



Sega Saturn

Make Classic Games

Índice

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

1. Introducción

La época de los 32 Bits estuvo marcada por varias consolas muy conocidas como la PlayStation 1, 3DO o incluso Nintendo 64*.

Pero no podemos olvidar la Sega Saturn que tuvo grandes títulos y para muchos es una gran consola que merece ser recordada.



2. Sega Saturn

Sega Saturn es la cuarta videoconsola de la compañía Sega; que pertenece a la quinta generación de consolas.

Es la sucesora de la Sega Mega Drive, y por supuesto la antecesora de la Sega DreamCast.

Esta consola, estaba pensada para ser usada con gráficos 3D dando grandes títulos que recordamos hoy en día con cariño.



2. Sega Saturn

Historia

Sega Saturn, salió al mercado en japon el año en Junio de 1994 a un precio de 400\$; posteriormente en 1995 salió en los mercados norteamericano y Europeo.

Caracterizada por su doble CPU de Hitachi, estaba centrada en el uso de gráficos en 3 Dimensiones; aunque no tuvo mucho éxito comparado con su principal competidora (Sony PlayStation).

En el año 1995, Sega anunció grandes lanzamientos como Nights into Dreams o Sega Rally.

Durante los años 1996 y 1997, Sega trató de remontar aportando mejoras en la consola y bajadas de precio; sin embargo, en el año 1998 junto con el cambio de presidente de Sega, Saturn dejó de estar en producción; mientras que a finales de dicho año, se presentó la Sega Dreamcast.

Por supuesto, de esta época no podemos olvidar los anuncios de Segata Sanshirō.

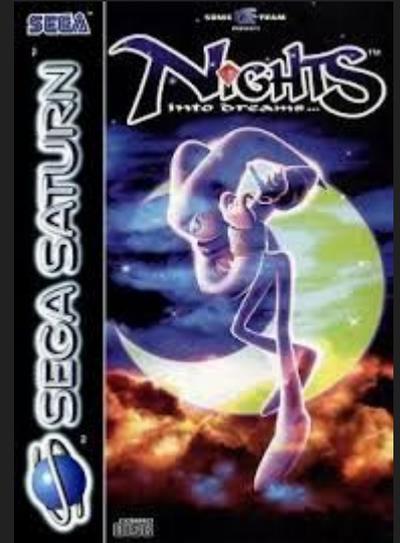
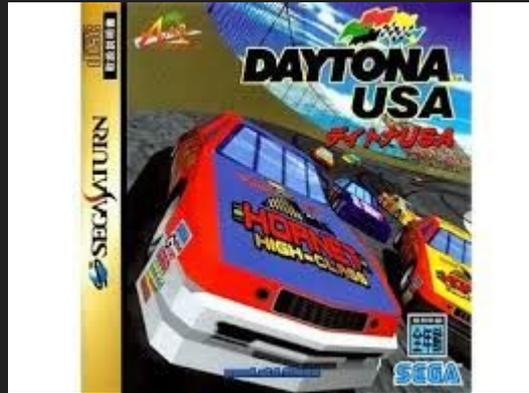
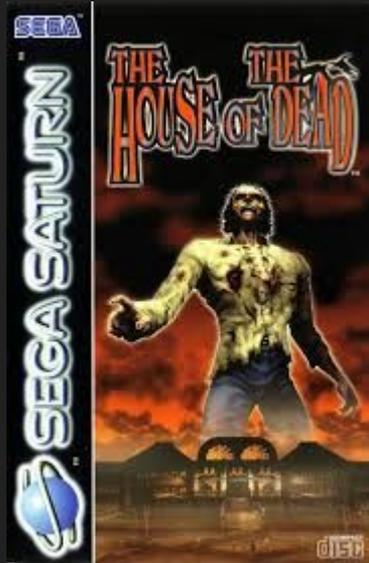
2. Sega Saturn

Especificaciones

CPU	2 x 32bit RISC SH2 (28,6 MHz, 25MIPS) además de 32bit RISC SH1 (20 MHz)
Memoria	RAM: 2Mb, VRAM: 1,5Mb, CD Buffer: 500Kb, Audio RAM: 500Kb, Backup RAM: 32Kb
Gráficos	2VDP ->Resolución: 320x224, 640x224 o 720x576 con 24 Bits de profundidad de color,dobe buffer para transformación de Sprites, capacidad 500.000 Polígonos/s. Scroll 5 pantallas.
Sonido	2 Chips para sonido YMF292 y Motorola68EC00 con 32 canales de sonido con muestreo 16 bits a 44,1Khz.
Almacenamiento	Unidad de CD (300Kb/s), slot de cartuchos.
E/S	2 Controladores con conector DE-9.

