

[console](#), [gameboy](#), [jeu-video](#), [homebrew](#), [em](#)

# Game Boy

Différentes ressources concernant la console Game Boy

<https://gbwiki.org/>

## Histoire

DMG: Game Boy (monochrome), introduced on April 21, 1989  
MGB: Game Boy (monochrome), introduced on April 21, 1989  
MGL: Game Boy Light (monochrome), introduced on April 14, 1998  
CGB: Game Boy Color (color), introduced on October 21, 1998  
SGB: Super Game Boy, introduced on June 14, 1994  
SGB2: Super Game Boy 2, introduced on January 30, 1998

## Réaliser ses propres jeux et cartouches

Les jeux d'origine sont stockés sur cartouche, on appelle «ROM» le fichier numérique correspondant à un jeu.

[GB Studio](#) permet de créer un jeu, et de l'exporter pour qu'il soit jouable par un émulateur logiciel, par un émulateur dans le navigateur ou inscrit sur une cartouche

## Documents techniques

### Réparation

#### Cache pile manquant

On peut trouver des modèles de cache-pile à imprimer sur thingiverse (chercher «game boy battery cover»)

- <https://www.thingiverse.com/thing:104919> par 666Aenur
- <https://www.thingiverse.com/thing:5742279>

Test avec le premier modèle de 666Aenur, c'est un peu grand mais ça rentre dans le boîtier avec des petits ajustements



## Émulation

**binjgb** <https://github.com/binji/binjgb>

émulateur et debugger de game boy / game boy color / super game boy en C utilisable aussi dans le navigateur (WebAssembly)

**emulicious** <https://emulicious.net/>

émulateur / debugger en java (Game Boy, Game Boy Color, Sega Master System, Sega Game Gear, MSX)

```
chmod +x Emulicious.jar
java -jar ./Emulicious.jar
```

## Bibliographie



**JV Hors série #15**

Été 2024

<https://www.jvlemag.com/product/hors-serie-game-boy>

## Ressources diverses

Reconstruire une ROM d'après une photo du circuit intégré : <https://github.com/travisgoodspeed/gbrom-tutorial>

Extraction de *tiles* en python : <https://github.com/stephaneseng/gameboy-tiles-extractor>

Reverse engineering a tilemap : <https://www.bradyanderson.tech/posts/gb-graphics-reverse-engineering-a-tilemap-part-1/>

Extracting a Gameboy cartridge ROM :

<https://cronop-io.github.io/posts/retrocomputing,%20binary%20analysis,%20hardware/2020-11-25-GameBoyPart1/>

Article extrait de : <http://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : <http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/gameboy?rev=1729357487>

Article mis à jour : **2024/10/19 19:04**