

**BANZAI**  
HORS-SÉRIE

Le guide complet de

# STREET FIGHTER II

## TURBO

Les origines  
et les techniques  
secrètes de  
tous les combattants

+

tout sur les nouveaux  
personnages de

# STREET FIGHTER II

The New Challengers



sur  
SEGA  
**MEGA DRIVE**  
&  
**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Découvrez en avant-première  
les «goodies» de Street Fighter 2 :  
le caleçon Street, la tirelire Street,  
les costumes Street, les casquettes...

Suisse : 9 FS  
Canada : 7\$50  
Belgique : 219 FB  
Dom/Tom : 45 F

M 1324 - 1H - 30,00 F-RD



# 3670

PAR TÉLÉPHONE

Pourquoi aller chercher ailleurs ce q

Ça bastonne !!!



**TOUS LES  
CODES  
SPÉCIAUX  
ET BONUS  
CACHÉS DE  
CENTAINES  
DE JEUX !**

disponibles également par Minitel :

# 3615 KONSOL

# 53 89

oue vous ne trouvez que chez nous ?

**DES MILLIERS  
DE TRUCS  
ET ASTUCES !!!**



**DRAGON BALL Z**

**SUPER STREET FIGHTER II**

ALADDIN - DESERT STRIKE - NBA JAM -  
LANDSTALKER - SHINOBI - YOUNG MERLIN -  
ZELDA 3 - DRAGON BALL Z 2 - FLASHBACK - SAGA  
SONIC - FIFA SOCCER - THE EMPIRE STIKES BACK -  
MORTAL KOMBAT - FATAL FURY - RANMA 1/2 2...

**ET DES CENTAINES DE SOLUCES COMPLÈTES !**

# S O M M A I R E

- 4-5** Sommaire.
- 6-7** Historique Street Fighter console.
- 8** Street Fighter 2, les chiffres.
- 9** Le lexique des Street Fighter de l'apocalypse.
- 10** Les techniques de combats de chaque personnage : Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Balrog, Vega, Sagat, M. Bison
- 15** Les bonus stages.
- 61** Le classement des Street Fighter.
- 66** Les persos préférés de la rédaction.
- 67** Les Cheat Codes.
- 68-69** Les meilleures manettes.
- 70-71** Historique Street Fighter Arcade.
- 72-76** Super Street Fighter 2 et ses quatre nouveaux personnages.
- 77** Le Tournament Battle.
- 78-81** Les babioles issues de Street Fighter.
- 82-83** L'Over Game Machine, la reine des consoles arcade.

AVIS AUX  
LECTEURS !

Bientôt en vente.  
le hors série  
Dragon Ball Z.  
Tout sur le jeu,  
le dessin animé,  
les goodies,  
le phénomène  
à travers le  
monde... vous  
serez vraiment  
tout sur  
Dragon Ball Z!



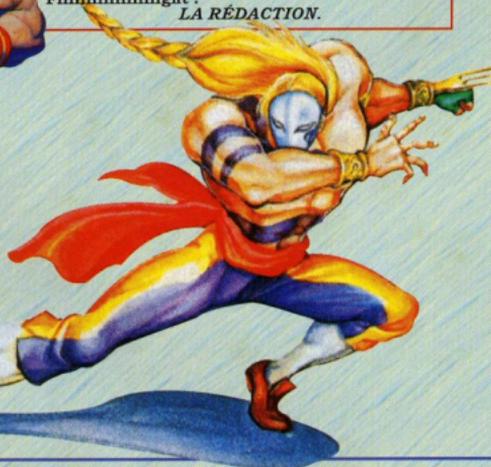
# Edito



**V**ous avez la bave aux lèvres, j'en suis sûr. Oui, vous l'avez ! Car désormais, vous possédez LE plus beau, le plus grand hors série qui soit. Réalisé par quelques membres du staff de Banzai et Superonic, il vous révèle tous les secrets du plus grand jeu de tous les temps, Street Fighter 2 Turbo. Ce magnifique hit, signé Capcom, oppose depuis près d'un an, des millions de joueurs en une lutte sans merci ! Mais voilà, chaque joueur tombe toujours sur meilleur que lui ! L'apprentissage de nouvelles techniques lui permet alors de remporter la victoire. Eh bien, vous allez être servis ! Dans ce hors série dédié à Street Fighter 2 Turbo, nous décortiquons chacun des personnages. Nous montrons tous ses coups normaux et spéciaux, nous révélons tous ses enchaînements et enfin, nous vous livrons toutes les techniques de combat nécessaires pour gagner contre

les autres personnages. Nous consacrons aussi plusieurs pages à d'autres petites rubriques. Par exemple, en lisant les pages accessoires, vous saurez quelle est la meilleure manette pour se friter à Street Fighter 2 Turbo. Et vous avez droit, aussi, à un petit reportage sur le jeu d'arcade, réalisé par David Tabora et Lionel Vilner, alias les Street Fighter de l'apocalypse. Vous êtes prêt ? Alors... Fiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiight !

LA RÉDACTION.



## STREET FIGHTER 2 TURBO

### BANZAI HORS SÉRIE

5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex France.  
Tel. : (33) (1) 49 88 63 63.  
Fax principal: (33) (1) 49 88 63 64  
Fax de la publicité: (33) (1) 49 88 63 67.

### RÉDACTION

Rédacteur en Chef: Franck Ladoire.  
Rédacteur en chef adjoint: José Carrion  
Rédaction: David Tabora et Lionel Vilner (chefs de rubriques), Mike Valensi, Thomas François, Jean Philippe Rémy, Damien Lebrun.

### RÉDACTEURS GRAPHIQUES

Maquettistes: Sylvie Dupuy, Régine Janvier.  
Chef du service PAO: Frédéric Lesveque.  
Infographie, Flashing, vidéo et retouches: Jean-Pierre Carreira, Lionel Michel, Laurent Filloot, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, Loïc Goff, Céline Gontier Olivier Monbel.

### PUBLICITÉ

Antoine Harmel, assisté de Katia Rouxel.

### FABRICATION

Directeur de fabrication: Jacques Gouffé.  
Assistante du directeur de fabrication: Isabelle Dubac.  
Assistants de fabrication: Mireille Mugneret, Nadine Debard.

### DIFFUSION, VENTES

Responsable: Olivier Le Potvin - TE 73.  
Tel.: (1) 49 88 63 75.  
Responsable Marketing direct: Christine de Gandt.

### MARKETING

Directeur commercial & Marketing: Lionel Pillet.  
Assistante: Céline Legrain.  
Responsable des relations extérieures: Nathalie Sergent.

### TÉLÉMATIQUE

Greg André, Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Laurent Poupet, Eric Lebetste.

### ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ

Responsable d'administration: Pascale Fry assistée de Sandrine Mazzoleni et de Paulette Sebag.  
Chef comptable: Leila Aithab assistée de Nadia Sahel.  
Comptable: Charles Comvalot, Stéphane Bouchard (clients), Patrick Vendendriessche (fournisseurs).

### DIRECTION EDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions: Godefroy Guilleulfi.  
Directeur Délégué: Patrick André.  
Assistante de direction: Virginie Guyard.  
Directeur adjoint de la rédaction: Stéphane Lavoisard.

### BANZAI HORS SÉRIE

est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.

Siège social et établissement principal:

5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.  
Commission paritaire en cours - ISSN 1169-0658  
Dépot légal: troisième trimestre 1994.

La loi du 11 mars d'autorisation aux termes des articles 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies et reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur des droits ou ayants-droits ou ayants cause est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituant une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'échec de toute, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur leur publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. Nintendo, Nes, Game Boy et Super Nintendo sont des marques déposées par Nintendo Co. Ltd. Sega, Megadrive, Mega CD, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprises, Ltd. Vision JoyStick Fighter stick © ACCI Entertainment Software, Inc. Les logos Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo et Super Street Fighter 2 The New Challengers © Capcom. Capcom est une marque déposée de Capcom Co. Ltd. Les visuels des personnages de Street Fighter © Capcom. TM & © pour le jeu et les personnages sont propriétés de Capcom. Crédit photo & Copyright: tous droits réservés.



# HISTORIQUE STREET FIGHTER CONSOLE

## FIGHTING STREET, sur Coregrafx (octobre 1989).

**S**ous le nom de Fighting Street se cache une superbe adaptation de Street Fighter (premier du nom). La version NEC ressemble trait pour trait à la version arcade et s'est vendue comme de véritables petits pains au pays du soleil levant.

## STREET FIGHTER 2010, sur NES (septembre 1989).

**C**e jeu, inconnu à nos yeux, est une version étangé et futuriste de SF2, où Ken tient la vedette. Impossible de vous en dire plus car cette version Nes serait selon les milieux autorisés, une copie Made in Hong Kong et... donc un soft introuvable !

## STREET FIGHTER 2, sur Super Nintendo (juin 1992).

**S**F2 est en 1992, le jeu le plus attendu de l'année. Tout d'abord, c'est la première cartouche de 16 mégas sur Super Nintendo. Réalisée par Capcom, cette version est la première adaptation du fabuleux jeu d'arcade. Street Fighter 2 s'est vendu à 9 millions d'exemplaires (dans le monde, bien sûr !) malgré un prix plus qu'élevé : 890 francs (dans la plupart des boutiques parisiennes). Mais le jeu en vaut la chandelle !!! SF2, le véritable hit.

## STREET FIGHTER 2' Champion Edition sur Coregrafx. (juin 1993).

**S**treet Fighter 2' sur NEC Coregrafx fut au Japon un succès sans précédent. Deux raisons : tout d'abord, le marché Nec, en perte de vitesse, a trouvé en Street Fighter 2' une source de profit non-négligeable. Seconde raison : SF2' est le premier des SF2 où l'on peut incarner les quatre boss (dans le Turbo sur Super Famicom, on peut aussi, mais il est sorti un mois plus tard). Depuis la sortie de ce fabuleux beat'em up, la console Nec a repris du poil de la bête et semble s'imposer comme jamais au pays du soleil levant.



## STREET FIGHTER 2 TURBO.

### Super Nintendo

(juillet 1992).

**A**llez, ne soyons pas avare de compliments. Street Fighter 2 Turbo est sans aucun doute le meilleur jeu jamais réalisé sur console. Il ressemble trait pour trait à l'arcade et comporte une option de taille... Eh oui, si vous le désirez, vous pouvez jouer à SF2 au lieu de vous fritter sur le Turbo. Bref, foi de David, deux en un, c'est plus malin !



## STREET FIGHTER 2 TURBO.

### Special Champion Edition

### Megadrive

(octobre 1993).

**I**dentique à la version Nintendo, cette cartouche propose des musiques bien plus paufinées et plus proches de celles de l'arcade. Même si les bruitages paraissent un peu durs, il n'en est rien. Au bout de quelques parties, on n'y pense plus et on les trouve carrément fantastiques. Enfin, la cartouche contient 24 mégas, du jamais vu sur nos chères consoles !



## SUPER STREET FIGHTER 2

### Megadrive & Super Nintendo

(juin 1994).

**O**yez oyez ! Super Street Fighter 2 sort simultanément sur Megadrive et Super Nintendo le 25 juin. La version Super Nintendo fait 32 mégas tandis que sur Megadrive, Sega nous propose une cartouche de 40 mégas (sûrement pour améliorer la qualité des digits). Préparez-vous mouchoirs et vos sous, car le jeu risque d'approcher les 700 francs sur les deux versions...



News  
de dernière  
minute...

# CHAMPION DE L'APOCALYPSE ?

**D**e retour du C.E.S. notre envoyé spatial Pitt Wayable, nous a affirmés tout guilleret, avoir joué contre le champion toutes catégories de Street des Etats-Unis. Son nom : « Thee Controllar ». D'après Pitt, nos 3 Streeteux parisiens, Dave, Lion et Mike sont largement en mesure de lui faire pleurer sa mère (enfin surtout Dave because iiz Ze best of ze whole world). C'est pourquoi, nous lançons un défi ultime au Controllar qui sévit sur la terre de nos frères de sang les peaux-rouges. Osera-t-il affronter nos désormais célèbres Streeteux nationaux, et surtout... seront-ils capables de laver l'affront de la non présence de nos 22 p'tits gars sur les pelouses américaines ! C'est ce que nous ne saurons malheureusement sûrement jamais !!! En tous cas, si tu lis ces lignes, Controllar, sache que le staff de Banzzai/Supersonic t'offre l'aller et retour... chez ta mère.



## STREET FIGHTER : LES CHIFFRES...

### Arcade :

- ❖ Plus d'un million de dollars dépensé en pièces de 25 cents par les américains en sale de d'arcade.
- ❖ Street Fighter II a reçu le prix du "Meilleur jeu d'arcade de l'année" en 1991 et Street Fighter II Champion Edition a été récompensé par la même distinction en 1992.
- ❖ Plus de 350 000 bômes d'arcade de Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition et Super Street Fighter II ont été vendues à travers le monde (un jeu se trouvant dans le Top 10 des jeux d'arcade est en moyenne vendu à 3 000 exemplaires).
- ❖ Un succès financier comparable à celui du célèbre Pac-Man.

### Cartouches :

- ❖ Nombre de cartouches vendues à travers le monde : environ 12 millions d'exemplaires.

### Divers :

- ❖ Plus de 30 licences...

C.H.A.M.P.S.  
USA, INC.  
HOME OF



Children  
Have  
Abilities  
Minds  
Potential  
Skills

C.H.A.M.P.S.  
USA, INC.

"The Video Game Clubhouse"  
1405-0 Kilm Creek Pkwy  
Newport News, VA 23602  
(804) 877-0040

## STREET FIGHTER ?!... SILENCE !!!... ON TOURNE !

**S**treet Fighter, le film, c'est parti ! Le tournage vient tout juste de commencer à Bangkok, Thaïlande, avec comme acteur principal le très célèbre Jean-Claude Van Damme (*Full Contact, Universal Soldier, Double Impact...*) qui incamera à l'écran le non moins célèbre Colonel Guile. Ce sera le premier film à être complètement financé par une société de jeux vidéo, j'ai nommé Capcom. Nous retrouverons dans cette aventure tous les héros du jeu Super Street Fighter, c'est-à-dire : Bison interprété par Raul Julia (*Addams Family*), Chun Li interprétée par Ming Na Wen (*Joy Luck Club*), Viktor Sagat interprété par Wes Studi (*Geronimo, Le Dernier des Mohicans*), Cammy interprétée par Kylie Minogue (ben oui...), etc. Un nouveau personnage devrait également faire son apparition dans le film : le Capitaine Sawada. Personnage, que nous risquons bien de retrouver un jour dans une prochaine version du jeu (dixit Capcom). L'histoire est relativement simple : le colonel Guile se voit confier une mission périlleuse, délivrer une centaine d'otages détenus par le démoniaque Mr. Bison et ce, en moins

de 72 heures ! Pour se donner une chance de réussir, il va devoir réunir une équipe comprenant les plus fameux combattants afin de repérer la forteresse où se terre Bison. L'action se déroule à Shadowloo, Asie du Sud-Est, où depuis 7 mois une guerre civile fait rage. Bison exige le paiement de 40 millions de dollars pour la libération des otages, mais son but inavoué est d'obliger les nations alliées à intervenir directement dans le conflit dans l'espoir que cela aura pour effet de déclencher un conflit mondial. Steven de Souza a écrit le scénario et réalise le film. Il a déjà participé au tournage de plus de 40 films dont *48 Heures, Commando, Running Man, Piège de Cristal*. Le producteur est Edward R. Pressman (*Wall Street, Reversal of Fortune*). De sérieuses références donc qui nous promettent un film de qualité. Le contraire serait dommage, surtout avec un budget de 35 millions de dollars !!! Restez branché : pour vous faire patienter jusqu'à la sortie du film, courant 95 (décembre 94 pour les Etats-Unis), on vous tiendra au courant de tout ce qui se passe sur et autour du tournage dans *Banzzai* et *Supersonic*... On en bave déjà !

Jeep



# LES EXPRESSIONS TECHNIQUES DES STREET FIGHTERS...



## LA MEXICAINE :

Vous avez deviné que Ken va tenter une balayette ! Avancez vers lui et reculez, histoire de ne pas vous retrouver par terre ! Avancez ensuite pour le chopper, avec un bon timing, vous ne pouvez être contré. Dixit David : nous appelons cette technique la Mexicaine car c'est tout simplement un mexicain qui me l'a appris !

## SCROLLING :

Si l'adversaire n'est pas dans le coin et saute en arrière pour éviter une boule, faites défiler le scrolling (en avançant vers l'adversaire) pour qu'il atterrisse sur la boule. Vous pouvez alors vous exclier : scrolling, ou plutôt SCROOOOLLING !

## CONTRE-SAUT :

Quand votre adversaire saute de trop loin, attendez qu'il retombe pour contre-sautez en avant avec le gros pied ou gros poing.

## "TRAUMATISAGE" :

Ce que nous appelons "traumatisation" est une multiplication de coups rapides et d'enchaînements sur l'adversaire, même si celui-ci est en protection. Guile par exemple est un bon traumatisateur.

## "COINÇAGE" :

Technique de traumatisme qui consiste à ne pas laisser sortir l'adversaire du coin où il s'est fourré. En variant la vitesse des boules, avec Ryu par exemple.

## COUP DE CRASSE :

Technique qui consiste à chopper l'adversaire tout de suite après lui avoir mis un petit coup (n'abusez quand même pas trop de cette technique, car les bons adversaires la contrent facilement !).



## PASSAGE DANS LE DOS :

Technique qui marche essentiellement avec Ryu et Ken. Sautez par-dessus l'adversaire touchez-le dans le dos.

## LE RE-K.O. :

Vous avez explosé votre adversaire, il est K.O. ! N'appellez pas les pompiers, remettez-lui une paigide avec un enchaînement, il retombe dans les vappes ! Guile et Vega sont les personnages qui font le plus facilement des "RE-K.O."

## C'EST MOI CHOPPE ! :

Exclamation prononcée par un Street Fighter lorsqu'il se fait chopper, alors qu'il était persuadé de chopper. Par exemple, avec Chun-Li, "c'est toi qui choppe".

## DRAGON DANCE :

Expression inventée par nos amis du Japon ! Elle décrit la succession de plusieurs Dragon Punch. Cette technique fonctionne uniquement avec Ken. Eh oui !

**UN TRUC N'IMPORTE QUOI :** se dit d'un bug ou de quelque chose d'anormal survenant en cours de partie. Variante : c'est quoi ce truc !

## MIROIR :

Se dit quand les deux adversaires exécutent le même coup ou la même série en même temps. On peut aussi dire, "chorégraphie".

## "TRAVERSAGE" :

Vous pouvez traverser les projectiles adverses avec l'un de vos coups spéciaux. Par exemple, pour éviter une boule et pour la traverser, faites l'hélico (avec Ryu) au dernier moment.



## ▲ A LA RELEVÉE :

Quand vous tombez à terre, regardez si l'opposant vous saute dessus ou tente un quelconque enchaînement. Relevez-vous alors avec un coup spécial pour le contrer



## ▲ CONTRE-CHOPPE :

Chopper l'adversaire alors qu'il tente la même chose que vous ! Comment ? Ben, par un coup de crasse !



**Style :** Karaté.  
**Origine :** Japon.  
**Taille :** 1,75 m.  
**Poids :** 68 kg.  
**Né le :** 21/07/64.  
**Mensurations :** 112, 81, 85.  
**Groupe Sanguin :** 0.

**IDEN  
TITE**

Le gros poing sauté de Ryu est aussi efficace que celui de Ken mais il est un peu plus lent. Il est donc très utile contre les adversaires qui ne possèdent pas de coup spécial comme le Dragon Punch (par exemple, Zangief ou Balrog).

**Le gros poing.**



**R**yu a été durant sa jeunesse un élève de maître Shen Long. Entraîné aux côtés de Ken, son ami et rival de toujours, il a appris à maîtriser tous les coups du Karaté, ainsi que le fameux Dragon Punch. Aujourd'hui, il est l'un des plus grands combattants de son pays, et même de la planète. Il participe au tournoi Street Fighter et remet sa couronne en jeu. Il n'a qu'un seul et unique but dans la vie : le combat. Il parcourt donc le globe à la recherche de nouveaux adversaires pour progresser mais aussi, pour apprendre de nouvelles techniques de combats. Dans tous les tournois auxquels il participe, il rencontre son vieil ennemi : Sagat. Le boxeur thaïlandais veut prendre sa revanche. Ryu l'avait vaincu dans Street Fighter 1. Comme dit le proverbe : "A la fin, il ne peut en rester qu'un..."



**THE WINNER**



**THE LOSER**

**You win, You lose !**

Houurah ! Ryu vient de gagner. Mince... Il vient de perdre face à Ken l'américain. Très mauvaise journée...



**THE WINNER**



**Bizarre**



**Electrocute**



**K.O**

Ryu est vraiment très très musclé. Regardez ces trois photos pour en être sûr. Sinon, prenez votre cartouche et jouez pour vérifier par vous-même.

## 36 CHANDELLES

### LES 4 COUPS SPECIAUX



1) ↘ ↘ avec poing. 2) ↘ ↘ avec poing. 3) ↘ ↘ avec pied. 4) Sautez dans les airs et effectuez le mouvement de l'hélicoptère.

**TENUES DE COMBAT**



Utilisé au bon moment et à la bonne distance, vous stoppez tous ceux qui vous sautent dessus.

**Le pied moyen.**

### Au-dessus du Dojo de Ryu.



Cet endroit est certainement le lieu d'entraînement de Ryu. En tous cas ce temple a souvent besoin de nettoyages à cause des nombreux oiseaux qui le survolent. Des aigles et des corbeaux, je crois bien.

**JAPON**

## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Ryu est froid et calculateur. Voilà comment nous pouvons le décrire en regardant ces photos.

Avec les pieds.



Avec les poings.



Pour choper votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière + gros (moyen) pieds ou poings.

## CHOPAGE

## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près.



100 pts

Moyen pied de près.



400 pts

Gros pied de près.



500 + 100 pts

Petit poing de près.



100 pts

Moyen poing de près.



400 pts

Gros poing de près.



500 pts

Petit pied normal.



100 pts

Moyen pied normal.



300 pts

Gros pied normal.



500 pts

Petit poing normal.



100 pts

Moyen poing normal.



300 pts

Gros poing normal.



500 pts

Petit pied baissé.



100 pts

Moyen pied baissé.



300 pts

Gros pied baissé.



500 pts

Petit poing baissé.



100 pts

Moyen poing baissé.



300 pts

Gros poing baissé.



500 pts

Petit pied sauté sur place.



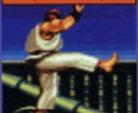
100 pts

Moyen pied sauté sur place.



400 pts

Gros pied sauté sur place.



500 pts

Petit poing sauté sur place.



100 pts

Moyen poing sauté sur place.



400 pts

Gros poings sauté sur place.



500 pts

Petit pied sauté en avant.



100 pts

Moyen pied en avant.



200 pts

Gros pied sauté é en avant.



500 pts

Petit poing sauté en avant.



100 pts

Moyen poing sauté en avant.



300 pts

Gros poing sauté en avant.



500 pts



# COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN



## Ryu vs Dhalsim

Tenez-vous sans arrêt à bonne distance. Quand Dhalsim envoie un Yoga Fire, sortez l'hélico pour le contrer. Mais attention à ne pas tomber sur un Yoga Flame. Si vous sautez sur l'opposant, changez constamment votre façon de jouer. Je veux dire, ne donnez pas tout le temps votre coup de pied au dernier moment. Dhalsim vous stoppe avec son pied moyen. Faites de temps en temps un hélico en l'air pour surprendre. Si vous êtes certain qu'il va donner un coup de pied moyen, frappez avec le grand poing. Balancez souvent l'hélico, Dhalsim ne peut tenter grand chose. S'il tente de vous choper à l'arrivé, décochez-lui un Dragon Punch. Contre la vrille, faites aussi un Dragon Punch. Quand vous mettez Dhalsim au sol, sautez-lui dessus avant qu'il ne se relève. Il ne peut que se protéger. Faites quelques "passages dans le dos" pour le surprendre. C'est à dire sautez sans donner de coup puis choppez à l'arrivé. Attention tout de même car les Dhalsim malins ne se laissent pas facilement avoir.



Utilisez votre hélico contre l'hélico et aussi contre la boule. L'effet de surprise est garanti à 100%. Sans oublier que votre opposant est alors traumatisé !

## Ryu vs Ryu

Apprenez tout d'abord à tenir la distance contre votre frère jumeau. C'est à dire toujours être assez proche de lui pour le contrer. Feintez pour obliger l'adversaire à sauter. Si votre opposant envoie une boule, faites tout de suite l'hélicoptère. Vous traversez cette dernière et touchez l'adversaire, les bras encore tendus. S'il tente de vous balayer et vous frôle, contre-balayez. Idem s'il a mis un coup de pied moyen. Quand il vous saute dessus à distance moyenne, contre-sautez. S'il saute de près, frappez avec le Dragon Punch. Sinon, envoyez de temps en temps quelques boules pour obliger l'adversaire à sauter, mais restez tout de même vigilant. Pour finir, si Ryu sort un hélico, effectuez vous aussi un hélico. Contre les passages dans le dos, mettez la manette vers l'avant et choppez.



Le contresaut avec le gros pied est une arme vraiment efficace contre Blanka !

## Ryu vs Blanka

Même technique que E. Honda : balancez des boules pour obliger l'adversaire à sauter. Mais attention cette fois, car Blanka possède un atout de poids : le grand poing. Saute ! En effet, si vous ne gardez pas la bonne distance pour balayer, vous risquez d'être touché par le gros poing. Quand Blanka effectue sa boule verticale juste au dessus de votre tête, donnez un grand poing. S'il se trouve à distance convenable, placez le Dragon Punch. Contre la boule horizontale, frappez avec un petit poing, ou un Dragon Punch. Quand Blanka saute sur vous de loin, contre sautez. Aussi, tentez quelques passages dans le dos, pour destabiliser l'adversaire, mais attention, car un bon Blanka se relève en boule et vous touche.



