

CAPCOM  
**FIGHTING ALL STARS**  
CODE HOLDER



Shadaloo.C.R.I.

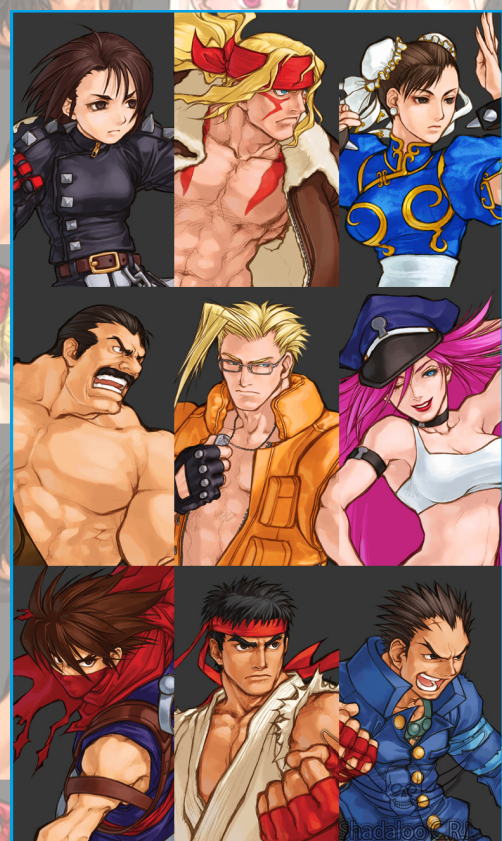
# Capcom Fighting All Stars - Code Holder

Prueba de Beta en Arcades  
Plataformas: PS2 - Arcade  
Cancelado en Agosto de 2003

En mediados del 2003 Capcom pretendía crear un juego de lucha 3D diferente a lo visto en Street Fighter EX, donde el enfoque era un crossover con personajes de varias de sus series más emblemáticas. Lamentablemente el juego no tuvo mucha aceptación entre los que probaron el beta test. Como es de costumbre en los 90s se utilizo una versión beta que fue puesta a prueba en los salones Arcades de Japón e Inglaterra. Después de mucha especulación, dos comerciales de Tv, la revista japonesa "Dorimaga" anunció que Capcom había cancelado el proyecto al tiempo esto fue confirmado en la Web de la compañía. Capcom FAS estaba destinado a incluir a varios personajes de las diferentes series hermanas de Street Fighter, donde Mike Haggar haría su tercera aparición en un juego de lucha después de su debut en Final Fight Revenge además de Poison, además de que el crossover tendría sus propios personajes exclusivos como por ejemplo Ingrid, quien finalmente aparecería en Capcom Fighting Jam, Street Fighter Zero 3 Double Upper y en el crossover Project X Zone 2, sin contar que casi es incluida en Tatsunoko vs Capcom Ultimate All-Stars.

## El modo historia

La sombra del miedo se acercaba a la Metro City. Y la ciudad fue amenazada por un hombre que se nombraba a el mismo como "La Muerte" por lo tanto su amenaza era que en la ciudad había una bomba bajo el nombre "Laughter Sun". Mike Haggar organizo un torneo para poder contactar a los mejores, para así localizar a "Deth" y poder desactivar la bomba, junto a Mike, el "Code Holder Team" es la clave, ya que ellos son los que conocen los códigos para desactivar la bomba, Fallen Angel, Isis y Ogre son los tres sellos que se van a utilizar para salvar a la ciudad.



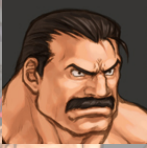
Los graficos nos trasladan directo a un 3D con un aire a Project Justice.

