

STREET FIGHTER FIGHTER II

OFFICIAL STICKER ALBUM



 **MERLIN**TM
COLLECTIONS

CAPCOM[®]

SUPER STREET FIGHTER II™

SUPER STREET FIGHTER FIGHTER II



E la musica continua...

Proprio quando pensavate che non potesse esserci niente di meglio di Street Fighter II, ecco arrivare Super Street Fighter II, con quattro nuovi personaggi, la straordinaria possibilità di partite fino a otto giocatori, una grafica completamente rinnovata, effetti e suoni rimixati per un audio da lasciare a bocca aperta e tante nuove strepitose mosse. Una nuova incredibile versione del torneo dei World Warriors che

diventerà presto un successo più grande del precedente! A dieci anni di distanza dal primo Street Fighter, Capcom continua ad infrangere nuove barriere nel mondo dei videogiochi. In questo favoloso album ufficiale pieno di azione avrete finalmente la possibilità di conoscere da vicino i vostri eroi. In ogni pagina troverete

stupende immagini a colori, la migliore grafica Capcom e ogni informazione utile sui vostri beniamini.

Ammirate le nuove incredibili mosse, lasciatevi trasportare con la fantasia dalla nuova grafica, ricostruite un pezzo dopo l'altro questo meraviglioso mosaico e guardate crescere la vostra collezione. Se siete un collezionista di figurine, un fanatico di Street Fighter, un patito di videogiochi o un incallito giocatore, questo album fa proprio per voi. Buon divertimento!



RYU



Ryu incominciò a studiare le arti marziali fin da bambino e da allora ha dedicato a queste discipline tutta la sua vita. Non ha genitori o veri amici al di fuori del suo compagno di allenamenti Ken. Ryu passa lunghe ore da solo ad esercitarsi in nuove mosse e combinazioni. Combattente freddo e calcolatore, Ryu aspetta l'errore dell'avversario per assestare il suo micidiale Colpo del Drago (Dragon Punch). Le sue mosse speciali sono il Calcio Uragano (Hurricane Kick) e la Palla di Fuoco.

Red Hadoken

(Palla di Fuoco)

Dopo tanti anni di allenamento, la Palla di Fuoco di Ryu è diventata la sua forma di attacco più efficace. La Palla di Fuoco Fiammeggiante è una mossa particolarmente devastante che ha il potere di trasformare anche gli avversari più potenti in una vampata incandescente. Questa mossa si esprime in tutta la sua potenza nella combinazione calcio-colpo rapido-palla di fuoco.



Dragon Punch



Hurricane Kick



Uppercut



Scheda del personaggio

Nome: Ryu

Nazione: Giappone

Data di nascita: 21 luglio 1964

Altezza: 1.78 m

Peso: 79 kg

Gruppo sanguigno: O

Gli piace: Arti marziali

Non gli piace: Ragni



Axe Kick



Power Throw



**“Devi
sconfiggere
Shen Long per
avere una
possibilità...”**



Da quando il padre di Chun-Li fu barbaramente ucciso, la nostra eroina si batte per consegnare alla giustizia i responsabili. Dopo essere stata a lungo sulle tracce di un'organizzazione criminale, chiamata l'Ordine delle Tenebre, eccola ora giungere al torneo Street Fighter. Chun-Li è convinta che uno dei Grandi Maestri dell'organizzazione sia il responsabile della morte del padre e niente riuscirà a fermarla in questa sua disperata ricerca della verità. Chun-Li è una della più veloci combattenti del torneo e può confondere facilmente gli avversari con le sue fulminee combinazioni e le sue mosse speciali, come il Calcio Fulminante (Lightning Kick), il Calcio Rotante (Spinning Bird Kick) e la micidiale Palla di Fuoco (Fireball).



Spinning Bird Kick

(Calcio Rotante)

Il Calcio Rotante, una mossa che sfida tutte le leggi di gravità, è il colpo più spettacolare di Chun-Li e, se ben usato, è anche quello più efficace. Se l'avversario non riesce a bloccare il primo calcio, Chun-Li può totalizzare fino a quattro colpi.



Thousand Foot Kick

Fireball



Jab



Scheda del personaggio

Nome: Chun-Li

Nazione: Cina

Data di nascita: 1 marzo 1968

Altezza: 1,73 m

Peso: [non vuole dirlo]

Gruppo sanguigno: A

Le piace: crêpes, aerobica

Non le piace: M. Bison

Power Throw



Splits Kick



**“Sono la donna
più forte del mondo ...”**



BLANKA



Jimmy era ancora un bambino quando l'aereo su cui era a bordo precipitò nella foresta tropicale brasiliana. Il suo corpo non fu mai ritrovato e Jimmy fu dato per disperso. Vent'anni dopo ecco riemergere da quella foresta e presentarsi al torneo Street Fighter la strana e irascibile mutazione conosciuta come Blanka. Strane voci corrono sugli anni trascorsi nella foresta. Si dice che Blanka fu fulminato da anguille elettriche ed allevato dai lupi, ma la verità è certamente molto più spaventosa di quanto non si immagini. Di una forza devastante come i tifoni tropicali, nei momenti di maggiore stress emotivo, il corpo di Blanka è scosso da una potente scarica di energia elettrica.



