

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...



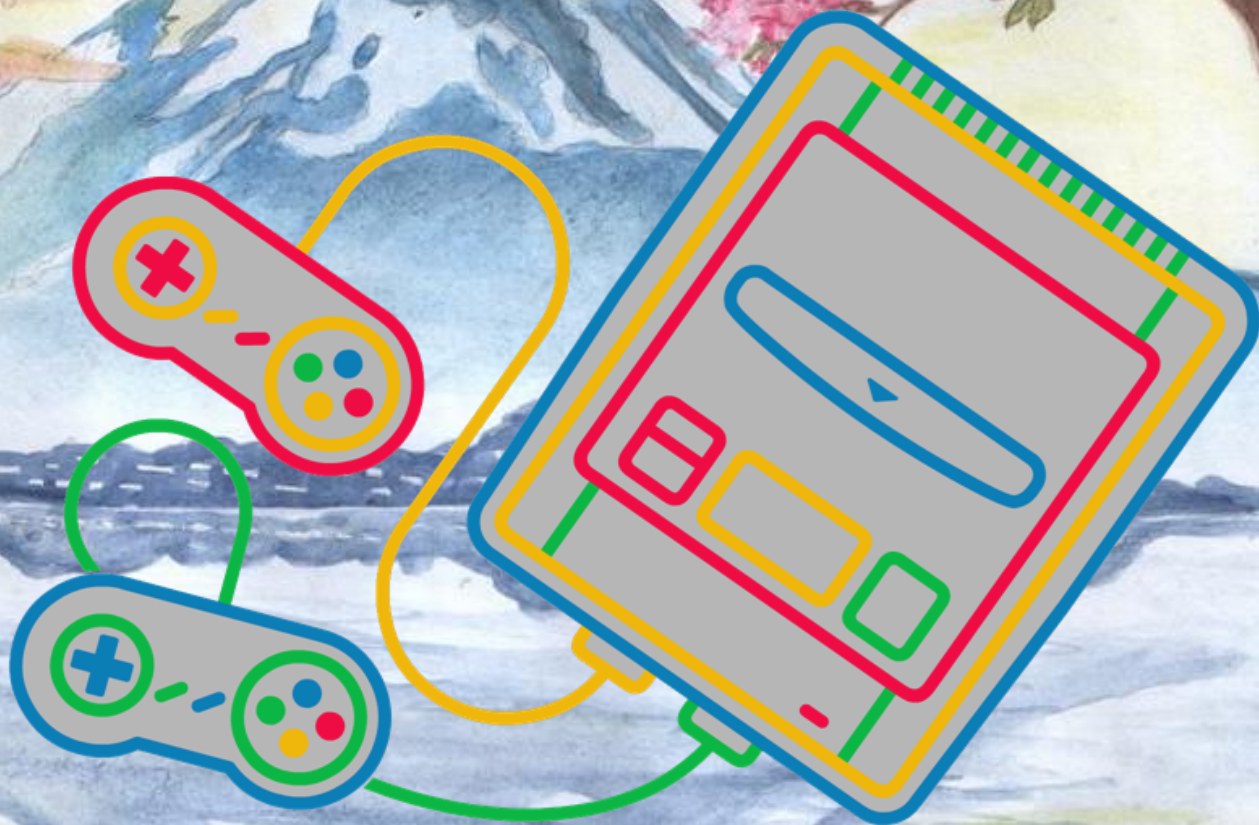
ABRIL 2019

NÚMERO 04

DE **SUPER**  
**FAMICOM** A  
スーパーファミコン

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 4



**Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES**

**PUZZLE'N DESU – SUPER BOMBLISS – DEZAEMON – CYBORG 009  
RANMA ½ CHOUGI RANBU HEN – DONALD DUCK – SUPER SOCCER 96  
ZELDA NO DENSETSU – YUUIJIN FURI FURI GIRLS – NEW YATTERMAN**

# ÍNDICE

Introducción.....	04	Jumpin' Derby .....	32
Descripción general .....	05	Kaite Tsukutte Asoberu Dezaemon .....	33
Formato del juego .....	06	Kishin Douji Zenki Battle Raiden .....	34
Clasificación de los juegos .....	07	Lode Runner Twin .....	35
Índice de juegos por género .....	10	Marchen Adventure Cotton 100% .....	36
Aoki Densetsu Shoot!! .....	11	Nakajima Satoru Super F1 Hero .....	37
Battle Dodgeball II .....	12	New Yatterman .....	38
Battle Soccer II .....	13	Nice de Shot .....	39
Block Kuzushi .....	14	Nintama Rantarou .....	40
CB Chara Wars .....	15	Nintama Rantarou Puzzle .....	41
Chou Genjin 2 .....	16	Nontan to Issho Kurukuru Puzzle .....	42
Cosmo Police Galivan II .....	17	Oekaki Logic 2.....	43
Cyborg 009 .....	18	Oozumou Tamashii .....	44
Date Kimiko no Virtual Tennis .....	19	Poi Poi Ninja World .....	45
Dharma Dojo .....	20	Psycho Dream .....	46
Donald Duck no Mahou no Boushi .....	21	Puzzle'N Desu .....	47
Downtown Nekketsu Baseball .....	22	Ranma ½ Chougi Ranbu Hen .....	48
Drift King Shutokou Battle 94 .....	23	Sailor Moon Super S Zenin Sanka! .....	49
F1 Grand Prix Part II .....	24	Sanrio Shanghai .....	50
Fighters History Mizoguchi Ippatsu .....	25	Shigetaka Kashiwagi Top Bassing .....	51
F-Zero Grand Prix 2 .....	26	Shin Nekketsu Kouha Tachi no Banka .....	52
Ganbare! Daiku no Gensan .....	27	Slam Dunk: Yonkyou Gekitotsu! .....	53
Hakunetsu Pro Yakyuu 94 .....	28	Soukou Kihei Votoms .....	54
Hokuto no Ken 7 .....	29	Sugoi Hebereke .....	55
Hyper Iria .....	30	Super Bikkuriman .....	56
Jammes .....	31	Super Birdie Rush .....	57

Super Bomberman Panic Bomber W ....	58	Super Trump Collection .....	70
Super Bombliss .....	59	Super Ultra Baseball 2 .....	71
Super Casino 2 .....	60	The Great Battle IV .....	72
Super Famista 3 .....	61	Thunderbirds .....	73
Super Fire Pro Wrestling Queens .....	62	Touge Densetsu: Saisoku Battle .....	74
Super Fishing Big Fight .....	63	Ugoku E Ver.2.0 Aryol .....	75
Super Formation Soccer 96 .....	64	Ultra Baseball Jitsumeiban .....	76
Super Indy Champ .....	65	Yu Yu Hakusho 2 .....	77
Super Pinball II .....	66	Yuujin no Furi Furi Girls .....	78
Super Power League 3 .....	67	Zelda no Densetsu .....	79
Super Power League 4 .....	68	Zen Nippon Pro Wrestling Budokan .....	80
Super Puyo Puyo .....	69	Zenkoku Koukou Soccer 2 .....	81

Si te gusta este EXTRA, echa un vistazo a los últimos números de **Bonus Stage Magazine** (el especial **Die Hard** saldrá dentro de poco).



## INTRODUCCIÓN

Con este ya tenemos 4 (de los 6) EXTRAS dedicados a los juegos de Super Famicom que se pueden jugar en Super Nintendo sin tener ni idea de japonés.

Cuando empecé a escribir esto (hace más de un año, si no recuerdo mal) la idea era poder dar a conocer muchos juegos a los que ya están cansados de jugar a lo mismo y romper el mito de que el catálogo de exclusivos de Super Famicom eran solo RPG's, juegos de Pachinko y carreras de caballos.

El primer beneficiado con los descubrimientos de juegos perfectamente jugables sin saber japonés fui yo, que desde entonces cuento con algunos de ellos entre mis favoritos, así que puedo decir que me compensaron las horas que le eché a escribir los más de 400 juegos que aparecerán comentado en estos volúmenes.

Los dos volúmenes que quedan aparecerán este año casi con toda seguridad, ya que "solo" tengo que revisar los textos y maquetarlos, una tarea que consume tiempo, pero no se acerca al esfuerzo titánico que supuso escribir todo lo que vais a leer a continuación.

En caso que este sea el primer EXTRA que leáis, os recomiendo echar un vistazo a nuestro blog, donde encontraréis el resto y un montón de artículos sobre videojuegos, personajes, periféricos y curiosidades, todos ellos provenientes de la revista **Bonus Stage Magazine**, de la cual hay una treintena de números disponibles (y obviamente, gratis).

<https://bonusstagemagazine.wordpress.com/>



Redacción y maquetación: Skullo

Ayuda inestimable con algunas traducciones: El Mestre

## DESCRIPCIÓN GENERAL

Todos los juegos incluidos en este especial se han comentado siguiendo el esquema que explicaré a continuación:

En la parte superior de la página aparecerá el nombre del juego (1) y justo debajo la tabla de datos del juego (2) donde se especificarán detalles como el género, número de jugadores, año de lanzamiento, etcétera. Al lado de la tabla habrá una foto de la caja del juego (3).




Debajo de la tabla de datos encontraremos la pegatina del juego (4), algo ideal si se quiere buscar el juego sin caja (ya que muchos juegos de Super Famicom no tienen el mismo dibujo en caja y pegatina).

En caso que el juego sea compatible con algún periférico como el Multitap o el ratón de SNES, se añadirá el icono correspondiente (5) al lado de la pegatina del juego.


El texto descriptivo del juego está dividido dos partes: Un primer párrafo con la breve introducción del juego y una explicación sencilla de su jugabilidad (A) acompañado de algunas fotos y un segundo párrafo (B) centrado en comentar el idioma del juego (algunos están en japonés totalmente, otros en inglés y otros mezclando ambos idiomas), aclarando también la disposición de menús y opciones (en caso de estar en japonés). Tras este párrafo también se incluyen algunas fotos aclaratorias.

**BONUS STAGE**  
**1 MAGAZINE**

<b>2</b>	

**5**  **4**  

**A**



**B**

## FORMATO DEL JUEGO

Dentro de la tabla de datos hay un apartado que hace referencia al formato del juego, con esto me refiero a si el juego apareció en formato cartucho o de alguna otra manera.

Aunque en occidente los juegos de SNES llegaron en forma de cartucho, en Japón también lo hicieron en otros formatos, como los que explicaré a continuación.

Si el juego ha aparecido en más de un formato también lo indicaré en la tabla, pero en caso de no tener espacio suficiente usaré estas abreviaturas: BS (Satellaview), NP (Nintendo Power) y ST (Sufami Turbo).



**Cartucho:** Formato estándar, la mayoría de juegos de Super Famicom aparecieron en cartucho, incluso algunos juegos que fueron lanzados para los otros formatos, también tuvieron versión en cartucho.

**Satellaview (BS):** Es un sistema de descarga de juegos vía satélite. Se necesitaba el adaptador y un cartucho especial para poder descargarlos.



**Nintendo Power (NP):** Este sistema permitía al usuario comprar cartuchos vírgenes de Super Famicom, ir a la tienda y pedir que se lo llenasen de una lista de juegos disponibles. A más capacidad, más juegos cabían.

**Sufami Turbo (ST):** Es un adaptador que permite usar tarjetas de juego en lugar de cartuchos. Cada Sufami Turbo tiene dos ranuras, de manera que podías meter dos tarjetas y así combinar algunos juegos compatibles.

Tengo que admitir que en este apartado es muy posible que la información no sea completa al 100% debido a que los listados de juegos disponibles para Satellaview y Nintendo Power suelen estar incompletos y hay mucha información contradictoria que puede provocar confusiones.

## CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

El color de la tabla de datos varía en base al tipo de juego que sea. Obviamente hay juegos que se podrían considerar de más de un género y debido a ello, este sistema no es efectivo al 100%. Pero aun así he decidido hacer esa separación para asegurarme de incluir suficiente variedad de juegos.

El color rojo ha sido asignado a juegos de lucha. Esto no solo incluye los típicos juegos 1 contra 1 (al estilo *Street Fighter II*) si no que también incluye juegos que representen la lucha de manera atípica (pero sigan centrándose en combates) y juegos basados en deportes de contacto físico, como por ejemplo el Boxeo o la lucha libre.



**Yu Yu Hakusho 2**



**Ranma 1/2 Chougi Ranbu Hen**



**Fire Pro Wrestling Queens**



**Sugoi Hebereke**

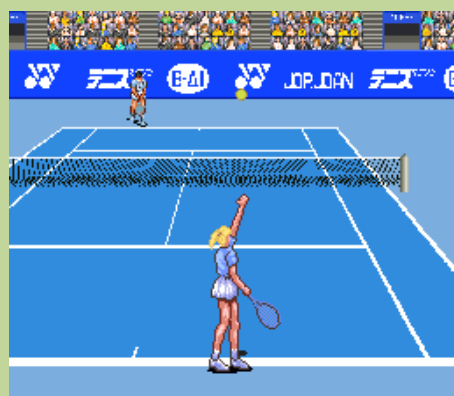


**Oozumou Tamashii**



**Fighters History Mizoguchi**

De color verde encontraremos a los juegos basados en cualquier deporte (excluyendo los de combates físicos). La mayoría de juegos bajo este color son deportes de pelota (beisbol, fútbol, tenis, rugby, dodgeball, golf...) pero también he incluido otros deportes, como la pesca.



**Date Kimiko Virtual Tennis**



**Aoki Densetsu Shoot!**



**Battle Dodgeball II**

El color gris oscuro ha sido el elegido para los juegos de disparos, así que dentro de esta categoría se incluirán shooters de naves, juegos tipo run and gun y en general, juegos donde lo primordial sea disparar.



**Soukou Kihei Votoms**



**Thunderbirds**

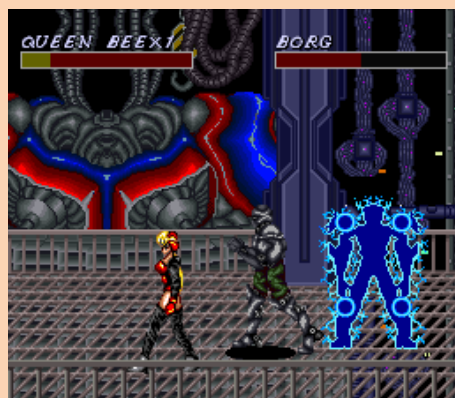


**Marchen Adventure Cotton**

Los juegos de acción están reunidos en el color naranja. La mayoría de estos juegos serán beat 'em ups de estilo clásico (como *Double Dragon* o *Final Fight*) pero también serán incluidos en esta categoría juegos que apliquen variaciones a esa fórmula.



**Shin Nekketsu Kouha**



**Cosmo Police Galivan II**



**Psycho Dream**

El amarillo es el color elegido para los juegos de plataformas. Todo juego que se base principalmente en saltar y avanzar será catalogado bajo este color, lo cual significa que se incluirán algunos juegos de plataformas que contengan elementos diferentes (como los enfocados a la acción).



**Donald Duck**



**Ganbare! Daiku no Gensan**



**Hyper Iria**



Los juegos de tipo puzzle estarán marcados con el color lila. La mayoría de juegos comentados tienen un planteamiento similar a *Tetris* (movemos fichas y las colocamos para hacerlas desaparecer) pero también se incluirán juegos de puzzle de otro estilo (como por ejemplo, los de mover bloques o los que sean tipo *Lemmings*).



**Nontan to Issho Puzzle**



**Puzzle'N Desu**



**Dharma Dojo**

El color azul ha sido elegido para los juegos de carreras de cualquier tipo, sin diferenciar si conducimos coches, motos o de cualquier otra manera, siempre y cuando lo importante sea llegar a la meta lo antes posible.



**Jumpin' Derby**

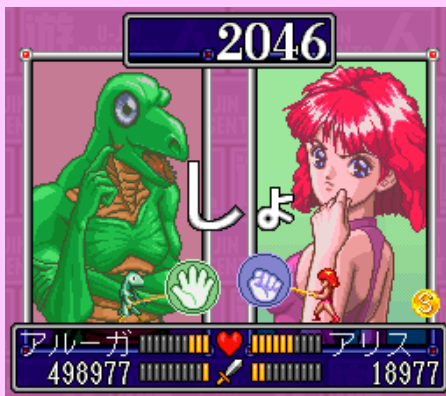


**Super Indy Champ**



**Touge Densetsu**

El color rosa lo he añadido para los juegos que difícilmente se pueden catalogar en los colores anteriores. Esto significa que veremos juegos muy dispares entre sí, desde juegos tipo *Bomberman*, a juegos artísticos, de casino, de estrategia, pinballs, competiciones de minijuegos o incluso recopilatorios con juegos de diferente estilo.



**Yuujin Furi Furi Girls**



**Super Pinball II**



**Block Kuzushi**

A continuación empiezan los juegos, he decidido incluir un índice de juegos separados por géneros para que podáis encontrarlos más rápidamente en caso de tener preferencias sobre alguno en concreto.

## INDICE DE JUEGOS POR GÉNERO

### LUCHA

Fighters History Mizoguchi Kiki Ippatsu! .....	25
Hokuto no Ken 7 .....	29
Oozumou Tamashii .....	44
Ranma ½ Chougi Ranbu Hen .....	48
Sailor Moon Super S – Zenin Sanka! .....	49
Sugoi Hebereke .....	55
Super Bikkuriman .....	56
Super Fire Pro Wrestling: Queen’s Special.....	62
Yu Yu Hakusho 2 – Kakutou no Sho .....	77
Zen Nippon Pro Wrestling 2: 3-4 Budokan .....	80

### ACCIÓN

CB Chara Wars .....	15
Cosmo Police Galivan II .....	17
Kishin Douji Zenki Battle Raiden .....	34
Psycho Dream .....	46
Shin Nekkets Kouha Tachi no Banka .....	52
The Great Battle IV .....	72

### VARIOS

Block Kuzushi .....	14
Lode Runner Twin .....	35
New Yatterman .....	38
Poi Poi Ninja World .....	45
Super Casino 2 .....	60
Super Pinball II .....	66
Super Trump Collection .....	70
Yuujiin no Furi Furi Girls .....	78
Zelda no Densetsu .....	79

### DISPAROS

Kaite Tsukutte Asoberu: Dezaemon .....	33
Marchen Adventure Cotton 100% .....	36
Soukou Kihei Votoms .....	54
Thunderbirds .....	73

### CARRERAS

Drift King Shutokou Battle 94 .....	23
F1 Grand Prix Part II .....	24
F-Zero Grand Prix 2 .....	26
Jumpin’ Derby .....	32
Nakajima Satoru Super F1 Hero .....	37
Super Indy Champ .....	65
Touge Densetsu Saisoku Battle .....	74

### DEPORTES

Aoki Densetsu Shoot! .....	11
Battle Dodgeball II .....	12
Battle Soccer 2 .....	13
Date Kimiko no Virtual Tennis .....	19
Downtown Nekketsu Baseball Monogatari .....	22
Hakunetsu Pro Yakyuu 94 Ganba League 3.....	28
Nice de Shot .....	39
Shigetaka Kashiwagi Top Water Bassing .....	51
Slam Dunk Yonkyou Gekitotsu! .....	53
Super Birdie Rush .....	57
Super Famista 3 .....	61
Super Fishing Big Fight .....	63
Super Formation Soccer 96 World Club Edition .....	64
Super Power League 3 .....	67
Super Power League 4 .....	68
Super Ultra Baseball 2 .....	71
Ultra Baseball Jitsumeiban .....	76
Zenkoku Koukou Soccer 2 .....	81

### PUZLE

Dharma Dojo .....	20
Jammes .....	31
Nintama Rantarou Ninjutsu Gakuen Puzzle no Maki .....	41
Nontan to Issho Kuru Kuru Puzzle .....	42
Oekaki Logic 2 .....	43
Puzzle’ N Desu .....	47
Sanrio Shanghai .....	50
Super Bomberman Panic Bomber W .....	58
Super Bombliss .....	59
Super Puyo Puyo .....	69
Ugoku E. Ver 2.0. Aryol .....	75

### PLATAFORMAS

Chou Genjin 2 .....	16
Cyborg 009 .....	18
Donald Duck no Mahou no Boushi.....	21
Ganbare! Daiku no Gensan .....	27
Hyper Iria .....	30
Nintama Rantarou .....	40

# AOKI DENSETSU SHOOT!!

**Género:** Deportes (Fútbol)

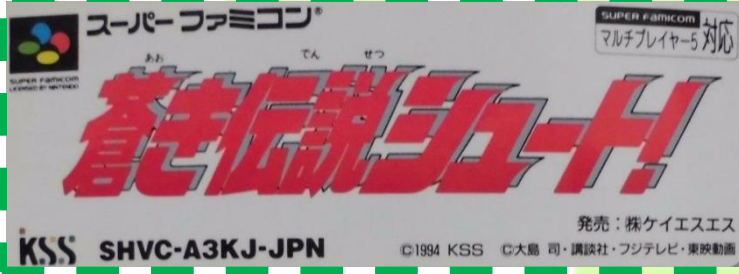
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Affect

**Publicado por:** KSS



*Aoki Densetsu Shoot!* Es un juego de fútbol basado en la serie del mismo nombre. Hasta 4 jugadores pueden participar usando el Multitap.

El espíritu de la serie está presente mientras jugamos ya que hay animaciones y los personajes hablan durante el partido (si no nos gusta, podemos quitarlo en opciones). Los controles son sencillos de aprender y el ritmo de juego es bastante rápido. Además de partidos de futbol hay minijuegos de entrenamiento, a los cuales se puede acceder rápidamente con trucos.



En el menú principal tenemos: modo historia, modo exhibición y opciones. En los primeros modos, tras elegir equipo veremos una serie de opciones en japonés que son las típicas decisiones técnicas (como la formación de los jugadores). En opciones tenemos: Tiempo, si queremos tiempo de descuento, si queremos ver el mapa, si queremos ver el marcador en la parte inferior (hay tres opciones: normal, sencillo y quitarlo), si queremos ver los mensajes de los jugadores durante la partida, si queremos que aparezcan sus caras, voces y animaciones y finalmente el control del portero (manual o auto).



# BATTLE DODGEBALL II

**Género:** Deportes (Dodgeball)

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Nova

**Publicado por:** Banpresto

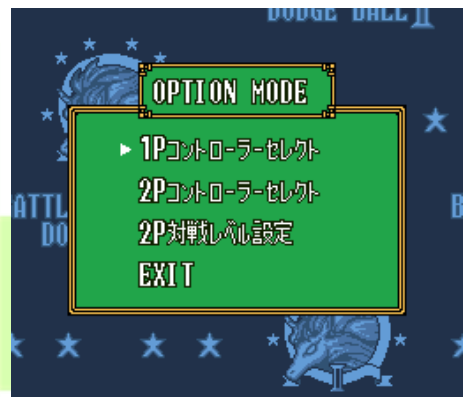


Gundam, Ultraman, Kamen Rider, Devilman, Mazinger Z y otros personajes se han juntado para jugar al Dodge Ball. Este juego sigue el camino iniciado en *Battle Dodgeball* (comentado en el Volumen 1 de estos Extras).

