

## Aladdin - Sega Mega Drive

---



1 joueur  
Editeur : Virgin Interactive  
Année : 1993  
Description : Plate-forme  
10 niveaux, des bonus cachés, vies...  
Vente : 4 millions

Aladdin est un jeu vidéo de plate-forme développé et édité par Virgin Interactive en 1993 sur Megadrive. Des versions Amiga 1200, DOS, Master System, Game Boy, Game Gear et Nintendo ont également vu le jour. Le jeu a été réalisé d'après la licence du même nom de Walt Disney Pictures.

Développé sous la direction de David Perry (Global Gladiators, Cool Spot, Earthworm Jim), le jeu fut très apprécié sur 16 bits, notamment pour les qualités remarquables de son animation et de ses graphismes. À noter que la version Mega Drive a été réalisée dans un laps de temps très court pour un jeu de cette envergure et ce avec un effectif réduit travaillant quasiment nuit et jour pour boucler le développement dans les délais. Un jeu de cette qualité développé dans ces conditions ont consacré la très bonne réputation de David Perry et de son équipe dans le milieu des éditeurs de jeu vidéo et ont permis à Perry de créer sa propre société : Shiny Entertainment.

À ne pas confondre avec Aladdin de Capcom, sorti sur Super Nintendo la même année qui est un tout autre jeu, néanmoins basé sur la même licence.

Le joueur dirige un personnage qui peut sauter, donner des coups d'épée ou lancer des pommes (en nombre limité, il faut les trouver pendant le jeu). Un niveau propose de « piloter » le tapis volant.

Les stages bonus, comparables à ceux de Global Gladiators permettent de jouer avec Abu (le singe du héros) et attraper des objets qui tombent du ciel, en temps limité.



source wikipédia