

# Aladdin

Le film,  
Le jeu



© Disney

SEGA





# Aladdin une histoire pas comme les autres

**L**e nom d'Aladdin est très souvent, pour ne pas dire tout le temps, associé aux contes des Mille et Une Nuits, un recueil de 200 contes datant, selon les meilleures estimations, du 9<sup>e</sup> siècle de notre ère. Ce n'est qu'au 18<sup>e</sup> siècle, que le français Antoine Galland traduit le texte original en arabe dans notre belle prose, langue de Baudelaire et de Françoise Sagan. En fait, il est possible que l'histoire d'Aladdin ne fasse pas partie du texte original, mais soit un ajout de notre brave Français, qui, non content de faire la traduction, aurait complété par d'autres sources le texte des Mille et Une Nuits. En l'occurrence, Aladdin aurait pour origine la lointaine Syrie, en plein Moyen-Orient... Aladdin ne serait donc pas l'un des contes de Schéhérazade, l'épouse condamnée du sultan des Indes.

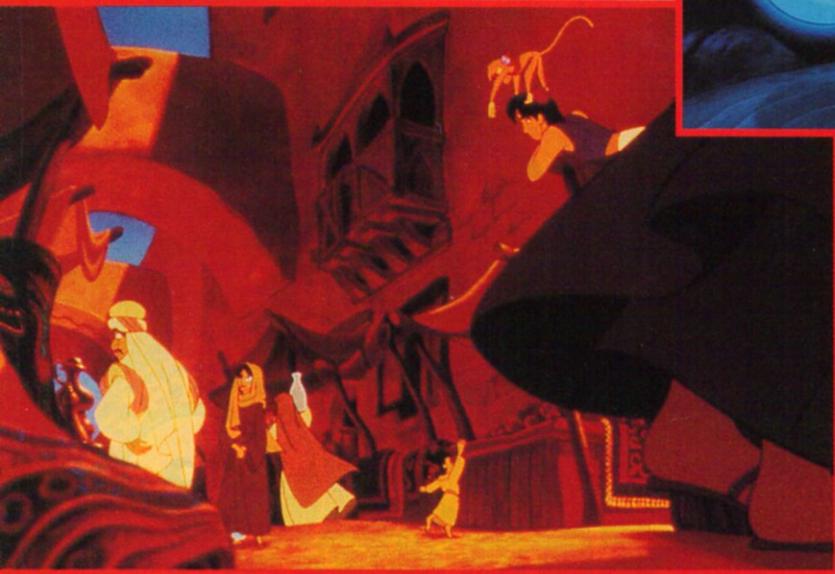
## Quand le rêve rejoint la réalité...

**L'**histoire en quelques mots, telle que vous la découvrirez aussi bien dans le long métrage Disney que dans le jeu vidéo, le second reprenant parfaitement les principales étapes du premier. Aladdin est un garçon des rues qui passe le plus clair



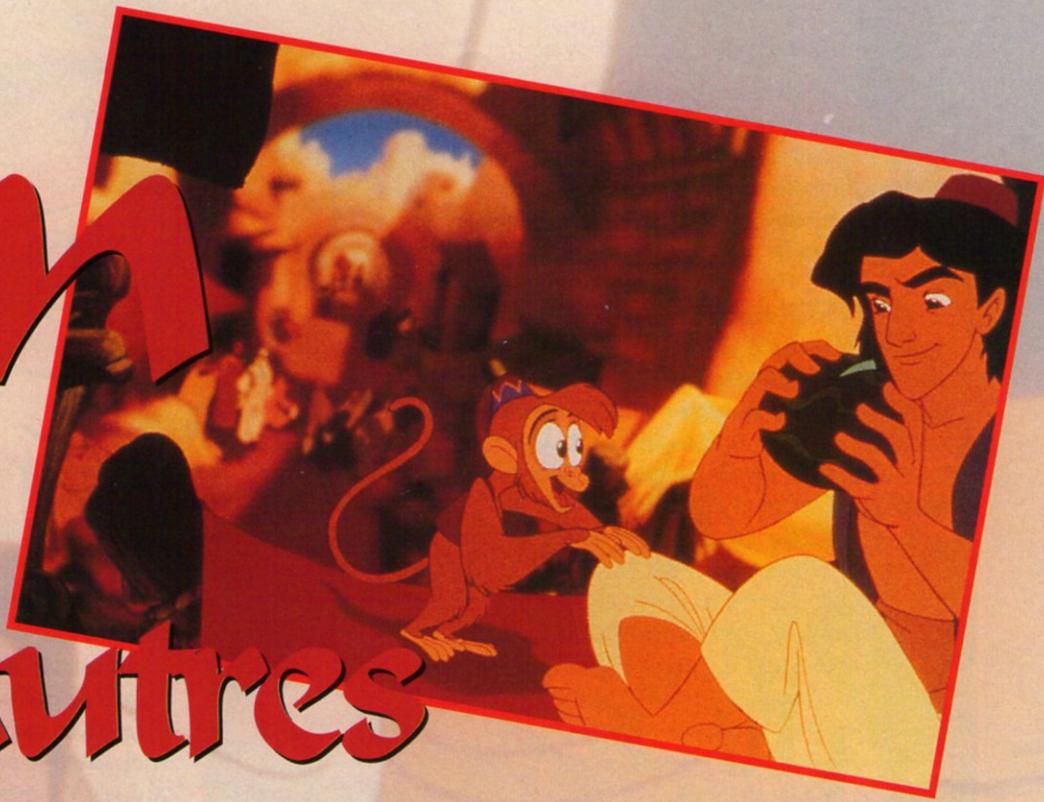
de son temps à jouer des tours aux habitants d'Agrabah et des alentours. Abu, son singe, lui sert en quelque sorte d'aide de camp. Mais, un jour, alors qu'Aladdin était en ville pour y jouer quelques tours, voici qu'apparaît Jasmine, la fille du sultan, la princesse des lieux. Son père s'inquiète, car il veut que celle-ci épouse un homme de son rang, un prince, mais Jasmine n'en trouve pas à son goût. Les princes viennent des quatre coins du monde lui présenter leurs hommages, mais Jasmine reste indifférente. Est-ce grave, docteur ? Non, car Jasmine attend un homme qui saura la séduire autrement que par un rang, un titre ou une fortune ! Vous l'avez d'ores et déjà compris, si vous ne le saviez pas encore, cet homme, c'est Aladdin, pur de coeur et d'esprit. Mais nous n'en sommes pas encore là ! J'anticipe !

de son temps à jouer des tours aux habitants d'Agrabah et des alentours. Abu, son singe, lui sert en quelque sorte d'aide de camp. Mais, un jour, alors qu'Aladdin était en ville pour y jouer quelques tours, voici qu'apparaît Jasmine, la fille du sultan, la princesse des lieux. Son père s'inquiète, car il veut que celle-ci épouse un homme de son rang, un prince, mais Jasmine n'en trouve pas à son goût. Les princes viennent des quatre coins du monde lui présenter leurs hommages, mais Jasmine reste indifférente. Est-ce grave, docteur ? Non, car Jasmine attend un homme qui saura la séduire autrement que par un rang, un titre ou une fortune ! Vous l'avez d'ores et déjà compris, si vous ne le saviez pas encore, cet homme, c'est Aladdin, pur de coeur et d'esprit. Mais nous n'en sommes pas encore là ! J'anticipe !



