



Das **Super Nintendo Entertainment System** (meist abgekürzt mit Super Nintendo, Super NES oder SNES; orig. jap. スーパーファミコン (Super Famicom)) ist eine 16-Bit-Spielkonsole von Nintendo.

Das Nachfolgemodell des NES (Famicom) erschien im November 1990 in Japan, unter dem Namen Super Famicom (Super Family Computer); im September 1991 in den USA und im April 1992 in Europa (in Deutschland erst im August 1992). Die amerikanische Version war in ihrer Bauart modifiziert. Der Einführungspreis betrug in Deutschland 329 DM, inklusive dem Spiel Super Mario World; etwa drei Monate nach der Einführung wurde der Preis auf 299 DM gesenkt. Später folgten noch weitere SNES-Paketangebote, in denen sich meist aktuellere Spiele und/oder zwei Controller befanden.

Als größter Kritikpunkt bei der Einführung des SNES in Japan wurde der vergleichsweise schwache 65c816-Hauptprozessor genannt, der mit einer Taktfrequenz von maximal 3,58 Mhz arbeitete. Dabei handelte es sich um einen 8-Bit-Prozessor (6502), der zum 16-Bit-Prozessor aufgewertet worden war (=65C816). Der Vorteil dieses langsamen Prozessors lag in einer geplanten Abwärtskompatibilität zum NES, allerdings wurde diese Funktion nicht realisiert, obgleich im Sommer vor der japanischen Veröffentlichung ein Prototyp auf einer Messe präsentiert wurde, welcher NES-Spiele unterstützte. Das Konkurrenzprodukt Sega Mega Drive wies einen stärkeren Hauptprozessor auf (Motorola 68000 mit 7,88 MHz) was sich dem Konsumenten bei Spielen wie Super R-Type oder Gradius III offenbarte, da diese dem SNES stellenweise mehr abverlangten, als es zu leisten vermochte. Es gelang den Entwicklern jedoch, sich mit dem schwachen Prozessor des SNES zu arrangieren.

Im Laufe der Vermarktung erschienen auch Spiele, welche auf ihren Modulen zusätzliche Prozessoren - wie den DSP- oder den SuperFX-Chip - beherbergten, mit deren Hilfe einfache 3D-Grafiken dargestellt werden konnten. Der Fokus lag jedoch weiter auf 2D-Spielen. Andere Chips entlasteten den Hauptprozessor oder übernahmen bestimmte Berechnungen, die das System normalerweise verlangsamt hätten. Oft waren die in den Modulen eingebauten Zusatzchips um ein vielfaches stärker als die eigentliche SNES-Hardware.

Wie schon beim Vorgänger, wurden auch beim SNES die Spiele mit Hilfe eines Ländercodes an die jeweilige Version der Konsole (USA, Europa, Japan) gebunden. Trotzdem gab es verschiedene Methoden, diese Abhängigkeit zu umgehen, wie durch eine technische Modifikation der Konsole oder mittels der Verwendung eines Adapters (z. B. Action Replay). Erfolg war nicht garantiert, und die Hersteller wehrten sich bald durch eine zusätzliche Abfrage des TV-Standards (NTSC/PAL). Auch hier erschienen jedoch modernisierte Adapter, welche auch diese Methode umgehen konnten (Fire-Adapter, Super Key Adapter etc.).

Gegen Ende der SNES Ära wurde das Layout des Mainboards geändert, während das SNES äußerlich gleich blieb. Das Mainboard schrumpfte um 20% und die CPU sowie die beiden PPUs wurden in einem Chip dem CPUN-A zusammen gefasst.

Nintendo®

Das SNES wurde bis 1998 produziert und weltweit ca. 49 Millionen Mal verkauft. Die zuletzt gebauten Konsolen, die den Namen SNES 2 / Super Famicom Junior trugen und ausschließlich in Nordamerika / Japan ab 1997 für \$99 / 7800Yen verkauft wurden, hatten ein kleineres Gehäuse und waren nicht mehr RGB-fähig, was sich nur durch einen Umbau reaktivieren ließ. Ende 1996 erschien mit dem Nintendo 64 der offizielle Nachfolger.

