PERSONAGGI DA COLLEZIONE

56

STREET FIGHTER™

Rashid



CAPCOM

DeAGOSTINI

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 1 20/01/22 10:42

PERSONAGGI DA COLLEZIONE

STREET FIGHTER™

Pubblicazione periodica edita da
De Agostini Publishing S.p.A.
Uscita n. 56 del 11/06/2022

Direzione Editoriale: Barbara Schwartz

Edizione italiana a cura di:
Ellisse s.a.s. di Sergio Abate & C.

Registrazione n. 689 del 17/12/2019
presso il Tribunale di Novara
Iscrizione al ROC n. 21243 del 21/06/2011

Direttore Responsabile: Pietro Boroli
De Agostini Publishing S.p.A.
Via G. da Verrazzano 15 - 28100 Novara
Redazione: via Tito Speri 8 - 20154 Milano

Pubblicazione periodica quattordicinale fino al n. 13, poi settimanale

Stampa: Rotolito S.p.A. - Milano - 2022

Distribuzione: M-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Sede legale: via Cazzaniga 19 - 20132 Milano

ISSN 2704-7903

Data prima pubblicazione 18/01/2020

Poste Italiane S.p.A.
Spedizione in abbonamento postale DL 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, CNS Novara

Referenze iconografiche:
© Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved

© 2020 Capcom Co., Ltd.
All Rights Reserved.
© 2020 Editorial Planeta DeAgostini, S.A.U.
Tutti i diritti riservati.

L'Editore si riserva il diritto di variare la sequenza delle uscite dell'Opera e/o prodotti allegati.
Forme e colori possono variare rispetto a quelli mostrati.

La tua collezione si compone di 60 uscite.
Prezzo primo numero a 1,99 € (anziché 5,99 €)
Prezzo secondo numero a 5,99 €
Prezzo numeri successivi 11,99 €
Salvo variazioni aliquote fiscali.

www.deagostini.it

COPIA GARANTITA

PRENOTA LA TUA COPIA IN EDICOLA

Copia Garantita

Non perdere nemmeno un numero della collezione e ritira le tue copie direttamente in edicola. Il servizio è attivabile **in ogni momento semplicemente riconsegnando all'edicolante**, compilato con i tuoi dati, il coupon presente nelle prime uscite della collezione e comunque **sempre disponibile presso l'edicola di fiducia**.

INFORMAZIONI E ASSISTENZA

Contatta il SERVIZIO CLIENTI al numero **199 120 120***
Il numero è attivo dalle 8.00 alle 18.00 dal lunedì al venerdì.

HAI PERSO QUALCHE USCITA?**

Puoi richiedere le uscite arretrate della collezione **rivolgendoti al tuo edicolante di fiducia** per ritirare direttamente in edicola le copie ordinate, senza spese aggiuntive.

*Costo massimo della chiamata da rete fissa € 0,1449 al minuto, IVA inclusa, senza scatto alla risposta. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.
** Le uscite arretrate delle collezioni sono disponibili per 6 mesi dalla data di completamento dell'opera (salvo esaurimento). Le copie sono fornite al prezzo in vigore al momento dell'evasione dell'ordine e prive di ogni elemento che non sia considerato dall'Editore parte integrante della collezione. Il prezzo speciale al lancio vale per 6 mesi dalla data di pubblicazione.

PER TUTTE LE INFORMAZIONI SULLE COLLEZIONI DE AGOSTINI VAI SU
www.deagostini.it

Rashid

Il lottatore acrobatico

UN GUERRIERO MEDIORIENTALE AMANTE DELLA TECNOLOGIA

Rashid proviene da una famiglia aristocratica originaria del Medio Oriente. Grande appassionato di tecnologia, ama trascorrere il tempo libero sui social network e viaggiare per il mondo con il fedele servitore Azam.

"Rashid del Vento Turbolento" si è dato questo soprannome perché ama usare il vento come arma contro i suoi nemici. Primogenito di una ricca famiglia mediorientale, un giorno ha ricevuto da una sua amica scienziata uno strano messaggio. In esso la donna affermava di essere stata rapita da un'organizzazione criminale di nome Shadaloo e di trovarsi costretta a lavorare a un piano che avrebbe stravolto l'ordine mondiale. Per quanto breve, il messaggio rivelava che la scienziata si trovava in pericolo e aveva bisogno di aiuto. Rashid e il fedele Azam iniziarono quindi immediatamente a indagare su Shadaloo per scovare dove fosse nascosta la loro amica.

