LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

JEUX:

DBZ LEGENDS

NIGHT TRAP
SONIC 3
JET SET RADIO
MORTAL KOMBAT TRILOGY
FLASHBACK
LAND OF ILLUSION

GOODIES:
Le livre officiel Sega Megadrive

DOSSIER:
Virtua, les jeux en or de Sega

N°9
septembre 2010
R3TR0P0L15 - 9 - 0€

Vous êtes dans la salle de bains avec une charmante jeune fille, votre adversaire se cache dans la douche.
Vous l'éliminez tout de suite ou vous attendez un peu ?

LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

SEGA

C'est plus fort que toi

EDITO SEPTEMBRE 2010

Vous reprendrez bien un peu de baston pour terminer votre été? La rentrée de Retropolis met encore du combat à l'honneur avec un vrai DBZ sur Saturn! Mais Goku et ses potes ne seront pas seuls sur la 32 bits de Sega ce mois-ci: Mortal Kombat Trilogy est de sortie lui aussi, et ça va faire mal!
Pour ceux qui attendent le retour d'autres genres, pas de panique: plates-formes, roller et graffiti, film d'horreur interactif... vous allez être servis!
Pour l'heure, je vous laisse donc retrouver votre mag dans sa formule classique, et je vous attend de pied ferme pour le numéro d'octobre... si vous survivez aux Kaméhaméha et aux Fatalities, bien sûr!

Trev

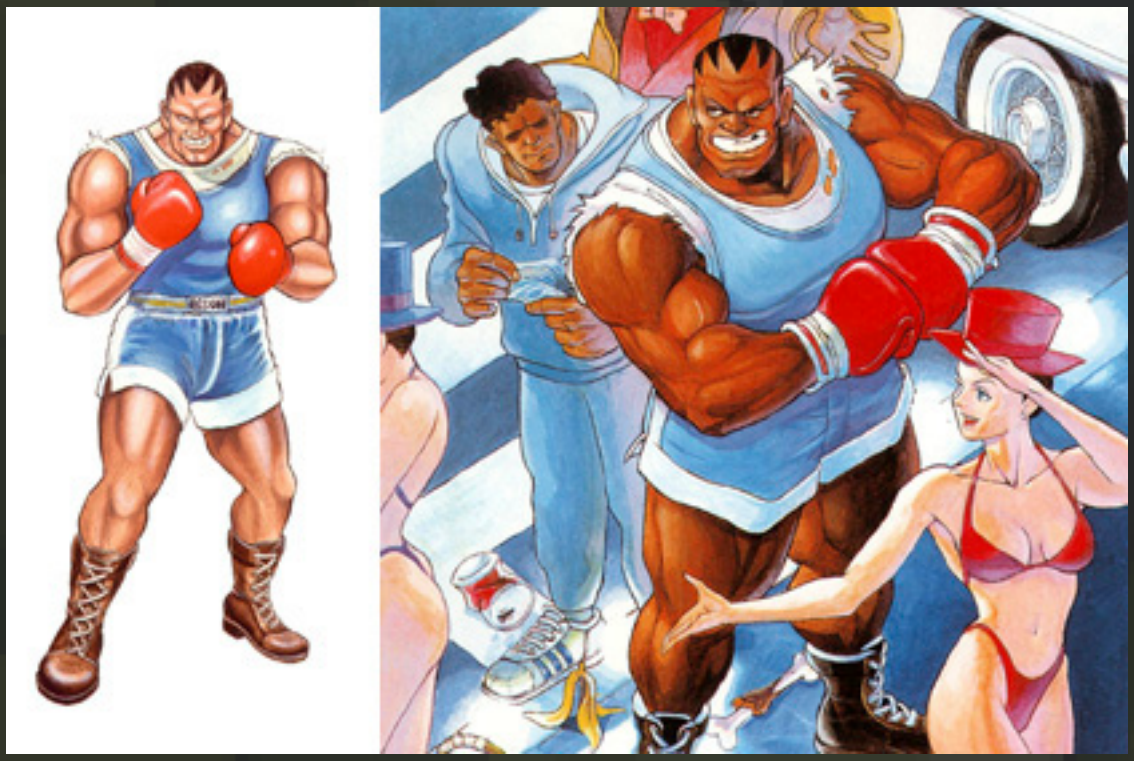
AGENDA p.02
TESTS p.13
DOSSIER p.30

AGENDA

Happy Birthday Astaroth

Oh le beau bébé! Astaroth est né le 3 septembre 1584, et il n'est âgé que de 3 ans lors de sa première apparition dans Soul Calibur. A-t-il suivi un régime hyper-protéiné dès les premiers biberons pour devenir ce monstrueux colosse? Que nenni: Astaroth est en fait un golem créé par un prêtre diabolique pour retrouver Soul Edge... ça explique pas mal de choses; notamment le fait qu'à côté de lui, Rock - l'autre colosse à la hache - a presque l'air d'une demi-portion! Allez, faites-vous plaisir en le sélectionnant de temps en temps, ne serait-ce que pour voir un adversaire un peu trop surexcité se faire rétamer la tronche au sol d'un énorme coup de hache.

