

# Cartouches Sega Master System : fiche complète

Les **cartouches Master System** sont le principal support de jeux utilisé par la console **Sega Master System**. Elles ont remplacé progressivement les formats plus limités comme les **Sega Card**, et sont devenues le support standard de la machine.

Les cartouches contiennent la mémoire morte du jeu (**ROM**) et s'insèrent dans le port cartouche situé sur la console.

## 1. Présentation générale

La cartouche est un support physique rigide, conçu pour stocker un jeu vidéo sous forme électronique.

Caractéristiques générales :

- boîtier en plastique rigide
- connecteur à broches
- mémoire contenant le programme du jeu
- insertion directe dans la console
- support réutilisable mais non réinscriptible par l'utilisateur

Sur Master System, la cartouche est le format principal utilisé pour la majorité de la ludothèque.

## 2. Rôle technique

La cartouche contient le programme exécutable du jeu sous forme de **ROM**.

Lorsque la console démarre :

- elle lit les données présentes dans la cartouche
- le processeur exécute les instructions du jeu
- les ressources graphiques, sons et données sont chargés directement depuis le support ou organisés en mémoire vive selon le fonctionnement du programme

La cartouche peut également intégrer, selon les cas :

- des mécanismes de pagination mémoire
- des variantes d'organisation de ROM
- parfois des spécificités matérielles selon les besoins du jeu

### 3. Avantages des cartouches

Par rapport à d'autres supports de l'époque, les cartouches Master System offrent plusieurs avantages :

- accès rapide aux données
- bonne robustesse physique
- simplicité d'utilisation
- capacité supérieure à celle des **Sega Card**
- meilleure adaptation aux jeux plus complexes

Elles permettent une expérience immédiate :

- insertion
- mise sous tension
- lancement du jeu

### 4. Format physique

Les cartouches Master System se présentent généralement sous la forme d'un boîtier rectangulaire noir ou foncé, avec une étiquette indiquant le titre du jeu.

Leur conception inclut :

- une coque de protection
- une carte électronique interne
- une ROM contenant le logiciel
- un connecteur inférieur ou latéral selon l'orientation d'insertion

Ce format est plus encombrant qu'une **Sega Card**, mais aussi plus robuste et plus évolutif.

### 5. Capacité

Les cartouches Master System disposent d'une capacité variable selon les jeux et les générations de production.

De manière générale :

- les premiers jeux utilisent des tailles modestes
- les jeux plus tardifs utilisent des capacités plus importantes
- la cartouche permet une évolution supérieure au format carte

Cette capacité plus grande a permis :

- des jeux plus riches visuellement
- des univers plus vastes
- davantage de niveaux, données ou contenu sonore
- des mécaniques plus complexes

## 6. Compatibilité

Les cartouches Master System sont compatibles avec :

- **Master System 1**
- **Master System 2**
- certaines consoles ou adaptateurs compatibles selon les régions et le matériel utilisé

Elles constituent le support le plus universel de la gamme Master System.

Contrairement aux **Sega Card** :

- elles restent compatibles avec la **Master System 2**
- elles sont devenues la norme de fait sur la machine

## 7. Différences avec les Sega Card

| Caractéristique               | Cartouche Master System | Sega Card    |
|-------------------------------|-------------------------|--------------|
| Format                        | Boîtier rigide          | Carte plate  |
| Taille                        | Plus grande             | Plus petite  |
| Robustesse                    | Élevée                  | Plus faible  |
| Capacité                      | Plus importante         | Plus limitée |
| Compatibilité Master System 1 | Oui                     | Oui          |
| Compatibilité Master System 2 | Oui                     | Non          |
| Pérennité commerciale         | Forte                   | Faible       |

## 8. Organisation mémoire

Les cartouches Master System reposent généralement sur une mémoire **ROM** adressée par la console.

