



Nintendo GameCube

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. Nintendo GameCube
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de desarrollo para Nintendo GameCube
5. Ejemplos de Desarrollo para GameCube
6. Referencias.

1. Introducción

La Nintendo GameCube, lanzada en 2001, representa un hito en la historia de las consolas de videojuegos. Con su diseño compacto y enfoque en la jugabilidad, ha dejado un huella en la comunidad de jugadores y desarrolladores. Esta presentación explora su historia, especificaciones técnicas, arquitectura interna y las herramientas disponibles para el desarrollo de software en esta plataforma.



2. Nintendo GameCube

Nintendo GameCube es la quinta consola doméstica desarrollada por Nintendo. Pertenece a la sexta Generación junto a PlayStation 2 y XBOX.

Esta consola, tuvo bastante éxito gracias a sus juegos con buenos gráficos y a una gran jugabilidad.

Con esta consola, Nintendo quiso dar paso también a la conexión a Internet de los juegos y a tener una sólida colección de exclusivos.

2. Nintendo GameCube

Historia

La Nintendo Gamecube salió al mercado en 2001 en japon y américa; y en el año 2002 en europa y australia.

Durante su tiempo en activo, tuvo bastantes títulos contando con más de 600 juegos conocidos. La consola era compatible con juegos de Game Boy, GameBoy color y GameBoy Advance a través de un periférico. Además de ser retrocompatible con Nintendo 64 a través de emulación.

En el año 2007, Nintendo anunció su discontinuación dando lugar a su sucesora (Nintendo Wii).

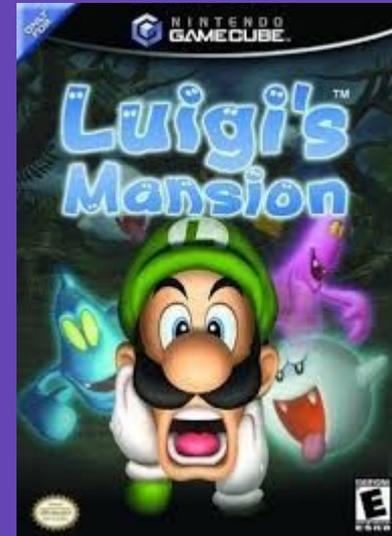
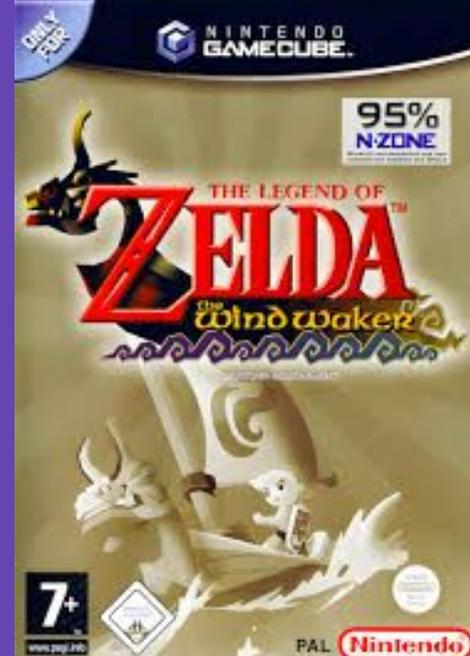
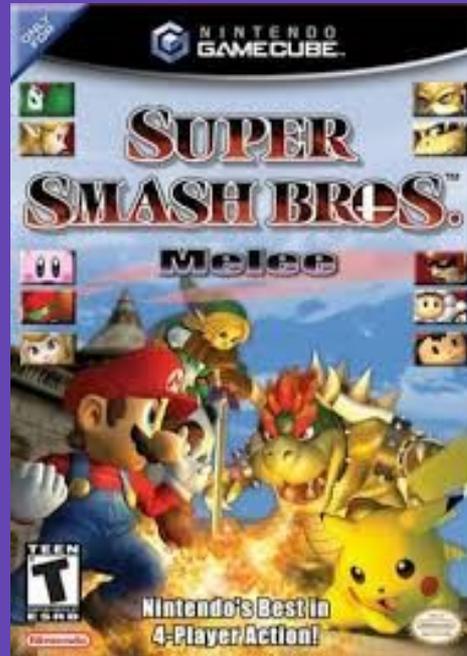
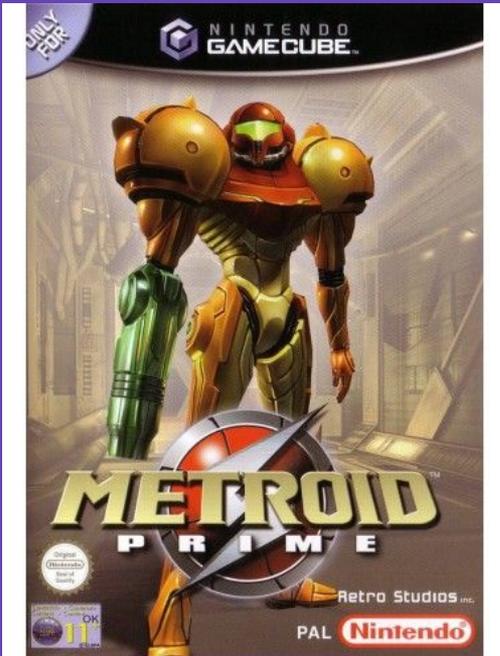
2. Nintendo GameCube