Fortunatamente, sfogliando la sua lunga lista di contatti social, Rashid riuscì ad avere i nomi di alcuni lottatori che in passato avevano dovuto affrontare Shadaloo. Qualcuno di loro, forse, avrebbe potuto aiutarlo nella ricerca. Inoltre, Rashid era un lottatore esperto, capace di controllare il vento per creare forti tornado e abile nelle mosse del *parkour*, la disciplina sportiva che consiste nel superare ostacoli per mezzo di acrobazie.



"Sono 'Rashid del Vento Turbolento'! Ricordati bene il nome di chi ti farà mangiare la polvere."

L'ACCORDO TRA ONO E HARADA

Yoshinori Ono, un tempo produttore di *Street Fighter*, era un grande amico di Katsuhiro Harada, padre della fortunata serie *Tekken*. Nessuno quindi si stupì quando i due si accordarono per far comparire nei loro nuovi progetti, *Street Fighter V* (2016) e *Tekken 7* (2015), la figura di un guerriero originario del Medio Oriente. Nacquero così due personaggi per certi versi "gemelli": Rashid in *SFV* e Shaheen in *TK7*.

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 1 20/01/22 10:42



"Come ti è sembrato il mio ultimo colpo? Beh, me lo dirai quando avrai ripreso i sensi!"

UNA RICERCA COMPLICATA

Tra i contatti di Rashid vi era anche una donna di nome Maya, che sembrava sapere molte cose su Shadaloo e che fornì al lottatore mediorientale una lista di potenziali alleati. La prima persona con cui Rashid si mise in contatto fu Birdie, un ex membro di Shadaloo. Sfortunatamente Birdie non era molto sveglio e Rashid riuscì a cavargli ben poche informazioni. In seguito il lottatore rintracciò Ryu, il combattente giapponese che per anni era stato perseguitato da Shadaloo. Purtroppo Ryu aveva perso le tracce dell'organizzazione, ma disse a Rashid di contare su di lui nel caso in futuro avesse avuto bisogno del suo aiuto.

Alla fine, fu una donna di nome Helen a mettersi in contatto con Rashid. Da lei il lottatore seppe dell'esistenza di alcuni misteriosi oggetti, simili a pezzi degli scacchi, che servivano come chiavi elettroniche per attivare o annullare il piano di conquista del mondo di Shadaloo. Grazie alle informazioni raccolte da Helen, e alla collaborazione degli altri suoi alleati, Rashid riuscì finalmente a introdursi nella base di comando dell'organizzazione fondata da M. Bison. Dopo aver rintracciato il computer centrale, cercò di avviare il processo di cancellazione del piano messo a punto dalla sua amica, ma prima che potesse farlo fu attaccato da F.A.N.G., uno degli alti funzionari di Shadaloo, che gli rivelò di aver ucciso con le proprie mani la scienziata.

Al termine di un furioso combattimento, Rashid riuscì infine a completare con successo il processo di cancellazione del piano di Shadaloo e a scappare dalla base dopo aver attivato un meccanismo di autodistruzione della struttura. Una volta in salvo, Rashid si rese conto di avere ricevuto un messaggio sul cellulare: la sua amica lo aveva registrato poco prima di morire per dargli un ultimo saluto.



SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 2 20/01/22 10:42

Curiosità

IL TORNADO D'ORIENTE

Rashid ha esordito in *Street Fighter V* (2016) come membro del quartetto iniziale dei nuovi lottatori introdotti nel gioco.

In origine Rashid avrebbe dovuto svolgere un ruolo molto più importante, al punto che si era pensato di farlo diventare il nuovo protagonista del videogame. Qualcosa di simile era accaduto anche ad Alex in *Street Fighter III* (1997).

