

PC Engine

Оригінальна назва консолі: PC Engine.

Дата виходу: 30 жовтня 1987 року в Японії.

Найвідоміші ігри: R-Type, Splatterhouse, Bonk's Adventure, Street Fighter 2, Bomberman.

Покоління: четверте.

Наступник: PC-FX.

PC Engine побачила світ завдяки співпраці компаній NEC та Hudson Soft.

Корпорація NEC прагнула створити власну ігрову консоль із новим форматом зберігання даних — CD-ROM. NEC мала проблеми з приверненням уваги до своєї ідеї, бо великі видавці ігор співпрацювали з Nintendo, де спостерігались величезні обсяги продажів. З іншого боку – Hudson Soft, яка розширювала можливості системи FamiCom. Їй вдалося створити графічний та центральний процесори, які перевищували можливості FamiCom. Через нестачу фінансів для створення власної системи та відмови партнерів, Hudson Soft звернулася до NEC, що стало початком їхньої співпраці.

Вони вирішили створювати екосистему пристроїв, які своєю модульністю схожі на персональні комп'ютери, бо технологія CD-ROM на той момент була мало вивчена та багато коштувала. Пристрій, який планувалося випустити першим, мав виконувати роль «серця».

Компанії намагалися вкластися в ¥ 25,000, щоб забезпечити доступну ціну. Вони додали один вхід для контролеру, з відеовиходів – антенне підключення. На одній із сторін консолі передбачено 69-піновий роз'єм для розширення, що залишав потенціал для подальшого розвитку системи.

У консолі встановлений 8-бітний процесор HuC6280, який оперує 8 кілобайтами пам'яті, працює на частоті 7.16MHz, що в 4 рази більше ніж у процесорів FamiCom. Незмінні чіпи для всіх версій PC Engine: основний графічний HuC6270 (VDC Graphic) та той, що відповідає за палітру кольорів HuC6260 (VCE Graphic). Вони виконують функцію повноцінного 16-бітного

графічного чіпу, який здатний відобразити 512 кольорів. PC Engine могла відобразити 482.

Геймпад PI-PD-001 був базовим контролером. Його хрестовину трохи модифікували для точного керування, кнопки отримали нові позначення: замість A та B з'явилися I та II, кнопка Start отримала назву Run. Також у продажу був турбоконтролер PI-PD-002, доступний до купівлі з дня виходу консолі, 30 жовтня 1987 року. На його корпусі розміщувались спеціальні перемикачі, які дозволяли налаштовувати швидкість повторного натискання, що спрощувало геймплей в екшн-іграх.

З виходом консолі можна було придбати ігровий мультитаб на п'ятьох гравців, хоч перші ігри для нього з'явилися лише в 1988 році. У квітні 1988 року NEC випустила розширення для PC Engine — авібустер, який дозволив виводити зображення на телевізор у ліпшій якості та додав стереозвук.

Перші ігри для консолі Hudson Soft створювали самостійно та випускали у форматі карток HuCARD. Спочатку вони вміщували лише 256 кілобайт.

4 грудня 1988 року PC Engine стала першою консоллю, яка могла відтворювати ігри з дисків. NEC випустила Interface Unit, до якого підключалися дисковий привід та консоль PC Engine. Пізніше NEC представила Interface PC 880131, який дозволяв підключати цей привід до будь-якого комп'ютера з інтерфейсом для читання CD-ROM. Interface Unit містить контролер читання даних з дисків, новий звуковий процесор, 2 кілобайти пам'яті для збережень в іграх, 64 кілобайти буферної пам'яті.

Перші ігри на CD-ROM вийшли в день випуску Interface Unit та приводу, серед них — Fighting Street, одна з найкращих ігор для цього формату. При розробці формату зберігання на дисках NEC створила спеціальний BIOS для читання даних, який розміщувався на окремій системній картці HuCARD. Ця картка першої ревізії постачалася з Interface Unit та була необхідна для запуску CD-ROM ігор. Через пів року картку оновили для відтворення дисків CD+G, тобто аудіо-CD з додатковими зображеннями та текстом.

З виходом Interface Unit розробники ігор на HuCARD отримали доступ до 2 кілобайтів пам'яті для збережень, але у власників базових PC Engine система могла лише програвати такі картки, а система збережень не працювала. Hudson Soft випустила Ten no Koe 2 для збереження ігор. Пізніше з'явилася Ten no Koe Bank — картка для перенесення збережень між пам'яттю Interface Unit і назад, яка вміщувала чотири банки пам'яті по 2 кілобайти. Вона могла знадобитися для звільнення пам'яті або обміну збереженнями між гравцями.

Наприкінці 1989 було продано понад 2 мільйони консолей PC Engine. NEC мала намір просувати її на західному ринку, а в Японії було підготовлено 3 нові консолі для розширення екосистеми.

