DOSSIER PC-FX

rajouter son
probabilité
+ Future PC-ENGINE

TITRE

La Console venue du Pays du Soleil Levant

CHAPEAU

NEC alias Nippon Electric Company, ^{HE} précurseur des 16 bits et du CD-Rom grand public, s'attaque enfin au marché des consoles 32 bits en adoptant paradoxalement une stratégie commerciale et marketing complètement différente de ses concurrents SEGA et SONY.

Tout comme la PC-Engine, la PC-FX se veut encore plus une console de conception très Japonaise...

Après une sortie officielle au Japon fin Décembre, nous avons eu tout notre temps pour désosser et inspecter de fond en comble la « bête » afin de vous concocter ce présent dossier.

Enquête...

Dotée de jeux bitmap impressionnants mais peu exploitée pour l'instant, la PC-FX peut néanmoins vous réserver d'excellentes surprises, du moins si la barrière de la langue ne vous effraye pas !

PHOTOS :

ancien logo
logo officiel
logo let fx
nec pc-fx

SOUS TITRE 1

PROJET TETSUJIN : Origine, conception et finalisation...

Après une annonce vieille de plus de deux ans, la genèse du projet Tetsujin, littéralement «homme de fer», à finalement et après de bien nombreuses difficultés enfin aboutit !

Revenons maintenant, si vous le voulez bien quelques années en arrière...

Hudson soft, fort du succès de la PC-Engine, pense à l'avenir et décide de travailler en solitaire sur un projet de console 32Bit.

Fidèle à une stratégie maison plutôt novatrice puisque la PC-engine fut la première console au monde à posséder un lecteur CD-Rom, la firme à la petite abeille conçoit et finalise sans l'aide de personne un prototype de console 32Bit un an et demi avant l'annonce de la Saturn.

Après 2 ans et demi de conception, en 1993 la Tetsujin possédait un CPU et des coprocesseurs entièrement conçus par Hudson, la fameuse série des HU 62XXX. Il délivrait à l'époque plus de 10 MIPS en puissance pure, en comparaison la Megadrive atteint péniblement 1 MIPS ! Elle pouvait afficher de la 3D faces pleine en temps réel, calculer des effets de « morphing », gérer un grand nombre de sprites, de plans et d'effets spéciaux. Par contre et c'est

plutôt curieux, Hudson n'avait pas encore fait le choix du CD-Rom livré en standard avec la machine...

Il ne manquait plus qu'un constructeur suffisamment et puissant et doté d'une implantation commerciale assez solide pour lancer la console sur le marché. Après de longues négociations, c'est NEC, leader mondial en composants électroniques, qui fut sélectionné, Hudson ayant abandonné depuis longtemps l'idée de commercialiser le produit elle-même.

Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes... jusqu'à l'apparition de nombreux nuages à l'horizon bien Japonais : en effet, quelques mois à peine après les dernières négociations, les prix des composants gérant la 3D chutent considérablement et NEC émet de fortes réserves sur les coûts des composants made in « Hudson ».

Puis Sega commence à laisser filtrer dans « les milieux autorisés » des bribes d'information sur sa future console Saturn et les possibilités techniques de la machine, entre autre le mapping traité en hardware...

En voyant avec quelle frénésie Sega envisage le futur et apprenant de manière officieuse la venue de Sony dans la bataille gigantesque qui s'engage, Nec convainc Hudson de réviser son projet qui était pourtant à l'époque déjà finalisé.

NEC HE, très impliqué dans le futur bébé et afin de mieux contrôler les coûts de production, envoie une équipe d'ingénieurs travailler en interne avec ceux de chez Hudson. Les deux équipes fusionnent pour le meilleur et pour le pire... Désormais, l'alliance est pressée par le temps et la pression Sega/Sony se fait désormais chaque jour plus présente.

Pour économiser du temps et de l'argent, les ingénieurs de Nec et Hudson décident d'abandonner d'un commun accord la 3D pour se concentrer sur un nouveau concept de console traitant exclusivement le bitmap.

Le choix d'une nouvelle puce est capital pour la poursuite du projet Tetsujin : il s'agira du processeur V810 (le même que la Virtual Boy de chez Nintendo). C'est un processeur nettement plus puissant (23 MIPS) que celui du projet initial, mais qui reste néanmoins moins performant que celui de la PS-X ou le fameux Duo de la Sega Saturn.