Cannonball Attach

(Palla di Cannone)

Grazie alle sue gambe di acciaio, Blanka può scagliarsi contro l'avversario roteando come una palla. Questa mossa è così veloce e potente da mettere in difficoltà ogni tipo di avversario.

Electric Attack



The Beast Roll

Scheda del personaggio

Nome: Blanka

Nazione: Brasile

Data di nascita: 12 febbraio 1966

Altezza: 1,82 m

Peso: 118 kg

Gruppo sanguigno: B

Gli piace: sua madre

Non gli piace: formiche
distruttrici



Handstand Kick



Uppercut



Head bite



“Vederti in azione mi
fa ridere...”



HONDA



Fin da quando è nato, Edmond Honda ha avuto un unico obiettivo: diventare il più grande lottatore di Sumo di tutti i tempi. Dopo essere diventato il più giovane "Yokozuna", o Grande Campione, della storia di questa disciplina, Honda si accorse con immenso dispiacere che il resto del mondo non considerava il Sumo un vero sport. Decise allora di dedicare la propria vita a dimostrare all'umanità che i lottatori di Sumo sono i combattenti più forti del mondo. E. Honda è lento e pesante, ma compensa questa lentezza

con attacchi devastanti come la Testata Sumo (Sumo Headbutt) e il tremendo Schiaffo a Cento Mani (Hundred Hand Slap).

Hundred Hand Slap



Sumo Smash



Sumo Headbutt

(Testata Sumo)

Nel corso di lunghi anni di intenso allenamento, Edmond Honda ha sviluppato questo micidiale proiettile umano. Grazie alla potente muscolatura delle sue gambe, è in grado di proiettarsi contro l'avversario colpendolo violentemente con la testa.





Scheda del personaggio

Nome: Edmond Honda

Nazione: Giappone

Data di nascita: 3 novembre 1960

Altezza: 1.85 m

Peso: 160 kg

Gruppo sanguigno: A

Gli piace: mangiare, fare i bagni

Non gli piace: indecisione

Strong Punch



Sumo Squeeze



Double-Hit Kick



“Non riesci proprio a fare di meglio..?”





Personaggio spirituale, questo devoto dello yoga ha dedicato la sua intera esistenza alla ricerca della perfetta unione fra spirito, corpo e anima attraverso la meditazione trascendentale ed il perfezionamento della sua arte. Superando una serie di prove che gli consentono di ascendere ad un livello superiore di coscienza, Dhalsim sa di poter vincere il torneo con una rigorosa disciplina mentale. Sia che incanti gli avversari con lo sguardo, oppure tenga a distanza i nemici con le lunghe braccia o ne esaurisca lentamente le forze con il suo inimitabile stile di lotta,

la sua maggiore virtù è sempre una pazienza quasi soprannaturale.

Yoga Fire



Yoga Flame

(Fiamma Yoga)

La mossa più spettacolare di Dhalsim è veramente esplosiva. Raccogliendo tutta la sua energia interna e il suo spirito mistico, Dhalsim può creare un muro di fuoco che avvolge in un caldo abbraccio chiunque osi mettersi sul suo cammino.



Spinning Drill



Elastic Arms



Sweep

58

Scheda del personaggio

Nome: Dhalsim

Nazione: India

Data di nascita: 22 novembre 1952

Altezza: 1,78 m

Peso: 49 kg

Gruppo sanguigno: 0

Gli piace: curry

Non gli piace: caramelle



Yoga Nudge



**“Lasciami meditare
e ti distruggerò...”**



GUILE

Guile faceva parte di un corpo speciale militare americano. In una missione, il suo migliore amico Charlie fu catturato dalla spietata organizzazione criminale Ordine delle Tenebre e ucciso. Da quel giorno Guile è vissuto nella speranza di poter vendicare l'amico e ritrovare quella sinistra figura avvolta in un mantello che vide accanto al corpo del compagno. Per cercare questo misterioso assassino Guile ha lasciato moglie, figlia e esercito. La sua unica traccia è un nome: "Bison"!



Sonic Boom

(Bang Sonico)

Il Bang Sonico è sempre stato il terribile colpo speciale di Guile, ma ora è diventato ancora più potente. Accompagnato da straordinari effetti pirotecnici, Guile può usare il Bang Sonico per scagliare lontano gli avversari più temibili.