Nei primi disegni Rashid aveva l'aspetto di un cyborg, con parti meccaniche innestate nel corpo. In seguito si preferì rinunciare all'idea del cyborg e il personaggio venne dotato di un equipaggiamento iper-tecnologico. Rashid rientra nel gruppo dei lottatori di *SFV* associati a un proprio scenario di gioco, lo spettacolare *Skies of Honor*. Dopo il suo debutto nella saga, Rashid è comparso anche nei fumetti di *Street Fighter* realizzati dallo studio canadese Udon, oltre che nella quinta stagione del gioco *Granblue Fantasy* (2014) per dispositivi mobili.



Rashid

DATA DI NASCITA:
7 GIUGNO

LUOGO DI ORIGINE:
MEDIO ORIENTE

ALTEZZA:
1,78 M

PESO:
85 KG

PRIMA APPARIZIONE:
STREET FIGHTER V (2016)



STILE TECNOLOGICO

I tratti distintivi di Rashid sono la barba a punta, dalla forma del tutto particolare, e il visore giallo sull'occhio sinistro, che lampeggia brevemente quando il lottatore attiva le sue azioni speciali.



Street Fighter V

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 3 20/01/22 10:42

Via col vento

Rashid è un personaggio molto agile e altrettanto facile da controllare. Anche i giocatori meno esperti in *Street Fighter V* possono quindi trarre da lui il massimo rapidamente. Con Rashid è molto semplice concatenare le combo e si hanno a disposizione delle mosse speciali estremamente utili, che consentono al lottatore di scivolare a gran velocità da una parte all'altra dello scenario e di generare dei tornado in grado di infastidire terribilmente gli avversari. Ysaar, la prima V-Trigger (azione speciale) di Rashid, crea una barriera simile all'Aegis Reflector di Urien, ma molto più alta.

Rashid è facile da controllare e permette a ogni giocatore di trarre subito il massimo da lui.

Tecniche e abilità

WHIRLWIND SHOT, IL VENTO IMPETUOSO

Per eseguire questa mossa di tipo proiettile, Rashid ruota su se stesso e scalcia, generando con il piede un piccolo tornado che si solleva a spirale a poca distanza da lui. La forza con cui viene premuto il pulsante Calcio determina la portata e l'angolo di ascesa del tornado. Il Whirlwind Shot è molto efficace come attacco antiaereo, in quanto consente a Rashid di effettuare altri attacchi mentre il proiettile è in volo. Nella versione media e forte, il Whirlwind Shot colpisce l'avversario due volte, in quella EX lo centra tre volte di seguito.



SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 4 20/01/22 10:42

YSAAR, LA TEMPESTA DEL DESERTO

Questa V-Trigger è una delle mosse più efficaci di Rashid, poiché genera un gigantesco tornado che attraversa lentamente lo scenario di gioco mentre il lottatore mediorientale si muove e attacca in totale libertà. Ysaar può essere usato come scudo antiproiettile, come un mezzo per mettere pressione all'avversario, come mossa centrale in moltissime combo...



SPINNING MIXER, IL VORTICE FRANTUMATORE

Questa mossa speciale permette a Rashid di girare su se stesso a grande velocità e di sferrare una fulminea sequenza di colpi. Può essere usata sia come attacco orizzontale che verticale, ed è l'ideale per finalizzare le combo.



Lo Spinning Mixer può colpire da diverse angolazioni.

ALTAIR, L'OCCHIO DEL CICLONE

Per attivare la sua Critical Art (mossa speciale), Rashid ruota rapidamente su se stesso, generando un tornado che, se raggiunge l'avversario, innesca una spettacolare sequenza capace di provocare gravi danni al malcapitato.

Data la sua traiettoria verticale, Altair può essere usato anche come attacco antiaereo.



SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 5 20/01/22 10:42



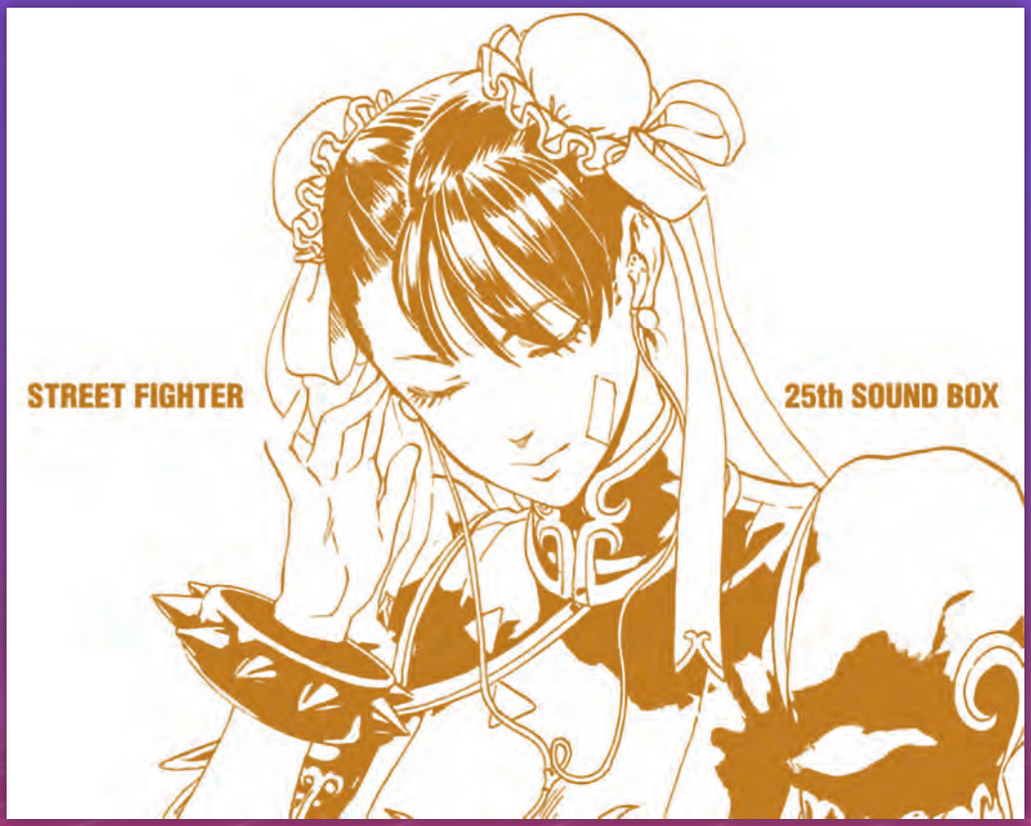
SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 6 20/01/22 10:42



SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 7 20/01/22 10:42

Street Fighter 25th Sound Box

LA PIÙ COMPLETA COMPILATION MUSICALE DI *STREET FIGHTER* MAI PUBBLICATA



Nel 2002, a quindici anni dal primo capitolo di *Street Fighter*, Capcom inaugurò la tradizione di celebrare in grande stile gli anniversari della saga. Un'abitudine che mantenne anche nel periodo successivo, proponendo ogni cinque anni eventi speciali e prodotti commemorativi. Nel 2012, per il venticinquesimo anniversario di *SF*, Capcom superò se stessa e lanciò una campagna di marketing in grado di lasciare il segno nel cuore dei fan. Tra i vari articoli proposti in quell'occasione, spiccava la raccolta musicale in formato CD uscita in Giappone con il titolo di *Street Fighter 25th Sound Box*: una compilation che, ancora oggi, è considerata la migliore mai dedicata alla saga.

Rivolto ai collezionisti più raffinati di *Street Fighter*, questo lussuoso cofanetto in edizione limitata presentava in copertina un'immagine di Chun-Li intenta a rilassarsi ascoltando musica. Sul retro del cofanetto compariva invece Ryu, steso a terra e privo di sensi, forse dopo essere stato sconfitto dalla stessa Chun-Li.

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 8 20/01/22 10:42



Le illustrazioni erano opera del disegnatore Yusuke Murata, autore di manga di successo come *Eyeshield 21* (2002–2009) e *One-Punch Man*, uscito nel 2012 e tuttora in corso di pubblicazione. Il contenuto del cofanetto comprendeva, oltre all'inevitabile libretto, un totale di undici CD, che raccoglievano gran parte delle colonne sonore di *Street Fighter*, da quella originale uscita nel 1987 fino a *Street Fighter X Tekken* del 2012.