# Capcom Fighting All Stars nos presenta a



Ryu

STREET FIGHTER II



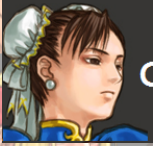
Haggar

Final Fight



Batsu

LEGION OF HEROES



Chun-Li

STREET FIGHTER II



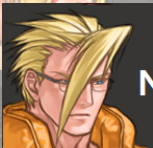
Poison

Final Fight



Akira

LEGION OF HEROES



Nash

STREET FIGHTER ZERO



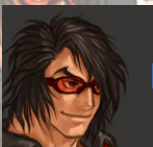
Alex

STREET FIGHTER V



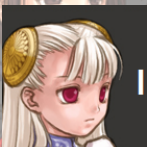
Hiryu

Sword



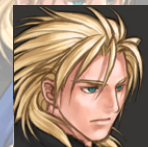
D.D.

CODE HOLDER



Ingrid

CODE HOLDER

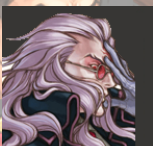


Rook

CODE HOLDER

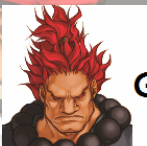
## Activando el Code Holder en 2016!

Hace muy poco tiempo y después de mas de 10 años, se libero información adicional, fotos y posters promocionales, algunos diseñados por Shinkiro, estos fueron puestos en la pagina japonesa oficial de Street Fighter V en Japón. Lo mas importante es la revelación de 2 personajes de los cuales no sabiamos nada, sumado a la liberación de la imagen de arte del final boss "Deth" y como novedad y a pesar de ser un juego cancelado hace mas de una década, se agregan al arte conceptual de Street Fighter V los tres personajes exclusivos del juego (que no quita que en un futuro tal ves podamos verlos activos en el plantel de el actual Street Fighter V)



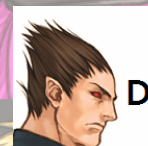
Deth

CODE HOLDER



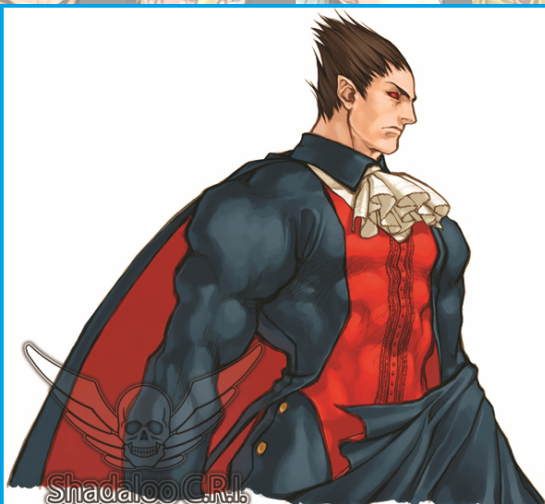
Gouki

STREET FIGHTER II Grand Master Challenge



Demitri

VAMPIRE THE NIGHT WALKER



Shadaloo C.R.I.



Shadaloo C.R.I.



Las nuevas imágenes conceptuales, realizadas en la actualidad, tal vez podamos ver a estos personajes en un futuro

### Gameplay con un concepto alejado de "Street Fighter"

Hay varios videos en la web, tal vez el mas llamativo, es el que se nos muestra un gameplay de 8 minutos, en un concepto de Fighting con rotaciones y la posibilidad de hacer una toma especial cuando estamos casi por acabar con nuestro personaje denominado "Break" que nos da unos instantes para realizar una toma especial. Si bien las imágenes parecen atractivas, hay un combate entre Nash y Ryu, donde vemos que Nash, solo moviéndose a los costados esquiva un Hadouken, la sensación fue algo rara, me hizo acordar a títulos como DOA por nombrar alguno, un poco alejado del concepto de juego que venia planteando Capcom desde sus inicios, pero tampoco se veía mal.

Para aquellos entonces los gráficos presentados eran bastante atractivos, además un plantel de personajes que se veía bastante completo y acertado, en si este titulo fue mucho mas prolijo y original que su contraparte Capcom Fighting Jam.

