

Retro Gablota - SNES

Ciapo

Witajcie w drugim odcinku z cyklu Retro Gablota. Dzisiaj wypadłoby napisać coś o bezpośrednim konkurencie dla [Segi Master System](#) z poprzedniego odcinka, czyli NESie, jednak niestety nie posiadam jeszcze tego sprzętu w kolekcji, może z czasem się to zmieni, jednak tematem dzisiejszego odcinka będzie młodszy brat NESa, czyli SNES. Pełna nazwa tej konsoli to Super Nintendo Entertainment System, w naszym kraju i chyba nie tylko potocznie nazywana Super Nintendo. W Japonii konsola nosiła nazwę Super Famicom. Nazwa ta powstała przy okazji NES'a i jest zbitką słów Family Computer.



Historia

Czym jest SNES? Jest to konsola do gier czwartej generacji. Wyprodukowała ją oczywiście firma Nintendo. Jest następcą Nintendo Entertainment System (Famicom w Japonii), czyli NESa, którego polscy gracze powinni dobrze pamiętać za sprawą Pegasusa, który był klonem NESa właśnie i w latach 90' trudno było nie wiedzieć, co to jest Pegasus. Wróćmy jednak do bohatera dzisiejszego odcinka. SNES jest konsolą z czasów 16 bit. Jego bezpośrednim konkurentem była Sega MegaDrive w USA znana jako Genesis. Zadebiutował najpierw w 1990 roku w Japonii i Korei Południowej. W roku 1991 premierę miał w US of A, a następnie rok później w Europie i Australii. Ostatnia w kolejce oczekujących na SNESa była Ameryka Południowa i tak konsola miała premierę dopiero w roku 1993. Jako ciekawostkę można napisać, że w Korei Południowej konsola była znana jako Super Comboy, a dystrybucją zajmowała się firma Hyundai Electronics.

Konsola okazała się sporym hitem, pomimo późniejszej premiery w stosunku do Segi MegaDrivei stała się najlepiej sprzedającą się konsolą czwartej generacji. Na całym świecie Nintendo opchnęło przeszło 49 milionów egzemplarzy. Co prawda nie był to hit na miarę NESa, który rozszedł się w ilości prawie 62 mln sztuk, jednak i tak wynik był imponujący.

Mój egzemplarz

W mojej kolekcji posiadam zarówno SNESa, w sumie dwa egzemplarze, jak i Super Famikoma. Historia z tym związana jest taka, że najpierw kupiłem SNESa w komplecie z kilkoma grami, jednak sprzedawca nie był zbyt uczciwy i dopiero kiedy rozpakowałem paczkę, okazało się, że konsola jest trupem, a połowa gier, które dostałem w komplecie, są wersjami Japońskimi. Nie przejąłem się tym jednak gdyż dzięki temu, za w sumie stosunkowo małe pieniądze, bo około 200 cebulionów, stałem się posiadaczem Chrono Triggera w oryginalnym opakowaniu i z całym kompletem ulotek, do tego w całkiem dobrym stanie.



Postanowiłem wtedy kupić Super Famikoma, bo oprócz Chrono Triggera, dostałem jeszcze Final Fantasy VI oraz Super Donkey Kong 3, również w stanie kolekcjonerskim. Zamówiłem więc na pewnym zagranicznym serwisie aukcyjnym samą konsolkę za jakieś śmieszne pieniądze. Po dwóch tygodniach dostałem paczkę prosto z Japonii. Po jej rozpakowaniu wyszło na jaw, że oszukałem sam siebie. Myślałem, że skoro mam cały osprzęt od SNESa to ten powinien zadziałać też z Super Famikomem. Jakież było moje zdziwienie, kiedy okazało się, że Japończyk nie zadziała na zasilaczu od Super Nintendo, gdyż różnią się one parametrami podawanego prądu. Trudno. Kolejna wizyta na jebaju i znalazłem zasilacz dedykowany japońskiemu Super Famicomowi. Co ciekawe nówka sztuka za kilkadziesiąt złotych, prosto z Francji.

Myślicie, że kiedy zdobyłem odpowiedni zasilacz, to moje zdziwienie dobiegło końca? O nie, nie. W następnym kroku okazało się, że posiadany przeze mnie kabel RGB do SNESa również nie zadziała z Famicomem. Tak kable przesyłające obraz z Super Nintendo oraz Super Famicoma, nie działają zamiennie. Musiałem więc zaopatrzyć się w kabelek RGB dedykowany Super Famicomowi. Podobno jest to taki sam kabel, jaki dodawany był w Europie do Nintendo 64 oraz GameCube, ale wolałem już nie ryzykować i zaopatrzyłem się w taki, przy którym sprzedawca napisał, że będzie działał z Super Famicomem.



