

CAPCOM®

STREET FIGHTER™

30th ANNIVERSARY COLLECTION

ENTREZ DANS LA LÉGENDE!





La naissance d'un genre

Il est des jeux plus grands qu'eux-mêmes. Street Fighter, au travers des différents épisodes qui ont écrit sa mythologie depuis maintenant trois décennies, fait partie de ceux-là. Une série qui, à l'aube des années 1990, a imposé un style, défini un genre et, au-delà même du jeu vidéo, créé un véritable univers omniprésent dans la pop culture aujourd'hui.

Revivez les sensations perdues des premiers joueurs s'essayant au versus fighting au travers de douze titres d'exception, et replongez dans l'âge d'or du jeu de combat 2D et des premières confrontations en arcade.

Plus qu'une simple compilation, Street Fighter 30th Anniversary Collection est un morceau d'histoire...

*Certaines
légendes
s'écrivent avec
les poings...*

À propos du jeu

Célébrez le trentième anniversaire de la série de jeux de combat la plus emblématique de tous les temps au travers d'une compilation exceptionnelle regroupant douze titres issus des versions arcade : Street Fighter (1987), Street Fighter II: The World Warrior (1991), Street Fighter II: Champion Edition (1992), Street Fighter II: Hyper Fighting* (1992), Super Street Fighter II: The New Challengers (1993), Super Street Fighter II: Turbo* (1994), Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams (1995), Street Fighter Alpha 2 (1996), Street Fighter Alpha 3* (1998), Street Fighter III: New Generation (1997), Street Fighter III: 2nd Impact – Giant Attack (1997) et Street Fighter III: 3rd Strike – Fight for the Future* (1999).



Des affrontements en ligne classés

Street Fighter II: Hyper Fighting, Super Street Fighter II: Turbo, Street Fighter Alpha 3 et Street Fighter III: 3rd Strike profitent de fonctionnalités en ligne permettant aux joueurs du monde entier de se mesurer les uns aux autres. Chacun des quatre titres possède son propre classement (*global leaderboard*) et profite de la technologie « rollback », qui anticipe les actions des joueurs pour une expérience de jeu en ligne optimale, avec des temps de latence réduits. Quatre joueurs pourront se connecter en simultané dans un lobby (salle d'attente), deux d'entre eux pouvant assister au combat en cours tandis qu'ils attendent leur tour.

Un mode tournoi exclusif sur Switch

La version Switch du jeu, calquant la version arcade de *Super Street Fighter II: The Tournament Battle* (1993), qui permettait à huit joueurs de s'affronter, reprend ce principe de tournoi. Des combats en local uniquement, avec un maximum de quatre consoles connectées entre elles (deux joueurs par machine).



Une compilation unique

La franchise de jeux de combat aux plus de 39 millions d'exemplaires vendus à travers le monde propose une compilation unique en son genre, regroupant tous les opus 2D des années 90. Des versions « arcade perfect » proposant divers filtres visuels, pour plus d'authenticité. Tout a été fait pour permettre aux joueurs de retrouver, au pixel près, leurs sensations de la grande époque des salles de jeux.



Revivez l'histoire de la saga depuis ses débuts

De l'opus fondateur *Street Fighter*, en 1987, à *Street Fighter III: 3rd Strike*, en 1999, revivez l'histoire d'une saga au travers de ses personnages et de ses améliorations techniques. Découvrez ainsi à quoi ressemblaient Ryu et Ken lorsqu'ils lançaient leurs premiers *hadôken*, assistez à la naissance de la plus iconique des combattantes en la personne de Chun-Li, tentez d'aligner les *hit combos* lorsqu'ils étaient encore considérés comme un « bug » de *Street Fighter II*, entraînez-vous au « parry » pour juger de la qualité de vos réflexes... Tous ceux et toutes celles qui se sont essayé à *Street Fighter* voilà 20 ou 30 ans ne manqueront pas d'associer à chacun des jeux proposés ici une foule d'émotions et de souvenirs !



* Titres disposant de fonctionnalités en ligne dans *Street Fighter 30th Anniversary Collection*.

