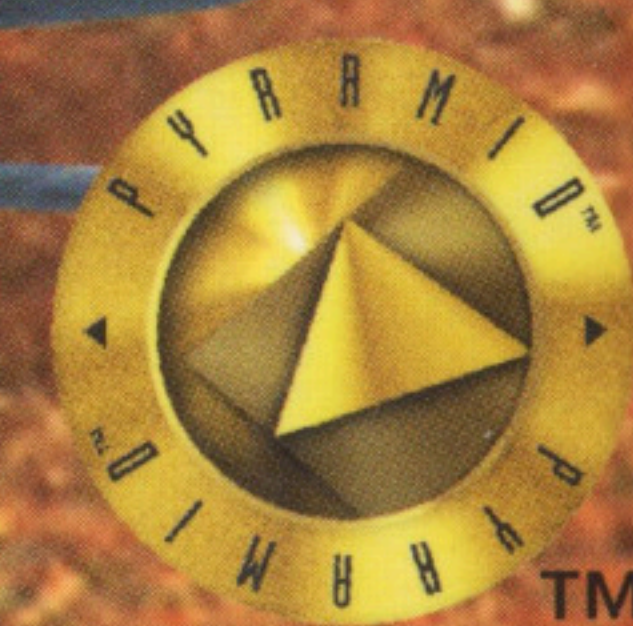
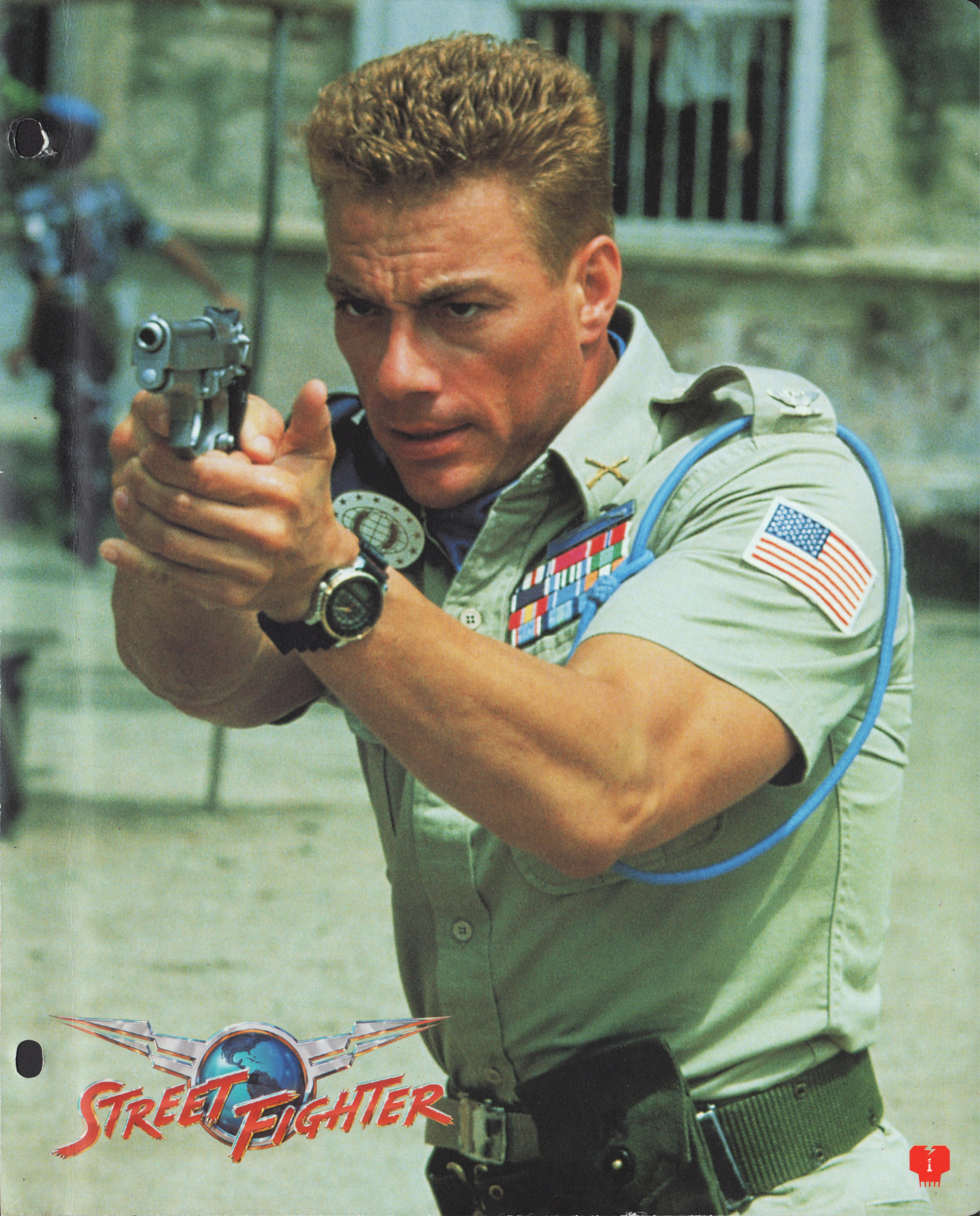


STREET FIGHTER



CAPCOM®






STREET FIGHTER



01 CRISI NELLO SHADALOO

Quando si verificano dei nuovi avvenimenti, Chun-Li Zang della Global News Network è sempre presente. Oggi, nella provincia dello Shadaloo, nel Sudest Asiatico, lo spietato governo dittatoriale del generale M. Bison vede la sua apoteosi: meno di 24 ore fa, il signore della guerra ha catturato come ostaggi 63 volontari delle Nazioni Alleate (N.A.) in un villaggio devastato dalla guerra a nord della città di Shadaloo. Il riscatto è stato fissato in 20 miliardi di dollari, denaro che servirà all'autoproclamato dittatore e signore della droga per equipaggiare il suo esercito personale, destinato alla conquista del mondo. Tra le rovine del palazzo di Shadaloo, il generale M. Bison osserva con interesse gli ultimi notiziari sul suo enorme muro di schermi, sorridendo alla menzione dei 15 soldati delle N.A., 12 dei quali sono stati trovati morti e con tre ancora dispersi. Questi ultimi sono lì di fronte a lui, incappucciati, che aspettano il loro destino.

04 ACCORDO NON RISPETTATO

Più tardi quella stessa notte, Ken Masters e Ryu Hoshi percorrono la zona del porto. Sfidando l'arresto se sorpresi dai soldati delle N.A., i due truffatori/trafficienti d'armi cercano un particolare magazzino. Il luogo stabilito per l'incontro si rivela essere un covo di giocatori d'azzardo che scommettono su di un duello alla morte in stile Street Fighter. Lì i due amici vengono condotti alla presenza di Viktor Sagat, capo della Shadaloo Tong, la terribile mafia cinese. L'affare è semplice: Ken e Ryu hanno rifornito di armi Sagat per un valore di 100.000 dollari, in contanti! Sagat ora mostra loro una delle casse contenenti le armi e comincia ad accusarli di averlo ingannato. Sembra infatti che (sebbene Ryu sia convinto di avergli inviato delle armi perfette) Sagat le abbia già provate e che non sia per nulla soddisfatto. Ryu e Ken si trovano quindi minacciati con le stesse armi che hanno appena venduto...

07 UN ASSASSINO FRA NOI

Sagat progetterà una fuga da questa prigionia, per il momento l'unico suo pensiero è quello di fare fuori Ken e Ryu. Lentamente viene preparata una trappola per l'ignara coppia, aspettando il momento giusto per farla scattare. Nel frattempo, Guile giunge nella sala riunioni che domina il campo. Come entra nella stanza, gli ufficiali scattano sull'attenti, aspettando ansiosamente il piano di salvataggio. Il capitano Sawada, capo dei commandos, esprime la sua preoccupazione su quanto sarà difficile attaccare una fortezza nascosta. Prima che le sue domande possano avere una risposta, un cameriere prende un coltello da un vassoio e assale Guile. Con una mossa velocissima, il colonnello colpisce le gambe dell'assalitore facendolo volare per aria e lo neutralizza rompendogli il collo. "Altri problemi?", chiede poi tranquillamente.

02 GLI OSTAGGI

Guardando sul muro di schermi, Bison osserva i 63 ostaggi e decide il destino dei tre soldati catturati dalle sue truppe. Uno per uno i loro cappucci vengono tolti, per essere immediatamente massacrati per mano del pazzo generale. L'ultimo, è il capitano Carlos Blanka. Improvvisamente, l'immagine del colonnello William Guile appare sugli schermi, la voce rumoreggiante dagli altoparlanti. Distratto da questa, Bison si fa cogliere di sorpresa da Blanka, che gli sferra un pugno in pieno mento. Colpito per la prima volta da molto tempo, il generale si accorge di avere di fronte un degno avversario. Mentre Blanka viene trattenuto da Zangief, la guardia del corpo del dittatore, l'esperto in comunicazioni Dee Jay, ubbidendo ai comandi del generale, si inserisce nel canale televisivo della GNN.

05 IL NINJA SPAGNOLO

Sagat ordina ai suoi uomini di fare fuoco, ma anziché proiettili fuoriescono palline di gomma. Accusandoli di avergli fornito giocattoli al posto di armi, Sagat pretende come risarcimento che uno dei due combatta contro il suo campione, Vega, il ninja spagnolo. Dopo un breve scontro con una dozzina di malavitosi, Ken e Ryu comprendono come la sola via d'uscita risieda nell'affrontare e sconfiggere Vega. Viene lanciata una moneta: spetta a Ryu combattere. Non appena i due avversari salgono sul ring, le scommesse iniziano su di una base minima di 100 dollari. Vega, vestito come un matador, possiede un artiglio d'acciaio. A Ryu viene quindi offerto un machete, da lui sdegnosamente lanciato contro il muro. Vega esprime il suo disappunto gettando via anch'egli la sua arma. Sagat sorride: proprio una competizione perfetta, quella senza armi. Suona il gong, e mentre i due nemici si fronteggiano, improvvisamente crolla un muro perimetrale.

08 PARLANDO COL NEMICO

Esaminando il corpo dell'attentatore ucciso, Cammy nota il tatuaggio della temuta Tong di Shadaloo, di cui Sagat tiene le redini. Guile è messo al corrente dei loschi traffici di Sagat, compreso il fatto che egli rifornisce di armi Bison. Guile ha quindi un'idea su come trovare la fortezza di Bison utilizzando Sagat. I suoi ragionamenti sono interrotti dal suono dell'allarme della prigionia: disordini nel cortile! Un gran numero di detenuti sta attaccando Ken e Ryu. La coppia resiste, eliminando uno per uno tutti gli assalitori. Alla fine lo scontro si riduce a un duello tra Ryu e Vega (dotato di un improvvisato artiglio di bambù). Mentre i due si fronteggiano per la seconda volta, il combattimento viene interrotto ancora, questa volta dall'intervento della Polizia Militare. Sapendo che Sagat non si fiderebbe di nessun nuovo amico, Guile intende spiegare il suo piano ai suoi nuovi nemici e ordina che i due vengano portati da lui.

03 CONTO ALLA ROVESCIA

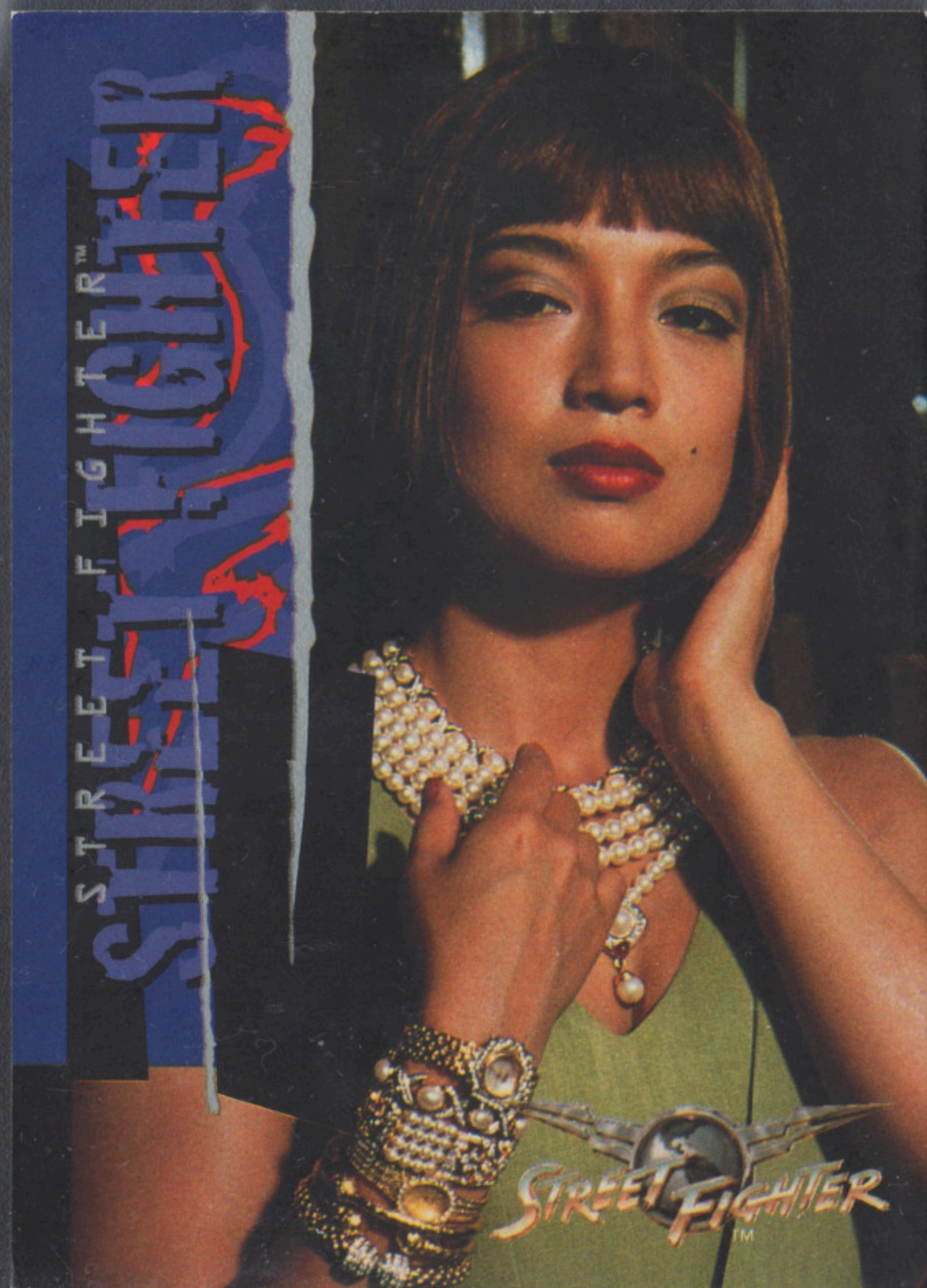
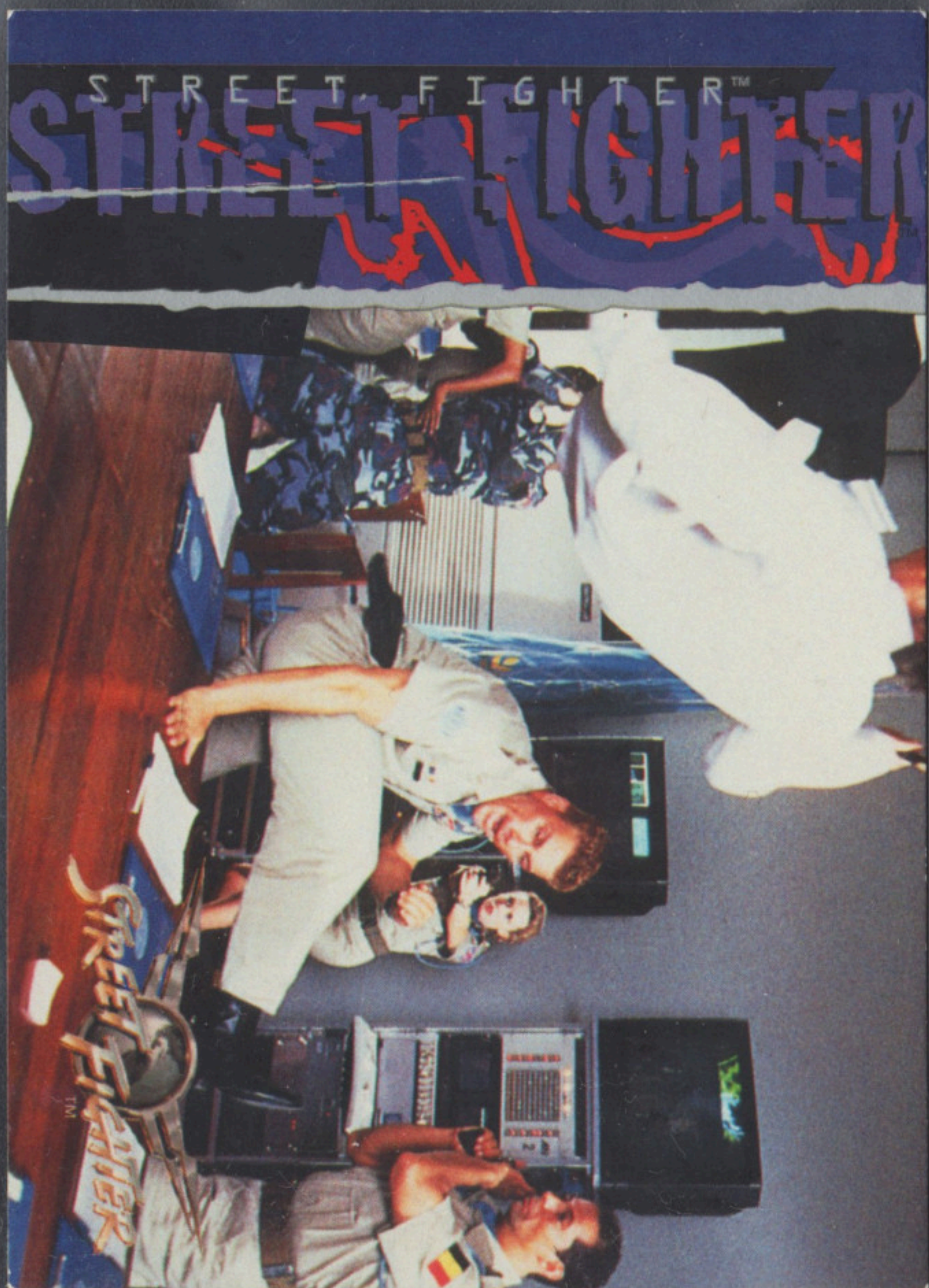
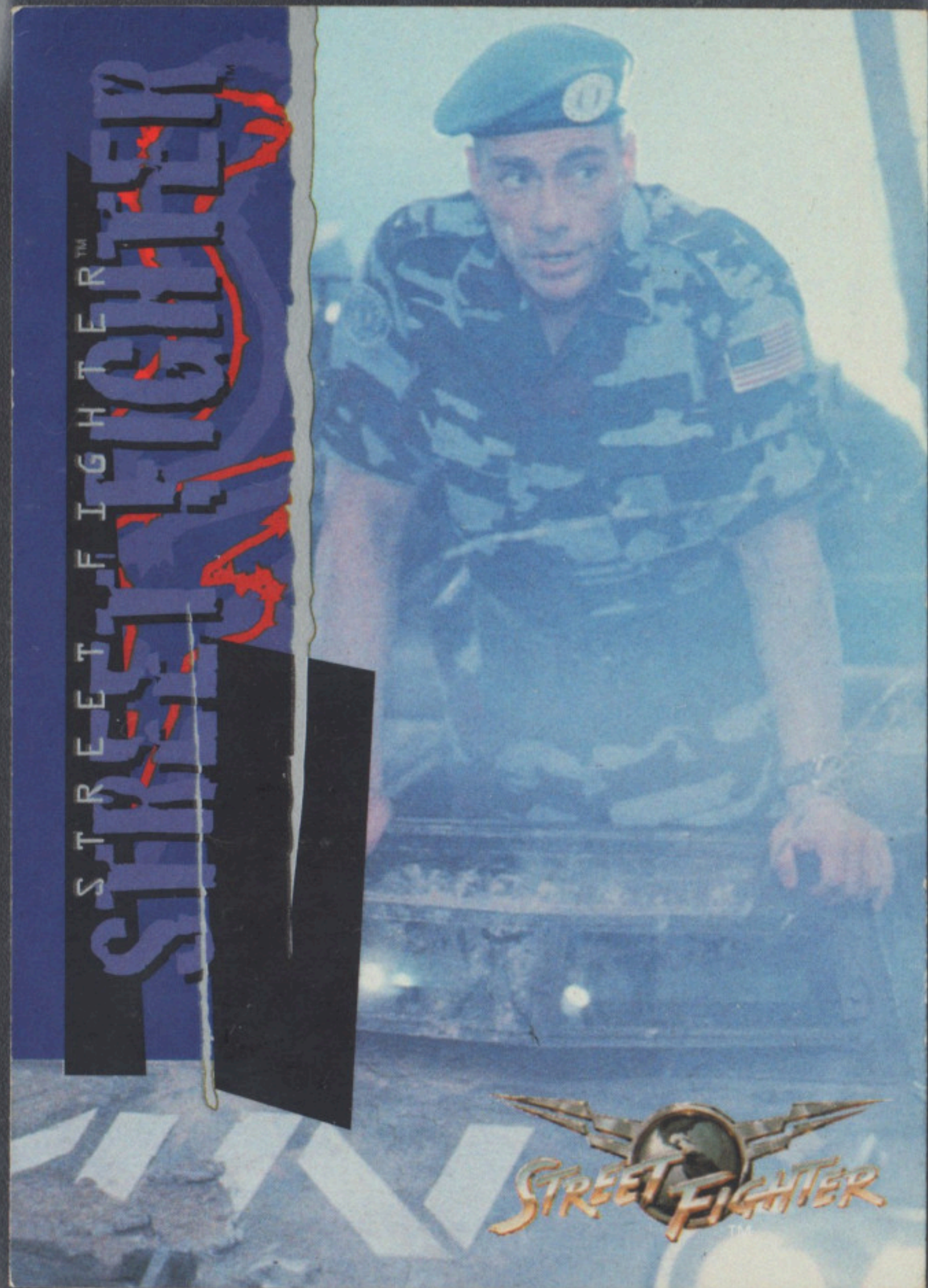
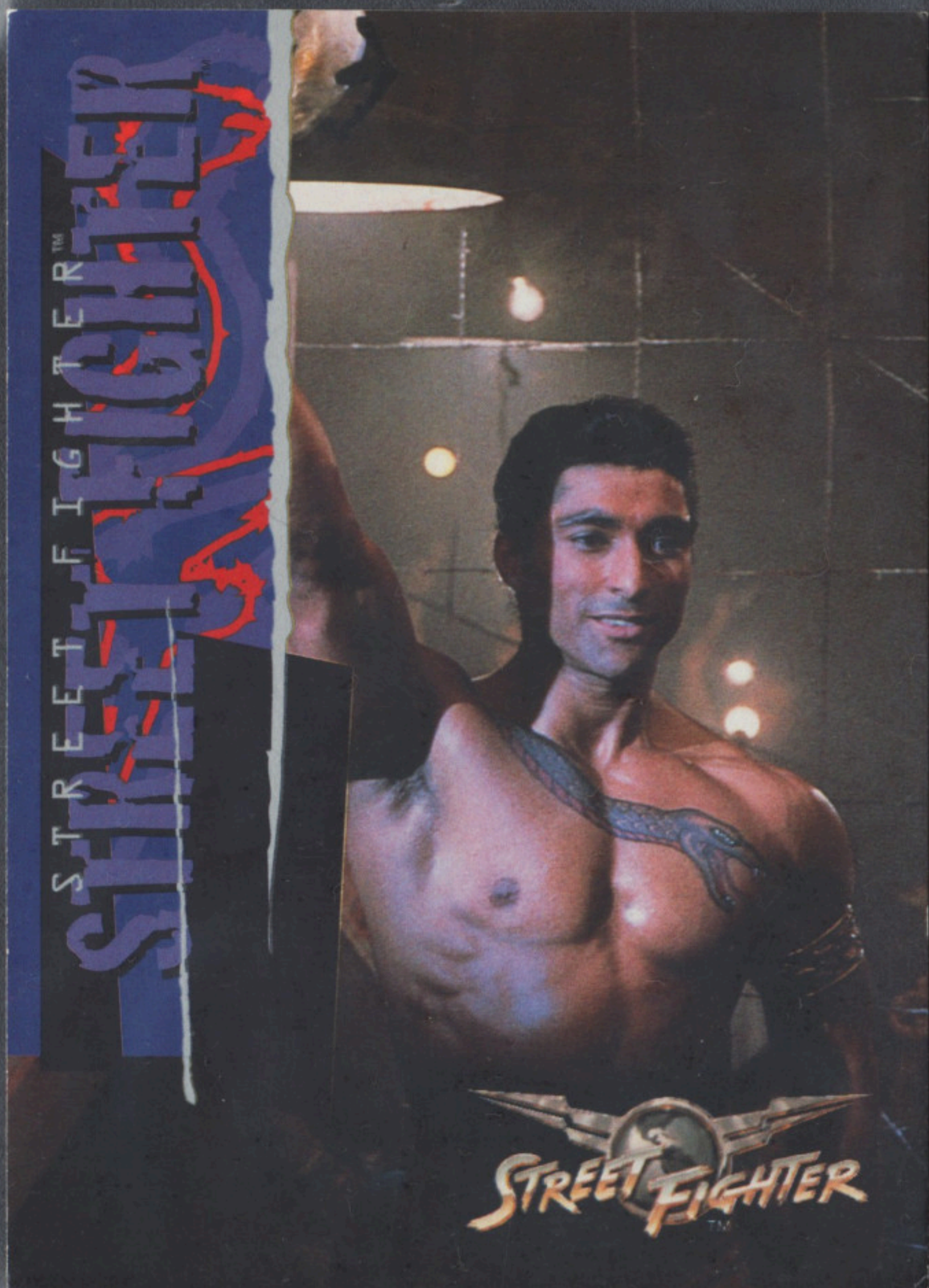
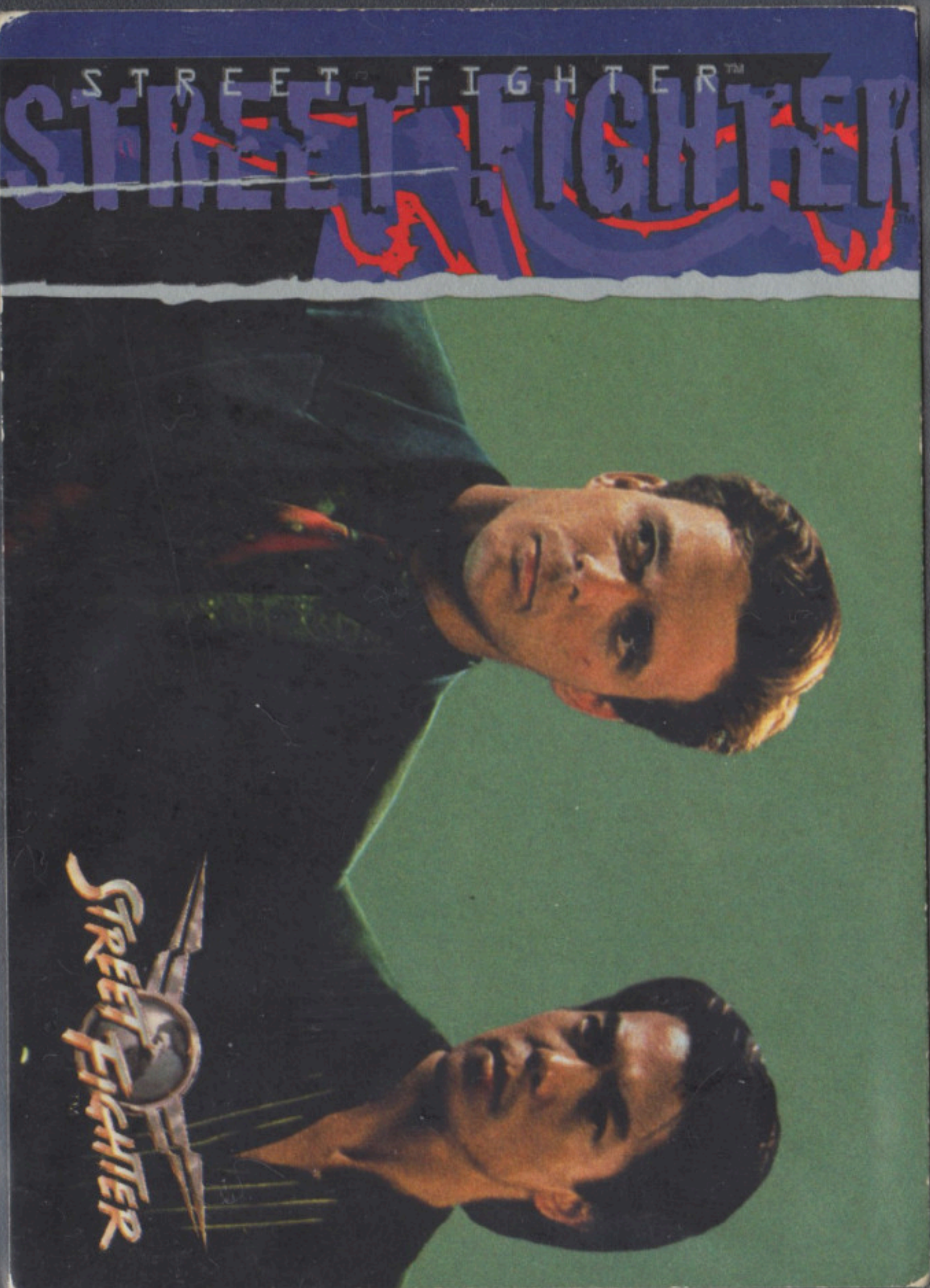
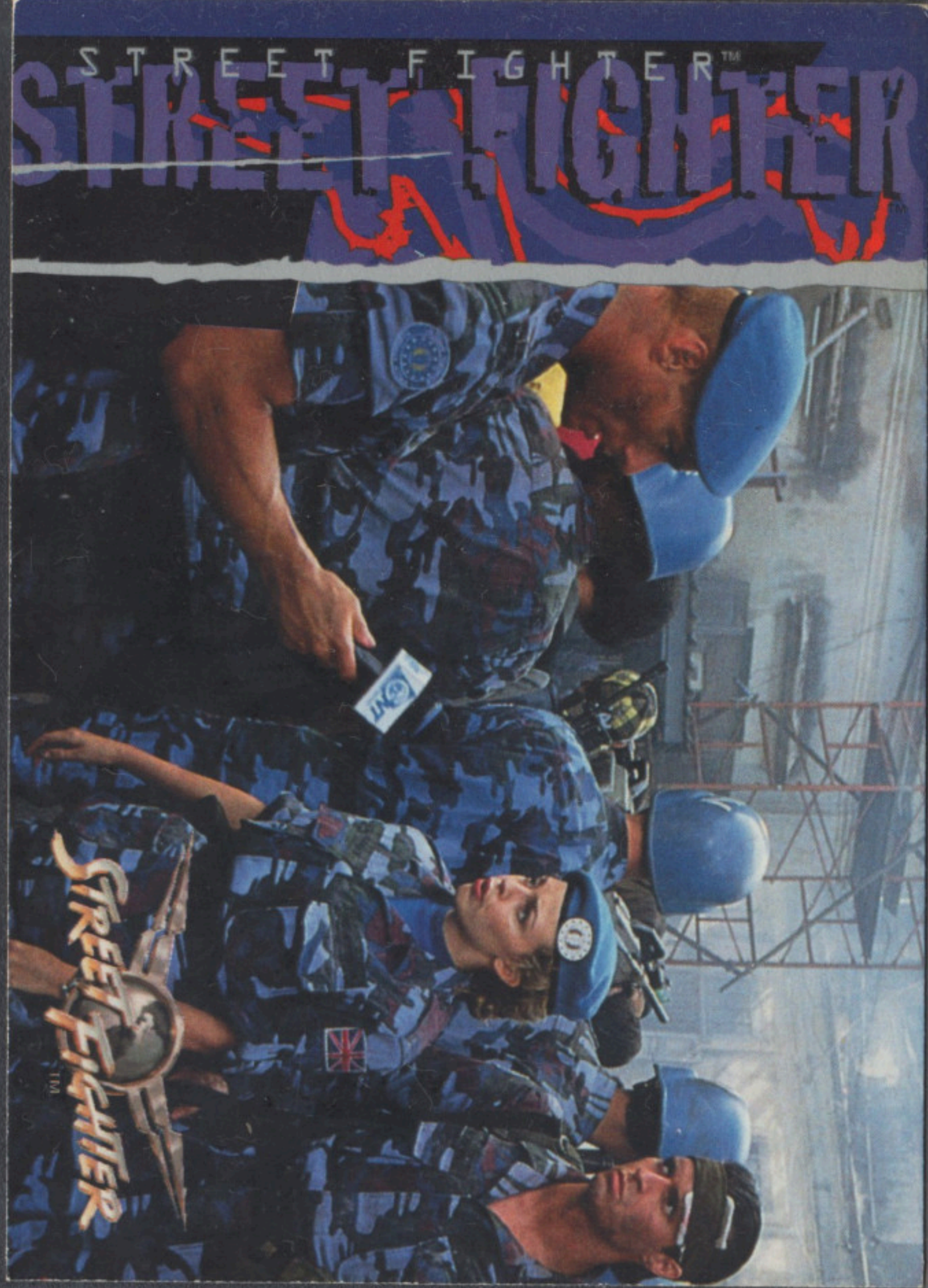
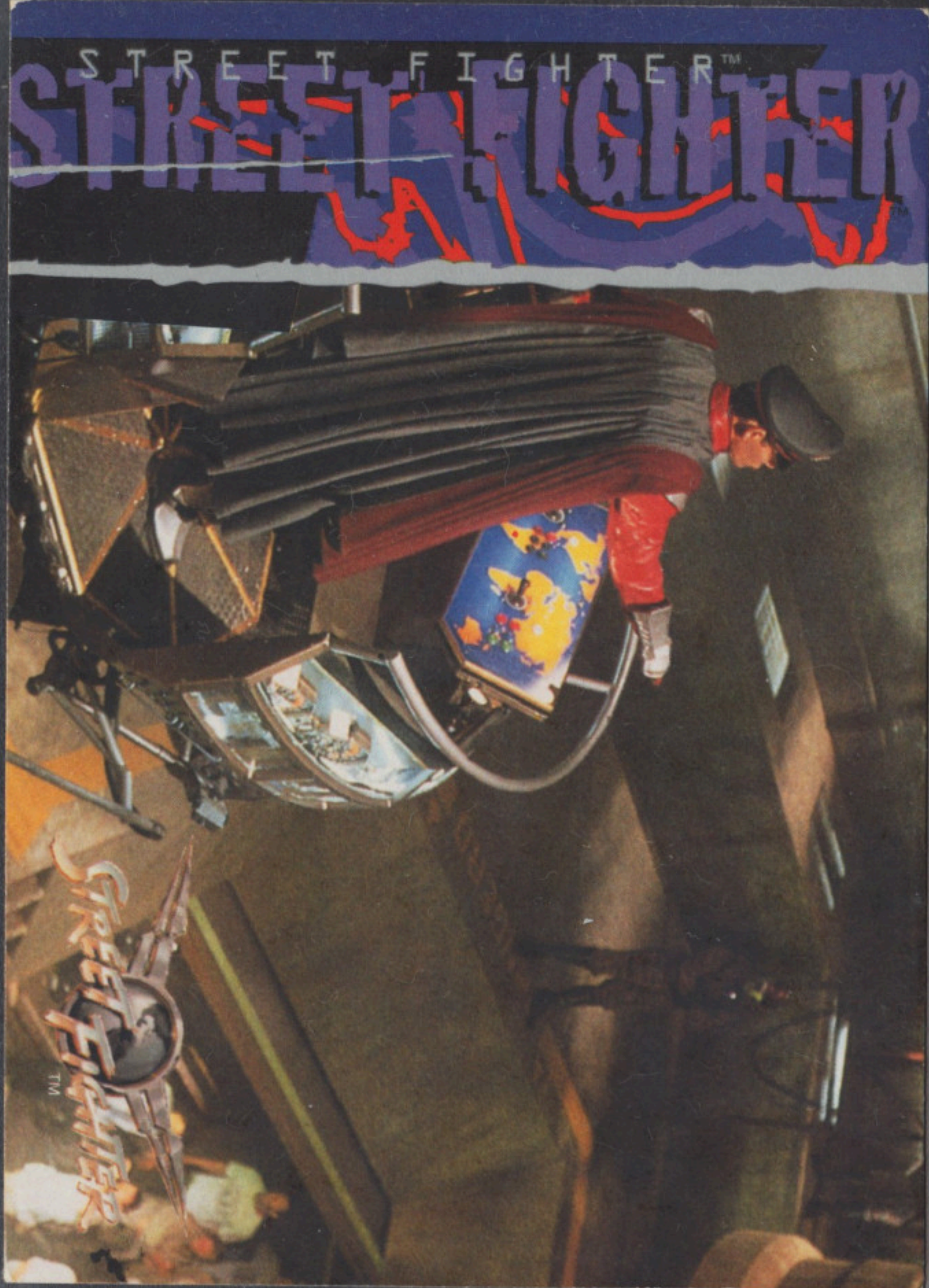
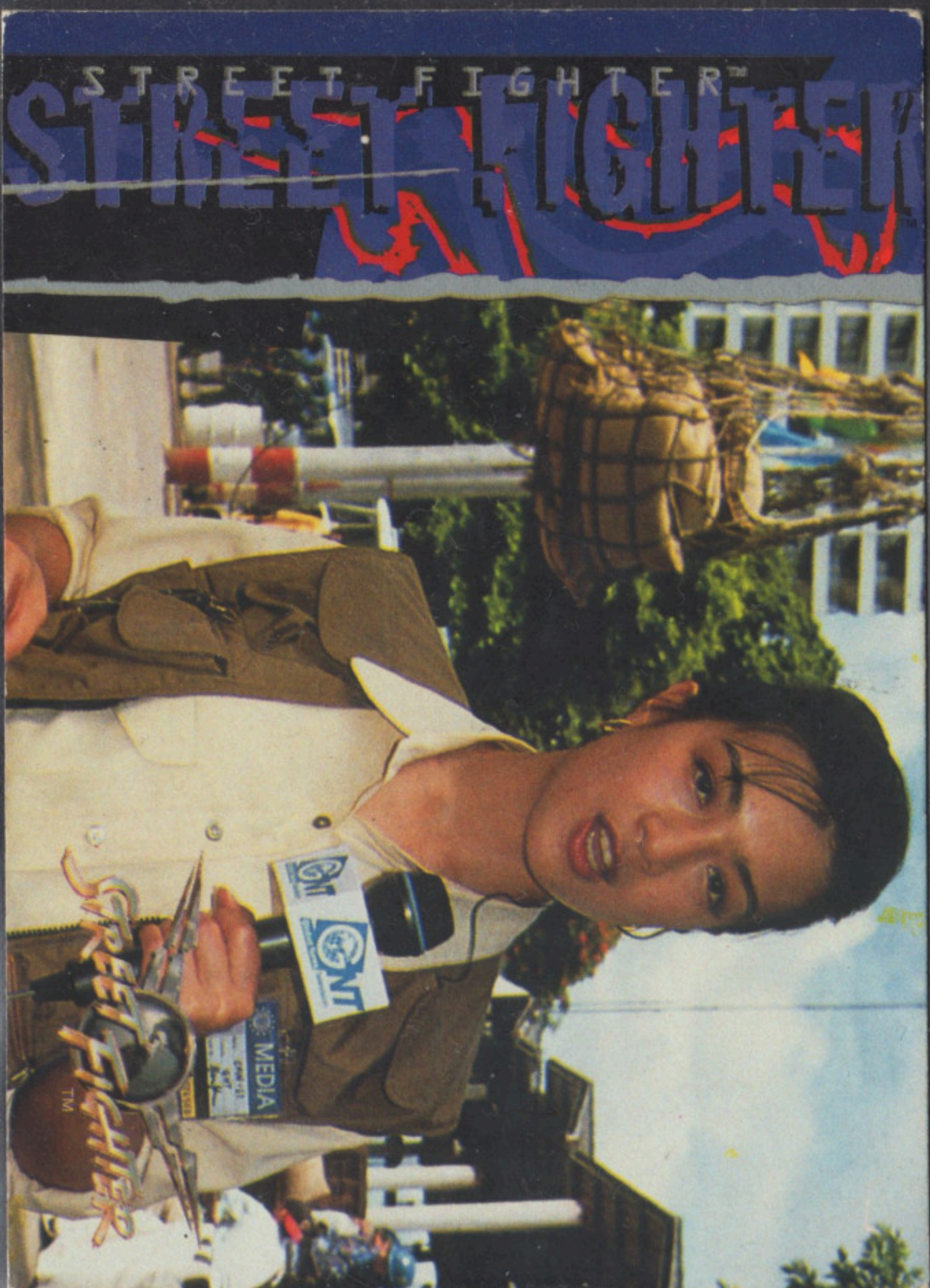
Lo stratagemma di Guile ha successo: Bison, interrompendo le trasmissioni via satellite, annuncia le sue richieste. E mentre Guile lo irride, i suoi aiutanti Cammy e T. Hawk tentano di rintracciare la fonte della trasmissione del dittatore. Con l'aiuto di Balrog e di Edmund Honda, membri della troupe della GNN che si occupa della situazione nello Shadaloo, si comincia la ricerca. Comunque, anche i piani migliori possono fallire. Infatti, non appena iniziata la triangolazione, Dee Jay informa Bison di ciò che sta succedendo. Con un inquietante sogghigno, Bison annuncia un ultimatum di 72 ore. Se non verrà effettuato il pagamento di 20 miliardi di dollari, tutti gli ostaggi saranno uccisi, incluso Blanka. La risposta di Guile è breve: "Stiamo arrivando! Carlos, tieni duro". Cessata la trasmissione, il generale ordina di portare Blanka nel suo laboratorio.

06 TUTTI IN ARRESTO

Da dietro il tabellone dei punteggi si sente un grande frastuono, che non soltanto sorprende i contendenti, ma anche la folla. Un'autoblindo che porta il simbolo delle Nazioni Alleate arriva sfondando il muro, coll'intento di far rispettare il coprifuoco imposto a tutti gli abitanti della città. Come il mezzo entra nel deposito, viene subito seguito dalle truppe delle N.A. che circondano la folla, compreso Sagat e i suoi uomini. Il blindato si ferma cigolando sopra le macerie di quello che una volta era un muro. Il portello si spalanca e il colonnello Guile appare dal suo interno. Scrutando la folla egli annuncia con fermezza: "Siete tutti in arresto". Essendo circondato, Sagat e i suoi uomini, insieme a Ken e a Ryu, si arrendono. Il mattino seguente si ritrovano tutti dietro il filo spinato del campo di prigionia delle Nazioni Alleate.

09 VESTITA PER UCCIDERE

L'unico modo per ottenere informazioni affidabili è pagarle. E Chun-Li sa che nessuno vorrebbe mai parlare a una reporter. Così, il solo modo per ottenere informazioni su Bison è quello di avere una falsa identità. Travestita quindi da ricca turista, Chun-Li perlustra i vicoli di Shadaloo alla ricerca di qualcuno che possa dirle dove si trovano gli ostaggi e il generale M. Bison. Avvicinandosi alla feccia delle strade, sa bene che con la sua conoscenza delle arti marziali nessuno potrà sconfiggerla, sempre che non siano tre contro uno. E in questo caso, interverrebbero Balrog, il suo cameraman, Honda e il suo tecnico del suono, che la seguono a distanza senza farsi vedere. E infine riesce a ottenere quello che cercava: "vai al Mercato dei Ladri. Lui sarà là..."



3 RANSOM COUNTDOWN BEGINS

The bait taken, Bison cuts into the satellite feed to announce his demands. As Guile taunts Bison, his aides Cammy and T.Hawk attempt to trace the source of the dictator's new transmission. With the help of Balrog and Edmund Honda, members of the GNT team covering the events in Shadaloo, the trace is begun. However, the best laid plans of mice and men often go awry. No sooner is the trace initiated, then Dee Jay informs Bison what is going on. With a smile on his face, Bison announces a 72-hour deadline. Either he is paid 20 billion dollars or all the hostages, including Blanka will be killed. Guile's reply is short and sweet. "We're coming! Carlos, hang on" As the transmission cuts out, the General orders Blanka to be sent to his laboratory.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



2 HOSTAGE WATCH

Watching the monitor wall, Bison looks down upon the 63 hostages and decides the fate of the three soldiers captured by his troopers. One-by-one their hoods are taken off and led to their slaughter at the hands of a madman. The last opponent for Bison is Captain Carlos Blanka. Without warning, the image of Colonel William Guile appears on the monitors, his voice bellowing from the speakers. Concerned more with the image before him, Bison doesn't see Blanka coming towards him, fist clenched. Bison is struck in the mouth and for the first time in a long time, a worthy opponent has been found. As Blanka is held back by Zangief, bodyguard to the dictator, communications expert Dee Jay obeys the General's command to quickly patch into the news broadcast.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



1 NEWS FLASH: CRISIS IN SHADALOO

When news breaks Chun-Li Zang of the Global News Network is there. In the Southeast Asian province of Shadaloo, the iron hand rule of General M. Bison is in full force. Less than 24 hours ago, the warlord seized 63 Allied Nations relief workers from a war-torn village north of Shadaloo City. The ransom has been set at 20 billion dollars, money the self-proclaimed dictator and druglord plans to use equipping his army for world-wide domination. In the ruins of Shadaloo Palace, General M. Bison watches with interest the latest news reports on his massive video wall. He smiles at the mention of the 15 A.N. soldiers, 12 of whom are dead and three missing. The same three stand in front of him with hoods over their heads awaiting their fate.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



6 YOU'RE ALL UNDER ARREST

From behind the scoreboard comes a thunderous roar that not only astonishes the fighters, but the crowd as well. Through the wall comes a tank bearing the insignia of the Allied Nations and enforcing the seven o'clock curfew imposed on all residents of Shadaloo City. As the tank enters the warehouse it is followed by A.N. troops that surround the crowd, including Sagat and his tong members. The tank grinds to a halt in the rubble that used to be a wall. The hatch pops open and Colonel Guile appears from inside the tank. Looking out into the crowd he announces in a steady, commanding voice, "You're all under arrest." Outnumbered, Sagat and his men along with Ken and Ryu, surrender. The next morning, they find themselves behind the barb wire fences of the A.N. prison compound.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



5 MEETING THE SPANISH NINJA

Sagat orders his men to fire, and the pair are pelted with foam-rubber balls. Incensed, that he bought toys not weapons, Sagat demands compensation. One of them must take on his champion. Vega the Spanish Ninja. After a brief struggle with over a dozen thugs, Ken and Ryu know the only way out is to defeat Vega. A flip of the coin decides the challenger as Sagat points to Ryu. As soon as the combatants enter the ring, the betting begins at 100 dollars. Vega, dressed like a matador, is presented his steel claw. Ryu is offered a machete, takes it and throws the machete into the wall. Vega, scowls and waves the claw away. Sagat smiles, a perfect competition, no weapons, the way it should be. The buzzer sounds and as the foes face-off, a side-wall crumbles.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



4 SWEET DEAL GOES SOUR

Later that night, Ken Masters and Ryu Hoshi are walking down by the docks. Chancing arrest if caught by A.N. troops, the two would-be con-artists/arm smugglers search for a warehouse. Finally finding their meeting place, the pair walk into a den of gamblers, betting on a duel to the death street-fighter style. They are led to Viktor Sagat, kingpin of the Shadaloo Tong. The deal is simple. Ken and Ryu supply weapons to Sagat for 100,000 dollars. Cash! Sagat hands an attache case over to the duo and begins to tell them a story of deceit. It seems, although Ken believed he had hidden the weapons, Sagat had them followed and already unloaded them. Ken and Ryu now find themselves face-to-face with the weapons they had just sold to the madman named Sagat.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



9 CHUN-LI DRESSED TO KILL

The only way to get reliable information is to look like you can pay for it. And Chun-Li knows no one wants to speak to a reporter. So, the only way she can get any information on Bison is by going undercover. Disguised as a wealthy tourist, out of place as it may seem, Chun-Li hits the alleys of Shadaloo City in search of anyone who could tell her the whereabouts of the hostages and General M. Bison. As she approaches the scum of the streets, Chun-Li knows that with her knowledge of martial arts, no one could take her, even if it were three against one. It helps to have Balrog, her cameraman and Honda, her sound man following a close distance behind, moving through the shadows. Finally, she gets what she's looking for. Go to the Thieves Market. He will be there.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



8 TALKING WITH THE ENEMY

Looking over the body of the dead assassin, Cammy notices the tattoo of Sagat's dreaded Shadaloo Tong. Guile is briefed on Sagat's resume including the fact he supplies Bison with weapons. Guile has an idea on how to find Bison's fortress by using Sagat. His thought process is stopped by the sound of the prison alarm. Fight in the prison compound. All eyes are on the mob as it attacks Ken and Ryu. The pair hold their own as one by one the assailants come after their prey. Finally it is Vega and his makeshift bamboo claw versus Ryu. As the two face-off for the second time, the fight is broken up again by the stockade M.P.'s. Knowing Sagat will not trust any new friends, Guile wants to talk his plan over with Sagat's new enemies and orders the two brought to him.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



7 ASSASSIN AMONG US

Sagat will plot an escape from his meaningless prison later, first he is out for the blood of Ken and Ryu. Slowly, they set up a trap for the unsuspecting duo, waiting for just the right moment to spring it. In the meantime, Guile walks into a briefing room, overlooking the prison compound. As he enters the room, the officers quickly jump to attention, anxiously awaiting the latest rescue plans. Captain Sawada, head of the commando force, expresses his concern on how they will attack a hidden fortress. Before his question can be answered, a waiter pulls a knife that was taped to the bottom of a serving tray and attacks Guile. In one swift motion, the colonel kicks the assassins' legs out from under him, then breaks the man's neck. "Any other new business?" Guile says calmly.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10 GLI INFILTRATI

Guile sa che Sagat, che procura le armi a Bison, deve conoscere dove si trova la sua fortezza nascosta. Ma chi potrebbe infiltrarsi nella spaventosa Shadaloo Tong? Perché non proprio le due persone che Sagat meno si aspetterebbe: quei due tosti ragazzoni su cui già si vuole vendicare? Sentendo il piano, Ken e Ryu impallidiscono. Ma Guile li persuade a seguirlo per un breve viaggio per la città e ad ascoltare ciò che lui ha loro da dire. La coppia accetta, e durante il loro giro ha modo di osservare in che condizioni vivano i rifugiati, vittime dell'operato di Bison e Sagat. Morte, terrore e miseria sono i compagni di ogni giorno di questi martiri innocenti. Potranno Ken e Ryu essere come Bison e Sagat, soltanto degli spietati mercenari? Oppure saranno disposti a combattere per la libertà? Nauseati dalla visione delle condizioni in cui vivono i cittadini di Shadaloo, Ken e Ryu dicono a Guile ciò che sperava di sentire: loro sono diversi. Questo significa che ora potranno lasciare la prigione? "Solo passando sul il mio cadavere", dice Guile con un sorriso.

11 UN PERFETTO GUERRIERO

Bison entra nel suo laboratorio, percorre rapidamente la stanza, e trova in un angolo buio un uomo con lo sguardo perso nel vuoto, come quello di uno scienziato pazzo. Dhalsim è un uomo di pace, nei suoi pensieri e nelle sue azioni. Brillante professore di biofisica, è stato catturato da Bison e imprigionato nel palazzo di Shadaloo. Bison chiede di vedere i progressi di Dhalsim sul capitano Blanka. Nella stanza del lavaggio del cervello siede un uomo che fissa il vuoto: si tratta del coraggioso brasiliano, ora più simile a un mostro. Bison ordina al dottore che il suo soldato perfetto sia pronto in 24 ore, anche se questo significa accrescere pericolosamente il dosaggio del DNA/Mutogeno. Eccellente nell'intelletto ma non nei muscoli, Dhalsim si oppone: la sua ricompensa è uno schiaffo ricevuto in piena faccia. Dhalsim osserva sgomento i fanatici scienziati di Bison che procedono in ciò che lui non vorrebbe fare.

12 RIUNIONE DI CERVELLI

Sapendo che l'attentato della sala riunioni era stato progettato da Sagat dall'interno della prigione, Guile decide di provocare il capo della Shadaloo Tong. Uno a uno i prigionieri sono trasportati sui camion in attesa, tenuti assieme da una lunga catena. Dal campo gli automezzi li porteranno sulle banchine del porto, dove più tardi saranno prelevati dalle forze navali delle N.A. per trasferirli nelle loro prigioni. Mentre Guile augura a Sagat un beffardo "Bon voyage", il colonnello ha già pronto il suo piano. Sagat giura di non essere finito e che si prenderà la sua vendetta su Guile prima di quanto lui possa immaginare. Non appena Guile rientra al quartier generale, Ken e Ryu cominciano a litigare a causa della loro situazione e i due amici per la pelle lottano a terra l'uno contro l'altro.