El juego estaba destinado a salir en Arcades y Playstation 2, pero fue cancelado, junto a otros títulos de Capcom, tal vez esto debido a varias cosas, la venta de la franquicia Street Fighter a Capcom USA ese mismo año, o el poco interés en el beta en los salones Arcades (testado en Japón e Inglaterra), si bien el juego estaba casi finalizado, el plantel podría también tener a algunos iconos de Final Fight como Guy, Cody o Maki también en desarrollo.

Este titulo se convierte junto a Final Fight Seven Sons en uno de dos de los prototipos más llamativos del universo Street Fighter.



De los 3 personajes exclusivos, por lo menos Ingrid llego al plantel Zero 3 Double Upper



La foto nos muestra cada personaje y el emblema "Code Holder"

# El legado, en las manos de "Ingrid"

## Una fallida resurrección - Capcom Fighting Jam

En sí después la cancelación de All Stars Code Holder, se hace uno de los juegos menos elaborados de la serie, tomando a los personajes reciclándolos de otros juegos de la serie, la inclusión de los diferentes sistemas de juego propios de cada serie, conducen a problemas de equilibrio, por ejemplo el sistema de juego de SFIII vs. al de Zero, por nombrar algo, sumando esto, la inclusión de algunos personajes de "Red Earth" no encajan bien. El plantel de personajes fue muy escaso, junto al otro punto negativo de escenarios estáticos y bastante genéricos. Quedando solo Ingrid como el único personaje de Code Holder disponible. La recepción del título fue bastante mala y con muchas críticas, aunque disfruto de un lapso de tiempo muy corto en los torneos en Japón. Cabe destacar que el título contó con el arte de UDON. Un juego que definitivamente llegó para ser olvidado.



## Street Fighter Zero 3 Double Upper

Fue lanzado en 2006 en la consola portátil PSP y cuenta con los personajes adicionales de la versión de GBA, y además suma a Ingrid dándole a su vez un giro argumental al personaje. Esta versión es un puerto bastante fiel con una calidad grafica muy cerca de la versión de Arcade, manteniendo todos los frames y sprites intactos. A diferencia de la versión de GBA los personajes ahora cuentan todos con su respectivos endings e historias. Con novedades como Drammatic Battle con grupos seleccionables, el modo de pelea 100 Kumite, donde tendremos 100 peleas, entre otras novedades más, una versión fantástica y un encaje digno para el único personaje rescatado de CFAS Code Holder, Ingrid. Lamentablemente este juego no llegó hasta el momento a las consolas de mesa, pero tal vez en un futuro.



Galería promocional, el arte de Shinkiro



Shadaloo C.R.I.

Galería promocional, el arte de Shinkiro



AM SHOWに行くなら  
このタイトルをCHECK!



# NEW CHARACTERS

## 異色な風さいの 新キャラクター3人登場!

これまでのカプコンキャラクターとは、色を異にする新キャラクターたち。今のところ、プロフィールやストーリーなどは一切不明。今後の続報に期待しよう!



赤い皮のスーツに身を包み、黒いグローブを手にした男。口は、さては正義の味方が? 格闘スタイルは? ストーリー上の位置付けは? 今のところ、すべては謎に包まれたままだ。



すみれの花を思わせる、可憐な少女イングリッド。新戦がそうであったように、彼女もまた、重い宿命を背負い、懸命に世を生きているのだろうか。燃えるような赤い瞳が、様々な運命を誘う。



ハードロック的な様式の、どちらかといえばオールドスタイルなファッションがよく似合うルーク。堕天使の羽をがたごたごたトゥーが目を引く。彼は何のために生き、何のために戦っているのだろうか。