## Ryu vs Guile

Envoyez sans arrêt des boules pour que l'adversaire vous saute dessus. Mais restez vigilant car Guile, s'il saute au bon moment, vous touche avec son gros pied. Quand il saute de loin, une solution : donnez un gros pied. Même si Guile ne frappe pas, vous êtes certain de le toucher. Quand il envoie un Sonic Boom, 4 possibilités : sauter sur lui avec un gros poing, sur place, faire un hélico, ou se protéger. La première solution est la meilleure, si elle est enchaînée avec un hélico en l'air. Attention à ne pas envoyer des boules de trop près car l'adversaire envoyant un Sonic en même temps vous frappe alors avec une grande droite. Si Guile met souvent des pieds moyens baissés, faites un Dragon Punch pour le soulever. Idem s'il saute de près sur vous. Ne balancez pas l'hélico trop souvent, car un Guile malin attend et donne un gros poing baissé. Quand vous mettez Guile à terre, tentez un passage dans le dos au moment où Guile se relève. S'il fait le Somersault Kick, il se relèvera dans le sens opposé, sans vous toucher. Vous pouvez alors le choper.



Quand Guile saute de très loin, sautez-vous du gros pied. Vous êtes certain de le toucher ! Si vous le faites tomber au sol, tentez un passage dans le dos. Réalisez au bon moment, vous ne pouvez être contré. A ce moment, tentez un enchaînement meurtrier.

## Ryu vs Chun Li

Envoyez de nombreuses boules pour obliger Chun Li à vous sauter dessus. Ne feintez pas trop, car elle se déplace très rapidement. Elle peut donc vous chopper vous tombez, relevez-vous en hélico si elle effectue les mille pieds. C'est plus efficace qu'un Dragon. Quand vous êtes certain qu'elle va envoyer une boule, sautez-lui dessus pour enchaîner (un petit triplé casse toujours le moral adverse). Ne mettez pas beaucoup de balayettes, elle vous bat facilement avec son pied moyen baissé, ou tente une mexicaine. Essayez de nombreux coinçages, mortels contre Chun Li mais aussi des enchaînements à base de petits pieds. Enfin, tentez quelques passages dans le dos pour traumatiser votre adversaire.

## Ryu vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention à ne pas trop envoyer de boules de près. Car un adversaire excellent fait son grand Dragon Punch pour traverser votre boule. Restez très vigilant car les enchaînements de Ken sont destructeurs. Un seul coup d'échauffé et c'est la fin.





# LES BONUS STAGE

**S**treet Fighter 2 Turbo est avant tout, un jeu où l'on se fritte la tronche... mais à l'usage on doit aussi lui reconnaître des vertus de calme. Tous les trois combats, vous participez à un bonus stage où vous cassez tout. Lesquelles ?



Dans un premier temps, vous devez démolir une superbe voiture, en moins de quarante secondes. Vous ne trouvez pas qu'elle ressemble à celle de Final Fight ? Si vous commencez par la droite, vous devez taper deux fois avant de passer à gauche. Si vous commencez à gauche, vous donnez quatre coups avant de tout détruire à droite ! Avec la plupart des Street Fighters, 25 secondes suffisent pour détruire la voiture. Alors, les plus rapides sont Blanka, E. Honda et Chun Li. Viennent ensuite Ken et Ryu, et puis enfin les autres.

Dans le deuxième bonus stage, vous détruisez un mur de briques, en quarante secondes. Composé de quatre parties (deux parties latérales, une partie centrale et enfin, une partie haute), vous avez devant vous la copie du mur de Berlin ! Pour le détruire, rien de plus facile : explosez la partie qui se trouve devant vous (par exemple la partie gauche), passez ensuite à celle du dessus puis à celle de droite, finissez par la partie centrale. Tous les combattants terminent ce bonus stage rapidement. Utilisez surtout tous vos coups spéciaux.



Le dernier bonus Stage est assez différent des autres. Ici, des tonneaux vous tombent dessus. Il y en a vingt et vous devez les détruire tous pour faire un Perfect. Généralement, vous devez rester au milieu de l'écran et donner des gros coups pour les exploser. Ce bonus stage est très facile, il est d'ailleurs quasiment impossible de rater son Perfect.

*Très important, il faut savoir que l'on peut jouer à deux dans ces bonus stages. A ce moment, on peut se donner des coups et empêcher l'autre de tout casser pour obtenir plus de points que lui. Aussi, il est désormais possible d'effectuer les coups que l'on doit charger pendant deux secondes, ce qui était impossible auparavant !*

*NDLR : en arcade, vous accédez aussi à trois bonus stage. Ils se présentent dans un ordre différent et offre une petite surprise : au lieu de détruire un mur de briques, vous explosez des caisses en feu, dans une usine. Voilà la seule différence notable entre l'arcade et la console !*

*Dixit David : quand je finis le premier bonus stage avec Ken, il me reste 19 secondes. Dans le second, 24. Essayez d'en faire autant et constatez par la même occasion que nous sommes vraiment les Street Fighters de l'apocalypse (vous constatez d'ailleurs que David a toujours autant la grosse tête !).*

DAU et LV.



- Style : Sumo.
- Origine : Japon.
- Taille : 1,85 m.
- Poids : 137 kg.
- Né le : 03/11/60.
- Mensurations : 212, 180, 210.
- Groupe Sanguin : A.

## IDEN TITE

Le gros coup de poing est un coup redoutable. Il stoppe les adversaires durant leur saut mais aussi, détruit plusieurs coups spéciaux adverses (comme par exemple la grande droite de Balrog). Utilisez donc ce coup dans les situations critiques.

L'atemi !



**E.** Honda est comme vous l'avez constaté, le plus célèbre des sumos japonais. Il entre dans le tournoi Street Fighter car il a été choqué d'apprendre que les sumos étaient considérés comme des combattants faibles et sans réel potentiel. Il veut donc prouver que son art de combat est supérieur à tous les autres. Entre temps, il participe aux tournois de son pays et entraîne ses nombreux élèves. Son école est la plus réputée et c'est pour cela qu'il continue de s'entraîner jusqu'à ce qu'il remporte le tournoi Street Fighter. Il est connu pour sa puissance et aussi, pour son sens de l'honneur. Mais voilà : les adversaires qu'il va rencontrer dans le tournoi ne connaissent pas la pitié. Il doit donc utiliser toutes ses techniques de combat, ainsi que la fameuse torpille ! Ce coup spécial est d'après lui, le plus puissant que l'on ait inventé. Seul l'avenir nous le dira...



THE WINNER



THE LOSER

You win, You lose !

Ne parlez pas à E. Honda de son poids, il s'en moque complètement. Il prétend que c'est son arme secrète.



THE WINNER



Bizarre



Electrocuté



K.O

Quand il combat, E. Honda ne peut pas s'empêcher de se jauguer. Vous pouvez le remarquer sur la première photo. Comme d'habitude, il subit les coups de ju et les écharnements de Blanka.

## 36 CHANDELLES

## LES 3 COUPS SPECIAUX



La torpille.

1



Le super Sumo Press.

2



Les mille mains.

3

1 : ← puis → avec poing. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied. 3 : appuyez plusieurs fois sur un bouton de poing pour obtenir les mille mains.



E. Honda dans SF2.



E. Honda dans SF2.

## TENUES DE COMBAT



E. Honda dans SF2 Turbo.



E. Honda dans SF2 Turbo.

Le passage dans le dos est très utile. Pour en réaliser un, sautez en avant avec le pied moyen.

Passage dans le dos.



## La salle de bain de Edmond Honda.



La baignoire de Edmond est très bien équipée. Elle est notamment décorée d'un mur électrique représentant le Fuji Yama et un bonhomme tenant un bifrot. Si un adversaire gagne, le dit bonhomme commence à s'énerver.

JAPON

## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Même s'il n'est plus tout jeune, E. Honda reste très beau.  
On remarque quelques rides quand il perd...

## Les trois chopages de Honda



E. Honda peut chopper de trois manières avec le moyen poing (1) le gros pied (2) et enfin le gros poing (3)

## CHOPAGE

## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près.	Moyen pied de près.	Gros pied de près.	Petit poing de près.	Moyen poing de près.	Gros poing de près.
300 pts	400 pts	500+400 pts	300 pts	400 pts	500 pts
Petit pied normal.	Moyen pied normal.	Gros pied normal.	Petit poing normal.	Moyen poing normal.	Gros poing normal.
200 pts	400 pts	500 pts	300 pts	400 pts	500 pts
Petit pied baissé.	Moyen pied baissé.	Gros pied baissé.	Petit poing baissé.	Moyen poing baissé.	Gros poing baissé.
200 pts	400+400 pts	500 pts	200 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place.	Moyen pied sauté sur place.	Gros pied sauté sur place.	Petit poing sauté sur place.	Moyen poing sauté sur place.	Gros poing sauté sur place.
300 pts	500 pts	500 pts	300 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté en avant.	Moyen pied sauté en avant.	Gros pied sauté en avant.	Petit poing sauté en avant.	Moyen poing sauté en avant.	Gros poing sauté en avant.
300 pts	400 pts	500 pts	300 pts	300 pts	500 pts

# HONDA 本田

## ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



**TERRORISAGE**

Les Mille mains sont très efficaces pour les techniques de crasse : par exemple, après avoir saisi l'adversaire (1), utilisez les mille mains pour bloquer l'opposant (2) et pour finalement le recoucher (3). Cette technique qui peut être contrée par un pouvoir spécial, reste très utile pour terroriser l'opposant



**3 HIT COMBO**

Le triplé : gros poing sauté vers l'avant (1), suivi d'un gros pied qui touche une fois (2), puis une seconde (3).



Dossier réalisé par L.V. MIK, et DAV.

**PRÉLIMINAIRES** Malgré les apparences, E. Honda est un adversaire redoutable. Son point faible est de ne pas pouvoir lancer de projectiles, mais ceci est compensé par une puissance plus qu'honorable. Apprenez donc à jouer la distance avec la grande balayette (gros pied debout) pour ne pas laisser approcher un adversaire trop enfreignant. Utilisez aussi les mille-mains pour bien terroriser. Contre les sauts, vous utilisez la petite torpille ou encore le gros poing. La meilleure des choses avec E. Honda consiste à toujours chercher le contact et terroriser l'adversaire. De fait E. Honda est très faible. Il faut donc apprendre à se défendre en sautant sur place ou en mettant des torpilles au bon moment.

**TORPILLES** La petite torpille est sans nul doute une des armes principales du sumo japonais. Quand vous l'effectuez, vous êtes immortalé durant une seconde. Vous traversez donc les boules, évitez les balayettes et aussi, rivalisez avec les Dragon Punch.



## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN



Utilisez la balayette pour un double choc. Surtout quand Ryu se sert de sa boule.

**Honda vs Ryu** Voici un match difficile pour Honda ! La première règle à respecter est de ne surtout pas être tenu à distance. En effet, il est impossible de sauter par dessus une boule sans se faire balayer ensuite. Tentez plutôt un double choc avec la grande balayette. Quand Ryu ne lance plus de boules et se met à sauter, tentez une torpille, cela peut se révéler utile. Si vous êtes à terre et qu'il fait une boule, utilisez la petite torpille ou bien l'attaque verticale "à la relevée". Une fois que vous avez réussi à coincer l'adversaire, le match peut tourner à votre avantage. Employez les coups de crasse, multipliez les feintes pour que l'opposant soit déconcerté. S'il utilise l'hélicoptère en dernier recours, restez baissé et donnez simplement pied ou poing moyen.

**Honda vs Ken** Pour ce match, reportez vous à "Honda vs Ryu". Mais sachez que la façon de jouer est un tout petit peu différente. En effet les boules de Ryu et Ken possédant des vitesses différentes, E. Honda aura donc plus de mal à traverser les boules avec la torpille.

**Honda vs Blanka** Avec la torpille, vous traversez les boules de Ken. Cette technique est vraiment efficace quand vous vous relevez.

**Le pied moyen baissé atomise l'électricité de Blanka. Le pauvre petit...**







- Style : sauvage.
- Origine : Brésil.
- Taille : 1,92 m.
- Poids : 98 kg.
- Né le : 12 février 1966.
- Mensurations : 198, 120, 172.
- Groupe Sanguin : 0.

## IDEN TITE

Dans Street fighter 2, Blanka était un combattant sans réelles possibilités. Aujourd'hui, il possède un nouveau pouvoir, la boule verticale. Elle coince facilement les opposants qui ne possèdent pas "d'arme" comme le Dragon Punch. Elle sert aussi pour les coups de craches et les coinçages.



**O**n sait très peu de choses sur Blanka le brésilien. Tout ce que l'on peut affirmer, c'est qu'il a passé toute sa jeunesse dans la jungle amazonienne, aux côtés des animaux sauvages et des bêtes féroces. Il a appris à vivre comme eux, à manger comme eux, à dormir comme eux et à se défendre comme eux ! Un beau jour, il fait son apparition à Rio de Janeiro (vous savez, l'une des plus grandes villes du pays). Les habitants ne paraissent pas surpris de le voir. Ils ne prêtent aucune attention à son apparence physique et le considèrent comme un être humain à part entière. Il participe au tournoi Street Fighter pour une raison plus qu'étrange : il veut faire le tour du monde !!! Seule la victoire dans le tournoi lui permettrait de payer son billet d'avion. Comme dit le proverbe : "la mano es negra, el espíritu es (de) Blanka !"... A bon entendre...



**THE WINNER**



**THE LOSER**

**You win, You lose !**

Blanka gagne dans quelques combats, mais se fait lapider dans beaucoup d'autres. Il n'a pas de chance...



**THE WINNER**



**Bizarre**



**Electrocuté**



**K.O.**

Vous avez vu la tronche de Blanka sur la première photo ? Trop drôle. Sur la seconde, il se fait électrocuté par son double. Enfin, sur la troisième, Blanka tombe dans les vapes. Quel face !

## 36 CHANDELLES

### LES 3 COUPS SPECIAUX

**La boule Horizontale.**



1 : ← puis → avec poing. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied. 3 : appuyez plusieurs fois sur un bouton de poing pour obtenir l'électricité.

**La boule Verticale.**



**Electricité.**



Blanka dans SF2



Blanka dans SF2



Blanka dans SF2 Turbo

### TENUES DE COMBAT

### Au Brésil, il n'y a pas que des footballeurs !



**BRESIL**

Dans ce village de pêcheurs bordant la jungle, il ne faut pas s'étonner de rencontrer de grosses bêtes. Ce pygme attend patiemment qu'un abruti s'approche pour le gober... Bon ap' Nestor !

## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Quand Blanka gagne, il joue les terreur. S'il se prend une avoine, il la boucle gentilement.

Chopage !



Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur le gros poing. Résultat garanti !

## CHOPAGE



## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing de près.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>

# BLANKA

フランク

## ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



Sucez l'adversaire (1) et faites la boule rapide au moment où vous le relâchez (2). Vous vous retrouvez derrière l'opposant et pouvez alors l'enchaîner (3) avec un poing moyen (4) accompagné d'électricité (5).



A moyenne distance (A) faites la boule avec le petit poing pour arriver devant l'adversaire et pour le sucer. A longue distance (B) faites la boule moyenne pour obtenir le même résultat.



Le triple : sautez avec le gros poing (1) et frappez ensuite avec un poing moyen (2). Mettez alors une balayette ou un gros poing baissé (3 ou 4). Vous faites comme vous le sentez !



Dossier réalisé par L.V. MIK, et DAV.

### PRÉLIMINAIRES

Même bon vieux Blanka a toujours soit de combat ! Pour preuve, il possède désormais une nouvelle attaque spéciale : la boule verticale ! Cette nouvelle attaque spéciale fortifie les combattants qui ne possèdent pas de Dragon Punch (M. Bison ou Vega) et surprend énormément. Comme par le passé, vous pouvez utiliser la boule horizontale pour pulvériser. L'électricité est toujours très efficace pour pomper l'énergie, comme la sucette brésilienne. Aujourd'hui, Blanka possède un coup de poings sauté méga efficace contre les balayettes et giga utile pour le confressai. Servez-vous un max des pieds moyens et gros poings baissés pour fortifier l'opposant, mais aussi pour le coincer. Ne sautez en avant qu'à moyenne distance, afin de ne jamais retomber trop près de l'adversaire. Avec la sucette brésilienne, tentez des passages dans le dos ou des coups de crasses et enfin, contrebaler un maximum.

## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

### Blanka vs Ryu



Quand vous sautez, utilisez le gros poing au dernier moment pour frapper la balayette.

Un combat qui tourne vite à votre avantage, si vous réussissez à terroriser votre adversaire. Quand Ryu est loin et lance des boules pour vous obliger à sauter, sautez sur place pour tester sa patience. S'il saute, mettez lui une boule dans la face. Sinon, utilisez le gros poing ou le gros pied d'un peu plus loin. Quand vous sautez sur lui à moyenne distance ou courte, utilisez de préférence le gros poing, il stoppe facilement les balayettes. Si vous êtes près et sentez venir une boule, mettez la balayette ou le grand pied. A distance moyenne, tentez le double-choc avec le gros poing baissé. Quand vous voyez votre adversaire déséquilibré, attaquez-le sans cesse avec la boule ou s'il est à terre, mettez l'électricité. Si vous êtes persuadé qu'il tente un Dragon Punch à la relevée, protégez-vous et venez chopper ensuite.

### Blanka vs Ken



Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention au Dragon Punch. Une précision : contre l'hélicoptère, avancez pour ne pas être touché (vous êtes totalement immortel). Cela marche aussi contre Ryu. Vous pouvez ensuite effectuer un chopage.

Avancez quand Ken utilise l'hélico. Essayez ensuite de le chopper !



### Blanka vs Blanka

Ce match miroir n'est pas des plus faciles. Restez donc attentif et ne balancez pas de coups au hasard. Si jamais Blanka vous fait la boule alors que vous êtes en protection, contrez en faisant aussitôt la votre. Contre la boule verticale, attendez avec l'électricité. Quand Blanka saute, contresautez avec le gros poing (très efficace). Cherchez le contact pour mettre la pression avec le pied moyen baissé et l'électricité. Attention à ne pas trop sauter sur place, car vous seriez touché par la boule. Si Blanka tente un passage dans le dos, mettez l'électricité pour le calmer.



Le gros poing sauté vers l'avant est le contre-saut idéal contre Blanka. Attention, n'en abusez pas.

### COUP DE POING

Le gros poing sauté est vraiment utile, surtout contre ceux qui vous réceptionnent avec une balayette. Utilisé au dernier moment, vous êtes sûr de foucher l'adversaire. Essayez quand même de varier vos attaques.





- Style : combat pur.
- Origine : USA.
- Taille : 1,82 m.
- Poids : 86 kg.
- Né le : 23/12/60.
- Mensurations : 125, 83, 89.
- Groupe Sanguin : 0.

## IDEN TITE

*Pour frapper avec ce coup de pied, mettez à manette en avant ou en arrière et frappez avec le gros pied. C'est très efficace pour éviter les balayettes et les attaques basses. Cela touche aussi des adversaires en protection basse !*



**Coup de pied haut.**

**P**endant longtemps, Guile était considéré comme le meilleur de tous les combattants. Il enchaînait victoire sur victoire et partait se reposer aux côtés de sa famille (il a une femme, une fille et un petit chien). Durant la grande guerre du Cambodge, il voit M. Bison assassiner son meilleur ami, Charlie. Depuis ce jour, Guile ne vit que pour venger Charlie. Il apprend par le plus grand des hasards (en lisant le journal !) que M. Bison fait office de dernier adversaire dans le tournoi Street Fighter. Il tient enfin sa chance ! Il s'inscrit en moins de temps qu'il ne faut pour le dire et s'entraîne comme un forcené. Il parvient à maîtriser deux attaques formidables : le Sonic Boom et le Somersault Kick. Le premier de ces coups spéciaux est un projectile qu'il lance sur ses adversaires. Le Somersault Kick est un coup de pied retourné qui stoppe toutes les attaques aériennes. Ces deux coups suffiront-ils ? Peu importe, Guile n'a pas peur de mourir, du moment qu'il tue ce traître de M. Bison !



**THE WINNER**



**THE LOSER**

**You win, You lose !**

*Guile est heureux quand il gagne, mais malheureux comme pas possible quand il subit une défaite.*



**THE WINNER**



**Bizarre**



**Electrocuté**



**K.O**

*Guile n'a vraiment pas de chance aujourd'hui. Tout d'abord, un journaliste le prend en photo, dans une position vraiment bizarre. Ensuite, il se fait électrocuter par Blanka. Enfin il tombe dans les vapes.*

## 36 CHANDELLES

### LES 2 COUPS SPECIAUX



**Le Somersault Kick.**



**Le Sonic Boom.**

1 : ← puis → avec poing. 2 : ↑ puis ↓ avec le pied.



Guile dans SF2.



Guile dans SF2.

### TENUES DE COMBAT



Guile dans SF2 Turbo.

*Mettez la manette en avant ou en arrière en appuyant sur le moyen pied. Uille contre Sagat*



**Coup de genou.**

### La base aérienne de Guile !



*Vous avez vu, en accepte aussi les filles dans l'armée américaine. Sur la version Megadrive, vous avez le droit a une fille de plus, placée avec un ch'lit mec à gauche de l'écran.*

## PORTRAIT

VICTOIRE

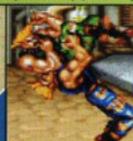


DEFAITE



Cette fois-ci, Guile a trouvé son maître. Il s'est mangé un bon gnou dans la tronche avant de prendre sa revanche.

Guile, le méga-choppeur qui lave plus blanc que blanc.



La choppe moyenne de Guile a pour avantage d'envoyer l'adversaire très loin. Pas la grosse.

Pour "chopper in the sky" avec les pieds, il faut se trouver un peu plus haut que l'adversaire.

## CHOPAGE

## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit pied de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>500 pts</p>



# COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

## Guile vs Ryu



La grande droite est efficace après avoir contré la boule de Ryu avec un Sonic.

Un combat au sommet, très technique, entre deux adversaires possédant un style complètement différent. Tout d'abord, tenez la distance en utilisant souvent le pied moyen baissé. Quand vous envoyez un Sonic Boom contre une boule de feu, vous avancez et donnez une grande droite. Si vous êtes près et certain de toucher, faites une balayette pour vous donner le temps de recharger vos coups spéciaux. En ce qui concerne le chargement, la meilleure position pour Guile est la protection basse. Elle permet à la fois de charger le Sonic Boom ou le Somersault Kick. Si Ryu vous saute dessus alors que vous êtes à terre, relevez-vous en Somersault Kick. Quand vous sautez à moyenne distance, ne mettez pas de coup, pour que l'opposant fasse alors un Dragon Punch dans le vent. Appréhendez tout de même à contre-chopper car un Ryu malin avance et essaie de vous chopper à l'atterrissage. Lancez des Sonic Boom lents et suivez-les. Si Ryu fait l'hélicoptère, baissez-vous et mettez le grand poing. S'il saute sur vous, anticipez avec le grand poing baissé ou mettez le pied moyen levé au bon moment. Pour finir, n'oubliez pas de traverser quelques boules avec le Somersault Kick.

## Guile vs Dhalsim

Un match équilibré et difficile car les deux combattants possèdent leurs points forts. Attention car Dhalsim essaie de tenir la distance en restant loin et en balançant des coups. Essayez de soulever ses coups avec le Somersault Kick, mais ne le faites pas au hasard, vous seriez vite contré. Une chose importante : les petits pieds levés arrêtent toutes les attaques basses (balayettes, poings baissés) et les petits poings levés arrêtent les attaques hautes (vrilles, toupees, etc.). Utilisez cette information à bon escient pour anticiper tous les coups adverses. Quand vous êtes à distance moyenne et que l'adversaire attend, évitez le Sonic Boom, car un Dhalsim malin tente le double-choc avec le gros pied. Attendez plutôt et feintez un maximum avec les petits poings baissés. S'il saute à distance moyenne et donne un coup, contresautez avec le gros pied, mais attention aux vrilles. Si jamais Dhalsim essaie de passer sous un Sonic avec sa balayette, donnez immédiatement le petit coup de pied pour le stopper ; parfois il se prend les deux coups. Sautez aussi par dessus ses Yoga Fire au dernier moment et frappez avec le pied moyen. Utilisez la grande droite quand votre Sonic frappe son Yoga Fire à distance courte. Pour finir, si Dhalsim saute sur place avec le pied moyen, contrez le avec le gros poing baissé (souvent double choc).



Quand vous lancez un Sonic Boom frappez avec le petit pied contre la glissade. Le petit poing pare les sauts.

## Guile vs Blanka

Un combat pas trop dur, où vous devez attendre patiemment. Pendant la major partie du temps, frappez avec des petits poings baissés ou des petits coups de pieds levés. Vous serez très à l'aise avec l'éventuelle boule de Blanka. Quand ce dernier saute de loin, contre-sautez avec le gros pied. Contre le saut de près, balancez le Somersault-Kick. S'il saute de très près, le gros poing suffit. Si vous lui sautez dessus (en ayant suivi un Sonic Boom), par exemple, ne frappez qu'avec le pied moyen au dernier moment. Quand vous le coincez, mettez la pression en plaçant de nombreux enchaînements. Si vous lancez un Sonic et le suivez, vous pouvez donner un coup de genou pour éviter le passage dans le dos.



Contresautez de temps en temps avec le gros poing...

## Guile vs Guile

Un match difficile qui demande beaucoup de patience et de maîtrise. Tout d'abord, sachez qu'à moyenne distance, vous arrêtez toutes les attaques basses de Guile avec le petit pied levé. Si votre jumeau lance un Sonic Boom, il le suit et saute sur vous avec un pied moyen, trouvez le timing adéquat et balancez un Somersault Kick. Ainsi, même si vous êtes à terre, vous traversez le Sonic et touchez l'adversaire par la même occasion. Quand vous suivez votre Sonic Boom et êtes persuadé que l'adversaire va le traverser avec un somersault Kick, protégez-vous au dernier moment, vous pouvez ainsi le chopper. Contre la balayette, mettez un pied moyen bas après le premier coup. Si Guile fait un pied moyen baissé, mettez une balayette juste après que le pied reparte (à la bonne distance).



Les petits pieds touchent les balayettes et les pieds moyens baissés. Soyez loin tout de même.

## Guile vs Chun Li



Utilisez le coup de genou pour éviter les passages dans le dos de Chun Li.

Pas trop dur, à condition d'être attentif au moindre mouvement de l'opposant. La plupart du temps, balancez des Sonic Boom mais attention aux sauts de Chun Li. Quand elle vous saute dessus, un uppercut ou un pied moyen levé suffit, quand elle tente un passage dans le dos, utilisez le gros pied sans mettre de direction. Tenez la distance avec les pieds moyens mais attention, car un adversaire malin utilise les pieds rapides pour vous toucher. Utilisez la grande droite si vous contrez une boule de feu avec un Sonic. Contre l'hélicoptère, employez simplement le gros poing baissé. Comme pour Blanka, sortez le coup de genou juste après le Sonic Boom quand Chun Li tente un passage dans le dos.

