

SOMMAIRE

Street Fighter II, mais vous le saviez déjà, est le méga-giga-hit de cette rentrée, voir de la décennie ! C'est sans conteste le jeu le plus attendu et le plus cité dans la presse ludique mondiale. *Player One* se doit donc d'être à la hauteur de l'événement. Et c'est pour cela que nous avons concocté ce guide complet qui vous aidera, nous l'espérons, à tirer la quintessence de celui que l'on qualifie, sans complexe, par le titre de meilleur jeu de baston de la planète.

Page 4 -Présentation

Page 6 -Les personnages

Page 20 -Les parades

Page 30 -Les combats

Page 44 -Tout dans le mouvement

Page 46 -L'univers de Street Fighter II

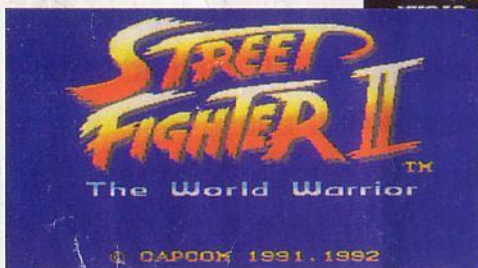
Ce dossier a été réalisé avec ferveur par Chris et Crevette.

Street Fighter II® est un jeu Capcom développé pour Nintendo™

Couverture : O.Vatine, F.Lamy - Autres illustrations © Bandai

WELCOME TO STREET FIGHTER II !

Pour commencer en beauté ce guide complet du beat'em up le plus démoniaque de la planète, une petite présentation s'impose...



Le fond bleu de la page de présentation indique que le "cheat mode" est actif.

Comme vous l'aurez deviné, Street Fighter II n'est pas un jeu dont le romantisme charmera vos nuits d'été ! Non, il s'agit bien du jeu de baston ultime, violent à souhait, mais suffisamment sophistiqué pour ne pas tomber dans le registre "bourrin". Une variété inégalée de coups, des graphismes à peu de choses près identiques à l'arcade et une bande sonore magistrale, le placent d'entrée au panthéon des jeux mythiques. Jamais une borne d'arcade n'avait connu un tel succès, son adaptation sur Super NES en décuple l'effet puisque,



Le menu d'options permet de configurer l'ensemble du jeu.

désormais, il est possible de se faire chez soi, bien au chaud, le plus incroyable des... combats de rue !

HUIT CONTRE UN !

Le principe de Street Fighter II est simple : les huit combattants les plus entraînés du monde, sont à votre disposition pour une série de duels sans pitié. Le mode "V.S" permet d'affronter votre camarade, si vous jouez à deux, avec le combattant de votre choix. Pour les solitaires, le mode "Battle" vous entraîne dans une mini-aventure, se déroulant aux quatre coins du globe, où vous devrez affronter les sept autres combattants (là aussi, vous disposez de celui qui vous intéresse). Et si vous réussissez à éliminer tous vos adversaires, il restera quatre boss (Vega, Balrog, Sagat et



L-Coup de poing violent

R-Coup de pied violent

X-Coup de poing moyen

Y-Coup de poing faible

A-Coup de pied moyen

B-Coup de pied faible

Bison) à affronter pour terminer l'aventure. Tous ces choix peuvent se configurer au sein de trois menus de sélection.

MENU D'OPTION

Ce type de menu devient un grand classique des jeux sur console 16 bits. Celui de Street Fighter II est un modèle du genre. Tout d'abord l'échelle des difficultés, graduée de 0 à 7, règle la puissance de vos adversaires en mode "Battle". Vous n'aurez droit à un générique de fin qu'en jouant aux niveaux les plus élevés. Ensuite, une liste des boutons de la manette permet de configurer vos commandes comme vous le sentez. Et pour finir, un Sound / Music test, vous donne accès à toutes les bandes musicales du jeu.

MENUS DE SÉLECTION

Les deux menus restant sont accessibles juste avant le combat,

et offrent le choix du personnage, du lieu du combat et de la résistance des combattants.

LE CHEAT-MODE

Pour clore cette présentation, voici le code qui permet d'obtenir l'une des fonctionnalités de Street Fighter II'. Grâce au code qui suit, vous pouvez désormais jouer à deux avec le même personnage. Magique, non ?

Bas, R, Haut, L, Y, B, X, A. Il vous faut effectuer ces manipulations lorsque le sigle Capcom apparaît au tout début à l'écran.





CHUN-LI

sont pris deux Perfect de suite. Et puis j'aime beaucoup ses poignets cloutés, faut dire.

LES COUPS SPÉCIAUX

- Les coups de pied éclair. Chun-Li est capable, tout comme Honda avec son bras, de donner des coups de pied à une vitesse ahurissante qui calment les ardeurs les plus sauvages.
- La pirouette. Cette figure, qu'on peut rapprocher de l'Hurricane Kick de Ryu et Ken, permet à notre donzelle adorée d'imprimer sur le front de ses adversaires la taille de ses bottes (39 fillette).

LES COUPS LES PLUS EFFICACES

- La projection épaulée. Chun-Li semble s'accrocher amoureusement à vous mais ce n'est que

Pour commencer en beauté cette présentation des personnages, voilà notre préférée, Chun-Li. Première grande qualité : c'est une fille, ce que l'on ne peut qu'apprécier. De plus, elle est plutôt jolie, ce qui ne gâche rien. Enfin, malgré son air volatile, c'est une redoutable combattante qui possède de nombreuses qualités. Pas le temps de l'admirer : elle bouge dans tous les sens et vous assaille constamment sans vous laisser le temps de souffler. Ses adversaires, qui ont souvent tendance à la sous-estimer au début, ont tout le temps de réfléchir à leur défaite lorsqu'ils se

1- La pointe. Asséné juste au sommet du crâne, ça fait mal.

2- Sur une main !

3- Le coup de pied volant retourné. Admirez l'angle des jambes, à 90°.

4- M'accordez-vous cette danse ?



pour vous infliger davantage de dommages.

- La pointe. Ce coup de pied bien spécifique (utilisé également par Mr Bison, le dernier boss) est intéressant dans le sens où il est le seul qui permette de sauter sur Blanka lorsqu'il utilise son pouvoir électrique.

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE CHUN-LI

- Points forts : extrêmement agile et rapide. Peut se servir des côtés de l'écran pour sauter encore plus haut.
- Faiblesse : ne possède pas de tir à distance.



Le coup de pied éclair.



La pirouette.

- Le coup de pied volant retourné. Je réclame là toute votre attention. En effet, ce coup est vraiment très très efficace. Il permet, à lui seul, de vaincre de nombreux adversaires. Son déclenchement surprend à tous les coups et permet de faire des ravages. À utiliser sans modération.

