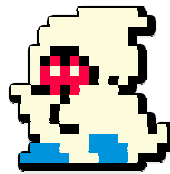


GP Mania



Game Park Mania! Ausgabe #1 – 6. April 2004 (PDF Version)
Das inoffizielle Fanzine rund um den GP32



Die Zukunft des GP32 in Europa

Weitere Artikel:

- ♦ Musik am GP32
- ♦ GP32 Communitys



Interview mit Mithris



Review Princess Maker 2



Weitere Reviews:

- ♦ Perfect Fit
- ♦ Super Plusha
- ♦ Tiny Tetris
- ♦ Little Wizard

Liebe Leser,

es ist soweit!

Sie halten das erste gedruckte, deutschsprachige Fanzine über den GP32 in Ihren Händen.

In noch nicht definierten Abständen werden wir, euer „GP Mania“ Team, Sie mit den aktuellsten Nachrichten aus der Welt unseres kleinen koreanischen Freundes informieren.

Es gibt bisher wenige kommerzielle Produkte, aber Hobbyprogrammierer und –bastler schlafen nicht. Ein Chatboard für Mobiltelefone auf dem GP32? Hochwertige kostenlose Spiele, Emulatoren und Applikationen? Genau diese Perlen wollen wir Ihnen näher bringen! Dazu gibt es noch einen gesunden Schub Artikel, Interviews und News.

Die Zukunft des GP32 ist zwar ungewiss, obwohl die Möglichkeit besteht, die Großen am Konsolenmarkt ein wenig in den Schatten zu stellen. Das Potential ist definitiv gegeben und wir werden sehen was Game Park und sein neuer europäischer Partner daraus machen.

Mit diesen Zeilen möchten Wir uns vorerst verabschieden und wünschen viel Spaß mit der ersten Ausgabe.

Euer „GP Mania“-Team

News

Neue Software	4
(Spiele, Applikationen, Emulatoren)	
Sonstige News	6

Artikel

Die Zukunft des GP32 in Europa .	7
Musik am GP32	20

Reviews

Perfect Fit	11
Princess Maker 2	12
Little Wizard	14
Tiny Tetris	15
Super Plusha	16

Interview

Mithris	18
---------------	----

Rubriken

Editorial	3
Onkel Galaga's Sprechstunde ...	22
Vorschau/Impressum	24

Spiele

Bug Attack (29.2.04)



JyCet hat uns Ende Februar mit einer neuen Version von Bug Attack beglückt. Das Spiel ähnelt dem Spieleprinzip des allseits bekannten Space Invaders. Den Download gibt es unter:

<http://anthologie.emu-france.com/>

Giana's Return v0.90



Ein legendärer Klassiker kehrt zurück. Viele C64 Freaks können sich mit Sicherheit noch an „The Great Giana Sisters“ erinnern. Giana's Return ist ein Sequel das an die Erfolgsgeschichte des umstrittenen Mario-Clone's anknüpfen soll. Das Spiel bietet 36 actionreiche Levels und zahlreiche Musikstücke die für echte Retrogaming Atmosphäre sorgen. Unglücklicherweise ist das Projekt bis Juli auf Eis gelegt.

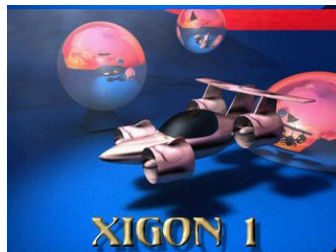
<http://www.gianas-return.de/>

Bomberman World GP

Orion begibt sich mit einem Remake des Playstation Spiels „Bomberman World“ auf Glatteis. Die komplette Graphik ist zwar sehr niedlich, wurde aber aus dem Originalspiel wiederverwertet. Eine Betaversion kann auf seiner Homepage heruntergeladen werden.

<http://www.orionwebsite.fr.st/>

Xigon 1



Emuman programmiert derzeit einen soliden 2D Shooter für den GP32. Die aktuellste Version vom 17. März gibt es auf seiner Homepage unter: <http://home.rochester.rr.com/emumanweb/prod03.htm>

Gloop Deluxe



Puzzlegames auf dem GP32 sind noch eher eine Seltenheit. Um so erfreulicher ist, das sich der Author von Gloop entschieden hat eine Deluxe

Version zu kreieren. Während Gloop Freeware ist, kostet die Deluxe Version, welche 48 Levels enthält, 5,50 US\$. Das Prinzip ähnelt dem von Lemmings. Ein Objekt muss mithilfe von verschiedenen Gegenständen an einen bestimmten Platz gelangen. Die Freewareversion von Gloop, sowohl auch die Demoverision von Gloop Deluxe gibt es unter:

<http://www.aeonflame.com>

Advance Wars 32 Beta 1



Aquafish war wohl der Ansicht, dass eine GP32 Version des beliebten Gameboy Advance Spiel's „Advance Wars“ nötig ist. Die erste Betaversion plus Levelpacks gibt es auf seiner Homepage. Ob Nintendo hiermit eine Freude haben wird?

<http://www.egloo.fr.st/>

KOF'91 v1.4 Beta

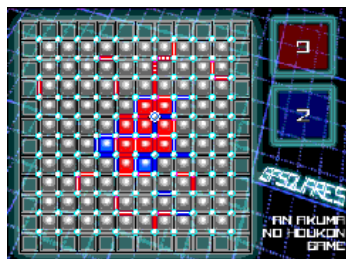


KOF ist eine bekannte 2D Fighting Engine, die ur-

springlich für PC-Windows entwickelt wurde. Der Franzose „Thor“ hat diese Engine auf den GP32 portiert und weiterentwickelt. Einige der Weiterentwicklungen umfasst das überspringen von Gegnern. Dies ist in der Originalversion nicht möglich. Auf diversen Seiten im Internet gibt es Unmengen an Charakteren und Hintergründe die im Zusammenhang mit diesem Spiel genutzt werden können. Einem Street-Fighter-Style-Match mit dutzenden von Charakteren steht also nichts mehr im Wege. Die aktuelle Betaversion wurde kürzlich der Seite GP32x.com zur Verfügung gestellt. Die Finale 1.4'er Version dürfte nicht mehr lange auf sich warten lassen.

<http://www.geocities.com/rtb7/>

GP Squares



Bei GP Squares handelt es sich um ein simples Puzzlegame, welches vom Coder „Akuma no Houkon“ in wenigen Stunden erstellt wurde. Die Grundversion wurde kürzlich mit neuer Graphik und einigen anderen Goodies aufpoliert.

<http://www.gp32x.com/index.php?artc=982>

Perfect Fit!



Ein weiteres Puzzlegame vom „GP Squares“ Autor ist Perfect Fit. Verschiedenfarbige Blöcke müssen in den dafür vorgesehenen Bereichen platziert werden. Das Spiel umfasst sagenhafte 120 Levels. Ein Leveleditor der Windows-basierend ist, kann benutzt werden um eigene Level-Packs zu erstellen.

<http://www.gp32x.com/index.php?artc=975>

Beats of Rage – Beta 2



Squidge hat aufgrund der großen Nachfrage das Beat'em'Up Spiel „Beats of Rage“ auf den GP32 portiert. Der erste Anlauf der Portierung ging leider völlig daneben und der zweite Versuch hat offensichtlich geklappt. Playstation 2 und Dreamcast Besitzer verfügen bereits über eine voll spielbare Version. Anzumerken ist: Es gibt einige Modifikationen von BOR, die das Erscheinungsbild massiv ändern. Diese Modifikationen können

unter Umständen illegal sein.

<http://www.gp32x.com/index.php?artc=986>

Applikationen

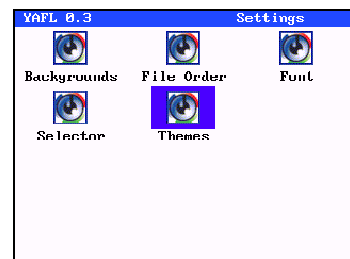
Wind-Ups v1.0



Wind-Ups ist eine Benutzeroberfläche für den GP32. Diese GUI kann FXE, sowohl als auch GXB Dateien starten. Neben der Schnellstartmöglichkeiten sind auch drei verschiedene Tools integriert, wie zum Beispiel ein Adressbuch um Kontakte zu verwalten. Es besteht außerdem die Möglichkeit, den Hintergrund der Oberfläche zu verändern.

