

SEGA



SEGA... Compagnie mythique fondée en 1954 par l'Américain Bill Rosen sous le nom de Service Games Co. (qui deviendra plus tard, par abréviation, SeGa). Était jusqu'en 1965 une entreprise spécialisée dans le flipper. En 1966, l'entreprise produisit son premier hit mondial, un jeu nommé « Périscopes ». Depuis, les grands jeux n'ont pas arrêté de se succéder... Avant la crise que connaîtra le jeu vidéo au début des années 80, SEGA sortira de nombreux jeux sur de nombreux supports (Atari, Colecovision et bien sûr arcade) avant de se lancer, à son tour, dans la fabrication de consoles de jeux...

Pour le collectionneur maniaque voulant tout avoir, SEGA est LA firme qui lui prendra tout son argent... De très nombreuses consoles possèdent plusieurs versions (toutes les posséder, notamment pour la Megadrive, est un exploit). À côté de la collection des consoles, il est aussi difficile de faire la collection des jeux, les plus rares se négociant dans les 5000 francs !

(Je tiens à préciser que tous les prix donnés dans cet article sont purement subjectifs, et ne proviennent que d'une moyenne du marché...)

Segamicalement vôtres,

Dr IK Rugal et Master Guile

LA PRÉHISTOIRE

Pour beaucoup d'entre nous, l'aventure SEGA commença par la Master System. Mais avant cette console de légende, plusieurs machines avaient vu le jour, certaines uniquement au Japon, d'autres non...

Parmi ces machines, on trouve : le SG1000, le SG1000 Mark II, le FG1000, le FG2000, le SC3000, le SC3000H et la Mark III.

Avant de nous attaquer à la Master System, nous en parlerons un peu...

La première machine que SEGA sortit est le SG1000. Cette console, après des tests marketing en 1981, sortit au Japon en juin 1983. Elle fut vendue jusqu'en 1985, au Japon d'abord puis en Australie et en Nouvelle-Zélande. Son meilleur jeu est Zaxxon 3D. À noter que si la console n'est jamais sortie des trois pays susnommés, ce n'est pas le cas des jeux : en effet, une console de la compagnie anglaise Telegames, le Personal Arcade, était capable de lire les jeux SG1000.

Sortie la même année que la Famicom de Nintendo, cette console connut un faible succès. C'est donc un objet de collection, rare et cher.

En 1983, SEGA sortit aussi un micro-ordinateur basé sur le hardware du SG

1000 : le SC3000 (pour SEGA Computer 3000). Ses capacités d'affichage étaient proches de celles du MSX, c'était d'ailleurs un des premiers micros à afficher 32 sprites. Deux versions de cette machine virent le jour, ne se distinguant que par le clavier, celui du SC3000H étant meilleur. À savoir, le fabricant de jouets YENO sortit sa propre version du SC3000, la seule différence résidant... dans le logo... Il est assez difficile de trouver un SC3000 SEGA ou ses accessoires ou jeux, mais cela reste faisable. Avec beaucoup de patience, vous en trouverez un en bon état pour moins de 300 euros.

Plus tard, SEGA sortit le SG1000II, une version améliorée du SG1000 qui autorisait le branchement d'un clavier et d'un lecteur de disquette, permettant de s'en servir comme d'un ordinateur. Entre-temps sont sorties deux consoles, clones du SG1000, le FG1000 et le FG2000 de Othello Multivision, accompagnées de huit jeux (Q-Bert, Guzzler, Space Mountain, 3 Nin Mahjong Challenge, Derby Ayako Okamoto's, Match Play Golf, Space Armor et James Bond 007). Nous ne nous attarderons pas plus que le temps de dire qu'il s'agit de collecter quasiment introuvables... À noter enfin, l'existence du SF-7000 Super Control Station,

accessoire très performant du SC3000, là encore extrêmement difficile à trouver...