## Guile vs Ken



Le Somersault Kick traverse les boules...

Match identique que celui contre Ryu à part trois différences fondamentales. La première s'appelle Dragon Punch. En effet, ne mettez pas trop de pied moyen dans le vent, vous risquez d'être soulevé. La deuxième vient de l'hélico. Quand vous suivez un Sonic Boom, vous risquez de vous prendre un hélico. Restez donc baissé pour mettre un uppercut. La troisième différence vient du gros poing sauté. En effet, le gros poing sauté de Ken arrête toutes vos attaques normales. Soyez donc prudent, vous tentez au mieux le double-choc. Pour finir, essayez de sortir quelques traversages, très efficaces contre les boules de Ken.

### Guile vs E.Honda



Le petit pied stoppe la torpille de E. Honda.



Un combat assez simple, où il ne faut pas se laisser submerger. La plupart du temps, attendez

patiemment en protection basse et balancez des Sonic Boom. Si E. Honda saute de loin, n'essayez surtout pas de balayer ou de mettre un pied moyen baissé, vous seriez contre par un petit coup de fesse. Utilisez plutôt le contresaut avec le gros poing. Quand il saute de près, mettez un Somersault Kick ou un gros pied. Si E. Honda est loin et s'apprête à faire une torpille, donnez rapidement les petits coups de pieds debout pour le stopper. Comme d'habitude, tentez les coinçages, sinon maintenez la distance avec le pied moyen baissé.

### Guile vs Vega



Le gros pied sauté sert d'anti Vega !! Attention tout de même aux feinteurs.

Un match pas si simple qu'il en a l'air car Vega est rapide et saute très vite. La majorité du match, vous devez attendre tranquillement l'adversaire. Ne lancez pas trop de Sonic Boom car Vega vous saute dessus à tout moment. Si jamais il tente l'Inza Drop, observez bien la courbe qu'il décrit dans les airs et mettez un gros pied sauté. Sinon sautez en arrière avec un gros pied ou un petit poing. En règle générale, tenez-le à distance avec le pied moyen et essayez de le serrer dans un coin pour lui casser ses griffes). Pour finir, placez la balayette au moment où Vega met sa griffe de près.

### Guile vs Zangief

Un match très rare, gagné quasiment à 100% par Guile, a moins

d'avoir en face de soi le roi des distances avec les pieds moyens baissés, en lançant quelques Sonic Boom. Contre la corde à linge, balayez. Contre la super corde à linge, mettez le gros poing retourné. Ne sautez sur Zangief qu'intelligemment et surtout ne vous laissez pas approcher. Alternez les feintes et les sauts sur place. Si vous tombez à terre, s'en est fini de vous (car Zangief effectue un passage dans le dos mortel). Essayez quand même de vous relever en Somersault Kick...



### Guile vs Balrog

Un match normalement sans problèmes, mais attention si vous avez affaire à un bon Balrog. Tout d'abord, tenez la distance avec les pieds moyens baissés. Balancez

Balrog tente de les traverser avec le Final Punch, frappez rapidement avec les petits poings. S'il vous saute de dessus à moyenne distance, le petit poing l'arrête à coup sûr. S'il saute de loin, le contresaut suffit. De près, c'est un Somersault Kick ou bien, si vous n'avez pas chargé, un uppercut ou un pied moyen. Enfin, frappez avec les petits poings contre les grandes droites (c'est très efficace et ça touche de super loin).



Coup de genou après le contre d'un Tiger avec le Sonic Boom.



Si vous donnez un pied moyen, vous évitez les Tiger bas rapides.

### Guile vs Sagat

Peut-être le match le plus technique du jeu et aussi le plus dur pour Guile. Tout d'abord, évitez les sauts intempestifs, vous seriez vite ramené au monde de la réalité par un Tiger Uppercut. Protégez-vous en balançant des Sonic Boom et en sautant sur place par dessus les Tiger.

Sachez une chose importante : si vous voulez arriver un Tiger bas, moyen ou rapide, vous l'esquivez à l'aide d'un pied moyen levé. Quand vous envoyez un Sonic Boom contre un Tiger bas, mettez tout de suite après le coup de genou (cf photo faite). Si la même chose se produit contre un Tiger-haut, utilisez une méchante droite. Autre arme contre le Tiger de près, le Somersault-Kick (il traverse le Tiger et soulève Sagat cf photo faite). Quand ce dernier met sa balayette dans le vide, placez immédiatement un pied moyen baissé. Quand vous lancez des Sonic Boom, prenez garde aux bons Sagat qui les traversent avec le coup de genou. Essayez d'anticiper le mouvement en choppant tout de suite après. Utilisez aussi le contresaut à bonne distance ainsi que les coinçages et traumatismes dans le coin. Pour finir, si vous sautez près de l'opposant, mettez immédiatement le pied moyen. Souvent, Sagat n'a pas le temps de placer son Tiger Uppercut (s'il y a arrive, il y a forcément double choc)

### Guile vs M. Bison

Un match pas trop dur durant lequel il faut rester attentif. Tenez l'opposant à distance en lançant des Sonic Boom, mais aussi en frappant avec le pied moyen baissé.

Soyez vigilant lorsqu'il se baisse car il charge sûrement une attaque spéciale et peut vous surprendre. Il peut par exemple traverser un Sonic Boom avec un double kick ou encore essayer de rebondir sur votre tête. S'il vous met la torche dans le coin, choppiez immédiatement. Contre une torche, vous pouvez aussi placer un Somersault Kick. Contre un coup de pied rebondi, sautez en arrière avec le gros poing. S'il vous a rebondi dessus, essayez de chopper en l'air. Au fait, contre le double Kick, frappez avec des petits poings. Vous stoppez très souvent l'opposant.



Quand Balrog essaie de foncer, donnez immédiatement un petit coup de poing.

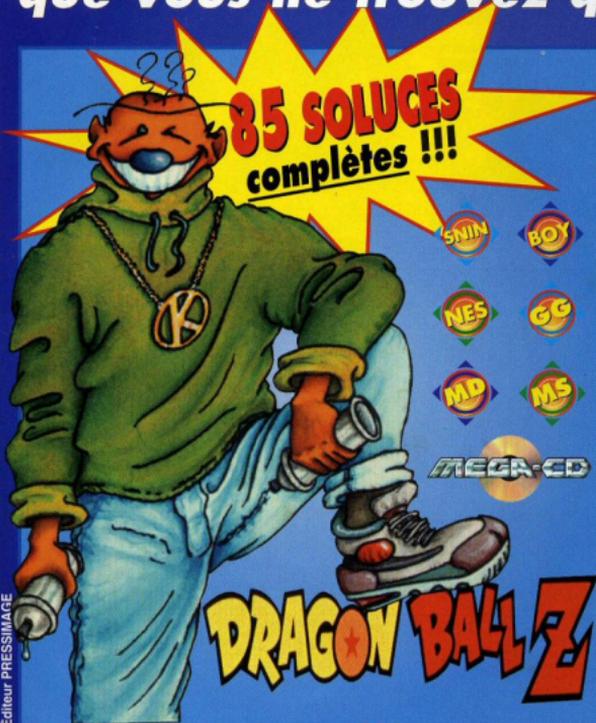


Le petit poing stoppe le double Kick et le gros poing sauté détruit le "rebondissement".

# 3615 KONSOL

Pourquoi aller chercher ailleurs ce que vous ne trouvez que chez nous ?

**85 SOLUCES  
complètes !!!**



Le **SEUL** à vous proposer

**PLUS DE**

**1000**

**TRUCS &  
ASTUCES !**

**SUPER STREET FIGHTER II -**

**ALADDIN - DESERT STRIKE - NBA  
JAM - EQUINOX - LANDSTALKER -  
YOUNG MERLIN - SHINOBI...**



## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Je parie que Ken vient de se fritter avec Ryu. C'est pour cela qu'il a une si mauvaise tronche aujourd'hui.

Avec les poings.



Avec les pieds.



Pour chopper votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière + gros (ou moyen) pied ou poing.

## CHOPAGE



## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>500 + 100 pts</p>	<p>Petit poing de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing de près.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing de près.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté en avant.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing sauté en avant.</p> <p>500 pts</p>

**KEN****ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES****LES QUADRUPLES**

Quadruple (uniquement contre les grands persos).

Gros coup de poing sauté vers l'avant (1), gros coup de poing (2) enchaîné avec un grand Dragon Punch (3) et (4)



Quadruple en passant dans le dos : pour effectuer ce quadruple, donnez un coup de pied dans le dos de l'adversaire (1), suivi soit d'un coup de poing moyen (2) enchaîné avec un grand Dragon Punch (3) et (4).

**LE 3 HIT COMBO**

Une seule recette : sautez sur l'adversaire en lui décochant un gros coup de poing (1), suivi par un deuxième gros poing (2) enchaîné avec un petit Dragon Punch (3).

**PRÉLIMINAIRES**

Aujourd'hui, Ryu et Ken n'emploient plus exactement les mêmes techniques. Par exemple, le gros poing sauté est très efficace en enchaînement mais aussi contre les coups normaux adverses. Même si l'hélicoptère de Ken n'est pas puissant, il est extrêmement rapide et met facilement K-O. Maintenant, Ken possède un Dragon Punch très rapide, qui touche à bonnes distances.

**DRAGON PUNCH**

Le Dragon Punch est vraiment redoutable dans Street Fighter 2 Turbo. Pour preuve, regardez cette photo ultime. M. Bison effectue sa forche alors que Ken est au sol. Mais ce dernier parvient à se relever avec maestria. On remarque alors une sorte de bug dans la forche de M. Bison. En effet, le timing tient du dixième de seconde. L'ordinateur maîtrise ce relevé à la perfection : imitez-le !



Le Dragon Punch traverse la boule de Ryu et le touche par la même occasion...

**Ken vs Ryu**

Il est sûr et certain que Ryu possède un avantage dans ce match. Il traverse vos boules avec son hélico et envoie ses boules plus rapidement que vous. Mais il ne peut vous dépasser en ce qui concerne le Dragon Punch. Employez donc ce pouvoir pour terroriser l'adversaire à vous sauter dessus. Quand Ryu envoie une boule, restez à bonne distance pour la traverser avec le Dragon Punch. Si vous êtes coincé, sautez sur place pour éviter les boules adverses. Quand vous sautez sur l'adversaire, frappez de préférence avec le poing. Si Ryu saute de loin, contresautez.

**Ken vs Ken**

Employez exactement les mêmes techniques qu'avec Ryu. Mais cette fois-ci, vous n'avez pas à craindre l'hélico de Ken (il ne peut pas traverser votre boule avec l'hélico). Sautez uniquement avec le gros poing quand vous êtes prêt de l'adversaire.

### Ken vs Guile

Cette fois-ci, les techniques diffèrent quelque peu. Quand Guile envoie un Sonic Boom, plusieurs solutions s'offrent à vous : sauter sur place, faire un hélico en l'air, le petit Dragon Punch ou l'hélico pour traverser le Sonic ou encore, sauter sur l'adversaire. La dernière est préférable car Guile ne peut faire grand chose. En effet, si vous sautez à bonne distance et frappez avec un grand poing, vous serez vainqueur à tous les coups. Vous pouvez alors enchaîner avec un Dragon Punch. Pour terminer, employez le Dragon Dance pour soulever le pied moyen baissé de Guile.



Le gros poing sauté terrorise Guile. Il ne peut rien faire contre ce coup normal. Utilisez-le donc pour enchaîner.

### Ken vs Dhalsim

La Dragon Dance est très importante contre Dhalsim. Elle stoppe facilement les poings de très loin et bloque de près. Tout comme l'hélico qui permet d'enchaîner facilement.



L'hélico passe au-dessus des Yoga Fire. Génial !

### Ken vs Chun Li

Employez comme d'habitude les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un peu plus souvent le grand poing sauté. En le donnant au bon moment, Chun Li ne peut pas contresauter, frapper ou sortir une quelconque attaque. Même si elle avance pour passer dans votre dos, elle ne peut vous chopper, vous avez obligatoirement l'avantage.

### Ken vs Blanka

Là aussi, employez la Dragon Dance pour soulever le gros poing ou la balayette de Blanka. Attention quand vous envoyez vos boules, car Blanka saute très rapidement et touche de loin.

### Ken vs E. Honda



Le gros poing stoppe facilement la torpille de E. Honda. Essayez aussi de la parer avec le Dragon Punch.

Employez exactement les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un peu la Dragon Dance, dans le but de soulever la balayette de E. Honda. Utilisez le gros poing pour stopper la torpille effectuée d'un peu loin (technique qui fonctionne aussi avec Ryu), mais aussi quand vous sautez sur l'opposant.

### Ken vs Vega



Le grand Dragon Punch stoppe l'attaque volante de l'Espagnol.

Si Vega effectue son Super Izna Drop, feinte ou tente de vous chopper, faites le grand Dragon Punch pour le toucher à tous les coups. Aussi, employez la Dragon Dance pour soulever et détruire sa griffe.

### Ken vs M. Bison

Faites exactement les mêmes techniques que Ryu, mais servez-vous un peu plus du Dragon Punch pour soulever le gros pied de M. Bison. Essayez aussi d'employer l'hélico en enchaînement, il est très efficace contre M. Bison.

### Ken vs Zangief

Votre avantage dans ce match est le gros poing sauté, il stoppe les cordes à linges et permet d'enchaîner facilement. Essayez aussi de placer des Dragon Punch contre les Lariats et Super Lariats. Enfin, tentez quelques passages dans le dos...

### Ken vs Sagat

Sagat tente de vous tenir à distance avec les Tiger bas ? Faites le petit hélico pour l'approcher



L'hélico passe au-dessus des Tiger bas...



## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Quelqu'un peut passer un kleenex à la petite Chun Li ?  
Elle pleure car elle ne gagne pas tous ses matchs !

Saisissez votre adversaire.



Chun Li peut chopper de deux manières : à chaque fois, mettez la manette en avant + poing.

## CHOPAGE

Rebondissez !



Pour rebondir sur le mur, sautez en arrière et mettez la manette en avant quand vous êtes au fond de l'écran.

Flip Moyen !



Pour faire tomber l'adversaire, mettez la manette en avant avec le pied moyen.

## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing de près.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>300 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>300 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>300 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>

# CHUN LI

## ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



Dossier réalisé par  
L.V, MIK, et DAV.

LE  
TRIPLE



Sautez sur l'adversaire avec un gros coup (1) puis mettez le gros poing (2) et en même temps appuyez très vite sur un bouton de pied (3).

ENCHAINEMENTS  
POSSIBLES



En suivant bien les flèches vous verrez qu'il est possible de faire huit enchainements avec ces 6 coups. Sautez d'abord avec un gros coup (1) puis mettez soit le poing moyen levé, soit le pied moyen baissé (2) pour terminer avec, au choix, le gros poing levé ou le gros pied baissé (3). A vous de choisir celui que votre config préfère.

## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

### PRÉLIMINAIRES

La seule minette du jeu n'a qu'une intention : pulvériser les autres Street Fighter. Pour l'aider, utilisez à bon escient sa vitesse de déplacement très rapide, pour réaliser de nombreuses mexicanes.

Ne sautez jamais de près sur l'opposant, car Chun Li possède un saut extrêmement vulnérable contre des adversaires tels que Ryu ou Sagat. Apprenez ensuite à attaquer avec vos pieds moyens : le baissé coince et empêche l'opposant d'avancer, le levé stoppe les sauts et évite les balayettes (ces dernières vous frôlent quand vous êtes à bonne distance). N'employez pas souvent le grand hélico mais plutôt le petit. La balayette est très utile pour stopper des adversaires tels que Balrog ou Dhalsim. Lancez toujours votre boule d'assez loin, pour la suivre et tenter un enchaînement. Essayez autant que vous le pouvez des passages dans le dos, très efficace contre Dhalsim et enfin, sachez que le petit pied sauté est un confusant terrible et destructeur !

### Chun Li vs Ryu



Quand Ryu utilise la balayette, utilisez le pied moyen pour le contrer.

Ce match est très jouable, car vous possédez une vitesse de déplacement vous permettant d'éviter quasiment toutes les attaques adverses. Quand Ryu vous envoie une boule, sautez sur place et continuez votre marche. Servez-vous beaucoup du pied moyen baissé pour empêcher Ryu d'avancer et de lancer sa boule. Le pied moyen levé empêche aussi Ryu de lancer sa boule et à bonne distance, évite les balayettes. Si vous êtes coincé, sautez sur place. Sortez de temps en temps le petit hélico pour surprendre et la boule du fond de l'écran. Si vous tombez à terre et que Ryu saute sur vous un peu tard, faites l'hélico à la relevée. S'il saute un peu tôt, protégez-vous. Contre l'hélico, sautez sur place avec le gros pied (pareil contre le saut). Utilisez les mille pieds pour calmer Ryu et pour stopper ses balayettes. S'il tente un passage dans le dos, avancez puis chopper.

### Chun Li vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention au coup de poing sauté (sans oublier le Dragon Punch qui touche à une très longue distance. Essayez aussi de traverser les boules avec votre hélicoptère pour surprendre votre adversaire. Faites aussi quelques passages dans le dos.

Traversez les boules de Ken avec votre hélico à la relevée. Cela surprend énormément, un max quoi !



### Chun Li vs Blanka

Ce match est à la fois compliqué et facile. Si Blanka bouge beaucoup, vous aurez beaucoup de mal à le stopper. Il faut donc l'empêcher de se mouvoir. Pour cela, sauter lui dessus souvent avec vos coups de pied et servez-vous de vos pieds moyens. S'il fait l'électricité, rebondissez. Contre la boule horizontale, sautez en arrière avec le pied moyen. Envoyez vos boules d'une lointaine distance pour que Blanka ne vous saute pas dessus. Contre la boule verticale avancez pour ne pas être coincé, ou sautez en arrière avec le petit pied. Vous pouvez aussi arrêter la boule horizontale de cette façon. Enfin, tentez quelques passages dans le dos. Ils sont meurtriers avec Blanka tout comme les coïncages !!!



### FIRE BALL

Si vous devez utiliser un coup de Chun Li, c'est bien la boule lente, elle permet d'effectuer de terribles coïncages et des coups de crasse par dizaine. Mais attention à ne pas l'utiliser trop près de l'adversaire pour éviter un enchaînement

### Chun Li vs Guile

Contre Guile, apprenez à tenir parfaitement la distance. S'il fait sa balayette, contrebalayez. Quand il met un pied moyen baissé, contrefrappez immédiatement avec le votre. Contre un Sonic, sautez en avant avec le petit pied ou rebondissez pour enchaîner. Tentez de faire quelques passages dans le dos pour surprendre et envoyez des boules pour obliger l'opposant à sauter. A ce moment, contresautez avec le petit pied ou avancez pour passer derrière (essayez alors de chopper). Sautez de temps en temps sur place, ou vers l'arrière pour surprendre et employez les mille pieds pour pomper l'énergie.



Rebondissez sur Guile.

### Chun Li vs Dhalsim

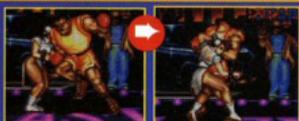
Ce match est très facile à gérer si vous employez les techniques adéquates. Quand vous sautez sur Dhalsim avec le petit pied, il faut que ce soit de près car de loin, l'adversaire contresaute avec le gros pied. Tentez quelques passages dans le dos, utilisez le coup X et beaucoup le pied moyen baissé. Quand l'opposant saute sur place et donne un coup de pied moyen pour vous empêcher de sauter, avancez pour chopper dans les airs. S'il essaie de vous terroriser avec la vrille, sautez presque au dernier moment en arrière et donnez un coup de pied moyen d'une distance lointaine (la lente) pour l'obliger à attaquer. S'il reste dans son coin, suivez votre boule pour tenter un enchaînement. Rebondissez quelquefois sur ses poings.



Rebondissez sur les coups de Dhalsim !

### Chun Li vs Balrog

Ce match paraît facile à gagner, mais ne l'est pas du tout quand vous vous trouvez face à un Balrog très fort. Utilisez surtout le pied moyen baissé pour stopper l'adversaire dans ses attaques, mais aussi votre vitesse de déplacement. Si vous pensez que Balrog fait le Final Punch d'un pu près, avancez pour chopper au moment où il se tourne. S'il saute, contresautez immédiatement avec le petit pied. Envoyez quelques boules mais attention au Final Punch. Servez-vous aussi des mille pieds pour empêcher Balrog de foncer. Quand vous sautez sur l'opposant, employez le petit pied en essayant des passages dans le dos. Si Balrog saute, pas de balayette car il n'a qu'à donner son coup de poing au dernier moment pour vous toucher. Il est donc plus utile de frapper avec des petits poings. Sautez aussi sur place mais attention au grand coup de poing. Pour finir, utilisez le pied moyen levé, il est la balayette quand vous êtes à bonne distance.



Choppez Balrog quand il vous fonce dessus...



... ou stoppez-le avec le pied moyen baissé !

### Chun Li vs E. Honda

Ce combat est sûrement l'un des plus ennuyeux pour Chun Li. Il faut sans arrêt attendre que l'adversaire effectue quelquechose pour le contrer. S'il fait la torpille, sautez en arrière pour enchaîner ou chopper. Sautez de temps en temps avec le petit pied, mais attention à la petite torpille. Quand E. Honda vous saute dessus, contresautez immédiatement avec le petit pied. Quelques boules sont les bienvenues (surtout les lentes) pour obliger l'opposant à sauter. Servez-vous quelquefois des pied moyens et bougez sans arrêt pour ne pas être localisé. Pour terminer, rebondissez aussi sur les mille mains et la torpille. C'est très efficace.



Là aussi, rebondissez sur les mille mains ou sur la torpille si vous pouvez. Compris ?

### Chun Li vs Vega

Le match des "sauteurs fous". Si l'opposant fait l'Inza Drop, sautez en arrière avec le petit pied. Ne faites jamais l'hélicoptère, vous seriez immédiatement contré par un coup de griffe. N'utilisez pas beaucoup la boule, car Vega saute très très rapidement (vous risquez d'être enchaîné). Essayez plutôt de contresauter ou de jouer avec vos pieds moyens baissés. Essayez aussi de casser la griffe de Vega avec les mille pieds. S'il tombe au sol, utilisez le surpassement, pour terroriser, mais attention au contresaut adverse. Contre la roulade, sautez sur place avec le petit pied. S'il le fait pendant que vous êtes à terre, essayez l'hélico à la relevée, mais mieux vaut se protéger tout de même.

### Chun Li vs Chun Li

Ce match est sans aucun doute celui qui se joue le plus à la chance. En effet, il faut tout le temps attendre l'adversaire pour le contrer. Si l'opposant saute, avancez pour passer dans son dos et lui mettre dans la face un gros poing. Envoyez des boules pour l'obliger à sauter. Utilisez beaucoup les pieds moyens baissés et les mille pieds pour surprendre et le surpassement pour semer la panique. Contre l'hélico, faites la balayette.



Le gros poing est utile !

### Chun Li vs Sagat

Avancez sans arrêt sur l'adversaire dans le but de le chopper. Pour cela, attaquez avec le coup de pied moyen baissé, il empêche beaucoup Sagat de lancer ses Tiger en bas. Servez-vous un peu du pied moyen levé pour éviter les balayettes et sautez tout le temps sur place quand Sagat envoie ses Tiger. A force d'avancer, vous coincez l'opposant. C'est donc à ce moment qu'il faut placer des mexicaines. Faites quelquefois le petit hélico et la boule pour surprendre. Quand Sagat saute sur place, contresautez immédiatement vers l'avant avec le petit pied. S'il vous saute dessus, contresautez sur place avec le gros pied. Quand vous tombez à terre, protégez-vous, ou en cas d'urgence relevez-vous en hélico.



Petit poing anti-saut. Le poing moyen évite les balayettes !!!

### Chun Li vs Zangief

Ce match à priori facile, peut vite tourner à l'avantage de l'opposant, s'il fait parfaitement le marteau pion. Servez-vous sans arrêt des pieds moyens pour empêcher Zangief d'avancer. Le "baissé" sert surtout à cela et le "debout", stoppe la balayette (la balayette passe juste en dessous). Si Zangief saute à terre, contresautez. Quand il saute de loin, frappez avec des petits poings. S'il évite vos pieds moyens avec la supercorde à linge, frappez avec le gros poing. Quand vous tombez à terre, regardez bien si Zangief essaie un enchaînement à base de marteau pion. Si c'est le cas, envoyez-vous en sautant en arrière. Envoyez quelques boules pour l'obliger à sauter ou à faire une corde à linge. Utilisez beaucoup les mille pieds pour stopper les attaques adverses.

### Chun Li vs M. Bison

Si M. Bison tente de rebondir sur votre tête, sautez en arrière avec l'un de vos pieds (facile avec le petit). S'il fait la torche, rebondissez dessus ou protégez-vous pour chopper alors à l'arrivée. Sautez beaucoup avec le petit pied, mais attention au contresaut. Envoyez quelques boules, sans oublier le coup de pied rebondi. Si M. Bison fait son double Kick, frappez avec des petits poings. M. Bison s'amuse à donner des coups de pieds ? Balayez.

Petit poing contre Double Kick. Rebondissage contre la torche.





- Style : lutte.
- Origine : ex-URSS.
- Taille : 2,11 m.
- Poids : 115 kg.
- Né le : 01/06/66.
- Mensurations : 163, 128, 150.
- Groupe Sanguin : A.

## IDEN TITE

*A quoi sert le gros poing sauté.*

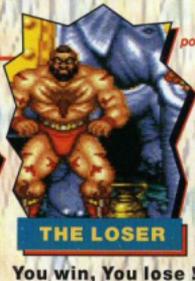


*Le coup de tête (saut vertical + haut + gros poing) et le coup de poitrine (saut en avant + bas + gros poing) sont des atouts majeurs.*

**Z**angief est un lutteur très célèbre de Russie. Il a passé toute sa jeunesse dans les steppes de l'Oural, aux côtés des grizzlis et des ours polaires. Depuis quelques années, il participe aux tournois nationaux et les remporte tous sans la moindre difficulté. Il a quand même récolté de nombreuses cicatrices (je dirai même un gros paquet), ainsi que la légion d'honneur ! Elle lui a été remise des mains de Mister Gorbachev, lui-même.... Ce dernier l'a investi d'une périlleuse mission : remporter le plus grand tournoi qui puisse exister, celui des Street Fighter. Sans hésiter, il prend un billet d'avion et file s'entraîner aux côtés des plus grands maîtres. Il apprend à maîtriser un célèbre coup, le marteau-pilon, très difficile à exécuter, mais atrocement efficace ! Un homme averti en vaut deux...