Chun-Li lorsqu'elle gagne : "Tu n'as aucune chance de me battre. Mesures-toi à quelqu'un d'autre".



RYU ET KEN

LES COUPS SPÉCIAUX



- La boule de feu. Elle est très efficace pour toucher un adversaire à distance.

- L'Hurricane Kick. Cette figure qui fait penser au déchaînement d'une tornade permet d'administrer de sévères coups de pied.

- Le Dragon Punch. Voici l'un des coups les plus efficaces. Assez

Tous deux disciples du même maître Shen Long, Ryu et Ken possèdent des caractères diamétralement opposés. Tandis que Ryu est calme, patient et respectueux de ses adversaires, Ken, lui, se révèle hargneux et arrogant. Néanmoins, ils possèdent tous deux exactement la même panoplie de coups, chacune aussi redoutable. Choisissez donc le personnage avec lequel vous vous identifiez le plus. Pour ma part, j'ai jeté mon dévolu sur Ken. Pourquoi ? Parce que lorsqu'on combat, on doit être absolument sans pitié ! Gnârk, gnârk... Ce jeu rend fou.



La boule de feu.

difficile à réaliser au début, il est extrêmement souhaitable de savoir le maîtriser pour une bonne raison : lorsque vous l'exécutez, vous êtes invulnérable. Si votre adversaire essaie de vous frapper, c'est toujours lui qui est touché. Il faut tout de même faire

1. La planchette japonaise vous fait rouler sur plusieurs mètres.

2. Coup de pied facial mortel.

3. Projection épaulée.



attention à ne pas rater son coup car le dragon punch achevé, lorsque vous retombez, vous êtes à la merci d'un coup.

LES COUPS LES PLUS EFFICACES

- Les projections (planchette japonaise et épaulés) sont particulièrement gourmandes et mangent un bon morceau du top

(barre de niveau de vie) du rival.
- Le coup de pied facial.

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE RYU ET KEN

- Points forts : possèdent une panoplie de coups extrêmement complète qui ne laisse paraître aucune vraie faiblesse.
- Faiblesse : voir points forts.



L'Hurricane Kick.



Le Dragon-Punch.

Ryu lorsqu'il gagne : "Tu te débrouilles bien mais tu as besoin de davantage d'entraînement pour me vaincre".

Ken lorsqu'il gagne : "Attaque-moi si tu l'oses, je t'écraserai".





BLANKA

mal et l'intelligence de l'homme, il n'a qu'un seul but, manger le cerveau de ses adversaires!

LES COUPS SPÉCIAUX

"Aouuuuuuh, Aouuuuuuh!", tel est le cri du personnage le plus monstrueux de Street Fighter II. Cette montagne de viande, verdâtre de surcroît, ne ressemble à rien de connu sur notre bonne vieille planète. Il faut dire que dès le départ il n'a pas été avantage : il était encore bébé lorsque sa mère l'a abandonné dans le caniveau d'un bidonville brésilien. Il combat donc, pour oublier son enfance malheureuse et, si possible, retrouver sa mère. Vous l'aurez compris, Blanka est bourré de haine et son physique a été directement modelé par la violence de la rue. Alliant la férocité de l'ani-

- Le roulé-boulé, aussi appelé le lance-pierres humain. Blanka se met en boule et propulse ses 98 kilos de muscle sur son adversaire, à la vitesse d'un missile. L'impact de ce coup peut se comparer à l'explosion d'une bombe nucléaire sous l'atoll de Mururoa... Les murs en résonnent encore !

- L'électricité, aussi appelé le "Spécial EDF-GDF". Il suffit qu'un adversaire ait le malheur de rester trop près de Blanka, pour qu'il ressemble à Claude François ! Dans un éclair déchirant, la pauvre victime voit finir sa vie. Il suffit de cinq décharges pour

1. L'allonge du coup de poing de Blanka est proprement hallucinante.

2. Le double coup de griffe vous déchire en lambeaux.

3. Le coup de tête fait très mal.

4. Viens-là que je te suce la moëlle.



killer l'adversaire... Et comme dirait la pub : Blanka, c'est le nucléaire ?

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE BLANKA

- Points forts : une baffe de Blanka, et l'on se sent déjà moins frais ! Ses coups sont puissants et lui

feu, par exemple) il est obligé de s'approcher de ses adversaires pour frapper, ce qui l'expose aux pires ennuis. De plus, il est un peu lent face à des personnages de la classe de Chun-Li.



Le roulé-boulé, Percutant !

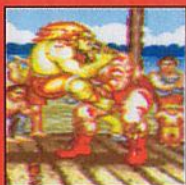


Le coup de l'électricité.

assurent une allonge suffisante pour se sortir de mauvais pas. Son coup de l'électricité permet aussi, d'éviter des corps à corps délicats. Une vraie brute.

- Faiblesses : N'ayant pas de tir à distance (comme les boules de

Blanka lorsqu'il gagne : "Maintenant tu réalises quels pouvoirs je détiens!"





Attention, méfiez-vous de lui comme de la peste. Surnommé le grand blond avec des ranger's noires, cet homme s'appelle Guile, il est baraqué comme une armoire bretonne et il ne prend son pied que sur les bases militaires. C'est, de l'avis général, le combattant le plus vicieux de Street Fighter II. Sous ses airs de simple soldat, il saura vous en mettre plein la tête, sans même que vous sachiez comment. Avec sa parfaite maîtrise du karaté, ses incroyables pouvoirs magiques et une rapidité d'enchaînement assez impressionnante, il se place d'office comme l'un des guerriers

GUILE



de premier plan. Habillé de son treillis fétiche, il ne fait pas bon de le sous-estimer. Conseil d'ami.

LES COUPS SPÉCIAUX

- Flash Kick. Le pouvoir suprême de Guile. Avec ça, il foudroie sur

1. A l'envers, ou à l'endroit Guile frappe dans toutes les positions.

2. Le retourné.

3. Projection en plein vol.

4. Honda soulevé de terre.



place son adversaire. Pour l'exécuter, il nous gratifie d'un sublime salto-arrière qui dépasse le mur du son. C'est ce qui crée une onde de choc redoutable.

- Le Sonic Boom. Guile peut envoyer à volonté, et à l'adresse

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE GUILLE

- Points forts : une très bonne vitesse, des pouvoirs magiques très puissants, et une allonge incroyable.

- Faiblesse : on cherche encore.

Tel un archange de feu, Guile envoie son Sonic Boom.