La rencontre d'Aladdin et de Jasmine...

# Aladdin l'histoire et les autres



## My Kingdom for a Lamp, a Magic one!

**M**ais Aladdin, à force de chaparder à gauche et à droite, tombe un jour dans les filets de Jafar. Grand vizir du coin. En termes plus contemporains, Jafar pourrait être comparé au Premier ministre du sultan. Seulement, ce Premier ministre aimerait bien pouvoir s'emparer du titre suprême de sultan...

accéder à la lampe ! C'est à ce moment-là qu'Aladdin entre en scène dans les plans du vizir ! Jafar décide donc de se servir d'Aladdin et de le laisser mener l'enquête. De cette façon, la lampe pourra lui revenir, et son rêve pourra alors s'accomplir ! Bien évidemment, Aladdin n'est pas aussi naïf que l'on aurait pu le croire, et une fois en possession de la lampe, il décide de la conserver, afin de réaliser ses propres rêves.

## Il faut la lampe: c'est lumineux!

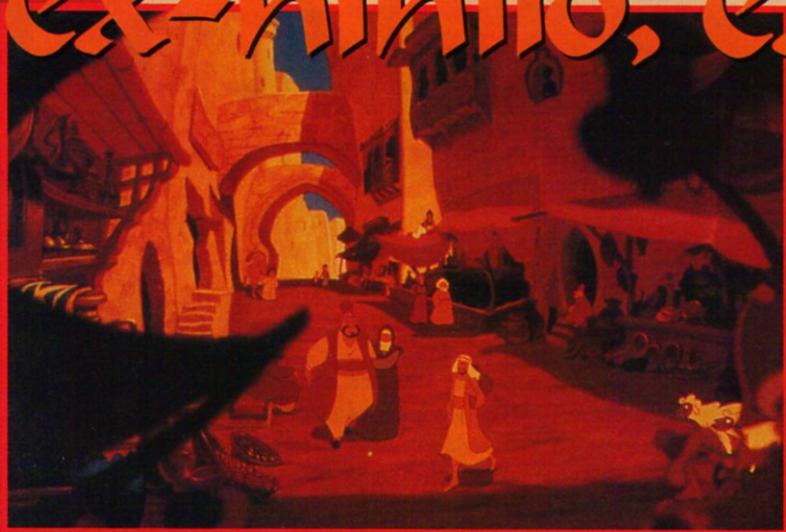
**I**nutile de vous dire que le vizir se met alors en colère, alors qu'Aladdin, sur un tapis volant 100 % magique, s'envole pour conquérir l'amour de la belle Jasmine, ceci grâce à la précieuse aide du génie. Mais vous le savez, ni les bijoux, ni le luxe ne peuvent séduire Jasmine, alors il ne restera plus qu'à Aladdin à rester tel qu'il est, le garçon de la rue. Je vous laisse découvrir comment Jafar le Grand vizir se vengera du jeune et impétueux Aladdin ! Après deux dessins animés uniques comme "La Petite Sirène" et "La Belle et la Bête", Walt Disney met une fois encore en images un conte universellement connu et admiré. Si vous savez encore rêver et apprécier le travail bien fait, il n'y a aucun doute, Aladdin devrait vous charmer tout comme il a déjà charmé des millions de spectateurs outre-Atlantique

Pour y parvenir, Jafar sait que la lampe magique, cachée au fin fond de la grotte des merveilles pourrait l'aider à réaliser son rêve. Mais voilà, seul un cœur pur peut



# Aladdin

## ex-nihilo, ex-imago



Images Générées par Ordinateur ou Images de Synthèse. Walt Disney entre dans une toute nouvelle ère, l'ordinateur aide l'animateur et le graphiste à faire naître ce qui serait, autrement -anciennement, pour être plus explicite-, impossible ! Cependant, ne mélangeons pas tout, le dessin animé reste du dessin animé. La quasi-totalité d'"Aladdin" ou bien de "La Belle et la Bête" est réalisée manuellement, selon la grande tradition Disney. Pour vous donner une idée de l'ampleur d'un tel travail, sachez que dans "Blanche Neige et les Sept Nains", la seule marche des nains a été réalisée en neuf mois ! Neuf longs mois de travail pour une seule scène ! "Aladdin" ou les autres productions Disney n'ont rien à voir avec les films d'animation proches en apparence du dessin animé, mais entièrement réalisés sur ordinateur.

Qu'il s'agisse du dessin animé ou bien encore du jeu, Aladdin se démarque des autres productions du même genre. Lorsque l'on se penche sur le jeu, on peut, à juste titre, parler d'une révolution dans le domaine du jeu vidéo, et plus particulièrement des jeux de plates-formes. Mais le dessin animé n'est pas en reste, puisque de "nouvelles" techniques (employées partiellement dans "La Petite Sirène" -le navire- et dans "La Belle et la Bête" -la salle de bal-) ont été utilisées et peaufinées pour Aladdin. Ces techniques nous concernent indirectement, puisqu'elles mettent à contribution des ordinateurs. Ce n'est pas un mystère, le dessin animé, comme son nom l'indique, est une suite de dessins faits manuellement qui, défilant à grande vitesse, donnent cette impression de mouvement. Du moins, il s'agit là d'une définition que l'on pourrait qualifier de traditionnelle, car aujourd'hui les choses ont bien changé.