Ostatnim problemem okazały się pady, bo te też nie chciały współpracować ze swoim japońskim bratem. Po raz kolejny musiałem ratować się wsparciem zagranicznego portalu aukcyjnego i za kolejne kilkadziesiąt złotych dokupiłem oryginalne, japońskie pady z logiem Super Famicom. Teraz mogłem cieszyć się już pełnym, działającym kompletem japońskiej wersji SNESa.

Ostatnim krokiem uzupełniania kolekcji było dokupienie działającej konsolki w wersji europejskiej. Dopiero kilka lat po skompletowaniu wszystkiego, zacząłem się interesować drobnymi naprawami starego sprzętu i okazało się, że pierwszego SNESa, da się tanim kosztem przywrócić do życia, o czym mogliście przeczytać w jednym ze wpisów z serii [Retro Reanimacja](#). Tak więc aktualnie jestem posiadaczem dwóch europejskich SNESów oraz jednego japońskiego.

Wersje

Teraz kilka słów o wersjach konsol, jakie możemy spotkać. Co prawda nie było to tak jak w przypadku wcześniej opisywanej [Segi Master System](#)

i tutaj konsola przez cały okres produkcji wyglądała tak samo. Co prawda zmieniały się pewne detale wewnątrz sprzętu, jednak były one raczej pomijalne. Ciekawostką jest to, że o ile europejskie i japońskie konsole wyglądają w zasadzie tak samo, to wersja przeznaczona na rynek amerykański wygląda zupełnie inaczej.



Ciekawostką może być też zabezpieczenie regionalne. Jeśli chodzi o europejską i japońską wersję, to oczywiście nie uruchomimy gry PAL na Japończyku i odwrotnie. Ciekawa sprawa to zabezpieczenie wersji USA i japońskiej. Otóż w tym przypadku jedynym problemem jest kształt slotu na kartridże, który powoduje, że gry z USA nie wchodzą w slot Super Famicoma i odwrotnie. Wystarczy jednak przełożyć płytkę drukowaną z grą, z USA do takiej od europejskiej/japońskiej i bez żadnego problemu gra się uruchomi. Bardziej hardcore'owa wersja to powiększenie otworu w obudowie konsoli tak, żeby kartridż się zmieścił ;)

Poza wyglądem samej konsoli różnią się też pady. Wersje japońska i europejska posiadają kolorowe przyciski, za to amerykańska ma wszystkie w odcieniach niebieskiego.

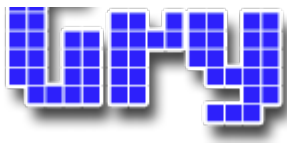
Technikalia

Teraz czas na trochę technicznego bełkotu. Główny procesor konsoli jest stosunkowo słaby. Teoretycznie dwa razy słabszy od scalaka siedzącego w Sedze MegaDrive. Jest to jednostka Ricoh 5A22 taktowana zegarem o częstotliwości 3,58 MHz jednak w zależności od programu i podłączonych peryferiów zwalnia ona do 2,68 MHz, a nawet do 1,79 MHz. Z drugiej strony SNES posiada dość mocny układ graficzny, pozwalający wygenerować obraz o rozdzielczości maksymalnie 512x239 pikseli przy progresywnym skanowaniu i aż 512x478 z użyciem przeplotu. Jednostka ta potrafi generować 32768 kolorów (15-bit) i może obsłużyć jednocześnie do 128 duszków (sprite) o rozdzielczości 64x64 piksele. Jeżeli chodzi o dźwięk, to układ zastosowany w konsoli został zaprojektowany i wyprodukowany przez firmę Sony. Generuje on stereofoniczny dźwięk na ośmiu kanałach. SNES posiada 128 KB głównej pamięci DRAM, 64 KB pamięci przeznaczonej dla grafiki, czyli VRAM oraz 64 KB Audio RAM przeznaczonej na obróbkę dźwięku. Jako ciekawostkę można napisać, że w kartridżach często montowano dodatkowe układy podnoszące moc obliczeniową konsoli. Teoretycznie w kartach dla Segi MegaDrive też było to możliwe, jednak głównie Nintendo korzystało z tego rozwiązania.