LA MARK III

En octobre 1985, enfin, SEGA sortit sa Mark III. Par rapport au SG1000II, le design changeait et des ports avaient été ajoutés : une sortie vidéo et surtout un lecteur de cartes. Ces cartes ont une capacité de stockage quatre fois inférieure aux cartouches et coûtaient donc moins cher. La Mark III gardait cependant la rétrocompatibilité avec les jeux SG1000. Elle avait également un port d'extension permettant le branchement de différents accessoires.

La Mark III comptait de nombreux accessoires qui, bien que pas forcément très cotés, sont extrêmement difficiles à dénicher en parfait état (boîte neuve). Parmi ceux-ci, on peut citer le FM Sound Unit (accessoire nécessaire pour les jeux les plus récents, le premier d'entre eux étant Outrun), le classique rapid fire, le controller S6H00 (pour jouer à Woody Pop) mais surtout des accessoires avant-gardistes pour une console tels que le telecon pack, le graphic board (pour ceux qui croyaient que Mario Paint était une révolution...), les lunettes 3D, le Bike Handle BM400 (un guidon de moto), et le handle



MEGADRIVE : « LA MEILLEURE DES CONSOLES ! »



PORTABLES : « POUR LES VIEUX CAMPEURS »



WONDERMEGA : « SORTEZ LES BILLETS ! »

SH400 (volant), le light phaser modélé à l'image du pistolet dans Akai Koudan et Triformation (pour les nostalgiques, Zillion 1 et 2 en Occident). Pour ces accessoires en parfait état, comptez du temps et de 75 euros pour un fm sound unit à plus de 200 euros pour le telecon pack ou le graphic board.

Côté software, la Mark III possède elle aussi son lot de jeux rares et cotés. Comme pour la Master System, les jeux 3D, les RPG (Phantasy Star, Golvelius ou Miracle Warriors par exemple), les jeux sur support cartes sont assez difficiles à trouver. Comptez un minimum de 150 euros à Tokyo pour les « Sega my card » de Spy vs Spy et Woody Pop. R-type se trouvera pour la coquette somme de 100 euros. Great Ice Hockey, quand à lui, est très rare car il n'est pas passé par le commerce : il n'a été tiré qu'à 1000 exemplaires en 1987 et était réservé à un concours.

Mais le jeu le plus rare est le dernier sorti sur ce support, Bomber Raid, si rare qu'on se demande parfois s'il s'est vendu... Pour l'obtenir, vous pouvez dire adieu à votre tirelire... Puis, devant le succès de la NES à travers le monde, SEGA se décida à envahir lui aussi les autres marchés en relançant sa Mark III et en la transformant en Master System (on peut préciser qu'il existe une Master System Japonaise qui reprend le design de celle commercialisée en Occident et qui reste de nos jours un collecter assez recherché (300 euros minimum)).

LA MASTER SYSTEM

Pour ne pas laisser le champ libre à Nintendo, SEGA confia la distribution de la Master System aux États-Unis à Tonka, un spécialiste du jouet. La Master System sortit donc en 1986 hors du Japon.

À l'instar de la Mark III, elle possédait un port cartouche et un port carte. 11 jeux sur support carte existent : Bank Panic, F-16 Fighting Falcon F-16 Fighter, Ghost House, Great Soccer, Hang On (seule la version australienne est disponible en boîte, dans les autres pays le jeu était toujours distribué avec la console) My Hero, Spy vs Spy, Super Tennis, Teddy Boy, Transbot. Ces jeux font partie des plus rares.

De nombreux accessoires, là encore : le light phaser, le control stick (stick arcade pour gaucher !), les 3D glasses, le SG commander (manette

avec autofire), le rapid fire unit et enfin le handle controller (une sorte de volant, l'accessoire officiel le plus difficile à trouver).

Mélieusement pour SEGA, Tonka se révéla compétent dans la distribution, sortant certains jeux n'ayant pas du tout fonctionné en Europe tels que Cloud Master et s'abstenant de hits tels que Psycho Fox (le précurseur de Decapattack et Magical Hat Flying Adventure, cf. encadré)...

La console se vendit assez mal aux États-Unis, ce qui n'est pas le cas dans d'autres pays, notamment en Allemagne et en Angleterre où elle connut un succès retentissant, mais c'est surtout au Brésil qu'elle se vendit de manière très importante : Brésil où elle était distribuée par la compagnie Tec Toy. Dans ces pays, des jeux sortirent jusqu'à très récemment.