La jugabilidad es sencilla, podemos pasar la pelota (Y), lanzarla (A), correr, saltar (B) y combinar todo para hacer más daño (y confundir al rival). Si corremos y saltamos cuando atacamos con la pelota, tenemos que tener cuidado de no pasarnos, ya que si quedamos en campo enemigos nos reventarán a balonzos. El objetivo del juego es eliminar a los 3 jugadores del equipo rival. Con L+R+X los personajes harán tiros diferentes y si tenemos suficiente barra azul, nuestro personaje podrá hacer ataques especiales con L+R.



En el menú principal tenemos dos opciones: Jugar y Opciones. En jugar encontraremos los modos: Torneo, batalla a dos jugadores, Versus (contra la consola o contra otro jugador). Las Opciones están a medio camino entre japonés e inglés y nos permiten cambiar la configuración de los mandos y la dificultad.



## BATTLE SOCCER 2

**Género:** Deportes (Fútbol)

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Pandora Box

**Publicado por:** Banpresto

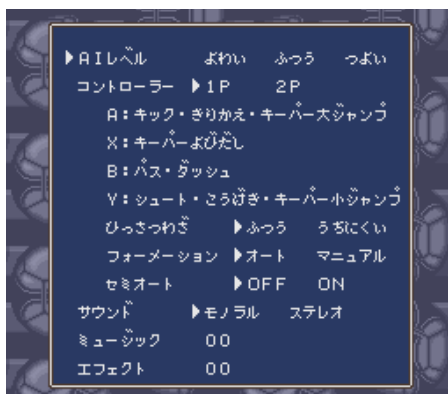


*Battle Soccer 2* es otro de los muchos juegos de Banpresto que combinan licencias (como toda la saga *Great Battle*) y obviamente es la secuela de *Battle Soccer Field no Hasha*, comentado en el volumen 2 de estos Extras.

Así que estamos ante un juego de fútbol con personajes cabezas de sagas tan dispares como *Kamen Rider*, *Ultraman* y *Gundam*. Es un juego puramente Arcade, con pocas normas y donde lo normal es hacer un súper chute y llevarse por delante a medio equipo rival. Los controles también son sencillos, ya que las acciones principales (pasar, chutar, robar la pelota...) están en los botones A, B, X e Y.



El menú principal nos ofrece: Exhibición, Modo Torneo y Opciones. En el menú de opciones nos encontramos con: Dificultad (fácil, normal, difícil), Controles, Dificultad de la técnica especial, Formación (auto o manual), control Semi-Auto (activar y desactivar), Tipo de Sonido (mono o estéreo) y Test de música y sonido. En los modos Torneo y Exhibición saldrán más opciones, algunas en inglés y otras como la formación del equipo o la selección del campo, con dibujos aclaratorios.



# BLOCK KUZUSHI

**Género:** Habilidad/Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

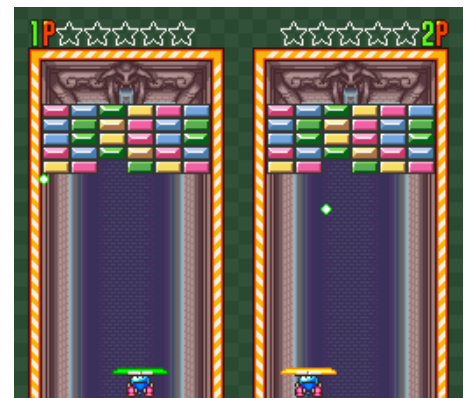
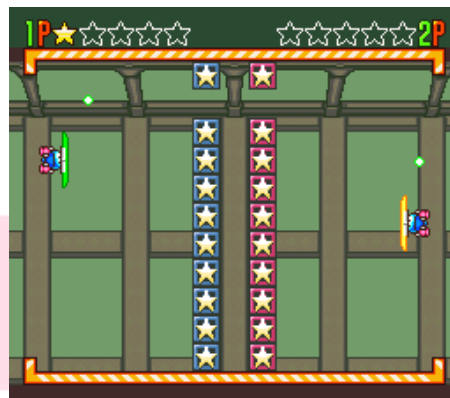
**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Oersted

**Publicado por:** Planning Office Wada



Block Kuzushi es un juego tipo Arkanoid o Breakout, aunque añade algunas novedades, como que la plataforma que movemos tenga dos lados intercambiables. Este juego tiene tres modos de juego diferentes: El modo historia (donde vamos superando fases, eligiendo el camino a seguir e incluso nos enfrentaremos a jefes), el modo Versus (nos da la posibilidad de enfrentarnos a un amigo en 3 fases diferentes) y el modo Arcade (consiste en superar fases una detrás de otra, sin las interrupciones del modo historia). Durante la partida podemos obtener power ups (disparar, que la pelota explote, que la pelota se quede pegada en nuestra plataforma... etc.). Cada lado de la plataforma puede usar un power up distinto, lo cual es muy útil. Este juego es supuestamente compatible con el ratón de SNES, pero no he conseguido que funcione con él (quizás he hecho algo mal, o es un error de mi ratón o de la caja del juego).



El juego está en japonés, pero es fácil moverse por los menús. Las primeras opciones son jugar y opciones. Si entramos en opciones podemos modificar opciones de sonido y los controles. Si entramos en jugar veremos tres opciones: modo historia, modo a dos jugadores y modo arcade.



# CB CHARA WARS – USHINAWARETA GAG

**Género:** Acción/Plataformas

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

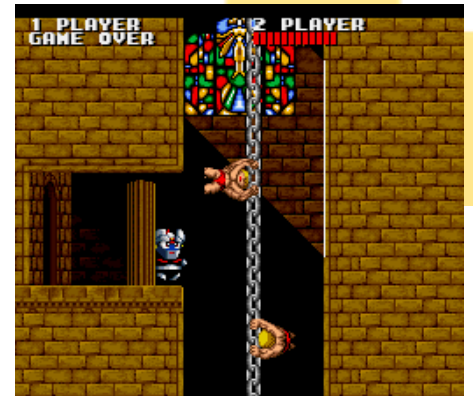
**Desarrollador:** Almanic

**Publicado por:** Banpresto

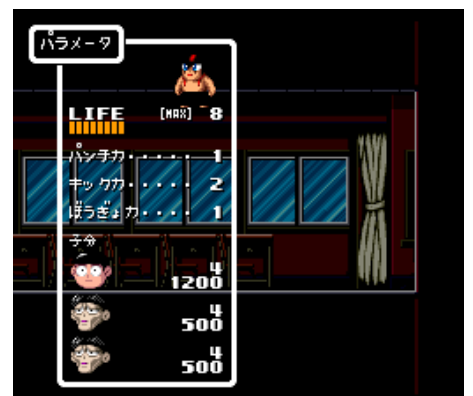


Devilman y Mazinger Z se unen en esta aventura que mezcla acción y plataformas. Nuestros héroes dan puñetazos, patadas, usan armas de todo tipo y hasta pueden andar por las paredes con L y R. Durante el juego ganaremos ayudantes, que pelearán (hasta ser derrotados) e interactuarán con los objetos que compremos.

CB Chara Wars es bastante difícil, pero quizás lo más complicado es saber que hay que hacer para completar los niveles, (por ejemplo, en el primero tenemos que hablar con la chica que va de rojo para que aparezca el jefe en el instituto y tras derrotarlo podemos acceder al sótano en el gimnasio). Algunos niveles terminan al eliminar a un jefe, mientras que en otros tenemos que llegar a una zona concreta del escenario, es algo que puede llegar a cansar o desesperar y perjudica bastante al juego.



El menú principal está en inglés, pero los diálogos y las tiendas están en japonés (el menú de las tiendas es comprar, hablar y salir). Si presionamos SELECT aparecerá un menú donde podemos usar a los ayudantes, los objetos y ver el estatus del personaje (energía, fuerza de sus ataques y ver el estado de los ayudantes).



## CHOU GENJIN 2

**Género:** Plataformas

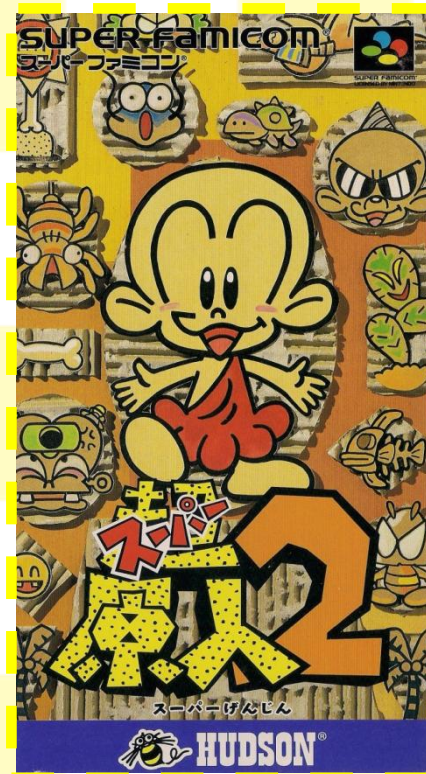
**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Red Entertainment

**Publicado por:** Hudson

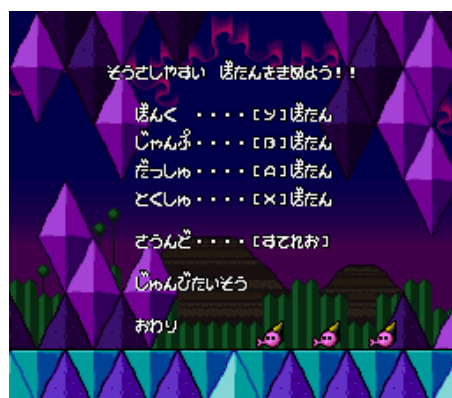


*Chou Genjin 2 (Super Genjin 2)* es la secuela del juego que fue conocido como *Super Bonk* en América y *Super B.C. Kid* en Europa.

Los juegos protagonizados por este personaje (comúnmente conocido por su nombre americano, Bonk) suelen ser tan divertidos como raros, en parte por el desarrollo de los niveles, pero también por las habilidades locas que obtiene nuestro cabezón protagonista. En este juego, además de poder dar cabezazos, rebotar en las paredes o la superficie del agua (a base de cabezazos) hay bastantes transformaciones (algunas ya os sonarán del juego anterior) como la del ladrón (puede lanzar proyectiles) la de cabeza-humeante (hace ataques de fuego), la bailarina (tiene doble salto) el cabeza-taladro (rompe bloques fácilmente) o el mini-Bonk (que puede escupir palabras y usarlas como plataformas).



El juego está en japonés. El menú principal nos da tres opciones: Jugar, Password y Opciones. Si entramos en jugar veremos dos opciones, la primera es un modo entrenamiento donde nos explican (en japonés) y nos enseñan las habilidades de nuestro personaje. Si elegimos jugar, empezaremos la partida. En Opciones podemos modificar los controles, el tipo de sonido y también acceder al modo entrenamiento.





# COSMO POLICE GALIVAN II

## Arrow of Justice

**Género:** Beat'em up

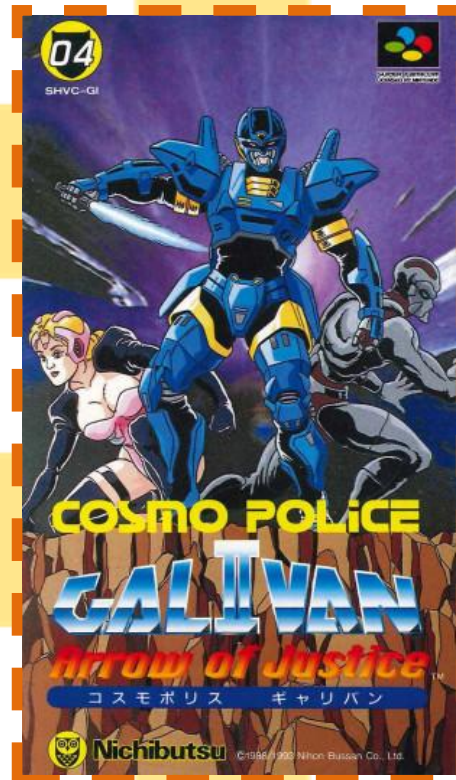
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

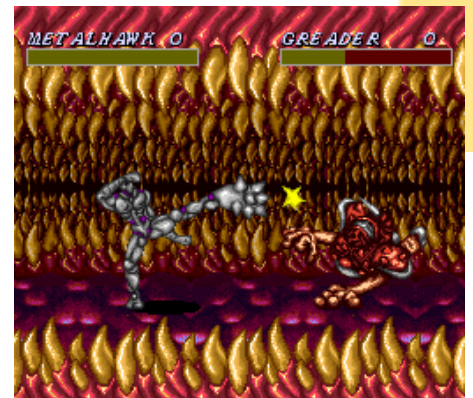
**Desarrollador:** Cream

**Publicado por:** Nihon Bussan



*Cosmo Police Galivan II: Arrow of Justice* es la continuación de *Cosmo Police Galivan*, aparecido para Arcade y NES.

Este juego es un beat'em up bastante clásico, nuestro personaje puede correr, saltar (Y) golpear con diferentes tipos de ataque (A y B), agarrar a los enemigos (dirección + X) hacer un ataque especial presionando el botón X unos segundos y cubrirse (L y R). Si mientras nos cubrimos presionamos el botón de salto, haremos una voltereta hacia atrás para poder escapar de los enemigos. Además del modo principal, hay un modo Versus contra otro jugador o contra la consola. En ambos modos podemos modificar las estadísticas de nuestro personaje antes de empezar a jugar. En el modo principal tendremos un número máximo de puntos para modificar, pero en el versus podremos hacerlo a nuestro antojo.



El inglés es el idioma predominante en el juego, incluidos los menús. Veremos algo de japonés cuando modificamos las estadísticas de nuestro personaje, pero es meramente anecdótico.



# CYBORG 009

**Género:** Plataformas/Acción

**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Bec

**Publicado por:** Bec

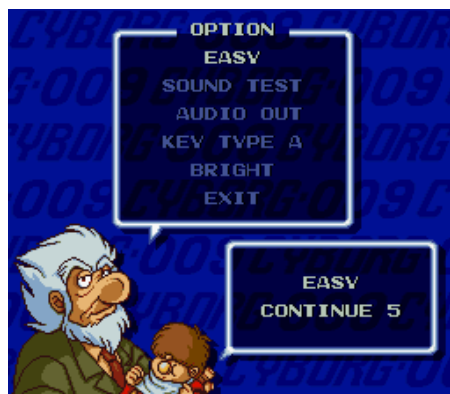


*Cyborg 009* es un juego de plataformas y acción basado en el manga del mismo nombre, creado por Shotaro Ishinomori de 1964.

Durante la partida podremos controlar a 3 personajes (alternaremos entre ellos con L y R) de los 8 disponibles, todos los personajes atacan con Y, saltan con B y la mayoría de ellos usa X y A para sus habilidades especiales, que es la gracia del juego ya que cada personaje hace algo único. Por ejemplo el protagonista, 009 puede ralentizar el tiempo (teóricamente él se mueve muy deprisa y así se representa), 002 puede volar, 003 puede ver el mapa y zonas ocultas, 004 puede usar diferentes armas (como los cohetes), 005 puede causar terremotos y lanzar bolas de energía, 006 escupe fuego, 007 puede convertirse en enemigos y animales (y usar sus habilidades) y 008 puede bucear y trepar por cascadas. Estas habilidades nos ayudarán a explorar los grandes niveles del juego.



Aunque la historia y el texto que vemos antes de las misiones están en japonés, el menú principal y el de opciones están en inglés.



# DATE KIMIKO NO VIRTUAL TENNIS

**Género:** Deportes (Tenis)

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

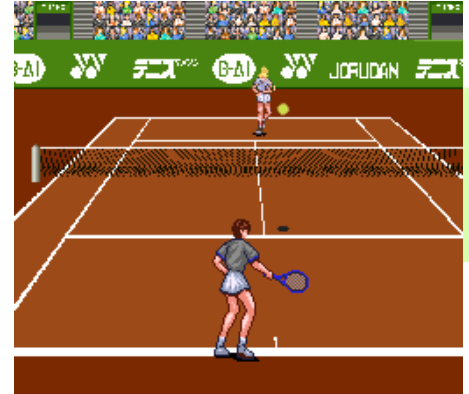
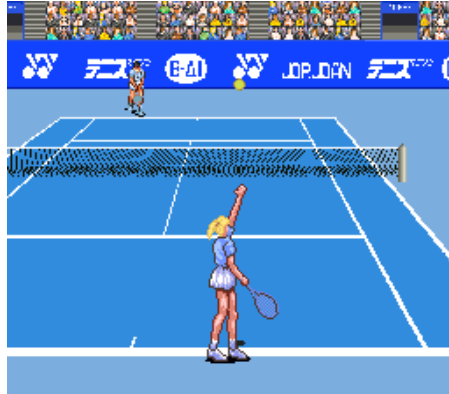
**Desarrollador:** Jorudan

**Publicado por:** B-AI



*Date Kimiko no Virtual Tennis* es uno de esos juegos deportivos que usan el nombre de un jugador famoso para obtener algo de fama rápidamente. Este juego tiene la particularidad de que se puede jugar con el ratón de SNES.

Lo que más llama la atención de este juego es que en lugar de ver toda la pista desde una cámara aérea, esta se sitúa tras nuestro tenista y vemos al contrario bastante alejado. Esto puede dificultar las primeras partidas. El juego ofrece los típicos modos de juego que se esperan: exhibición, competición mundial y torneo. También ofrece un modo para ver tácticas. A la hora de jugar podemos golpear la pelota con cualquiera de los 4 botones frontales (A, B, X e Y) mientras que L y R hacen golpes especiales.



El menú principal está en japonés y nos da dos opciones: jugar y elegir el tipo de sonido (mono o estéreo). Tras eso veremos un menú en inglés con dibujos. A partir de ahí ya es fácil moverse por el juego gracias a que tiene texto en inglés y dibujos, pese a que el japonés es algo más constante en algunos modos (por ejemplo si elegimos el modo Tactics nos salen tácticas explicadas en japonés y después una demostración).



# DHARMA DOJO

**Género:** Puzzle

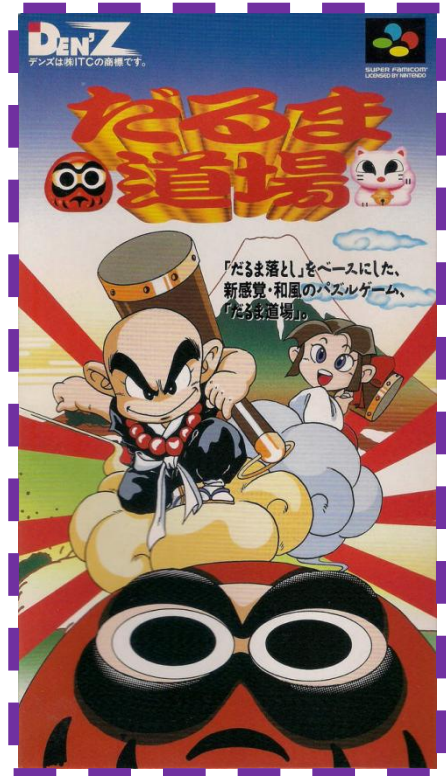
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollado por:** Metro Games

**Publicado por:** Den'Z

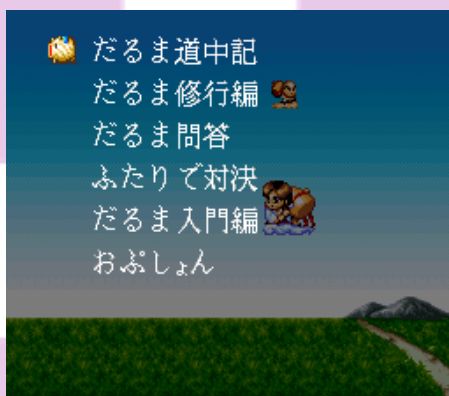


*Dharma Dojo* (o *Daruma Dojo*) es un juego de puzzle que apareció para arcade en 1994 y fue llevado a Super Nintendo el año siguiente.

En este juego tenemos que golpear filas de bloques para hacer caer los que están más a la izquierda. La idea es hacer que caigan cuatro del mismo color para que desaparezcan. En el modo a un jugador, tendremos un demonio como "enemigo" al hacer desaparecer bloques le iremos golpeando. En el modo versus, entorpeceremos al rival haciendo algunos bloques (como los gatos) y en caso de hacer desaparecer bloques de color, iremos ganando puntos (en caso de ganar varios, ganaremos la ronda). También hay un modo puzzle donde tenemos que colocar los bloques tal y como aparecen a nuestra derecha. El modo puzzle y el modo historia pueden continuarse usando los passwords que nos dan.



La historia y el menú principal están en japonés. El menú nos deja elegir entre los siguientes modos: historia (y después empezar o password), modo supervivencia (y luego la dificultad), modo puzzle (luego empezar o password), modo versus, tutorial y opciones (que están en inglés).



# DONALD DUCK NO MAHOU NO BOUSHI

**Género:** Plataformas

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** SAS Sakata

**Publicado por:** Epoch

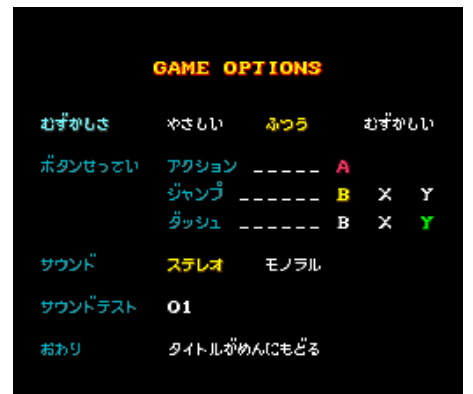


*Donald Duck no Mahou no Boushi* es un juego que fue exclusivo de Japón pese a tener de protagonista a algo tan conocido en occidente como el mismísimo pato Donald. Algo que personalmente me sorprende, aunque también es verdad que no es el único juego exclusivo de Super Famicom que cumple esa característica.

Este juego nos cuenta que Donald quiere comprarle un sombrero a Daisy, pero lamentablemente no tiene dinero. La manera de obtenerlo será hacer una serie de pruebas a modo de minijuegos (repartir periódicos, limpiar ventanas, participar en el circo...) que serán las primeras pantallas del juego y tras eso, Donald obtendrá un sombrero mágico (que le protegerá en situaciones de peligro) y será entonces cuando empiecen los niveles de plataformas que forman el grueso del juego.



La historia y los diálogos que aparecen durante el juego, están en japonés, pero el menú principal está en inglés. Las opciones (en japonés) nos ofrecen lo siguiente: Dificultad, configuración de controles, tipo de sonido (mono o estéreo) y escuchar las músicas.



