





Tu vas jouer à **Street Fighter II** ! C'est le pionnier des jeux de combat, sorti au début des années 1990. Il s'est même imposé comme la référence dans le genre. Tu peux y jouer huit personnages qui représentent chacun un pays. Les concepteurs du jeu ont eu une **réflexion** lors de la création de chaque personnage. On appelle cela le **character design**. Deux personnages nous intéressent particulièrement : **Zangief** et **Guile**, représentant l'**URSS** et les **États-Unis**.

En quoi le design des personnages de Zangief et Guile est-il représentatif de la guerre culturelle entre les États-Unis et l'URSS ?

1) Jouez à deux en mode V.S. Battle. Le Joueur 1 (J1) choisi Zangief, le Joueur 2 (J2) choisi Guile. Après avoir réalisé un combat, décris les personnages en complétant le tableau suivant :

Nom	Zangief	Guile
		
Nationalité		
Vêtements		
Poids		
Corpulence		
Détails physiques		
Attaques principales (vitesse, puissance, type)		

2) Décris ton sentiment vis-à-vis du personnage de Zangief ?

.....

.....

.....

.....

3) À ton avis, pourquoi le personnage de Zangief est-il représenté ainsi ?

.....

.....

4) Avant d'aller plus loin, compare le jeu avec une autre oeuvre culturelle : Rocky IV. Regarde la bande annonce du film.



Dans Rocky IV, Apollo Creed, ancien adversaire et maintenant un ami de Rocky Balboa (Silverster Stallone), est tué sur le ring par le boxeur soviétique russe Ivan Drago (Dolph Lundgren). Se reprochant de n'avoir pu sauver son camarade à temps, Rocky va demander un combat contre Ivan Drago afin de le venger. La confrontation se déroulera sur le sol russe. La fin de la bande annonce, montre plus qu'un combat entre deux hommes un affrontement entre le Bien (idéologie américaine) et le Mal (idéologie soviétique). C'est un film volontairement engagée.

5) Décris les deux personnages principaux de Rocky IV (Rocky et Drago). Tu peux recopier des expressions de la bande annonce :

Drago (URSS)	Rocky (États-Unis)

6) Surligne dans le tableau les points communs entre Zangief et Drago / Guile et Rocky ?

7) Les personnages sont des créations artistiques nées dans un contexte géographique et historique précis. Recherche des informations sur le contexte de création du jeu et du film.

	Rocky IV	Street Fighter II
Pays de développement		
Créateurs (réalisateur/ développeurs)		
Date de sortie		
Box office / Chiffres de ventes		

8) En t'aidant des questions précédentes, montre que Street Fighter II s'inspire et transporte des éléments de l'idéologie américaine de la Guerre Froide.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....