Sega Card : fiche complète

Les **Sega Card** (appelées aussi **My Card** dans certains contextes) sont un format de support de jeux utilisé par **Sega** dans les années 1980. Elles ont été commercialisées sur plusieurs systèmes de la marque, notamment la **Sega Master System**.

Ce support se présente sous la forme d'une **carte fine**, plus petite et plus légère qu'une cartouche classique.

1. Présentation générale

Les **Sega Card** sont des supports mémoire destinés à contenir des jeux vidéo ou parfois des logiciels. Elles ressemblent visuellement à des cartes rigides, de format plat, avec des contacts électriques sur un bord.

Caractéristiques générales :

- format physique compact
- épaisseur réduite
- coût de fabrication potentiellement inférieur à celui d'une cartouche
- insertion dans un lecteur dédié sur la console

Sur **Master System**, elles coexistent pendant un temps avec le format cartouche, avant de disparaître.

2. Autres appellations

Selon les marchés et les machines, on rencontre plusieurs noms :

- **Sega Card**
- **My Card**
- parfois **Card** tout simplement

Le terme **My Card** est surtout associé à certains supports Sega au Japon, mais dans l'usage courant lié à la **Master System**, on parle généralement de **Sega Card**.

3. Aspect physique

Une **Sega Card** se distingue d'une cartouche par :

- une taille plus réduite
- une forme plate
- un poids inférieur
- une capacité interne plus limitée

- l’absence de coque volumineuse comme sur les cartouches

D’un point de vue mécanique, cela en fait un support :

- plus simple
- plus compact
- mais aussi moins évolutif

4. Fonctionnement

La carte contient une mémoire morte (**ROM**) lue directement par la console via le port dédié.

Le fonctionnement général est comparable à celui d’une cartouche :

- la console lit les données du jeu depuis le support
- le programme est exécuté par la machine
- le contenu n’est pas modifiable par l’utilisateur

La différence principale réside dans le **format physique** et dans les **capacités généralement plus faibles**.

5. Utilisation sur Master System

La **Sega Master System 1** possède un lecteur permettant d’insérer des **Sega Card**.

Sur cette console :

- les jeux peuvent exister au format **cartouche**
- certains titres existent au format **Sega Card**
- le lecteur de carte est distinct du port cartouche

La **Master System 2**, en revanche, supprime ce lecteur.

Conséquence :

- les **Sega Card** ne sont pas compatibles nativement avec la **Master System 2**

6. Capacité et limites techniques

Le principal inconvénient du format **Sega Card** est sa **capacité de stockage plus réduite** par rapport aux cartouches.

Cela implique :

- jeux généralement plus simples
- contenu plus limité
- marge d’évolution plus faible

- moindre adaptation aux productions devenant plus ambitieuses à la fin des années 1980

À mesure que les jeux augmentent en taille et en complexité, la cartouche devient plus adaptée.

7. Avantages du format

À son apparition, le format **Sega Card** présente plusieurs avantages :

- support compact
- fabrication simplifiée
- encombrement réduit
- image moderne et pratique
- potentiel coût inférieur à celui des cartouches

Pour des jeux de petite taille, ce format pouvait être économiquement pertinent.

8. Inconvénients du format

Malgré ses qualités, le format présente plusieurs limites :

- capacité mémoire inférieure
- moindre flexibilité technique
- support plus fragile qu'une cartouche rigide
- nécessité d'un lecteur spécifique sur la console
- intérêt décroissant avec l'évolution des jeux

Ces limites expliquent sa disparition progressive.

9. Pourquoi le format a disparu

Le format **Sega Card** a disparu pour plusieurs raisons :

- les **cartouches** offraient davantage de capacité
- les jeux devenaient plus gros et plus complexes
- maintenir deux formats augmentait la complexité industrielle
- le lecteur de carte représentait un coût supplémentaire
- la demande s'est concentrée sur les cartouches

Lorsque Sega a conçu la **Master System 2**, l'entreprise a donc supprimé le lecteur **Sega Card** afin de :

- réduire les coûts
- simplifier la machine
- se concentrer sur le support principal

10. Différences entre Sega Card et cartouche

Caractéristique	Sega Card	Cartouche
Format physique	Carte plate	Boîtier rigide plus volumineux
Taille	Petite	Plus grande
Robustesse	Plus faible	Plus élevée
Capacité	Plus limitée	Plus importante
Coût matériel	Potentiellement plus faible	Plus élevé
Lecteur dédié	Oui	Non, via port cartouche
Compatibilité Master System 1	Oui	Oui
Compatibilité Master System 2	Non	Oui

11. Intérêt historique

Les **Sega Card** représentent une phase de transition dans l'histoire des supports de jeux Sega.

Elles illustrent :

- une recherche de formats alternatifs à la cartouche
- une volonté de réduire le coût et l'encombrement
- les limites des supports compacts face à l'augmentation des besoins techniques des jeux

Aujourd'hui, elles sont surtout considérées comme :

- un support emblématique de la première période Master System
- un élément de collection
- une curiosité technique de l'ère 8 bits

12. Résumé

Les **Sega Card** sont des supports de jeux plats et compacts utilisés par Sega, notamment sur la **Master System 1**. Elles offraient un format plus léger que la cartouche, mais avec une capacité plus faible et moins de possibilités d'évolution. Avec la montée en complexité des jeux et la volonté de réduire les coûts de la console, Sega a abandonné ce format au profit exclusif de la **cartouche**, en particulier avec la **Master System 2**.

Jeux sortis sur Sega Card (Master System / Mark III)

- Astro Warrior / Pit Pot
- Ghost House
- Hang-On / Safari Hunt
- Missile Defense 3-D
- My Hero

- F-16 Fighting Falcon
- TransBot
- Super Tennis
- Spy vs Spy
- Teddy Boy
- Great Soccer
- Woody Pop

From:
https://wiki.direlo.fr/ - **Wiki direlo**

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

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