# DOWNTOWN NEKKETSU BASEBALL MONOGATARI

**Género:** Deportes (Béisbol)      **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1993      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Technos      **Publicado por:** Technos



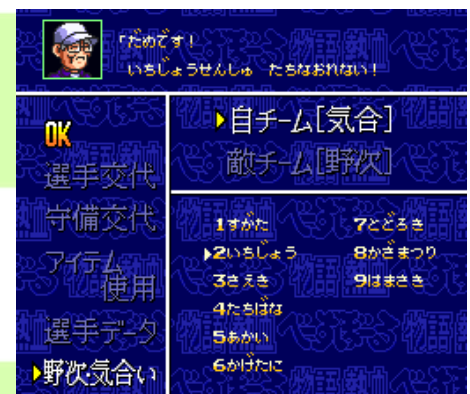
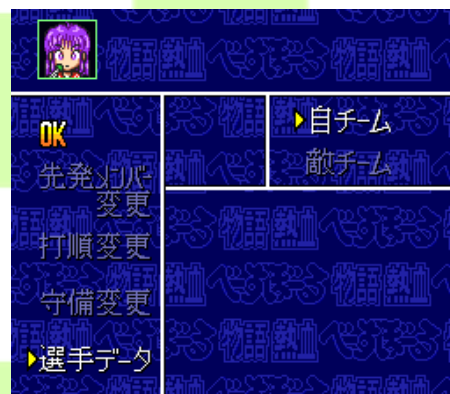
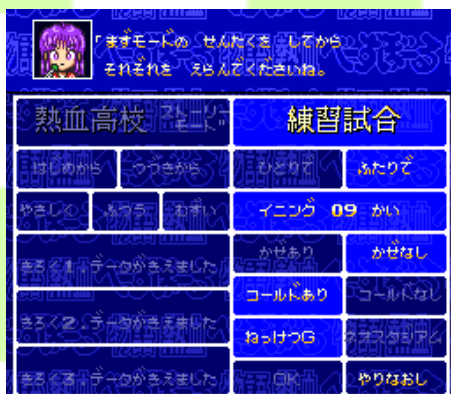
*Downtown Nekketsu Baseball Monogatari: Baseball de Shoubu da! Kunio-kun* es otro de los muchos juegos de la saga Kunio-Kun que se quedaron en Japón.

La jugabilidad es bastante sencilla de primeras, pero tiene algunos elementos novedosos, como que los jugadores se puedan pegar entre sí o que cuando bateamos la bola, en lugar de verse el campo de lejos, solo se ve la sección por donde va la bola, dándole un toque más espectacular y confuso.



El menú principal nos da dos opciones: Historia (izquierda) y Exhibición (derecha). Si elegimos Historia veremos dos opciones más: desde el principio (luego tendremos que elegir dificultad) o continuar partida (tendremos que elegir la partida). Si elegimos Exhibición saldrán las opciones: 1 jugador o 2 jugadores, después el número de segmentos (Innings) del partido, después si queremos viento o no, si queremos Called Game o no y si queremos jugar en Downtown o en un estadio de béisbol.

Antes de jugar veremos un menú donde podemos hacer sustituciones, cambiar posiciones y mirar los datos de nuestro equipo y el rival. Durante el partido accederemos a un menú similar, con alguna opción más.



# DRIFT KING SHUTOKOU BATTLE 94

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

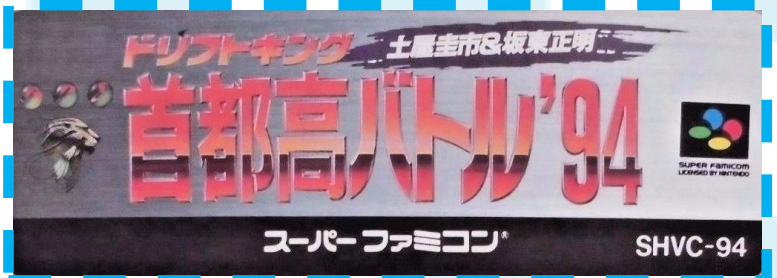
**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Genki

**Publicado por:** Bullet-Proof Software



*Drift King Shutokou Battle 94* es un juego de carreras ilegales que cuenta con la aparición del piloto Keiichi Tsuchiya, apodado "Drift King".



En este juego tenemos varios modos de juego típicos (práctica, batalla a dos jugadores), también un modo Edit donde podemos renombrar los coches y modificar circuitos y por último el modo Scenario, donde iremos mejorando poco a poco, a base de derrotar a rivales que nos retarán a carreras ilegales con tráfico.



Los menús y las opciones están en inglés, así que no hay problema para entenderlos. Lamentablemente el modo Scenario, si que tiene menús y diálogos en japonés. El menú de la chica es el principal del modo escenario y tiene las siguientes opciones: Hablar con el piloto (al estar en japonés, no vale de nada para nosotros), hablar con el mecánico (que nos ofrecerá otro menú donde podemos hacer cambios en el coche), ver los datos de los rivales, grabar partida y empezar la carrera.



# F1 GRAND PRIX PART II

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Video System Co.

**Publicado por:** Video System Co.



F1 Grand Prix Part II, es la segunda parte de esta saga en Super Famicom.

Tal y como se puede apreciar el juego continua con su vista aérea, que puede que a muchos no guste, pero le da cierta personalidad a la saga que en general ofrece lo que se puede esperar de esta clase de juegos.



Tenemos diversos modos diferentes (incluyendo un modo historia) la posibilidad de tomar decisiones mecánicas y modificar los elementos de nuestro coche antes de las carreras. Este juego cuenta con la licencia FOCA (Formula One Constructors Union), de manera que veremos escuderías reales de la época.



Los menús están en inglés y aunque hay algo de texto en japonés, no es demasiado importante. Los menús de modificar los elementos del coche, también están en inglés.





# FIGHTERS HISTORY

## Mizoguchi Kiki Ippatsu!

Género: Lucha

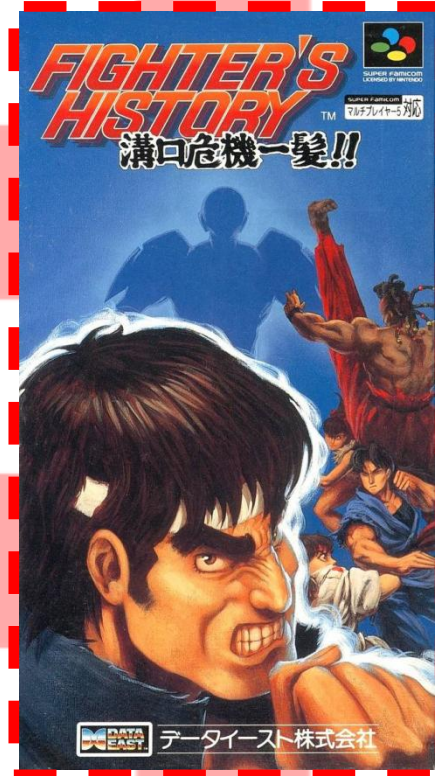
Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Data East

Publicado por: Data East



*Fighter's History Mizoguchi Kiki Ippatsu!* es la secuela de *Fighter's History* y salió exclusivamente para Super Famicom.

El primer *Fighter's History* de SNES se podría catalogar como otro juego que imitaba a *Street Fighter II*, pero este juego añade varios modos de juego muy interesantes que hacen que valga mucho la pena: Además de los típicos modo Versus y Arcade tenemos modo historia, modo supervivencia e incluso un modo de pelea por parejas (donde pueden participar hasta 4 jugadores usando el multitap de SNES). Lo que redondea el producto es su buena jugabilidad.



Los diálogos del modo historia están en japonés, pero los menús del juego están en inglés (tanto el de opciones como el de elegir escenario y el de modos de juego extra).



## F-ZERO GRAND PRIX 2

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1

**Año:** 1997

**Formato:** Satellaview

**Desarrollador:** Nintendo

**Publicado por:** Nintendo/St. Giga



*F-Zero Grand Prix 2* (también conocido como *BS F-Zero Grand Prix 2*, debido a la constante manía de incluir BS al principio del título del juego para dejar claro que es un juego de Satellaview y evitar confusiones con juegos que salieron también en otros formatos) es la secuela de *F-Zero Grand Prix*, que a su vez era la versión actualizada del *F-Zero* original.

Según algunas fuentes, Nintendo se planteó lanzar estos juegos descargables en occidente adaptándolos a cartucho, pero como todos sabemos, eso no llegó a suceder, quedando como juegos exclusivos de Satellaview para el mercado nipón.

En *F-Zero Grand Prix 2* volvemos a encontrarnos como naves disponibles las mismas que se estrenaron en el primer *F-Zero Grand Prix*: Blue Thunder, Luna Bomber, Green Amazone y Fire Scorpion. Los controles son los mismos de siempre: aceleramos con B, usamos el turbo con A, inclinamos la nave hacia un lado u otro con L y R y frenamos con X e Y.

El número total de circuitos de este juego es algo reducido, ya que solo contamos con 10, aunque conviene aclarar que ninguno de ellos aparecía en el *F-Zero* original (como si pasaba con muchos de *F-Zero Grand Prix*). La mitad de estas pistas son totalmente nuevas y la otra mitad son las pistas nuevas que se crearon para *F-Zero Grand Prix*, de manera que este juego reúne todos los circuitos nuevos creados para estas versiones de Satellaview, convirtiéndolo en el complemento perfecto del *F-Zero* original.



*F-Zero Grand Prix 2* tiene poco texto y está en inglés (igual que su parte anterior y el *F-Zero* original).



# GANBARE! DAIKU NO GENSAN

**Género:** Plataformas/Acción

**Jugadores:** 1

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Irem

**Publicado por:** Irem



El título *Ganbare! Daiku no Gensan* puede que no os resulte familiar, pero si os digo que es *Hamerin' Harry* para Super Famicom, a más de uno le vendrán recuerdos de dicha saga.

En este juego controlamos a Harry (bueno, su nombre real es Gen) que tendrá que superar niveles de plataformas llenos de extraños enemigos a los cuales derrotará a martillazos. Podemos atacar hacia adelante, hacia arriba, golpear el suelo causando una onda expansiva e incluso lanzar el martillo (haciendo el movimiento arriba-adelante y botón de ataque). Conforme vayamos jugando encontraremos ítems como martillos más fuertes, ataques especiales de los que barren la pantalla de enemigos (y que varían si los hacemos en mitad de un salto), alimento (nos sube la vida) o invulnerabilidad.

Es un juego de planteamiento sencillo, pero muy divertido.

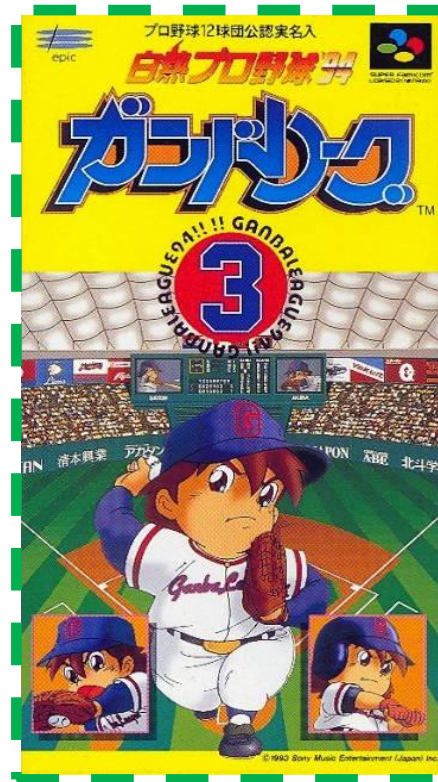


La historia y los diálogos están en japonés, pero si presionamos SELECT en la pantalla de título veremos que afortunadamente el menú de opciones está en inglés.



# HAKUNETSU PRO YAKYUU 94 GANBA LEAGUE 3

**Género:** Deportes (Béisbol)      **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1993      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Sting      **Publicado por:** Epic/Sony



Tercera y última parte de esta trilogía, de la cual solo el primer juego (*Hakunetsu Pro Yakyuu Ganba League*) salió de Japón bajo el nombre *Extra Innings*.

Si habéis jugado a los juegos anteriores de la saga, ya sabéis lo que vais a encontrar: personajes cabezones, gráficos coloridos y una jugabilidad sencilla, pero divertida. Se lanza la pelota con B, A o X (cada botón hace un efecto diferente) y se batea con A o B. Usar las direcciones al lanzar o batear y tener en cuenta el viento, puede marcar la diferencia entre triunfar o fracasar. Al igual que en el juego anterior, se nos avisará de la condición física de los jugadores mediante caras fácilmente interpretables.



El menú principal está en japonés y nos ofrece: Exhibición, Carrera, All-Stars, Liga, modo Homerun, modo Práctica, Editar y Opciones. Afortunadamente, los submenús están en inglés y las opciones también. El japonés solo reaparece en momentos contados, como cuando vemos la lista de jugadores y su estado.



# HOKUTO NO KEN 7

## Seiken Retsuden – Denshousha heno Michi

Género: Lucha

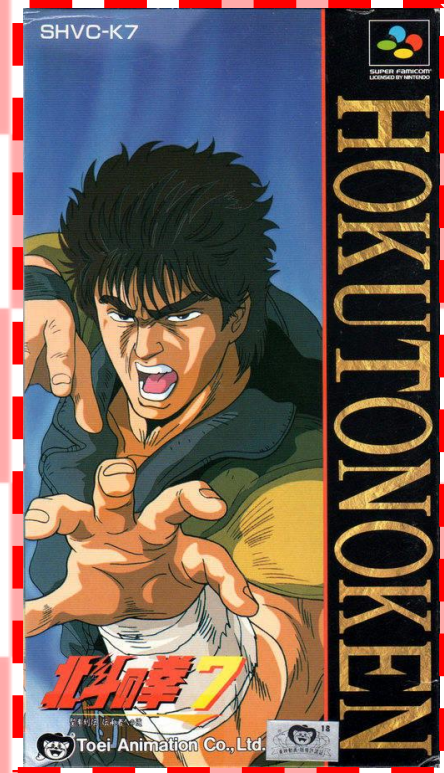
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Shouei System

Publicado por: Toei Animation

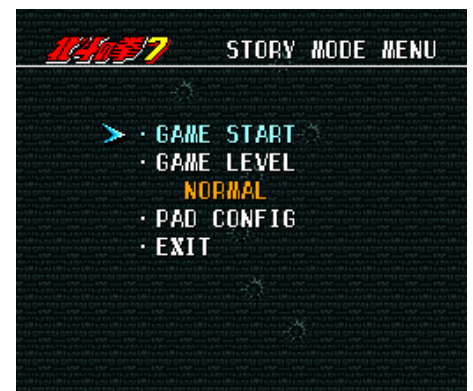


Hokuto no Ken 7 es otro basado en el popular manga de Yoshiyuki Okamura (Buronson) y Tetsuo Hara, al igual que el juego anterior de la saga, nos encontramos ante un juego de lucha uno contra uno.

Los botones Y, B, X, A, sirven para hacer los diferentes puñetazos y patadas. Los ataques especiales de los personajes se hacen de manera similar a la mayoría de juegos de la época (medio círculo+botón, abajo-arriba+botón, presionar un botón varias veces). Debajo de la barra de vida, tenemos una barra de energía que se puede gastar de dos maneras: como protección (botón L) o para hacer súper ataques (botón R). Lo más llamativo de este juego es que la vida de los luchadores se rellena si no reciben daño y que para derrotar al rival, el último golpe ha de ser un súper ataque.



Casi todo el texto que aparece en el juego está en japonés, pero los menús están en inglés.



# HYPER IRIA

**Género:** Plataformas/Disparos

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** TamTam

**Publicado por:** Banpresto

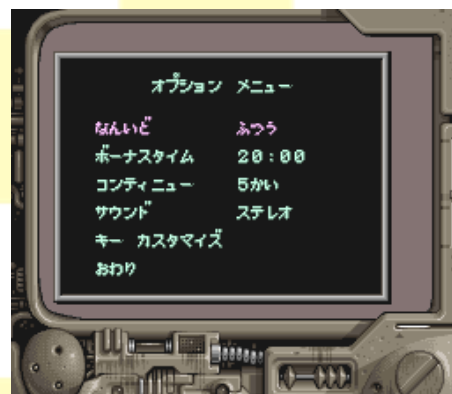


*Hyper Iria* es un juego de plataformas y acción basado en el anime *IRIA: Zeiramu Ji Animeshon*.

Desde el principio veremos que es un juego un tanto laberíntico y tendremos que explorar los escenarios (entrar por puertas, usar ascensores...) para lograr completar los niveles. Nuestro personaje puede correr (presionando dos veces una dirección) saltar (tiene doble salto) atacar (patadas, puñetazos) o usar armas. Los botones L y R sirven para moverse por el inventario. En algunos momentos el juego cambia para convertirse en un shooter de naves.



La historia está en japonés, pero el menú principal está en inglés. Si empezamos a jugar aparecerá un menú con varias opciones en japonés: empezar, mirar las armas, mirar los ítems y comprar. Si vamos al menú de opciones veremos: Dificultad, bonificación, continuaciones, tipo de sonido y configuración del mando (si entramos podremos cambiar los botones).



# JAMMES

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

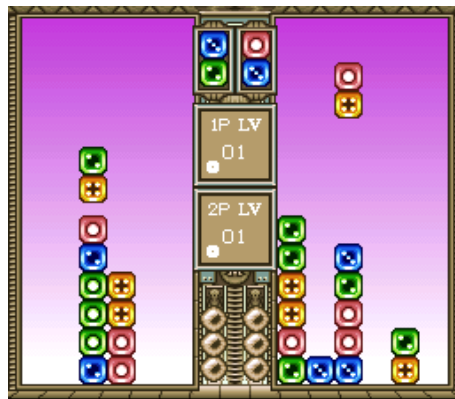
**Desarrollador:** Carrozzeria

**Publicado por:** Carrozzeria



*Jammes* es un juego de puzzle un tanto especial debido a que su mecánica para hacer desaparecer las piezas es algo compleja. Nuestras piezas son dados de colores, cada uno con un número dentro. Para hacerlos no tenemos que juntar varias del mismo color, en su lugar lo que tenemos que hacer es colocar

dos dados del mismo color en dos extremos, con dados de diferente color entre medio (da igual si es horizontal, vertical o diagonalmente) al hacerlo provocaremos que todos los dados (los del mismo color y todos los del medio) bajen un número, cuando los dados llegan a cero, desaparecen. Si jugamos contra la consola u otro jugador podemos fastidiar al otro (por ejemplo tapando sus dados temporalmente).



Casi todos los textos están en japonés, pero los menús no son demasiado complejos. El menú principal nos ofrece los modos de juego: El modo historia, el modo libre para un jugador, el modo libre para dos jugadores, el modo Versus y las opciones, donde podremos elegir: dificultad, dados (normales o especiales) opciones de sonido, configuración, el aspecto de los dados y el aspecto del marco.



# JUMPIN' DERBY

**Género:** Carreras

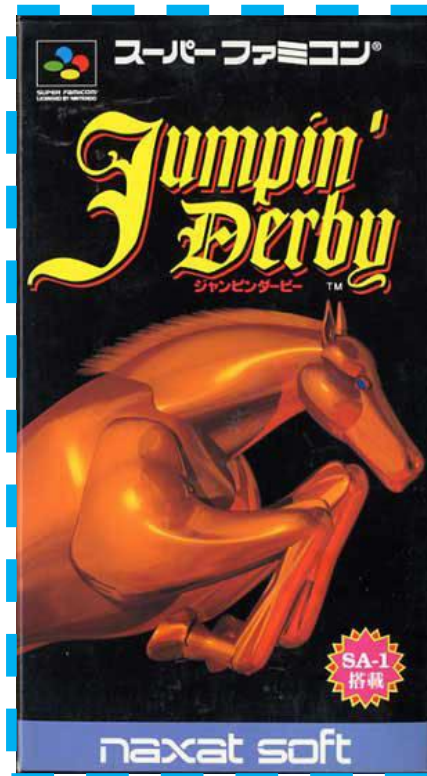
**Jugadores:** 1

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Kid Corp

**Publicado por:** Naxat Soft



*Jumpin' Derby* es un juego de carreras de caballos donde compraremos un caballo, lo personalizaremos y competiremos en circuitos no muy habituales (una playa, una ciudad, la Gran Muralla China). Si mantenemos Y al movernos, el caballo correrá más, con B saltará, con X aceleraremos y con L o R el jockey se agachará para agarrar zanahorias (suben la resistencia del caballo). El juego no es demasiado realista (mi caballo es azul), pero es muy divertido.



El menú principal está en inglés. Si entramos en Time Attack veremos 3 opciones: Correr, cambiar de escenario y salir. Si empezamos partida, crearemos una y llegaremos al menú donde aparecen caballos corriendo, las opciones son: Elegir el dinero que nos queremos gastar en caballos, cambiar de caballo, comprar el caballo y la cuarta es ir al menú del establo. En el menú del establo elegiremos un caballo con izquierda o derecha y veremos un menú al lado donde podemos empezar las carreras (después podremos decidir si apostar dinero o no), elegir un caballo, vender el caballo (nos preguntarán si OK o no), personalizarlo y opciones (donde podemos grabar partida, borrar partida, ver los datos del caballo, el tipo de sonido y salir del menú. Algunas opciones de los menús solo están disponibles en momentos concretos.





# KAITE TSUKUTTE ASOBERU: DEZAEMON

**Género:** Disparos/Artístico

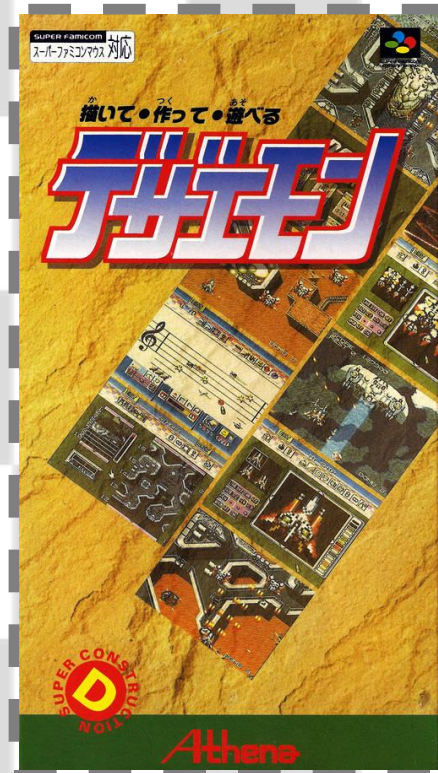
**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

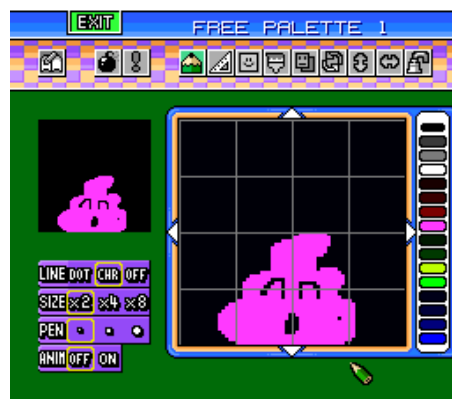
**Desarrollador:** Athena

**Publicado por:** Athena



*Kaite Tsukutte Asoberu: Dezaemon* también conocido simplemente como *Dezaemon* es un shooter de naves con una particularidad muy llamativa, ya que nos deja editar sprites y crear músicas para modificarlo a nuestro antojo.