Hudson Soft почала зі створення міжнародного департаменту, який мав зайнятися адаптацією продукту для американської аудиторії. Компанії зробили консоль більшого розміру для зменшення кількості недовіри, яка могла з'явитися через сильне залізо та малий розмір. У Північній Америці консоль вийшла 29 серпня 1989 року. Вона комплектувалася турбогеймпадом, також робився акцент на 16-бітній графіці, що й стало основою для назви TurboGrafx-16. Зміна назви стосувалася також інших компонент екосистеми пристроїв. Усередині це була та сама PC Engine, але вона не змогла витримати конкуренцію з Nintendo, Sega Corporation та іншими компаніями, через що зазнала невдачі.

далі буде

Перевірка унікальності

CandyContent

Унікальність тексту 99%.

Advego

XX%/YY%

XX - відсоток унікального тексту (від 100% віднімається обсяг знайдених неунікальних шинглів).

YY - відсоток оригінального тексту (від 100% віднімається обсяг знайдених збігів за окремими словами).

Знайдені збіги виділяються кольором:

жовтим - за фразами (копіпаст);

блакитним - за словами (можливий рерайтинг).

Важливо! Потрібно розрізняти технічне та фактичне значення кожного показника:

технічна унікальність - значення, розраховане на основі всіх знайдених збігів (показується у звіті унікальності);

фактична унікальність - скориговане значення технічної унікальності з урахуванням довгих ключових фраз, незмінних назв, термінів та інших незначущих збігів.

Наприклад, якщо в тексті з технічною унікальністю 85% міститься 10% неунікальних ключових фраз довжиною від 4 слів, фактична унікальність тексту дорівнює 95%.

Аналогічно оцінюють якість тексту за другим показником унікальності - якщо знайдено 15% збігів за словами з одним джерелом, але саме джерело за своїм змістом і структурою несхоже на текст, що перевіряється, ці 15% збігів потрібно не враховувати.

Текст / "PC Engine побачила світ завдяки співпраці..."

99% / 92%

Перевірено Антиплагиатом Адвего

Краткий текст

Полный текст

PC Engine побачила світ завдяки співпраці компаній NEC та Hudson Soft. Корпорація NEC прагнула створити власну ігрову консоль із новим форматом зберігання даних — CD-ROM. NEC мала проблеми з приверненням уваги до своєї ідеї, бо великі видавці ігор співпрацювали з Nintendo, де спостерігались величезні обсяги продажів. З іншого боку - Hudson Soft, яка розширювала можливості системи FamiCom. Їй вдалося створити графічний та центральний процесори, які перевищували можливості FamiCom. Через нестачу фінансів...

Отчёт

SEO анализ

Орфография

PC Engine побачила світ завдяки співпраці компаній NEC та Hudson Soft. Корпорація NEC прагнула створити власну ігрову консоль із новим форматом зберігання даних — CD-ROM. NEC мала проблеми з приверненням уваги до своєї ідеї, бо великі видавці ігор співпрацювали з Nintendo, де спостерігались величезні обсяги продажів. З іншого боку - Hudson Soft, яка розширювала можливості системи FamiCom. Їй вдалося створити графічний та центральний процесори, які перевищували можливості FamiCom. Через нестачу фінансів для створення власної системи та відмови партнерів, Hudson Soft звернулася до NEC, що стало початком їхньої співпраці. Вони вирішили створювати екосистему пристроїв, які своєю модульністю схожі на персональні комп'ютери, бо технологія CD-ROM на той момент була мало вивчена та багато коштувала. Пристрій, який планувалося випустити першим, мав виконувати роль «серця». Компанії намагалися вкластися в ¥ 25,000, щоб забезпечити доступну ціну. Вони додали один вхід для контролеру, з відеовиходів - антенне підключення. На одній із сторін консолі передбачено 69-піновий роз'єм для розширення, що залишав потенціал для подальшого розвитку системи. У консолі встановлений 8-бітний процесор HuC6280, який оперує 8 кілобайтами пам'яті, працює на частоті 7.16MHz, що в 4 рази більше ніж у процесорів FamiCom. Незмінні чіпи для всіх версій PC Engine: основний графічний HuC6270 (VDC Graphic) та той, що відповідає за палітру кольорів HuC6260 (VCE Graphic). Вони виконують функцію повноцінного 16-бітного графічного чіпу, який здатний відобразити 512 кольорів. PC Engine могла відобразити 482. Геймпад PI-PD-001 був базовим контролером. Його хрестовину трохи модифікували для точного керування, кнопки отримали нові позначення: замість A та B з'явилися I та II, кнопка Start отримала назву Run. Також у продажі був турбоконтролер PI-PD-002, доступний до купівлі з дня виходу консолі, 30 жовтня 1987 року. На його корпусі розміщувались спеціальні перемикачі, які дозволяли налаштовувати швидкість повторного натискання, що спрощувало геймплей в екшн-іграх. З виходом консолі можна було придбати ігровий мультитаб на п'ятьох гравців, хоч перші ігри для нього з'явилися лише в 1988 році. У квітні 1988 року NEC випустила розширення для PC Engine — авіабустер, який дозволив виводити зображення на телевізор у ліпшій якості та додав стереозвук.