Flying Mare



Flash Kick



Low Blow

68

Scheda del personaggio

Nome: Guile

Nazione: U.S.A.

Data di nascita: 23 dicembre 1960

Altezza: 1,88 m

Peso: 99 kg

Gruppo sanguigno: O

Gli piace: caffè lungo, i suoi capelli

Non gli piace: fagioli di soia fermentati



Reverse Kick



Dragon Suplex



“Torna a casa a fare il buon padre di famiglia...”





Zangief assomiglia al simbolo della sua nazione: l'orso russo. Buono di natura e spiritoso fuori dal ring, questo fiero personaggio ha dovuto abbandonare la Federazione Lotta Russa per mancanza di avversari. Dopo la disgregazione dell'ex-Unione Sovietica e il conseguente trasferimento in Occidente, questo gigante buono ha imparato dai colleghi americani tutti i trucchi del mestiere aggiungendo molte mosse micidiali al suo già ben nutrito arsenale. Zangief non ha paura di nessuno e incassare qualche colpo ogni tanto non è certo un problema per lui!



Spinning Piledriver



Spinning Lariat

(Laccio Rotante)

Nel corso di tutta la sua carriera, Zangief ha avuto sempre un solo idolo: il wrestler americano Mike Haggar. Da Mike ha copiato questa potentissima mossa dopo averla vista alla TV americana. La usa anche per muoversi attraverso le Palle di Fuoco.



Siberian Suplex



Strong Punch



Scheda del personaggio

Nome: Zangief

Nazione: Russia

Data di nascita: 1 giugno 1956

Altezza: 2,13 m

Peso: 172 kg

Gruppo sanguigno: A

Gli piace: balli cosacchi

Non gli piace: Palla di Fuoco, Bang Sonico, Sacro Fuoco Yoga.

Colpo della Tigre

“La mia forza è molto superiore alla tua...”



Strong Sweep

Flying Body Attack





Questa bionda esplosiva è un agente delle Squadre Speciali Inglesi. È stata trovata priva di sensi davanti all'Accademia per Agenti Speciali e si trova ora in stato di completa amnesia. Sebbene la memoria non le sia ancora tornata, dopo l'incontro con Bison riaffiorano alla sua mente confusi ricordi di una vita dimenticata e l'ombra sinistra di un ex-amante. Ma questa confusione emotiva non compromette le sue capacità di combattimento. Questa sottile ragazza è infatti più veloce dell'occhio umano e una lottatrice straordinariamente precisa. Tutti temono il suo Pugno Rotante (Spinning Knuckle) e il suo Calcio Penetrante (Thrust Kick) non ha nulla da invidiare al famoso Colpo del Drago (Dragon Punch) di Ryu e Sheng Long.

Spinning Knuckle



Thrust Kick



Cannon Drill

(Vortice Umano)

Durante l'addestramento nelle Squadre Speciali Cammy ha imparato a volteggiare velocissima, sollevandosi leggermente da terra, fino a creare un vortice umano. Sebbene la mossa possa non sembrare particolarmente spettacolare, infligge due colpi e mette facilmente KO anche l'avversario più muscoloso!



Jab



Scheda del personaggio

Nome: Cammy

Nazione: Gran Bretagna

Data di nascita: 6 gennaio 1974

Altezza: 1,65 m

Peso: 46 kg

Gruppo sanguigno: B

Le piace: gatti

Non le piace: tutto ciò che le sta di fronte quando è di cattivo umore

Handstand Kick



Frankensteiner



“Conserverò i tuoi denti in ricordo di questa vittoria...”



Dee Jay è stato un kick boxer professionista e un rapper dilettante nel suo paese di origine, la Giamaica, ottenendo un discreto successo in entrambe le discipline. A quel tempo gli piaceva menare le mani con chiunque gli capitasse a tiro e fece fuori un numero incalcolabile di avversari prima di essere fulminato da una grande rivelazione! Questo simpatico mattacchione conosceva da tempo lo strano rapporto ritmico che esisteva tra il suo modo di combattere e la sua musica, ma nel giorno della sua illuminazione intravide il modo di trarre da questo legame una nuova tecnica di combattimento ed una musica assolutamente originale. È convinto che quando con la sua Super Scarica (Max Out) e il suo Calcio Letale (Dread Kick) vincerà la finale del torneo riuscirà a svelare questo segreto e il suo animo creativo sarà finalmente appagato.



Rapid-Fire Uppercut



Max Out (Super Scarica)

Dee Jay ha tanto affinato il suo stile di kick boxing da riuscire a produrre attacchi-proiettile. Sfregando l'uno contro l'altro i guantoni da box alla velocità della luce, riesce a produrre queste micidiali scariche di energia!