### Le meilleur ami de l'homme : l'ordinateur ?

Walt Disney dispose désormais d'un département appelé la CGI. Sous ces initiales barbares se cachent les mots de Computer Generated Imagery, ou, pour parler français,

### La nouvelle génération d'animateurs Disney !

Véritable personnage à part entière dans le dessin animé, le tapis volant n'aurait jamais vu le jour tel qu'il est, si l'ordinateur n'avait pas été là ! Les nouvelles techniques permettent de nouvelles performances. Il en va de même pour le jeu vidéo et sa révolutionnaire technique de compression de données. Les programmeurs de chez Virgin ont réussi à faire tenir sur une simple cartouche de 8 MB, un total de 32 MB de programme ! Une performance unique dans le genre !



Ci-dessous, Mister Perry, la star de chez Virgin Games.



prendre. Où s'arrêtera-t-il ? On espère nulle part, et jamais ! Vous prenez la star de chez Virgin Games et les équipes Walt Disney, vous mélangez bien le tout, et vous obtenez un jeu qui pulvérise tout ce qui existait avant lui. C'est presque mathématique.

Une dizaine de programmeurs de chez Virgin et une vingtaine d'animateurs des studios Disney ont travaillé en collabora-

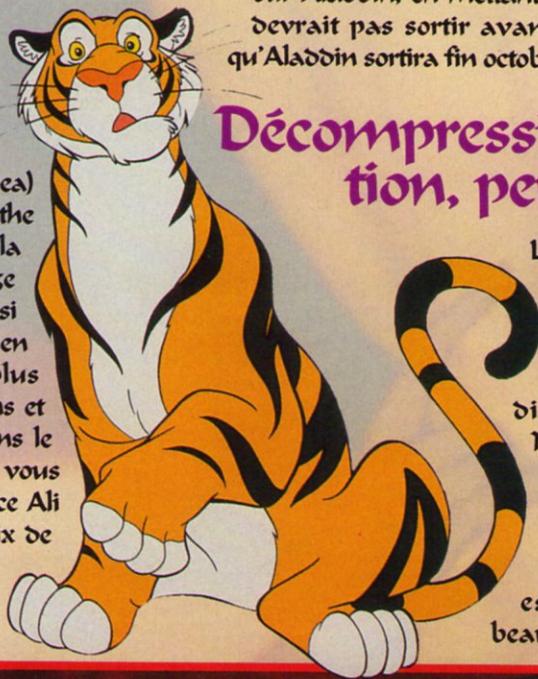
tion à la réalisation du jeu. C'est en voyant la réalisation, et les prouesses au niveau de l'animation d'un jeu intitulé Dinoblaze, que les équipes Disney ont choisi Virgin Games pour qu'un jeu inspiré d'Aladdin voit le jour. Dinoblaze, l'un des prochains "hits" de chez Virgin, utilise lui aussi cette technique de compression de données qui permet à Aladdin d'être ce qu'il est, et de posséder une animation aussi parfaite. Jungle Book aurait dû sortir avant Aladdin, mais ce dernier projet était trop important ! Durant six mois, les équipes Virgin/Sega n'ont pas cessé un instant de bosser ! Alors Perry et tous les autres se sont concentrés sur Aladdin, en mettant de côté Jungle Book qui ne devrait pas sortir avant l'année prochaine, alors qu'Aladdin sortira fin octobre !

## Pour les moments délicats, l'ordinateur est là !

Mais il y a, dans Aladdin, autant à voir qu'à entendre. Non seulement les voix des personnages ont été scrupuleusement sélectionnées, mais deux Oscars sont venus récompenser Aladdin pour la "Meilleure musique" et la "Meilleure chanson" (A Whole New World). Déjà, "La Petite Sirène" (Under The Sea) et "La Belle et la Bête" (thème de Beauty and the Beast) avaient, eux aussi, décroché l'Oscar de la "Meilleure chanson" ! Derrière ce petit prodige se trouve l'irremplaçable Alan Menken, ainsi que les paroliers Howard Ashman, décédé en 1991, et Tim Rice qui a rejoint l'équipe plus récemment. Au menu des nouvelles chansons et musiques dont on retrouve certains airs dans le jeu vidéo (des airs qui ont gagné un Oscar, je vous le rappelle) : Friends Like Me, ou encore Prince Ali pour lequel vous reconnaîtrez peut-être la voix de son interprète.

## Quand le dessin animé se fait jeu...

Avec une animation splendide et des musiques qui témoignent de l'éternel et incontestable talent Disney, Aladdin ne pouvait que réserver une surprise en arrivant sur console. A cela, il y a plusieurs raisons. Tout d'abord, Virgin Games (Cool Spot, The Terminator, Global Gladiators, Jungle Book...) possède une équipe de programmeurs comme il y en a peu. Tout comme Kyle Reese, le héros du "Terminator" de James Cameron, tous travaillent "sous les ordres de Perry". Ceci pour dire que le cerveau de cette bande, c'est une fois encore David Perry qui ne cesse, à chacune de ses nouvelles réalisations, de nous sur-



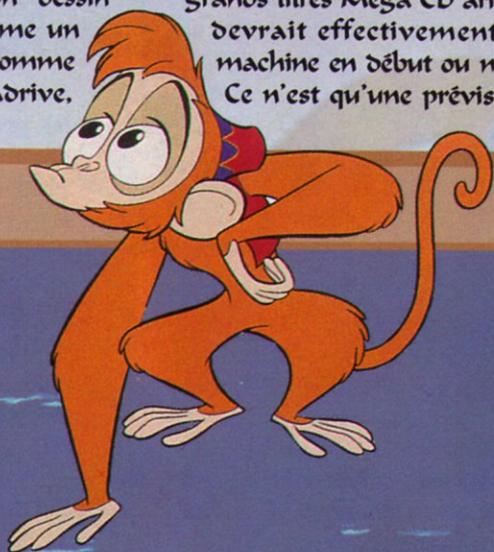
## Décompression, animation, perfection...

