
































<p>GAME</p>  <p>1944 : The Loop Master</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Shoot Them Up</p> <p>RATING ★ &gt; 14</p> <p>YEAR &gt; 2000</p>	<p>1944 : The Loop Master</p> <p>C'est un jeu de tir à vue indirecte en shoot them up à scrolling vertical de la deuxième guerre mondiale. Dans cet jeu, on incarne un pilote de chasse et on doit détruire les avions ennemis. Le jeu est très amusant et on peut jouer en solo ou en deux joueurs. Le jeu est très bien fait et on peut jouer en solo ou en deux joueurs. Le jeu est très bien fait et on peut jouer en solo ou en deux joueurs.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 2000</p>	<p>GAME</p>  <p>19XX : The War Against Destiny</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Shoot Them Up</p> <p>RATING ★ &gt; 16</p> <p>YEAR &gt; 1996</p>	<p>19XX : The War Against Destiny</p> <p>Un très bon shoot avec tous les ingrédients qu'il faut : des bonus à profusion, des ennemis variés, le choix de son appareil, des graphismes agréables et une bonne jouabilité sans trop de difficulté. Un shoot accessible à tous et comme d'habitude, à 2 c'est encore mieux.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1996</p>
<p>GAME</p>  <p>Armored Warriors</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Beat Them All</p> <p>RATING ★ &gt; 16</p> <p>YEAR &gt; 1994</p>	<p>Armored Warriors</p> <p>Il est possible de sélectionner quatre mechas différents ainsi que leurs pilotes respectifs, chacun d'eux ayant ses propres caractéristiques de vitesse et de puissance. Le joueur peut ramasser au cours des sept niveaux du jeu des morceaux de robots ennemis détruits afin d'améliorer son armement.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1994</p>	<p>GAME</p>  <p>Alien VS Predator</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Beat Them All</p> <p>RATING ★ &gt; 18</p> <p>YEAR &gt; 1994</p>	<p>Alien VS Predator</p> <p>Dans ce Beat féroce développé sur CPS-2 arcade, jusqu'à trois joueurs peuvent mettre leurs efforts en commun pour anéantir successivement des hordes de xénomorphes, d'infestés et de militaires renégats. Les deux Predators (ou, comme on l'appelle maintenant souvent) se déclinent en Warrior et Hunter. Si les deux profils sentent un peu la redite, ils permettent surtout aux joueurs de ne pas se disputer le rôle du predator.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1994</p>
<p>GAME</p>  <p>Battle Circuit</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Beat Them All</p> <p>RATING ★ &gt; 14</p> <p>YEAR &gt; 1997</p>	<p>Battle Circuit</p> <p>Si vous aimez les univers et les personnages originaux dans tous les sens du terme, s'il vous faut un peu de technique, de vitesse, de fun pour dire honnêtement, ce jeu est fait pour vous, seul et jusque quatre joueurs, plaisir garanti. Après si pour vous 'Beat Them All' rime avec voyous et copine à sauver, passez votre chemin... mais vous le regretterez. Un perle réservée aux 'arcadiens' malheureusement...</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1997</p>	<p>GAME</p>  <p>Capcom Sports Club</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Sports</p> <p>RATING ★ &gt; 15</p> <p>YEAR &gt; 1997</p>	<p>Capcom Sports Club</p> <p>Capcom Sports Club représente une des rares incursions de Capcom dans un domaine qui n'est pas sa spécialité, la simulation sportive. Le Capcom Sports Club est en fait une compilation de simulations sportives regroupant le basket, le tennis et le football. Après tout, un petit peu de sport ne peut faire de mal à personne, surtout derrière son PC !</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1997</p>
<p>GAME</p>  <p>Cyberbots : Fullmetal Madness</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Beat Them All</p> <p>RATING ★ &gt; 15</p> <p>YEAR &gt; 1995</p>	<p>Cyberbots : Fullmetal Madness</p> <p>C'est l'un des jeux de tir à vue indirecte les plus amusants et les plus techniques. On y joue sur un thème de robots et de mechas. Le jeu est très bien fait et on peut jouer en solo ou en deux joueurs. Le jeu est très bien fait et on peut jouer en solo ou en deux joueurs.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1995</p>	<p>GAME</p>  <p>Dungeons &amp; Dragons : Shadow over Mystara</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Beat Them All</p> <p>RATING ★ &gt; 18</p> <p>YEAR &gt; 1996</p>	<p>Dungeons &amp; Dragons : Shadow over Mystara</p> <p>Dungeons and Dragons : Shadow over Mystara, (ou Shadow of Mystara, parfois même appelé Dungeons and Dragons 2), est un jeu vidéo du type beat them all avec des aspects jeu vidéo de rôle, développé et édité par Capcom en février 1996. C'est le second d'une série de deux jeux en arcade basés sur l'univers de Mystara (le premier volet de la saga s'intitule Dungeons and Dragons: Tower of Doom). Il est considéré comme le dernier et le plus grand des beat them all par Caming Age Review3 et comme par Jon Thompson de All Games Guide.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1996</p>