Selon les besoins du jeu, elles peuvent utiliser :

- une structure simple pour les petits jeux
- des systèmes de **bank switching** pour les jeux plus volumineux

Le **bank switching** permet à la console d'accéder successivement à différentes portions de mémoire ROM, malgré l'espace d'adressage limité du processeur.

Cela a été essentiel pour :

- augmenter la taille des jeux
- enrichir les contenus graphiques et sonores
- dépasser les contraintes initiales des premiers titres

## 9. Sauvegarde

La plupart des cartouches Master System ne disposent pas de sauvegarde intégrée sur batterie.

En pratique :

- beaucoup de jeux utilisent des **mots de passe**
- d'autres imposent de recommencer la partie
- les fonctions de sauvegarde persistante sont moins fréquentes que sur certaines générations ultérieures

Cela dépend néanmoins du jeu concerné.

## 10. Variantes et particularités

Certaines cartouches Master System se distinguent par :

- leur taille de ROM
- leur région de commercialisation
- leur compatibilité PAL / NTSC
- leur présence en version avec ou sans jaquette spécifique
- leur réédition dans différentes gammes commerciales

Il existe aussi des différences selon :

- les marchés européens
- le Japon
- le Brésil, où la Master System a connu une longue exploitation commerciale

## 11. Intérêt historique

Les cartouches Master System représentent le support central de l'écosystème 8 bits de Sega.

Elles symbolisent :

- la maturité technique de la console
- l'abandon progressif des supports plus limités comme la **Sega Card**
- l'évolution des jeux vers des contenus plus ambitieux
- la standardisation du support cartouche dans l'industrie des consoles de salon de l'époque

## 12. Pour les collectionneurs

Aujourd'hui, les cartouches Master System intéressent les collectionneurs pour plusieurs raisons :

- diversité des éditions
- différences de boîtes et de jaquettes selon les pays

- présence de titres rares
- importance historique dans la génération 8 bits

L'état de conservation peut concerner :

- la cartouche elle-même
- l'étiquette
- la boîte
- la notice
- les variantes régionales

## 13. Résumé

Les **cartouches Master System** sont le support principal de la console **Sega Master System**. Plus robustes et plus capacitives que les **Sega Card**, elles ont permis à la machine d'accueillir des jeux plus riches et plus complexes. Compatibles avec la **Master System 1** comme avec la **Master System 2**, elles constituent le format standard et durable de la ludothèque Master System.

# Jeux Master System sur cartouche par pays de distribution

Cette fiche regroupe les jeux **Sega Master System sortis sur cartouche** par **pays ou zone de distribution**.

## Remarque importante

- Un même jeu peut avoir été distribué dans plusieurs pays.
- Certains titres sont d'abord sortis en **Sega Card**, puis ont été **réédités en cartouche**.
- Cette fiche se concentre sur la **distribution sur cartouche**.

## France

La distribution française Master System est documentée sur Sega Retro via une liste dédiée au marché français. On y trouve notamment les titres suivants sur cartouche :

- Aerial Assault
- After Burner
- Assault City
- Basketball Nightmare
- Battle OutRun
- Chase H.Q.
- Dynamite Dux
- Golden Axe

- Golfamania
- Great Baseball
- Great Basketball
- Great Football
- Olympic Gold
- Operation Wolf
- OutRun
- R.C. Grand Prix
- Scramble Spirits
- Super Monaco GP
- Teddy Boy Blues
- Le Livre de la Jungle
- Le Roi Lion
- Les Schtroumpfs
- Ultima IV: Quest of the Avatar
- Winter Olympics
- World Cup USA 94
- Zaxxon 3D

## Japon

Sega Retro possède une page distincte pour les jeux Master System sortis au Japon, et cette page sépare explicitement les titres par support, avec une section **Cartridge**. Parmi les jeux visibles dans cette section :