ANTOLOGIA MUSICALE

Il primo CD era dedicato alla colonna sonora dello *Street Fighter* originale, e all'epoca divenne un vero e proprio oggetto di culto, visto che era ancora inedito in quel formato. Il secondo conteneva le melodie di *Super Street Fighter II Turbo* (1994), tra cui gli iconici brani composti da Yoko Shimomura per lo *SFII* originale del 1991. I CD 3 e 4 erano dedicati a *Street Fighter Alpha 3* (1998), mentre il quinto e il sesto raccoglievano le melodie di *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999), un momento di rottura nello stile musicale della saga. Il CD numero 7 era dedicato a *Super Street Fighter IV Arcade Edition* (2010), con i temi musicali di tutti e 39 i lottatori presenti nel roster. Nei CD 8 e 9 trovavano spazio le musiche di *Street Fighter X Tekken*, una colonna sonora probabilmente poco conosciuta ma non per questo meno memorabile. I CD 10 e 11, infine, erano un omaggio a *Street Fighter*, con pezzi ispirati alle melodie del gioco riarrangiati e suonati da altri musicisti.

Street Fighter 25th Sound Box non era la compilation definitiva, poiché non conteneva né le colonne sonore dei primi due *Street Fighter Alpha* né i temi musicali legati agli scenari di gioco di *Street Fighter IV*. Era tuttavia la compilation più completa mai dedicata alla serie, una testimonianza inequivocabile del ruolo svolto dalla musica nel successo della saga di Capcom.



UNA COLLEZIONE PREMIUM

Gli undici CD raccolti in *Street Fighter 25th Sound Box* erano stati proposti poco prima in *Street Fighter 25th Anniversary Collector's Set* (2012), una straordinaria raccolta per collezionisti che includeva vari giochi, tra cui il recente *Street Fighter X Tekken*. Della raccolta facevano parte anche alcuni extra, tra cui un modellino statico di Ryu che si illuminava e una replica della cintura da karateka del lottatore giapponese.

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 9 20/01/22 10:43

La paura è tornata: i *remake* di *Resident Evil*

A PARTIRE DAL 2002, CAPCOM INIZIÒ A PROPORRE I *REMAKE* DEI TITOLI STORICI DELLA SAGA

Il successo ottenuto da *Resident Evil* indusse Capcom a riprogettare alcuni dei titoli storici della saga per adattarli ai gusti delle nuove generazioni.
Il primo tentativo si ebbe nel 2002, quando l'azienda decise di puntare forte su GameCube, la più recente console domestica di Nintendo. Shinji Mikami, all'epoca responsabile della saga di *Resident Evil*, fu quindi incaricato di pubblicare due nuovi capitoli in esclusiva per GameCube: un prequel (*Resident Evil Zero*, 2002) e un sequel (*Resident Evil 4*, 2005).

Nei piani di Capcom, questo non doveva essere che l'inizio. L'azienda giapponese, infatti, si riprometteva di portare su GameCube tutti i titoli principali della celebre saga *survival horror*: *Resident Evil* del 1996, *RE2* del 1998, *RE3* del 1999 e *RE Code: Veronica* del 2000. Le ambizioni



Resident Evil

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 10 20/01/22 10:43

di Capcom si scontrarono tuttavia con un problema tecnico: tutti questi giochi erano stati creati per Dreamcast e PlayStation, e non erano quindi in grado di sfruttare il potenziale tecnico della nuova console di Nintendo. Ciò significava che dovevano essere interamente riprogettati. Ma quando si iniziò a lavorare al *remake* del primo titolo, apparve subito chiaro che il piano di Mikami avrebbe richiesto troppe risorse, risorse che invece dovevano essere utilizzate per lo sviluppo di *Resident Evil 4*. Capcom decise perciò di focalizzarsi sul *remake* del *Resident Evil* originale, limitandosi per gli altri tre titoli a creare degli adattamenti per GameClub.



Resident Evil Zero

IL RITORNO A VILLA SPENCER

Il *remake* di *Resident Evil* uscì nel 2002, e lasciò a bocca aperta fan e critica per la sua superba qualità grafica. Come nel videogame originale, per gli scenari di gioco Capcom decise di utilizzare delle immagini prerenderizzate (immagini 3D con cui non si può interagire), ma con un livello di dettaglio e una definizione nettamente superiori rispetto alla versione per PlayStation. Ciò permise all'azienda giapponese di concentrare i propri sforzi nella resa 3D dei protagonisti e dei loro nemici, che nel *remake* si distinguevano per l'eccezionale realismo.





