












Super Nintendo Entertainment System

Kiedy w 1991 roku rozpoczęła się produkcja Super Nintendo Entertainment System czyli SNES podniosło to wysoko poprzeczkę producentom gier na całym świecie. Prawdziwy dźwięk stereo, wielopoziomowe przesuwane tła i prawie dwa razy więcej wewnętrznej pamięci w porównaniu z jej konkurentami, czynił ze SNES najlepszą konsolę do gier swoich czasów. Powstało na nią wiele gier, prawdziwych hitów, takich jak: The Legend of Zelda: A Link to the Past, Donkey Kong Country i Super Metroid. Super NES sprzedało się w 20 milionach egzemplarzy w USA i w 49 milionach na całym świecie.

WERSJE SYSTEMU

	<p>Super Famicom <i>Listopad 21, 1990 (Japonia)</i></p> <p>Znany jako Super Famicom (Family Computer) w Japonii to praktycznie taka sama wersja jak europejska, z tą różnicą, że ten działał z 60MHz zegarem oraz miał blokadę regionu. Kontrolery miały mniejsze klawisze a na obudowie był napis Super Famicom. Kosztowała 32,000 jenów, w komplecie były dwa kontrolery oraz gra Super Mario World.</p>
	<p>SNES wersja USA <i>Listopad 1991 (USA)</i></p> <p>Wersja USA różni się obudową. Gry miały inny kształt kartdridży i w porównaniu z wersją Famicom były bardziej kwadratowe. Kolejna wersja była bardziej smukła, podobna do europejskiej, z tymi samymi podzespołami.</p>
	<p>SNES wersja Europejska <i>Czerwiec 1992 (Europa)</i></p> <p>Europejska premiera SNES odbyła się dopiero w 1992 roku. Obudowa konsoli była taka sama jak Famicom. Sprzedawana była wraz z grami Super Mario World 3 i F-Zero. Na wersji PAL gry działały o 16% wolniej niż na wersji NTSC i miały większe czarne ramki na górze i dole ekranu.</p>
	<p>SNES 101 <i>Nowy styl amerykańskiego SNES</i></p> <p>Nowa, węższa wersja, sprzedawana jedynie w USA i Japonii. Mniejsza niż oryginalny system. Usunięto gniazdo RF, które zostało zastąpione wyjściami czincz. Sprzedawana była z grą Yoshis Island.</p>

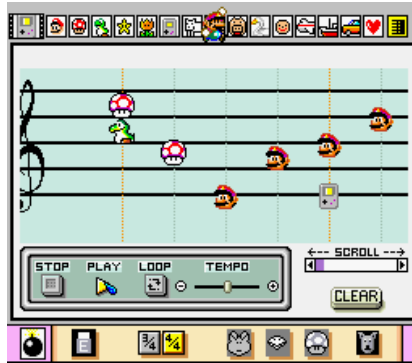
AKCESORIA

	<p>Fantastyczna konstrukcja i jakość czyniła oryginalny kontroler SNES bardzo praktycznym i przyjemnym w użyciu. Posiadał 6 klawiszy, pad kierunkowy oraz dwa klawisze funkcyjne. Inne firmy produkujące kontrolery do SNES dodawały jeszcze przycisk auto-fire itp.</p>
	<p>Z wykorzystaniem przystawki multitap można było zmienić dwa porty SNES w zabawkę do grania jednocześnie w sześć osób. Gry które wykorzystywały taką możliwość to np.: Bomberman i Secret of Mana.</p>
	<p>Super Scope to świetny pistolet dla SNES, niestety nie był bardzo popularny, powstało tylko kilka prostych gier, w których można było go wykorzystać. Yoshis Safari była jedną z najlepszych.</p>
	<p>Game Genie Cheat Cart firmy Code Masters - umożliwiała ułatwianie sobie gier przez wpisywanie sekretnych kodów.</p>
	<p>Oryginalna myszka Nintendo z dwoma klawiszami, podłączała się ją do portu kontrolera konsoli. Była przydatna tylko w grach obsługiwanych kursorem takich jak: Mario Paint lub Might & Magic III.</p>
	<p>Kabel AV z przejściówką euro, zapewniał lepszą jakość obrazu i dźwięku w porównaniu z połączeniem RF w wersjach PAL.</p>
	<p>Satelliview było dostępne jedynie w Japonii, dzięki tej przystawce można było połączyć SNES do specjalnego satelitarnego kanału „St GIGA” i pobierać gry oraz dema na specjalną kasetę flash ram (BS-X Special Broadcast Cassette) o pojemności 1 megabita.</p>

GRY



Breath of Fire 2



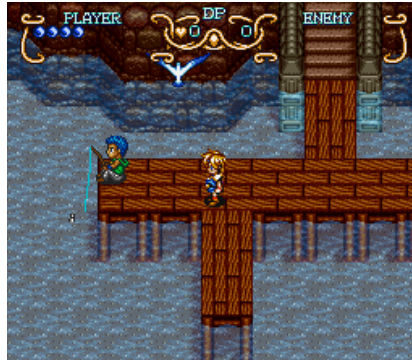
Mario and Wario



Donkey Kong Country



Earthworm Jim



Illusion of Time



Killer Instinct



Kirby's Dream Course



Cybernator



Mega Man 7



Super Metroid



Super Castlevania IV



Sim City



Tetris Attack



Worms



Zelda III - A link to the past

SPECYFIKACJA

Procesor	typ 65c816 (16-bit)
Prędkość procesora	2.68 / 3.58 Mhz (zmiennie)
Procesor wideo	16-bit
Pamięć RAM	1 Mbit (128 Kbajtów)
Wideo RAM	0.5 Mbit (64 Kbajtów)
Pojemność kartdridży	2 Mbit - 48 Mbit
Rozdzielczość	256x224 oraz maksymalnie 512 x 448 piksli z przeplotem
Kolory	32,768 kolorów, 256 kolorów wyświetlanych jednocześnie
Wielkość mapy bitowej	64 x 64 piksli
Ilość map bitowych	128 (32 na linię)
Wyjście wideo	wersja PAL SNES miała wyjścia: RF, RGB oraz S-Video.
Procesor dźwięku	8-bit Sony SPC700 taktowany zegarem 4.1 MHz, z 64 Kb pamięci RAM