**THE WINNER**



**THE LOSER**

**You win, You lose !**

*Notre valeureux combattant sait quelle joie procure la victoire. Il subit aussi les affres de la défaite.*



**THE WINNER**



*Bizzare*



*Electrocuté*



*K.O.*

*Durant une attaque, Zangief se positionne de façon bizarre. Ensuite, il se fait électrocuter par Blanka. Enfin, il encaisse de nombreux coups et tombe dans le K.O. Qu'il est mignon !*

## 36 CHANDELLES

## LES 3 COUPS SPECIAUX



*La corde à linge.*



*Le marteau Pilon.*



*La super corde à linge.*

- 1 : deux boutons de poing en même temps. 2 : 360° avec le paddle + poing (270° suffisent).  
3 : deux boutons de pied en même temps, évite les attaques basses.

## L'usine de Zangief Vladimirovitch



URSS



Zangief dans SF2.



Zangief dans SF2.

**TENUES DE COMBAT**



Zangief dans SF2. Tenue.



Le coup de genoux sauté (bas + petit pied) peut servir pour mettre des coup de crasses.

*Le public de Zangief est concentré, à gauche de l'écran. On remarque un passage un gars avec un bouteille de Vodka. L'inscription en haut de l'écran signifie "Interdit de regarder".*

## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Nous pouvions voir un Zangief heureux avant et après le match mais aussi, malheureux à cause d'une défaite.



Saisissez votre adversaire.

Zangief peut chopper ses adversaires de neuf façons différentes ! A vous de trouver comment !

CHOPAGE

## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>500+100 pts</p>	<p>Petit poing de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing de près.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing de près.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Moyen poing sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing sauté en avant.</p> <p>500 pts</p>

# ZANGIEF

## ザンギエフ

# ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE  
QUINTUPLE



Frappez avec un coup de poitrine (1), mettez rapidement deux petits poings baissés (2&3), suivis d'un petit poing levé en commençant le mouvement du marteau pilon (4). Terminez-en avec un marteau pilon (5).

ENCHAINÉZ  
À DOIGT !



Sautez dans le dos avec un coup de poitrine (1) suivi d'un poing moyen (2) et d'un petit pied (3). Finissez-en avec une balayette (4). Cet enchaînement met souvent KO !



Passes dans le dos de votre adversaire avec le coup de poitrine (1), mettez ensuite le pied moyen baissé (2) enchaîné immédiatement avec le super lariat (3). Efficace pour terroriser !

## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

### Zangief vs Ryu



Utilisez la corde à linge pour atteindre Ryu quand il lance une boule mais aussi quand il sort un hélicoptère !

Ce match est très jouable, mais il faut vraiment avoir le coup d'œil pour placer le marteau pilon. Il faut donc toujours avancer. Si Ryu fait sa boule, contrez-le avec la corde à linge. Avancez quand il met une balayette dans le vide et faites immédiatement le marteau pilon. S'il tente de vous stopper avec les petits pieds, placez-vous devant lui et donnez un pied moyen ; ce dernier permet de préparer le marteau pilon sans avancer. Faites alors le marteau pilon. Contre l'hélico, baissez-vous jusqu'à ce qu'il soit au dessus de votre tête. Utilisez alors la corde à linge. Tentez de coincer l'adversaire mais attention au Dragon Punch. Quand vous êtes loin, frappez avec des balayettes.

### Zangief vs Zangief

Si vous tombez à terre, et que l'adversaire tente un passage dans le dos, relevez-vous en corde à linge. S'il reste au sol et veut tenter une attaque, relevez-vous en marteau pilon.

Ce match est vraiment technique et demande beaucoup de patience de la part des deux joueurs. Il faut souvent balayer de loin (ou contrebalayer), utiliser le pied moyen pour stopper la marche de l'adversaire. Quand il tombe au sol, sautez lui dessus pour faire un marteau pilon ou passage dans le dos. Quand il saute de loin, faites la corde à linge ou contre-sautez. Si vous tombez à terre, et que l'adversaire tente un passage dans le dos, relevez-vous en corde à linge. S'il reste au sol et veut tenter une attaque, relevez-vous en marteau pilon.

### Zangief vs Blanka

Utilisez la balayette pour l'empêcher d'avancer et les petits poings pour stopper les boules verticales et horizontales. Si Blanka s'amuse à sauter sur place avec son gros pied, contre-sautez avec le gros poing. Sautez de temps en temps en arrière - manette en bas pour stopper d'éventuels boules. Sortez de temps en temps la Super corde à linge pour empêcher Blanka de vous balayer ou de mettre un gros poing baissé. Enfin, si Blanka fait l'électricité, utilisez le marteau pilon.



Utilisez le gros poing sauté quand Blanka saute sur place.

PRÉLIMINAIRES

Ce personnage a réellement évolué depuis Street Fighter 2. En effet, il n'avait aucun réel chance de gagner des matchs. Maintenant, il est extrêmement puissant et possède de réels atouts, même contre des adversaires comme Ryu ou Ken. Tout d'abord, il a la possibilité d'avancer en effectuant ses Lariats. Le Lariat avec les trois poings (vous pouvez le faire avec deux boutons seulement) évite essentiellement les attaques hautes; le Lariat avec les pieds évite les attaques basses (balayettes). Le point commun des deux Lariats et de pouvoir traverser tous les projectiles. Contre les sauts impetueux, plusieurs moyens sont offerts. Soit l'un des Lariats au dernier moment (ceci marche à la relevée) soit le petit poing levé. Si un adversaire est à terre, terrorisez-le en variant les diverses balayettes et en enchaînant avec le marteau pilon. Pour bien savoir jouer avec Zangief, perfectionnez le mouvement du marteau pilon et apprenez à bien bouger devant l'adversaire.



# ダルシム

# DHALSIM • DHALSIM •



- Style : Yoga.
- Origine : Inde.
- Taille : 1,76 m (variable).
- Poids : 48 kg (variable).
- Né le : 22/11/52.
- Mensurations : 107, 46, 65.
- Groupe Sanguin : O.

## IDENTITE

Pour ce nouveau Street Fighter, Dhalsim a appris une nouvelle technique : le Yoga Teleport. Elle permet de disparaître et réapparaître en une seconde et de réaliser de nombreux coups de crasse. Essayez donc de maîtriser ce pouvoir spécial afin de terroriser vos adversaires. Aussi, n'oubliez pas d'utiliser vos Yoga Fire et Yoga Flame pour obliger l'opposant à sauter.



**D**epuis sa plus tendre enfance, Dhalsim s'entraîne avec les grands maîtres de son pays. Il a appris à maîtriser de nombreuses techniques de combat et possède une faculté bien étrange : il allonge ses bras et ses pieds à volonté et peut donc donner des coups à de lointaines distances. Cette technique, surnommée "Technique du Yoga", est d'après lui la plus puissante de la planète. Il prétend aussi que la force de l'esprit est supérieure à celle de la puissance. Pour le prouver, il a envoyé un billet d'inscription à l'association mondiale des Street Fighter. Il espère battre des adversaires tels que Ryu ou Sagat. Entre temps, il s'entraîne en Mongolie profonde, afin de maîtriser une nouvelle attaque spéciale : le Yoga Teleport. En l'effectuant, Dhalsim se téléporte d'un endroit à un autre en une fraction de seconde... très utile pour traumatiser l'adversaire ! La veille du tournoi, il apprend que sa femme accouche d'un joli garçon. Il fait alors le serment de gagner le tournoi, afin que son fils puisse l'admirer dans les années à venir...



**You win, You lose !**  
Dhalsim se peut-être le maître du Yoga mais il n'est pas du tout invincible. La preuve, il vient de perdre un match...



Nous ne savons pas exactement quel entraînement a subi Dhalsim. Mais ce que nous pouvons dire c'est que, quand il le veut, il peut prendre des poses vraiment bizarres...

## 36 CHANDELLES

### LES 3 COUPS SPECIAUX



1 : → ↘ ou ← ↙ avec les 3 poings ou les 3 pieds (4 possibilités donc).  
2 : → ↘ ↙ ↖ avec poing. 3 : ↘ ↙ ↖ ↗ avec poing.

### La force de l'esprit est la plus grande !



**TENUES DE COMBAT**



Avec la glissade, vous passez en dessous de toutes les boules. Très utile contre Ryu et Ken.



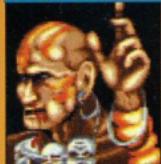
Sur le mur du temple de Dhalsim, on peut voir le portrait d'une divinité. C'est sûrement le Dieu éléphant, vénéré par Dhalsim. En effet, les éléphants ont l'air d'être super potes avec notre Yoga man.

# DHALSIM • DHALSIM • DHALSIM •

## PORTRAIT

VICTOIRE

DEFAITE



Dhalsim joue les chauds quand il gagne mais pleure de tout son corps, quand il se fait éclater !

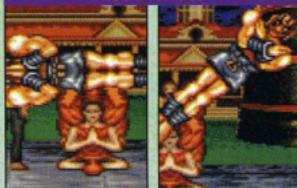
Saisissez votre adversaire.



Mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur le gros ou moyen poing.

## CHOPAGE

Les vrilles.



Quand vous sautez, mettez la manette vers le bas avec gros poing ou gros pied pour effectuer une vrille (à la hauteur voulue).

## VLTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>300 pts</p>	<p>Petit poing de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing de près.</p> <p>300 + 300 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>200 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>200 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Petit poing sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>

# DHALSIM

## ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



Dossier réalisé par  
D.A.V, L.V et M.I.K.

### PRÉLIMINAIRES

Même si Dhalsim est l'un des personnages les moins choisis parmi les douze proposés, il est sans nul doute celui qui possède le plus de coups d'attaque. Pour mettre à bout de nerfs n'importe quel adversaire, servez-vous des grands et moyens coups. Par exemple, si l'opposant vous saute dessus, usez le pied moyen pour le stopper. Contre ceux qui emploient un peu trop leurs

pro-  
jectiles,  
utilisez les  
glissades  
(elles passent en  
dessous). Sachez  
ensuite que de faux  
les combattants,  
Dhalsim est celui qui  
choppe le plus loin  
(fris utile pour les  
coups de crasse). Il  
peut aussi dis-  
paraître et réapparaître en une  
fraction de seconde  
grâce à sa nouvelle  
attaque spéciale, le  
Yoga Teleport. A  
longue distance et à  
terre, les grands poings de  
Dhalsim traumatisent les  
foibles. Enfin, Dhalsim  
effectue désormais sa vrille  
à n'importe quelle hauteur et  
possède un coup de fête  
destructeur.

DISPARITION  
ULTIME!



Dans un premier temps, envoyez un Yoga Fire (1). Juste après, utilisez le Yoga Teleport pour disparaître (2). Si la manœuvre est réussie, vous réapparaîtrez juste à côté de lui pour frapper (3).

TECHNIQUE  
DE VICE



La technique de blocage est vraiment efficace contre tous les adversaires. Tout d'abord, faites le Yoga Flame (1). Ensuite, utilisez le petit pied baissé (2) pour saisir votre adversaire juste après.

## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

### Dhalsim vs Ryu

Quand Ryu envoie sa boule, faites immédiatement la balayette. Servez-vous souvent des moyens et grands poings pour le tenir à distance. S'il saute sur vous, sautez en arrière avec le grand poing ou pied ou alors, frappez avec le pied moyen. Utilisez de temps en temps la vrille pour stopper la balayette et d'autres coups. Contre l'hélico, sautez en arrière avec le gros poing. Ne donnez pas trop de coups pour ne pas être soulevé pas un Dragon Punch. Attention à l'hélico quand vous envoyez des Yoga Fire. Justement, pour que l'opposant tombe dans son propre piège, faites de temps en temps des Yoga Flame. Il pense alors à un Yoga Fire et se fait griller pendant son hélico ! Quand vous tombez à terre et que Ryu vous saute dessus, regardez bien s'il tente un passage dans le dos. Protégez-vous du bon côté et attendez. S'il avance pour vous chopper, contrechopper mais attention à sa balayette. Utilisez le Yoga Teleport pour le désorienter.



Contre la balayette, utilisez la vrille. Sortez de temps en temps le Yoga Flame pour contrer un hélicoptère. Vous êtes sûr de surprendre l'adversaire et de le terroriser ! Alors, merci qui ?



### Dhalsim vs Ken



Utilisez la balayette contre les boules de Ken.

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu mais attention à la Dragon Dance et au gros coup de poing sauté. Attention aussi à l'hélico, qui peut vous enchaîner facilement. Utilisez le plus souvent possible la balayette contre les boules et aussi, les coups de crasse. histoire d'énerver un peu l'adversaire.

## Dhalsim vs Dhalsim

Vous remporterez ce match assez facilement, si vous êtes très malin et patient. Pour cela, envoyez peu de boules et terminez votre frère jumeau avec des vrilles (surtout avec les pieds). Tentez donc des coups de crasse et feintez. S'il tente de donner des coups de poings au loin faites immédiatement la vrille pour le contraindre. Quand vous sautez sur place donnez un coup de pied moyen. Frappez de temps en temps pour tenir l'adversaire à distance. Quand votre frère jumeau envoie des Yoga Fire, faites le gros poing baissé pour le toucher.



Au moment où l'opposant utilise le gros poing, faites la vrille. Quand il envoie un Yoga Fire, donnez au dernier moment un gros poing baissé.



Petit poing contre boule verticale et anti-saut avec gros pied sauté. On est vraiment généreux.

## Dhalsim vs Blanka

Peu de techniques sont nécessaires contre Blanka. Envoyez quelques Yoga Fire, mais attention quand il vous saute dessus avec le gros poing. Vous n'avez qu'à vous protéger (Blanka peut sauter autant qu'il le veut, il ne vous retire pas d'énergie. Restez vigilant pour contrechopper). S'il fait la boule verticale juste au dessus de vous, utilisez le petit poing. Protégez-vous contre la boule horizontale et donnez juste après, un grand coup de poing. Si Blanka saute de loin, contre-sautez tout de suite en arrière avec le gros coup de pied.



## Dhalsim vs Guile

Envoyez des Yoga Fire d'une lointaine distance pour éviter que Guile vous saute dessus. S'il saute d'un peu loin, sautez en arrière ou sur place avec le grand poing. Quand il envoie son Sonic Boom de près, sautez tout de suite sur place avec un gros poing. Vous pouvez aussi frapper avec un gros pied pour un double choc. Servez-vous de temps en temps du gros poing pour repousser Guile. Envoyez sans arrêt des Yoga Fire rapides mais attention à la grande droite de Guile.



Donnez un gros coup de pied pour un double choc quand Guile lance son Sonic. Utilisez le gros poing sauté aussi...

## Dhalsim vs Chun-Li

Envoyez quelques Yoga Fire, mais attention au petit pied sauté de la belle chinoise. Justement, quand elle saute de loin, sautez tout de suite en arrière avec le gros pied. Tentez de balayer l'adversaire quand il envoie une boule. Faites quelques vrilles pour terroriser et servez-vous des moyens et grands poings baissés pour empêcher Chun Li d'avancer. Si elle saute avec le petit pied dans votre dos, inutile de tenter un choppage, vous perdez toujours. Pour éviter cela, faites une petite glissade au moment où elle atterrit pour être déjà tourné et pour contrechopper. Contre l'hélico, utilisez le moyen poing baissé. Si elle s'amuse à vous faire le surassement, utilisez le petit coup de poing. Pour cela, il faut avancer un poil pour que Dhalsim se tourne. C'est là que vous frappez avec le petit poing ! C'est la meilleure technique, normal c'est la seule fille du jeu !



Le gros pied sauté sert d'anti-saut. Le petit poing quant à lui stoppe les surassements. Efficace !



## Dhalsim vs E.Honda



Quand E. Honda fait sa torpille, passez en dessous avec la balayette.

E. Honda est un combattant redoutable pour Dhalsim, mais facile à vaincre avec de bonnes techniques. Envoyez sans arrêt des Yoga Fire pour qu'il fasse quelquechose. S'il les traverse avec le Super Sumo Press, mettez lui deux coups de tête à l'arrivée. S'il saute avec le pied moyen, attendez qu'il atterrisse pour chopper ou sautez en arrière avec le gros pied (technique à employer si E. Honda saute en donnant un coup de fesse). Quand il utilise la torpille, la petite glissade s'impose. Donnez quelques coups de loin mais pas beaucoup, pour ne pas être soulevé par une Torpille. Si E. Honda saute avec le coup de pied moyen près de vous, vous n'avez qu'à vous protéger (E. Honda peut sauter autant qu'il veut, il ne vous retire pas d'énergie. Restez quand même vigilant pour contrechopper). Enfin, si E. Honda s'amuse à faire ses mille mains devant vous, donnez un petit poing pour le stopper.

## Dhalsim vs Vega

Ce match est très dur à gérer car Vega est très très rapide. Il faut donc bouger sans cesse pour l'empêcher de vous surprendre. Quand il fait l'Izna Drop, sautez et faites la toupee avec le poing au dernier moment. Contre la roulade, employez la petite balayette. Faites la vrille pour terroriser Vega mais aussi les petites glissade, utiles pour des coups de crasse. Quand l'opposant saute de loin, sautez tout suite en arrière avec le gros pied. S'il saute de près, protégez vous (il ne vous retire pas d'énergie...). Quand il tente un passage dans le dos, faites la petite glissade et contrechopper.



Le gros pied sauté sert d'anti-saut contre Vega. Essayez ensuite d'enchaîner.

## Dhalsim vs Zangief

Pour le tenir au loin, lancez beaucoup de Yoga Fire lents et donnez des coups de poings. Quand il fait un Lariat dans le but d'éviter votre Yoga Fire, avancez et frappez avec un gros poing. Si vous le touchez, vous le repousserez sûrement sur le Yoga Fire lent qu'il a évité auparavant. S'il fait un Super Lariat, donnez un gros ou moyen pied. S'il saute d'un peu loin, vous n'avez qu'à frapper avec le petit coup de poing (d'un peu loin j'ai dit). De près sautez tout de suite en arrière avec le pied ou le poing. Si vous tombez à terre, attention. S'il tente un passage dans le dos, c'est quasiment perdu. Pareil s'il frappe avec le petit pied pour faire un marteau pion. Il faut donc se relever en Yoga Teleport en essayant d'apparaître à l'autre bout de l'écran.



Le petit poing est tout simplement un anti-saut contre Zangief (à moyenne distance).



Quand vous donnez un coup de poing vous repoussez Zangief sur un Yoga Fire.

## Dhalsim vs Sagat

avant que le Tiger vous touche. S'il saute en avant, utilisez la balayette. S'il saute sur place, frappez avec le grand poing baissé. Quand il fait des Tiger Knee, choppéz. Il existe une arme anti Tiger Uppercut : le poing moyen baissé. Ce coup normal rase le sol et ne peut-être en AUCUN CAS, je dis bien en aucun cas soulevé par le Tiger Uppercut (il passe juste en dessous de la zone d'impact de ce dernier). Vous pouvez donc terroriser sans arrêt l'opposant et l'empêcher par la même occasion, de lancer ses Tiger.

Ce match est très facile à aborder, si vous avez d'excellents réflexes. Quand Sagat fait ses Tiger en bas, faites immédiatement la vrille avec pieds (ou poings si vous êtes un peu loin). S'il en balance en haut, donnez un grand coup de poing



Contre les Tiger Bas, utilisez les vrilles. Si Sagat lance un Tiger haut, donnez un gros coup de poing pour passer en dessous (eh oui !). Classe, no ???



## Dhalsim vs Balrog

Donnez sans arrêt des coups pour tenir Balrog à distance. Envoyez des Yoga Fire à de lointaines distances (mais attention au Final Punch). Quand il vous saute dessus pour éviter un Yoga Fire (d'un peu loin), frappez avec un petit poing. S'il vous met des coups de tête et passe dans votre dos, essayez de chopper. Si vous envoyez des Yoga Fire et que Balrog saute sur place, frappez avec un grand coup de poing baissé.



Si Balrog vous saute dessus à moyenne distance, servez-vous du petit poing.

## Dhalsim vs M. Bison

Faites sans arrêt la vrille avec le pied pour bloquer M. Bison. Contre sa torche, protégez-vous pour contrechopper ou utilisez la vrille avec pied. S'il essaie de rebondir sur votre tête, faites une petite balayette. S'il y arrive, regarder où il se dirige. Quand il reffrappe avec le poing, donnez un petit poing. Attendez le bon moment pour chopper s'il utilise trop le double Kick. Quand il saute, utilisez la balayette. Enfin, quand vous le coincez avec la vrille, frappez avec les poings pour l'empêcher de bouger.

Contre la torche, employez la vrille avec pied. Vous êtes certain de faire moucho. Essayez ensuite de faire un coup de crasse



# Ne ratez pas dès cet été

les nouvelles  
formules

de **BANZZAI** et **SUPERSONIC**

Le monde de **Nintendo**

SUPER NINTENDO - GAME BOY - NES - SUPER GAME BOY



L'univers de **Sega**

MEGADRIVE-MEGA CD-GAME GEAR-MASTER SYSTEM



**Tous les mois, 20 Francs.**

*Même les japonais nous les envient...*



**Style :** boxe.  
**Origine :** USA.  
**Taille :** 1,98 m.  
**Poids :** 102 kg.  
**Né le :** 4 sept. 1968.  
**Mensurat. :** 120, 89, 100.  
**Groupe Sanguin :** A.

**IDEN  
TITE**

Balrog est un excellent combattant. Il a quand même des problèmes contre les adversaires rapides comme Guile. Aussi, il n'arrive pas à rivaliser contre les opposants puissants, en l'occurrence Zangief et E. Honda. Il faut donc s'entraîner un max pour le maîtriser !



**S**on nom original est Mike Bison. De la version japonaise à la version euro-américaine, il est devenu Balrog. Sorti du Bronx (le ghetto noir de New York) grâce à la boxe, il se perfectionne dans l'art de se déplacer et de donner des coups puissants. A force de remporter des victoires, il se fait remarquer par M. Bison qui le prend sous sa bannière et l'entraîne à huis clos. Après de nombreuses victoires contre des poulains de la pègre, Balrog a sombré dans l'alcool. Au cours d'un match, il tue carrément son adversaire grâce à son Final Punch. Cette fameuse botte secrète est alors interdite et Balrog jeté en prison ! Quand M. Bison paye la caution, Balrog se perfectionne au cours de matchs exhibitions à Las Vegas. Aussi, il continue à s'entraîner durement et œuvre pour les forces du mal. Il participe donc au tournoi pour retrouver sa dignité mais aussi et surtout pour orgueil.



**THE WINNER**



**THE LOSER**

**You win, You lose !**

Quand un boxeur gagne, il leve les bras. S'il se fait bouffer la tronche, il finit par baisser les bras. Regardez !



**THE WINNER**



**Bizarre**



**Electrocuté**



**K.O**

Ici, nous voyons Balrog sous toutes ses coutures : il est vraiment magnifique. Espérons qu'il ne pige pas une crise de folie s'il perd son championnat du monde.

## 36 CHANDELLES

### LES 3 COUPS SPECIAUX !

**Le grand Uppercut.**



**1**

**La grande droite.**



**2**

**Le Turning Punch.**



**3**

1 : ← puis → avec poing. 2 : ← puis → avec le pied. 3 : restez appuyé sur les 3 boutons de poings ou pieds et relâchez. Vous obtenez alors le Final Punch.

### Las Vegas, mariez-vous en 5 minutes !



Balrog dans SF2



Balrog dans SF2



Balrog dans SF2 Turbo

**TENUES  
DE  
COMBAT**

Ces deux minutes dansent sans répit sur le parais du Golden Nuggets. Si vous observez bien, vous remarquerez qu'en se déplaçant, elles glissent sur un pied. Des artistes du patin à glace, vous dis-je !

# BALROG • BALROG • BALROG • BALROG

## PORTRAIT

VICTOIRE

DEFAITE



Quand Balrog monte sur le ring... il a le moral ! Quand il en descend explosé, il fait la tronche ! Arrrrr...

Chope totale !



Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur poing moyen ou gros poing. Résultat garanti !

## CHOPAGE



## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied de près.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing de près.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing de près.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing de près.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing sauté en avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté en avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté en avant.</p> <p>400 pts</p>

# BALROG

## ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



LE  
QUINTUPLE

LE COUP  
DE TÊTE

Dossier réalisé par  
L.V, MIK, et DAV.

PRELIMINAIRES

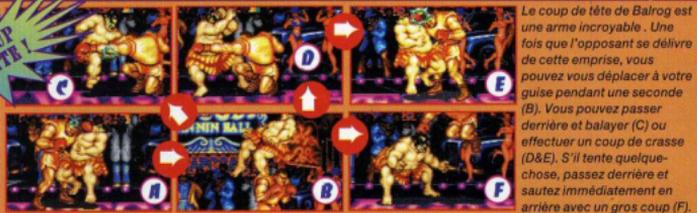
Contrairement à ce que l'on pense, Balrog est un personnage possédant de nombreux coups et qui veut vraiment quelque chose en combat. Par exemple, son poing moyen levé évite quasiment toutes les attaques aériennes. Il suffit donc d'être frès attentif aux sauts de l'adversaire pour placer ce coup.

Contre les sauts, si Balrog est au sol, utilisez le gros poing baissé : attention, le risque de double-choc est ici plus grand. A longue distance, le gros poing de Balrog est aussi très intéressant. Pour jouer avec Balrog, il faut être sans cesse en mouvement et surtout ne pas se faire serrer dans un coin. Dans un tel cas, tentez de mettre le coup de tête. En parlant de coup de tête, sachez que c'est une arme traumatisante car on peut multiplier les coups de crasse et ainsi mettre l'adversaire à bout de nerfs. Une autre astuce aussi : le Turning Punch permet de traverser les protections. Aussi, plus vous laissez longtemps vos doigts sur les trois boutons, plus le coup est fort quand vous les relâchez (jusqu'à 50% de l'énergie restée au bout de 59 secondes de charge !). Prenez

parfi des nombreux coups que possède Balrog pour pouvoir en profiter au maximum...



