

RETRO POLIS



JEUX:
SONIC
ROAD AVENGER
VIRTUA FIGHTER 2
COLUMNS
POWER STONE

GOODIES:
Les cartes Sega
Super Play

DOSSIER:
Les jeux plus forts chez SEGA

N°1
Janvier 2010

R3TR0POL15 - 1 - 0E



Alors champion!?

Tu veux toujours continuer à jouer??

Casser du Robotnik, détruire le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo!

Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux.

Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant.

Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer.

Mot de passe : PANINI

Comment? t'es pas encore parti?



SEGA

COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"



5Fr la pochette de 8 cards - 30Fr le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux

EDITO JANVIER 2010

Hello et bienvenue à Retropolis! Ça y'est, Noël est passé, vous avez sûrement eu l'estomac blindé de chocolat et les bras chargés de jeux next-gen (humpf).

Mince et nous voilà déjà en 2010! Pas de voitures volantes, pas de sabres laser en vente libre... Où sont les belles promesses de ce nouveau millénaire?

Je vous propose donc de repartir dans le glorieux passé des jeux video, à une époque où une Megadrive sous le sapin faisait danser le moonwalk aux kids, où la Game Gear a fait exploser l'action Duracell, une époque où le Mega-CD faisait rimer extension et révolution (ou pas), une époque où la Saturn allait devoir se battre et la Dreamcast se venger...

Vous l'aurez compris, les premiers numéros de Retropolis seront consacrés à Sega. Pourquoi?

Parce que c'est plus fort que toi, voyons!

Trev

AGENDA p.02

TESTS p.15

DOSSIER p.28

AGENDA

Happy Birthday Mai

La température monte déjà pour certains rien qu'à l'évocation de son prénom... ahh, la sublime Mai Shiranui! Mai, 3 lettres qui évoquent 3 cîmes du plaisir et... bon, on se calme. La belle de la série Fatal Fury est née le 1er janvier 1974. Malgré son entraînement et d'évidentes capacités au combat, elle reste avant tout une beauté japonaise obsédée par ses rêves et sa naïveté de jeune femme. Andy Bogard en fait les frais puisqu'elle a jeté son dévolu sur lui et veut en faire son prince charmant. Oh ben le pauvre, on va le plaindre tiens! Vous remarquerez mesdames que ce portrait reste relativement sage et respectueux puisqu'il n'évoque à aucun moment l'énorme et controversée poitrine de la demoiselle en question dont le mouvement hypnotique a fait saigner du nez plus d'un joueur!



Happy Birthday Shun di

Né le 2 janvier 1912, Shun-Di est l'un des deux nouveaux personnages conviés au second tournoi de Virtua Fighter. Sa technique du kung-fu de l'ivrogne contraste avec son rôle de vieux maître sage, et lui permet de joindre l'utile à l'agréable en s'envoyant quelques rasades pour combattre bourré (oui, un peu comme Jean-Claude VanDamme dans la scène du bar de Kickboxer, mais en moins ridicule). Ses mouvements alors assez inattendus et son attitude ont apporté une touche d'humour et pas mal d'originalité dans l'univers relativement sérieux de la série.