En 1990, par mesure d'économie, SEGA sortit la Master System 2. Elle ne possédait pas de port carte, pas de led d'allumage et le logo sonore qui apparaissait à l'allumage de la console n'était plus là.

Quand à la Master System 3 (une Master System 2 plus petite avec un logo en forme de Sonic), elle ne sortit qu'au Brésil, pays qui avait déjà connu une autre version originale de la Master System : la Master Girl, une console rose de la forme d'une Game Gear mais sans écran...

Le nombre de jeux sortis est assez conséquent puisqu'il s'élève à plus de 300 jeux différents, ce qui fait, en comptant toutes les versions de chaque jeu... plus de jeux que ne peuvent en contenir vos armoires... De nombreux jeux sont assez difficiles à trouver : en règle générale, les RPG, les jeux en carte et les jeux 3D sont assez rares.

Parmi les jeux les plus rares, on trouve : la version américaine de Out Run 3D (au moins 100\$), les versions européennes de Great Ice Hockey, Streets of Rage 2, Bank Panic (carte)... On suppose que ces jeux ont été tirés à un moins grand nombre d'exemplaires... Posséder tous les jeux de la console ne vous coûtera pas des fortunes mais cela risque de vous prendre du temps, beaucoup de temps... Surtout si vous voulez les jeux dans toutes les versions disponibles...

LES MEGADRIVE

Après deux années de développe-

ment, SEGA sortit, en octobre 1988 au Japon, la Megadrive. La Megadrive 1 sortit dans deux packs se différenciant uniquement par leur boîte : il faut compter 150 euros pour trouver une console neuve en boîte.

Elle s'attaqua au marché américain dès septembre 1989 sous le doux nom de Genesis, genèse en français, mais c'est en 1991, avec la sortie de Sonic the Hedgehog, qu'elle fit un véritable carton.

Dès 1991, la Megadrive fut dotée d'un lecteur de CD (Nec étant le premier constructeur à proposer un hardware CD-Rom avec son super CD-Rom). Le Mega CD sortit également en Angleterre où il coûtait alors la bagatelle de 4000 francs et aux États-Unis sous le nom de Sega CD ! Mais ce support était assez fragile à cause du lecteur tirant qui entraînait, qui plus est, des problèmes de surcoût...

Fort de ce succès, une nouvelle version plus compacte, intégrant des améliorations sonores, vit le jour en 1993 : la Megadrive 2 qui sortit en même temps que le Mega CD 2.

La Megadrive fut également dotée d'un adaptateur boostant ses capacités : le 32X, sorti aux États-Unis en novembre 94, au Japon en décembre sous le nom de Super 32X puis, en janvier 1995, en Europe sous le nom de Mega 32X. Il proposait les meilleures adaptations cartouche des hits d'arcade de l'époque (Afterburner Complete, Space Harrier, Virtua Racing, Star Wars Arcade, Mortal Kombat 2) mais,

à part Kolibri, cet accessoire n'aurait, selon moi, jamais dû sortir... Deux jeux sont assez durs à trouver : Kolibri (en raison de sa qualité) et Krackles Chaotix, jeu sur lequel je ne ferai pas de commentaires... À noter que nous autres Européens avons été gratifiés de jeux « Mega CD 32X » qui sont très rares (mais qui ne cotent pas beaucoup) car ils se sont très peu vendus, ce que l'on comprend aisément en y jouant...

Après, c'est l'engrenage ; devant le succès de sa console, SEGA et d'autres entreprises sortent un nombre incalculable de versions plus ou moins collector...

Le Wondermega, incluant une Megadrive et un Mega CD, dont il existe trois modèles : le RGM1 fabriqué par Victor, le RGM2 toujours fabriqué par Victor qui sera exporté aux États-Unis

sous le nom de JVC X Eyes et enfin la version SEGA du Wondermega RGM1, la plus rare, pour lequel vous devrez déboursier un minimum de 600 euros...

