



PC-Engine / TurboGrafx-16

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. PC-Engine/TurboGrafx
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Modelos
 - d. Juegos
 - e. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de desarrollo para PC-E
5. Ejemplos de desarrollo
6. Referencias

1. Introducción

La PC-Engine es una consola de videojuegos de 4ª generación desarrollada por Hudson Soft y fabricada por NEC, lanzada en 1987 en Japón. Fue conocida por su tamaño compacto, potentes gráficos y por ser pionera en el uso de CD-ROM como medio de juegos.



2. PC-Engine

PC-Engine o TurboGrafx-16 como se conoció en América, es una consola de 8 bits pero con chip de video de 16 bits. Fue bastante potente a nivel de gráficos y tuvo bastante éxito en Japón.

Además de tener aproximadamente 5-7 millones de ventas (entre versión Turbografx o incluyendo modelos con CD-ROM), tuvo algunos títulos muy conocidos como el Bonk's adventure.

2. PC-Engine

Historia

Lanzamiento en Japón: 30 de octubre de 1987, lanzamiento en EE. UU. (como TurboGrafx-16): 1989 y en europa finales 89 (solo Francia) o 1990 el resto. Durante su vida útil tuvo varias versiones e incluso el uso de CD-ROM y ampliación a través del cartucho “Arcade Card” que ampliaba la RAM hasta 2MB.

Sin embargo, tras la aparición de Sega Mega Drive y Super Nintendo, su popularidad cayó y se discontinuó en el año 1994.

2. PC-Engine

Especificaciones Técnicas

CPU	Hudson Soft HuC6280 (8-bit, basado en el 65C02, a 7.16 MHz).
GPU	HuC6270A + HuC6260 (capaces de mostrar 482 colores simultáneos de una paleta de 512). Resolución 236x259 (base) o 565x242 en modo AV.
Memoria RAM	8 KB RAM(ampliable hasta 2MB). 64 KB VRAM
Sonido	6 canales PSG.
Almacenamiento	HuCard (tarjetas de memoria) y capacidad de CD-ROM
E/S	Entrada controladores, puerto expansión

2. PC-Engine

Modelos



PC-E (1987)



TurboGrafx-16 (1989)



TurboExpress (1990)



TurboDuo(1993)

2. PC-Engine

Modelos



PC-E Mini (2019)

2. PC-Engine

Modelos

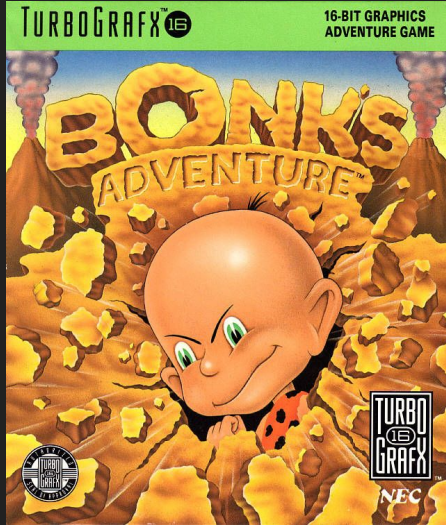


PC-FX (1993)

(Sucesora de la PC-E)

2. PC-Engine

Juegos



Rondo of Blood (Castlevania)