Happy Birthday Balrog



Le 4 septembre 1969 est né Balrog, l'un des quatre boss de la série Street Fighter II. Cupide et ultra-violent, il s'est fait bannir du monde de la boxe professionnelle après avoir tué un adversaire au combat, après quoi il fut recruté par Bison. Mais il n'est alors pas tout à fait intégré au cercle fermé des boss de Shadaloo, contrairement à Sagat et Vega. Balrog n'est toutefois pas un adversaire à prendre à la légère: il ne se bat qu'avec ses poings mais peut donc faire très mal au corps à corps. Détail intéressant: son nom original était M.Bison et donc très certainement le Mike Bison du tout premier Street Fighter; mais la comparaison trop évidente avec le vrai boxeur Mike Tyson (lui aussi réputé pour sa violence hors-normes) a entraîné une permutation des noms pour les boss de Street Fighter aux USA et en Europe afin de masquer cette confusion: Sagat est resté Sagat mais Vega le boss suprême a récupéré le nom M.Bison, Balrog le ninja espagnol s'est fait plus logiquement appeler Vega et notre boxeur M.Bison est donc devenu... Balrog. Vous n'avez rien compris? Rassurez-vous, lui non plus.

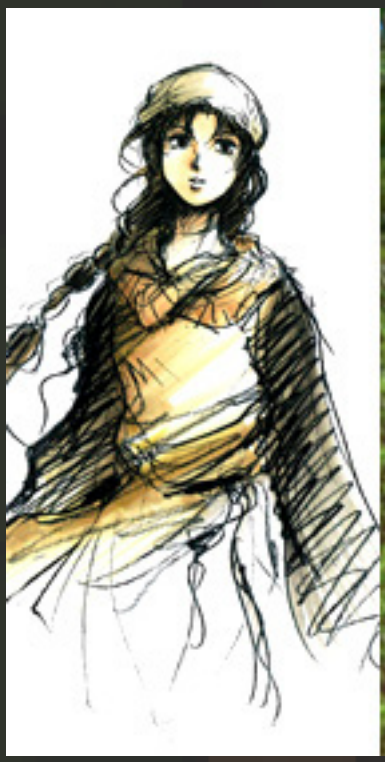
Lancement du Sega Network pour la Dreamcast

Le 7 septembre 2000, Sega lance Sega Network, le réseau de jeu en ligne pour la Dreamcast! Appuyée par une grosse campagne de pub TV, cette petite révolution dans le genre va donc permettre aux Segaplayers de jouer les uns contre les autres pour la modique somme de 21,95$ par mois... Et pour les plus gourmands, une remise de 150$ sera accordée à ceux qui souscriront un abonnement de 18 mois à ce réseau. Ça ne vous suffit pas? Eh bien pour ceux qui ne possèdent pas la Dreamcast, Sega leur en file une à la place de la remise pour une souscription au même abonnement. Non vraiment, Sega c'est plus fort que toi!

Sortie de Mortal Kombat II

Le 9 septembre 1994, c'est le jeu de baston - et peut-être même le jeu tout court - le plus attendu de l'année qui débarque enfin sur nos chères consoles. Mortal Kombat II nous a fait rêver tout l'été en inondant les mags spécialisés de ses magnifiques screenshots, de ses fatalités (et babalités?!) sanglantes et maintenant, il est là, à portée vos petites mains fébriles: vous allez pouvoir enfin incarner Reptile, les femmes ninja, Baraka, Kung Lao, Jax - ainsi que d'anciens combattants un peu rafraîchis pour l'occasion - et tenter d'affronter l'Empereur Shao Kahn en personne mais aussi Kintaro, la nouvelle terreur à 4 bras!

Happy Birthday Shenhua



Shenhua Ling, ou Lin Sha Hua, est née le 9 septembre 1970. C'est une jeune fille mystérieuse et énigmatique qui n'est qu'évoquée dans le premier Shenmue et que Ryo rencontrera finalement assez tard dans Shenmue II. Elle confirmera alors cette impression qu'elle nous avait laissé et qui laissait croire qu'elle allait jouer un rôle essentiel au côtés du héros dans cette quête aux miroirs; une affaire à suivre... dans Shenmue III?