Des bonus en pagaille

Pour parfaire sa connaissance de la saga, *Street Fighter 30th Anniversary Collection* invite les joueurs à découvrir une multitude de concept arts originaux, la bio complète de chaque personnage et autorise l'écoute, via un jukebox virtuel, de l'intégralité des thèmes musicaux des jeux réunis ici. Des notes de développeurs, ainsi qu'une mise en contexte détaillée associée à chaque titre, permettent également de mieux comprendre leur genèse et saisir leur influence à l'époque de leur sortie. Soulignons enfin la présence d'un visualiseur de sprites extrêmement complet, qui permet d'examiner les différents mouvements d'un personnage d'un épisode à l'autre au travers de toutes ses étapes d'animation. L'occasion de découvrir, par exemple, à quel point le *Spinning Bird Kick* de Chun-Li a évolué entre sa première apparition dans *Street Fighter II*, en 1991, et son retour dans *Street Fighter III: 3rd Strike*, huit ans plus tard.

GENRE : combat

PLATEFORMES : PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC (Steam).

NOMBRE DE JOUEURS :

- PlayStation 4, Xbox One et PC : 1 ou 2 joueurs en simultané (jusqu'à 4 en lobby).
- Nintendo Switch : 1 ou 2 joueurs en simultané (jusqu'à 4 en lobby). Jusqu'à 8 dans le mode tournoi de *Super Street Fighter II* (jeu local uniquement).

DATE DE SORTIE : 29 mai 2018

ÉDITEUR : Capcom

DÉVELOPPEUR : Digital Eclipse

Street Fighter: le phénomène au-delà du jeu

Laura des jeux Street Fighter, dès les années 90, a rapidement dépassé la sphère vidéoludique pour toucher d'autres domaines, entre mangas, films, séries animées, CD audio et goodies en tous genres. Retour sur un univers et des personnages qui se déclinent sous toutes les formes.

Un pilier de la pop culture

C'est au nombre de ses références au sein d'autres œuvres que l'on mesure la notoriété d'une série. Avec *Street Fighter*, les exemples sont innombrables. Florilège :

- Dans *Les mondes de Ralph* (2012), on aperçoit M. Bison et Zangief, qui font partie du « cercle des méchants en thérapie ».
- Dans la série animée *Les Griffin*, l'épisode 15 de la saison 9 met en scène un combat, dans le stage de E. Honda, opposant « Peter vs. Mr Washee Washee ».
- Dans la série animée *American Dad*, Akiko s'habille en Chun-Li pour Halloween (saison 6, épisode 3), et Roger, l'extraterrestre sociopathe, joue les Ryu en envoyant une boule d'énergie sur une voiture (saison 9, épisode 20).
- Dans *Shrek 2* (2004), la princesse Fiona se débarrasse de plusieurs adversaires en enchaînant un *Spinning Bird Kick* puis un *Shōryuken*.
- Chun-Li, Sagat, Ryu ou encore Blanka font une apparition dans *l'Oasis*, le monde virtuel du film de Steven Spielberg *Ready Player One* (2018). Pendant son combat contre Sorrento, Parzival lance également un *Hadōken*.
- Clin d'œil qui n'a pas échappé aux fans, Jackie Chan, dans le film d'action *City Hunter* (1993), percute une borne d'arcade *Street Fighter II*. Son adversaire se transforme alors en Ken, et doit combattre successivement E. Honda, Guile et Dhalsim. Jackie Chan lui-même apparaîtra grimé en Chun-Li pour porter le coup final. Une parodie restée dans toutes les mémoires.
- Attaque ô combien légendaire, le célèbre *Dragon Punch* fera l'objet d'une multitude de clin d'œil dans de nombreux jeux vidéo, à l'image de la série *Worms*, qui détourne le coup de Ken par l'intermédiaire de l'arme *Fire Punch*. Ce dernier était d'ailleurs nommé « *Dragon Punch* » dans *Total Wormage*.

Au-delà des jeux eux-mêmes, l'univers de *Street Fighter* fait partie aujourd'hui de notre quotidien et les occasions de croiser une référence à Ryu et sa bande dans une conversation, un vêtement ou une chanson sont légion. Soyez attentifs...

Films et série live

Du côté du cinéma, c'est bien sûr *Street Fighter – L'ultime combat* qui marque les esprits en 1994. Le long-métrage de Steven E. De Souza comptait à l'époque beaucoup sur son casting, avec notamment Jean-Claude Van Damme (dans le rôle de Guile), Raúl Julia (dans le rôle de M. Bison) et Kylie Minogue (dans celui de Cammy) en têtes d'affiche.