Ce quintuple doit être exécuté rapidement. Sautez sur l'adversaire en laissant le paddle vers l'arrière et frappez avec un gros coup (1). Mettez deux petits coups en bas (2 et 3) puis un petit coup de pied en haut (4), enchaîné avec un fonçage (5)



Le coup de tête de Balrog est une arme incroyabile. Une fois que l'opposant se délive de cette emprise, vous pouvez vous déplacer à votre guise pendant une seconde (B). Vous pouvez passer derrière et balayer (C) ou effectuer un coup de crasse (D&E). S'il tente quelque-chose, passez derrière et sautez immédiatement en arrière avec un gros coup (F).



Pour exécuter ce triplé que l'ordinateur ne se lasse pas de faire, sautez sur l'adversaire avec un gros poing tout en laissant le paddle en arrière (1). Une fois au sol, mettez le pied moyen levé (paddle toujours en arrière)(2). Placez alors le petit fonçage avec pied pour terminer (3).

## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

### Balrog vs Ryu



Traversez les boules de Ryu avec le Turning Punch. C'est très efficace.

Contre les boules intempêtes, utilisez le gros poing. Si la distance est bonne, il y a au pire double-choc. Toujours contre les boules, essayez d'en traverser avec le Final Punch. N'utilisez pas trop cette technique car un Ryu malin contrera avec un Dragon Punch. Contre l'hélico, attendez d'être juste au dessous de Ryu et frappez avec un gros poing. Aussi, s'il saute de loin, un poing moyen calme ses ardeurs. Quand il s'enfuit en sautant en arrière, avec ou sans hélicoptère, exécutez l'uppercut fonçant (avec le pied). S'il fait des boules de loin, sautez sur place pour tester sa patience. Aussi, n'hésitez pas à utiliser les coups de crasse avec les coups de tête de Balrog : ça énerve rapidement.

### Balrog vs Ken

Référez-vous aux techniques contre Ryu. Mais attention à ne pas trop balancer de coups, vous seriez vite soulevé par un méchant Dragon Punch. Si Ken tente l'esquive avec l'hélico en l'air, foncez avec le pied, vous le rattraperez vite fait, bien fait.



Foncez avec le pied quand Ken s'enfuit avec l'hélico en l'air.

### Balrog vs Blanka

Un match plus ou moins équilibré. Apprenez d'ores et déjà que si Blanka vous touche avec sa boule alors que vous êtes en protection, il suffit simplement d'effectuer le poing-fonçant pour le contrer. Quand il vous saute dessus, utilisez le poing moyen levé. Autre possibilité, si vous êtes certain qu'il vous saute dessus, avancez, vous vous retrouvez derrière lui et pouvez le chopper sans problème. Contre l'électricité, mettez-vous à bonne distance et frappez avec la balayette.



Balayez Blanka quand il utilise son électricité. Essayez ensuite d'enchaîner.



### Balrog vs Dhalsim

Un match très difficile car Dhalsim se contente de tenir la distance avec ses coups et ses projectiles. Il vaut mieux sauter sur place par dessus les Yoga Fire mais attention, car si vous êtes trop près, un coup élastique vous fera revenir au plancher des vaches. S'il balance des coups dans le vent ou saute avec un coup long (pied moyen...), utilisez le petit poing. S'il est loin et saute, il suffit d'effectuer un attaque-fonçante pour le toucher. Mais attention car il peut exécuter une vrille à tout moment. Cherchez donc le contact en traversant les boules avec le Turning Punch. Essayez aussi d'avancer avec le Final Punch, vous pouvez ainsi traverser certains longs coups de Dhalsim. Une fois que vous êtes assez près, sautez sur Dhalsim. Ce dernier ne possède aucune alternative. Vous pouvez alors entamer des coups de crasse.



Le Turning Punch évite les gros poings.

### Balrog vs Guile

Un match très difficile car Guile tient la distance avec ses Sonic Boom et ses pieds moyens baissés. Si vous sentez venir un Sonic Boom à moyenne distance, tentez le double-choc avec le gros poing. Contre un Sonic Boom de près, sautez tout de suite par dessus avec un petit poing. De loin, il vaut mieux sauter sur place. De temps en temps, tentez de traverser les Sonic Boom avec le Turning Punch. Si jamais Guile utilise beaucoup le pied moyen baissé, contrez-le à bonne distance avec un pied moyen baissé. Quand vous en avez l'occasion, jouez le contact, les coups de crasse. Et la choppe, Guile a du mal à se sortir de ce genre de situations. Quand il est à terre, trouvez le timing idéal pour sauter sur lui afin qu'il se relève dans votre garde, vous pouvez ainsi le chopper après le Sommersault Kick.



Utilisez votre poing moyen baissé contre le pied moyen de Guile.

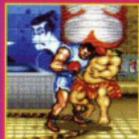
### Balrog vs Chun Li

Chun-Li est très certainement l'un des pires ennemis de notre ami le boxeur. En effet, avec ses pieds moyens baissés, elle stoppe toutes ses attaques. Utilisez donc la balayette et variez sans arrêt votre jeu. Si l'adversaire n'attaque pas et lance des boules dans son coin, attendez en sautant sur place. Vous pouvez aussi traverser les boules avec le Final Punch, si vous êtes assez près. Si vous n'avez rien préparé, sautez en avant, dès que la boule part, vous toucherez ainsi Chun Li et amorcerez un enchaînement. Quand elle s'amuse à vous rebondir dessus avec le pied moyen, ne tentez rien, vous seriez contrôlé ou choppé à l'arrivée. Contre l'hélicoptère, utilisez simplement l'uppercut (gros poing baissé). Si Chun-Li fait l'hélico en l'air (en rebondissant sur vous par exemple), mettez un poing moyen à bonne distance ou bien un uppercut fonçant (pied).

### Balrog vs E.Honda



Quand E. Honda utilise la torpille, sautez sur place et à l'atterrissage, choppez avec le fameux coup de tête. Eh, eh, eh...



Un match difficile pour Balrog, car E. Honda tente de vous tenir à distance. Cherchez le contact pour chopper avec le coup de tête. S'il force avec la torpille, vous pouvez le stopper avec le petit poing ou sauter en arrière pour chopper. Cherchez aussi la distance avec le gros poing, mais attention à ne pas trop foncer avec les coups spéciaux. S'il s'avance avec les mille-mains, utilisez rapidement les petits poings baissés. Essayez de sauter par surprise et de frapper au dernier moment pour tenter des enchaînements, sans oublier quelques passages dans le dos.

### Balrog vs Vega



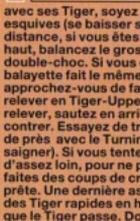
Le petit poing sert d'anti-Izna Drop !

Un match qui peut tourner à votre avantage si vous terrorisez votre adversaire. Tout d'abord, contre l'Inza drop, il suffit simplement de sauter en arrière avec le petit poing. Si vous êtes à terre et que Vega tente la roulade, contre-choppez en trouvant le bon moment. Contre une glissade prévisible, le poing moyen baissé suffira. S'il vous saute trop souvent dessus, avancez et choppez à l'atterrissage. Sautez lui dessus pour l'obliger à faire le flip-arrière, mais prenez garde à ce qu'il ne contre-saute pas. Tenez la distance avec le gros poing ou le pied moyen. Si vous le voyez sauter de loin, placez le poing moyen. Tentez un maximum de coup de crasse car Vega ne peut pas se relever.

### Balrog vs Balrog

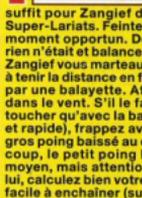
Un combat qualifié "de bourrins". Il faut surtout attendre que l'adversaire fasse un poing fonçant ou un Final punch. Vous pouvez le stopper à l'aide de la balayette ou du gros pied levé. Feintez un maximum en balançant des gros poings ou en essayant d'avancer avec les yeux à moyenne distance et que rien ne se passe, mettez la pression. Sautez sur lui à courte distance mais attention à ce qu'il ne se déplace pas pour chopper.

### Balrog vs Sagat



Si Sagat essaie de vous coincer de loin avec ses Tiger, soyez patient, alternez les sauts et esquives (se baisser sous le Tiger haut). À moyenne distance, si vous êtes sûr que Sagat va faire un Tiger haut, balancez le gros poing. Au pire, vous risquez le double-choc. Si vous êtes un peu plus près, la balayette fait le même effet. Quand il se trouve à terre, approchez-vous de façon à ce qu'il ait envie de se relever en Tiger-Uppercut. Dès qu'il commence à se relever, sautez en arrière avec un gros poing pour le contrer. Essayez de traverser les Tiger qu'envoie Sagat de près avec le Turning Punch (si vous arrivez, ça va saigner). Si vous tentez une attaque spéciale, placez-là d'assez loin, pour ne pas être contrôlé. Comme toujours, faites des coups de crasse dès que l'occasion s'y prête. Une dernière astuce : il arrive que Sagat lance des Tiger rapides en haut. Baissez-vous et attendez que le Tiger passe. Donnez alors un gros poing.

### Balrog vs Zangief



Quasi impossible pour le pauvre Balrog, car il suffit pour Zangief de rester loin et de faire ses Lariats et Super-Lariats. Feintez donc un maximum et ne forcez qu'au moment opportun. De temps en temps, faites comme-ci de rien n'était et balancez un Final punch. Mais attention, un bon Zangief vous marteau-plonnera à coup sûr. Ne cherchez pas à tenir la distance en frappant dans le vide, vous seriez contrôlé par une balayette. Attendez que Zangief fasse son Lariat dans le vent. S'il le fait avec les poings, vous ne pouvez le toucher qu'avec la balayette. S'il le fait avec les pieds (court et rapide), frappez avec le gros poing levé de loin ou avec le gros poing baissé au contact. S'il saute de loin en mettant un coup, le petit poing l'arrête net. De près, utilisez le poing moyen, mais attention au double-choc... Si vous zangiez sur lui, calculez bien votre coup et gardez en tête que Zangief est facile à enchaîner (surtout K.O.).



Voici les coups à utiliser contre les Lariats.

### Balrog vs M. Bison



Frappez avec le gros poing contre des Tiger hauts.

Très difficile, voire quasiment impossible, mais il faut souffrir pour vaincre. La meilleure technique consiste à serrer l'adversaire dans le coin, à ne pas le lâcher et à multiplier les choppers, les petits poings, les attaques spéciales... Si vous êtes loin, jouez la défense, sautez sur place et faites très attention. Contre un bon M.Bison vous aurez du mal à placer des coups. Vous pouvez traverser les torches avec le Final Punch mais ça ne sert pas à grand chose, juste à surprendre. Sautez en arrière avec le petit poing quand il vous rebondi dessus. Essayez de stopper la torche au tout départ avec le gros poing. Pour finir, balayez quand l'opposant attend avec son pied moyen baissé.



## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Vega retire toujours son masque après le combat. Il se refait une petite beauté...

Chope dans les airs



Vega peut choper de deux manières : dans les airs ou sur le sol. Personnellement, je préfère choper en l'air.

Chopage



## CHOPAGE

Rebondissez !



Vega est avec Chun Li le seul combattant pouvant rebondir sur le "mur". Pour cela, sautez en arrière contre le bord de l'écran puis mettez la manette en avant.

## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>400 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>300 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>300 pts</p>
<p>Petit pied sauté vers l'avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté vers l'avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros pied sauté vers l'avant.</p> <p>200 pts</p>	<p>Petit poing sauté vers l'avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté vers l'avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Gros poing sauté vers l'avant.</p> <p>200 pts</p>





# SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT



- Style : boxe thaï
- Origine : Thaïlande
- Taille : 2,26 m.
- Poids : 78 kg.
- Né le : 02/07/55.
- Mensurations : 130, 86, 95.
- Groupe Sanguin : B.

**IDEN  
TITE**

*Sagat s'entraîne depuis sa plus tendre enfance pour devenir champion du monde de boxe thaï. Aujourd'hui, c'est chose faite. Maintenant, il veut devenir le maître des Street Fighter. Un seul obstacle se dresse sur sa route : il s'appelle Ryu, combattant du Japon...*



**S**on nom original c'est... Sagat, le seul des quatre boss qui ait gardé son nom. Il fait sa première apparition dans SF 1, en tant que dernier boss... Il a maintenant une revanche à prendre. Il est malheureux, suite à sa défaite dans SF 1. Le seul qui ait réussi à le mettre à terre s'appelle Ryu... Ce dernier, pratiquement battu, se releva du sol avec son Dragon Punch. Sagat garde donc de cette journée un mauvais souvenir, ainsi qu'une cicatrice recouvrant tout son torse. Entraîné depuis l'âge de 6 ans à la boxe thaïlandaise, il est devenu le meilleur de son école et remporte tous les tournois du pays. Remarqué par M. Bison lors d'un important championnat, il devient rapidement son bras droit. Il est le chef de file de nombreux gangs dans le monde. Mais son argent et le respect des autres lui importent peu. Il entre dans le tournoi afin de mettre une bonne correction à Ryu...



**You win, You lose !**

*Sagat est vraiment un monstre de la nature. Je ne voudrais pas me trouver à la place de celui qui doit l'affronter...*



*Notre reporter de choc a pris Sagat dans une position plus que bizarre. Il est parvenu ensuite à le filmer contre Blanka. Chose rare : il l'a photographié en plein K.O.*

**36 CHANDELLES**

## LES 4 COUPS SPECIAUX

**Le Tiger Knee.**



**Tiger haut.**



**Tiger bas.**



**Tiger Uppercut.**



1 : ↕ → ↘ avec pied. 2 : ↕ ↘ → avec poing. 3 : ↕ ↘ → avec pied.  
4 : ↕ ↘ → avec poing.



Sagat dans SF2



Sagat dans SF2 Turbo.

**TENUES  
DE  
COMBAT**



Sagat dans SF2 Turbo.

Sagat fait son apparition dans SF1. Il était le dernier boss. aujourd'hui sous les ordres de M. Bison, il revient dans le tournoi pour se venger de Ryu, son ennemi juré de toujours. Il n'a aucun scrupules !

## Thaïlande, le pays de la boxe thaï.



*Voici la statue du dieu Bouddha. On a déjà pu l'apercevoir dans les derniers stades de SF 1, mais loin dans le fond de l'écran... Maintenant, elle apparaît en premier plan et accompagne Sagat dans ses combats.*

**SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT**

## PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Sagat a dû encaisser des coups terribles lors de son dernier combat. Regardez la tête qu'il a.



Chope dans le combat

Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur poing moyen ou gros poing. Et voilà, le tour est joué ! Rien de plus facile !

## CHOPAGE

Sagat est pour beaucoup d'entre nous (pros de SF) le meilleur des combattants dans SF2 Turbo...



## ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

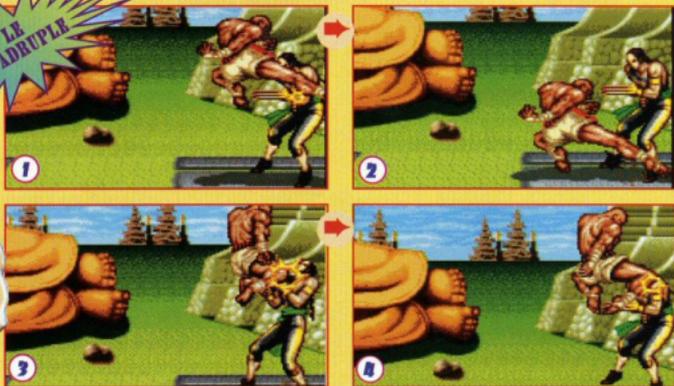
<p>Petit pied normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied normal.</p> <p>200 pts</p>	<p>Gros pied normal.</p> <p>400 pts</p>	<p>Petit poing normal.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing normal.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing normal.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied baissé.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing baissé.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing baissé.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros poing baissé.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté sur place.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté sur place.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté sur place.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing sauté sur place.</p> <p>500 pts</p>
<p>Petit pied sauté vers l'avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen pied sauté vers l'avant.</p> <p>300 pts</p>	<p>Gros pied sauté vers l'avant.</p> <p>500 pts</p>	<p>Petit poing sauté vers l'avant.</p> <p>100 pts</p>	<p>Moyen poing sauté vers l'avant.</p> <p>400 pts</p>	<p>Gros poing sauté vers l'avant.</p> <p>500 pts</p>

# SAGAT

## サガット

## ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE QUADRUPLE



Sautez sur l'opposant avec le gros pied (1), puis frappez avec un petit pied (2), enchaîné avec un Tiger Knee (3) et (4)

Dossier réalisé par  
D.A.V, L.V et M.I.K.

LE TRIPLE  
DE SAGAT.



Sautez sur l'adversaire avec le gros pied (1), puis frappez avec le petit pied (2) qu'il faut enchaîner avec un grand Tiger Uppercut (3).

PRÉLIMINAIRES

Sagat est certainement le personnage possédant tous les atouts pour remporter la victoire finale. Premièrement, bombardez sans cesse l'adversaire de Tiger-Foetiles aussi un maximum, pour que l'opposant vous saute dessus. C'est là que vous lui décochez un Tiger Uppercut. S'il saute de loin (pour éviter un Tiger bas, par exemple), utilisez la balayette ou alors contre-sautez avec un gros coup. Apprenez ensuite à maîtriser le Tiger Knee. Ce coup de genou est si rapide qu'il terrorise l'adversaire. Utilisez-le aussi pour passer au dessus des balayettes ou des boules. La grande droite est un autre point fort de notre thaïlandais. En effet, elle maintient à distance les adversaires qui avancent lentement en envoyant trop de projectiles. Elles repoussent aussi les adversaires qui balancent un coup spécial dans le vide (ex : un dragon punch). Voilà vous savez tout ou presque sur le Thai le plus balèze de Street Fighter 2 !

## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN



Avec le Tiger Uppercut, vous soulevez notre ami Ken.

### Sagat vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, en faisant attention au coup de poing sauté (vous devez vraiment faire le Tiger Uppercut au dernier moment sous peine d'enchaînement). Contre l'hélico, frappez avec le Tiger Uppercut ou la grande droite. Quand vous tombez au sol, relevez-vous en Tiger Uppercut si Ken effectue sa boule (pareil avec Ryu).

La balayette sert beaucoup pour les double choc. Elle touche de très loin mais possède un défaut : elle est très lente. Aie, aie !!!



La grande droite donne le même effet que la balayette mais elle vous laisse tout de même moins de temps vulnérable



### Sagat vs Ryu



Regardez bien ou Ryu atterrit après avoir effectué son hélicoptère.

Envoyez des boules pour obliger Ryu à sauter sur vous. Employez le Tiger Knee si vous êtes près de l'adversaire, pour traverser ses boules et pour le martyriser. S'il fait l'hélicoptère, ne sortez pas le Tiger Uppercut au dernier moment mais un petit peu avant que notre japonais finisse son attaque. Sautez de temps en temps sur Ryu pour le surprendre et pour l'enchaîner (coup de pied sauté + Tiger Knee ou grande droite). Quand il saute de loin, contresautez avec le gros pied. S'il saute de près, faites le Tiger Uppercut au dernier moment. Contre l'hélico, utilisez aussi la grande droite ou le contresaut. Attention s'il balance son hélico de près, c'est très dangereux pour vous (restez baissé). S'il atterrit derrière vous un peu loin, sautez vers l'avant. Utilisez un petit peu la grande droite pour empêcher Ryu de lancer sa boule. Si vous êtes coincé, restez vigilant et n'employez pas trop la balayette ni le saut sur place. Attendez plutôt que l'opposant effectue une action quelconque pour réagir. Quand vous coincez Ryu, mettez vous à bonne distance et envoyez des Tiger bas en alternant les vitesses. Quand Ryu vous touche avec le Dragon Punch alors que vous êtes protégé, frappez avec la grande droite pour le toucher instantanément.

### Sagat vs Dhalsim

Ce match est sûrement l'un des plus dur pour Sagat. En effet, Dhalsim possède tous les coups pour vous stopper. Mais ce n'est pas très grave si vous variez bien votre jeu. Quand Dhalsim envoie un Yoga Fire d'assez près, inutile de sauter sur place (il vous touche à l'arrivée du saut avec le grand poing baissé). Sauter sur place seulement de très loin. S'il envoie un Yoga Fire de loin, envoyez tout de suite un de vos Tiger. De près, sautez tout de suite sur lui. S'il met un coup de loin, tentez un double choc avec la balayette ou soulevez le avec le Tiger Uppercut. S'il fonce sur vous de près avec la vrille ou la touffe, faites immédiatement le Tiger Uppercut. Alternez beaucoup les Tiger haut et bas pour surprendre Dhalsim mais faites attention quand il est très près (les Tiger en haut servent beaucoup pour tromper Dhalsim). Employez le Tiger Knee pour surprendre et pour traverser les Yoga Fire. Quand l'opposant saute, essayez de vous rapprocher, de sauter sur place ou vers l'avant avec le gros pied, ou de faire un Tiger Uppercut. Quand vous mettez Dhalsim à terre, sautez lui dessus, pour le suicida contre les Yoga Fire. \*Il est possible de traverser les Yoga Fire en faisant le Tiger Uppercut au dernier moment. C'est très très dur à placer en combat, mais cela surprend énormément.



Placez de temps en temps des Tiger Uppercut et lancez des Tiger hauts pour feinter. C'est compris ??

### Sagat vs Blanka



Le contresaut est une arme vraiment efficace contre Blanka !

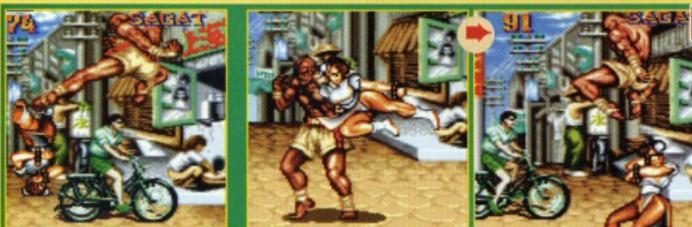
Là aussi, envoyez des Tiger pour obliger Blanka à sauter sur vous. Attention aux adversaires malins qui s'approche de vous et saute sur place. Si saute d'un peu loin contresautez vous serez gagnant à tous les coups (votre coup de pied sauté frappe tout le temps à la hauteur de sa tête, c'est à dire un peu plus au haut que tout ses coups). Si vous sautez en arrière, donnez rapidement un gros coup de pied pour stopper toutes les attaques adverses. Ne lancez jamais de Tiger en haut car l'adversaire n'a qu'à avancer pour les éviter. Si Blanka fait une boule horizontale et vous touche en protection, relancez un Tiger en bas. S'il resaute juste après, vous avez obligatoirement le temps de placer un Tiger Uppercut.

### Sagat vs Guile

Là aussi, envoyez des Tiger bas pour obliger l'adversaire à sauter. Quand Guile traverse un Tiger avec le Somersault Kick, approchez-vous un peu et frappez avec la grande droite. S'il saute de loin, donnez aussi une grande droite. Mais pas de balayette, car Guile vous battrait avec son gros coup de pied sauté. Justement, pour parer ce gros coup de pied sauté, donnez un gros coup de poing baissé. C'est la même chose s'il frappe avec un coup de pied moyen sauté, il y aura double choc mais vous retirez plus d'énergie. Quand Guile envoie son Sonic, vous pouvez soit lui sauter dessus, passer à travers avec le Tiger Knee (c'est très utile), sauter sur place (pas trop conseillé), ou faire un double choc suicide (très fort aussi). Vous pouvez aussi (chose difficile) mettre la grande droite au moment où Guile envoie le Sonic pour faire double choc. Feintez aussi très souvent pour obliger Guile à sauter mais restez en position basse pour ne pas être surpris par le moyen coup de pied sauté.



Sur la première série de photo, vous voyez comment Sagat rattrape Guile après son Somersault Kick : avec une grande droite tout simplement. La dernière photo montre, que, quand Guile lance un Sonic Boom, vous pouvez l'arrêter avec un Tiger Knee. Cette technique est terriblement efficace quand elle est employée consciencieusement.



Sur la première photo, vous stoppez l'hélico de Chun Li avec votre coup de pied sauté. Vous voyez ensuite comment le boxeur thaïlandais évite un passage dans le dos. Il saute en arrière tout simplement. Utile, si bien utilisé.

### Sagat vs Chun Li

Envoyez comme d'habitude des Tiger bas pour obliger Chun Li à sauter dessus. S'il elle saute avec le petit coup de pied, faites le Tiger Uppercut au dernier moment. Quand elle tente de faire quelque chose en sautant dans le dos avec le petit coup de pied, ressautez en arrière avec le petit coup de pied. Chun Li ne peut strictement rien faire. Contre l'hélico de loin, sautez vers l'avant avec le gros pied. Si elle fait des boules à proximité, utilisez la grande droite pour un double choc. Quand elle lance une boule et s'avance, mieux vaut se protéger et encaisser la boule en protection.

### Sagat vs E. Honda



Sautez quand E. Honda fait sa torpille. Chopez-le ensuite.

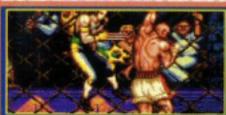
Voilà un combat difficile à négocier pour les débutants, mais simple pour les experts. Ne balancez pas des Tiger à tort et à travers mais attendez plutôt.

Pourquoi ? Si vous faites des Tiger bas, E. Honda passe par dessus en exécutant la torpille. Soyez donc patient et restez concentré. Envoyez des Tiger hauts pour empêcher E. Honda de faire sa torpille (attention tout de même au Super Sumo Press). Quand il fait sa torpille, sortez le Tiger Uppercut ou sautez par dessus pour enchaîner après. Lancez quelques Tiger en bas et feintez un max pour obliger l'adversaire à sauter. Quand vous êtes coincé, attendez et jouez en fonction des mouvements de l'opposant. Si E. Honda saute du bout de l'écran, avancez-vous un peu pour le balayer sur la fin du saut. Ne sautez pas souvent sur l'adversaire car l'adversaire vaincra souvent. Sautez sur E. Honda quand vous l'avez mis à terre mais un petit peu avant qu'il se relève (pour ne pas être contre par une torpille ou un Super Sumo Press). Si E. Honda utilise trop les milles mains près de vous, soulevez-le avec le Tiger Uppercut.

### Sagat vs Vega

Pour ce combat, jouez la défensive. Feintez énormément pour que Vega vous saute dessus.