Mortal Kombat Day aux USA

Le 13 septembre 1993 est proclamé Mortal Kombat Day par Acclaim aux USA! Un gros coup marketing destiné à faire du lancement du premier Mortal Kombat sur Megadrive un véritable évènement. Maintenant c'est clair, Street Fighter II vient de trouver un adversaire de taille... Aaah, tous ces américains qui vont descendre dans la rue pour se battre, se dépecer et se découper à l'occasion de la sortie du jeu, on en verserait presque une p'tite larme tellement c'est beau...

Happy Birthday Karin

Karin est née le 15 septembre 1974. Apparue seulement à partir de Street Fighter Alpha 3, cette combattante est loin d'atteindre la popularité d'une Chun-Li. Une fille de plus pour grossir les rangs c'est quand même cool, mais sa storyline basée sur une rivalité avec Sakura et sa tronche de Cammy (avec des boucles anglaises justement!) n'en font pas vraiment un personnage suffisamment original et consistant pour impressionner les vieux de la veille...

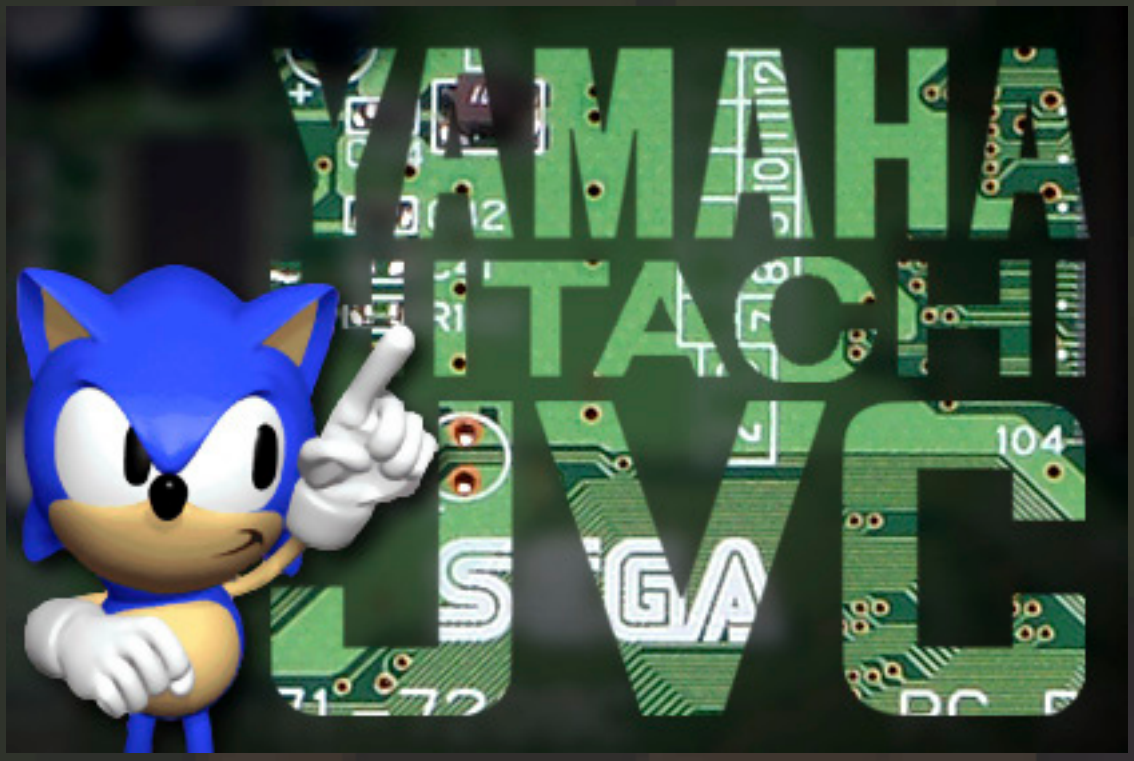
Annonce du kit de développement Windows CE pour la Dreamcast

Le 16 septembre 1999, Microsoft annonce le Windows CE Toolkit 2.0 qui aidera les développeurs à créer des jeux basés sur Windows CE pour la Dreamcast. Le kit en question sera disponible en octobre, ce qui devrait par la suite enrichir un catalogue déjà très prometteur pour la 128 Bis de Sega!

Le saviez-vous?

Le ninja rouge Ermac, acronyme d'error macro apparu à partir d'Ultimate Mortal Kombat 3, fut développé pour répondre à de nombreuses rumeurs infondées faisant état de son existence sous forme d'un glitch dans le premier volet

Annonce des composants de la future 32 Bits de Sega



Le 21 septembre 1993, Sega dévoile quelques spécificités techniques de sa future console... Celle-ci devrait embarquer un processeur Hitachi 32 Bits, des puces Yamaha côté son et du JVC concernant les images vidéo. L'après Megadrive est déjà en marche les amis!

