

| | |
|--|--|
| | <p>Objekt: Sega Saturn</p> <p>Museum: Computerspielmuseum Berlin Karl-Marx-Allee 93a 10243 Berlin 030 6098 8577 nicole.hanisch@computerspielmuseum.de</p> <p>Sammlung: Spielmaschinen</p> <p>Inventarnummer: 9765</p> |
|--|--|

Beschreibung

Die Schlacht der "Next-Generation"-Konsolen beginnt

Mit dem Saturn und der Playstation kamen fast zeitgleich zwei neue 32-Bit-Konsolen heraus, die beide als reinrassige "Next-Generation"-Spielkonsolen die gleichen Käuferschichten ansprachen. Bei dem Videospiele-Veteran Sega herrschte kein Zweifel darüber, dass ihre Konsole über die des Neueinsteigers Sony siegen würde.

So hatte Sega keine Bedenken, den Saturn mit 399 \$ um 100 \$ teurer als Sony die Playstation anzubieten. Auch ging man wie selbstverständlich davon aus, dass sich die Spielentwickler für ihre neue Konsole begeistern würden und tat wenig, um bereits im Vorfeld eine gute Versorgung mit Spielen sicherzustellen. Dies spiegelte sich auch in der schlechten Qualität der von Sega angebotenen Spielentwickler-Programme für den Saturn wieder.

Obwohl nach dem schwachen Startangebot nach und nach bessere Spiele für den Saturn hergestellt wurden, war Sega gegenüber der Playstation bereits ins Hintertreffen geraten. Innovative Zusatzartikel, wie z. B. ein Modem, konnten das Ruder nicht mehr herumreißen. Erschwerend kam hinzu, dass ab 1996 Nintendos N64 auf den Markt drängte und vor allem dem Saturn Käufer abjagte.

Letztendlich waren die großen Verluste bei Sega für das Ende des Saturn 1997 verantwortlich. Weltweit wurden mit 10 Mio. Stück zu wenig verkauft, um damit Gewinn zu machen.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Ereignisse

| | | |
|-------------|------|------------------|
| Hergestellt | wann | 1994 |
| | wer | Sega Corporation |

wo