Pour un Mega Jet, une version transportable distribuée en première classe de la Japan Airline, comptez 200 euros ; la Nomad, version portable à l'autonomie fantastique de dix minutes, c'est en moyenne 150 euros ; le Multi-mega (version européenne du cdX) de 200 à 300 euros, un Wondermega Victor au format laserdisc, comptez environ 2 à 300 euros pour une version complète...

Aiwa fabriqua le CSGM1, une chaîne hi-fi avec Megadrive, Mega CD et Super 32X intégrés comptez un minimum de 700 euros en loose ; la boîte étant de la même nature que les boîtes d'électroménager grand public (carton simple avec deux trois logos), vous aurez du mal à le trouver complet. Amstrad sortit son PC 386 avec Megadrive intégrée : le Mega PC, IBM sortit trois modèles du Teradrive, un autre ordinateur incluant un port cartouche Megadrive, Pioneer incluait un module Megadrive à sa platine Laseractive la transformant en Megadrive-Mega CD avec un module Japonais et en Genesis-SEGA-CD avec un module US...

Des rumeurs concernant le Neptune, machine intégrant Megadrive et 32X qui serait sortie au Japon sont difficiles à confirmer devant la rareté d'un tel objet, s'il est réellement sorti (le projet, cependant, a existé, mais devant l'imminence de la Saturn et le peu de succès du Super 32X, on peut fortement douter de sa sortie effective...)

Concernant les accessoires de la Megadrive, on peut citer, parmi les plus rares, le karaoké du Mega CD et le modem qui permettait le jeu en réseau via les lignes téléphoniques (le Xbox Live de l'époque...).

Pour ce qui est des jeux, si tout le monde connaît plus ou moins les classiques Vampire Killer (250 euros), Contra the Hardcops (150 euros), Yu Yu Hakusho Fighting (200 euros), Alien Soldier (250 euros) de la Megadrive ; Captain Tsubasa et Urusei Yatsura (lamu) (70 euros) du Mega CD, peu de gens ont entendu parler des jeux vraiment introuvables sur Mega CD. Il s'agit des Phantasy Star Games Can volumes 1 et 2 qui, complets (boîtier plastique + spine card + boîtier métal-



SG 1000 : « LA CONSOLE PAR LAQUELLE TOUT A COMMENCÉ »



SC3000H : « UN SC3000H TOUT NEUF ! »

lique sphérique) se négocient à plus de 130 euros pièce ; sur Megadrive, ce sont les jeux édités par Akaim en édition limitée à la fin de la console qui demeurent les plus introuvables. Pour un Batman Forever Japonais (cf. encadré jeux MD version non officielle), c'est 300 euros au Japon... Le jeu le plus rare étant Maximum Carnage, que vous ne trouverez qu'au Japon et pour un minimum de 700 euros...

LES PORTABLES DE SEGA

Sortie en 1991 au Japon, la Game Gear s'est vendue sous de multiples packagings, tous plus beaux les uns que les autres, avec des consoles parfois customisées à l'image du jeu contenu dans le pack. Tout comme les Gameboy de Nintendo, la Game Gear a été déclinée en plusieurs coloris : bleu, jaune, rouge, blanc... Les packs les plus intéressants d'un point de vue esthétique restent, à mon goût, la Game Gear Magic Knight Rayearth (console rouge avec la cartouche du jeu rouge également et un pendentif), la Game Gear The Lion King (console jaune, boutons verts), la Game Gear NINJA (console bleue avec cartouche bleue), la Game Gear Coca Cola Kids (console et cartouche rouge avec le logo de notre boisson préférée (soda c'est plus fort que toi)...) Mais la plus

