

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

ENTARRA

FEBRERO 2020

NÚMERO 05



DE SUPER FAMILICOM A
スーパーファミコン

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 5

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

**BOMBERMAN 5 – HAT TRICK HERO 2 – CORON LAND – ZIG ZAG CAT
YU YU HAKUSHO FINAL – WRECKING CREW 98 – WAKU WAKU SKI
DORAEMON 3 – MICKEY NO TOKYO DISNEYLAND – KAMEN RIDER SD**

ÍNDICE

Introducción.....	04	JB The Super Bass	34
Descripción general	05	Jikkyou Oshaberi Parodius	35
Formato del juego	06	Kaizou Choujin Shubibinman Zero	36
Clasificación de los juegos	07	Kamen Rider SD	37
Índice de juegos por género	10	Kingyo Chuuihou! Tobidase!	38
Ace Wo Nerae!	11	Kishin Douji Zenki Denei Raibu	39
Alice no Paint Adventure	12	Kunio Kun no Dodgeball	40
Ashita no Joe	13	Makeruna! Makendou 2	42
Captain Tsubasa J	14	Matsukata Hiroki no Super Trawling	43
Coron Land	15	Mickey no Tokyo Disneyland	44
Deae Tonosama Appare Ichiban	16	Miracle Girls	45
Doraemon 3	17	Nakajima Satoru F1 Hero 94	46
Drift King Shutokou Battle 2	18	Nintama Rantarou 2	47
F1 Grand Prix Part III	19	Nintama Rantarou Special	48
Gambling Houroki	20	Ochan no Oekaki Logic	49
Gegege no Kitaro	21	Oraga Land Shusai	50
Gekitou Burning Pro Wrestling	22	Power Soukoban	51
Ghost Chaser Densei	25	Pro Yakyuu Nettou Puzzle Stadium	52
Go Go Ackman 3	26	Rendering Ranger R2	53
Golf Daisuki Out of Bounds Club	27	Saikyou: Takada Nobuhiko	54
GS Mikami Joreishi Wa Nice Body	28	Sailor Moon S Kurukkurin	55
Hack Trick Hero 2	29	SD F1 Grand Prix	56
Human Grand Prix 4	30	SD Hiryu no Ken	57
Isozuri – Ritou Hen	31	SD Kidou Senshi Gundam V	58
J. League 96 Dream Stadium	32	SD Ultra Battle Ultraman Densetsu	59
j. League Excite Stage 95	33	Seifuku Densetsu Pretty Fighter	60

Shanghai Banri no Choujou	61	Sutte Hakkun	73
Shin Ikkaku Senkin	62	The Great Battle V	74
Slam Dunk IH Yosen Kanzenban	63	Toride	75
Stardust Suplex	64	Ultra Baseball Jitsumeiban 2	76
Super Bomberman 5	65	Ultra Baseball Jitsumeiban 3	77
Super Famista 4	66	Undake 30 Same Game Mario	78
Super Fire Pro Wrestling X	67	Waku Waku Ski Wonder Spur	79
Super Gussun Oyoyo 2	68	Wrecking Crew 98	80
Super Kyuukyoku Harikiri Stadium	69	Yu Yu Hakusho Final	81
Super Kyuukyoku Harikiri Stadium 2	70	Zen Nippon GT Senshuken	82
Super Pachinko Taisen	71	Zenoku Koukou Soccer 96	83
Super Trump Collection 2	72	Zig Zag Cat	84

Si te gusta este EXTRA, echa un vistazo a los últimos números de **Bonus Stage Magazine**.



INTRODUCCIÓN

Pese a tener preparados los juegos de este volumen desde hace muchos meses, no pude sacarlo cuando tenía pensado (a mediados o finales del 2019) así que tanto este volumen como el último de todos los EXTRAS de Super Famicom a Super Nintendo saldrán en el 2020.

Si habéis leído los volúmenes anteriores ya sabéis de que van, si no, os lo explico rápidamente. Debido a que Super Famicom tuvo muchísimos juegos exclusivos que jamás salieron en América o Europa, decidí explorar el catálogo japonés en busca de todos aquellos que se pudiesen disfrutar sin tener ni idea de japonés (lo cual deja fuera a géneros que dependen del texto para poder progresar, como los RPGs).

Gracias a esa exhaustiva tarea pude extraer más de 400 juegos que he ido disfrutando desde hace más de 1 año, para luego clasificarlos por géneros y repartirlos por estos volúmenes. La idea inicial era elegir unos 100 juegos, pero se me fue de las manos y terminé multiplicando esa cifra notablemente.

