



Sega Game Gear

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. Sega Game Gear
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de Desarrollo
5. Ejemplos de Desarrollo
6. Referencias

1. Introducción

La Sega Game Gear fue una consola portátil lanzada en 1990 para competir con la Game Boy de Nintendo. Destacó por su pantalla a color y hardware más potente, aunque su alto consumo de batería y precio dificultaron su éxito.



2. Sega Game Gear

La Sega Game Gear, fue la tercera consola creada por Sega; creada principalmente como respuesta a la Nintendo Game Boy. Pertenece a la cuarta generación de consolas y entre otras cosas, destacó por su pantalla a color y su posibilidad de utilizar juegos de Master System.

2. Sega Game Gear

Historia

Desarrollada a partir del hardware de la Master System, la Game Gear llegó al mercado japonés en 1990 y luego a América y Europa en 1991; esperando hasta el año 1992 para Australia.

Durante su vida útil, esta consola tuvo muchas conversiones principalmente de juegos de Master System. Además, de algunos accesorios interesantes como el TV Tuner.

A pesar de innovaciones como una pantalla retroiluminada, su vida útil fue corta debido a la dominancia de Nintendo. Sega discontinuó la consola en 1997.

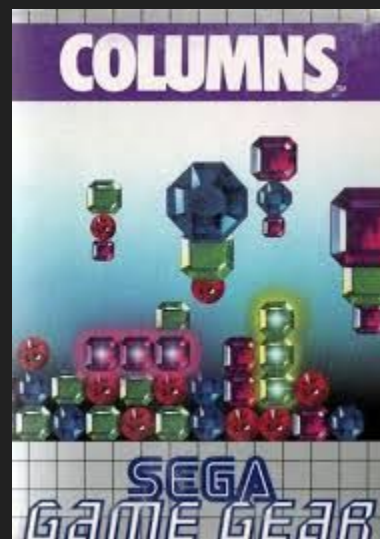
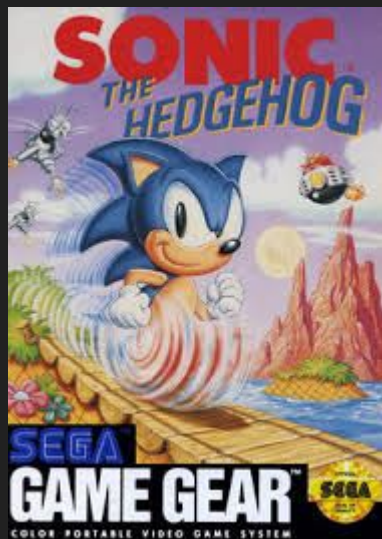
2. Sega Game Gear

Especificaciones Técnicas

CPU	Zilog Z80A a 3,58 Mhz
Memoria	8 KB RAM y 16 KB de VRAM
Vídeo	VDP con capacidad de 4096 colores (32 simultáneos en pantalla) a 160 x 114 píxeles
Sonido	PSG de 4 canales (Mismo que Master System)
Almacenamiento	Cartuchos ROM (2 a 8 Mb)
E/S	Controlador integrado cruceta y 4 botones además de conector de expansión en la parte superior (TV Tuner).

2. Sega Game Gear

Juegos



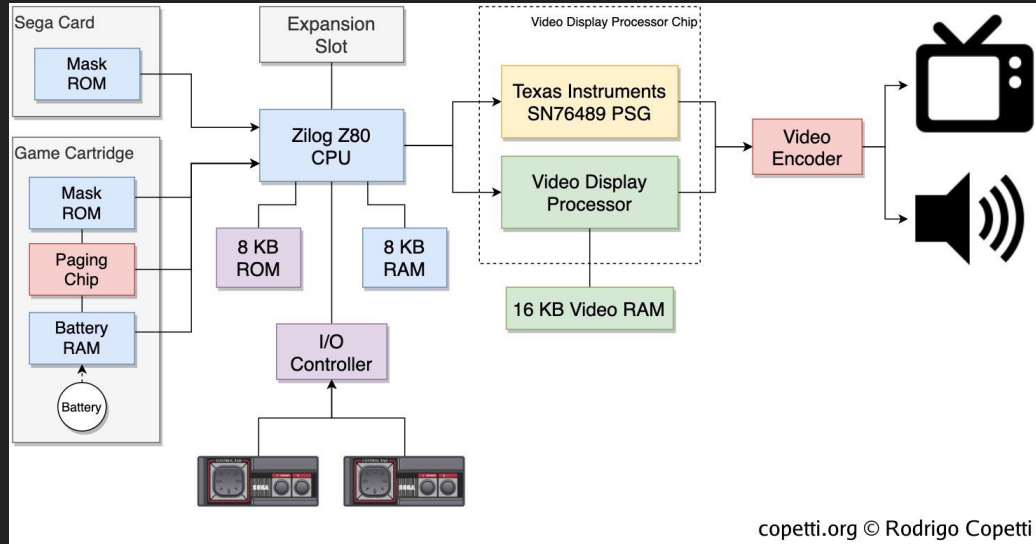
2. Sega Game Gear

Accesorios



3. Arquitectura

La Sega Game Gear, comparte arquitectura con Master System; veamos un ejemplo.



4. Herramientas de Desarrollo para Game Gear

Game Gear al basarse en Master System, se puede utilizar muchas de las herramientas existentes.

En primer lugar, al utilizar Zilog Z80, se puede utilizar ensamblador; utilizando por ejemplo: <https://github.com/vhelin/wla-dx>

Por otro lado la comunidad, ha creado un conjunto de herramientas llamado *devkitSMS*:

<https://github.com/sverx/devkitSMS>

No podemos olvidar, un emulador para Game Gear como Kega Fusion:

<https://kega-fusion.com/>

5. Ejemplos de desarrollo para Game Gear

Puedes encontrar algunos ejemplos en devkitSMS:

<https://github.com/sverx/devkitSMS>

6. Referencias

- Game Gear (Wikipedia): https://es.wikipedia.org/wiki/Game_Gear
- Sega retro: https://segaretro.org/Sega_Game_Gear
- Coppeti: <https://www.copetti.org>