Le percutant Flash Kick.



de son adversaire, des petits faisceaux laser (en forme de boomerang) qui agissent comme les boules de feu de Ryu/Ken. Il est conseillé de parer ceux-ci dans la mesure du possible lorsque vous ne pouvez pas les éviter car lorsqu'ils touchent il font mal.

Guile lorsqu'il gagne : "Rentre à la maison et sois un bon père de famille !"



DHALSIM



Dhalsim, c'est le zen de l'équipe. Fils spirituel, formé en Inde, ses pouvoirs magiques et psychiques surprendront les plus pragmatiques d'entre vous. Son air de fakir cache un guerrier très particulier. Et même s'il ne vous opposera qu'une faible résistance, il aura le don de vous surprendre lors des toutes premières attaques.

Une fois que vous aurez compris comment il fonctionne, il ne fera plus un pli contre vous. Attention tout de même à ses excentricités (pouvoirs magiques, lévitations, bras et jambes élastiques...), elles

lui permettent de vous frapper dans des positions inattendues. Et s'il est vraiment en mauvaise posture, Dhalsim n'hésitera pas à vous cracher le feu sacré... Alors, pas de pitié !

LES COUPS SPÉCIAUX

-Yoga Fire. Grâce à la puissance de sa concentration, suite à des années de yoga, Dhalsim peut faire appel à de puissantes boules de feu. Et en plus, elles portent loin, ce qui permet de toucher son adversaire sans trop l'approcher.

-Yoga Flame. Un autre coup que Dhalsim a mis au point en pratiquant le yoga. Il suffit qu'il soit proche de son adversaire pour produire une véritable gerbe de feu avec la bouche. La victime

1. Projection épaulée. Dhalsim en profite pour étrangler son adversaire.
2. Dhalsim tente de faire comprendre un précepte bouddhiste à Kem.
3. Le coup de tête style Blanka.
4. Le yogi fond sur son adversaire.



ressemble alors à une véritable banane flambée, et son niveau d'énergie prend une vraie claque.

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE DHALSIM

-Points forts : il surprend son adversaire grâce à ses nombreux tours de contorsionniste. De même,

parer à la perfection et de s'approcher du yoga-man entre deux coups. De quoi maintenir son ennemi hors de portée.

-Faiblesses : son principal défaut vient de sa lenteur. Il a beau être maigre comme un clou, on a l'impression de commander un "30 tonnes". Faible puissance de frappe.



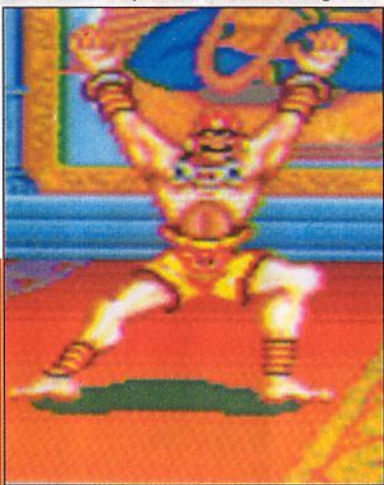
Le Yoga Flame, impressionnant.



Yoga Fire. Chaud devant !

il possède un pouvoir de longue portée, et un autre pour les attaques rapprochées. S'il réussit à enchaîner correctement ses boules de feu et ses coups, il est impossible de l'approcher tant qu'il ne commet pas d'erreur. Il est alors nécessaire de

Dhalsim lorsqu'il gagne : "Maintenant tu as découvert les mystères intérieurs du Yoga".





Affectueusement surnommé "Moby" par ses intimes, Honda est persuadé que les sumos, ces imposants adversaires vénérés au Japon, sont les plus redoutables des combattants. Se gavant de féculents depuis son plus jeune âge, il possède maintenant un physique impressionnant qui fait trembler tous ses concurrents. Sa phénoménale puissance refroidit les meurtrières ardeurs des plus excités. Les peintures de guerre qui colorent son visage coléreux sont là pour rappeler à tous qu'Edmond (c'est le prénom de Honda, ne riez pas, là dessus il est très susceptible) n'est là que

HONDA

pour une seule chose : réduire tout adversaire en bouillie.

LES COUPS SPÉCIAUX

- Le multi-bras. Lorsqu'il exécute ce mouvement, Honda bouge son bras à une telle vitesse qu'on ne le voit pratiquement plus. Se retrouver soumis à ses coups assurent la plupart du temps une sévère défaite.

- Le coup de l'homme-canon. Grâce à ses petites jambes musclées, Honda peut se propulser sur son adversaire à toute vitesse. Utile pour avoir un tête à tête constructif avec son adversaire.

LES PRISES LES PLUS EFFICACES

- Le "viens là toi, j't'aime !". Nous appelons ainsi la prise qui voit

1- La projection par l'épaule. Admirez le mouvement.

2- Serre-moi fort !

3- Le coup de l'avion est inimitable.

4- C'est toi qui m'a appelé Gros Edmond ?



Honda serrer son rival de toutes ses forces dans ses bras.

- La projection épaulée.

- L'avion. Il est pas beau notre Honda quand il joue au bombardier ? Qui se trouve en dessous le regrette souvent amèrement.

nante. Honda est capable de vous bouffer votre top en un rien de temps.

- Faiblesses : de par sa masse imposante, il ne saute pas assez haut et se révèle excessivement lent dans ses déplacements. De plus il ne possède pas de tir à distance.



Le multi-bras.



Le coup de l'homme-canon.

- La claque qui tue et le coup de genou sont également deux coups avec lesquels il faut compter.

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE HONDA

- Points forts : la puissance de ses coups, qui est proprement halluci-

Honda lorsqu'il gagne : " Il est naturel pour un combattant sumo de devenir l'homme le plus fort du monde".





ZANGIEF

peur (on ne peut pas trop en mettre dans sa petite tête), Zangief s'amuse même, lorsqu'il ne sait pas quoi faire, à assommer des ours. Charming !

LES COUPS SPÉCIAUX

Voilà l'archétype parfait de la brute épaisse, trop épaisse. Jouant de ses volumineux muscles, son activité préférée est le broyage de tête maison. On dit de lui qu'il ne s'est inscrit au tournoi de Street Fighter II que pour éprouver le plaisir de réduire ses concurrents en miettes. Et vu les battoirs qui lui servent de mains, il en est bien capable ! Le seul problème, c'est que malgré ses deux mètres onze et sa centaine de kilos bien sentie, il n'est guère redoutable face à des personnages de la trempe de Ryu, Guile ou Chun-Li. N'éprouvant jamais la

- La toupie. Lorsque Zangief effectue ce tour sur lui-même à toute vitesse, il vaut mieux s'écarter.