<http://www.f-labs.com/gp32/wind-ups/index.htm>

YAFL v0.3



Bei YAFL (Yet Another File Launcher) handelt es sich ebenfalls um eine Benutzeroberfläche für GP32 User. Laut Aussage des Coders Woogal, wurden in dieser Version etliche Bugs der Vorgänger-

version behoben. Sollten Sie dieses Programm benutzen empfiehlt sich eine Aktualisierung.

<http://gp32.sector808.org/yafl.php>

GP Cinema

Durch die Benützung von GP Cinema verwandelt man den GP32 in ein portables Minikino. Das „noch“ kommerzielle Programm wird durch JoyGP/Entware bis Ende April vertrieben. Danach wird dieses Programm kostenlos für alle GP32-User zur Verfügung stehen. Der gratis Genuß von DivX Filmen ist also nicht mehr weit entfernt.

<http://joygp.entware.com/>

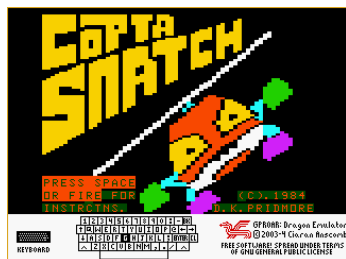
WMA/MP3 Player v0.21

Omega5 beglückt alle Freunde der portablen Musik mit einem neuen Player. Leider ist das graphische Benutzerinterface noch nicht ausgereift, was die Benützung etwas erschwert.

<http://www.gp32x.com/index.php?artc=964>

Emulatoren

XRoar v0.7 Pre1



Bei XRoar handelt es sich um einen Emulator für den 8-Bit Computer Dra-

gon32/64. Die aktuelle Version gibt es unter:

<http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml>

Sonstiges

Aqua Multifirmware v4.5

Viele GP32-User sind nicht zufrieden mit dem Funktionsumfang Ihrer Firmware. Mittlerweile gibt es viele Modifikationen des Original-Bios. Eine davon ist die Multifirmware von Aquafish. Version 4.5 enthält die aktuellste Version von YAFL.

<http://membres.lycos.fr/illusionstudio/aquafish/>

Inoffizielles GP Magazin #1

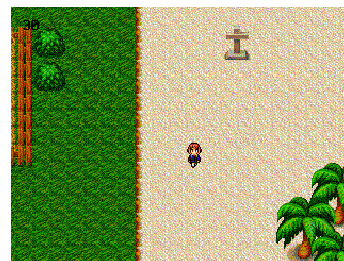
Mark und seine Helfer haben ein neues Magazin für den GP32 ins Leben gerufen. Wer der englischen Sprache mächtig ist, sollte sich unbedingt die aktuelle Ausgabe (PDF) besorgen. Es lohnt sich. Adobe Acrobat Reader wird zum Lesen des Magazins benötigt.

<http://www.gp32x.com/index.php?artc=960>

GP32 Europa Veröffentlichung

Virgin wird als erste Firma den GP32 in Europa anbieten, vorerst allerdings nur in Italien, Spanien und Portugal. Mit dem Europastart wird es wohl auch eine überarbeitete Version des GP32 geben, nämlich mit Hintergrundbeleuchtung (BLU – Back Light Unit).

RPG Engine



Snesy arbeitet derzeit an einer Rollenspiel Engine für den GP32. Das komplette Projekt ist noch in der Erstellungsphase jedoch gibt's es schon ein kleines Preview. Nähere Informationen gibt es unter:

<http://www.gp32gaming.de/snesy/main.htm>

Mithris' 3D Engine



Mithris, ein schwedischer Programmierer, arbeitet gerade an einer realistischen Physik 3D Engine. Eine Demo sowie einige Screenshots können auf seiner Seite begutachtet werden. Mehr Information über diese Engine gibt es im Interview Bereich.

<http://gp32.misanthrop.org>

ZOT! Game Engine

ZOT ist eine Script-Programmiersprache mit der es möglich ist verschiedenste Spiele zu erstellen. Die Scriptsprache ist Plattformübergreifend, somit funktionieren die erstellten Spiele automatisch auf GP32,

Windows, Palm
OS/Zodiac, Unix/Linux &
MacOS X.
[http://www.codejedi.com/
zot/](http://www.codejedi.com/zot/)

GBAX 2004

GBAX nennt sich ein Programmierwettbewerb für Zodiac, Gameboy Advance und GP32. Erlaubt ist die Abgabe von Spielen, Demos oder Emulatoren. Es winken Geld- und Sachpreise. Deadline ist der erste Mai 2004. Ausführlichere Informationen und die Teilnahmebedingungen finden sich auf der offiziellen GBAX Seite. Viel Glück!
<http://www.gbax.com/GBAX2004.html>

Fenix GP32

Fenix ist ähnlich wie ZOT!, eine Scriptsprache mit der eigene Spiele erstellt werden können. Chui hat sich die Mühe gemacht und eine Fenix-Runtime-Library für den GP32 erstellt. Einige Fenix-Spiele funktionieren somit schon perfekt auf dem GP32.
<http://fenix.divsite.net/>
<http://www.gp32x.com/index.php?artc=979>

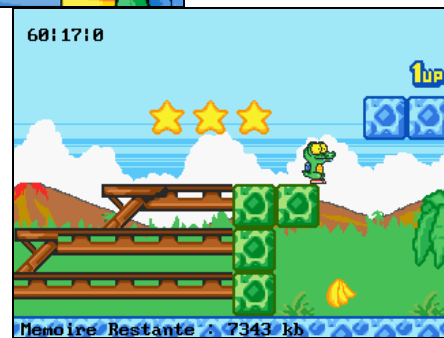
(ss)

Madamé Olga's magische Kugel

Madamé Olga blickte exklusiv für die erste Ausgabe unseres Magazins in Ihre magische Kugel und hat Bilder von noch unveröffentlichten GP32 Spielen empfangen.



CrocoDingus in Crocoland



GP32 Card Casino



Die Zukunft des GP32 in Europa

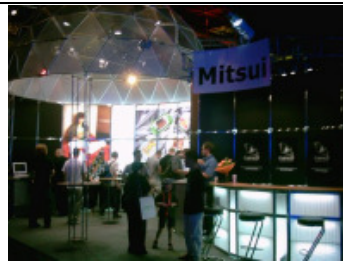
Der Europa Launch des GP32 oder anders formuliert: „Die unendliche Geschichte“. Dieser Artikel soll noch einmal Revue passieren, wie die Veröffentlichung durch Mitsui gescheitert ist und einen Ausblick auf die Zukunft des GP32 in Europa geben, die durch Virgin Play möglicherweise doch noch stattfinden wird.

Mitsui, Wer?

MITSUI & CO., LTD.

Gerüchte über einen Vertrieb des GP32 in Europa gab es schon längere Zeit, mit Mitsui wurden diese Gerüchte das erste mal konkreter. Der Jubel war groß, als Mitsui im letzten Jahr ankündigte den GP32 nach Europa zu bringen! Endlich! Game Park hatte mit Mitsui einen finanziell sehr gut ausgerüsteten Partner gefunden.

Noch mehr Gerüchte machen die Runde. Werden neue Spiele erscheinen? Endlich „*Astonishia Story R*“ auf Englisch oder sogar Deutsch? Mit Mitsui könnte es Wirklichkeit werden! Erste genau Informationen wurden im August 2003 auf der „*Games Convention*“ in Leipzig erwartet. Game Park und natürlich auch Mitsui, der neue europäische Partner, waren vertreten.



Mitsui & GP auf der GC 2003

Leider folgte dem Enthusiasmus schnelle Ernüchterung. Es gab zwar einige GP32's an denen fleißig gespielt wurde und auch Game Park endlich in Europa zu sehen, war schon etwas besonderes. An der Informationsfront zum Europa Launch gab es dagegen wenig bis gar nichts Neues und dies drei Monate vor der geplanten Veröffentlichung im November 2003. Es gab keinerlei Auskunft über geplante Spiele, noch gab es genaueres über den Vertrieb. Die verfügbaren Informationen waren im ganzen leider nur wage und wenig informativ.