2. Sega Saturn

Juegos



2. Sega Saturn

Accesorios

3D Control Pad



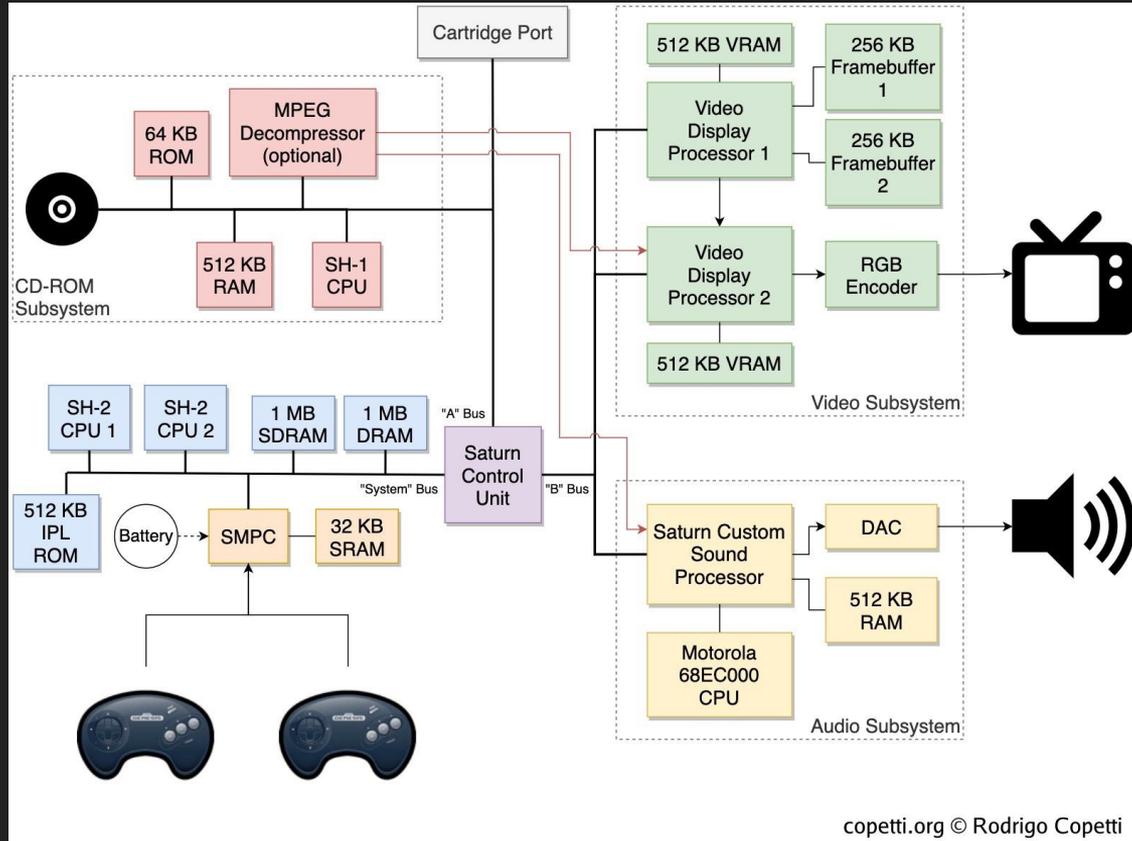
Sega Net Link



Virtua Gun



3. Arquitectura



4. Herramientas de Desarrollo para Saturn

Uno de los principales handicap a la hora de desarrollar para Sega Saturn es que hay que tener en cuenta las dos CPU que tiene esta consola; a veces no es tan fácil programar dichas CPU.

Por eso, vamos a ver un conjunto de herramientas para poder desarrollar para esta consola:

- Información y recursos: <https://segaxtreme.net/resources/categories/sega-saturn.2/>
- Libyaul: <https://github.com/yaul-org/libyaul>
- HyperionEngine (motor basado en la anterior Librería): <https://github.com/robertoduarte/HyperionEngine>
- Emulador para Sega Saturn (Yabause): <https://yabause.org/>
- Emulador Mednafen: <https://mednafen.github.io/>

5. Ejemplos

Podemos encontrar diversos ejemplos junto a la librería de Libyaul:

<https://github.com/yaul-org/libyaul-examples>

6. Referencias

- Sega Saturn (wikipedia): https://es.wikipedia.org/wiki/Sega_Saturn
- Sega Extreme: <https://segaxtreme.net/resources/categories/sega-saturn.2/>
- Hyperion Engine: <https://github.com/robertoduarte/HyperionEngine>
- LibYaul: <https://github.com/yaul-org/libyaul>
- Yabause: <https://yabause.org/>
- Mednafen: <https://mednafen.github.io/>