Das SNES war Nintendos notwendiger Gegenzug zu Segas Mega Drive. Der Vorgänger NES war weltweit sehr erfolgreich und konnte sich gegen das konkurrierende Sega Master System sowie Atari durchsetzen. In den darauffolgenden Jahren veröffentlichte Sega die 16-Bit-Konsole Sega Mega Drive, die in den USA aus lizenzrechtlichen Gründen in Genesis umbenannt wurde. Ferner entwickelte sich auch NEC mit seiner gesteigert leistungsfähigen 8-Bit-Konsole PC-Engine zum Konkurrent. Das NES war beiden Rivalen technisch unterlegen, verkaufte sich jedoch zusammen mit dem Game Boy weiterhin gut, so wurde das bereits entwickelte SNES nicht sofort veröffentlicht. Bei der Markteinführung in den USA erstarkte das Mega Drive anfänglich aufgrund strategischer Fehler seitens Nintendo, dieser Umstand war jedoch letztlich nur von kurzer Dauer.

Auch Nintendos zweite Spielkonsole triumphierte bald über die Konkurrenz, was angesichts der technischen Defizite des SNES hauptsächlich auf den damaligen guten Ruf Nintendos durch die NES-Konsole zurückzuführen ist.

Wenige Jahre nach der Veröffentlichung des Mega Drive und Super Nintendos, zeichnete sich eine erneute Niederlage für Sega ab.

Diesen Trend versuchte Sega mit zusätzlichen Erweiterungen wie dem Mega-CD oder dem 32X aufzuhalten. Mega-CD war eine CD-ROM-Erweiterung für das "Mega Drive", die wegen ihres hohen Preises und mangels hochwertiger Software erfolglos blieb. Nintendos Antwort auf das Mega-CD sollte die Super CD-Erweiterung werden, welche zusammen mit Sony, den Entwicklern des SNES-Soundchips SPC700, entwickelt und vertrieben werden sollte. Da jedoch Sony darauf bestand, exklusive Herstellungs- und Vertriebsrechte für eine eventuelle Kombination aus SNES und Super-CD-Konsole, sowie den Nintendo-Figuren zu erhalten, beendete Nintendo die Zusammenarbeit und schloss stattdessen einen Vertrag mit Philips ab, der wenige Monate später auch wieder gekündigt wurde. Verärgert über Nintendos Verhalten, beschloss Sony, das errungene Wissen über die Super-CD-Erweiterung für die Entwicklung einer eigenen Spielkonsole, der PlayStation, zu verwenden.

Ende 1994 erschienen die PlayStation und der Sega Saturn in Japan, beide waren dem SNES technisch in jeder Hinsicht weit überlegen. Darüber hinaus verwendeten die neuen Konsolen nun standardmäßig CD-ROMs als Datenträger, die nicht nur preiswerter als Module waren, sondern auch das 150- bis 1200-fache an Speicherkapazität boten. In Fachzeitschriften wurde daraufhin vom Ende der SNES-Ära gesprochen, da die Architektur der neuen Konsolen die flüssige Darstellung von detaillierten 3D-Grafiken ermöglichte, etwas, was bis dahin nur auf elitären Grafik-Workstations realisiert werden konnte. Der Begriff Next-Gen-Konsole wurde in dieser Zeit geprägt und wird bis heute noch weiter verwendet.

Da sich die Entwicklung der hauseigenen Konsole Ultra 64 (später in Nintendo 64 umbenannt) stark verzögerte, versuchte Nintendo weiterhin das SNES mit grafisch und spielerisch hochwertigen Titeln wie Donkey Kong Country oder Yoshi's Island konkurrenzfähig zu halten. Es erschienen noch bis ins Jahr 1998 offizielle Spielveröffentlichungen (zwei Jahre nach Einführung der Nintendo-64-Konsole). Zu den letzten in Europa veröffentlichten Spielen für das SNES zählen die Simulation Harvest Moon, Fifa 98 und die Spielesammlung Timon & Pumbaa's Jungle Games.

Für das SNES erschienen fast 4000 offizielle Spiele, von denen jedoch nur knapp ein Drittel international vermarktet wurde. In Amerika besaß fast jede zehnte Familie ein SNES, in Japan waren es 40% aller Haushalte.



Hersteller [Nintendo](#)

Typ [Stationäre Spielkonsole](#)

Generation

4. Konsolen-Generation (16-Bit)

 [Veröffentlichung](#)

21. November 1990

 [Veröffentlichung](#)

13. August 1991

 [Veröffentlichung](#)

11. April 1992

Hauptprozessor

16-Bit [Ricoh 5A22](#) (65C816-Kern) 3,58 MHz

Grafikprozessor

2 PPU

Speichermedien

[Module](#)

Online-Dienst

[Satellaview](#) (Nur in Japan)

Verkaufte Einheiten

ca. 49,08 Millionen

Erfolgreichstes Spiel

[Super Mario World](#)

Vorgänger

[NES](#)

Nachfolger

[Nintendo 64](#)