Es kann nur besser werden, oder?

Die Games Convention ging vorüber und der Launch rückte näher! Mitsui gab eine Veröffentlichungsliste heraus, diese umfasste stolze 13 Titel. Darunter vielversprechende Games wie „*Blood Cross*“ oder „*Mill*“, jedoch kein „*Astonishia Story R*“, worauf viele Fans sehnüchtig gewartet haben. Alle Spiele sollten in English erscheinen und eine deutsche Beschrei-

bung beigelegt bekommen. In den folgenden Wochen wurde dann mehr und mehr Licht ins Dunkel gebracht. Der Produkt Manager von Mitsui, Markus Heiss, gab GP32 Webseiten Interviews sowie nähere Informationen, auch eine Veröffentlichung von „*Astonishia Story R*“ wurde in Aussicht gestellt. Der GP32 tauchte ebenfalls in deutschen Game Magazinen wie *Manic* oder *GamePro* auf. Für Promotion wurde also gesorgt, zeitgleich stieg das Interesse am GP32 deutlich an, was in verschiedenen Internet Foren zu beobachten war.

Ende und aus?!

Der November rückte näher. Alles im Lot, oder doch nicht? Am 15. Oktober wurde der Europa Launch auf Mai 2004 verschoben. Angesichts der wenig konkreten Informationen nicht verwunderlich. So wusste man kaum bis nichts über den Vertrieb oder auch in welcher Form die Spiele veröffentlicht werden sollten.

Nun gut, bis zum Mai 2004 hätte Mitsui genügend Zeit, um noch einiges vorzubereiten. Neue Spiele, vielleicht sogar GBA Portierungen? Es folgten schlechte Neuigkeiten: „*GP32 Europe release officially cancelled by Mitsui*“ meldete Lik-sang.com am 22. Oktober 2003. Mitsui stoppte

den angehenden Europa Vertrieb endgültig. Schuld und ausschlaggebend für Mitsui's Entscheidung war dabei die angeblich schlechte finanzielle Situation von Game Park.

Neues Spiel, neues Glück?



Noch in der Zeit von Mitsui gab es Gerüchte die besagten, dass Virgin Play (Spanien) den GP32 in Spanien, Portugal und Italien vertreiben wolle. Nachdem Mitsui einen Rückzieher gemacht hatte, fragte man sich ob Virgin den GP32 trotzdem Vertreiben wird. Anscheinend ja! Am 18. Dezember heisst es bei Liksang.com: *"GP32 coming to Europe: Virgin Play confirms distribution to Southern countries"*



Als auf der Homepage von Virgin eine kleine, aber nicht zu übersehende Flash-Animation auftauchte, schien alles wieder okay. Der GP32 kommt nach Europa, wieder einmal!?

Vorwärts Virgin Play!

Während die offizielle GP32 Website von Mitsui leider nie konkreten Inhalt

gezeigt hat, geht es bei Virgin Play anders zu. Im Forum wird bereits heftig über GP32 Themen diskutiert, ebenso wurde eine Petition für die Übersetzung von „*Astonishia Story R*“ ins Englisch gestartet, mit sehr regem Zuspruch. VirginPlay.es bietet ebenfalls einen Online Shop, mit dem es möglich sein wird, den GP32 auch außerhalb Spaniens zu erwerben. Ein möglicher teurer Import kann somit eventuell umgangen werden.



Auf der anderen Seite des Erdballs, in Korea, hat sich auch einiges getan. Game Park wird den GP32 mit einer Hintergrundbeleuchtung (BLU – Back Light Unit) aufrüsten. Die Batterielaufzeit soll dann in etwa 12 Stunden betragen. Zur Freude vieler, wird es den bis jetzt noch kommerziellen DivX/XVid Player „GPCinema“ ab Mai, dem geplanten finalen Europa Launch Termin, kostenlos geben. Bisher war es mit viel Aufwand verbunden, diesen über das Internet zu beziehen. Zudem ist die Fähigkeit Videos abzuspielen ein guter Kaufgrund.

Nicht ganz so neu, aber trotzdem erwähnenswert ist die Euro-Firmware der

zukünftigen GP32's, diese enthält bereits den „*Freelauncher*“ (notwendig um Freeware Spiele und Applikationen zu starten), sodass dieser nicht mehr kompliziert über das Internet registriert werden muss. Ebenfalls ein wichtiger Schritt in Richtung Kundenfreundlichkeit, da der GP32 somit sofort einsatzfähig für Freeware ist.

Launch im Mai?!

Wie bereits erwähnt, ist der Launch für den Mai 2004 geplant, so heisst es auch auf der Virgin Play Page, ein genauer Termin steht aber noch nicht fest. Was dagegen festzustehen scheint, ist der stolze Preis von 199 Euro. Alle Modelle werden die Farbe weiß haben.

Als Launch Titel stehen bis jetzt sechs Spiele fest, darunter „*Her Knights - All For Princess*“ oder auch der Horizontalshooter „*Tomak Save The Earth Again*“. Die Preise der kommerziellen Spiele sollen sich zwischen 29 und 35 Euro bewegen.

Was bringt die Zukunft?

Nach Mitsui's Rückzieher war für einige Fans das Schicksal des GP32 besiegelt, mit Virgin Play keimt die Hoffnung allerdings wieder auf. Wir werden sehen ob sich der GP32 in Europa behaupten kann, aber davon wird wohl auch die Veröffentlichung neuer Spiele ab-

hängen, von denen es in letzter Zeit wenige bis gar keine gegeben hat.

Positiv zu Werten ist eben die neue Euro Firmware die „Freelauncher“ und den „GP Cinema“ bereits integriert haben. Somit steht dem Genuss aller Multimedia Fähigkeiten des GP32 nichts im Wege. Einige Spiele die mit dem Launch möglicherweise veröffentlicht werden sind Spiele wie „Wanna be Wizard“ oder „Goddess Saga“. Ab die Spiele die Entwicklungszeit überstehen, ist nicht bekannt. Wir müssen uns also Überraschen lassen.

Der GP32 wird sicherlich nicht zum GBA Konkurrenten aufsteigen, aber womöglich seine Nische im Markt finden. Zu wünschen ist es unserem koreanischen Freund auf alle Fälle.

Alle Infos in diesem Artikel wurden durch sorgfältige Recherche zusammengestellt, aufgrund aktueller Geschehnisse kann sich jedoch so einiges geändert haben.

(ah)

Wissenswertes:



GP32 Sticker von Mitsui anlässlich der „Games Convention“ 2003, welche in Leipzig stattfand. Ein rarer Promoartikel!



Eines der wenigen Top Games: „Her Knights“



Sehnsüchtig erwartet in Europa: „Astonishia Story R“

Links:

Virgin Play: www.virginplay.es

Mitsui: www.gp32europe.com / www.mitsui.de

GP32 Spain: www.gp32spain.com (inoffizielle. Seite)

Was macht ein gutes Puzzlegame aus? – Einfache Regeln, knifflige Levels und natürlich etwas zum Grübeln und Nachdenken haben, womit sich die eine oder andere langweilige Stunde überbrücken kann. Interesse? Sehr gut! Denn all dies trifft auf Perfect Fit zu.



Worum geht es?

Die Regeln sind simpel und schnell zu verstehen. Ziel von Perfect Fit ist es, quadratische Blöcke unterschiedlicher Farbe in die vorgesehenen Bereiche zu manövrieren. Diese sind mit einem Kreis der entsprechenden Farbe gekennzeichnet. Als Spielfeld dient eine 2D-Karte auf der sich Hindernisse und verzweigte Gänge in Form von grauen Blöcken befinden.

Das Schwierigkeit besteht darin, dass jeder Block nur vertikal oder horizontal bewegt werden kann, bis er auf ein Hindernis trifft! Die Anzahl der Blockbewegungen wird ebenfalls gezählt. Nun besteht die Herausforderung nicht nur darin, das Level schnell zu passieren, sondern es auch mit einer akzeptablen Anzahl

von Blockbewegungen zu meistern!