Dread Kick



Uppercut



Scheda del personaggio

Nome: Dee Jay

Nazione: Giamaica

Data di nascita: 1 ottobre 1965

Altezza: 1,82 m

Peso: 92 kg

Gruppo sanguigno: AB



Gli piace: cantare, ballare,
una bella festa

Non gli piace: silenzio

Foot Sweep



**“Le mie
micidiali
combinazioni
sono forse
troppo per
te?!...”**

Shoulder Toss





**STREET
FIGHTER II**

CAPCOM®

FEI LONG



Fei Long è stato, sin dai primi anni dell'infanzia e dell'adolescenza, un grande ammiratore del "Re delle Arti Marziali" di Hollywood, il famoso Bruce Lee, e ha cercato di imitarne le gesta non appena lasciata la culla. Ha dedicato tutta la sua vita a diventare un perfetto sosia della star cinematografica, adottandone lo stile di combattimento e comparando persino in alcuni film di Kung-Fu.

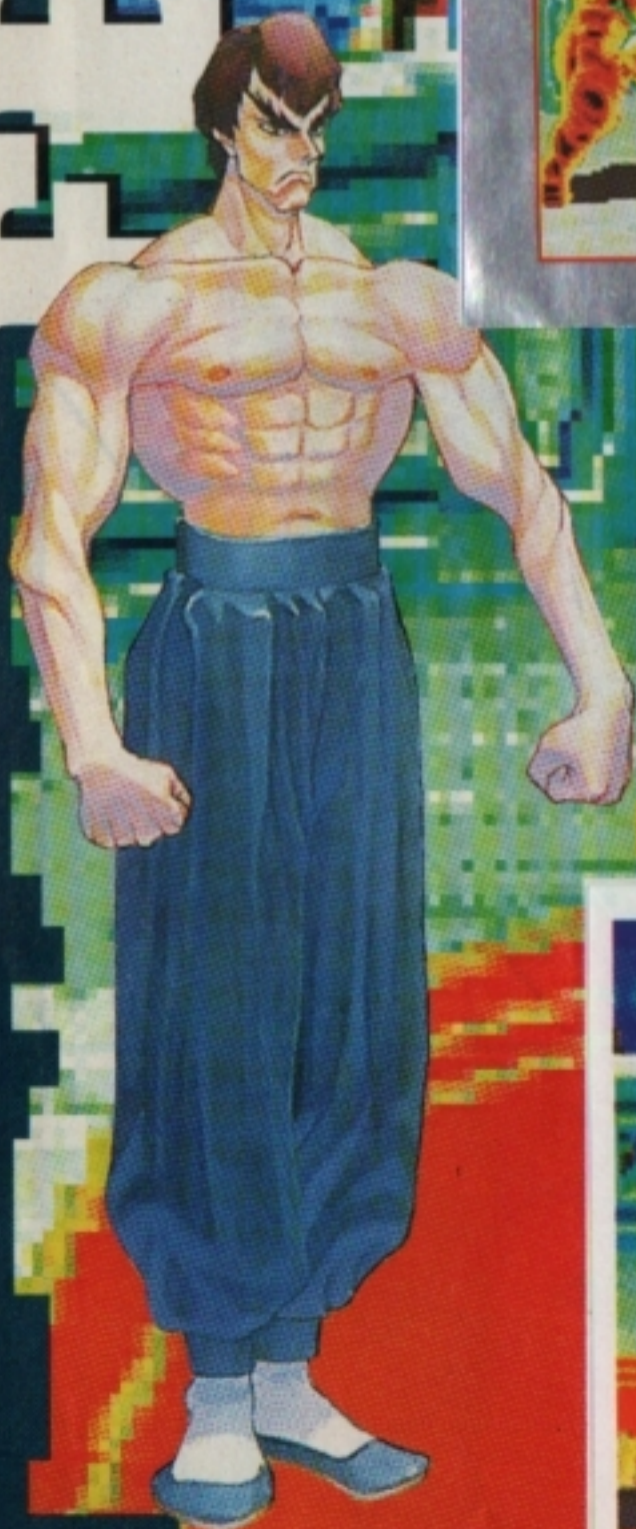
Questo guerriero ipersensibile, dal carattere nervoso e dalla lacrima facile, vive in un continuo stato di grande eccitazione e può assestare delle terribili combinazioni di colpi usando il suo pugno veloce *Rekka Ken* e l'incandescente *Calcio Furia di Fuoco* (*Fire Fury Kick*).



Fire Fury Kick

(Calcio Furia di Fuoco)

Ricorrendo al fuoco e alla rabbia che ha in sé, Fei Long sfodera il suo incredibile Calcio Furia di Fuoco, un colpo in grado di sottomettere anche l'avversario più abile. Il Calcio Furia di Fuoco colpisce due volte e mette fuori combattimento lo sfidante con grande facilità. Fei lo può anche usare per difendersi dagli attacchi aerei.