Especificaciones Técnicas

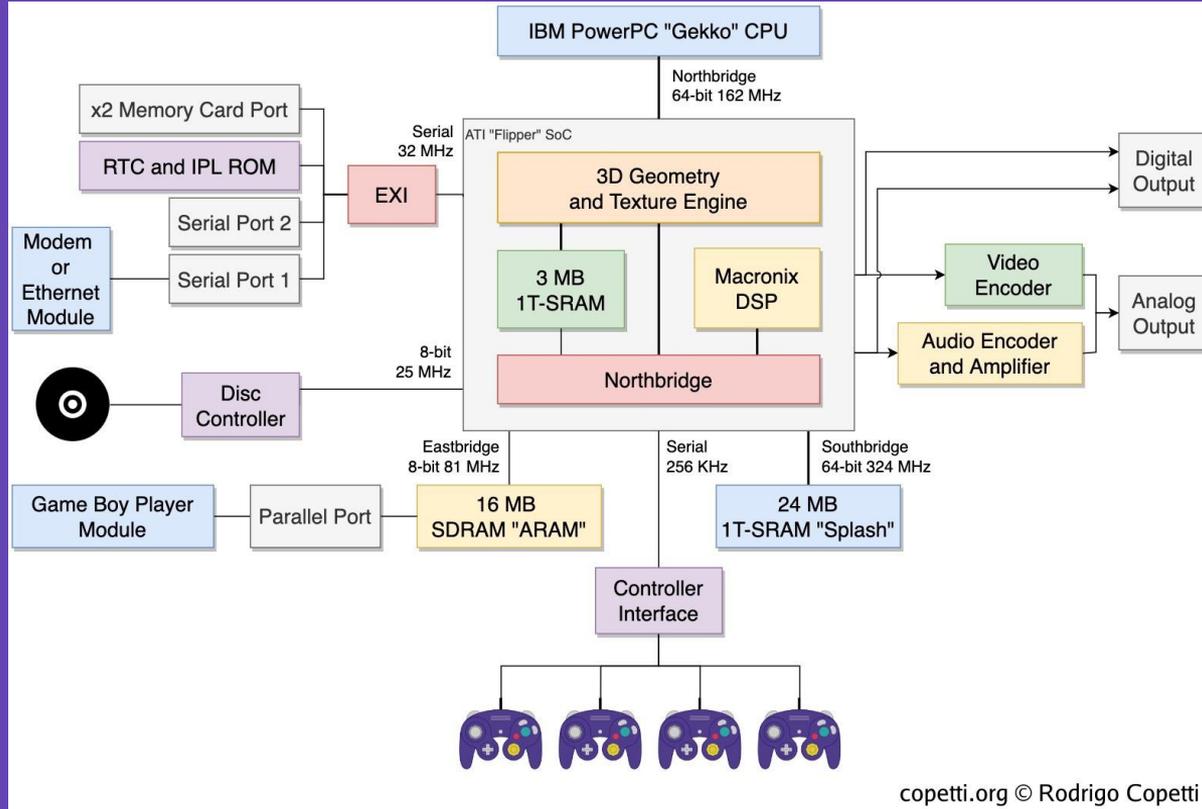
CPU	IBM PowerPC "Gekko" a 485 MHz
GPU	ATI "Flipper" a 162 MHz
Memoria RAM	24 MB de RAM principal (1T-SRAM) y 16 MB de RAM auxiliar (A-RAM)
Almacenamiento	Discos ópticos propietarios de 1.5 GB, Tarjetas de memoria (512KB a 8MB), lector tarjeta SD (Solo japon)
E/S	4 Puertos de mando, 2 ranuras de tarjeta de memoria, Puertos de expansión, puerto AV analógico y digital.

2. Nintendo GameCube

Juegos



3. Arquitectura



4. Herramientas de Desarrollo para Nintendo GameCube

Veamos algunas herramientas de desarrollo para Nintendo GameCube:

Una de las herramientas más utilizadas para desarrollar para esta consola es Devkitpro.

Devkitpro, es un conjunto de herramientas (toolchains), que permiten desarrollara para diversos sistemas entre ellos GameCube.

Puedes encontrar información sobre cómo instalarlas (por ejemplo para usar la librería [libogc](#)) aquí: https://devkitpro.org/wiki/Getting_Started

Además, puedes utilizar docker a través de diversas imágenes:

<https://hub.docker.com/r/devkitpro/devkitppc/>

Por otro lado, puedes utilizar emuladores como dolphin para probar los desarrollos:

<https://es.dolphin-emu.org/>

5. Ejemplos de desarrollo para Nintendo GameCube

Puedes encontrar ejemplos para gamecube en el siguiente enlace:

<https://github.com/devkitPro/gamecube-examples>

Además de encontrar herramientas adicionales:

<https://github.com/devkitPro/gamecube-tools>

6. Referencias

- Nintendo Gamecube (wikipedia):
https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_GameCube
- Devkitpro: https://devkitpro.org/wiki/Getting_Started
- Dolphin (emulador): <https://es.dolphin-emu.org/>
- Ejemplos DevkitPro: <https://github.com/devkitPro/gamecube-tools>
- Arquitectura (Copetti.org):
<https://www.copetti.org/es/writings/consoles/gamecube/>