Найдено

домены (20) / страницы (22)

Общий результат		1%	8%
1	forums.libretro.com	1%	5%
2	gbx.ru	1%	4%
3	yahoo.aleado.com	1%	4%
4	famicomworld.com	1%	3%
5	www.pricecharting.com	1%	2%

Весь список

Распределение по тексту

?

Совпадения

Рерайт

Статистика по блокам

Весь текст — 720 слов		1%	8%
1	слова 0 - 144	0%	8%
2	слова 144 - 288	0%	0%
3	слова 288 - 432	3%	14%
4	слова 432 - 576	3%	20%
5	слова 576 - 720	0%	0%

Весь список

Текст / "PC Engine побачила світ завдяки співпраці..."

99% / 92%

Перевірено Антиплагиатом Адвего

Краткий текст

Полный текст

PC Engine побачила світ завдяки співпраці компаній NEC та Hudson Soft. Корпорація NEC прагнула створити власну ігрову консоль із новим форматом зберігання даних — CD-ROM. NEC мала проблеми з приверненням уваги до своєї ідеї, бо великі видавці ігор співпрацювали з Nintendo, де спостерігались величезні обсяги продажів. З іншого боку - Hudson Soft, яка розширювала можливості системи FamiCom. Їй вдалося створити графічний та центральний процесори, які перевищували можливості FamiCom. Через нестачу фінансів...

Отчёт

SEO анализ

Орфография

перші ігри для консолі Hudson Soft створювали самостійно та випускали у форматі картки HuCARD. Спочатку вони вміщували лише 256 кілобайт. 4 грудня 1988 року PC Engine стала першою консоллю, яка могла відтворювати ігри з дисків. NEC випустила Interface Unit, до якого підключалися дисковий привід та консоль PC Engine. Пізніше NEC представила Interface PC 880131, який дозволяв підключати цей привід до будь-якого комп'ютера з інтерфейсом для читання CD-ROM. Interface Unit містив контролер читання даних з дисків, новий звуковий процесор, 2 кілобайти пам'яті для збережень в іграх, 64 кілобайти буферної пам'яті. Перші ігри на CD-ROM вийшли в день випуску Interface Unit та приводу, серед них — Fighting Street, одна з найкращих ігор для цього формату. При розробці формату зберігання на дисках NEC створила спеціальний BIOS для читання даних, який розміщувався на окремій системній картці HuCARD. Ця картка першої ревізії постачалася з Interface Unit та була необхідна для запуску CD-ROM ігор. Через пів року картку оновили для відтворення дисків CD+G, тобто аудіо-CD з додатковими зображеннями та текстом. З виходом Interface Unit розробники ігор на HuCARD отримали доступ до 2 кілобайтів пам'яті для збережень, але у власників базових PC Engine система могла лише програвати такі картки, а система збережень не працювала. Hudson Soft випустила Ten no Koe 2 для збереження ігор. Пізніше з'явилася Ten no Koe Bank — картка для перенесення збережень між пам'яттю Interface Unit і назад, яка вміщувала чотири банки пам'яті по 2 кілобайти. Вона могла знадобитися для звільнення пам'яті або обміну збереженнями між гравцями. Наприкінці 1989 було продано понад 2 мільйони консолей PC Engine. NEC мала намір просуувати її на західному ринку, а в Японії було підготовлено 3 нові консолі для розширення екосистеми. Hudson Soft почала зі створення міжнародного департаменту, який мав зайнятися адаптацією продукту для американської аудиторії. Компанії зробили консоль більшого розміру для зменшення кількості недовіри, яка могла з'явитися через сильне залізо та малий розмір. У Північній Америці консоль вийшла 29 серпня 1989 року. Вона комплектувалася турбогеймпадом, також робився акцент на 16-бітній графіці, що й стало основою для назви TurboGrafx-16. Зміна назви стосувалася також інших компонент екосистеми пристроїв. У середині це була та сама PC Engine, але вона не змогла витримати конкуренцію з Nintendo, Sega Corporation та іншими компаніями, через що зазнала невдачі.

Найдено

Домены со словом "стереозвук"

Общий результат		1%	8%
-----------------	--	----	----

Распределение по тексту

?

Совпадения

Рерайт

Статистика по блокам

Весь текст — 720 слов		1%	8%
1	слова 0 - 144	0%	8%
2	слова 144 - 288	0%	0%
3	слова 288 - 432	3%	14%
4	слова 432 - 576	3%	20%
5	слова 576 - 720	0%	0%

Весь список