Roundhouse Step In

Rekka Ken



Karate Chop



Karate Kick



Hair Throw



Scheda del personaggio

Nome: Fei Long

Nazione: Hong Kong

Data di nascita: 23 aprile 1969

Altezza: 1,73 m

Peso: 60 kg

Gruppo sanguigno: 0

Gli piace: Kung-Fu, farsi valere

Non gli piace: uomini deboli, apatici e indifferenti



“Ti sei allenato per essere solo un grande perdente...”



Acceso patriota, T. Hawk va molto fiero delle tradizioni e della cultura della sua gente ed è molto protettivo nei confronti della sua terra natia, un luogo ora depredato e distrutto dalla crudele legge di Bison. Questo gigante indiano si è trasferito in Messico dove i locali lo hanno accolto come uno di loro, sostenendone il cammino verso la finale del torneo. Il suo obiettivo è quello di sconfiggere il capo dell'Ordine delle Tenebre per riscattare la sua terra e riunire il suo popolo ora disperso. Le sue mosse riflettono l'antica cultura indiana: T. Hawk ricorre ai poteri degli idoli e degli dei pellerossa per conferire maggiore forza ai suoi famosi colpi Condor in Picchiata (Condor Dive) e Tifone Messicano (Mexican Typhoon).

Mexican Typhoon



Condor Dive

(Condor in picchiata)

Facendo appello allo spirito dei suoi antenati, Thunder Hawk si leva sul nemico con la stessa grazia di un condor! T. Hawk usa questa mossa per togliersi dai guai o attaccare un nemico da lontano.

Skull Buster



Scheda del personaggio

Nome: T. Hawk

Nazione: Messico

Data di nascita: 1 luglio 1959

Altezza: 2,31 m

Peso: 162 kg

Gruppo sanguigno: O

Gli piace: animali, tramonti infuocati
sullo sfondo delle
montagne

Non gli piace: bugie

Low Blow



Knee Smash



Neck Choke



**“Il mio totem è troppo potente
per i tuoi attacchi disperati...”**



KEN

Ken è stato mandato in Giappone per allenarsi con Ryu e il suo patrigno nella speranza che questi potessero infondergli un po' di disciplina. Ma queste speranze sono state deluse. Conclusi i fondamentali, Ken è ritornato negli Stati Uniti per affinare le proprie capacità concentrandosi più sullo stile che non sulla sostanza. Vanitoso, egoista, talvolta anche arrogante, i suoi modi imuenti e impulsivi sono l'opposto dello stile freddo e calcolatore di Ryu. Maestro nel micidiale Colpo del Drago Fiammeggiante (Flaming Dragon Punch), nulla gli interessa di più di mettersi in mostra e stupire le folle.



Flaming Dragon Punch

(Colpo del Drago Fiammeggiante)

Il Colpo del Drago di Ken emana fuoco! Dopo anni di duro allenamento, il suo Colpo del Drago, la mossa inventata da Shen Long, è ancora più potente del Colpo del Drago di Ryu. Con questa mossa Ken totalizza ben tre colpiti!



139

Fireball

Hurricane Kick



Jab



“Attaccami se ne hai il coraggio. Ti farò a pezzi...”

Head Kick



Scheda del personaggio

Nome: Ken

Nazione: USA

Data di nascita: 14 febbraio 1965

Altezza: 1,80 m

Peso: 82 kg

Gruppo sanguigno: B

Gli piace: auto, rock and roll

Non gli piace: limiti di velocità, multe per eccesso di velocità



Hell Cart



BALROG



Balrog è un ex-campione dei pesi massimi. Celebre promessa del pugilato, fu tuttavia costretto ad abbandonare il ring per aver ignorato le regole più elementari di questo sport. Balrog è un combattente violento ed aggressivo, che non mostra alcuna pietà per l'avversario sconfitto. Oggi si guadagna da vivere ingaggiando risse per le vie di Las Vegas. Balrog è convinto che "vince chi colpisce più duro" e generalmente ha ragione...



Dash Uppercut



Dash Punch

(Pugno Distruttore)

Dopo l'allontanamento dal ring, Balrog ha incominciato ad allenarsi in questo colpo potentissimo in grado di mettere fuori combattimento anche gli avversari più agguerriti. Dopo molti mesi di allenamento, questa mossa potrebbe portarlo ora alla vittoria.

Turning Punch



Body Blow



Scheda del personaggio

Nome: Balrog
Nazione: U.S.A.
Data di nascita: 4 settembre 1968
Altezza: 1,98 m
Peso: 113 kg
Gruppo sanguigno: A
Gli piace: lotta, gioco d'azzardo
Non gli piace: perdere, musica rap

Shoulder Butt

Headbutt



“C’è il tuo sangue sui miei pugni...”