Le saviez-vous?

De nombreux morceaux de Sonic 3 ont été composés par Michael Jackson. Une info restée secrète à l'époque, car le roi de la pop n'était pas satisfait du résultat final dû aux limitations sonores de la console!

Happy Birthday Akira

Akira Yuki est né le 23 septembre 1968. Il peut apparaître comme le personnage central de la série Virtua Fighter, un peu l'équivalent de Ryu pour Street Fighter mais contrairement à ce dernier, la storyline du jeu ne tourne pas trop autour de lui. Il possède toutefois cette même volonté de se perfectionner au combat, et si le règlement de Virtua Fighter exclut boules de feu et autres Dragon Punch, Akira aura de toute façon largement de quoi faire avec sa parfaite maîtrise du Hakkyoku-ken qui en fait un personnage plus compliquer à maîtriser mais particulièrement redoutable au corps-à-corps. Il trouvera également en Wolf Hawkfield le lutteur un véritable rival...

Toutes les stratégies pour faire de vous

UN GAGNANT

Des pages et des pages de trucs et d'astuces inestimables pour 50 des meilleurs jeux Sega.

Chaque jeu est traité sur deux pages remplies de photos d'écran en couleurs et de fonctions spéciales. Des séquences étape par étape d'écrans vous aident à traverser les niveaux les plus durs.

Et comme si cela ne suffisait pas, il y a des trucs et astuces pour 50autres jeux!

Un album tout en couleurs
plus de 500 photos - 112 pages

90 F
SOLAR

TESTS

SEGA SAT
DRAGON BALL Z

MEGA-CD
NIGHT TRAP
SEGA

GA DRIVE
SONIC 3

Dreamcast
JET SET RADIO

SEGA SATURN
MORTAL KOMBAT
TRILOGY

FLASHBACK

LAND OF ILLUSION
MICKEY MOUSE

LE LIVRE OFFICIEL
SEGA
MEGA DRIVE

Oh, un DBZ sur Saturn! Voici une bonne surprise qui va synthétiser toute la saga Z en 8 chapitres. Cool, d'autant plus que les persos bons et méchants rencontrés en mode histoire sont jouables en versus, et que différents choix sont possibles afin de suivre à la lettre ou non le scénario original; mais ce n'est pas tout...

... Car ce jeu a de quoi déstabiliser n'importe quel amateur de baston: les combats dépendent d'une sorte de balance qu'il faut remplir de son côté en attaquant l'adversaire, ce qui a ensuite pour effet de déclencher automatiquement un coup spécial, seul moyen de réduire un bout de sa barre de vie. Puis on recommence jusqu'au K.O. Bizarre? Sachez également que les déplacements se font en fonction de la position de l'ennemi ciblé et que le corps à corps est essentiellement basé sur des combos semi-automatiques...

Mais Dragon Ball Z Legends détourne ingénieusement les codes du genre pour inventer une sorte de baston stratégique où l'on gère une équipe et organise et mène la bataille en temps réel avec différentes possibilités: repli, renforts, permutations... En plus de combats de groupe, l'expérience offre alors une dynamique de combat plus proche du dessin animé que dans n'importe quel autre jeu jusqu'à maintenant! Le revers de ce système à double-tranchant est qu'il rend malheureusement les affrontements très longs et répétitifs.

- système de combat original
- très proche de la série animée

- attaques spéciales automatiques
- écran de «chergemant»

79%

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

Night Trap inaugure le voyeurisme au pays du film d'horreur dans le jeu vidéo en vous proposant de contrôler les caméras et les pièges d'une maison aux habitants suspects... Et aux invitées charmantes.

Le jeu ne vous laissera malheureusement pas vous attarder sur la soirée sympathique initialement prévue par ces jeunes filles insousciantes, mais sur la virée au cauchemar que vont amener progressivement des hôtes indésirables qui grouillent secrètement dans certaines pièces. Et en tant que membre d'une unité d'intervention spéciale, il faut faire le ménage de façon discrète mais efficace en activant les différents pièges au bon moment pour éliminer les ennemis par dizaines.

On répète alors très vite les mêmes séquences dans ce film interactif drôlement court malgré 2 CD. Heureusement, certaines infos essentielles pour le bon déroulement de la mission sont délivrés de manière aléatoire, on frôle donc de justesse le copier/coller à chaque partie. L'ambiance de série Z est servie par un doublage admirablement mauvais - et donc indispensable! Dommage qu'on ne profite pas assez des évènements, sous la contrainte d'un balayage rapide et constant des pièces pour réussir la mission.

