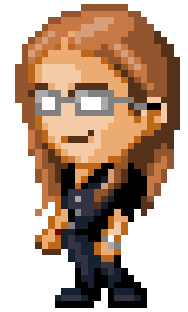


OpenSource-Spielehandhelds



Michael Mrozek



Geschäftsführer OpenPandora GmbH

- seit 2002 aktiv in der Community tätig
 - seit 2005 auch kommerziell tätig
 - Aktiver Spieler und Linux-Anwender

Die Anfänge: Der GP32 (2001)

(GamePark)



Südkoreanische Konkurrenz zum GBA

Besonderheit: SMC als Spielmodule

Von der Community geöffnet (2002)

Von da an: Homebrew-Spielehandheld

Hersteller veröffentlicht SDK

Hersteller veröffentlicht Homebrew-fähige Firmware

Der Schritt zu Linux: Der GP2X F100 (2005)

(GamePark Holdings)



Spielekonsole mit Mini-Linux (basierend auf RedHat)

Spieleprogrammierung unter SDL und C++

USB-Gadget und Netzwerk mit SSH zum Testen

Simple Menu, FB-basiert. Einfach für Endanwender.

Wieder Standardspeicher: SD-Karten



Die Weiterentwicklung: Der GP2X F200 (2007)

(GamePark Holdings)

Touchscreen: Mehr Möglichkeiten

Dadurch: Kleiner X-Server und Qtopia

Prozessor ansonsten identisch zum F100

USB-Gadget leider nicht mehr möglich

Highlight für F100 / F200: Open2x. Komplett offene Firmware.

Nachfolger mit Startschwierigkeiten: Der GP2X WIZ (2009)

(GamePark Holdings)



USB-Gadget ging erst nach Monaten

Hardware nicht wesentlich schneller als Vorgänger

Vieles wurde innerhalb der ersten Monate von der
Community zum Laufen gebracht

Mischung aus kommerziellen und Homebrew-
Spielen



Marke Eigenbau: Die Pandora (2010)

(OpenPandora)

Entstanden von Leuten aus der Community

Finanziert durch die Community

Ideen durch die Community eingeflossen

Viele viele Probleme und Verzögerungen

Vollständiges Linux, keine Mini-Version

Komplett offen: Der Odroid (2009)

(Odroid)



Spielekonsole basierend auf Android

Viele Spiele durch Android-Appstore

Spielsteuerungen – aber wenig Spiele, die diese nutzen

Offene Hardware

Ähnlich dem GP32: Der Dingoo A320 (2009)

(Shenzhen Dingoo Digital)



Eigentlich ein weiterer PMP, die Community hat aber Linux drauf portiert

Günstiger Preis, billig verarbeitet

Probleme durch verschiedene Hardwarerevisionen

Importprobleme durch illegale Inhalte

Keine Community-Unterstützung durch Hersteller

Vorteile von offenen Spielehandhelds

Kostenfreie Spiele
Aktive, freundliche Community
Aktive Mithilfe an Spielen und Projekten
Viele weitere Möglichkeiten – dank Linux kann man WiFi, GPS, GPRS, etc. zum Laufen bringen
Verbesserungen nicht nur vom Hersteller – sondern auch von den Anwendern
Günstige Standard-Speichermedien
PC-Spiele können portiert werden

Nachteile von offenen Spielehandhelds

Kaum Unterstützung von kommerziellen Herstellern

Je nach System ist portieren mehr oder weniger aufwendig (kein X, Auflösung, CPU, etc.)

Kleine Stückzahlen → höherer Preis, kaum Werbung

Linux ist nicht auf Spiele optimiert

Anwendung etwas komplizierter (runterladen, entpacken)

Wenige Shops bieten sie an, da sie vergleichsweise viel Support benötigen

Entwicklung der letzten Jahre

GP32x.com (gegründet am 13.06.2002):

Juni 2003	800 Mitglieder
Juni 2004	3200 Mitglieder (+ 2400)
Juni 2005	5100 Mitglieder (+ 1900)
Juni 2006	9050 Mitglieder (+ 3950)
Juni 2007	13466 Mitglieder (+ 4416)
Juni 2008	15500 Mitglieder (+ 2034)
Juni 2009	18600 Mitglieder (+ 3100)

GP2x.de (gegründet am 01.05.2005):

Mai 2006	450 Mitglieder
Mai 2007	910 Mitglieder (+ 460)
Mai 2008	1220 Mitglieder (+ 310)
Mai 2009	1780 Mitglieder (+ 560)
März 2010	2270 Mitglieder (+ 490)

Viele stille und unregistrierte Mitglieder
(Downloads sind stark angestiegen)

Weitere Infos im Netz:

Deutsche Seite:

<http://www.gp2x.de/>

Englische Community:

<http://www.gp32x.com/>

Downloads:

<http://www.openhandhelds.org>

<http://www.pdroms.de>