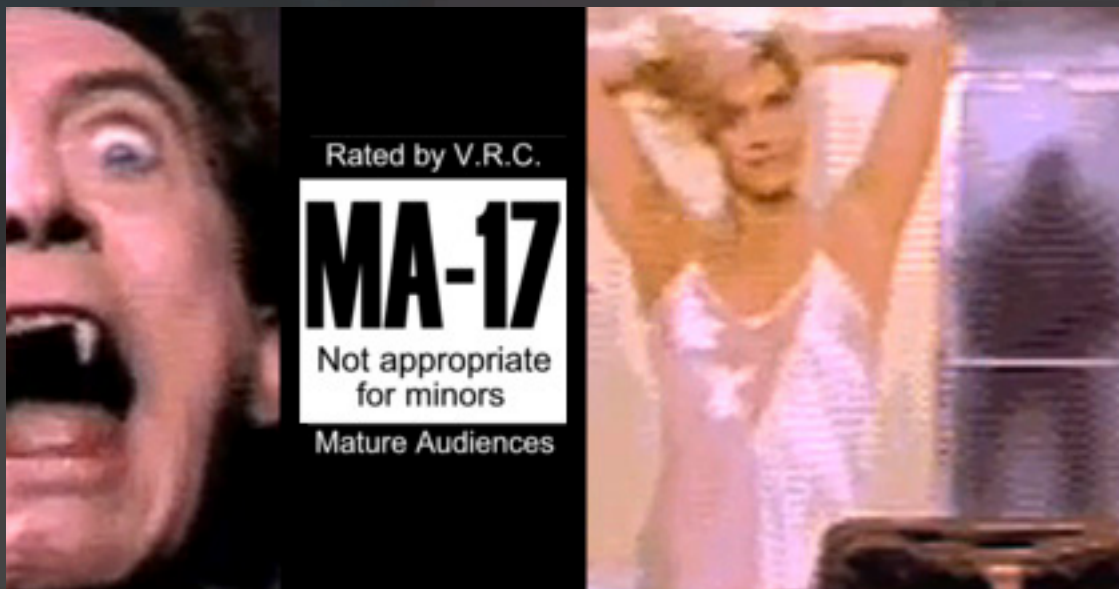


Happy Birthday Cammy



Née le 6 janvier 1974, Cammy fut l'un des 4 nouveaux personnages de Super Street Fighter II, devenant le second personnage féminin du jeu. L'histoire de cette redoutable combattante amnésique la lie directement à Bison, mais c'est avec la série Alpha que son passé va véritablement être mis en lumière, faisant d'elle un élément majeur de la storyline globale du jeu. Elle a une personnalité très intéressante, partagée entre son passé d'assassin et son présent innocent. De même, son look est très paradoxal: militaire au dessus de la ceinture et... pratiquement cul-nu en dessous. Bon c'est sûrement pour optimiser son dangereux jeu de jambes.

Sega interrompt la distribution de Night Trap



Après le fameux incident Night Trap - qui avait déjà été retiré des rayons de Toy's R Us en décembre 1993 - Sega décide le 8 janvier 1994 de cesser la distribution du jeu, et de le ré-éditer lorsqu'un système de prévention sur son contenu sera en place... pas de panique hein, c'est juste histoire de protéger les enfants contre les vampires, les jeunes filles en nuisette et les mauvais acteurs.

Le saviez-vous?

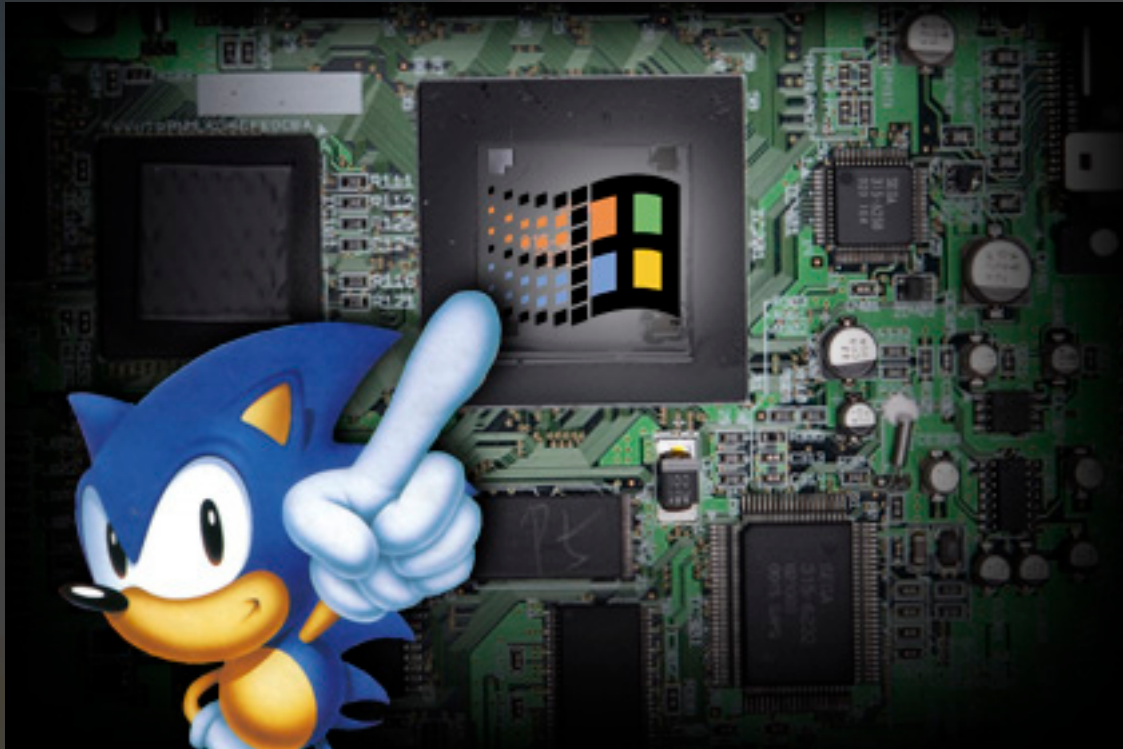
Si vous jouez à un Virtua Fighter sur Saturn, voici un bon moyen mémo-technique pour débloquent le boss Dural: la manip' à effectuer à l'écran de sélection des persos correspond à ses initiales: Down, Up, Right, A + Left!