- Le retournement cyclothymique. Vous avez déjà mis votre tête entre les jambes musclées de notre bon russe ? Essayez donc, cela vous laissera un souvenir impérissable.

LES COUPS LES PLUS EFFICACES

- Zangief est le roi du corps à corps. D'ailleurs la formule consacrée lorsqu'on se sert de lui, c'est

- 1- Bam !
- 2- Aaahhh !
- 3- Ouch !
- 4- Paf !



de dire à son adversaire : "Viens dans les bras de tonton Zangief, mon petit...". Quand il vous attrape, vous pouvez être sûr qu'il ne vous relâchera qu'après vous avoir consciencieusement malaxé la couenne. On peut donc dire que le retourné, la "prise de tête" (style Blanka) ou encore la projection sur le sol, entre autres, sont méchamment efficaces.

- Faiblesses : tout comme Honda, Zangief est trop lent. Pas de tir à distance. Ne saute pas assez haut. Sa carrure imposante l'handicape fortement lorsqu'il s'agit de sauter et par exemple d'éviter une boule de feu. Il ne possède pas de tir à distance et pour terminer, ses coups spéciaux sont difficile à exécuter et ne sont guère efficace.



La toupie.



Le retournement cyclotymique.

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE ZANGIEF

- Points forts : panoplie de coups incroyables au corps à corps. Des cicatrices très impressionnantes.

Zangief lorsqu'il gagne : "La prochaine fois que l'on se voit, je te casse les bras".



LES PARADES



Quoi que vous fassiez, Street Fighter II existe pour que vous vous preniez des coups. Rien à faire, vous ne pouvez pas lutter. Seul remède contre ce douloureux fléau : les parades.

Eh oui, dans SF II vous ne faites pas qu'attaquer. Vous pouvez aussi vous défendre.

LA MAÎTRISE DE SOI

Pour apprendre à contrer les attaques adverses, sachez tout d'abord vous contenir. En effet, au début on a tendance à foncer vers son adversaire sans pratiquement jamais penser à se protéger. C'est une façon de faire qui paye parfois, mais contre quelqu'un d'expérimenté ou face à l'ordinateur au niveau 7, cela s'avère le plus souvent suicidaire. Alors sachez parer.

Comment faire ?

La réponse n'est pas compliquée : vous mettez le paddle dans la direction opposée à celle d'où vient le danger (souvent personifié par un pied hostile ou un poing vindicatif) et votre perso se

DÉFENSIVES

met automatiquement en position défensive. C'est pas beau, ça ? Évidemment, c'est un coup à prendre. Parade haute ou basse ? Cela dépend de la hauteur du coup adverse.

Ça a peut-être l'air un petit peu compliqué, mais en fait, dans la pratique, ce n'est qu'une question de pur réflexe.

ENTRAÎNEZ-VOUS

Nous vous conseillons de bien maîtriser ces parades car elles sont les garantes de votre sécurité. Elles permettent en effet de parer pratiquement tout : les coups de pied, de poing, les tirs à distance comme la boule de feu et même les coups spéciaux, qui vous retirent tout de même un petit peu de top, mais un minimum. La seule chose dont les parades ne protègent pas, ce sont les projections.

Si votre adversaire se colle à vous et en amorce une, vous êtes fini. Donc, à vous de garder constamment une bonne distance de sécurité.





Le premier des boss que vous aurez à affronter est ce grand boxeur noir américain qui a choisi de vous affronter devant un public nombreux, à Las Vegas. Il est bien sûr de lui pour s'exhiber devant tant de monde. Pratiquement aussi évolué qu'un Zangief intellectuellement, Balrog ne sait faire qu'une chose : frapper, frapper et encore frapper. Et il ne s'en lasse pas jusqu'à ce que votre visage soit complètement tuméfié. L'avantage, c'est qu'il a vraiment tout dans les bras. Rien dans la tête, ni dans les jambes. En effet, il ne se sert de celles-ci que pour marcher et ne les utilise pas pour

BALROG

vous frapper sauvagement. C'est là le seul domaine où Balrog ne se comporte pas en brute.

LES COUPS SPÉCIAUX ET LES COUPS LES PLUS EFFICACES

Tiens, vous devez trouver bizarre de voir réunies ces deux-rubriques, non ? Pourtant il y a une explication bien simple. Comme je vous l'ai déjà dit plus haut, Balrog ne sait que frapper. Mais il ne sait vraiment faire que ça. À tel point qu'il ne possède même pas un coup spécial. Ce serait trop compliqué à gérer pour lui. C'est bien simple, Balrog ne fait que donner des coups de poing à longueur de temps. Il fait varier la vitesse et la puissance de ses coups tout en alternant crochets et directs. On pourrait, à la limite, apparenter son coup de poing meurtrier, qu'il prépare un long moment à l'avance et qu'il

1- Crochet.

2- Hop, bien évité.

3- Belle allonge !



vous assène en se précipitant sur vous, à un coup spécial. Mais bon, c'est limite. Quelqu'un pourrait prêter un livre sur la résistance non-violente à Balrog, SVP ?

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE BALROG

- Points forts : une hargne aveugle

(Zangief, Honda), il possède un saut minable et par conséquent est très vulnérable au tir à distance ; tir que lui-même ne possède pas. N'utilise jamais ses jambes pour frapper.



Balrog prépare...



...un sale coup

à cogner sans retenue. Des accès de "speed" où il vous fonce dessus sans prévenir et, si vous n'êtes pas extrêmement vigilant, il vous touche.

- Faiblesses : comme la plupart des gros tas de viande du jeu

Balrog lorsqu'il gagne : "Je n'en ai pas encore fini avec toi".





Vega, c'est l'acrobate du groupe des quatre (les boss). Chun-Li vient de trouver son maître. Rapi-de comme l'éclair, Vega frappe avec la soudaineté du cobra, et, sitôt son coup porté, il se remet hors de portée de son adversaire. C'est donc un ennemi très dangereux, plutôt vicieux, et avec lequel il faut assurément compter. Très aérien, il saute dans tous les sens comme une puce affolée; à la différence que lui, il ne fait pas que vous démanger : lorsqu'il vous touche, ça fait vraiment très mal, et comme ses enchaînements sont souvent désarmants, il a tôt fait de vous envoyer ad patres.

VEGA

LES COUPS SPÉCIAUX

- Le coup du grillage. Vega possède un truc bien à lui qu'aucun autre personnage, dans Street Fighter II, n'est capable de faire. En effet, le décor dans lequel vous le combattez a un grillage en fond. Lorsque Vega se sent en difficulté, il s'y accroche et, après un saut qui le fait sortir des limites de l'écran, il vous retombe dessus à toute vitesse. Gare dessous !