**ROOK**  
ルーク  
エンブレム  
Rengoku / Fallen Angel



煉獄とは、罪人の霊が火で清められる場所、Fallen Angelは堕天使のことだ。彼の生い立ちと、彼が今置かれた状況の象徴が。



**INGRID**  
イングリッド  
エンブレム  
Eternal Goddess



Eternal Goddessとは、永遠の女神のこと。彼女の守護神のことだろうか。髪飾りが、この永遠の女神のエンブレムになっている。

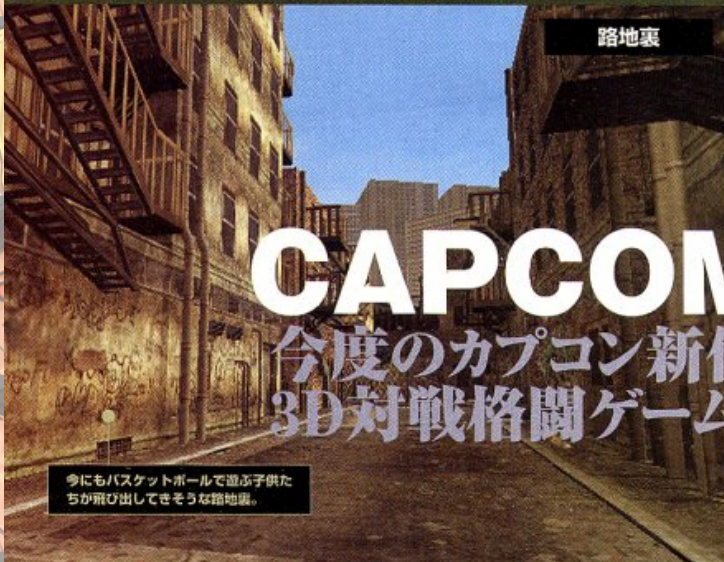


**D.D.**  
ディー・ディー  
エンブレム  
The goddess of thunder / Fierce god



雷の女神、そして勇猛な神が一つのエンブレムにあらわされている。D.D.が随分ワイルドさにピッタリのデザインだ。このエンブレムは、背中にあるものと思われる。

新キャラクターたちは、それぞれエンブレムを持っており、それが大きな特徴になっている。エンブレムが意味するのは、神、女神、そして堕天使と、「神」に関係するものばかり。これが、キャラクター性、ストーリー、そしてゲーム性にどう絡んでくるのか……。



路地裏

今にもバスケットボールで遊ぶ子供たちが飛び出してくるような路地裏。

1年の沈黙を破り、  
ついにベールを脱ぐ……。

昨年8月稼働開始の「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」に続く、期待の対戦格闘初報!!

# CAPCOM新作対戦格闘

今度のカプコン新作は  
3D対戦格闘ゲームだ!!

STRIDER: EMOTO KIKAKU (仮称)  
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

- CAPCOM新作対戦格闘 (仮称)
- メーカー:カプコン
  - ジャンル:3D対戦格闘
  - 操作方法:未定
  - 発売日:未定
  - 使用基板:未定
  - 出展ブース:カプコン (P.55会場MAP⑧番)

※画面は開発中のものです。



AM SHOWに行くなら  
このタイトルをCHECK!

# WELL KNOWN CHARACTERS

## あのハガーが いよいよ参戦!!

新キャラクターを取り巻くのは、おなじみのキャラクターたち。本作のゲームシステムは、まだ全く未知の領域だが、これまで以上の活躍に期待したい。



**RYU**

リュウ  
おなじみリュウ。今作ではどんな活躍をするのか?



**CHUN-LI**

春麗  
カプコン格闘の顔、春麗も、今作に登場。期待大だ!!



**HIRYU**

ストライダー飛竜  
ついに3D化した飛竜。どのようなキャラになるのか?



**HAGGAR**

ハガー  
熱いファンコールに応えて!? とうとう参戦のハガー!



新キャラのドロ対リュウ、ドロのアップパーを、リュウが振り回す場面も描かれている?

## ドラマティック格闘、 覚醒!!



強敵で分かりにくいのが、彼女はシャスティス学園のアカキに相違ない!!



イングリッドの必殺技(ワ)を巨大な体積で受け止めるハガー! 体力ゲージの下は、スタンゲージ!