- le doublage en français!
- le code couleur aléatoire

- fenêtre vidéo très réduite
- louper des scènes pour progresser...

83%

GRAPHISMES 10 • SON 9 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 6 • INTERET 8

Si Sonic 3 peut représenter pour Sonic 2 ce que Sonic 2 a représenté pour Sonic, on peut légitimement trépigner d'impatience! Une nouvelle aventure du hérisson c'est forcément beau, ça speede, c'est frais et nouveau... Quoique.

Vous connaissez maintenant le topo non? Il faut filer à toute allure dans des niveaux optimisés pour la vitesse en évitant les pièges et mettre hors d'état de nuire l'infâme Dr. Robotnik et ses robots au passage. Le coriace Knuckles fait ici son entrée dans le camp adverse, la réalisation est montée d'un cran, la 3D des stages bonus est carrément impressionnante et cerise sur le gâteau, on peut désormais sauvegarder sa progression.

Mais il y'a comme un problème au milieu de ce bel élan de nouveautés: le level-design. Si la première zone est assez originale, la finale est vraiment décevante et entre les deux, on parcourt trop souvent des environnements repompés sur ceux de Sonic 2. Cette troisième aventure reste bien la super suite qu'attendaient tous les Segamaniaques; mais concernant les niveaux, elle accuse un petit coup de fatigue que l'on éspère passager!

- le système de sauvegarde
- les stages bonus

- du déjà-vu dans les environnements
- dernière partie peu convaincante

92%

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

Attention! Jet Set Radio n'est pas l'émission F.M. des soirées de l'ambassadeur avec champagne et petits fours, mais la radio pirate autour de laquelle gravite un clan de bladeux prêts à tous les dangers pour conquérir les quartiers de Tokyo-To à coups de bombes... de peinture.

Le but est donc de graffer un certain nombre d'endroits dans chaque zone de la ville mais avouons-le, le véritable intérêt réside dans cette montée d'adrénaline qui monte, qui monte... au fur et à mesure que les forces de police emploient des moyens de plus en plus démesurés pour faire cesser ce petit jeu. Des poursuites de dingue s'ajoutent alors à l'exploration et il ne sera pas rare de voire débouler paras ou hélicos de combat en pleine rue, rendant l'art du graffiti (au stick, très intuitif) vraiment délicat...

Sous couvert de vandalisme amusant, le jeu communique vraiment l'ambiance de cette culture nipponne underground bien particulière. La variété des personnages et objectifs est un atout, mais la réalisation en cel-shading est une révolution! Original, drôle, fun et doté d'une bande-son qui déchire, Jet Set Radio est une valeur sûre pour la Dreamcast. Et oui, une de plus.

- la réalisation en cel-shading
- les forces de l'ordre ont disjoncté!

- pas de multiplayer
- le temps est parfois trop limité

88%

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

MORTAL KOMBAT TRILOGY

baston 2D • Midway/Point of View • 1997 • 1 ou 2 joueurs SATURN

En quelques années, la série Mortal Kombat a fait un sacré bout de chemin, sacrifiant parfois d'anciens persos pour en accueillir des nouveaux au fil des épisodes. Mortal Kombat Trilogy réunit cette fois absolument tout le monde pour un épisode 2D définitif.

L'écran de sélection est donc réellement impressionnant d'autant plus que les boss font pour la première fois directement partie du lot. Mais esthétiquement, on garde l'impression de jouer à une nouvelle version du 3ème opus à laquelle se serait greffée les persos et quelques stages des anciens épisodes. Les combats sont eux aussi optimisés par l'héritage progressif de la série et sont donc enrichis par des combos ravageurs, des coups spéciaux nombreux et variés et bien sûr toujours façons d'achever le malheureux perdant, de la plus violente à la plus ridicule.

Si ce dernier point divisera encore les joueurs, un énorme défaut fera malheureusement l'unanimité: la contrainte d'affronter sans aucun plaisir des adversaires qui une fois de plus anticipent abusivement les coups, et un Shao Kahn quasi-impossible à battre en very easy. Avec une telle intelligence artificielle qui sabote tout l'intérêt du mode solo, c'est donc uniquement contre des potes qu'on pourra profiter de cette apothéose de la série 2D pourtant tellement complète...

- 32 persos, ils sont tous là!
- la diversité des coups spéciaux

- un mode solo dénué d'intérêt...
- ...à cause de cette I.A. de merde!!!