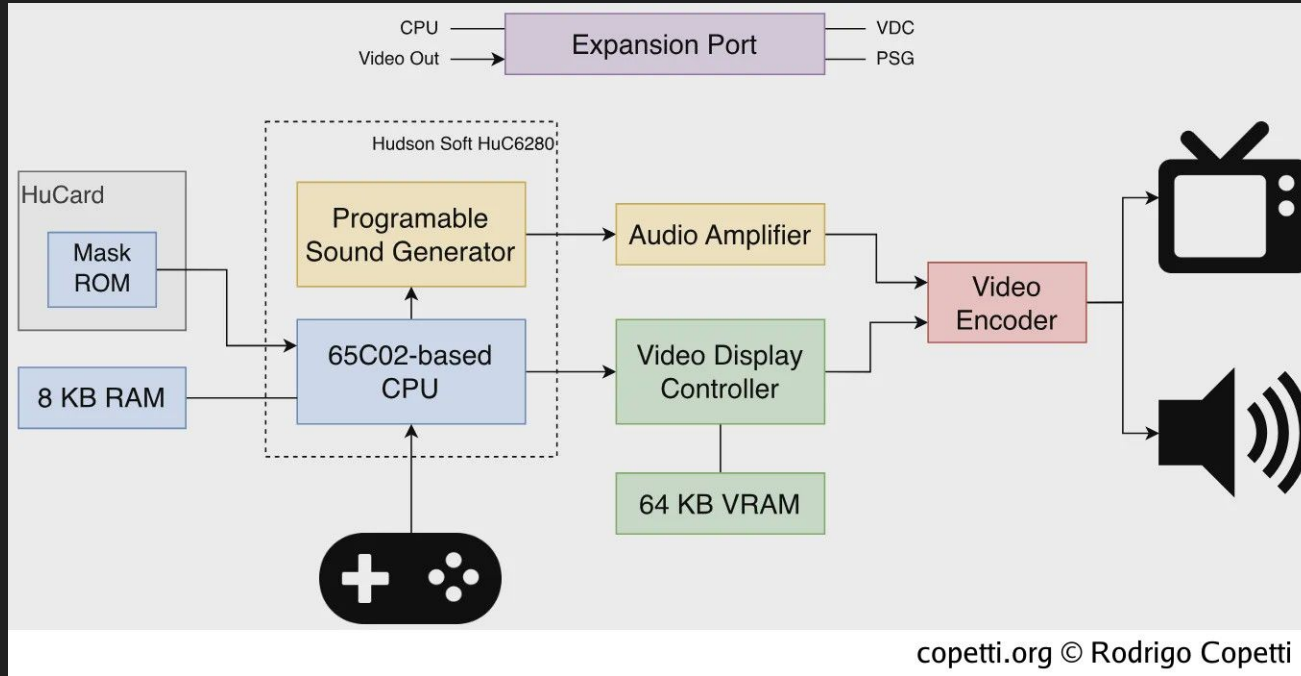


2. PC-Engine

Accesorios



3. Arquitectura



4. Herramientas de Desarrollo para PC-E

Podemos encontrar varias herramientas:

- Ensamblador 6502: No olvidemos que esta consola se basa en 6502 y puede usarse ensamblador para programar. Por ejemplo <https://github.com/Turboxray/PCEAS>
- HuC: compilador de C para trabajar con PC-Engine. Existen varios ports y forks. Por ejemplo: <https://github.com/pce-devel/huc>
- Magic Kit: Conjunto de herramientas para trabajar con PC-E y NES: <http://www.magicengine.com/mkit/download.html>

También existen diferentes emuladores para trabajar y desarrollar:

- Mednafen: <https://mednafen.github.io/>
- Ootake: <https://www.ouma.jp/ootake/ootake.html>

4. Herramientas de Desarrollo para PC-E



Turbo Everdrive Pro (kirkzz.com)

<https://krikzz.com/our-products/cartridges/turbo-everdrive-pro.html>

5. Ejemplos de desarrollo para PC-E

Puedes encontrar ejemplos para PC-E usando el lenguaje C.

<https://github.com/pce-devel/huc/tree/master/examples/huc>

Además, no olvides que hay múltiples tutoriales para desarrollo; por ejemplo:

<https://www.chibiakumas.com/6502/pcengine.php>

6. Referencias

- pcengine.co.uk
- [The HuC Compiler Documentation](#)
- [Mednafen Emulator](#)
- [TurboGrafx-16 on Wikipedia](#)