



CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

GUY

EL DOMINIO DE GUY SOBRE EL NINJITSU LE HACE CREER QUE ÉL ES DESCENDIENTE DE UN NINJA. UN PELEADOR INTELIGENTE, COMBINA LA PELEA CALLEJERA CON EL NINJITSU PARA CREAR UNA COMBINACIÓN DE FUERZA Y CÁLCULO. PILAR PARA LA CAÍDA DEL "MAD GEAR". GUY RETA AL MAL DONDE QUIERA QUE SE ESCONDA.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

AKUMA

AKUMA APRENDIÓ DE SU MAESTRO GOTETSU. SE LE DIJO QUE ESE PODER ERA TAN PODEROSO QUE PODÍA MATA A QUIEN LO USE. LOS ANCESTRÓS DE GOTETSU TEMIAN QUE ERA DEMASIADO PODEROSO ASI QUE SELLARON ESE MOVIMIENTO PARA QUE NO SE VOLVIERA A VER JAMÁS. AKUMA TIENE CONFIANZA DE HACER EL MOVIMIENTO SIN MORIR. SU SUEÑO ES SER EL MAS FUERTE. AKUMA ESCOGE A SU MAESTRO PARA EJECUTAR EL GOLPE. EN UN SEGUNDO AKUMA VE EL CUERPO DE SU MAESTRO BAÑADO EN SANGRE.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

ADON

TRAZANDO LA VELOCIDAD DEL JAGUAR. EL VELOZ ATAQUE DE ADON SE CONOCE POR HIPNOTIZAR A SUS VÍCTIMAS. UN MAESTRO EN EL ARTE MUAY THAI. ADON ENTRENÓ CON SAGAT PERO PRONTO SE VOLVIERON ENEMIGOS. CUANDO RYU VENCIO A SAGAT ADON CREYÓ QUE SAGAT HABÍA DESHONRADO LA DISCIPLINA. ADON BUSCA A SAGAT PARA CONVERTIRSE EN EL LÍDER DEL MUAY THAI.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

SODOM

SODOM SE CONSIDERA UN ESTUDIOSO DE JAPÓN Y SU CULTURA. PERO SIENDO AMERICANO Y VIVIENDO EN AMÉRICA. HA TENIDO PROBLEMAS PARA PERFECCIONAR SU ARTE. EL PILAR DEL "MAD GEAR". ANHELA REVIVIR EL RING DEL CRÍMEN Y CONSUMAR SU VENGANZA CON GUY.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

ZANGIEF

EL HOMBRE CON LOS MÚSCULOS DE ACERO REGRESA. AHORA CON MAYOR FUERZA Y MOVIMIENTOS MÁS DESTRUCTIVOS. ZANGIEF QUIERE DEMOSTRAR QUE NO HAY RIVAL PARA ÉL. SU ESTILO DE LUCHA LO HACE ÚNICO EN EL TORNEO. ÉL QUIERE DEMOSTRAR QUE ES EL HOMBRE MÁS FUERTE DEL TORNEO Y DEL MUNDO.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

BLANKA

SU VERDADERO NOMBRE ES JIMMY. DE NIÑO SE PERDIÓ EN LA SELVA BRASILEÑA Y NO SE SABE QUE FUE LO QUE CAMBIO SU APARIENCIA NI QUE HIZO DURANTE TODO ESE TIEMPO. BLANKA TOMÓ PARTE DE SHADOWLAW. Y CUANDO BARLOG FUE DERROTADO POR RYU. BLANKA TRATO DE TOMAR SU LUGAR COMO UNO DE LOS CUATRO REYES DE SHADOWLAW.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

CHUN-LI

SIGUIENDO EN SECRETO LOS MOVIMIENTOS DE SHADOWLAW. CHUN-LI PELEA VALIENTEMENTE. SIN IMPORTARLE LO QUE LE PUDIERA PASAR. LA MEMORIA DE SU PADRE AÚN BRILLA EN SU VIDA Y EN SU INTERIOR.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

DAN

DAN BUSCA VENGANZA. SU PADRE Y SAGAT TUVIERON UNA BATALLA SANGRIENTA EN LA QUE SAGAT PERDIÓ UN OJO Y EL PADRE DE DAN. LA VIDA. DAN HA ENTRENADO TODA SU VIDA PARA EL DÍA EN QUE SE ENCUENTRE CON SAGAT Y PUEDA VENGAR LA MUERTE DE SU PADRE. SU FURIA ES INPARABLE.

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.