13 L'EVASIONE

Le guardie accorrono per separare Ken e Ryu, ma prima che abbiano il tempo di prendere i loro manganelli, i due smettono di tirarsi cazzotti tra loro e cominciano a colpire le guardie. Ryu afferra le chiavi di un soldato svenuto, liberando se stesso e l'amico. Sagat li implora di dargli le chiavi, promettendo di aiutarli a scappare. Ryu allora lancia le chiavi e la coppia salta su un furgone. Anche Vega si aggrega al gruppo, mentre T. Hawk e le forze di sicurezza inseguono i fuggitivi. Arriva anche Chun-Li assieme al resto della stampa, desiderosa di riprendere la scena. T. Hawk raggiunge il furgone e inizia a lottare con Ken. Velocemente Ken afferra la pistola dalla fondina di T. Hawk e lo colpisce alla testa con il calcio, facendolo cadere giù dal camion.

14 L'EROE CADUTO

Con Vega che guida come un indemoniato, Guile cerca di impedire la fuga. Estraendo la pistola, si ferma in mezzo alla strada. Il furgone si dirige dritto contro il colonnello. Le guardie delle N.A. non possono intervenire fintanto che il loro comandante è in piedi sulla traiettoria del camion lanciato a folle velocità. Come Vega si avvicina, Guile spara a Ken, l'unico criminale con un'arma. Ken risponde al fuoco, colpendo Guile in pieno petto e permettendo così la fuga. Chun-Li e il resto dei reporter, storditi, corrono vicino al colonnello caduto. Come il furgone le passa accanto Chun-Li attacca sapientemente un microfono spia. Velocemente, recuperato il suo sangue freddo, Chun-Li è in onda, trasmettendo in diretta la notizia della morte del colonnello William Guile. La tristezza prende uno degli spettatori della trasmissione, il generale M. Bison.

15 COLPO DI SCENA

Bison si prepara a lasciare il Mercato dei Ladri, ma chiede a Dhalsim notizie sul suo guerriero. Mentre il DNA/Mutogeno viene immesso continuamente nel corpo di Blanka, il dottore riferisce che questi non è ancora pronto per i test. Bison gli ordina di procedere ugualmente e gli annuncia che le prime vittime della creatura saranno gli ostaggi. Nel frattempo la squadra della GNN cerca di rintracciare gli evasi tramite la microspia, ma il suo segnale viene coperto dalle emissioni di un'altra apparecchiatura elettronica. Ma di chi? Il quartier generale delle N.A. è la prima destinazione del trio. Indossando la tradizionale tenuta dei ninja, Chun-Li saluta i suoi compagni ed entra silenziosamente nell'obitorio passando per il tetto. La reporter sposta la coperta e osserva il cadavere di Guile. Improvvisamente, Chun-Li viene afferrata per un braccio, mentre il colonnello Guile si siede sulla tavola.

16 L'INFILTRAZIONE

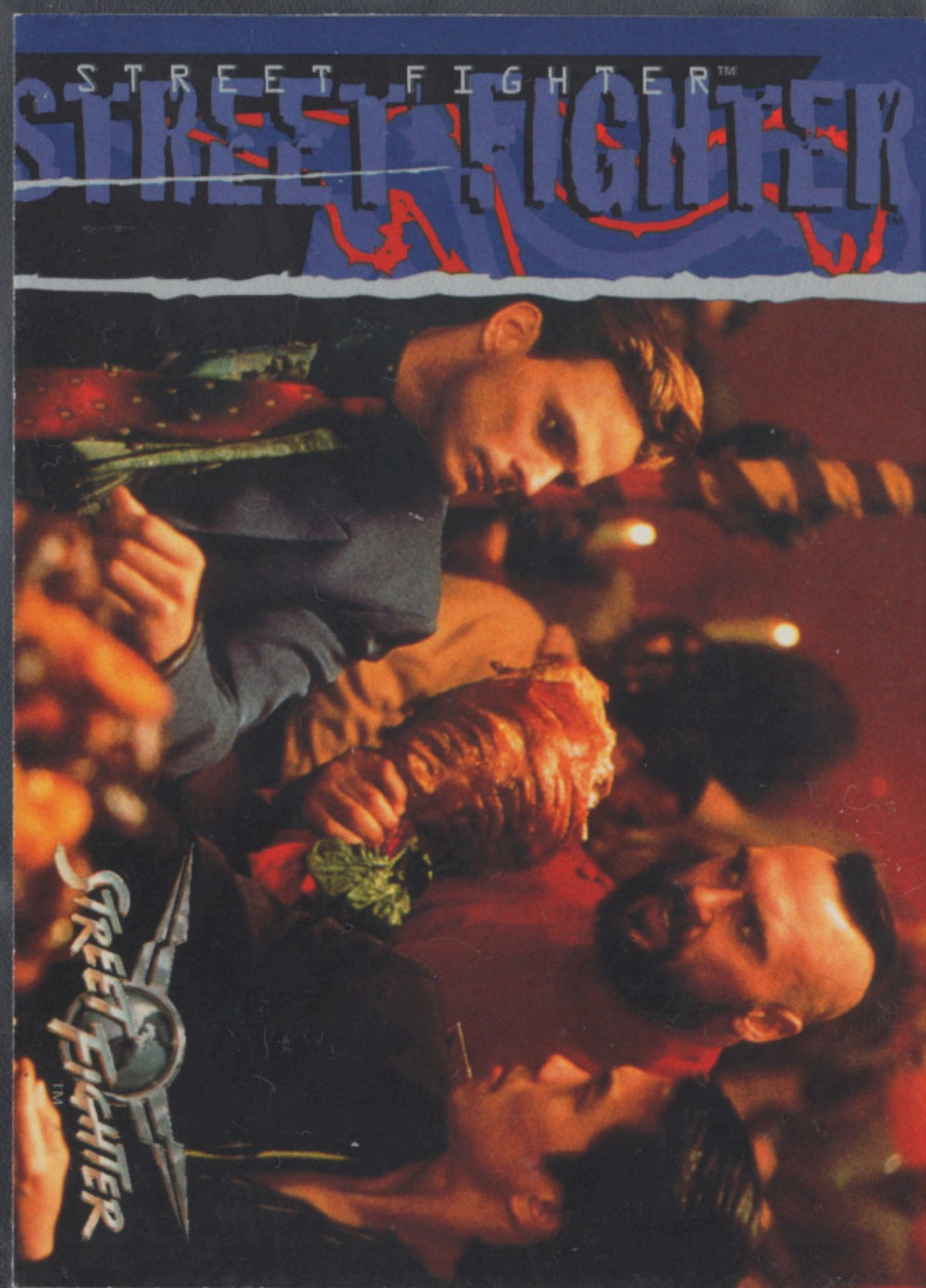
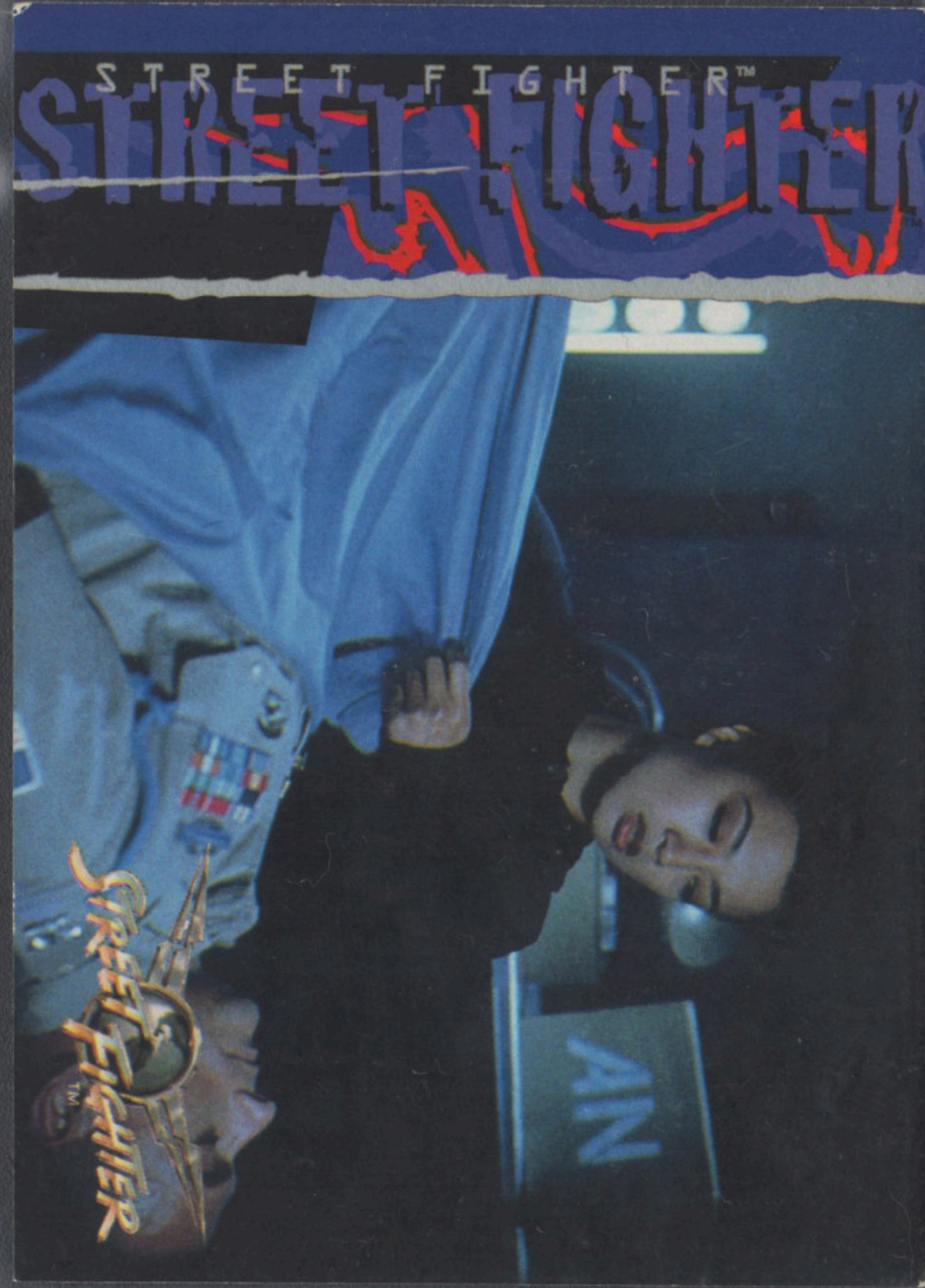
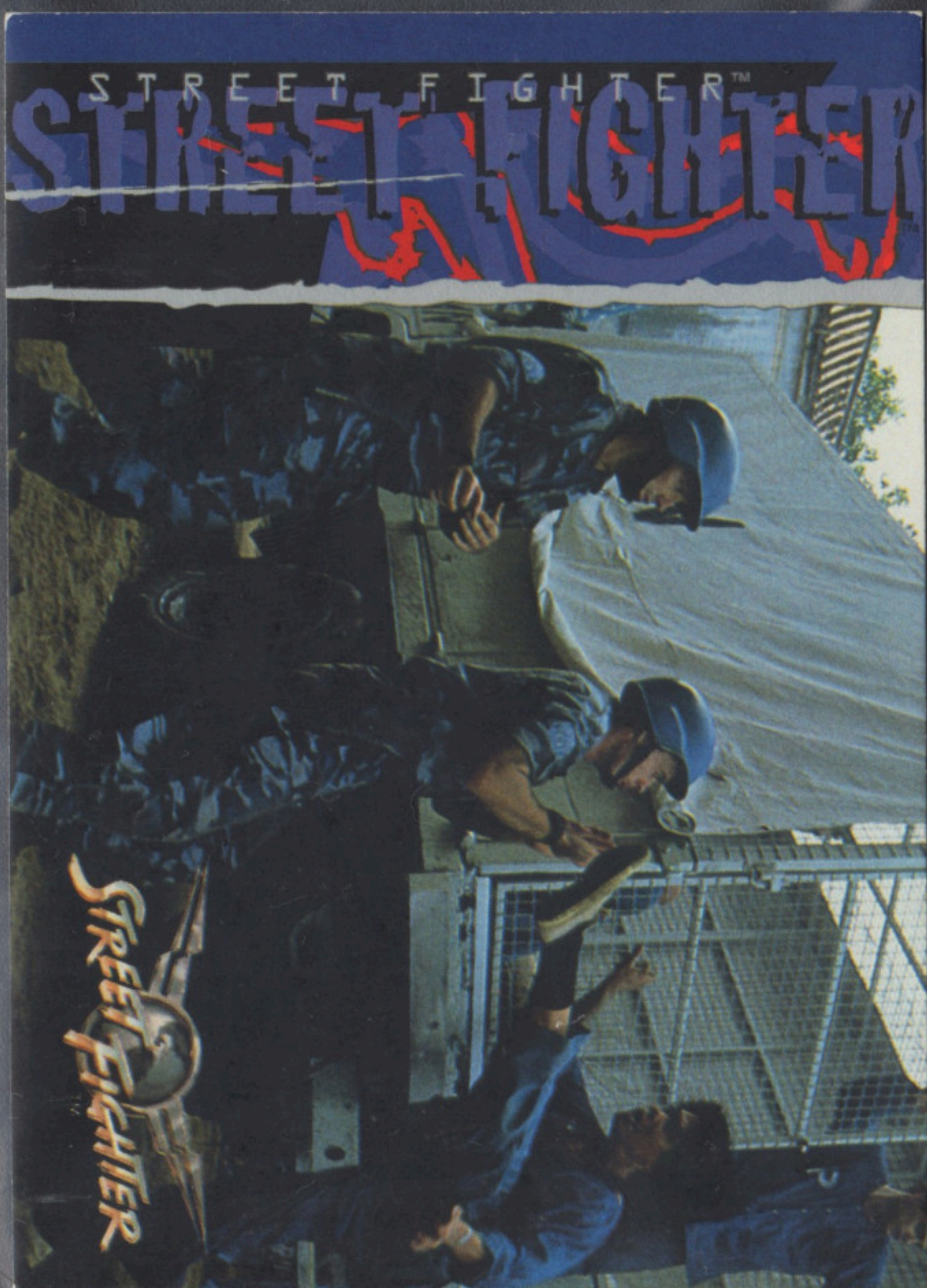
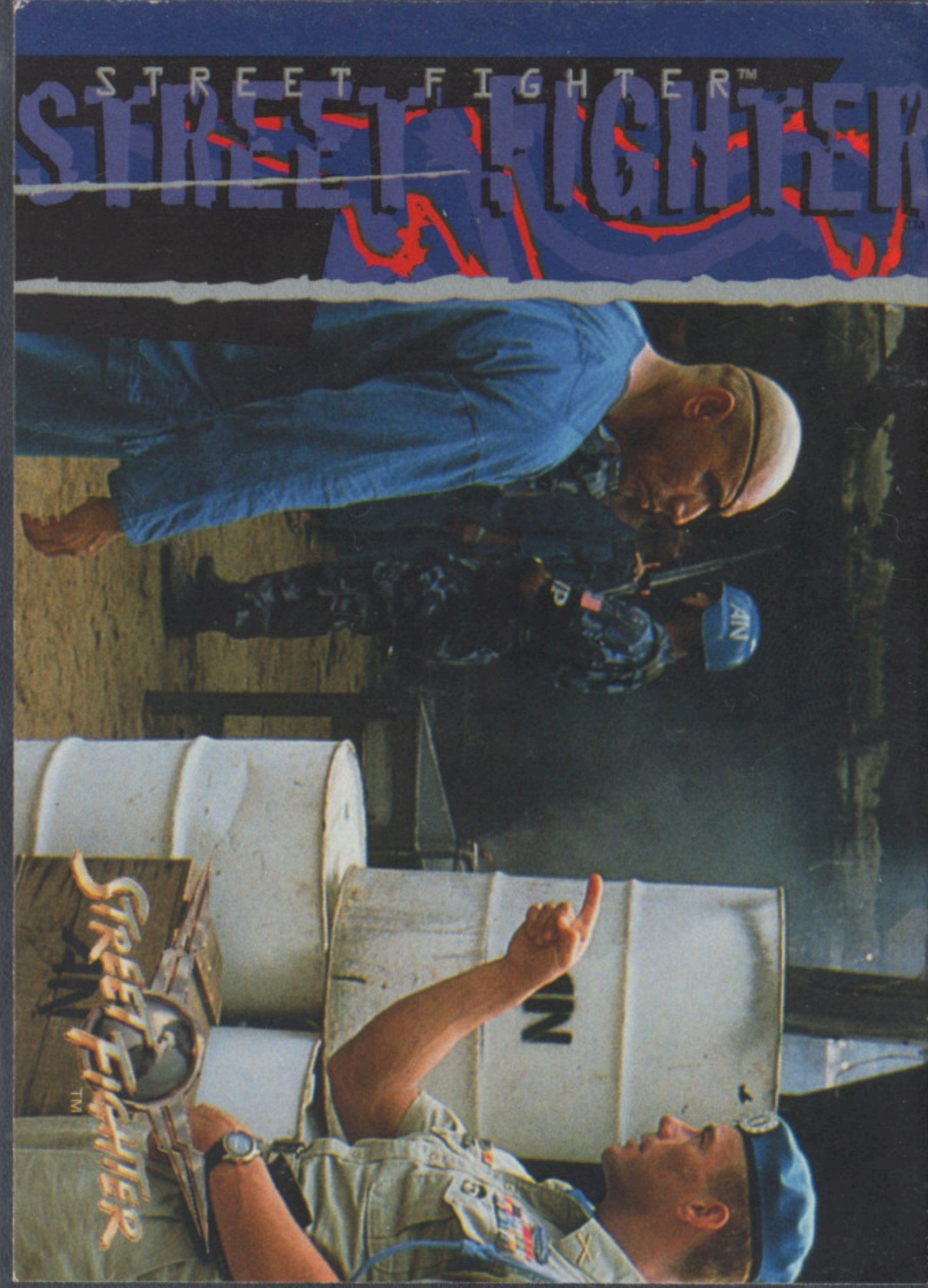
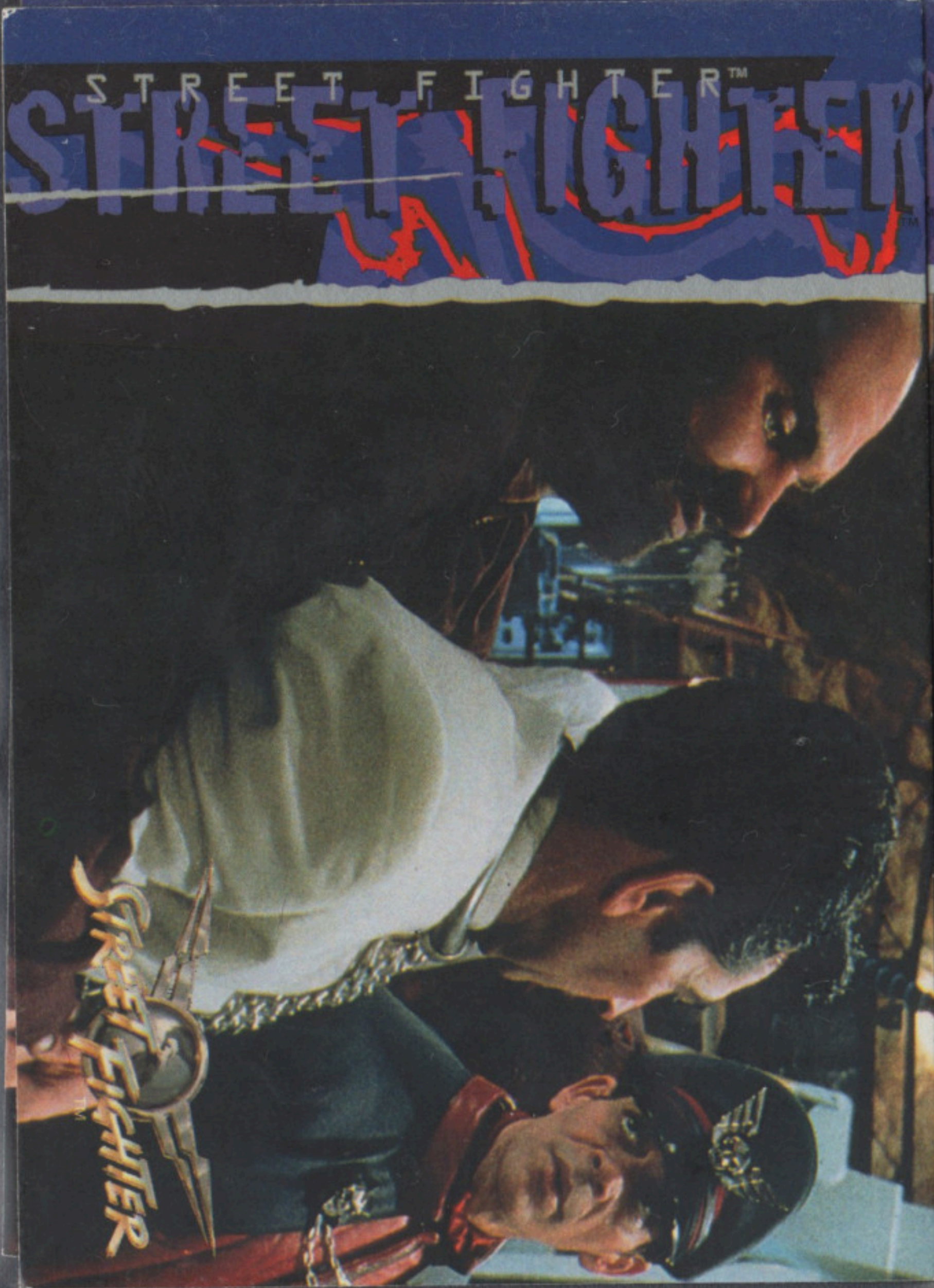
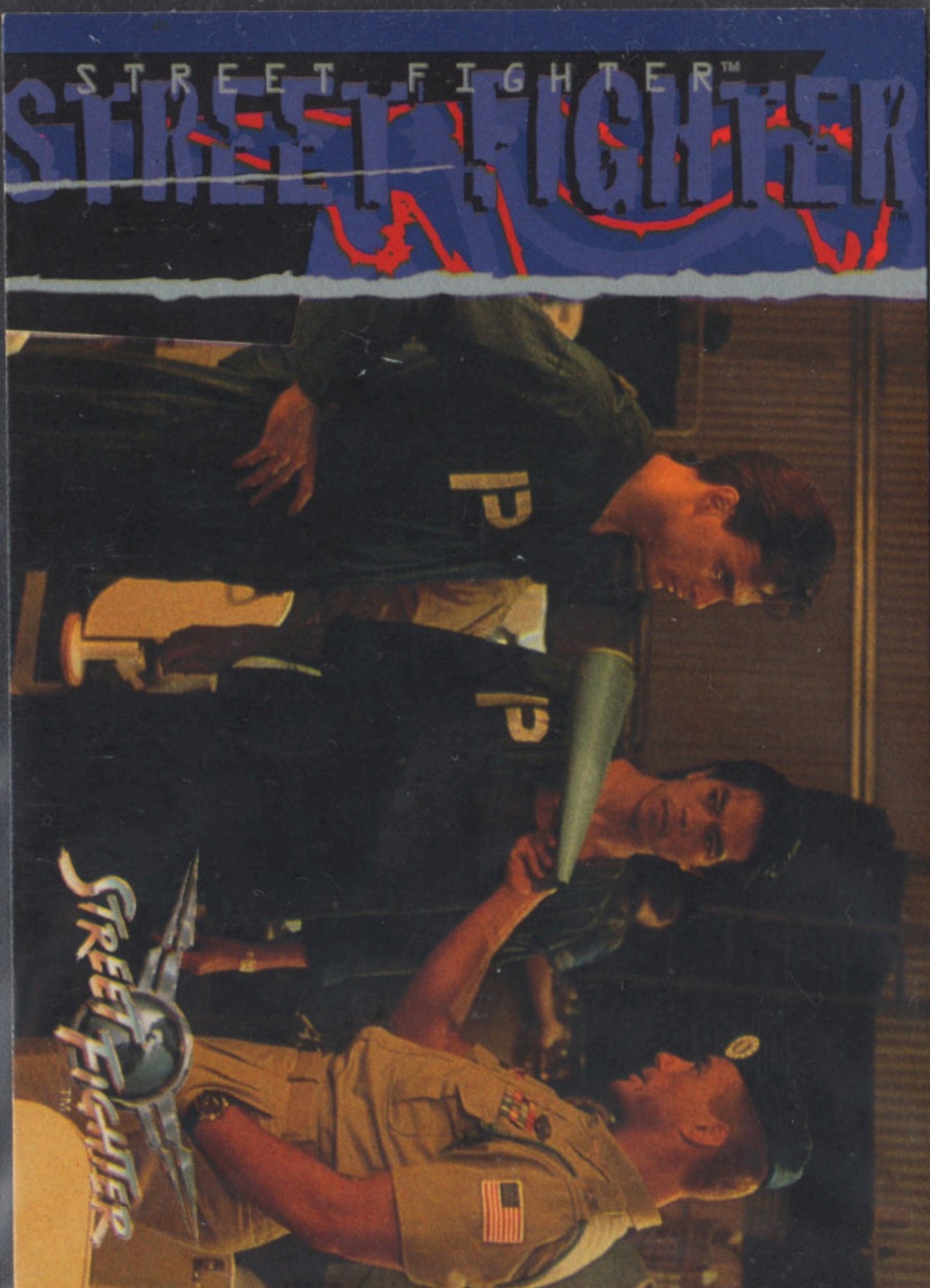
Sentendo l'urlo di stupore di Chun-Li, Cammy e T. Hawk irrompono nella stanza, mettendo la reporter sotto arresto. Nonostante supplichi di essere rilasciata, Guile dice ai suoi compagni di metterla sotto chiave. Prima che i due possano fare un solo movimento, Chun-Li si libera dalla loro presa, saltando fuori dalla finestra e dileguandosi. Nel frattempo, al Mercato dei Ladri, Ken e Ryu vengono presi in mezzo dalle due fazioni, le truppe di Bison e gli uomini di Sagat. Quando viene loro chiesto di fare una scelta tra i due schieramenti, la coppia indica la grande mole di Zangief. Mentendo con grande abilità, Ken e Ryu raccontano all'incredulo russo una storia completamente inventata di come lui li avesse battuti a poker. Zangief abbraccia i due come grandi amici... Al tavolo principale intanto, Bison parla d'affari con Sagat, e gli offre di dividere la futura Bisonopolis con lui. Tutto quello che Sagat vuole è il denaro, molto denaro.

17 INFILTRAZIONE RIUSCITA

Fuori del Mercato dei Ladri, Chun-Li, Balrog e Honda preparano dell'esplosivo nascosti dentro un camion. Ansiosa, Chun-Li vuole essere assolutamente sicura che Bison si trovi nella tenda. Travestiti da artisti di circo, il trio entra nel mercato, e mentre i due colossi eseguono numeri di forza e di magia, Chun-Li danza per il divertimento degli uomini. Ma improvvisamente la loro performance è fermata dalle urla di un Sagat davvero infuriato: i soldi che Bison ha pagato per le armi non sono in valuta legale, ma al contrario in dollari stampati da Bison stesso. Le due fazioni ora si fronteggiano minacciosamente. Il trio ha solo il tempo di togliersi i costumi e di avvisare Ryu e Ken di uscire dalla tenda prima che salti tutto per aria. Consci che con Bison morto, gli ostaggi non potrebbero essere ritrovati, i due amici impediscono il confronto e svelano il piano di Chun-Li.

18 LA TROUPE CATTURATA

Il terzetto di Street Fighter fugge all'esterno della tenda, inseguito a breve distanza dal nemico. Pochi istanti dopo la tenda esplode assieme a tutte le munizioni. Chun-Li, Balrog e Honda vengono catturati e incatenati. Poi, Sagat racconta al generale di come Ken sia il responsabile della morte di Guile. Bison allora offre ai due di entrare nel suo esercito. Come se non bastasse, i membri della Tong di Sagat si uniscono all'esercito di Bison, raddoppiando così le loro forze. Chun-Li e i suoi amici vengono poi condotti su un camion in attesa, ma prima di entrarvi la ragazza sputa in direzione dei due nuovi membri della Tong che l'hanno tradita - Ken e Ryu. Le due forze, ora riunite in una sola, si dirigono verso il palazzo di Shadaloo per festeggiare l'avvenimento. A questo punto il destino non solo degli ostaggi, ma anche di Chun-Li, Balrog e Honda è nelle mani dei due inesperti agenti infiltrati.



12

A MEETING OF THE MINDS

Knowing the attack made on him earlier in the day was set up by Sagat from inside the prison walls, Guile decides to gloat over the leader of the Shadaloo Tong. One-by-one the prisoners are loaded into waiting trucks, held together with one long chain. From the compound the trucks will take them down to the docks and where later that evening, they will be taken by the Allied Nations Naval Forces to stand trial in the states. As Guile bids Sagat "Bon Voyage," the colonel already has his master plan in the works. Sagat vows it is not over and he will take his revenge on Guile sooner than he thinks. Guile enters his headquarters, as Ken and Ryu begin to argue about their current plight and the two lifelong friends wrestle to the ground.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



11

MAKE ME THE PERFECT WARRIOR

As Bison enters his laboratory, he scours the room and in a dark corner, sits a man that looks nothing like a mad scientist. Dhalsim is a man of peace, in both his thoughts and actions. An award-winning Professor of Biophysics, he was captured by Bison and hidden away in Shadaloo Palace. Bison demands to see Dhalsim's progress on Captain Blanka. In a brain-washing cubicle sits a man that looks nothing like the courageous Brazilian, but more like a monster. Bison commands the doctor to have his perfect soldier ready in 24 hours, even if it means increased dosages of the DNA/Mutagens. Stronger in intellect, but not so in muscle, Dhalsim objects and his reward is a slap in the face by the General. Dhalsim watches, dismayed, as fanatical Bison scientists proceed to do what Dhalsim would not.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



10

THE INSIDERS

Guile knows Sagat, Bison's arms dealer, must know the location of Bison's hidden fortress. But who could infiltrate the fearsome Shadaloo Tong for him? Why not the last people Sagat would expect—the two hustlers he has already marked for death? Hearing the plan Ken and Ryu don't exactly stand up and cheer. But Guile persuades them to just walk with him and listen to what he has to say. Agreeing, the duo look around at the refugees, victims of both Bison and Sagat. Death, fear, misery, all of that and more surrounds them. Are Ken and Ryu like Bison and Sagat, just evil mercenaries? Or are they willing to fight for freedom? Sickened by the sights of Shadaloo City Ken and Ryu tell Guile what he wants to hear: They are different. Does that mean they can leave prison now? "Over my dead body," says Guile with a smile.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



15

THE RUDE MORGUE

Bison prepares to depart for the Thieves Market, but first, he demands an update from Dhalsim on how his warrior is doing. With DNA/Mutagens pumping into Blanka's body, the doctor reports he is not yet ready for testing. Bison orders him to be ready and tells Dhalsim that his first victims will be the hostages. Meanwhile, the GNT team attempt to trace their wireless mike. They spot their trace, but it is being interfered with by another homing device. But whose? A.N. headquarters is the next stop for the trio. Changing into a traditional ninja outfit, Chun-Li bids farewell to her crew and quietly enters the A.N. morgue from the roof. She pulls back the cover and looks down at Guile's dead body. Suddenly, Chun-Li is grabbed as Colonel Guile sits up on the table.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



14

THE FALLEN HERO

With Vega driving like a man possessed, Guile tries to foil the escape. Drawing his gun, he stands in the middle of the street. The truck heads straight at the colonel. The A.N. guards are helpless as long as their leader is standing in the path of the getaway truck. As Vega approaches, Guile fires at Ken, the only criminal with a weapon. Ken returns fire, hitting Guile in the chest and allowing for a successful escape. Chun-Li and the rest of the stunned reporters race to the fallen leader. As the truck speeds by, Chun-Li adeptly attaches a wireless microphone to its wheelwell. Quickly regaining her composure, Chun-Li is on the air, broadcasting the fact, Colonel William Guile is dead. Sadness surrounds one interested television viewer, General M. Bison.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



13

IT'S A PRISON BREAK

The guards come over to break up Ken and Ryu, but before they can swing their batons, the combatants stop throwing punches at each other and start on the guards. Ryu grabs the keys from the fallen M.P., unlocking Ken and himself. Sagat screams for the keys, begging them to forget about their past and promising to help the duo escape. Ryu tosses the keys and the pair jump into the truck. Vega quickly jumps behind the wheel as T. Hawk and his security forces sprint after the escapees. Chun-Li and the rest of the press corps drop their stories and sprint toward all the excitement. T. Hawk reaches the truck and begins to struggle with Ken. Quickly, Ken grabs the gun from T. Hawk's holster and hits him in the head with the gun, knocking him off the truck.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



18

CHUN-LI AND CREW CAPTURED

The trio of street fighters run out of the tent closely pursued by the enemy. Just as the tent is emptied, the explosives go off as well as the munitions. Chun-Li, Balrog and Honda are captured and chained. After Sagat tells Bison that Ken is responsible for Guile's death, Bison offers the two positions in his army. To make matters worse, Sagat's tong members join with Bison's army, doubling their strength. The trio with Chun-Li at the front, are marched into an awaiting truck. Before entering, Chun-Li spits at the two Tong members who betrayed her—Ken and Ryu. The two forces, now one single army, head to a victory celebration at Shadaloo Palace. Now, the fate of not only the hostages, but of Chun-Li, Balrog and Honda lay in the hands of two inexperienced con-men.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



17

THE INFILTRATION IS COMPLETE

Outside the Thieves Market, Chun-Li, Balrog and Honda are setting up explosives inside a truck. An anxious Chun-Li wants to make sure Bison is in the tent. Disguised as entertainers, the trio enter the market. As the two behemoths perform feats of strength and magic, Chun-Li dances for the enjoyment of the men. Suddenly, their act is halted by Sagat's angry shouts. The money Bison paid for the weapons is not legal currency, but Bison dollars instead. The armie of both bosses face-off with each other. The trio only have time enough to change out of their costumes and tell Ken and Ryu to get out of the tent before the explosives go off. Knowing if Bison dies, the hostages will never be found, Ken and Ryu stop the confrontation and foil Chun-Li's plan.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



16

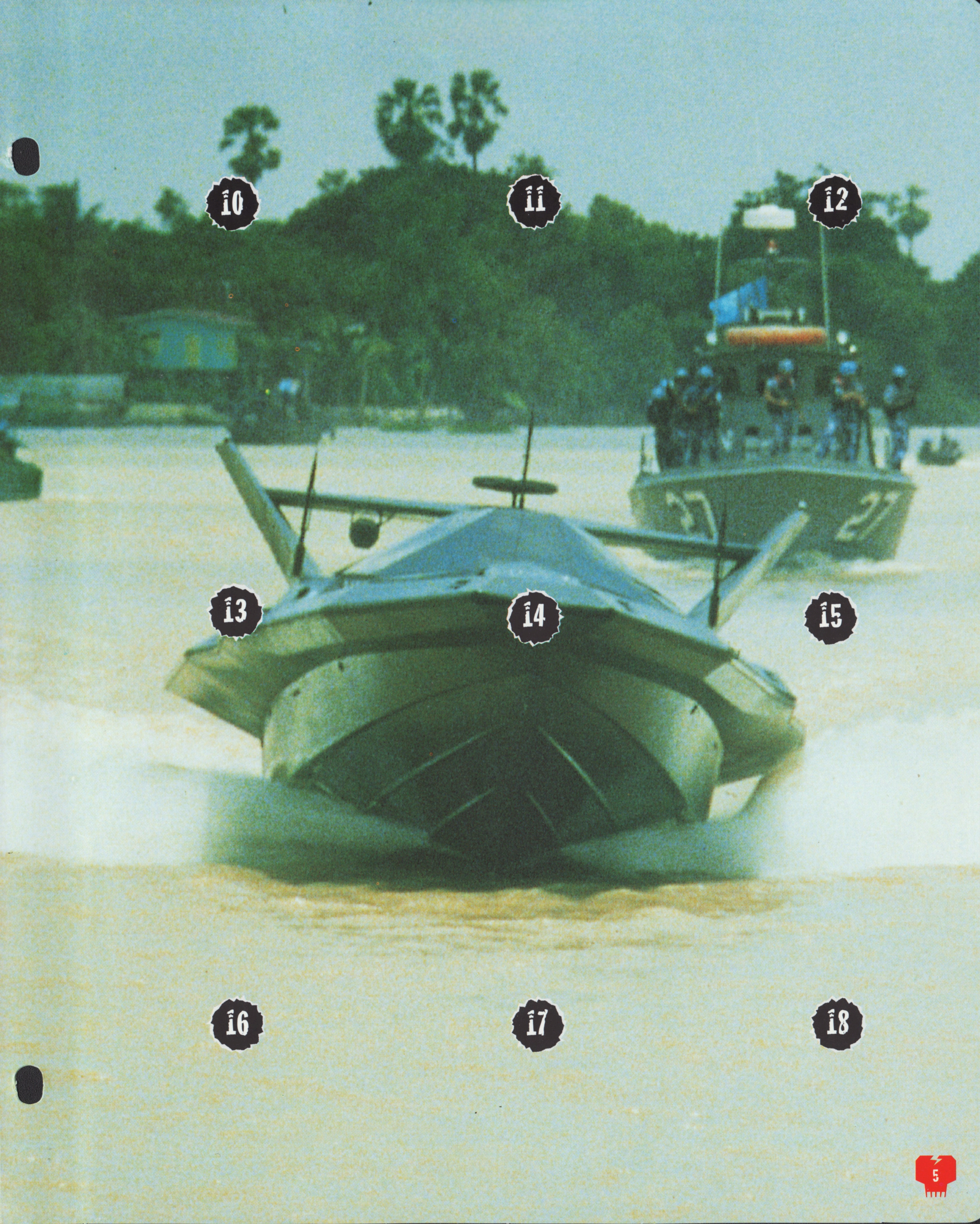
THE INFILTRATION BEGINS

Hearing Chun-Li, Cammy and T. Hawk burst through the door, placing the reporter under arrest. Despite her plea to be released, Guile tells his aides to lock her up. Before they can move, Chun-Li flips out of their grasp, vaulting out the window, her escape complete. Meanwhile, at the Thieves Market, Ken and Ryu are caught between two factions, Bison's troops and Sagat's gang. When asked to make their choice, the pair point to the large frame of Zangief. Lying through their teeth, Ken and Ryu tell stories to the disbelieving Russian of how he beat them in poker. Zangief embraces the two like long lost friends. At the main table, Bison talks business with Sagat, offering to share the soon-to-be Bisonopolis with him. All Sagat wants to see is a trunk full of money.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.





10

11

12

13

14

15

16

17

18

19 GUERRA CANCELLATA

Guardando negli occhi i suoi soldati, Guile annuncia che l'attacco avrà inizio tra venti minuti, alle 07:00 e che il suo piano dovrà essere portato a termine in meno di due ore. Intanto, al palazzo di Shadaloo (obiettivo dell'attacco), Bison fa scortare Honda e Balrog nella stanza degli interrogatori, mentre ordina che la bella Chun-Li venga condotta nelle sue stanze per un'intervista "molto privata". Mentre le ragazze del suo harem preparano la ragazza, Honda e Balrog vengono rinchiusi nei sotterranei più profondi del palazzo. Determinati a liberare il trio, Ken e Ryu setacciano il palazzo alla ricerca dei loro "amici" recentemente catturati. Mentre Guile attende che scocchi "l'ora zero", il sottosegretario delle N.A. gli si fa incontro con una notizia raggelante: Il consiglio delle Nazioni Alleate ha deciso di non rischiare il possibile imbarazzo di fronte a un tentativo di salvataggio eventualmente fallito. Meglio pagare il riscatto facendo finta di niente.

20 L'INTERVISTA

Alla fine, Chun-Li si trova faccia a faccia proprio con l'uomo che ha odiato e al quale ha dato la caccia negli ultimi vent'anni della sua vita. Con rabbia silenziosa, ricorda a Bison di come lui, commerciante di droga di bassa lega, avesse portato un piccolo esercito di ladri e tagliagole nel suo villaggio. Suo padre era un investigatore della polizia in pensione e membro del concilio cittadino. Era stato proprio suo padre a organizzare una forza di resistenza che era riuscita a respingerli, armata di sole forche e bastoni. Mentre si ritirava, Bison in persona aveva ordinato di sparare a suo padre, un ordine prontamente eseguito. La risposta di Bison al doloroso racconto di Chun-Li? "Spiacente, ma non ricordo nulla di tutto questo". Chun-Li fissa il dittatore sbigottita. "Per te, il giorno in cui io ho graziato il tuo villaggio è stato il più importante della tua vita. Ma per me? È stato solo un martedì". E accompagna la frase con una scrollata di spalle.

21 A CAPO DEL BRANCO

Infuriato oltre ogni limite a causa della decisione presa dalle N.A., il colonnello Guile si rivolge alle truppe. Sollevato dal comando dal sottosegretario, Guile può ora parlare ai suoi uomini come un civile. Inizia dicendo che la guerra è finita e che l'ordine è di tornare a casa. Guile, con voce carica di rabbia, aggiunge che il generale dovrà pagare per il suo denaro sporco di sangue. Decide inoltre di raccontare a tutti loro i suoi piani per prendere a calci il fondoschiama di Bison e che, se lo desiderano, possono seguirlo nella battaglia finale. Disattendendo completamente le proteste del sottosegretario, le truppe lo oltrepassano e saltano a bordo dei motoscafi d'assalto. Guidata da William Guile, ora semplice civile, la flottiglia di mezzi anfibi con a bordo i soldati si dirige verso la destinazione finale: il palazzo di Shadaloo.

22 INCONTRO POCO PIACEVOLE

Un torturatore, dopo essersi rinfrescato, ritorna alle sue vittime incatenate, Balrog e Honda, ma prima che possa dispensare ulteriori sofferenze, due pugni trovano il loro bersaglio: la sua faccia! Velocemente Ken e Ryu prendono le chiavi e aprono la porta. Non appena la coppia varca l'entrata della cella, una catena si stringe attorno alle gole degli aspiranti salvatori. Sembra proprio che Balrog e Honda non avessero problemi con le catene, ma soltanto con la porta. I due giganti iniziano a strangolare i due agenti. Incapace di comprendere i dolorosi bisbigli di Ken, Honda lascia la presa e Ken cade, semiasfissiato. Dopo aver ripreso fiato, questi spiega ai due che non solo sono tutti dalla stessa parte, ma che loro sanno anche dove si trova Chun-Li e come fuggire dal palazzo. Una volta convinti che i due stanno dicendo la verità, il terribile quartetto si dirige verso le stanze di Bison.

23 FURIA SCATENATA

Infuriata dalla totale mancanza di rimorsi di Bison, Chun-Li continua la sua storia. Durante gli ultimi dieci anni, ha studiato le arti marziali in tre continenti. Può uccidere una persona in più di mille modi ed ha intenzione di fare di Bison il suo prossimo bersaglio. Senza considerare la sua minaccia, Bison si spoglia dell'armatura e si rilassa tranquillamente sul divano, avvolto nella sua ampia veste. Le sue spie l'hanno osservata per anni: Chun-Li si ripara sempre dietro al lottatore di Sumo e al pugile. Bison dice: "...non rappresenti certo un pericolo". A questo punto Chun-Li strappa i legacci di cuoio e inizia a dar sfogo a vent'anni di odio. Ogni calcio che sferra è sempre più veloce e colpisce sempre più duramente. Improvvisamente, la porta si apre. Confusa dal fatto di vedere non solo i suoi amici ma anche i "traditori" al loro fianco, Chun-Li volta le spalle a Bison.

24 CHI ESITA È PERDUTO

Un solo momento di indecisione è quanto basta a Bison. Comprendendo immediatamente da che parte sono schierati i nuovi arrivati, rotola velocemente all'interno di una rientranza nel muro e preme un pulsante, facendo calare così uno scudo protettivo di fronte a sé. Ma lo scudo non è fatto per proteggerlo da attacchi fisici, come calci o pugni. Da che cosa deve proteggerlo? Alle spalle degli Street Fighters le porte improvvisamente si chiudono e si bloccano. Dalle ventole di aereazione proviene un sibilo. Gas! Bison osserva e ride mentre, uno dopo l'altro, gli Street Fighter crollano al suolo. Qualche tempo dopo si risveglieranno dal sonno indotto dal gas per apprendere la cruda realtà. Non solo sono circondati dalle truppe di Bison, ma sono stati anche incatenati e trascinati al centro di comando. Sembra che il generale voglia una "platea forzata" per assistere all'esecuzione degli ostaggi.