- Le retourné. Comparable à celui de Guile, Vega effectue celui-ci lorsqu'il redescend de son grillage et vous "cueille" alors que vous sautez en l'air.

LES COUPS LES PLUS EFFICACES

- Le coup de griffe. Vega possède de longues griffes artificielles qui font très mal. Et il n'hésite pas à

1- Le coup de griffe.

2- Les combats Chun-Li - Vega sont toujours très aériens.

3- Une glissade extrêmement vicieuse.

4- L'incontournable prise du sommeil.



vous en donner un coup lorsqu'il termine ses roulades.

- Le coup de pied volant. Vega possède la particularité de sauter très haut, et comme Chun-Li, il peut se servir des côtés de l'écran pour aller encore plus haut. Dans ces conditions vous comprendrez qu'il lui est facile

POINTS FORTS ET FAIBLESSES DE VEGA

- Points forts : extrêmement rapide et agile (encore davantage que Chun-Li). Possède un coup spécial unique.

- Faiblesses : ne possède pas de tir à distance.



Vega grimpe sur son grillage.



...et vous attrape en retombant.

de vous envoyer un coup de pied à hauteur de visage.

- La glissade. Très rapide, Vega est capable de frapper à ras de terre en effectuant une sorte de feinte qui fait que vous ne pensez pas à vous protéger.



Véga lorsqu'il gagne : "Merci pour le bon temps que l'on a passé".





SAGAT

Attention les yeux quand vous débarquez devant lui. Il fait quatre têtes de plus que vous ! Lors de la première rencontre, cela à de quoi vous impressionner. D'autant que vous découvrirez rapidement que ce n'est pas un petit joueur. Il dispose de tous les atouts pour vous éclater la tête en un rien de temps. Il a, notamment, la faculté d'exécuter ses pouvoirs magiques avec une incroyable rapidité. Dès lors, il faudra rester sur la défensive, le plus loin de lui possible, en attendant le moment propice (entre la fin d'un coup et l'amorce d'un autre) pour tenter quelque chose.

Ou bien alors, tactique contraire, vous avancez constamment sur lui, sans lui laisser le temps de souffler. La difficulté consiste à parer les arcs de feu (qui vous font légèrement reculer lorsqu'ils vous touchent), tout en vous approchant du géant thaïlandais pour pouvoir le frapper et, dans la mesure du possible, sans sauter, pour éviter le fatal uppercut. Comment ça mortel ?

LES COUPS SPÉCIAUX

- L'uppercut. Similaire au Dragon Punch de Ryu et Ken, il permet à Sagat de faire mal, très mal ! Il s'agit d'un coup de poing sauté, avec élan, particulièrement étudié pour décrocher la tête de l'adversaire. Le cri qui l'accompagne vous glace le sang... Restez à distance.

- Les arcs de feu. Seulement, si on reste à distance, Sagat dispose

1. Le coup de tibia. La jambe de Sagat aussi grande que Guile accroupi.

2. Pointu le genou !

3. Le coup de poing qui tue.

4. Toujours l'arc de feu. Sagat l'utilise avec excès.



de ses arcs de feu pour vous atteindre de toute façon !

LES COUPS LES PLUS EFFICACES

À part ses coups spéciaux, que Sagat utilise malheureusement pour vous sans modération, il sait vous remettre à votre place à grands coups de tibia. Ou encore

De plus, il enchaîne les pouvoirs à une vitesse incroyable, pour asphyxier le joueur adverse.

- Faiblesses : il n'en a pas. Il faut juste saisir le moment où il se relâche entre deux de ses coups pour le frapper le plus durement possible. Pour ce faire, le Flash Kick de Guile est chaudement recommandé.



L'uppercut. Admirez l'ampleur de Sagat.



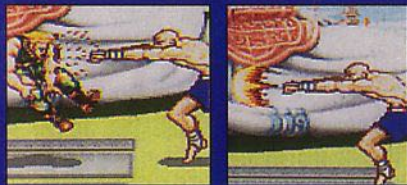
Un arc de feu tiré à bout portant.

il vous saute dessus, le genou en avant. Bref, tout dans la douceur avec Sagat.

POINTS FORTS ET FAIBLESSES

Points forts : peut aussi bien tirer à distance, que détruire de près.

Le cri de victoire : "Je ne serai pas satisfait avant d'avoir récupéré le titre de champion du monde".





BISON

poing. Il enchaîne ses coups avec des hautes voltiges.

Tout cela, à une vitesse si élevée, qu'on risque de s'arracher la cornée rien qu'en essayant de le suivre des yeux. Face à cette tornade, il n'y a pas grand chose à faire, si ce n'est se protéger au maximum, et d'attendre l'infime fraction de seconde pendant laquelle Bison vient tout juste de finir son coup précédent, et où il commence à peine le suivant... Une concentration maximum est requise.

LE COUP SPÉCIAL

La torche. Bison réussit le coup de la mort. Il nous exécute, sans broncher, une vrille horizontale dans un halo de feu. Au moindre contact, l'adversaire s'enflamme comme une vulgaire feuille de papier journal... Ça sent le roussi !

1. La pointe. Guile est touché au menton.
2. Le double coup de latte : un coup en haut, un coup en bas.
3. Encore un coup de pied. Bison en est décidément un spécialiste.
4. Ah, un coup de poing pour changer.



LES COUPS LES PLUS EFFICACES

- La feinte. Un coup de pied "piqué" à la Chun-Li qu'il vous assène sur le crâne.
- Le double coup de latte. Avec ses grandes guiboles effilées, Bison est capable de vous atteindre au visa-

POINTS FORTS ET FAIBLESSES

- Points forts : rapidité, efficacité, dextérité... Ça vous suffit ?
- Faiblesse : il n'en possède absolument aucun. À vous de trouver l'infime moment où il est possible de placer un petit coup de santon surnois... Bon courage !



Dans une gerbe de feu tourbillonnante...



... Bison vous grille littéralement.

ge, puis quasi simultanément, de frapper plus bas.

- La projection. Approchez-vous trop près de l'ultime boss et il vous envoie voler sur plusieurs mètres. Une des méthodes "plantes" des plus brutales.

Le cri de Bison : "Tu ne peux pas te comparer à mes pouvoirs".



PRÉSENTATION DES COMBATS

Dans les quelques pages qui vont suivre, nous allons vous décrire des combats mettant face à face différents combattants. Cela vous permettra de vous faire une meilleure idée de la folie totale que constitue ce jeu. Vous comprendrez pourquoi il rend vraiment fou.