Este juego está dividido en dos, por un lado tenemos el juego de naves y por otro todo lo necesario para dibujar y modificar los sprites del juego (algo para lo que podéis usar el ratón de SNES). El apartado musical también queda en nuestras manos. Lleva un rato acostumbrarse a los menús de edición, pero básicamente se trata de hacer un dibujo, copiarlo y pegarlo en el "lienzo general", luego buscar lo que queremos editar (La nave, las armas, los enemigos, los jefes...) y copiar nuestro dibujo en sus recuadros de animación.



Prácticamente todos los menús de este juego están en inglés (tanto los de la parte de disparos, como los de dibujo). También hay muchos menús con dibujos que representan su función, quizás la parte de dibujo es la que pueda resultar más complicada, pero con un poco de práctica se aprende a usarlo todo.



# KISHIN DOUJI ZENKI

## Battle Raiden

Género: Acción/Plataformas

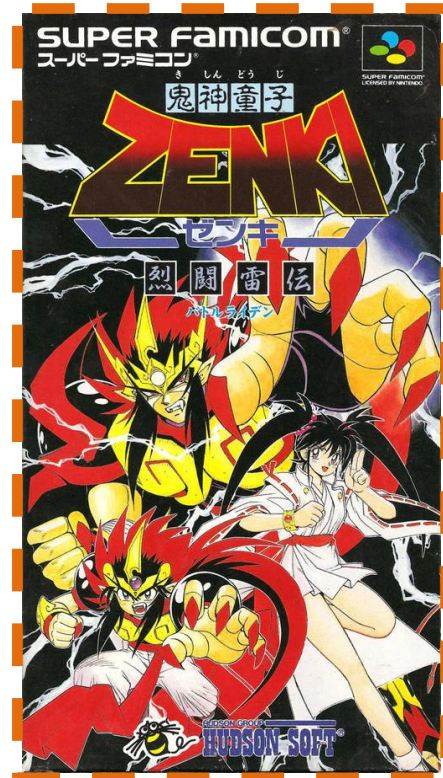
Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: CAProductions

Publicado por: Hudson



*Kishin Douji Zenki* fue un manga bastante famoso que tuvo 3 juegos en SNES, todos se quedaron en Japón.

*Kishin Douji Zenki Battle Raiden* (también conocido como *Rettou Raiden* o *Battoru Raiden*) es un juego de acción y plataformas, así que iremos avanzando en el nivel golpeando a hordas de enemigos y a enormes (y horribles) jefes finales. Controlaremos a nuestro personaje en diferentes etapas, en todas tiene bastantes recursos a la hora de atacar y moverse, ya que diferentes ataques, doble salto y desplazamientos rápidos hacia atrás y adelante con L y R, para evitar que nos maten los enemigos en un descuido.



Aunque la historia (y los textos que aparecen mientras jugamos) están en japonés, los menús y las opciones están en inglés.



# LODE RUNNER TWIN – Justy to Liberty no Daiboken

**Género:** Habilidad/Puzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

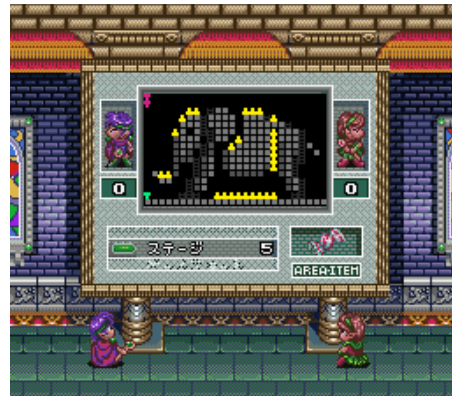
**Desarrollador:** T&E Soft.

**Publicado por:** T&E Soft.



Lode Runner Twin es una nueva versión de Lode Runner que mantiene su estilo de juego (conseguir tesoros evitando enemigos y haciendo agujeros para atraparlos) pero añade nuevos niveles y la posibilidad de jugar a 2 jugadores. Los botones A y B sirven para hacer agujeros a ambos lados del personaje. El botón L sirve para ver el juego a pantalla completa (en el modo 1 jugador).

En el modo a dos jugadores el botón L nos enseñará el mapa y el botón X nos dejará explorar el nivel. Al conseguir los tesoros tendremos que buscar la salida.



En el menú principal nos deja introducir Password o empezar a jugar. Al elegir la segunda opción veremos que tenemos 4 opciones, las dos de arriba son el modo historia (con algo de texto en japonés) y el modo de elegir puzle y jugarlo, ambas pueden ser jugadas en solitario o de manera cooperativa. Las dos opciones de abajo solo se pueden jugar de manera competitiva, la primera es elegir escenarios (puede ser más de uno) y al final ver quien gana más, la segunda es elegir un único escenario y jugar. Si queremos cambiar de personaje o el número de jugadores solo hay que presionar izquierda o derecha tras elegir el modo.



# MARCHEN ADVENTURE COTTON 100%

**Género:** Disparos

**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Success Corp.

**Publicado por:** Datam Polystar



La serie *Cotton* es bastante conocida dentro de su género, el de los matamarcianos con sprites coloridos y monos. Super Famicom tuvo uno de los juegos de esta curiosa saga, donde nuestra nave es una bruja subida en su escoba.

Dejando de lado su curioso apartado gráfico que tanto desentona con la mayoría de juegos del género y que le sienta tan particularmente bien, nos encontramos ante un shooter de naves bastante típico en cuanto a controles. Nuestro personaje dispone de disparo principal, de “bombas” que caen hacia abajo y disparos más fuertes (las magias) que necesitará eliminar las hordas de enemigos que pueblan los niveles. Al igual que en otros shooters, antes de empezar a jugar podemos elegir el conjunto de disparos que más nos convence en base a nuestras preferencias.



Aunque la historia del juego está en japonés, el menú principal y las opciones están en inglés.



# NAKAJIMA SATORU SUPER F1 HERO

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Arpinet

**Publicado por:** Varie



*Nakajima Satoru Super F1 Hero* (también conocido simplemente como *Super F1 Hero*) es un juego de carreras promocionado por el piloto de fórmula 1 Satoru Nakajima (que fue popular a finales de los 80 y principios de los 90).

Nos encontramos ante un juego de Fórmula 1 (con licencia real de la época) donde la cámara nos sitúa dentro del coche. Tenemos un par de modos de juego (carrera libre y campeonato), bastantes circuitos y la posibilidad de modificar los componentes del coche (y si estamos perezosos, podemos dejar que la consola lo haga de manera automática a su criterio). Los Controles son sencillos y están detallados en la pantalla de opciones, aunque no está de más recordar que al empezar la carrera tenéis que presionar R para meter la primera marcha.



Aunque la introducción del juego está en japonés es algo casi anecdótico porque el idioma predominante de este juego es el inglés. Los menús de juego, las opciones, las explicaciones de los circuitos, el menú de personalización del vehículo, todo eso (y más) están en inglés.



# NEW YATTERMAN: NANDAI KANDAI YAJIROBEE

**Género:** Exploración/Acción

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

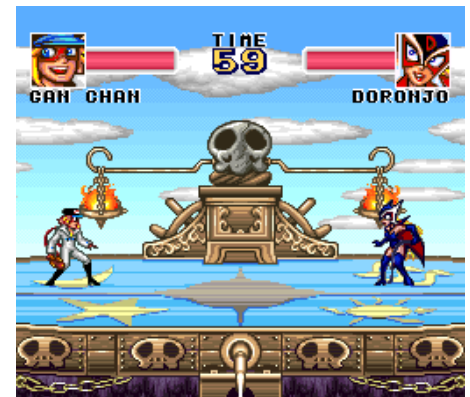
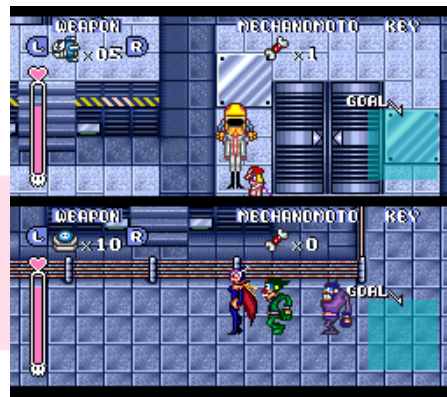
**Desarrollador:** Tom Create

**Publicado por:** Yutaka



*New Yatterman: Nandai Kandai Yajirobee* es un juego basado en un anime de los años 70.

Este juego trata de una competición de equipos de 3 personajes, que han de buscar los tesoros y llegar a la meta antes que los rivales. Durante el juego tendremos que explorar el mapa (si tiramos bombas a los símbolos de pregunta del suelo, aparecerán tesoros) al mismo tiempo que tratamos de fastidiar al equipo real (tirándoles misiles, plantando minas en el suelo...). A la hora de usar nuestro equipo es sencillo: saltamos con Y, tiramos bombas con B, cambiamos de líder de equipo con X, elegimos objetos con L y R, y los usamos con A. En caso que ambos equipos se encuentren cara a cara se enfrentarán en combates. Es difícil definir este juego, pero creo que los que sean fans de juegos como *Spy VS Spy* lo disfrutarán.



La historia está en japonés, pero todos los menús están en inglés, así que el idioma no es problema.



# NICE DE SHOT

**Género:** Deportes (Golf)

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Magical Company

**Publicado por:** ASK Co. Ltd.



Nice de Shot es un juego de golf donde pueden participar hasta 4 jugadores (sin necesidad de usar el multimap). Lo más llamativo de este juego es su desenfadado aspecto y las particulares zonas donde jugamos a golf (desiertos, zonas heladas, cuevas...). Jugar es sencillo, presionaremos A



y elegiremos la dirección, luego el palo, luego si queremos dar efecto (con izquierda y derecha) y tiramos. Al hacerlo tendremos presionar A dos veces para marcar en la barra la potencia y la otra para dirección.



El menú nos da 3 opciones: modo principal, versus y ver los récords. Después de elegir un modo nos preguntarán si queremos empezar partida o continuarla. En el modo principal, elegiremos el número de jugadores, luego editar el jugador y finalmente empezar a jugar. En el modo versus, editaremos el jugador y luego nos dejarán elegir el número de hoyos y su localización. Con SELECT aparece un menú donde veremos: puntuación, mapa, poner rejilla para ver el terreno, retirarse y salir.



# NINTAMA RANTAROU

**Género:** Plataformas

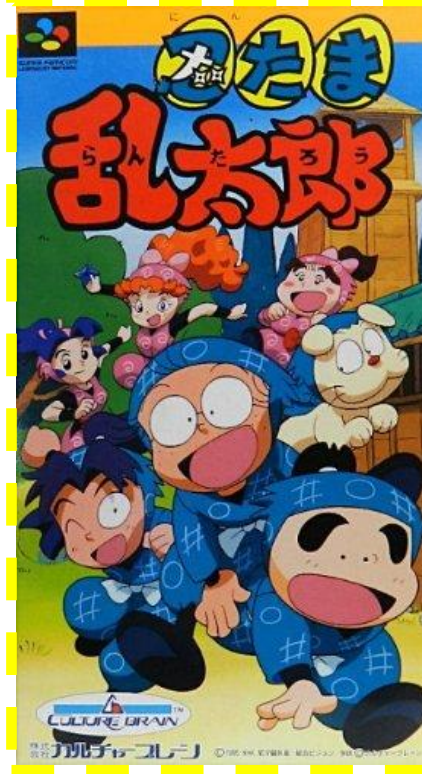
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Culture Brain

**Publicado por:** Culture Brain

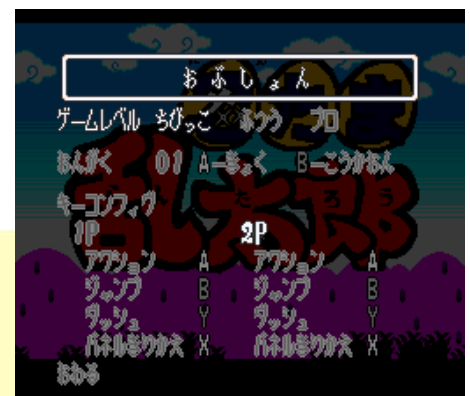


Nintama Rantarou fue un anime y manga que tuvo tanto éxito que hay 5 juegos de Super Famicom basados en esa saga.

En este juego podemos controlar a los tres ninjas protagonistas, que pese a controlarse casi igual, tienen diferencias notables (por ejemplo, cada uno tira las estrellas ninja de manera diferente). En el modo historia nuestro profesor nos irá dando indicaciones a modo de tutorial (salen en pantalla los botones que tenemos que usar) que tendremos que poner a prueba en minijuegos o fases. En el modo contrarreloj tendremos que superar las fases en el mínimo tiempo posible. Los personajes saltan con B, atacan con A, cambian de arma con X. Si presionamos arriba activarán palancas o se agarrarán a cuerdas del escenario.



Todo el juego está en japonés. El menú principal nos da tres opciones: historia, contrarreloj y opciones. Si elegimos historia saldrán dos opciones: desde el principio o password y después el número de jugadores. En opciones podemos cambiar la dificultad, escuchar músicas y cambiar los controles.





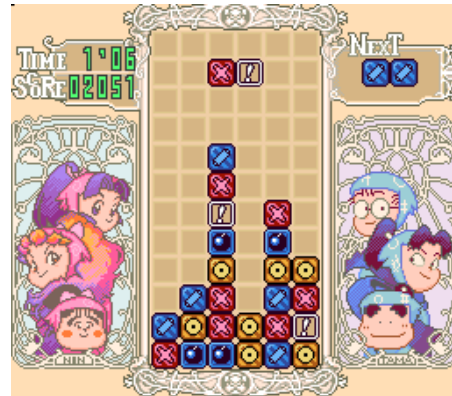
# NINTAMA RANTAROU

## Ninjutsu Gakuen Puzzle no Maki

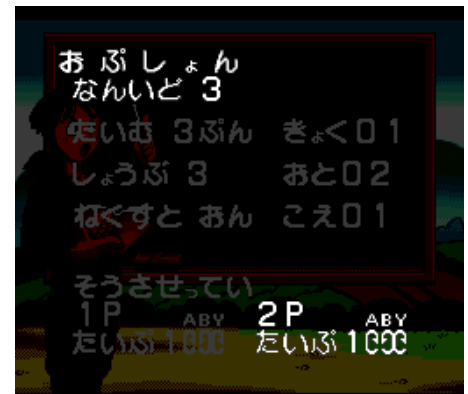
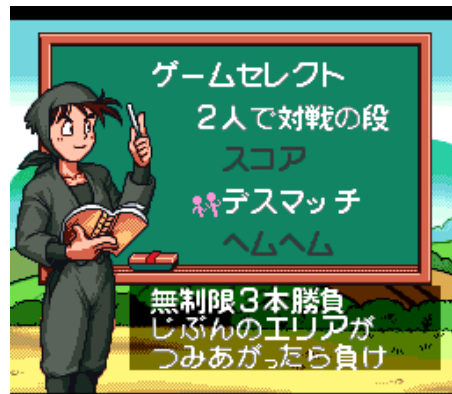
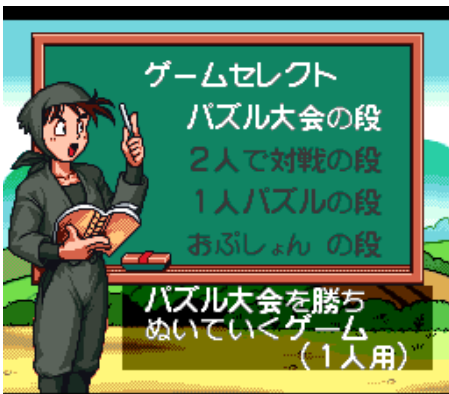
**Género:** Puzzle **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1996 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollado por:** Culture Brain **Publicado por:** Culture Brain



Este juego (también conocido como *Puzzle Nintama Rantarou*) es el único de esta saga en Super Famicom que no es de plataformas y acción, ya que es un juego de puzzle. La mecánica es fácil, ya que tenemos que hacer grupos de piezas del mismo tipo. El control es sencillo, con los botones principales giramos las piezas, con la cruceta las movemos y con L y R las separamos para colocarlas en sitios alejados (algo novedoso en el género puzzle). Como suele ser habitual en estos juegos, mientras mejor juguemos, más fastidiaremos al rival.



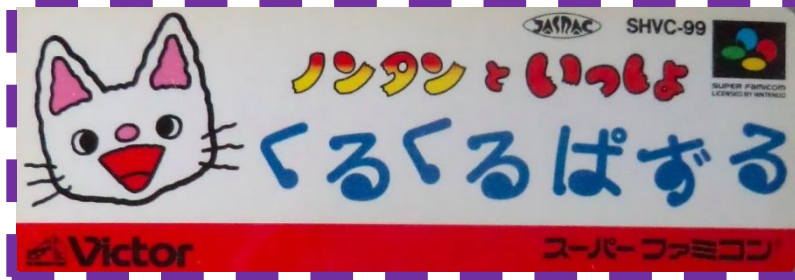
En el menú principal vemos: Modo para un jugador (luego podemos elegir: Jugar por puntos o Batalla y la dificultad) Modo Versus (y después: Jugar por puntos, batalla o modo donde gana quien tenga más pergaminos), Modo en solitario (luego jugar con tiempo o infinito) y Opciones. Dentro de Opciones tenemos dificultad, tiempo, rondas, si queremos que se vea la pieza siguiente o no. Al lado hay otra columna de opciones con los test de sonido y abajo del todo podemos cambiar los controles.



# NONTAN TO ISSHO

## Kurukuru Puzzle

**Género:** Puzzle **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1994 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollado por:** Game Freak **Publicado por:** Victor



*Nontan to Issho: Kuru Kuru Puzzle* es un juego de puzzle basado en los libros Nontan para niños, donde los animales de este juego salían haciendo travesuras.

Este juego es de los que hay que juntar piezas del mismo tipo para que desaparezcan, aunque añade algunos cambios a la fórmula. Lo primero que llama la atención es que el mínimo de piezas que tenemos que juntar son dos (en otros juegos suelen ser más), también es bastante particular que las piezas giren mostrando su cara y su espalda, cambiando las piezas entre sí (por ejemplo, una rana de frente o una rana de espaldas), además algunas piezas al girarlas se convierten en piezas especiales, como la abeja amarilla (si las eliminamos todas, ganamos) o la cara del animal que controlamos (generalmente el gato blanco) que en caso de juntar dos o más piezas iguales provoca que desaparezcan las piezas de una o más filas a la vez.



No hay mucho texto y además está en inglés (incluyendo el menú principal y las condiciones de juego).



## OEKAKI LOGIC 2

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1

**Año:** 1999

**Formato:** Nintendo Power

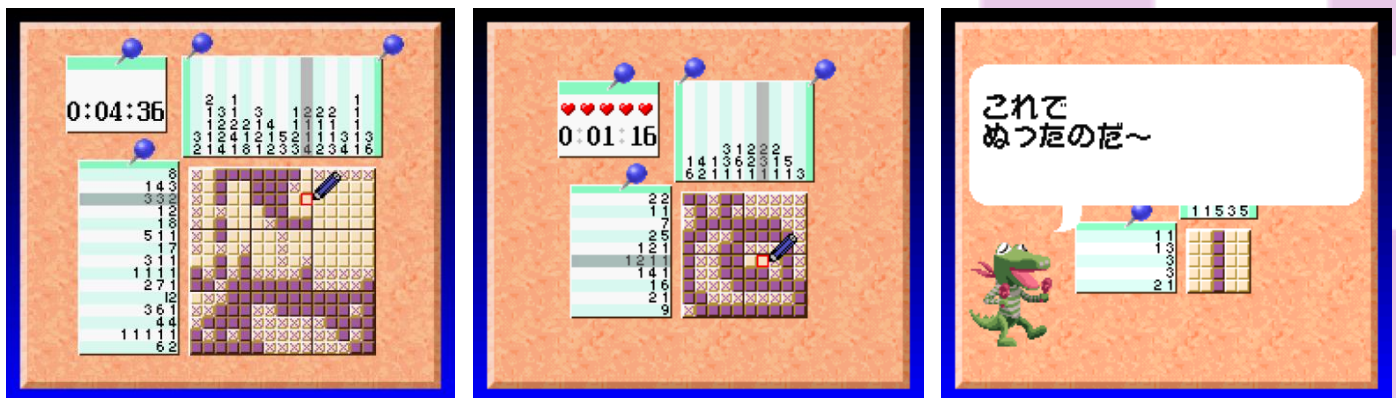
**Desarrollador:** Marigul Maganement **Publicado por:** Senkai Bunka



*Oekaki Logic 2* es la secuela de *Oekaki Logic* y mantiene todo lo que vimos en el primer juego. Es un juego exclusivo del servicio Nintendo Power.

Este juego es un puzzle de tipo Picross, de manera que el jugador tiene que encontrar el dibujo que se esconde tras la cuadrícula a base de romper casillas, fallando lo mínimo posible para no ser penalizado. La manera de adivinar el dibujo es fijarse en los números que hay en las columnas y las filas, ya que nos indican cuantas casillas seguidas hay que romper. Si en una fila hay varios números (por ejemplo 3 8) significa que tendremos que hay un grupo de 3 casillas seguidas y luego uno de 8, pero en medio hay uno (o más) espacios en blanco. Si no tocamos nada en la pantalla de título veremos un tutorial (en japonés).

Este juego tiene dos modos de juego, representados por el cocodrilo (modo normal) y el gato (modo experto). En el modo normal nos avisan de los fallos, en el experto eso no sucede, así que habrá que usar el botón de marcar las casillas sin romperlas, hasta que tengamos el dibujo resuelto.



En el menú principal tenemos dos modos de juego a elegir (el normal con el cocodrilo y el experto con el gato) y las tres opciones en medio que son la dificultad de los puzzles (el de arriba es el grupo de puzzles más sencillos y el de abajo los más complicados).

Si pausamos el juego durante la partida nos aparecerá un pequeño menú donde nos darán la opción de rendirnos, grabar partida (nos preguntaran si en la partida 1 o partida 2) o usar ayuda (marcará algunos bloques automáticamente). Si grabamos en mitad de un puzzle, la próxima vez que vayamos al menú nos dirán si queremos cargar la partida 1 o 2.