25 ATTACCO FALLITO

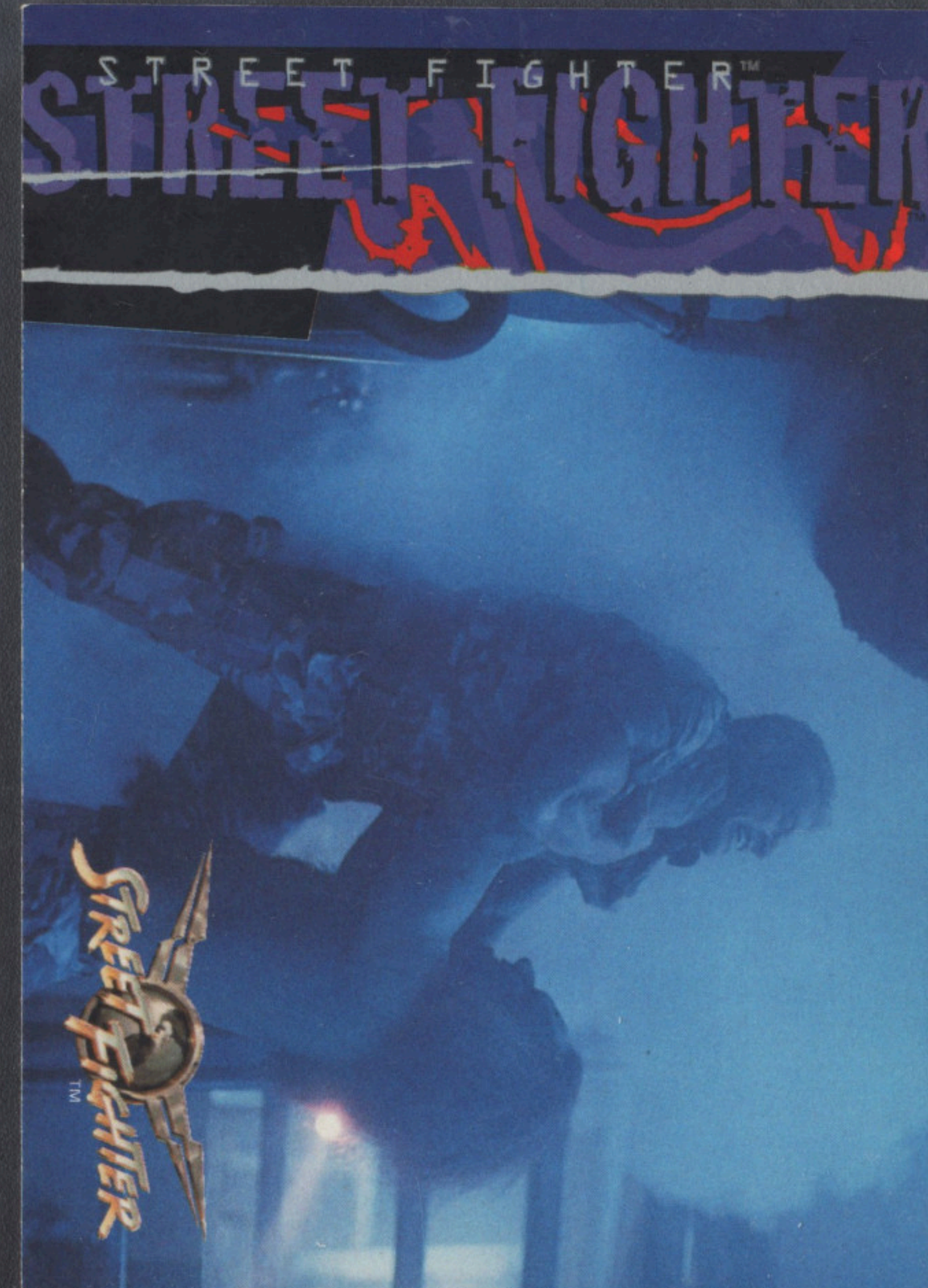
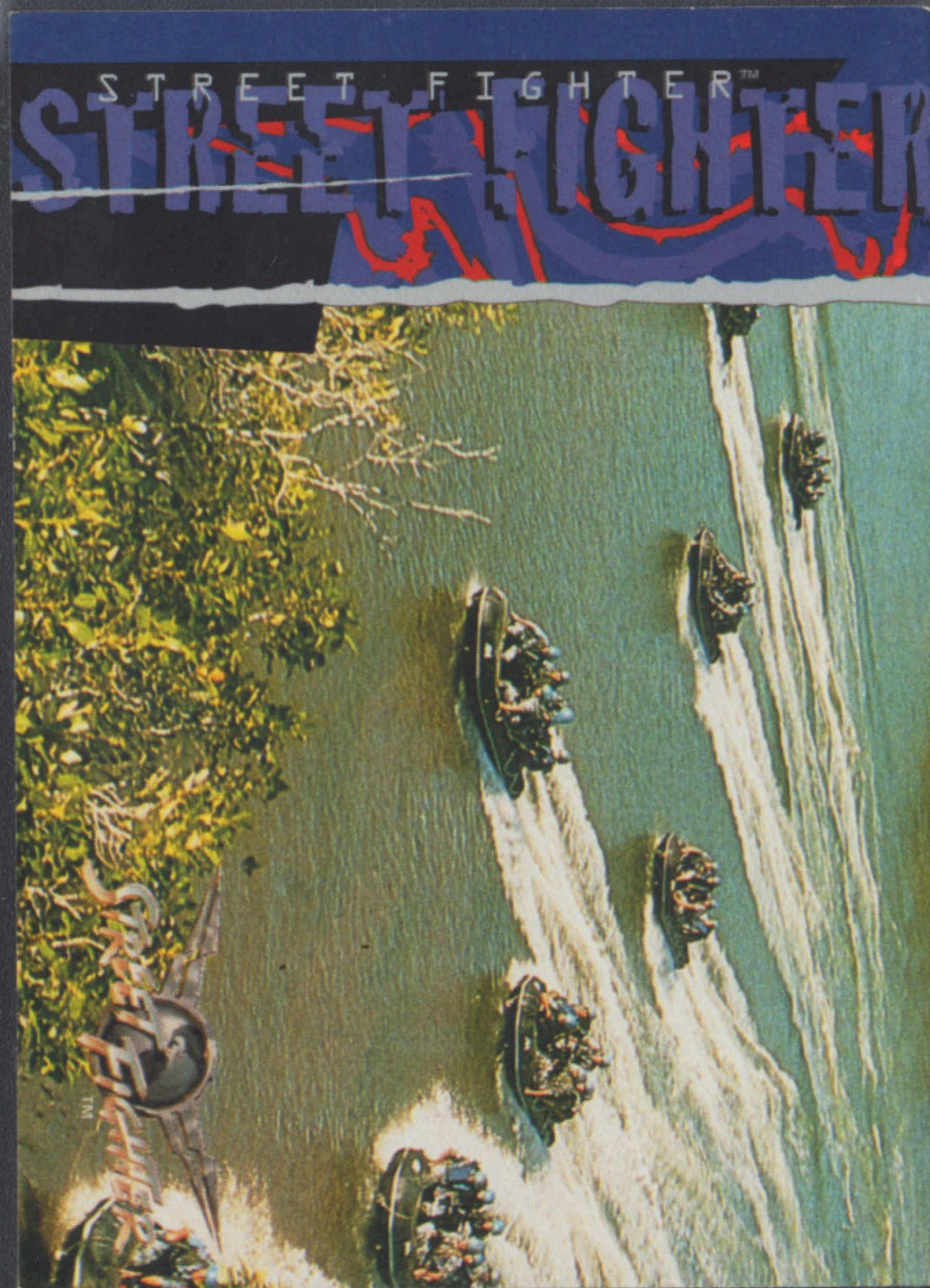
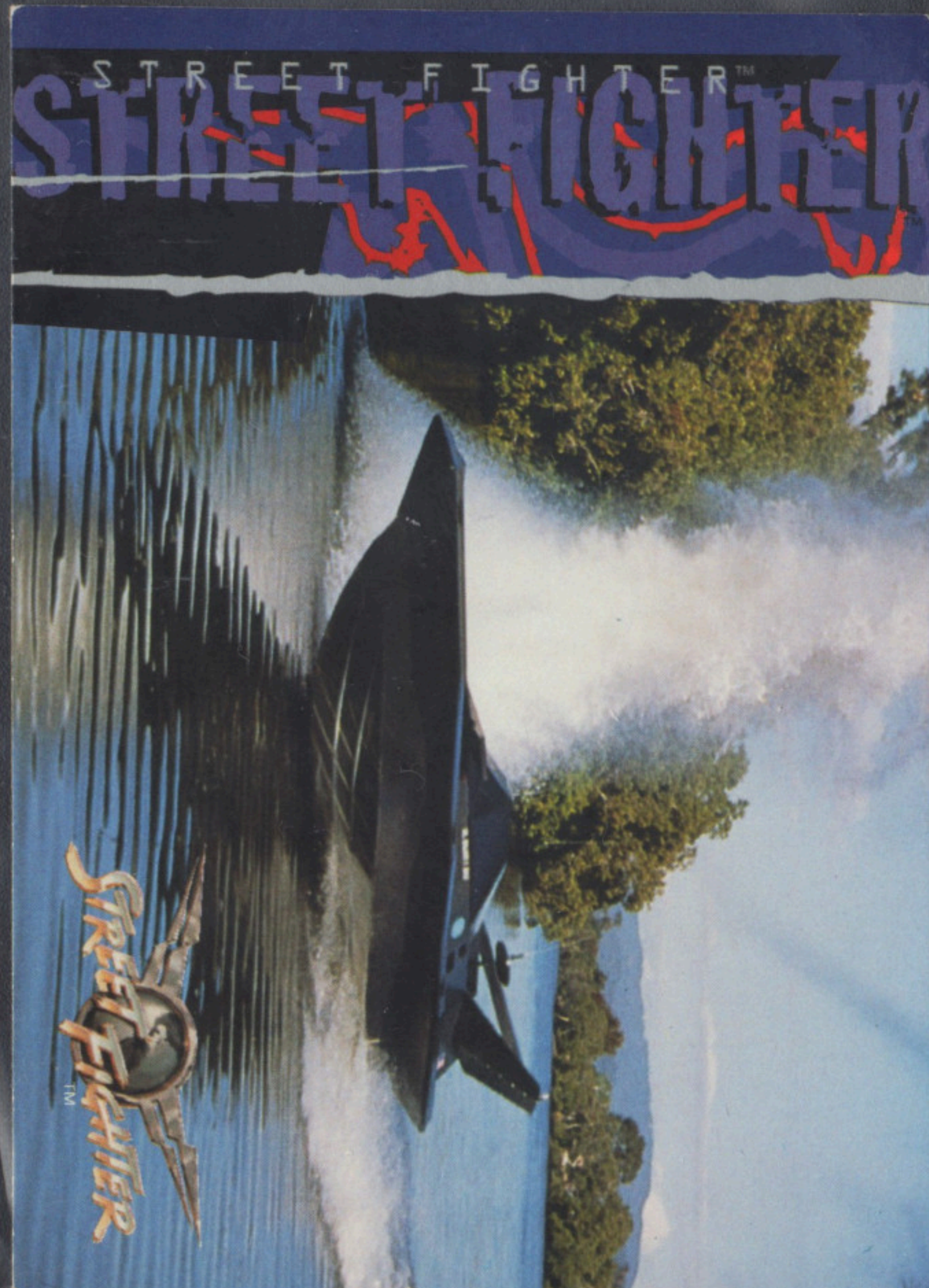
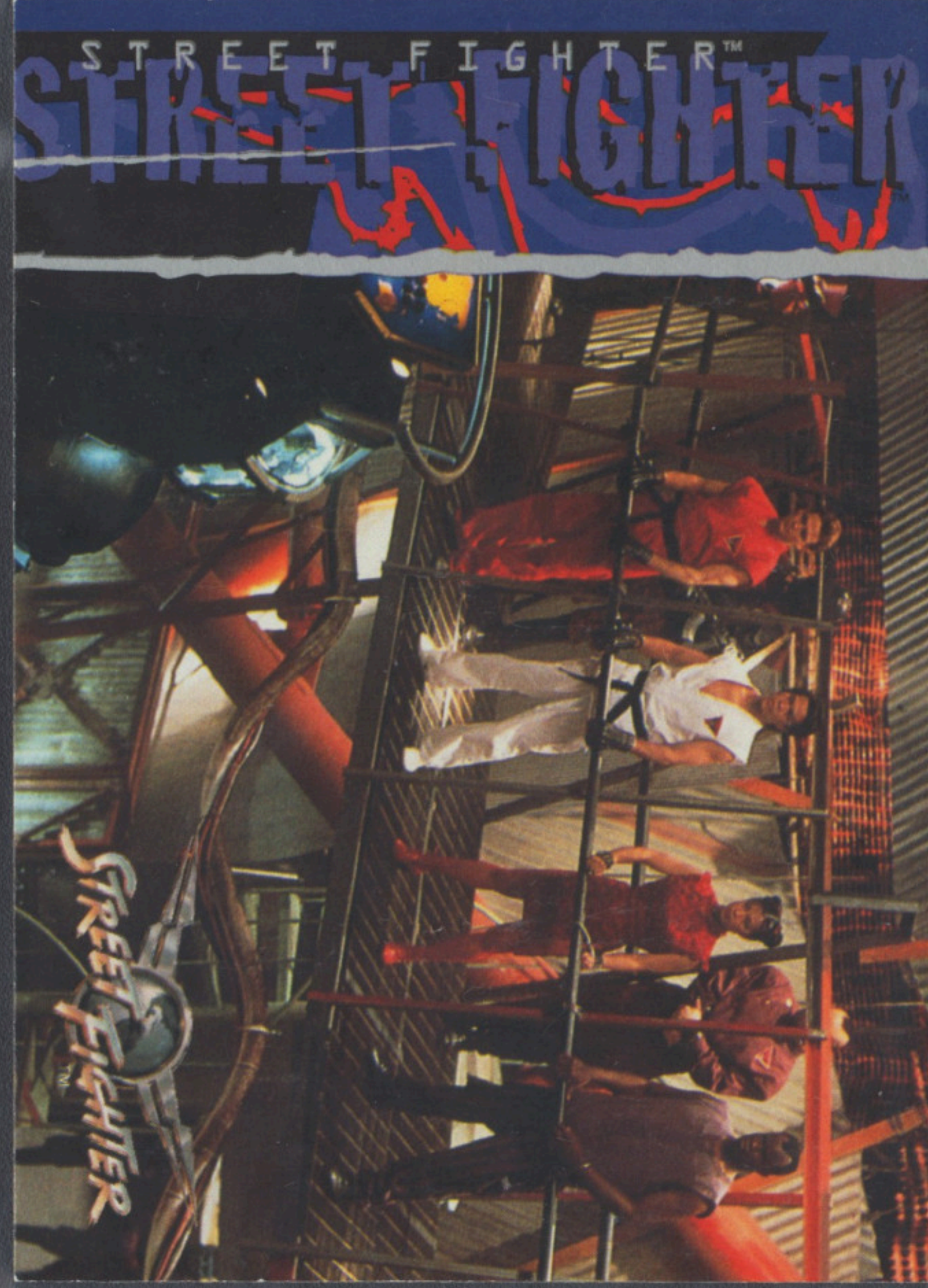
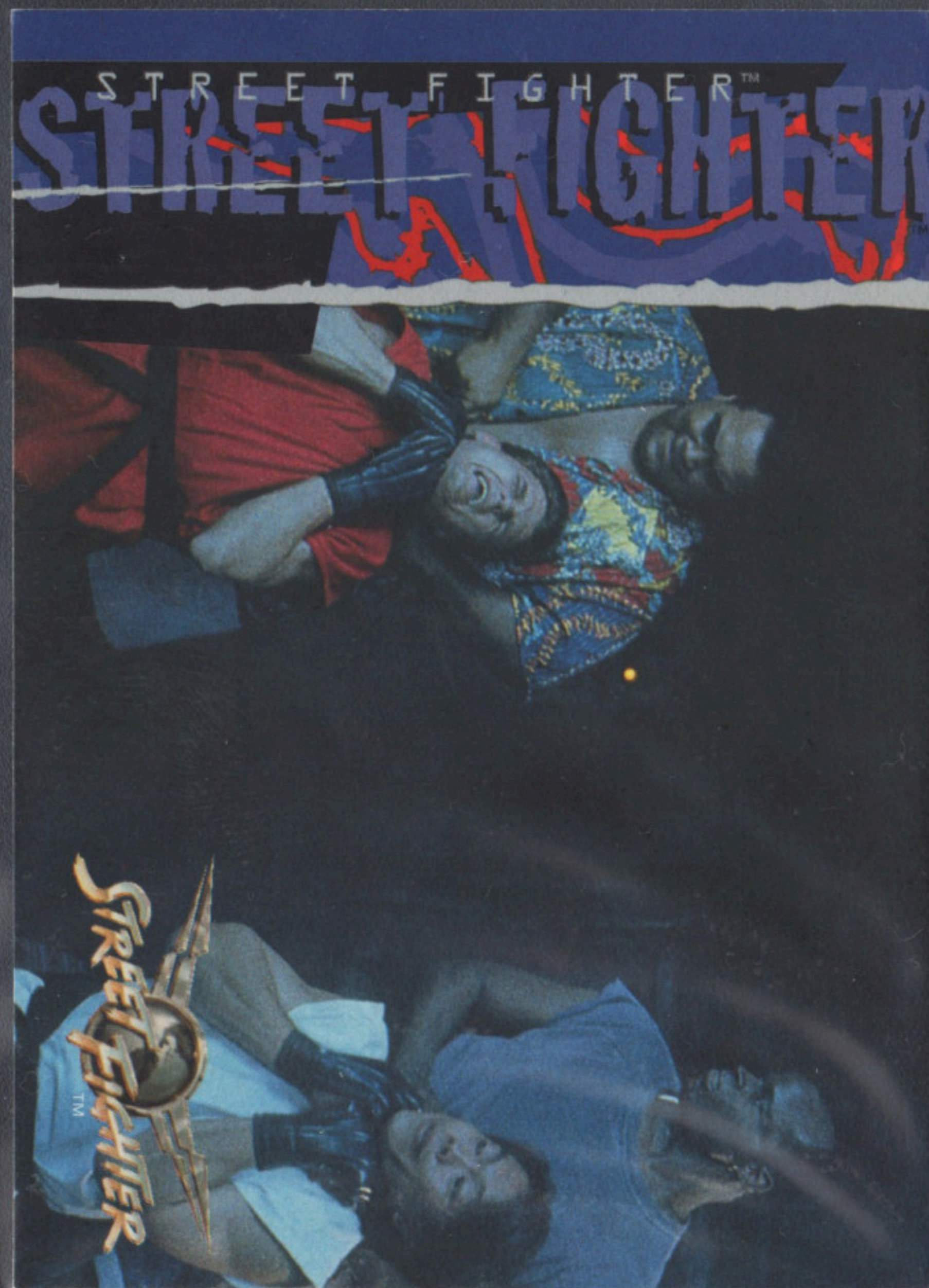
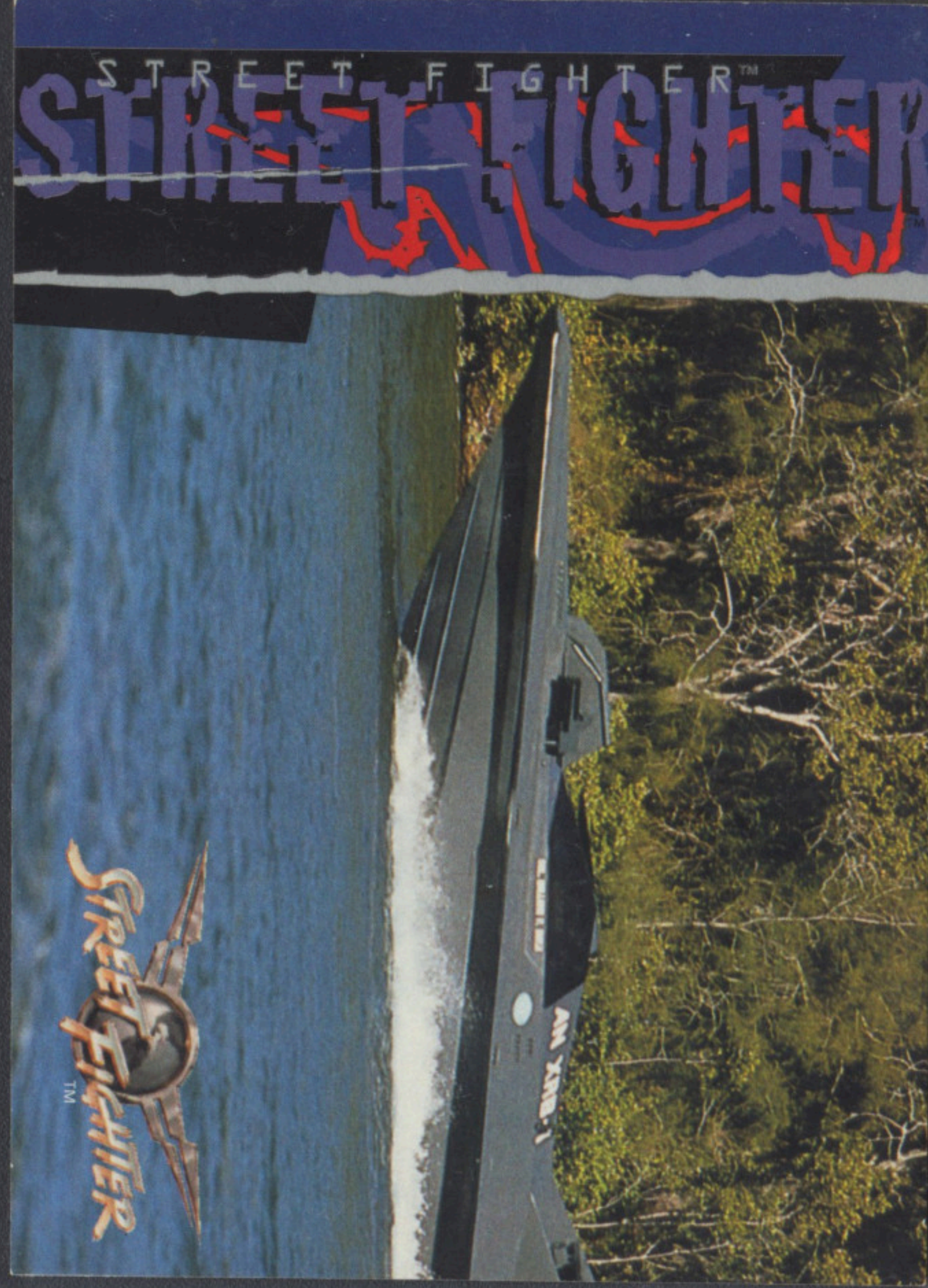
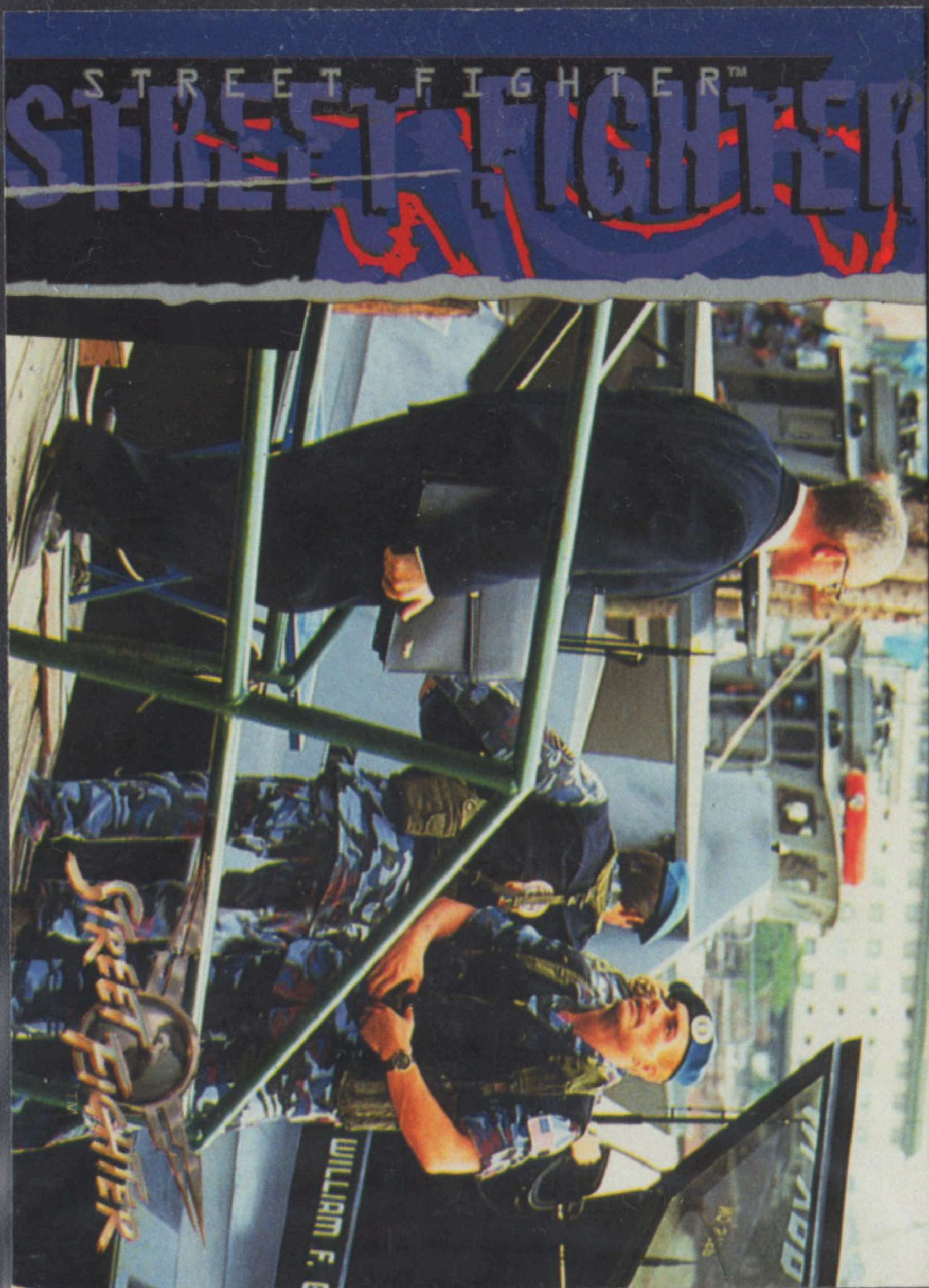
Bison schernisce gli Street Fighter finché non viene chiamato alla plancia di controllo dal sonar di Dee Jay. Un unico "bip". "Un motoscafo d'attacco", esclama Bison e ordina ai suoi uomini di andare tutti ai posti di combattimento. L'immagine della barca di Guile compare sul gigantesco muro di monitor. Gli Street Fighter sanno che quella è la loro unica speranza di salvezza. Bison ordina di tener pronte le difese esterne. Fuoco! La barca viene investita da una raffica di colpi. Bison ordina all'intruso di identificarsi. Dagli altoparlanti proviene una risposta secca: "Colonnello William B. Guile". Colpito dalla notizia del ritorno di Guile, Sagat chiede vendetta mentre nel frattempo Bison ordina di attivare le mine del fiume. A bordo della XRB-1, T. Hawk avverte Guile che il nemico li ha inquadrati sul radar. Dopo pochi secondi la barca esplode: nessuno avrebbe potuto sopravvivere. "Il gioco è finito" dice Bison.

26 SULLA SPIAGGIA

Mentre Guile e l'XRB-1 distolgono l'attenzione del generale e di gran parte delle postazioni di difesa dalla forza d'attacco principale, il Capitano Sawada guida le forze delle N.A. verso la spiaggia. Prossimo obiettivo, il palazzo di Shadaloo. Nelle profondità delle segrete del palazzo, l'esperimento del guerriero perfetto è quasi pronto. Nel frattempo, cogliendo al volo la sua occasione, Dhalsim ha già da tempo invertito il processo che procurava a Blanka visioni di odio e paura, sostituendole con altre d'amore, gentilezza e comprensione per i propri compagni. Ora l'89% del nuovo download è completato, ma proprio in questo momento viene scoperto. Dhalsim combatte per la sua vita, ma non rappresenta un ostacolo per le guardie di Bison e viene gettato nel contenitore di DNA/Mutagen. Con le mani, i polsi e le braccia inzuppate della sostanza, inizia a sentire uno strano formicolio debilitante. Di certo, tra poco la morte seguirà.

27 GUERRIERO PERFETTO

Dalle profondità del fiume emerge annaspando la figura di Guile. È riuscito a gettarsi in acqua poco prima che la barca esplodesse, e ora conduce T. Hawk e Cammy fuori dal fiume, verso un passaggio segreto che conduce al palazzo. Dopo aver rimosso una grata nascosta, Guile ha il suo da fare in un pozzo infestato di serpenti. Dopo aver sistemato i segnalatori, Cammy e T. Hawk vanno incontro al capitano Sawada e alle sue truppe. Guile intanto raggiunge il fondo del pozzo. Dopo aver divelto con un calcio la protezione inferiore, atterra proprio nel bel mezzo del laboratorio di Dhalsim. Avendo la sensazione di non essere solo, guarda in basso e vede la guardia di Dhalsim ridotta in uno stato pietoso. Cosa può avergli fatto ciò? Nell'oscurità emerge una forma verde che lo afferra. Guile non riesce a vedere chi o che cosa lo abbia sollevato dal suolo. Tutto ciò che sa è che sta esalando i suoi ultimi respiri. Riuscirà a raggiungere in tempo la fondina?



21

LEADER OF THE PACK

Angry beyond words at the decision made by the Allied Nations, Colonel Guile steps to the lectern and begins to talk to his troops. Relieved of his command by the Under Secretary, Guile can now talk to his men as a civilian. He begins by telling them their new orders are to go home, the war is over. Guile, with rage in his voice, tells his former command the General will be paid his blood money. He also decides to tell them all about his plans to kick Bison's butt and if they so desire can follow him to the final battle. With total disregard to the urges of the Under Secretary, the troopers storm past him and jump into the assault boats. Led by a civilian, William Guile, the flotilla of amphibious craft and the soldiers aboard them head to their final destination: Shadaloo Palace.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



20

INTERVIEW WITH A MADMAN

Finally, Chun-Li is face-to-face with the one man she has despised and hunted the last twenty years of her life. With a silent rage, she tells Bison the tale of how her, a low-life drug lord brought his small army of thieves and cutthroats into her village. Her father was a former police investigator and member of the city council. It was her father who organized a force of villagers that was able to beat back his attack with pitchforks. Retreating, it was Bison who ordered his men to shoot her father, an order that was carried out. Bison's reply to Chun-Li's tale of woe? "Sorry, I don't remember any of it." Chun-Li looks at the dictator with amazement. "For you, the day Bison graced your village was the most important day of your life. But for me? It was Tuesday," he says with a shrug.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



19

SORRY, WAR CANCELLED

Looking into the faces of his troops, Guile announces the attack will commence in twenty minutes, at 0700 hours, giving his plan less than two hours to work. At Shadaloo Palace the target of the attack, Bison sends Honda and Balrog off to the interrogation rooms, at the same time ordering Chun-Li to his room for a very private interview. While Bison's harem girls prepare Chun-Li, Honda and Balrog are being caged in the dungeons below her.

Determined to rescue the trio, Ken and Ryu search the palace for their recently captured "friends." As Guile's watch nears zero hour, the Under Secretary of the Allied Nations approaches him with disturbing news. The A.N. has decided not to risk the embarrassment of a failed rescue attempt. The ransom will be paid.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



24

SHE WHO HESITATES IS LOST

One moment of indecision is all Bison needs. Finding out who is on whose side, he quickly rolls into an alcove and presses a button, dropping a protective shield in front of him. But, this is not to protect him from physical harm like fists or kicks. What could this protect him against? Behind the street fighters the doors quickly close and lock. A faint hissing sound can be heard coming from the vents. Gas! Bison watch's and laughs as one-by-one the street fighters slump to the ground. Some time later, they awaken from their gas-induced sleep to stark reality. They are not only surrounded by Bison's troopers, but they have been chained together and dragged to Bison's command center. It seems the General wants a "captive audience" for the execution of the hostages.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



23

RAGE UNLEASHED

Enraged at Bison's total lack of remorse, Chun-Li continues her story. Over the last ten years, she has studied the martial arts of three continents. She can kill a person in over a thousand ways and intends to make Bison her next target. Blase about her threat, he strips off all his body armor and relaxes on the sofa in his robe. His spies have seen her for years. She always hides behind her Sumo and her boxer. Bison says, "...you are harmless." At that, Chun-Li snaps the leather bounds and begins to unleash 20 years of hate. Each kick she delivers comes faster and lands harder. Suddenly, the door opens. Startled to see not only her friends, but their two "betrayers" now standing at their side, Chun-Li turns back to Bison, confused.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



22

NOT SO PLEASANT REUNION

A refreshed torturer returns to his chained victims, Balrog and Honda, but before he can give them any more punishment two fists find their mark: His chin! Quickly, Ken and Ryu take the keys and unlock the door. As the pair enter the cell, a chain is wrapped around the throats of the two would-be rescuers. It seems Balrog and Honda didn't need any help getting out of the chains, just out the door. The two giants begin choking the two double-agents. Unable to understand Ken's utterings, Honda relaxes his grip and Ken falls, gasping for air. His breath regained, Ken explains to the duo that not only are they on the same side, they know where Chun-Li is and how to get out of the Palace. Convinced that they are telling the truth, the fearsome foursome head for Bison's quarters.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



27

A PERFECT WARRIOR MATCHUP

Up from the depths of the river, comes the trim fighting figure of Guile. Escaping just before the boat exploded, he leads T. Hawk and Cammy out of the water and to a secret passageway into the Palace. Removing a hidden grate, Guile begins to rappel deep into a snake-infested shaft. After setting flares, Cammy and T.Hawk move out to meet up with Captain Sawada and his troops. Guile soon comes to the bottom of the shaft. Kicking away the cover, he lands right in the middle Dhalsim's lab. Sensing he is not alone, he looks down to see Dhalsim's guard, twisted into a pretzel. What could have done this? From the darkness he is grabbed by a monstrous green form. Guile cannot see who or what has lifted him off the floor. All he knows is he is having his life's breath choked out of him. Can he reach his holster in time?

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



26

HIT THE BEACH

With Guile and the XRB-1 drawing both the attention as well as most of the defenses away from the main attacking force, Captain Sawada leads the Allied Nations force onto the beach. Next stop, Shadaloo Palace. Deep in the Palace's dungeons the perfect warrior experiment is almost ready. Meanwhile, seizing his moment of opportunity, Dhalsim had long ago reversed the process that gave Blanka visions of hatred and fear, replacing those with love, kindness and understanding of your fellow men. Now, 89% of the new download is complete. At that moment, he is discovered. Dhalsim fights for his life, but he is no match for Bison's guard. Dhalsim is thrown into the containers of DNA/Mutagen, his hands, wrist and arms soaked with it. He begins to feel a tingling sensation. Death is sure to follow.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



25

ATTACK FOILED

Bison gloats over the helpless street fighters until summoned to the sonar control board operated by Dee Jay. A single blip. A stealth boat, exclaims Bison and orders his troops to battle stations. The video image of Guile's boat appears on the giant wall of monitors. The street fighters know this is their only way out. Bison shouts out to prepare perimeter defenses. Fire! The gunboat is raked by bullets. Bison orders the intruder to identify himself. From the speakers comes a single reply-Colonel William B. Guile. Stunned by the news of Guile's return, Sagat demands revenge as Bison commands the river mines to be activated. Aboard the XRB-1, T. Hawk warns Guile, that Bison has radar lock on them. Within seconds the boat explodes. Nothing on board could survive. Game Over says Bison.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



BISONOPOLIS

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28 IL SEGRETO DI BLANKA

Con lo sguardo annebbiato, viene faccia a faccia con la cosa. Ma Guile non riconosce la figura trasformata di Carlos Blanka. Ancora e ancora Blanka scaraventa Guile contro le strumentazioni del laboratorio. All'ultimo momento, il viso di Guile accende una scintilla nella mente del "guerriero perfetto". "...quest'uomo era un mio amico", ricorda Blanka. Posando Guile sul pavimento, questi bisbiglia la parola "aiutami". Avendo pietà del mostro, Guile estrae lentamente la pistola dalla fondina, la punta alla testa di Blanka, ma prima che possa premere il grilletto, Dhalsim poggia una mano sull'arma e la abbassa. Dhalsim spiega la triste storia della trasformazione di Carlos e della propria, causata dal DNA/Mutagen. Dhalsim si chiede se anche lui adesso muterà. Ma, per ora, Bison sta attendendo il suo "guerriero perfetto". Forse se il colonnello si prestasse...

29 BISON E GUILLE

"Guardate!" esclama Bison mentre il suo sogno del "guerriero perfetto" viene issato attraverso un foro nel pavimento. Improvvisamente, un colpo lo manda a gambe all'aria. Ha forse creato un mostro incontrollabile? Guile, sicuro di sé, esce dal cilindro e, mentre Zangief si fa avanti per proteggere il suo capo, punta la pistola alla testa di Bison. Così, ecco un nuovo ostaggio! Guile ordina a Dee Jay di liberare gli Street Fighter, ma in quel momento un'esplosione scuote la fortezza. Il capitano Sawada e i suoi uomini hanno fatto saltare la porta d'ingresso e ora si stanno riversando all'interno. Con il suono della battaglia ormai cominciata nelle orecchie, i soldati di Bison rivolgono la loro attenzione a Guile. Bison ordina in fretta di non sparare a Guile ma agli ostaggi. Mentre Dee Jay fugge al primo accenno di battaglia, gli Street Fighter sono degli immobili bersagli.

30 UNA DONNA LI GUIDERÀ

Il Tenente Cammy apre la strada e ha inizio la ricerca di Guile all'interno del palazzo di Shadaloo. Mentre Ken tenta di trovare la chiave per liberare gli altri Street Fighter, Honda molto semplicemente strappa dal muro i ferri: i prigionieri così si ritrovano liberi dalle catene. Guile spinge Bison di lato e si getta sul pannello che controlla la fossa degli ostaggi, chiudendola così che questi non possano venire uccisi. Ken e Ryu corrono verso la porta della fossa per liberarli. Sagat vede la coppia correre via e giura a Bison che si vendicherà per il loro tradimento. Sconfiggendo alcuni soldati nemici, Guile usa le loro stesse armi per tenere a bada un intero esercito, guadagnando terreno in direzione di Bison e della vendetta. Chun-Li e Balrog si danno da fare per aiutare Guile nel combattimento.

31 GUILLE CONTRO BISON

Per William Guile, gli anni sono trascorsi come secoli. Il giovane eroe americano non pensava più di avere l'occasione per vendicarsi. Ora è giunto il momento di ripagare Bison per il male causato a tutta la gente amante della libertà e a quelli che sono capitati per caso sulla strada della sua macchina da guerra. Per quanto riguarda Bison, Guile è come una piccola mosca, un insetto noioso che può essere schiacciato in ogni momento. Comunque, il generale vuole fare la parte del gatto che gioca con il topo prima di divorarlo. Guile sfida Bison a un combattimento fino alla morte. Egli compare, ma solo sulla parete dei monitor. Guile ancora lancia la sua sfida: "Noi due soli, uno contro l'altro". Bison compare da un'apertura del pavimento e il combattimento ha inizio. Guile dà finalmente sfogo alla sua rabbia e tempesta l'avversario di calci e pugni.

32 DEE JAY PRENDE IL DENARO

Cercando di ristabilire le comunicazioni, Dee Jay utilizza le telecamere del palazzo alla ricerca del super-guerriero di Bison. "Dove può essere finito l'esperimento di Dhalsim?" osserva, mentre tutte le truppe di Bison vengono fermate a ogni angolo. Infine riesce a individuare una figura in ombra che scaglia scariche elettriche. Ecco il bio-guerriero, schierato contro Bison invece che a suo favore. La sconfitta può essere vicina, ma non per Dee Jay. Egli corre per salvarsi la vita. Intanto, Ken e Ryu sono a un bivio del corridoio: da una parte la ricchezza, dall'altra gli ostaggi. Ken è vinto dall'avidità, mentre Ryu pensa agli ostaggi. Dee Jay trova la via di fuga non solo passando per le stanze del generale, ma addirittura attraverso la sua cassaforte. Afferrando la cassa rinforzata, si allontana dopo aver sentito dei passi. Ken entra nella stanza e osserva sconsolato la cassaforte vuota.

33 ARTIGLI D'ACCIAIO

Un'occhiata più attenta rivela una statua d'oro che Ken è ben felice di acchiappare. Rivolgendo lo sguardo al monitor soprastante, vede il suo amico, Ryu, che sta correndo proprio in bocca a Sagat e Vega. Ken cerca di avvertirlo dell'imboscata, ma Vega riesce a colpire Ryu al petto. Prima che diventi uno scontro di due contro uno, Ken interviene colpendo Sagat con la statua. Ora i duelli sono tra Sagat e l'americano e tra l'artiglio di Vega e il disarmato Ryu. Mentre Vega si getta su di lui, il primo colpo di Ryu gli stacca la maschera, poi, l'artiglio viene parato dalla maschera d'acciaio, ora nelle mani del giapponese. Con una torsione del polso, maschera e artiglio volano sul pavimento. Per la prima volta nella sua carriera, Vega vede scorrere il proprio sangue. Prima che Vega abbia la possibilità di rifarsi, Ryu esegue il colpo finale, spingendo la schiena dello spagnolo contro la sua stessa arma!

34 VERRAI SCONFITTO

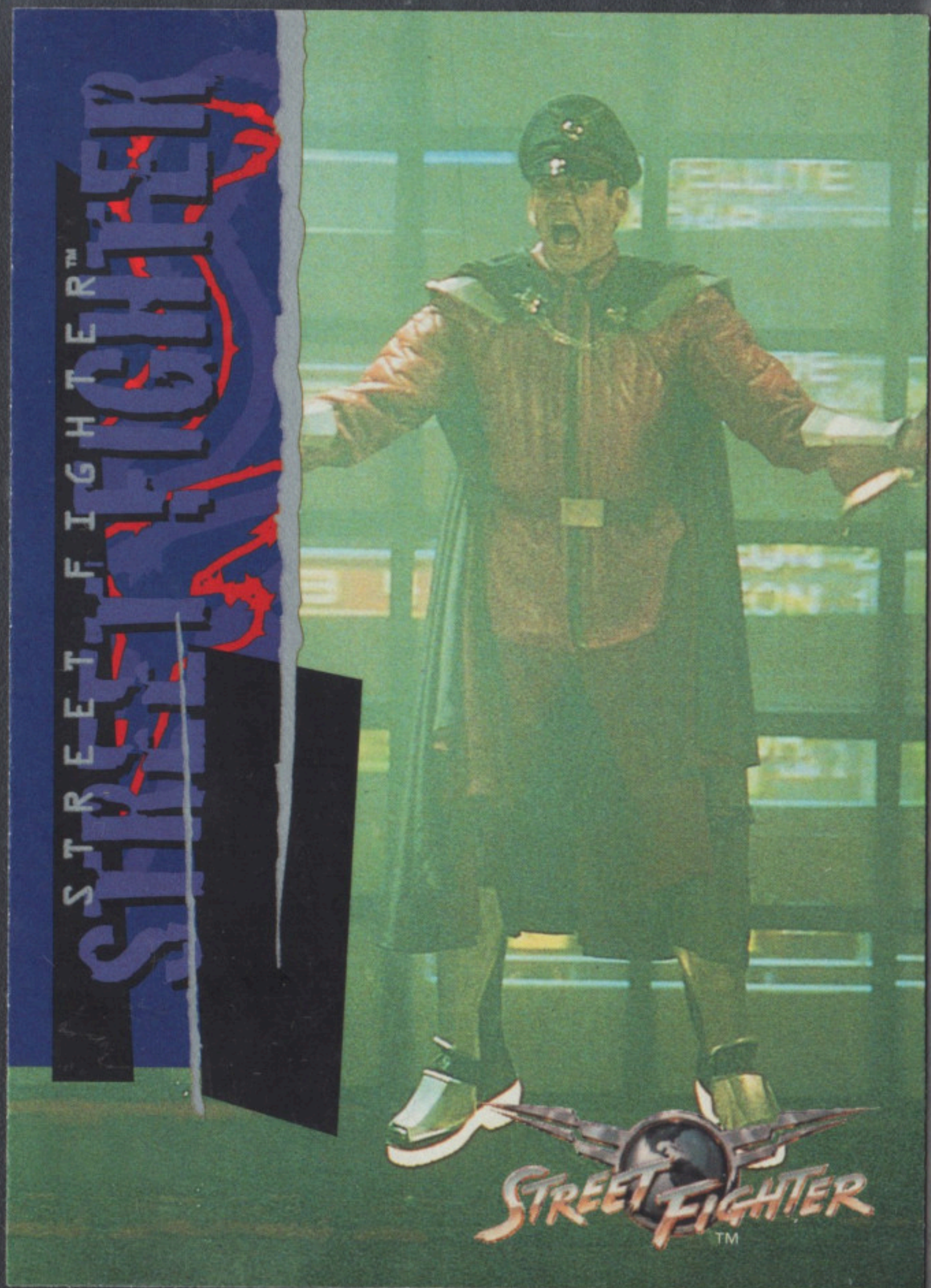
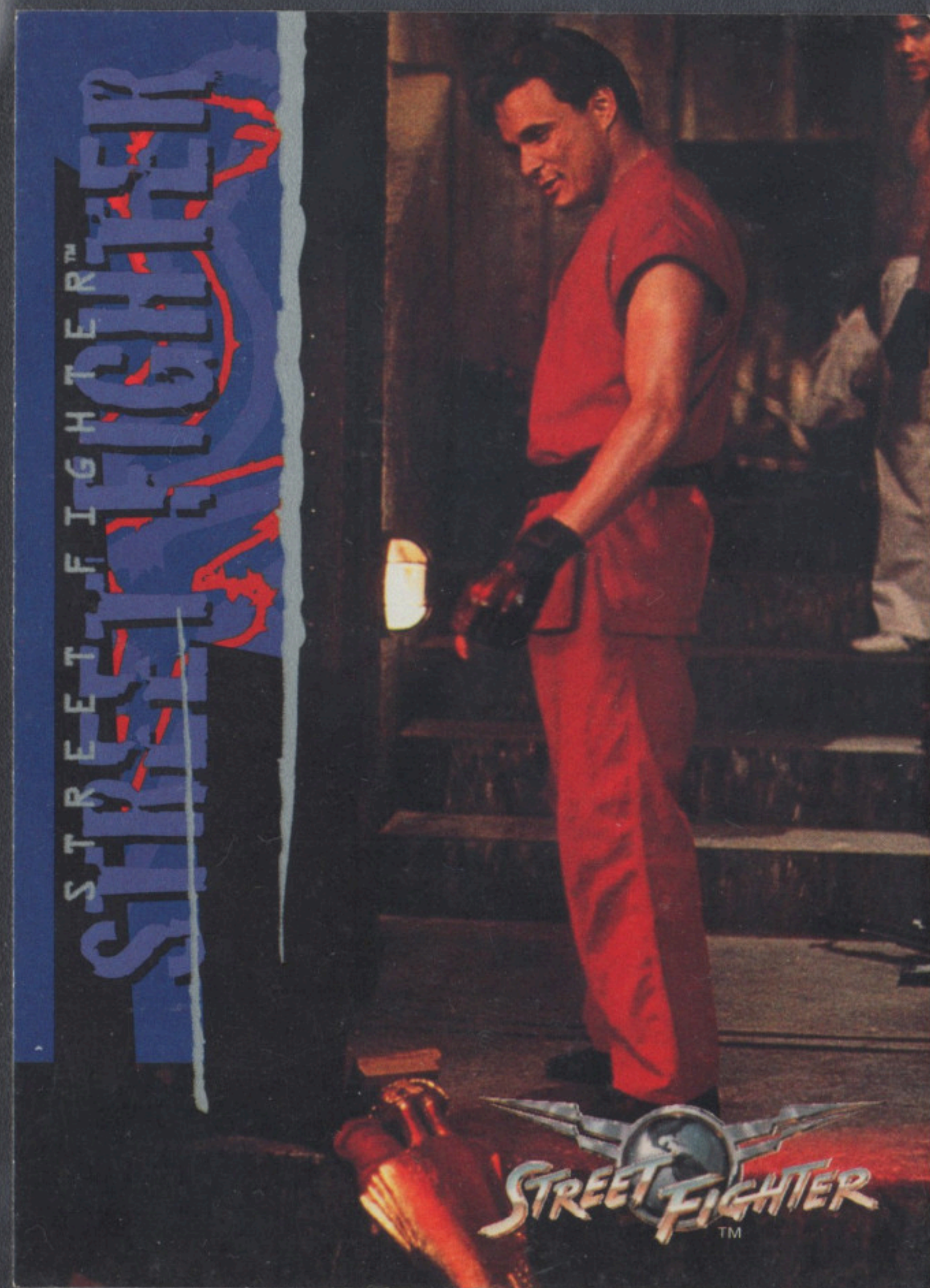
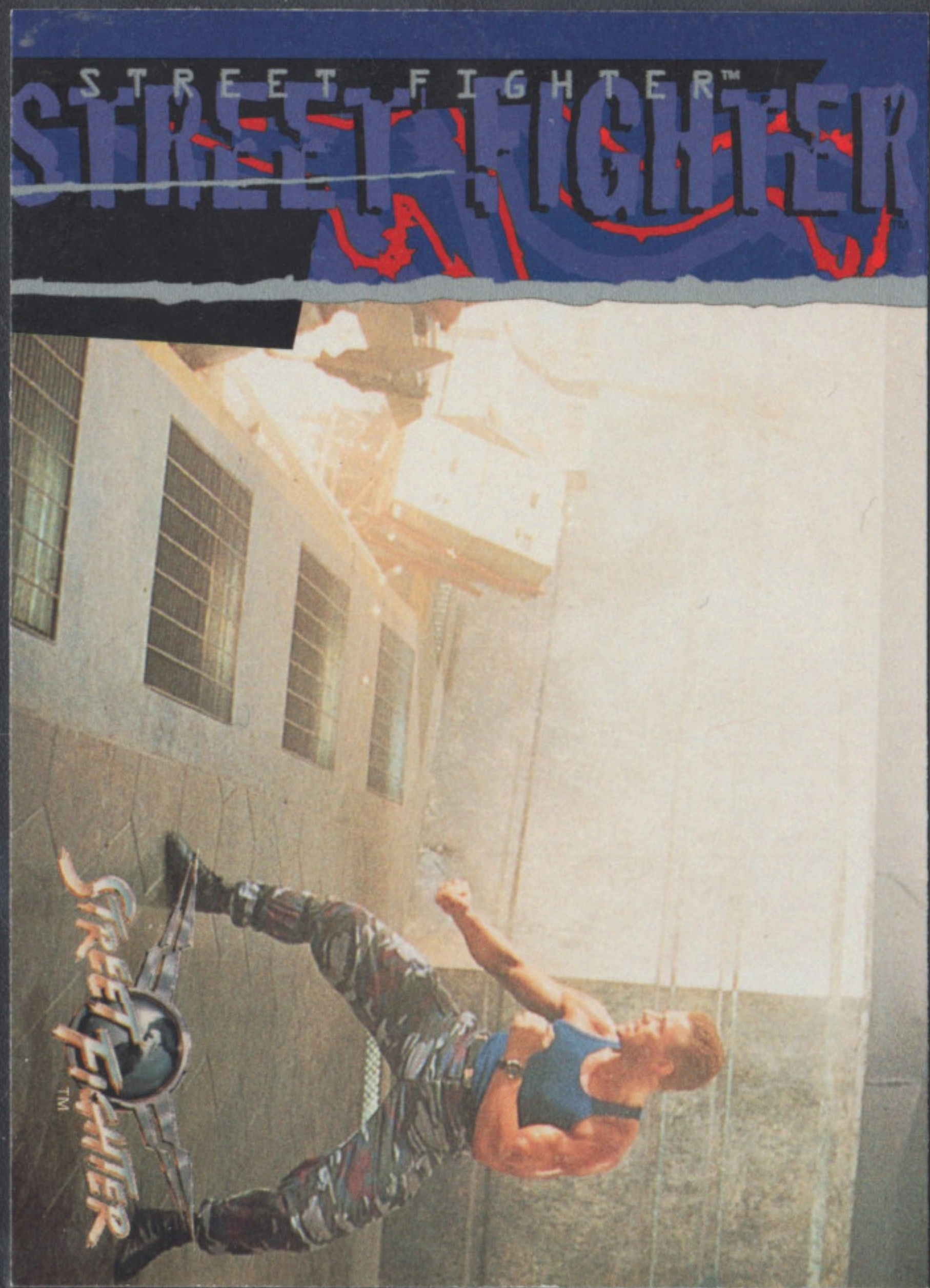
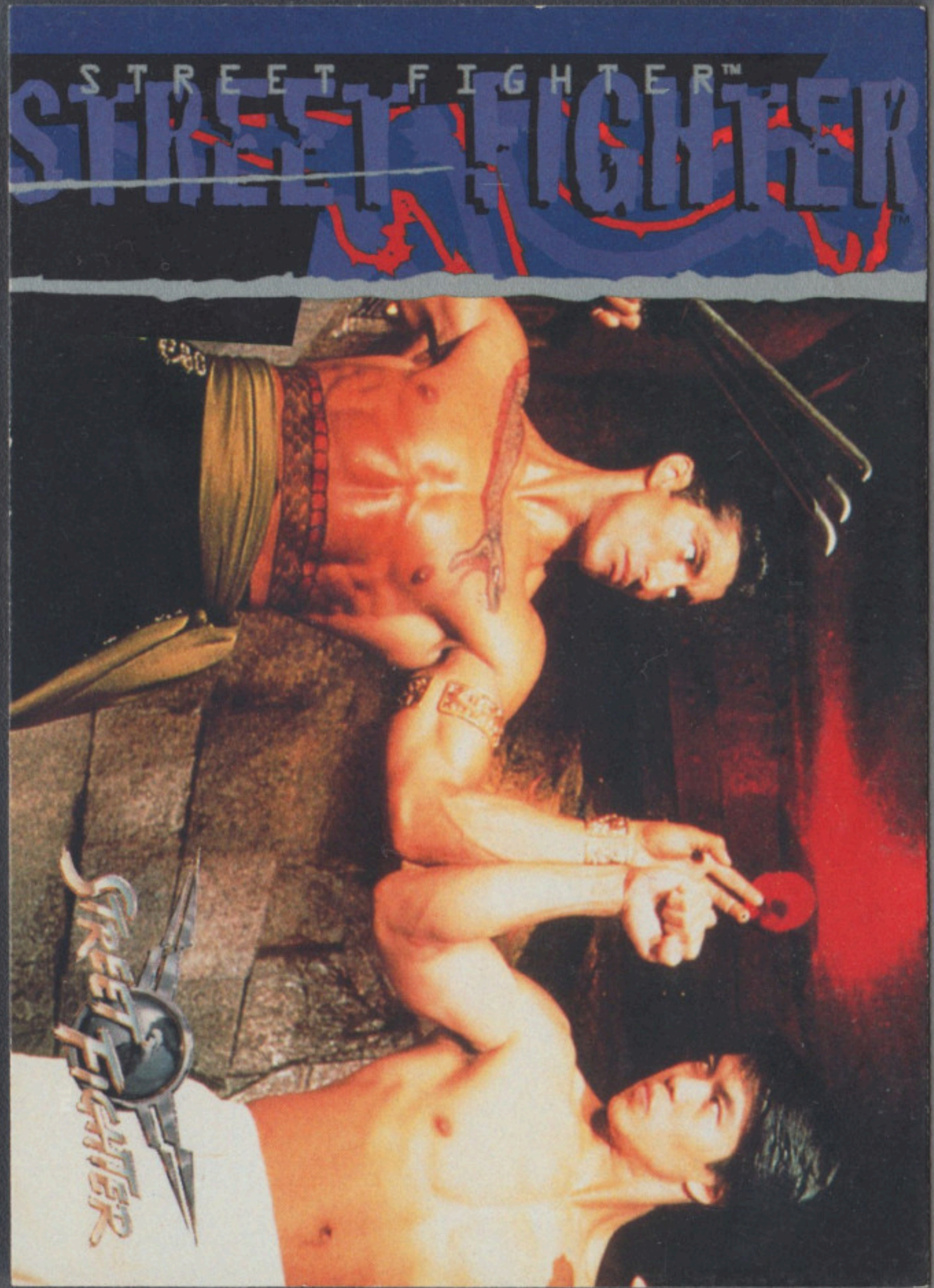
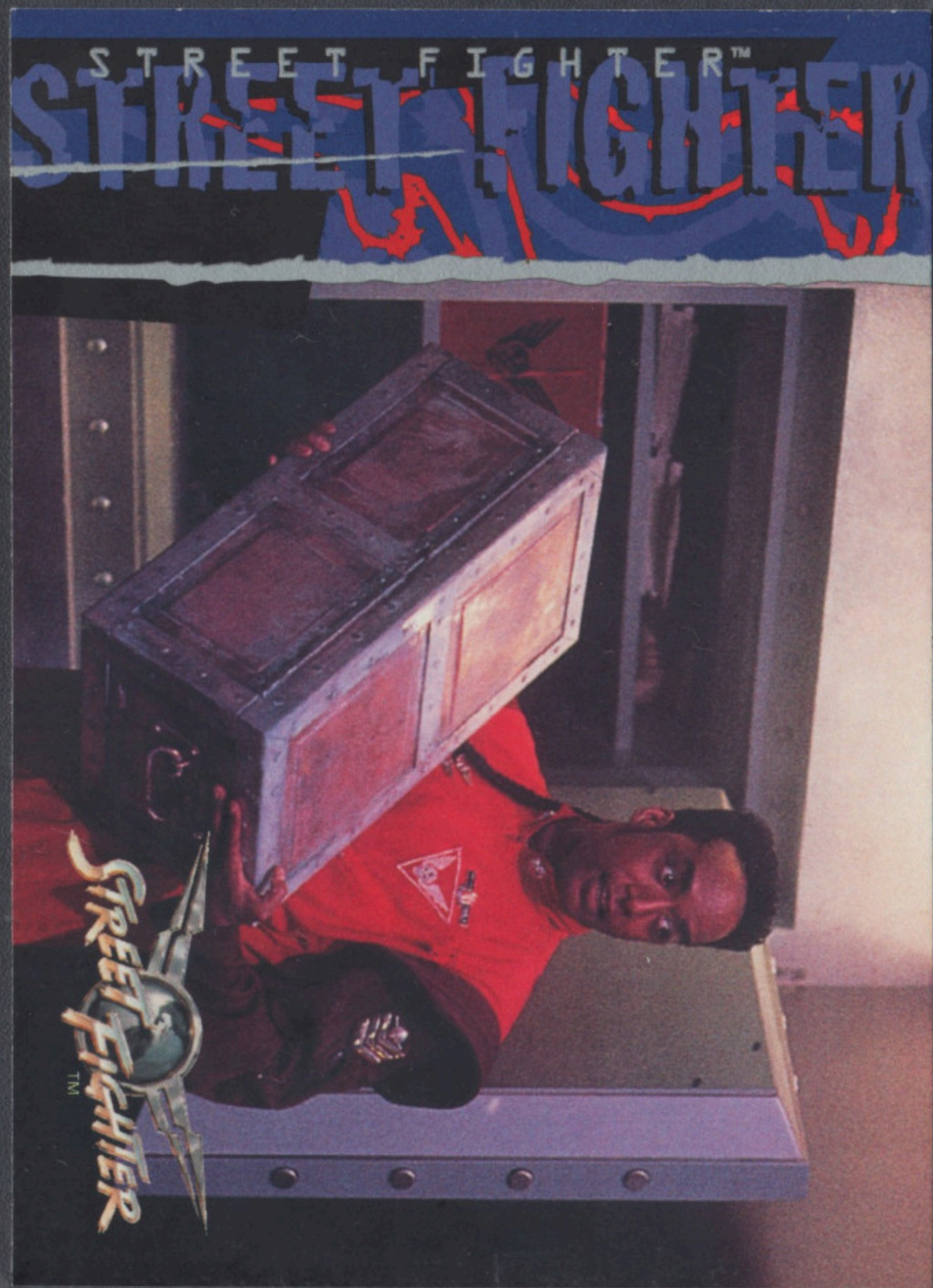
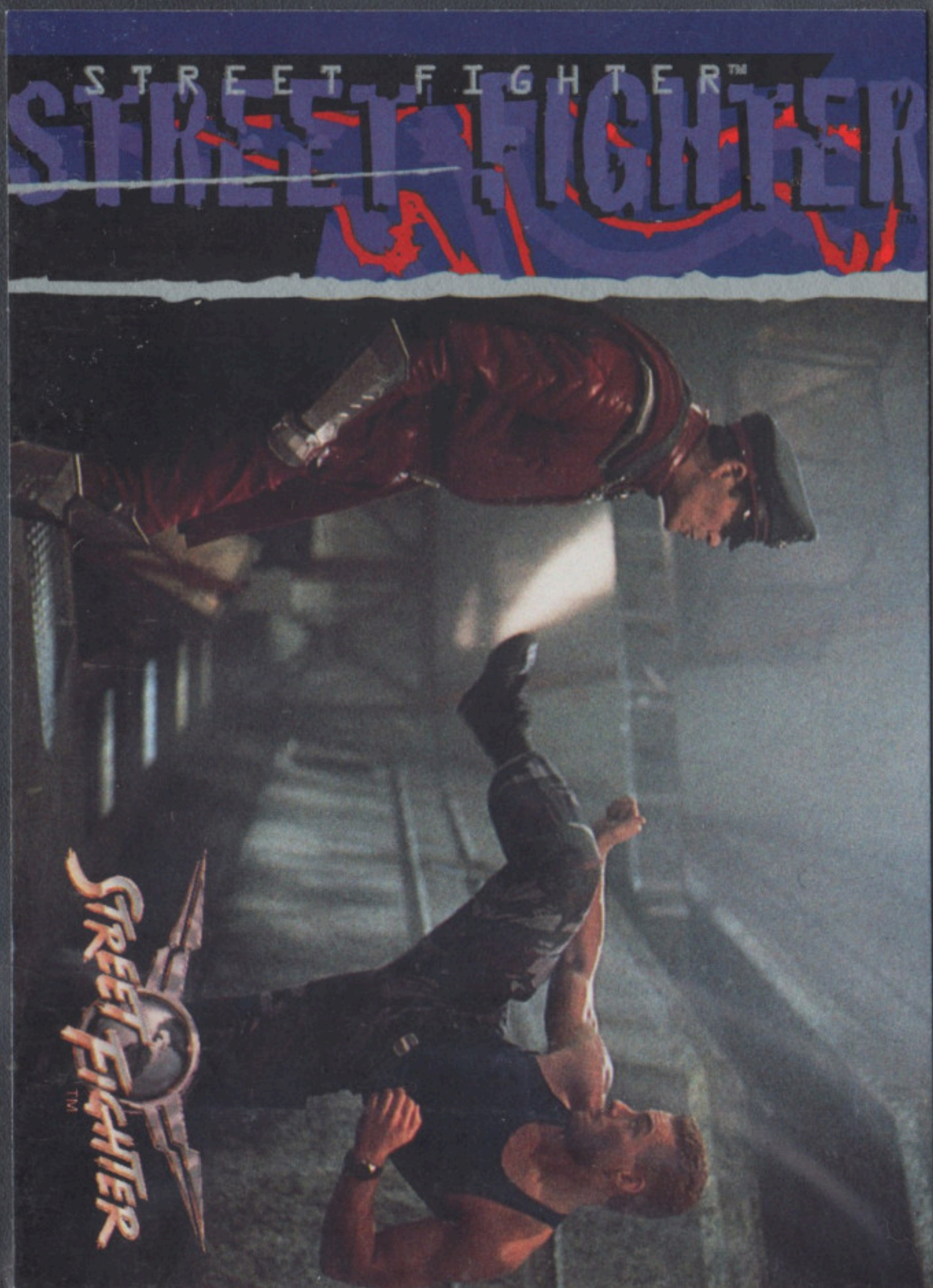
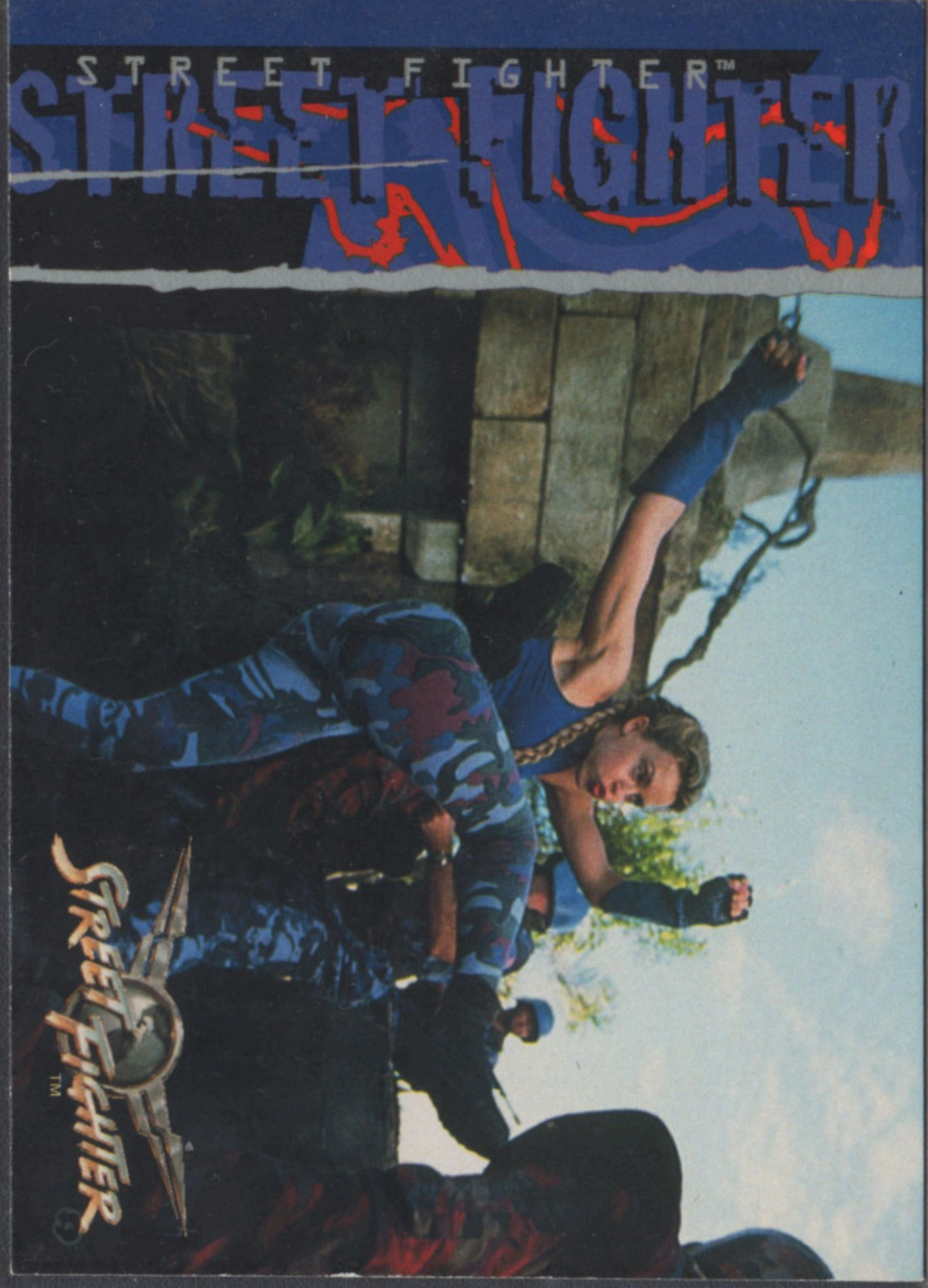
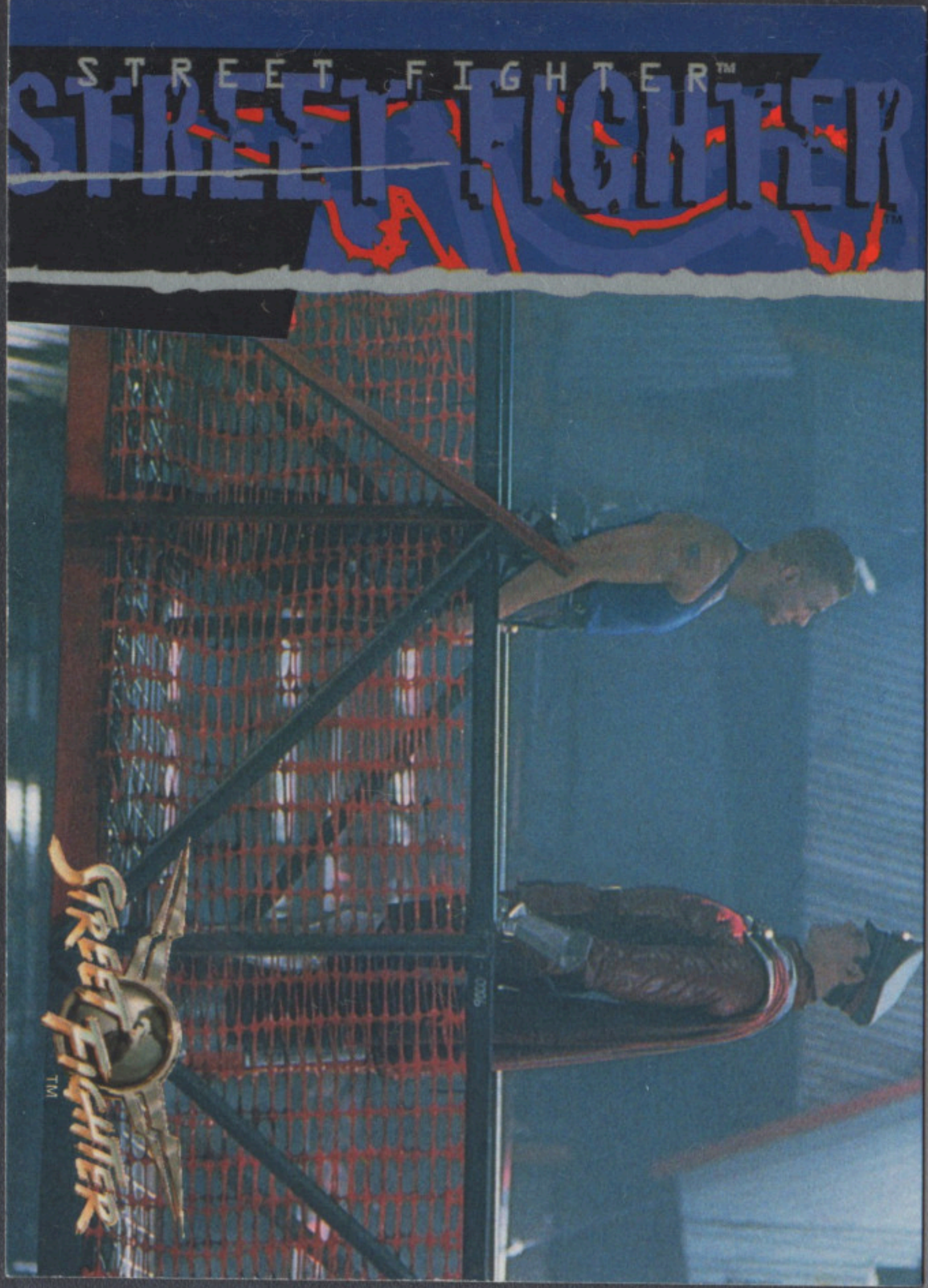
Disimpegnato per qualche istante, Guile dice a Cammy e T. Hawk di assicurarsi che tutti gli ostaggi riescano a fuggire: mancano solo 15 minuti, poi la fortezza esploderà. Chun-Li e Balrog combattono per farsi strada al di là degli assediati, verso gli ostaggi. Intanto, in un'altra parte del palazzo, Zangief taglia in due una folla di volontari delle N.A. come fossero il Mar Rosso ed entra correndo nella stanza che contiene il modellino di Bisonopolis. Dall'altra parte lo aspetta la gigantesca silhouette di Honda. Sorridendo, i due si gettano a capofitto l'uno contro l'altro. Nel frattempo, lo scontro principale prosegue, con Guile e Bison che continuano a scambiarsi colpi sempre più duri. Solo uno sarà il vincitore e il futuro dell'umanità è legato a come penderà uno dei due piatti della bilancia. I due avversari sentono continuamente l'assordante rumore della battaglia e il continuo avviso di pericolo dovuto al sovraccarico di energia...