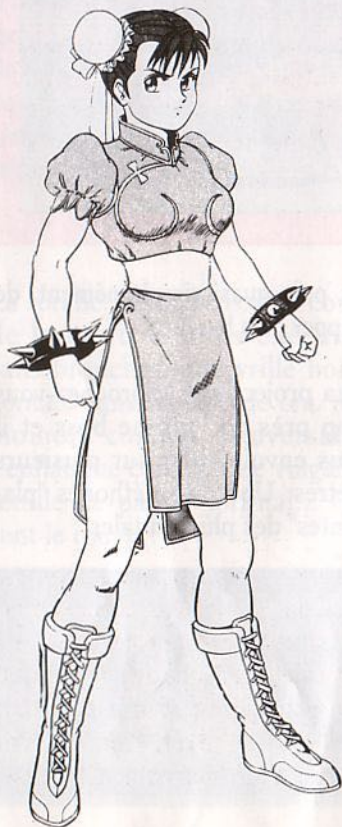
Nous avons essayé de bien préciser les forces et les faiblesses de chaque adversaire par rapport à l'autre afin de vous donner l'occasion, lors de parties entre amis, de vous référer à ces quelques combats qui évaluent les chances de chacun. Ainsi, quelqu'un qui connaît très bien le jeu pourra manier un personnage censé avoir moins de chance de remporter la victoire. C'est une bonne idée, non ? Allez, dites-nous oui, faites-nous plaisir. On s'est creusé la tête pour trouver ça, vous savez.

Alors voilà comment ça se passe (petit cours théorique, mais pas compliqué, rassurez-vous) : nous donnons à chaque personnage une note correspondant en fait à un pourcentage. En clair, si nous estimons que Chun-Li a de grandes chances de vaincre Zangief (ce qui est le cas), nous écri-

vons que Chun-Li a 80 (80 % de chance de battre Zangief) et que Zangief a 20 (20 % de chance de battre Chun-Li). Simple, non ?

Nous avons en plus ajouté des tactiques qui devraient vous permettre d'avoir plus de chance de battre trois des quatre boss.

Dites-le qu'on est gentil !



COMBAT KEN/RYU

juste la couleur qui vous plaît le plus.

Notre cote : Ken 50 / Ryu 50



Ryu se fait-il Ken ? C'est la grande question qui vient immédiatement à l'esprit lorsque combattent ces deux frères ennemis. Comme nous vous l'avons déjà dit, ces deux personnages possèdent exactement la même panoplie de coups. Les combats Ryu-Ken sont donc conseillés pour les adversaires de force égale.

Que vous dire ? Vous pouvez toujours vous amuser à vous faire un concours de lancer de boules. C'est à celui qui se fera toucher le premier. C'est plutôt marrant. Deux Hurricane Kick déclenchés ensemble, vous permettront de voir qui est le plus chanceux des deux et fourniront certainement un sujet d'engueulade (euh l'aut', hé, pourquoi qu'y m'a touché et pas moi ?). Bref, Ken ou Ryu, c'est kif-kif bourricot. Choisissez



Quand deux personnes possèdent le même pouvoir...



Qui va toucher l'autre ?



C'est Ryu qui a le plus de chance.

*Un double
Dragon-Punch.
Joli, non ?*



COMBAT CHUN-LI/KEN



Chun-Li, aussi forte soit-elle, va rapidement se retrouver confrontée à un problème de taille : il faut qu'elle s'approche de Ken pour lui envoyer des coups suffisamment efficaces dans la tête. Mais Ken l'attend avec un Dragon Punch destructeur. Pour le vaincre, Chun-Li doit y aller avec précaution. Surtout être sûre qu'il n'amorce pas un "coup de poing du dragon", avant de se lancer dans un salto avant. Il faut retomber sur sa tête avec les jambes tendues, ou le poing vers le bas, ou les genoux repliés. Une fois au sol, il faut immédiatement lui



Chun-Li effectue sa célèbre pirouette.

faire un balayage. Puis repartir hors de portée, à l'aide d'un salto arrière. La variante consiste à lui faire une projection en corps à corps (bouton "L") à la place du balayage. Dans tous les cas, dès que vous avez donné vos coups, il faut immédiatement vous retirer dans un coin plus tranquille, prêt à parer une boule de feu.

Notre cote : Chun-Li 51 / Ken 49



Juste retour des choses avec un Hurricane Kick bien placé.



Souple le Ken !



La projection de Chun-Li, toujours aussi dangereuse.

COMBAT DHALSIM/HONDA



Voilà une confrontation qui voit deux hommes complètement différents s'affronter. D'un côté un yogi maigrichon et de l'autre un énorme sumo. Avantage indéniable de Dhalsim : son pouvoir de cracher des flammes. S'il alterne les flammes rapides et lentes, Dhalsim a 80% de chances de toucher Honda. Étant donné que le sumo est lent et ne saute pas haut, il est très handicapé. Et s'il s'avise de jouer à l'homme-canon, le feu se révèle encore plus meur-



Glissade de Dhalsim sur le sol carrelé de la salle de bains de Honda.

trier. Bref, si le gros poussah musclé n'arrive pas à attraper Dhalsim dès le début du combat (auquel cas le yogi est très mal), il aura du mal à le vaincre.

Notre cote : Dhalsim 59 / Honda 41.



Descente en piqué sur le gros sumo.

Un coup de genou ravageur. Honda en crache ses trippes.



Entre les mains de Honda, le corps fluet du yogi ne fait pas de vieux os.



COMBAT RYU / GUILLE



Voilà encore une confrontation qui risque d'être très très chaude ! D'un côté un très bon combattant, de l'autre un excellent guerrier. Bon... Si Ryu a le don d'envoyer des boules de feu, Guile lui a son Sonic Boom. Ces deux tirs ont une puissance équivalente. Néanmoins, Ryu peut créer sa boule plus rapidement que notre bon G.I., il a donc un petit avantage. Mais Guile possède peut-être l'avantage de l'allonge. Dragon Punch et Flash Kick portent également des dommages

1. La boule de feu et le Sonic Boom s'annulent.



équivalents. Et l'Hurricane Kick de Ryu ne sert vraiment pas à grand chose. On peut donc dire que ces deux adversaires sont, à très peu de choses près, de force équivalente. Allez, petit avantage à Ryu car il lave son kimono tous les jours et qu'on aime bien les gens propres.

Notre cote : Ryu 52 / Guile 48



Jolie projection (attention au panneau).



Ryu et Guile se donnent un coup en même temps.