En 2009, c'est Kristin Kreuk qui incarne la célèbre combattante chinoise dans *Street Fighter: The Legend of Chun-Li*, et en 2014, c'est une étonnante web-série britannique du nom de *Street Fighter: Assassin's Fist*, pensée et développée par des fans, qui surprend par sa fidélité à la franchise et par son souci du détail. Treize épisodes d'une douzaine de minutes qui mettent l'accent sur l'apprentissage de Ryu et Ken sous la férule de leur maître, Gouken.

Les adaptations animées

Sans surprise, le monde de l'animation s'est emparé du phénomène *Street Fighter* pour proposer, dès 1994, ce que beaucoup considèrent encore comme la meilleure adaptation de la saga : *Street Fighter II – Le Film*. Un long-métrage de 1 h 40 signé Gisaburo Sugii qui a su mettre en scène des combats restés dans les mémoires (notamment Ryu vs Fei Long, et Chun-Li vs Vega).

Un an plus tard, une série télévisée de 29 épisodes apparaît sur les écrans : *Street Fighter II V* (V pour « Victory »). Cette dernière met l'accent sur la jeunesse de Ryu et Ken, alors qu'ils parcourent le monde dans le but de s'améliorer au combat.

En 1999, c'est un film d'animation portant le nom de *Street Fighter Alpha* qui fait parler de lui. Dirigé par Shigeyasu Yamauchi, le long-métrage met en scène un jeune garçon du nom de Shun, qui se présente comme étant le jeune frère de Ryu...

Si d'autres productions animées ont vu le jour, on retiendra surtout l'initiative de Capcom de proposer, dans une édition collector de *Street Fighter IV* sur PS3 et Xbox 360 en 2009, une OAV de 65 minutes réalisée par le célèbre studio d'animation japonais Studio 4 °C. L'intrigue, ici, tourne autour d'enquêtes menées en parallèle par Cammy, Chun-Li et Guile.

Un univers foisonnant

Les produits dérivés autour de la célèbre franchise de Capcom sont innombrables. Rappelons ainsi l'existence d'un jeu de plateau officiel *Street Fighter II* (1994), signé Milton Bradley, dans lequel l'objectif était de « sauver le monde de l'empire du Mal de M. Bison ». Plus récemment, une campagne Kickstarter a permis à Jasco Games de lever plus de deux millions de dollars pour développer *Street Fighter: The Miniatures Game*, dans lequel deux à six joueurs peuvent faire s'affronter les personnages emblématiques de la série... à l'aide de cartes et de lancers de dés !

Figurines, porte-clefs, albums d'autocollants, mugs, t-shirts, peluches... L'univers *Street Fighter*, depuis maintenant plusieurs décennies, s'est vu décliner sous toutes les formes. Un bonheur pour les collectionneurs, et le destin naturel d'une franchise au rayonnement désormais mondial.



Interview croisée : Yoshinori ONO (producteur exécutif)



Michael EVANS (directeur de production)

Comment avez-vous découvert la saga Street Fighter ?

YOSHINORI ONO : Lorsque le premier *Street Fighter* est sorti, j'étais étudiant. J'ai découvert le jeu dans une salle d'arcade un peu louche. La borne possédait des capteurs de pression qui mesuraient la force de vos coups de poing et les traduisaient dans le jeu. Comme vous pouvez l'imaginer, il y avait des moments assez drôles, avec des brutes qui frappaient sans retenue la machine !

MIKE EVANS : J'ai découvert *Street Fighter II* dans une salle d'arcade locale, là où j'ai grandi, en Floride. Tout le monde était rassemblé autour de la borne, l'atmosphère était tendue... Il fallait poser sa pièce de 25 cents et faire la queue pour avoir une chance de faire ses preuves. Ce sens de la compétition, de la rivalité et de la camaraderie est resté ancré en moi. J'ai rencontré certains de mes amis les plus proches en jouant à *Street Fighter*.

À l'époque, imaginiez-vous que Street Fighter deviendrait un tel phénomène ? Comment expliquez-vous cela ?

YOSHINORI ONO : Je pense que c'est l'esprit de compétition qui a permis à la série de traverser ainsi les années – même si vous êtes le plus fort aujourd'hui, quelqu'un d'autre peut vous battre demain. Rien n'est jamais acquis, il faut sans cesse s'améliorer. En ce sens, *Street Fighter* a transcendé le simple divertissement pour devenir un phénomène culturel, apprécié de nombreux amateurs de jeux vidéo.

MIKE EVANS : *Street Fighter II* a eu un impact énorme au début des années 1990. Jusqu'alors, il n'y avait jamais rien eu de tel : la réactivité des commandes, les couleurs vives, les décors, la musique, les personnages, la palette de mouvements... Tout cela associé a donné naissance à quelque chose d'unique.