35 LA SCONFITTA

La battaglia infuria, mentre gli Street Fighter fuggono e lo scontro tra Bison e Guile pare interminabile. Guile, con un calcio, manda Bison contro un pannello di controllo: dietro la sua schiena sprizzano scintille e si levano fiammate. Per un momento il generale sembra sconfitto, poi incredibilmente, con energia rinnovata, sfreccia nell'aria come un razzo e piazza a Guile un pugno in pieno viso. Nello stesso momento, Ken e Sagat sono alla fine delle loro forze, senza che alcuno riesca a prevalere. Infine, Ken colpisce Sagat e si erge al di sopra dello sconfitto capo della Tong. Prima che Ryu e Ken comincino la fuga, quest'ultimo lascia la statua d'oro a Sagat come ricordo. La statua è più di un trofeo per il giovane americano: è il simbolo della sua nuova vita. Grazie a Sagat, Ken è riuscito a capire la sua natura positiva.

36 IO SONO INVINCIBILE

Il vantaggio finale sembra appartenere a Bison. Traendo energia dal campo di forza della sua fortezza, Bison inizia a levitare: la scienza al servizio del male. L'elettromagnetismo gli permette di galleggiare nell'aria sopra il giovane colonnello. Grazie alla nuova energia, Bison afferra un pesante strumento e lo scaglia contro Guile. Però manca il bersaglio, fracassando invece il gigantesco computer. Improvvisamente le luci si spengono e le sirene d'allarme tacciono, preannunciando l'imminente sovraccarico di energia. Ma nessuno dei contendenti sembra accorgersene, mentre il combattimento volge a favore del generale. Guile è quasi incosciente e riesce a fatica a mantenersi in piedi, straziato dal dolore derivante dai colpi di energia dell'avversario. Quest'ultimo si getta in picchiata per il colpo finale, non più come il gatto, ma come il falco sul topo. Ma questo "topo" è ciò che il generale non può nemmeno sognare: un vero, retto, guerriero che trasferisce ogni goccia di forza rimastagli nel colpo più potente mai portato da essere umano!



With Lt. Cammy leading the way, the search for Guile inside the Shadaloo Palace begins. While Ken is trying to corral the keys to unlock the rest of the street fighters, Honda merely snaps the pipe off the wall and the prisoners slide free from the railing. Guile pushes Bison out of the way and dives to the hostage pit control panel, closing the pit so the hostages can not be killed. Ken and Ryu run down to the hostage pit door in order to set them all free. Sagat sees the duo run away and tells Bison he will pay them back for their treachery. Overpowering some of Bison's troopers, Guile uses their weapons to hold off an entire army, working his way to Bison and revenge. Chun-Li and Balrog make their way to assist Guile in fighting off the troopers.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



"Behold!" shouts Bison as his dream of a perfect warrior is raised up through an opening in the floor. Suddenly, a blow knocks him off his feet. Had he created a vicious monster? Guile confidently steps out of the cylinder and as Zangief steps forward to protect his leader, Guile points a gun at Bison's head. A new hostage is taken. Guile orders Dee Jay to release the imprisoned street fighters and at that moment an explosion rocks the fortress. Captain

Sawada and his men have blown out the door to the fortress and storm in. With the sound of battle in their ears, Bison's soldiers turn their attention to Guile. Bison quickly orders his men not to shoot Guile, but the other hostages instead. As Dee Jay runs away at the first sound of shots, the street fighters are sitting ducks.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



Staring into the gloom he comes face-to-face with it. But, Guile doesn't recognize the metamorphized features of Carlos Blanka. Again and again Blanka smashes Guile into the lab equipment. At the last moment, Guile's face finally sets off a thought in the mind of the "perfect warrior." This man was my friend, Blanka realizes. Setting Guile down, Blanka mutters the words, "help me." Having pity on the monster, Guile slowly takes his pistol from his holster, aims it at Blanka's head, but before he can pull the trigger, Dhalsim puts his hand on the gun and lowers it. Dhalsim explains the sad tale of his friends' transformation and of his own due to the DNA/Mutagens. Dhalsim wonders, if he too will mutate. But for now, Bison is expecting his "perfect warrior." Perhaps the Colonel will oblige...?

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



A closer look in the safe reveals a golden statue that Ken is more than happy to take. He looks up at the monitor and sees his friend, Ryu, headed straight into Sagat and Vega. Ken tries to warn his buddy of the ambush, but Vega rakes Ryu across the chest. Before it can become a two-on-one, Ken hits Sagat with the statue. Re-united, it's Sagat against the cocky American while Vega and his claw take on an unarmed Ryu. First contact by Ryu knocks off the mask, and as Vega dives at Ryu, the claw is met by the steel mask, now in the hands of Ryu. A quick twist and both claw and mask lie on the ground. For the first time in Vega's career he sees his own blood. Before Vega has a chance to retaliate, Ryu applies the finishing touches, driving the Spaniard back onto his own weapon!

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



Attempting to get communications running, Dee Jay is searching all the video cameras for any sign of Bison's super-warrior. Where can Dhalsim's experiment be? He watches as Bison's troops are being stopped at every corner. Finally, he can make out a shadowy figure, shooting off electrical charges. There is the bio-warrior, fighting against Bison, not for him. Defeat may be near, but Dee Jay isn't. He is running for his life. Ken and Ryu are at a fork in the hallway, one path leads to fortune the other the hostages. Ken takes greed, Ryu chooses the hostages. Dee Jay finds his way not only into Bison's quarters but into the General's safe. Grabbing the strong box, he leaves after hearing footsteps. Ken enters the room, but is dejected at the sight of an empty safe.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



For William Guile, the years have felt like centuries. The young American hero never thought his chance for revenge would ever come. Now is the time to pay Bison back for all of the harm done to the freedom-loving people of the World. Those that just happened to get in the way of Bison's war juggernaut. As far as Bison is concerned, Guile is a mere fly, just a bothersome little insect that can be crushed at anytime. However, the General wants to be like a cat, one that plays with a mouse before devouring it. Guile calls Bison out to fight one last battle. He appears, but only on the video wall. Guile again demands a one-on-one confrontation. Bison appears from an opening in the floor as the pair begin to do battle. Guile uses all his anger as he pummels Bison with punches and kicks.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



The final advantage looks to belong to Bison: Drawing power from his Fortress's energy field, Bison begins to levitate. Science working to benefit evil. Electromagnetism allows him to float above the young Colonel. With his new power, Bison grabs a heavy piece of equipment and flings it at Guile. It misses, smashing the giant computer. Warning lights and sirens go off, telling a power overload is imminent. All of that falls on deaf ears as the fight favors the powerful Bison. Guile is nearly unconscious with pain from Bison's energy blasts and struggles to even stand. Bison zooms down for the death blow, no longer a cat, but a falcon dropping on a mouse. But this "mouse" is what Bison can only dream of being—a true, righteous, warrior who puts every drop of courage left into the most powerful blow yet!

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



The battle rages on, as the street fighters escape and the match between Bison and Guile continues. Guile kicks Bison backwards into one of the control panels, sparks and flame appear at his back. For a moment he seems finished—but then, incredibly, with renewed energy, Bison moves through the air like a rocket, landing a punch squarely on Guile's chin. At the same time, Ken and Sagat are finishing their battle, without an overwhelming victor to be seen. Finally, Ken slams Sagat and stands over the fallen Tong leader. Before Ken and Ryu make their escape, Ken leaves the golden statue for Sagat, a memento. The statue is more than a trophy for the young American; it is symbolic of Ken's new life. Thanks to Sagat, Ken is allowed to see what he could have been and realize what he is; good.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

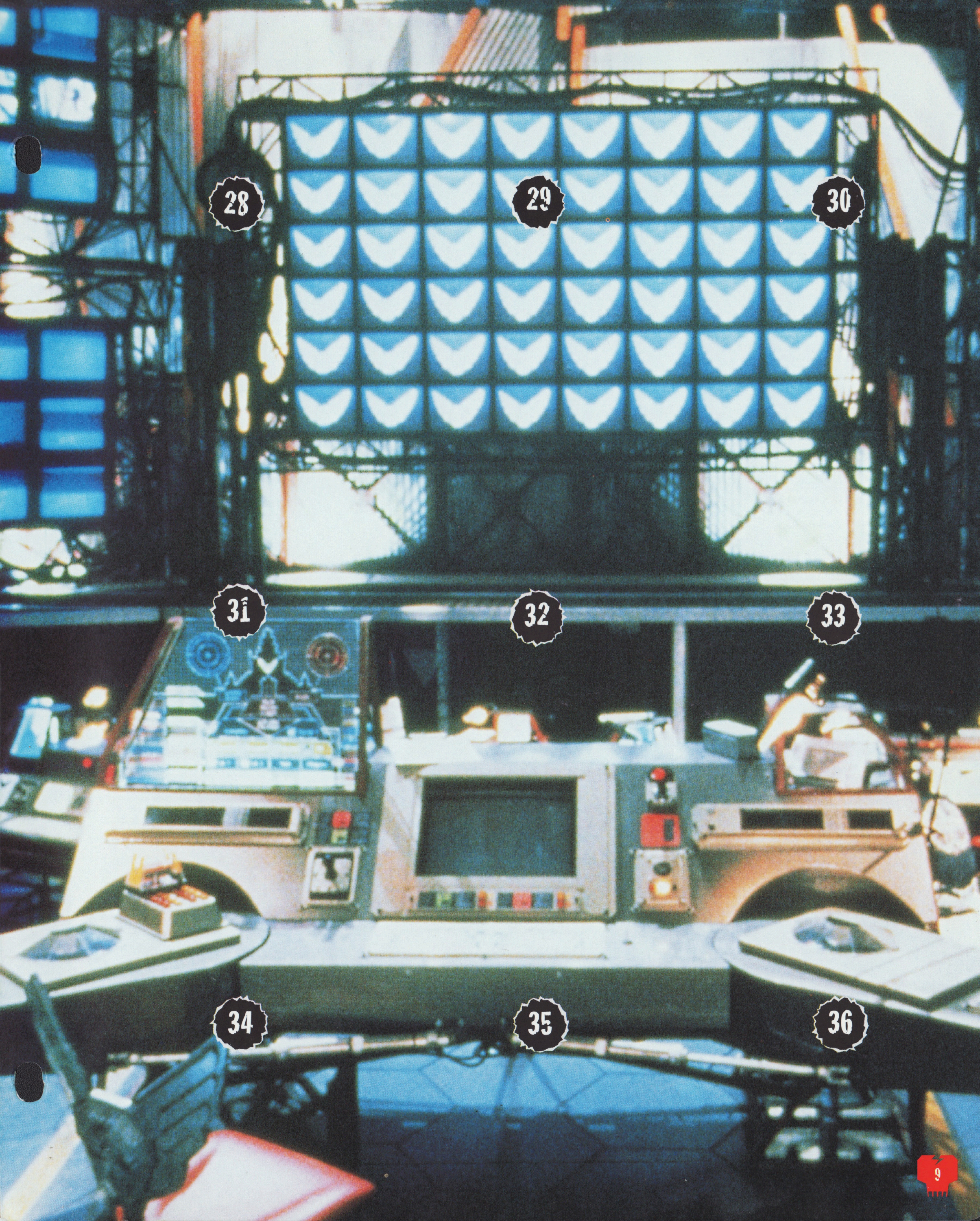


Free for a moment, Guile tells Cammy and T-Hawk to make sure all the hostages escape and that they have fifteen minutes to evacuate before the entire fortress blows up. Chun-Li and Balrog fight their way past the troopers and head for the hostages. In another part of the Palace, Zangief parts a crowd of A.N. soldiers like the Red Sea, and enters the "Bisonopolis" room. From the other side stands the gigantic form of Honda. Smiling, the two collide head on. Meanwhile, the main event continues back by the video wall as Guile and Bison exchange blows, each thrown harder than the previous one. Only one can win and the future history of the world lies in the balance. The pair continually hear the sounds of battle and a constant announcement of a power overload.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.





28

29

30

31

32

33

34

35

36

37 I PIANI MIGLIORI

Le cariche di C-4 esplodono con un tuono ruggente, mentre Guile rotola verso la protezione del foro nel pavimento. Egli sa che nessuno può sopravvivere all'esplosione, nemmeno Bison. Il colonnello deve ora trovare i suoi uomini e fuggire prima che salti in aria l'intero palazzo. Anche Dee Jay è riuscito a trarsi in salvo, e con la cassa del tesoro sulla schiena, si imbatte in una vecchia conoscenza, Sagat. Insieme trasportano la cassa al di là del fiume: ultima meta, Brasile. Ma una volta arrivati dall'altra parte, aprono la cassa e vi trovano soltanto mazzi di dollari di Bison, ormai senza valore. Tutta quella fatica per nulla. Nella fossa degli ostaggi intanto, la squadra della morte di Bison ha a che fare con una gragnuola di colpi scagliati dal quartetto guidato da Chun-Li. Alla fine un colpo ben piazzato di Balrog sblocca la serratura, liberando gli ostaggi.

40 GUILLE

Nome: Jean-Claude Van Damme
Altezza: 1,80 m. Peso: 86 kg
Nato in Belgio

E' uno dei più versatili attori di film d'azione ma, presto nella sua carriera, i ruoli che ha interpretato sono cambiati. Ottimo body builder e campione di arti marziali, Van Damme ha cominciato guidando taxi e servendo ai tavoli, mentre imparava l'inglese. Nel 1989 è avvenuto il suo debutto nel cinema con Bloodsport: il resto è storia. Per Van Damme le sue nuove interpretazioni devono avere qualcosa che va al di là del semplice utilizzo delle arti marziali. Dopo le buone critiche sul suo ruolo nel film di fantascienza Time Cop, Van Damme vorrebbe interpretare differenti generi cinematografici.

38 STREET FIGHTER IN FUGA

Mentre gli ostaggi iniziano a fuggire oltre le porte della fortezza, Guile trova la strada verso il laboratorio di Bison e scopre la vendetta compiuta da Blanka e da Dhalsim. Corpi semicarbonizzati giacciono ovunque. Scorgendo il suo amico, Guile esorta Blanka a fuggire all'esterno. Dhalsim spiega che invece è meglio che il mostro e il suo creatore rimangano qui. Guile li abbandona, con il cuore pesante. Zangief spacca un carrello elettrico sulla schiena di Honda e il lottatore di Sumo resta stordito. Il combattimento si interrompe quando i due sentono dei rumori di passi in arrivo e di porte che si chiudono. Chun-Li, Balrog, Cammy e T. Hawk stanno guidando gli ostaggi verso la libertà. Ken e Ryu nel frattempo cercano di impedire alle porte corazzate di chiudersi. Alle prese con un'altra porta che sta richiudendosi, gli altri sei Street Fighter cercano di mantenerla aperta, così che gli ostaggi e loro stessi possano sfuggire alla morte.

41 GUILLE

Nome: Jean-Claude Van Damme
Altezza: 1,80 m. Peso: 86 kg
Nato in Belgio

Van Damme ha deciso di interpretare il ruolo del colonnello William Guile per una ragione importante. Per la prima volta infatti, V.D. è protagonista di un film non vietato ai minori di 14 anni, consapevole che, finalmente, i suoi fan più giovani potranno vederlo senza "sgattaiolare" all'interno del cinema. Guile comanda le forze armate delle Nazioni Alleate e il suo primo contatto col generale Bison è tutto tranne che cordiale. Infatti egli ha promesso che non solo libererà gli ostaggi, ma anche il Capitano Carlos Blanka, suo amico. Interpretare poi il ruolo di un campione di "Street Fighting" come Guile significava anche preannunciare il suo scontro finale con M. Bison.

39 IL GRAN FINALE

Grazie alla forza eccezionale di Zangief e di Honda, le porte vengono mantenute aperte. Gli ostaggi e gli Street Fighter riescono a fuggire appena pochi secondi prima che l'esplosione scuota l'intera giungla. Roccia e acciaio piovono sui corpi lasciati indietro. Dhalsim e Blanka trovano un luogo adatto al loro riposo, mentre Bison trova una perfetta camera mortuaria, la sua stessa camera del male. Mentre gli Street Fighter iniziano ad allontanarsi dalla zona circostante, Guile raggiunge l'esiguo gruppo di eroi sopravvissuti. Comunque, hanno la sensazione che il peggio debba ancora venire. Infatti, all'interno del palazzo, il monitor principale è rimasto intatto e inizia a parlare. "Buon giorno, generale Bison. Quali sono i comandi da eseguire oggi?". Non avendo risposta, il computer agisce automaticamente e sposta il cursore sulla parola: "REPLAY".

42 M. BISON

Nome: Raul Julia
Altezza: 1,88 m. Peso: 84 kg
Nato a Porto Rico

Nato e cresciuto a Porto Rico, Julia sapeva di avere il mestiere di attore nel sangue. Questo è l'unico motivo per cui abbandonò la sua prima passione, la carriera forense, recandosi a New York per fare l'attore. Julia non fece il suo debutto a Broadway se non nel 1968, tuttavia tra il 1971 e il 1982 ottenne quattro nomination per il "Tony Award" (l'equivalente dell'Oscar per il teatro). Ha poi dovuto interpretare cinque diversi ruoli sul grande schermo prima di attirare l'attenzione di critica e pubblico. Dopo il 1982 Julia ha ottenuto due nomination per il "Golden Globe" (per "Il bacio della donna-ragno e per Moon over Parador").

43 M. BISON

Nome: Raul Julia
Altezza: 1,88 m. Peso: 84 kg
Nato a Porto Rico

Interpretare il ruolo di un moderno signore della guerra, il generale M. Bison, è molto diverso che fare Gomez Addams (interpretato dallo stesso Julia) nel film La famiglia Addams. Bison è ciò che Julia definisce un "mega-criminale", vedendolo quasi come un personaggio super-umano della Grecia dei tempi antichi. Bison possiede dei poteri psichici ed un ego più grande della sua stessa statura. I migliori consigli che Julia ha ricevuto sono venuti dai suoi stessi figli, accaniti fan di Street Fighter. Secondo gli esperti, Julia è perfetto nella parte del malvagio generale.

44 CAMMY

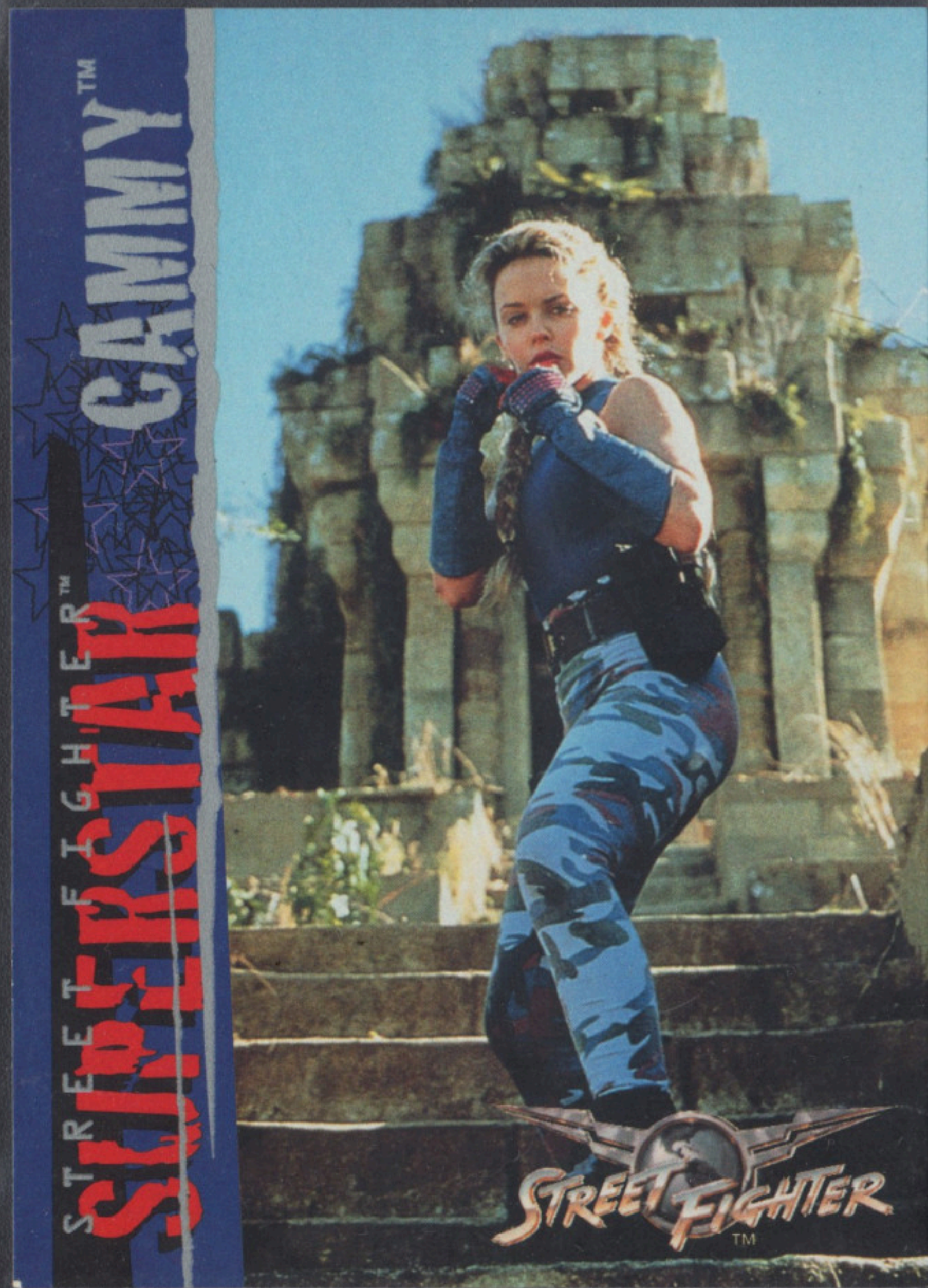
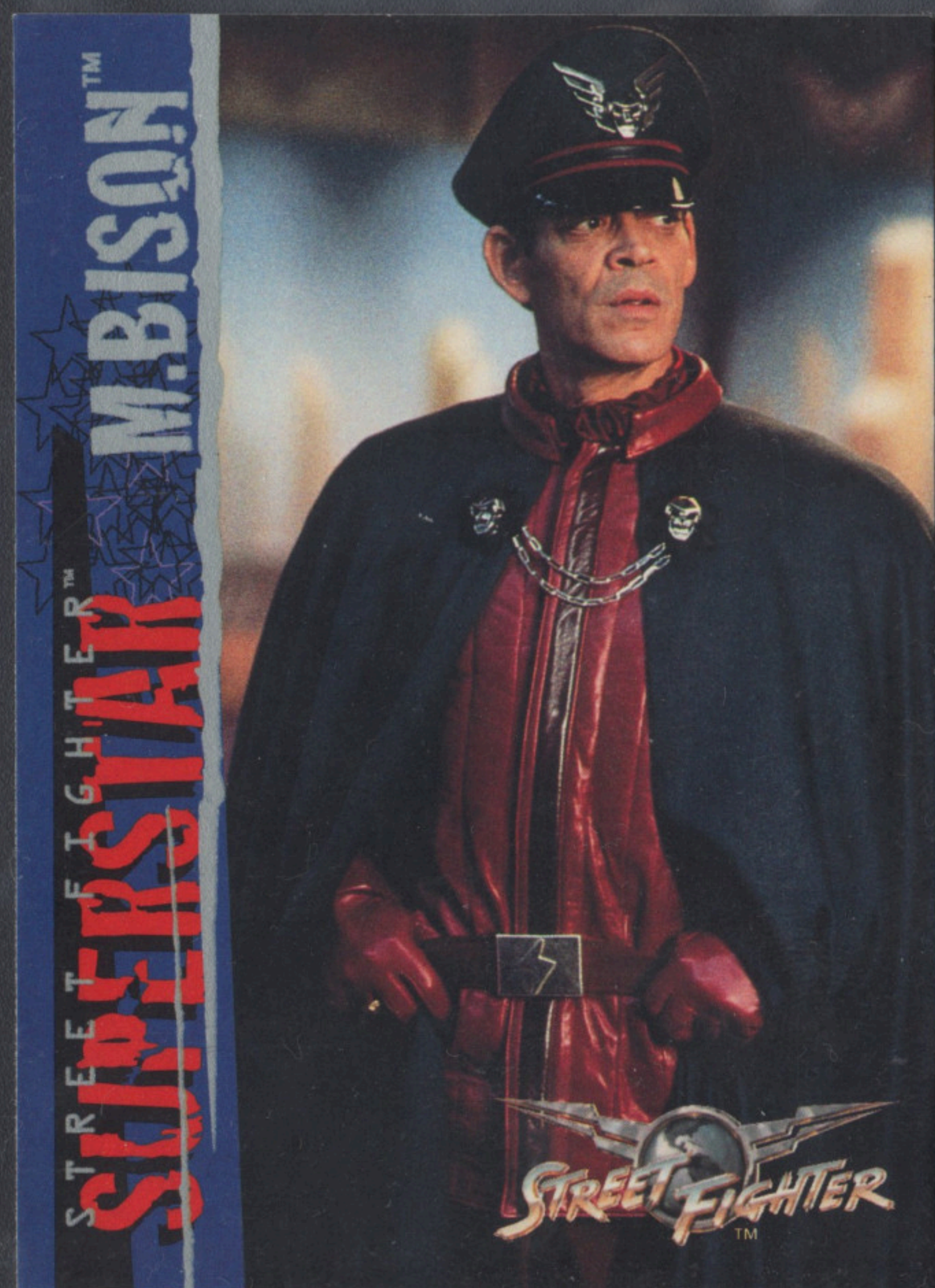
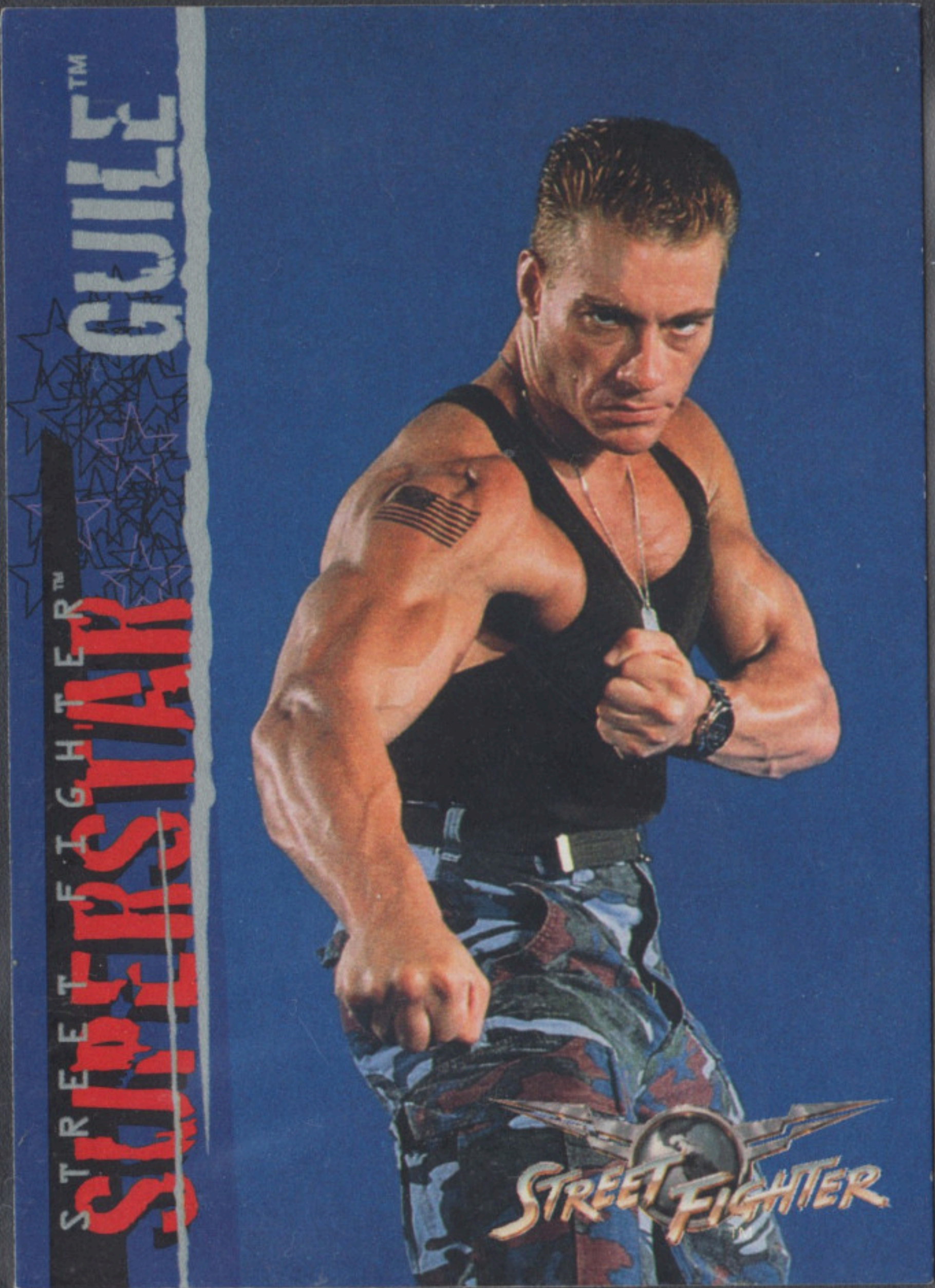
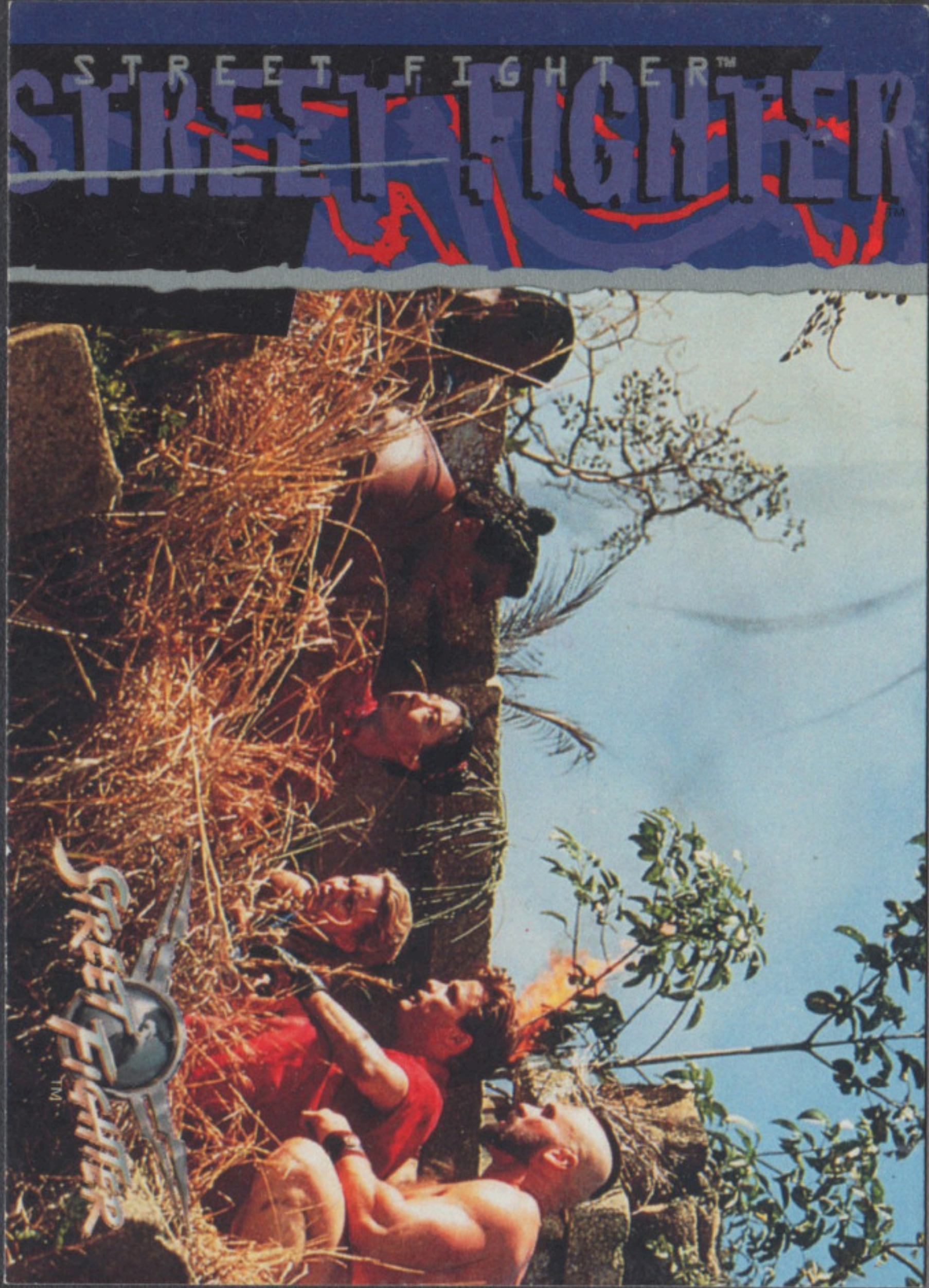
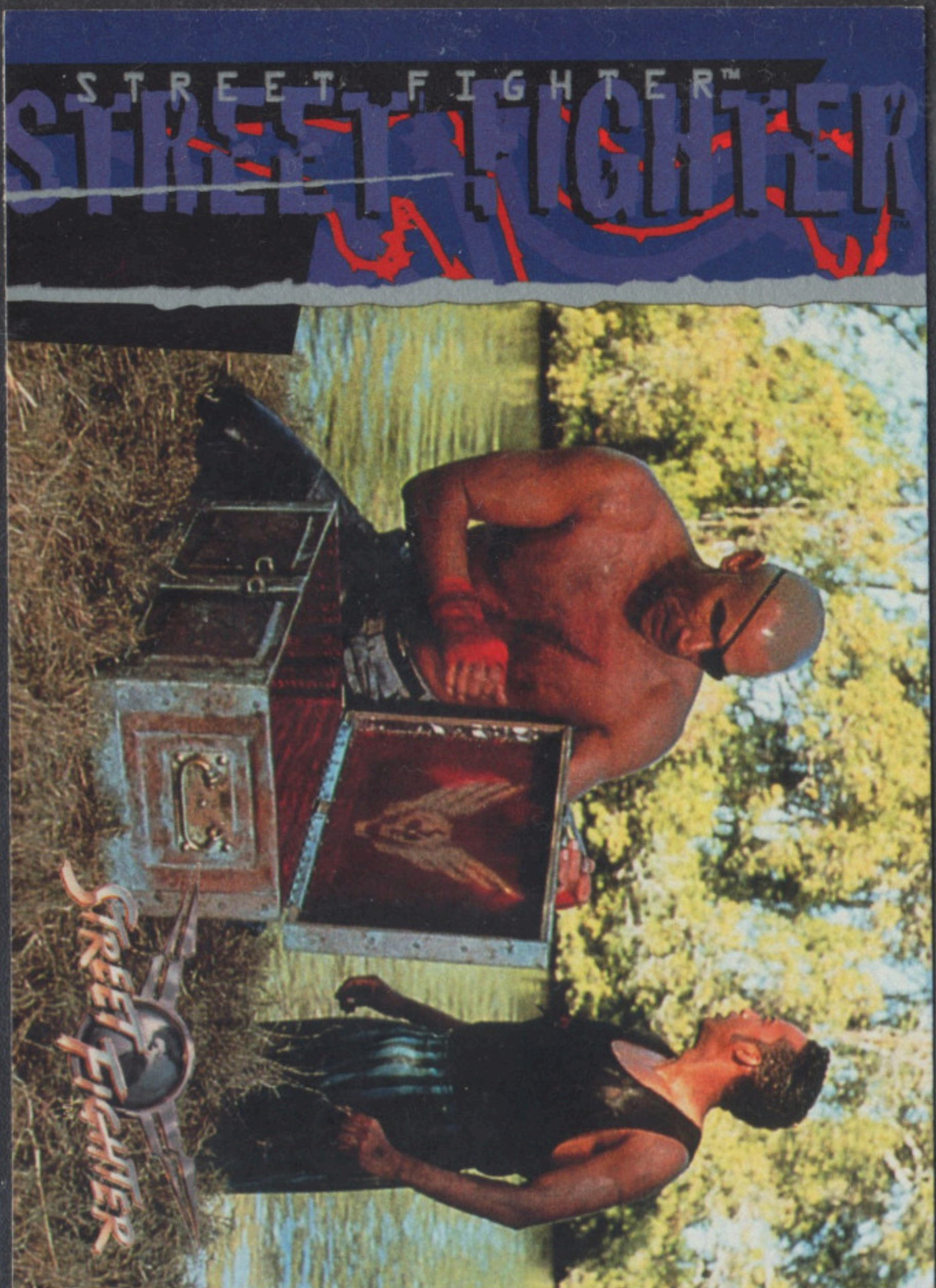
Nome: Kylie Minogue
Altezza: 1,65 m. Peso: 54 kg
Nata in Australia

E' soprannominata la "Diva della sala da ballo" ed è stata scelta per il suo ruolo appena due settimane prima dell'inizio delle riprese. Dal punto di vista musicale, Minogue ha pubblicato quattro album e 21 singoli in tutto il mondo, tutti ottimi successi. Ha già venduto 13 milioni di album e 11 milioni di singoli. Minogue ha poi avuto cinque canzoni al primo posto nelle classifiche internazionali. A favore di Minogue, è stata la copertina di una rivista a far decidere Steven de Souza per l'assegnazione del ruolo di Cammy. La parte più difficile per lei è stata quella di trasformare una fragile cantante in un muscoloso ufficiale dell'esercito delle Nazioni Alleate.

45 T. HAWK

Nome: Gregg Rainwater
Altezza: 1,85 m. Peso: 90 kg
Nato a Flint, Michigan USA

Fedele, gran lavoratore, leale, umile e con l'attitudine a non abbattersi mai. Tutte queste caratteristiche descrivono perfettamente sia Rainwater, sia il suo personaggio, Thunder Hawk. Come capo della sicurezza, T. Hawk potrebbe buttarsi su di una granata pur salvare il suo comandante. Per quanto questa situazione non gli capiterà mai nella sua vita reale, Rainwater afferma che lui si comporterebbe nello stesso modo. La sua seconda possibilità di lavorare come attore in un film ha dimostrato che possiede delle ottime capacità. Dopo una sporadica apparizione nella telenovela Days of our lives, Rainwater ha interpretato il personaggio di Buck nella serie The Young Riders.



Joined by the brute force of both Honda and Zangief, the blast doors are held open. The street fighters and all the hostages escape with just seconds to spare, as an explosion rocks the jungle. Steel and rock tumble down upon the bodies left behind. Dhalsim and Blanka find a peaceful enclave to rest. Bison finds a fit burial plot, his own chamber of evil. As the street fighters begin to leave the surrounding area, Guile joins the small group of living heroes. However, they almost feel the worst is not yet over. Within the Palace, the main monitor remains intact, and begins to speak. "Good Morning, General Bison. What is your menu choice today?" hearing no response the computer goes into automatic mode and moves the cursor to the word: "REPLAY."

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



While the hostages begin to flee out the open entrance, Guile finds his way back into Bison's lab and finds how Blanka exacted his revenge as well as that of Dhalsim. Electrocuted bodies lie everywhere. Seeing his friend, Guile urges Blanka to escape to the free world. Dhalsim explains it is better that monster and creator stay behind. Guile leaves them with a heavy heart. Zangief executes a pile-driver on Honda, stunning the Sumo. The fight stops as the pair hear the sounds of approaching footsteps and blast doors closing. Chun-Li, Balrog, Cammy and T.Hawk are leading the hostages to safety. Ken and Ryu try to stop the doors from closing. Met with another closing blast door, the other six street fighters try to hold the doors open so they and the hostages can escape death.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



The C-4 explodes with a thunderous roar, as Guile rolls to safety through an opening in the floor. He knows no one could survive that blast, not even Bison. Guile must now find his men and escape before the entire Palace goes up. Dee Jay has escaped the confines of an exploding Shadaloo Palace. His treasure chest in tow he runs into an old acquaintance, the battle-scarred Sagat. Together they carry the chest across the river. Final stop, Brazil. Once on the other side, the war chest is opened revealing stacks of worthless Bison dollars. All their work for nothing. At the hostage pit, Bison's death squad is met with a flurry of fists thrown by a quartet of fighters led by Chun-Li. And one massive Balrog punch disengages the doorlock/keypad freeing the hostages.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR

Name: Raul Julia
Born: Puerto Rico
Height: 6'2"
Weight: 185 lbs.

Born and raised in Puerto Rico, Julia knew he had acting in his blood. That was the only reason he could leave his first passion, pursuing a career in law and head for New York for a career on stage. Julia didn't make his Broadway debut until 1968, however between 1971 and 1982, he garnered four Tony Award nominations. It took five different roles on the silver screen before he was able to gain the attention of movie critics and cinema audiences. Since 1982, Julia has earned two Golden Globe nominations (Kiss Of The Spiderwoman and Moon Over Parador).

M.BISON™

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR

Name: Jean-Claude Van Damme
Born: Belgium
Height: 5'11"
Weight: 190 lbs.

Van Damme decided to play the role of Colonel William Guile for one important reason. A motion picture rating of PG-13, a first for a Van Damme movie, meant some of his younger fans could watch him without sneaking into the theater. Guile commands the armed forces unit of the Allied Nations, and his initial public contact with General M-Bison is anything but social. It is then that he promises to rescue not only the hostages but his friend Captain Carlos Blanka. Playing the part of a street fighter champion like Guile meant he still had to keep in shape for his final matchup with Bison.

GUILLE™

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR

Name: Jean-Claude Van Damme
Born: Belgium
Height: 5'11"
Weight: 190 lbs.