VEGA



Nobile di nascita, Vega combatte interpretando un micidiale "balletto della morte", ricordo di una precedente carriera di torero e espressione dell'arte giapponese del Ninjitsu. Questo stile di combattimento gli è valso il titolo di "Ninja spagnolo". Guerriero vanitoso e narcisista, Vega vive secondo la massima "La bellezza è forza" e non può sopportare il brutto in qualunque sua forma. Si considera un perfetto esempio di essere umano e nasconde il suo viso dietro a una maschera per proteggersi da ciò che più teme: la deturpazione della sua bellezza. Nella sua leggendaria mossa Artigli Rotanti (Rolling Claw) Vega si muove velocissimo colpendo l'avversario con i suoi artigli d'acciaio inossidabile affilati come rasoi.



Air-Suplex



Rolling Claw

(Artigli Rotanti)

Vega ha inventato questa mossa per sfruttare meglio gli artigli affilati del suo pugno. Dopo essersi raccolto in una palla, si scaglia rotolando verso l'avversario infierendogli ad ogni giro un'artigliata e totalizzando ben 4 colpi consecutivi!

Glaw Dive



New Punch



Scheda del personaggio

Nome: Vega

Nazione: Spagna

Data di nascita: 27 gennaio 1967

Altezza: 1,88 m

Peso: 81 kg

Gruppo sanguigno: 0

Gli piace: tutto ciò che è bello, se stesso

Non gli piace: tutto ciò che è brutto



Cross-up Kick



“I belli non perdono mai...”

Claw Thrust



SAGAT



Un bruciante desiderio di vendetta consuma questo ex "Re dei Guerrieri della Strada" detronizzato da Ryu qualche anno fa.

L'enorme cicatrice lasciata sul suo petto dal terribile Colpo del Drago di Ryu gli ricorda continuamente la vergogna di quella sconfitta.

Lo stile di combattimento Muay Thai di questo dinamico lottatore è da tutti ritenuto il più potente che si conosca.

Tiger Uppercut

(Montante della Tigre)

Dopo la sua epica sconfitta nell'ultima finale Street Fighter, Sagat ha voluto creare una mossa simile a quella che lo mise fuori combattimento. Dopo lunghe ore di allenamento ha perfezionato questo tremendo Montante della Tigre. Gli avversari sono avvisati!



Tiger Shot



Tiger Knee



Crouch Punch



Scheda del personaggio

Nome: Sagat
Nazione: Thailandia
Data di nascita: 2 luglio 1955
Altezza: 2.26 m
Peso: 137 kg
Gruppo sanguigno: B
Gli piace: avversari forti
Non gli piace: Colpo del Drago

Thai Kick



Shoulder Throw



“Non sei un guerriero, ma solo un principiante!”



Bison



M. Bison è uno degli uomini più misteriosi che si conoscano. La sua potente organizzazione criminale, l'Ordine delle Tenebre, sta lentamente conquistando il mondo e sotto il suo pugno di ferro le cose non possono che peggiorare per il resto del pianeta. Bison possiede potenti poteri psicologici in grado di sopraffare qualsiasi avversario in pochi secondi, incluso lo Psicofrantumatore (Psycho Crusher), il Rompitemsta (Head Stomp), il Calcio Forbice (Scissors) e il Cigno Mortale in Picchiata (Devil Swan dive).

Head Stomp



Flaming Torpedo

(Siluro Fiammeggiante)

Lo psico-poterè di M. Bison può assumere diverse forme, ma questa è certamente quella più temibile. Raccolte tutte le sue forze in una palla di energia, M. Bison viene avvolto dalla palla di fuoco che raggiunge

velocissima l'avversario come un micidiale siluro incandescente.



Flying Psycho Fist



Power Glove



Scheda del personaggio

Nome: M. Bison

Nazione: U.S.A.

Data di nascita: Ordine delle Tenebre

Altezza: 1,88 m

Peso: 116 kg

Gruppo sanguigno: A

Gli piace: governare il mondo

Non gli piace: i deboli, i seguaci incompetenti



Power Kick



Scissor Kick



**“Sparisci!
Non puoi
confrontarti
con i miei
poteri!”**



IL MIGLIOR

Nessuno meglio di Ryu racchiude in sé il vero spirito dei World Warriors. Tutta la sua carriera è stata una ricerca senza sosta del primato che ha finalmente raggiunto sconfiggendo Sagat ed aggiudicandosi il titolo di Street Fighter. Nel corso degli anni, il maestro è maturato ma i suoi principi di disciplina, onore e modestia sono rimasti immutati. Ryu, noi ti rendiamo omaggio e che lo spirito di Sheng Long possa vivere per sempre!