Sortie d'un timbre dédié aux jeux vidéo aux USA



Le 12 janvier 2000, les services postaux américains sortent un timbre consacré aux jeux vidéo! Une belle initiative, et là vous allez sûrement dire: «attends, les kids là, ils ne jouent pas vraiment aux derniers hits Dreamcast!». Vous aurez raison: ce timbre fait partie d'une opération commémorant les années 80. Mais qu'attend la Poste chez nous pour se mettre au diapason??

Accord entre Sega et Microsoft



Le 17 janvier 1994, Sega et Microsoft concluent un accord pour que Microsoft fournisse des éléments du système d'exploitation pour une prochaine console de la firme au hérisson. Rassurez-vous, c'est juste un partenariat qui pourrait s'avérer bénéfique: Bill Gates ne deviendra pas la nouvelle mascotte de Sega et le pad ne sera pas remplacé par un clavier et une souris!

Le saviez-vous?

Si vous êtes très fort à Columns sur Game Gear, vous pouvez faire buger l'affichage des données à l'écran: soit en détruisant plus de 69999 blocs, soit en atteignant 999999 points!

Happy Birthday Geese



Le voilà, LE big boss du tout premier Fatal Fury! Geese Howard, né le 21 janvier 1953, a tout du méchant qu'on adore détester: il a pris goût au pouvoir et à la violence très jeune, fût entraîné aux arts martiaux par le grand maître Tung Fu Rue puis a perfidement tué un autre disciple - accessoirement père adoptif des 2 principaux protagonistes de la série - avant de régner comme leader du Syndicat du Crime de la ville de Southtown. Un CV plutôt satisfaisant pour postuler en tant que grand méchant charismatique, auquel s'ajoute un look qui ne trompe pas: Geese est un combattant aussi puissant que cruel. Mais aussi redoutable soit-il, il ne soupçonne pas la menace que représente une vengeance lorsqu'il décide d'organiser le premier tournoi de Fatal Fury...

Annnonce d'une fusion entre Sega et Bandai



Le 23 janvier 1997, Sega Enterprises et Bandai Limited annoncent une fusion dont l'échange devrait peser 1.080.000.000\$ d'actions. Oui, vous avez bien lu, plus d'un milliard! Le résultat de cette fusion se nommera Sega Bandai Limited, une société qui sera logiquement basée à Tokyo.

Le saviez-vous?

Si pour vous Dreamcast signifie casting de rêve, il est peut-être grand temps de dépoussiérer ce bon vieux Harrap's: le nom de la 128 bits de Sega est l'acronyme des mots dream et broadcast, signifiant donc Diffuseur de Rêve!

Arrêt de la production de la Dreamcast



Le 23 janvier 2001, la nouvelle circule déjà sur le net et pour une fois, on croise les doigts pour que ce soit un fake ou au pire, une mauvaise interprétation. Isao Okawa, PDG de Sega, annonce la fin de la production de la Dreamcast en difficulté face au rouleau-compresseur Playstation 2. Suite à cette annonce, Sega se retirera dès le mois de mars suivant du marché des consoles de jeu vidéo pour se consacrer uniquement aux jeux. Officiellement, la console n'est pas tuée sur le coup et les nombreux jeux prévus devraient continuer à sortir mais en réalité un grand nombre d'entre eux sera purement annulé, en dépit dans certains cas d'un développement pratiquement terminé ou une campagne de pub lancée. Néanmoins, si la Dreamcast est morte sur le papier, elle reste l'une des consoles les plus appréciées des retro-gamers; notamment grâce à une grande quantité d'excellents jeux qui impressionnent encore aujourd'hui. Et ici, à Retropolis, vous n'avez pas fini d'en entendre parler!