He is one of the most versatile action actors in film today but, early on in his career, roles were much tougher to come by. A former body building and martial arts champion, Van Damme started out driving taxis and waiting tables, while learning English. In 1989, he made his starring debut in Bloodsport. The rest is history. For Van Damme, his new roles have to have something special besides just martial arts. Coming off his critically acclaimed role in the futuristic film, Time Cop, Van Damme is seeking to appeal to a wider variety of movie buff.

GUILLE™

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR

Name: Gregg Rainwater
Born: Flint, MI
Height: 6'1"
Weight: 200 lbs.

Dependable, hard-working, loyal, smart with a never-say-die attitude. All of these could describe either Rainwater or his character, Thunder Hawk. As head of security, T.Hawk would throw himself on a live grenade to save his commander. Although that situation may never come up in real life, Rainwater likes to think he would do the same. His second chance at acting has proven to be satisfying as well as profitable. Besides his appearances in the daytime soap opera Days Of Our Lives, Rainwater played Buck in the series The Young Riders.

T.HAWK™

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR

Name: Kylie Minogue
Born: Australia
Height: 5'5"
Weight: 120 lbs.

She is called the "Dancefloor Diva" and wasn't selected for her role as Cammy until two weeks before shooting began. Musically, Minogue has released four albums and 21 singles throughout the world, all of them hits. She has already sold 13 million albums to go along with 11 million singles. Minogue has had five Number One hits internationally. For Minogue it was a magazine cover photo that decided it for director Steven de Souza. The hardest part of her role to fulfill was to turn a normally petite frame into the muscular build of an Allied Nations Army officer.

CAMMY™

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR

Name: Raul Julia
Born: Puerto Rico
Height: 6'2"
Weight: 185 lbs.

Playing the role of a modern-day warlord, General M-Bison, was a far cry from Julia as Gomez Addams in the hit-comedies The Addams Family and Addams Family Values. Bison is what Julia calls a "Mega-Villain" who he envisioned as a super-human Greek personage of ancient times, almost larger than life. Bison possesses psychic powers and an ego that is even larger than his physical stature. The best recommendation Julia could have received came from Street Fighter fans themselves, including his kids. According to the experts, Julia is perfectly cast as the evil General.

M.BISON™

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.





37

38

39

40

41

42

43

44

45

46 **CHUN-LI** Nome: Ming-Na Wen
Altezza: 1,65 m Peso: 50 kg
Nata in Cina

L'opportunità di lavorare con un cast così particolare e pieno di talenti è stata l'attrattiva maggiore per Wen nel partecipare a Street Fighter. Interpretando la parte di Chun-Li, esperta di arti marziali e giornalista internazionale del Global News Network, cerca disperatamente di vendicare la morte di suo padre. Wen è apparsa all'inizio del 1994 nel film Joy Luck Club e in televisione in All-American Girls, Vanishing Son e As The World Turns. La parte più difficile della sua preparazione per il ruolo di Chun-Li è stata quella di dover trasformare le sue curve femminile nei duri muscoli di una macchina da combattimento.

49 **BALROG** Nome: Grand Bush
Altezza: 1,83 m Peso: 93 kg
Nato a Los Angeles, California USA

Nominate alcuni dei film d'azione di maggior successo degli ultimi anni e scoprirete che Bush ha avuto una parte in essi. Da Arma letale I e II, a Trappola di cristallo e Freejack, Bush si è sempre guadagnato la sua razione di pugni e pallottole. Trattandosi di un altro di quegli attori convinti dai membri della sua famiglia ad accettare la parte nel film, si è dovuto sottomettere a duri allenamenti con Berny Urquidez, imparando diversi stili di combattimento. Non c'è da stupirsi quindi se la parte del film che lui preferisce è quella del mega-combattimento finale.

52 **VEGA** Nome: Jay Tavaré
Altezza: 1,79 m Peso: 75 kg
Nato in Inghilterra

Essere un personaggio cattivo in un film potrebbe essere stato un bel cambiamento per Tavaré, ma in ogni caso questi non ha dovuto cambiare molto il suo stile di recitazione per diventare un credibile torero. Con una grande passione sia per il suo personaggio che per l'intero film, si è allenato sempre tre volte al giorno, svolgendo contemporaneamente approfondite ricerche sulle differenti tecniche dei matador. Campione di danza "Free Style" nel 1983-'84, non ha mai voluto avere controfigure nemmeno nelle scene più pericolose. Tavaré si sentiva in grado di affrontare ogni cosa: basta vedere il combattimento finale tra Ryu e Vega prendere vita sul grande schermo per rendersene conto.

47 **E. HONDA** Nome: Peter Navy Tuiasosopo
Altezza: 1,85 m Peso: 136 kg
Nato a San Pedro, California USA

Peter, fratello di uno dei giocatori dei Seattle Seahawks, Manu Tuiasosopo, è già apparso con Andrew Bryniarski (Zangief) in un altro film Necessary Roughness. Peter spiega che è stato letteralmente costretto ad accettare il ruolo di Honda: se non l'avesse fatto, tutti i suoi nipoti e persino i suoi figli, tutti grandi fan di Street Fighter, non gli avrebbero più rivolto la parola. Peter impersona un "Yokozuna" (Campione di Sumo), il che ha significato ore e ore di intenso allenamento e molti combattimenti sotto la direzione di Benny "The Jet" Urquidez.

50 **KEN** Nome: Damian Chapa
Altezza: 1,80 m Peso: 72 kg
Nato a Dayton, Ohio USA

Chapa è uno di quegli attori che avete sicuramente visto, ma di cui non riuscite a ricordarvi il nome. Attore consumato, è già apparso in film d'azione come Trappola in alto mare e recentemente ha interpretato Lyle Menendez nel film televisivo Movie Deadly Games. Ha passato molte ore con Urquidez ad imparare le arti marziali per il suo ruolo di Ken. Per quanto Street Fighter sia un po' violento, Chapa non ha esitato a mostrarlo al figlio di quattro anni, specialmente perché vedendo Ken potesse capire quantosia meglio combattere per una causa piuttosto che per i soldi.

53 **SAWADA** Nome: Kenya Sawada
Altezza: 1,75 m Peso: 70 kg
Nato a Kanagawa, Giappone

Una delle più recenti star del cinema giapponese, Sawada ha preso al volo l'opportunità di recitare al fianco di una superstar nelle arti marziali come Jean-Claude Van Damme. Come capitano Kenzo Sawada, è al comando della squadra di commando delle Nazioni Alleate incaricata di attaccare la fortezza di Shadaloo. In preparazione per questa parte, Sawada, che ha recitato come protagonista nel film Dangerous Paradise, non ha dovuto far altro che mostrare i suoi oltre 17 anni di esperienza nelle arti marziali. Per Sawada la prova più dura è stata quella di imparare una seconda lingua: l'inglese.

48 **BLANKA** Nome: Robert Mammone
Altezza: 1,79 m Peso: 90 kg
Nato in Australia

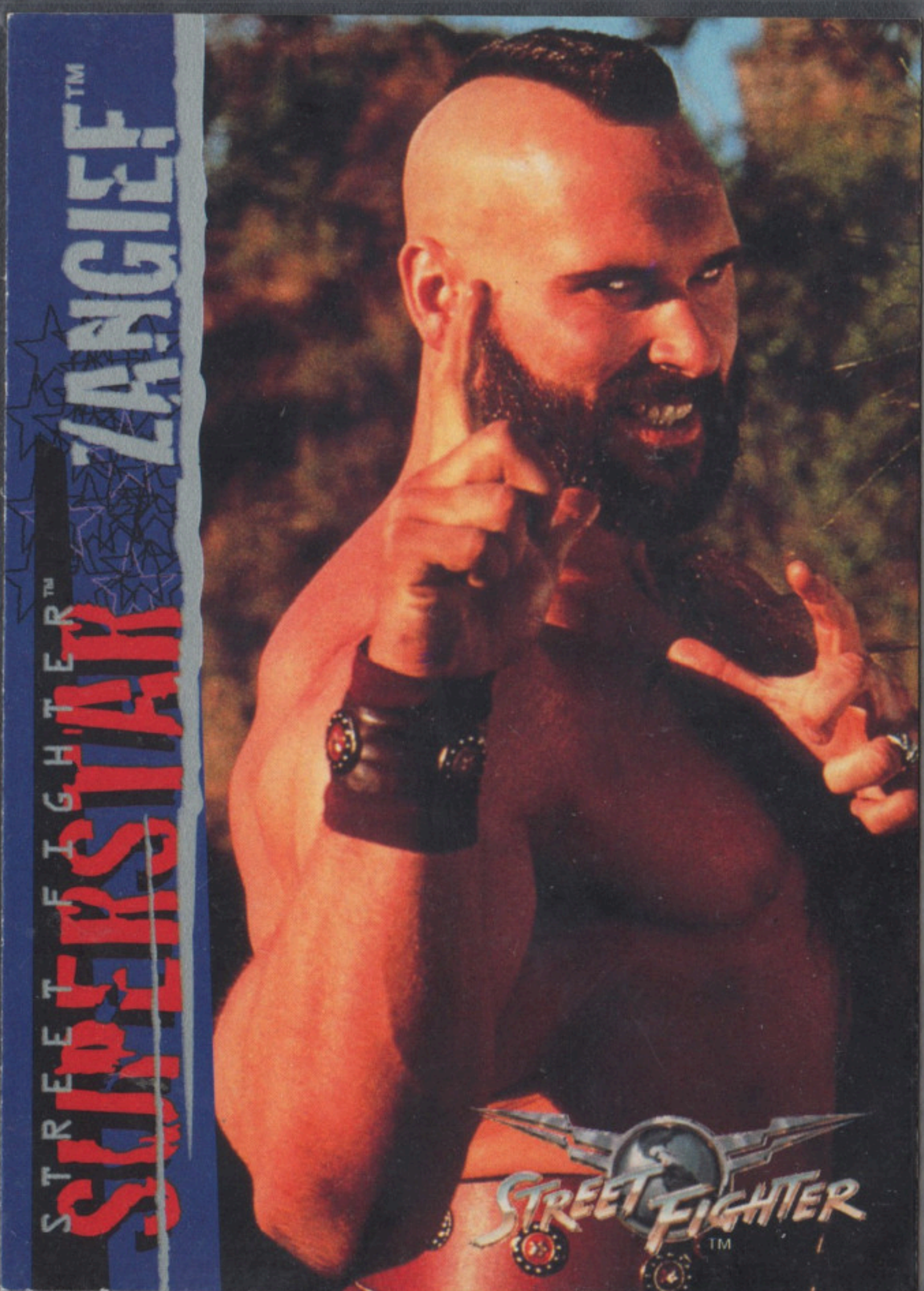
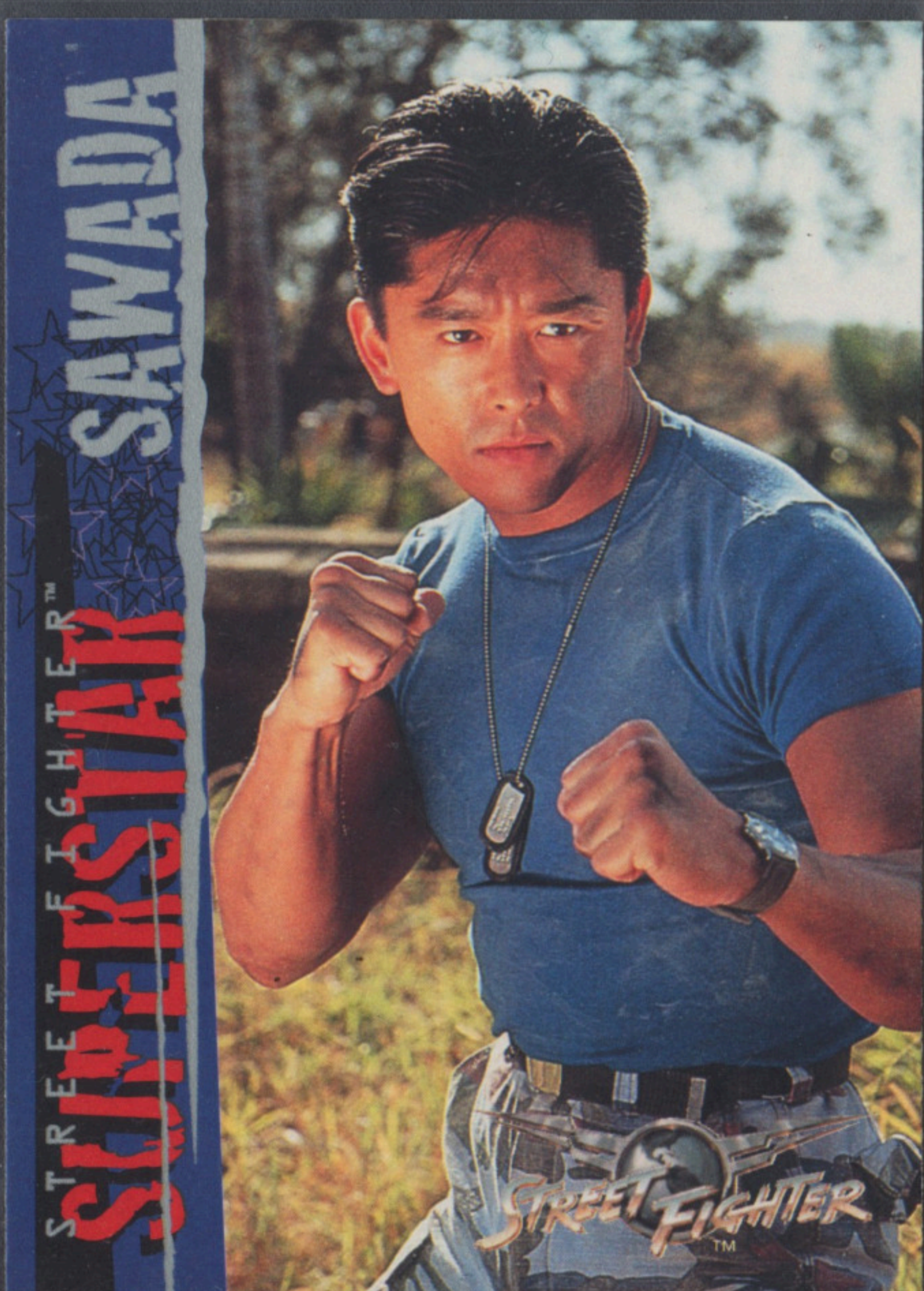
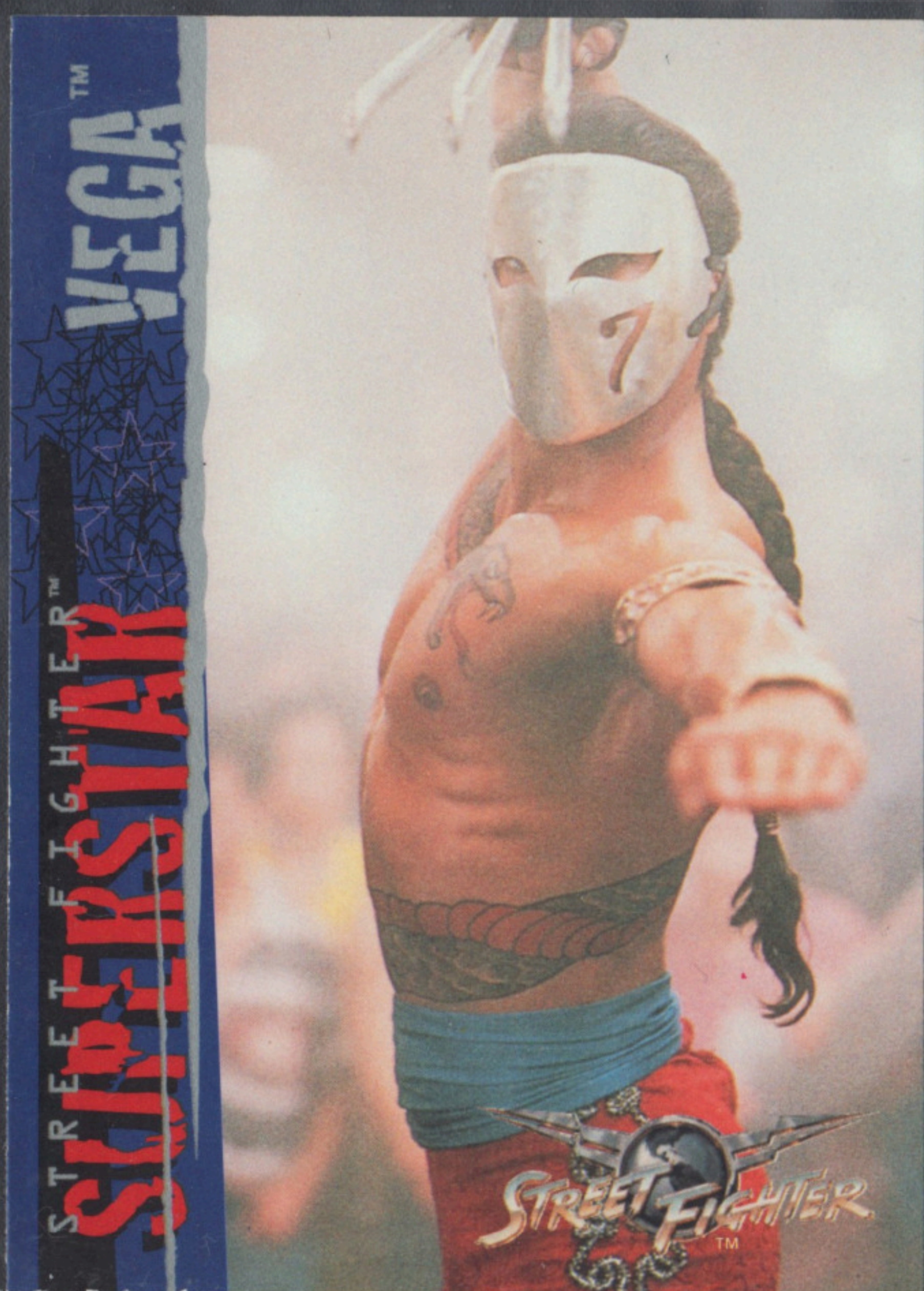
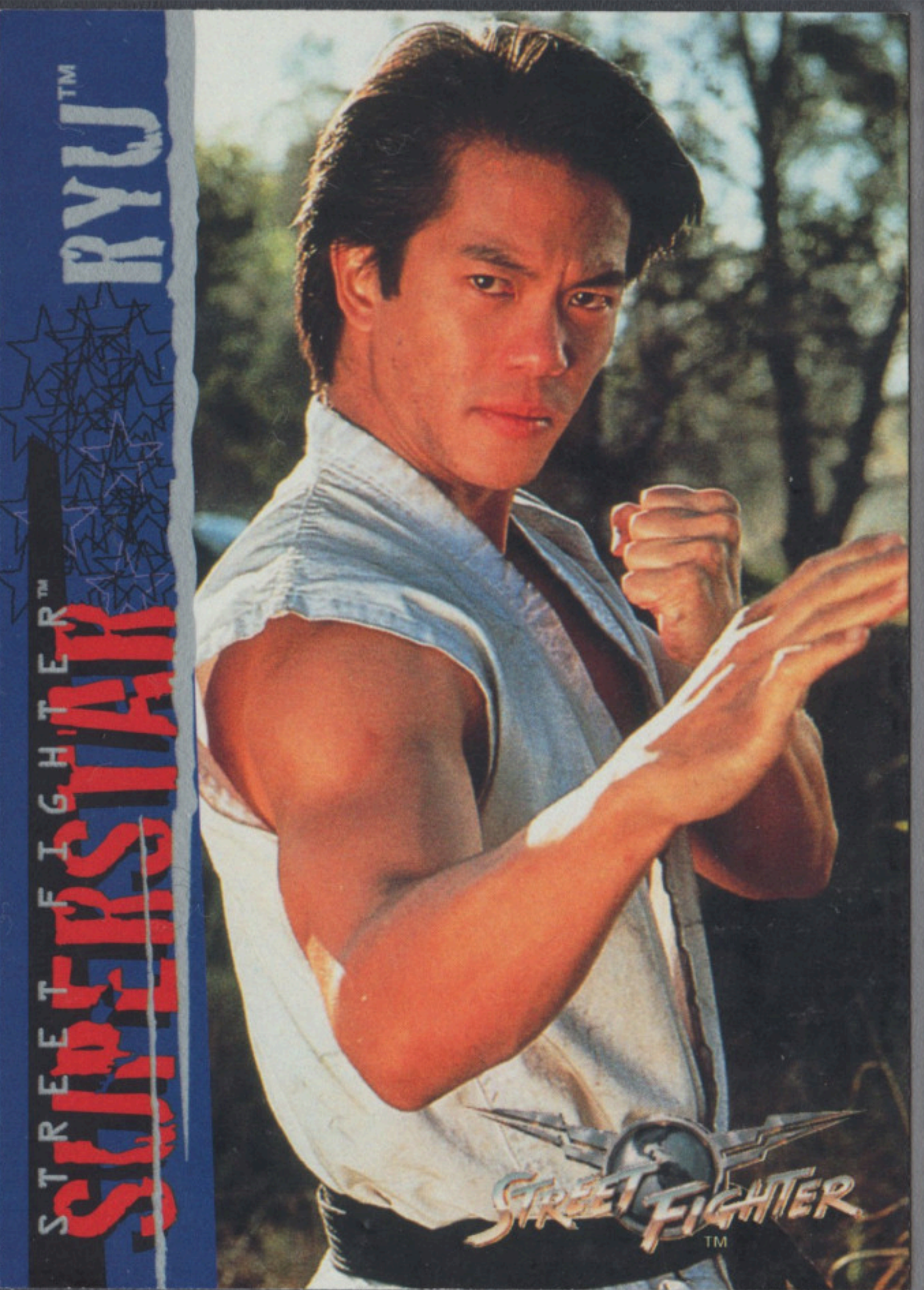
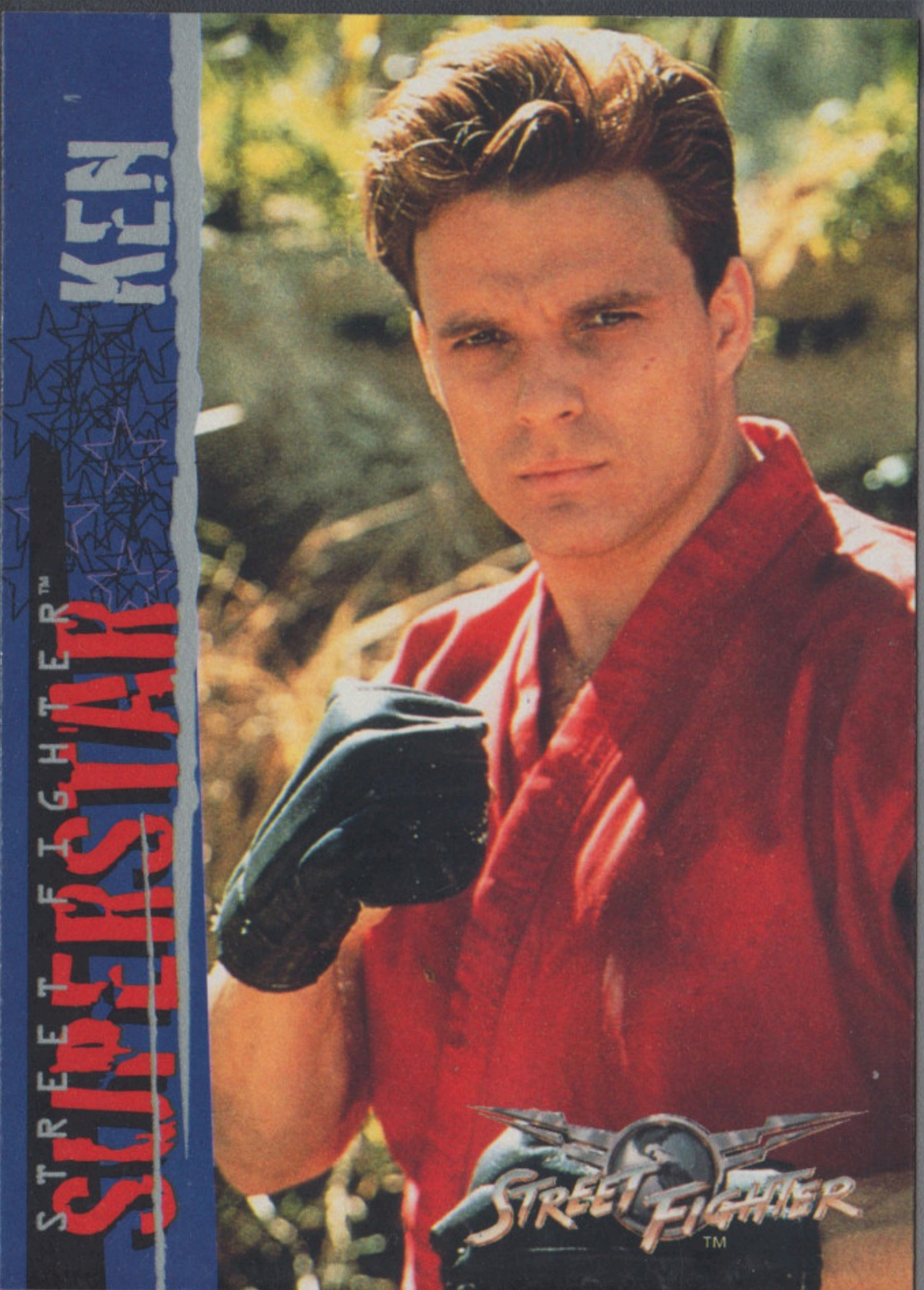
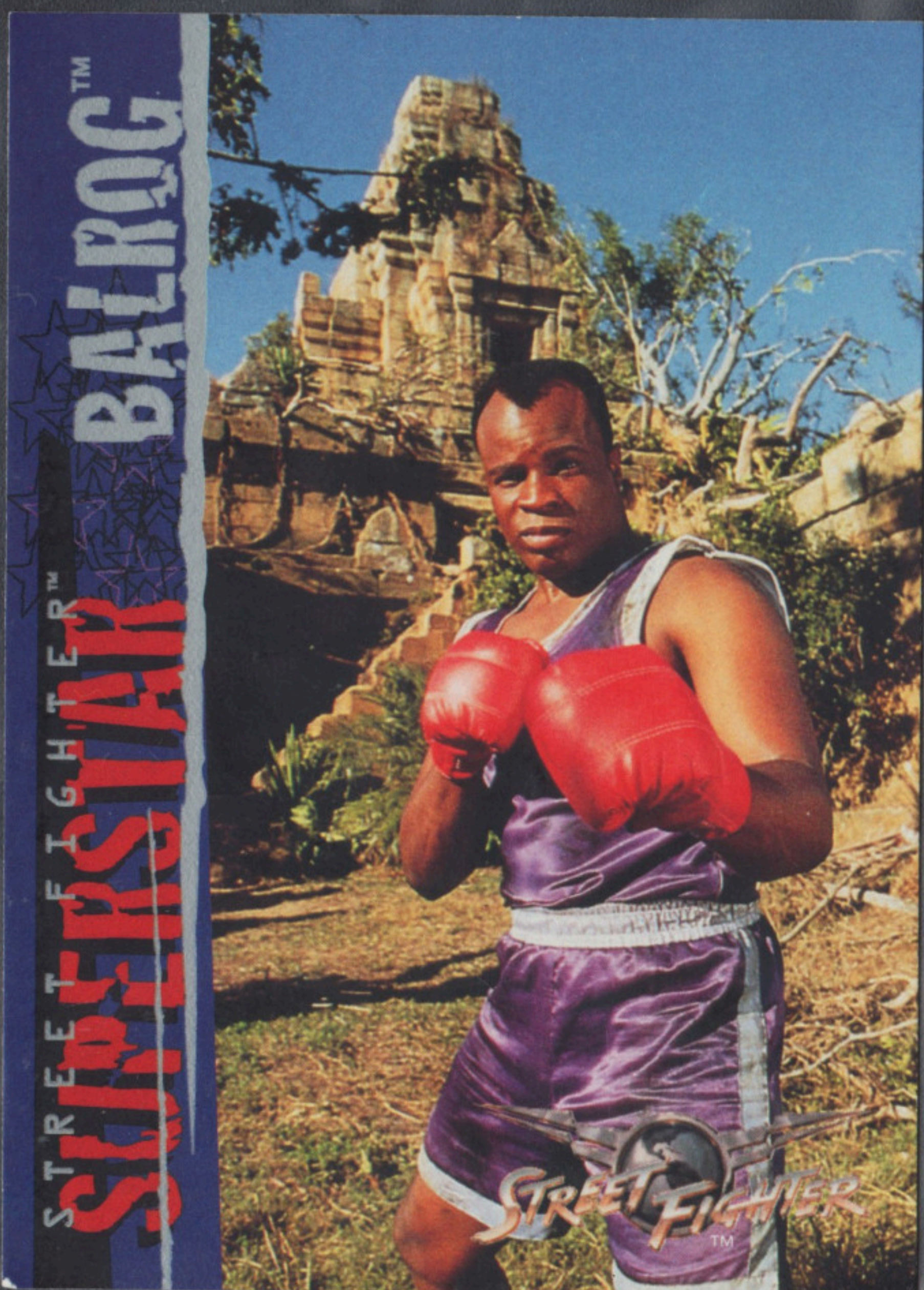
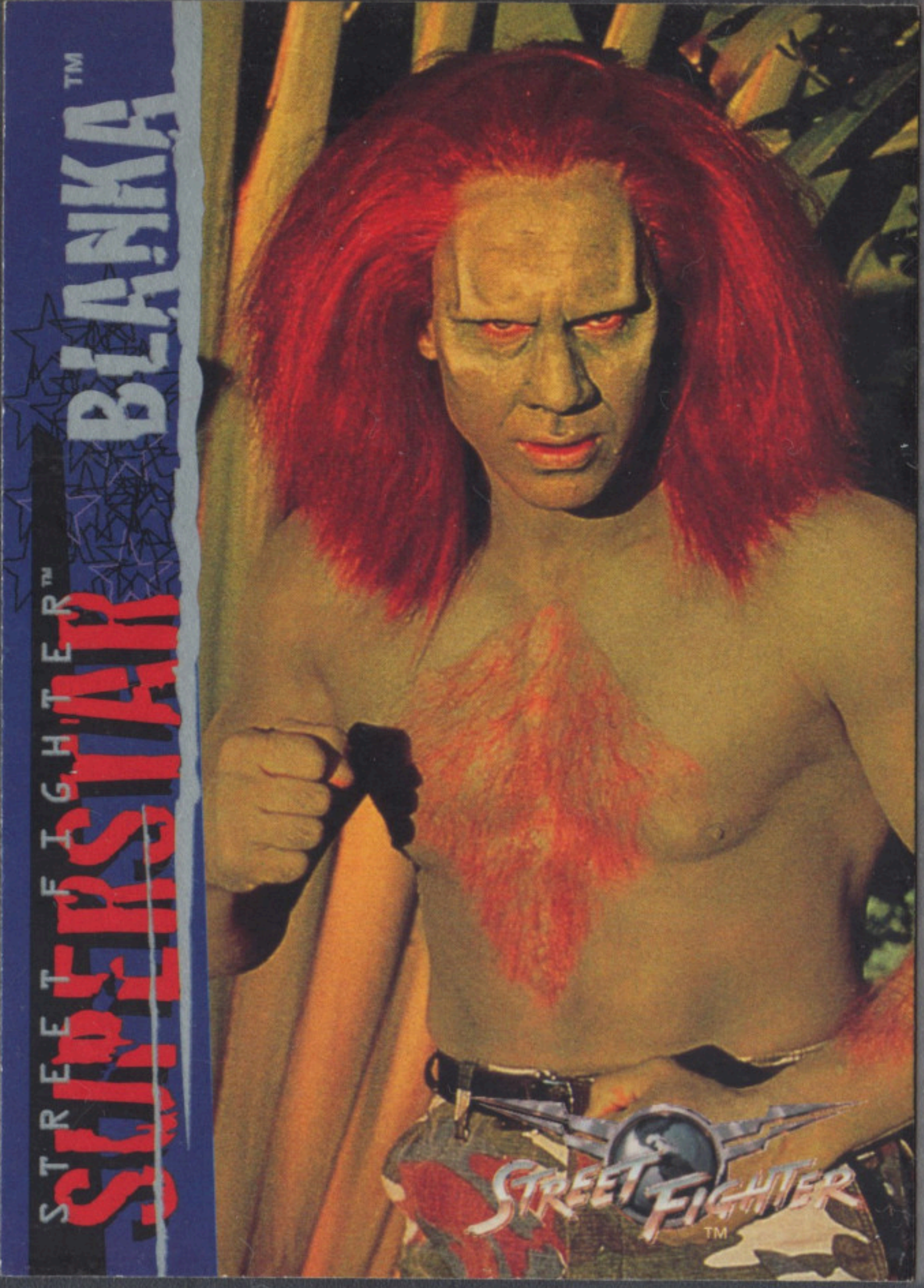
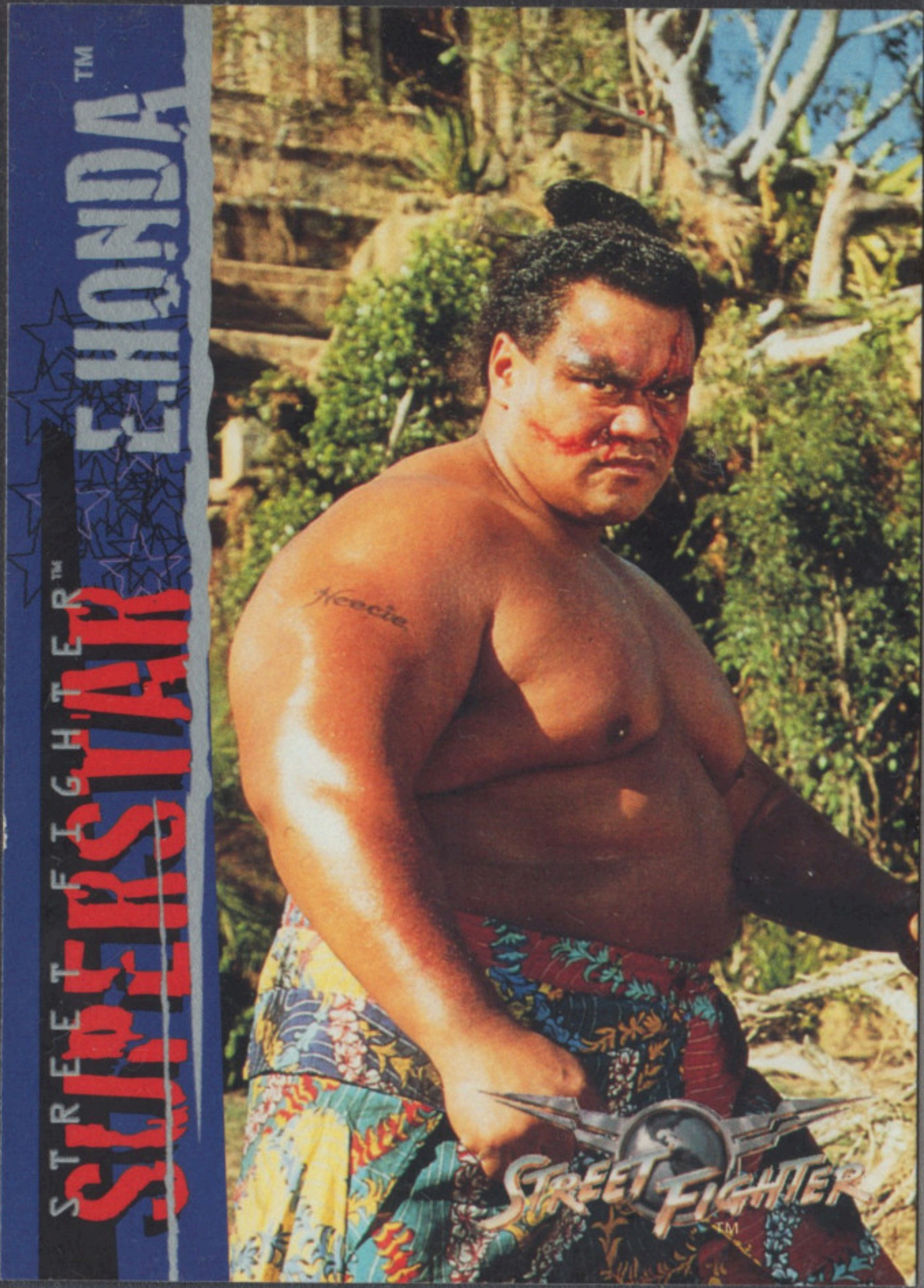
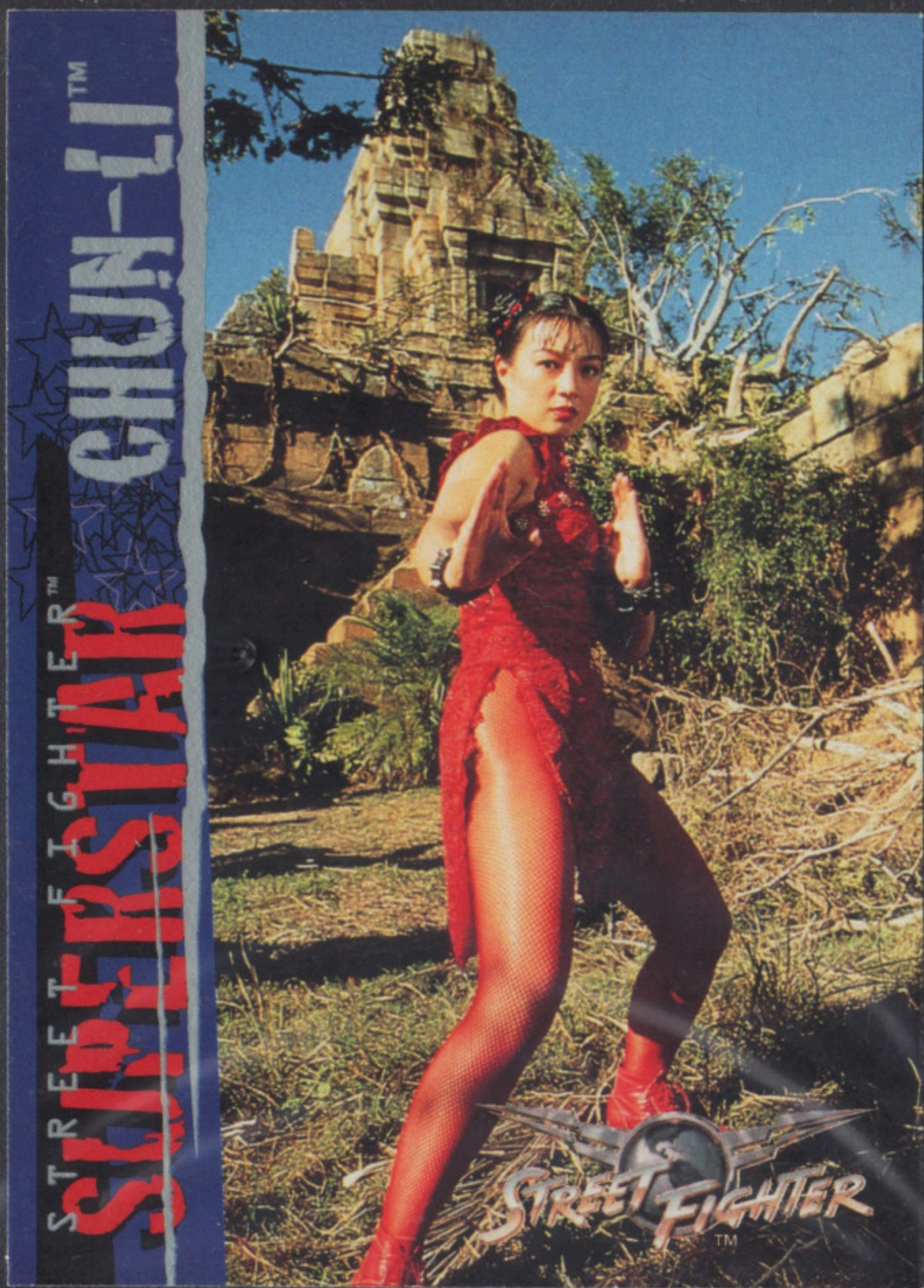
Impersonando Carlos Blanka, Mammone ha passato un sacco di tempo a mettersi e togliersi il trucco che trasformava un soldato in un mostro. Il tempo non è un problema per lui, dal momento che potreste averlo visto interpretare Zac Elliot nella serie televisiva Time Trax. Star cinematografica del cinema australiano, è stato protagonista e co-protagonista in circa mezza dozzina di film e non ha potuto resistere all'attrazione di Street Fighter. C'era solo un lato negativo nel suo ruolo. Dal momento che tutte le sue scene erano girate nei sotterranei della fortezza di Shadaloo, sapeva di dover passare molte ore al buio.

51 **RYU** Nome: Byron Mann
Altezza: 1,79 m Peso: 75 kg
Nato a Hong Kong, Cina


Impersonare il ruolo di un aspirante truffatore è stata una bella difficoltà per questo laureato della UCLA (Università di Los Angeles). Dopo aver ricevuto la sua laurea in filosofia, Mann ha deciso di restare a Los Angeles e di seguire la carriera di attore. Avendo già vagabondato per l'Asia e gli Stati Uniti con la sua famiglia, impersonare un esperto di arti marziali che vaga per il mondo gli è calzato a pennello. Potreste anche averlo già visto in televisione, essendo apparso in Time Trax, The Last Flight Out e Murphy Brown.

54 **ZANGIEF** Nome: Andrew Bryniarski
Altezza: 1,93 m Peso: 120 kg
Nato a Philadelphia, Pennsylvania, USA

Probabilmente c'è voluto più tempo per radergli la testa, che per convincerlo ad accettare la parte di Zangief, la guardia del corpo russa di M. Bison. Dalla prima volta che vide nel 1991 Street Fighter in sala giochi, Bryniarski ne è divenuto subito un grande appassionato. Se vi sembra familiare, potreste averlo già visto in pellicole famose come Necessary Roughness, The Program, Hudson Hawk, Higher Learning o Batman Returns. Imparare la parte per lui è stato estremamente facile, dal momento che conosceva già tutte le mosse di Zangief. Tutto quello che ha dovuto fare...è stato tagliarsi i capelli!



STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Robert Mammone Height: 5'10"
Born: Australia Weight: 200 lbs.

As Carlos Blanka, Mammone spent hours putting on and taking off the makeup that transforms a soldier into a monster. Time is no problem for Mammone, after all you may have seen him in the hit television series Time Trax (Zac Elliott). A motion picture star from the land down under, he has been a either a lead or co-lead in over half-a-dozen films and couldn't resist the attraction to Street Fighter.


There was one drawback to his role. Since all of his scenes were shot in the dungeons of Shadaloo Fortress, he would spend hours in the dark.

BLANKA™

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Peter Navy Tuiasosopo Height: 6'11"
Born: San Pedro, CA Weight: 300 lbs.


Peter, who is the brother of former Seattle Seahawks' first-round draft pick, Manu Tuiasosopo, has appeared with Andrew Bryniarski (Zangief) in another film, Necessary Roughness. The way Peter explained it, he was forced to accept the role of Edmund Honda. If he didn't, his nephews, nieces, even his own children, all big Street fighter fans, would have disowned him. Peter played the part of a "Yokozuna" (Sumo Champion), which meant intense body training as well as fight workouts with Benny "The Jet" Urquidez.

E. HONDA™

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Ming-Na Wen Height: 5'5"
Born: China Weight: 110 lbs.


The opportunity to act with a talented and handsome cast was the main attraction for Wen to do Street Fighter. Playing the part of Chun-Li Zang, martial arts expert and world traveling newscaster for the Global News Network, she is bent on avenging the death of her father. Wen appeared earlier in 1994 in the motion picture Joy Luck Club and on television in All-American Girl, Vanishing Son and As The World Turns. The hardest part of training for the role was turning her feminine curves into a lean, mean, fighting machine.

CHUN-LI™

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Byron Mann Height: 5'10"
Born: Hong Kong, China Weight: 165 lbs.

Playing the role of a wanna-be con-artist is a big stretch for this U.C.L.A. grad. After receiving his degree (B.A. in Philosophy), Mann decided to stay in his adopted hometown of Los Angeles and pursue an acting career. Having already hop-scotched around Asia and the United States with his family, playing the part of a globe trotting martial arts expert seem to fit him like a glove.

Chances are you have seen him on television, having appeared in Time Trax, The Last Flight Out and Murphy Brown.

RYU™

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Damian Chapa Height: 5'11"
Born: Dayton, OH Weight: 160 lbs.


Chapa is one of those actors that you have seen, but can't place the name. An accomplished actor, he has appeared in the action film, Under Siege and recently portrayed Lyle Menendez in the made-for-t.v. Movie Deadly Games. He spent hours with Benny Urquidez learning martial arts for his role as Ken Masters. Although Street Fighter is somewhat violent, Chapa won't hesitate to take his four-year-old son to see it. Especially to watch Ken realize it's better to fight for a cause than for money.

KEN

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Grand Bush Height: 6'0"
Born: Los Angeles, CA Weight: 205 lbs.


You name some of the hottest action-filled films over the last few years and Bush has had a part in it. From Lethal Weapon I and II, to Die Hard and Freejack, Bush has seen his share of both bullets and fists. Another of the Street Fighters who was convinced by family members to accept a role in the movie, he endured intense training sessions with Benny Urquidez, learning different fighting techniques. It's no wonder his favorite part of the movie is the Street Fighter's breakout and their fight for freedom.

BALROG™

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Andrew Bryniarski Height: 6'4"
Born: Philadelphia, PA Weight: 265 lbs.


It probably took longer to shave his head, than to persuade Bryniarski to take the role of Genral M.Bison's Russian bodyguard/valet, Zangief. Since he first saw the Street fighter game in 1991, he has been a true fan. If he looks familiar, you might remember him from major motion pictures like Necessary Roughness, The Program, Hudson Hawk, Higher Learning and Batman Returns. The role became easier for Bryniarski since he already knew Zangief's moves, all he had to do was grow a beard.

ZANGIEF™

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Kenya Sawada Height: 5'9"
Born: Kanagawa, Japan Weight: 155 lbs.


One of the newest and brightest stars of Japanese film, Sawada jumped at the opportunity to support the role of martial arts superstar, Jean-Claude Van Damme. As Captain Kenzo Sawada, he is head of the Allied Nations commando squad targeted to attack Shadaloo Fortress. In preparing for his role, Sawada, who starred in the film, Dangerous Paradise, had to do more than just show off his 17+ years of martial arts experience. For Kenya, the hardest task he had to improve on was learning a second language: English.

SAWADA

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™
SUPERSTAR



Name: Jay Tavare Height: 5'10"
Born: England Weight: 165 lbs.

Being a movie bad guy may have been a change for Tavare, but he didn't have to change his acting style a great deal to make his role as a bullfighter believable. With a deep passion for both his character as well as the script, he trained three times a day, followed by intensive research on different matador techniques. The 1983-'84 World Free Style Dance Champion, even opted to do his own stunt work. Tavare feels it was all worth it, just to see the final battle between Vega and Ryu come to life on the silver screen.

VEGA™

CAPCOM®

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



46

47

48

49

50

51

52

53

54

55 DHALSIM

Nome : Roshan Seth
Altezza : 1,70 m Peso : 61 kg
Nato a Bihar, India

Una delle facce più conosciute del film, anche se non è facile ricordare il suo nome. Seth ha lavorato con attori del calibro di Harrison Ford (Indiana Jones e il Tempio Maledetto) e Ben Kingsley (Gandhi), a cui può ora aggiungere anche Jean-Claude Van Damme e Raul Julia. Seth interpreta il ruolo di un biofisico specializzato nella mistica arte della Kabaddi. Dopo essere stato sottoposto agli effetti del DNA/Mutogeno, Dhalsim acquista nuove abilità fisiche. Questo ha permesso a Seth di stare lontano dalla palestra e di approfittare degli stupefacenti effetti speciali che il cinema americano ora mette a disposizione.

58 GUILLE

USA
Nato il 23-12-60. 1,88 m, 99 kg

Dopo un'altalenante carriera militare, William Guile è tornato al grado di colonnello per vendicarsi del generale M. Bison, colpevole dell'omicidio del suo migliore amico, Charlie. Come leader delle forze delle Nazioni Alleate, gli viene assegnato il compito di portare in salvo i 63 ostaggi imprigionati nella remota Fortezza di Shadaloo. E' opinione di Guile che questa missione lo porterà ad un confronto diretto con Bison per porre termine al suo spietato dominio.

Mosse Speciali: **Sonic Boom Combination**

Tecniche di Gioco: Se l'avversario salta verso l'alto per evitare un "Sonic Boom" eseguito con il pugno debole, muovete Guile vicino al suo nemico, seguendo il "Sonic Boom". Non appena il vostro avversario sta atterrando usate il calcio forte: se entrambi i colpi andranno a segno otterrete una "combo" veramente devastante.

61 CHUN-LI

CINA
Nata il 01-03-68. 1,72 m, 45 kg.

Nel tentativo di trovare il responsabile della scomparsa e dell'apparente morte di suo padre (investigatore di polizia e funzionario cittadino) avvenuta venti anni fa, Chun-Li conosce tutte le strade che conducono a Shadaloo ed a M. Bison. Usando la sua professione di giornalista per penetrare all'interno della regione, Chun-Li si è aggregata alle Nazioni Alleate, a Guile, Honda e Balrog per portare a termine la sua vendetta personale contro M. Bison.

Mosse Speciali: **Hurricane Kick**

Tecniche di Gioco: Come esperta nell'acrobatica arte marziale del Wu Shu, potrete "ribaltare" Chun-Li e calciare con la velocità delle pale di un elicottero. Per fare questo, tenete il joystick in giù per qualche secondo e poi muovetelo verso l'alto premendo uno qualsiasi dei tre calci. A seconda del tasto premuto la mossa sarà più o meno potente.

56 DEE JAY

Nome : Miguel A. Nunez Jr.
Altezza : 1,79 m Peso : 75 kg
Nato a Manhattan, New York, USA

Il suo personaggio è nato il giorno di Halloween, cosa che a Nunez è parsa abbastanza naturale. Dopo tutto, è già apparso in film d'orrore come Venerdì 13: parte 5 e Il ritorno dei morti viventi. Per il suo ultimo ruolo cinematografico come braccio destro del generale Bison, Nunez ha studiato in maniera approfondita il personaggio del videogioco. Questo ha anche voluto dire un intenso allenamento nel karate e ovviamente nella kick boxing. Per questo attore che ama i bambini, il risultato finale è valso il duro lavoro.

59 CAMMY

GRAN BRETAGNA
Nata il 6-01-74. 1,65 m, 46 kg

Dotata della licenza di uccidere, Cammy è uno dei migliori agenti del Servizio Segreto Britannico. Luogotenente nelle forze armate delle N.A., non si conosce molto su di lei. Fu trovata tre anni fa dopo il suo primo incontro con il generale M. Bison. La sua squadra fu interamente distrutta e si crede che sia stata sottoposta a tremende torture come prigioniera di M. Bison, torture che le hanno provocato una grave amnesia.

Mosse Speciali: **Anti-Air Combination**

Tecniche di Gioco: Quando un nemico salta verso Cammy, cominciate con un calcio forte difensivo. Poi muovete il joystick in basso e, tenendolo in questa posizione, premete il pugno forte. Per finire questa combo utilizzate poi un calcio medio.

62 E. HONDA

GIAPPONE
Nato il 03-11-60. 1,85 m, 160 kg.

Con il suo tentativo di diventare "Yokozuna" (Campione di Sumo) e la fine di questo suo progetto causata dal sindacato criminale comandato da Viktor Sagat e da Bison, Honda si fermerà solo quando avrà saziato la sua sete di vendetta e riportato l'onore al suo casato. Uno dei più forti uomini al mondo, è anche un esperto di elettronica, guadagnando l'accesso a Shadaloo come tecnico del suono di Chun-Li.

Mosse Speciali: **Flying Sumo Head Butt**

Tecniche di Gioco: Da usare specialmente contro avversari lenti. Tenete il joystick a sinistra, poi mettete a destra e premete un qualsiasi pugno. La distanza del volo dipende dalla forza del tasto premuto. Continuate poi con il pugno forte.

57 SAGAT

Nome : Wes Studi
Altezza : 1,83 m Peso : 84 kg
Nato a Nofire Hollow, Oklahoma, USA

Studi è al momento uno dei migliori attori pellirossa del mondo e nel film Street Fighter si è aggiunto ad un incredibile cast di talenti provenienti da tutto il mondo. Scelto come miglior attore non protagonista per il suo lavoro come Magua nel film L'ultimo dei Mohicani, la razza nativa di Studi è la Cherokee. Un'incredibile somiglianza in questo ruolo come Viktor Sagat gli ricorda alcuni dei personaggi da lui interpretati in passato. Per la quarta volta infatti Studi ha dovuto rasarsi la testa, ma è la prima che ha dovuto farlo completamente.

60 T. HAWK

USA
Nato il 21-07-59. 2,31 m, 162 kg.