Il team di sviluppo di Capcom non si limitò a modernizzare la grafica del gioco; decise di riprogettare interamente il *gameplay* e i suoi comandi, aggiunse nuovi scenari di gioco, cambiò il design dei puzzle e introdusse anche novità interessanti, come il personaggio di Lisa Trevor, figlia dell'architetto di Villa Spencer e vittima di terrificanti esperimenti genetici che l'avevano trasformata in un inarrestabile e abominevole mostro.



IL RILANCIO DEL *REMAKE*

Grazie alla sua grafica di alto livello, il *remake* di *Resident Evil* ha superato indenne la prova del tempo. Non è un caso quindi che il titolo sia stato rilanciato nel 2014 (al pari di *RE Zero* nel 2015) per Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4 e Windows, in alta definizione, con audio Surround 5 e in formato per schermo panoramico. Anche il sistema di controllo è stato parzialmente modificato.

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 11 20/01/22 10:43

Incubi antichi in veste moderna

I *REMAKE* DI *RESIDENT EVIL 2* E *3* PERMISERO AI FAN DI TORNARE A PERCORRERE LE PERICOLOSE STRADE DI RACCOON CITY

Benché ai tempi di GameCube i piani per rifare *Resident Evil 2* fossero saltati, l'idea di un *remake* non fu mai del tutto accantonata e restò in incubazione fino al 2015, quando Capcom annunciò ufficialmente che il progetto sarebbe finalmente divenuto realtà.



Il *remake* di *Resident Evil 2* venne pubblicato nel 2019, per le piattaforme Xbox One, PlayStation 4 e Windows. *RE2* era uno dei titoli più amati e celebrati dai fan della saga, perciò le aspettative sul nuovo gioco erano altissime. Capcom accettò il rischio della sfida e seppe essere all'altezza del suo passato, proponendo un *remake* che manteneva inalterata l'essenza dell'originale, pur con un *gameplay* rifatto da cima a fondo.

Il *remake* di *Resident Evil 2* vinse diversi premi, tra cui quello di gioco dell'anno, e le sue vendite superarono gli otto milioni di copie, tanto che Capcom si affrettò a dare il via anche al rifacimento del terzo capitolo della saga. Il nuovo *Resident Evil 3* fu lanciato nel 2020 per le piattaforme Xbox One, Windows, e PS4, e seguì il solco tracciato dal *remake* precedente. Il realismo della grafica, specialmente per quanto riguarda i volti dei personaggi, si rivelò ancora una volta il punto di forza della nuova versione di *RE3*, e venne ulteriormente valorizzato dalla potenza e dalla affidabilità del motore grafico RE Engine.