Sortie de Virtua Fighter 2



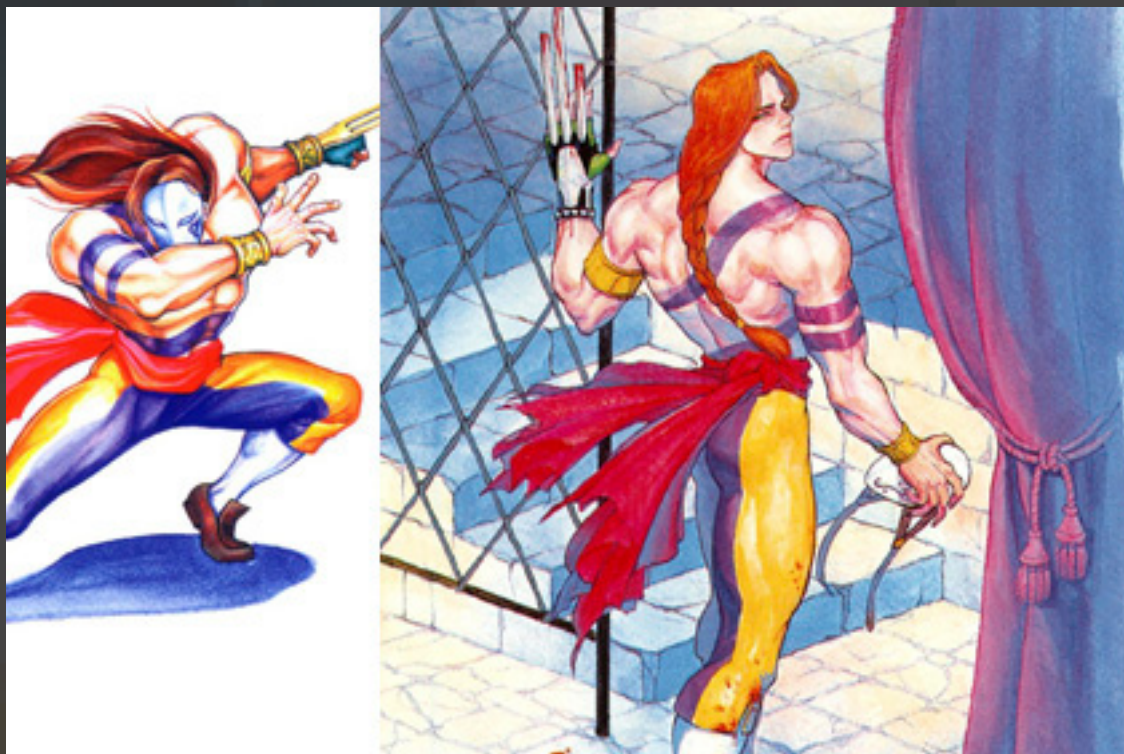
C'est le 26 janvier 1996 qu'arrive chez nous la suite très attendue du premier jeu de baston tout en 3D sur Saturn. Son grand adversaire sera le non moins célèbre Tekken 2 sur Playstation. Deux écoles pour un beau duel dans la catégorie baston, comme on en avait pas vu depuis Street Fighter/Mortal Kombat à l'époque 16-Bits. C'est aussi cette année que Player One organisera la première cérémonie des Players d'Or récompensant les meilleurs jeux vidéo dans différentes catégories. Virtua Fighter 2 obtiendra le Player d'Or du meilleur jeu de baston devant Tekken 2 et le premier Street Fighter Alpha. Puis il obtiendra carrément le Player d'Or du meilleur jeu de l'année!

Sortie de Sega Rally



Le 26 janvier 1996, Sega Rally sort en France sur Saturn. Développé par le département AM2 tout comme VF2, ce jeu représente un tour de force en matière de 3D sur la 32-bits de Sega et certainement la preuve la plus évidente de son savoir-faire dans le domaine de l'arcade. Longtemps après sa sortie, de nombreuses salles sont d'ailleurs encore équipées de bornes Sega Rally.

Happy Birthday Vega



Vega, l'un des 4 boss de Street Fighter, est né le 27 janvier 1967. Ce redoutable combattant est surnommé le ninja espagnol. Il est terriblement vicieux et narcissique, sa griffe lui permet d'ailleurs de ne pas se salir en attaquant ses adversaires et le masque qu'il porte en combat protège son «parfait visage». Ce qui donne forcément envie de le cogner plus fort... De tous les Street Fighters, il est certainement le plus original. Son look est vraiment unique, c'est le seul à pouvoir se servir du grillage de son décor pour effectuer une attaque sournoise; ses cris agaçants pourraient remettre sérieusement en cause sa virilité, mais on lui a parfois prêté une attirance malsaine et meurtrière pour Chun-Li; ceux qui ne prêtent pas attention à ce genre de détails ont tout de même sûrement flippé la première fois qu'ils se sont retrouvés face à lui dans Street Fighter II; Vega fascine ou agace, mais il fait un boss vraiment classe...

Hébergement de jeux Dreamcast sur un décodeur

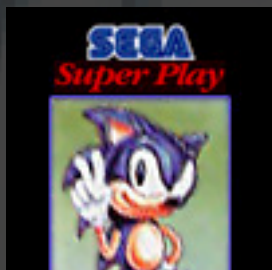
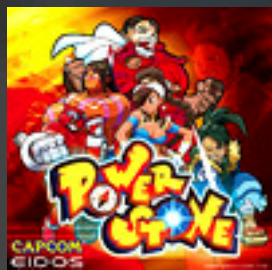
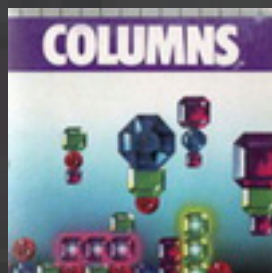
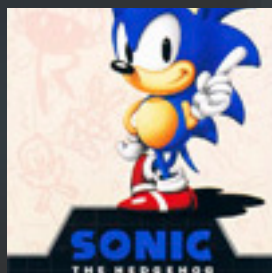


29 janvier 2001, le constructeur britannique de décodeurs TV numériques Pace Micro Technology dévoile... une technologie justement, qui va permettre d'intégrer des jeux Dreamcast sur le disque dur de leurs appareils. Une petite vie supplémentaire pour la 128 Bits de Sega? Tous les espoirs sont permis.