belle reste la Kids Gear Virtua Fighter Mini avec une coque différente des modèles habituels et un superbe artwork d'Akira sur l'avant de la console (pour ce modèle, il faut compter un minimum de 200 euros). La plus recherchée et probablement un des hardwares Sega les plus rares avec la Hitachi Navy Hisaturn GPS navigation est la Game Gear blanche sortie avec une mallette blanche et un TV tuner, blanc également. Concernant le prix de cet objet complet, sachez que le prix du vendeur sera forcément le vôtre car on n'en voit en vente qu'une seule fois dans toute sa vie (d'ailleurs, je commence à me faire vieux...). Côté jeux, les valeurs sûres de la Game Gear restent les Shining Force Gaiden Final Conflict et Phantasy Star Gaiden, Axe Battler, Monsterworld II (Wonderboy III Dragon's Trap en Europe) et deux des trois derniers jeux à avoir vu le jour sur ce support : Panzer Dragoon Mini et G Sonic (un des meilleurs épisodes du hérisson bleu). Les cotes vont de 80 euros pour un G Sonic à plus de 200 euros pour un Monster World II complet.

SEGA SATURN CHIRO ! SILENCE, SATURN...

Dès 1991, des rumeurs émanant de chez SEGA faisaient part du développement du « Gigadrive » dont l'objectif avoué était de devenir

la plus performante des consoles 2D avec d'importantes capacités 3D, basé sur le hardware de la carte arcade de Model 1.

Après l'annonce faite par Sony en novembre 1993 des capacités techniques de leur PlayStation, les ingénieurs de SEGA surent qu'ils pourraient s'attarder un peu sur le design. En prenant exemple sur les prototypes plus anciens qui portaient des noms de planètes (Neptune, Mars), ils décidèrent finalement d'appeler leur bébé la Saturn. Le bébé, qui vit le jour le 22 novembre 1994 au Japon, connut un succès immédiat (notamment grâce à l'apparition plus tardivement de la carte MPEG qui permettait de lire les VCD sur sa console), dépassant même le rival de toujours, Nintendo...

Mais, Sony, toute puissante firme de l'électronique, se battit à coups de milliards de publicité pour s'acheter tous les producteurs de jeux. Malgré cela, SEGA résista grâce, notamment, à d'impeccables impeccables de jeux de combat 2D, de shoot'em up et aussi grâce à une panel de jeux hentai... Devant l'annonce faite par Sony de la sortie de sa PlayStation aux Etats-Unis, la Saturn sortit là-bas le 11 mai 1995 (au lieu du 2 septembre, date initialement prévue)... Mais avec un prix supérieur de 100\$ à celui de la PlayS-

tation et surtout une gamme de jeux 3D quasi inexistante en comparaison, la Saturn fit un flop en dehors du Japon...

La Saturn est donc essentiellement une machine d'import, même si quelques pièces non japonaises sont assez difficiles à trouver : Shining Force III ou Panzer Dragon RPG européens sont rares et valent près de 100 euros pièce...

La Saturn demeure un véritable casse-tête pour le collectionneur SEGA : des dizaines de packs différents, des modèles variés, des accessoires multiples et surtout une logithèque de plus d'un millier de titres au Japon...

Mais nous allons quand même essayer de débroussailler un peu tout cela...

Côté hardware, on est un peu dans le cas de figure de la Megadrive, de nombreuses sociétés d'électronique y étant allées de leur modèle de Saturn. SEGA sortit plusieurs modèles de sa console : la blanche, la grise et la skeleton (édition limitée transparente). Tout ceci est assez trouvable, à condition d'y mettre le prix (bien qu'au Japon, on en trouve un peu partout...). Victor y est allé de ses deux modèles, le RG-X1 et le RG-X2 qui, tout comme les modèles Sega japonais et européens se différenciaient par la forme des boutons Reset et Power de la console (ovales pour les premières



PHANTASY STAR : « CONTRAIREMENT AUX JEUX EUROPÉENS, LE NUMÉRO DE SÉRIE DES JEUX MASTER SYSTEM AMÉRICAINS (ICI 9500) N'EST PAS SUR LA TRANCHE »



STREETS OF RAGE 2 : « LE MEILLEUR BEAT THEM ALL DE TOUT LES TEMPS ! »

générations et ronds pour les deuxièmes.)

