

RYU

Les coups normaux

Ces six coups font énormément de dégâts. En créant un enchaînement adéquat, trois de ces coups suffisent pour achever votre adversaire. A vous de trouver...

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : JAPONAISE
NÉ LE : 21.07 1964
TAILLE : 1,78 M
POIDS : 68 KG
GROUPE SANGUIN : O
SIGNE PARTICULIER : UN DRAGON MARQUÉ AU FER ROUGE SUR L'AVANT-BRAS.
ART PRATIQUÉ : LE KARATÉ
AIME : SUPER POWER
N'AIME PAS : LES AUTRES MAGAZINES

Digne héritier du Dragon, l'honorable Ryusan n'a qu'un but dans la vie: remporter le titre suprême et par la même occasion honorer la mémoire de son Maître.
Froid et calme, Ryu est sans aucun doute le plus tenace de tous les guerriers et aujourd'hui il doit le prouver...

Voici les onze coups les plus puissants pratiqués par l'honorable Ryu.



Coup de poing
Bouton L



Coup de poing sauté
Haut et bouton X



Chassé latéral
bouton R



Fauchage
Bas et bouton R



Coup de pied facial
Corps à corps et
Bouton R



Coup de pied sauté facial
Haut et bouton B

Les pouvoirs

Quand on fait appel à eux, personne ne sait ce qui risque d'arriver... Et Ryu en a de sacrés, ses concurrents en savent quelque chose



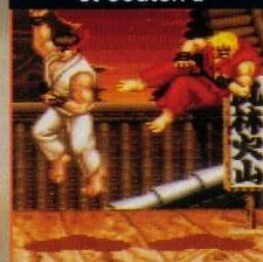
Projection épaulée
Corps à corps
et bouton L



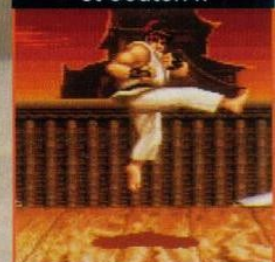
Projection roulée
Corps à corps
et bouton R



Boule de feu - Bas, B/D,
Droite et bouton Y



Coup de poing du
Dragon - Droite, Bas,
D/B et bouton Y



Coup de pied du
Dragon - Bas, B/G
Gauche et Bouton R



CHUN LI

Les coups normaux

Voici ce qu'elle sait faire de mieux dans l'art du "Pan dans la tronche"...

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : CHINOISE
 NÉ LE : 01.03.1968
 TAILLE : 1,78 M
 POIDS : INCONNU
 GROUPE SANGUIN : A
 SIGNE PARTICULIER : SES MENSURATIONS ÉPOUSTOUFLANTES.
 ART PRATIQUÉ : LE KUNG FU VENANT DU WU SHU
 AIME : LE BODY BUILDING ET LE FITNESS
 N'AIME PAS : MR BISON

Vice-championne du monde de Body Bulding, Chun Li pratique le Kung Fu depuis sa plus tendre enfance. Son père lui a tout enseigné ; tout ce qu'elle sait sur le Wu-Shu et le Kung Fu, elle le tient de lui, mais malheureusement il ne sera pas là pour assister à la consécration de sa fille. Mort, assassiné par l'ignoble Saga, c'est pour le venger aujourd'hui, qu'elle se bat !

Voici les onze coups les plus puissants de la svelte Chun Li.



Coup de poing avec appui - bouton L.



Coup poing Bas et bouton Y.



Chassé latéral bouton R.



Chassé sur appui Bas et bouton R.



Coup pied sauté facial Haut et bouton A.



Coup de pied avec élan Haut, H/D, Droite et bouton A.



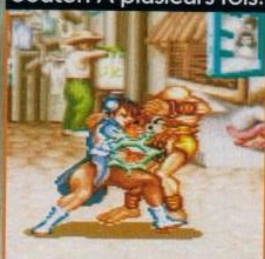
Coup de pied Eclair appuyez très vite sur le bouton A plusieurs fois.



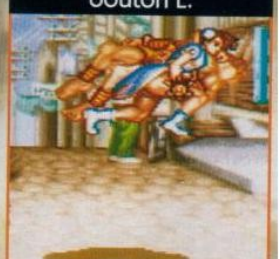
Projection épaulée Corps à corps et bouton L.



La Tornade - Bas pendant deux seconde puis Haut et bouton A en même temps.