Le saviez-vous?

Lorsque les joueurs ont découvert le fameux Sonic d'Or dans Sonic 2, une rumeur de cour de récré disait qu'il était possible de le débloquent également dans le premier volet, à condition de ramasser absolument tous les rings du jeu dans tous les niveaux... ce qui est bien sûr totalement faux!

TESTS



SONIC THE HEDGEHOG

plates-formes • Sega/Sonic Team • 23 juin 1991 • 1 joueur **MEGADRIE**

Voici enfin la mascotte de Sega qui a fait passer la firme à la vitesse supérieure, au sens propre comme au figuré! Sonic va vite, très vite. Ça commence dès l'écran-titre en fait. Pas de menus ou d'options, juste une pression sur Start et nous voilà à courir à toute vitesse dans Green Hill, première zone emblématique de la série.



Sonic, c'est en quelque sorte une redéfinition de la plate-forme avec 2 façons d'arpenter les niveaux: on peut user la gomme des semelles du hérisson et y'allier super vite en prenant le risque d'être surpris un peu trop tard par un piège ou un ennemi, ou y'allier tranquillou en sécurisant soigneusement sa progression, notamment pour ramasser un max de rings et accéder aux niveaux bonus. Justement, le système de rings est assez judicieux et original. Si on se fait toucher on les perd tous mais tant qu'on en garde un sur soi, les attaques ou pièges ne sont pas fatals. Ce système assez particulier aurait pu rendre le jeu trop facile mais il n'en est rien: ça s'accorde parfaitement avec la difficulté des niveaux, et ça rend les game over moins injustes que dans les jeux plus traditionnels.



Ajoutons à celà une réalisation béton, avec des niveaux très colorés et bourrés de gros sprites sympa. Les palmiers en origami du premier niveau, les grosses masses à pics du second... Ah, et n'oublions pas le célèbre Dr. Robotnik, LE méchant inventif et taré que vous allez adorer pourchasser pour libérer les zentils animaux et sauver la planète! Car Sonic, en plus d'avoir un look sympa et d'être rapide est aussi écolo; la mascotte idéale, quoi!



- une mascotte vraiment cool
- un jeu aussi rapide que beau



- départs arrêtés un peu pénibles
- pas (encore) de mode 2 joueurs

93%

GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 10

ROAD AVENGER

vidéo interactive • Data East/Wolfteam • 1er septembre 1993 • 1 joueur **MEGA CD**

Sorti en bundle avec le Mega CD II, Road Avenger sera pour beaucoup de joueurs le premier contact vers cette nouvelle génération de jeux révolutionnaires annoncé par Sega: La vidéo interactive...



A l'époque où la plupart des joueurs doivent se contenter de traverser des niveaux en 2D, le format vidéo de la megadrive boostée fait instantanément un sacré effet: Road Avenger se présente comme un vrai manga animé avec tout ce qu'il faut d'exubérance: de méchants punks motorisés semant le chaos, un héros prêt à tous les buter à lui seul pour venger la mort de sa femme, des courses poursuites endiablées, des accidents et explosions toutes les 5 secondes et des cascades improbables... Ben quoi, vous n'avez jamais grimpé les étages d'un immeuble en voiture pour aller traverser un hélico qui vous attend dehors à 30 mètres du sol? Pas de souci, une fois que vous aurez appris à dégommer 3 loubards en moissonneuse-batteuse (oui, ils ne reculent devant rien), vous serez bien rodés.



Le hic c'est que pour faire toutes ces belles choses il faut se contenter d'appuyer sur la touche qui apparaît à l'écran. Gauche, droite, turbo ou frein... Et c'est tout. En cas d'erreur c'est l'accident, sinon la vidéo continue. Le temps de réaction des touches parfois aléatoire (et donc souvent fatal) risque d'achever les joueurs les plus tolérants à ce niveau. Dommage car visuellement c'est du grand spectacle à un rythme très soutenu. En contrebalançant sa réalisation par un gameplay ultra limité, Road Avenger peinera donc à faire l'unanimité auprès des nouveaux venus au pays du jeu vidéo... en vidéo.



- le look manga vintage
- pas le temps de souffler!



- actions trop limitées
- temps de réponse trop variable

53%

GRAPHISMES 8 • SON 7 • ANIMATION 7 • JOUABILITE 3 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 4

VIRTUA FIGHTER 2

combat 3D • Sega/AM2 • 26 janvier 1996 • 1 ou 2 joueurs **SATURN**

Après un Virtua Fighter adapté puis remixé sur Saturn, Sega enfonce le clou avec le magnifique et très technique Virtua Fighter 2. Les deux grosses nouveautés de cet épisode sont les graphismes bien plus complexes - les persos sont désormais bien loin des polygones basiques non texturés de VF1 - et l'arrivée de deux nouveaux combattants (et donc 2 nouveaux styles de combat): le tout jeune Lion et le tout vieux Shun-Di.



