

	<p>Objekt: Panasonic 3DO</p> <p>Museum: Computerspielmuseum Berlin Karl-Marx-Allee 93a 10243 Berlin 030 6098 8577 <a href="mailto:nicole.hanisch@computerspielmuseum.de">nicole.hanisch@computerspielmuseum.de</a></p> <p>Sammlung: Spielmaschinen</p> <p>Inventarnummer: 9944</p>
--	--

## Beschreibung

### 3DO - Der Traum von einem universellen Videospiele-Standard

Trip Hawkins, Gründer von Electronics Arts, fasste Anfang der 90er Jahre den Plan, eine eigene Videospielekonsole zu entwickeln. Der Clou bestand darin, dass seine eigens dafür gegründete Firma 3DO dieses System nicht selbst produzieren, sondern lediglich Lizenzen an andere Hersteller vergeben wollte. Diese sollten dann auf der Grundlage des 3DO-Standards eigene Geräte vertreiben.

Da sich im Vorfeld bereits Elektronik- und Medien-Giganten wie AT&T, Matsushita, Time Warner u.a. vertraglich an das Projekt gebunden hatten, wurde es mit großer Spannung erwartet. Letztendlich kamen allein Panasonic und später Goldstar mit einer Konsole auf den Markt. Zwar gab es eine breite Palette interessanter Spiele für das leistungsfähige 32-Bit-System, doch war der Preis mit 700 \$ nicht gerade gering.

Auch wurde es nicht als reine Game-Konsole vermarktet, sondern als zentrale Multimedia-Einheit für das Wohnzimmer. Letztendlich war wohl die Zwitternatur des 3DO dafür verantwortlich, dass es zu einem der größten Flops der Videospiele-Geschichte werden sollte. Aufgrund seines hohen Preises, konnte es sich als Spielkonsole gegen die kurz nach ihr erschienenen CD-ROM-Konsolen Playstation und Saturn nicht behaupten.

## Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

## Ereignisse

Hergestellt	wann	1994
	wer	Panasonic Corporation
	wo	