Quand l'opposant fait le Super Izna Drop, faites le Grand Tiger Uppercut (vous toucherez l'adversaire à tous les coups). Quand vous tombez à terre et que Vega effectue sa roulade, relevez-vous en Tiger Uppercut. Si vous le mettez à terre, sautez lui dessus pour le terroriser (et aussi pour casser la griffe). Quand vous envoyez des Tiger, attention car Vega saute très rapidement. Lancez de temps en temps des Tiger lents si Vega saute sur place.

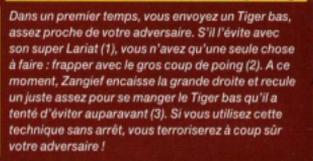


Le Tiger Uppercut stoppe l'Izna Drop de Vega.

### Sagat vs Zangief

Comme d'habitude, envoyez des Tiger. Mais la tâche n'est pas aussi simple que d'habitude : si vous en envoyez en bas, Zangief fait la Super Corde à linge. En haut, il fait la corde à linge.

Il faut donc le bombarder sans arrêt pour qu'il n'est pas le temps de contre-attaquer. Quand vous envoyez des Tiger lents en bas et que Zangief les évite avec la Super corde à linge, donnez une grande droite en vous approchant pour le toucher et le repousser sur le Tiger. Si vous en envoyez en haut et qu'il les évite aussi, frappez avec le pied moyen. Quand il saute de près, faites le Tiger Uppercut. D'un peu loin, la balayette. De très loin le coup de pied sauté, vous êtes gagnant à tous les coups. S'il avance, placez de temps en temps la grande droite et feintez pour l'obliger à sauter. Ne feintez tout de même pas trop car les bons Zangief connaissent la distance parfaite pour vous "marteau-pilonner". Ne vous laissez surtout pas coincer et sortez de temps en temps des Tiger Knee. Quand Zangief utilise la super corde à linge très près, sortez le Tiger Uppercut. Quand vous sautez sur Zangief et le touchez avec un gros coup de pied, enchaînez avec un Tiger Knee pour le mettre K.O. Sautez quelques fois sur place pour le stopper avec le gros coup de pied. Enfin, quand vous êtes à terre, relevez-vous en Tiger Uppercut seulement quand Zangief vous saute dessus ou est à moyenne distance.



Dans un premier temps, vous envoyez un Tiger bas, assez proche de votre adversaire. S'il évite avec son super Lariat (1), vous n'avez qu'une seule chose à faire : frapper avec le gros coup de poing (2). A ce moment, Zangief encaisse la grande droite et recule un juste assez pour se manger le Tiger bas qu'il a tenté d'éviter auparavant (3). Si vous utilisez cette technique sans arrêt, vous terroriserez à coup sûr votre adversaire !

### Sagat vs Balrog

Ce match est très facile à gérer. Si vous envoyez sans arrêt des Tiger bas, d'une lointaine distance, vous ne risquez absolument rien. Proche de votre adversaire, vous courez un grand danger : vous pouvez encaisser un Turning Punch dans la tête. Ce serait vraiment dommage. Si Balrog vous force dessus avec une de ses attaques spéciales, essayez de le contrer avec votre Tiger Uppercut. Pareil s'il donne un grand coup de poing. Contre un adversaire qui s'amuse à sauter de loin, frappez avec la grande droite. De près, essayez d'utiliser le Tiger Knee. N'hésitez pas à balancer des Tiger hauts pour destabiliser votre adversaire et pour l'obliger à attaquer. Dernier conseil : faites très attention quand vous vous relevez avec un Tiger Uppercut après être tombé au sol. Un Balrog malin vous stoppe avec son gros coup de poing sauté.



Avec le Tiger Uppercut, vous soulevez le fongage de Balrog.

### Sagat vs Sagat



Faites le Tiger Uppercut de près quand votre jumeau lance un Tiger.

Le combat des frères jumeaux se joue beaucoup à la chance. Il faut bouclarder de Tiger l'opposant pour l'obliger à sauter. Bref, quand l'adversaire envoie des Tiger (presque tout le temps en bas), plusieurs solutions s'offrent à vous : sauter sans arrêt sur place (ça agace beaucoup l'adversaire et l'oblige à attaquer), les traverser avec des Tiger Knee (cela sert beaucoup pour approcher et surprendre), ou sauter vers l'avant mais d'une lointaine distance. Quand l'opposant saute d'un peu loin, contresautez immédiatement. Près de l'adversaire sautez de temps en temps sur place en donnant un gros coup de pied au cas où il envoie un Tiger (attention au contresaut). S'il saute de près, utilisez le Tiger Uppercut. Dernière chose : tentez les doubles-chocs avec le Tiger Uppercut. Je veux dire que si vous êtes près de l'adversaire et que ce dernier envoie un Tiger, sortez le Tiger Uppercut. Vous encaissez souvent le Tiger mais soulevez l'opposant

### Sagat vs M. Bison



Coincez M. Bison avec vos petits pieds.

Ce match est aussi très dur pour Sagat, mais pas impossible à remporter. Essayez par tous les moyens d'approcher M. Bison (surtout avec le Tiger Knee). Quand vous êtes près, envoyez quelques Tiger en bas et martyriser le en sautant dessus avec le petit coup de pied accompagné par des coups de tibias (c'est une technique très dur à parer pour M. Bison cf photo faite). Quand vous êtes loin, envoyez peu de Tiger bas (M. Bison vous rebondit sur la tête sans problèmes) et quelques Tiger en haut. S'il essaie de rebondir, sautez en arrière avec le gros coup de pied. Il saute ? Tiger Uppercut est la réponse. Quand il fait la torche, essayez de sortir un Tiger Uppercut, ou protégez-vous pour ensuite chopper. Contre le double Kick, faites aussi le Tiger Uppercut (justement, protégez-vous en bas contre ce pouvoir spécial et pas en haut).

# LE STREET FIGHTER LE PLUS FORT EST : SAGAT



**C'**est du joli ! On vous donne toutes les techniques possibles et imaginables, mais on oublie carrément de vous dire qui est le meilleur de tous les combattants ! Heureusement que notre rédac' chef est passé par là et qu'il nous a donné quelques bons coups de pieds au derrière pour nous le rappeler.

Chaque combattant possède des avantages et des inconvénients. C'est en fonction de ses caractéristiques, que nous avons évalué sa position dans le classement du meilleur Street Fighter. Avant de consulter notre comparatif, voyez quels sont les avantages et les défauts de chaque personnage.

**RYU** : il ne possède aucun défaut. Il dispose de nombreux coups normaux et ses coups spéciaux sont incroyables. Son point fort

est sans aucun doute l'hélico, car au début et à la fin de cette attaque, Ryu est invincible.

**E. HONDA** : il est très puissant mais ne peut lancer aucun projectile. De plus, il saute vraiment trop lentement. Cela le désavantage contre Ryu, Ken, Guile et Chun Li.

**BLANKA** : il est vraiment très fort. Son coup de pied sauté touche vraiment loin et sa boule verticale est un véritable anti-saut. Enfin, il saute vraiment rapidement.

**GUILE** : même s'il ne possède pas de coups nouveaux, il reste très fort. Son coup de genou est incroyablement utile, mais son coup de pied moyen à moins d'envergure que dans Street Fighter 2'.

**KEN** : Ken est vraiment très fort, surtout au niveau des enchaînements. S'il touche une fois l'adversaire, s'en est fini. De plus son Dragon Punch porte maintenant très, très loin.

**CHUN LI** : grâce à sa nouvelle boule, Chun Li peut maintenant contrer ceux qui

tentaient de la tenir à distance. Elle est vraiment très bonne, que ce soit en attaque et en défense.

**ZANGIEF** : avec sa nouvelle corde à linge qui évite les boules, Zangief devient vraiment fort. Il connaît quand même deux véritables adversaires : E. Honda et Dhalsim. Impossible de les approcher...

**DHALSIM** : le Yoga Teleport, sa nouvelle arme, le rend extrêmement redoutable. Il n'enlève pas beaucoup d'énergie mais possède une balayette qui touche vraiment très loin.

**BALROG** : Balrog est très puissant et peut à présent traverser les boules avec son Turnip Punch. Ses ennemis sont ceux qui parviennent à le tenir à distance. Son pire adversaire : Zangief. Le Russe stoppe toutes ses attaques grâce aux cordes à linge.

**VEGA** : Vega possède une "choppe" en l'air vraiment exceptionnelle et une rapidité incroyable. Malheureusement, ces coups ne retirent vraiment pas assez d'énergie.

**SAGAT** : même si Sagat ne possède pas beaucoup de coups, il domine ses adversaires grâce à ses coups spéciaux. Son coup de genou est beaucoup trop fort, et son Tiger Uppercut touche très loin.

**M. BISON** : dans ce nouveau Street Fighter, les coups de pieds de M. Bison ne touche vraiment pas loin. De plus, il faut charger beaucoup trop longtemps pour faire le Double Kick.

**Le Tableau** : ce tableau n'est pas aussi compliqué qu'on pourrait le penser. Chacun des combattants joue cent matchs contre tous les autres (excepté son double). Nous évaluons le nombre de victoires qu'il peut obtenir et nous calculons les totaux (colonne de droite). Quand vous avez +60, entre parenthèses, cela signifie que votre combattant parvient à gagner 60 matchs de plus que la moyenne, qui est de 50 victoires. Pas la peine alors de vous expliquer ce que signifie le -1 Ça y est, vous savez qui est le meilleur des Street Fighters!!! FIGHT.

DAV

## La matrice de Street Fighter II Turbo

	SAGAT	RYU	GUILE	KEN	HONDA	CHUN LI	BLANKA	DHALSIM	ZANGIEF	VEGA	M. BISON	BALROG	TOTAL
SAGAT	VS	50	60	50	60	60	60	50	60	55	60	50	615 (+65)
RYU		50	55	50	60	60	55	50	50	55	60	50	595 (+45)
GUILE		40	45	50	55	55	55	45	60	55	55	65	580 (+30)
KEN		50	50	50	55	50	55	50	50	60	55	55	580 (+30)
HONDA		40	40	45	45	50	50	50	70	60	55	60	565 (+15)
CHUN LI		40	40	45	50	50	50	60	55	50	55	60	555 (+5)
BLANKA		40	45	45	45	50	50	60	55	55	55	45	545 (-5)
DHALSIM		50	55	55	50	50	40	40	65	40	50	50	540 (-10)
ZANGIEF		40	50	40	50	30	45	45	35	60	60	75	530 (-20)
VEGA		45	45	45	40	40	50	95	60	40	30	45	505 (-45)
M. BISON		40	40	45	45	45	45	45	50	40	50	55	500 (-50)
BALROG		50	50	35	45	40	40	55	50	25	55	45	490 (-60)



**Style :** spécial.  
**Origine :** inconnue  
**Taille :** 1,82 m.  
**Poids :** 80 kg.  
**Né le :** 17 avril ??  
**Mensurations :** 129, 85, 91.  
**Groupe Sanguin :** A.

**IDENTITE**

*Dans Street Fighter Turbo, vous pouvez choisir M. Bison et terroriser vos adversaires à grands coups de torche. Pour cela, vous devrez vous entraîner de longs mois. Lisez donc les nombreuses techniques que nous vous révélons. Elles contiennent un grand nombre d'infos inconnues jusqu'ici, sur Terre !*

**S**on nom d'origine, c'est Vega. Maintenant il se nomme M. Bison. On l'appelle donc couramment Monsieur Bison. Bien sûr, il arrive que les puristes l'appelle Monsieur Vega... Chef d'une grande organisation criminelle, M. Bison s'habille toujours en militaire, histoire d'en imposer à son entourage. On sait peu de choses de lui, mis à part qu'il est poursuivi par de nombreuses personnes qui cherchent à se venger de lui, mais M. Bison ne s'en inquiète pas car il se sent fort, il se croit même invincible. Plus étrange, il a la faculté étrange de concentrer de l'énergie dans n'importe quelle partie de son corps. Pendant la guerre du Cambodge, il tire à bout portant sur Charlie, le meilleur ami de Guile. Il provoque aussi un duel à mort contre le père de Chun Li, car il refuse de travailler pour lui (nerveux le gars !)... S'il participe au tournoi, c'est d'abord pour assouvir un désir personnel, la domination du monde !



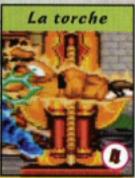
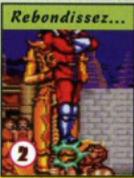
**You win, You lose !**  
 M. Bison prouve qu'il est le maître quand il gagne. Par contre, quand il perd, il pleure à chaudes larmes.



*Même s'il est le boss final, M. Bison ne peut s'empêcher de prendre une pose bizarre. Aussi, il ne supporte pas l'électricité de Blanka. Enfin, il vient de se prendre un enchaînement de Ryu.*

## 36 CHANDELLES

### LES 4 COUPS SPECIAUX



1 : ← puls → avec pied. 2 : ↓ puls ↓ avec poing. 3 : dirigez-vous dans les airs comme vous le désirez et frappez avec le poing. 4 : ← puls → avec le poing.

### Le père du boss final n'attend plus que vous !



**TENUES DE COMBAT**



Quand M. Bison effectue sa balayette, il glisse vers l'opposant. Regardez bien !

*Le personnage que vous voyez se lève au moment où vous cassez l'une des deux statues qui se trouvent aux extrémités de l'écran. Dans Super Street Fighter 2, ce gars ressemble à Dhalsim !*



# BISON



## ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

TRAUMATISAGE



Voici un exemple de traumatisme qui oblige l'adversaire à faire des erreurs. Même s'il se protège, mettez un pied moyen baissé (protection basse (1)) un pied moyen levé (manette en arrière (2) puis un double kick (3&4). Libre à vous de remettre d'autres coups ou bien d'attendre que l'adversaire fasse un coup dans le vent pour venir le chopper.

LE 6 HIT COMBO



Passez dans le dos avec un gros coup (1), mettez deux petits poings baissés (en protection basse (2&3) puis un petit poing haut (manette en arrière(4)); mettez finalement en avant avec un bouton de pied pour toucher une (5) et deux fois (6). Donnez ensuite quelques coups de pieds pour terroriser et recommencez à enchaîner. C'est simple non ?

Dossier réalisé par  
L.V. MIK, et DAV.

### PRÉLIMINAIRES

Bien qu'étant le dernier boss, M. Bison n'est pas extrêmement fort. Son saut, long et lent, le rend vraiment très vulnérable. Ainsi, pour réaliser des passages dans le dos, il faut trouver la bonne distance, qui n'a rien à voir avec celle de Ryu ou Ken. Les gros coups ne servent pas à grand chose ; seul le gros pied peut être utilisé car il a une bonne portée. Notez tout de même que le gros pied a perdu 10 à 15% de sa longueur du 2<sup>e</sup> au Turbo. Aussi, la torche et le double-kick sont des coups à exécuter de loin, car vous pourriez vous faire chopper à l'arrivée. Le mieux est de feinter sans cesse, essentiellement avec le pied moyen baissé et levé. N'hésitez pas à mettre des coups de crasse car la choppe de Bison est vraiment excellente. Quand vous utilisez le double-kick, préférez le mettre avec le petit pied pour ne pas aller trop loin. Feintez, et rebondissez pour déconcorer votre opposant. Si vous prenez le match en main et ne vous laissez pas déborder (ni coincer) vous avez des chances de vaincre.

### DOUBLEKICK

Si vous vous trouvez à une distance assez lointaine, utilisez le "grand Double Kick" alors que si vous êtes assez proche de votre adversaire, employez le "petit" pour éviter de vous faire chopper à l'arrivée. Ok ???

## COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

### M. Bison vs Ryu



Donnez un gros pied pour éviter les balayettes mais pour frapper quand Ryu envoie sa boule.

Un combat difficile vu que M. Bison possède peu d'avantage de son côté et ne peut que feinter pour accéder à la victoire. Tout d'abord, évitez de sauter à tout va, vous vous feriez Dragon-Puncher. Dès que l'opposant fait une balayette dans le vide, frappez avec le gros pied. Contre les sauts de loin, faites la torche, mais pas au dernier moment, pour ne pas être contré. A distance moyenne, si vous sentez venir une boule, mettez le gros pied levé pour un double choc. De loin, mettez les boules, rebondissez sur la tête. Si vous n'avez pas chargé et que Ryu ne vous lance que des boules, sautez simplement sur place. S'il essaie de vous serrer dans le coin, contresautez en arrière ou bien mettez la torche très tôt. A moyenne distance, mettez quelques coups dans le vide assortis de double-kicks.

### M. Bison vs Ken

Pareil que contre Ryu, sauf qu'il faut faire extrêmement attention au Dragon Punch à la relève. Ne mettez des torches seulement que contre un Dragon dans le vent. Utilisez quelques fois la glissade qui passe en dessous de l'hélico.

Faites la balayette de loin pour passer en dessous de l'hélico. Vous le touchez ensuite à l'arrivée. Cool non ? (on sait David)



Contre la boule, utilisez la torche, contresautez avec le gros poing quand Blanka saute de loin.

### M. Bison vs Blanka

Un match à votre portée qui demande une connaissance parfaite des différents coups de votre combattant. Sachez que si vous vous protégez d'une boule de Blanka, vous pouvez aussitôt contrer avec la torche. Contre la boule verticale, rien à faire à part se protéger s'il vous arrive dessus. S'il saute sur vous, contresautez avec le gros pied ou protégez-vous en soyant près à contre-chopper. Mettez le double-kick de loin pour terroriser et des coups moyens. Feintez, rebondissez et restez attentif au moindre mouvement de l'adversaire pour anticiper.



### M. Bison vs Guile

Servez-vous des coups de pieds pour empêcher Guile de lancer son Sonic Boom. Gardez le à distance pour lui sauter dessus. Sautez aussi de temps en temps sur place. Essayez de placer le double coup de pied si l'adversaire feint trop ainsi que la torche. S'il fait la balayette, contrebalyette. Rebondissez quand Guile lance le Sonic. Si vous le mettez à terre, tentez un passage dans le dos au moment où il se relève. S'il se relève en Somersault Kick, il le fera de l'autre côté, s'il se protège vous pourrez alors tenter un enchaînement ou un coup de crasse. S'il saute avec le coup de pied moyen vers l'avant, placez-vous juste en dessous et frappez avec le gros poing. Comme d'habitude contresautiez. L'arme ultime de M. Bison : l'esquive de Sonic Boom ! Soyez à moyenne distance de Guile, attendez qu'il envoie son Sonic Boom et un peu avant de voir faire touché, faites le double coup de pied. Vous passez alors par dessus le Sonic et frappez l'opposant (si vous avez effectué la chose de près). Enchaînez alors pour mettre K.O.



Quand Guile lance un Sonic, frappez avec un gros pied ou passez par dessus avec un double kick. C'est très dur mais possible à réaliser.



### M. Bison vs Dhalzim

Un match déséquilibré en apparence mais apporte son lot de surprise. Tout d'abord, apprenez à maîtriser vos sauts pour ne pas être rejeté à terre. Contre un Yoga Fire, sautez sur place et pensez à mettre un gros coup de pied pour stopper une attaque de loin. S'il saute au loin, contresautiez avec le petit pied. Ne mettez pas la torche à tort et à travers car Dhalzim n'a qu'à faire la vrille pour vous arrêter. Le double-kick sert énormément, utilisez-le le plus souvent possible. S'il fait le pied moyen de loin ou le gros pied, vous pouvez passer en dessous en mettant la glissade.



Employez la balayette quand Dhalzim utilise un pied moyen.

### M. Bison vs Chun Li



Le petit poing stoppe les passages dans le dos et la balayette les boules (double choc).

Essayez de rebondir seulement quand Chun Li envoie ses boules. Utilisez le double Kick pour bloquer Chun Li.



Employez la torche au cas où elle se relève ou tentez un passage dans le dos. Ne frappez pas avec le gros coup de pied mais plutôt avec le moyen, vous restez moins longtemps vulnérable. Quand elle saute de loin, contresautiez immédiatement vers l'avant. Quand elle saute de près, contresautiez sur place. Contre le passage dans le dos avancez un poil et frappez avec le petit poing. Si Chun Li envoie sa boule, tentez le double choc avec la balayette. Contre un pied moyen baissé, tapez immédiatement avec votre pied moyen.

### M. Bison vs E. Honda

Ce match est vraiment difficile, car E. Honda possède tous les atouts pour vous stopper. Ne donnez pas trop de coups de pieds de loin, la torpille stoppe facilement. Attendez plutôt que l'opposant avance pour faire un double coup de pied ou un coup normal. Rebondissez souvent pour surprendre et sautez sur place dès que E. Honda fait sa torpille. Comme d'habitude, contresautiez. Utilisez la petite torche mais faites attention à ce que E. Honda ne fasse pas sa torpille. Effectuez des passages dans le dos. Si vous êtes coincé, protégez-vous, vous n'avez aucune autre solution. Si l'opposant tente un passage dans le dos, sautez immédiatement vers l'avant. Enfin, si vous mettez l'ennemi à terre, essayez de placer un enchaînement.

### M. Bison vs Vega

L'avantage principal de Vega dans ce match est son saut. Il faut donc apprendre à contrer tout le saut de Vega. S'il saute de loin, pas la peine de bouger. D'un peu plus près reculez ou défendez-vous. De près, contresautiez immédiatement en arrière avec le gros pied. Si Vega s'amuse à donner des coups de griffe, contrez-le avec les moyens pieds baissés. Sautiez en arrière avec le gros pied contre l'Izna Drop. Contre la roulade, frappez avec les petits poings baissés. Utilisez le double-kick pour casser la griffe.



Si Balrog vous fonce dessus, utilisez le pied moyen baissé.

### M. Bison vs Balrog

Un match simple à négocier. Quand Balrog donne un coup de poing normal, frappez immédiatement avec le gros poing baissé. Contre les attaques spéciales, utilisez le gros pied ou le moyen pied baissé. S'il saute, contresautiez. Utilisez la torche mais attention à ce qu'elle ne se termine pas dans le coin (sinon c'est coup de tête direct). Utilisez beaucoup le double Kick pour empêcher Balrog d'avancer. Il n'est pas utile de trop rebondir sur la tête de votre opposant. Enfin, essayez de contresauter avec le petit poing.



Contre le Super Izna Drop, utilisez le contre-saut.

### M. Bison vs Sagat

Voici le combat des derniers boss avec un net avantage pour Sagat, disposant d'une plus grande panoplie de parades que Bison. Évitez à tout prix de sauter n'importe comment car vous seriez reçu par un Tiger Uppercut. S'il vous saute dessus, sautez sur place en mettant le gros pied. Contre le Tiger Bas, sautez sur place; si jamais vous avez chargé, vous mettez la torche, vous passerez ainsi par dessus. Mais n'usez pas trop de cette gâterie car Sagat peut vous réceptionner méchamment. De près, mettez le gros pied pour décharger Sagat (double-choc s'il fait un Tiger). Quand il tente de vous serrer dans le coin en vous sautant dessus, sautez immédiatement en arrière avec le gros pied. S'il essaie de vous serrer au sol, contre-choppez immédiatement. Feintez, rebondissez de temps en temps et faites attention.



Pendant que Sagat lance un Tiger Bas, M. Bison fait sa torche.

### M. Bison vs Zangief

Un match assez compliqué car vous ne pouvez quasiment pas faire la torche. La plupart du temps, utilisez les coups normaux ainsi que le double-kick. Contre le Lariat avec les poings, mettez la glissade, contre le Lariat avec les pieds, mettez le gros coup de pied levé. Évitez de trop sauter sur votre adversaire car un Lariat aurait vite fait de vous ramener au monde de la réalité. Sautiez sur place avec le gros pied pour tenir la distance, si l'adversaire s'approche trop près, vous pouvez ainsi mettre une torche surprise, ou des coups moyens. En règle générale, feintez énormément et mettez des double-kick par surprise pour enlever un max d'énergie.

### M. Bison vs M. Bison

Dans ce match, utilisez surtout le double Kick, le grand pied adverse (en vue d'un double choc) et aussi la torche (quand votre ennemi l'a fait de près). Contre le "rebondissement", sautez en arrière avec le gros pied. Si M. Bison fait la torche de loin, protégez-vous et choppez, ou sautez en arrière avec le gros pied. Tentez des passages dans le dos et sautez aussi par devant pour enchaîner.



Le terrible Double Kick est impuissant face au gros pied.

# LES PERSONNAGES PRÉFÉRÉS DE LA RÉDAC...

## DAVID TABORDA (REDACTEUR) :

"Incontestablement, c'est Sagat que je préfère. Il bouge parfaitement, terrorise les opposants avec ses Tiger et son Tiger Uppercut. Pour finir, il m'a permis de remporter la victoire au tournoi inter-magazines spécialisés qui réunissait Banzai, Consoles +, Joypad, Player One, Super Power, Nintendo Player et la Hot Line Nintendo !"



## LIONEL VILNER (REDACTEUR) :

"J'ai un faible pour Guile. Pour la simple raison que je ne jouais qu'avec lui sur Street Fighter 2. Mais dernièrement, je m'entraîne avec Ryu, un personnage complet et très technique. Sinon j'ai un coup de cœur pour Zangief et l'euphorie que me procure chaque réussite du marteau pilon".



## GODEFROY LUONG (MAQUETTISTE) :

"Le premier perso à Street Fighter que j'ai choisis n'est autre que Guile. Depuis, je ne le lâche plus et je m'entraîne durement avec lui. Je suis certain de remporter mes combats..."

## MICHAEL VALENSI (REDACTEUR) :

"Le personnage que j'ai sans doute le plus aimé (à tel point que la nuit je rêve de lui) se nomme Ryu. En effet, c'est avec lui que j'ai réussi mon premier coup spécial... Vous ne pouvez pas imaginer ce que j'ai ressenti quand la boule de feu est sortie. Bien que Ryu soit toujours mon perso préféré, il se trouve que je m'identifie énormément à Sagat que je considère, d'ailleurs, comme le personnage le plus complet. Avec ses Tiger bas, hauts, ses coups de genoux et son Tiger Uppercut, il est le personnage idéal pour remporter la victoire.



## ELYSEE ADE (COLLABORATEUR) :

"Je ne suis pas aussi bon que David et Lionel, mais je terrorise quand même avec Ryu. Il possède une panoplie de coups si importante, que jouer avec lui est vraiment jouissif..."

## DAMIEN LEBIGRE (REDACTEUR) :

"Sans aucune hésitation, c'est Ryu mon perso de prédilection. La raison est simple, c'est le seul perso avec lequel je ne me prends pas de perfect dans la tête ! N'est-ce pas Dave ?"