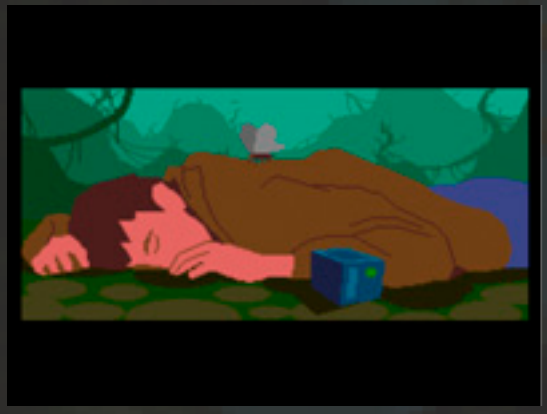
81%

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

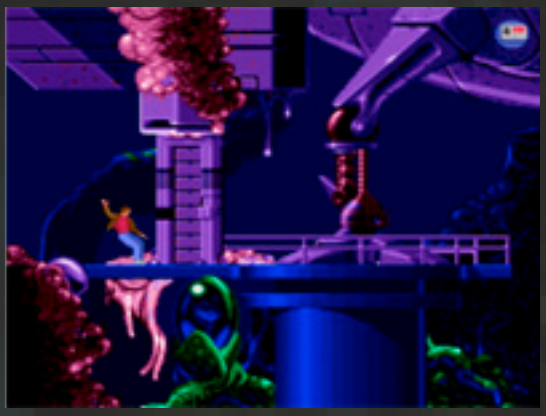
FLASHBACK

plates-formes • US Gold/Delphine Software International • 1992 • 1 joueur MEGADRIVE

Jeu de plates-formes d'une maturité remarquable, Flashback nous fait revivre la cavale d'un terrien perdu dans un environnement lointain, hostile, étrange... Préparez-vous à vivre une grande aventure!



Servi par une animation excellente et réaliste, notre héros Conrad peut sauter, courir, grimper, tirer, activer ou prendre des objets, etc. Un point & click sans commandes à distance? Plutôt un Prince of Persia du futur. Avec un flingue. Les environnements représentent autant le danger que les ennemis, la palette de mouvements du personnage sera donc mise à rude épreuve.



Et oui, Flashback est difficile. Mais la progression qui fait autant appel à la dextérité qu'aux réflexes et au méninges, procure énormément de satisfaction. Pour ne rien gâcher, l'environnement discret en musiques mais riche de bruitages en tous genres sert une ambiance particulière qui mêle souvent calme et danger. Et que dire des cinématiques, si ce n'est qu'elles sont juste magnifiques et bluffantes pour un jeu 16 Bits!

- les cinématiques!
- excellente animation du perso

- difficulté de certains sauts...
- ...et de la progression globale

87%

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

LAND OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE

plates-formes • Sega • 26 mars 1993 • 1 joueur GAME GEAR

Mickey revient enchanter la console portable de Sega avec un titre particulièrement plaisant. On reste dans l'illusion mais on quitte le château pour découvrir un pays bien mystérieux...

Et justement on va en voir, du pays. De nombreux environnements variés et soignés attendent la souris qui devra traverser grottes, palais sur terre ou dans les cieux, lacs et déserts, dans des niveaux d'une longueur et d'une difficulté toujours bien équilibrées. Quand aux pièges et ennemis classiques, ils laissent parfois place à des rencontres plus amicales avec des personnages issus du monde de Mickey.

Tous les ingrédients d'un bon jeu de plates-formes sont réunis, avec une réalisation soignée en tout points, et la possibilité (ou parfois nécéssité) de refaire certains niveaux avec de nouveaux objets ou compétences apportent à Land of Illusion un côté aventure très sympathique. C'est d'ailleurs regrettable qu'un système de sauvegarde ne soit pas présent, même si un joueur expérimenté pourra terminer cette quête sans trop de difficultés.

- niveaux nombreux et variés
- nombreux secrets à découvrir

- pas de sauvegarde
- une fin assez expéditive

87%

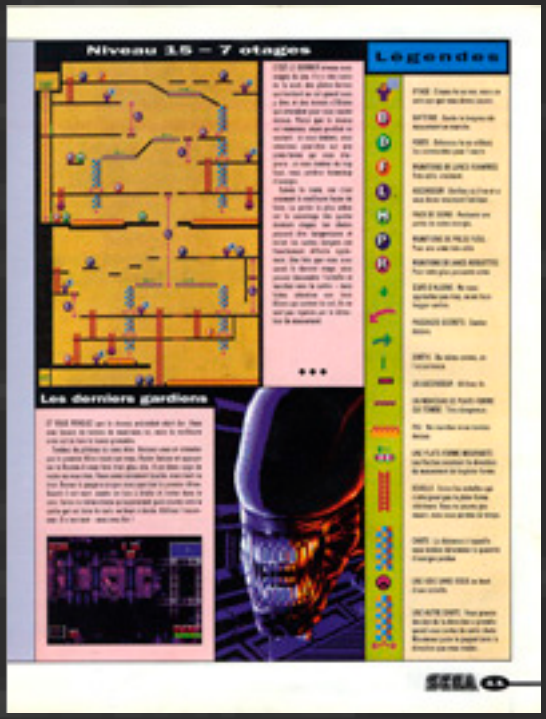
GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