L'une des caractéristiques techniques primordiales d'Aladdin (le jeu !), c'est son système de compression de données, on ne le dira jamais assez. Même Nintendo désire maintenant se le procurer ! Grâce à ce tout nouveau système que Virgin Games compte bien employer ultérieurement, il est possible de faire tenir beaucoup plus d'informations



sur un minimum de place. Le programme ne "décompacte" que ce qui lui sert, et garde le reste en réserve. Simple en théorie, mais assez complexe en pratique. En conclusion, Aladdin -le jeu !- peut afficher des décors vraiment réussis (que les équipes Disney ont fournis à Virgin Games, d'où les ressemblances entre la version "jeu" et la version "dessin animé"). Il peut aussi être animé comme un dessin animé, et vous donner des sons comme vous en aurez peu entendu sur Megadrive,

sans un seul ralentissement, ou sans brimer tel ou tel aspect du jeu. Voilà pourquoi Aladdin peut être qualifié de jeu d'exception. La réussite se situe à tous les niveaux. Maintenant, une seule question reste sur toutes les lèvres (gerçées - nous sommes en octobre !- ) : à quand une version Mega CD ? Alors que de grands titres Mega CD arrivent pour Noël, Aladdin devrait effectivement voir le jour sur cette machine en début ou milieu d'année prochaine. Ce n'est qu'une prévision, car rien n'est com-



mencé. Mais si l'on ajoute du son qualité CD, inutile de dire qu'avec Sylpheed, Sonic CD, Cool Spot, Batman Returns, Night Trap, Ecco et Aladdin, le Mega CD vous en mettra plein la vue. D'autant plus que la version CD d'Aladdin pourrait (ce n'est qu'un projet, je vous le rappelle !) contenir des scènes directement issues du dessin animé ! Du grand spectacle en prévision !

**Le tapis le plus tapageur et le plus étonnamment animé de toute l'histoire des dessins animés Disney !**





## Abu

Le singe d'Aladdin, voleur par nature, accompagne son jeune maître et l'aide à se sortir des situations délicates. Dans le jeu, deux niveaux bonus vous permettront de guider Abu. A la clé ? Des vies supplémentaires ! On retrouve aussi Abu dans le désert ou dans la palais du sultan, où il se contente de faire de la figuration.

## Aladdin

Aladdin, c'est le titre du jeu, du film, mais c'est aussi le nom du héros de toute cette affaire. Garçon des rues amoureux de la princesse Jasmine, il



mettra tout son courage au service de son unique rêve : conquérir l'amour de la belle. Le personnage d'Aladdin devait, à la base, ressembler à celui de Michaël J. Fox (le héros de "Retour vers le Futur" !).

Mais Tom Cruise eut plus de succès ! Glen Keane, superviseur du personnage d'Aladdin a, avec toute son équipe, regardé un nombre incroyable de fois "Top Gun", afin de décomposer les moindres gestes et attitudes de l'acteur ! Quant à la démarche d'Aladdin, il s'agit de celle de Mc Hammer, le célèbre rappeur ! Les sources d'Aladdin sont multiples ! Mais lorsque l'on sait que le personnage du sultan est, en partie, inspiré par la Tante Clara de "Ma Sorcière Bien Aimée", plus rien ne surprend !

## Aladdin en chiffres, La Bosse des math !

Aladdin a remporté deux Oscars : "Meilleure chanson" et "Meilleure musique". Pas moins de sept nominations aux Oscars. Le jour de sa sortie, le dessin animé a rapporté quelque 7 473 611 dollars. Au 1er juillet 1993, il avait rapporté 208 millions de dollars. 600 personnes ont travaillé sur le dessin animé. Plus de 10 personnes se sont occupé de l'animation du seul personnage d'Aladdin.



# Jafar

Jafar est le grand méchant de l'histoire. Son but est de s'emparer du titre suprême de sultan. Prêt à tout pour évincer son rival, il ne désire qu'une chose, mettre la main sur la lampe ! Mais seul un cœur pur peut espérer approcher la lampe ! Voilà pourquoi Jafar se servira d'Aladdin !

# Jasmine

Après Ariel la petite sirène et Belle ("Beauty and The Beast"), Jasmine est la nouvelle grande figure féminine de cette production Disney. Plus mûre qu'Ariel, elle est aussi beaucoup plus volontaire que Belle. Dans le dessin animé, tout comme dans le jeu, elle est en quelque sorte le but

ultime d'Aladdin. Il suffit de regarder un instant sa photo pour approuver !

# Le génie

Il fallait, pour que l'humour soit omniprésent, un comique de service, le voilà, il s'agit du génie. Sa caractéristique principale : son aptitude à se transformer en tout et n'importe quoi ! Vous le verrez en Jack Nicholson, en Robert De Niro, en Arnold Schwarzenegger, en Jules César, en Groucho Marx, en Français (attention à la surprise !), en présentateur de jeu TV, en dinde rôtie (!?!), en hamac, en bombe nucléaire, etc. Plus de 60 personnalités et apparences différentes ! Pour le jeu, la seule apparition est à l'intérieur de la lampe, dans un trésor, où l'on découvre aussi des Megadrive.



# Interview

## Peter Schneider

### Président de Walt Disney Pictures

**A** l'occasion de la sortie quasi simultanée, en France, d'"Aladdin", le dessin animé, et d'Aladdin, le jeu, nous nous sommes dit qu'il serait intéressant de connaître le point de vue du numéro 1 des studios Disney, Mr Peter Schneider. Pour parler d'Aladdin, il est tout de même la personne la mieux placée !

**PAD :** Aladdin, le dessin animé, est en marge des autres productions Disney, techniquement parlant. Doit-on parler d'une révolution, ou d'une évolution ?

**Peter Schneider :** Aladdin est à la fois une révolution et une évolution. Le film combine notre expérience dans le domaine de l'animation des dessins animés, et toutes les opportunités de la technologie actuelle.

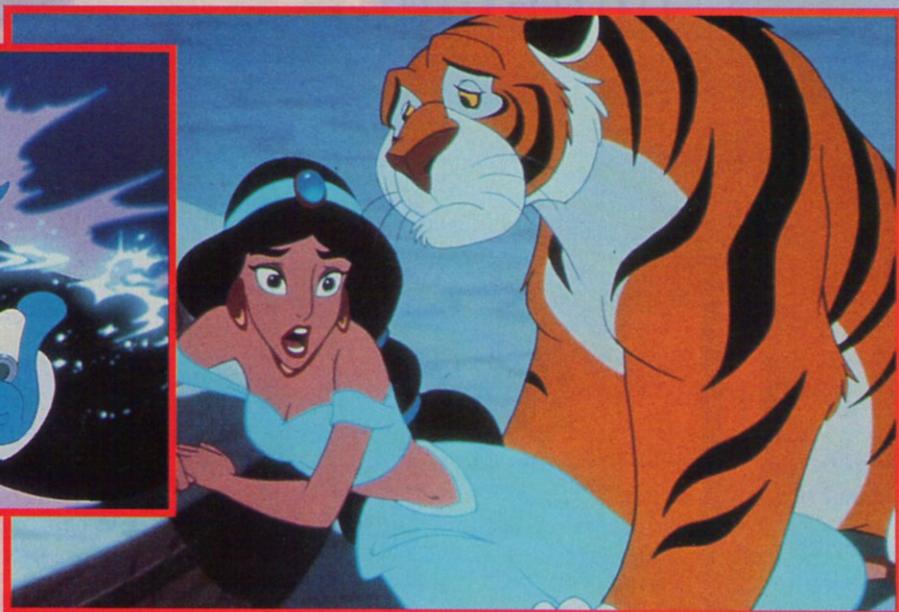
**PAD :** Comptez-vous utiliser plus intensivement, par la suite, ces



nouvelles techniques d'animation ? N'avez-vous pas peur que les ordinateurs ne vous éloignent de la grande tradition Disney ?