<p>GAME</p>  <p>Dungeons &amp; Dragons : Tower of Doom</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Beat Them All</p> <p>RATING ★ &gt; 18</p> <p>YEAR &gt; 1993</p>	<p>Dungeons &amp; Dragons : Tower of Doom</p> <p>Dungeons and Dragons: Tower of Doom (ou Tower of Doom) est un jeu vidéo du type beat them all avec des aspects jeu vidéo de rôle, développé et édité par Capcom en janvier 1994. C'est le premier d'une série de deux jeux en arcade basés sur l'univers de Mystara (le second volet de la saga s'intitule Dungeons and Dragons: Shadow over Mystara).</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1993</p>	<p>GAME</p>  <p>Dimahoo</p> <p>PUBLISHER &gt; Raizing</p> <p>DEVELOPER &gt; Raizing</p> <p>GENRE &gt; Shoot Them Up</p> <p>RATING ★ &gt; 18</p> <p>YEAR &gt; 2000</p>	<p>Dimahoo</p> <p>Dimahoo est un jeu vidéo du type shoot them up à scrolling vertical développé par Raizing et édité par Capcom en janvier 2000 sur CP System II.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 2000</p>
<p>GAME</p>  <p>Eco Fighters</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom</p> <p>GENRE &gt; Shoot Them Up</p> <p>RATING ★ &gt; 17</p> <p>YEAR &gt; 1994</p>	<p>Eco Fighters</p> <p>Eco Fighters (Ultimate Ecology au Japon) est un jeu vidéo du type shoot them up développé et édité par Capcom en décembre 1993 sur CP System II.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1994</p>	<p>GAME</p>  <p>Gigawing</p> <p>PUBLISHER &gt; Capcom/Takumi</p> <p>DEVELOPER &gt; Capcom/Takumi</p> <p>GENRE &gt; Shoot Them Up</p> <p>RATING ★ &gt; 17</p> <p>YEAR &gt; 1999</p>	<p>Gigawing</p> <p>GigaWing est un jeu vidéo du type shoot them up développé par Takumi et édité par Capcom sur CP System II en février 1999. C'est le premier jeu vidéo de la série GigaWing et c'est un des rares shoot them up à avoir son propre scénario. Il a été adapté sur console Dreamcast.</p> <p>CAPCOM PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR &gt; 1999</p>



<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 17</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 2004</p>	<p><b>Hyper Street Fighter II : The Anniversary Collection</b></p> <p>Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition est un jeu vidéo de combat développé par Capcom Production Studio 2 et édité par Capcom en décembre 2003 sur CP System II. C'est le septième épisode de la série Street Fighter II et il a été produit pour célébrer le 15e anniversaire de la série Street Fighter. Le moteur du jeu est basé sur celui de Super Street Fighter II Turbo</p>	<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 13</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 1996</p>	<p><b>Megaman 2: The Power Fighters</b></p> <p>Megaman 2: The Power Fighters appelé Rockman 2: The Power Fighters au Japon) est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en juillet 1996 sur CP System II</p>
<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Takumi  <b>DEVELOPER</b> &gt; Takumi  <b>GENRE</b> &gt; Shoot Them Up  <b>RATING</b> ★ &gt; 14</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 2000</p>	<p><b>Mars Matrix: Hyper Solid Shooting</b></p> <p>Mars Matrix: Hyper Solid Shooting est un jeu vidéo de type shoot them up à scrolling vertical développé par Takumi et édité par Capcom en avril 2000 sur CP System II. Il a été porté sur Dreamcast en novembre 2000</p>	<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Mitchell  <b>DEVELOPER</b> &gt; Mitchell  <b>GENRE</b> &gt; Puzzle  <b>RATING</b> ★ &gt; 15</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 2000</p>	<p><b>Mighty! Pang</b></p> <p>Mighty! Pang est un jeu vidéo d'action-réflexion développé et édité par Mitchell en 2000 sur CP System II. C'est le 4e volet de la série Pang</p>