Spielbarkeit

Die ersten Level sind einfach gehalten und dienen dazu sich mit den Regeln und dem Spiel im Allgemeinen vertraut zu machen. Der Schwierigkeitsgrad steigt jedoch von Level zu Level an. Oft ist es nötig, komplexe Bewegungen zu tätigen in die mehrere Blöcke einbezogen werden müssen. Es wird selten der Fall sein, den Block mit einem oder gar zwei Zügen, in den dafür vorgesehenen Bereich zu bringen. Wenn dann noch Blöcke mit verschiedenen Farben ins Ziel kommen, ist Denkleistung gefragt.

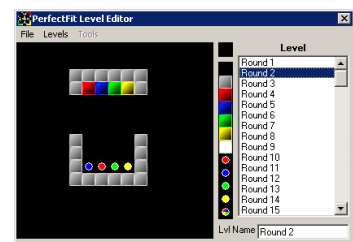
Optik und Ausstattung



In der aktuellsten Version wurde Perfect Fit grafisch komplett überarbeitet, die Blöcke wirken jetzt plastischer als vorher, alles in allem eine sehr ansprechende Optik.

Im Hauptmenü kann man außer ein neues Spiel zu beginnen, beim letzten komplettierten Level fortsetzen oder auch ein Level Pack auswählen, mit

dem man spielen möchte. In der aktuellen Version befinden sich zwei Levelpacks: Standard und Extra. Beide Packs umfassen insgesamt 120 Level. Für Nachschub kann aber auch selbst gesorgt werden! Ein Level Editor für Windows ist dem Spiel beigelegt, durch die einfache Bedienung lassen sich in kürzester Zeit neue Levels erstellen.



Fazit

Das Spiel macht verdammt viel Spaß, für Puzzelfreunde und jeden der eine Herausforderung sucht unbedingt zu empfehlen. Gerade nach dem Grafik Update macht das spielen noch mal so viel Freude. Das einzige Manko ist der fehlende Sound. Der Autor „Akuma no Houkon“ arbeitet bereits an einer Fassung mit musikalischer Untermalung. Sollte die Fassung mit Sound veröffentlicht werden, wäre Perfect Fit rundum „perfect“.

(ah)

Download:

<http://rpgds.shiftedphase.com/gp32/PerfectFit.zip>

Princess Maker 2

Wir alle kennen sie noch, die kleinen Pixel Tiere genannt Tamagotchis. Vor einigen Jahren traten Sie ihren Siegeszug von Japan aus, in die ganze Welt. In eine ähnliche Richtung, wenn auch nicht so bekannt wie die kleinen Tamagotchis geht Princess Maker 2 von Gainax, jedoch mit dem Unterschied das man kein Tier, sondern eine Prinzessin aufziehen muss.

Ein Kind aufziehen?!

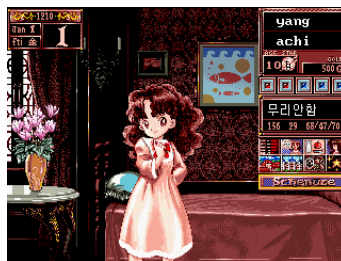


Ein Königreich mit seinen friedlich lebenden Menschen wird von einer bösen Untotenarmee angegriffen. Ein unbekannter Schwertkämpfer, der Spieler, greift ein und besiegt den Anführer der Armee im Zweikampf. Der König, dankbar das sein Land verteidigt wurde, bittet den Helden doch einige Zeit im Lande zu verweilen.

Dieser tut das auch, und so geschieht es eines Tages, das ein helles Licht am Nachthimmel auftaucht. Aus diesem ein junges Mädchen der Erde entgegen schwebt. Dieses Mädchen, im Alter von 10 Jahren, wird dem Spieler zur Erziehung bis ins 18 Lebensjahr anvertraut.

Alltagsleben einer Prinzessin

Als Vater ist man für so ziemlich alles verantwortlich was das Alltagsleben der Kleinen angeht. Im Mittelpunkt steht hierbei das Festlegen des monatlichen Terminplanes, darunter fällt z.B. die Schulbildung, für die man ordentlich bezahlen muss, oder auch das Arbeiten auf dem Feld, was Geld in die eigene Kasse bringt und Hilft die körperlichen Eigenschaften unserer Prinzessin zu verbessern. Um die kämpferischen Fähigkeiten zu stärken kann sie auf Abenteuer Reise geschickt werden, wo es gilt sich gegen Monster und andere Feinde zu verteidigen.



Des Weiteren gibt es noch andere Aktionen die während eines Zuges ausgeführt werden können. So kann man natürlich mit dem Mädels sprechen und sich über ihr Wohlbefinden erkunden oder man setzt sie gleich mal auf Diät wenn sie ein kleines Fressmonster zu werden scheint, denn auch das tägliche Brot will bezahlt sein. Immer hilfreich zur Seite steht uns dabei der kleine Butler Cube, der

die Aktionen des Spielers ausführt und kommentiert.

Statistik und Planung

체력	25	전투 기술	15
근력	20	공격력	2
지능	17	방어력	0
기쁨	15	마법 기술	15
성적 매력	10	마력	8
모름	38	항 마력	5
신앙	20		
업보	0	메이 작업	20
감수성	13	예술	10
스트레스	0	화술	11
전사 평가	17	요리	19
마법 평가	28	정소 세탁	22
사교 평가	41	성품	28
가사 평가	69		

Alle möglichen Werte der kleinen Prinzessin lassen sich übersichtlich anzeigen, so zum Beispiel Stärke, Wissen oder Moral. Ebenso Fähigkeiten in verschiedenen Tätigkeiten wie Zeichnen oder Kochen. Diese ganzen Werte lassen sich beeinflussen, entweder durch den Schulbesuch oder auch das Arbeiten, beispielsweise als Kellnerin in der Dorfkneipe. Es liegt in der Hand des Spielers entsprechende Aufgaben oder Tätigkeiten über den Monat hinweg zu verteilen, alle haben dabei Einfluss auf die Werte des Mädchens und können diese verbessern oder verschlechtern. Nachdem das Monatspensum festgelegt wurde beginnt ein neuer Zug, also ein weiterer Monat.

Party und Wettbewerbe

Damit sich unsere Prinzessin auch mal ausruhen kann ist es nicht nötig den ganzen Monat mit Aufgaben zu belegen, das kostet dann nichts bringt aber

auch kein Geld ein. Zur Erholung kann man sie in den Urlaub schicken, der je nach Jahreszeit anders ausfallen kann.

Wenn ihr euch jetzt noch fragt wozu all die Fähigkeiten und Werte sonst noch gut sind sei euch gesagt: von Zeit zu Zeit finden Wettbewerbe z.B. im Kochen oder Tanzen statt. In diesen Wettbewerben tritt unsere Prinzessin gegen andere Schönheiten des Königreiches an.

Fazit

Das Spielprinzip ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack, für Fans des Genres aber ist Princess Maker 2 auf jeden Fall ein Muss! PM2 stellt eine fast 1 zu 1 Porträtierung des PC Originals dar, die Steuerung läuft problemlos über das GP32 Steuerkreuz, auch ohne Maus.

Einzig die Sprachbarriere mindert den Spielspass, um dem Abhilfe zu schaffen ist ein Blick auf <http://www.gamefaqs.com> zu empfehlen. Dort gibt es ausführliche FAQ's in Englischer Sprache.

Princess Maker 2 wird auf einer 16MB Smart Media Karte geliefert, beiliegend ein 10 Seiten Manual in Koreanisch.

(ah)

Noch mehr Screenshots:



Urlaub bringt Erholung.



Auch das Kämpfen will gelernt sein.



Princess Maker 2 Verpackung

Bezugsinformation:

Princess Maker 2 kann hier bezogen werden:
<http://www.lik-sang.com> oder <http://www.entware.co.kr>
 Preis: etwa 35 Euro

Little Wizard

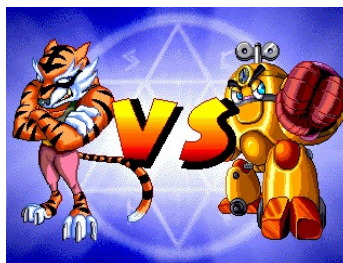
Wolltet ihr schon immer mal ein gutes Kampfspiel zocken? Mit Little Wizard könnte dieser Traum in Erfüllung gehen. Die englische Version wurde auf Herz und Nieren getestet.



