oder einen anderen Ordner deiner Wahl.

## Tipps und Tricks zur optimalen Programm Installation:

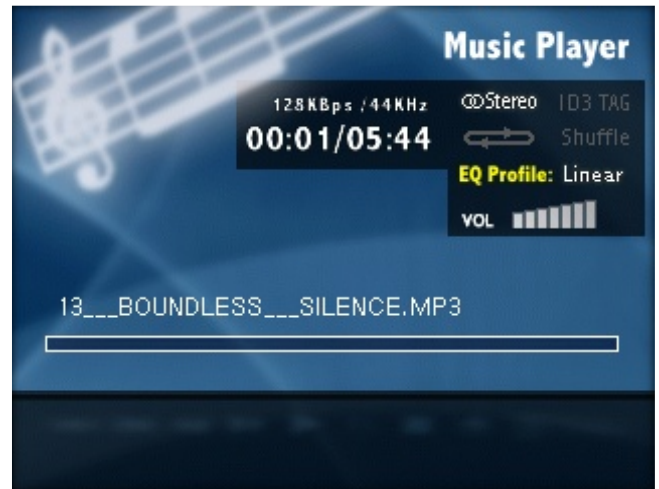
Installiere immer nur ein Programm nach dem anderem.

Teste das gerade installierte Programm bevor du ein weiteres installierst. Programme, die nicht laufen oder abstürzen, können somit leichter wiedergefunden und gelöscht bzw. deren Einstellungen korrigiert werden.

Lies die Anleitungen ("ReadMe"-Dateien), die den Programmen beiliegen!

**"Kann er auch MP3's abspielen?"****Ja, und zwar genau so:**

1. Führe, wie unter "Programme und Spiele auf den GP2X installieren" beschrieben, die Schritte 1-3 aus.
2. Navigiere mit dem Stick zum Menüpunkt "Music" und drücke die Taste **B**.
3. Wähle nun "SD Memory Card" und drücke ebenfalls die Taste **B**.
4. Nun wählst du den Ordner, in dem du auf deiner SD-Karte die MP3-Dateien oder auch OGG-Dateien abgelegt hast.
5. Anschließend wähle in der Liste einen Titel, den du zuerst hören möchtest.
6. Mit der Taste **X** stoppst du die Wiedergabe des Titels und kommst gleichzeitig zur Titelliste zurück.
7. Möchtest du einen Ordner "zurück" gehen, drücke erneut **X** im Auswahlmenü.

**Tastenbelegung des Musikplayers und des Movieplayers**

- X** – Zurück oder Stopp
- B** – Play oder Auswählen
- A** – Wechsel zwischen Titel wiederholen, Zufallswiedergabe (fortwährende und zufällige Wiedergabe) sowie normales Abspielen
- Y** – Playermenü anzeigen (zeigt Symbole, wie "Play", "Stopp" etc.)
- START** – Musikplayer beenden
- SELECT** – Bildschirm ausschalten (Spart Energie)
- R** – Nächster Titel
- L** – Vorheriger Titel
- Stick rechts** – Spult vor
- Stick links** – Spult zurück

Der Movieplayer benutzt die selbe Tastenbelegung wie der Musikplayer und funktioniert ebenso.

## Spieletests und mehr

Im Games Check werden wir einige Spiele "auseinander" nehmen. Wie spielt sich was auf dem GP2X, ist die Grafik ansehnlich, klingt der Sound gut und was wohl das wichtigste ist: Hat das Spiel Suchtpotential oder ist das Vergnügen nur von kurzer Dauer?

Wir bewerten die Spiele nach dem Schulnotenprinzip. Das heißt: Die beste Note, also Note 1, erhält 6 Punkte während die Note 6 nur 1 Punkt wert ist.

## Das Benotungsschema:

Grafik: Note 1 - 6

Sound: Note 1 - 6

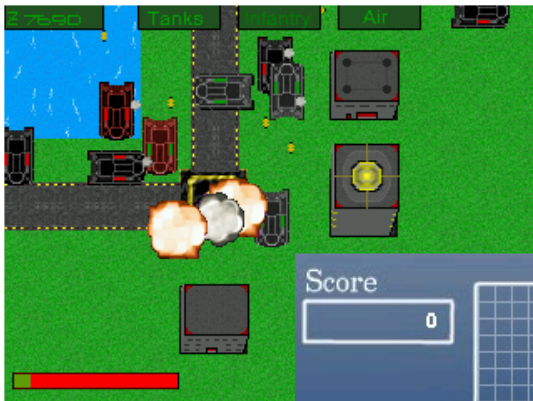
Steuerung: Note 1 - 6

Spielspaß: Note 1 - 6

Gesamt: Note 1 - 6 (Gesamteindruck vom Spiel)

Falls das Spiel den TV-Modus unterstützt, erhält es einen zusätzlichen Punkt, den wir beim "Spielspaß" hinzu addieren. Analog hierzu erhält das Spiel einen Extrapunkt, wenn es einige besondere Features, z.B. einen Level Editor, enthält.

Hinweis: jeder Punkt wird einzeln Bewertet. Die Gesamtnote spiegelt nicht den Durchschnitt wider, sondern die persönliche Meinung des Autors.



**Ventifact** – ein Echtzeit Strategie- und Action-Spiel

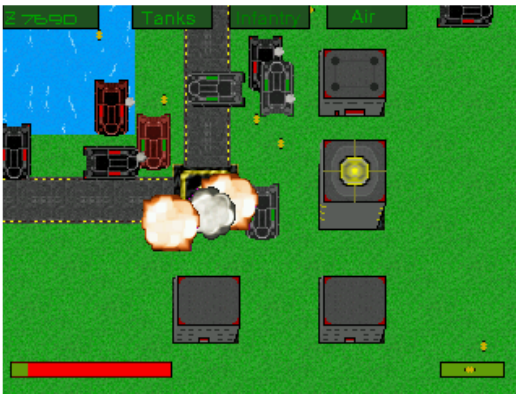


**pyTetris** – "Tetris" dürfte wohl jeder kennen. Dies ist die Python/ PyGame Version



**BattleJewels** – Rollenspiel vs. Geschicklichkeit? Warum nicht...





### Ventifact

Strategiespiele sind auf dem GP2X, leider, etwas spärlich gesät. Umso mehr freut es uns Strategie-Fans, dass "Ventifact" den Weg auf unseren kleinen gefunden hat.