<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 16</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 1995</p>	<p><b>Marvel Super Heroes</b></p> <p>Marvel Super Heroes est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en octobre 1995 sur CP System II. Inspiré de la saga Infinity Gauntlet, ce jeu a été produit par Capcom en hommage à Jack Kirby, un des plus grands illustrateurs/scénaristes américain de comic, décédé en 1994</p>	<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 17</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 1997</p>	<p><b>Marvel Super Heroes vs. Street Fighter</b></p> <p>Marvel Super Heroes vs. Street Fighter est jeu vidéo de de combat développé et édité par Capcom en juin 1997. C'est le second épisode de la série Marvel vs. Capcom. Il a été porté sur console de jeux vidéo</p>
<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 17</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 1998</p>	<p><b>Marvel vs. Capcom : Clash of Super Heroes</b></p> <p>Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes est jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en janvier 1998 sur borne d'arcade. C'est le troisième épisode de la série Marvel vs. Capcom. Il a été adapté sur console de jeux vidéo en 1999 et 2000</p>	<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom/Cave  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom/Cave  <b>GENRE</b> &gt; Shoot Them Up  <b>RATING</b> ★ &gt; 16</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 2001</p>	<p><b>Progear No Arashi</b></p> <p>Progear est un jeu vidéo de type shoot them up développé par Cave et édité par Capcom uniquement sur CP System II en janvier 2001. Il est resté le seul shoot them up à orientation horizontale développé par Cave (réputé pour ses jeux à scrolling verticaux) jusqu'à l'apparition de DeathSmiles en 2007</p>
<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Mitchell  <b>DEVELOPER</b> &gt; Mitchell  <b>GENRE</b> &gt; Puzzle  <b>RATING</b> ★ &gt; 14</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 2000</p>	<p><b>Puzz Loop 2</b></p> <p>La suite de l'opus du même nom avec quelques améliorations. On peut toujours sélectionner Level, Play, We want to note l'apparition d'un mode Power dans lequel de grosses balles violettes peuvent éliminer les jolis petites et s'affrontant mutuellement. Et y a aussi le possibilité de shooter des coiffes pour obtenir des bonus de type "Power". Très technique, intéressant sur sa référence rapide pour être une "Marsenne" en 2000 mais ce jeu fait vite court, ne présente aucune difficulté et n'est pas très bon. Une fois que l'on a l'habitude de jouer, on se rend compte que c'est un jeu très simple. L'histoire est simple, sans être ennuyeuse, accompagnée par une musique de niveau à la pression. Bien pour oublier ses soucis après une longue journée de travail.</p>	<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 14</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 1994</p>	<p><b>Ring Of destruction : Slam Masters II</b></p> <p>Ring of Destruction: Slammasters II (Super Muscle Bomber: The International Blowout au Japon) est un jeu vidéo de catch développé et édité par Capcom, sorti en arcade sur CP System II en septembre 1994</p>
<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 15</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 1995</p>	<p><b>Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams</b></p> <p>Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en juin 1995 sur CP System II. Le jeu est nommé Street Fighter Zero au Japon1,2.</p>	<p><b>GAME</b></p>  <p><b>PUBLISHER</b> &gt; Capcom  <b>DEVELOPER</b> &gt; Capcom  <b>GENRE</b> &gt; Fighter  <b>RATING</b> ★ &gt; 15</p> <p><b>CAPCOM</b> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR 1996</p>	<p><b>Street Fighter Alpha 2</b></p> <p>Dans la chronologie de la série, les épisodes Alpha se déroulent entre Street Fighter et Street Fighter II, ils sont donc un lien pour expliquer les modifications qui ont eu lieu. Mais il ne faut pas prendre en compte ce premier volet qui est officiellement non canon</p>



<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  17</p>	<p>Street Fighter Alpha 3</p> <p>Street Fighter Alpha 3, connu au Japon sous le nom Street Fighter Zero 3, est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom sur CP System II en juin 1998. C'est le troisième épisode de la série Street Fighter Alpha et fait suite à Street Fighter Alpha 2, incluant de nouveaux personnages et des améliorations au niveau du système de jeu comme la possibilité de faire des juggles. Le jeu a été converti sur plusieurs supports (console de salon et console portable).</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1998</p>	<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  17</p>	<p>Super Gem Fighter : Mini Mix</p> <p>Le système de jeu de Street Fighter est tellement efficace que Street Fighter devient... (text truncated)</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1997</p>