Der Lieferumfang von Little Wizard scheint auf den ersten Blick etwas eigenartig zu sein. Den Karton zierte ein schönes Cover und lässt gutes erahnen, aber dem englischen Spiel liegt ein koreanisches Manual bei, was bei manchen zu einem kleinen Schock führen könnte. Was soll man schließlich mit einem koreanischen Spiel, wo die meisten in unseren Breiten doch gar kein koreanisch verstehen? Als das Spiel gestartet wurde, kam die Entwarnung: Englischer Text!

Das erste was jedem ins Auge sticht, ist das wirklich gut gelungenes Intro, in denen man die Eigenschaften der einzelnen Charaktere bestaunen konnte. Gleich danach öffnete sich das Menü in dem man zwischen einem Einzelgame, einem Multiplayergame (über RF Modul oder Internet), einem Trainingsmodus oder einem Optionsmenü wählen konnte.

Im Einzelplayer Modus kann man zwischen sieben von acht angezeigten Charakteren wählen, diese besitzen selbstverständlich verschiedene Fähigkeiten um den Gegner zu eliminieren. Jedem Charakter sind spezielle Zauberkräfte zugeteilt, welche das Spiel in verrückter Art und Weise beeinflussen. Es ist zum Beispiel möglich seinen Gegner in einen Schneemann zu verwandeln. Die Spezialangriffe sind jedoch nicht übermächtig, wodurch die Runden fair bleiben und trotzdem für viel Spaß sorgen.



Spielbarkeit

Wer die erste Runde bei Little Wizard spielt, denkt sich zuerst was er von dem Spiel halten soll. Die Grafik ist detailliert und gut animiert, aber für europäische Spieler dennoch gewöhnungsbedürftig. Die koreanische Anime-Zeichenart ist eine Sache für sich selbst. Durch die

Masse an knalligen Farben und dem ungewöhnlichen Zeichenstil wirkt das Game wie ein normaler durchschnittlicher Funprügler, welcher für fast jede Konsole zu haben ist. Doch Little Wizard bietet mehr!

Fazit



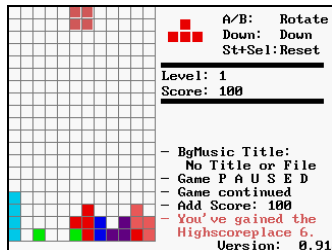
Little Wizard ist ein gut gelungenes Fighting Game, welches von Grafik und Sound voll und ganz überzeugen kann. Die Soundeffekte sind passend und die Musik ist in keinsten Weise nervig wie bei vielen anderen Spielen. Der Singleplayer-Modus wird nach einigen dutzend Spielen leider langweilig, aber das macht der Multiplayer Modus locker wieder wett. Wer gerne gegen Freunde Beat'em Up's spielt ist mit Little Wizard auf alle Fälle sehr gut beraten. Little Wizard ist und bleibt eines der besten offiziellen Spiele für den GP32.

(ap)

Nähere Informationen unter: <http://www.gamepark.co.kr/English/Games/games.htm>

Tetris ist Kult

Wer hat es noch nicht gespielt? Nicht durch Zufall wählte Nintendo „Tetris“ als erstes Spiel für Ihren NES und den Gameboy Classic aus. Schnell begriff man das Prinzip und war kurz danach regelrecht süchtig, immer und immer wieder, seine Highscore zu knacken. Tiny Tetris macht da keine Ausnahme.



Billige Kopie oder wahrer Vertreter?

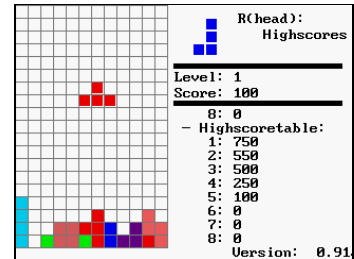
Man könnte nun annehmen das Tiny Tetris nichts besonderes ist, schließlich gibt es schon tausende von Tetris Varianten, für alle möglichen Systeme, die Ihrem Namen absolut nicht

gerecht werden. Mit einer gesunden Portion Skepsis ging es ans Testen.

Features

Ein Raster, welches über das Spielfeld gelegt wurde, erlaubt es dem Spieler direkt zu sehen, in welcher Spalte er sich befindet. Dies erleichtert die Navigation um ein vielfaches, da man sofort sieht wo der Stein landen wird. Die Steuerung ist nicht zu sensibel, dies garantiert eine gute Kontrolle der fallenden Steine. Anstatt eines Startmenüs, welches für ein schnelles Spiel zwischendurch behinderlich wäre, kann man die Highscore rechts neben dem laufenden Spiel aufrufen. Dort befinden sich die bereits erspielten Punkte sowie die Anzahl der gesprengten Reihen. Die Spielmusik von Topcat kann durchaus überzeugen und ist ein externes Amiga-MOD, welches vom

Hauptprogramm geladen wird.



Fazit

Tiny Tetris ist ein guter Vertreter des alten Klassikers, welcher langen Spielspass garantiert und genauso süchtig macht wie das Original. Wer auch nur ansatzweise gerne Tetris gespielt hat, sollte sich Tiny Tetris nicht entgehen lassen. Geniale Spiele sind auch ohne gute Grafiken ein Highlight.

Download:

<http://ttetris.sourceforge.net/>

(ap)

Dieses Review über Tiny Tetris bezieht sich auf eine noch nicht veröffentlichte private Betaversion (0.91a) die unserem Redakteur vom Autor „Abitos Schrelb“ zur Verfügung gestellt wurde.

Super Plusha



Was haben wir hier vor unseren Augen? Ein Jump'n'Run Spiel mit extremen Knuddelfaktor! Die niedlich animierten Comic-Tiere sind eine wahre Wohltat und werden jedes Kinderherz erfreuen, was natürlich nicht heisst, dass Erwachsene damit keinen Spass haben könnten. Das Spiel ist übrigens eine russische Produktion von FaMe Software und auch das erste kommerzielle GP32 Spiel aus dem osteuropäischen Raum.



Ein gutes Jump'n'Run besitzt meistens eine Storyline. Auch Super Plusha besitzt soetwas. Kuzya die Katze, Tukki der Feldhase und Plusha der Bär sind zusammen am Picknick. Aus dem nichts erscheint ein UFO auf und entführt Tukki, Kuzya und Plusha sind machtlos und können nur zusehen wie Tukki entführt wird. Natürlich nehmen sich die beiden vor, ihren Freund zu helfen. Soweit die Hinter-

grundgeschichte, die nicht gerade vor Originalität strotzt.



Als eins der wenigen GP32-Spiele erscheint zum Start ein Menü mit sechs Sprachen: Englisch, Koreanisch, Französisch, Italienisch, Spanisch und Deutsch. Obwohl einige Sätze nicht gerade optimal übersetzt wurden, gibt es diesbezüglich keine näheren Mängel.



Das Spiel besitzt sechs reguläre Levels und ein verstecktes Bonus-Level. Dies scheint im ersten Moment nicht gerade umfangreich zu sein, aber die Levels sind so gigantisch, dass man durchaus eine halbe Stunde benötigt. Selbst wenn man alle Tricks und Schalter kennt, kann man es kaum unter 10 Minuten schaffen. Ist das zuviel Spielzeit für ein Level? Hätte man sich nicht lieber auf kürzere, dafür mehr Level konzentrieren sollen? Das ist natürlich den Geschmack

des einzelnen Spielers zu überlassen. Dem Spieler werden gut durchdachte und komplexe Levels serviert, dass teilweise mehr an ein Puzzle als einer Jump'n'Run erinnert. Die verschiedenen Schalter, Schlüssel, Plattformen und versteckte Türen machen die Levels noch komplexer und könnten einige Spieler abschrecken.



Sehr hilfreich erweisen sich die kleinen Shops, die in jedem Level verteilt sind. Honig für die Auffrischung der Lebensenergie, Zapfen für das Beschießen von Gegnern, Token für das Abspeichern eines Spielstandes oder weitere Utensilien sind dort käuflich erwerbbar. Ohne Goldmünzen kann man jedoch nichts kaufen. Nur gut, das Goldmünzen überall im Level verteilt wurden.