COMBAT CHUN-LI / BLANKA



Voilà un bon combat. Il faut dire que Chun-Li et Blanka sont les deux personnages cultes de Street Fighter II. C'est surtout le combat de la belle et la bête ! Autant vous dire tout de suite, Chun-Li est largement plus forte que Blanka, mais un bon joueur peut quand même espérer s'en sortir avec lui. Pour cela, il va devoir compter sur l'allonge de ses coups. Tout d'abord, pour contrer les salto avant de Chun-Li, il faut sauter en même temps, et utiliser le "coup de griffe" (bouton "R") de Blanka. Ça déjà, ça la calme !

Puis enchaîner, dès que les deux sont retombés au sol, par un coup de talon. Et on continue, sans la laisser respirer, par un "baiser vampire", histoire de lui manger le cerveau ! Et si elle est encore debout, une petite électrification l'achève, tel un bouquet final de feu d'artifice !

Notre cote : Chun-Li 60 / Blanka 40



Blanka a intérêt à se protéger.

*Ouch !
quel coup.*



*Un pas de
danse mortel
avec Chun-Li.*



*Il pleut
des coups.*

COMBAT GUILLE / ZANGIEF



Ce combat pour vous faire bien comprendre à quel point il est ingrat de jouer le rôle de la victime. Guile contre Zangief, c'est David contre Goliath, sauf que là, les rôles sont inversés. À voir la monstrueuse carrure de Zangief, on commence déjà à se préparer à jouer la marche funèbre à Guile. Mais il s'avère que la victime, c'est Zangief. Trop lent et incapable de sauter très haut, il se prend un Sonic Boom sur deux et s'il s'approche trop du G.I., un



Le Sonic Boom met Zangief mal à l'aise.

Flash Kick le remet vite à sa place. Supérieur au niveau du jeu de jambes et de l'allonge des coups, Guile a décidément peu de chance de se faire battre par notre grosse brute soviétique.

Notre cote : Guile 90 / Zangief 10



Zangief effectue son coup spécial mais Guile s'occupe de lui avec une balayette.



On aurait presque pitié du grand russe.



Et pan, une claque de plus !

COMBAT ZANGIEF / HONDA



Waouh, quelle affiche ! Les deux mastodontes du jeu réunis dans un pugilat sans merci. Ça va être chaud. Possédant tous les deux le même problème au niveau du saut, ils annulent leurs défauts et se retrouvent, au moins sur ce point, sur un pied d'égalité. Maintenant, il faut bien dire que Honda possède deux avantages. D'une part, ses coups font plus mal que ceux de Zangief, et en plus il peut, grâce à son coup de l'homme-canon, finir par sérieuse-



Honda et son coup de l'homme-canon peuvent être efficaces...

ment agacer le gigantesque russe qui n'est véritablement efficace qu'au corps à corps. Et comme sur ce plan là, Honda n'est pas mal non plus, notre préférence va au grassouillet sumo.

Notre cote : Zangief 40 / Honda 60



... mais si Zangief l'attrape, il est mal.



Hou, la baffe !



Zangief, aérien.

COMBAT CHUN-LI/DHALSIM



lancer continuellement des flammes et taper Chun-Li avec son allonge si elle s'approche trop. Mais il ne faut pas qu'il rate son coup. Notre préférence va donc naturellement à Chun-Li. Comment ça, encore une fois ?

Notre cote : Chun-Li 75 / Dhalsim 25

Ce combat, qui pourrait sembler facile pour notre petite chinoise adorée ne l'est pas tant que ça. Evidemment, elle possède un avantage indéniable grâce à sa vitesse de déplacement qui laisse le pauvre Dhalsim cloué au sol : il bouge deux fois moins vite ! En fait, s'il donne un coup et le rate, le temps que ses membres reviennent à leur place, Chun-Li est déjà derrière lui. Situation difficile ! Seule solution pour le yoga-man :



Si Chun-Li arrive à accrocher Dhalsim...



... c'en est fini de lui.

Houps, c'était juste, mais Chun-Li est la plus rapide.



COMBAT GUILLE/DHALSIM



On pourrait appeler ça le combat des vicieux, tellement ces deux combattants peuvent réserver des surprises de mauvais goût, pour leur adversaire respectif. Malgré tout, Guile est largement supérieur à Dhalsim. Pour cela, Guile doit éviter la voie des airs, pour se concentrer sur les balayages, les coups de poing et les coups de pied. Il profitera ainsi pleinement de sa fabuleuse allonge, et évitera les membres élastiques de Dhalsim. Mais il ne faut surtout pas perdre Dhalsim des yeux, pour

parer ses Yoga Fire et Yoga Flame, qui touchent Guile même s'il est accroupi. Puis, après s'être suffisamment approché de Dhalsim, de balayage en parade, il ne reste plus qu'à l'achever avec un Flash kick... Et le maître Yoga n'aura plus qu'à aller se faire réincarner ailleurs !

Notre cote: Guile 75 / Dhalsim 25



L'allonge de Dhalsim est décidément impressionnante.



Le Flash Kick, toujours aussi percutant.

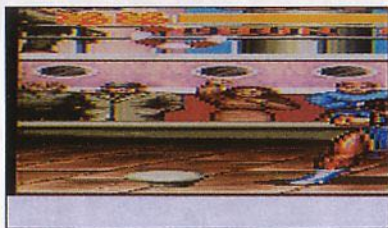
*Retourne
dans ta
lamaserie
Yogi de mes
deux.*



Yeah, jolie parade !

COMMENT VAINCRE LES BOSS

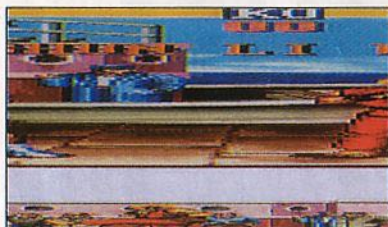
BALROG



Le multi-bras fait très mal.

Balrog est sans conteste le boss le moins difficile à battre. Normal, remarquez, il ne sait que vous rentrer dans le lard sans jamais varier sa tactique. Pratiquement tous les personnages sont donc susceptibles de le vaincre si vous les maniez correctement.

Néanmoins, il en existe un avec qui il est particulièrement aisé de remettre Balrog à sa place. Qui ?



Balrog a beau essayer de sauter...

Notre bon ami Honda, bien sûr. Effectuez son coup du "multi-bras" sans arrêt et cet arrière de boxeur viendra lamentablement s'écraser sur les coups du gros sumo. Son saut est tellement lamentable qu'il ne sera même pas capable de sauter par dessus la longueur du bras de Honda pour lui allonger un coup. Muscle-toi les gambettes, Balrog !



Balrog est sonné.



... il se fait quand même toucher.