Peryferia

Konsola posiada całkiem spory wachlarz różnego rodzaju urządzeń peryferyjnych. Od tych najbardziej oczywistych jak Super Scope, czyli pistolet pozwalający strzelać do ekranu, będący rozwinięciem pomysłu zastosowanego już w poprzedniej generacji (któż nie pamięta strzelania do kaczek na Pegazusie?), przez Super Multitap pozwalający podłączyć do SNESa 4 kontrolery i pograć w 4 osoby w bombermana, myszkę dołączaną do zestawu z programem Mario Paint, czy Super Advantage, czyli arcade stick pozwalający poczuć się jak w salonie gier. Pojawiły się też inne ciekawe kontrolery jak kij baseballowy BetterUP, Kij do golfa TeeV Golf, a nawet rowerek treningowy Life Fitness Entertainment System. Serio, istnieje coś takiego, niestety znalezienie zdjęć tego sprzętu nie jest takie proste, więc musicie uwierzyć mi na słowo :)





Gry dla każdej konsoli to najważniejsza sprawa. Nawet najlepsza konsola, jest warta tyle, ile dobrych gier na nią trafi. W przypadku Super Nintendo biblioteka jest naprawdę imponująca. Na konsoli tej zagramy w mnóstwo tytułów jej dedykowanych takich jak Przeróżne odsłony przygód wąsatego hydraulika Mariana, Donkey Kongi, Final Fantasy, Chrono Trigger, Super Mario Cart, F-Zero i naprawdę mógłbym tak wymieniać bardzo długo, a na pewno pominąłbym jakiś porządny tytuł. Poza grami spotykanymi ekskluzywnie na SNESie był on też raczony wieloma konwersjami gier z automatów, żeby wspomnieć takie killery jak kilka wersji Street Fightera II, Mortal Kombat, Mercs, Knights of the Round, Aero Fighters i naprawdę sporo innych. Jeżeli zdecydujecie się na posiadanie Super Nintendo, to lista gier na niego dostępna jest wielgachna. Co ciekawe gry multiplatformowe, które pojawiały się też na innych konsolach, na SNESie wyglądały zdecydowanie najlepiej.





Wygląd

Wygląd Super Nintendo jest w mojej opinii ponadczasowy i nawet dziś, po przeszło 25 latach sprzęt ten wygląda estetycznie. Konsola jest raczej niewielka, bez zbędnego przepychu, schludna szara skrzyneczka. Jest wąska, za to chowa się w głąb. Na przednim panelu znajdziemy jedynie dwa porty na pady, które swoim kształtem zadziwiająco przypominają te od padów firmy Sony.



Patrząc na konsolę z góry, zobaczymy osłonę przeciw kurzowi zasłaniającą slot na kartridże. Po lewej stronie suwak power, po prawej przycisk reset, a pomiędzy nimi podłużny, prostokątny przycisk Eject służący oczywiście do wyciągania karta z grą. Na samym dole, po prawej stronie zobaczymy jeszcze świecącą na czerwono diorę power. Oczywiście świeci ona, tylko kiedy konsola jest włączona.



Na tylnej ścianie konsoli, poza wielką kratką wpuszczającą powietrze do środka konsoli, znajdziemy mały panel z czterema elementami. Pierwsze od prawej strony to wejście zasilacza, podłączamy tam źródło prądu dla naszej maszynki. Następnie znajdziemy tam przełącznik, który tak naprawdę nie wiem, do czego służy, więc nie będę się wymądrzał. Jest on powiązany z następnym złączem, jakie znajdziemy z tyłu konsoli, czyli wyjściem antenowym. Jest to najsłabsze z możliwych połączeń z telewizorem i wspomniany przed chwilą przełącznik zmienia prawdopodobnie częstotliwość nadawania sygnału przez złącze antenowe. Ostatnie złącze to

wyjście video pozwalające podłączyć SNESa specjalnym kablem przez złącza chinch, albo EURO SCART. Jeżeli telewizor, do którego podłączamy konsolę, obsługuje obraz w trybie RGB, możemy dzięki temu złączyć osiągnąć najlepszą możliwą jakość obrazu. Jeśli oczywiście zaopatrzymy się w odpowiedni kabelek.



Od spodu znajdziemy tylko tabliczkę znamionową konsoli, jej numer seryjny oraz tajemniczą zaślepkę opisaną jako EXT. Pod ową zaślepką znajduje się port rozszerzeń. Jednak nigdy nie był on do niczego używany, a to z tego prostego powodu, że nie ukazało się żadne rozszerzenie, które można by tam podłączyć. Podobno miał być do tego slotu podłączany napęd CD podobny do SegiCD dla MegaDrive. Historia tego napędu dla SNESa jest tematem na odrębny artykuł, bo Nintendo się rozmyśliło w połowie drogi, zostawiając Sony, które opracowywało ten napęd, z prawie gotowym sprzętem. W ten sposób narodziło się PlayStation. Tak więc do wszystkich fan boyów Sony, podziękujcie Nintendo, bo gdyby nie oni, to Wasza ukochana konsola nigdy nie ujrzałaby światła dziennego :)