Autour de ce CPU et d'une architecture ouverte au multimédia grâce à ces trois slots d'extension, Hudson a inclus et accru les capacités de certains de ses anciens coprocesseurs, et NEC a développé autour un système vidéo exceptionnel permettant d'obtenir une animation plein écran en fullcolor et cela à 30/images seconde ! Cela signifie que la console traite aujourd'hui l'image d'une façon infiniment supérieure à n'importe quelle 32Bit du marché !

La stratégie commune à Nec et Hudson donne naissance à la Nec PC-FX; une machine aux capacités très performante en gestion bitmap et vidéo et conçue sur une architecture ouverte et au public très ciblé. On peut même dire de cette console qu'elle est élitiste...

SOUS TITRE 2

Le MARCHÉ

En réalisant une console basée sur le bitmap et la manipulation d'images vidéo, les deux domaines où la 32Bit est nettement plus performante que ses concurrents, NEC HE s'adresse à un marché très différent de celui de Sony ou de Sega.

NEC ne compte pas, a priori, distribuer son produit hors des frontières du Japon et axe toute sa politique de communication dans un premier temps sur les aficionados de la PC-Engine, les « Otaku » d'animation Japonaise et les très nombreux jeux destinés aux PC Japonais. Dans un second temps, c'est aussi le marché florissant du multimédia qui est désigné.

NEC concentre ainsi ces efforts sur ce nouveau marché avec les arguments très tangibles : l'utilisation de la FX comme CD-Rom pour PC Japonais, la possibilité d'envoyer ou de recevoir des fax ou des images par simple adjonction d'un modem, la lecture des Photo-CD, carte FX pour PC-98 et de multiples autres accessoires en préparation...

La console de Nec possède une architecture très ouverte, Au Japon, NEC essaie de lancer une gamme multimédia en créant un lien évident pour le consommateur Japonais entre chacun de ces produits. D'ailleurs la devise japonaise actuelle de la firme est « Multimédia no NEC »

Mais il ne faut néanmoins pas se leurrer : NEC est une énorme multinationale rivale au Japon d'entreprises tel que Matsushita (JVC, Panasonic, national et autres) ou encore Sony. Présente dans le monde entier et notamment au Japon bien sûr, en Asie du sud-est, région qui connaît actuellement une période de croissance exceptionnelle et aussi aux États-Unis. Les produits qu'elle vend ont tous attiré à l'électronique.

Bien qu'étant demeuré longtemps numéro deux des ventes consoles au Japon avec la PC-Engine, la division console ne représente en fait qu'un chiffre d'affaires très modeste de l'ensemble du conglomerat NEC...

Cela signifie que NEC peut se permettre d'arrêter les frais et d'exiger à n'importe quel moment que NEC HE stoppe la production de la PC-FX si les résultats financiers escomptés ne sont pas au rendez-vous !

Mais pour l'instant, rien ne présage de ce sombre avenir.

En fait, dans l'immédiat, le plus grand problème auquel puisse être confronté NEC est le peu d'éditeurs qui ont répondu présents et qui développent réellement des applications multimédia dessus, car beaucoup attendent encore de voir les résultats des ventes ou encore même leur kit de développement ! c'est pourquoi à l'instar de Sega, seuls Hudson et NEC HE ont réellement commencé plusieurs jeux.

PHOTOS :

modem : Ce sera ce type d'interface modem qui sortira bientôt pour la PC-FX, son nom : PC-VAN.

slot d'extension : Ceci est la carte «PC-FX Board» permettant à votre PC 98 de faire tourner les applications FX sur une configuration minimale 486 33mhz et MS/DOS 3.3. Son prix est d'environ 2000 francs et cela prend moins de place !

look pc : Et voilà votre PC 98 à maintenant la puissance d'une FX dans le ventre !

photo CD : Avec la FX place aux CD-photos remplis de belles filles, des heures et des heures d'amusements en perpestive !

interface : Le SCSI adaptator permet de brancher votre FX sur un micro pour s'en servir comme un lecteur de CD-Rom double vitesse . Son prix est de 600 francs.

SOUS TITRE 3 LANCEMENT DE LA PC-FX

Bien qu'élaborée longtemps avant Sega et Sony, le projet Tetsujin sera retardé plusieurs fois et la Nec 32Bit n'arrivera dans les vitrines japonaise que le 23 décembre, juste avant les fêtes et presque en même temps que la Saturn et la PS-X.

