



Neo Geo

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. Neo Geo
 - a. Historia
 - b. Modelos
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
3. Arquitectura Neo Geo AES
4. Herramientas de desarrollo para Neo Geo
5. Ejemplos
6. Referencias

1. Introducción

Muchos hemos disfrutado de sus grandes juegos aunque sea utilizando emuladores o en salones recreativos. Con grandes títulos como *Metal Slug* o *KoF* este sistema fue un gran avance para muchos.

No hablamos sino, de la gran Neo Geo y los distintos modelos que hubo en el mercado.

En esta presentación, veremos las características y cómo desarrollar para Neo Geo.



2. Neo Geo

Neo Geo fue una línea de máquinas recreativas (arcade) y posteriormente en versiones domésticas, que pertenece a la compañía SNK. Utilizaba tecnología de 16 bits y tanto en el aspecto visual y de sonido se considera muy superior a sus competidores de la época.

Ha tenido grandes títulos de juegos durante muchos años considerándose uno de los sistemas más longevos (14 años publicando software).



2 Neo Geo

Historia

Neo Geo, en su versión recreativa fue lanzada a principios de los 90 (aunque la compañía ya había trabajado en los 80 publicando títulos y posicionándose en el mercado). Lanzando su sistema en octubre de 1990 llamado Neo Geo AES (Advanced Entertainment System). Aunque su precio era muy elevado para la época, tuvo buena acogida; en 1992 ya tenía más de 30 juegos y en 1994, dieron el salto a la utilización del CD (En lugar de usar cartuchos) lanzando Neo Geo CD. Posteriormente, Neo Geo lanzó Hyper Neo Geo 64 para competir en el mercado del 3D.

Además a finales de los 90, también quiso competir en el mercado de las portátiles sacando Neo Geo Pocket y posteriormente Neo Geo Pocket Color.

En el año 1999 y 2000 ya dejaron de dar soporte para las portátiles y gracias a asociarse con varias compañías, SNK pudo seguir continuando su labor.

En las décadas posteriores Neo Geo ha seguido comercializando sus títulos a través de Consolas emuladas (Neo Geo X) o incluso en los últimos años con la Neo Geo Mini.

2 Neo Geo Modelos

Arcade (1990)



AES (Doméstica)(1990)



Neo Geo CD(1994)



Neo Geo Pocket(1998)



Hyper Neo Geo 64(1997)



Neo Geo X (2012)



Neo Geo Mini(2018)



2. Neo Geo

Juegos

Metal Slug



Samurai Showdown



Magician Lord



2. Neo Geo

Juegos

Street Hoop



Blazing Star



King Of Fighters'98



2. Neo Geo

Accesorios

Joystick



Tarjeta de memoria NeoGeo



Cartucho (330Mb a 1gb)



3. Arquitectura Neo Geo AES

Especificaciones Técnicas

CPU1	Motorola 68000 a 12Mhz
CPU2	Zilog Z80A a 4Mhz
Gráficos	Chip personalizado <i>NEO-B1</i> , <i>LSPC2-A2</i> Con capacidad para 4096 colores en pantalla; 380 Sprites por pantalla de hasta 16x512 píxeles. 3 Planos Scroll Simultáneos.
Sonido	Chip YM610 con capacidad de 15 canales de sonido. además del chip YM3016 para convertir sonido digital a analógico.
Almacenamiento	RAM 64Kb, VRAM 68KB, z80 RAM 2KB
Entrada/Salida	Joystick de 6 botones más direcciones.

4. Herramientas de Desarrollo para Neo Geo

Veamos algunas herramientas disponibles para crear software casero o Homebrew para Neo Geo.

Puedes encontrar algunas herramientas en la siguiente dirección:

https://wiki.neogeodev.org/index.php?title=Development_tools

Además un toolchain completo en el siguiente repositorio de Github:

<https://github.com/dciabrin/ngdevkit>

Por último, no olvides instalar un emulador como *ngneo* o *fbalpha*.

Otra de las soluciones para usar un emulador, es usar retroarch:

<https://www.retroarch.com/>

5. Ejemplos

Puedes encontrar los ejemplos para Desarrollo de Neo Geo Aquí:

<https://github.com/dciabrin/ngdevkit-examples>

Referencias

- Neo Geo: <https://es.wikipedia.org/wiki/Neo-Geo>
- Neo Geo Dev: https://wiki.neogeodev.org/index.php?title=Main_Page
- NGDev: <https://github.com/dciabrin/ngdevkit>
- NGDev - Ejemplos: <https://github.com/dciabrin/ngdevkit-examples>