On passe donc à 10 personnages très stéréotypés (du karatéka au ninja en passant par la jolie blonde et le lutteur bourrin...) mais aux techniques toujours propres et réalistes. La palette de coups a été gonflée, on arrive donc à grosso-modo 40 coups réalisables pour chacun... Tout ça avec la croix directionnelle et 3 boutons! La possibilité de sortir l'adversaire du ring et un mode team Battle permettent également d'ouvrir les possibilités et stratégies de combat, surtout en mode 2 joueurs.



Fidèle à sa réputation, ce nouveau VF recquiert énormément de technique ce qui pourra rebuter les adeptes de boules de feu ou coups spéciaux à la va vite. Les non-initiés aux combats réalistes pourront toujours admirer un jeu vraiment beau, fluide et coloré qui s'impose sans problème comme LA référence du genre sur 32-bits.



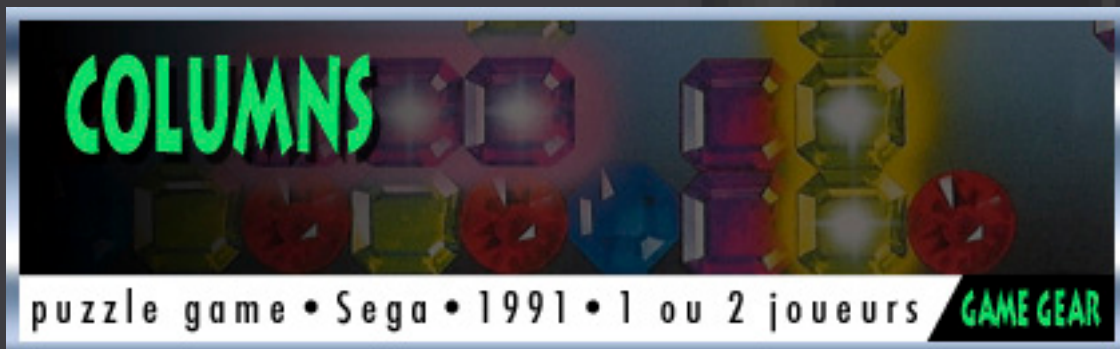
- une vraie évolution de la réalisation
- réalisme des mouvements



- les grands sauts en apesanteur...
- le manque de cinématiques

95%

GRAPHISMES **9** • SON **9** • ANIMATION **10** • JOUABILITE **9** • DUREE DE VIE **8** • INTERET **10**

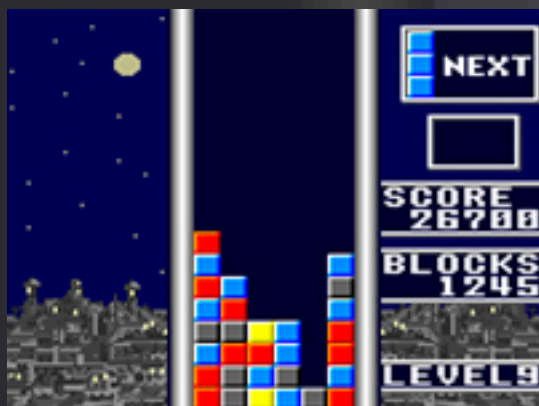


Le mythique Tetris en est la preuve sur Game Boy, rien de tel qu'un puzzle game pour le lancement d'une portable! Columns vous demandera donc d'éliminer des blocs qui chutent avant que l'écran ne soit rempli en se servant non pas des formes mais des couleurs. Ça tombe bien, c'est l'argument n°1 de la Game Gear.



Chaque colonne reste verticale mais les 3 blocs colorés qui la composent peuvent être interchangeables; une fois posés, si 3 blocs de même couleur ou plus sont alignés à l'horizontale, la verticale ou en diagonale, ils se détruisent. Le grand intérêt de ce système est de permettre de nombreuses réactions en chaîne; on peut ajouter à cela de nombreux petits détails sur le fond ou la forme qui rendent le jeu vraiment plaisant: le décor et la vitesse évoluent au fur et à mesure de la progression, l'apparence des blocs et la musique peuvent être modifiés, un bloc bonus tombe de temps en temps permettant de faire le ménage à l'écran, et un autre mode de jeu basé sur un bloc précis à détruire permet de terminer une partie sans passer par le game over; sinon Columns est infini par

définition, comme tout jeu de ce genre qui se respecte!