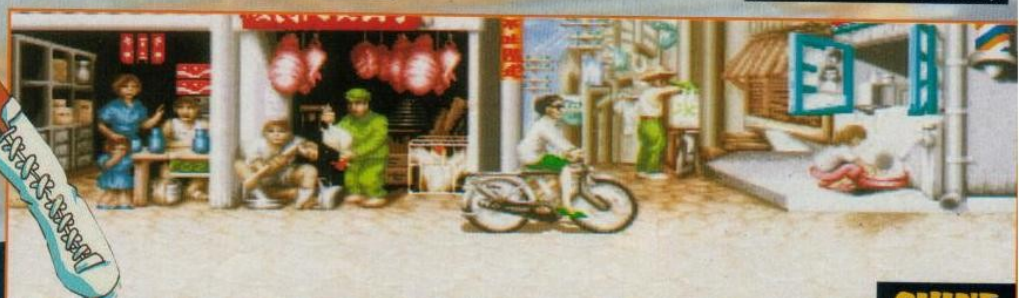
Ecrasement des côtes à côté du joueur et bouton L.



Projection épaulée, sautée - Haut, H/D, Droite et Bouton L (lorsque l'ennemi saute).

Les pouvoirs

Ses pouvoirs sont issus de très anciennes techniques du Wu-Shu, elle seule peut encore les maîtriser.



KEN

Les coups normaux

Démonstration technique de Ken au Taekwendo.

FICHE SIGNALÉTIQUE

FICHE SIGNALÉTIQUE :
NATIONALITÉ : AMÉRICAINE
NÉ LE : 14.02.1965
TAILLE : 1,78 M
POIDS : 77 KG
GROUPE SANGUIN : B
SIGNE PARTICULIER : NE RENONCE
JAMAIS !
ART PRATIQUÉ : LE TAEKWENDO
AIME : LES PIZZAS
N'AIME PAS : LES LACHES.

Né dans le quartier chaud de New York : le Bronx, c'est à la force des poings que Ken s'est forgé sa réputation. Seul et unique moyen pour se faire une place dans cette bien triste société. Mais Ken est d'un naturel battant et rien ni personne ne saurait le décourager. Son art, le Taekwendo, n'est que le simple reflet de toute la haine qu'il porte envers la famille de sa petite amie, qui ne l'a toujours pas accepté...

Voici les onze coups que Ken s'efforce d'utiliser pendant ses terribles combats.



Coup de poing
Bouton L.



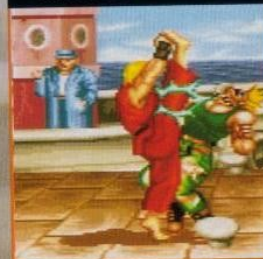
Coup de poing sauté
Haut et bouton X.



Chassé latéral
bouton R.



Fauchage
Bas et bouton R.



Coup pied facial
Corps à corps et
bouton R.



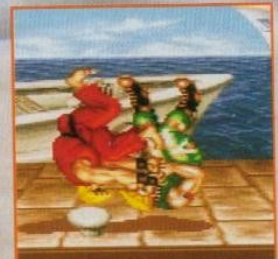
Coup pied sauté facial
Haut et bouton B.

Les pouvoirs

Tout comme Ryu, Ken peut faire appel au pouvoir de la Boule de feu.



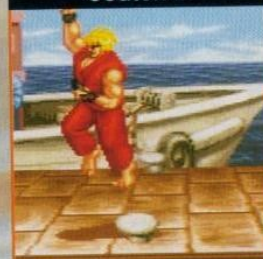
Projection épaulée
Corps à corps et
bouton L.



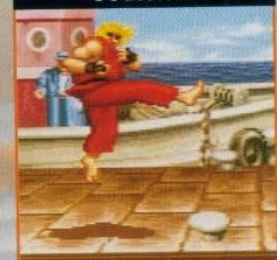
Projection roulée
Corps à corps et
bouton R.



Boule de Feu
Bas, B/D, Droite et
bouton Y.



Coup de poing du
Dragon - Droite, Bas,
D/B et bouton Y.



Coup de pied du
Dragon - Bas, B/G,
Gauche et bouton R.