**Peter Schneider :** La façon dont nous utilisons les techniques d'animation nous est dictée par l'histoire que nous voulons raconter. Ainsi, chaque nouvelle histoire pose un nouveau challenge. La "touche Disney" est le résultat d'un travail difficile d'artistes dévoués à leur travail, qui ont réussi à créer, à partir





d'une simple série de dessins, le mouvement, la joie et la vie, tout comme leurs prédécesseurs à l'époque de Walt Disney.

**PAD :** Quels sont les avantages que peuvent procurer les images de synthèse, pour un dessin animé ? "La Belle et la Bête" ne faisait-il pas déjà une brillante démonstration de ce genre d'images ?

**Peter Schneider :** Les artistes qui ont travaillé sur "La Belle et la Bête" ont créé des décors de fond en images de synthèse, pour la scène du bal. L'avantage de ce décor est qu'il permettait d'utiliser des mouvements de caméra qui, jusqu'alors, étaient impossibles à réaliser en animation. Ce fond, auquel nous avons ajouté les dessins réalisés à la main dans un style plus traditionnel, a donné le résultat d'une scène sans couture et tout à fait inoubliable.

**PAD :** Quelle fut la réaction du public américain ? Fasciné, ou bien surpris par ces nouvelles images ?

**Peter Schneider :** Il fut fasciné et émerveillé.

**PAD :** Est-il vrai qu'"Aladdin" a dépassé les 7 millions de recettes, le tout premier jour de sa sortie ?

**Peter Schneider :** Le premier jour de sa sortie nationale, le 27 novembre 1992, "Aladdin" a pulvérisé les records de recettes avec 7,5 millions de dollars, et a eu la plus haute moyenne des entrées par jour pour un dessin animé.

**PAD :** En termes de "temps de travail", qu'en est-il d'Aladdin par rapport aux autres oeuvres Disney ?

**Peter Schneider :** Aladdin a demandé un travail tout aussi conséquent que n'importe lequel des autres dessins animés Disney. Un film d'animation peut prendre de deux à quatre ans, entre sa conception et sa finition.

**PAD :** Et combien vous a coûté la réalisation d'"Aladdin" ?

**Peter Schneider :** La politique de Disney est de ne pas dévoiler le coût de ses films.

**PAD :** Après "Ariel, La Petite Sirène", "La belle et la Bête" et "Aladdin", quel sera le prochain succès des studios Disney ?

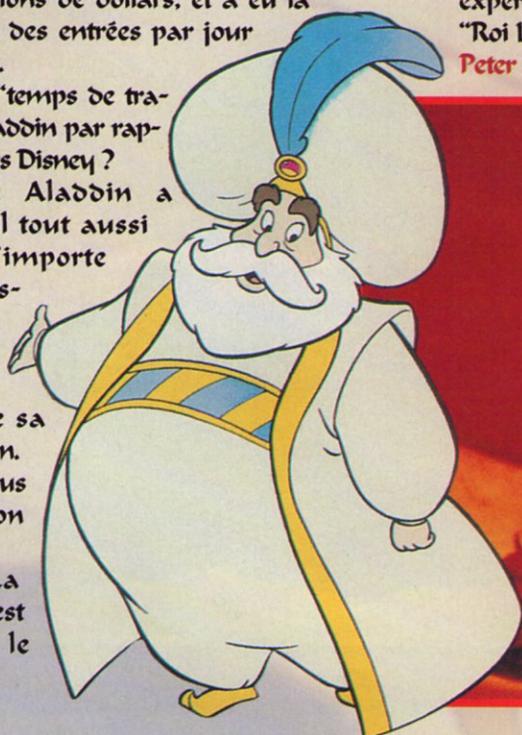
**Peter Schneider :** Il s'agit du "Roi Lion" (The Lion King), le 32e long métrage de Disney, qui sortira en 1994. C'est l'histoire d'un jeune lion nommé Simba, qui devra apprendre à faire face à des responsabilités.

**PAD :** Était-ce la première fois que les studios Disney travaillaient avec un éditeur de jeux vidéo ? Comptez-vous continuer dans cette voie ?

**Peter Schneider :** Le jeu vidéo Aladdin est une première. Des artistes de chez Disney ont contribué à la réalisation du jeu, c'est-à-dire que ce dernier met en oeuvre une véritable animation de personnages, et non pas seulement des graphismes réalisés uniquement par ordinateur. D'autres projets sont à l'étude, mais la possibilité d'une telle coopération dépend de nombreux facteurs.

**PAD :** Merci, Mr Schneider, et au revoir !; En espérant que les studios Disney feront, une fois de plus, partager leur expérience avec un éventuel jeu sur le "Roi Lion".

**Peter Schneider :** Au revoir !



# Megadrive

**A LA UNE !  
A LA DEUX !  
ALADDIN !**



**En plein jeu, vous rencontrerez, et cela à plusieurs reprises, ces espèces de jarros. Il s'agit en fait de points de sauvegarde identiques aux lampadaires dans Sonic. C'est-à-dire que si jamais vous perdez, vous reviendrez directement ici et non pas au début du niveau.**

**On retrouve Aladdin dans toutes les positions possibles et imaginables. Ici, suspendu à une poutre. Une fois encore, animation hyper fluide et réalisme total au rendez-vous.**