Die Grafik ist farbenfroh und frisch, die Hintergrundgrafiken benützen mehrere Layer, die Animationen sind geschmeidig und passend, die Zwischensequenzen präsentieren sich einfach aber detailliert. Soundtechnisch wäre mehr ein wenig mehr wünschenswert ge-

wesen, auch wenn das Gesamtbild von Soundeffekten und Musik einen recht passablen Eindruck hinterlässt.

Der einzige gewöhnungsbedürftige Punkt: Die Steuerung! Die Kollisionsabfrage hat Ihre eigenen Gesetze, was man aber nicht unbedingt bewerten muss. Die Zapfen zum „Erschießen“ von Gegnern fliegen ebenfalls in unterschiedlichen Laufbahnen, abhängig davon, ob man den Charakter schnell bewegt oder den Zapfen von einer Klippe nach unten wirft.

Fazit:

FaMe Software hat ein sehr schönes 2D-Jump'n'Run gezaubert. Super Plusha ist ein überraschend frischer Titel, dessen kommerzieller Verkauf gerechtfertigt ist. Man sollte sich keinesfalls von der niedlichen Optik und den drei Furry-Friends abschrecken lassen, denn hinter der Fassade steht ein motivierendes, manchmal auch ziemlich schwieriges und ausgeklügeltes Gameplay, dass vor allem Knobler begeistern wird.

(ms)

Noch mehr Screenshots:



Bezugsinformation:

Die Super Plusha Homepage findet man unter:
<http://www.famesoft.ru/>

Von dort kann man auch eine zirka 1 Megabyte große Demoversion des Spiels runterladen.

Käuflich erwerbbar ist das Spiel via JoyGP/Entware für zirka 10 US\$.
<http://joygp.entware.com/>

Interview

Mithris ist ein 23jähriger Programmierer aus Schweden und sollte jedem aktiven GP32 Programmierer ein Begriff sein. Neben Demos (Multimediale Kurzfilme) programmiert er derzeit eine realistische Rennspiel-Engine für den GP32. GP Mania erhält als erstes exklusive Einblicke.

GPM: Hallo Mithris! Bitte stelle dich unseren Lesern kurz vor.

Mithris: Hallo, ich lebe in Göteborg/Schweden, bin 23 Jahre alt und arbeite als Spieleentwickler. Ich bin seit 1992 auch aktiv in der schwedischen Demoszene tätig, zwar hauptsächlich am PC Sektor, aber seit kurzem auch auf anderen Plattformen wie Gameboy Advance und GP32.

GPM: Deine aktuellste Produktion für den GP32 ist eine sehr realistisch wirkende 3D Physik-Engine in der man ein Auto durch eine Landschaft steuern kann. Warum hast Du dich entschieden eine solche Engine zu programmieren?

Mithris: Als allererstes muss ich dazu sagen, dass die Engine sehr realistisch wirken mag, diese aber nicht wirklich realistisch ist. Ich musste auf viele schmutzige Tricks zurückgreifen um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Meine Engine dürfte aber mit Sicherheit besser, als die etlicher Standard-Mode7 Rennspiele sein. Der Grund diese Engine zu entwickeln ist einfach erklärt. Ich hatte keine Ahnung über die Physik in Rennspielen sowie das Erfassen von Kollisionen

in 3D, außerdem haben mich Rennspiele schon immer fasziniert. Ein Rennspiel ist nicht wirklich ein großer Aufwand. Gute Physik und ein paar Kurse, schon kann der Spaß beginnen.

GPM: Ist deine Engine einzigartig für den GP32?

Mithris: Nun, ich habe keine ähnliche für den GP32 gesehen, allerdings nur wenn wir uns auf die Physikeigenschaften beschränken. 3D ist ja bekanntlich schon ein alter Hut.

GPM: Wenn wir die Bilder auf deiner Homepage (<http://gp32.misanthrop.org/>) sehen, kann man sehen, dass jede weitere Veröffentlichung besser und besser wird. Was wirst du, technisch gesehen, noch in deine Engine integrieren?

Mithris: Nun, mal sehen... das erste wird wohl die Framerate sein. Diese ist verdammt langsam und ich muss etwas dagegen tun, dann noch ein System um gefahrene Runden zu zählen. Die Rendering-Engine benötigt natürlich auch noch viel Arbeit, ebenfalls die Physik.

GPM: Welche Programme hast du benützt und

was hat dir am meisten Kopfschmerzen bereitet?

Mithris: Als Editor habe ich Visual SlickEdit benützt und für die 3D Graphiken Lightwave. Die meisten Kopfschmerzen bereiteten mir wohl die Fixed-Point Mathematik. Zuerst habe ich eine ältere Octree Implementation für die Geometrie benützt, aber es hat nicht wirklich funktioniert und ich wusste auch nicht warum. Der komplette Code wurde umgeworfen und neu geschrieben. Statt Octree habe ich nun einen BSPtree benützt und leider kam es zu den gleichen Fehler wie zuvor. Das war schon sehr lästig. Am Ende habe ich den Fehler doch entdeckt und es war lediglich ein Überlauf in einer Division.

GPM: Wie waren die Rückmeldungen bisher? Wenn dein Code wirklich gut wird, können wir auf ein kostenloses Rennspiel hoffen?

Mithris: Das Feedback soweit war wunderbar. Ich habe derzeit nicht wirklich einen Plan um ein komplettes Spiel zu erstellen. Ich werde einfach daran arbeiten, solange es mir Spass macht und wer weiss, vielleicht kommt am Ende ein vollwertiges Spiel zustande.

Aber das ist alles Zukunftsmusik, bekanntlich sind die letzten 10% eines Spiels die schwierigsten.

GPM: Wirst du den Quellcode veröffentlichen für den Fall der Fälle, dass du mal die Lust verlierst daran weiterzuarbeiten, was wir natürlich nicht hoffen?

Mithris: Generell würde ich den Quellcode schon gerne veröffentlichen falls ich nicht mehr an diesem Projekt weiterarbeite, allerdings kann man nie wissen ob unerwartete Dinge eintreffen, also kann ich nichts versprechen. Der Code müsste natürlich auch ein wenig aufgeräumt werden.

GPM: Danke für den Einblick in deine derzeitige Arbeit. Viel Glück mit diesem und deinen zukünftigen Projekten.

(ss)

Screenshots der ersten drei Entwicklungsphasen:



<http://gp32.misanthrop.org/>

Die Multifunktionalität des GP32 ist unumstritten. Neben dem eigentlichen Zweck als Spielgerät kann man den kleinen Koreaner auch zu vielen anderen Dingen benützen. Bildbetrachter, Emulatoren und auch Programme die Musik abspielen sind mittlerweile eine Selbstverständlichkeit. Sozusagen handelt es sich bei dem GP32 um ein Schweizer Taschenmesser.



Der GP32 kommt der Größe eines durchschnittlichen, älteren Walkman entgegen, nur mit einigen Vorzügen. Viele Hobbyprogrammierer haben dafür gesorgt das

Dutzende von Musikformaten ohne Probleme abgespielt werden können. Die Palette reicht vom bekannten MP3 Format bis hin zur Emulation der klassischen C64 SID Musik. Ebenfalls sind diverse Tracker-Formate wie MOD (Module), eXtended Module (XM) oder S3M kein Problem. Ein Programm zum Abspielen von MP3's wird schon automatisch mit der Firmware ausgeliefert und muss nicht mühsam extra installiert werden. Zum Europastart am ersten Mai, gibt es vom „Team K2YAA“ eine überarbeitete Version des integrierten MP3 Players, es darf also auf Neuerungen gehofft werden.

Die SMC (Smart Media Card) fasst je nach Größe, unterschiedlich viele Musikstücke. Sollte man Wert auf Vielfalt legen, empfehlen sich Tracker-Formate sowie emulierte SID Stücke. Diese sind in der Regel sehr klein und benötigen kaum Platz auf dem Datenträger, somit muss man sich nicht seiner gespeicherten Spiele entledigen.



Sollte man portable Musik während des Spazierens oder Joggens genießen, stößt man auf ein kleines Formproblem. Der GP32 passt nicht in die Hosentasche. Hierbei empfiehlt sich eine GP32-Tasche, ähnlich deren von Mobilfunk-Telefonen die man bequem via Gürtel befestigen kann. Dies mag zwar stylisch gesehen nicht dem letzten Schrei entsprechen, ist aber zweckmäßig und funktioniert exzellent. Solche Taschen sind bei den einschlägig bekannten GP32 Onlineshops käuflich erwerbbar und sind relativ günstig.