Die Spielsteuerung ist sehr einfach gehalten: Mit dem Analog Stick steuert man einen Panzer. Die Waffen können mittels **A**, **B**, **X** und **Y** in 4 Richtungen gefeuert werden. Drückt man 2 Knöpfe gleichzeitig, kann auch diagonal gefeuert werden.

Drückt man **SELECT**, öffnet sich das Einheitenmenü. Hier wählt man dann eine zur Verfügung stehende Einheit, die dann in die Nähe des eigenen Panzers beamt wird.

Gebäude errichtet man auf Plattformen, die man erobern muss. Das Spiel zeigt, welche Tasten man drücken muss, um Gebäude bauen zu können.

Alles in allem ein nettes kleines Strategiespiel in dem leider der Sound fehlt.

Note:  
2,5

Grafik: 3  
Sound: 6  
Steuerung: 2  
Spielspaß: 3

### pyTetris

"Tetris" kennt jeder! Mit "pyTetris" kommt eine, in Python/pyGame geschriebene, Variante für unseren kleinen hinzu.

Das Spielprinzip ist immernoch so simpel, wie es in der Ur-Version war. Man stapelt eine Anzahl von Blöcken korrekt übereinander, wobei komplett ausgefüllte Reihen verschwinden und man dafür Punkte erhält. Hat man sich zu oft verbaut und das obere Ende des Bildschirms erreicht, ist das Spiel vorbei.

Grafisch sieht das Spiel sehr gut aus, es fehlt allerdings der Sound. Spielerisch ist das Spiel immernoch sehr gut.



Note:  
2

Grafik: 2  
Sound: 6  
Steuerung: 3  
Spielspaß: 2





### Battle Jewels

Das Spiel "Jewels" kennen sicherlich viele. Nun hat dieses Spiel den Weg auf dem GP2X gefunden und es kommt mit einem Extra daher:

Es ist nicht nur ein Puzzlespiel, sondern auch ein Rollenspiel!

Wie, das geht nicht? Geht wohl!

Am Anfang erstellt man sich, rollenspieltypisch, einen Charakter. Dann verteilt man einige Skillpoints und schon geht's los.

Abwechselnd zieht man den einen oder anderen Jewel, um mindestens 3 in eine Reihe zu bekommen. Dabei ist es egal, ob diese Reihe horizontal oder vertikal ist. Je nach Farbe dieser Steinchen erhält man Punkte und einige Boni. Darunter zum Beispiel Geld, Mana oder auch AP. Mit diesen können dann während eines Turniers oder auch später verschiedene Aktionen ausgeführt werden.

Den Gegner muss man natürlich besiegen! Hierfür sind die "Totenkopf" Jewels vorgesehen. Hat man 3 (oder mehr) in einer Reihe, werden dem Gegner 3 (oder mehr) Hitpoints abgezogen. Aber aufgepasst, der Gegner geht genauso vor!



Hat man den Gegner besiegt, geht es ans Verteilen der neu gewonnen Skillpoints und ans Geldausgeben. Natürlich verwendet man dieses für den Kauf von Rüstungen, Zaubersprüchen und so einiges mehr.

Ein schönes Spiel, das sowohl grafisch als auch sound-technisch zu Überzeugen weis!

Note:  
1,5

Grafik: 1  
Sound: 2  
Steuerung: 3  
Spiele Spaß: 2

## Softwaretests und mehr

Hier werden wir einige Programme "auseinander" nehmen. Was leistet das Programm, für welche Aufgaben ist es gedacht und zu guter Letzt: Läuft es stabil? Dies und mehr bewerten wir hier.

Die Programme werden, wie zuvor schon die Spiele, nach dem Schulnotenprinzip bewertet. Das heißt: Die beste Note, also Note 1, erhält 6 Punkte während die Note 6 nur 1 Punkt wert ist.

## Das Benotungsschema:

Nutzwert: Note 1 - 6

Steuerung: Note 1 - 6

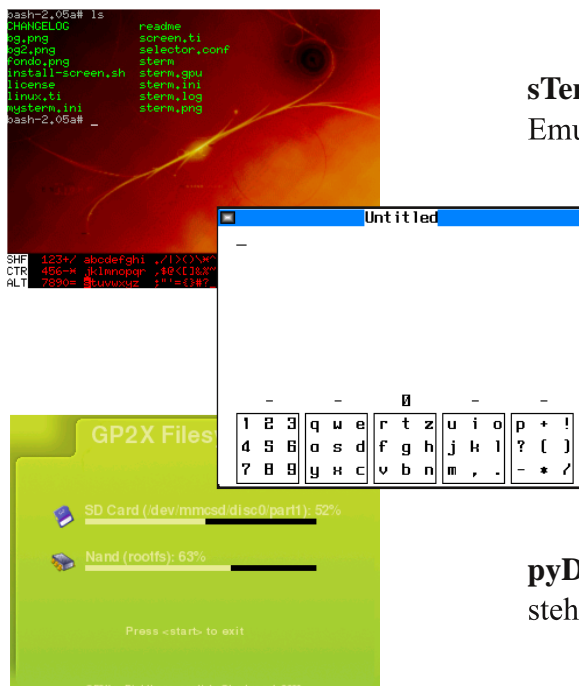
Qualität: Note 1 - 6 (Fehlerfreiheit und Zusatzfeatures)

Gesamt: Note 1 - 6 (Gesamteindruck vom Programm)

Falls das Programm den TV-Modus unterstützt, erhält es einen zusätzlichen Punkt, den wir beim "Gesamteindruck" hinzu addieren. Analog hierzu erhält das Spiel einen Extrapunkt, wenn es einige Zusatzfeatures, z.B. die Unterstützung einer USB-Tastatur, hat.