Ce puzzle-game est donc parfait pour la portable à couleurs de Sega, accessible à tous et très addictif; pensez à brancher le transfo si vous lancez une partie!



- les couleurs flattent la rétine
- contenu personnalisable



- un poil trop sobre
- bande-son forcément répétitive

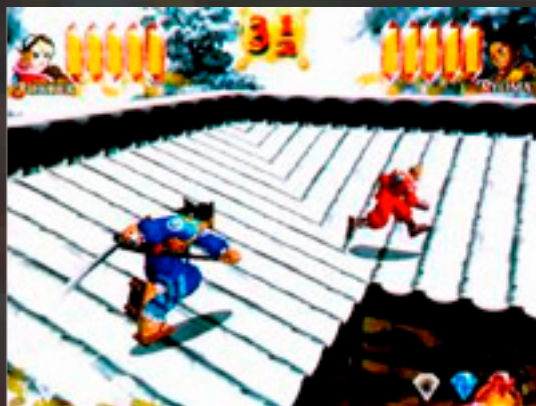
83%

GRAPHISMES **7** • SON **7** • ANIMATION **7** • JOUABILITE **8** • DUREE DE VIE **9** • INTERET **9**

POWER STONE

baston 3D • Capcom/Eidos • 14 octobre 1999 • 1 ou 2 joueurs DREAMCAST

Lorsque Capcom annonce qu'il va révolutionner le concept de baston, ça donne Power Stone, le jeu qui va enfin permettre au joueur d'aller ailleurs qu'à gauche ou à droite. Mais qui dit révolution dit aussi gros, gros bordel et à ce niveau Power Stone tient aussi ses promesses...



Le principe de base reste identique à tout jeu du genre, à savoir mettre l'adversaire K.O. mais ici, les possibilités pour le faire sont décuplées par la possibilité de se déplacer partout dans les décors à la manière d'un beat'em all en 3D, et de chopper absolument tout ce qui est à la portée du personnage pour attaquer: armes à feu, sabres, tables, chaises voire poutres, tout y passe! Les Power Stone restent bien sûr la clé des combats; on se battra d'ailleurs davantage pour les récupérer que pour réellement diminuer l'opposant car une fois réunies, ces pierres transforment le combattant en une sorte de super lui-même aux attaques dévastatrices; c'est à ce moment là que peut vraiment se jouer l'issue des combats, qui deviennent encore plus furieux.

On se dit alors que c'est finalement pas si mal de limiter les affrontements à 1 contre 1!



Capcom maîtrise donc parfaitement cette recette on ne peut plus efficace et accessible à tous, quitte à sacrifier le reste. En effet, les persos sont tellement stéréotypés qu'on peut facilement retrouver leur sosie dans d'autres jeux et leur palette de coups est vraiment basique. Bref, pas de quoi satisfaire pleinement les mordus de baston pure et dure, mais largement de quoi contenter tous ceux qui cherchent un défouloir très fun en multi!



- la liberté des déplacements
- ambiance explosive et colorée



- on fait vite le tour des persos...
- ... et de leurs coups

86%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

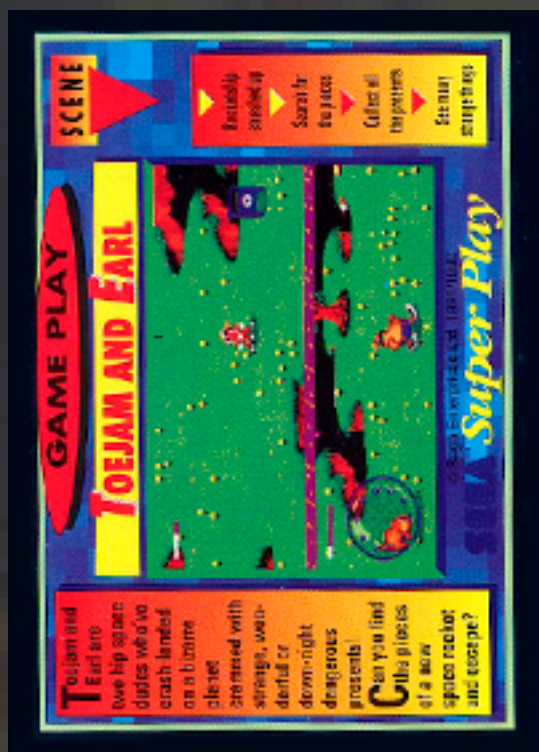


A une époque où les cartes de collection cartonnent dans les cours de récré, le célèbre éditeur Panini a eu la très bonne idée de sortir sur le Vieux Continent toute une série basée sur les jeux Megadrive: les Sega Super Play Cards.



La plus grosse partie des cartes présente chaque jeu au recto; côté verso, on a droit à un mini-test et une astuce. Viennent ensuite les cartes Gameplay qui comme leur nom l'indique sont davantage

portées sur le cheminement d'un jeu, avec plus d'indications et de tips. Enfin, les cartes Character se focalisent sur le profil de quelques personnages essentiels de Sega comme Sonic, Wonderboy ou encore Blaze de Streets of Rage.