Thunder Hawk è un uomo dalle dimensioni mostruose e cerca vendetta dopo essere stato cacciato dalla terra di Shadaloo, sua nuova dimora, dal generale M. Bison. T. Hawk apprese questo segreto al capezzale del padre morente. Seguendo l'ultimo desiderio del padre di vendicarsi di M. Bison, T. Hawk è entrato a far parte delle forze delle Nazioni Alleate e si occupa della sicurezza del colonnello Guile. Comportandosi sia da guardia del corpo, sia da confidente, T. Hawk darebbe la sua vita per Guile se questo significasse la distruzione del generale M. Bison.

Mosse Speciali: **The Hawk/Storm Hammer**

Tecniche di Gioco: "The Hawk" si esegue con un salto seguito dalla pressione di tutti i tre pugni in contemporanea mentre T. Hawk è ancora in aria. Non sarà certo facile, ma è comunque molto efficace. Per lo "Storm Hammer" invece, fate un giro completo con il joystick e premete uno qualsiasi dei tre pugni.

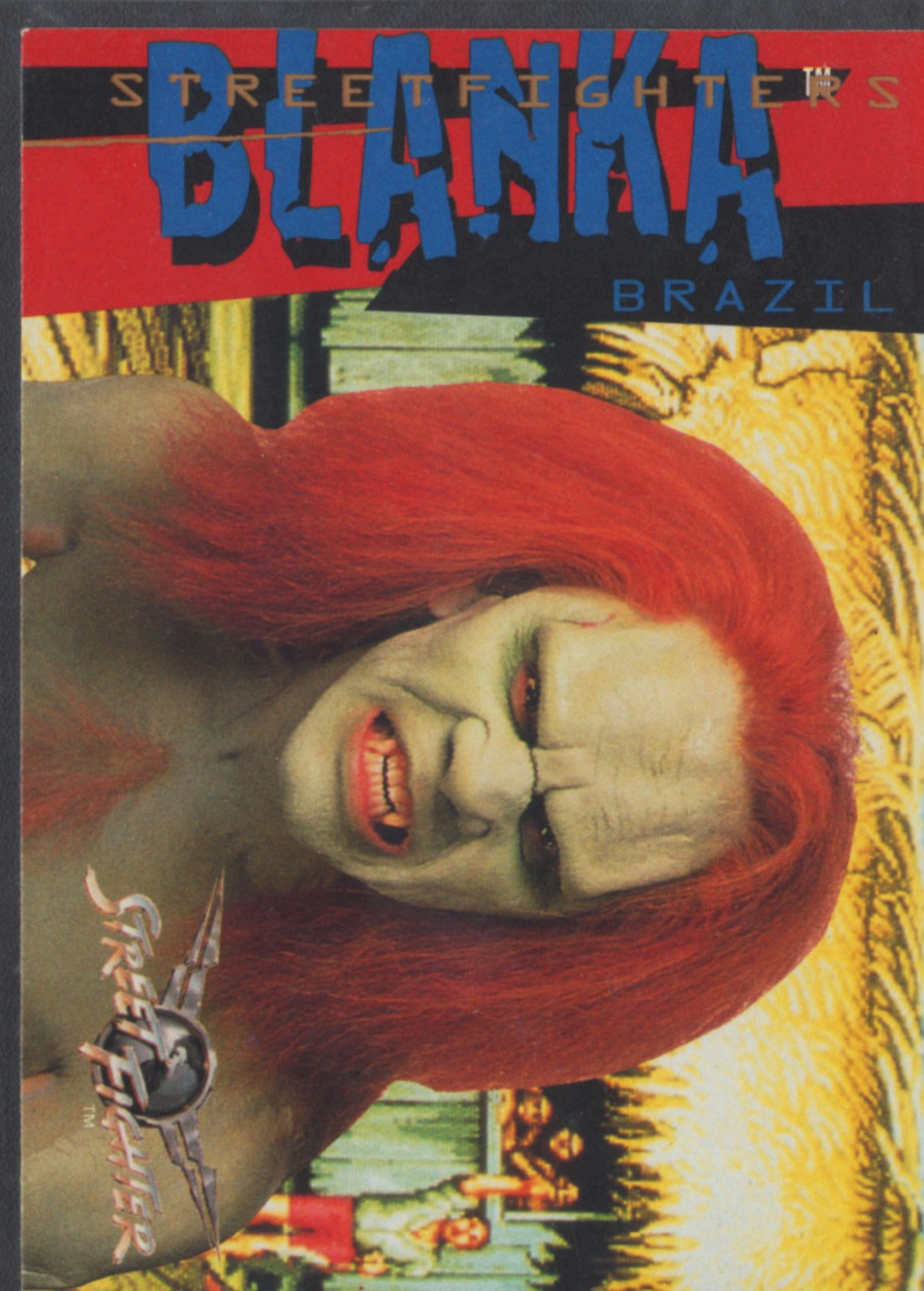
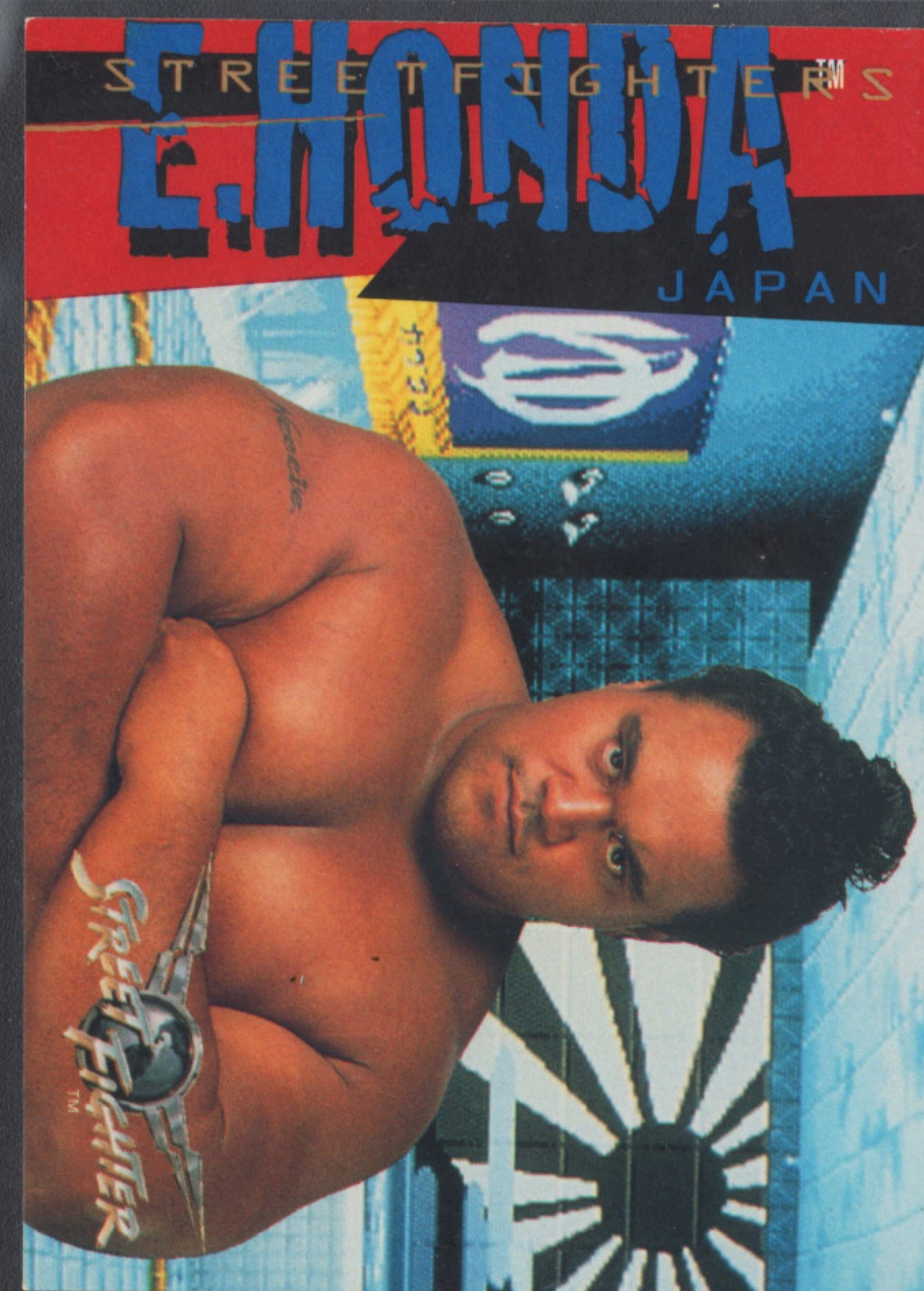
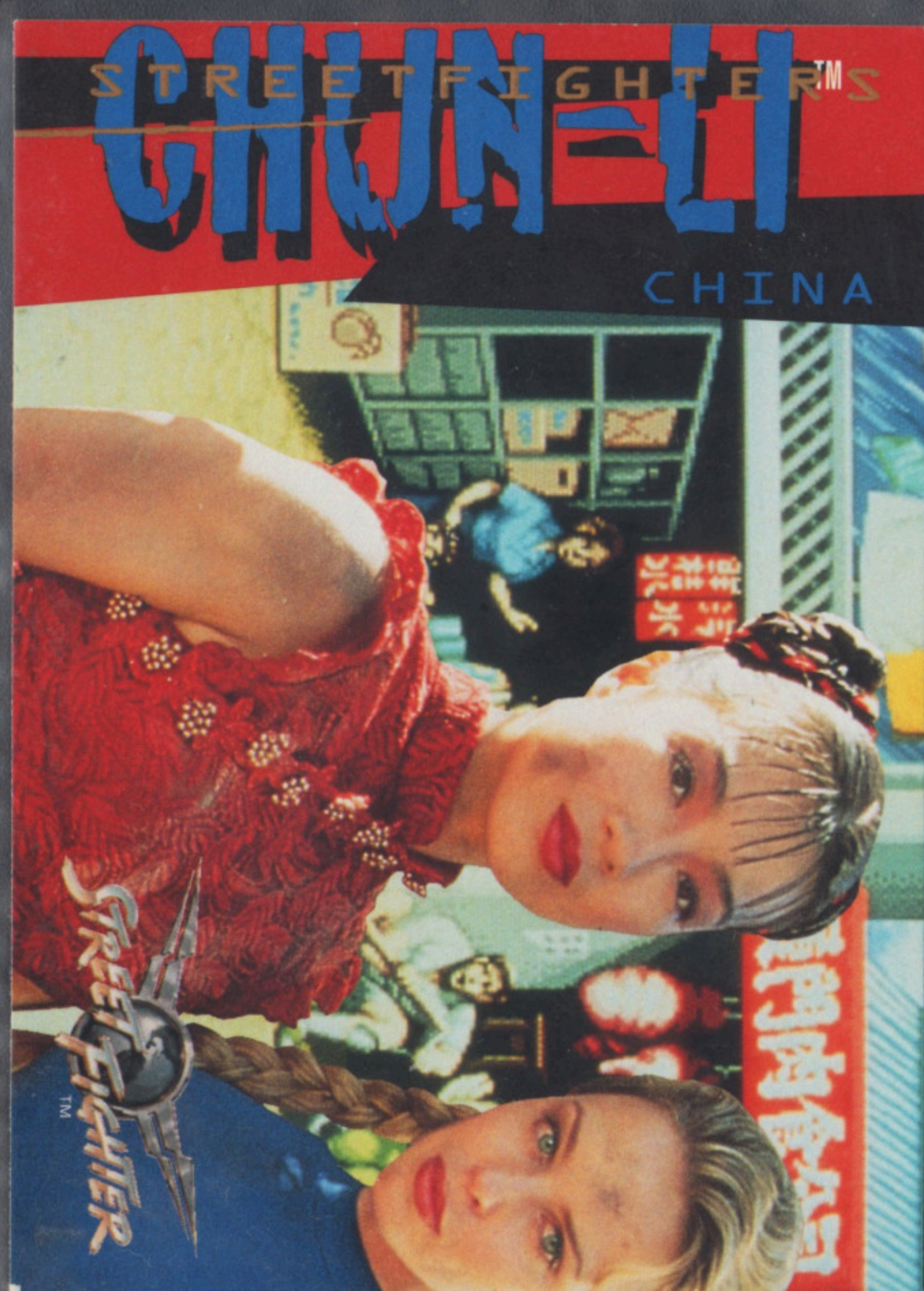
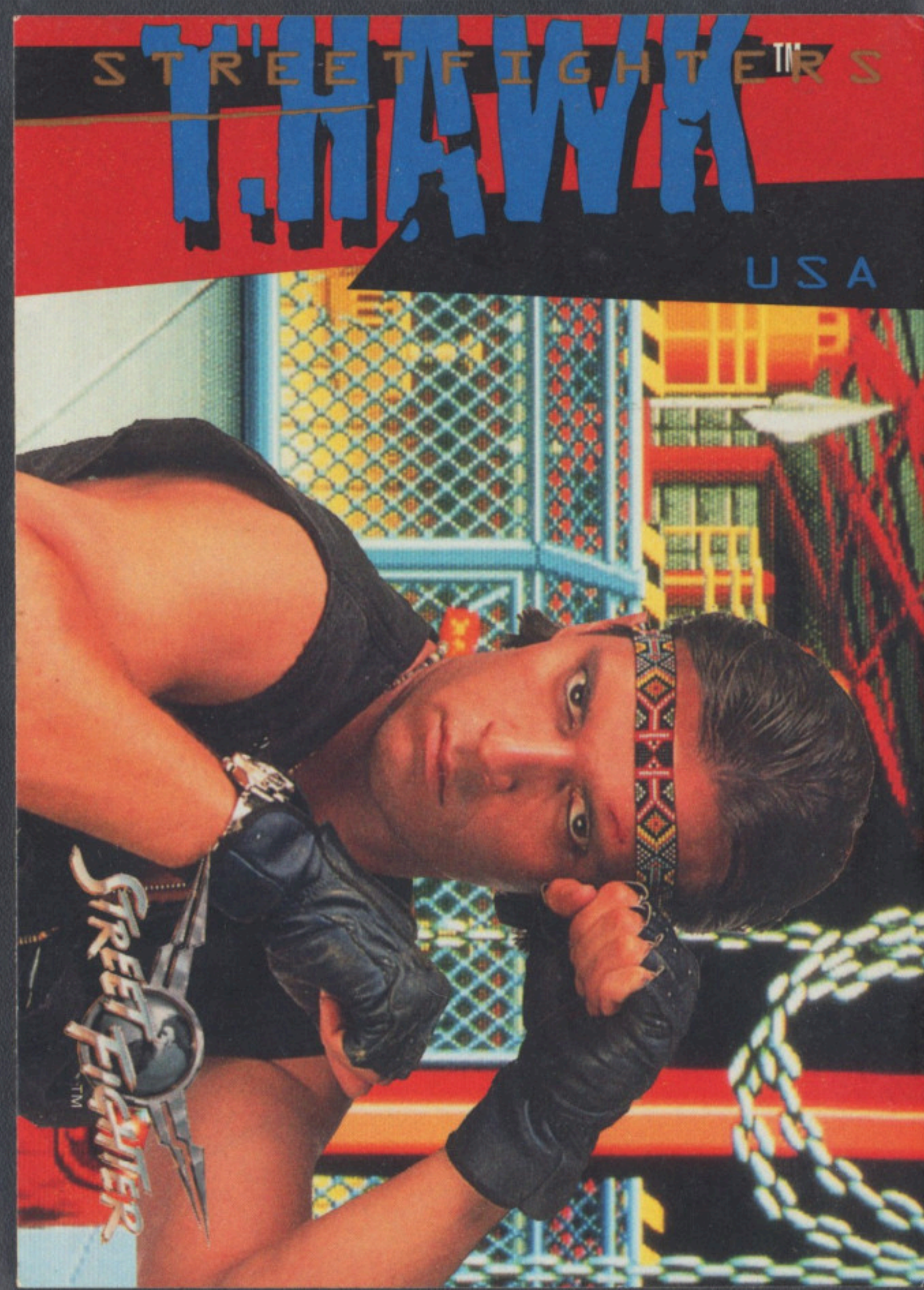
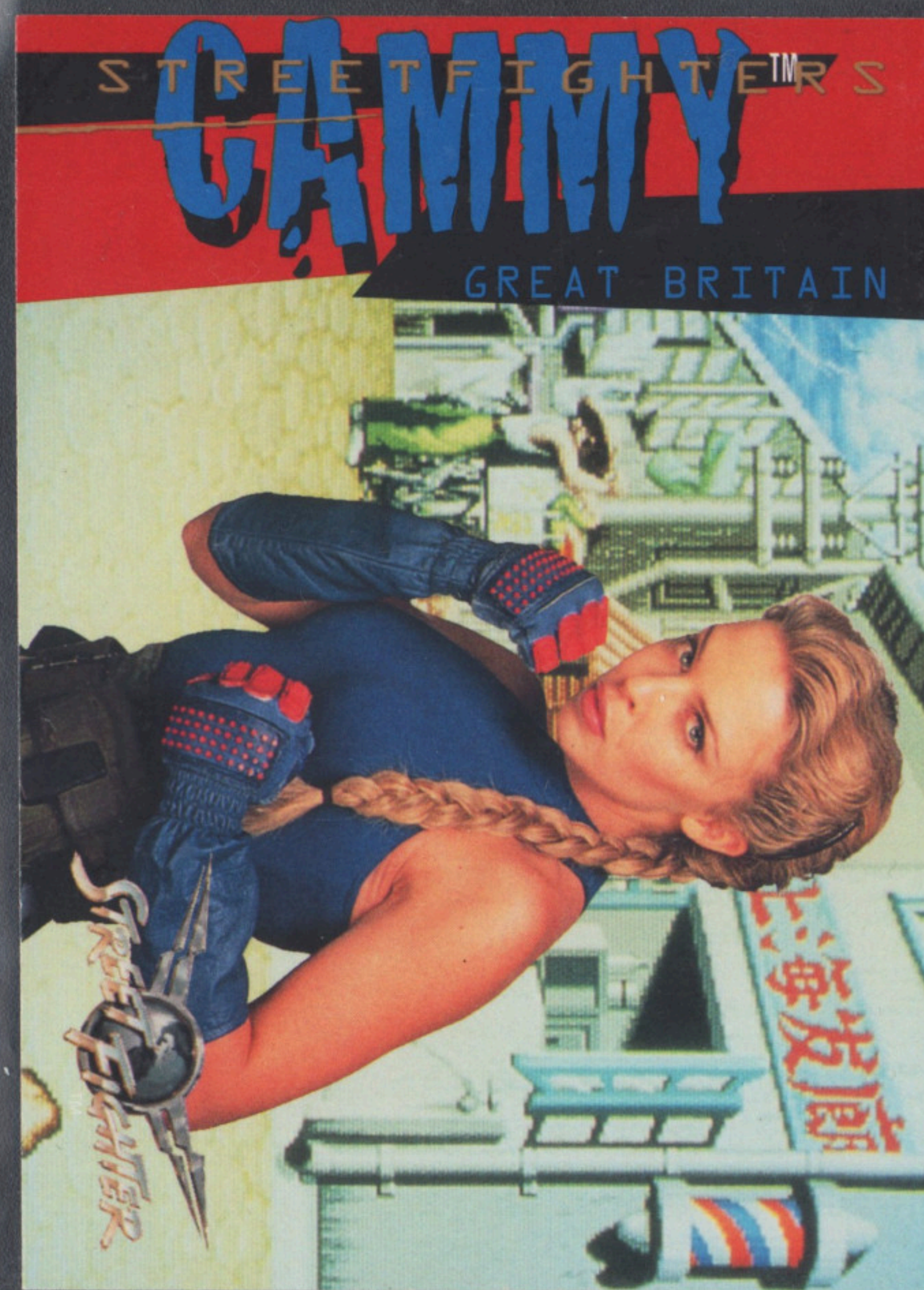
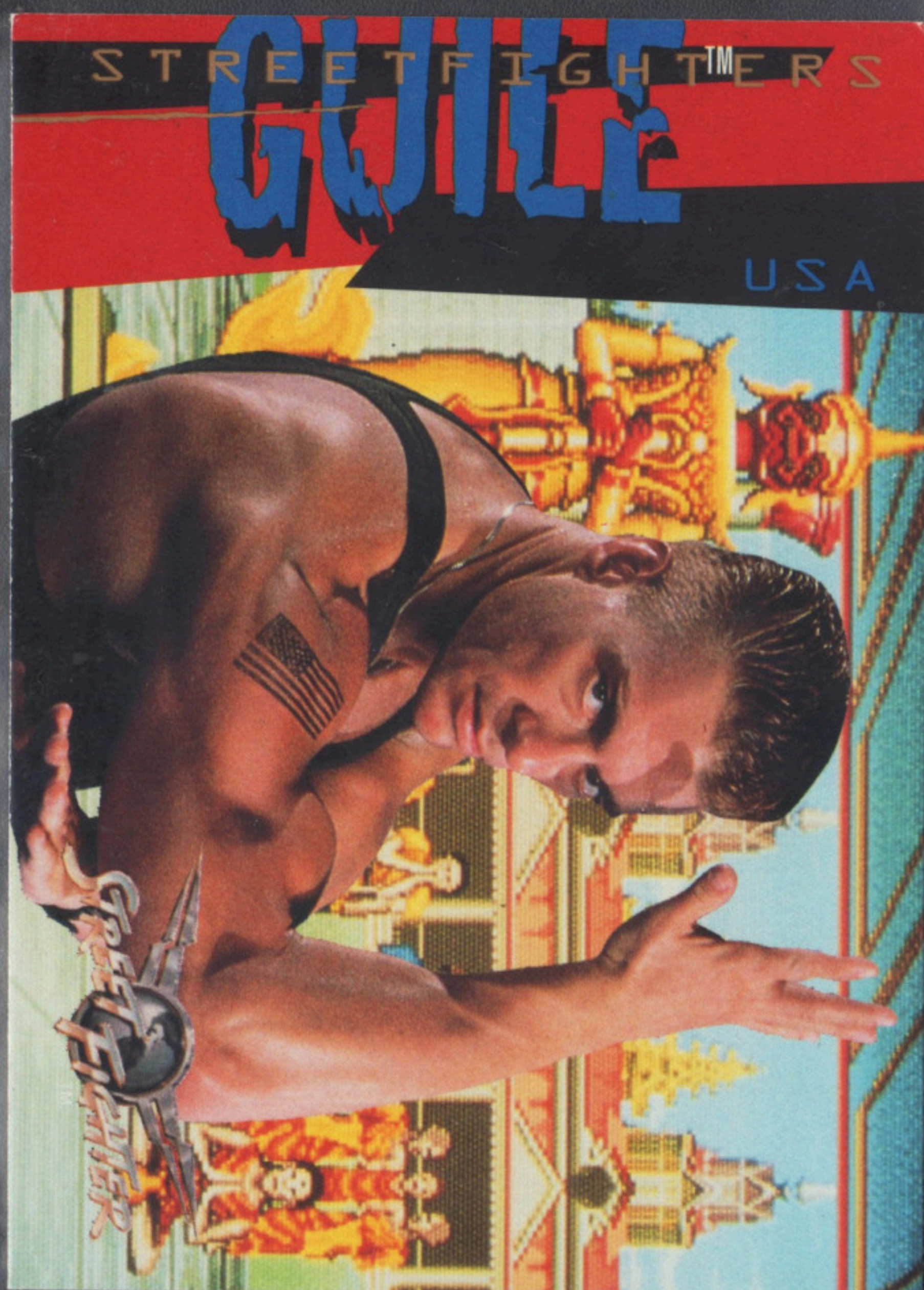
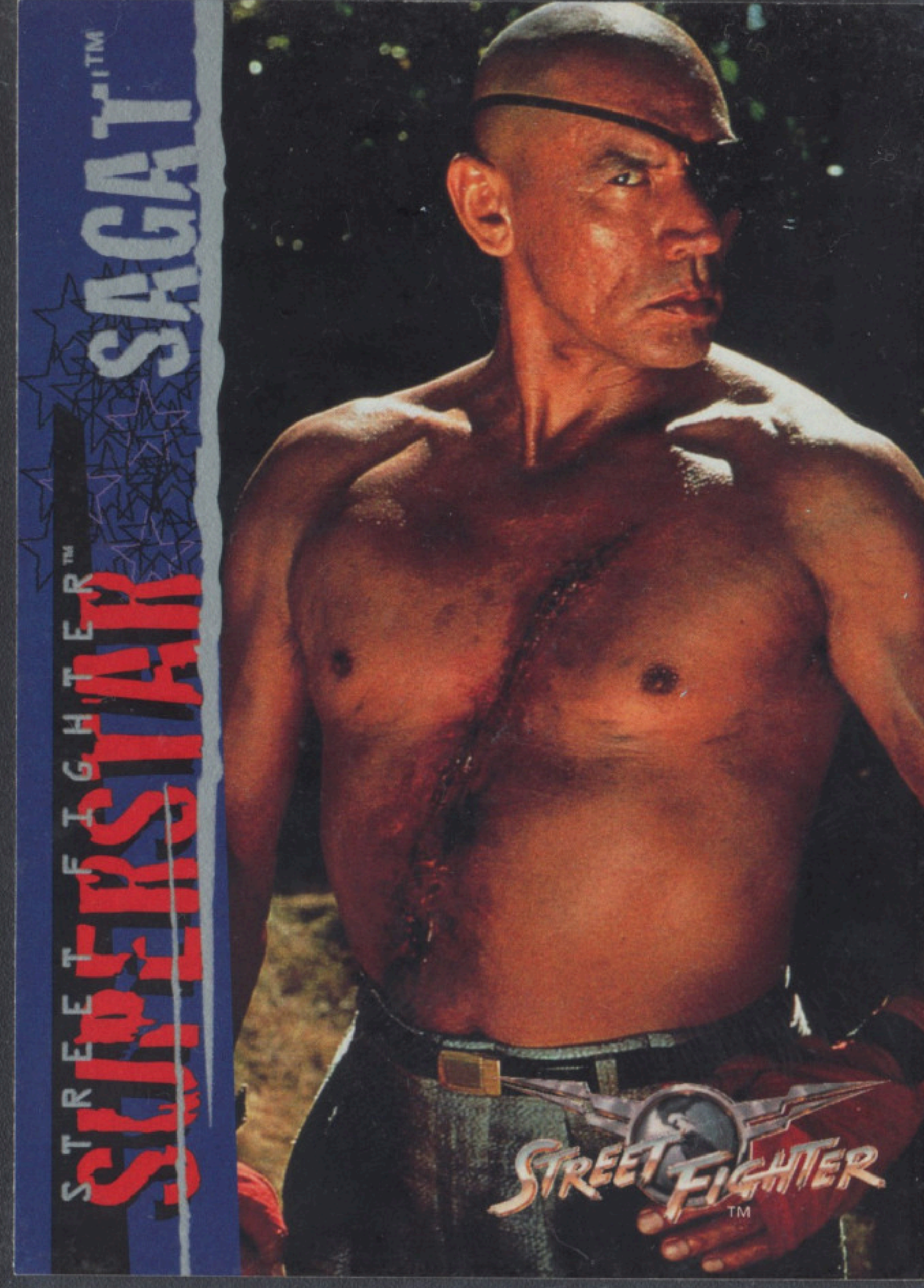
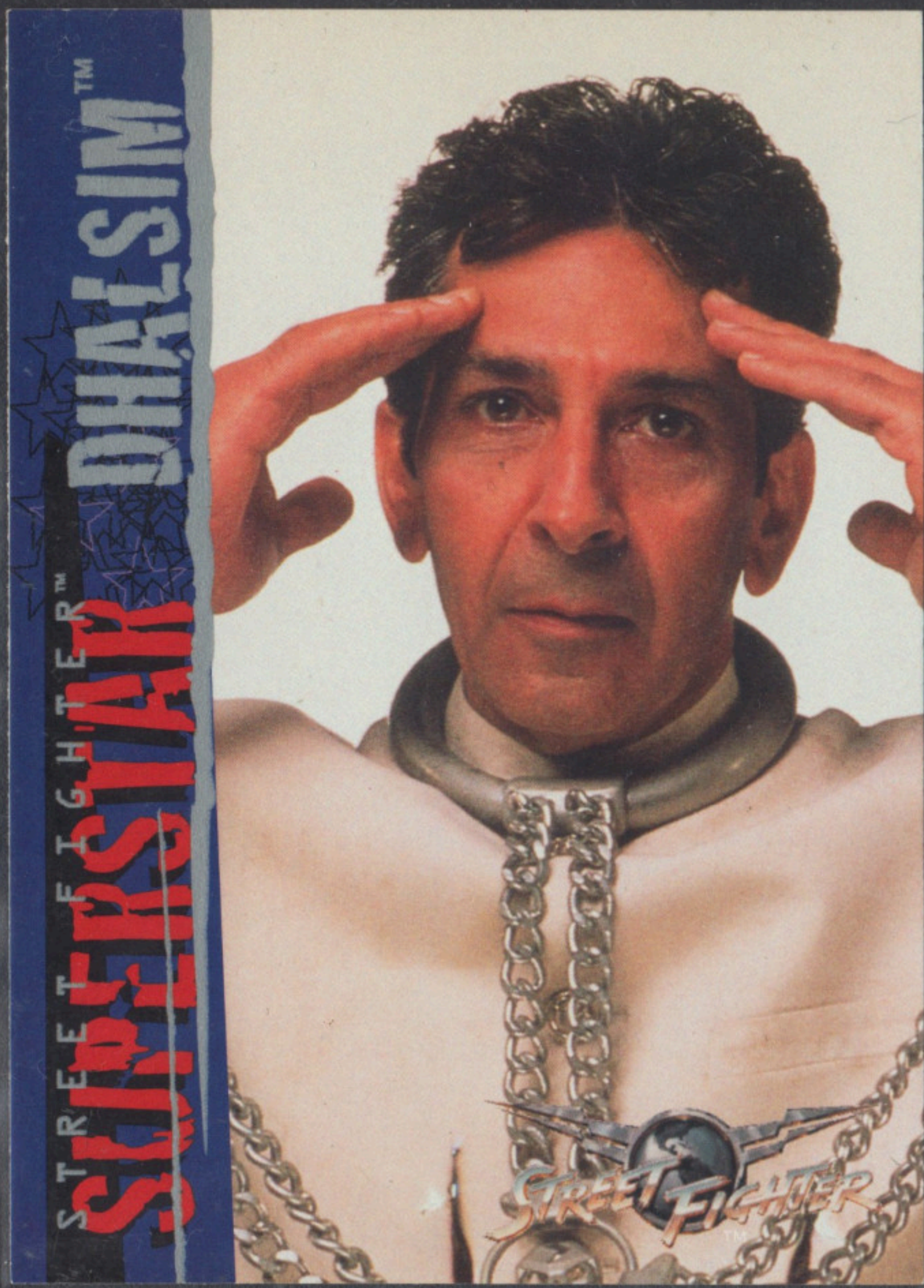
63 BLANKA

BRASILE
Nato il 12-02-66. 1,93 m, 119 kg.

Creduto morto in un incidente aereo quando era bambino, il capitano Carlos Blanka ora viene catturato durante un'operazione contro il generale M. Bison. Caro amico del colonnello Guile, Blanka è stato usato, per ordine di Bison stesso, come cavia in esperimenti di mutazione genetica e di lavaggio del cervello. E' stato grazie a questi esperimenti che Blanka ha acquistato la capacità di generare scosse elettriche, che migliorano notevolmente le sue abilità di combattimento nella Capoeira (arte marziale brasiliana).

Mosse Speciali: **Electricity**

Tecniche di Gioco: Grazie alle mutazioni genetiche, Blanka è in grado di generare potenti scosse elettriche. Per caricarlo è necessario premere ripetutamente uno qualsiasi dei tre pugni. La potenza della scossa dipende dalla forza del tasto premuto.



STREET FIGHTER™ SUPERSTAR

57



Name: Wes Studi Height: 6'0"
Born: Nofire Hollow, OK Weight: 185 lbs.

SAGAT™

Studi is one of the finest Native American actors in the world today, and in the motion picture Street Fighter, he joins an outstanding cast of talent from all over the globe. Chosen as one of the "Scene Stealers of the Year" for his work as Magua in the box office smash Last Of The Mohicans, Studi's native tongue is actually Cherokee. An incredible similarity in his role as Viktor Sagat reminds him of some of his past characters. For the fourth time, Studi had to shave his head. It is the first time he has had to shave it completely, though.

CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™ SUPERSTAR

56



Name: Miguel A. Nunez Jr. Height: 5'10"
Born: Manhattan, N.Y. Weight: 165 lbs.

DEE JAY™

His character was born on Halloween, which seemed to be a natural for Nunez. After all, he had already appeared in horror films like Friday the 13th, Part 5 and Return of the Living Dead. For his latest movie role as General M. Bison's right-hand man, Nunez made an extensive study of the video game character, Dee Jay, a Jamaican kick boxer. This also meant an exhaustive training regimen dealing with karate as well as kick boxing techniques. For an actor who loves kids, the finished product was worth the hard work.

CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTER™ SUPERSTAR

55



Name: Roshan Seth Height: 5'7"
Born: Bihar, India Weight: 135 lbs.

DHALSIM™

One of the most recognizable faces in film, even if you don't know his name, Seth has played opposite such box office stars as Harrison Ford (Indiana Jones and the Temple of Doom) and Ben Kingsley (Gandhi). He can add the names of Jean-Claude Van Damme and Raul Julia to his credits. Seth plays the role of a Biophysicist, specializing in the mystical art of Kabaddi. Dosed with a DNA Mutagen, Dhalsim acquires new physical abilities. This allowed Seth to stay away from the gym and enjoy the Hi-Tech cinema standards set by the USA.


CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTERS™

60

T. HAWK™

USA



DOB: 7/21/59 Hght: 7' 7" Wght: 357 lbs.

Thunder Hawk is a monster of a man and he seeks vengeance after being driven from his new homeland of Shadaloo by General M. Bison. T. Hawk heard about this secret at his father's death bed. Following his father's final wish to take revenge on M. Bison, T. Hawk joined the Allied Nations force and became the head of security for Colonel Guile. Acting as both bodyguard and confidant, T. Hawk would give up his life for Guile if it meant the destruction of General M. Bison.

Special Moves: The Hawk/Storm Hammer

Game Hint: The Hawk starts with a jump and while Thunder Hawk is in the air push all three Punch buttons at the same time. It's not only easy, it's powerful as well. For Storm Hammer, move the joystick in a full circle and push any Punch button.

CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTERS™

59

CAMMY™

GREAT BRITAIN



DOB: 1/6/74 Hght: 5' 5" Wght: 101 lbs.

Equipped with a license to kill, Cammy is one of the top agents for the British Secret Service. A Lieutenant in the A.N. Armed Forces, there isn't a great deal known about her. She was found three years ago following her first encounter with General M. Bison. Her entire squad was wiped out and it is believed she is blocking out M. Bison's torture session that followed her capture, causing her amnesia.

Special Moves: Anti-Air Combination

Game Hint: When an foe jumps at Cammy start with a defensive Strong Kick. Move joystick down and hold, follow that up with a Strong Punch to the face. The finishing touch: Medium Kick to the face.


CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTERS™

58

GUILE™

USA



DOB: 12/23/60 Hght: 6' 2" Wght: 218 lbs.

With an on-again/off-again military career, William Guile returned to the rank of Colonel in order to exact his revenge on General M. Bison, for killing his best friend "Charlie." As the leader of the Allied Nations forces, it is up to Guile to rescue the 63 hostages being held in the deepest regions of Shadaloo fortress. It is Guile's opinion that it will take a one-on-one confrontation in order to end the rule of Bison.

Special Moves: Sonic Boom Combination

Game Hint: If your foe jumps out of the way of a Light Punch Sonic Boom, move Guile close to his opponent following the Sonic Boom. As the foe is coming down use Strong Kicks. If the Sonic Boom connects the kicks become devastating.

CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTERS™

63

BLANKA™

BRAZIL



DOB: 2/12/66 Hght: 6' 4" Wght: 262 lbs.

Believed to be lost in a plane crash as a youngster, Captain Carlos Blanka was actually captured during a covert operation against General M. Bison. A close friend of Colonel Guile, Blanka was used under Bison's orders as a guinea pig in experiments with both DNA/Mutagens and brainwashing. It was through these experiments that Blanka obtained his electric shock ability which enhanced his fighting art of Capoeira (Brazilian martial art).

Special Moves: Electricity

Game Hint: Thanks to the DNA/Mutagen, Blanka gives out an electric shock. You can charge up by pressing any punch button repeatedly. The strength of the charge is determined by which strength button is pushed.

CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTERS™

62

E. HONDA™

JAPAN



DOB: 11/3/60 Hght: 6' 1" Wght: 353 lbs.

With his quest to become "Yokozuna" (Champion of Sumo Wrestling) at an end thanks to the crime syndicate headed by Viktor Sagat and Bison, Honda will only stop once he has quenched his thirst for revenge and returned honor to his house. One of the strongest men in the world, he also is an expert in electronics and gained access into Shadaloo as the sound technician for Chun-Li Zang.

Special Moves: Flying Sumo Head Butt

Game Hint: Use especially versus slow movers. Move joystick and hold left, then right and any punch button. The distance of the flight is dependent upon the button hit. Continue with Strong Punch.

CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

STREET FIGHTERS™

61

CHUN-LI™

CHINA



DOB: 3/1/68 Hght: 5' 8" Wght: 100 lbs.

Vowing to find the man responsible for the disappearance and apparent death of her father (a police investigator and city official) some twenty years ago, Chun-Li knew all roads led to Shadaloo and General Bison. Using her profession as a newscaster to get deep into Shadaloo province, Chun-Li joins forces with the Allied Nations, Guile, Honda and Balrog to finish her personal vendetta against Bison.

Special Moves: Hurricane Kick

Game Hint: An expert in the acrobatic martial art of Wu Shu, you can turn Chun-Li upside down and kick like a helicopter by moving the joystick down, hold for a few seconds, then move joystick up and press any kick button. The higher the button, the harder the kick.

CAPCOM® Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64 BALROG

USA

Nato il 04-09-68. 1,95 m, 114 kg.

Quando era un pugile nella categoria dei pesi massimi, fu ordinato a Balrog di perdere un incontro. Al suo rifiuto, fu costretto ad abbandonare il ring per sfuggire alla Tong di Shadaloo, capeggiata da Sagat e finanziata dal generale M. Bison. Cercando vendetta contro di questi, Balrog ha intrapreso una nuova carriera come giornalista corrispondente da Shadaloo. In cooperazione con Chun-Li Zang ed Edmond Honda, Balrog aggiunge forza e velocità a questo trio.

Mosse Speciali: Multiple Head Butts

Tecniche di Gioco: Per utilizzare il "Multiple Head Butt", dovete muovere Balrog vicino al vostro avversario. Premete poi il pugno medio. Il risultato sarà una scarica mortale di testate. Fate seguire a questa mossa una rapida serie di pugni utilizzando il tasto del pugno debole.

67 VEGA

SPAGNA

Nato il 27-01-67. 1,88 m, 80 kg.

Vega, braccio destro di Sagat, capo della Tong di Shadaloo, farebbe qualunque cosa per i soldi. L'unica condizione è che la sua faccia non riceva nemmeno un graffio. Quando Sagat ha bisogno di uno sterminatore, Vega è molto lieto di accettare. Il suo soprannome è "Ninja Spagnolo", dovuto alle sue tecniche da matador unite a ciò che ha appreso del Ninjutsu. Dal momento che Vega combatte sempre per uccidere, tutti sanno che non è stato mai battuto in nessuna delle competizioni a cui ha partecipato e che sta ancora aspettando un avversario in grado di impegnarlo a fondo.

Mosse Speciali: Claw Roll

Tecniche di Gioco: Questa è una delle poche mosse con l'artiglio che Vega può utilizzare al di fuori della sua "cantina". Tenete il joystick a sinistra per qualche secondo, poi mettete a destra premendo uno qualsiasi dei tre pugni. Più forte sarà il tasto premuto, più dannosa sarà la capriola.

70 DHALSIM

INDIA

Nato il 22-11-52. 1,79 m, 48 kg.

Prima di essere catturato dal generale M. Bison, Dhalsim era un importante biofisico, insegnante all'Università di Calcutta. Ora, senza la sua libertà e la sua famiglia, è costretto ad effettuare esperimenti genetici su inconsapevoli prigionieri. Dhalsim è un maestro nella Kabaddi, una segreta arte basata sui poteri mentali e la meditazione. La Kabaddi è così potente da essere usata esclusivamente per fini difensivi. Il desiderio di Dhalsim è di usare le sue tecniche per uccidere l'uomo che ha distrutto la sua vita: M. Bison.

Mosse Speciali: Yoga Fire

Tecniche di Gioco: Potrete tirare una palla di fuoco mettendo il joystick in basso e poi spostandolo verso destra, premendo allo stesso tempo uno qualsiasi dei tre pugni. Se utilizzerete quello debole otterrete una palla lenta, al contrario una pressione del tasto veloce eseguirà una mossa più veloce e dannosa.

65 KEN

USA

Nato il 14-02-65. 1,80 m, 81 kg.

Orgoglioso, arrogante e irrispettoso di ogni disciplina, Ken fu mandato dal padre a vivere e ad imparare presso un maestro di arti marziali, Sensei Gouken. Dopo aver appreso ogni cosa sui 2000 anni di tradizione dello Shotokan Karate, Ken lasciò il dojo ed entrò nel mondo come ladro e truffatore. Sempre al suo fianco, Ryu Hoshi è il figlio adottivo di Gouken e vigila continuamente sul suo amico d'infanzia, cercando di porre Ken sulla via del bene e non del male.

Mosse Speciali: Hadoken-Fireball

Tecniche di Gioco: Il vostro avversario vi verrà vicino quando lancerete una "Fireball" contro di lui. Mettete il joystick in basso e muovetelo poi verso destra premendo uno qualsiasi dei tre pugni. Più forte sarà il tasto premuto, più veloce sarà "l'Hadoken" lanciato.

68 SAWADA

GIAPPONE

Nato il 28-01-65. 1,75 m, 70 kg.

Essendo una star cinematografica esperta in arti marziali, Sawada ha usato la sua influenza e la sua notorietà per accedere alle forze armate delle Nazioni Alleate ed è stato premiato col grado onorario di capitano. Impegnandosi con disciplina e determinazione nelle sue missioni, si è trovato presto a guidare la divisione dei commando. Ma non sapeva che tutto era stato segretamente manipolato verso il fallimento. La sua prima missione di comando fu contro il generale M. Bison: la sua squadra fu interamente distrutta e ora egli desidera solo la vittoria contro Bison, per riguadagnare l'onore perduto.

Mosse Speciali: Sconosciute in questo momento.

Tecniche di Gioco: Nuovo personaggio di Street Fighter 1995, il capitano Kenzo Sawada, una delle più recenti stelle giapponesi del cinema e delle arti marziali, è ora protagonista di uno dei videogiochi più "caldi" dell'anno.

71 DEE JAY

GIAMAICA

Nato il 31-10-65. 1,83 m, 92 kg.

Dee Jay non è solo un kick boxer professionista, ma anche un ottimo musicista. Egli dà il meglio solo quando può ascoltare il ritmo della sua musica mentre combatte. Nativo della Giamaica, ha una perfetta conoscenza dell'elettronica e delle tecniche di sorveglianza. E' questa sua ultima abilità che lo ha portato alle dipendenze del generale M. Bison come mercenario. Dee Jay crede nel fare ogni cosa "al massimo" e per lui il denaro è uno strumento per raggiungere il piacere, non il male.

Mosse Speciali: Hyper Fist/Rhythmic Combo

Tecniche di Gioco: In Street Fighter II, Dee Jay possiede delle combinazioni "Multi-hit" veramente notevoli. "L'Hyper Fist" si esegue tenendo il joystick in giù, poi mettendolo in alto con una contemporanea pressione multipla del pugno. La "Rhythmic Combo" è invece composta da un calcio forte in volo, un calcio medio e, a seguire, un pugno forte.

66 RYU

GIAPPONE

Nato il 21-07-64. 1,79 m, 79 kg.

Considerato uno dei migliori Street Fighter di sempre, Ryu ha imparato la via dello Shotokan Karate dal suo padre adottivo, Sensei Gouken. Ciò che Ryu non possiede in caratteristiche fisiche, è perfettamente controbilanciato dalla sua incredibile forza spirituale. Pur non avendo un carattere da brillante imbroglione come il suo amico Ken, è considerato un maestro nell'arte del combattimento da strada. Ryu ha vinto la corona del Campionato del Mondo strappandola a Sagat, capo della Tong di Shadaloo, qualche anno fa. Quest'ultimo cerca ancora vendetta da quel giorno.

Mosse Speciali: Hurricane Kick

Tecniche di Gioco: La mossa più perfetta e devastante di Ryu è "l'Hurricane Kick". Per cominciare un attacco basso, mettete il joystick in basso e muovetelo lentamente verso sinistra, premendo contemporaneamente un calcio qualunque. "L'Hurricane Kick" volante si esegue nello stesso modo, preceduto soltanto da un salto.

69 ZANGIEF

UNIONE SOVIETICA

Nato il 01-06-56. 2,13 m, 172 kg.

Zangief era solito combattere per la madrepatria. Ora invece combatte chiunque tenti di intralciare i piani del generale M. Bison. Zangief fu salvato dal rigido clima della Siberia dal generale stesso, e per questo motivo egli crede a tutto ciò che Bison gli dice. Come guardia del corpo e "valletto" personale di M. Bison, Zangief fa in modo che tutti gli ordini del suo capo siano eseguiti alla lettera. Egli non teme nulla, ma talvolta appare facilmente controllabile. Zangief è tanto lento quanto forte.

Mosse Speciali: Spinning Pile-Driver

Tecniche di Gioco: La più potente mossa di tutto il gioco è lo "Spinning Pile-Driver" di Zangief. Avvicinatevi al vostro avversario, poi eseguite un giro completo di 360° con il joystick premendo uno qualsiasi dei tre pugni. E' una mossa molto difficile da ottenere e deve essere eseguita velocemente per poter funzionare.