在来キャラクターについては、現状、ここに紹介する4キャラと、左の画面写真にのみ登場する2キャラの計6キャラの登場が確定したことになる。まだまだこれで全員ではないはず。どこまで増えるのか、期待したいところだ。



勝利宣言中のルーフが、空中から登場。技を繰り出す、それを音階が助音。



初の3D化を遂げた飛竜の相手、モンスター無きナッシュ。ゲージがまたまった面々が。

## STAGES

非常に写実的な背景も、本作の特徴の一つ。かつて無い雰囲気だ。



中華街

恐らく春麗のホームステージとなるであろう中華街。どんよりしている。



地下鉄

グラフィティが壁面を覆う地下鉄の駅構内。N.Y.を思わせる。



ストリート

こちらもN.Y.? 「今」を感じる、どこかの街の街角だ。

混沌の都市に  
黒い翼が舞い降りる。  
敵の名はcome-DEATH。  
鳥籠に永久幽閉されし  
うつろなる魂。

T.K.O.

インターネット カプコンホームページ  
<http://www.capcom.co.jp/>

CAPCOM FAX 通信  
03-5950-4820

※画像は開発中のものです。  
※本誌の内容は予告なしに変更する場合があります。  
※このカタログは2002年8月に作成したものです。

非売品

株式会社 カプコン

AM事業部 AM販売チーム  
大阪本社：〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号  
TEL (06) 6920-3634 FAX (06) 6920-6102  
東京支店：〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号 新宿三井ビル11階  
TEL (03) 3340-0730 FAX (03) 3340-0701

※番号はよくお確かめのうえ、おかけ間違いのないようお願いいたします。

DISTRIBUTED BY:

FAS・AJO 02/9-1 ADK Printed in Japan



Mucho mas de una década, y la pagina CPN libera la imagen del Final Boss "Deth"

コマンド入力 アキラ		ハガー		ポイズン		ストライダー兼龍	
蒼天の構え	破天の構え	ダブルリアット	ポインテッドピール	グラム	ストライダー兼龍		
気功拳	裏裡門	スクリーン	シークレットデザイ	チェンシクル			
蒼天連撃	無影脚	バルドドライバー	バーチカルカット	ジンライ			
天空脚	鏡子裁断	コンピニーションドライバー	ナイガラフォル	ワーブ			
破の連撃	破の双撃	ナイガラフォル	トルネードスイング	プラスマブースト			
気功脚	剛気功脚	トルネードスイング	スズバツタン	グングニル			
天の連撃	破天無影脚	スズバツタン	マッスルボマー	ラグナロク			
エアバースト	エアバースト	マッスルボマー	ハードカフ	トライアングル・エンド			
			ハンドカフ&ピンタ				

D.D.		ルーク		イングリッド	
夢幻・龍丸神	ウインドスピア	サンシュート			
夢幻・紅鬼ノ手	ラッシュフロント	サンダイブ			
夢幻・神降シ	アサルトサイズ	サンライズ			
鬼神・烈天牙	シフティングタイムジョウウィップ	サンアッパー			
超鬼神・冥土送り	ヴァルキリーウインド	サンシャイン			
超鬼神・電鬼使ヒ	イージズプロテクション	サンバースト			
超鬼神・荒狂紅嵐	ヘルインブレイス	サンデルタ			
究極鬼神・究極鬼神	IN HEAVEN	サンオクトパス			

リュウ		春麗		アレックス		ナッシュ		バツ	
波動拳	百裂脚	フラッシュチョップ	ソニックブーム	気合弾					
灼熱波動拳	連打	パワーボム	サムソルトシェル	ガッツアッパー					
昇龍拳	気功拳	エアースマッシュ	サマーソルトシェル	三日月キック					
電光石火脚	天昇脚	エアスタンベート	サムソルトシェル	流星キック					
真空波動拳	鳳翼扇	ブーメランスライド	サムソルトシェル	全開気合弾					
電刃波動拳	鶴山天昇脚	スタンガン	サムソルトシェル	全開気合弾					
真・昇龍拳	気功拳	スタンプ	サムソルトシェル	全開気合弾					
旋風の拳	瀧・氣功拳	ハイパーボム	サムソルトシェル	全開気合弾					



