

Megaman 2



Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1989

Genre : plateformes

Editeur : Capcom

Multijoueur : non

Disponible sur NES



Prenez deux scientifiques avides de justice. Laissez-les créer un robot. Si dans la vraie vie vous obtenez un Terminator, dans Megaman, vous obtenez... ben... Megaman. Megaman, c'est un robot que vous allez devoir contrôler. Car un des deux scientifiques a pétié les plombs et créé une armée de méchants robots pour régner sur le monde. Megaman, le gentil robot - Je sais, c'est compliqué mais faut suivre, hein -, va péter la tronche à tout ce beau monde. Si *vis pacem, para bellum*. Dans Megaman 2, vous choisissez l'ordre dans lequel vous allez frimer les boss de fin de niveau. Au fur et à mesure que vous leur pêterez les dents, vous gagnerez une partie de leurs pouvoirs, souvent bien utiles pour taper les boss plus costauds. A part ça, c'est de la plateforme sympathoche. On déjoue des pièges, on évite des fosses, on sautille dans tous les sens, on colle des pralines, que demander de plus ? La difficulté du jeu se révèle bien dosée, le graphisme est mimi - sans être renversant -, la musique entra-

nante, allez, ça vaut bien un petit quatre étoiles, ça !

Devil Crash



Note globale : ★★★★★

Date de sortie : 1990

Genre : flipper

Editeur : Red

Multijoueur : non

Disponible sur PC Engine

reste très largement en dessous du plaisir d'avoir un vrai flipper entre les mains.

Un flipper sur consoles ou ordinateurs, ça fait rire. Il n'y a guère que les Pinball Fantaisies sur ST ou PC qui aient réussi pleinement le pari. Et ce sont des ordinateurs. En effet, sur consoles, outre la pauvreté du nombre de réalisations, c'est leur piètre qualité qui fait que, ben, aucun n'est à retenir... Pourtant, la PC Engine a offert à ses joueurs un Devil Crash honorable. Attention, hein, pas révolutionnaire ni même à qualifier de très bon, mais réussi et ce n'est déjà pas si mal. Dans Devil Crash, la table est divisée en trois écrans. Si les *bumpers* et autres cibles sont tout bonnement absents, vous aurez la possibilité d'éclater des monstres qui se baladent à l'écran, sans parler des rampes et autres moyens de faire grimper le *high score*. Autre particularité, la possibilité de sauvegarder votre progression, afin de pouvoir reprendre plus tard. Le but est d'atteindre le million de points afin d'avoir droit... au générique de fin, tout simplement. Ambiance sonore réussie, maniabilité sans faille, Devil Crash s'avère sympathique, mais