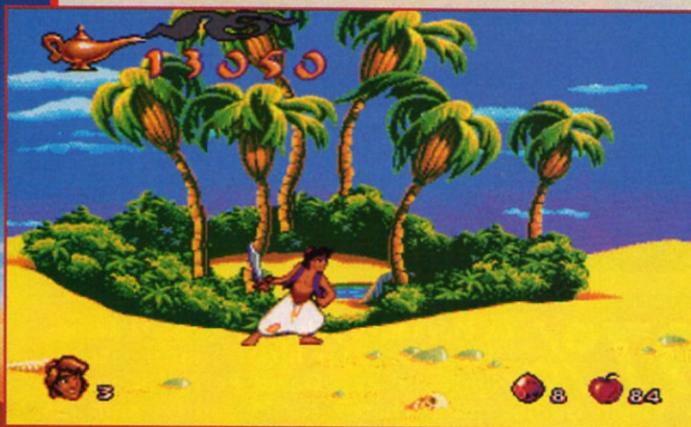
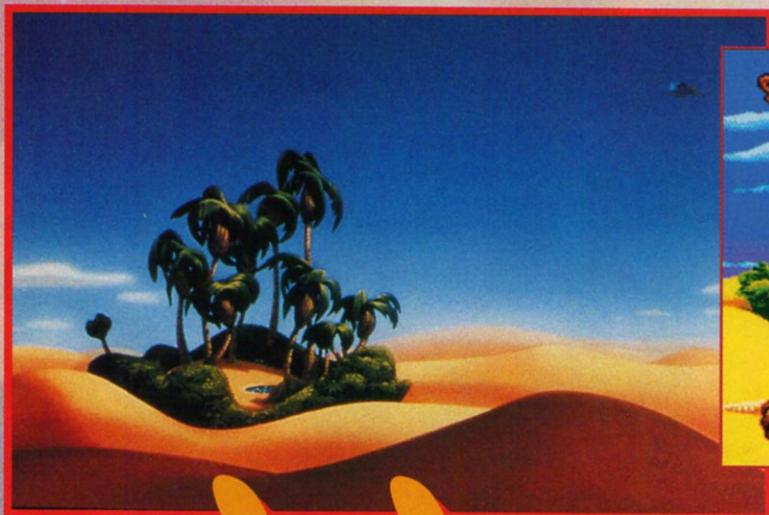
**A**laddin reprend, bien évidemment, les éléments du dessin animé dans le détail. La première étape pour Aladdin consiste à retrouver à Agrabah, une petite ville du Moyen-Orient, un voleur qui détient une partie du scarabée magique. Une fois cette véritable relique en possession d'Aladdin, celui-ci devra en trouver la seconde partie qui se trouve dans le désert. Enfin, grâce à ce scarabée ainsi complété, Aladdin pourra pénétrer à l'intérieur de la Cave of Wonders pour y dérober la lampe magique ! Après une fuite éperdue de la Cave, il entrera dans la lampe, rencontrera le génie des lieux, et pourra

ensuite se rendre au palais de Jafar. Une fois dans le palais, il pourra se venger de Jafar qui s'est servi de lui depuis le début de l'aventure, et enfin séduire la belle Jasmine, princesse parmi les princesses ! Vous l'avez

remarqué, Aladdin suit si bien le déroulement du dessin animé, qu'il possède un véritable scénario, chose très rare ces derniers temps.

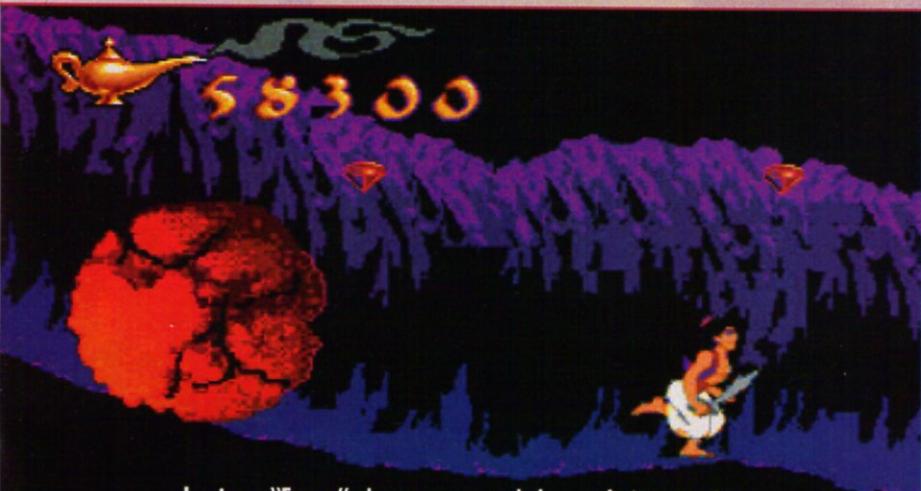
**Vous retrouverez le tapis volant à plusieurs reprises, et notamment dans le palace du sultan. A vous de sauter de ce tapis au bon moment, pour progresser de manière satisfaisante.**





En fin de compte, le jeu et le film ne diffèrent que peu l'un de l'autre. Le passage du désert fait bel et bien partie du film, et la preuve est là !

# Aladdin



Le niveau "Escape", dans un paysage de lave en fusion, constitue l'un des niveaux du jeu les plus délicats. On perd au moins cinq vies avant de le passer pour la première fois ! Dans cette course infernale, la moindre erreur est fatale, et, poursuivi par ce rocher, Aladdin n'aura pas le droit de trébucher une seule fois ! Stressant à souhait, et sans avoir besoin de lampe magique !

**97%** Que les choses soient claires entre nous : Aladdin est le plus beau jeu que la Megadrive ait jamais offert ! Bon, c'est vrai, on pourrait s'arrêter là, acheter la cartouche et jouer pendant des heures, tout en restant béat d'admiration. Mais ce serait trop facile, Aladdin mérite amplement qu'on s'attarde plus en détail. Les musiques, par exemple, sont tout simplement fabuleuses, dans le plus pur style Walt Disney, c'est à dire inoubliables. Les décors sont des morceaux d'anthologie, avec des tonnes de couleurs, des effets d'ombres, de lumières... sans oublier les sublimes animations du héros (+ de 1 500 pour Aladdin seul !) qui sont les plus réussies que l'on ait vues jusqu'à présent. Certes, certes, on s'emballe, mais qu'en est-il de l'intérêt ? Eh bien, moi, je le placerais juste derrière Rocket Knight Adventure qui est, il est vrai, un modèle d'originalité, contrairement à ce que certains prétendent. Vous aurez quand même, je n'en doute pas une seconde, compris l'essentiel de mon message, qui est : **ACHETEZ-LE !!** Je répète, ou tout le monde a compris ?