## FRANCK LADOIRE (REDACTEUR EN CHEF) :

"Mettre des triplés aux opposants me procure force et courage. C'est pour cela que je prends Ken, spécialiste dans ce domaine..."

## LOUIS HOUNG (REDACTEUR) :

"Ken, Ken, Ken ! Je ne jure que par lui ! Il enchaîne si bien ses opposants, les coince si facilement... Perdre avec lui devient impossible quand vous le maniez parfaitement".



## STEPHANE LAVOISARD (COLLABORATEUR) :

"Je ne joue pas souvent à Street Fighter, mais quand je le fais, je ne m'éclate qu'avec Ken. Il possède vraiment tous les atouts nécessaires pour remporter la victoire."

## THOMAS FRANCOIS (REDACTEUR) :

"Pourquoi je prends Blanka ? Il me ressemble énormément, terrorise ses opposants et aussi, il fait de bonnes sucettes brésiliennes..."



## OLIVIER CANOU (COLLABORATEUR) :

"Si vous voulez un bon conseil, prenez le sumotori japonais. Avec les mille mains, il aspire l'énergie comme David les cannettes de cooooskse."



# LES CHEAT MODE

## SUPER NINTENDO



**SF 2 : JOUER AVEC LE MEME PERSO EN MODE BATTLE !**  
Dès que le logo Capcom apparait, prenez votre deuxième manette et faites bas, R, haut, L, Y, B. Un son retentit. Vous pouvez désormais jouer avec le même personnage en mode Versus, mais attention, vous ne pouvez pas entamer une partie en Mode Game Start (contre l'ordinateur). Pas grave, du moment que vous pouvez vous fritter en mode deux joueurs, c'est bien suffisant !



**SF 2 : LE BUG CHEAT MODE STREET FIGHTER 2 INDISPENSABLE !**  
Ce cheat mode est très simple à réaliser. Allez 27 fois dans le menu option et ressortez-en 27 fois ! Faites ensuite Game Start et... miracle : vous vous retrouvez comme d'habitude contre l'un des huit premiers personnages. Seule différence, il n'y a plus de barre d'énergie, de score, de temps, de musiques... et aussi, vous pouvez enchaîner l'ordinateur à l'infini de fois que vous le voulez, il ne meurt jamais... bizarre non ! Un seul inconvénient, le jeu plante au bout de quelques minutes et vous devez alors tout reprendre depuis le début !



**SF 2 TURBO : ENLEVER LES COUPS SPECIAUX CONTRE L'ORDINATEUR.**  
Pour rendre enfin ce jeu plus difficile, c'est simple : quand le logo Capcom défile, n'hésitez pas, composez le code suivant : bas, R, haut, L, Y, B avec la première manette. Vous avez alors la chance d'entendre retentir un son. Vous devez désormais vous battre contre l'ordinateur, mais uniquement avec vos coups normaux ! Si vous arrivez à l'atter tous vos adversaires : vous êtes fort.



**SF 2 TURBO : JOUER AVEC 10 ETOILES DE VITESSE EN MODE TURBO !**  
Quand le premier titre Street Fighter 2 défile à l'écran, faites bas, R, haut, L, Y, B avec la deuxième manette. Un son retentit. Vous pouvez désormais choisir la vitesse de jeu qui vous convient le mieux pour une éclate encore plus intense !



**SF 2 TURBO : ENLEVER LES COUPS SPECIAUX EN MODE BATTLE !**  
Au moment où vous choisissez le lieu du combat (stage select), faites bas, R, haut, L, Y, B avec la seconde manette. Un son retentit. Vous pouvez désormais retirer un ou plusieurs de vos coups spéciaux à votre personnage, en plaçant le curseur sur "OFF" ! Sympa mais, il faut le dire, c'est vraiment inutile !!!



Fireball ON Lighting ON  
Dragon Punch SE Whirlwind ON  
Hurricane Kick ON Kickback OFF  
Air Hurricane Kick ON Air Shoryu Kick ON



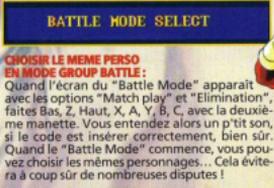
## MEGADRIVE



**JOUEZ AVEC VOS COUPS SPECIAUX CONTRE L'ORDINATEUR.**  
Dès que le logo Capcom apparait, faites bas, Z, haut, X, A, Y, B, C, avec la première manette. Maintenant, vous ne pouvez utiliser que les coups spéciaux de votre personnage contre l'ordinateur. Un conseil : prenez Sagat, il est vraiment très fort dans ce domaine.



**JOUER PLUS RAPIDEMENT EN MODE NORMAL :**  
Dès que vous allumez votre console, n'appuyez pas sur Start et attendez la séquence cinématique. Dès que le logo Street Fighter 2 (en bleu) apparait avec le gratte-ciel, faites : bas, Z, Haut, X, A, Y, B, C, avec la première manette. Vous pouvez désormais jouer avec cinq étoiles de vitesse, en mode "Champion", alors que cela n'était pas possible auparavant !



P  
A  
D  
D  
L  
E  
.  
P  
A  
D  
D  
L  
E  
.  
P  
A  
D  
D  
L  
E

# LES MANETTES

**B**eaucoup de joueurs ne regrettent qu'une seule chose à Street Fighter : le fait de ne pas pouvoir jouer avec la manette de leur rêve. La croix de direction est assez imprécise et le bouton répond mal... Pour satisfaire vos besoins, nous passons en

revue quelques paddles et joysticks d'arcade. Chacun propose ses avantages et ses inconvénients. Sachez, qu'ils sont tous disponibles, pour une bouchée de pain ! Nous espérons que vous parviendrez à trouver la manette de vos rêves en suivant les quelques conseils que nous vous dévoilons sur chacune des manettes. Accrochez-vous, c'est parti...



**LE PADDLE 6 BOUTONS MEGADRIVE :**  
Ce paddle est le rêve ultime pour tous les joueurs de Street Fighter. Il est aussi ergonomique que le paddle Super Nintendo et possède des boutons disposés comme pour une manette arcade. Un petit reproche : les boutons sont assez petits. On se trompe donc quelques fois de touche, mais avec l'habitude, plus aucun problème.

**LA FIGHTING STICK :**

La Fighting Stick est sans aucun doute la meilleure manette arcade du moment. Elle est petite, très souple et facile à prendre en main. Les six boutons principaux sont disposés comme dans les salles d'arcade. Bien évidemment, vous avez droit à des boutons start et Select, accompagnés du fameux tir automatique. Enfin, l'habituel ralentisseur dispose de plusieurs vitesses. Le manche est très petit et n'échappe jamais à vos précieuses mains. Bref, tout est parfait et à notre humble avis, vous devez absolument acquérir ce monstre de l'arcade.

**LA MANETTE SUPER ADVANTAGE :**

La Super Advantage est encore une de ces manettes où l'on retrouve des tirs automatiques, un ralentisseur, etc. Particularité de l'engin : deux boutons sont disposés sur une première rangée et quatre autres sur une seconde. Pas très pratiques quand on est un habitué de l'arcade. Mais enfin, avec le temps, on parvient à contrôler le joystick. Dixit David : je préfère quand même la Fighting Stick qui à mon goût, est la référence dans le domaine de la manette d'arcade. Je sais que vous n'êtes pas obligé de suivre mon conseil, mais n'oubliez pas que je suis le Street Fighter de l'apocalypse.



**LE PADDLE D'ORIGINE MEGADRIVE :**

Livré avec la Megadrive, ce paddle n'est pas conseillé pour les joueurs de Street Fighter 2'. En effet, il ne possède que trois boutons, chose très gênante quand on sait que Street Fighter en nécessite six... Vous pouvez tout de même jouer à ce magnifique jeu de combat en alternant les trois boutons de pieds et de poings avec le bouton Start.



**LA MANETTE MEGA MASTER :**

Avec un design et une ergonomie inspirés du monde de l'arcade, cette manette dispose de 6 boutons, de boutons Select et Start (heureusement !), d'un ralentisseur, et d'un tir automatique (bien pratique). Le manche souple, solide et quatre grosses ventouses permettent de jouer confortablement dans n'importe quelle position. Une excellente manette, destinée à tous ceux que les habitués "paddles" console n'ont pu convaincre !

**LE PADDLE ACCLAIM :**

Voici le concentré des paddles ASCII et Nintendo. Comme d'habitude, il bénéficie de tirs automatiques et d'un ralentisseur. Chose très rare, il n'est pas relié à votre console par un fil mais fonctionne grâce à un faisceau infrarouge. On peut donc jouer de très loin, sans emmêler aucun fil (aucun risque de spaghettis Jo !).

**LE PADDLE D'ORIGINE SUPER NINTENDO :**

Le paddle livré avec la Super Nintendo est certainement celui qui convient le mieux au joueur moyen. Il est très ergonomique et tient parfaitement dans la main. Les boutons sont placés de telle façon, que jouer devient un véritable plaisir. On se demande alors s'il n'a pas été inventé essentiellement pour les joueurs de Street Fighter...



**LA MANETTE ASCII PAD :**

Identique au paddle Nintendo, L'Ascii Pad propose en plus des tirs automatiques un ralentisseur (sans oublier un design encore plus beau). Bref, il est excellent pour un bon joueur de Street.

# THE STORY FIGHTER

## STREET FIGHTER I (août 1987).

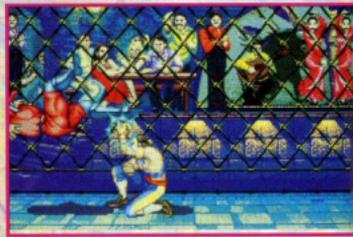
Le premier Street Fighter réunit Ryu et Ken. Nos deux valeureux combattants affrontent déjà les terribles adversaires que sont Sagat (dernier boss) ou Balrog, plus connu sous le nom de Mike. Les deux karatékas se servent déjà de l'hélico, du Dragon Punch et de la boule. Chacun de ces coups spéciaux retire un tiers d'énergie et, à l'époque, sont très difficile à effectuer. Dans SF1, vous pouvez aussi vous défouler dans un bonus stage. Vous ne cassez plus de voitures mais détruisez un tas de briques. Bref, Street Fighter 1 est un modèle du genre. Il a fait un véritable carton...

## STREET FIGHTER 2. The World Warrior (février 1991).

Sans aucun doute, Street Fighter 2 a révolutionné le monde de l'arcade. Huit personnages venus du monde entier, Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, combattent pour conquérir le titre de champion du monde. Chacun d'eux possède plusieurs coups spéciaux et une panoplie de coups normaux. Privilège énorme, le meilleur affronte les quatre grands maîtres, Balrog, Vega, Sagat et M. Bison ! De la baston ULTIME !!! Nous signalons au passage que SF2 était et est toujours le premier jeu de combat proposant 6 boutons différents pour se fritter. Trois boutons de poings et trois boutons de pieds. Aussi, nous avons droit à trois bonus stages inédits : dans l'un, vous détruisez une voiture, dans le second, vous éclatez des barils et dans le troisième, vous éclatez des tonneaux en feu. Un succès dont le monde se souviendra longtemps...

## STREET FIGHTER 2. Champion Edition (avril 1992).

C'est à partir du second épisode de cette célèbre saga que l'on peut enfin incarner les 4 grands maîtres : Balrog, Vega, Sagat et M. Bison. Vous pouvez comme d'habitude choisir un des 8 autres guerriers qui évidemment, ont subi de nombreuses améliorations. Par exemple, Ryu et Ken se différencient totalement au niveau des coups spéciaux, E. Honda avance en effectuant ses mille mains... Bref, il y a un maximum de changements qui rendent le jeu encore plus palpitant. Aussi, vous pouvez affronter votre double en combat singulier et montrer si vous êtes vraiment le meilleur. Encore un giga hit !!!



## STREET FIGHTER 2 TURBO

**Hyper Fighting** (novembre 1992).

**N**ous avons droit cette fois-ci à un remixe de Street Fighter 2', comportant de nouveaux coups spéciaux et une vitesse de jeu accélérée. Les nouveaux coups spéciaux sont, il est vrai, peu nombreux, mais augmentent une nouvelle fois l'intérêt du jeu : Ryu, Ken et Chun Li effectuent leur hélico en l'air, Blanka possède maintenant une boule verticale, Dhalsim peut disparaître... Street Fighter 2 Turbo reste toujours aussi phénoménal mais commence à lasser un peu les joueurs...



## SUPER STREET FIGHTER 2 The new Challengers

(octobre 1992).

**Q**uatre nouveaux combattants entrent en scène : Dee Jay, Cammy, T. Hawk et Fei Long. Ils possèdent tous de nombreux coups spéciaux et défient les douze anciens qui reviennent eux aussi avec de nouveaux coups. La boule de feu rouge de Ryu, le Dragon Punch enflammé et l'attaque super rapide de Vega font partie de leur nouvelle panoplie. Bref, ça va fritter sec dans les salles d'arcade. Pour terminer, sachez que huit joueurs peuvent s'affronter dans un mini tournoi (le Tournament Battle), quand quatre bornes sont "linkées". Nous avons alors droit à de méga combats mais aussi à des finales chaudes, chaudes, chaudes. Qui sera la vainqueur ?



## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Grand Master Challenge

(sortie courant avril 1992).

**S**uper Street Fighter 2 Turbo est d'après beaucoup de spécialistes avisés le dernier Street Fighter 2. Pourquoi ? Parce qu'il commence à lasser beaucoup de vétérans de l'arcade mais aussi parce qu'il atteint presque la perfection. Tout d'abord, Super SF2 turbo possède quatre vitesses de jeu différentes. Chacun des combattants dispose d'au moins cinq coups spéciaux. Beaucoup de coups normaux font leur apparition (même pour Guile qui n'avait presque pas changé depuis Street Fighter 2). Enfin, tous les guerriers possèdent un super coup spécial, capable de retirer la moitié de l'énergie adverse. Bref, un nouveau Street qui nous a tous laissé par terre et qui au Japon, a été nommé meilleur jeu de combat de tous les temps.





# STREET FIGHTER II

## The New Challengers

Après avoir détaillé en long, en large et en travers Street Fighter 2 Turbo, passons maintenant à Super SF2, que vous retrouverez d'ici peu sur les consoles Sega et Nintendo. D'ailleurs, pour célébrer l'événement, vous aurez droit dès la rentrée aux Techniques Mystiques de ce fantastique jeu, dans Banzai et Supersonic. Ici, nous serons très bref sur les anciens combattants, mais très complets sur les nouveaux : Dee Jay, Fei Long, Cammy, T. Hawk. Prêt pour le combat ? Bon, les quatre nouveaux font donc leur apparition dans Super Street Fighter 2. Nous les passons ici en revue et nous consacrons cette page aux anciens, qui à première vue, n'ont pas tellement changé.

**RYU** : désormais, Ryu envoie une boule rouge. A bout portant, elle fait tomber l'adversaire. De loin, elle l'enflamme. Detail intéressant : Ryu n'est presque plus invincible au début de l'hélico et à la fin, il est totalement vulnérable.

**E. HONDA** : le samurai japonais ne possède aucun nouveau coup mais, à présent, il peut effectuer des passages dans le dos avec sa torpille (quand l'opposant se relève, c'est encore plus efficace !).

**BLANKA** : même si Blanka possède une nouvelle boule, il a vraiment régressé. Sa boule verticale est très lente, et sa boule horizontale le laisse longtemps vulnérable après avoir touché l'adversaire.

**GUILE** : Guile n'a obtenu qu'un nouveau coup, le coup de pied moyen sauté sur place. Rien d'autre à signaler !

**KEN** : Ken possède un nouveau Dragon Punch capable d'enflammer l'adversaire et de le toucher trois fois. Le moyen Dragon Punch ne fait plus tomber l'adversaire mais le touche deux fois. Enfin, quand vous sortez de l'hélico près de l'adversaire pendant qu'il est baissé, vous le touchez.

**CHUN LI** : pour effectuer votre boule, vous devez désormais charger votre coup (comme Guile). L'animation du coup est complètement différente et très jolie à voir.

**ZANGIEF** : le lutteur Russe a beaucoup changé. Le Super Lariat n'évite plus les balayettes et les Tiger bas de Sagat. Quand vous faites le marteau pilon, loin de l'adversaire, vous voyez Zangief rater sa prise et la faire dans le vide. Enfin, Zangief possède un nouveau coup spécial : le marteau pilon avec pied. Quand vous l'effectuez de loin, Zangief court vers l'opposant puis il le retourne. De près, il saisit sa proie et la projette deux fois dans les airs.

**DHALSIM** : Dhalsim est bien plus fort qu'autrefois. Ses coups de poings et ses coups de pieds portent bien plus loin, et ses vrilles sont encore plus rapides. Incroyable : lorsque vous touchez l'adversaire à l'aide d'un Yoga Fire, vous ne le faites pas tomber mais vous l'enflamez. Vous pouvez donc réaliser de très nombreux enchaînements... Enfin, je tiens à signaler que sa balayette à moins d'envergure qu'avant !

**BALROG** : Balrog possède désormais une animation différente pour chacun de ses coups. Quand il effectue un de ses «-fonçages-» il pousse une gueulante d'enfer. Aussi, il possède une attaque capable de contrer tous ceux qui lui sautent dessus. De plus, elle traverse tous les projectiles, avec une facilité déconcertante.

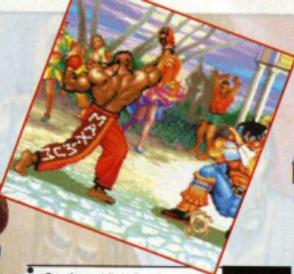
**VEGA** : Vega dispose lui aussi d'une animation différente pour chacun de ses coups. Son Izna Drop est à présent très rapide. Le bel espagnol effectue un nouveau coup spécial : il prend appui sur le mur et se projette à une vitesse fulgurante sur l'adversaire, griffe en avant...

**SAGAT** : Sagat possède quelques animations de plus pour ses coups. Il peut désormais enchaîner avec tous ses coups de pieds. Pour se protéger de ses Tiger bas, un adversaire doit rester en garde basse. Enfin, le Tiger Knee a littéralement changé, il est très lent et vous laisse longtemps vulnérable.

**M. BISON** : le boss final propose lui aussi de nouvelles animations pour ses coups. Le coup de pied moyen sauté est très fort et stoppe bon nombre d'autres coups normaux. M. Bison possède une nouvelle attaque spéciale : il s'envole et atterrit derrière son adversaire, en donnant un puissant coup de poing.

Après un aperçu concis et très précis sur les anciens personnages, passons maintenant aux New Challengers....

# DEE JAY



**D**ee Jay est né il y a environ trente ans en Jamaïque. Après avoir passé une enfance vraiment difficile, dans les quartiers les plus miteux de la capitale, il commence à s'entraîner pour devenir le meilleur Street Fighter du pays. Après y avoir remporté haut la main tous les tournois, il décide de participer au grand championnat mondial, pour prouver sa supériorité. Il possède un style de combat très particulier et des attaques spéciales qui le classent facilement parmi l'élite. Il projette une boule d'énergie similaire à celle de Guile et parvient à soulever ses opposants en donnant des dizaines de coups de poings. Enfin, il s'élance sur l'adversaire et donne deux coups de pieds surpuissants. Son passe-temps préféré consiste à jouer de la musique et à danser avec les enfants de sa ville natale.

- Style : Kick Boxing.
- Origine : Jamaïque.
- Taille : 1,84 m.
- Poids : 92 kg.
- Né le : 31 octobre 1965.
- Mensurations : 130, 89, 94.
- Groupe Sanguin : AB.

**IDEN  
TITE**

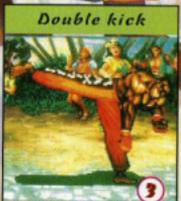
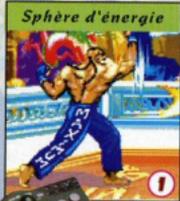


P O R T R A I T



Ici, Dee Jay est heureux avant et après le match. Normal, il a gagné. Mais après, il est malheureux. Normal, il a perdu !

## LES 3 COUPS SPECIAUX



1 : ← puis → avec poing. 2 : ↓ puis ↑ avec poing. 3 : ← puis → avec pied.

## La Jamaïque : doux pays de mon enfance !



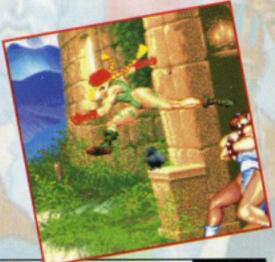
*Vous voyez tous ces danseurs ? Ils ne cessent pas de s'agiter pendant tout le combat. Ils sont vraiment infatigables, incroyables, inépuisables... Un peu comme nos Street Fighters d'ailleurs. Il faut dire tout de même qu'ils ne s'échangent aucun coup.*

L E U D'ARCADE • L E U D'ARCADE



# CAMMY

**C**ammy est, après Chun Li, la seconde minette qui ait osé s'inscrire au tournoi Street Fighter. Faut vraiment en avoir ! Pourtant, avant ce tournoi, personne n'avait entendu parler d'elle. Quelques bruits circulent tout de même sur son mystérieux passé. On dit qu'il y a quelques années, elle était la fiancée de M. Bison, le Terrible (elle en a du courage) ! Avec lui, elle vivait heureuse jusqu'au jour où un grave accident, la prive de la mémoire. A la suite de quoi elle est recrutée par les forces spéciales d'Angleterre. Elle s'entraîne alors comme une malade pour défendre les couleurs de son pays. Elle décide donc de s'inscrire au tournoi Street Fighter, sûrement pour en savoir plus sur son passé. D'après certaines rumeurs, l'un des autres combattants connaît tout de sa vie passée. Mystères...



- **Style :** Close Combat.
- **Origine :** Angleterre.
- **Taille :** 1,64 m.
- **Poids :** 46 kg.
- **Née le :** 6 janvier 1974.
- **Mensurations :** 88, 57, 88.
- **Groupe Sanguin :** B.

## IDENTITE

### VICTOIRE



### DEFAITE



Cammy est toujours heureuse de vaincre ! Bon d'accord elle est un peu "mauvaise perdante" mais ça lui passera... Aussi vite qu'à tous ses adversaires !

## LES 3 COUPS SPECIAUX

Double coup de poing.



Flash Kick.



Coup de pied roulé.



1: ← avec poing. 2: → avec pied.  
3: ↓ avec pied.

## En Angleterre y'a des corbeaux !



On dit que l'Angleterre regorge de beautés. La preuve, regardez ces montagnes, elles sont vraiment superbes ! Je n'oublie pas de signaler au passage les petits corbeaux, qui font leur apparition à chaque fin de round.



# FEI LONG



**F**ei Long, Alias Dragon Volant, est comme vous vous en doutez, originaire de Chine (plus précisément de Hong Kong). Depuis sa plus tendre enfance, il pratique le Kung Fu. Il espère devenir le plus puissant de tous les Street Fighters. Il est extrêmement connu dans son pays, pour sa force... et pour sa ressemblance avec Bruce Lee. En effet, il lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Il se sert donc de cette étonnante ressemblance pour inspirer la peur à tous ses adversaires. Depuis quelques mois, il s'entraîne comme un forcené pour le nouveau tournoi Street Fighter. Il maîtrise maintenant deux formidables attaques : le Dragon Kick et le coup de poing fulgurant. La première de ses attaques est un superbe coup de pied enflammé, capable de soulever n'importe quel adversaire ! Le coup de poing fulgurant est, quant à lui, un coup spécial très redouté pour son efficacité en enchaînement. Avec ces deux formidables attaques, Fei Long espère remporter le tournoi et aussi, montrer que son art de combat est le plus grand...



**Style :** Kung Fu.  
**Origine :** Hong Kong.  
**Taille :** 1,72 m.  
**Poids :** 60 kg.  
**Né le :** 23 avril 1969.  
**Mensurations :** 108, 76, 80.  
**Groupe Sanguin :** O.

**IDEN  
TITE**

## LES 2 COUPS SPECIAUX



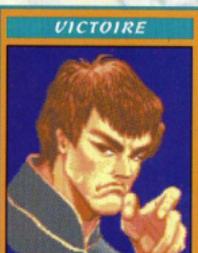
1 : ↘ ↗ avec poing. 2 : ↙ ↘ avec pied.

## A Hong Kong, y jouent au ping pong !



HONG-KONG

P O R T R A I T



Malgré sa technique irréprochable, Fei Long, pleure parfois sa mère ! Heureusement il explose quelques-uns de ses adversaires !

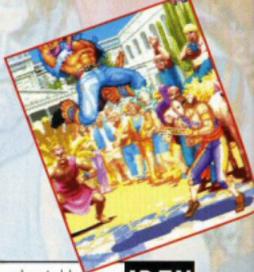
Ben, ici on a rien à signaler, car il ne se passe rien dans le décor. Rien ne bouge, absolument rien. Une chose tout de même : le bleu du décor est assez gênant pour Ryu et Ken. Les boules qu'ils envoient se confondent au bleu... Alors pour les voir, il n'y a qu'une solution : se scotcher à la télé !



JEU D'ARCADE • JEU D'ARCADE

# T. HAWK

**T.** Hawk est né au Mexique, où il a vécu une vie paisible. Depuis son enfance, il adore jouer avec les enfants de son village. Mais voilà : M. Bison, qui passait par là, a tué tous les habitants de son village. T. Hawk décide alors de s'entraîner comme un forcené. Dernièrement, il a remporté des tournois régionaux en massacrant un à un ses adversaires. Il possède une attaque spéciale, similaire au marteau pilon de Zangief. Aussi, il s'envole dans les airs et soulève tous ceux qui osent lui sauter dessus. Enfin, il est capable de sauter dans les airs et de foncer comme un aigle sur sa proie. Bref, il est presque invincible. D'autre part, sa taille imposante est un terrible atout. Elle fait peur à tous ceux qui se présentent à lui. En gagnant ce nouveau tournoi, il espère venger son village, détruit par les hommes de M. Bison, il y a quelques années.



- Style : brutal !
- Origine : Mexique.
- Taille : 2,30 m.
- Poids : 162 kg.
- Né le : 21 juillet 1959.
- Mensurations : 144, 98, 112.
- Groupe Sanguin : O.

**IDEN  
TITE**

JEU D'ARCADE • JEU D'ARCADE

## LES 3 COUPS SPECIAUX

Le Dragon Eagle.



La prise de l'aigle.



Coup de tête sauté.



1 : → ↘ avec poing. 2 : Faire un tour complet avec le padle + poing.  
3 : Sautez dans les airs et appuyez sur les 3 boutons de poing.