Avez-vous une anecdote inoubliable à partager à propos de Street Fighter ?

MIKE EVANS : Au début du développement d'*Ultra Street Fighter IV*, il y a eu beaucoup de discussions internes entre Capcom USA et Capcom Japon au sujet de l'équilibrage des personnages. Parfois, peu importe combien de temps nous discutons, il était impossible de nous entendre. Finalement, la seule façon de trancher la question était de nous affronter : « Tu penses que ce personnage est trop fort ? OK, prouve-le-moi ! » 😊

Ono-san, comment est née votre passion pour Blanka ?

Et pouvez-vous nous dire d'où vient votre célèbre jouet représentant ce personnage ?

YOSHINORI ONO : En 2010, lorsque je me suis inscrit sur Twitter, j'avais besoin de quelque chose pour mon icône utilisateur. J'ai jeté un coup d'œil sur mon bureau, et mon regard s'est arrêté sur un tas de jouets *Street Fighter* [représentant Blanka] qu'une chaîne de hamburgers, aux Philippines, distribuait pour les enfants. C'est à ce moment que j'ai décidé de l'emporter avec moi autour du monde, afin qu'il partage mes aventures. Mais je ne suis pas le parent le plus prudent : je lui ai cassé plusieurs membres au fil des ans, et je l'ai laissé dans la pochette arrière du fauteuil de différents avions... J'en ai même perdu un dans l'évier d'un hôtel. La pile énorme de jouets de 2010 a fondu : aujourd'hui, je n'ai plus que deux Blanka ! Si quelqu'un qui s'y connaît en artisanat lit ceci, qu'il n'hésite pas à le cloner pour qu'il ait quelques petits frères et sœurs ! (Rires.)

Mike, avez-vous, vous aussi, un personnage préféré ?

MIKE EVANS : Ryu a toujours été mon personnage favori. Et bien qu'il soit un « vagabond éternel », il ne se cache pas dans mes bagages. 😊

Si vous deviez résumer 30 ans d'histoire de Street Fighter en trois mots, que diriez-vous ?

YOSHINORI ONO : Amour pour toujours !

MIKE EVANS : Amitié. Gloire. Challenge.

Comment imaginez-vous Street Fighter dans 30 ans ?

YOSHINORI ONO : Dans 30 ans, *Street Fighter* fêtera son sixième anniversaire, et il fera certainement partie intégrante de la culture au sens large. Je pense qu'il aura dépassé son statut de franchise de jeu et fera partie de la vie des gens, un peu comme les échecs, ou bien encore le football. Je vais continuer à entraîner les plus jeunes membres de l'équipe pour atteindre cet objectif !

MIKE EVANS : Je suis sûr que Ryu continuera à assurer et à inspirer une toute nouvelle génération de joueurs, afin qu'ils se mesurent les uns aux autres. Une rivalité qui fera naître des amitiés profondes, basées sur l'admiration et le respect mutuels. Certaines choses ne changent jamais. « Here Comes a New Challenger! » 😊



Retour aux sources

Lancer *Street Fighter 30th Anniversary Collection*, c'est, pour les vétérans, replonger dans le passé, et tenter de retrouver ses réflexes d'antan en enchaînant *yoga fire* et autres *hit combos*. Pour les plus jeunes, qui ont découvert la série avec les épisodes 3D, c'est découvrir les prémices pixelisées d'une saga qui a tracé son sillon avant que le polygone n'apparaisse et ne s'impose. Que l'on soit habité par la nostalgie, le plaisir d'en découdre ou la simple curiosité, *Street Fighter 30th Anniversary Collection* invite ainsi à (re)vivre des sensations oubliées ou inédites, chacun des épisodes de la saga proposant un *gameplay* particulier.

Parmi tous ces titres, *Street Fighter* premier du nom est une exception. Sorti en 1987, le jeu est un des pionniers dans le genre du « un contre un », et propose une jouabilité « d'époque », à la *frame* près ! Un vestige d'un autre temps, où les coups spéciaux étaient tenus secrets, et où l'apparition d'une boule d'énergie sur l'écran faisait naître des « Oooh » émerveillés dans l'assistance. Un opus dans lequel se manifestent trois des figures emblématiques de la série : Ryu et Ken, rivaux éternels, ainsi que Sagat, empereur du muay-thaï qui devra au karatéka japonais sa large cicatrice. Un épisode fondateur.



