[Additional information: https://owl.museum-digital.de/object/3933 vom 2024/03/29]



Heinz Nixdorf MuseumsForum / Sergei Magel [CC BY-NC-SA]

Object:	Sega Saturn
Museum:	Heinz Nixdorf MuseumsForum Fürstenallee 7 33102 Paderborn 05251-306600 AWegener@hnf.de
Collection:	Videospiele und Konsolen
Inventory number:	E-2018-0005

Description

Der Verkaufsstart von Sega Saturn war atemberaubend, nach nur zwei Tagen war die Videospielkonsole ausverkauft. Allein bei der Markteinführung am 22. November 1994 in Japan wurden 170 000 Geräte verkauft.
Die Pläne für eine 32-Bit-Konsole soll es bei Sega bereits im Jahr 1992 gegeben haben. Nach dem Erfolg der Vorgängerspielkonsole „Sega Mega Drive“ wollte man die ultimative 2D-Konsole mit 3D-Fähigkeiten auf den Markt bringen, die „Sega Giga Drive“. Durch die Ankündigung des Konkurenten Sony, eine eigene Spielkonsole unter dem Namen PlayStation herauszubringen, veränderte Sega die Spezifikation ihrer Konsole und deren Namen, um sich besser auf dem Markt behaupten zu können. Durch den massiven Zeitdruck konnten die Programmierer der „Saturn“ die Spiele nicht in der angekündigten Qualität liefern, dadurch konnte nicht die volle Leistung der Saturn genutzt werden, damit einhergehend verspielte Sega den Vorsprung auf dem Konsolenmarkt.
Die PlayStation von Sony, die 12 Tage nach der Sega Saturn erschien, verkaufte sich welweit über 100 Millionen Mal, von der Sega Saturn wurden „nur“ 10 Millionen Exemplare veräußert. Nicht nur der hohe Preis (490 US-Dollar), sondern vor allem der Mangel an erhältlicher Software, führten zu schlechteren Verkaufszahlen gegenüber Sony.
In Japan wurde Sega Saturn durch zahlreiche Werbespots mit dem Helden Segata Sanshirō beworben, der im Gegensatz zur Konsole, Kultstatus erzielte.

Basic data

Material/Technique:	Kunststoff
Measurements:	HxBxT: 8,5 x 25,5 x 22,5 cm

Events

Created	When	1994-1995

Who	Sega
Where	Taiwan

Keywords

- Video game
- Video game console
- video game