## Tequila Sunrise à Chihuahau !



Le petit bonhomme de droite est bizarre. A Chaque déplacement du gamin de dessus, lui aussi beugue ! Bref, on dirait une petite marionnette. Cette information reste tout de même à vérifier avec précaution.

PORTRAIT

### VICTOIRE



### DEFAITE



Avec la victoire on ne pense plus aux blessures ! La défaite, elle, fait deux fois plus mal... Et en plus les larmes irritent les plaies : c'est pas juste !



# THE TOURNAMENT BATTLE

## DU JAMAIS VU !

"Super Street Fighter 2 The New Challengers" était, à sa sortie, le meilleur jeu de combat de l'année. Il ne faut pas oublier que c'est aussi l'un des premiers jeux d'arcade offrant aux joueurs la possibilité de se rencontrer dans un petit tournoi. Je m'explique : procurez-vous tout d'abord quatre Super Street Fighter. Disposez-les les uns à cotés des autres et allumez-les. Vous suivez ? Bon, maintenant prenez le manuel du jeu et changez l'option qui convient, pour obtenir The Tournament Battle (dans les quatre bornes). A l'aide d'un câble Link, reliez les quatre bornes puis ressortez du menu «options». Dès lors, vous devez remarquer une présentation quelque peu différente... On voit toujours Ryu en train de préparer sa boule, mais cette fois, on a droit à l'incrustation d'un tableau de qualif' de tournoi...

## FACILE LE TRUC !

Appuyez maintenant sur Start et... invitez sept autres personnes pour jouer avec vous. Eh oui, maintenant il est possible de jouer à huit en même temps et de s'affronter dans un petit tournoi. Vous pouvez donc participer à un maximum de trois matchs, quelques soient vos résultats (en gardant le même personnage). Si vous gagnez, vous rencontrez un autre vainqueur et ainsi de suite jusqu'à la finale. Si vous perdez, vous rencontrez un autre perdant... Bref, cette option nous change de l'habituel combat. Le p'tit plus de cette histoire, c'est que le gagnant du tournoi peut rejouer gratuitement. Vous pouvez au maximum gagner trois tournois consécutifs. A ce moment, vous perdez vos sous mais, privilège suprême, vous voyez apparaître une superbe image. Elle fête votre victoire et annonce que vous avez perdu tout votre argent. C'est tout cool tout ça, mais il y a quand même un hic. En France, en tout cas, les matchs du tournoi se déroulent en UN SEUL round. Ils sont donc très rapides et vous pouvez perdre d'un coup tout vos gains. Donc, avant de participer au Tournament Battle il faut être sûr de ses capacités. D'après certaines rumeurs, au Japon, les matchs se déroulent en trois rounds comme dans un vrai tournoi. Mais ceci est une autre histoire...

## CONCLUSION.

Il n'y a en fait qu'un seul gagnant dans toute cette histoire : le gérant de la salle. En effet, pour pouvoir participer au Tournament Battle, vous payez cinq francs. Etant donné qu'un tournoi dure en moyenne cinq minutes, il gagne si je calcule bien... 35 francs (on oublie de compter le vainqueur !). Tout ceci est donc très rentable pour le gérant mais aussi, très onéreux pour les joueurs. Le Tournament Battle devient rapidement très lassant et perd vite de sa magnificence. Pour preuve, sachez qu'une seule salle à Paris (notre préférée, à Place Blanche) offrait aux joueurs la possibilité de s'affronter en Tournament Battle, eh bien elle a été "désertée" en quelques semaines. Le Tournament Battle a fini aux oubliettes et le Mode Combat a repris sa place.

## QUE FAIRE ALORS ?

Bon, si vous souhaitez passer de chaudes et viriles soirées (!), participez au Tournament Battle. Vous y trouverez sûrement quelque innovations très intéressantes. Sinon, restez dans votre petit coin et progressez en combat comme vous le faisiez auparavant.

DAV



# LA RUEE VERS SF II : LE VIRUS DU SIECLE ?

**Okaay pour la Jacksonmania, la Spielbergmania et autres stars du showbiz. Mais quand on voit les premiers symptômes de ce virus apparaissent dans le jeu vidéo, on est en mesure de se poser des questions existentielles. Accrochez-vous, vous allez rentrer dans la douzième dimension : celle des Street Fighters démoniaques de l'apocalypse.**

**L**orsque l'idée d'un dossier sur les goodies Street nous est venu, certains d'entre nous pensaient que le rayon d'action resterait tout de même relativement limité dans la variété des produits. Ils se trompaient ! Mon arrivée dans cet univers m'a fait totalement changer d'optique sur la question. En effet, nous sommes totalement envahis. Saviez-vous que ce petit jeu est devenu aujourd'hui un véritable phénomène de société. Tout a commencé au Japon. Pour s'infiltrer sur Terre, les envahisseurs se sont servis de techniques de combat hypra-

modernes. Ils firent leurs premières apparitions dans les salons de jeux vidéo par le biais de charmantes hotesses déguisées en la ravissante Chun Li. Devant ces adultes atteints par le virus, la jeunesse s'est empressée de revêtir les mêmes vêtements pour toutes les fêtes costumées. C'est à ce moment que les requins du marketing ont sorti leurs griffes. Ils ont flairé un potentiel énorme dans ces petits capables de tenir à 500 dans un petit magasin spécialisé la veille de la sortie du jeu ultime. C'est l'explosion du Street Bang ! S'il était fréquent de trouver posters, pins, cartes & Co. dans les boutiques d'import japonais, cette tendance a doucement débordé sur toutes les sortes de commerce existant actuellement. Accrochez vos ceintures, c'est parti pour un voyage dans la galaxie des fous... celle des Street Fighters de l'apocalypse !

## Les casquettes

Tel Stallone dans le film « Bras de fer », on reconnaît un vrai Street Fighter de l'apocalypse grâce à son ultime casquette. Eh oui ! Sachez d'ores et déjà que ce proverbe sera à son paroxysme dans les mois prochains. Des «baseball caps» à l'éphigie des plus grands guerriers comme Ken, Ryu, Chun-Li, Guile, Blanka, Dhalsim, E. Honda, Zangief, Balrog, Vega, Sagat et M. Bison arrivent. Elles ont toutes des motifs brodés sur trois des côtés et leurs prénoms à l'arrière. Que les adeptes des nouveaux personnages ne s'inquiètent pas car ils ne sauraient tarder à faire leur apparition aussi.

• **Editeur : Capboy**



## Les porte-clefs

Vous en avez rêvé, Placo Toys l'a fait ! Imaginez-vous au volant de la dernière Ferrari avec deux blondes sulfureuses en mini-jupe... Mais là, il manque un petit détail indispensable à l'harmonie totale de ce rêve : le super porte-clefs de la mort qui tue la vie ! Les douze caractères de Street Fighter II Turbo sont ici enfermés dans dix centimètres cube en plastique. Qui plus est, vous serez ravis de les voir dans les positions les plus ultimes du moment. Le support idéal pour vos clefs !

• **Editeur : Placo Toys**

## Les gourdes

Si la table est le seul endroit où vous pensiez être à l'abri des Street Fighter de l'apocalypse, c'est raté ! Pour les jeunes, Placo lance une gamme de verres Street à couvercle amovible. De plus,



ils ont également prévu une paille pour un max d'efficacité et les verres sont en plastique pour ne pas casser. La solidité vous permet donc de jouer au football américain !!! Alors, infos ou intox ? Réponse dans le prochain hors-série...

• Editeur : Placo Toys



## Les costumes

Ceux qui cherchent à faire dans l'originalité peuvent arrêter de chercher tout de suite.

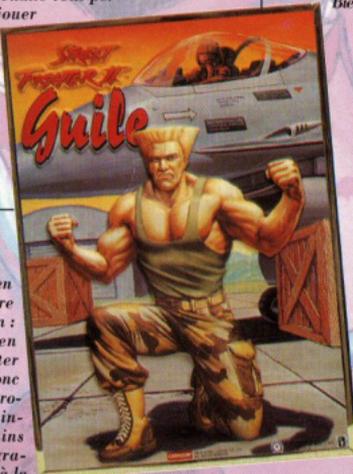
Les ingénieurs de Collegerville frappent fort avec la nouvelle ligne d'été Street Fighter présentée au Louvre. Ils vous proposent toute une gamme de vêtements et de déguisements axés sur Blanka, E. Honda et Guile. Ce supplément Street est donc devenu indispensable pour incarner à la perfection vos héros. Bienvenue au Street virtuel !

• Editeur :  
Collegerville /  
Imagining



## Les posters 3D

Un poster, c'est cool ! Mais le même en relief, c'est cent fois mieux. Pour être « in » au niveau déco, une seule solution : acheter la dernière nouveauté en matière de super sensations, un poster 3D. Ces derniers sont en plastique, donc à l'épreuve des cannettes de Coca, atrocement jetées sur les murs après cinquante défaites à Street... certains d'entre nous trouvent que leurs graphismes sont un peu lég' par rapport à la conception console des personnages. Mais bon,



vous faites partie des accros de Street Fighter, oui ou non ? Eh puis, avouez que ce « goodies » est des plus originaux.

• Editeur : Placo Toys

## La tirelire

Les salles d'arcade sont peut-être devenu un peu trop chères pour le commun des mortels. Heureusement, Happiness Express Inc. a trouvé le remède. Pour économiser vos sous, je suis fier de vous présenter la superbe borne d'arcade tirelire de Street Fighter. A chaque fois que vous y glissez une pièce, vous avez droit à des effets sonores et visuels tirés du jeu vidéo, et même une alarme qui se déclenche quand vous retirez des pièces. On peut même s'entraîner sur le joystick. Avec un peu de chance, vous aurez aussi une conversation avec votre nouvelle amie !

• Editeur : Happiness Express Inc.





## La cassette vidéo

Si vous voulez vraiment améliorer vos techniques de combats à Street, sachez qu'il existe une cassette vidéo des meilleures stratégies et combinaisons. Ces conseils viennent tout droit des bureaux Capcom et des meilleurs joueurs du continent américain. Tous les enchaînements ont été approuvés par les programmeurs et même les Street Fighter japonais. Pendant plus de 45 minutes bourrés d'action, on vous explique avec des visuels du paddle et des ralentis, la meilleure manière de vaincre l'imbattable. Pour finir, il est possible de s'adresser à Capcom pour les détails qui vous semblent flous.

Éditeur: Creative  
 pro • Éditeur: Creative  
 productions et Capcom

## Le flipper Street

N'est pas connu, celui qui n'a pas été adapté dans les cafés par la virtuose du flipper, Gottlieb. Comme vous l'avez déjà certainement compris, c'est au tour de l'inénarrable Street d'être «transféré» au coin du bar. Bref, pour les spécialistes du genre, je précise la similitude de ce flip avec certaines scènes du slip «Piège de Cristal». Autrement, toutes les caractéristiques intéressantes de la gamme Gottlieb sont présentes. Il se détache du lot par sa séquence «Car Crunch», un stage bonus de Street Fighter II Turbo, et aussi grâce aux bruitages. Ces derniers sont repris du jeu : les dragons punches et autres coups de la série.

• Éditeur :  
 Gottlieb



## Les peluches

Vous avez toujours rêvé de coucher avec une jolie petite peluche à votre goût, no problemo ! Ace Novelty a créé les nounours Street. N'essayez pas d'en acheter car ils se sont réservés qu'à l'usage des concours promotionnelles. Même, si la distribution est gratuite pour l'instant, Ace Novelty prévoit sa sortie prochaine sur le marché européen. Eh oui ! faites de beaux rêves bien «streetés».

• Éditeur : Ace Novelty



## Le slip

Comme David le dit si bien : «on est un Street Fighter à part entière ou on ne l'est pas du tout». Pour peaufiner votre image de marque, un dernier détail est indispensable à votre panoplie : Le slip Street Fighter. Eh oui ! Fruit of the Loom, un fabricant de sous-vêtement américain, se lance dans l'univers Street par le biais des slips. Comme vous pouvez le voir, les fesses des individus qui porteraient le slip en question (Lion l'aventurier, David la fouine) sont à l'emblème de Sagat et E. honda en combat avec Ryu, il est prévu des T-shirts et chaussettes dans la même lignée.

• Éditeur : Fruit of the Loom



## Les montres

Street a un défaut ! Oui, oui, lorsque vous jouez en mode turbo dix étoiles le chronomètre est complètement faussé. Il va trop vite et il est alors impossible de connaître son véritable chrono. Pour plus de précision, Placo Toys a inventé la «montre Street». Les guerriers les plus connus de la planète protègent maintenant le temps. Ces montres à affichage digitale et bracelet vont devenir l'outil indispensable de cette fin de siècle. Time is money !

• **Editeur : Placo Toys**

## Les T-shirts

Pour défendre l'honneur de votre héros, achetez les T-shirts de LCG. Ils existent de toutes les couleurs et modèles. En ce qui concerne les motifs, ils sont tirés du jeu ou des «artworks» en relation avec Street Fighter. Bref, c'est banal mais quand on a froid, c'est mieux que rien. Sans blague !



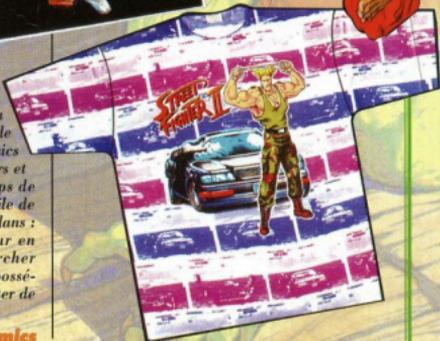
• **Editeur : LCG**



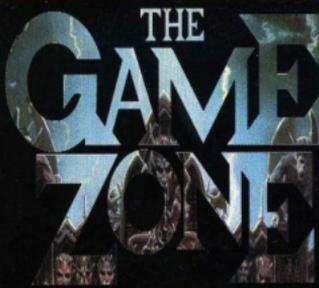
## Les comics

Dans la tradition des plus gros hits japonais, Malibu Comics a décidé de publier les aventures de nos Street Fighters dans des comics américains. Elles sont en couleurs et traitent pour la plupart du temps de combats. Je pense qu'il était inutile de vous préciser l'existence de deux clans : les méchants et les gentils. Pour en savoir plus, courez donc les chercher dans des boutiques d'import pour posséder la science infuse des Street Fighter de l'apocalypse. Bonne chance !

• **Editeur : Malibu Comics**



# OVERGAME MACHINE™ CX



# OVERGAME MACHINE™ CX

**C**onstituée fin 92, la société The Game Zone™ se fait de plus en plus remarquer dans le petit monde du jeu vidéo. Si dans un premier temps la vente par correspondance (VPC) de jeux Sega et Nintendo, goodies, Mangas et CD audio était son activité principale, notamment grâce à un très beau catalogue et à un marketing agressif, c'est avec aujourd'hui l'OVERGAME MACHINE™ CX, la plus performante et plus petite console d'arcade du monde que cette compagnie se voit placer sous les feux des projecteurs...

Intrigués, nous avons rencontré le Directeur du Marketing de la compagnie The Game Zone™ afin d'assouvir notre curiosité. Vasy-Jeepy (Grand Reporter), pose tes questions !!!

*Jeepy : bonjour. Vous positionnez actuellement The Game Zone™ comme le challenger qui monte dans la VPC de jeux vidéo et autres accessoires, et comme une société leader particulièrement innovante dans le monde de l'arcade. Qu'elle est votre recette ?*

**The Game Zone™ :** pour nous, il s'agit avant tout de favoriser l'expansion du jeu vidéo sous toutes ses formes. La VPC nous paraît être à ce jour la méthode de commercialisation la plus fiable et la plus sécurisante pour le client. Nos excellents contacts aux Etats Unis et notre bureau en Asie nous permettent de travailler avec des produits originaux et de grande qualité (accessoires, CD-Audio et Art book de

Street par exemple), et nous ne faisons paraître à notre catalogue que des jeux que nos testeurs ont choisis. Un bon nombre de ces articles sont quasi introuvables en France, voir en Europe. De plus, la VPC permet d'avoir un marketing toujours plus pointu et adapté à nos clients. *J. : vous venez d'introduire sur le marché une nouvelle console d'arcade utilisant le procédé Jamma. Cette console nous a paru véritablement étonnante...*

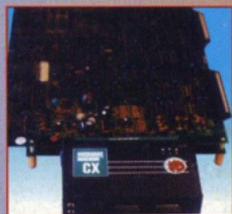
particulièrement réduite. Toute la puissance de l'arcade dans la paume de votre main ! Le câble Jamma, partie délicate et fragile sur une borne, est remplacé par une carte électronique, plus fiable et totalement compatible avec les jeux d'arcade. Nous avons ainsi une qualité de transmission de l'information parfaite. Une puce électronique ajuste les couleurs automatiquement et une fonction de synchronisation de l'écran est intégrée sur la carte mère, comme sur les bornes haut de gamme. Les



*L'Overgame Machine™ CX tient dans la paume de la main, elle est à peu près de la même taille qu'un walkman !!! Belle performance, non ?!!*

**TGZ :** l'Overgame Machine™ CX est la console d'arcade la plus évoluée au monde. Nous avons beaucoup investi en recherche et développement sur ce produit. L'Overgame Machine™ CX est, vous l'avez certainement remarqué, d'une taille

fonctions «Crédits» et «Mode Test» sont bien sûr présentes. L'Overgame Machine™ CX représente une véritable avancée technologique dans le domaine de l'arcade, et il semble bien que nos ventes récompensent notre travail et nos ambitions.



*Voici l'Over Game Machine™ enfichée sur une carte Jamma !*



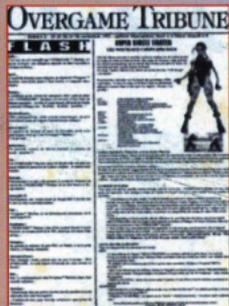
*Pour mieux vous rendre compte de sa taille, voici l'Over Game Machine™ CX posée à côté d'une cartouche de jeu Megadrive.*



*Pour le moment, l'Over Game™ Machine s'utilise avec des manettes Neo Geo, mais bientôt des manettes six boutons seront disponibles.*

*J. : quels sont les acheteurs que vous avez identifiés ?*

**TGZ :** il existe deux types d'acheteurs : les premiers sont des enfants ou des adoles-



*L'Overgame Tribune est LE journal de l'arcade. Environ 7 numéros voient le jour chaque année (c'est selon l'actualité) et est envoyé gratuitement !...*

cents qui possèdent déjà toutes les consoles, de la Game Boy à la Neo Geo. Ils désirent cependant passer encore à la vitesse supérieure. L'Overgame Machine™ est la console qu'ils recherchent. Les seconds sont des fanatiques de l'arcade, souvent des adultes. Ce sont des gens qui ont joué longtemps, lorsqu'ils étaient plus

# UN P'TIT APERÇU DE CE QUE VOUS POURREZ AVOIR CHEZ VOUS !!!



jeunes, dans des salles d'arcade ou des cafés. Ils désirent retrouver les mêmes jeux, les mêmes sensations qu'ils ont pu connaître à l'époque. Là encore, l'Overgame™ CX est faite pour eux.

*J: et les jeux dans tout cela ?*

**TGZ :** les jeux d'arcade représentent la plus grande ludothèque du monde. Il existe plus de 3400 titres créés à ce jour pour l'arcade. Ces programmes utilisent une technologie évolutive. La console se connecte sur des jeux huit, seize ou trente-deux bits, peu importe. Posséder une Overgame™ CX, c'est disposer d'une bibliothèque de jeux impressionnante et garantir la pérennité de son investissement. Le titre que nous vendons le plus, et c'est amusant d'en parler dans ce magazine, reste Street Fighter II®. Nos testeurs et les joueurs d'arcade nous ont confirmés que sa réalisation graphique et surtout sa jouabilité, notamment au niveau des enchaînements, en font un jeu inégalé et inégalable sur une autre console, même puissante.

L'Overgame™ CX est aussi compatible, si l'on possède l'adaptateur adéquat, avec les jeux d'arcade utilisant le procédé développé par la compagnie Japonaise S.N.K., le MVS.

En ce qui concerne la distribution, nous savons qu'aujourd'hui rares sont les revendeurs qui distribuent des jeux d'ar-

cade, souvent par manque d'informations. Nous les fournissons donc aussi en cartes Jamma pour le moment.

Pour les particuliers, nous avons inauguré en octobre 93 un serveur minitel accessible 24h/24, le 3615 OVERGAME™. Ce serveur permet de passer de petites annonces pour vendre, acheter, échanger des jeux. Il est en constante évolution et nous allons prochainement créer des événements sur le serveur. De plus, l'Arcade étant quasiment inexistante des magazines spécialisés, nous publions régulièrement l'Overgame Tribune. Il s'agit d'une publication à mi-chemin entre le fanzine et la lettre d'information hyper-pointue. Le lecteur y trouve des tests de jeux d'arcade en import, des «tips et astuces», des articles toujours à la pointe de l'information et la désormais célèbre rubrique «Flash». L'Overgame tribune a de plus l'avantage d'être gratuite pour le moment. Il suffit pour se le procurer de laisser ses coordonnées sur le minitel ou de téléphoner à The Game Zone™.

*J: quels sont vos projets ?*

**TGZ :** nous allons dans un avenir proche séparer nos activités, de façon à mieux nous concentrer.

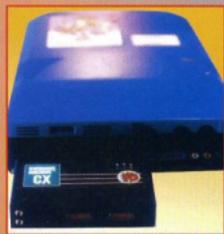
The Game Zone™ a l'ambition de devenir le leader de la VPC en France. Nous travaillons à mettre en place le marketing et l'organisation adéquate.

L'Overgame™ Machine CX est en vente depuis le 6 juin - une date prémonitrice non ?! - au prix de 1590 FF. Le réseau de revendeurs possédant des boutiques est visible sur le 3615 OVERGAME™. Nous travaillons encore à son implantation, et notamment sur l'étranger. Nous commercialiserons prochainement des accessoires, et en premier lieu des joy pads et des joysticks professionnels six boutons. Pour le reste, c'est encore secret. Le marketing autour de la console va évoluer rapidement de façon à satisfaire encore plus les joueurs d'arcade et nous avons de nombreux projets en cours. Enfin, nous travaillons sur un autre produit révolutionnaire, mais nous vous en reparlerons

en tant voulu. Tout ce que je peux vous dire, c'est que c'est un produit vraiment incroyable... Et que nous avons les moyens de nos ambitions.

*J: merci*

**TGZ :** merci à vous.





3615  
OVERGAME

\*1,27 F/mn

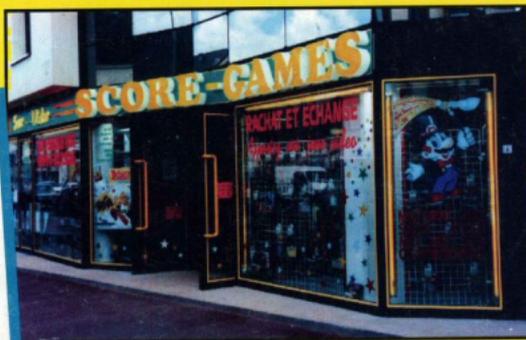
CONTACT...

Si vous désirez des informations sur la console ou pour avoir l'adresse du revendeur le plus proche de chez vous, téléphonez au (1) 49 23 64 33 ou connectez-vous sur le 3615 OVERGAME™. Les revendeurs intéressés peuvent envoyer une demande d'informations par fax au (1) 43 84 36 61.



# SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION



## MEGADRIVE

+ 2000 jeux  
disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE\* MEGADRIVE  
499 F**

En cadeau : jeu SONIC

### SUPER PROMO

- Jeu ALTERED BEAST 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 79 F
- Manette MEGADRIVE 69 F
- BAZOOKA MENACER + 6 jeux 199 F

## SUPER-NINTENDO

+ 2500 jeux  
disponibles à partir de 99 F  
**CONSOLE NEUVE  
690 F**

CADEAU Jeu STREET FIGHTER II

### SUPER PROMO

Adaptateur jeux Jap./USA 79 F ou 49 F  
(avec l'achat d'un jeu)

## MASTER-SYSTEM

+ 1300 jeux  
disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE NEUVE  
+ 1 jeu 299 F**

SUPER PROMO JEUX OCCASION

- SHINOBI 49 F
- SUPER TENNIS 49 F
- ALEX KIDD 49 F

## N.E.C

+ 500 jeux  
disponibles à partir de 69 F  
**CONSOLE PORTABLE\*  
GT TURBO + 1 jeu 995 F**

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

## AMIGA CD32

+ 200 jeux  
disponibles à partir de 99 F  
**CONSOLE\* + 2 jeux  
1 790 F**

CADEAU 1 montre SCORE GAMES  
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

## N.E.S NINTENDO

+ 1500 jeux  
disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE NEUVE  
+ 2 manettes 249 F**

SUPER PROMO JEUX NEUFS

- SUPER MARIO 3 (US) 49 F
- DUCK TALES (US) 49 F
- ADDAMS FAMILY (US) 49 F

## MEGA - CD

+ 300 jeux  
disponibles à partir de 99 F  
**CONSOLE\* 990 F**

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

## NEO-GEO

+ 200 jeux  
disponibles à partir de 299 F  
**CONSOLE\* + 1 jeu  
1 790 F**

CADEAU 1 montre SCORE GAMES  
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

## JAGUAR

**CONSOLE NEUVE + 1 jeu  
2 290 F**

CADEAU 1 montre SCORE GAMES  
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

## GAME-BOY

+ 600 jeux  
disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE\* 199 F**

## 3 DO

+ 200 jeux  
disponibles à partir de 199 F

## CD ROM PC

+ 200 jeux  
disponibles à partir de 139 F

## GAME-GEAR

+ 300 jeux  
disponibles à partir de 49 F  
**CONSOLE\* + 1 jeu 449 F**

## MULTIMEGA

+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD  
**2 990 F**

CADEAU 1 montre SCORE GAMES  
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

**En vente dans tous les magasins SCORE GAMES :**

17, rue des Ecoles  
75005 PARIS  
Tél. : (1) 43 290 290 +

25, av. de la Division  
Leclerc - N 20  
92160 ANTONY  
Tél. : (1) 46 665 666 +

42, rue de Paris  
78100 ST GERMAIN EN LAYE  
Tél. : (1) 30 61 47 47 +

37, cours Guynemer  
60200 COMPIEGNE  
Tél. : (16) 44 20 52 52