**TRAZOM**



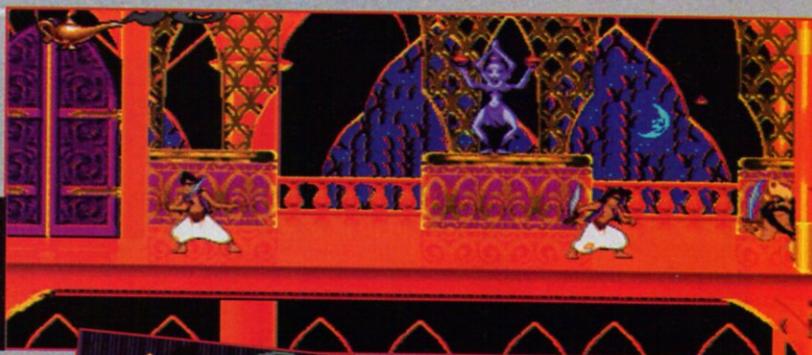
# Aladdin

Le palais de Jafar et ses décors très riches en couleurs. Pour la petite histoire, les couleurs du dessin-animé (et donc du jeu !) n'ont pas été choisies au hasard. Le bleu et le jaune pâle représentant des valeurs positives sont les couleurs des Héros, alors que le noir et le rouge (pour ne pas faire Jeanne Mass) symbolisent le Mal !

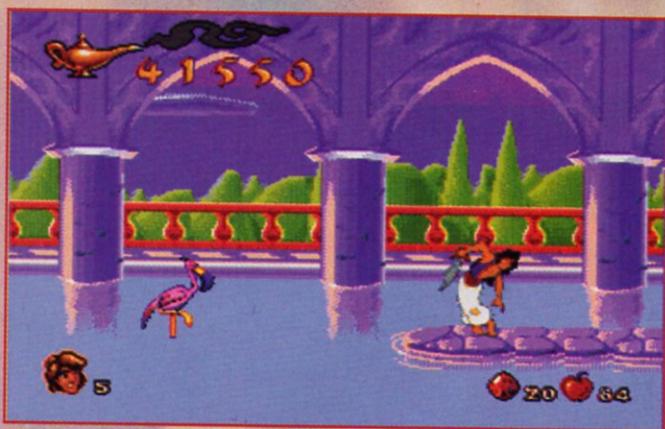
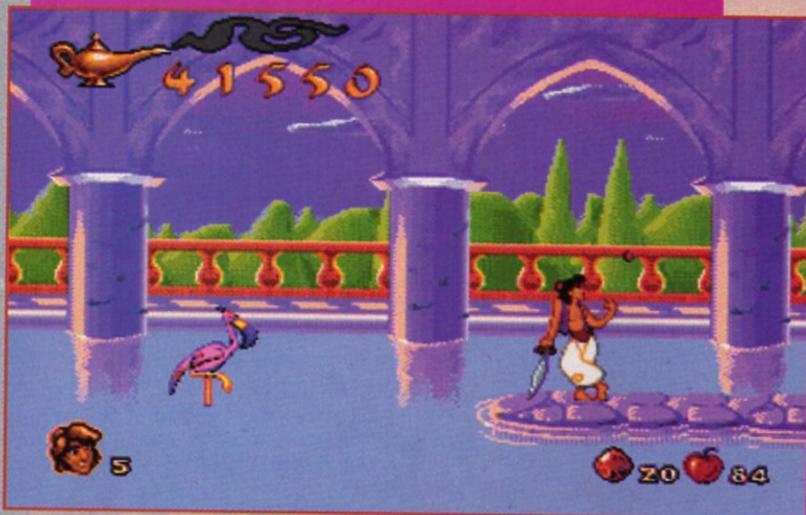
**97%** La Megadrive pulse ces derniers temps : Flashback, les hits Konami, Street Fighter II' et... David Perry ! L'équipe de Virgin Games qui s'acharne sur Megadrive sous les ordres du Mozart de la programmation qu'est David Perry, nous a déjà concocté des merveilles. Mais là, c'est carrément du jamais-vu sur console ! La Super Nintendo est larguée, envoyez les balises Argos à Capcom ! Même si les couleurs ne sont pas aussi nombreuses que sur SN, la fluidité des mouvements et les décors féériques font vraiment penser à du dessin animé. De plus, le challenge est bien réglé et Aladdin vous occupera de très longues heures, tout jeu d'action qu'il soit. Je ne me répands pas trop en éloge, car je pense que mes amis testeurs sont tous de mon avis. J'irai plus loin que Trazom à ce propos : non seulement vous devez acheter la cartouche, mais essayez d'en acheter deux pour en revendre une plus cher à un pote, lorsqu'il y aura rupture de stock, c'est inévitable !



OLIVIER

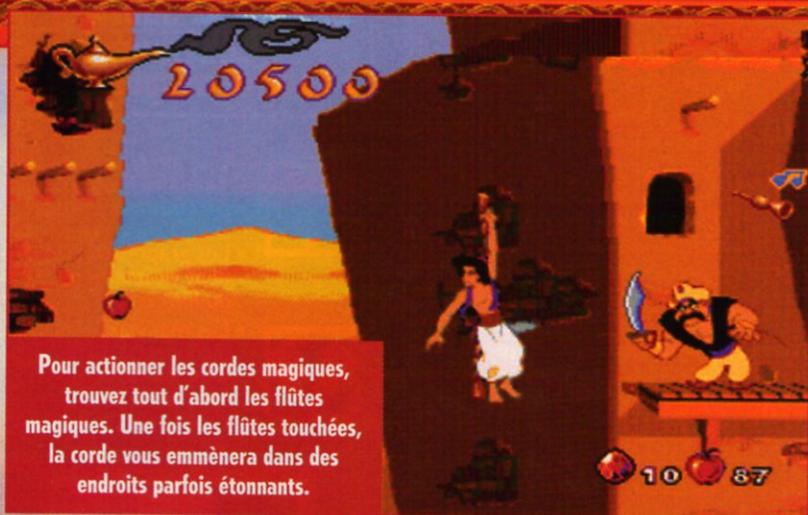
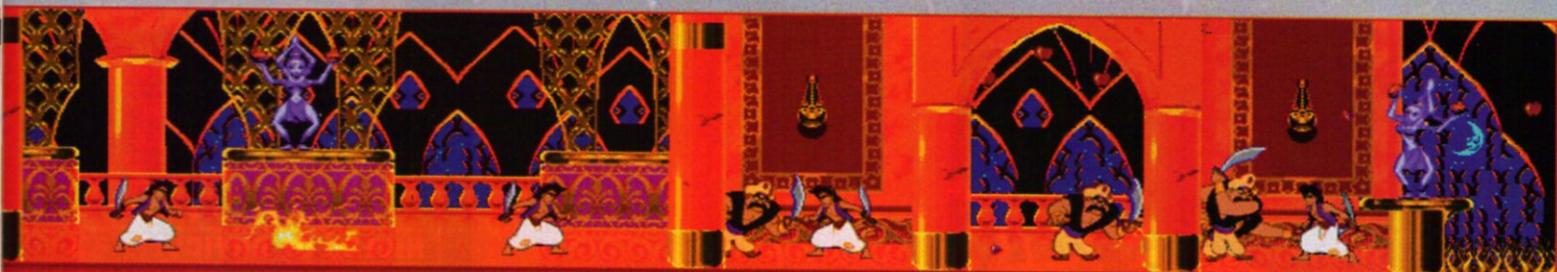


Même l'intérieur de la lampe magique (l'un des derniers niveaux du jeu) conserve les graphismes du dessin animé. Disney/Virgin, une collaboration qui tient la route !