Introduite sur le marché avec trois jeux, Battle Heat, Graduation 2 et Team Innocent, elle à, d'après ce que nous savons, beaucoup déçue beaucoup de revendeurs Japonais.

Pourquoi ? En fait, avec une sortie précipitée dans la foulée du tsunami PS-X et Saturn, la PC-FX est pour ainsi dire passée quasi-inaperçue parmi les nombreux acheteurs potentiels de consoles 32Bit.

La plupart des jeunes acheteurs ne pouvaient pour les fêtes de fin d'année s'offrir qu'une console au plus... et la PS-X et la Saturn étant arrivées juste avant en linéaire...

Au début de l'année, seuls les plus aisés des petits Nippons, les collectionneurs ou les Otaku de la PC-Engine avaient achetés la machine. Il était encore trop tôt pour parler d'échec commercial mais en tout cas, il est clair que le lancement sur le marché japonais de ce nouveau produit à été bâclé et indigne d'une compagnie de l'envergure internationale de Nec.

Avec la base déjà installée au Japon de console 32Bit (plus de 400 000 pièces !), l'avenir de la FX n'était donc pas forcément rose...

Penchons-nous plutôt sur le présent. Deux mois après le lancement de la machine, la situation est moins catastrophique : les 50000 machines sont toutes parties de chez les grossistes et un bon nombre à été déjà vendu au grand public.

Cela représente un volume de vente nettement moins important que Sega ou Sony, mais les ambitions sont très différentes.

La situation semble donc s'être légèrement améliorée et NEC projette même de sortir en mars un adaptateur SCSI permettant de relier la FX à un PC de série 98 ainsi qu'une carte FX permettant à un PC 98 de faire tourner les jeux...FX ! Une synergie entre les différents produits semble donc se mettre en place.

Bien sûr, cela ne nous concerne pas directement puisque la FX est exclusivement destinée au marché Japonais. Mais ces petits plus risquent néanmoins de décider quelques acheteurs encore réticents.

Et si NEC ressort une série de machine dans les deux mois qui viennent, cela voudra vraisemblablement dire que le pari de la PC-FX est définitivement gagné...

SOUS TITRE 4 HARD et JEUX

Bien que la PC-FX ne possède pas de grands jeux d'action pour le moment, on peut néanmoins espérer d'après ses caractéristiques techniques pures voir apparaître prochainement de grands jeux de combat, course, shoot'em up ou plates-formes.

La console serait selon Nec environ quatre fois plus puissante qu'une NEO GEO, ce qui laisse plus d'un joueur perplexe et rêveur...

Alors, où sont-ils ces fameux titres que nous attendons tous avec une impatience non dissimulée ?

En fait, Nec, dans sa hâte de sortir la machine, à visiblement négligé de préparer des kits de développements en nombre suffisants. De plus, les éditeurs méfiants pour la plupart, ne se pressaient pas au portillon et lorsque quelqu'un d'entre eux se sont finalement décidés de franchir le pas et à se lancés dans l'aventure, Nec n'avait même pas finalisé les outils logiciels et matériels indispensables à la création et à la production de tels titres !

NEC n'avait en effet développé que des jeux faisant appel au processeur vidéo fullcolor display, en attendant que leurs équipes finalisent les routines du Toolkit. C'est pourquoi les rares licenciés ne connaissant pas la machine ont du faire avec ce qu'ils avaient, c'est à dire pas grand chose...

La rumeur dit même que NEC HE à du les héberger pour le développement de certains titres...

Cette situation particulièrement chaotique semble presque irréaliste, tant elle paraît jouer la carte de l'amateurisme sur un marché Japonais pourtant d'habitude si professionnel.

Ceci explique aussi le type de jeu de la première vague...

Aujourd'hui, NEC HE à fini son kit de développement et on devrait voir venir dans les prochains mois quelques jeux d'action comme la suite du fameux F-1 Circus ou le nouvel épisode de la saga Gunhed (et non Gunhead, tsss !).

Espérons qu'il y en ait beaucoup d'autres. Si la PC-Engine excellait dans le domaine des RPG, des animés ou des jeux uniques comme Bomberman, elle à aussi prouvée qu'elle dépassait les 16Bit dans le domaine des shoot'em up ou des jeux de combat par l'adjonction de l'Arcade Card.