CHAMPION



ORIGINAL



TURBO

La battaglia conclusiva si avvicina e ormai solo M. Bison può impedire ai nostri eroi la conquista del titolo. Ma vediamo ciò che aspetta i World Warriors in questa carrellata di nuove straordinarie conclusioni della nostra sfida...



Ryu Incoronato campione, Ryu va alla ricerca di nuove sfide. Gli onori non hanno mai avuto per lui alcuna importanza. Completata la sua missione, è stato visto per l'ultima volta vagare da solo in una regione desolata.



Blanka

Dopo aver vinto il torneo, Blanka ritrova finalmente la madre, che lo riconosce dalle cavigliere che gli regalò da bambino.



Chun-Li



Dopo la vittoria, Chun-Li deve prendere una difficile decisione: iniziare una nuova vita come una donna comune o continuare la carriera di detective.



E. Honda

Ora che E. Honda ha finalmente dimostrato che i lottatori Sumo sono i più forti del mondo, può ritornare ad allenare i suoi allievi e dedicarsi alla buona cucina!



Dhalsim

Con mente e corpo ormai in perfetta armonia, Dhalsim può fare ritorno a casa.



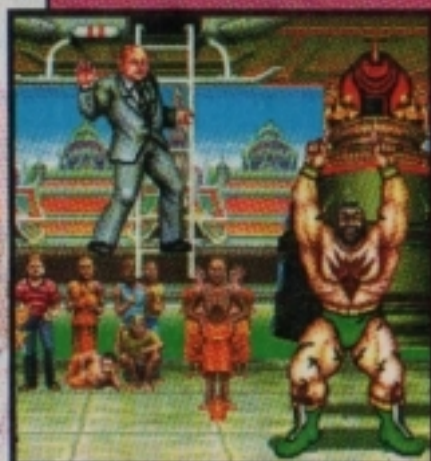
Guile

Proprio mentre si accinge a distruggere M. Bison, Guile sente le voci della moglie e della figlia. La sua famiglia è decisa a concedergli una seconda possibilità!



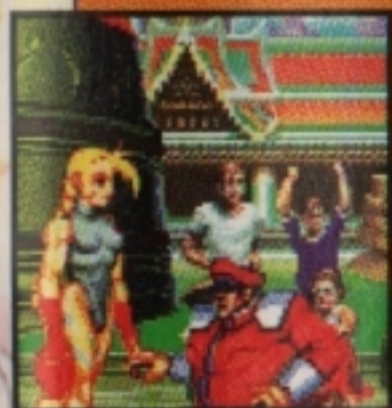
Zangief

Dopo la vittoria del titolo, Zangief diventa un eroe nazionale e festeggia ballando con l'ex presidente russo una danza tradizionale.



Cammy

Con la sconfitta di M. Bison, i ricordi riaffiorano improvvisamente alla sua mente. Ma come ha potuto essere l'amante di Bison?! Lasciatolo solo a leccarsi le ferite, Cammy torna a casa in compagnia della sua squadra speciale.



Fei Long

Ora che è il campione, Fei riceve numerose offerte dal mondo del cinema, ma decide invece di dedicare la propria vita alla lotta vera in onore della "leggenda" Bruce Lee.



Dee Jay

Con la vittoria del torneo, Dee Jay scopre finalmente il ritmo che stava cercando da tanto tempo e con cui diventerà il cantante più famoso del mondo.



T. Hawk

Con la distruzione di M. Bison, T. Hawk riscatta la propria terra e reinstaura la civiltà dei suoi antenati. Hawk sa che il suo popolo dovrà affrontare tempi molto duri, ma esiste almeno una speranza per il futuro.



Ken

Vincendo la gara, Ken ritrova il suo vero amore, Eliza, accorsa al torneo per vederlo. I due decidono nuovamente di sposarsi.



Balrog

Con questa vittoria, Balrog corona il suo eterno sogno di diventare un vero campione.



Vega

Vega non è sorpreso di aver vinto il torneo. Ritornando al suo palazzo, non la smette di lodarsi. Avrebbe potuto vincere il titolo di più grande narcisista del mondo!

Sagat

Sagat ha finalmente riconquistato il titolo mondiale, ma anche nell'ora della vittoria non riesce a non pensare ai grandi poteri di Ryu.



M. Bison

Ora che M. Bison ha vinto, nessuno potrà più opporsi al suo potere e la sua crudele organizzazione Ordine delle Tenebre potrà dominare il mondo.



