



Nur Core kapiert die komplizierte Mega-Drive-plus-CD-Kombo und haut uns mit einer 3D-Luftschlacht vom Hocker.

Sega baut das flache und billigere Mega Drive 2 und investiert in die interne Spielentwicklung. Links oben Story of Thor.

starken Hardware. Da jedoch nur ein kleiner Teil der Mega-Drive-Kunden mit CD-ROM aufrüstet, bleibt der Markt für ein ernsthaftes Engagement der Firmen zu klein; kaum ein Entwickler möchte den Massenspeicher und die Power der doppelten CPU nutzen.

Schon wenige Monate nach dem Debüt (am 12.12.1991 in Japan) gilt das CD-System als Flop, die Modulkonsole Super Nintendo kann den Marktführer NES locker beerben.



Blick in die 3D-Zukunft: Die Polygongrafik von Silpheed kommt von CD, nur die Vehikel werden in Echtzeit berechnet.

Im Westen kommt Sega seinem Erzkonkurrenten bedrohlich nahe und verkauft unter dem Management von Tom Kalinske bis Ende 1993 allein in den USA zwölf Millionen „Genesis“-Konsolen. Laut dem US-Magazin Wired überholt Segas 45%-Marktanteil Nintendo (44%), in Europa spielen sogar 66% mit Sega. Mit **Sonic the Hedgehog** gibt Sega seinem Gerät ein Maskottchen, das auf viele Spieler moderner und pfiffiger wirkt als Mario. Jetzt schlagen sich auch Acclaim und Konami,



Ein spätes Sprite- und Pixel-Feuerwerk entfacht der japanische Entwickler Treasure 1993 mit seinen Gunstar Heroes.

zuvor exklusive Nintendo-Partner, auf die Seite von Sega. „Sega’s Plan for World Domination“: Wired hebt den blauen Igel aufs Cover und zitiert EA-Manager Bing Gordon: „Das Genesis erreicht eine ältere Zielgruppe als Nintendo. Das ist der Wachstumsmarkt für die zweite Hälfte der 90er-Jahre.“

Mit dieser Vision behält Gordon recht, doch letztlich bekommt nicht Sega, sondern Sony die prophezeiten



Unzuverlässige Schnittstelle, Länder-Inkompatibilität und der Bedarf nach einer zweiten Steckdose beschränken den Mega-CD-Nutzen. Im Bild die japanische, erste Variante; Mega CD II wird weltweit im Flach-Design ausgeliefert.



Mit Adapter für den Modulschacht spielt das Mega Drive die Vergangenheit und die Zukunft: 1990 erscheint der Master System Converter für 8-Bit-Module und -Cards ...

... vier Jahre später der 32X-Aufsatz, dessen RISC-Chips nur von 40 Spielen unterstützt werden und (noch) eine eigene Stromversorgung benötigen.