# Ingrid en el universo Zero 3

Diseñada por "Hidetoshi Ishizawa (Neo\_G)" en Zero 3 Double Upper el personaje toma color y se logran saber datos sobre el mismo, por ejemplo su tipo de técnica es una variante del "Psycho Power" en el transcurso de Zero 3 en su pelea contra Vega  
Afirma que ella es la verdadera portadora de lo que se conoce como Psycho Power que es su poder y que éste se lo ha robado. Además de esto, ella esta ligada con la historia junto a Ryu y Rose, aunque es muy controversial respecto al canon. Acá están los Victory Quotes de Zero 3 Double Upper

Los diálogos corresponden a los combates de rivalidad del juego (Zero 3 Double Upper)

## Ingrid Vs Satsui Ryu

Satsui Ryu: Destrucción... cualquier cosa y a todo!

Ingrid: Y justamente esperas que vas a pasar? ¿De dónde sacaste ese poder? Está más allá de tu control.

Satsui Ryu: Silencio! ¡Prepárate para conocer tu completa destrucción!

Ingrid: Supongo que no tengo más alternativa que darte una lección...

Fin del combate, Ryu sale del control del Satsui no Hadou.

Ryu: Unghh... Huh?! Ou... En donde estoy? Vos... vos me salvaste... Gracias.

Ingrid: Parece ser que alguien te estaba controlando al igual que una marioneta perversa. ¿Tenes alguna idea de quién se trata? Una maldad como esa es peligrosa.

Ryu: Si... Algo extraño ocurrió después de que me encontré con Vega

Ingrid: Vega? Me dijeron que tuviera cuidado de él. Apuesto a que él es el que utiliza esa energía para sus propios propósitos. Adiós Ryu. Buena suerte en su búsqueda del conocimiento

Ryu: Qué? ¿Sabes quien soy yo? ¿Como es que sabes tanto?



A diferencia de su version de GBA tenemos disponible a Ingrid que se suma al plantel de Street Fighter



Las diferencias en las versiones, respecto a Satsui Ryu, donde ven la diferencia. Además de los diálogos entre ambos varían un poco en Alpha 3 Max



## Ingrid Vs Rose

Rose: No puedo ver tu futuro, o tu pasado. Todo lo que veo es una neblina blanca. ¿Quiénes? ¿Y por que estas detrás de Vega

Ingrid: Tu tienes el poder de leer las corrientes del tiempo, o no? ¡Si ese es el caso, entonces despierta! El poder que tiene es peligroso. Ese poder siempre ha sido mío. ¡Tengo que recobrarlo!

Rose: Ese poder es tuyo...? ¡Tendremos que verlo! ¡Mi misión es la de sellar su poder para siempre! ¡Hazte a un lado!

Después de vencer a Rose:

Ingrid: No tienes que preocuparte. Mantendremos ese poder en nuestra custodia. No me debería tomar más de 15 minutos para deshacerme de Vega. Así que no te preocupes, Rose. Puedes estar tranquila.

Rose: Quien... quien eres? Todavía no puedo ver en tu futuro.

Ingrid: Recuerda me como una mensajera de las estrellas... Adiós, Rose.



# Ingrid en el universo Zero 3

## Combate final de Ingrid en Zero 3 Double Upper

**Ingrid:** Ese uniforme... y esa cara retorcida! ¡No hay equivocación es él! ¡Vega! Voy a sellar a tu Psycho Power para siempre! ¡Así que regresa ese poder ahora! No puedes tomar lo que vos quieras!

**Vega:** Tu! ¡Tu sello! ¡Tu destino esta ligado al Psycho Drive!

**Ingrid:** Psycho... qué? ¡Incluso le diste un nombre ridículo! ¡Vos nunca podrás dominar ese poder! ¡Devuélvemelo antes de salir herido!

**Vega:** Jaja... ¿Quién te crees que sos? ¡Acabas de sellar tu destino! ¡No quedara ni un rastro después de que enfrentes mi Psycho Power!