SUPER STREET FIGHTER II

**COME
RICHIEDERE
L'ALBUM
E LE FIGURINE
MANCANTI**

Questa raccolta è composta da 216 figurine autoadesive, da raccogliere sull'album. Per completare la raccolta potrete richiedere le figurine mancanti fino ad un massimo di **25**, al prezzo di **L. 100 l'una**, più **L. 3.000** per contributo spese di spedizione. Nel caso il vostro edicolante ne fosse sfornito, potrete richiedere anche l'album della collezione **SUPER STREET FIGHTER II** al prezzo di **L. 2.000**

MODALITA' DI RICHIESTA

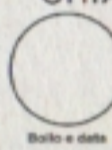
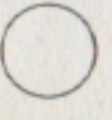
Versate gli importi su c/c postale secondo le seguenti istruzioni.
Compilate in ogni sua parte un modulo di c/c postale ricordandovi di indicare chiaramente in STAMPATELLO:

- 1• l'importo del versamento.
- 2• il numero di c/c **22466205** intestato a:
Merlin Publishing srl - 20143 Milano
- 3• nome, cognome, anno di nascita, indirizzo, città, provincia e **sempre** il **CAP** del richiedente.
- 4• sul retro del modulo, nello spazio riservato alla causale del versamento, indicare il titolo della raccolta e il numero di ciascuna figurina richiesta (inserendo anche il vostro recapito telefonico).

Il materiale vi verrà spedito nel più breve tempo possibile, ricordatevi comunque di conservare la ricevuta del versamento su c/c postale fino al ricevimento del materiale stesso.

IMPORTANTE

Vi ricordiamo che non è consentito inviare denaro contante.

CONTI CORRENTI POSTALI	
Certificato di accreditamento di L. 3.900	
Lire TREMILANOVECENTO	
sul C/C N. 22466205	
intestato a MERLIN PUBLISHING SRL	
20143 MILANO	
eseguito da ALBERTO ROSSI - 1984	
residente in 16043 via MONTEROSA 46	
CHIAVARI - GE addi _____	
	Bollo lineare dell'Ufficio accreditante
L'UFFICIALE POSTALE	
Bollo e data	N. _____
FE: non scrivere nella zona sottostante	
Spazio per la causale del versamento (La causale è obbligatoria per i versamenti a favore di Enti e Uffici pubblici)	
RACCOLTA: SUPER STREET FIGHTER II 12,26,29,85,88,95, 102,115,124 (tel. 010 - 610589)	
Parte riservata al C.C.S.B.	
	

• SERVIZIO CORTESIA •

Qualora non riceviate le figurine richieste entro 40 giorni dalla data del versamento contattare per informazioni il **SERVIZIO CORTESIA** al numero 02 - 4987707

VIVI LE INCREDIBILI AVVENTURE DEL GRANDE FILM



STREET FIGHTER™

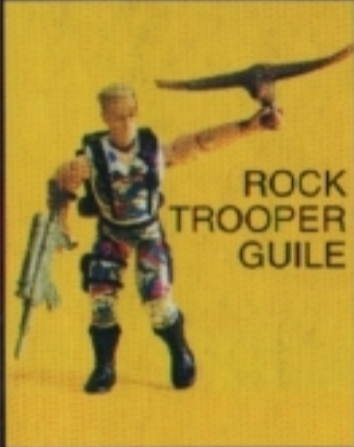
OFFICIAL MOVIE FIGHTER

CON I MAGNIFICI
PROTAGONISTI DI UNA LOTTA
SENZA QUARTIERE

StreetFighters © sono marchio di Capcom Co., Ltd. e ©1995 Capcom Co., Ltd. e ©1995 Hasbro International Inc. Tutti i diritti riservati.



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.



ROCK TROOPER GUILLE



NAVY SEAL



NIGHT FIGHTER



PARATROOPER GUILLE



GEN. BISON

SONIC BOOM GUILLE



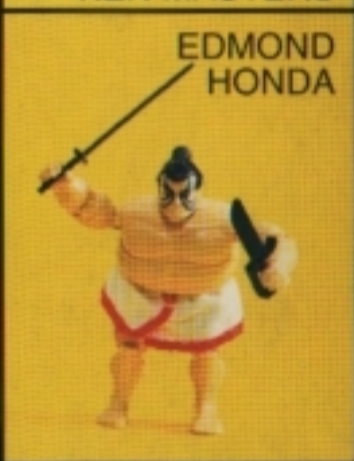
BLANKA



KEN MASTERS



VIKTOR SAGAT



EDMOND HONDA

**COLLEZIONALI
TUTTI !!**



MERLIN PUBLISHING srl
via Villoresi, 15 - 20143 Milano - Italia
Periodico: MERLIN COLLECTIONS
n° 13 anno III° 1995
Reg. trib. di Milano - n° 159 del 3/4/1993
Dir. resp.: Fabrizio Melegari

Super Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Street Fighter II, Champion Edition and all characters depicted therein in name and likeness are copyright © Capcom 1991, 1992, 1993, 1994.

I.P.

L. 2000



PRINTED IN ITALY