Le problème majeur de la machine reste néanmoins le peu d'éditeurs présents et la disponibilité toute récente du kit de développement. Peu d'éditeurs connaissent le V810, coeur de la machine et c'est paradoxalement un autre constructeur qui est venu à la rescousse de NEC : Nintendo en personne !

NEC avait autrefois été sollicité par Nintendo pour un projet qui n'a jamais vu le jour de Cd-Rom sur SFC...

Aujourd'hui Nintendo lance le Virtual Boy, une sorte de Game Boy en relief, dont le processeur central est le V810 : le hasard fait bien les choses puisque les développeurs auront désormais deux raisons de maîtriser ce fameux processeur.

Comme quoi tout travail n'est jamais tout à fait perdu. Les éditeurs travaillant sur le Virtual Boy seront-ils un jour ou l'autre tentés de sortir un jeu FX ?

Seul l'avenir nous le dira...

SOUS TITRE 5 LES FUTUR JEUX

Sept éditeurs japonais viennent d'or et déjà de recevoir leur kit de développement, dix-neuf devraient le recevoir et trente-huit ce sont d'ores et déjà placés dans la liste d'attente ! Pour l'instant, seuls des éditeurs travaillant déjà sur PC Engine ou sur PC 98 se sont lancés dans l'aventure.

Mais on murmure aussi même que Konami serait dans la liste !

*↓
grosse rumeur*

*VB => 7,16 Mh
FX => 27,5 Mh*

kuma-1 : le seul shoot'em up bitmap prévu pour l'instant sur la PC-FX

kuma-2

pachinko

last liberation : un futur jeu de rôle de Rayforce, il s'annonce très prometteur

mah jong fille/ mah jong developpeur : Le pauvre responsable du projet n'ai plus trop où il est ! C'est normal, il lui faut choisir parmi toutes ces belles filles pour son jeu.

Cyber fight

cutey honey

catch 1/2/3/4

fx fighter1/2

street fight

masters

mah jong : C'est un shangai jouable à deux !

SOUS TITRE 6

L'OUVERTURE : LES SLOTS D'EXTENSIONS

Comme vous l'avez constaté sur les présentes photos, la PC-FX est particulièrement bien fournie du côté des ports externes, véritables ponts de communication extérieure.

La Saturn possède elle un port cartouche Ram/Rom et copro en plus du bus destiné à la carte M-PEG alors que la Playstation n'en possède qu'un et oblige à placer l'extension à l'extérieur !

La PC-FX paraît alors bien mieux lotie que ses consœurs...

Essayons maintenant d'essayer de comprendre à quoi pourrait bien servir ses fameux slots.

Sur le devant de la machine, nous pouvons accéder un petit capot et à un simili port cartouche. Destiné à recevoir des cartouches d'environ le double de taille qu'une HuCard, ce port servirait éventuellement à la mémoire de sauvegarde supplémentaire ou même à des futurs jeux sur cartouches.

Nous n'avons malheureusement pas pu savoir si le port était assez complet pour recevoir un coprocesseur...

Passons maintenant à la petite trappe située sous la machine. Elle se révèle particulièrement intéressante puisqu'elle permet d'upgrader la mémoire vidéo et celle de travail telle une Arcade Card sur PC-E.

Ce qui permettrait d'avoir une nouvelle génération de jeux sans pour autant changer de machine : augmentation de Ram vidéo signifie aussi augmentation de résolution !

On voit que NEC HE à voulu concevoir une console particulièrement évolutive (une console "light" comme disent certains).

Le tout dernier slot, le plus important, est situé derrière la machine et s'enfonce profondément dans les entrailles de la machine, où l'on découvre un superbe bus 32Bit complet : c'est la porte ouverte à n'importe quelle extension possible et inimaginable : carte processeur 3D, carte genlock, carte nouvelle rom, carte accélératrice, carte modem, carte imprimante... Tout, vraiment tout est possible !

photos

hard1/2/3

SOUS TITRE 7

IMPRESSION PERSONELLES

Voilà une console que l'on attendait depuis bien longtemps !

Censé être la première 32Bit japonaise à être lancée sur le marché, elle est finalement sortie en même temps que la Sony ou la Sega après une genèse particulièrement difficile.

Que voulez-vous c'est loi de Murphy...

Nous attendions d'elle des performances tellement extraordinaire que nous avons été un peu déçu en apprenant les caractéristiques définitives et son concept particulier, qui à peu de rapports avec le fameux projet Tetsujin que nous attendions tous...