**Ingrid:** Tu poder!?! ¿Es que no hay ningún límite para tu descaro?

Después de vencer a Vega:

**Ingrid:** Listo y hecho! ¡Puedes regresarme lo que es mio ahora!

**Vega:** Cómo me rastreaste todo el camino hasta aquí? ¡Nunca voy a renunciar a mí poder! ¡Nunca voy a renunciar al Psycho Drive!

**Ingrid:** Cuántas veces tengo que decirlo? ¡Siempre ha sido mio!

**En los sucesos del ending Vega grita y repentinamente se eleva volando.**

**Ingrid:** ... seguro que no se puede razonar con él, ¿no es así?

**Rose aparece siguiendo la energía de ambos**

**Rose:** El poder... se esta reuniendo! Una energía increíblemente siniestra... ¿Qué vas a hacer? ¡Esto es crítico!

**Ingrid desciende en la base de Shadowloo escondida en una estatua de Buda reclinado, donde enfrenta a Vega**

**Vega:** Jajajaja! ¡Demasiado tarde! Todo el odio y miedo humano alimentan mi Psycho Drive! Nunca voy a dejar de recibir esta maldad ilimitada, es interminable! ¡Vencí a la muerte! Tus amenazas no son nada ahora.

**Ingrid:** ... Podes decir lo que quieras! ¡Te voy a mostrar el final de la vida misma!

**Vega:** Es eso un último deseo? ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡Muerá!!!!!!!!!!!!

**Ingrid:** Cuántas veces tengo que decirlo? ¡Siempre ha sido mio!

**En los sucesos del ending Vega grita y repentinamente se eleva volando.**

**Ingrid:** ... seguro que no se puede razonar con él, ¿no es así?

**Rose aparece siguiendo la energía de ambos**

**Rose:** El poder... se esta reuniendo! Una energía increíblemente siniestra... ¿Qué vas a hacer? ¡Esto es crítico!

**Ingrid desciende en la base de Shadowloo escondida en una estatua de Buda reclinado, donde enfrenta a Vega**

**Vega:** Jajajaja! ¡Demasiado tarde! Todo el odio y miedo humano alimentan mi Psycho Drive! Nunca voy a dejar de recibir esta maldad ilimitada, es interminable! ¡Vencí a la muerte! Tus amenazas no son nada ahora.

**Ingrid:** ... Podes decir lo que quieras! ¡Te voy a mostrar el final de la vida misma!

**Vega:** Es eso un último deseo? ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡Muerá!!!!!!!!!!!!

**El emblema ubicado en el centro de la unidad Psycho Drive se sobrecarga, lanzando relámpagos de voltaje en diferentes direcciones.**

**Vega:** Huh? Esto no puede ser... ¿Cómo pudo pasar esto? ¡Yo nunca pude ser derrotado! ¡¡¡¡¡¡¡¡ Imposible!!!!!!!!!!!!

**El cuerpo de Vega comienza a sufrir, desmoronándose al principio y luego explotando desde el interior expulsando una energía explosiva**

**Ingrid:** El catalizador que utilizaste era demasiado fuerte para una máquina como esa! Este poder fue siempre mio. ¡Ningún ser humano ordinario puede controlarlo! demasiado tiempo gaste en esto! ¡Y es tiempo de volver a trabajar! Pero, voy a deshacerme de esta terrible máquina!

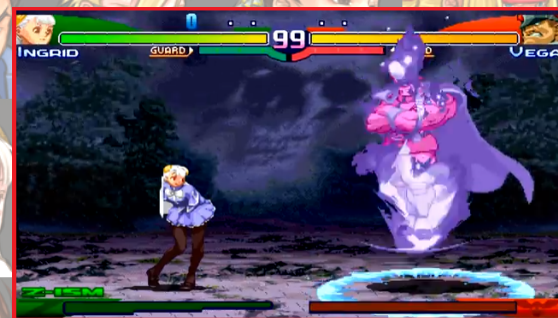
**La estatua gigante entera donde estaba camuflada la base secreta se eleva por los aires, aparentemente por influencia de los poderes de Ingrid. Rose continua en las inmediaciones del lugar cuando detecta los acontecimientos recientes.**

**Rose:** El poder de Vega esta completamente extinguido. Ahora termino todo finalmente... Pero aun así, no tengo idea de quién es realmente esa chica...

