

[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

Une page de ressources sur le sujet : <https://gbdev.io/resources.html#the-ultimate-game-boy-talk>

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) <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/) <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=1729357569>

Article mis à jour: **2024/10/19 19:06**