Street Fighter II : la naissance d'un mythe

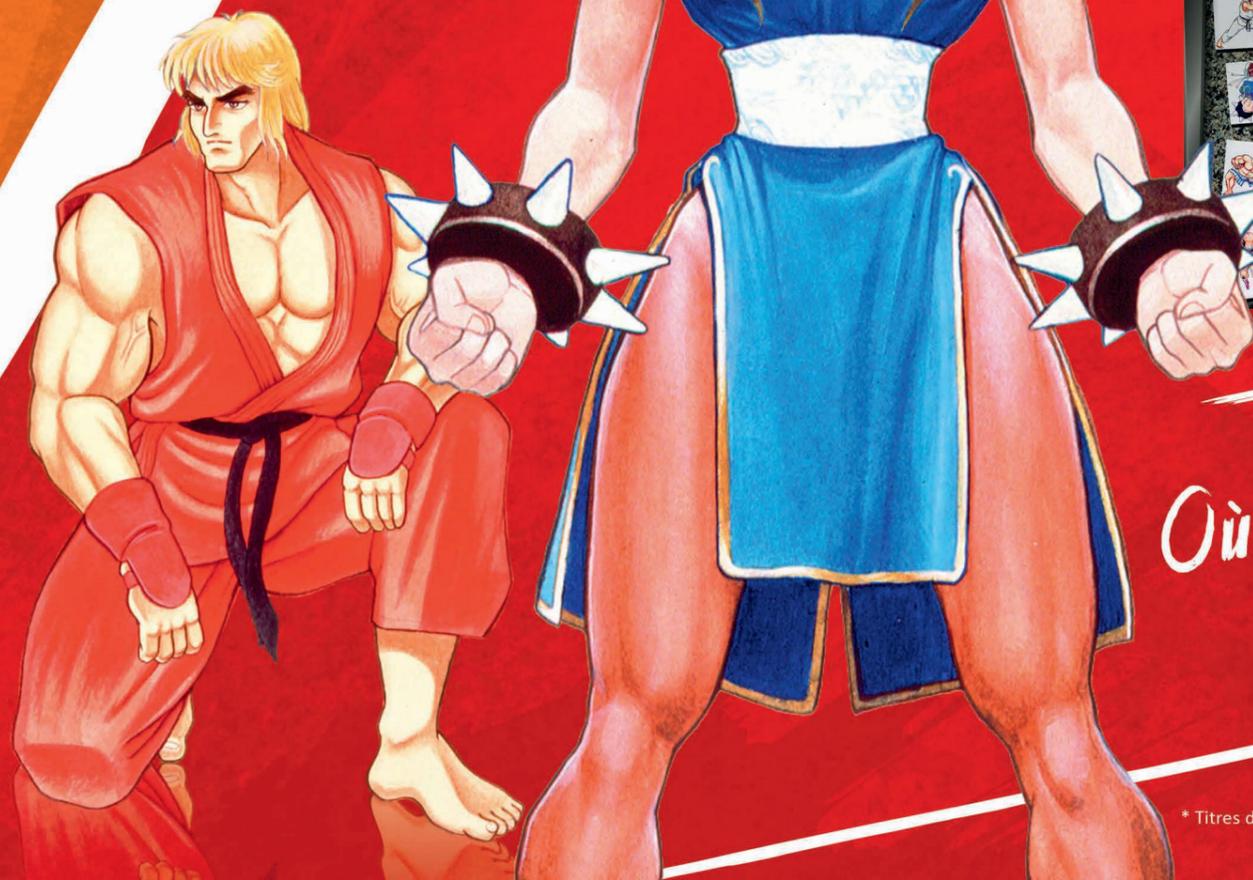
L'opus qui a tout changé, le titre qui a redéfini les règles du jeu, c'est *Street Fighter II* (1991). Avant lui, le jeu de combat moderne n'existait pas. Avec lui, le *versus fighting* a trouvé ses lettres de noblesse. Après lui, rien ne sera jamais plus pareil. En développant un *gameplay* miraculeusement précis, en proposant un panel de personnages charismatiques, et en s'habillant de thèmes musicaux qui traverseront les âges, *Street Fighter II* a marqué son temps et les esprits.