**Ingrid junto con la estatua continúan viajando a velocidades sorprendentes, mientras ella cómodamente sentada con las piernas cruzadas ojea una pequeña libreta en su mano derecha, aparentemente verificando su agenda planificada.**

**Ingrid:** Vamos a ver... el siguiente es el año 201X, y voy a enfrentarme... ¿¡Qué!?! ¿Ese monje que acaba de pasar por el lado? ... ¿No era Ryu? Seguro que está haciendo algo interesante! ¡Jajajajaja!

**Shadowloo esta destruido... y su líder Vega ha desaparecido... como lo ha hecho Ingrid, con el Psycho Power de regreso en sus manos.**



Localizati  
JP HELLAMS-S  
Brandon "Shirke"

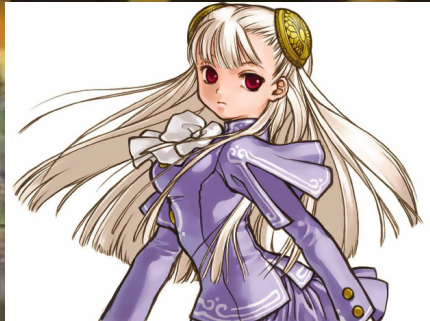
RuaCheck

## Lo que podría haber sido

En primer lugar, se ve realmente atractivo, tiene un plantel de personajes bastante acertado, uniendo en si a las franquicias más populares del fighting de Capcom en un solo juego. El aspecto del juego era bastante sombrío, en un sistema de juego, que tal vez si se hacían algunos retoques, hubiese sido probablemente un gran éxito, sacando ese aspecto donde personajes como D.D. que cuenta con un atuendo un poco alejado del estilo "luchador profesional" que se suele ver en el plantel de Street Fighter de aquellos entonces (exceptuando casos como Karin o Sakura)

Me pregunto que hubiese pasado si el juego salía al mercado, como lo dije antes el concepto no es nada malo, pero la jugabilidad, hay cosas que se ven en los gameplays que no se ven nada atractivas. Aunque como ustedes, no lo pude probar, así que eso va a quedar como una gran pregunta, hay títulos que al verlos pensamos una cosa, hasta que los tenemos en nuestras manos. El juego tenía planeado para su versión en PS2 un modo historia, donde casi no hay imágenes de eso. A su vez el legado de este juego, fue Capcom Fighting Jam, que llegó para quedarse en el olvido.

Las ilustraciones fantásticas de Shinkiro y Senri Kita, sumado a los videos e ilustraciones del juego que nunca pudo nacer, nos dan una idea general del titulo que tendría haberse retrasado, limpiar el gameplay y haber salido al mercado, tal vez, hoy por hoy, sería uno de los grandes Fighting de la época retro de Capcom



## Capcom Fighting All Stars - Code Holder

### Gracias especialmente

A Martín "Ken" por el apoyo de siempre  
A Walter y Andres por querer darme una mano en esto!  
Y .. especialmente, a todos ustedes que están viendo este informe!!

### Fuentes!

La gran mayoría de las imágenes actuales fueron liberadas este año  
Por ende todas las que vean con el logo "Shadaloo.cri"  
Fueron obtenidas del espacio "<http://game.capcom.com/cfn/sfv/column-130445.html>"

### Derechos de Autor

Las imágenes utilizadas en este documento, fueron utilizadas para un fin informativo, no alteran ni dañan los derechos de autor. Capcom Fighting All Stars - Code Holder y todo su contenido es propiedad de Capcom USA Co. Ltd.

### Boringryu

<https://www.facebook.com/theworldwarriorlegacy>

