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))

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))

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))

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))

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))

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.direlo.fr/ - **Wiki direlo**

Permanent link:
https://wiki.direlo.fr/doku.php?id=doc:pixelgames:documentation:cartouches_sega

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