Le titre profitera de diverses améliorations au travers de ses suites. *Street Fighter II' : Champion Edition* (1992) propose ainsi d'incarner les quatre boss du précédent épisode, au plus grand bonheur des joueurs fans de Vega, Balrog ou M. Bison. Huit mois plus tard seulement, *Street Fighter II' : Hyper Fighting** dynamise ses affrontements en accélérant sa vitesse de jeu, et en intégrant de nouveaux coups spéciaux à la panoplie de la plupart des combattants.

Alors que l'on flirtait déjà avec l'excellence, les développeurs améliorent encore leur titre en y intégrant de nouveaux protagonistes. Aux douze personnages emblématiques de la licence viennent ainsi se greffer, dans *Super Street Fighter II : The New Challengers* (1993), Fei Long, Cammy, T. Hawk et Dee Jay. Quatre personnages aux arguments tout aussi convaincants que leurs aînés, et un titre qui profite d'un système de combat plus équilibré.

Fidèle à sa politique d'améliorations constantes, Capcom propose avec *Super Street Fighter II Turbo** (1994) la version la plus aboutie de son titre, avec l'ajout d'une jauge de « Super » (une version améliorée du coup spécial emblématique de chaque combattant), ainsi que l'apparition d'un personnage caché qui deviendra le préféré de nombre de pro-gamers par la suite : Akuma (Gouki au Japon).

En l'espace de trois ans seulement, *Street Fighter II* aura connu cinq déclinaisons, et imposé sa marque avec fracas. La légende était en marche...



Où le versus fighting trouve ses lettres de noblesse...

* Titres disposant de fonctionnalités en ligne dans *Street Fighter 30th Anniversary Collection*.

Street Fighter Alpha: oser tout recommencer

Lorsqu'il met sur le marché *Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams* (1995), Capcom revisite en profondeur ses fondamentaux et s'inspire de son autre hit du moment, *Darkstalkers*, pour proposer aux joueurs un titre graphiquement bluffant, proche du dessin animé et doté d'une qualité d'animation stupéfiante. Un opus qui, chronologiquement, se situe entre le premier et le second volet, qui propose d'incarner des personnages dans leur prime jeunesse, et enrichit leur background en multipliant les dialogues entre eux. Du côté du *gameplay*, c'est une refonte en profondeur qui s'effectue avec l'apparition de Super Combos à trois niveaux, d'un contre « Alpha » ainsi que de Chain Combos autorisant des enchaînements aussi simples que spectaculaires.

Avec son second opus, en 1996, la série des *Alpha* s'enrichit de cinq nouveaux personnages – pour un total de 18 combattants –, avec l'apparition, notamment, de Sakura, une collégienne pétillante dont le style de combat s'inspire de celui de Ryu. Au niveau des nouveautés techniques, la présence de Custom Combos, qui permettent d'enchaîner les coups à une vitesse jamais vue encore dans la série, fait sensation.

Sorti en 1998, *Street Fighter Alpha 3** conserve les qualités de ses aînés et ose une certaine démesure en intégrant toujours plus de personnages jouables (28 en arcade) et, surtout, en bouleversant son système de jeu avec l'intégration de trois styles de combat sélectionnables, entre A-ISM, V-ISM et X-ISM. Le premier (style « Alpha ») reprend le système de jauge à trois niveaux du premier opus. Le deuxième (style « Variable ») met l'accent sur les Custom Combos du second volet. Enfin, le dernier revient aux racines de la série et propose un *gameplay* calqué sur celui de *Super Street Fighter II Turbo*, avec une seule jauge de Super.

Si certains considèrent que *Street Fighter* devient, avec la série des *Alpha*, excessivement technique, ils n'ont encore rien vu...



Street Fighter III: l'ère de l'hyper technicité

Février 1997 : le mythique *Street Fighter II* a déjà six ans. En dépit des nombreux épisodes qui ont suivi cet opus à l'aura indépassable, la scène du *versus fighting* attend qu'une « vraie » suite voie enfin le jour. C'est chose faite avec *Street Fighter III* qui, au travers de son sous-titre *New Generation*, souligne sa volonté de renouveau.

Un bouleversement qui se traduit dans la forme d'abord, avec un casting surprenant. Si Ryu et Ken répondent toujours présents, tous les autres combattants sont inédits. Se dévoilent ainsi aux yeux des amateurs le musculeux Alex, l'élastique Elena, le distingué Dudley, les intrépides Yun et Yang... Autant de nouvelles figures qui bouleversent les habitudes, en écho à un *gameplay* revu et corrigé à de nombreux niveaux, avec notamment l'apparition des Super Arts – une super attaque, parmi trois, qu'il faut choisir en début de match – et surtout du « parry », ce mouvement réclamant un timing diabolique capable de contrer n'importe quel enchaînement de coups. La promesse de retournements de situations incroyables.