## OOZUMOU TAMASHII

**Género:** Lucha (Sumo)

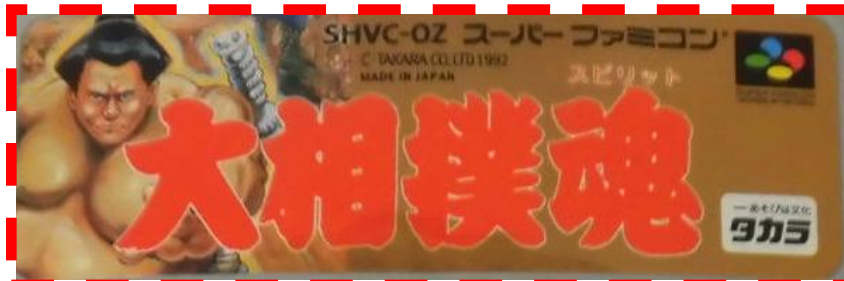
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1992

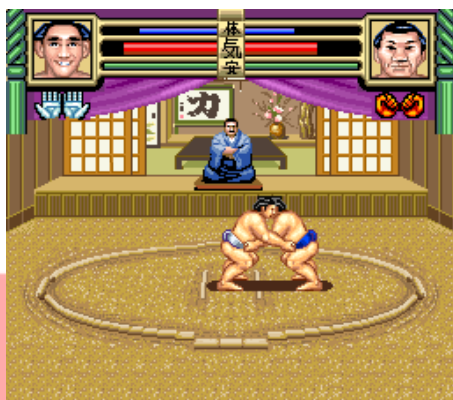
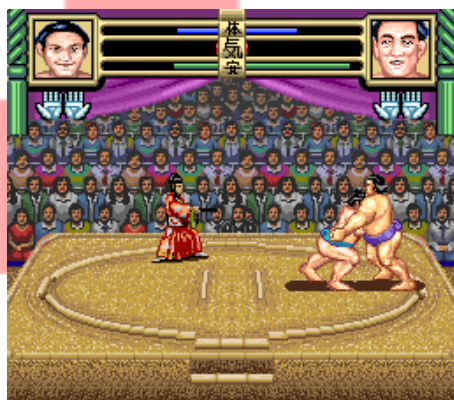
**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Sun L

**Publicado por:** Takara



*Oozumou Tamashi* (también conocido como *Oozumou Spirit*) es un juego de sumo con una jugabilidad bastante compleja. Tras elegir el modo de juego y nombrar a nuestro personaje, nos dejaron repartir puntos entre sus atributos y luego empezaremos. Durante el combate hay tres barras, la azul (el aguante de nuestro personaje) la roja (para los ataques especiales) y la verde (la resistencia). Las barras roja y verde se cargan con el botón Y. Durante el combate nos agarraremos al rival y entonces podemos hacer varias cosas: con L y R abofetearemos al rival, con el botón X lo empujaremos hacia atrás y los botones B y A servirán para las llaves (combinándolos con direcciones). El botón A hace que el sumo cierre una mano o dos, cuando está agarrando al rival, lo cual nos permite hacer diferentes llaves. El éxito de nuestras llaves depende de la barra roja (ha de estar más llena que la del enemigo para que salgan). Es un juego que requiere mucha práctica, pero vale la pena.



Como suele pasar en los juego de sumo, todo está en japonés. El menú principal nos da tres opciones, la primera es el modo principal donde elegimos a nuestro luchador y vamos enfrentándonos a los enemigos, la segunda es una especie de modo supervivencia y la tercera el modo versus contra el segundo jugador.



# POI POI NINJA WORLD

**Género:** Habilidad/Acción

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1996

**Formato:** Sufami Turbo

**Desarrollador:** Tom Create

**Publicado por:** Bandai



*Poi Poi Ninja World* es uno de los pocos juegos que salieron para Sufami Turbo (el adaptador que permitía usar cartuchos tipo tarjeta y combinarlos entre sí con diferentes resultados). Este juego permite combinarse consigo mismo para pasarse partidas.

Jugablemente, nos encontramos ante otro clon de *Bomberman*, así que tenemos el típico juego en el cual nos movemos por un escenario cerrado donde tenemos que eliminar al resto de enemigos. En lugar de tener ataques propios, los personajes de este juego diferentes objetos que sacan de un contenedor de la basura, para atacar. Cada personaje puede llevar 3 objetos y cuando se le acaben tendrá que ir a por más. Además del típico modo para un jugador, no puede faltar el modo batalla, donde pueden participar hasta 4 jugadores y también contamos con un modo editor, para crear niveles a nuestro gusto.



El idioma predominante es el japonés. El menú principal nos ofrece lo siguiente: Modo historia, modo batalla, editor de niveles y opciones. Las opciones están en inglés así que no hay problema con ellas.



# PSYCHO DREAM

**Género:** Acción/Plataformas

**Jugadores:** 1

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Riot

**Publicado por:** Renovation/Riot



*Psycho Dream* es un juego con una historia un tanto rara, ya al parecer, nuestros protagonistas (Ryo y Maria) se encuentran en el mundo de los sueños de una chica en coma para tratar de despertarla.

Ante esa original premisa nos encontramos con un juego de acción y plataformas donde saltaremos y pegaremos casi a partes iguales. Como no podía ser de otro modo, los niveles, los enemigos y los jefes encajan perfectamente con la rareza general del juego.

Afortunadamente los controles son bastante simples: Hay un botón para pegar, otro para saltar, otro para el ataque especial y si presionamos L o R al movernos, nuestro personaje correrá. Sin embargo nunca hay que presionar L y X a la vez, porque nuestro personaje se suicidará.



Aunque la historia está en japonés, los menús están en inglés (incluido el de opciones).



# PUZZLE'N DESU

**Género:** Puzle

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Nihon Bussan

**Publicado por:** Nihon Bussan



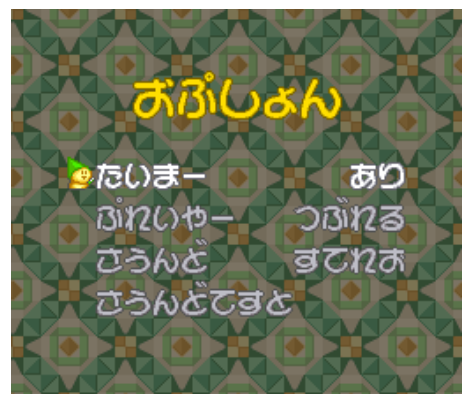
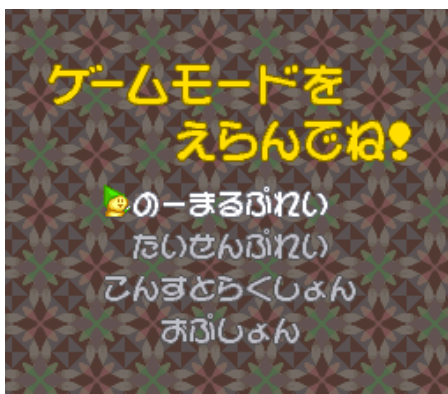
Puzzle'N Desu es un juego de puzle donde tenemos que empujar bloques hasta juntar varios del mismo color para que desaparezcan y así completar el nivel. Además



del modo historia, existe un modo batalla donde tenemos que chafar al resto de jugadores con bloques (y donde podemos mover libremente los bloques alrededor nuestro) y un editor para crear nuestros propios niveles. Este juego permite hasta 4 jugadores, tanto en modo batalla como en el modo historia.



Casi todo el juego está en japonés, pero no es difícil moverse por él. El menú principal nos ofrece: Modo historia (tras eso: empezar o continuar y después, un jugador o varios), Modo Batalla (con opciones en inglés), Editor (si mientras creamos nuestro puzle le damos a SELECT aparece un menú con: Cargar, grabar, borrar, jugar y salir) y Opciones (poner o quitar el tiempo límite, activar o desactivar el poder matarnos entre jugadores en el modo historia, el tipo de sonido y el sound test).



# Ranma ½ CHOUGI RANBU HEN

**Género:** Lucha

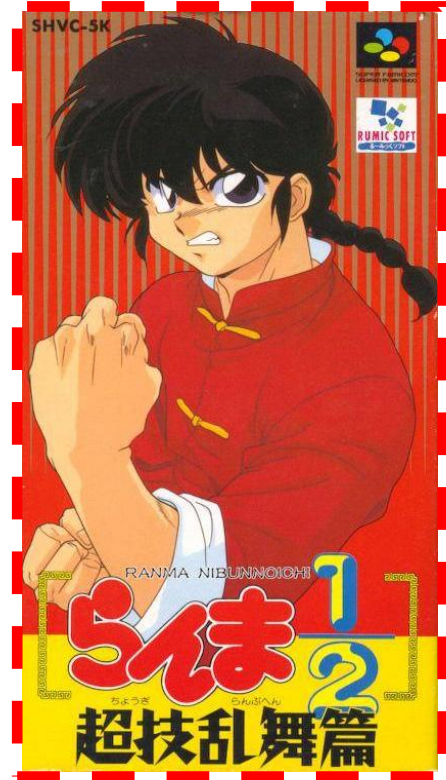
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Atelier Double

**Publicado por:** Shogakukan/Toho



Tercer y último juego de lucha de *Ranma ½* en Super Famicom. Pese a que había planes para lanzarlo en occidente, nunca salió de Japón. Una pena si tenemos en cuenta que es el mejor de los tres juegos de lucha de *Ranma ½* en esta consola.

Los personajes pelean usando los botones A, B, X e Y. Si usamos el botón L se burlarán y serán más fuertes por unos segundos, momento en el cual podremos hacer el súper ataque más fuerte del personaje. Si presionamos A+B o X+Y harán algún tipo de ataque especial. El resto de ataques especiales se hacen de la manera típica en estos juegos (medio círculo hacia adelante y botón, etcétera). Para cambiar de personaje en el modo TAG hay que presionar SELECT en la esquina del escenario (si tenemos menos vida que el rival)



Pese a que el texto que narra la historia está en japonés, todos los menús están en inglés, incluido el menú de opciones, donde solo veremos una opción en japonés que está desactivada (en la configuración de botones) si la activamos podremos hacer ataques especiales con el botón R.





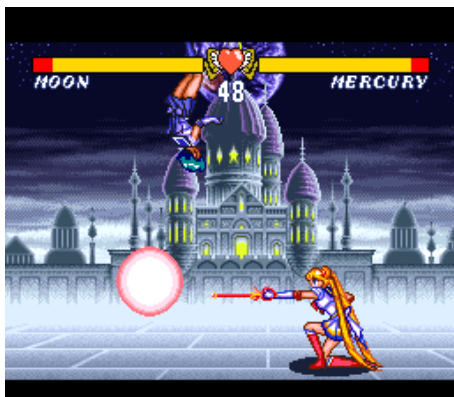
# SAILOR MOON SUPER S

## Zenin Sanka! Shuyaku Soudatsusen

**Género:** Lucha **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1996 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Monolith **Publicado por:** Angel (Bandai)



*Bishoujo Senshi Sailor Moon Super S Zenin Sanka! Shuyaku Soudatsusen* es la continuación de *Sailor Moon S Jougai Rantou* (comentado en el volumen 1) de manera que se parece mucho a ese juego pero ofrece más contenido. Las luchadoras pueden desplazarse rápidamente a izquierda o derecha (dándole dos veces a la dirección) y sus ataques especiales se hacen como en la mayoría de juegos de lucha (aunque también se puede activar la ayuda antes de pelear para hacer los ataques especiales manteniendo L o R y luego un botón de ataque).



El menú principal tiene las opciones de la izquierda en inglés (historia, contra el segundo jugador y contra la consola) y el resto en japonés (modo torneo, práctica y opciones). El menú de opciones nos permite modificar la dificultad y escuchar los sonidos y melodías. Antes de pelear podemos modificar los botones y activar la ayuda para hacer los especiales con L o R (más otro botón) y cambiar el escenario.



# SANRIO SHANGHAI

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

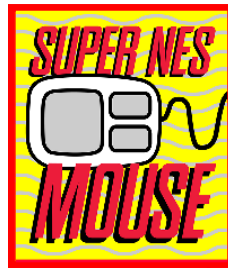
**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** SAS Sakata

**Publicado por:** Character Soft



Sanrio Shanghai es un juego de "Solitario Mahjong" con personajes de Sanrio. Hay muchos juegos de este estilo en SNES, pero este es ideal para principiantes (como yo).

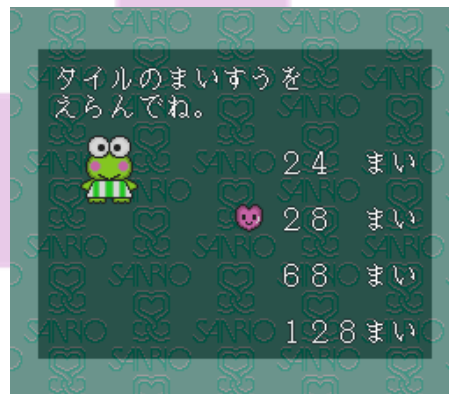
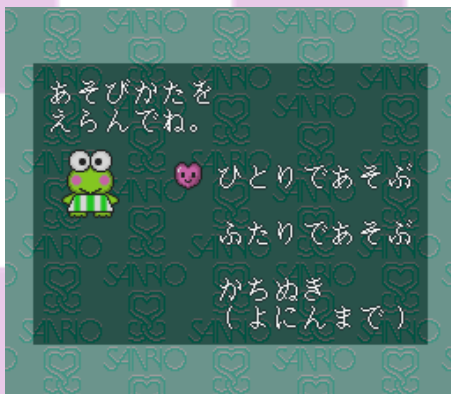


El objetivo del juego es hacer desaparecer todas las piezas juntando parejas, pero para hacerlo hay que seleccionar solo a piezas que esten en el borde exterior del puzzle o en la parte superior (en caso que hay piezas encima de otras piezas) no podemos elegir una pieza que no cumpla esas normas. Este juego se puede jugar hasta a 4 jugadores (por turnos) y es compatible con el ratón de SNES.



El menú principal nos da tres opciones: modo para 1 jugador, modo para dos jugadores y modo multijugador. Si elegimos el modo multijugador saldrán tres opciones: 2, 3 y 4 jugadores. Tras elegir un modo nos preguntarán el número de piezas, el personaje y el tiempo que queremos para jugar.

Si durante la partida presionamos el botón verde de la parte inferior nos saldrá un menú donde podremos retroceder movimientos, reiniciar el puzzle, salir, consultar ayuda, ver que hay debajo de las piezas, cambiar la música, quitar las animaciones que salen al desaparecer las piezas, cambiar de puzzle o salir. En el modo multijugador sale una versión reducida de este menú donde veremos: reiniciar puzzle, quitar las animaciones, cambiar música y salir.



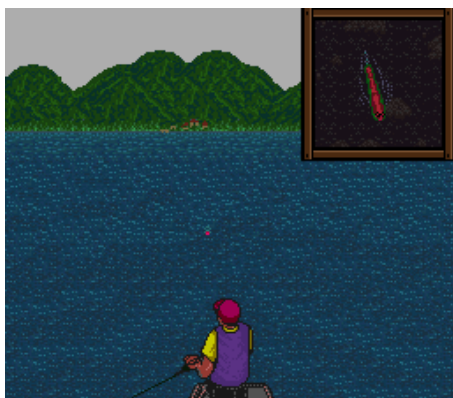
# SHIGETAKA KASHIWAGI'S TOP WATER BASSING

**Género:** Deportes (Pesca)      **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1995      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Imagesoft      **Publicado por:** Vap



*Shigetaka Kashiwagi's Top Water Bassing* (también conocido como *Kashiwagi Shigetaka Top Water Bassing*) es un juego de pesca que cuenta con la promoción del pescador que le da nombre. Este juego tiene un modo competición, un modo libre y uno de competición para dos jugadores.

Al empezar tendremos que mover la barca y buscar un sitio donde queremos pescar, una vez en la zona tendremos que ir al menú (botón X) y elegir cebo. Empezar a pescar tiene su truco ya que hay que hacer una combinación un poco especial, primero hay que apretar A y sin soltarlo darle al R, entonces el pescador moverá la caña y en ese momento hay que tocar la cruceta y el botón B. Si lo hacemos correctamente el cebo caerá al agua, en ese momento podremos moverlo o recoger sedal con B. El menú del botón X nos dejará elegir además del cebo, el lugar de pesca y la música, entre otras opciones.



Aunque hay texto en japonés, este juego tiene los menús principales en inglés. Tras elegir el modo que queremos jugar, veremos que hay que elegir los cebos y luego mover el bote hacia la zona de pesca. Los menús tienen dibujos y texto en inglés, no hay mucha complicación.



# SHIN NEKKETSU KOUHA TACHI NO BANKA

**Género:** Beat'em up

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Almanic Corp

**Publicado por:** Technos



La saga *Kunio Kun* fue muy importante en Japón durante los 8 y 16 bits donde se lanzaron muchísimos juegos. Lamentablemente solo unos pocos llegaron a occidente: *Renegade*, *River City Ransom/Street Gangs*, *Nintendo World Cup* o *Crash N The Boys*.

Nuestros personajes pueden dar puñetazos, patadas, golpear hacia atrás, correr, protegerse, agarrarse a elementos del escenario, agarrar al rival del cuello, pegarle en el suelo... vamos, de todo. Si presionamos L o R + botón de ataque haremos un ataque especial. También hay niveles de moto donde tendremos que eliminar a nuestros rivales mientras conducimos. Para avanzar tendremos que ir recorriendo los escenarios para lograr llegar a zonas nuevas, así que en algunos momentos tendremos que volver sobre nuestros pasos. Con SELECT cambiaremos de personaje y con START pausaremos y veremos el Password.



Este juego está en japonés y veréis mucho texto debido a que hay bastantes conversaciones entre personajes. El menú principal nos da cuatro opciones: 1 jugador, 2 jugadores, Password para 1 jugador y Password para 2 jugadores. Presionando izquierda o derecha cambiareis la dificultad.



# SLAM DUNK: YONKYOU GEKITOTSU!

**Género:** Deportes (Baloncesto)

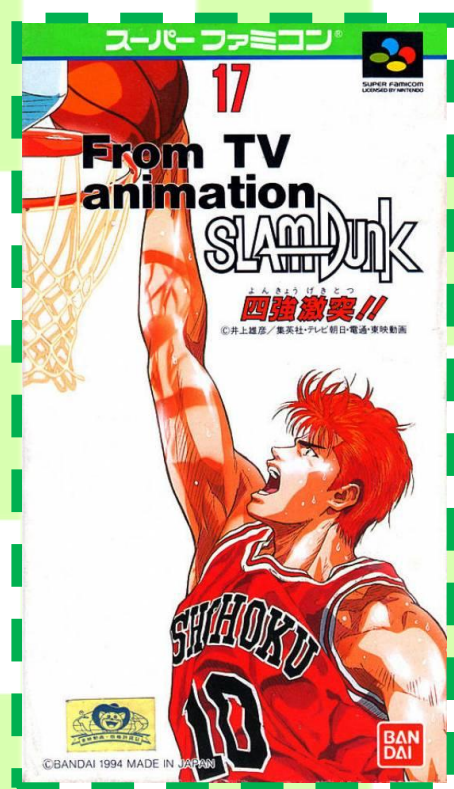
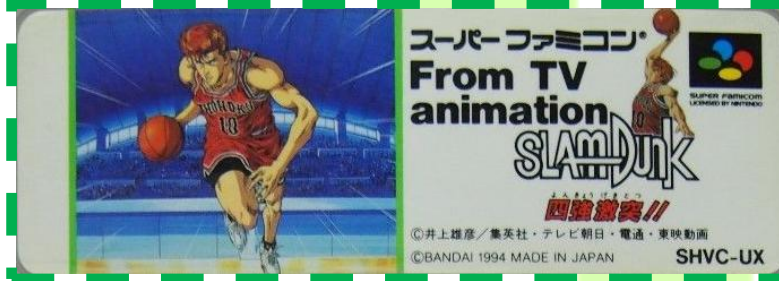
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** TOSE

**Publicado por:** Bandai



*From TV Animation: Slam Dunk Yonkyou Gekitotsu* fue el primer juego basado en la serie *Slam Dunk* lanzado para Super Nintendo.

Nos encontramos ante un juego de baloncesto atípico, ya que nos muestra los partidos de dos maneras diferentes: Cuando los jugadores se mueven por la cancha los vemos cabezones y pequeños, cuando alguna acción sucede, el juego cambia totalmente y nos lo muestra con escenas detalladas que parecen sacadas de la serie. En la vista de campo moveremos a los jugadores con la cruceta (hay que tocar A para mover o parar) pasaremos con B y los tiros y jugadas de ataque se harán con Y o X (dependiendo de la situación en el campo). En las escenas que aparecen en momentos especiales, el propio juego nos marca lo que podemos hacer mostrando los botones disponibles en pantalla.



El juego tiene diálogos en japonés, pero los menús de juego están en inglés. Antes de jugar tendremos que elegir a los jugadores y formación en el campo, con los botones que nos marcan en la parte superior. Tras elegir la formación, podemos empezar el partido presionando Y.



# SOUKOU KIHEI VOTOMS

## The Battling Road

**Género:** Disparos/Acción

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

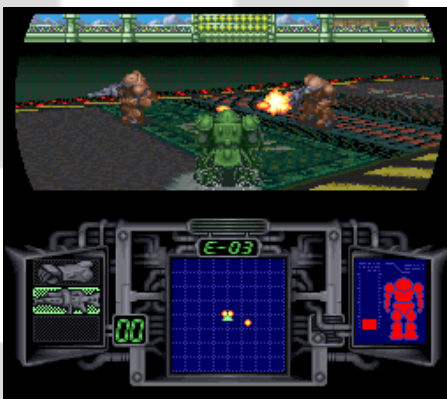
**Desarrollador:** Genki Co.

**Publicado por:** Takara

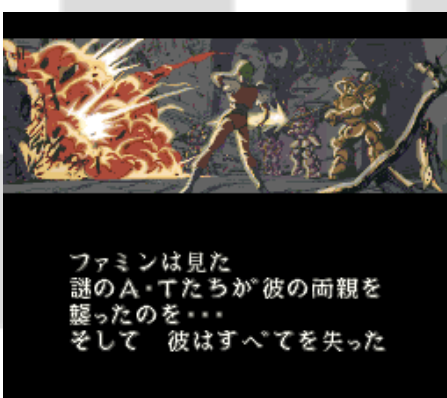


*Soukou Kihei Votoms: The Battling Road* es un juego de peleas de robots donde tendremos que eliminar a nuestros enemigos principalmente a base de disparos y puñetazos.

Nuestro robot se mueve con la cruceta (también podemos girar con L y R), con los botones A y B elegiremos el arma que queremos usar y con X e Y la usaremos. Con el botón Select podemos poner o quitar los marcadores de vida de los robots. Además del modo principal para un jugador hay diferentes modos multijugador: Death Match (duelo entre el jugador 1 y 2) Battle Royale (los dos jugadores y personajes de la CPU) y Pannel Match (se ganan puntos al pasar por encima de los paneles que hay en el escenario, quien tenga más puntos gana).



La historia del juego está en japonés (y representada con imágenes tipo anime) pero todos los menús están en inglés (incluso las opciones), así que no hay confusión posible con este juego.