Resident Evil 2

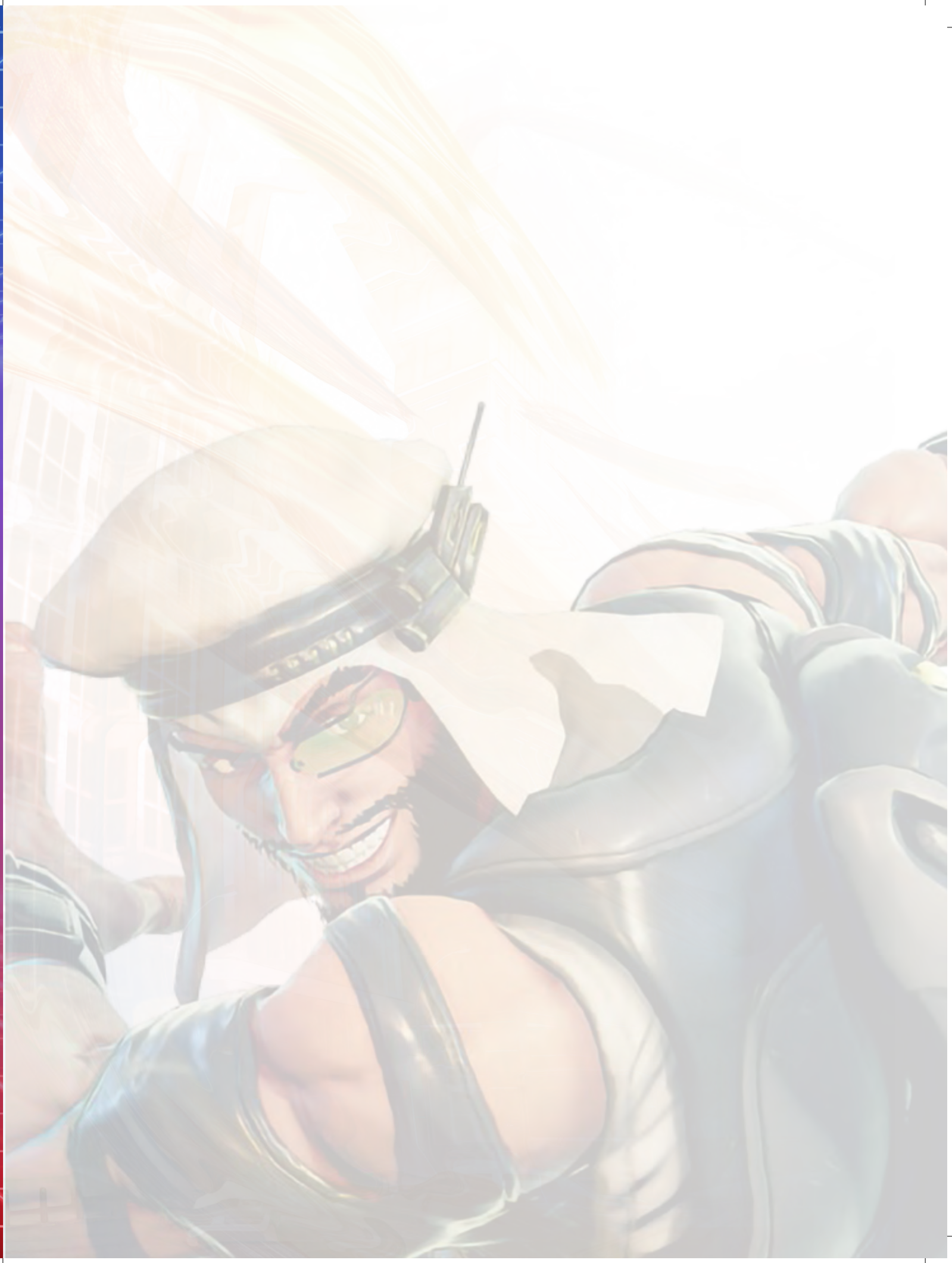

Resident Evil 3



UNA STRADA TRACCIATA

La serie di *Resident Evil* non si ferma. Il titolo originale più recente della saga è stato *Resident Evil Village*, uscito nel maggio del 2021 e accolto con grande favore dal pubblico. Nel frattempo, Capcom appare intenzionata a proseguire nella riproposizione dei suoi titoli storici. L'azienda giapponese ha infatti già annunciato che prossimamente lancerà un *remake* di *Resident Evil 4*.

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 12 20/01/22 10:43



NON PERDERE
LA PROSSIMA USCITA IN EDICOLA



UN NUOVO FASCICOLO E IL FIGURINO 3D DI GILL



Uscita n. 56 del 11/06/2022 - Pubblicazione periodica quattordicinale fino al n. 13, poi settimanale -
Distribuzione: M-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Sede legale: via Cazzaniga 19, 20132 Milano -
Articolo per collezionisti. Non adatto ai minori di 14 anni.
Questo articolo non è un giocattolo.
Tenere fuori dalla portata dei bambini. - Made in P.R.C.
Distribuito da: De Agostini Publishing S.p.A.
via G. Da Verrazzano, 15 - 28100 Novara, Italia

La tua collezione si compone di 60 uscite.
Prezzo primo numero € 1,99 (anziché € 5,99).
Prezzo secondo numero € 5,99.
Prezzo numeri successivi € 11,99,
Salvo variazioni aliquote fiscali.

DeAGOSTINI

11,99€
SETT. ISSN 2704-7903
9 772704 790600 00056
Street Fighter Nr. 56

SF_56 ITA_RASHID_200122.indd 14 20/01/22 10:43