Six mois plus tard, Capcom propose un épisode de transition avec *Street Fighter III: 2nd Impact – Giant Attack*. Au programme, de nouveaux personnages au physique impressionnant, Urien et Hugo, ce dernier étant inspiré d'un catcheur français ayant réellement existé : André The Giant, un colosse de 2,24 m qui pesait plus de 230 kilos !

Comme à son habitude, c'est avec *Street Fighter III: 3rd Strike – Fight for the Future** (1999), l'ultime épisode de la série – qui voit, enfin, le retour de Chun-Li ! – que Capcom démontre toute l'étendue de son expertise. Construit autour des qualités de ses aînés, avec une animation qui impressionne encore vingt ans plus tard, le jeu est tout entier tourné vers les affrontements en salles d'arcade, et deviendra le favori de nombreux tournois. Un titre d'une profondeur impressionnante, qui ne donne le meilleur de lui-même qu'entre les mains les plus expertes. De fait, *Street Fighter III: 3rd Strike* est un titre que certains qualifient volontiers d'élite.

Le prix à payer, certainement, pour profiter de ce que le combat 2D a su faire de meilleur...



Une série qui redéfinit les règles du jeu !

* Titres disposant de fonctionnalités en ligne dans *Street Fighter 30th Anniversary Collection*.

Test: quel "Street Fighter" êtes-vous ?

1 EN COMBAT, VOUS COMPTEZ AVANT TOUT SUR...

- A. Vos poings. ●
- B. Vos pieds. ●
- C. Le corps à corps. ●●●
- D. Le secret, c'est de savoir tenir son adversaire à distance. ●●●

2 VOTRE ANIMAL TOTEM, C'EST...

- A. Le taureau ou l'ours, puissants. ●●
- B. Le serpent ou le chat, insaisissables. ●●●
- C. Le tigre ou le loup, majestueux et féroces. ●●●●

3 QUELLE EST LA PARTIE DE VOTRE CORPS DONT VOUS ÊTES LE PLUS FIER ?

- A. Vos jambes, galbées et musclées. ●
- B. Vos bras puissants, aux biceps apparents. ●●●●
- C. Vous aimez tout chez vous. En tout cas, vous balader à moitié nu ne vous pose aucun problème... ●●
- D. C'est un peu superficiel. Vous êtes au-dessus de ça. ●

4 QUELLES SONT LES QUALITÉS QUE VOUS PRIVILÉGIEZ ?

- A. La force et l'endurance. ●●
- B. L'agilité avant tout. ●●●
- C. L'intelligence de jeu, et la capacité à surprendre votre adversaire. ●
- D. Jouer aussi bien la carte de l'attaque que de la défense : voilà la clé du succès. ●●●

5 VOUS VOUS BATTEZ, D'ACCORD, MAIS DANS QUEL BUT ?

- A. La soif de justice. ●●
- B. Le dépassement de soi. ●●●
- C. Vous prouver à vous-même que vous êtes le plus fort. ●

6 SI VOUS DEVIEZ POSSÉDER UN SUPER-POUVOIR, CE SERAIT...

- A. La téléportation. ●
- B. Une force surhumaine. ●●
- C. La maîtrise de l'énergie (électrique, psychique...). ●●●●
- D. Un charisme ravageur auquel nul ne saurait résister. ●

7 LA MODE POUR VOUS, C'EST...

- A. Le port du vêtement traditionnel. ●●●●
- B. Le prestige de l'uniforme. ●
- C. Moins on porte de vêtements, mieux on se porte : la liberté de mouvements avant tout ! ●●●

8 LE COMBAT EST SUR LE POINT DE COMMENCER. FACE À VOTRE ADVERSAIRE, VOUS PENSEZ...

- A. « Que le meilleur gagne. » ●●●●●
- B. « La violence n'est pas la solution, mais je n'ai pas le choix. » ●
- C. « Je vais l'écraser ! » ●
- D. Vous ne pensez pas : vous êtes enragé. ●

9 LA COUPE DE CHEVEUX IDÉALE POUR VOUS, C'EST...

- A. Les cheveux courts, voire le crâne rasé. ●●
- B. Les cheveux longs, noués en chignon ou sous forme de tresse. ●●
- C. La coupe en brosse. ●●
- D. Les cheveux en bataille : vive le naturel ! ●●●●

Tableau des résultats

	●	●	●	●	●	●	●	●
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
TOTAL								



Vous avez une majorité de...