HITACHI A SORTI LA HI-SATURN

Mais la pièce la plus rare, que vous n'aurez JAMAIS, est la « Car GPS Navi Hi-Saturn ». Oui, oui, une Saturn avec écran LCD et GPS ! Pour ce modèle, comptez un minimum de 3000 euros si vous espérez l'acheter face à des acharnés qui sont prêts à mettre n'importe quoi pour une telle pièce et, évidemment, un certain nombre d'années avant de la trouver. Pour les accessoires, ils sont innombrables : la Saturn étant avant tout, selon moi, une borne d'arcade 2D à la maison, les sticks sont légion... Les écrans LCD, multita pour jouer à dix à Bomberman (la meilleure version de tous les temps), pistolet (les mêmes que pour la borne de House of the Dead) et autres action replay ne sont pas très durs à trouver.

Côté software, pas mal de raretés... Devant le bon millier de jeux sortis rien qu'au Japon, il existe très certainement bon nombre de jeux introuvables que personne ne connaît. Parmi les plus fameux, on peut citer Radiant Silvergun ou Dungeons & Dragons Collection (150 euros pièce), Metal Slug 1, Akumajō Dracula (100 euros)... Une des caractéristiques de la Saturn était son port cartouche destiné à brancher une cartouche ram pour augmenter les performances de la console. De nombreux jeux sortaient donc en coffret avec la cartouche de ram ; de mémoire, on peut citer Street Fighter Zero 3 ou King of Fighter 97 qui, s'ils ne sont pas très rares, vous coûteront tout de même un peu moins de 100 euros pour les avoir en parfait état...

Mais le jeu probablement le plus coté est Psychic Assassin Taromaru, le dernier jeu sorti sur Saturn, une sorte de Shinobike avec des décors 3D à la Strider Hiryu 2. Pour celui-là, comptez environ 250 à 300 euros.

LA DREAMCAST. CHRONIQUE D'UN DC PRÉMATURÉ...

En juin 1997, des fuites de chez SEGA révélèrent deux projets visant à aboutir à une console 64 bits : le projet Black Belt, mené par SEGA of America en collaboration avec IBM, Motorola et Microsoft, et le projet Dural de SEGA Japan, en collaboration avec Hitachi et Nec. C'est finalement le second qui l'emporta mais il fut décidé de conser-

ver l'association avec Microsoft. La Katana (qui allait devenir la Dreamcast, première console 128 bits au monde) fut annoncée le 7 septembre 1997 et résultait de l'association entre SEGA, Microsoft, Nec, Hitachi et Yamaha. Un budget colossal de 100 millions de dollars accompagnait ce projet.

La Dreamcast sortit finalement le 25 novembre 1998 au Japon. La sortie en Europe se fit beaucoup plus tard, le 14 octobre 1999.

L'innovation principale qu'apportait cette console (sans parler du fait que l'on disposait des meilleurs adaptations borne d'arcade/console) était le jeu on-line démocratisé chez les joueurs console : en février 2000, 50% des possesseurs japonais d'une Dreamcast jouaient on-line...

Aux Etats-Unis, pas moins de 300 000 joueurs sur le Net, en Europe, 200 000.

Malheureusement pour SEGA, le succès ne fut qu'éphémère... Devant les déboires du passé (32X et surtout Saturn), l'erreur n'était plus permise. Les bénéfices engendrés par la Dreamcast n'ont pas été suffisants pour lutter contre le géant Sony et sa PlayStation 2. Devant les annonces de Microsoft et Nintendo concernant leurs futures consoles respectives, il fut décidé d'arrêter la production de la Dreamcast (après avoir brodé les fins de série) le 31 mars 2001 aux Etats-Unis et deux jours plus tard au Japon.

Parce qu'il s'agit d'une console très récente, il n'existe pas encore beaucoup de pièces de collection. Mais la Dreamcast possède quand même déjà son lot de raretés en tenant compte des éditions limitées de jeux et de consoles.