Hinweis: jeder Punkt wird einzeln Bewertet.

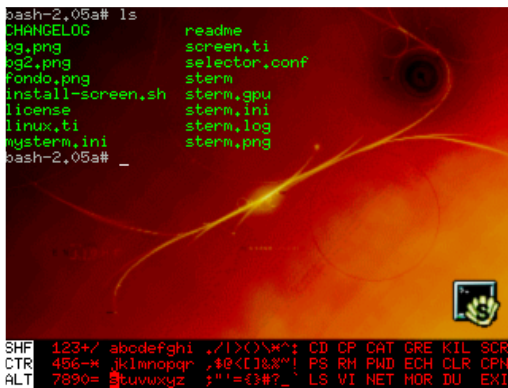
Die Gesamtnote spiegelt nicht den Durchschnitt wider, sondern die persönliche Meinung des Autors.



**sTerm** - eine kleine Linux Konsolen Emulation für den GP2X

**Write2x beta1** - ein Editor, geschrieben in SmallBasic

**pyDiskUsage** - zeigt den zur Verfügung stehenden und den verbrauchten



## sTerm

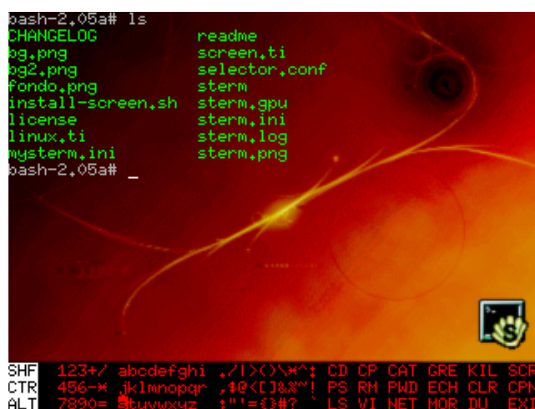
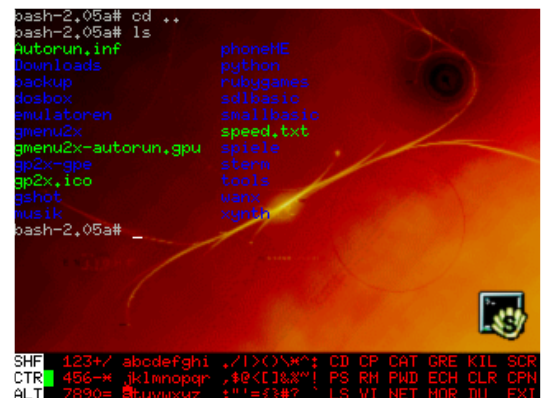
"sTerm" oder auch "simple Terminal" ist für viele ein unverzichtbares Tool geworden. Nicht zuletzt deswegen, weil es keinen direkten Zugang zur Konsole des GP2X-Linux auf dem kleinen selbst gibt.

Hier springt "sTerm" ein. Es stellt eine Terminalemulation zur Verfügung mit der man auf der Linux Shell des kleinen arbeiten kann.

Man kann mit "sTerm" im Bedarfsfall schnell Konfigurationen ändern, Debug-Logs ansehen oder auch einfach nur ein paar Dateien hin und her schieben.

Wer an den kleinen ein TV Gerät und eine USB-Tastatur über die Cradle anschliesst, hat damit einen kleinen Linux PC. Der eine oder andere kann, wenn er den GP2X herausfordern möchte, daraus auch eine kleine Surfstation basteln.

Bedient wird "sTerm" entweder mit einer externen Tastatur oder auch per virtueller Tastatur. Leider ist diese mit dem Joystick nur schwer bedienbar. Hierfür wäre ein digitales Steuerkreuz besser geeignet.



Wer die typischen Linux Befehle nicht kennt, findet hier eine kleine Auflistung:

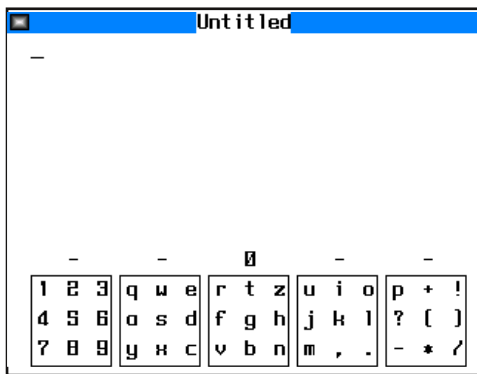
- cd - Change Directory - wechselt den Ordner nach XX
- ls - List Source - zeigt den Inhalt des aktuellen Ordners bzw. des Ordners XX
- cp - Copy - Kopiert Datei XX in den Ordner XX
- rm - Remove - Löscht Datei XX

XX muss entsprechend ersetzt werden und hinter die Befehle geschrieben werden.

Mehr Befehle findest du in diversen Linux Anleitungen.

Note:  
2

Nutzwert: 1  
Steuerung: 3  
Qualität: 2



### Write2x - beta 1...

...gehört zu den kleinen Anwenderprogrammen, die in gewissen Situationen die letzte Rettung sind.

Hat man einmal die Konfigurationsdateien eines Programmes falsch editiert und gerade keinen PC zur Hand, um diese korrigieren zu können, greift man einfach mit einem solchen kleinen Texteditor ein. Von Haus aus kann "Write2x" nur mit dem Dateiformat "TXT" umgehen. Einige Änderungen am Programmcode, der freundlicherweise im Klartext vorliegt, ändern diesen Umstand jedoch schnell.

Apropos Programmcode: Das gesamte Programm wurde in SmallBasic umgesetzt. Wer das Programm nutzen möchte, muss sich aus dem Programmarchiv der deutschen GP2X Community den SmallBasic Interpreter herunterladen.

Betrachtet man, dass dieses Programm in einer interpretierten Sprache geschrieben wurde, arbeitet es doch sehr schnell.

Die Steuerung ist leicht zu verstehen. Nach einigen kleinen Anläufen kann man hiermit das eine oder andere Script schreiben oder auch einfach ein paar Texte verfassen.

Note:  
1,5

Nutzwert: 1,5  
Steuerung: 2  
Qualität: 1,5

Wer einfach mal wissen möchte, wieviel Platz er auf seiner SD-Karte noch zur Verfügung hat, dem wird mit dem kleinen Tool "**pyDiskUsage**" geholfen.

Dieses Programm zeigt in 2 Balken den verbrauchten und den noch freien Speicherplatz auf der eingelegten SD-Karte sowie auf dem NAND-Speicher des GP2X an. Die Anzeige ist durch Symbole gekennzeichnet.

Das Programm wurde in Python mit der Erweiterung pyGame geschrieben. Diese Bibliotheken müssen natürlich ebenfalls auf der Speicherkarte installiert sein, um dieses Tool zu nutzen.

Leider traten bei meiner Installation dieses Tools unter der Firmware 2.1.2 Fehler auf, mit der Firmware 3.0.0 funktionierte es dagegen fehlerfrei.

Alles in allem ein nützliches Tool, welches mir schon öfters hilfreich war.



Note:  
1,5

Nutzwert: 1  
Steuerung: 1  
Qualität: 2



Emulatoren für die verschiedensten Systeme gibt es für den GP2X wie Sand am Meer. Aber welche funktionieren auf dem GP2X ohne größere Probleme? Mit welchen Emulatoren können die meisten Spiele-Roms gestartet werden? Welcher Emulator hat die höchste Kompatibilität? Wie sieht es mit der Steuerung der Spiele aus? Diese Fragen und mehr versuchen wir in dieser Ausgabe zu beantworten.

### Was sind Emulatoren?

Als Emulation (lat. aemulare, "nachahmen") wird in der Computertechnik das funktionelle Nachbilden eines Systems durch ein anderes bezeichnet. Das nachbildende System erhält die gleichen Daten, führt die gleichen Programme aus und erzielt die gleichen Ergebnisse, wie das originale System. Ein Emulator ist somit ein Programm, das ein anderes System nachahmt. Zu unterscheiden sind Hardware- und Software-Emulatoren: Ein Hardware-Emulator ist ein elektronisches Gerät, das ein System funktionell, elektrisch und mechanisch (Gehäuse und Pins) nachbilden kann. Die Verbindung zur Prozessorbaugruppe wird mittels Sockel und passendem Stecker erstellt. Er wird auch als In-Circuit-Emulator (ICE) bezeichnet.

Die Softwareemulation bildet das zu emulierende

System rein softwarebasiert nach. Der Vorteil hierbei ist die deutlich leichtere Veränderbarkeit von Features für das jeweilige System. Darunter z.B. die Grafikausgabe, die man weichzeichnen oder skalieren lassen kann oder auch eine verbesserte Soundausgabe. Der Nachteil ist, dass das Hostsystem eine ca. 10x höhere Leistung besitzen muss als das emulierte System hat.

Ein weiterer Aspekt ist, dass die Hersteller der originalen Programme und Spiele immernoch im Besitz der Urheberrechte dafür sind. Dies macht es schwierig passende Software zu finden ohne diese Rechte zu verletzen. Einige Programme und Spiele sind jedoch für Emulationszwecke freigegeben worden und für einige Systeme haben Hobbyentwickler bereits viele kostenlose Homebrew-Spiele/-Programme veröffentlicht.

In Anbetracht der schwierigen Rechtslage diesbezüglich, werden wir weder Bezugsquellen zu Roms urheberrechtlich geschützter Programme bzw. Spiele benennen noch auf Anfragen danach reagieren.





## MAME

"MAME", der Multiple Arcade Machine Emulator, spielt fast jedes bekannte Arcadegame aus den Arcade-Spieleautomaten, ab. Diese "Geldfresser", wie sie häufig auch genannt werden, haben eine lange Tradition. "MAME" versucht diese auf alle bekannten Systeme zu bringen, so auch auf den GP2X.

Wer seine Spielertage von damals auf dem GP2X neu erleben will, kommt um "MAME" nicht herum.

Kurzum: "MAME" installieren, das Spiel von damals herausuchen und starten. Es fehlt lediglich etwas, wo man drauf schlagen kann, wenn man mal wieder sein letztes virtuelles Leben ausgehaucht hat, denn das verkraftet der GP2X nicht sehr lange...

## Stella

Der Atari 2600 Emulator "Stella" entführt dich zurück in die Blütezeit dieser Kultkonsole.

Hat man doch in seiner Kindheit viel Zeit vor dieser Kiste verbracht, so wünscht man sich das heute auch gerne mal wieder zurück. Will man das Ganze auch noch unterwegs nutzen, ist man bei der "Stella" Portierung für den GP2X goldrichtig!

Die Atari 2600 Spiele laufen unter "Stella" wunderbar und ohne zu murren. Hätte man jetzt noch eine Cradle nebst TV an den kleinen angeschlossen und dazu noch einen der guten alten Joysticks, stände dem Retro-Feeling nichts mehr im Wege. Besser wäre nur noch ein echter Atari 2600.





## UAE4all

Hattest du einen Amiga 500 in Deiner Jugend? Hast du dich immer geärgert, dass man diesen nicht mal eben mitnehmen konnte, um unterwegs "Turrican" oder "Ports of Call" spielen zu können?

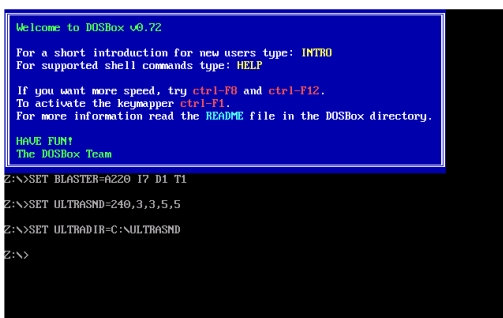
Mit "UAE4all" geht dieser Traum, wenn auch etwas spät, in Erfüllung! Es emuliert die bekannten Chips wie z.B. "Paula", oder "Agnes". Aber damit nicht genug, die Grafik- und Soundausgabe wurde kräftig aufgebohrt! Damit macht das Spielen der guten alten Amiga Klassiker auch heute noch viel Spaß.

## Vice2x

Wer, so wie ich, einen Commodore 64 (auch C64 oder liebevoll "Brotkasten" genannt) in seiner Jugend sein Eigen nannte, freut sich sicherlich darauf, die guten alten Spiele auch auf dem GP2X spielen zu können.

"Vice2x" emuliert nicht nur den C64 sondern auch den etwas selteneren C128, den Plus4, die PET und einige weitere Computer von Comodore.

Mit diesem Emulator kann man eine gute Anzahl an Spielen unterwegs zocken. Für Textadventures lassen sich über die Cradle Maus und Tastatur anschließen.



## DosBox

"DosBox" emuliert keinen Computer oder eine Konsole sondern ein Betriebssystem, welches wohl viele von Euch kennen. Gemeint ist "DOS".

Mit "DosBox" kann man viele der guten alten DOS-Spiele auf dem GP2X spielen. Zu Zeiten dieser Spiele ging es nicht um großartige Grafiken sondern um Spielspaß. Nun kannst du "Monkey Island" und vieles mehr auf dem GP2X spielen!

## Schritt-für-Schritt Anleitung zur Emulator-Installation

Als erstes lädt man sich den Emulator seiner Wahl von <http://archive.gp2x.de> herunter.

Im Anschluss daran entpackst du das Archiv an einen Ort deiner Wahl auf dem Computer.

Dann verbindest du deinen GP2X mit deinem Computer oder du steckst deine Speicherkarte in einen Kartenleser.

Hast du die GP2X mit dem Computer verbunden, stelle nun über das Menü "USB Verbindung" eine Verbindung her. Achte darauf, dass du "SD-Card" als Speichergerät auf dem GP2X gewählt hast. Falls du die Speicherkarte in einen Kartenleser gesteckt hast, öffne das entsprechende Laufwerk.



In der "ReadMe"-Datei solltest du auch Informationen finden, wo die Spiele-Roms abgelegt werden müssen. In der Regel werden diese in einen Unterordner namens "Roms" deiner Emulator-Installation abgelegt. Bitte denke daran, dass du nur Roms verwenden darfst, wenn du sich auch das jeweilige Original Spiel in deiner Spielesammlung befindet!

Hast du alles kopiert, geht es ans Testen. Trenne die Verbindung zum Computer über das GP2X-Menü bzw. entferne die Speicherkarte aus dem Kartenleser und stecke die sie in den GP2X.

Du solltest nun den Inhalt deiner Speicherkarte sehen können. Falls nicht öffne das Laufwerk erneut oder aktualisiere die Ansicht. Unter Umständen dauert es einen Moment bis das Betriebssystem deines Computers den Inhalt der Speicherkarte gelesen hat.

Nun liest du am besten noch einmal die "ReadMe"-Datei des Emulators, denn nur so kannst du sicher gehen, dass der Emulator in das richtige Verzeichnis abgelegt wird. Ist kein spezielles Verzeichnis angegeben, sammelst du deine Emulatoren am besten in einem passenden Ordner. So findest du später auf dem GP2X auch alles wieder. Ich empfehle, alle Emulatoren, die kein spezielles Verzeichnis benötigen, im Ordner "Emulatoren" zu sammeln. Als Beispiel ist hier "SNES" zu sehen.



Über das Menü "Games" kannst du nun den Emulator starten. Wähle dazu "SD Memory Card" aus und navigiere dann zum Speicherort deiner Emulatoren-Installation. Von dort aus startest du dann den Emulator durch Auswahl der \*.gpe-Datei. Wähle nun ein Rom-Image im Menü des Emulators aus (siehe Anleitung des Emulators) und schon geht's los!

Viel Spaß mit dem frisch installierten Emulator und deinen Spielen!

In dieser sowie in einigen weiteren Ausgaben unseres GP2X Magazins werden wir einige Spezialthemen behandeln. In den jeweiligen Ausgaben widmen wir uns dann einem besonderen Thema.

Den Anfang macht hier, wenn auch etwas verspätet, die Euro 2008. Zu diesem Thema werden wir Euch einige passende Spiele und Programme vorstellen.

Leider gibt es für den GP2X nur wenige Programme, die sich mit Fussball und dem ganzen Drumherum beschäftigen. Das Spezial "Euro 2008" fällt daher etwas mager aus... Vielleicht ermutigt das ja einige Programmierer zukünftig mehr Sportspiele oder Sportanwendungen für unseren kleinen zu veröffentlichen.

Für die nachfolgenden Ausgaben haben wir bereits folgende Themen geplant:

- Emulatoren Spezial - Classic Computer auf dem GP2X
- Emulatoren Spezial - Klassische Spielekonsolen
- DOS auf dem GP2X - DosBox klipp und klar!
- Rollenspiele und der GP2X - So erlangt man das nächste Level-Up!
- Programme und Spiele entwickeln - So geht's los!

Da ich diese Themen gerade recherchiere, kann es etwas dauern bis solch ein Spezial veröffentlicht wird. Ich werde diese Themen rechtzeitig in der jeweils vorherigen Ausgabe ankündigen.



### Football2X...

...ist eines der wenigen Sportspiele, die es für den GP2X gibt.

Die Idee, ein Fussballspiel zu entwickeln, mag sicherlich gut gewesen sein aber leider ist dies auch schon das beste an diesem Spiel.

Betrachtet man die Grafik dieses Spiels, so hat der Entwickler wohl die meiste Zeit darauf verwendet, denn sowohl die Steuerung, als auch das Spiel selbst verdienen eindeutig die rote Karte!

### Spielsteuerung:

Man bewegt, mit dem Stick eine Markierung, um mit dem Ball auf einen Punkt zu zielen, und schießt dann mit der *R*-Taste. Die Figuren lassen sich leider nicht direkt steuern, was das Spiel wesentlich verbessert hätte...

Hat man den Ball zu einem seiner Spieler geschossen, darf man weiter schießen. Hat man den Ball jedoch versehentlich einem Gegenspieler zugespielt, so muss man den GP2X an seinen Mitspieler weiterreichen, um ein faires Spiel zu erreichen. Warum? - Ganz einfach: Das Spiel hat keine KI! Man spielt gegen einem menschlichen Gegner und so muss man den GP2X an seinen Freund weiterreichen, man spielt also immer abwechselnd.



Wer hier noch nach einer Soundausgabe sucht, der wird wohl kläglich scheitern. Es gibt nämlich keine!

### Fazit:

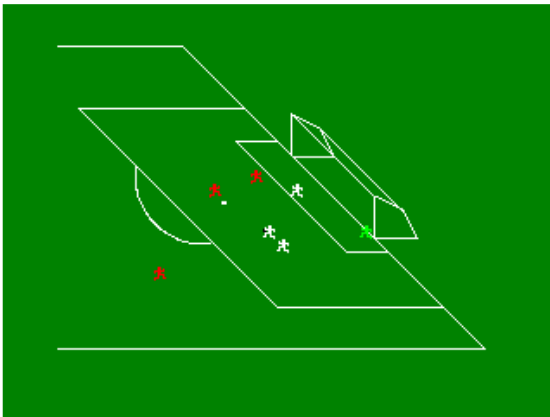
Rote Karte! Keine KI, die Steuerung ist mies und ohne Sound mag kein EM-Feeling aufkommen.

Der Vorsatz, ein Fussballspiel zu entwickeln, ist lobenswert aber leider ist die Umsetzung dieser Idee nicht gut gelungen. Vielleicht wird der Ein oder Andere, wenn auch nur kurz, Spaß an "Football 2X" finden.

Note:  
5,5

Grafik: 4  
Sound: 6  
Steuerung: 5  
Spieldaß: 5





Dieses Remake eines alten Sinclar Spectrum Spiels ist eines der wenigen guten Fussballspiele für den GP2X. Tatsächlich ist es eine, wie ich finde, sehr gute Fussball Vereinsmanagement Simulation.

Ihr schlüpft in die Rolle des Managers bzw. Trainers  
Eures Vereins und sollt diesen zum Meistertitel führen.

Am Anfang wählt man sich einen Club aus und beginnt mit Transferen, Trainings und so weiter. Ligatabellen zeigen Euch auf welchem Rang ihr gerade steht.

Natürlich kann man Spieler kaufen, verkaufen oder auch Geld leihen.

Hat man seine Aktionen ausgeführt, geht es ins nächste Match. Man sieht nun, wie stark der Angriff, die Abwehr und das Mittelfeld sowie die Konstitution und Moral eurer Spieler ist. Der Simulator zeigt euch an, wo und für wen Tore fallen. Am Ende erfährt man dann natürlich auch welcher Verein das Spiel gewonnen hat.

Nach dem Match erscheint eine aktuelle Tabelle mit den Punkteständen aller Vereine.

F.A. Cup Round 1		
Charlton Division 2	U	Arsenal Division 4
18	Energy	8
17	Morale	15
13	Defence	4
11	Midfield	13
16	Attack	11

A to change team, X to play game

Division 4							Pts
Arsenal	P	W	D	L	F	A	0
Bury	0	0	0	0	0	0	0
Curry	0	0	0	0	0	0	0
Doncaster	0	0	0	0	0	0	0
Grimsby	0	0	0	0	0	0	0
Leeds	0	0	0	0	0	0	0
Sheff Wed	0	0	0	0	0	0	0
Sheff Utd	0	0	0	0	0	0	0
Southend	0	0	0	0	0	0	0
Stockport	0	0	0	0	0	0	0
Swansea	0	0	0	0	0	0	0
Tottenham	0	0	0	0	0	0	0
Walsley	0	0	0	0	0	0	0
Wolves	0	0	0	0	0	0	0
Wrexham	0	0	0	0	0	0	0
Wycombe	0	0	0	0	0	0	0
Yorks City	0	0	0	0	0	0	0

Press X to Continue

## Fazit:

"Football Manager" ist ein klasse Simulator, wie schon das Original auf dem Sinclair Spectrum bereitet dieses Spiel viel Spaß und lange Nächte.

So muss ein Spiel sein! Spannend, übersichtlich und leicht zu bedienen. Einzig der Sound funktionierte bei mir nicht.

Note:  
1.5

Grafik: 3  
Sound: 6  
Steuerung: 1  
Spielspaß: 1

Hier dreht sich alles um Tipps und Tricks zu Spielen und Programmen.

Im ersten Abschnitt findest du den einen oder anderen Tipp zu den bekanntesten und beliebtesten Programmen für den GP2X.

Es werden später noch Anwender-Tipps für die Programmier-Toolchains für Windows und Linux folgen. Die Toolchains für dem Macintosh schneide ich ebenfalls an. Allerdings kann ich dazu keine Tipps geben, da mir kein Macintosh zur Verfügung steht.

Nun geht es weiter zum zweiten Abschnitt: Hier zeige ich euch, wie ihr in dem einen oder anderen Spiel einen unfairen Vorteil erlangen könnt.

Sicher, Cheaten ist unter vielen Gamern nicht

gerne gesehen, allerdings sind einige Spiele auch unfair schwer oder durch einen Programmierfehler kann man das nächste Level erst garnicht erreichen. Was macht man da? Man überspringt diesen Bereich einfach!

Am Ende bleibt es ja sowieso jedem selbst überlassen, ob er zu diesen Hilfsmitteln greift oder nicht.

Wenn du einen Tipp oder einen Trick zu einem Programm oder einem Spiel gefunden hast, dann informiere uns!

Weitere Hinweise zum Einsenden von Tipps findest du am Ende dieses Bereiches.

## Write2x - beta 1

Mit der **SELECT**-Taste kannst du zwischen dem Bearbeitungsmodus und dem Lesemodus wechseln.

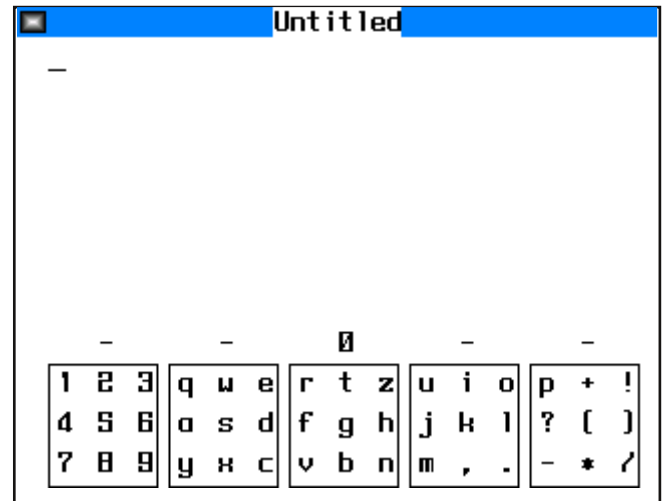
Wenn man im Betrachtungsmodus die Taste **R** drückt, erscheint ein Menü. Über dieses kann eine neue Datei erzeugt, eine bestehende bearbeitet (man muss dazu den exakten Pfad zur Datei angeben), sowie die aktuelle Datei gespeichert werden. Das Programm kann von hieraus auch beendet werden.

Die Tasten **L** und **R** ermöglichen dir die Buchstabenfelder mittig rechts und mittig links zu nutzen. Mit den Tasten **A** und **X** kannst du die äußeren Buchstabenfelder benutzen.

Ein Druck auf die Taste **B** schaltet die Buchstabenfelder in Großbuchstaben, Ziffern und weitere Sonderzeichen um.

Drückst du die Taste **VOL-** wird ein Zeichen gelöscht. Bei einem Druck auf **VOL+** wird ein Leerzeichen eingefügt.

Die **START**-Taste erzeugt eine neue Zeile im Textdokument.



## GShot

Mittels "GShot" kann man wunderbar Screenshots von Programmen und Spielen machen.

Stellt zum Screenshots erstellen einfach eine Tastenkombination eurer Wahl ein (z.B. **VOL+** und **VOL-**). Wichtig ist, dass die Tastenkombination noch nicht benutzt wird, da die Tasten ihre Funktion im Programm behalten.

Sollte es einmal eng werden, kann man auch noch eine dritte Taste dazu wählen.

Ihr könnt die zu benutzende Tastenkombination beim Programmstart festlegen.

**Ventifact**

Dir ist das Spiel zu schwer? Deine Basis wird immer überannt?

Dann öffne die Datei "Config.txt" im Verzeichnis von Ventifact und editiere die folgenden Variablen:

Cheat: 1 (eine 0 schaltet dies wieder aus)

Difficulty: 0 (niedrigster Schwierigkeitsgrad; je höher der Wert, umso schwieriger ist das Spiel)

Das wars, nun bist du unverwundbar und die Gegner sind leichter zu besiegen.

```
SDL: 1
Debug: 0
Frame_Cap: 1
Show_Fps: 0
Ai:
Draw: 0
Collision: 1
Cheat: 1
Difficulty: 0
FPS: 60
```

**Tipps und Tricks zu Programmen und Spielen einsenden**

Du hast einen Endgegner besiegt? Du weist, wie man schnell an Geld, HP und AP für ein RPG heran kommt? Dann lass es uns wissen!

Wir suchen auch jederzeit Tipps und Tricks zu den geläufigen und neuen Programmen und Spielen für den GP2X.

Du kannst uns auch Bilder, die deine Vorgehensweise bildlich verdeutlichen, zusenden. Schreibe einen kleinen Text, der deinen Tipp beschreibt, und sende uns diesen mit einen oder zwei Screenshots an uns!

Gefragt sind zudem auch Codebeispiele für Programmierer oder auch komplette Anleitungen zur Programmierung.

Du kannst diese Tipps an [gp2x-mag@web.de](mailto:gp2x-mag@web.de) senden. Bitte beachte, dass wir nur Beiträge von Mitgliedern aus der deutschen GP2X Community (auf <http://forum.gp2x.de>) annehmen. Dein Nickname, wie du ihn in dieser Community verwendest, ist mit anzugeben.

Einsendungen von Personen, die dieser Gemeinschaft nicht angehören, müssen wir vorerst leider ablehnen.

### Was soll in die nächste Ausgabe?

Diese offene Umfrage soll euch die Möglichkeit geben uns mitzuteilen, was wir in der nächsten Ausgabe des GP2X Magazins veröffentlichen sollen.

Wollt Ihr eine Programmieranleitung für Python? Sollen wir euch SmallBasic näher bringen? Wie wäre es statt dessen mit C oder auch C++ ...?

Oder, wollt Ihr mehr Spieltests? Wenn ja, welche Spiele sollen es dann sein?

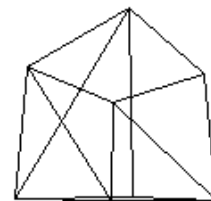
Wir lassen euch hierbei freie Wahl. Schreibt uns, was ihr lesen wollt!

Ihr könnt eure Wünsche im Forum äußern oder uns direkt mailen: [gp2x-mag@web.de](mailto:gp2x-mag@web.de)

Bitte beachtet bei euren Spieltestwünschen, dass die jeweiligen Spiele nicht gegen die guten Sitten und deutsches Recht verstoßen dürfen. Sie dürfen auch nicht volksverhetzend oder das 3. Reich verherrlichend wirken.



A/B=Zoom, START=quit





In der nächsten Ausgabe erwartet euch eine große Anzahl an Spieletests. Alle Genres werden vertreten sein.

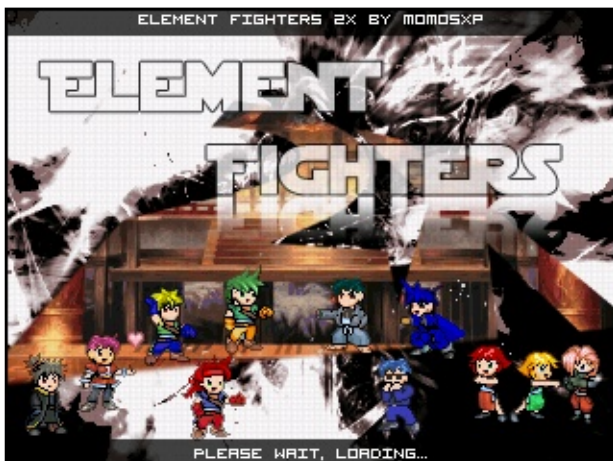
Für diese Spieletests Serie könnt ihr Spiele vorschlagen.

In die Serie sollen mindestens 3 Spiele aus jedem Genre vorhanden sein. Geplant ist auch für Genres mit besonders großer Anzahl an Spielen 5 oder mehr Spiele in die Testreihe mit aufzunehmen. Das heist für euch: kräftig Vorschläge machen!

Wer ein Spiel bereits getestet hat und ihm dieses Spiel sehr gefällt, darf gerne seinen Testbericht einreichen. Er wird natürlich als Autor des Tests in die Autorenliste eingetragen.

Ihr könnt eure Vorschläge per EMail an [gp2x-mag@web.de](mailto:gp2x-mag@web.de) einsenden.

Bitte beachtet, dass hier auch wieder folgende Regeln gelten: Die jeweiligen Spiele dürfen nicht gegen die guten Sitten und deutsches Recht verstoßen. Sie dürfen auch nicht volksverhetzend sein oder das 3. Reich verherrlichen.



**Diese Spiele sind voraussichtlich beim großen Spieletest dabei:**

#### Spiele Demos:

- Wind and Water Puzzle Battles
- Blazar
- Quartz 2

#### Freeware Spiele:

- Camelot Warrior
- Dangermouse in the Black Forest Chateau
- Nethack

- 2xTron
- Biohazard 2
- Diamant
- Bare Fist Fighter
- Ninjas
- Street UPV Fighter
- Alex the Allegator 4
- Easter Quest
- Super Mario Chronicles

Und noch viele mehr...

## Dies erwartet Euch in der nächsten Ausgabe des GP2X Magazins:

Spezial: Großer Spieletest

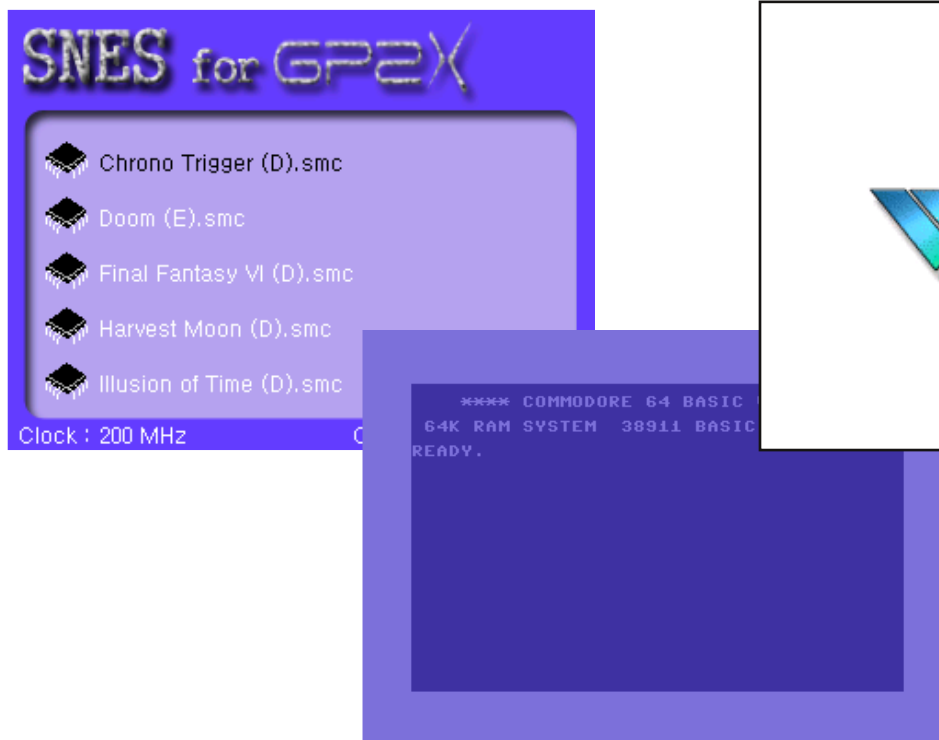
Software Test: Datei-Manager und Launcher für den GP2X

Emulation: 2 der bekanntesten Emulatoren im Langzeittest

Tipps und Tricks: Das Standartmenü des GP2X durch GMenu2X ersetzen und nutzen

Aktuelle Spieletipps und Cheats

Änderungen, Wegfall oder Tausch in ein anderes Thema behalten wir uns vor. Dies wird jedoch rechtzeitig im Forum der deutsch sprachigen GP2X Community angekündigt.



## Kontakt Adressen:

EMail: [gp2x-mag@web.de](mailto:gp2x-mag@web.de)

ICQ: 175127507

Deutsches GP2X-Portal: <http://www.gp2x.de>

Deutsche Community: <http://forum.gp2x.de>

Copyright 2008 by GP2X Magazin Team

Lizenz: GNU Free Documentation License