● VOUS ÊTES RYU

Lorsque vous avez un objectif en tête, vous vous donnez les moyens de l'atteindre. Vos amis louent votre droiture, et on peut toujours compter sur vous. Vous êtes aussi déterminé qu'infatigable.

● VOUS ÊTES KEN

Pour vous, la vie doit être croquée à pleines dents, mais si besoin, vous savez faire preuve de sérieux. Naturellement doué, tout vous sourit. Cela ne vous empêche pas de chercher constamment à prouver votre valeur...

● VOUS ÊTES E. HONDA

Pour vous, rien ne vaut les traditions. Et les bons repas. Sévère, mais juste, on vous craint autant qu'on vous apprécie. Vos colères sont terribles, mais heureusement, elles ne durent jamais très longtemps.

● VOUS ÊTES CHUN-LI

Vous attirez naturellement la sympathie, et on recherche votre compagnie. Vous êtes plein d'énergie, et rien ne vous fait peur. Vous détestez l'injustice, et les mystères n'existent, à vos yeux, que pour être percés.

● VOUS ÊTES BLANKA

Que ce soit amicalement, amoureuxment ou professionnellement, vous marchez à l'instinct. Fougueux, vous exprimez sans fard vos émotions. Votre sincérité désarme, mais elle peut aussi être votre talon d'Achille.

● VOUS ÊTES ZANGIEF

Vous n'avez pas l'habitude qu'on vous tienne tête, et vous n'estimez guère que la force. Si un obstacle vous résiste, vous ferez tout pour l'abattre. Vous savez reconnaître la valeur d'autrui, mais il est difficile de gagner votre respect.

● VOUS ÊTES GUILLE

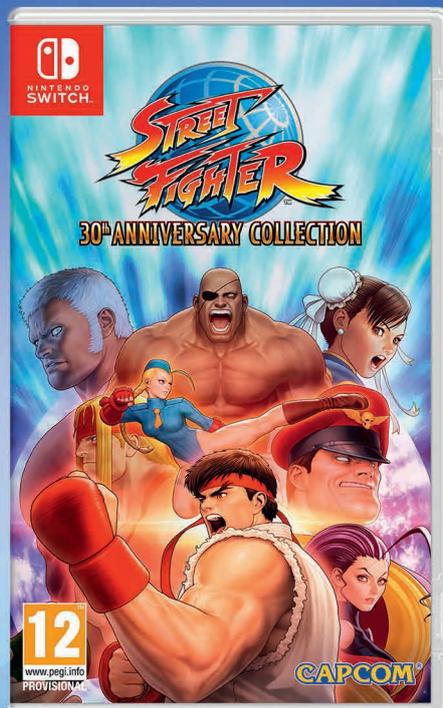
Vous n'avez qu'un seul mot d'ordre : discipline. Ce que vous attendez des autres, vous vous l'infligez à vous-même, sans jamais vous plaindre. Vous êtes un roc, et une figure rassurante pour votre entourage.

● VOUS ÊTES DHALSIM

Vous n'accordez d'importance qu'aux choses de l'esprit. La méditation est votre ancre, mais votre tempérament peut être de feu. Doué d'une immense empathie, vous affichez un profond respect envers toute forme de vie.

DISPONIBLE LE 29 MAI 2018

SUR PLAYSTATION 4, XBOX ONE, NINTENDO SWITCH ET PC (STEAM)



SUIVEZ-NOUS SUR LE BLOG DE CAPCOM FRANCE :

WWW.CAPCOMFRANCE.FR

POUR TÉLÉCHARGER LES VISUELS, VIDÉOS ET FICHES D'INFORMATIONS, CONNECTEZ-VOUS SUR :
[FTP://FTPPRESS.WARNINGUP.COM](ftp://ftppress.warningup.com) | LOGIN : PRESS PASSWORD : COMEGETSOME

CONTACT PRESSE SPÉCIALISÉE
CAPCOM :

CYRIL BERREBI

Cyril.berrebi@capcom.com

CONTACT PRESSE GÉNÉRALISTE
AGENCE WARNING UP :

YANN ROSKELL

y.roskell@warningup.com

01 53 86 70 13

MÉLANIE MORGADO

m.morgado@warningup.com

01 53 85 88 03

CAPCOM[®]

©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED.