

SWR2 Zeitwort

3.12.1994

In Japan wird die erste PlayStation verkauft

Von Tobias Nowak

Sendung: 3.12.2020

Redaktion: Elisabeth Brückner

Produktion: SWR 2020

SWR2 Zeitwort können Sie auch im **SWR2 Webradio** unter www.SWR2.de und auf Mobilgeräten in der **SWR2 App** hören – oder als **Podcast** nachhören:
<https://www.swr.de/~podcast/swr2/programm/swr2-zeitwort-podcast-100.xml>

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Die SWR2 App für Android und iOS

Hören Sie das SWR2 Programm, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR2 App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...

Kostenlos herunterladen: www.swr2.de/app

O-Ton japanische Werbung

Autor:

Die Werbekampagne, die Sony 1994 für die PlayStation startet, ist allgegenwärtig.

O-Ton japanische Werbung

„PlayStation!“

Autor:

Die Schlangen, die sich am 3. Dezember – heute vor 26 Jahren – vor Elektro-Fachgeschäften in ganz Japan bilden, sind mächtig.

Die erste PlayStation prägte das Genre der Videospiele so grundlegend wie kaum ein anderes Gerät.

Klang:

PlayStation1 Startup

Autor:

Digitale Spiele werden heutzutage vor allem auf Handies und Tablets „gezockt“, sehr gerne Puzzle-Spiele, während man auf den Bus wartet. Aufwändigere Spiele in großen Fantasiewelten laufen eher auf dem PC. Oder man spielt über Videospielekonsolen, wie die PlayStation von Sony. Spielkonsolen gab es seit den 70er Jahren. Sie wurden im Wohnzimmer an das Fernsehgerät angeschlossen. Videospiele waren bis dahin in erster Linie Kinderspielzeug, mit knuffigen Helden wie dem hüftenden Klempner „Super Mario“, dem rasenden Igel „Sonic“ oder der immer wieder zu rettenden Prinzessin „Zelda“. Das hatte mit der PlayStation ein Ende...

O-Ton Werbetrailer 1995:

„Sony Playstaion. It's not a game.“

Autor:

...denn Sony hatte eine neue Zielgruppe erkannt: Die Teenager, die in den 80er Jahren mit Spielen aufgewachsen waren, waren inzwischen junge Erwachsene geworden.

O-Ton Werbetrailer 1995:

Dieser Sumpf scheint weit weg von ihrem Wohnzimmer. Dachten Sie. Doch mit PlayStation bedrohen die gleichen Gefahren Ihr kuscheliges, trautes Heim.

Autor:

Große Summen wurden in eine Werbekampagne gesteckt, die sich ausdrücklich von Kinder-Videospielen absetzte. Der Höhepunkt kam, als Sony die MTV-Music Awards 1995 sponsorte und Michael Jackson als Werbeträger gewinnen konnte.

So wurde die PlayStation im Umfeld der Pop-Kultur verankert. Die Spiele selbst wurden ebenfalls Pop, zum Beispiel das ultra-schnelle Sciece-Fiction-Rennspiel

„WipEout“, auf dessen Soundtrack erstmals Stücke realer Bands auftauchten, etwa von Prodigy, Leftfield oder den Chemical Brothers. Auch Gamer Markus Laubach begeisterte das:

O-Ton Markus Laubach:

Da hat mich total der Soundtrack auch geflasht. Das es dann auch noch die Möglichkeit gab, die Spiele-CD einfach zu nehmen und Tracks auf einer Audio-Anlage anzuhören, das war einfach next Level.

Autor:

Viele der ersten PlayStation-Spiele wurden zu Hits und verschoben die Genre Grenzen. Auch für Tobias Kim gab es damals keine Alternative:

O-Ton Tobias Kim:

„Der Grund, warum ich damals eine PlayStation haben wollte, war „Tekken“. Das war nämlich damals das einzige System, auf dem das Spiel erschien. Und deswegen wollte ich das unbedingt haben, ich fand das damals mega geil.“

Game-Sound „Tekken“

Autor:

„Tekken“ ist ein „fighting game“, in dem jeweils zwei Avatare in den Ring steigen und sich gegenseitig nach allen Regeln der Kampfkunst rundenweise vermöbeln. Solche Spiele gab es bis dahin nicht für daheim. Die PlayStation warb aber nicht nur mit einem neuen Stil, sondern auch mit technischer Exzellenz:

O-Ton Werbetrailer 1995:

CD-ROM-Technologie, Echtzeit-3D-Grafik, über 80 Videospiele.

Autor:

3D-Grafik war zwar keine neue Erfindung, aber noch nie konnten so viele Menschen daheim eine so gute Umsetzung davon sehen.

O-Ton Tobias Kim:

Was mich am allermeisten geflasht hat damals, das war auf irgendso'ner Party. Da hat er einfach so 'ne Demo laufen lassen von so einem Rochen, im Wasser. Der war animiert und man konnte mit dem Joypad um diesen Rochen rumfahren. Und dazu lief so eine sphärische Musik. Da hab ich dann stundenlang zugeguckt. (ab 2'46)

Autor:

Der Erfolg der PlayStation war riesig: Am Ende stand sie in über 100 Millionen Haushalten weltweit.

Spiel-Töne Ridge Racer:

Yeah, it's a new record!

O-Ton Markus Laubach (2014):

Für uns war schon damals der Name PlayStation ein Synonym für „Konsole“.

Autor:

Sie etablierte langlebige Serien wie „Tomb Raider“, „Resident Evil“ oder „WipEout“ und ihre Geschichte geht bis heute weiter: Seit November 2020 ist die PlayStation 5 auf dem Markt... oder eben nicht, denn sie ist so begehrt, dass sie fast überall ausverkauft ist.

O-Ton Werbetrailer 1995:

Denkt daran Leute, unterschätzt niemals die Power der PlayStation.“