Nośnik danych

Gry dla SNESa zapisywane są tak jak w przypadku wszystkich starszych i niektórych nowszych konsol na kartridżach. Zaletą tego rozwiązania jest niewątpliwie czas dostępu do danych, a co za tym idzie błyskawiczne loadingi. Wadą tego rozwiązania jest pojemność takiego kartridż, która nijak się ma do nowszych rozwiązań typu płyta CD/DVD/BluRay. Kartridże dla SNESa miały maksymalną pojemność 128 Mbit, czyli 16 MB. Jednak ze względu na koszty produkcji kartów o takiej pojemności, większość gier wydawana była na konstrukcjach 32 Mbit. Czasami pojawiały się gry na kartridżach 48 Mbit takiej jak Star Ocean, czy Tales of Phantasia. Niektóre z gier miały też wbudowane baterie podtrzymujące wbudowaną pamięć. Dzięki temu rozwiązaniu, w grach

posiadających taką możliwość, można było zapisywać stan gry. Baterie te były wbudowywane na stałe, więc obecnie, jeśli ktoś zakupi grę ze wbudowaną baterią, to może się okazać, że nie da się zapisać gry, a to z tego prostego powodu, że owa baterijka, po przeszło 20 latach, po prostu się rozładowała. Na szczęście przy odrobinie zacięcia, można taką baterijkę wymienić. Procedurę takiej wymiany opisałem w jednym ze wpisów z cyklu [Retro Reanimacja](#).

Jeśli chodzi o wygląd samego karta, to może nie ma tutaj jakiegoś szalu, jednak wyglądają one zdecydowanie ładniej niż te dla [Segi Master System](#). Mają zdecydowanie większą naklejkę, z ładną grafiką przedstawiającą tytuł i logo zapisanej na nim gry. Nie są tak boleśnie kanciaste tylko ładnie zaokrąglone i ogólnie sprawiają całkiem przyzwoite wrażenie. Przetłoczenie pod naklejką to zabezpieczenie przed wyciągnięciem kartridża z konsoli, kiedy ta jest włączona. Po prostu w momencie włączenia konsoli, w to przetłoczenie wchodzi plastikowa wajcha, która blokuje karta i nie można go wyciągnąć.



Z tyłu kartridża nie znajdziemy zbyt wiele. Wytlócone logo Nintendo oraz tabliczka znamionowa informująca nas o tym, że gra wymaga regularnego czyszczenia.



Bardzo podoba mi się sposób, w jaki pakowane są oryginalne gry dla SNESa. Widać, że ktoś przyłożył się do tego tematu. Gra zapakowana jest w ładne kartonowe pudełko z dużą ilością kolorowej grafiki.



Kiedy je otworzymy, w środku znajduje się plastikowa, przezroczysta wytlóczka, w której znajduje się kartridż z grą, Instrukcja obsługi wydrukowana w pełnym kolorze i na dobrej jakości papierze

oraz czasami jakieś dodatki. W przypadku Donkey Konga jest to mapa świata z opisami lokacji, oraz instrukcja podłączenia konsoli do prądu ;)



Kontroler

Pady to również istotny element każdej konsoli. Czwarta generacja była pierwszą, w której twórcy sprzętu pomyśleli o ergonomii. Oczywiście nadal pad jest płaski i nie leży jakoś idealnie w dłoni, ale w tej generacji ktoś pomyślał, że jednak trzymanie prostokątnego pada, nie jest zbyt wygodne, więc postanowił zrobić coś, aby sytuację poprawić.



Kontroler Super Nintendo jest rozwinięciem koncepcji z poprzedniej generacji, jednak został on mocno zmodyfikowany. Oprócz przycisków A i B zostały dodane dwa następne, oznaczone symbolami X i Y. Cztery przyciski zostały ułożone w kształcie rombu i taki układ bardzo przypadł graczom do gustu. Na tyle, że do dziś większość, jeśli nie wszystkie kontrolery do konsol korzystają z tego układu. Pad dla SNESa jest też pierwszą konstrukcją, która otrzymała dwa dodatkowe przyciski na górnej krawędzi urządzenia, czyli L i R, które również są wykorzystywane do dziś w większości padów. Ogólnie kontrolery dla SNESa sprawiają dość przyjemne wrażenie i ich kształt jest do dziś bardzo rozpoznawalny. Nie są one tak wygodne jak obecne konstrukcje, jednak był to pierwszy krok w kierunku wygodniejszego sterowania w grach na konsolach.

Na koniec

SNES to niewątpliwie konsola, która zostanie zapisana na kartach historii gier video. Jest ładna, solidnie wykonana, do tego posiada imponującą bibliotekę gier i to właśnie na niej zaczęło swój

żywot wiele serii znanych graczom do dziś. Jest to sprzęt kultowy i każdy, rasowy gracz powinien wiedzieć, że coś takiego jak Super Nintendo Entertainment System istniało.

To wszystko na dzisiaj. Mam nadzieję, że miło spędziliście czas i nie uważacie go za zmarnowany. Trzymajcie się i do przeczytania za jakiś czas.