ETATS-UNIS

GUILE

Les coups normaux

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : AMÉRICAINE
 NÉ LE : 23.12.1960
 TAILLE : 1,85 M
 POIDS : 87 KG
 GROUPE SANGUIN : O RHÉSUS NÉGATIF
 ART PRATIQUÉ : LE CLOSE COMBAT
 AIME : LES JOLIES FILLES MAIS AVANT
 TOUT SA FEMME ET SA PETITE FILLE LORNA
 N'AIME PAS : L'INFAME MR BISON

Contrairement à tous les autres participants, Guile n'a pas eu la chance de vivre avec son père. Ce dernier étant militaire, Guile fut très vite mis dans le bain et n'a jamais rien connu d'autre que l'armée et tout ce qui s'y rapporte. Spécialiste du "Close combat", s'il est venu aujourd'hui participer au Grand Tournoi, c'est uniquement pour venger son meilleur ami, mort il y a maintenant trois ans tué dans une embuscade au Vietnam- à cause de Vega.

Voici les onze prises, les attaques les plus mortelles de notre cher militaire...



Coup de pied retourné :
corps à corps et bouton R.



Chassé latéral
Bouton R.



Balayage
Bas et bouton R.



Manchette
Bouton L.



Coup de pied sauté
Haut et bouton R.



Uppercut
Corps à corps et
bouton L.



Projection dorsale
Droite et bouton L.



Projection épaulée
Haut, H/D, Droite et bouton L
lorsque l'adversaire saute.



Coup de pied éclair
Bas pendant deux secondes
puis Haut et bouton R.



Les boomerangs
Gauche pendant deux
secondes puis Droite et
bouton Y.



Ecrasement de la colonne
vertébrale
Haut et bouton L lorsque
l'adversaire saute.



Les pouvoirs

Profondément inspiré des arts martiaux chinois, Guile a créé plusieurs coups dont la puissance n'a d'égale que leur efficacité... Essayez, vous comprendrez !



ETATS-UNI

HONDA

Les coups normaux

Ne croyez pas que Honda soit quelque peu vicieux sous prétexte que la plupart de ses coups sont en dessous de la ceinture, mais c'est tout simplement qu'en bas ça fait toujours plus mal... Si vous voyez ce que je veux dire.

FICHE SIGNALÉTIQUE

FICHE SIGNALÉTIQUE:

NATIONALITÉ : JAPONAISE

NÉ LE : 03.11.1960

TAILLE : 1,88 M

POIDS : 138 KG

GROUPE SANGUIN : A

SIGNE PARTICULIER : TROP LÉGER POUR UN SUMOTORI... COMME LAURENT, QUOI !

ART PRATIQUÉ : LE SUMOTORI

AIME : LE FUNK ET LE CLASSIC

N'AIME PAS : LES INÉGALITÉS

Né dans un petit village du sud du Japon, E. Honda fut promu à un avenir plus que brillant. Professeur d'histoire et lutteur Sumo amateur à ses heures perdues, Honda fait partie des derniers grands Sumotori pratiquant ce noble art dans le respect des plus anciennes traditions. S'il se rend au Grand Tournoi, c'est uniquement pour les enfants de son village : il ne peut plus supporter de les voir vivre dans la misère... C'est pour cela qu'il doit remporter à tout prix le tournoi, afin de changer la vie de ces pauvres mômes. Seul son cœur d'or lui dicte bonne conscience...

Les lutteurs Sumo ont depuis des siècles utilisé les mêmes techniques et ces mêmes techniques ne se transmettent que de père en fils. Voici les onze principales.



La main de Fer
Bouton L.



Coup de poing bas
Bas et bouton L.



Coup de pied bas
Bas et bouton A.



Balayage
Bas et bouton R.



Coup de pied
bouton A.



Coup de pied sauté
Haut et bouton A.

Voici comment, avec les anciennes traditions, notre Sumo a su garder le secret de ses terribles attaques. Il nous les dévoile maintenant pour le meilleur, mais aussi pour le pire.



L'étreinte de l'ours
Corps à corps et bouton L.



Les milles mains
appuyez très vite sur le bouton Y plusieurs fois.

Les pouvoirs



La torpille - Gauche pendant deux secondes puis Droite et bouton Y en même temps



Projection épaulée
Corps à corps et bouton R lorsque l'ennemi saute.