On pourra seulement regretter que la série se limite à 120 cartes au lieu de 200 ou 300, et que seule la Megadrive soit représentée mais pour l'essentiel, cette collec est vraiment bien fichue et donne l'impression d'avoir un condensé de magazine spécialisé pour chaque jeu!

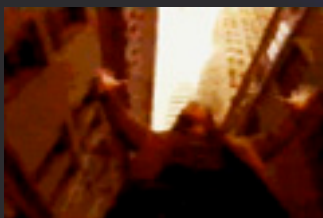
VERDICT



Les jeux plus forts chez Sega

Les consoles de salon de Sega ont globalement toutes souffertes des comparaisons avec leurs glorieuses concurrentes; plus belles couleurs sur Super Nes, meilleure 3D sur Playstation etc. Il existe toutefois une poignée de jeux multi plate-formes plus intéressants chez Sega. Voici une petite sélection de 5 d'entre eux qui part du plus anecdotique au plus significatif, histoire de remettre quelques pendules à l'heure...

5 - MORTAL KOMBAT (MCD) **Sega, c'est couci-couça**



La version Mega-CD du célèbre jeu de baston sanglant n'est pas plus proche de la version arcade, et même graphiquement encore un poil inférieure à la version sortie sur Super Nintendo. Mais grâce au support CD-rom, elle se dote d'une vidéo d'intro issu de la pub du jeu avec la fameuse musique. Ça n'apporte rien au jeu mais c'est quand même un petit bonus assez culte.

4 - RESIDENT EVIL (SAT) **Sega, c'est plutôt sympa**

Sur le terrain difficile de la 3D, ce jeu est intéressant; en effet, si la



version Saturn propose des personnages aux polygones plus grossiers, les décors sont en revanche un poil plus fins et réussis. De plus, on a droit à pas mal d'ajouts comme une cinématique d'intro non censurée, d'autres costumes, un 2nd Tyran à affronter et un Battle Mode. Une supériorité de courte

durée puisque sortira la même année la version Director's Cut sur Playstation.

3 - STREET FIGHTER ALPHA 2 (SAT)

Sega, ça envoie du bois



Si la Saturn est très souvent moins à l'aise en 3D que sa rivale, elle reste tout de même la reine en 2D. La preuve est faite avec ce Street Fighter Alpha 2 qui reste un poil mieux réalisé et plus proche de son homologue arcade. Au niveau contenu aussi la version Saturn l'emporte avec son mode Survie et

une galerie d'artworks aussi nombreux que réussis.

2 - STREET FIGHTER ALPHA 3 (DC)

Sega, c'est plus cool à trois



A première vue, les autres consoles n'ont pas grand chose à envier de cette version Dreamcast, qui bien que très cool ne pousse pas non plus graphiquement la console dans ses derniers retranchements. Un mode World Tour légèrement différent, quelques options en ligne... Mouais. Mais alors que

lui vaut cette seconde place?? Eh bien, c'est le 3ème port manette de la Dreamcast qui permet des combats à 3 joueurs humains en 2 contre 1! Ça semble bête comme ça mais croyez-le, c'est une option tout simplement excellente qui enflamme les affrontements multijoueurs!

1 - ALADDIN (MD)

Sega, c'est plus fort que toi



A la première place, c'est évidemment Aladdin, un des best-sellers de 1993. 2 versions sont présentées cette année-là au C.E.S. (Consumer Electronics Show): celle de Capcom sur Super Nes puis celle de Virgin pour la Megadrive. Même si les jeux sont finalement différents, Sega met une grosse claque à son rival et monopolise toute l'attention à ce moment là. Aladdin sur Super Nes est très bon mais classique; Aladdin sur Megadrive est tout simplement incroyable avec un rendu graphique, une animation et une atmosphère très proches du dessin-animé!



POWER STONE

**Vous n'aviez encore jamais vu
un VRAI jeu de baston en 3D !**

Dreamcast ★★★★★/6

"Perso et décors haut en couleur, animations parfaites et feux d'artifices d'effets spéciaux : la grande classe."

Consoles ★★★★★/6

"Un très bon jeu de baston original.
La réalisation est impressionnante. A ne pas manquer."

IGN 93% MegaHit

"A acheter les yeux fermés"

POINTS FORTS :

- Collectez les gemmes Power Stone pour acquérir de nouveaux pouvoirs
- Des zones de combats en 3D variées aux graphismes stupéfiants.
- Une interactivité totale avec le décor.
- Utiliser de nombreuses armes (bombes, bazooka, armes blanches...)
- Multiples modes de combats pour jouer contre l'ordinateur ou entre amis.

RETRO
POLIS