72 SAGAT

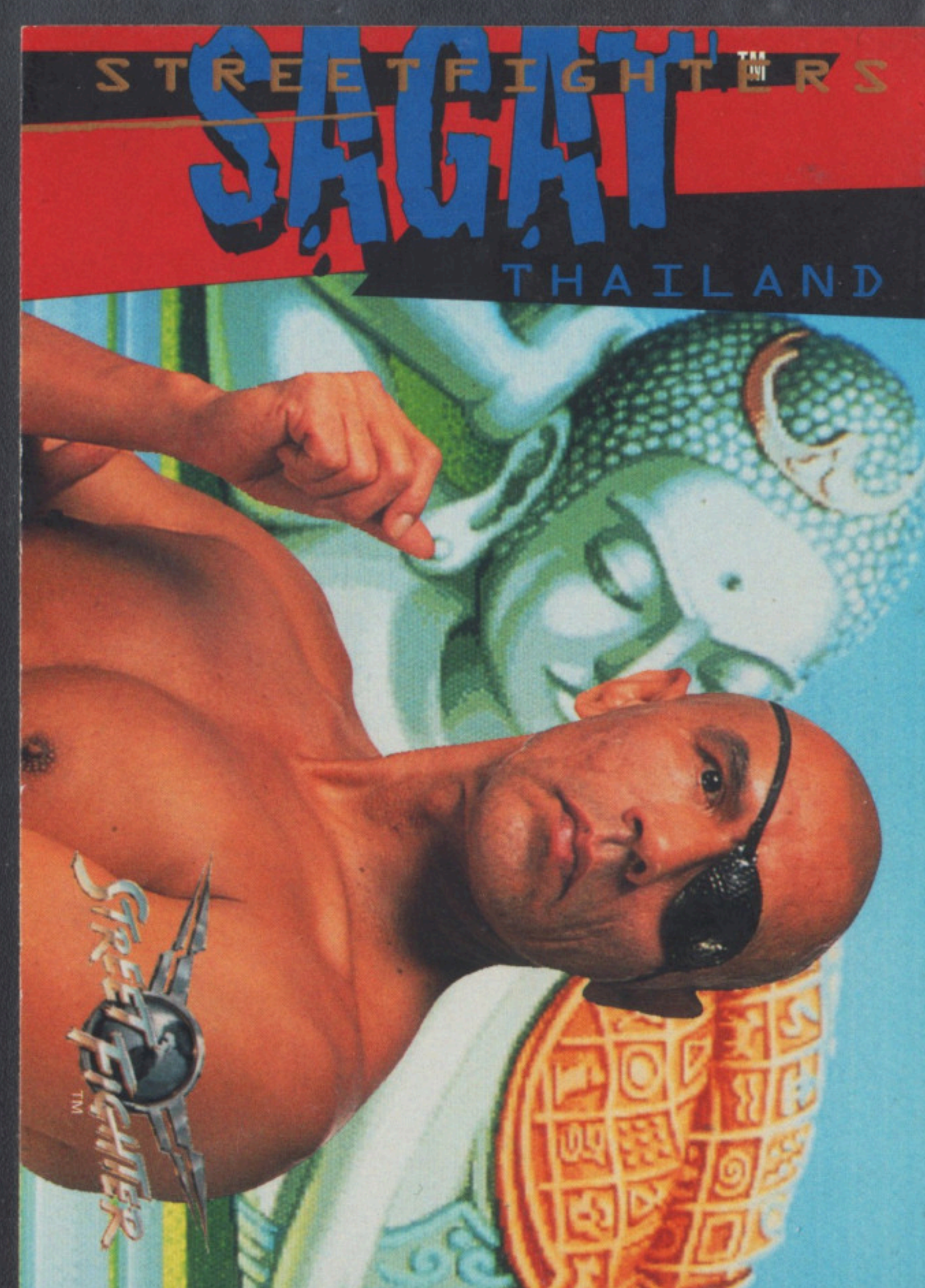
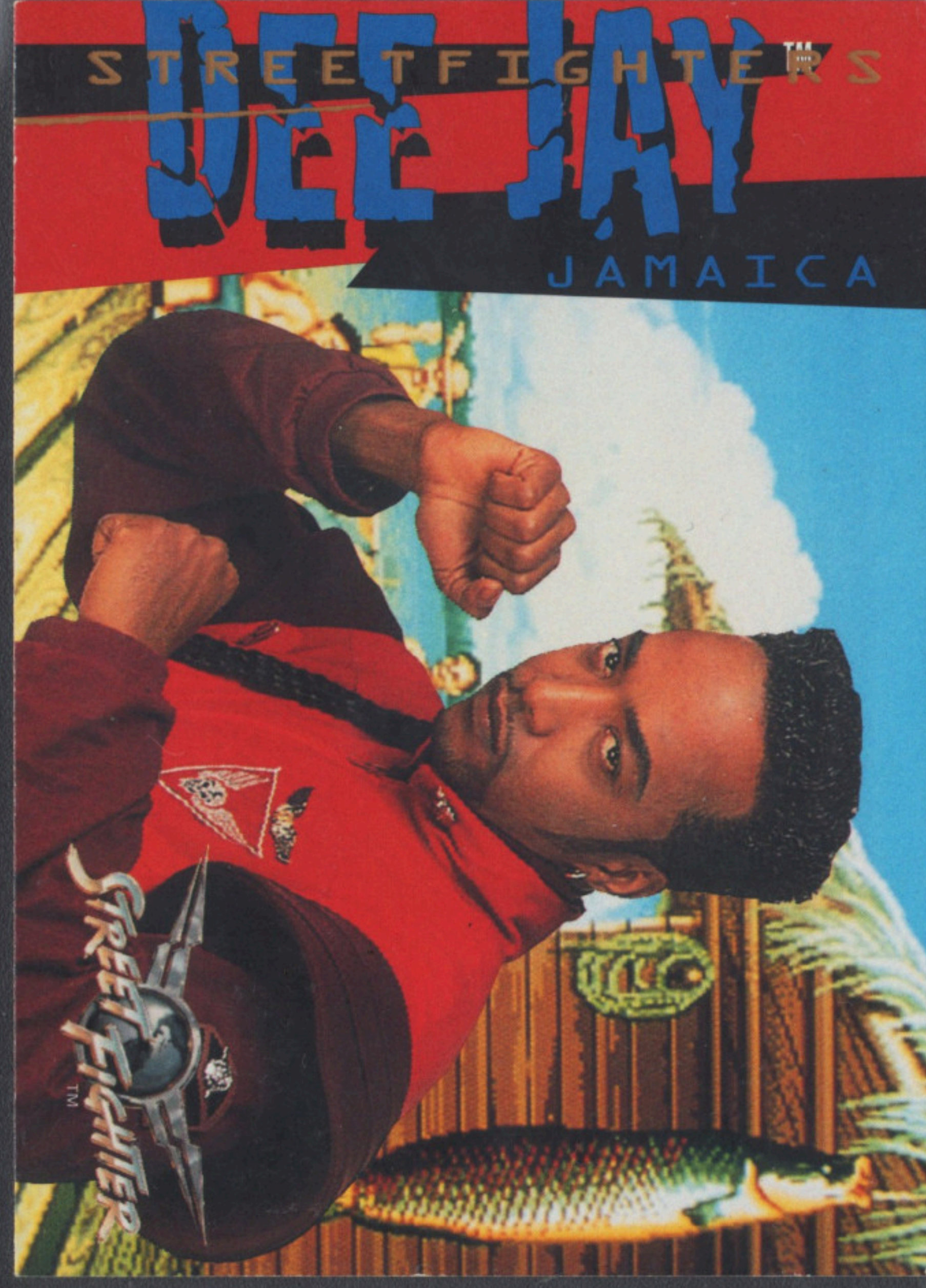
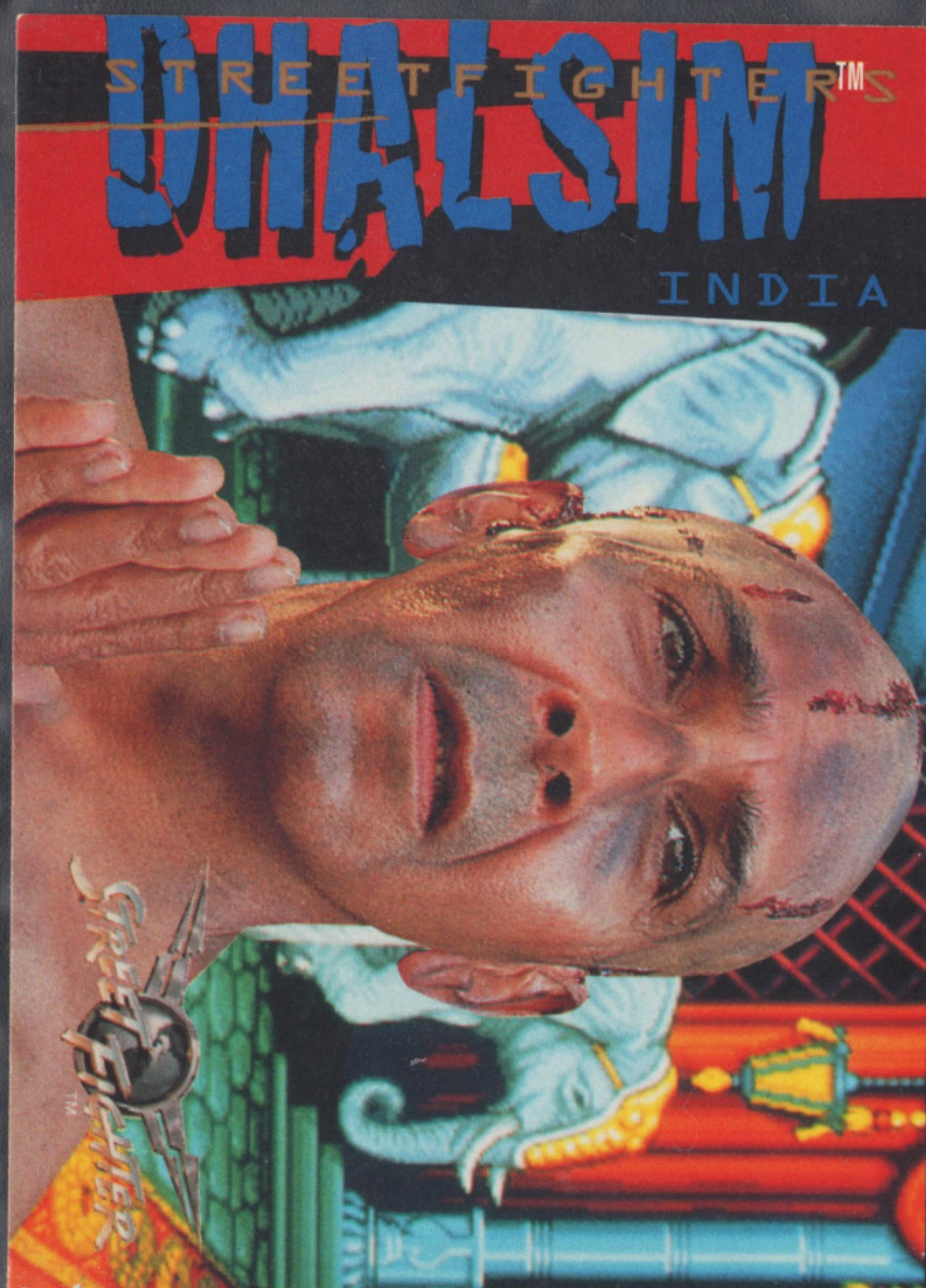
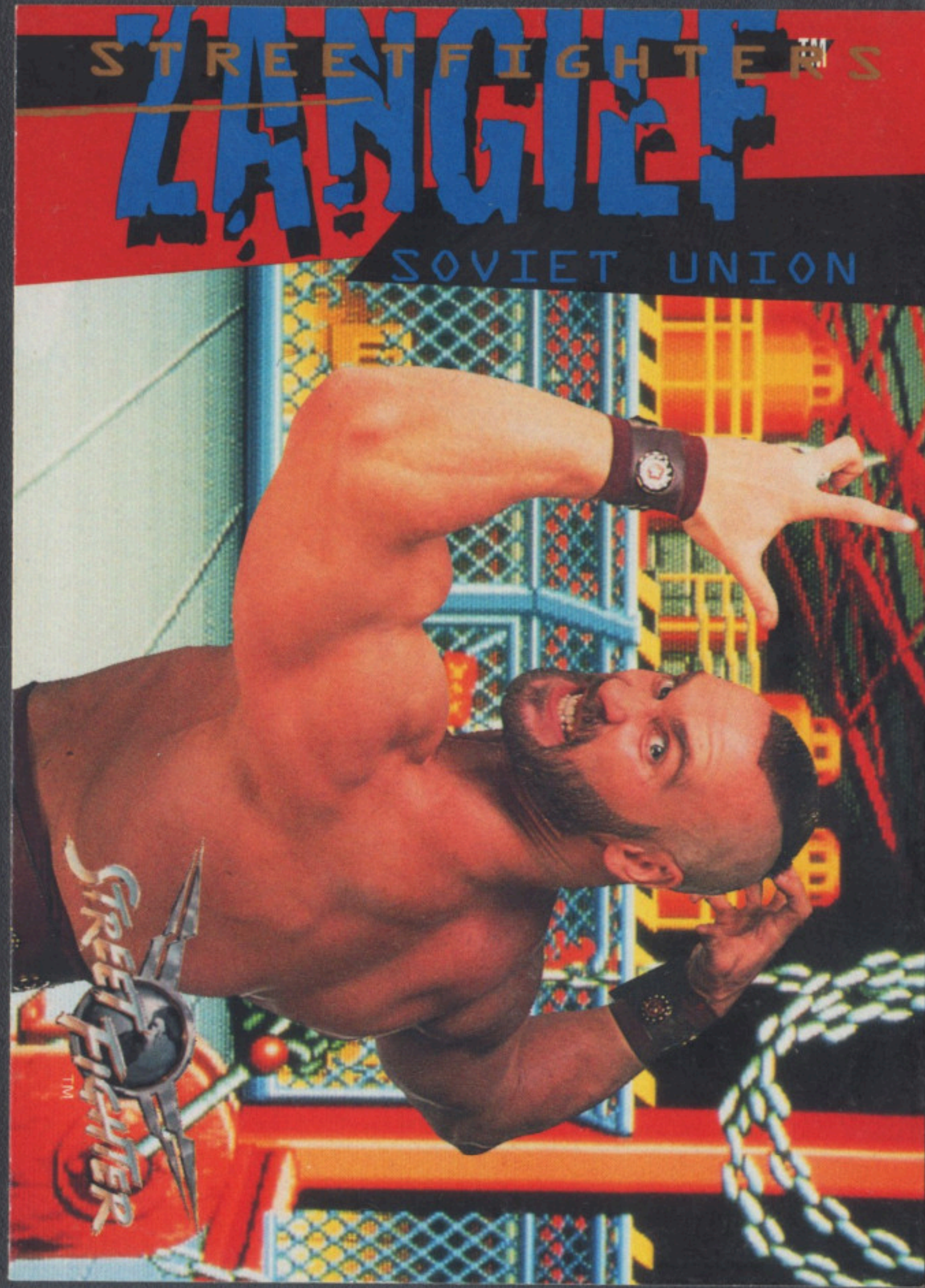
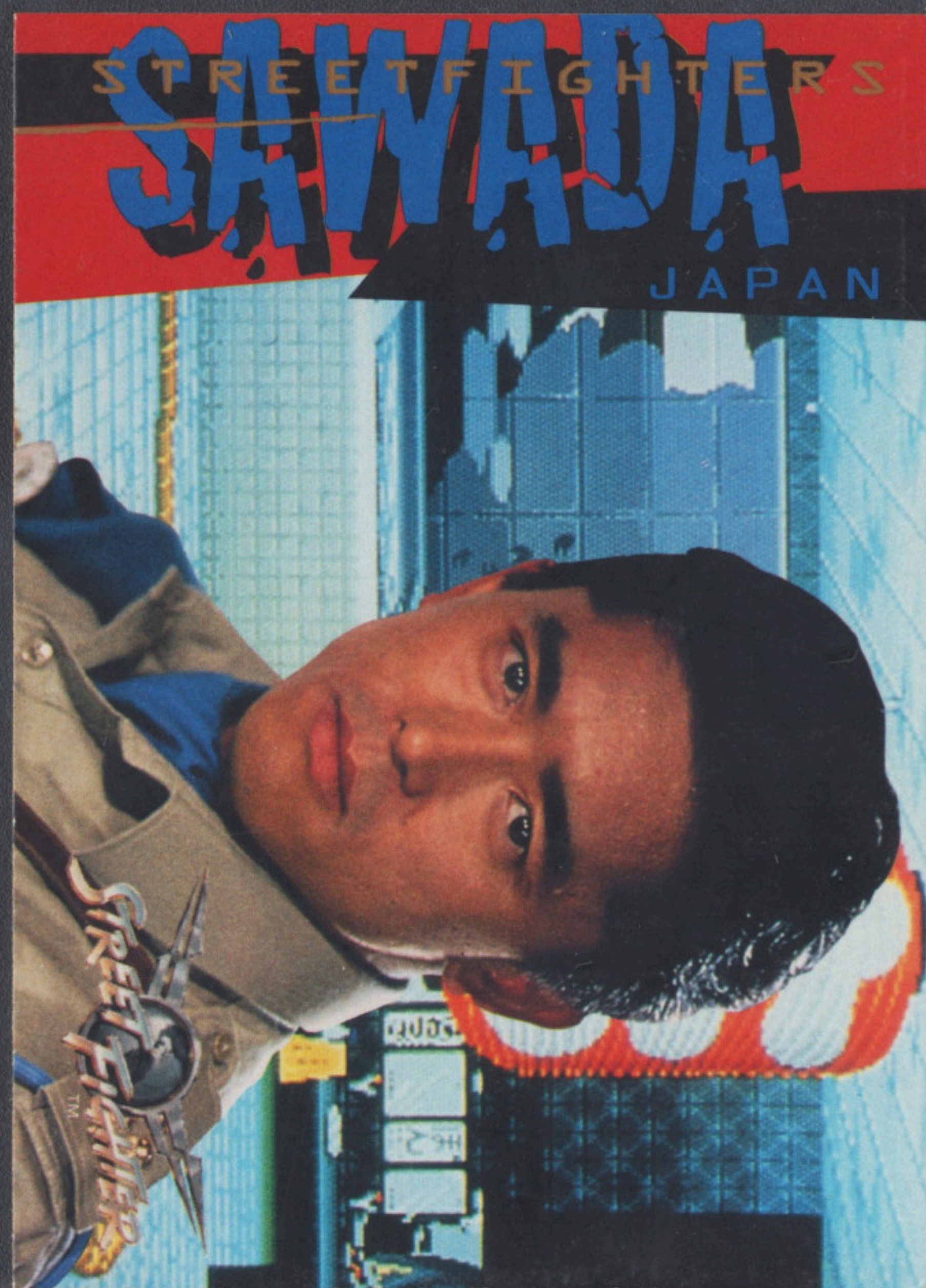
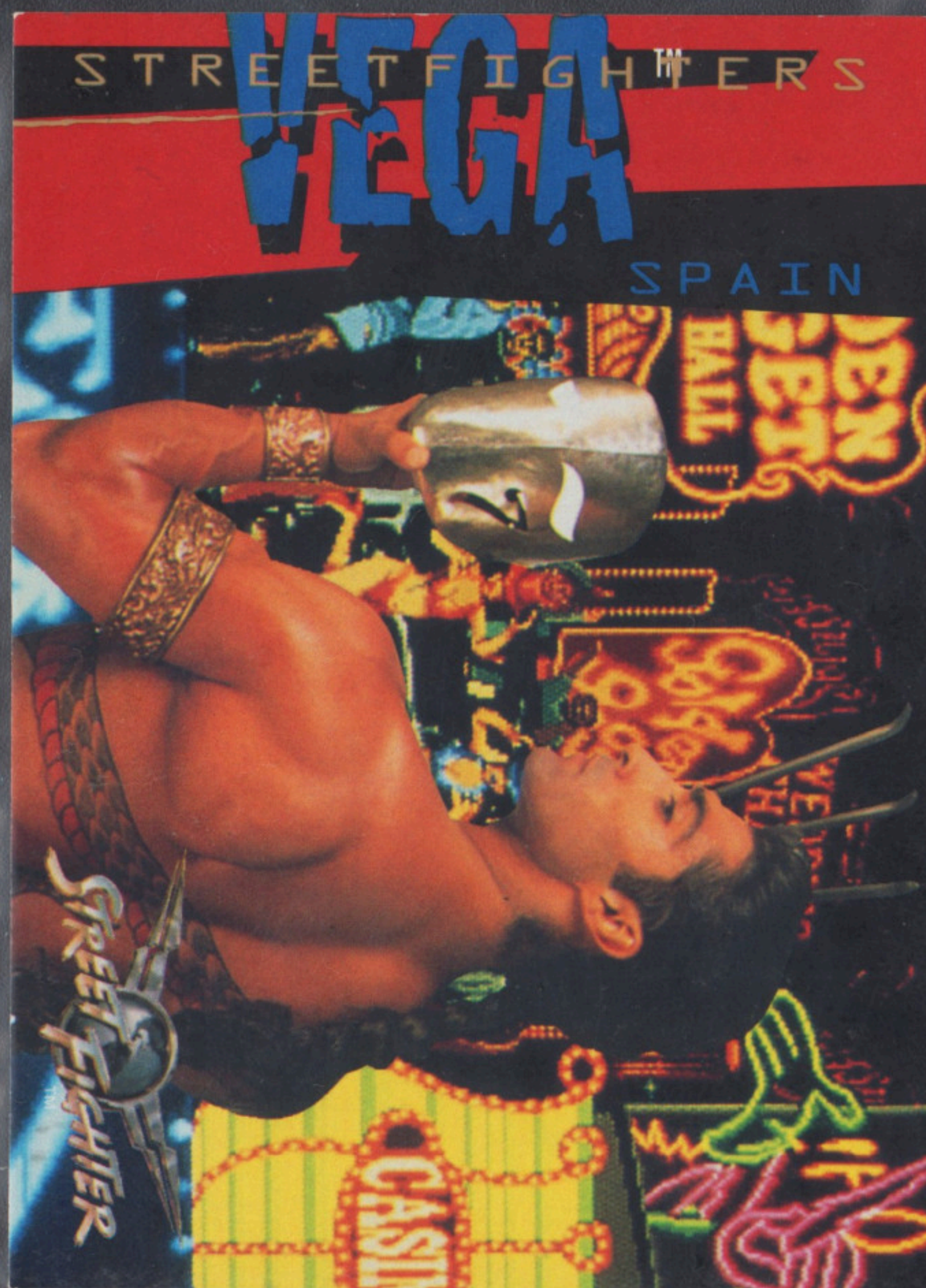
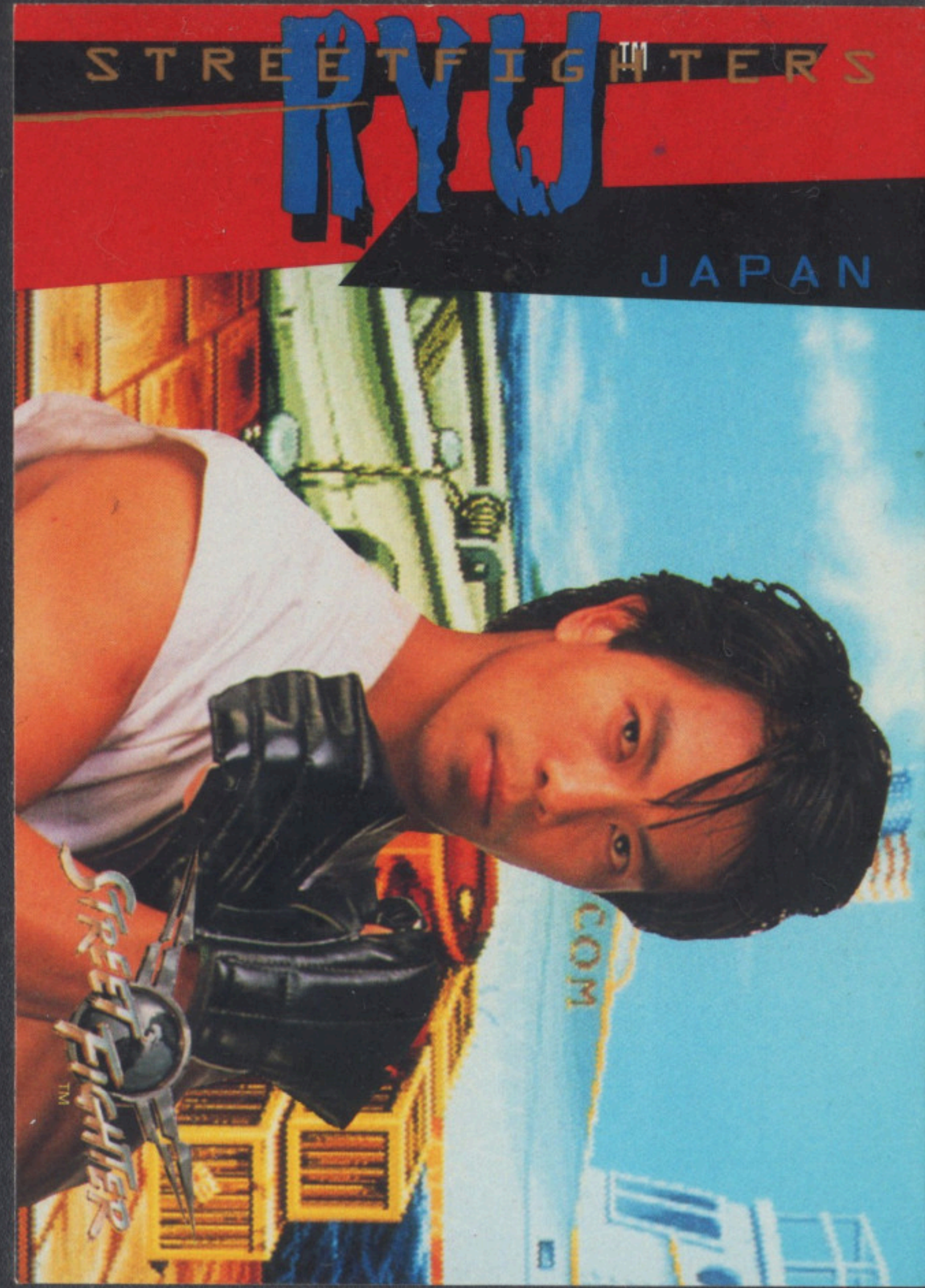
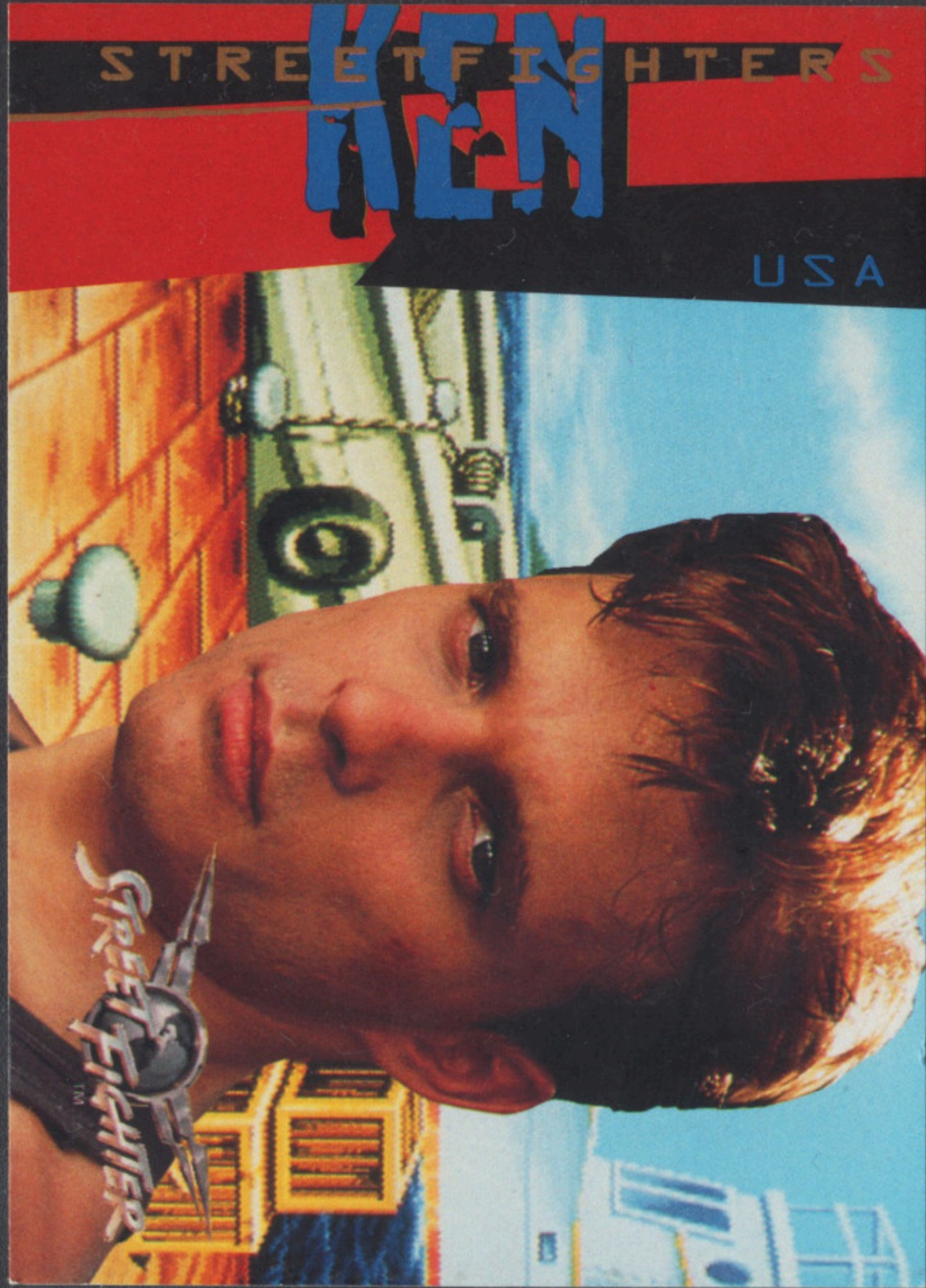
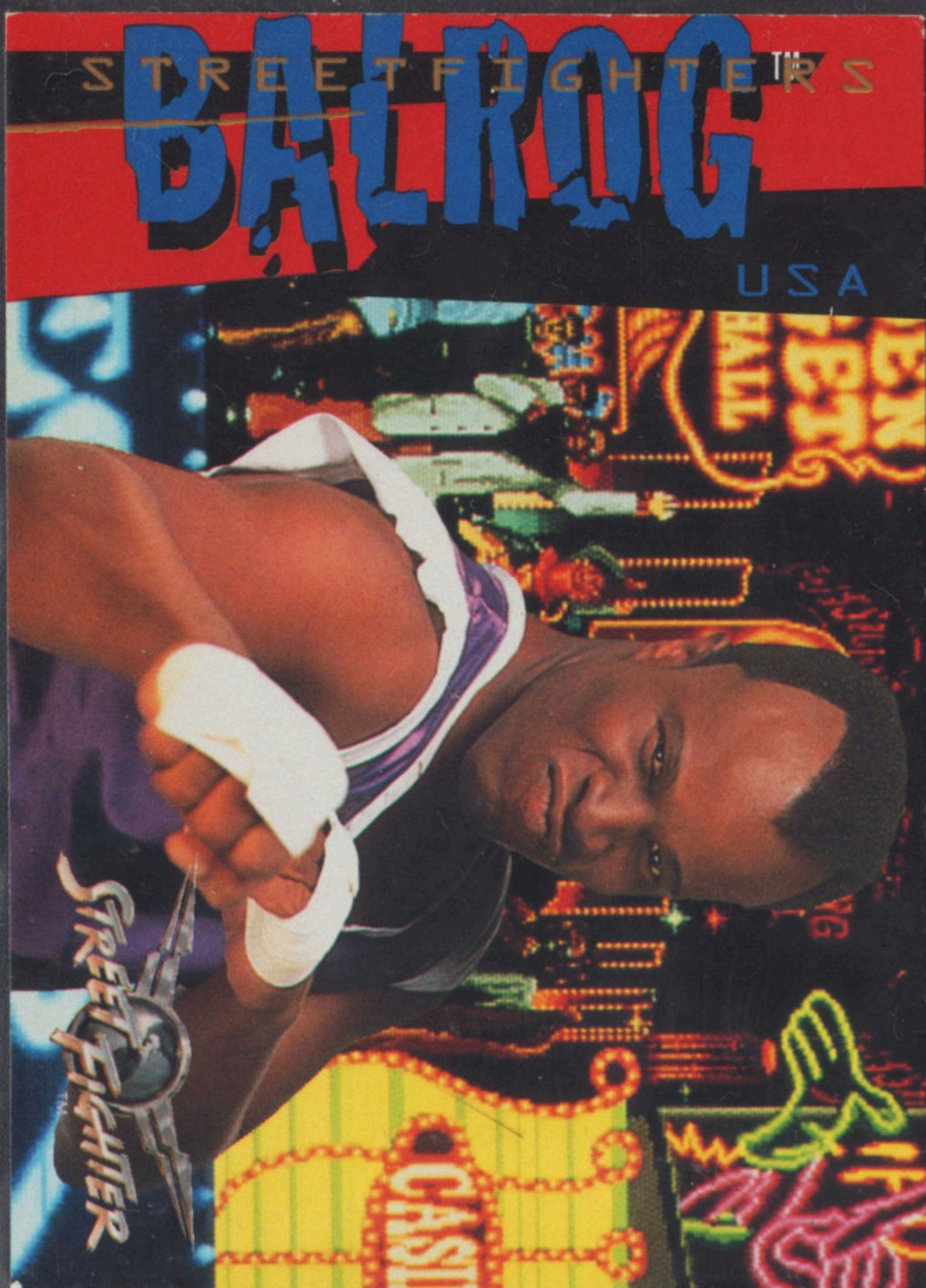
TAILANDIA

Nato il 02-07-55. 2,26 m, 137 kg.

Viktor Sagat un tempo si guadagnò il titolo di "Re degli Street Fighter". Ora è divenuto maestro di Muai Tai, la mortale forma di kick boxing, ed è anche a capo della Tong di Shadaloo. Ha perso la sua corona di campione contro Ryu Hoshi, dopo essere stato atterrato durante il match per il titolo. Sagat ha dei brutti ricordi di quella notte e desidera ardentemente vendicare la sua sconfitta. Vuole Ryu: vivo o morto.

Mosse Speciali: Tiger Shot/Tiger Uppercut

Tecniche di Gioco: il "Tiger Shot" è un'onda di fuoco ottenuta muovendo il joystick prima giù, poi giù/destra ed infine a destra, premendo uno qualsiasi dei tre pugni. L'Uppercut invece si effettua con un movimento a destra, giù/destra, giù, seguito sempre da un pugno. Con questa mossa Sagat si abbasserà eseguendo poi un uppercut che si estenderà all'inverosimile.



66

RYU™

JAPAN



DOB: 7/21/64 Hght: 5' 10" Wght: 175 lbs.
Considered one of the best street fighters ever, Ryu has been taught the ways of Shotokan karate by his foster father, Sensei Gouken. What Ryu lacks in physical stature, he surpasses with his inner-mental strength. He is not the polished con-man his friend Ken is, but he is considered a master street fighter. Ryu has won a World Championship crown from Shadaloo Tong Kingpin, Sagat some years ago. Sagat seeks revenge even to this day.

Special Moves: Hurricane Kick

Game Hint: Ryu's most perfected and devastating move is the hurricane kick. To begin a low attack, push joystick down and move slowly to the left, pushing any kick button at the same time. The flying hurricane kick is done in the same way only begun with a jump.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



65

KEN™

USA



DOB: 2/14/65 Hght: 5' 11" Wght: 160 lbs.
Brash, arrogant and in need of discipline, Ken was sent by his father to live and learn under martial arts master, Sensei Gouken. Learning everything he could about the 2,000-year-old Shotokan Karate, Ken left the dojo and entered the world as a con-artist and rogue. Always by his side, Ryu Hoshi is the foster-son of Gouken and watches out for his lifelong friend, trying to point Ken to follow the path of good, not evil.

Special Moves: Hadoken-Fireball

Game Hint: Your foe will cower when you shout Hadoken and shoot a fireball his way. Hold joystick down, moving it smoothly right and push any punch button. The harder the punch-the faster the speed of the fireball.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



64

BALROG™

USA



DOB: 9/4/68 Hght: 6' 5" Wght: 252 lbs.
Once a heavyweight contender, Balrog was asked to take a dive. When he refused he was framed and forced out of the fight game by the Shadaloo Tong headed by Sagat and financed by General Bison. Seeking revenge on both gang bosses, Balrog fell back on his second career as a news journalist covering events in Shadaloo. Teamed with Chun-Li Zang and Edmund Honda, Balrog adds strength and quickness to this trio.

Special Moves: Multiple Head Butts

Game Hint: In order to use the multi-head butt, you must move Balrog close into his opponent. Then use the Medium Punch. The result is a baker's dozen worth of head butts. Follow this with rapid-fire punches by tapping the Light Punch button.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



69

ZANGIEF™

SOVIET UNION



DOB: 6/1/56 Hght: 7' 0" Wght: 380 lbs.
He used to fight for mother and country. However, now Zangief fights off anyone who would want to harm General M. Bison. Zangief was rescued from the frigid climate of Siberia by the General and that is why he believes everything M. Bison tells him. As M. Bison's personal bodyguard and valet, Zangief makes sure his leader's orders are followed to the letter. He is fearless, although at times easily fooled. Zangief can be as slow as he is strong.

Special Moves: Spinning Pile-Driver

Game Hint: The most powerful move in the game is Zangief's spinning pile-driver. Move the joystick to the right toward your foe. Move the joystick in a 360 degree circle and push any Punch button when you reach the 12 O'Clock position. It is tricky and must be quick to work.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



68

SAWADA™

JAPAN



DOB: 1/28/65 Hght: 5' 9" Wght: 155 lbs.
A martial arts movie star, Sawada used his influence and notoriety to gain access into the armed forces of the Allied Nations, and was awarded the honorary rank of Captain. With a need to be just one of the guys, he soon found himself heading up the commando division. What he did not know was he was secretly being set-up for failure. His first solo mission as commander was against General M. Bison. His entire force was wiped out and now he feels only a victory over Bison will allow him to regain honor.

Special Moves: Unknown at this time.

Game Hint: New for Street Fighter 1995, Captain Kenzo Sawada, one of Japan's newest motion pictures and martial arts stars is now a character in one of the hot new video games of the year.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



67

VEGA™

SPAIN



DOB: 1/27/67 Hght: 6' 2" Wght: 178 lbs.
The right-hand man for Shadaloo Tong Kingpin, Sagat, Vega will do anything for money. The only stipulation is that no harm comes to his face. When Sagat needs an exterminator, Vega will gleefully accept. He is nicknamed the "Spanish Ninja" due to his blend of matador techniques with his Ninjitsu learning. Since Vega only fights to the death, everyone knows he is undefeated in all street fighter competition, and is still awaiting the perfect opponent.

Special Moves: Claw Roll

Game Hint: This is one of the few Claw moves Vega can use outside of the cantina. Move your joystick to a retreating motion, hold left then move joystick right while pressing any Punch button. The harder the punch the more forceful the roll.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



76

SAGAT™

THAILAND



DOB: 7/2/55 Hght: 7' 5" Wght: 303 lbs.
Viktor Sagat was once the "King of the Street Fighters." Now the master of Muai Thai, the deadliest form of kick boxing, is merely the kingpin of the Shadaloo Tong. He lost his crown to Ryu Hoshi after being knocked out in the championship match. Sagat has fuzzy memories of that night and knows only that he will avenge his loss and wants Ryu either dead or alive.

Special Moves: Tiger Shot/Tiger Uppercut

Game Hint: The Tiger Shot is a blast of fire done by moving the joystick down, then down/right and finally right and using any Punch button. The Uppercut is the opposite of the Shot. Move joystick right, then down/right and finally down followed by any punch. If done correctly, Sagat will crouch down and extend the uppercut through your opponent.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



71

DEE JAY™

JAMAICA



DOB: 10/31/65 Hght: 6' 0" Wght: 203 lbs.
Dee Jay is not only a professional kick boxer, but an accomplished musician as well. He is at his best when he can hear the rhythm of his music while fighting his opponent. From Jamaica, he has a superior knowledge in electronics and covert surveillance tactics. It was his surveillance techniques that led him to sign up with General M. Bison and continue his mercenary ways. Dee Jay believes in doing everything to the Maximum. For him money is the root of all pleasure not evil.

Special Moves: Hyper Fist/Rhythmic Combo

Game Hint: Super Street Fighter II showcases Dee Jay's Multi-hit combinations. Hyper Fist is done by holding the up/down + rapid Punch. Rhythmic Combo is a jumping Strong Kick, followed by a Medium Kick, followed by a Strong Punch.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



70

DHALSIM™

INDIA



DOB: 11/22/52 Hght: 5' 10" Wght: 107 lbs.
Before his capture by General M. Bison, Dhalsim was an award-winning Bio-Physicist, teaching at Calcutta University. Now, he is without his freedom and his family, forced to perform DNA experiments on unwilling prisoners. Dhalsim is a master of Kabaddi, a secret art of mental power and meditation. Kabaddi is so powerful it has only been used for self-defense. Dhalsim's wish is to use his techniques in order to destroy the man who has ruined his life-M. Bison.

Special Moves: Yoga Fire

Game Hint: You can shoot a fireball by moving the joystick down and smoothly to the right. At the same time you push any punch button. If you use the Light Punch button, it moves slowly, however it is harder to judge and dodge.

CAPCOM

Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.





64

65

66

67

68

69

70

71

72

73 M. BISON SHADALOO

Nato il 17-04-?? 1,88 m, 116 kg.

La sua ascesa alla carica di dittatore dell'isola di Mriganka (Shadaloo) è un mistero paragonabile solo a quello della sua età. Bison ha un solo scopo nella vita: il dominio su tutta la Terra. Non appena assunto il potere, si è subito autonominato generale della sua armata di ladri e mercenari. Uccide per il piacere di uccidere e conosce solo la legge del più forte. M. Bison non teme nulla e crede che nessun avversario possa competere con i suoi poteri psichici.

Mosse Speciali: Psycho Crusher

Tecniche di Gioco: Questa mossa può letteralmente incendiare il vostro nemico. Muovete il joystick a sinistra per qualche secondo, quindi premete il pugno forte andando verso destra. Vedrete M. Bison volare per aria verso il nemico, incendiandolo non appena entrerà in contatto con esso.

76 IL CAST

Il direttore del cast di STREET FIGHTER, Mary Jo Slater, posa sul set del campo di prigionia delle Nazioni Alleate con Jay Tavare (VEGA), Damian Chapa (KEN) e Byron Mann (RYU). Per rispecchiare l'ambientazione internazionale degli oltre 45 diversi ruoli di STREET FIGHTER, la Slater ha letteralmente girato il mondo, includendo nel cast attori provenienti dal Giappone, dalla Cina, dall'Australia, dalla Thailandia, dalla Gran Bretagna, dalle Isole Samoa, dall'India, da Porto Rico, dagli Stati Uniti e naturalmente...anche dal Belgio!

79 LA REGIA

La drammatica entrata nella città di Shadaloo devastata dalla guerra è la scena di apertura di STREET FIGHTER, e il regista de Souza sta spiegando nei dettagli a Jean-Claude Van Damme (COLONNELLO GUILLE) come questa deve essere girata. L'autoblindo pronto alla battaglia usato da Van Damme è stato un prestito dell'Esercito Tailandese, completo di quattro membri dell'equipaggio! Un cambiamento importante per questi quattro soldati è stata l'uniforme: dal verde mimetico del loro esercito, al blu delle forze delle Nazioni Alleate guidate da Guile.

74 IL REGISTA

Il regista Steven de Souza (maglietta nera), il direttore della fotografia William Fraker (con la barba) e il coordinatore "Stunt" Charles Picerni (di schiena) si preparano a filmare Jean-Claude Van Damme (GUILLE) e Damian Chapa (KEN) prima dell'incontro con i soldati del generale M. Bison. Una parte importante di ogni scena che comporta l'uso di armi da fuoco è la sicurezza del cast e dei cineoperatori, così tutti gli attori sono stati dotati di speciali tappi per le orecchie che risultano invisibili alla macchina da presa, per proteggersi dai rumori degli spari. Le telecamere sono poi state poste dietro a scudi in plexiglass, in quanto i colpi a salve possono emettere piccole scaglie di polvere da sparo.

77 L'ALLENAMENTO

Il coordinatore per i combattimenti Benny "The Jet" Urquidez aiuta Kilye Minogue (CAMMY) a fare un po' di stretching, prima di filmare la spettacolare scena finale del combattimento contro l'esercito del generale. Urquidez, imbattuto campione del mondo di Karate per 24 anni consecutivi, ha cominciato ad allenare il cast ancor prima dell'inizio delle riprese. I suoi massacranti allenamenti includevano finti combattimenti, sollevamento pesi e un ferreo programma di dieta. Urquidez non solo ha disegnato il programma, ma lo ha anche seguito in prima persona assieme agli attori. Nel film lo si può veder interpretare uno dei tirapiedi di Sagat.

80 IL CAST

In maniera molto simile alle scene di qualche vecchio film horror giapponese, la città di "Bisonopolis" sta per essere distrutta. Beh, almeno il suo modellino. Bisonopolis - il pazzo sogno del generale Bison di ricostruire Shadaloo dopo la sua conquista - non è mai andata oltre il semplice progetto, grazie a Honda e Zangief. Il modello in scala della città, 1,5 metri di larghezza e 3 di lunghezza, è stata assemblata pezzo per pezzo da modellisti professionisti direttamente negli studi di STREET FIGHTER. Il diorama poteva essere separato al centro, per consentire alle telecamere di avvicinarsi agli attori.

75 GLI ESTERNI

Anche i più esperti creatori di film di Hollywood credono che la fortezza di Bison sia un vero tempio della Thailandia. La casa di produzione del film ha impiegato circa un mese per realizzarla, tuttavia questa fantastica fortezza si trova a soli quindici minuti dagli studi di STREET FIGHTER nel Queensland, in Australia, ed è fatta con particolari blocchi di polistirolo! La scenografia si stende su un territorio di oltre 10 chilometri quadrati, e ha richiesto quattro mesi per essere costruita e tre settimane per "l'invecchiamento" e "l'inverdimento" (tutto è stato coperto da piante). Per questo è stata addirittura consumata l'intera produzione di due fabbriche australiane che producono polistirolo! Una sola cosa è reale: la colossale esplosione finale.

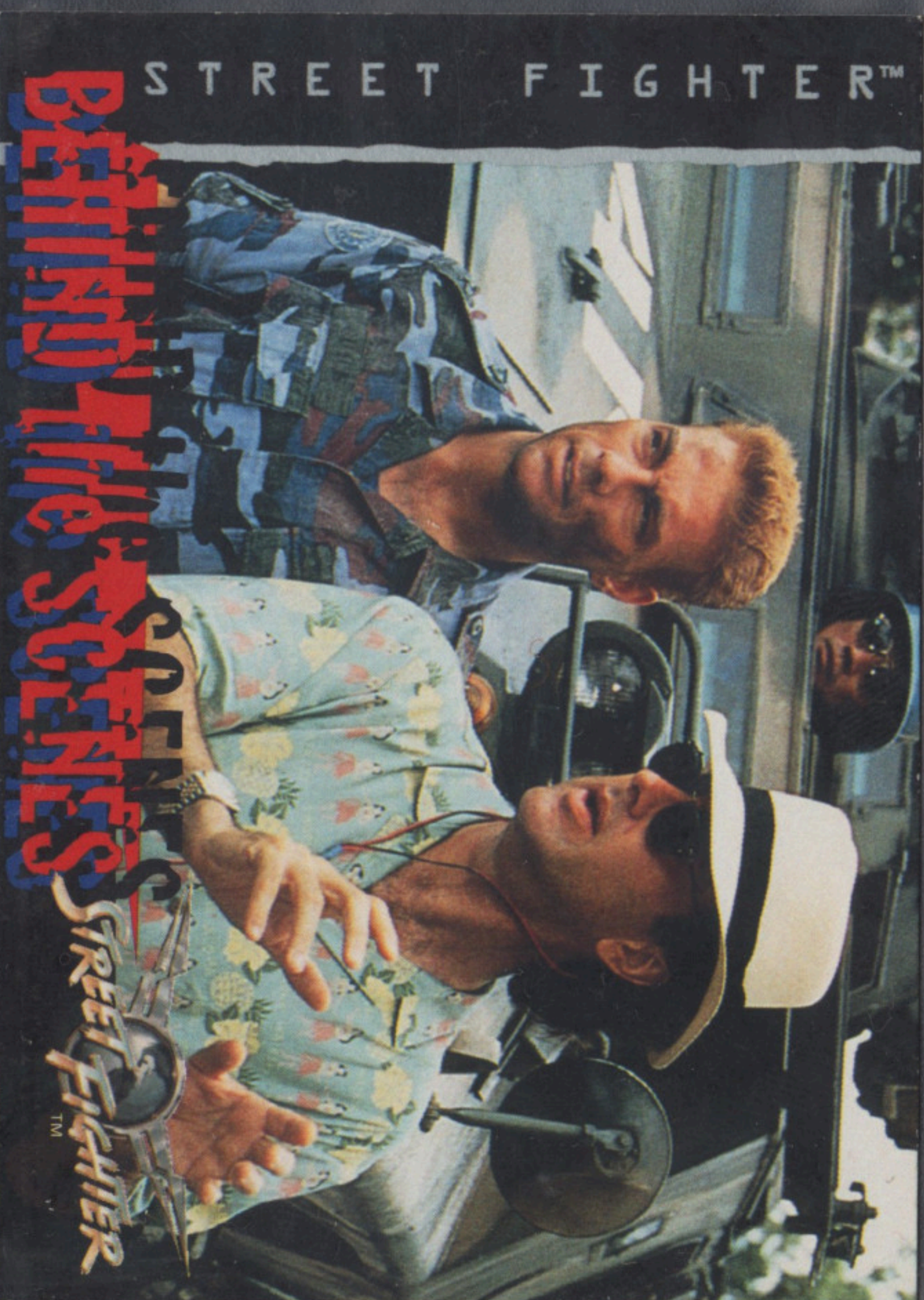
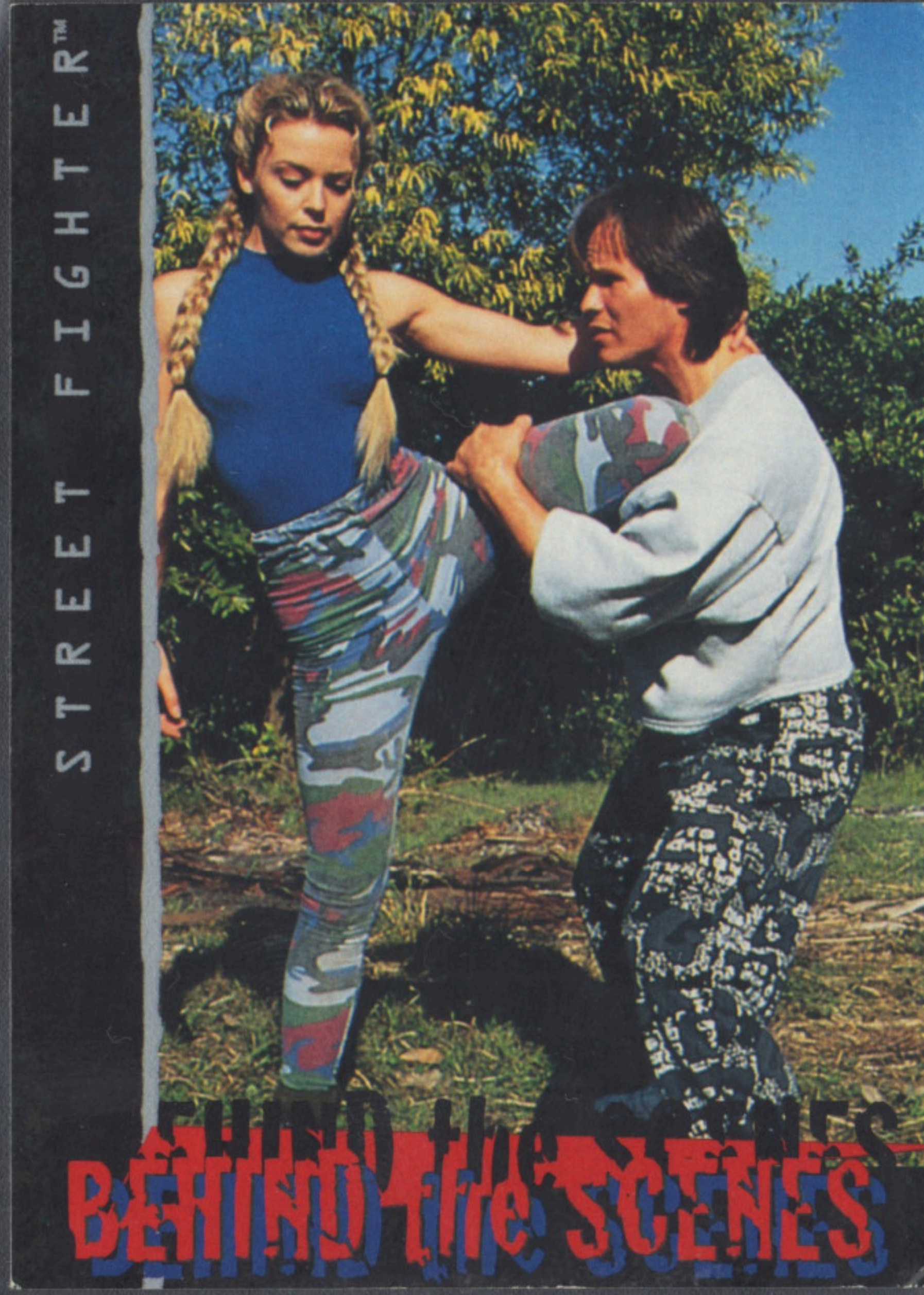
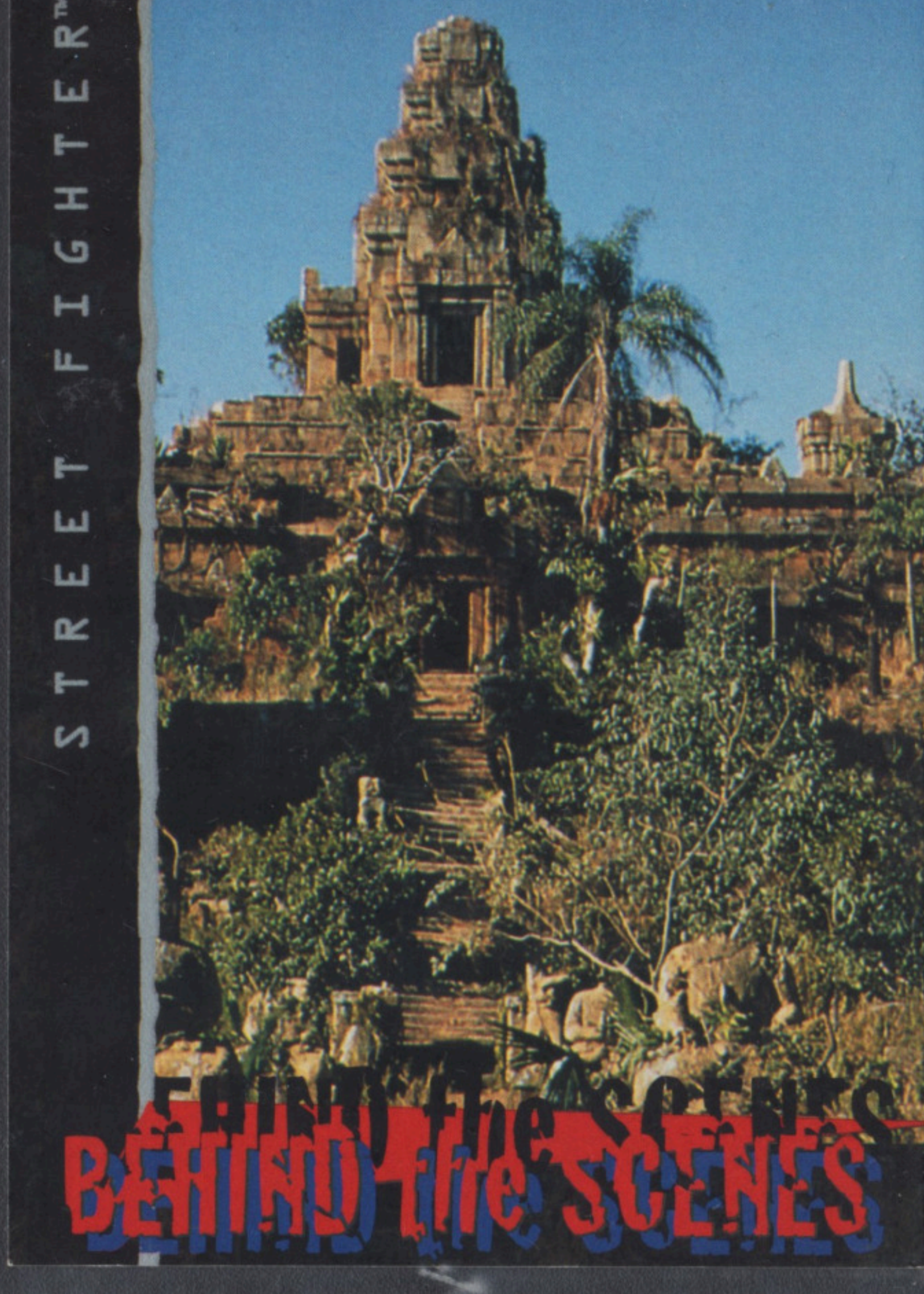
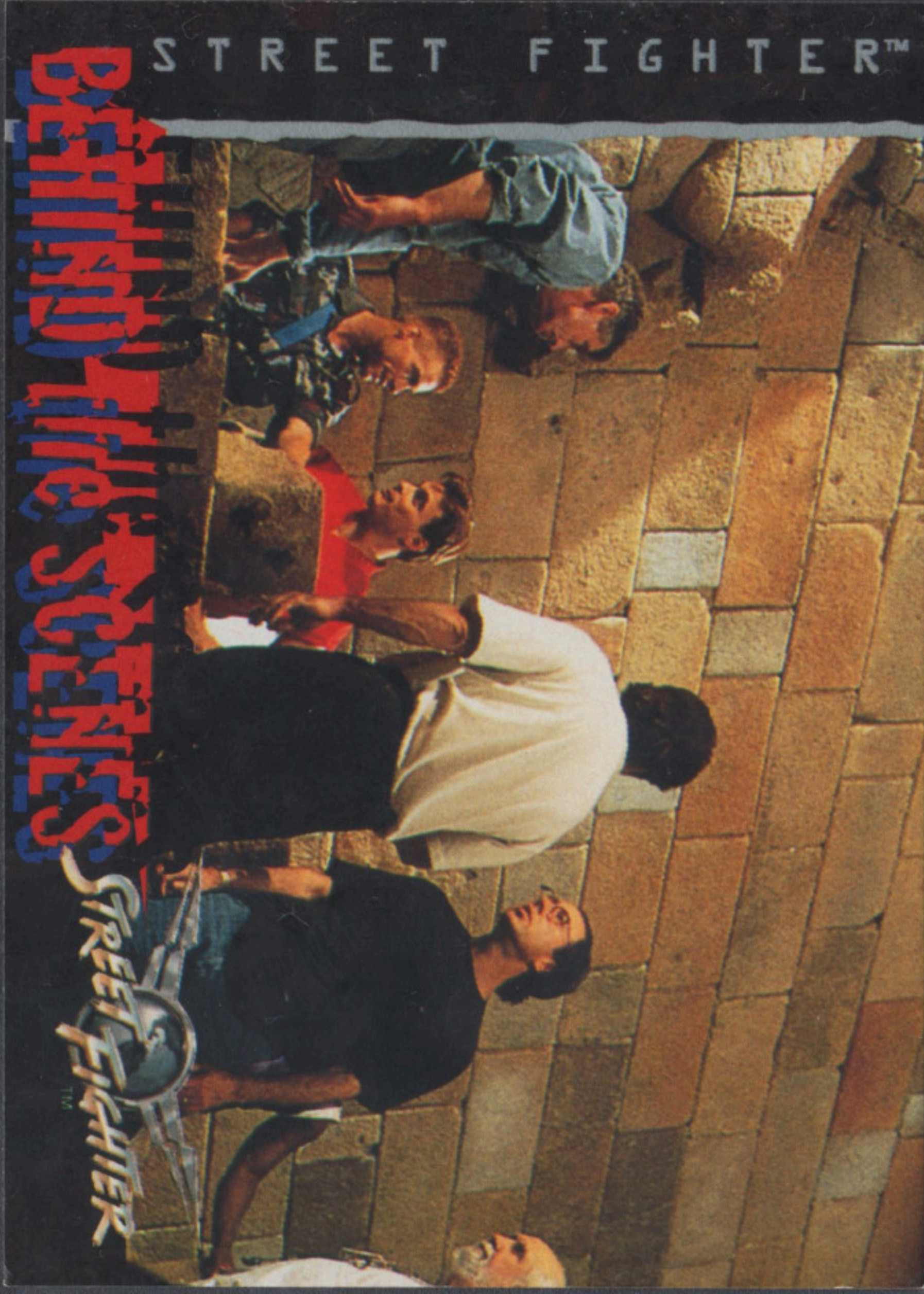
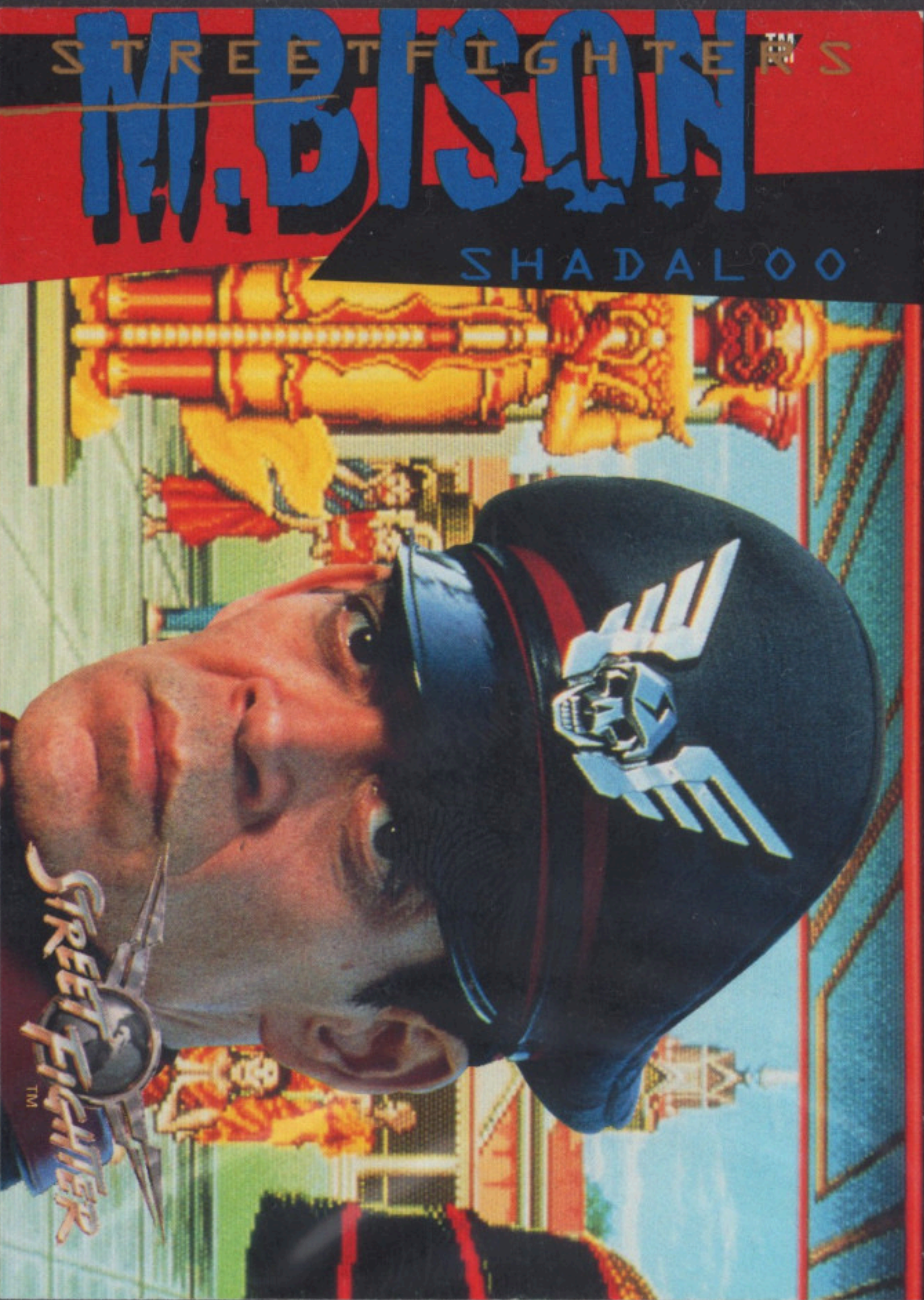
78 LA SCENEggiatura

Il centro di comando del generale Bison, posto in profondità al di sotto delle rovine del palazzo di Shadaloo, che tutti credono abbandonato, è stato uno dei luoghi più impenetrabili del mondo. Per anni gli agenti americani e delle N.A. hanno fallito nel tentativo di ottenere un qualunque dettaglio su questo covo ad alta tecnologia. Ora voi possedete tutti questi dettagli nel palmo della vostra mano. Leggeteli pure, ma ricordatevi di mangiare questa carta non appena li avrete memorizzati!


