

Zusätzliche aktuellere Anmerkungen zur Spieleentwicklung für den Gameboy

Heiko Wolf

(mail@heikowolf.info)

(Orcid: 0000-0003-3089-3076)

Stand: 02.09.2023

FDL 1.3

Binaries

Die verfassten Texte behandeln die Kompilierung des GBDK-Toolkits¹. Für Windows; Mac Os und Linux gibt es allerdings mittlerweile auch fertig erstellte Dateien².

Emulator

In den Artikeln zu Spieleentwicklung für den Gameboy werden die Emulatoren BGB (in Verbindung mit Wine) und vba verwendet.

Mittlerweile liegt die Empfehlung auf den Emulator Emulicious³. Dieser Emulator ist in Java⁴ geschrieben und damit auf vielen Plattformen (z: B.: Linux, Windows, Raspbery PI Linux) lauffähig. Zwar lassen sich damit nicht im GBDK-Toolkit BGB-spezifische⁵ Sachen verwenden, aber falls dies eh nicht verwendet wird, ist Emulicious ebenfalls eine gute Wahl.

Tool romusage

Der Entwickler, der kein Autobanking verwendet, könnte das Tool romusage⁶⁷ von bbbbr nützlich finden. Es zeigt die Speicherbelegung der einzelnen Banken und sogar die des WRAMs an.

Discordkanal gbdk

Neben gbdev als Discordkanal existiert mit gbdk⁸ noch ein weiterer Kanal für die Entwicklung für den Gameboy speziell mit dem GBDK-Toolkit.

Literatur

Unter der ISBN 978-3-754-32408-0 ist das Buch „**GAME BOY SELBST RESTAURIEREN UND REPARIEREN**“ von Simon Albrecht zugehörig. Dieses Buch beschäftigt sich, wie der Titel schon verrät, mit der Reparatur und Restauration des Gameboys. Kurz und bündig werden sinnvolle Arbeitswerkzeuge erwähnt, auf häufige Probleme eingegangen und schließlich noch die Erhaltung/Verschönerung an sich. Das Buch von 2021 besitzt 59 Seiten und kostet 7,99 €.

Für die Entwicklung von Programmen in Assembler für den Gameboy bietet sich das „**Game Boy Coding Adventure**“⁹ von Maximilien Dagois¹⁰ an. In dem 375 Seiten starken PDF wird ausführlich in diese Thematik eingeführt. Kosten für diese Ausarbeitung liegen bei ca. 10 €.

¹ <https://github.com/gbdk-2020>, abgerufen am 06.04.2022

² <https://github.com/gbdk-2020/gbdk-2020/releases>, abgerufen am 06.04.2022

³ <https://emulicious.net/>, abgerufen am 06.04.2022

⁴ [https://de.wikipedia.org/wiki/Java_\(Programmiersprache\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Java_(Programmiersprache)), abgerufen am 06.04.2022

⁵ https://github.com/gbdk-2020/gbdk-2020/blob/develop/gbdk-lib/include/gb/bgb_emu.h, abgerufen am 06.04.2022

⁶ <https://github.com/bbbbbr/romusage/>, abgerufen am 06.04.2022

⁷ <https://github.com/bbbbbr/romusage/releases>, abgerufen am 06.04.2022

⁸ <https://discordapp.com/invite/tKGMPNr>, abgerufen am 06.04.2022

⁹ <https://mdagois.gumroad.com//CODQn>, https://www.amazon.de/gp/product/B0B7FY5576/ref=dbs_a_def_rwt_hsch_vapi_taft_p1_i0, abgerufen am 16.02.2023

¹⁰ <https://twitter.com/MDagois>, abgerufen am 16.02.2023

GameboyBoyGraphicsEditor (GBGE)

Der GameboyGraphicsEditor^{11 12} ist ein webbasierender Editor für Tiles (Sprites) und Hintergrundkarten. Er ist an die Tools GBTD und GBMB¹³ angelehnt. Aufgrund der Webfähigkeit ist dieses Tool auf vielen Plattformen einsetzbar. Zudem ist das Programm recht einfach gehalten und somit schnell verwendbar.

Display

Es ist anzuraten seinem Gameboy ein aktuelles Display zu verschaffen bzw. ein entsprechenden Gameboy zu erwerben (z. B. bei Ebay). Für gewöhnlich werden die alten Displays nicht mehr so unterstützt durch Hintergrundgrafiken etc. pp. Zudem entwickeln die werden die meisten mit einen Emulator entwickeln, wo die Bildwiedergabe besser ist.

¹¹ <https://github.com/odrevet/GameBoyGraphicsEditor>, abgerufen am 07.05.2022

¹² <https://odrevet.github.io/GameBoyGraphicsEditor/#/>, abgerufen am 07.05.2022

¹³ https://github.com/gbdk-2020/GBTD_GBMB, abgerufen am 07.05.2022