# SUGOI HEBEREKE

**Género:** Lucha

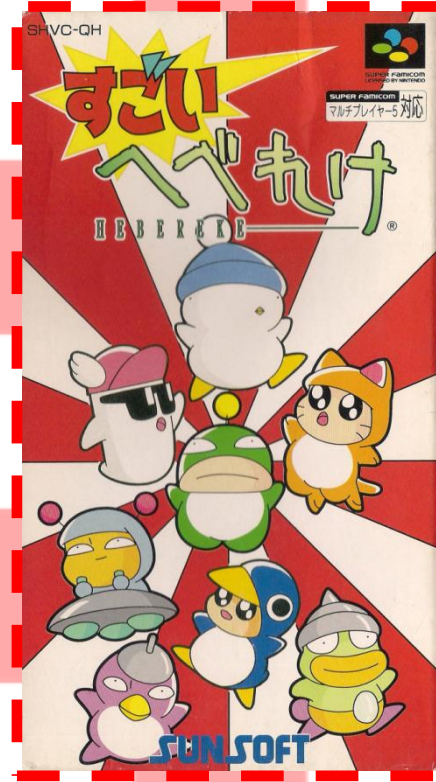
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Sunsoft

**Publicado por:** Sunsoft

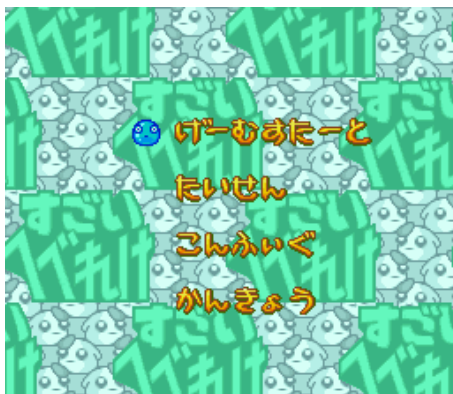


Hebereke y sus compañeros vuelven a protagonizar otro juego que se quedó en Japón. Tras puzzles y carreras, esta vez les ha tocado protagonizar un juego de lucha.

Este juego de lucha es un poco particular, ya que las peleas abarcan hasta cuatro luchadores y tienen lugar en escenarios por los cuales nos podemos mover libremente que afectarán a la partida de diversas maneras (por ejemplo con su niebla o con elementos del escenario que nos estorben). Durante la partida también aparecerán otros elementos, como ítems, que nos permitirán tomar ventaja. Podemos elegir entre 8 personajes diferentes (cada uno con sus propios ataques).



El modo principal nos ofrece lo siguiente: Modo historia, modo batalla, configuración y opciones. Si elegimos el modo batalla aparecerá un menú con 5 opciones: 1 jugador, 2 jugadores, 3 jugadores, 4 jugadores y solo la consola. En configuración podemos cambiar los controles y la dificultad, en opciones podemos elegir el tipo de sonido y si queremos límite de tiempo, trampas, ítems o que afecte el clima.



# SUPER BIKKURIMAN

**Género:** Lucha

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

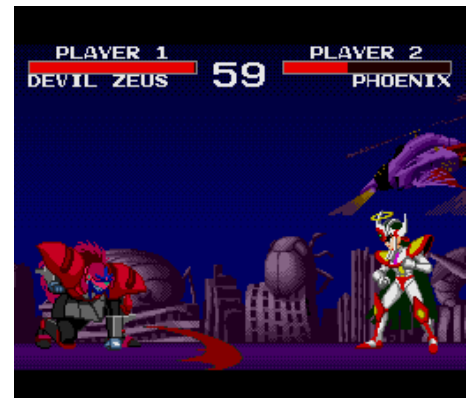
**Desarrollador:** BEC (Interbec)

**Publicado por:** Tom Create



*Super Bikkuriman* es un juego de lucha basado en un anime que a su vez está basado en personajes creados para cromos coleccionables que venían incluidos en paquetes de galletas en Japón. Esta serie se emitió en España bajo el nombre *Super Fénix*.

En el modo principal de un jugador solo podemos usar a dos personajes (Tiki y Phoenix), pero en el modo Versus todos están disponibles. En términos generales este juego es escaso y jugablemente no es gran cosa tampoco, pero quizás haya algún fan de la serie que pueda disfrutar con él.



Todos los menús del juego (incluidas las opciones) están en inglés.





# SUPER BIRDIE RUSH

**Género:** Deportes (Golf)

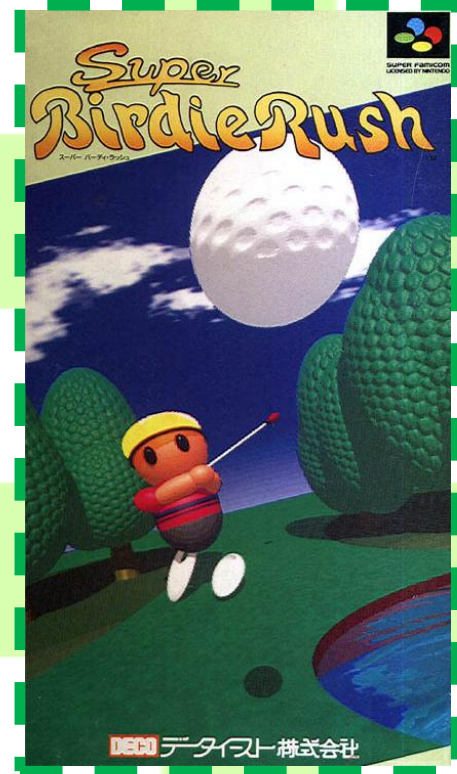
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Data East

**Publicado por:** Data East



*Super Birdie Rush* es la secuela de *Golf Club: Birdie Rush* de Famicom, siendo ambos juegos exclusivos del catálogo japonés de cada consola.

Este juego de golf usa una vista aérea, poco espectacular, pero muy útil a la hora de ver el campo de golf. A la hora de jugar es muy sencillo ya que prácticamente solo se usa el botón Y para confirmar cada paso. Primero elegimos el sitio (con la cruceta), luego el palo (con arriba o abajo), luego la zona de impacto para la bola, luego la dirección y finalmente le damos al botón Y para golpear. Podemos ver el campo y la zona de la bandera con L y R, recibir información (en japonés) con X y ver los resultados con START.



El menú principal y casi todos los menús y textos están en inglés, lo cual facilita mucho moverse por el juego. A veces (como cuando empezamos el torneo) vemos textos en japonés, pero no son importantes. Antes de empezar a jugar saldrá un menú (en japonés) que nos preguntará el número de jugadores (1 o 2) si queremos un personaje chico o chica (con arriba y abajo podéis cambiar entre variantes) y su nombre.



# SUPER BOMBERMAN PANIC BOMBER W

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

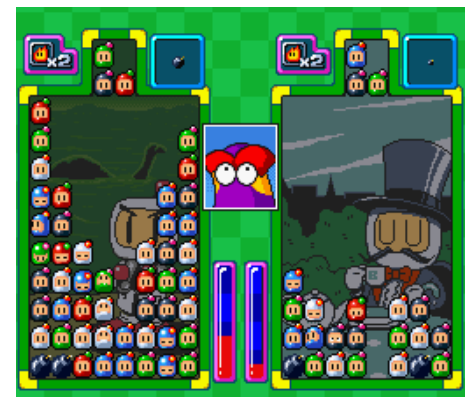
**Desarrollado por:** Raizing

**Publicado por:** Hudson Soft



*Super Bomberman Panic Bomber W* es un puzzle tipo *Puyo Puyo* basado en la saga *Bomberman* y tiene la particularidad de poder jugar hasta 4 jugadores.

Este juego es un puzzle de esos en los cuales tenemos que juntar piezas del mismo color (cabezas de Bomberman) para que desaparezcan. Si quitamos muchas de golpe o hacemos combos aparecerán bombas en la parte inferior de nuestra pantalla. La idea es tratar de obtener el máximo número de bombas para que cuando nos den la pieza que es una bomba con la mecha encendida podamos provocar una explosión lo más grande posible. A veces entre las piezas nos darán bombas (normales) o bombas gigantes que eliminan lo que tocan (Bombermans incluidos). Mientras mejor juguemos más bloques molestos le colocaremos al rival. Contra otros jugadores o los jefes se puede jugar en modo normal o Dokuro (suceden eventos durante la partida, como que explotan las bombas y las piezas desaparecen o cambian de color).



El menú nos da tres opciones: 1 jugador (y después, empezar a jugar o password), modo batalla (y después marcar el número de jugadores y el nivel) y opciones (que afortunadamente están en inglés).



# SUPER BOMBLISS

**Género:** Puzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** TOSE

**Publicado por:** Bullet Proof Software

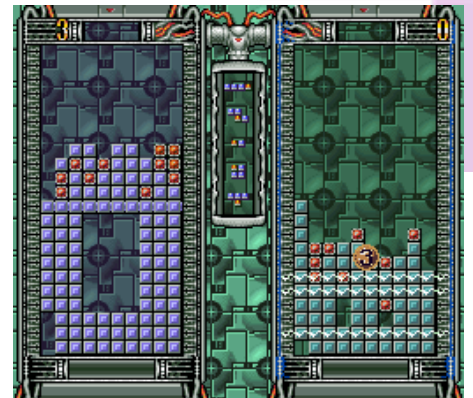


*Super Bombliss* es otro juego de *Tetris* basado en su variante *Bombliss* (que ya comenté en el primer extra con *Super Tetris 2 and Bombliss*).

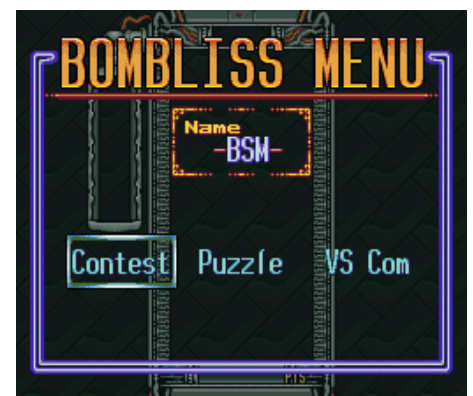
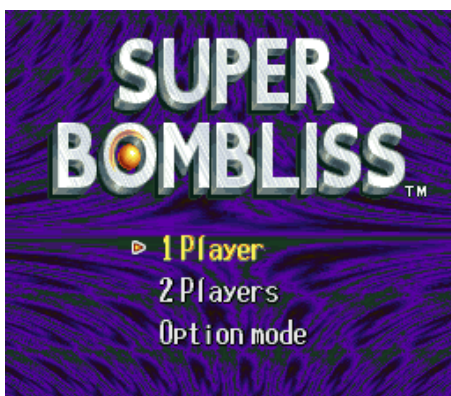
Este juego se quedó en Japón, aunque a occidente llegó *Tetris Blast* (para Game Boy) que se basa en *Bombliss*.



En este juego lo más importante es vaciar la pantalla de piezas y la mejor manera de hacerlo es juntar bombas (que se encuentran dentro de las piezas) y hacerlas explotar haciendo una línea donde estén situadas. Las bombas grandes (que aparecen poniendo 4 pequeñas juntas) barren la pantalla de piezas y son las más útiles. Conviene aclarar que las piezas de Tetris en este juego son bastante raras. Como es habitual en estos juegos, existen diferentes modos de juego para uno o dos jugadores.

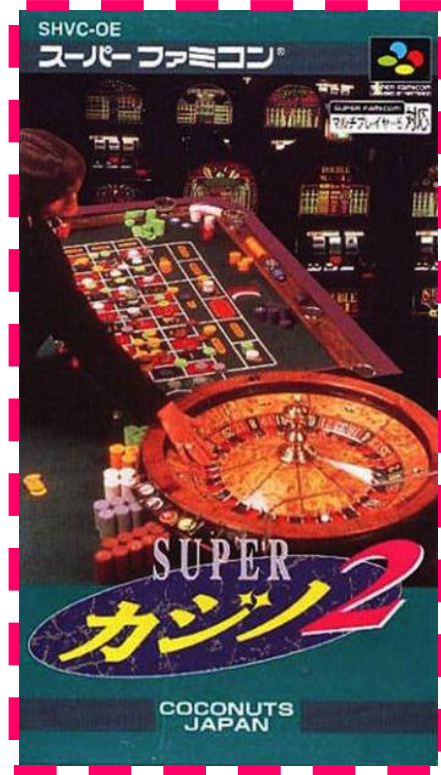


*Super Bombliss* está totalmente en inglés, no requiere ninguna explicación de sus menús.



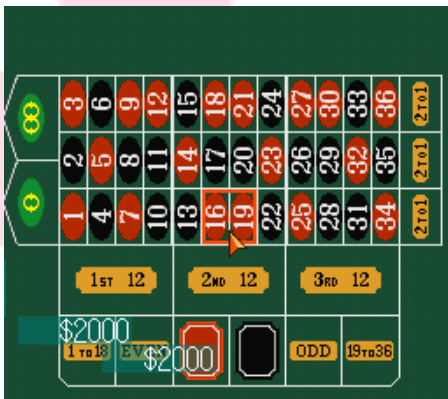
# SUPER CASINO 2

**Género:** Casino  
**Jugadores:** 1 a 4  
**Año:** 1994  
**Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Oersted  
**Publicado por:** Coconuts Japan

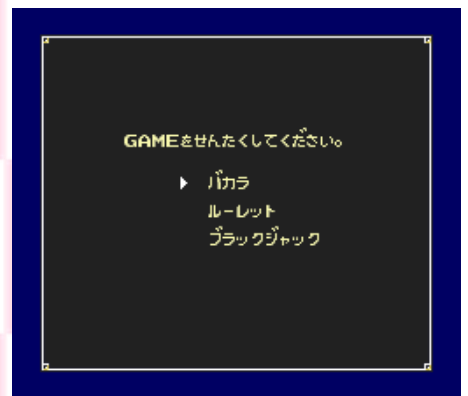


Super Casino 2 es la secuela de Super Caesar's Palace (también conocido como Super Casino en Japón) de manera que si jugasteis a ese juego ya os hacéis una idea de lo que os ofrece este.

En este juego controlamos a un tipo que pretende hacerse rico a base de apostar en casinos, y esa será precisamente nuestra tarea. Podemos movernos por el casino, jugar a los diferentes juegos (sentándonos en los asientos) y obtener el password hablando con la chica que está donde pone Cashier. Cuando tengamos una cantidad de dinero considerable podremos acceder a la zona VIP del casino.

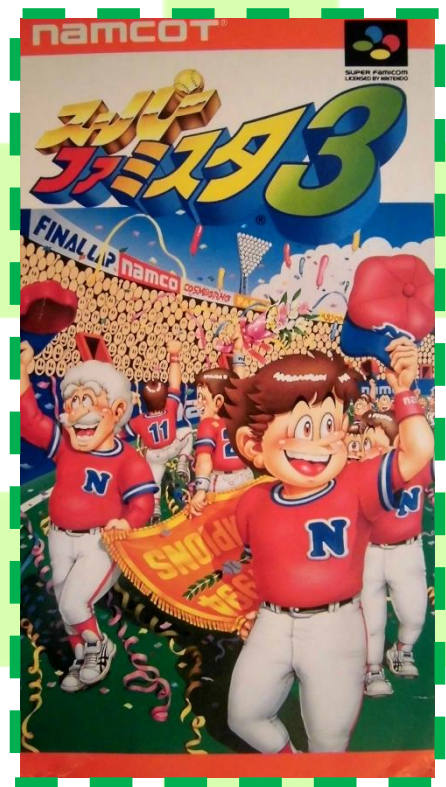


El menú principal nos da dos opciones (en inglés) el modo Historia o Multijugador. Si elegís multijugador os preguntarán los jugadores, luego otro menú con los juegos (en japonés) y luego otro con las rondas. Si elegís el modo historia aparecerá otro menú (en inglés) donde elegiremos si empezamos desde el principio o usamos un password. Salvo la historia y algún dialogo, los textos mientras jugamos están en inglés.



# SUPER FAMISTA 3

**Género:** Deportes (Béisbol)    **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1994    **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Namco    **Publicado por:** Namco

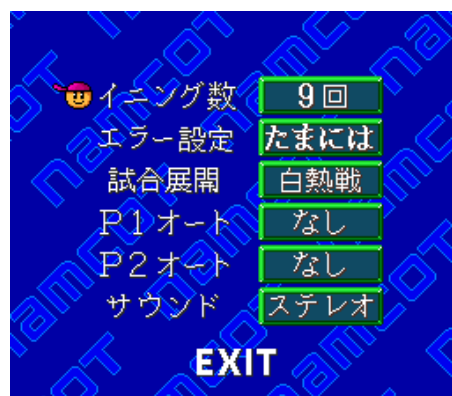


Super Famista 3 es el tercero de los cinco juegos de béisbol de esta saga en Super Famicom de los cuales solo el primero llegó a occidente (con el correspondiente lavado de cara) bajo el nombre *Super Batter Up*. Todos estos juegos forman parte de la larga saga de juegos de béisbol *Family Stadium/Famista* de Namco.

Este juego conserva todas las señas de identidad de los anteriores: gráficos sencillos con colores llamativos, personajes cabezones y animaciones graciosas. Que no os engañe su aspecto, es un juego de béisbol muy divertido y completo, además aprender a jugar es bastante fácil. Como nota curiosa decir que el juego tiene licencia de la Nippon Professional Baseball, de manera que hay equipos reales.



El juego está en japonés, pero el menú principal está en inglés y facilita mucho las cosas. El menú de opciones nos deja modificar la duración del partido (Innings), si queremos que se cometan errores, una opción que no he podido descifrar, luego dos opciones de control automático para el jugador 1 y 2 y el tipo de sonido. Si iniciamos una liga tendremos que elegir los equipos y podremos modificar las opciones ya comentadas (como los Innings), quien controla cada equipo y si queremos DH (Designated Hitter) o no.



# SUPER FIRE PRO WRESTLING: QUEEN'S SPECIAL

**Género:** Lucha Libre

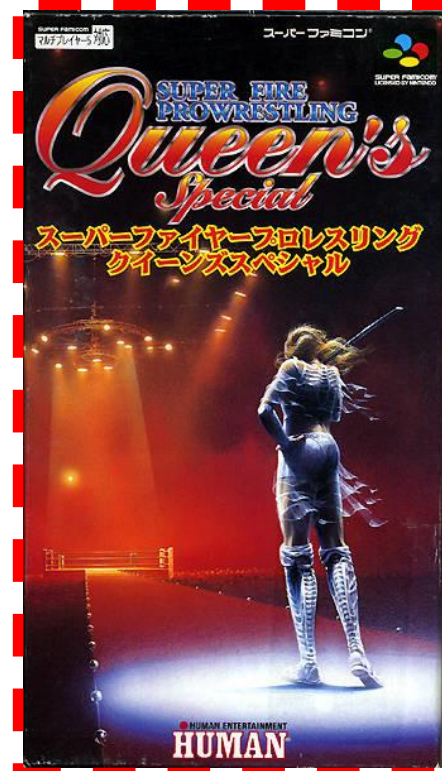
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Human

**Publicado por:** Human

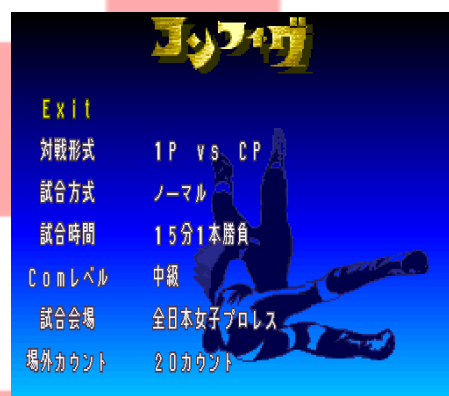
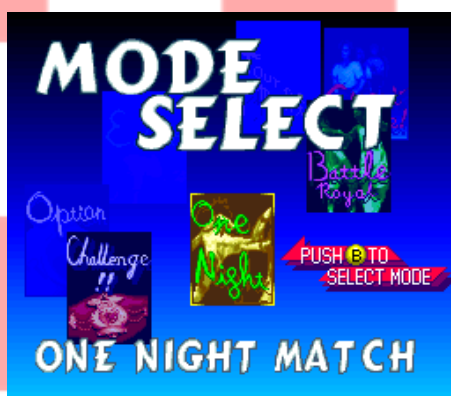


Este juego de la saga *Fire Pro Wrestling* está centrado en luchadoras, y nos deja elegir entre 38 diferentes, además de crear nuevas a nuestro antojo.

Las luchadoras pegan con A, B, Y, corren con X, agarran con un botón de pegar y si tocamos el botón y una dirección harán una llave, si lo hemos hecho con el timing correcto, ya que al igual que en el resto de juegos de esta saga, todo depende del ritmo y no de aporrear botones.

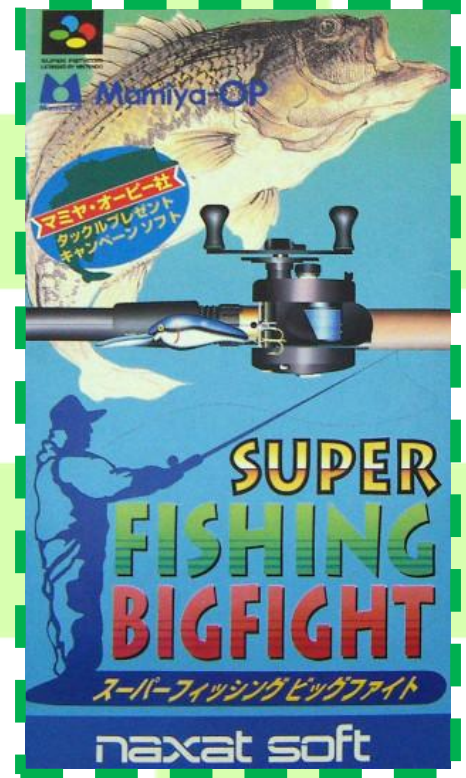
El menú principal está en inglés, pero dentro de cada modo encontraremos algunas opciones en japonés. En Challenge! Nos dan tres opciones: individual, por pareja o usar un luchador editado por nosotros. En One Night Match y Elimination aparecerá el menú de "opciones comunes" donde elegiremos el número de jugadores y tras eso las reglas (normal, cuenta atrás, solo sumisión, no poder salir del ring) el tiempo, la dificultad, el ring y la cuenta atrás fuera del ring. En Battle Royal elegiremos entre tres opciones: Normal, Ilimitado (las luchadoras eliminadas vuelven) y equipos (el primer equipo que pierda sus luchadoras pierde) tras eso aparecerán las "opciones comunes". En Tournament también aparecerá el menú de "opciones comunes" pero con una nueva opción al final que nos permite que los luchadores se elijas aleatoriamente o tenga que hacerlo el jugador.