Dimensioni:	20.000 metri cubi
Personale:	150
Monitor:	84
Terminali operativi:	16
Capienza della fossa degli ostaggi:	65

81 IL TRUCCO

I maghi del make-up Zoltan e Janice Alexander stanno dando gli ultimi ritocchi all'attore australiano Robert Mammone (BLANKA). A seconda del copione del film, la metamorfosi giornaliera di Mammone prendeva da una a cinque ore di preparazione. Lo stato di alterazione di Blanka in un "guerriero genetico" al servizio di Bison era determinato dal copione. Mammone ha avuto solo tre giorni di riprese lontano da queste estenuanti sessioni di make-up, durante i quali è apparso in scena con le sue vere sembianze.



75 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES

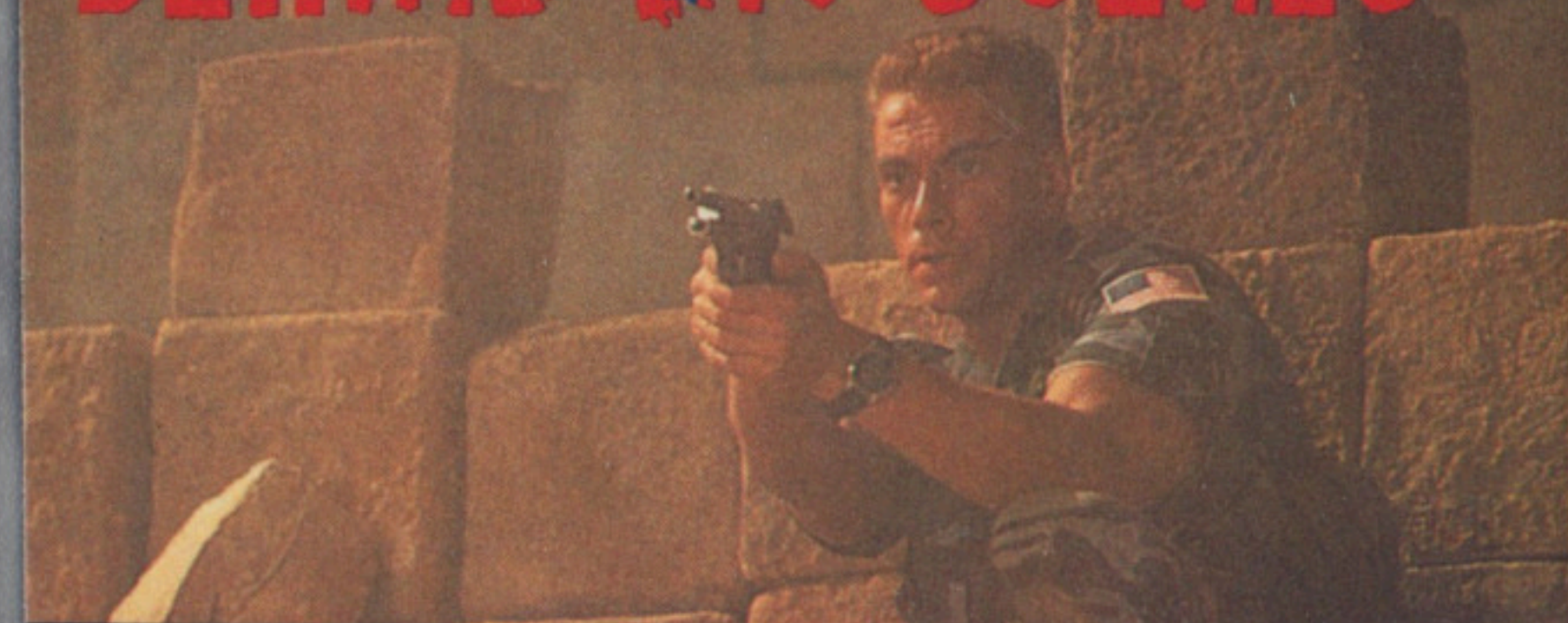


DIRECTOR:
 Steven de Souza

Even experienced film makers in Hollywood believe that General Bison's fortress is really a temple in Thailand. The film company spent a month in there, however the five story fortress was built fifteen minutes from the STREET FIGHTER studio in Queensland, Australia out of Styrofoam blocks! Covering four acres it took four months to construct, and three weeks to "age" and "green" (cover with plants). At one point it consumed the entire output of Australia's two Styrofoam producing plants. One thing that was real: the final colossal explosion.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

76 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

Director Steven de Souza (black shirt), Director of Photography William Fraker (beard) and Stunt Coordinator Charles Picerni (back to camera) prepare to film Jean-Claude Van Damme (GUILE) and Damian Chapa (KEN) as they stand off General M-Bison's troopers. An important part of any scene involving firearms is the safety of both cast and crew, so all the actors wear special invisible ear plugs to protect their hearing. The cameras are behind Plexiglas shields because even blank bullets can eject particles for several feet.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

73 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES

M. BISON
 SHADALOO



DOB: 4/17/?? Hght: 6' 2" Wght: 256 lbs.
 His ascension into the dictatorship of Mriganka Island (Shadaloo) is as mysterious as his age. Bison has one ultimate goal and that is world domination. M-Bison assumed government power and immediately named himself general of his own army of thieves and mercenaries. He kills for pleasure and knows only the law of Shadaloo. M-Bison fears no one and feels no opponent can match up to his psychic powers.

Special Moves: Psycho Crusher

Game Hint: This is one maneuver that can burn your opponent, literally. Move and hold joystick left, then press Hard Punch while moving the joystick right. You will fly a glowing M-Bison through the air and into your foe. Usually the opponent catches on fire.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

78 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

General Bison's command center, deep below the supposedly empty ruins of Shadaloo Palace, had been one of the most highly kept secrets in the world. For years American and Allied intelligence agents have tried and failed to get any details of this hi-tech lair. Now, you have all the details in the palm of your hand. Read on, but remember to eat this card after you've memorized the details!
 Dimensions: 65,000 cubic feet Personnel: 150 Monitors: 84
 Computer Workstations: 16 Capacity of Hostage Pit: 65

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

77 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

Fight Coordinator Benny "The Jet" Urquidez helps Kylie Minogue (CAMMY) stretch her muscles before filming the climactic final battle scene against General Bison's army at Shadaloo Palace. Urquidez, the undefeated World Karate Champion for 24 years, started training the cast for their fights before production even began. Their grueling regimen included sparring, weight training and a lean and mean diet program. Urquidez didn't just design the program, he followed it, too. He can be seen in the film as one of Sagat's henchmen.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

76 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

STREET FIGHTER's casting director Mary Jo Slater poses in the Allied Nations stockade set with Jay Tavare (VEGA), Damian Chapa (KEN) and Byron Mann (RYU). In order to fill STREET FIGHTER's international flavor of over 45 speaking roles, Slater's casting team literally scoured the world and the cast includes actors from Japan, China, Australia, Thailand, Great Britain, Samoa, India, Puerto Rico, the United States and...oh yes, that one fellow from Belgium.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

81 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES




DIRECTOR:
 Steven de Souza

Make-up and hair wizards Zoltan and Janice Alexander put the finishing touches on Australian actor Robert Mammone (BLANKA). Depending on the film schedule for that day, Mammone's daily metamorphosis into "Blanka" took from one to five hours. What stage of Blanka's alteration into Bison's "genetic warrior" was determined by the scene scheduled. Mammone had only three days away from the grueling make-up sessions, when he appeared in scenes as "himself."

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

80 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES

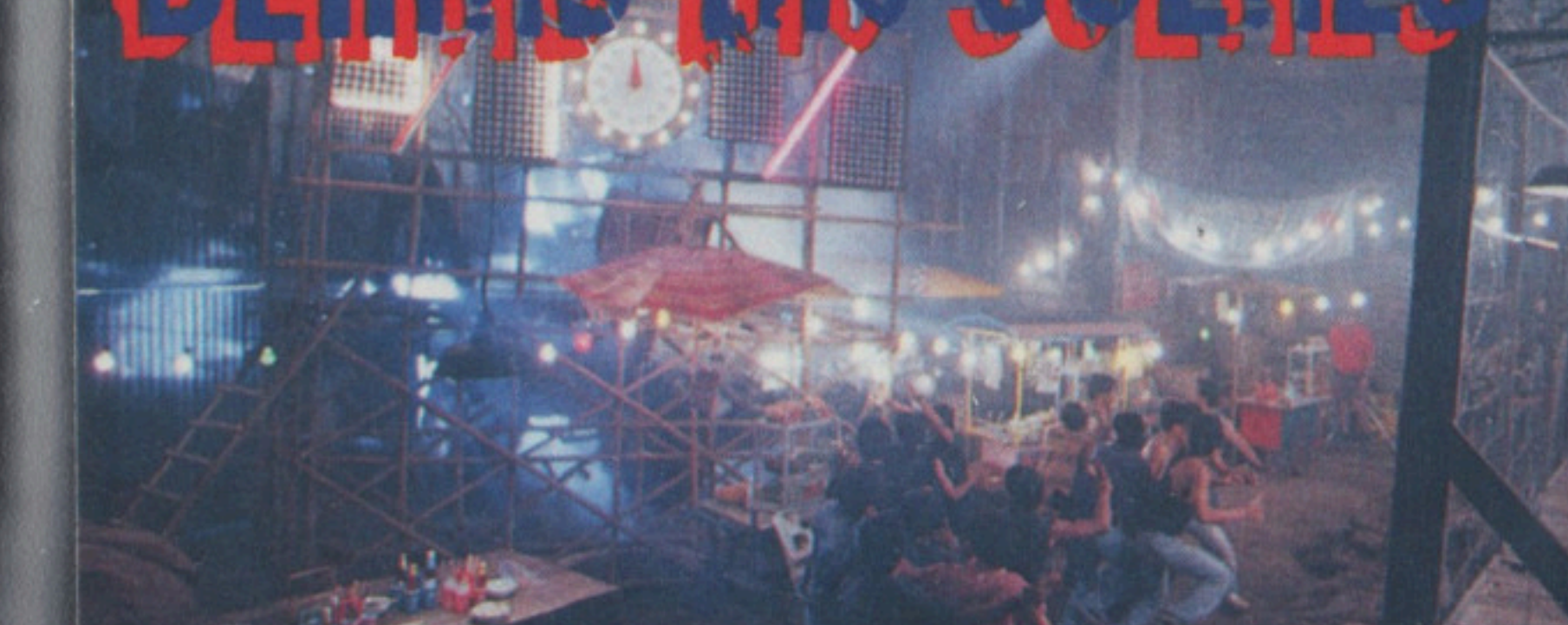


DIRECTOR:
 Steven de Souza

Resembling a scene from a Japanese monster movie of the past few decades, the city of "Bisonopolis" is about to be destroyed. Well, the model of it anyway. Bisonopolis-General M-Bison's mad dream of a rebuilt Shadaloo after he has conquered it-never gets past the planning stage, thanks to Honda and Zangief. The scale model city and diorama, 1.5 meters tall and 3 meters wide, were assembled by model maker's piece by piece in the STREET FIGHTER studios. It can be split down the middle, thus allowing cameras to move closer to the actors.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

79 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

The dramatic entrance into war-torn Shadaloo City is the opening scene of STREET FIGHTER and exactly how it is going to be shot is being explained by Director de Souza to Jean-Claude Van Damme (COLONEL GUILE). The battle-ready Armored Personnel Carrier used by Van Damme was on loan from the Thai Army, complete with a crew of four. An important change for the Thai crew was a completely different uniform from green camouflage to the blue cammies of Guile's Allied Nations force.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company
 ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



73

74

75

76

77

78

79

80

81

MEDIA
GARY
GARY
GARY

82 I MEZZI

Progettato da Byll Creber e costruito dai cantieri navali di Pattaya in Thailandia al costo di quasi 1.5 milioni di dollari, il motoscafo d'attacco Stealth (invisibile cioè al rilevamento radar) XRB-1 del colonello Guile è lungo quasi 11 metri e necessita di un equipaggio di tre persone. Grazie ai suoi due motori Mercury può superare i 45 nodi (60 Km/h). Creber si è basato su un progetto molto simile realmente in sviluppo presso la Marina Americana. Un modello in scala dello XRB-1 è stato usato per la sequenza della sua esplosione, così l'originale potrà ancora navigare.

83 GLI ANIMALI

Jean-Claude Van Damme (COLONNELLO GUILE) presenta sua moglie, Darcy LaPier a "Cyrano". In STREET FIGHTER, potrete vedere questo pitone della lunghezza di due metri e mezzo strisciare per i fatiscanti muri del palazzo di Shadaloo. Cyrano è solo uno dei tanti animali che appaiono nel film. Nel "cast" sono inclusi serpenti, lucertole, bufali d'acqua, ratti, ragni giganti mangia-uccelli, cani, gatti, elefanti e addirittura una specie di anguille che produce elettricità (nel laboratorio del generale Bison). Ogni singolo animale arrivava in scena col proprio "litigante", il termine con cui in gergo la gente del cinema chiama gli addestratori di animali.

84 L'INQUADRATURA

Il regista de Souza spiega a Ming-Na Wen (CHUN-LI) ed a Kylie Minogue (CAMMY) come devono recitare fuori dal palazzo di Shadaloo (nella scena in cui sfuggono di misura all'esplosione della fortezza). Notate come la sezione del palazzo dietro a loro sia già esplosa. Il girare le scene in un ordine diverso da quello che si vedrà poi al cinema non è assolutamente una novità, ma è anzi la norma. Soltanto dopo che i cineoperatori sono a distanza di sicurezza, possono essere attivati gli esplosivi. Dopo lo spettacolo pirotecnico, le macchine da presa ritornano vicine alle due reginette delle arti marziali per girare i primi piani...

85 IL REPLAY

Molti degli attori protagonisti, circondando un fortunato visitatore (il figlio di Grand L. Bush, Vashti), guardano un replay degli ultimi cinque minuti di STREET FIGHTER, tramite l'utilizzo del sistema "Video Split", usato durante la maggior parte delle produzioni cinematografiche odierne. Oltre che sulla pellicola, si registra anche su videocassetta il girato della macchina da presa: ciò risulta estremamente utile nelle scene di azione o ricche di effetti speciali, poiché queste ultime possono essere riviste immediatamente senza attendere le 24 ore necessarie per lo sviluppo della pellicola. L'inventore di questo sistema è stato l'attore/regista Jerry Lewis!

86 GLI EFFETTI SPECIALI

Ray "Brownie" Brown, caposquadra dei macchinisti di STREET FIGHTER manovra la console di comando volante di Bison. Nel film questa avrebbe potuto volare grazie ad un reale fenomeno fisico conosciuto come levitazione magnetica: un metodo però che, avendo un costo di mezzo miliardo di dollari, non era alla portata nemmeno del budget multimilionario di STREET FIGHTER. Dietro le quinte quindi sono stati usati sia dei trucchi fotografici, sia un astuto sistema di controbilanciamento invisibile alla macchina da presa. Questo sistema era talmente delicato che gli attori dovevano essere accuratamente pesati prima di poter salire sulla console.

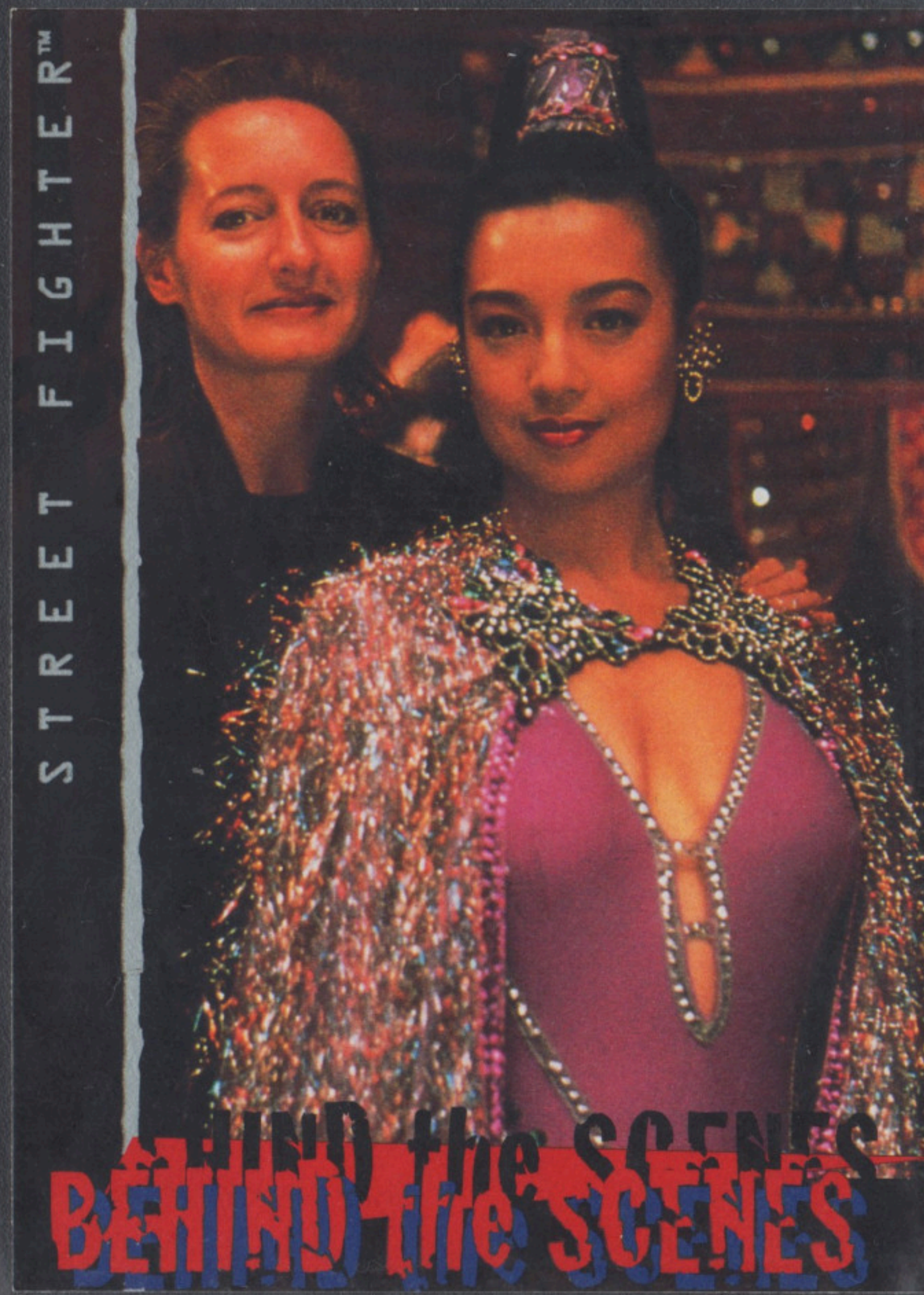
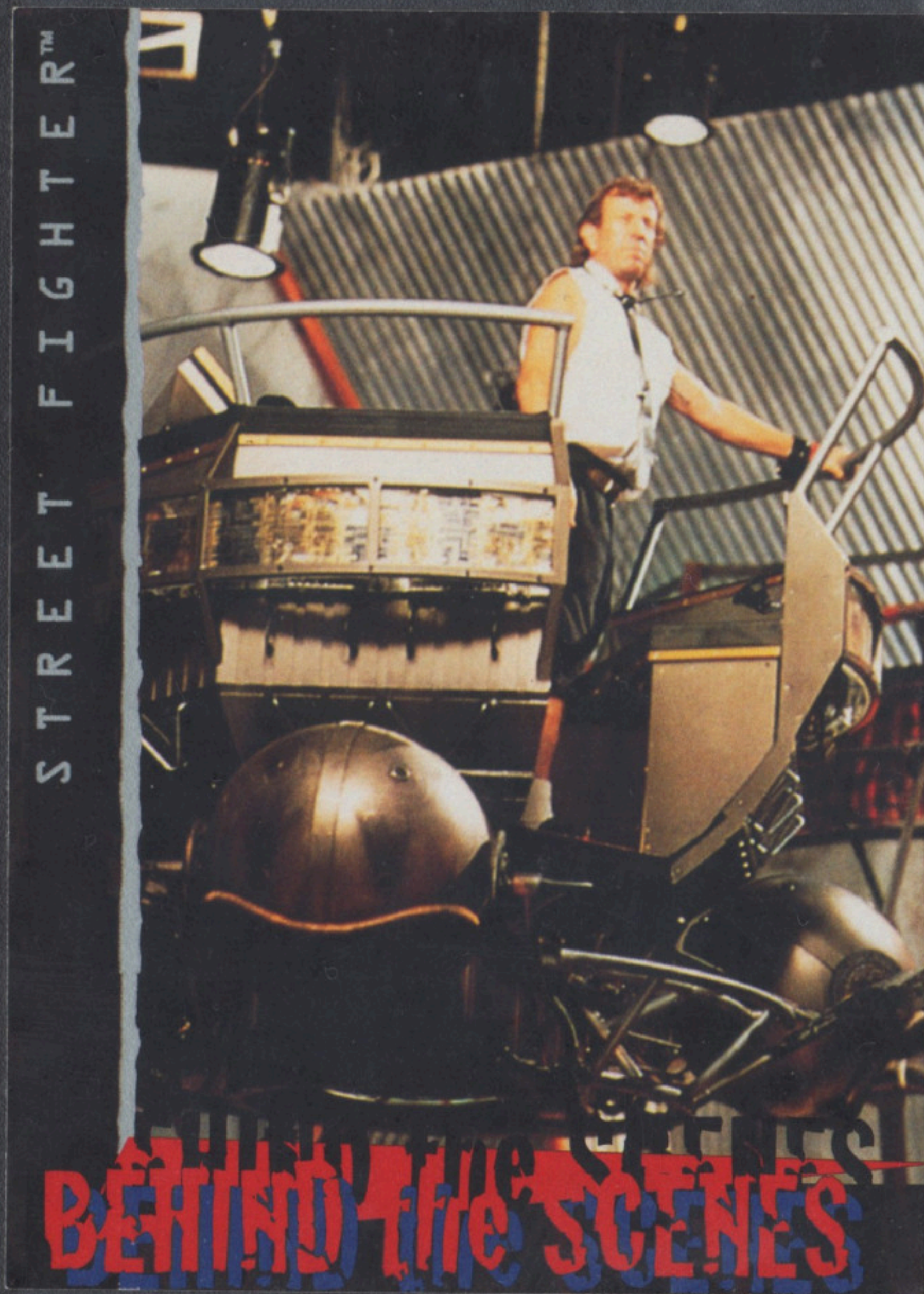
87 I COSTUMI

Ming-Na Wen (CHUN-LI) posa con Deborah LaGorce Kramer, la costumista di STREET FIGHTER. La Kramer ha disegnato circa mezza dozzina di vestiti differenti per Chun-Li, spaziando da un modello adatto a un reporter, fino al costume da ninja, passando per quello da trapezista (vedi foto) con cui riesce ad infiltrarsi nel gruppo di artisti da circo di Bison all'interno del Mercato dei Ladri di Shadaloo. Il maggior ostacolo incontrato dalla Kramer è stato la realizzazione di un guardaroba che fosse resistente e allo stesso tempo flessibile, come richiedevano le azioni dei personaggi di STREET FIGHTER.

88 LA TROUPE

L'intera troupe di STREET FIGHTER e parte del cast posano all'interno del vasto centro di comando di Bison. I membri della troupe provenivano da tutto il mondo, comprendendo l'Australia, la Thailandia, la Gran Bretagna, la Nuova Zelanda e ovviamente gli Stati Uniti. Tuttavia il loro numero è ben poca cosa se comparato al numero dei componenti del cast. Contando anche le comparse per gli eserciti del colonello Guile (Jean-Claude Van Damme) e del generale Bison (Raul Julia), il cast ha raggiunto il numero di 3.000 persone.





STREET FIGHTER™

CHECKLIST

1-90

- ☐ 1 News Flash: Crisis In Shadaloo
- ☐ 2 Hostage Watch
- ☐ 3 Ransom Countdown Begins
- ☐ 4 Sweet Deal Goes Sour
- ☐ 5 Meeting The Spanish Ninja
- ☐ 6 You're All Under Arrest
- ☐ 7 Assassin Among Us
- ☐ 8 Talking With The Enemy
- ☐ 9 Chun-Li-Dressed To Kill
- ☐ 10 The Insiders
- ☐ 11 Make Me The Perfect Warrior
- ☐ 12 A Meeting Of The Minds
- ☐ 13 It's A Prison Break
- ☐ 14 The Fallen Hero
- ☐ 15 The Ruse Morgue
- ☐ 16 The Infiltration Begins
- ☐ 17 The Infiltration Is Complete
- ☐ 18 Chun-Li And Crew Captured
- ☐ 19 Sorry, War Canceled
- ☐ 20 Interview With A Madman
- ☐ 21 Leader Of The Pack
- ☐ 22 Not So Pleasant Reunion
- ☐ 23 Rage Unleashed
- ☐ 24 She Who Hesitates Is Lost
- ☐ 25 Attack Foiled
- ☐ 26 Hit The Beach
- ☐ 27 A Perfect Warrior Matchup
- ☐ 28 Blanka's Secret Revealed
- ☐ 29 Bison-Guile Face-To-Face
- ☐ 30 A Woman Shall Lead Them
- ☐ 31 Guile Versus Bison-Round 1
- ☐ 32 Dee Jay Grabs The Cash
- ☐ 33 Steel Claw versus Iron Will
- ☐ 34 You Will Be Defeated
- ☐ 35 To The Loser Goes Defeat
- ☐ 36 I Am Invincible
- ☐ 37 The Best Laid Plans
- ☐ 38 Street Fighters Escape
- ☐ 39 The Grand Finale

84 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES




DIRECTOR:
 Steven de Souza

Director de Souza coaches Ming-Na Wen (CHUN-LI) and Kylie Minogue (CAMMY) outside Shadaloo Palace (the scene in which they narrowly escape the exploding fortress). Notice the section of the Palace behind them has already exploded. Films shot "out of order" is nothing new to the movie industry; that is the way films are made. It is only after the camera crews are a safe distance away, that the explosives can be made active. After the pyrotechnics, the cameras roll in for close ups of the two glamorous martial arts queens.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

83 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES

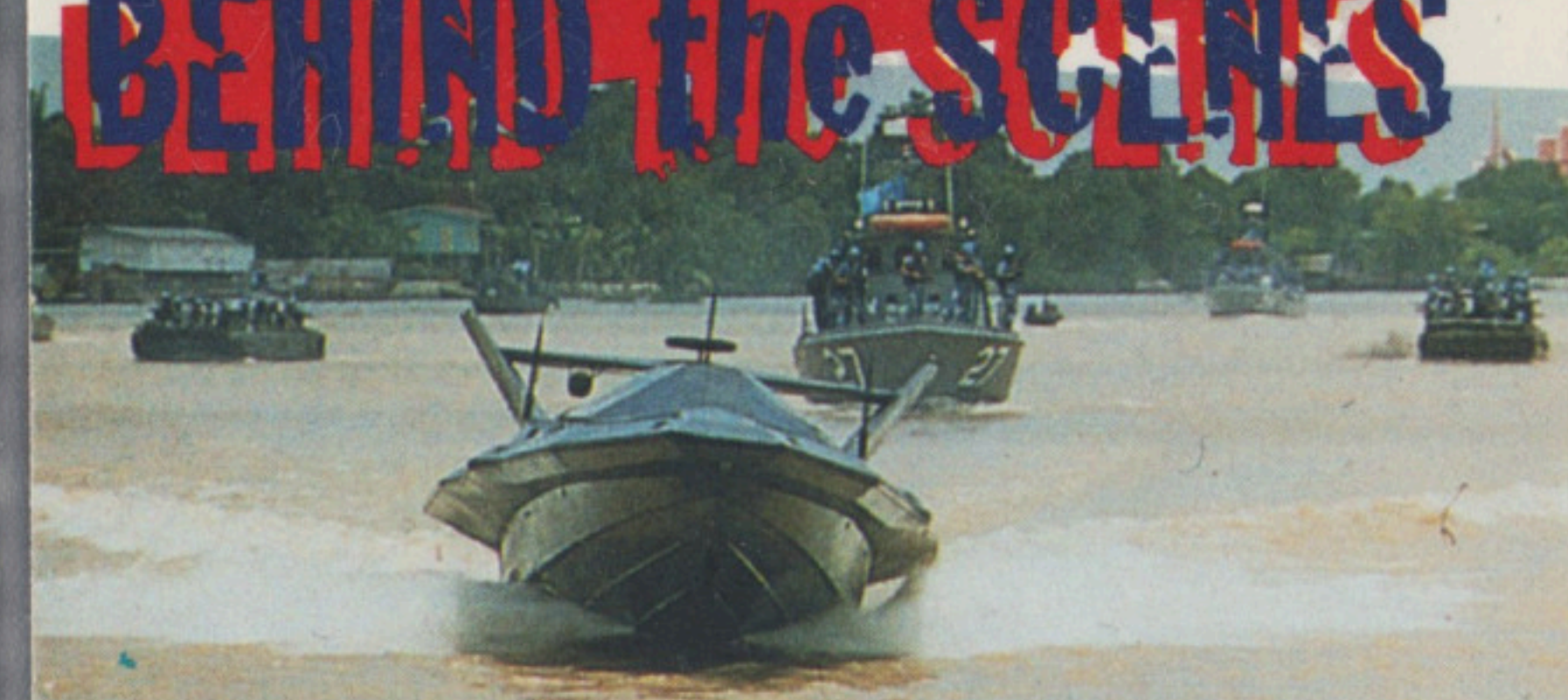


DIRECTOR:
 Steven de Souza

Jean-Claude Van Damme (COLONEL GUILLE) introduces his wife, Darcy LaPier to "Cyrano." In STREET FIGHTER, you can catch a glimpse of the eight-foot long python slinking around the ruined walls of Shadaloo Palace. Cyrano was just one of the animals that appear in the film. The menagerie included snakes; lizards; water buffalo; rats; giant bird-eating spiders; dogs and cats; elephants and electric eels (in General Bison's laboratory). Each animal came with a "wrangler," the film industry term for a working animal's trainer/keeper.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

82 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

Designed by Bill Creber and built at Thailand's Pattaya shipyards at a cost of 1.5 million dollars, Colonel Guile's XRB-1 Stealth Attack boat is 35 feet long and carries a crew of three. It's twin Mercury engines can get up to 45 knots (80 KMH). Production designer Creber based the design on a similar craft in development by the U.S. Navy. A smaller scale version of the XRB-1 was used for the destruction of the craft so the XRB-1 may yet sail again.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

87 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

Ming-Na Wen (CHUN-LI) poses with Deborah LaGorce Kramer, the STREET FIGHTER costume designer. Kramer designed half-a-dozen costume changes for Chun-Li, which range from her practical, tropical news hound gear through her ninja outfit to the trapeze artist disguise seen here which allows her to infiltrate Bison's entertainment troupe at the Shadaloo Thieve's Market. The main design obstacle that faced Kramer was to create a wardrobe both durable and flexible to take the demands of the Key STREET FIGHTER characters.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

86 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

Ray "Brownie" Brown, STREET FIGHTER's key grip (foreman of the crew) maneuvers Bison's floating desk. In the film, the desk flies, thanks to the real scientific phenomena known as MAGLEV (magnetic levitation)--a method which at a cost of half-a-billion dollars was outside even Street Fighter's multi-million dollar budget. Behind the scenes they used both trick photography as well as a cunning counterbalance system invisible to the camera. The counterbalance was so delicate that actors had to be weighed accurately before entering the flying desk.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

85 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

Many of the main characters, along with one lucky visitor (Grand L. Bush's son, Vashti), watch a replay of the last few minutes of STREET FIGHTER, through the use of the "video split" device used during most motion pictures shot today. A videotape is simultaneously recorded of the same scene being photographed by the film camera. This is helpful in action or special effects' scenes because a retake can be shot without waiting 24 hours for the film to be developed. The inventor of the Video Split Camera is Actor/Director Jerry Lewis!

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

90 STREET FIGHTER™
CHECKLIST

1-90

<input type="checkbox"/> 40 Guile-SS	<input type="checkbox"/> 65 Ken-SF
<input type="checkbox"/> 41 Guile-SS	<input type="checkbox"/> 66 Ryu-SF
<input type="checkbox"/> 42 M.Bison-SS	<input type="checkbox"/> 67 Vega-SF
<input type="checkbox"/> 43 M.Bison-SS	<input type="checkbox"/> 68 Sawada-SF
<input type="checkbox"/> 44 Cammy-SS	<input type="checkbox"/> 69 Zangief-SF
<input type="checkbox"/> 45 T.Hawk-SS	<input type="checkbox"/> 70 Dhalsim-SF
<input type="checkbox"/> 46 Chun-Li-SS	<input type="checkbox"/> 71 Dee Jay-SF
<input type="checkbox"/> 47 E.Honda-SS	<input type="checkbox"/> 72 Sagat-SF
<input type="checkbox"/> 48 Blanka-SS	<input type="checkbox"/> 73 M.Bison-SF
<input type="checkbox"/> 49 Balrog-SS	<input type="checkbox"/> 74 Director
<input type="checkbox"/> 50 Ken-SS	<input type="checkbox"/> 75 Location
<input type="checkbox"/> 51 Ryu-SS	<input type="checkbox"/> 76 Casting
<input type="checkbox"/> 52 Vega-SS	<input type="checkbox"/> 77 Training
<input type="checkbox"/> 53 Sawada-SS	<input type="checkbox"/> 78 Backdrops
<input type="checkbox"/> 54 Zangief-SS	<input type="checkbox"/> 79 Direction
<input type="checkbox"/> 55 Dhalsim-SS	<input type="checkbox"/> 80 Props
<input type="checkbox"/> 56 Dee Jay-SS	<input type="checkbox"/> 81 Make-up
<input type="checkbox"/> 57 Sagat-SS	<input type="checkbox"/> 82 Vehicles
<input type="checkbox"/> 58 Guile-SF	<input type="checkbox"/> 83 Animals
<input type="checkbox"/> 59 Cammy-SF	<input type="checkbox"/> 84 Framing
<input type="checkbox"/> 60 T.Hawk-SF	<input type="checkbox"/> 85 Replays
<input type="checkbox"/> 61 Chun-Li-SF	<input type="checkbox"/> 86 Effects
<input type="checkbox"/> 62 E.Honda-SF	<input type="checkbox"/> 87 Costume
<input type="checkbox"/> 63 Blanka-SF	<input type="checkbox"/> 88 Casting
<input type="checkbox"/> 64 Balrog-SF	<input type="checkbox"/> 89 SF Logo
<input type="checkbox"/> 90 Checklist 1-90	

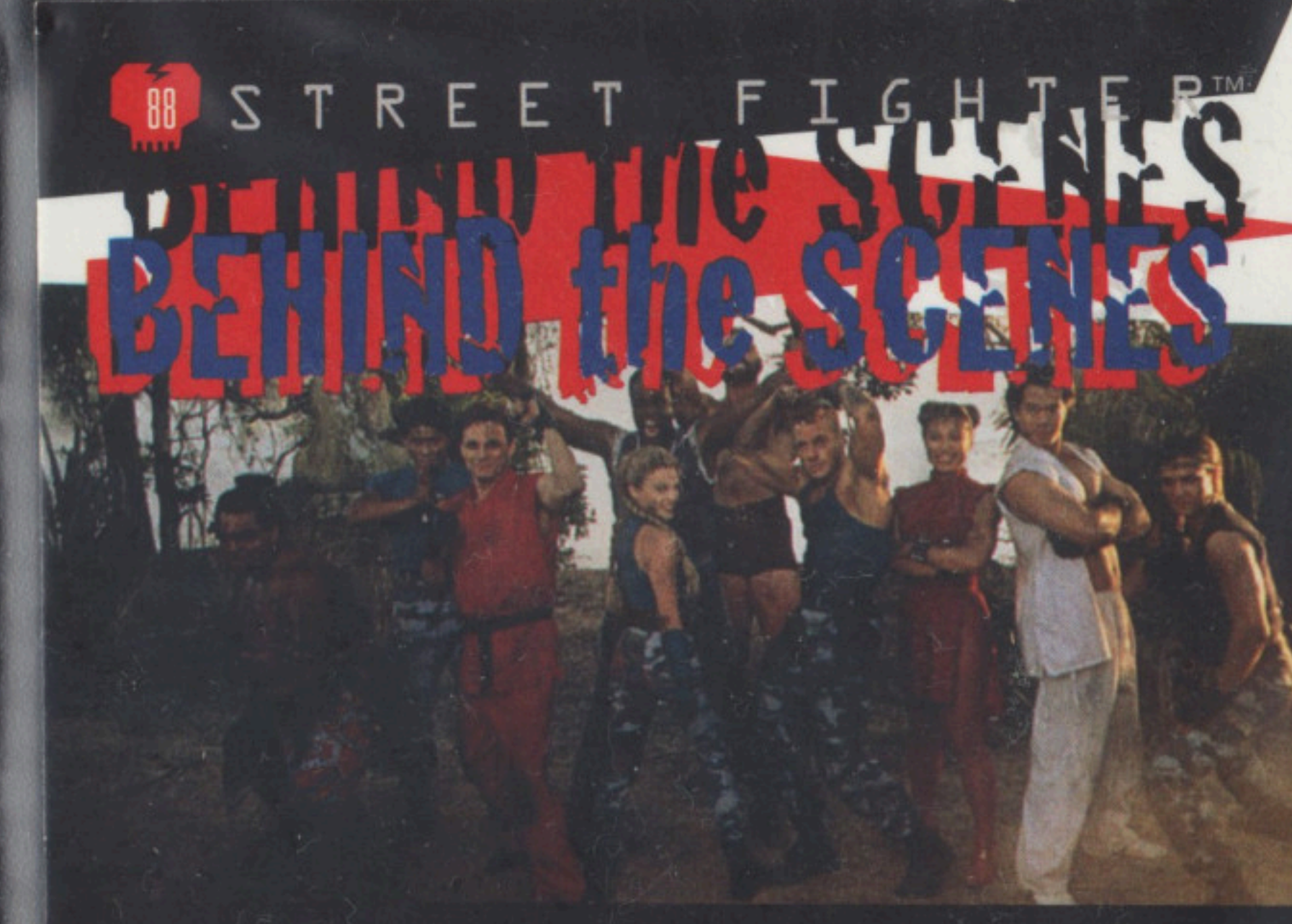
CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

91 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.

88 STREET FIGHTER™
BEHIND the SCENES



DIRECTOR:
 Steven de Souza

The entire STREET FIGHTER crew and much of the cast pose inside the vast Bison Command Room set. The crew came from all over the world including Australia, Thailand, Great Britain, New Zealand as well as the United States. However, the number of crew members pales in comparison to the number of cast members. Counting the extras, who filled the armies of Colonel Guile (Jean-Claude Van Damme) and General M.Bison (Raul Julia), the cast reached 3,000 members at its peak.

CAPCOM Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S. Inc.



82

83

84

85

86

87

88

89

90

DEUTCHLAND

Diese Sammlung besteht aus 90 regulären Cards. Zur Vervollständigung Deiner Sammlung kannst Du maximal 10 reguläre Cards zum Preis von DM -,50/ÖSh 10 pro Card bestellen. Bitte beachten: Spezialkarten sind leider nicht beim Collector's Club verfügbar.

Sende Deine Bestellung an eine der folgenden Adressen:

UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB

Postfach 1465
85704 Unterschleißheim
(Deutschland)

Postfach 63
6330 Kufstein
(Österreich)

Folgende Angabe sind dabei wichtig:

- Name der Serie (Streetfighter II)
- die Nummern der bestellten Cards
- Absender mit genauer Anschrift und Geburtsdatum

Füge bitte einen Verrechnungsscheck über die Gesamtsumme Deiner Bestellung bei. Die Bearbeitung erfolgt innerhalb von 28 Tagen, jedoch nur in der Zeit vom 1. Mai 1995 bis zum 31. August 1995 und nur solange Vorrat reicht.

Weitere Informationen und zusätzliche Sammel-Folien (10 Stück zu DM 3,95/ÖSh 28) erhältst Du im Handel oder beim Collector's Club.

BELGIUM/BELGIQUE

De collectie bestaat uit 90 Regular Cards. Je kan maximum 10 ontbrekende regular cards bijbestellen tegen 10 BF per stuk.

De special kaarten zijn niet via de Collectors' Club verkrijgbaar.

Stuur je bestelling naar:

Upper Deck Collectors' Club
Postbus 52
1190 Brussel

Vermeld duidelijk de naam van de reeks (STREET FIGHTER)

Vermeld in opklimmende volgorde de nummers die je wilt bestellen.

Stuur een cheque of postmandaat op naam van Upper Deck met je bestelling mee.

Vergeet niet duidelijk je naam, adres met postcode en je leeftijd te vermelden.

De bestellingen worden uitgevoerd tot 31 augustus 95, zolang de voorraad strekt.

Meer informatie en extra plastic verzamelbladen (75 BF per set van 10) zijn ook bij de club beschikbaar. De plastic verzamelbladen kun je natuurlijk ook bij de winkelier kopen waar je de prentjes koopt.

FRENCH

La collection comprend 90 cartes régulières.

Tu peux commander un maximum de 10 cards régulières manquantes (10 FB chacune).

Les cartes spéciales ne sont pas disponibles auprès du club des collectionneurs.

Envoie ta commande à

Club des Collectionneurs Upper Deck
Boîte Postale 52
1190 Bruxelles

Indique clairement le titre de la collection (STREET FIGHTER).

Ecris-nous, les numéros des cartes manquantes que tu désires recevoir.

Envoie pour le paiement un chèque ou mandat postal au nom de Upper Deck.

N'oublie pas d'écrire ton nom, ton adresse avec code postal et ton âge.

Les commandes seront servies jusqu'au 1er août 1995, dans la limite des stocks disponibles.

Pour des informations supplémentaires ou des feuillets de recharge (75 FB par set de 10), tu peux également t'adresser au Club des Collectionneurs. Les feuillets sont évidemment aussi disponibles dans les points de vente où tu achètes les images.

NETHERLANDS

De collectie bestaat uit 90 Regular cards. Tevens is het mogelijk dat je als extra enkele zeer speciale cards in je packs vindt. Deze cards zijn niet via de Collector's Club na te bestellen. Om je verzameling compleet te maken kun je maximaal 10 Regular cards bijbestellen (f. 0,50 per card).

Stuur je bestelling naar:

Upper Deck Collector's Club
Postbus 23381
1100 DW Amsterdam

- Vermeld duidelijk de naam van de serie (Streetfighter).
- Schrijf in volgorde de nummers van de te bestellen cards op.
- Extra plastic verzamelbladen f. 3,95 per setje van 10 stuks.
- Stuur alleen een Eurocheque of Girobetaalkaart met de brief mee.
- Vergeet niet duidelijk je naam, volledig adres, postcode, woonplaats en leeftijd te vermelden.
- Leveringstermijn binnen 28 dagen na ontvangst bestelling.
- Vergeet niet f. 1,60 over te maken voor verzendkosten.

Bestellingen worden in behandeling genomen vanaf 1 mei 1995 t/m 31 augustus 1995, zolang de voorraad strekt.

Voor verdere informatie en/of vragen kun je op bovengenoemd adres de Collector's Club aanschrijven.

ESPAÑA

La Colección de STREET FIGHTER consta de 90 Tarjetas normales. Las Tarjetas especiales, no pueden ser adquiridas a través del Upper Deck Collector's Club. Puedes pedir las que te faltan hasta un máximo de 10, al precio de 30 pesetas cada una, más 60 pesetas de gastos de envío.

Envía tu pedido a:

UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB
C/ Batalla del Salado 34, Esc. A, 1ºB
28045 MADRID

En la carta de solicitud debes indicar:

- El nombre de la colección: STREET FIGHTER
- La lista de los números que te faltan, en orden.
- Tu nombre, dirección y código postal.
- Fecha de nacimiento.

Adjunta un cheque o giro postal a nombre de Upper Deck, para el pago de las tarjetas.

Los pedidos se entregarán a partir del 1 de mayo y hasta el 31 de agosto de 1995, hasta fin de existencias.

Para más información dirígete al Club Upper Deck.

U.K.

STREET FIGHTER Album Entry

You can order up to 10 regular cards from this 90 card collection at a cost of 20p per card (minimum order value £1.00). Please note: Special cards are not available to order through the Collector's Club.

Send your order to:

UPPER DECK Missing Number Service
STREET FIGHTER
PO Box 734
Harrow, Middlesex
HA2 OBW

- State the collection title (STREET FIGHTER)
- List, in order, the numbers you require
- Enclose a cheque or postal order made out to UPPER DECK for a minimum value of £1.00
- Enclose your name, address, postcode and date of birth
- State your club number, if you have one
- Allow 28 days for delivery

Orders for the Missing Number Service will be handled between May 1st, and august 31st, 1995, while stocks last.

Further information and additional display pages (£1.45 per 10 page pack) are available from the Collector's Club at the same address.

ITALIA

La collezione consiste in 90 regular cards.

Puoi ordinare le regular cards mancanti fino a un massimo di 10 a £ 500 ognuna + £ 2000 per le spese di spedizione.

Le Special Cards non sono disponibili.

Recati all'Ufficio Postale e compila un vaglia postale ordinario pagabile presso l'ufficio postale di Modena, Succursale 10, intestato a

UPPER DECK Collector's Club
Via Scaglia 33
41100 Modena

Sul vaglia indica in modo chiaro :

- il titolo della raccolta (STREET FIGHTER)
- il numero delle cards che vuoi ordinare
- il tuo nome, cognome, indirizzo e data di nascita

All'importo totale, aggiungi £ 2.000 per le spese postali.

Gli ordini per corrispondenza relativi a questa raccolta verranno evasi dal 1/05 fino al 31/08/95 fino ad esaurimento scorte.

FRANCE

La collection Street Fighter comprend 90 Regular cards.

Attention: les cards spéciales ne peuvent pas être commandées.

Tu peux commander les cards à l'unité pour terminer ta collection (dans la limite de 10 Regular cards maximum), en écrivant à:

COLLECTOR'S CLUB UPPER DECK
BP 037
06901 SOPHIA ANTIPOLIS

Regular cards: 1,50 F l'unité.

- indique le nom de la collection (Street Fighter), ton nom, prénom, adresse, ville, code postal, ta date de naissance et ton numéro de téléphone
- n'oublie pas de joindre le paiement par chèque bancaire ou postal.

Les commandes de cards seront servies du 1/05/95 au 31/08/95 dans la limite des cards disponibles. Tu peux également commander les feuillets plastiques au prix de 12 F le paquet de 10 feuillets + 4 F de participation aux frais d'envoi.

Pour plus d'information, tu peux téléphoner au 93 95 25 22.

Pour échanger, commander et connaître les dernières cotations: 3651 UPPER DECK (1,27 F la minute).

Dans le cadre de la loi informatique et libertés, un droit de consultation et de rectification peut être exercé auprès de la société UPPER DECK.



FRANCE	F 38
ITALIA	LIT 10.000
NEDERLAND	f. 13
BELGIUM	BF/FB 200
ESPAÑA	Pts. 900
U.K.	£ 3.50



STREET FIGHTER

CAPCOM



Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company. ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the E.C.. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S.

"The Collector's Choice", periodico n. 19, Aut. Trib. Modena n. 1137 del 14.7.1992, Dir. Resp.: Luca Muzzioli. Editore: Upper Deck International, Inc., Via Scaglia, 33 - 41100 Modena (Italy). Tel. ++39-59-346046 Fax ++39-59-350676.

The Upper Deck Company, 5909 Sea Otter Place, Carlsbad, CA 92008-6621.

ISSN 1123-1319



9 771123 131889



50019>



0 53334 08455 0