COMMENT VAINCRE LES BOSS

VEGA



Les combats Chun-Li / Vega se déroulent souvent en haut de l'écran de jeu. Ils sautent trop haut !

Hé, hé... C'est que c'est un malin, ce Vega. Il saute dans tous les sens comme un cabri surexcité en se mettant hors de portée de vos coups. C'est seulement quand la distance entre vous et lui convient qu'il vous saute sauvagement dessus pour vous frapper. C'est pas du jeu de se comporter comme ça.



Ce coup de pied retourné est décidément très efficace.

Pour contrer les assauts de l'espagnol, nous vous conseillons, en priorité, de vous servir de Chun-Li. En effet, son célébrisime coup de pied volant retourné (sauter en l'air et appuyez sur le bouton R pour le déclencher) est le coup le plus efficace contre lui. Il vous faut simplement vous positionner à une bonne distance et, lorsque Vega attaque, vous sautez et frappez. Il faut savoir le faire juste au bon moment, mais c'est une tactique très efficace une fois maîtrisée.



Alors Vega, on est sonné ?



Protégez-vous lorsque Vega vous saute dessus comme ça.

COMMENT VAINCRE LES BOSS

SAGAT



Contre Sagat, le Flash Kick...



... est décidément très efficace.

Sagat est peut-être le boss le plus difficile à battre dans le sens où il ne vous laisse aucun répit. Quand il ne vous envoie pas ses tirs à distance, il s'approche pour vous latenter à grands coups de tibia et si vous avez le malheur de sauter, un méchant uppercut vient vous cueillir en plein vol.

Pour vous faire ce satané thaïlandais, notre préférence va à Guile.

La tactique à adopter est simple : Vous restez constamment en parade basse tout en préparant le Flash Kick et laissez approcher Sagat. Si Sagat est loin, essayez tout de même d'éviter ses tirs pour ne pas perdre trop d'énergie. Une fois le géant à côté de vous, restez en défense et observez-le bien. Dès qu'il a le malheur de sauter, pour vous filer un coup de genou ou faire un uppercut, effectuez votre Flash Kick. Une tactique qui demande de la patience et ne donne guère le droit à l'erreur mais la victoire est à ce prix.



Si Sagat amorce son uppercut, protégez-vous...



... et quand il redescend, allumez-le !

COMBAT CHUN-LI/CHUN-LI (CHEAT MODE)



Grâce au Cheat mode que l'on vous a donné dans la présentation, il devient possible d'obtenir certaines fonctions du Street Fighter II' Champion Edition. La principale étant de pouvoir jouer à deux joueurs avec le même combattant. Un combat Chun-Li contre Chun-Li devient ainsi possible. Tout l'intérêt est que c'est vraiment le joueur qui fait la différence, et non plus le combattant ! De plus, les deux Chun-Li en bâton, cela donne un véritable ballet aérien, gracieux et rapide comme peu de chorégraphes pourraient le mettre en scène. Mais il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'un combat, et que l'une des deux meufs à l'écran doit perdre (même si c'est à notre plus grand regret !). Et la victoire reviendra à celle qui saura choper

l'autre en plein vol (bouton "L") pour lui faire une projection. Il faut aussi se rappeler que leurs deux pouvoirs ne s'annulent pas, et que c'est celle qui le fera en premier qui infligera des blessures à l'autre. Toujours au sujet du pouvoir, et boucler tout cela, nous vous rappelons qu'il faut un petit temps de réponse pour arrêter le pouvoir, et que cela laisse une sérieuse ouverture pour l'autre.



Face à ce coup, se protéger ne suffit pas.



Deux "multi-gambettes" déclenchées ensemble. Classieux.



Un coup de latte vicieux.

TOUT DANS LE MOUVE

Le nombre de mouvements et la façon dont ils sont animés, sont l'un des grands points forts de Street Fighter II. En voici plusieurs démonstrations...

LE RETOURNÉ DE RYU :
formé par des maîtres au Karaté, Ryu maîtrise parfaitement l'art du "middle Kick".



HONDA OBUS :
Honda possède ce coup incroyable, dans lequel il se recharge, et part comme un missile sur son adversaire.



LE SALTO DE BLANKA :
Malgré sa corpulence, Blanka arrive à exécuter des figures magiques comme ce salto arrière.



MENT...



**LA PIROUETTE
DE CHUN-LI :**
Un ciseau renversé, c'est
pas banal, mais pour la
sublimissime Chun-Li, ce
n'est qu'une formalité.

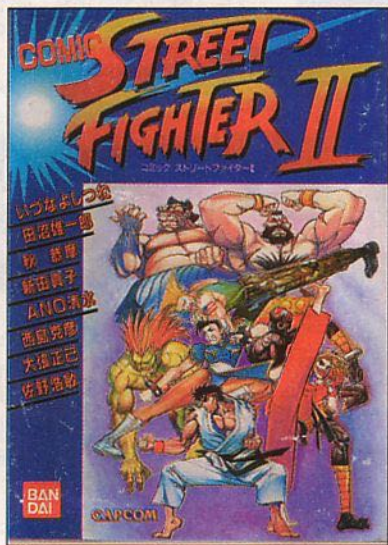


GUILE DOUBLE DÉTENTE:
Fabuleusement efficace, et si
spectaculaire, le fameux double
balayage de Guile méritait bien
que l'on s'y attarde.



L'UNIVERS DE STREET FIGHTER II

Jamais un jeu n'a créé un tel événement auparavant. Le phénomène a pris une telle ampleur, qu'il dépasse désormais le simple cadre du jeu vidéo... En voici quelques exemples.



Le manga officiel tiré du jeu.

STREET FIGHTER II EN MANGA

Les bandes dessinées japonaises portent un nom particulier, on les appelle les "mangas". Il faut vous expliquer que les japonais de tout âge sont probablement les plus

gros consommateurs de BD au monde. Les mangas les plus connus, comme Dragonball ou Akira, sont diffusés à plusieurs millions d'exemplaires sur tout l'archipel. À tel point que de nombreux mangas sont adaptés en jeu vidéo (Dragonball, Ranma 1/2, UN Squadron, Gundam F91, Momo show, 3X3 Eyes, Doraemon, Pat Labor...). Mais c'est l'une des premières fois où un manga est tiré d'un jeu (seul Mario comptait quelques adaptations en BD). En effet, Street Fighter II compte deux éditions. La première, pratiquement introuvable en France, porte le nom en kanji et est totalement en couleur. La deuxième, adaptation officielle du jeu, reprend en noir et blanc tout l'univers de Street Fighter II avec un crayonné vraiment superbe. Il vient d'arriver en petite quantité chez des libraires spécialisés (comme Tonkam à