Es gibt wenige Player die viele Formate auf einmal unterstützen. Eine Art „Winamp“ für GP32 ist noch nicht verfügbar und scheint auch noch nicht in Entwicklung zu sein. Dieser Fakt zeigt gleich eine Problematik auf. Die Multifunktionschwäche der Player zwingt den Benutzer verschiedenste Programme zu installieren, oder auf die Unterstützung vieler Formate schlichtweg zu verzichten.



Ein weiteres Problem ist ein „knackender Sound“ bei einer CPU Geschwindigkeit von unter 133 MHz der auftreten kann, aber nicht muss.

Dies ist auf einen Fehler des ARM9 Prozessors zurückzuführen, der durch einen bestimmten Trick im Soundcode ausgeglichen werden kann.

Mirko, ein deutscher GP32 Coder, hat uns hierzu folgende Details mitgeteilt: „Der Trick ist genau im PDF zur ARM9 CPU beschrieben. Mann muss den Samplebuf-

fer, Framebuffer und alle RAM Segmente die fragmentiert werden, in einem langsameren Zugriffsmodus bearbeiten, dies geschieht durch abschalten des Write-Back Caches. Dadurch laufen Anwendungen langsamer und es ist einfacher gleich 133 MHz zu verwenden.“

Nun ist der GP32 soundmäßig natürlich nicht unbrauchbar. Wie wir durch Mirko erfahren haben gibt es durchaus eine Lösung des Problems und die meisten Programmierer lassen sich durch diesen CPU-Bug nicht sonderlich beeindrucken.

Kostenlose legale Musikstücke gibt es im Internet. Die unter Insidern bekannten Labels Thinner (<http://www.thin->

[nerism.com/main.php](http://www.thinnerism.com/main.php)) und Stadtgrün (<http://www.stadtgruenlabel.net/>) bieten massig MP3's. Durch die hohe Enkodierung der Angebotenen Stücke steigt aber auch der Platzbedarf auf der SMC. Für Freunde des C64 Sounds, empfiehlt sich die High Voltage SID Collection (<http://www.hvsc.c64.org/>). SID's zeichnen sich, wie bereits erwähnt, durch minimale Größe aus. Ein riesiges Archiv an Amiga Modulen befindet sich unter <http://www.modarchive.com/>

Angesichts der Masse an legalen Downloads dürfte der Hörstoff kaum ausgehen. Hoffen wir, die Batterien tun es nicht... und nun viel Spaß!

(ss)

Bekannte Player:

SID-Play v0.01b

von Christian Nowak (Player portiert) - spielt nur SID

MOD-Play v0.30b

von Christian Nowak - spielt nur MOD

SAP-Player v0.01b

von Christian Nowak (Player portiert) - spielt nur Atari SAP's

OGG-Player

von LQ-Soft - spielt nur OGG

Lapolla Player

von Chui (Player portiert) spielt MIDI, XM, MOD, IT, S3M)

WMA/MP3 Player v0.21

von Omega5 - spielt WMA, MP3

Modded v1.0

von Mirko (Player portiert) - spielt MOD, S3M

Media Player v0.5

von einem Unbekannten Autor - spielt MP3, WMA, OGG

SID Machine v0.5

von Sasq (Player portiert) - spielt nur SID

Alle Player sind leicht über Google zu finden. Nicht jedes dieser Programme hat auch eine eigene Homepage. Ein guter Anhaltspunkt sind daher auch Seiten die im großen Stil GP32 Releases sammeln, wie zum Beispiel: GP32x (www.gp32x.com) oder PDRoms (www.pdroms.com)

Schon seit der Veröffentlichung des GP32 schließen sich immer mehr und mehr GP32 Freunde zu Communitys zusammen. Dieser Artikel soll einen kleinen Überblick über die verschiedenen, wichtigen Anlaufstellen geben.

gamepark.co.kr

Die offizielle Game Park Seite, die ideale Anlaufstelle für eine Liste der kommerziellen Spiele, technische Hintergrundinformation sowie GP32 Tools zum Transferieren der Software. Leider sind die meisten Informationen in koreanischer Sprache, nur ein minimaler Bruchteil ist in englisch verfügbar.

gpzigi.com

Das größte koreanische Webboard rund um den GP32. Alles ist ausnahmslos in koreanischer Sprache gehalten.

gp32gaming.de

GP32 Gaming ist die am längsten existierende, umfangreichste Webpage rund um den GP32 in Deutschland, vor allem auch im deutschsprachigen Raum. Die News sind zwar leider nicht immer am aktuellsten Stand, aber dennoch ein guter Anlaufpunkt. Vor allem das Forum dürfte

für manche User, die nur deutsch Sprechen, eine perfekte Anlaufstelle sein. Hier gibt es Rat und Tratsch über aktuelle Geschehnisse oder Probleme. GP32 Gaming ist leider auch die einzige deutsche News Seite, die Konkurrenz „GP Universe“ hat Ihre Seite (vorerst) eingestellt und wird hier deshalb nicht mit einer Internetadresse erwähnt.

gp32emu.com

GP32 Emu war vor einiger Zeit ein Muss. Leider fehlt dieser in Englisch gehaltenen Seite derzeit auch die Aktualität. GP32 Emu bietet massig Hintergrundinformationen über das Gerät selbst, diverse Tutorials und ein englischsprachiges Forum. GP32 Emu organisiert mit der Webpage GBAX.com von Zeit zu Zeit diverse Programmierwettbewerbe. Der aktuell laufende Wettbewerb endet am ersten Mai (siehe Newsteil).

gp32spain.com

Mit GP32 Spain verfügt der spanische Raum über Ihre eigene GP32 News Seite. Die komplett in spanisch gehaltene Seite bietet regelmäßige, aktuelle News, Tutorials, Downloads und es wird auch ein eigenes Webboard zur Kommunikation mit anderen angeboten. Der letzte Wettbewerb der

von GP32 Spain veranstaltet wurde, bezog sich auf das Programmieren von Emulatoren. Die Beteiligung war allerdings nicht allzu groß.

gp32news.com

GP32 News ist die Anlaufstelle für alle, die die französische Sprache beherrschen. Als Besonderheit ist GP32 News auch in englischer Sprache geführt, aber die Grammatik ist manchmal nicht so, wie sie sein sollte, aber dennoch verständlich. GP32 News bietet ebenfalls die Palette an Tutorials, aktueller News und einem Webboard. GP32 News veranstaltete in Kooperation mit Lik-Sang (Onlinehändler für Konsolen/Zubehör) bereits zwei Programmierwettbewerbe, welcher ADIC getauft wurde.

gp32x.com

GP32x ist momentan wohl die bekannteste englische Seite. Die News sind mehr als aktuell, ebenfalls gibt es eine kleine Downloadecke in der man diverse Spiele beziehen kann. GP32x verfügt ebenfalls über das wohl bekannteste englische Webboard. Von Zeit zu Zeit gibt es technische Probleme auf dieser Seite, diese werden in der Regel aber schnellstens behoben.

consolevision.com

Consolevision ist eine englische News Seite die nicht nur ausschließlich über den GP32 berichtet, sondern auch viele andere Konsolen und Handhelds einbindet. Die News über den GP32 sind selten auf den aktuellsten Stand, teilweise gibt es tagelang keine News. Für den GP32 User ist diese Seite weniger interessant, aber aufgrund der Komplettheit angeführt.

proms.com

PD Roms ist eine News Seite die alle Konsolen und Handhelds mit einbezieht. Neben den News gibt es auch eine der größten Sammlungen an legalen Programmen und Spielen für verschiedene Systeme. Leider wird die Seite seit zirka 2 Monaten

nicht mehr aktualisiert, enthält aber trotzdem die derzeit umfangreichste Onlinesammlung an GP32 Produktionen.

Soweit die Webseiten.