LE LIVRE OFFICIEL SEGA MEGADRIVE

relié • 96 pages couleur • Editions Solar/France Loisirs

auteur: Neil West • octobre 1993 GUIDES DE JEU

Attention amis du hérisson, Le Livre Officiel Sega Megadrive propose méthodes, trucs et astuces pour les 46 meilleurs jeux de Sega. Enfin les 46 parmi ceux sortis avant la parution de ce guide!



Mais il faut reconnaître que la liste contient des titres suffisamment populaires pour que chaque possesseur de Megadrive y trouve son compte etde ce côté-là, aucun souci: on tient ici un guide efficace qui livre systématiquement en 2 pages un contenu très intéressant pour chaque jeu. Stratégies pour les boss ou pour certains passages difficiles, codes ou cheat modes à foison, descriptions et conseils

avisés... Le ton général du livre très sympathique s'apparente à celui des notices de jeu, on retrouve d'ailleurs également un schéma systématique des commandes pour chacun d'entre eux qui permet vraiment d'avoir tout sous la main pour réussir à le terminer, et l'équilibre entre texte et photos est plutôt bon (même si quelques artworks officiels en plus auraient été les bienvenus).

ACTION

CASTLE OF ILLUSION

PSST ! POUVEZ-VOUS GARDER UN SECRET ?

Galeries des objets

ANIMAUX UTILES

PTERODACTYLE

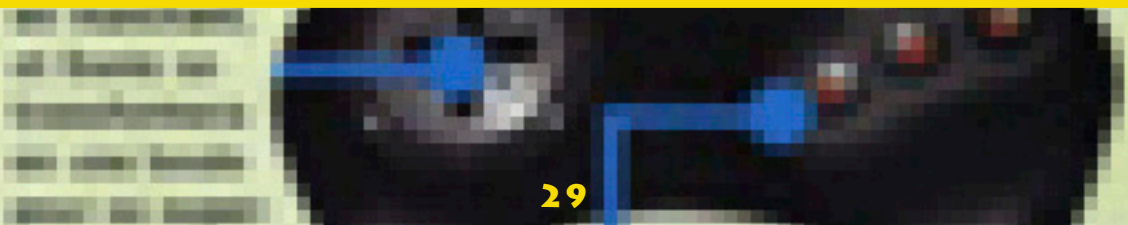
CROCODILE

Entrainement préhistorique

Commandes joypad

Bref, il s'agit là d'un compagnon de voyage idéal; et si vous ne possédez que quelques uns des jeux évoqués, les différentes photos et votre curiosité vous donneront peut-être envie d'acquérir les autres!

VERDICT ★★★★★☆



Virtua, les jeux en or de Sega

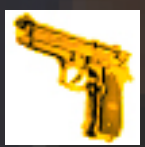
Tout fan de Sega qui se respecte a forcément déjà joué à un jeu commençant par Virtua, que ce soit à la maison ou en salle d'arcade. Derrière ces hits, on retrouve globalement le combo gagnant des studios de développement AM#2 et #3 de Sega qui sont également à l'origine de bombes consoles et arcade par dizaines, d'Out Run à Shenmue en passant par Sega Rally et Daytona USA... La liste est très longue alors revenons au vrai sujet et concentrons-nous sur ces fameux Virtua qui ont chacun sublimé le mot qui venait derrière.

5 - VIRTUA STRIKER

La saga Virtua Striker lancée par l'AM#2 en 1994 connaîtra plusieurs suites et autres remises à niveau. Cette simulation de foot reste sympa mais elle n'a pas autant brillé que les autres séries Virtua; peut-être

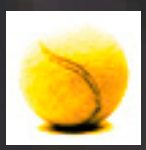
parceque le genre n'est pas des plus remarqués dans les salles d'arcade où encore parceque du côté consoles où il sera adapté assez tard, il y'avait déjà pas mal de concurrence chevronnée. Reste un bon jeu de foot mais sur le même terrain chez Sega, Worldwide Soccer aura davantage marqué les esprits...