El modo Edit nos da tres opciones: crear, cargar y borrar. Dentro de crear podremos modificar aspecto, nombre, estadísticas, opciones varias (su tema musical, sus hábitos en el ring), movimientos, comportamiento si lo lleva la consola, su perfil (código sanguíneo, color favorito, récords) y salvar partida. En Opciones podemos modificar el tipo de sonido, escuchar las músicas, volumen y borrar todos los datos.



# SUPER FISHING BIG FIGHT

**Género:** Deportes (Pesca)      **Jugadores:** 1  
**Año:** 1994      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Geo Factory      **Publicado por:** Naxat Soft



Super Fishing Big Fight es un juego de pesca bastante interesante y asequible para los jugadores que no están acostumbrados a este tipo de juegos, incluso incluye un modo de práctica.

Antes de empezar a pescar nos dejarán elegir el lugar donde queremos hacerlo en un mapa y tras ello veremos a nuestro pescador en la barca. Si presionamos el botón Y volveremos al mapa para cambiar el sitio de pesca, si presionamos X consultaremos la caja de cebos y si presionamos B iremos al menú de información. Para tirar la caña hay que presionar varias veces el botón A (para la fuerza y la distancia) y a partir de ahí toca ser paciente y jugar con el cebo para atraer a los peces. Si presionamos izquierda, derecha L o R moveremos la caña a los lados, con el botón B recogeremos el sedal rápidamente y con botón el A iremos recogéndolo poco a poco (ideal para cuando pican los peces).



El menú principal, las opciones, los menús y el texto que vemos mientras jugamos están en inglés. Si cuando estamos pescando entramos en el menú de información veremos que está en japonés pero básicamente vale para comprobar el status, mirar el equipo que tenemos, recibir consejos y ver el ranking.



# SUPER FORMATION SOCCER 96

## World Club Edition

**Género:** Deportes (Fútbol)

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Human

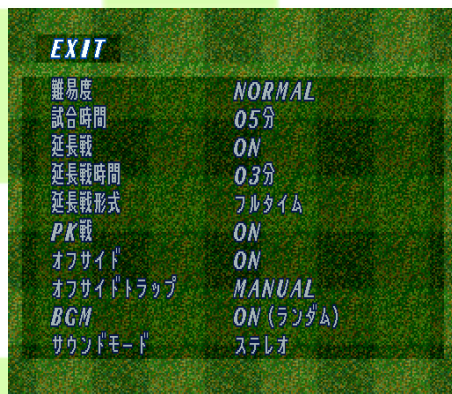
**Publicado por:** Human



Último juego de esta serie en SNES, y al igual que algunos anteriores de la saga, existen versiones con caja diferente. En esta ocasión los equipos elegidos son los clubs de futbol más famosos del mundo (bueno, la versión falsa, porque los nombres están modificados). El apartado jugable y los controles siguen la tónica de lo iniciado en *Super Soccer* y sus secuelas sin demasiadas sorpresas. También se mantiene la posibilidad de jugar a 4 jugadores.



El menú está en japonés y nos muestra los modos a la izquierda y las variantes a la derecha, para que no haya confusión pondré el modo y entre paréntesis las opciones. De modos tenemos: Exhibición (partido suelto y penaltis) competición (empezar o continuar), un modo supervivencia (si nos marcan un gol, perdemos) y las opciones. Dentro de opciones tenemos: dificultad, duración, si queremos prórroga, tiempo de la prórroga, fin de la prórroga (por tiempo, gol de oro), si queremos penaltis, si queremos fuera de juego, otra opción de fuera de juego que no logro entender, si queremos música y el tipo de sonido.





# SUPER INDY CHAMP

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Open System

**Publicado por:** Forum

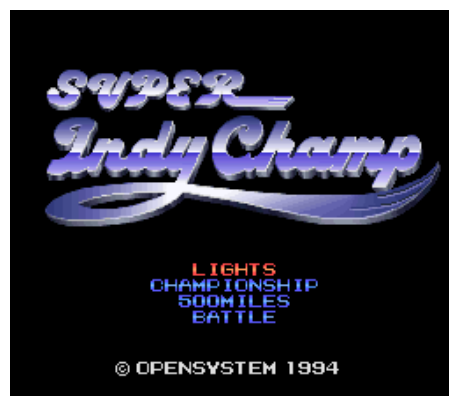


*Super Indy Champ* es un juego de carreras que se quedó en Japón pese a que está en inglés casi completamente.

Antes de la carrera podemos usar un perfil existente (no son pilotos reales, pero algunos se parecen a los que había en aquella época) o crear el nuestro. Hay bastantes modos de juego (campeonato, contrarreloj, duelo, exhibición, carrera...). En el modo carrera empezaremos en lo más bajo y tendremos que ir ganando para ir subiendo de categoría. Los controles son muy sencillos, nuestro coche acelera con B y frena con X, B e Y. Si nos chocamos tendremos que presionar rápidamente los botones para recuperar el control del vehículo. Antes de las carreras podemos entrar en "Settings" y personalizar los elementos del coche de una manera bastante sencilla.



Afortunadamente el inglés es el idioma predominante en el juego, prácticamente todos los menús y opciones están en ese idioma. Hay algo de japonés, pero es bastante mínimo.



# SUPER PINBALL II

## The Amazing Odyssey

**Género:** Pinball  
**Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1995  
**Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** KAZe  
**Publicado por:** Meldac



*Super Pinball II: The Amazing Odyssey* es la secuela de *Super Pinball: Behind the Mask*. Al contrario de lo que sucedió con su primera parte, este juego nunca se lanzó fuera de Japón.

Nos encontramos ante un juego de pinball que nos ofrece dos modos de juego: el modo Competition (para uno o dos jugadores) y el modo Conquest (para un jugador y donde tenemos que hacer suficientes puntos para pasar de una mesa a otra).

Hay tres mesas de juego: Space Sister (de ciencia ficción), Spy Eyes (basada en películas de James Bond y Showtime (con temática circense). Su jugabilidad es sencilla e intuitiva, no hay mucho que explicar.

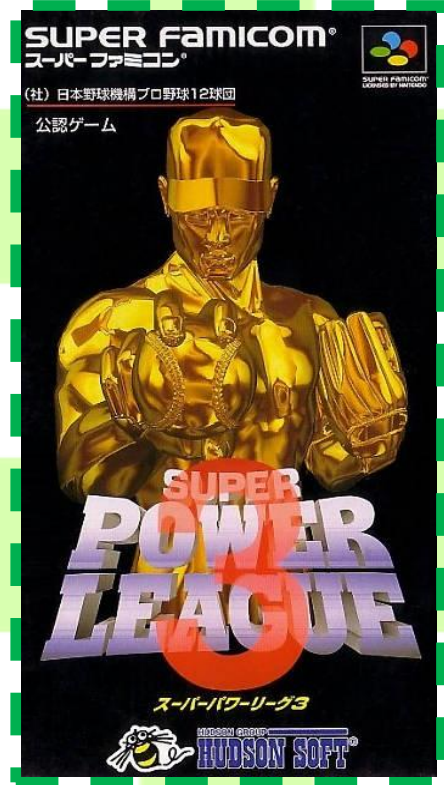


Este es uno de esos juegos que, pese a ser exclusivos de Super Famicom, están totalmente en inglés.



# SUPER POWER LEAGUE 3

**Género:** Deportes (Béisbol)      **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1995      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Now Production      **Publicado por:** Hudson Soft



En el Volumen 1 de estos Extras hablé de los dos primeros *Super Power League* de Super Famicom. En esta ocasión continuaré con la saga comentando la tercera parte.

Hay bastante variedad de modos de juego, incluyendo un modo All Star donde podemos jugar con equipos formados por los mejores jugadores. En general la jugabilidad es similar al resto de juegos de la serie: controles fáciles, pero difícil de dominar, así que de primeras este juego puede parecer un tanto exigente, pero vale la pena dedicarle tiempo para ver cómo vamos mejorando.

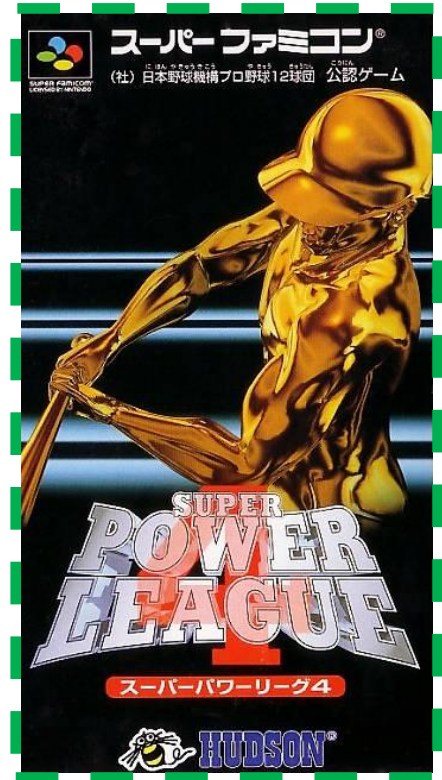


Pese a que hay bastante texto en japonés, el hecho de que el menú principal esté en inglés ayuda a moverse por el juego. El menú de opciones está en japonés pero es fácil moverse por el ya que la parte de arriba son opciones del partido: los turnos (Innings), Called y dificultad y la de abajo opciones de sonido.



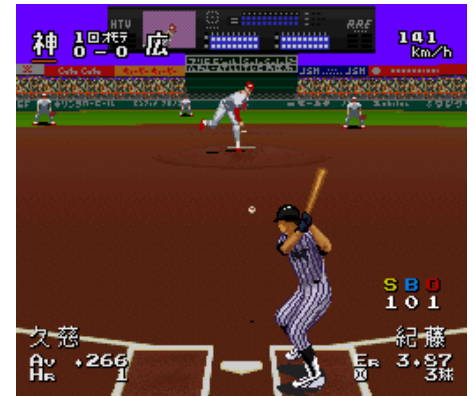
# SUPER POWER LEAGUE 4

**Género:** Deportes (Béisbol)      **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1996      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Now Production      **Publicado por:** Hudson Soft

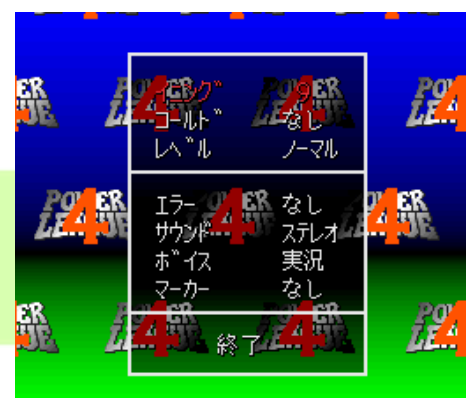


Cuarto y último juego de la saga en Super Famicom, debido a ello está algo más pulido gráfica y jugablemente que sus antecesores.

Los modos de juego típicos de esta clase de juegos (Exhibición, Liga, All Star...) están incluidos en este juego así como la opción de editar equipos que ya se había visto en juegos anteriores. La jugabilidad es la misma (se lanza con el botón A y se batea de diferentes formas con A, B o X). Aunque empezar a jugar a este juego es bastante sencillo, enseguida nos daremos cuenta que ganar a la consola no es fácil, así que tendremos que ser muy perseverantes para conseguir mejorar y perfeccionar nuestro juego.



El juego tiene texto en japonés (algunas opciones, los nombres de los jugadores...) pero el menú principal está en inglés y eso ayuda mucho a la hora de saber a lo que estamos jugando. El menú de opciones está en japonés pero está dividido de la misma manera que el resto de juegos de la serie: en la parte de arriba las opciones de juego (Innings, Called y dificultad) y en la de abajo opciones de sonido.



# SUPER PUYO PUYO

**Género:** Puzzle

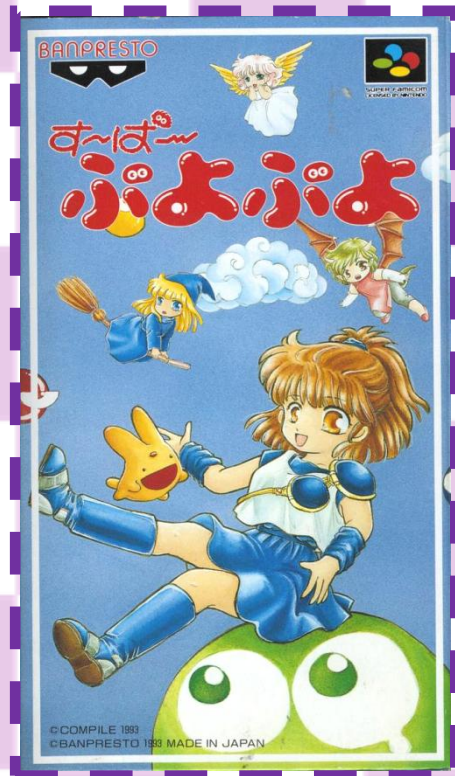
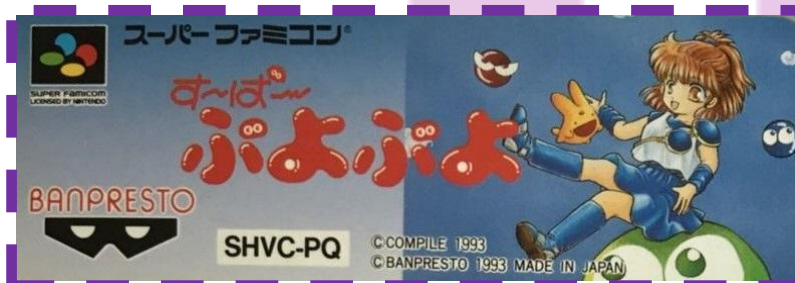
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollado por:** Compile

**Publicado por:** Banpresto



*Super Puyo Puyo* es la versión de SNES del clásico *Puyo Puyo* de Compile. Este juego fue la base sobre la que se hizo *Kirby's Avalanche* (en América) y *Kirby's Ghost Trap* (en Europa). Básicamente son el mismo juego, pero con personajes diferentes.

La base de este juego es unir piezas del mismo color, al hacerlo desaparecerán. Si unimos piezas de un color y desaparecen, las piezas que estén encima caerán y podrán provocar combos. Al hacerlo le tiraremos "piezas basura" a nuestro rival, que tendrá que eliminarlas a base de desaparecer piezas y hacer combos. En los modos versus podemos elegir la dificultad antes de empezar la partida.



El juego está en japonés, pero los menús son muy sencillos. La primera opción es el modo para un jugador, la segunda el modo versus, la tercera el modo para practicar (el modo infinito) y la última opciones (que afortunadamente están en inglés) dentro de opciones hay otra página de opciones (también en inglés).



# SUPER TRUMP COLLECTION

**Género:** Cartas

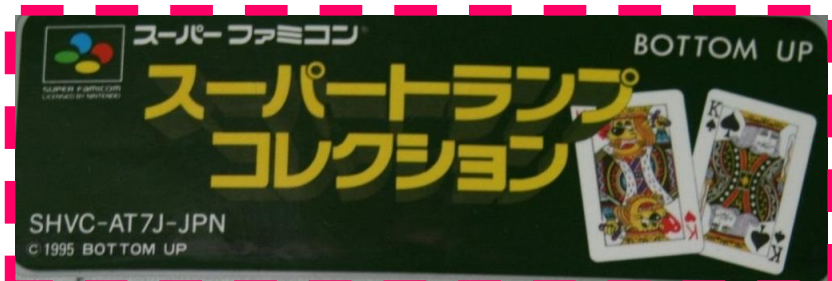
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Botom Up

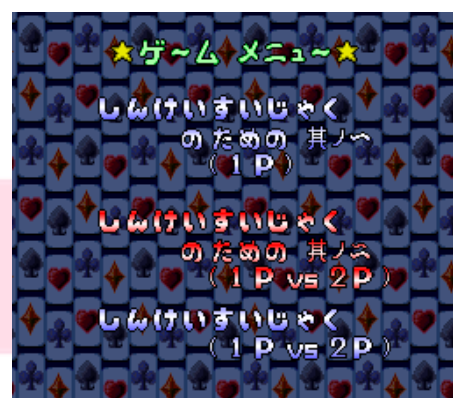
**Publicado por:** Bottom Up



*Super Trump Collection* es un recopilatorio de juegos de cartas, algunos de ellos conocidos por todos y otros no tanto (aunque también es verdad que en esto de las cartas, hay muchos juegos similares que son variantes de otros y eso puede confundir). Se incluyen 7 juegos diferentes: Poker, Black Jack, Memory (juntar parejas), President (también conocido como Gran Dalmuti), Mau-Mau (se juega de manera similar a Uno o Crazy Eights), Speed (tenemos que librarnos de las cartas lo más rápido posible poniéndolas encima de las pilas centrales, pero solo podremos poner cartas que sean un número mayor o menor que la que hay en la cima de la pila) y Sevens (tenemos que ir colocando cartas adyacentes a las que ya están colocadas).



El menú principal está en inglés y la selección de juego está en japonés e inglés. Los juegos son: Memory, Mau-Mau, Speed, Sevens, President (Gran Dalmuti) Poker y Black Jack. Tras elegir uno aparecerán los modos de juego (en japonés o inglés) y después algunas reglas que podremos modificar, pero no lo recomiendo porque están en japonés (salvo que conozcáis muy bien las reglas del juego).



## SUPER ULTRA BASEBALL 2

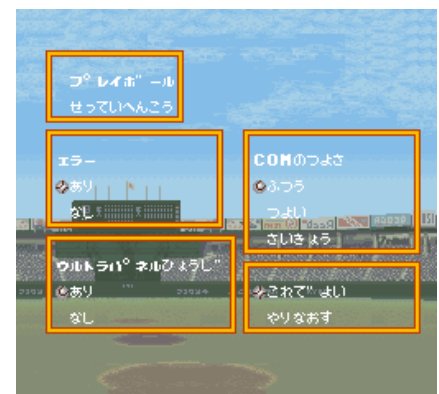
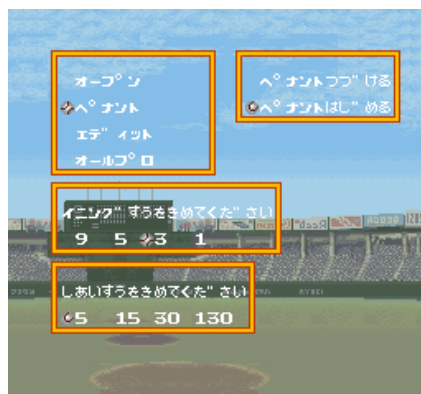
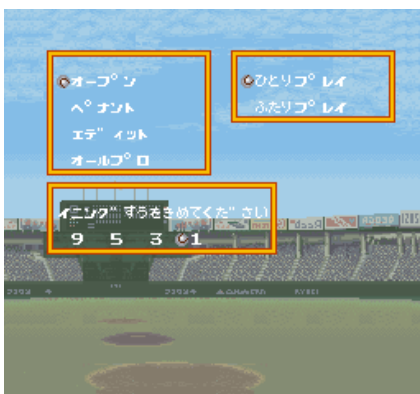
**Género:** Deportes (Béisbol)    **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1994    **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Culture Brain    **Publicado por:** Culture Brain



Otro juego de béisbol desarrollado por Culture Brain. En esta ocasión nos encontramos con la secuela de *Super Baseball Simulator 1000* (juego conocido en Japón como *Super Ultra Baseball*) pero también está hermanado con la saga *Ultra Baseball Jitsumeiban*, hasta el punto que usa el mismo menú y también tiene equipos (la Ultra Liga) que pueden usar súper poderes al jugar (se activan con el botón X). Su jugabilidad es bastante sencilla y es muy fácil aprender ya que tenemos varios botones para batear o lanzar la pelota con diferente fuerza o velocidad, que podemos combinar con la cruceta para obtener efectos diversos.



El menú principal nos ofrece los modos: Exhibición (después un jugador o dos y tras eso elegir la duración del partido en Innings), Carrera (continuar una o empezarla y después el número de partidos y de Innings), Editar (después crear, borrar o mirar equipo) y All-Stars (después número de jugadores e Innings). Tras elegir equipo, veremos un menú con dos opciones: jugar o ver las Opciones de partido, donde elegiremos si queremos errores o no, en caso de haber elegido equipos de Ultra Liga, aparecerá una opción sobre si queremos súper tiros o no, luego aparecerá la dificultad de la consola y finalmente aceptar o volver atrás.



# THE GREAT BATTLE IV

**Género:** Acción/Plataformas

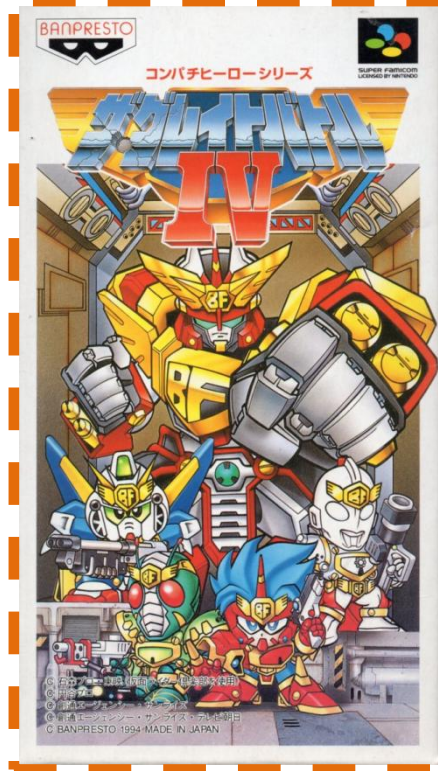
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Sun L

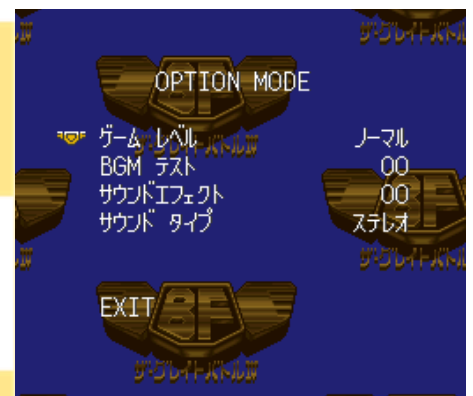
**Publicado por:** Banpresto



*The Great Battle IV* es otro de esta saga, donde se unen Gundam, Ultraman, Kamen Rider y la mascota de Banpresto (Fighter Roar). En este juego alternaremos disparar a enemigos y zonas de plataformas. Podemos saltar (B), disparar (Y), elegir personaje (X) y cambiar de personaje (A). Con R nos cubriremos y con SELECT usaremos una bomba. El botón L varía según el personaje (Ultraman lanza su rayo, Kamen Rider bloquea su movimiento para disparar a cualquier dirección sin moverse, Gundam usa su espada...). Cada personaje tiene su propia arma (que podrá mejorar con ítems) y habilidades especiales propias que nos ayudarán a progresar en el juego: Kamen Rider puede trepar por paredes, Ultraman puede convertirse en bola (presionando el botón de salto unos segundos) para entrar por sitios estrechos, Gundam y Fighter Roar tienen doble salto. En algunos momentos controlaremos al robot gigante Compatible Kaiser.