- Action Fighter
- After Burner
- Alex Kidd BMX Trial
- Alex Kidd no Miracle World
- Alex Kidd: The Lost Stars
- Alien Syndrome
- Anmitsu Hime
- Argos no Juujiken
- Astro Warrior
- Nazca '88
- Blade Eagle

## Allemagne

Pour certains jeux, Sega Retro indique explicitement le distributeur allemand **Ariolasoft**. Exemple confirmé :

- TransBot

## Grèce

Pour certains jeux, Sega Retro indique explicitement le distributeur grec **Zegetron**. Exemple confirmé :

- TransBot

## Brésil

Le Brésil correspond au réseau de distribution **Tec Toy**, distributeur officiel de Sega dans la région. Sega Retro le confirme sur sa page entreprise.

([segaretro.org])([https://segaretro.org/TecToy?utm\\_source=openai](https://segaretro.org/TecToy?utm_source=openai)))

Exemples de jeux explicitement documentés comme distribués au Brésil sur cartouche :

- TransBot
  - distribué par **Tec Toy**
  - connu au Brésil sous le nom Nuclear Creature

Remarque :

- Sega Retro précise aussi qu'aucun jeu Master System en **Sega Card** n'est sorti au Brésil, ce qui renforce l'idée d'un marché centré sur la **cartouche**.

([segaretro.org])([https://segaretro.org/Mega/Master\\_Adaptor?utm\\_source=openai](https://segaretro.org/Mega/Master_Adaptor?utm_source=openai)))

## Argentine

La présence matérielle de la Master System en Argentine est attestée par la commercialisation de la **Master System Super Compact** en Amérique du Sud via Tec Toy.

([segaretro.org])([https://segaretro.org/Master\\_System\\_Super\\_Compact?utm\\_source=openai](https://segaretro.org/Master_System_Super_Compact?utm_source=openai)))

Toutefois, je n'ai pas ici de liste consolidée de jeux distribués spécifiquement en Argentine sur cartouche.

## Uruguay

La présence commerciale de la Master System via Tec Toy est également attestée en Uruguay.

([segaretro.org])([https://segaretro.org/Master\\_System\\_Super\\_Compact?utm\\_source=openai](https://segaretro.org/Master_System_Super_Compact?utm_source=openai)))

Aucune liste consolidée spécifique de jeux cartouche par titre n'a été confirmée ici.

## Paraguay

La distribution sud-américaine via Tec Toy mentionne aussi le Paraguay.

([segaretro.org])([https://segaretro.org/Master\\_System\\_Super\\_Compact?utm\\_source=openai](https://segaretro.org/Master_System_Super_Compact?utm_source=openai)))

Aucune liste consolidée spécifique de jeux cartouche par titre n'a été confirmée ici.

# Chili

La documentation Sega Retro sur la Master System Super Compact mentionne également une commercialisation prévue au Chili.

([segaretro.org](https://segaretro.org/Master\_System\_Super\_Compact?utm\_source=openai))

Aucune liste consolidée spécifique de jeux cartouche par titre n'a été confirmée ici.

## Jeux d'abord sortis en Sega Card puis réédités en cartouche

- TransBot
  - d'abord sorti en **Sega Card**
  - ensuite réédité en **cartouche**
  - distribution documentée en Allemagne, Grèce et Brésil

## Conclusion

Pour une fiche **100 % exhaustive**, il faut reconstituer pays par pays les catalogues régionaux. En l'état, les ensembles les mieux confirmés ici sont :

- la **France**
- le **Japon**
- certains cas documentés par distributeur, comme **TransBot** en **Allemagne**, **Grèce** et **Brésil**

From:  
<https://wiki.postidea.fr/> - Wiki direlo

Permanent link:  
[https://wiki.postidea.fr/doku.php?id=doc:pixelgames:documentation:cartouches\\_sega](https://wiki.postidea.fr/doku.php?id=doc:pixelgames:documentation:cartouches_sega)

Last update: **2026/05/24 21:01**