Côté hardware, d'innombrables modèles limités et de packs sont sortis. La Dreamcast Sonic Bleu dixième anniversaire est assez difficile à trouver. Aux Etats-Unis, la R7 et le DC Sport Pack (consoles noires) sont également rares. Pour le Japon, la Dreamcast R7, sortie le 6 septembre 2002, est un modèle assez limité qui cote aux alentours de 300/400 euros. Pour le même tarif, on trouve également la Dreamcast HELLO KITTY comportant le jeu, un passeport, un modem, une VMS, un clavier et une manette aux couleurs de la console : violette ; la Dreamcast Sakura Taisen (modèle rose) et la Dreamcast Seaman Christmas Red Limited Edition (850 exem-

plaires) qui comportait le jeu, la B.O. du jeu, un modem, un passeport, une manette, un VMS et le pack du pêcheur avec un micro. Les modèles les plus rares, pour lesquels il faut compter de 400 à 900 euros, sont la Mazora (Dreamcast vert métallisé), la Seaman Edition Crystal (500 exemplaires), la Dreamcast Bio Hazard rouge (1800 exemplaires), et enfin la Bio Hazard Stars noire (200 exemplaires, la plus recherchée). Le must restant le Driver 2000 Series CX-1, une télé Dreamcast en forme de tête de Sonic ! Pour cette pièce, comptez 900 euros.

Pour les jeux, deux-trois sont déjà assez difficiles à trouver : au Japon, Super Street Fighter 2X, Rayman, Ecco IK Ruga, Kof 2002 prendront sûrement de la valeur.

Le coffret Segaga et la VMS aux couleurs de la Megadrive sont assez difficiles à trouver dans nos contrées... On peut également citer les coffrets Love Hina, Sakura Taisen Collection, Skies of Arcadia, Jet Set Radio qui, eux aussi, devraient voir leur cotation monter petit à petit...

Le coffret Sega et la VMS aux couleurs de la Megadrive sont assez difficiles à trouver dans nos contrées... On peut également citer les coffrets Love Hina, Sakura Taisen Collection, Skies of Arcadia, Jet Set Radio qui, eux aussi, devraient voir leur cotation monter petit à petit...

Et pour l'avenir ? Maintenant que SEGA ne développe plus que des jeux, ils ont les mains libres... La dernière pierre (tombe) de la collection SEGA est la Panzer Dragoon Orta XBOX de Necrosoft (1000 exemplaires) dont la boîte, horrible, contraste fortement avec la console, sublime. Comptez 1000 euros si

jamais vous trouvez un vendeur...

Des jeux continuent à sortir sur Dreamcast et il y a fort à parier que, le nombre d'acheteurs allant en diminuant, les raretés sur cette console arrivent ! De plus, la société Treamcast, qui avait déjà sorti bon nombre d'accessoires pour la console, vient de lancer une Dreamcast portable (ou plutôt transportable, vu la taille...). A l'image de la PC Engine LT, elle comprend la console et un écran LCD. L'objet est cher, non par sa rareté mais par le surcoût de production apporté par l'écran LCD ainsi que par les frais de port pour faire venir un tel mastodonte d'Asie... Il est donc quasi certain que, dans les années à venir, il s'agira d'un objet de collection...

Surveillez attentivement les jeux SEGA Ages 2500 qui arrivent sur PlayStation 2... Non content de nous offrir des petits bijoux que certains d'entre nous attendaient depuis des années, SEGA nous gratifiera de boxes collector, chacune regroupant trois jeux, trois badges et un t-shirt correspondant... Le rendez-vous est pris pour le 29 août... Enfin, pour ceux qui voudraient simplement jouer aux jeux Sega, sachez que la société Majesco Sales a reçu l'autorisation de remettre en vente la Game Gear pour la somme de 29.99\$. Les négociations allant bon train, on peut imaginer sans trop craindre de se tromper que d'autres consoles telles que la Megadrive ou la Saturn reviendront avec leurs meilleurs jeux...

Tout jeu ne respectant pas ces règles EST UN FAUX !!!

plaires) qui comportait le jeu, la B.O. du jeu, un modem, un passeport, une manette, un VMS et le pack du pêcheur avec un micro. Les modèles les plus rares, pour lesquels il faut compter de 400 à 900 euros, sont la Mazora (Dreamcast vert métallisé), la Seaman Edition Crystal (500 exemplaires), la Dreamcast Bio Hazard rouge (1800 exemplaires), et enfin la Bio Hazard Stars noire (200 exemplaires, la plus recherchée). Le must restant le Driver 2000 Series CX-1, une télé Dreamcast en forme de tête de Sonic ! Pour cette pièce, comptez 900 euros.

