

GP32

Make Classic Games





Índice

1. Introducción
2. GP32
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Juegos para GP32
 - d. Accesorios para GP32
3. Arquitectura de GP32
4. Herramientas de desarrollo para GP32
5. Ejemplos de desarrollo para GP32

1. Introducción



La GP32 (GamePark 32) fue una consola portátil coreana lanzada en 2001 por la empresa GamePark. Destacó por su orientación a la comunidad de desarrolladores independientes y compatibilidad con software homebrew, algo poco común en su época. Compitió directamente con consolas como la Game Boy Advance, ofreciendo características más abiertas y multimedia.

2. GP32

La consola portátil GP32 fue pionera en poder dar a la comunidad un uso más abierto del dispositivo y fomentar el software casero o Homebrew. Esto permite añadir muchas funcionalidades y ports por parte de la comunidad.

Tuvo bastante éxito en europa y corea; aunque no fue tan conocida como otras consolas si que fue una gran portátil con una gran autonomía (5-12 horas).





2. GP32

Historia

Desarrollada por GamePark, una compañía surcoreana formada por ex-empleados de Samsung. Lanzada en Corea del Sur (2001) y distribuida internacionalmente de forma limitada a partir de 2002–2003. Fue pionera en permitir la ejecución de programas sin licencia oficial, impulsando una comunidad activa de desarrolladores y emuladores.

Tras el éxito en Europa la empresa GamePark se unió a otras creando GamePark Holdings aunque posteriormente se separaron dando lugar a 2 vertientes o sucesoras:

- XGP, XGP Mini y XGP Kids de Game Park.
- GP2X de GamePark Holdings.

2. GP32

Sucesoras



XGP Mini



GP2X



2. GP32

Especificaciones Técnicas

CPU	Soc ARM9 a 133Mhz (overClock a 166Mhz).
Memoria RAM	8MB SDRAM.
Vídeo	Pantalla 3,5” LCD a 320x240px 65K Colores.
Almacenamiento	Tarjetas SmartMedia hasta 128MB.
E/S	Mando Joystick con 2 botones, 2 gatillos, start y select.
Conectividad	Puerto USB serie y conectividad inalámbrica por RF (Por separado).

GP32

Juegos

Her Knights: All for Princess



Blue Angelo



Dungeon & Guarder

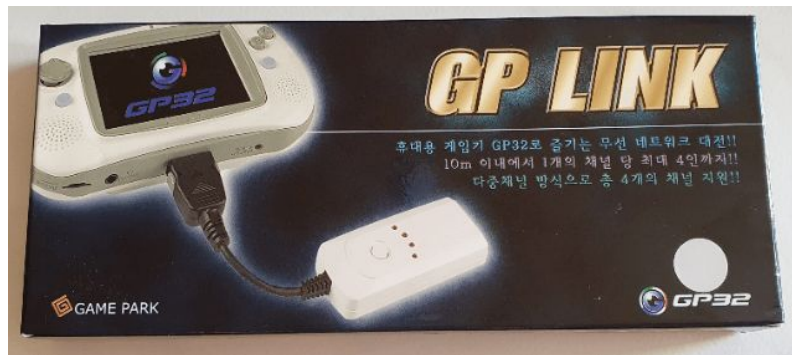


Astonishia Story R



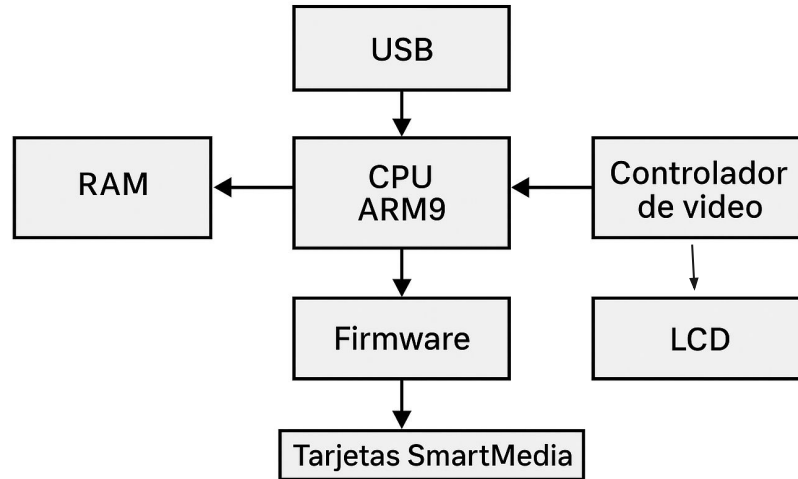
2. GP32

Accesorios



3. Arquitectura

GP32 Architecture





4. Herramientas de Desarrollo para GP32

- SDK Oficial de GP32.
- HDK para GP32 (Homebrew Development Kit).
- DevKitGP32: <https://github.com/devkitPro/gp32-tools>
- Página con Recursos y desarrollo sobre GP32: <https://dl.openhandhelds.org/cgi-bin/gp32.cgi?1,0,0,0,1>

Emuladores

- Geepee32: <https://www.emulator-zone.com/doc.php/misc/geepee32.html>
- RetroArch GP32 (libretro): Instalable dentro de RetroArch: <https://www.retroarch.com/>

Información Adicional: <https://gp32emu.com/downloads/>



5. Ejemplos de Desarrollo para GP32

Repositorio de Ejemplos con DevkitPro:

<https://github.com/devkitPro/gp32-examples>



6. Referencias

1. Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/GP32>
2. XGP: <https://es.wikipedia.org/wiki/XGP>
3. Gp32emu: <https://gp32emu.com/downloads/>
4. Devkitpro: <https://github.com/devkitPro>
5. Lib Mirko: <https://github.com/devkitPro/libmirko>