

	<b>Object:</b> Sega Mark III / Master System
	<b>Museum:</b> Computerspielmuseum Berlin Karl-Marx-Allee 93a 10243 Berlin 030 6098 8577 <a href="mailto:nicole.hanisch@computerspielmuseum.de">nicole.hanisch@computerspielmuseum.de</a>
	<b>Collection:</b> Spielmaschinen
	<b>Inventory number:</b> 9762

## Description

### Der ewige Zweite

Bevor Sega mit dem Mark III ab 1984 in Japan eine eigene Videospielekonsole verkaufte, produzierten sie bereits Videospieleautomaten (z. B. Zaxxon) und Spiele für die Systeme anderer Hersteller wie dem Atari VCS. Angespornt von dem Erfolg des NES in den USA, entschloss sich auch Sega, seine Konsole als Master System ab 1986 auf dem westlichen Markt zu verkaufen.

Technisch waren sich die beiden Geräte recht ähnlich. Das Master System bot jedoch Einschübe für zwei verschiedene Spielmodultypen: ein Standardmodul und eine scheckkartengroße sogenannte Sega Card mit geringerem Speichervolumen. Trotz seines Bekanntheitsgrades aus den Spielhallen vermochte es Sega aber nicht, dem Konkurrenten Nintendo Paroli zu bieten. Zu sehr dominierte dessen NES bereits die Szene.

So kam das Master System z. B. in den USA nicht über einen Marktanteil von 10 % hinaus. Ein Grund dafür ist auch in der rigorosen Lizenzpolitik Nintendos zu sehen. Üblicherweise erlaubte die Firma ihren Lizenznehmern nicht, für konkurrierende Systeme Titel zu entwickeln. So war es für Sega schwer, die Unterstützung des Master Systems mit guten Titeln zu sichern. Bei dem 1990 erschienen Master System II handelt es sich um eine kompatible und preisgünstigere Überarbeitung des Originals.

## Basic data

Material/Technique:

Measurements:

## Events

Created	When	1986
	Who	Sega

Where