4 - VIRTUA COP



Parmi les séries de jeux de shoot aussi populaires en arcade que sur consoles, on se souviendra de Time Crisis, The House of the Dead et... Virtua Cop qui débute fin 1994! On reconnaît alors très bien la patte Virtua/ AM#2 avec un premier volet aux personnages très cubiques mais qui gagneront rapidement en polygones lors de suites soignées. Le second épisode représente un peu l'âge d'or de la série et a permis aux joueurs sur Saturn d'en profiter pleinement à l'aide du Virtua Gun vendu en bundle avec le jeu.

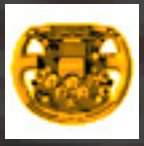
3 - VIRTUA TENNIS



L'une des séries Virtua les plus récentes en arcade fut également une belle surprise sur Dreamcast, devenant le nouveau jeu de tennis de référence. Développé par l'AM#3, Virtua Tennis connaîtra d'ailleurs une suite également sur cette console, mais en provenance cette fois du système Naomi. Graphiquement et techniquement

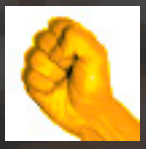
totalement réussie, cette série prouve une nouvelle fois le savoir-faire des divisions arcade de Sega dans le domaine du sport.

2 - VIRTUA RACING

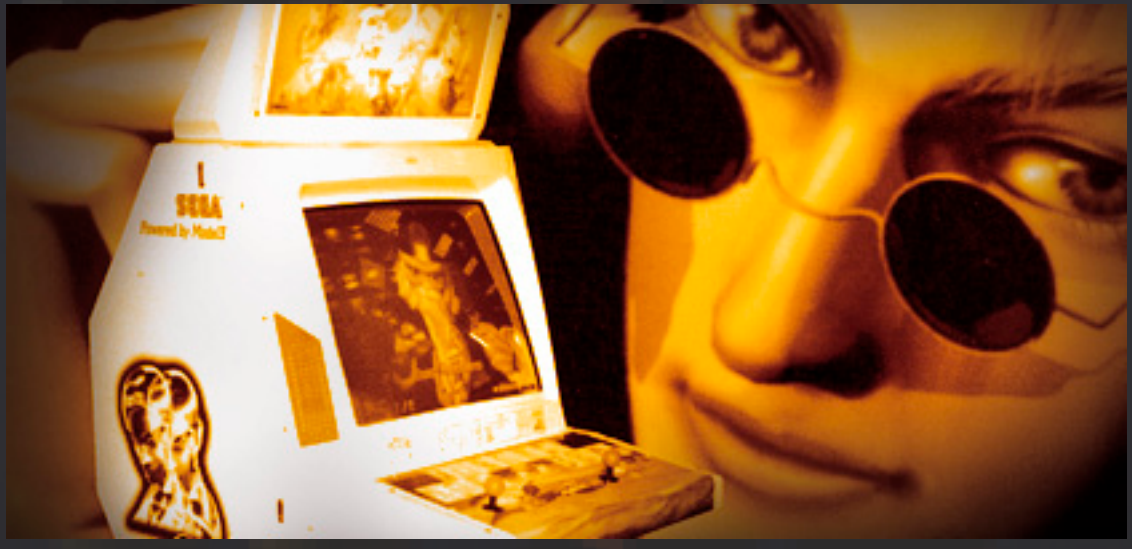


Le tout premier des Virtua est certainement le plus révolutionnaire. Développé par l'AM#2, Virtua Racing a explosé tous les jeux de caisse en proposant une véritable 3D polygonale. L'expérience de jeu est incroyable en arcade avec les fameuses bornes Twin qui connectées entre elles pouvaient accueillir 2, 4 ou 8 joueurs. Et l'adaptation du jeu sur Megadrive représente un véritable tour de force avec sa cartouche dopée. Si il n'est pas sur la première marche, c'est uniquement parce que ses quelques suites sur consoles ont progressivement perdu la flamme de l'original.

1 - VIRTUA FIGHTER



Lancé en novembre 1993 par l'AM#2, Virtua Fighter reprend le concept graphique de Virtua Racing pour un jeu de baston. Le jeu est alors précurseur du combat 3D, nous donnant une bonne claque visuelle au passage pour nous achever avec un aspect technique aussi poussé que redoutable. La série connaîtra de nouvelles suites et versions mais la plus incroyable restera Virtua Fighter 2 qui relèvera le défi de Tekken avec brio, devenant au passage le jeu le plus vendu sur Saturn et ouvrant la voie à un Virtua Fighter 3 particulièrement attendu. Bref, il s'agit là du plus grand succès des Virtua, sans aucun doute!



GAME GEAR. O
C'EST PLUS F

GAME GEAR *c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques*

Ù QUE TU SOIS ORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

RETRO
POLIS