Le saut de l'ange
Haut puis Droite et Bas en même temps et bouton Y



BLANKA

Les coups normaux

Avec ses mains aux griffes acérées, Blanka fait vraiment beaucoup de dégâts

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : SANS
NÉ LE : 12.02.1966 DANS UNE ÉPROUVETTE
TAILLE : 1,96 M
POIDS : 99 KG
GROUPE SANGUIN : B RHÉSUS NÉGATIF
PAR MANIPULATIONS GÉNÉTIQUES.
SIGNE PARTICULIER : AUCUN, SI CE N'EST... QU'IL N'EST PAS HUMAIN.
ART PRATIQUÉ : INCONNU
AIME : LE CINÉMA
N'AIME PAS : GUILLE ET TOUT CE QUI PORTE UN UNIFORME.

Issue d'une expérience génétique on ne peut plus foireuse, Blanka est à mi-chemin entre un homme et un loup avec, en prime, un teint joliment verdâtre qui ne l'aide en rien en ce qui concerne la recherche des ses parents adoptifs. Traînant au hasard des rues et coins sombres dans les bas quartiers de Hong Kong, Blanka se retrouva complètement paumé au milieu du tournoi. D'un naturel plutôt belliqueux, il ne dit pas non au combat... Mais cela l'aidera-t-il à retrouver ses parents ?

Hormis le fait que Blanka ne soit pas tout à fait humain, il est certain qu'il n'en demeure pas moins un redoutable guerrier qui, lui aussi, maîtrise parfaitement onze coups capables de faire vraiment beaucoup de grabuge.



Coup de griffes bouton L.



Coup de poing bas Bas et bouton L.



Salto bouton R.



Fauchage Bas et bouton R.



Double coup de pied sauté Haut et bouton R.



Coup de pied sauté Haut et bouton A.

Les pouvoirs

Tout comme les autres, Blanka dispose aussi de prises spéciales ainsi que de pouvoirs plus que ravageurs...



Coup de tête Corps à corps et bouton X.



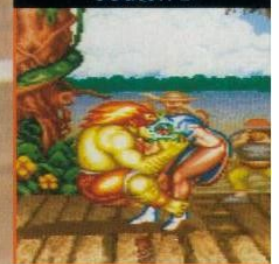
Coup de griffes sauté Corps à corps et bouton L.



L'attaque de la boule Gauche pendant deux secondes puis Droite et bouton Y.



L'électrocution appuyer très vite sur le bouton Y plusieurs fois.



La morsure Droite et bouton L et R en même temps.



BRESIL

ZANGRIEF

Les coups normaux

Attention, les apparences sont parfois trompeuses ; malgré sa grande stature, Zangief est rapide et vif mais avant tout très puissant. Gare à ses coups de poing!

FICHE SIGNALÉTIQUE

FICHE SIGNALÉTIQUE:

NATIONALITÉ : HONGROISE

NÉ LE : 01.06.1956

TAILLE : 2,13 M

POIDS : 116 KG

GROUPE SANGUIN : A

SIGNE PARTICULIER : DES CICATRICES

À N'EN PLUS POUVOIR, QU'IL AIME

EXHIBER COMME DES TROPHÉES.

ART PRATiqué : LA LUTTE

AIME : LA POLKA

N'AIME PAS : LES SPAGHETTIS SANS

PARMESAN.

Zangief, tout comme l'innommable Vega, vient du centre de l'Europe. Originaire de Hongrie, c'est dans ce pays qu'il s'est mis à pratiquer la lutte. Dès l'âge de 13 ans, il possédait une stature imposante qui lui permit, sur un total de 158 combats, d'en remporter 139. Mais ce ne fut pas sans mal et, de ces quelques années passées à lutter, Zangief a gardé de nombreuses séquelles, qui ne s'effaceront sans doute jamais. Aujourd'hui, s'il est présent ce n'est pas pour gagner le titre à proprement dit mais pour prouver qu'il n'y a rien de mieux que la lutte et que seul ce sport mérite le nom d'art... Réussira-t-il à le démontrer ?

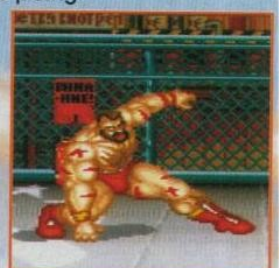
Ce que Zangief aime par-dessus tout, c'est le combat au corps à corps. Il est imbattable, surtout quand il se met à pratiquer langoureusement ses étreintes et ses écrasements de la colonne vertébrale...



Coup de poing bouton L.



Coup de poing sauté Haut et bouton X.



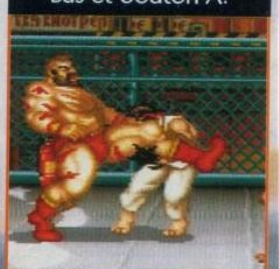
Balayage Bas et bouton A.



Double coup de pied sauté Haut et bouton R.



Chassé latéral bouton R.



Coup de pied facial Corps à corps et bouton A.

Les pouvoirs

Zangief ne dispose pas de pouvoirs à proprement dit mais de plusieurs attaques qui, une fois lancées, sont imparables...



Ecrasement de la colonne sauté Haut, Droit et bouton L.



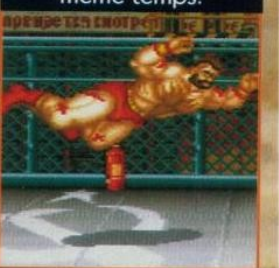
Corde à linge appuyez sur Y, X et R en même temps.



Projection épaulée Corps à corps et bouton L.



Ecrasement de la colonne Corps à corps et bouton R.



Saut de l'ange Haut, Bas, Droite et bouton L en même temps.



UNION SOVIÉTIQUE

DHALSIM

Les coups normaux

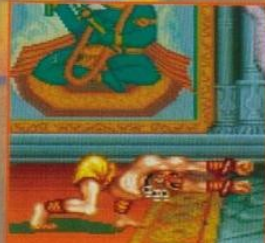
Voici ce qu'il peut faire !

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : INDIENNE
NÉ LE : 22.11.1952
TAILLE : 1,78 M
POIDS : 48,5 KG
GROUPE SANGUIN : O +
SIGNE PARTICULIER : CAPABLE DE MODULER SON POIDS ET SA TAILLE À VOLONTÉ.
ART PRATiqué : L'ANTIQUÉ SEN KU DEN, ANCETRE DE LA MAJORITÉ DES ARTS MARTIAUX EXISTANT DE NOS JOURS.
AIME : LA PHILOSOPHIE
N'AIME PAS : SAGAT ET SON STYLE

Digne héritier des plus Sages de son pays, Dhalsim est sans aucun doute possible le dernier des Maîtres faisant appel aux pouvoirs des fakirs et du yoga. Capable de passer plusieurs nuits de suite par 20 ° avec une simple couverture et sans manger, il est le seul aujourd'hui à faire appel à la technique dite de l'extension. Chacun de ses membres peut alors s'allonger sans la moindre difficulté. Patient et surtout très calme, il surprend toujours ses adversaires lors des combats... Son but dans la vie : trouver le chemin qui mène vers la vérité !

La sagesse ne mène pas toujours sur les voies de la vérité. Dhalsim en est conscient ; pourtant, cela ne l'empêche pas de pratiquer lui aussi et de disposer de quelques bottes secrètes, histoire de lasser ses opposants.



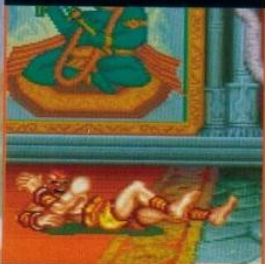
Double coup de poing bouton L.



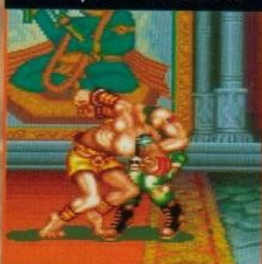
Coup de genou Corps à corps et bouton R.



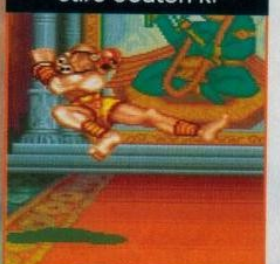
Coup de pied facial étiré bouton R.



Fauchage Bas et bouton R.



Coup de tête juste à côté de l'adversaire et bouton L.



Coup de pied sauté étiré Haut et bouton A.

Les pouvoirs

Dhalsim fait souvent appel aux forces de la nature lorsqu'il utilise ses pouvoirs, vous allez le constater !



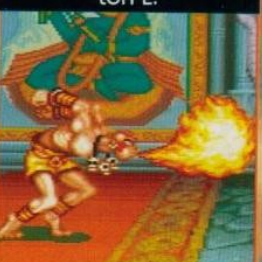
Projection épaulée Corps à corps et bouton L.



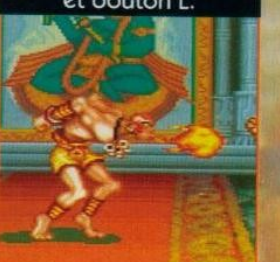
Coup de poing répétés Corps à corps, Gauche et bouton L.



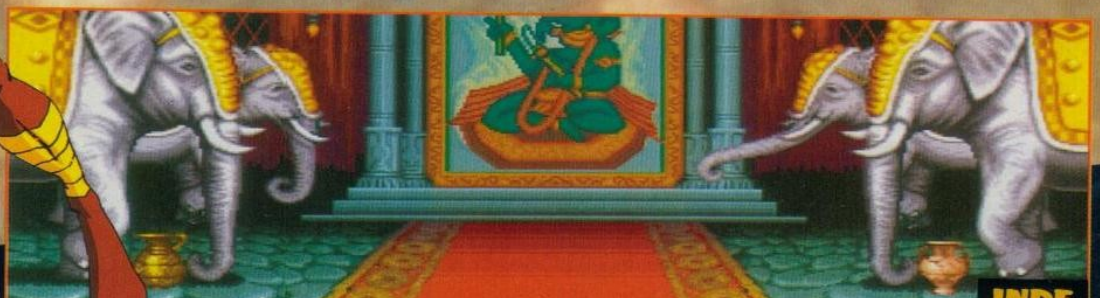
Le Tourbillon Haut et bouton L et R en même temps.



Yoga de feu Bas, B/D, Droite et bouton Y.



Boule de feu Gauche, G/B, Bas, B/D, Droite et bouton Y.



INDE

BOSS

BALROG

FICHE SIGNALÉTIQUE

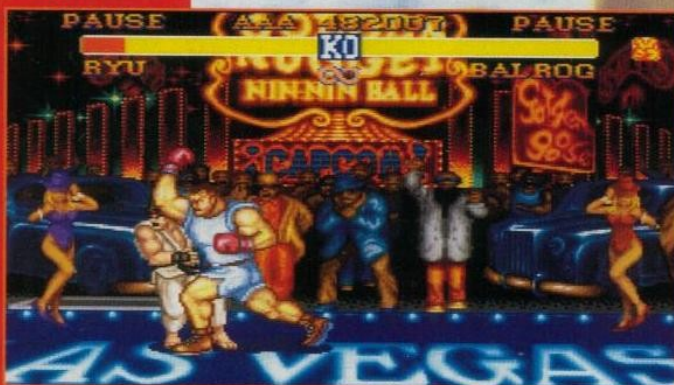
NATIONALITÉ : AMÉRICAINNE
NÉ LE : 04.09.1968
TAILLE : 1.96 M
POIDS : 109 KG
GROUPE SANGUIN : A
SIGNÉ PARTICULIER : NE SUPPORTE PAS DE PERDRE
ART PRATiqué : BOXE ANGLAISE
AIME : LES FEMMES
N'AIME PAS : LE POISSON ET LES MATHÉMATIQUES.

Balrog fut sans conteste l'un des plus grands champions de boxe anglaise catégorie poids lourds. Plus de 68 victoires à son actif, c'est au cours de la dernière pourtant que Balrog rencontra son maître. Certes la victoire lui fut acquise mais très controversée. Son challenger ne put, et on le comprend bien, accepter un tel affront... Alors s'ensuivit un terrible combat durant lequel Balrog tua son adversaire à mains nues. Chassé par les dirigeants de la WBC, il devint très vite un vaurien que n'importe quel combat attire, tel la mouche à... Présent aujourd'hui au grand tournoi, il travaille désormais pour l'infâme Mr Bison.

Ses attaques

Boxeur dans le style le plus pur, Balrog est d'un naturel belliqueux mais reste tout de même suffisamment lucide pour observer son adversaire et par la même occasion lui asséner un ou plusieurs coups qui se révéleront fatals pour sa victime. En voici les principaux.

Se baisser n'est pas toujours la meilleure solution... La preuve : Guile en fait les frais !



Son direct du gauche est foudroyant et rien ne peut le stopper une fois qu'il l'a entamé surtout en mode "Hard" ou niveau 7.

L'uppercut est son coup favori, nous vous conseillons d'ailleurs d'éviter de sauter, car en général c'est à ce moment précis qu'il vous le colle en pleine face.



Balrog, bien qu'étant un poids lourd, est tout de même très vif, attention à son coup droit... "Fa fait très mal surtout dans la tête". Ryu en sait quelque chose.



BOSS

VEGA

Ses attaques

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : ESPAGNOLE
NÉ LE : 16.10.1961
TAILLE : 2,02 M
POIDS : 79 KG
GROUPE SANGUIN : INCONNU.
SIGNE PARTICULIER : SE BAT TOUJOURS AVEC DES GRIFFES AUX MAINS.
ART PRATiqué : UN MÉLANGE DE KUNG FU ET DE DANSE...
AIME : SON PAYS AVANT TOUT.
N'AIME PAS : RYU

Vega, malgré bien des apparences était destiné à devenir un très grand Matadore. D'une part parce qu'il en était ainsi dans la famille depuis deux siècles déjà et puis, surtout parce qu'il avait tous les dons nécessaires pour ce faire. Seulement voilà, son enfance a mal tourné et il fut très vite influencé par les mouvements de l'époque. Difficile dans ces cas-là de trouver son créneau, me direz-vous ! Et pourtant, il devint très vite un champion dans les combats clandestins organisés par la pègre. Lui aussi d'ailleurs est venu pour remporter le titre, à la seule petite différence qu'il le fait pour lui, pour se prouver qu'il est digne de figurer parmi les meilleurs.



Les attaques menées à coups de griffes ne peuvent être parées dès que Vega les porte. Pour vous en tirer sans trop de dommages, essayez de vous mettre en défense.

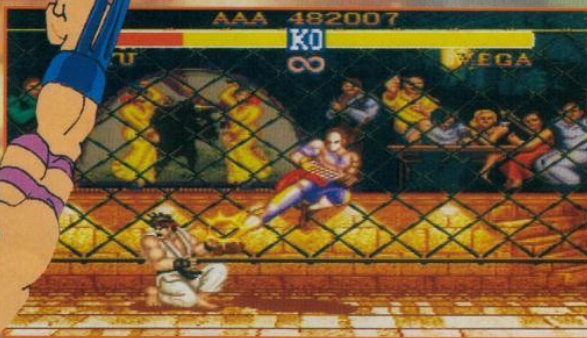
Comme Honda et Zangief, Vega pratique aussi l'écrasement de la colonne vertébrale, c'est peut-être même son truc favori. On savait quelque part que c'était un sadique, ce mec !



Évitez de rester à genou. Son coup de pied sauté fait du dégâts.



Voici la botte secrète de notre ami, si l'on peut dire. Cette attaque consiste pour Vega à grimper le long du grillage puis à se projeter suffisamment haut pour vous retomber violemment sur le coin de la tronche. Pour parer, il suffit juste de sauter tout le temps en vous éloignant de façon à ce qu'il ne vous atteigne pas.



Et un balayage ! Et un...



ESPAGNE



BOSS

SAGAT

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : THAÏLANDAISE
NÉ LE : 25.01.1959
TAILLE : 2,18 M
POIDS : 93 KG
GROUPE SANGUIN : B+
SIGNE PARTICULIER : UNE SUPERBE
CICATRICE SUR LA CAGE THORACIQUE...
UN SOUVENIR DU PASSÉ.
ART PRATIQUÉ : LE MOE-THAI, PLUS
CONNU SOUS LE NOM DE KICK BOXING
AIME : L'ALCOOL DE RIZ
N'AIME PAS : LES OCCIDENTAUX.

Sagat... Le peu de combattant qui se sont mesurés à lui l'ont regretté à jamais, certains d'ailleurs n'ont même pas eu le temps de s'en apercevoir, tant il est redoutable. Fort de son art, la boxe thaïlandaise, Sagat ne laisse pas la moindre chance à ses adversaires et la majorité l'ont payé de leur vie. Il est le bras droit de Mr Bison et accompagne ce dernier partout où il va. Alors, méfiance...

Ses attaques

Sobre mais efficace, devrait-on dire pour définir Sagat. Ses coups sont simples mais foudroyants. Remarquez, n'est-ce pas le but de tout art ?

Quoi qu'il en soit le Moe-Thai est peut-être le plus violent de tous. Chaque coup a été étudié pour faire très mal, voire même tuer. Et si Sagat en abuse ce n'est pas pour rien. Ce n'est qu'un tueur pour qui la vue du sang serait comparable à un aphrodisiaque pour notre cher Fred. Mais ne vous y trompez pas, et suivez nos conseils, si vous voulez demeurer en vie !

Une astuce qui vous sauvera... Lorsque Sagat porte son terrible coup de coude, frappez-le le plus vite possible en appuyant sur le bouton R, quel que soit le personnage avec lequel vous êtes en train de jouer.



Lorsqu'il opère un coup de genou ou kick, dans vos tibias, essayez de lui placer un uppercut (bouton L). ça bloque son attaque.

Voici le pouvoir magique de Sagat : le célèbre Tiger, une espèce de double coup de poing enflammé, qui fait vraiment très mal. Pour arrêter une telle action il vous suffit si vous avez sélectionné Ken, Ryu ou encore Guile, de faire soit la "boule de feu" ou "le boomerang éclair". Ce sont les seules parades possibles (sauf erreur de notre part)..

Rien de tel qu'un bon uppercut...



Chun Li bénéficie tout même de grands sauts, ce qui lui permet de passer de l'autre côté quand un ennemi porte une attaque. Ce qui est le cas avec Sagat, qui donne un coup de poing bas.



BOSS

MR BISON

FICHE SIGNALÉTIQUE

NATIONALITÉ : RUSSE
 NÉ LE : 17.03.1955
 TAILLE : 1,95 M
 POIDS : 94 KG
 GROUPE SANGUIN : A
 SIGNE PARTICULIER : NE QUITTE JAMAIS SON UNIFORME ET SES PROTECTIONS D'ACIER.
 ART PRATIQUÉ : LE FIRE BALL ET LE JET KUN DO.
 AIME : LES COMBATS
 N'AIME PAS : LES GENS !

Mr Bison, alias le capitaine Alexandre Patjetsine Pavlof, ex-commandant en chef des légions de Sibérie... C'est avec un certain mépris aujourd'hui qu'il regarde son médiocre passé. Ayant toujours rêvé de conquête et de gloire, Bison n'a jamais su se faire aimer ou apprécier. C'est pour cela qu'il fuit à travers le monde en quête d'une terre qui l'accueillerait sans rien lui demander. Seulement voilà, avec tous les ennemis qu'il s'est faits, il ne peut prétendre à un quelconque repos, qui ne serait d'ailleurs pas mérité. Car il aura beau dire, rien ni personne ne saurait effacer les crimes qu'il a commis envers la société. Réfugié en Thaïlande, Mr Bison se croyait à l'abri ; mais avec ce tournoi, il ne peut plus rester à visage couvert... La vérité éclatera-t-elle ?

Le premier pouvoir, c'est le "Poing de Feu" ! Seuls Chun Li, E. Honda et Blanka peuvent l'esquiver en contre-attaquant.. Leur riposte respective : "Les coup de pied éclair", "les Mille mains" et l'électricité...

Ses attaques



Les projections épaulées, il ne les utilise presque jamais, d'abord parce qu'elles ne causent pas énormément de dégâts mais, surtout, parce qu'elles sont inopérantes lorsque l'adversaire se protège.

Impudent envers tout le monde, égoïste-né, il n'a qu'un mot à la bouche : "Combat". Il ne vit et ne se bat que pour cela. Malgré son uniforme très lourd, il se déplace rapidement et frappe ses adversaires avec une violence inouïe. Ce qui lui a valu le surnom de "Frappe qu'un coup"... Mais toute sa puissance réside dans deux attaques qu'il a créées et dont il est le seul à détenir le secret. Méfiez-vous de son "Poing d'acier" et de sa "Torpille enflammée"...



Tout comme les autres concurrents, Bison pratique le coup pied sauté, il est très facile de parer ce coup : il suffit d'appuyer sur la touche L, si c'est Ryu ou Ken que vous avez choisi, ou sur la touche Haut et A si vous avez sélectionné Chun Li ou Guile...



Le point fort de Bison, c'est sa rapidité à créer des enchaînements qui font vraiment très mal. Une combinaison et la moitié de votre vitalité y est passée. Pas facile dans ces conditions de s'en sortir sans trop de bobo. Pourtant, si vous vous avez le réflexe de vous mettre en défense, ce type d'attaque ne pourra rien contre vous.



Voici sans doute l'attaque la plus destructrice de tout le jeu : "La Tomade de feu". Lorsque Mr Bison opère cette technique, aucun, mais vraiment aucun des participants, que ce soit au degré 0 ou 7 (le plus élevé), ne peut stopper cette terrible attaque. Alors méfiance !



THAÏLANDE