Lorsque nous avons vu les premières photos de sa forme définitive, nous avons été très surpris de son look « PC Tower » et de sa couleur blanche. NEC nous a habitué à sortir de multiples versions de leurs consoles et ils feront certainement de même avec la FX.

L'ensemble est d'excellente qualité et supportera sans problème les futures extensions. Le pad à 6 boutons ressemble à celui de la Duo-Rx, classique et néanmoins un peu difficile à manier au début.

A noter que les deux ports ne sont malheureusement pas compatibles PC Engine...

PHOTOS

photo pc-fx-1

intro : La PC-FX, FX pour "spécial effects"

SOUS TITRE 8

L'ESSAI

Au moment fatidique du branchement, la Rom se met en route et une superbe séquence animé vient nous percuter de plein fouet : cela nous apprendra à rester près de l'écran !

Après le logo officiel, nous arrivons dans le menu principal qui permet d'accéder à toutes les habituelles fonctions : CD en tout genre, sauvegarde et enfin les jeux...

Battle Heat est un jeu de combat très impressionnant puisqu'il se joue entièrement avec des séquences animés. A la différence des Dragon's lair, il s'agit d'agir instantanément et aussi rapidement que dans un jeu à la SF2 : c'est tout simplement du délire !

La NEC démontre son extraordinaire capacité à décompresser les séquence vidéos en temps réel.

Team Innocent quant à lui mélange les graphismes animés aux magnifiques images de synthèses dans un jeu d'aventure particulièrement original. Il n'est pas trop difficile pour un européen (un gaijin, tss...) puisque son système est presque entièrement graphique.

Graduation 2 vous met dans la peau d'un professeur qui doit mener à bien sa mission. Aider cinq jeunes filles à réussir dans leur vie. Ce jeu très japonais dans son genre est déjà sorti sur PC-E et reste particulièrement obscur pour un européen type. A noter que certaines «relations» peuvent s'installer entre les élèves et le prof...
à noter jeu ?

Le seul défaut commun à ces jeux est la qualité du son, souvent indigne d'un lecteur CD (les routines sonores n'étaient visiblement pas encore développés).
à noter jeu ? Graduation 2 ?

Les graphismes sont haut en couleurs et la résolution correcte.

Tous ces jeux bénéficient de séquences d'introductions dignes des meilleurs OAV de l'animation japonaise et c'est sans doute un nouveau marché pour les compagnies d'animés. On peut cependant regretter un prix élevé au Japon (44900 yens) et surtout les prix prohibitifs pratiqués sur les jeux en France, ce qui n'aidera pas vraiment les ventes à decoller...

En conclusion, on peut regretter le manque de jeux d'actions qui auraient pu agrandir le cercle des fans de cette machine à vocation bien japonaise. Espérons que NEC remédie à cela et que cette machine connaisse le succès de la PC-engine !

A noter que les boites de jeux ne sont plus de simple boitiers CD mais ressemblent plutôt à ceux de la NEO GEO.

PHOTOS :

intro

team innocent/1/2/3

filles à la plage + sundy 1/2/ : Graduation 2 sous titré Neo Génération est un jeu très japonais aux superbes graphismes et dessins animés !

battle heat/1/2/3/4

ENCADRES

CARACTÉRISTIQUES techniques

CPU :

32 bit risc V 810 NEC 21, 5 MHZ/23 MIPS

CO-PROCESSEURS : 4 - /gestion CD + full color and fullscreen 30 images/secondes - vidéo scroll + sprites - DSP effets spéciaux/ + un processeur son ADPCM et PSG -

MEMOIRE :

Ram : 16 Mbit (2 Mo) / Vidéo Ram : 10 Mbit (1, 25 Mo) / Back up : 256 Kbit (32 ko)

PALETTE :

Full color (sans contrainte) 16,7 millions de couleurs

RESOLUTION :

Bitmap 256*240 (PC-E)/320*240 extension possible par ajout de RAM vidéo / mode résolution Vidéo spécifique

SPRITES :

128 sprites hard de 16*16 ou 64*64

PLANS :

9 plans, 2 pour les sprites, 3 pour les effets, 3 background, 1 vidéo fullcolor et fullscreen.