Vous me direz, il faut bien passer le temps ! C'est pour cela qu'Aladdin, lorsque vous l'oubliez un peu trop longtemps, joue avec une pomme. Il pourrait même jouer avec plusieurs, il a de quoi faire !





Pour actionner les cordes magiques, trouvez tout d'abord les flûtes magiques. Une fois les flûtes touchées, la corde vous emmènera dans des endroits parfois étonnants.

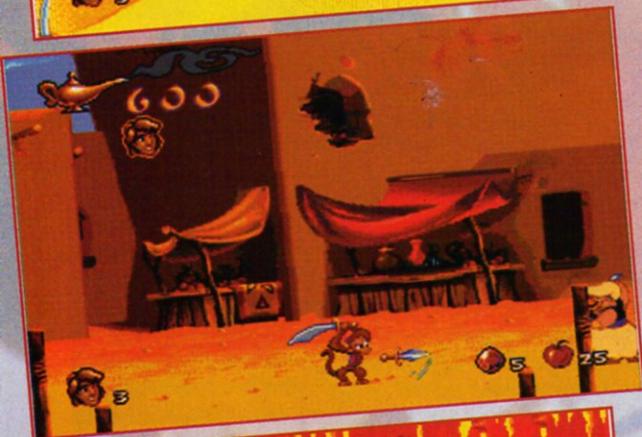
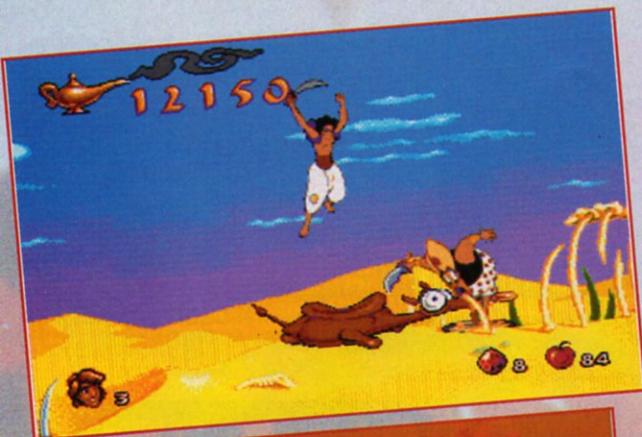


**98%** Dire que l'on tombe par terre devant Aladdin est un euphémisme.

Tout d'abord, on reste sidéré par l'animation du personnage. Ce n'est plus un jeu, c'est un dessin animé, et la collaboration avec Disney y est pour quelque chose. Ensuite, les graphismes sont superbes, exactement dans le ton du dessin animé. Pour ceux qui trouveront à y redire, n'allez pas voir le dessin animé, vous n'y trouverez rien de plus. Il faut signaler que les niveaux de difficulté sont extrêmement bien dosés et que, par exemple, le niveau "Practice" est vraiment très facile (inutile de commencer par celui-là). Aladdin est une nouvelle génération de jeux. Il ne s'agit pas d'un jeu de plates-formes comme les autres. Aladdin inaugure une ère nouvelle dans le domaine de l'animation, espérons seulement que les autres éditeurs sauront en prendre de la graine. T.S.R. 😊

De nombreux clins d'oeil sont faits aux autres productions Disney. Dans la Cave Of Wonders, deux des personnages de "Beauty and The Beast" (La Belle et la Bête) apparaissent, alors que dans le donjon du sultan, Sebastian, le crabe de "La Petite Sirène" apparaît accroché au mur ! Une fois de plus, on reste dans le ton du film.





**98%** J'ai complètement craqué pour ce jeu depuis que je l'ai découvert en juin, à Chicago, et je ne suis pas le seul. Je pense que ce jeu marque une nouvelle étape dans les jeux vidéo, et qu'il démontre très nettement que les capacités de la Megadrive sont loin d'être exploitées au maximum. Voilà le résultat que l'on peut obtenir en faisant travailler ensemble les programmeurs de Virgin (l'équipe de David Perry figure parmi les plus performantes) et des créateurs des studios Disney, dont la réputation n'est plus à faire. Personnellement, j'espère vraiment qu'une telle expérience ne restera pas sans suite. Il est vraiment stupéfiant d'avoir pu faire tenir un jeu aussi vaste sur une cartouche de 16 mégas, avec de tels graphismes et surtout une animation de cette qualité qui dépasse très largement tout ce qui a été fait, à ce jour, sur console. Aladdin est un jeu incontournable et il est impensable de passer à côté d'une merveille pareille. Si vous n'avez pas de Megadrive, il ne vous reste plus qu'à en acheter une.

AHL



## ALADDIN

EDITEUR • SEGA/VIRGIN

GENRE • ACTION/  
PLATES-FORMES

TAILLE CARTOUCHE 8 MB

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE NIVEAUX • 12

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

A ACHETER EN COURS DE JEU



- Une animation révolutionnaire !
- De l'humour comme seul Disney sait en faire.
- Les graphismes reprennent exactement ceux du film !



- Les mauvaises langues diront qu'il s'agit encore d'un jeu de plates-formes de Virgin, mais c'est le top, le nec plus ultra.



### GRAPHISMES

18

On retrouve les graphismes dans le ton du dessin animé.

### ANIMATION

20

L'animation d'Aladdin est incroyable. Du jamais-vu sur console.

### MANIABILITÉ

20

L'animation est pour quelque chose dans cette maniabilité exemplaire.

### SON/BRUITAGE

18

Les sons sont excellents et les musiques reprennent très bien les airs du dessin animé.

GLOBAL

**98%**



Tous les personnages sont © Disney