La historia y los diálogos están en japonés, pero el menú principal está en inglés. Las opciones están en japonés y nos ofrecen lo siguiente: dificultad, escuchar el test de sonido y elegir tipo de sonido.





# THUNDERBIRDS

## Kokusai Kyuujotai Shutsudou Seyo!!

**Género:** Disparos

**Jugadores:** 1

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Nova Co.

**Publicado por:** Cobra Team



*Thunderbirds* fue una serie de televisión de marionetas que pilotaban diversos vehículos y se dedicaban a misiones de rescate. Esa es la idea que se esconde tras este juego de Super Famicom.

Al empezar a jugar veremos que existen una serie de misiones a completar. Al elegir una iremos con el vehículo que nos toque (hay varios) a efectuar la misión de rescate camuflada a modo de shooter de naves, ya que tendremos que disparar a enemigos y a elementos del escenario para abrirnos paso. Con el botón A nuestra nave girará a izquierda o derecha, con B (o adelante) avanzará, con Y disparará y con X usará su habilidad secundaria (que pueden ser armas o elementos de rescate). Obviamente hay momentos donde esa fórmula sufrirá variaciones (como los niveles donde no podemos movernos libremente).



Aunque hay texto informativo en japonés antes y durante la misión, los menús y la selección de misiones están en inglés.



# TOUGE DENSETSU: SAISOKU BATTLE

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Lenar

**Publicado por:** Bullet Proof Software



*Touge Densetsu: Saisoku Battle* es un juego de carreras de motos. La idea es ganar al rival intentando tener el mínimo contacto con él y alcanzar así la máxima velocidad.

A nivel de controles el juego es bastante sencillo (aunque los cambios de marcha son manuales).

Además de aprendernos las rutas para hacerlas en el mínimo tiempo posible, conviene preparar bien la moto antes de la carrera. Afortunadamente hacerlo es muy sencillo ya que aparece un menú con opciones y cada opción es una parte de la moto donde se nos muestran las piezas con un dibujo y texto en inglés, curiosamente también podemos elegir el color de nuestra ropa, casco y moto.



El menú principal está en japonés y nos da a elegir entre el modo principal de un jugador, el versus, el de carreras rápidas (tenemos un tiempo límite para correr) y opciones. Las opciones están en japonés pero son mayormente las opciones de configuración del mando.



## UGOKU E VER. 2.0: ARYOL

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollado por:** Altron

**Publicado por:** Altron

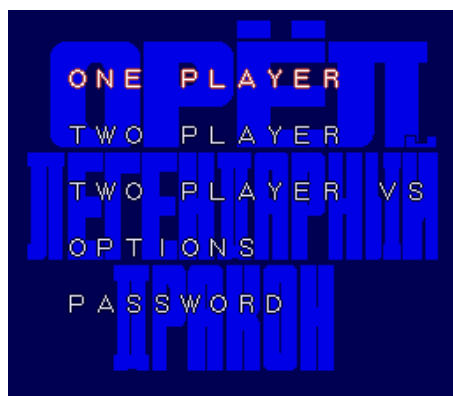


*Ugo E Ver. 2.0: Aryol* es uno de los nombres más raros que se le puede dar a un videojuego, pero en esencia nos encontramos con una secuela espiritual de *Olivia's Mystery* (comentado en el volumen 2 de estos Extras).

En este juego tendremos que ir resolviendo la historia a base de hacer puzzles de los de toda la vida, de esos de juntar piezas hasta hacer una imagen completa. Puede sonar fácil pero no lo es, principalmente debido a que las imágenes no solo están giradas, sino que encima representan una escena en movimiento, lo cual puede despistar muchísimo. A eso hay que sumarle que hay piezas falsas solo para fastidiar. Además del modo principal, hay modos para dos jugadores y la posibilidad de continuar con Passwords. En lo que respecta al control, podemos jugar con mando o con el ratón de SNES.



El menú está en inglés y las opciones también, lo cual es de agradecer. La historia del juego está en japonés, pero si vamos al menú de opciones podemos cambiar el idioma por inglés, lo cual nos permitirá disfrutar del juego plenamente.



# ULTRA BASEBALL JITSUMEIBAN

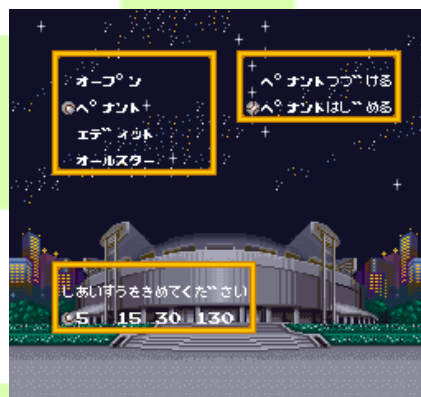
**Género:** Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1992 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Culture Brain **Publicado por:** Micro Academy



Este es uno de los muchos juegos de béisbol desarrollados por Culture Brain. Su jugabilidad es sencilla pero tiene añadidos interesantes, pues con el botón X podremos activar los súper lanzamientos o súper golpes (solo si jugamos con equipos de Ultra Liga).



Los menús están en japonés y van apareciendo conforme elegimos opciones: El menú principal tiene los modos disponibles: Exhibición, Carrera, Editar y All-Stars. Si elegimos Exhibición nos preguntarán el número de jugadores (1 o 2) y la duración del partido en número de segmentos (Innings). Si elegimos el modo Carrera nos preguntarán si queremos continuar o empezar y el número de partidos e Innings. En Editar veremos: crear equipo, borrar equipo y mirar equipo y tras elegir podemos modificar los equipos. Si elegimos All-Stars nos preguntarán el número de jugadores e Innings y tras eso podemos elegir los jugadores o elegir la opción más corta de abajo para pasar al partido. Antes de empezar a jugar, aparecerá un menú con dos Opciones: Jugar y Opciones de partido, donde aparecerá un menú sobre si queremos errores o no, (tras eso, en caso de haber elegido equipos de Ultra Liga, aparecerá una opción sobre si queremos súper tiros o no), luego aparecerá la dificultad de la consola y finalmente aceptar o volver atrás.



## YU YU HAKUSHO 2: Kakutou no Sho

**Género:** Lucha

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** TOSE

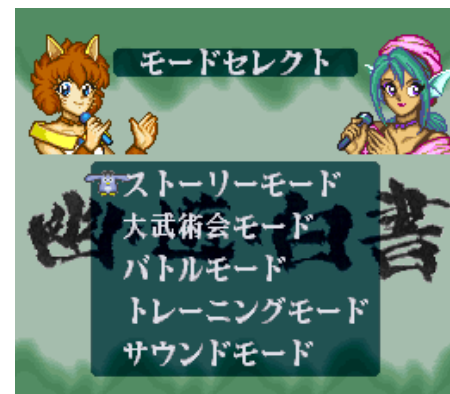
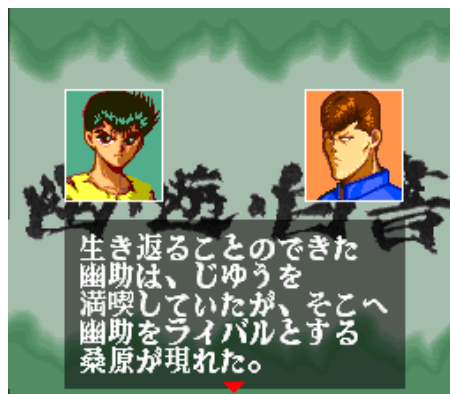
**Publicado por:** Namco



Yu Yu Hakusho 2 Kakutou no Sho es uno de los cuatro juegos de lucha de esta saga en SNES. Los personajes pelean con los botones A, B, X e Y) y los ataques especiales que se hacen con los típicos movimientos de este género (medio círculo y botón, cuarto de círculo y botón...) si pausáis en el modo práctica veréis los ataques del personaje. Durante el combate veremos que los personajes tienen 3 barras, la de vida, la de energía (que se vacía al hacer ataques especiales) y una pequeña amarilla que si se llena dejará al personaje aturdido. Si tenemos poca vida y la barra de energía llena podemos hacer un súper ataque especial. Hay 10 personajes, pero se pueden desbloquear más con un truco.



El juego está en japonés, pero es fácil moverse por los menús. El menú principal nos ofrece: Historia (empezamos con Yusuke sin ataques especiales, pero luego va mejorando), Torneo, Versus, Entrenamiento y opciones de sonido. Al seleccionar cualquier modo de juego veremos dos opciones: jugar o cambiar la configuración de botones (y si queremos activar hacer los ataques especiales presionando L+R o R+L).



# YUUJIN NO FURI FURI GIRLS

**Género:** Tablero

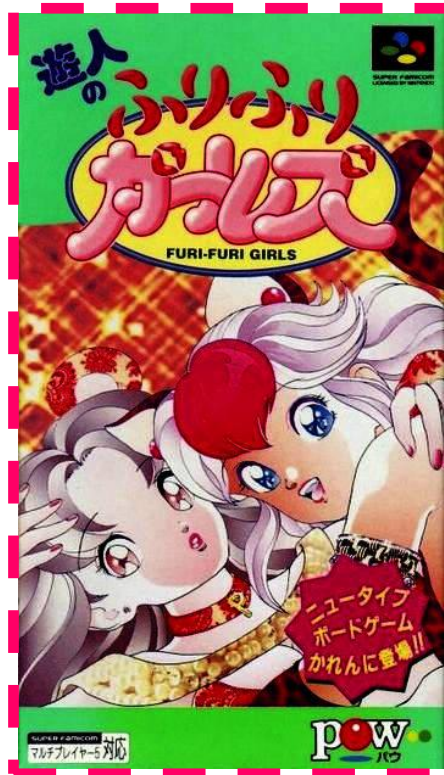
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

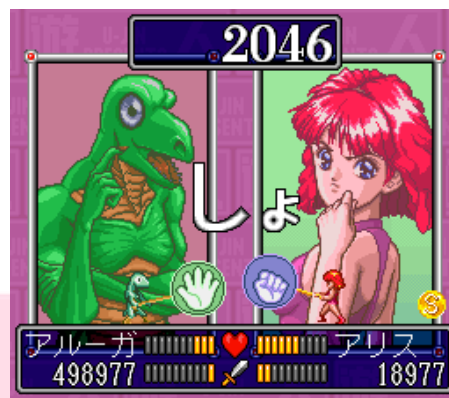
**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Pow

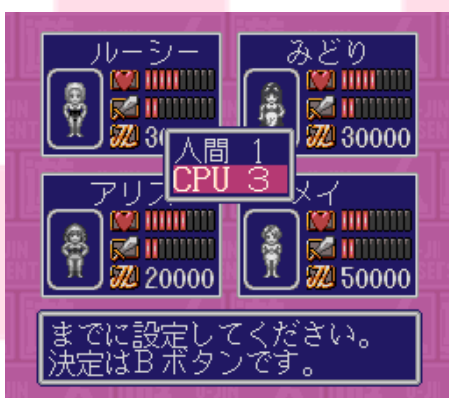
**Publicado por:** Pow



Yuujin no Furi Furi Girls es un juego de tablero protagonizado por chicas sexys dibujadas al estilo del dibujante Ube Yamaguchi (U-Jin). La meta del juego es llegar a la casilla donde está el enemigo que tiene la llave, derrotarlo, y llegar con la llave a la meta. Para movernos por el mapa tiraremos un dado y elegiremos hacia dónde ir, tras eso saldrá una ruleta y según lo que salga sucederá algún evento (que aparezca algún tesoro o enemigo, que nos dejen fastidiar a otro personaje...). Si caemos en una casilla donde hay un enemigo u otro jugador empezará un combate, que se resuelve jugando a piedra, papel, tijeras. En caso que el personaje que lleva la llave pierda un combate, el ganador se quedará la llave. Mientras más fuerte sea nuestro personaje más vida quitará en el combate.



El juego está en japonés, aunque hay algo de texto en inglés. Al empezar a jugar nos preguntarán el número de jugadores humanos y de la CPU y luego nos preguntarán si es correcto o no. Tras eso elegiremos nuestro personaje y le podremos poner nombre, tras hacerlo nos preguntarán si es correcto o no, y finalmente elegiremos el escenario y empezaremos a jugar. Durante la partida veremos texto informativo cada vez que pase algo (aparezca un enemigo, fastidie a otro personaje...).



# ZELDA NO DENSETSU



**Género:** Aventura/Action RPG

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Satellaview

**Desarrollador:** Nintendo

**Publicado por:** St. Giga

Este juego (también conocido como *BS Zelda no Densetsu*) apareció en 1995 para Satellaview y es una especie de remake del primer *Zelda* de NES, con gráficos mejorados y cambios jugables. Al ser una emisión en vivo sucedían eventos especiales en momentos concretos (como eliminar a todos los enemigos) y contaba con voces y música en directo, por eso hay un temporizador en la parte superior derecha de la pantalla.

El estilo de juego es el mismo, hay que buscar las mazmorras y superarlas, consiguiendo así ítems que nos servirán para progresar en el juego. Además de añadir cambios en el mapa y las mazmorras, la diferencia más llamativa es que Link ha sido sustituido por el chico y la chica que son mascotas del Satellaview.

Este juego está dividido en varias partes (como muchos de Satellaview) y consta de dos variantes (conocidas como Map 1 y Map 2). Existen roms que unen todas las partes en un único juego y que cambian al protagonista por Link y otras donde si grabas y vuelves a empezar avanzas de una parte a otra.



No suelo incluir juegos de este tipo en estos Extras debido a que se basan en los diálogos para avanzar lo cual es difícil al estar en japonés. Afortunadamente el primer *Legend of Zelda* el texto es muy escaso, ya que solo hablan los ancianos y solo aparecen en momentos concretos (en tiendas o escondidos en cuevas y mazmorras, dando pistas de relativa utilidad) así que cualquier veterano de la saga no necesita entender el texto. Incluso los novatos pueden avanzar en el juego con paciencia, ya que está plenamente enfocado en su jugabilidad y resolución de puzzles. Existe otro *Zelda* de Satellaview que es una variante de *A Link to the Past*, pero ese sí que usa el texto de manera constante y por lo tanto no puedo recomendarlo.



# ZEN-NIPPON PRO WRESTLING 2: 3-4 BUDOKAN

**Género:** Lucha Libre

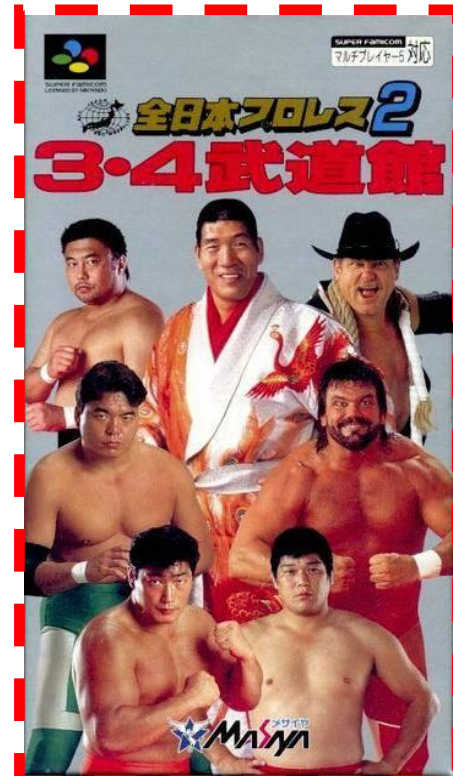
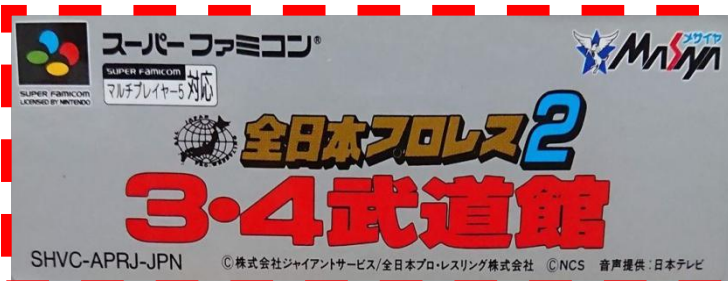
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Natsume

**Publicado por:** NCS/Masaya



Último juego de la saga *Zen Nippon Pro Wrestling* en esta consola, mantiene el control basado en timing y una jugabilidad similar a los anteriores.

Y, B, A sirven para pegar, X para correr. Cuando se agarren los luchadores tendremos que tocar uno de los botones de pegar (acompañados o no de una dirección) para hacer llaves (si presionamos arriba+Y podremos arrastrar al rival). El botón Y también levanta a los rivales del suelo, el B sirve para subir a las cuerdas o entrar y salir del ring. L sirve para hacer la cuenta atrás y R para burlarse del rival. Para saber lo débil que esta nuestro rival hay que fijarse en su aspecto (no hay barra de vida).

El menú principal nos da dos opciones: START y OPTIONS. Si elegimos START empezaremos el modo Budokan (donde tenemos que tratar de llenar el estadio de público). Lo primero que veremos será una pregunta y YES o NO. Si elegimos YES saldrán los combates ya predefinidos y empezaremos a jugar (podemos elegir que jugadores participan en cada combate). Si elegimos NO, podemos elegir las condiciones. Veremos tres columnas que son: Individual, parejas y Battle Royale, tras esto elegimos los cinco combates, los luchadores y los jugadores que participan.

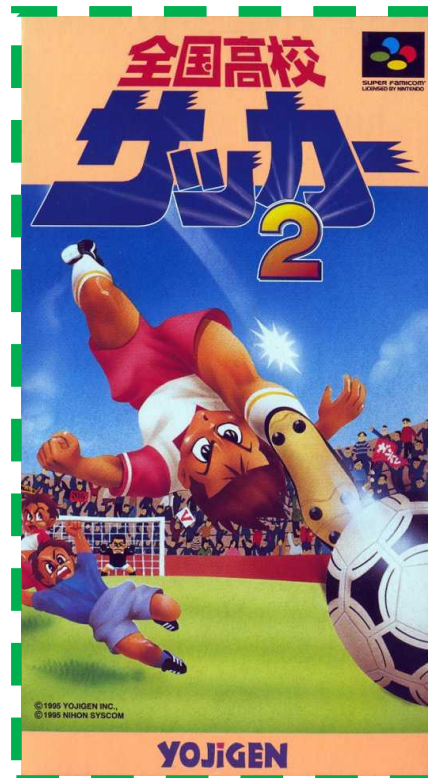
Si elegimos OPTION saldrán seis modos. En la fila de arriba: Campeonato mundial, Campeonato con parejas, Liga por parejas. En la fila de abajo: Liga en solitario, Versus y Battle Royale. Tras confirmar la decisión veremos la pantalla de opciones (en un inglés con alguna falta de ortografía, pero comprensible).





## ZENKOKU KOUKOU SOCCER 2

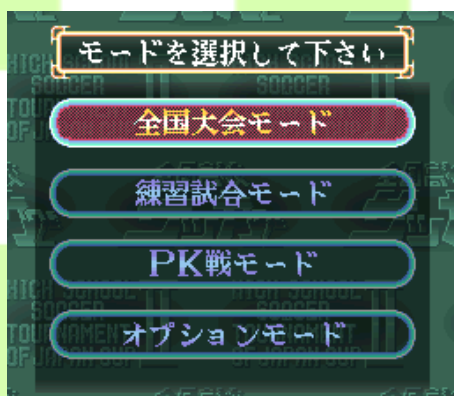
**Género:** Deportes (fútbol)      **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1995      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Syscom      **Publicado por:** Yojigen



*Zenkoku Koukou Soccer 2* es la segunda parte de esta trilogía donde compiten equipos de instituto japoneses. Este juego mantiene la selección de equipo de manera tan particular (primero elegimos la parte de Japón de donde queremos elegir el equipo y luego lo seleccionamos de una lista con todos ellos). Jugablemente es más ágil y rápido que su primera parte, pero sus controles siguen siendo sencillos ya que se usa el botón B para pasar y el botón A para chutar (mientras más presionemos el botón más fuerte el chute) y esos mismos botones se usan para robar la pelota suavemente (B) o de manera brusca (A).



El juego está en japonés (con algo de inglés). El menú principal nos da cuatro opciones: torneo, partido suelto, penaltis y opciones. Antes de jugar nos dejarán elegir un perfil guardado (o crear uno) tras elegir el equipo podremos renombrarlo si queremos (podemos usar letras occidentales) y también cambiar el nombre a los jugadores y los colores de la indumentaria. En el menú de opciones tenemos el tiempo de cada parte, el de la prórroga, si queremos música y una última opción que no he logrado descifrar.



Próximamente:

# ENTARA

DE **SUPER FAMILICOM** A  
スーパーファミコン

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 5

Con más de 70 juegos comentados



Captain Tsubasa J



Kamen Rider SD



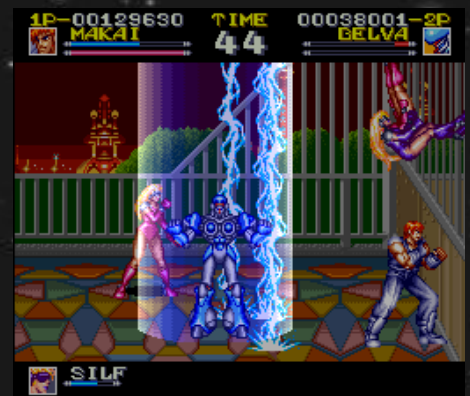
Sutte Hakkun



Gegege no Kitaro



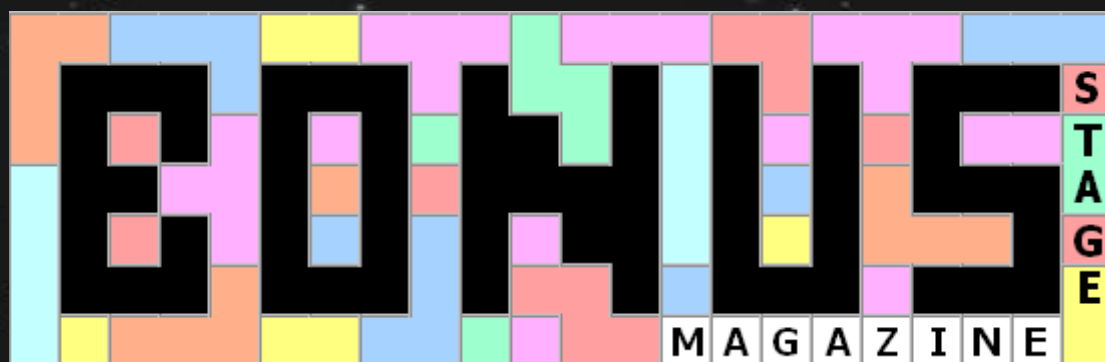
Mickey no Tokyo Disneyland



Ghost Chaser Densei

¡No te pierdas los números anteriores de la revista Bonus Stage Magazine!





2019

[http:// bonusstagemagazine.wordpress.com](http://bonusstagemagazine.wordpress.com)