Generell gesehen ist man mit einem regelmäßigen Besuch aller der hier aufgeführten Seiten gut bedient. Ist man der spanischen oder französischen Sprache nicht mächtig, sollte man sich trotzdem die Headlines der verschiedenen Neuigkeiten zu Gemüte führen. Mit dieser Taktik beleibt man stets auf dem aktuellen Stand und verpasst selten ein neues Programm. Dies ist vor allem Empfehlenswert, weil nicht alle GP32 Newsportale übergreifend zusammenarbeiten.

Hilfesuchende bekommen oft in den verschiedenen genannten Webboards Hilfe, solange man nicht nach illegalen Dingen wie Firmware-Dumps oder ROM's (Dateibackups von meist kommerziellen Konsolen und Handheldspiele, die via Emulator auf dem GP32 lauffähig gemacht werden können) fragt. Weitere Hilfe bekommt man eventuell in einer der IRC Chats (siehe Box unten). Ein bekanntes IRC-Chatprogramm ist mIRC (<http://www.mirc.co.uk>) oder als kostenlose alternative Hydra IRC (<http://www.hydrairc.com/>). Falls jemand nicht weiss, was und wie IRC überhaupt funktioniert, wird auf den letzten zwei genannten URL's fündig.

(ss)

GP32 Chaträume

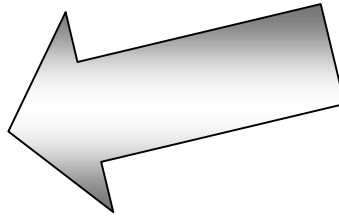
EFNET

Channel: #gp32 (Allgemein) #gp32dev (für Entwickler) – alle Englisch
EFNET Server: irc.efnet.nl, efnet.demon.co.uk

IRC-MANIA

Channel: #gp32 (Allgemein) - Deutsch
IRC-MANIA Server: irc.irc-mania.de

Onkel Galaga's Sprechstunde



Hallo, ich bin's der Onkel Galaga euer Briefkasten Onkel. Ja, ja, richtig gelesen, Briefkasten Onkel, denn alle Zeitschriften die etwas auf sich halten, haben so einen. „Bravo“, „Für Sie“ und „Playboy“ glaub ich auch, also mussten wir ja auch einen haben.

Warum gerade ich den Briefkasten Onkel mache, nun als Briefkasten Onkel hat man so seine Vorteile, man gehört zur Redaktion, und brauch trotzdem keine Ahnung zu haben. Außerdem darf man ungestraft tratschen, über andere herziehen, und den neuesten Gossip von sich geben, find ich Klasse. Ach ja, und nicht zu vergessen die vielen weiblichen Groupies die einem die Tür einlaufen.

Was der Galaga so treibt, also ich bin unter 27 Jahre alt, und warte zur Zeit auf den Anfang meines Studiums. Vorher hab ich wie man so schön sagt eine handfeste Ausbildung gemacht. Seit ein paar Jahren bin fast mehr auf Demoszene-Partys als zu Hause. Ich bin jede noch so bekloppte Idee zu begeistern, was meistens daran liegt das es meine Ideen sind. Was meine „Computerisierung“ angeht, so hab ich den wohl üblichen Werdegang durchgemacht, also C64, Amiga, PC (bähhhh). Ach ja, vor ein paar Monaten hab ich auf einer der besagten Scene Partys, einen Haufen irrer kennen gelernt, die haben mir gezeigt was man alles mit so'nem komischen Teil, das sich „GP32“ nennt machen kann.

Okay, Ihr könnt mir schreiben was Ihr wollt, und wenn Doktor Sommer eure Fragen nicht beantwortet hat, ich mach's (versprochen). Also wenn eure Freundin zickt, können wir darüber reden. Ist der Hund gestorben, ich tröste dich! Hast du sonst keine Freunde, ich zieh gerne über dich her!

Also, her mit eurer Post.

Onkel Galaga

onkel@galaktus.de



Nun, da mir bis jetzt keiner schreiben konnte, erzähl ich einfach mal eine Geschichte die ich so vor ein paar Jahren erlebt habe. Ihr müsst wissen, das ich mich manchmal fühle wie ein Magnet für bekloppte, und weil alle bekloppten sich um mich sammeln, erlebe ich manchmal die merkwürdigsten Situationen. Also, Es war glaube ich 1999, und ich war auf dem Weg von der Berufsschule nach Hause...

Joints, Gitarren und Schaukelstühle ...

Als ich mich in die Straßenbahn stieg bemerkte ich schon einen Mann um die Vierzig, lange ungewaschene, steinige, graue Haare, eine Tätowierung auf dem linken Arm, und ein Gesicht, das so ausgetrocknet aussah wie eine alte Baumrinde. Ich versuchte mich möglichst weit weg zu setzen, aber da ich sehr viel Gepäck dabei hatte verlor ich beim „Reise nach Jerusalem“ Spiel gegen die anderen Fahrgäste. Ich saß jetzt also schräg gegenüber und versuchte krampfhaft aus dem Fenster zu schauen.

Tief in Gedanken, den Mann schon fast vergessen, schaute ich auf das bunte Treiben auf der Straße, als eine raue Stimme meine Gedanken zurück in die Straßenbahn zog.

„Ehhhhhhh, langer..... Ehhhhhhh, Du langer, du mit den langen Haaren.....“, es war klar er konnte nur mich meinen. Ihr müsst wissen das ich eine Frisur habe wie ein kommunistischer Bombenleger. Egal, irgendwie musste ich reagieren, also antwortete ich einigermaßen freundlich, „Ja, was gibt's?“

„Willst Du nenn' Joooint?!“, fragte er. „Nein, danke bin naturstoned, ich brauch so was nicht.“, war meine Antwort. „Nun, langer das musst Du wissen. Weist du meine Frau die ist hässlich!“ „Aha, interessant?!“, gab ich zurück. „Und mit der hab ich auch noch 4 Kinder, die sind alles Taugenichtse.“, konterte er. „ÄÄÄÄhhhhhh, pffft.“, sagte ich. „Willst Du nenn' Joooint“, fragte er. „Nöe“, sagte ich. Er, „... bin arbeitslos seit 2 Jahren,...“. Ich, „Ähhh, toll.“ Er, „... aber ich kann Gitarre spielen, wenn du Lust hast kannst Du mit mir nach Hause kommen. Willst Du nenn' Joooint?“ Ich, „Ich hab jetzt grade keine Zeit!“. Er, „Du könntest dich in meinen Schaukelstuhl setzen, dir nenn' Joooint rauchen, und mir zuhören wie ich auf der Gitarre spiele, und über mein Leben erzähle ...“ Ich, „Ähhhh, neee. Moment, ach! Das hier ist meine Haltestelle, ich muss jetzt raus.“ Ich stand auf, nahm meinen Krempel und ging zur Tür. Er, mit weinerlicher Stimme „Ich hab noch nie jemanden getroffen der so verständnisvoll ist wie Du!“ Ich, „Hmmm, äääähhhh, keine Ahnung. Tschüss!“ Er, „willst du echt kein Joooint.“ Diesmal konnte ich mir meine Antwort sparen, denn den die Tür ging auf und wies den Weg in die Freiheit.

THE END

Vorschau

- Der große Vergleich „GBA oder GP32?“



- Emulator-Special
8-Bit Klassiker auf dem GP32

Impressum

Redaktion:

André Hänsel (ah), André Podzierski (ap), Max Scharl (ms), Shahzad Sahaib (ss), Stefan Zelazny (sz)

Redaktion erreichbar über:
irc.irc-mania.de #gp32

Korrektur:

Alexandra Riffler (ar)

Urheberrecht:

Alle erschienen Artikel in der „GP Mania“ sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktion für nicht kommerzielle Zwecke ist erlaubt. Reproduktion für kommerzielle Zwecke bedarf vorheriger schriftlicher Zustimmung des jeweiligen Autors. Alle genannten Marken sind Eigentum Ihrer rechtmäßigen Inhaber.

Bildquellen:

Redaktion-Intern,
www.paradroid.com,
www.gamepark.co.kr,
www.gp32x.com,
www.gbax.com,
www.arm.com,
www.gp32news.com,
www.virginplay.es,
www.meristation.com,
www.insertcredit.com

Haftung:

Das „GP Mania“-Team haftet für keinerlei, eventuell Unrechtmäßigenangaben in diesem Magazin. © 2004 „GP Mania“

Printed in Austria