Pour les jeux, deux-trois sont déjà assez difficiles à trouver : au Japon, Super Street Fighter 2X, Rayman, Ecco IK Ruga, Kof 2002 prendront sûrement de la valeur.

Le coffret Segaga et la VMS aux couleurs de la Megadrive sont assez difficiles à trouver dans nos contrées... On peut également citer les coffrets Love Hina, Sakura Taisen Collection, Skies of Arcadia, Jet Set Radio qui, eux aussi, devraient voir leur cotation monter petit à petit...

Et pour l'avenir ? Maintenant que SEGA ne développe plus que des jeux, ils ont les mains libres... La dernière pierre (tombe) de la collection SEGA est la Panzer Dragoon Orta XBOX de Necrosoft (1000 exemplaires) dont la boîte, horrible, contraste fortement avec la console, sublime. Comptez 1000 euros si

jamais vous trouvez un vendeur...

Des jeux continuent à sortir sur Dreamcast et il y a fort à parier que, le nombre d'acheteurs allant en diminuant, les raretés sur cette console arrivent ! De plus, la société Treamcast, qui avait déjà sorti bon nombre d'accessoires pour la console, vient de lancer une Dreamcast portable (ou plutôt transportable, vu la taille...). A l'image de la PC Engine LT, elle comprend la console et un écran LCD. L'objet est cher, non par sa rareté mais par le surcoût de production apporté par l'écran LCD ainsi que par les frais de port pour faire venir un tel mastodonte d'Asie... Il est donc quasi certain que, dans les années à venir, il s'agira d'un objet de collection...

Surveillez attentivement les jeux SEGA Ages 2500 qui arrivent sur PlayStation 2... Non content de nous offrir des petits bijoux que certains d'entre nous attendaient depuis des années, SEGA nous gratifiera de boxes collector, chacune regroupant trois jeux, trois badges et un t-shirt correspondant... Le rendez-vous est pris pour le 29 août... Enfin, pour ceux qui voudraient simplement jouer aux jeux Sega, sachez que la société Majesco Sales a reçu l'autorisation de remettre en vente la Game Gear pour la somme de 29.99\$. Les négociations allant bon train, on peut imaginer sans trop craindre de se tromper que d'autres consoles telles que la Megadrive ou la Saturn reviendront avec leurs meilleurs jeux...



SEGA SATURN CHIRO : « LE NOMBRE DE BIZARRERIES SUR SATURN EST TEL QUE MÊME SEGA SATURN CHIRO A EU DROIT À SON JEU ! »



GAME GEAR WHITE : « TELLEMENT RARE QUE J'AI EU DU MAL À TROUVER NE SERAIT-CE QU'UNE PHOTO ! »



PANZER DRAGOON ORTA XBOX : « LA PREMIÈRE PIERRE (TOMBALE) D'UNE NOUVELLE ÈRE »



HITACHI GPS SATURN : « UN SEUL MOT, UN SEUL PRIX, 3000\$! »

L'univers Sega est si riche, le nombre d'objets sortis tellement immense qu'il est quasiment impossible de tout posséder, à moins d'y consacrer une vie entière...

Donc, que faire ?

Eh bien, trois solutions s'offrent à vous :

- vous choisissez une console et décidez que vous posséderez tout ce qui existe pour elle.
- vous décidez de ne collectionner que les hardwares et éventuellement les accessoires.
- vous choisissez d'acheter un peu de tout, en vous consacrant par exemple aux grandes séries made in Sega telles que les Sonic (bon courage !), les Phantasy Star, les Shinobi...

Dans tous les cas, prévoyez beaucoup de temps et d'argent, mais une fois votre collection terminée... vous n'aurez plus qu'à en commencer une autre ! Et qui sait, dans 80 ans, vous aurez peut-être tout ?