EFFETS :

Rotation, Zoom, Cellophane, déformation 1 pixel, Fade, Priorité, scrolls hardware dans les quatres directions,

SON :

ADPCM 2 Canaux 3,9-31,9 Khz pour le sampling / 6 Voies PSG (FM)

CD-ROM :

Mixage V810 pour l'audio illimité => compression sonore à 31,9 KHZ

Buffer 2 Mbit (256 ko) / Double Vitesse NEC boosté environ 380 ko par secondes / CD-Graphic, CD-EnhancedGraphic, CD-PHOTO, CD audio, karaoké / Compression JPEG et Lensleg en hardware

EXTENSION :

3 slots : memory card + cartouche Rom-Ram/Extension de mémoire centrale et vidéo/bus 32bit externe complet

INTERFACES :

Vidéo NTSC, audio stéréo, S-VHS, 2 port pad, prise 110 volts, alimentation 5 volts pour cartes externes,

POIDS :

2,9 Kg

LA PC ENGINE, HUDSON ET NEC

Hudson est une compagnie qui commença ses premiers pas sur micro-ordinateurs et sur la fameuse NES de Nintendo. Composés de pionniers du jeu, elle à une excellente réputation parmi les boîtes japonaises. A l'époque de la NES, ces "génies" créèrent le prototype d'une console qui bien que n'étant qu'une huit bit basée sur un 6520 (Apple 2 ou Commodore 64 cela vous dit quelque chose ?) possédait des coprocesseurs d'animation 16 bits surpuissants pour l'époque (1986).

N'ayant pas les moyens de la lancer sur le marché à l'époque, ils contactèrent plusieurs compagnies japonaises (murmurez Nintendo ou Sega dans votre coin) et tombèrent un beau jour sur des allumés du jeu vidéo travaillant pour NEC, division Home Electronic.

Ils décidèrent de se lancer ensemble dans l'aventure, bien avant Sega et sa Megadrive.

Aujourd'hui nous pouvons dire que ses pionniers ont réussi leurs pari.

Cette console et les jeux sont aussi populaires au Japon que la MD en France.

D'ailleurs, Nec en à sorti une dizaines de versions et une ligne complète d'accessoires allant du coussin télécommandé à l'imprimante couleur sans oublier l'arcade card, son CD-Rom ou de magnifiques portables : La GT et la LT. *et le DVD*

Malheureusement, cette console à connu un échec cuisant aux Etats-Unis pour trois raisons : l'arrivée tardive sur la marché américain, la non compatibilité avec le modèle japonais, et le manque de moyens pour promouvoir son produit. *et un marketing pauvre*

Il se peut aussi que ce soit l'image de marque très professionnelle de NEC ait été un handicap mais j'en doute... C'est peut-être aussi pour cette raison que nous n'avont jamais eu droit à une distribution européenne officielle malgré Hudson Europe.

Paradoxalement le marché européen de la PC-Engine est pourtant plus important que celui des USA ! Quoi qu'il en soit, l'histoire risque de se répéter avec l'arrivée de la PC-FX de NEC. *non, c'est la contraire*

LEGENDES :

photo

Le projet de Hudson était basé sur une série de puces faites maison, la série Huxxx dont le processeur central : le Hu 62c320. Baptisé "Tetsujin" il donna le nom de code au projet. Autour de lui, toute la famille au complet : les Hu 6271, Hu 6230, Hu6262, Hu6272 (remarquez qu'ils sont tous dans des support *compatible intel*)

fermés !) A l'époque, le projet n'incluait pas de CD-Rom en standard donc par conséquent pas encore de chip de décompression d'images.

photo

demos-

Tetsujin et FX

interface PCE : A l'époque NEC HE avait conçu une interface permettant de relier la PC-Engine et son CD-Rom à un PC98 ou à un MAC, malheureusement l'apparition rapide des lecteurs double vitesse stoppa net le projet.

photo

f1 circus :

Un hit de la PC-Engine qui sera prochainement adapté aux capacités de la PC-FX, peut-être une version à deux ou plus ?

FAX CHRISTOPHE
HORS SERIE
FAMITSU
Virtual 100
RED GEO WORLD
SOFT bank
980
TECHWIN
COLOGIN ?
Tech login
NAMCO
COMMUNITY
MAG
2300
CD Rom 1080
Beppin
Eischisupan Mook
X KOF97
occasion
バックアップ
活用テクニク
editeur 3 キブックス
lettre
concept