<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Puzzle</p> <p>RATING  15</p>	<p>Super Puzzle Fighter II Turbo</p> <p>Super Puzzle Fighter II Turbo est un jeu vidéo de puzzle développé et édité par Capcom sur CP System II en mai 1996. Il a été porté sur plusieurs supports (console de salon et console portable et ordinateur personnel).</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1996</p>	<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  17</p>	<p>Super Street Fighter II : The New Challengers</p> <p>Super Street Fighter II: The New Challengers est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom sur le nouveau CP System II en septembre 1993. C'est un jeu de la série Street Fighter, la quatrième version du jeu phare Street Fighter II publiée par Capcom 1, 2, et surtout du portage du jeu phare sur le système CPS2, là où les volets précédents étaient sortis sur le système original CPS1.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1993</p>
<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  18</p>	<p>Super Street Fighter II Turbo</p> <p>Super Street Fighter II Turbo souvent abrégé en 2X ou Super Turbo est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en février 1994 sur CP System II. C'est une version améliorée de Super Street Fighter II: The New Challengers 1, 2. Le jeu est considéré comme la version la plus aboutie de Street Fighter II, avant l'arrivée de Hyper Street Fighter II dix ans plus tard.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1994</p>	<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  16</p>	<p>Vampire : The Night Warriors</p> <p>Night Warriors: Darkstalkers' Revenge est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en avril 1995 sur CP System II. C'est le second jeu de la série Darkstalkers.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1994</p>
<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  14</p>	<p>Vampire Hunter 2: Darkstalkers' Revenge</p> <p>Vampire Hunter 2: Darkstalkers' Revenge est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en septembre 1997 sur CP System II. C'est le quatrième jeu de la série Darkstalkers.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1997</p>	<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  14</p>	<p>Vampire Hunter</p> <p>Night Warriors: Darkstalkers' Revenge est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en septembre 1997 sur CP System II. C'est le second jeu de la série Darkstalkers.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1995</p>
<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  16</p>	<p>Vampire Savior: The Lord of Vampire</p> <p>Vampire Savior: The Lord of Vampire est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en mai 1997 sur CP System II. C'est le troisième jeu de la série Darkstalkers.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1997</p>	<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  14</p>	<p>Vampire Savior 2 : The Lord of Vampire</p> <p>Vampire Savior 2: The Lord of Vampire est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom en septembre 1997 sur CP System II. C'est le cinquième jeu de la série Darkstalkers.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1997</p>
<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  14</p>	<p>X-Men: Children of the Atom</p> <p>X-Men: Children of the Atom est un jeu vidéo de combat développé et édité par Capcom sur CP System II en décembre 1994. Il a été porté du console et sur ordinateur à partir de 1995. Le jeu a été produit sous licence Marvel Entertainment Group.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1994</p>	<p>GAME</p>  <p>PUBLISHER  Capcom</p> <p>DEVELOPER  Capcom</p> <p>GENRE  Fighter</p> <p>RATING  17</p>	<p>X-Men vs. Street Fighter</p> <p>Le début d'un mythe. Si X-Men vs Street Fighter est le premier cross-over à voir le jour, on ne sera pas étonné que la recette soit reprise tant de fois par la suite. Et pour preuve, ce premier titre est resté dans les mémoires comme étant un incontournable. Sorti donc en 1997 seulement au Japon dans une belle boîte cartonnée avec la RAM de 4 Mo qui va donner son potentiel exploit au jeu, X-Men vs Street Fighter est certainement le cross-over par excellence de la console, qui nous le restitue une fois encore dans une version parfaitement identique à l'arcade.</p> <p> PLAY SYSTEM</p> <p>YEAR  1996</p>