Así que en estas páginas encontrareis juegos de Super Famicom que podréis disfrutar y perfectamente podrían haber llegado a occidente con una traducción ligera (o incluso sin tocar nada, pues algunos juegos japoneses están totalmente en inglés). Cada juego tiene una pequeña introducción de su desarrollo y controles, y una segunda parte donde se explican los menús o textos (en caso de ser necesario).

Os recomiendo que echéis un vistazo al Blog de BONUS STAGE MAGAZINE, donde encontraréis el resto de EXTRAS y un montón de artículos sobre videojuegos, personajes, periféricos y curiosidades, todos ellos provenientes de la revista **Bonus Stage Magazine** (y completamente gratis, por supuesto).

<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

2	

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.



Gekitou Burning Wrestling



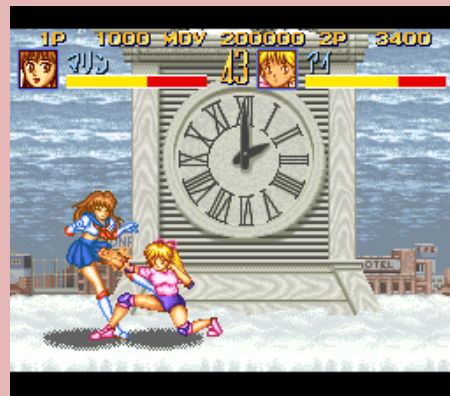
SD Hiryu no Ken



Yu Yu Hakusho Final



Makeruna! Makendou 2



Seifuku Densetsu



Stardust Suplex

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.



Ace wo Nerae!



Captain Tsubasa J



Ultra Baseball Jitsumeiban 3

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.



Rendering Ranger R2



Jikkyou Oshaberi Parodius



The Great Battle V

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.



Kamen Rider SD



Ghost Chaser Densei



Deae Tonosama Appare

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).



GS Mikami



Doraemon 3



Mikey no Tokyo Disneyland

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*).



Sailor Moon Kurukkurin



Wrecking Crew 98



Sutte Hakkun

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.



Zen Nippon GT



SD F1 Grand Prix



Waku Waku Ski

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.



Coron Land



Zig Zag Cat



Super Bomberman 5

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

Ashita no Joe	13
Gekitou Burning Pro Wrestling	22
Makeruna! Makendou 2	42
Saikyou Takada Nobuhiko	54
SD Hiryu no Ken	57
SD Ultra Battle Ultraman Densetsu	59
Seifuku Densetsu Pretty Fighter	60
Stardust Suplex	64
Super Fire Pro Wrestling X	67
Yu Yu Hakusho Final	81

ACCIÓN

Deae Tonosaba Appare Ichiban	16
Ge Ge Ge No Kitaro Fukkatsu Tenma Daiou	21
Ghost Chaser Densai	25
Kaizou Choujin Shubibinman Zero	36
Kamen Rider SD	37
Kishin Zouji Zenki Denei Raibu	39

VARIOS

Alice no Paint Adventure	12
Coron Land	15
Gambling Hourouki	20
Kingyo Chuuihou! Tobidase! Game Gakuen	38
Shin Ikkaku Senkin	62
Super Bomberman 5	65
Super Pachinko Taisen	71
Super Trump Collection 2	72
Zig Zag Cat	84

DISPAROS

Jikkyou Oshaberi Parodius	35
Rendering Ranger: R2	53
SD Kidou Senshi Gundam V Sakusen Shidou	58
The Great Battle V	74

CARRERAS

Drift King Shutokou Battle 2	18
F1 Grand Prix Part III	19
Human Grand Prix 4	30
Nakajima Satoru F1 Hero 94	46
SD F1 Grand Prix	56
Waku Waku Ski Wonder Spur	79
Zen Nippon GT Senshuku	82

DEPORTES

Ace Wo Nerae!	11
Captain Tsubasa J	14
Golf Daisuki: Out of Bounds Club	27
Hat Trick Hero 2	29
Isozuri – Ritou Hen	31
J. League 96 Dream Stadium	32
J. League Excite Stage 95	33
JB The Super Bass	34
Kunio Kun no Dodgeball da yo Zenin Shuugo	40
Matsukata Hiroki no Super Trawling	43
Slam Dunk 2	63
Super Famista 4	66
Super Kyuukyoku Harikiri Stadium	69
Super Kyuukyoku Harikiri Stadium 2	70
Ultra Baseball Jitsumeiban 2	76
Ultra Baseball Jitsumeiban 3	77
Zenkoku Koukou Soccer 96	83

PUZLE

Ochan no Oekaki Logic	49
Oraga Land Shusai	50
Power Soukoban	51
Pro Yakyuu Nettou Puzzle Stadium	52
Sailor Moon S Kurukkurin	55
Shanghai Banri no Choujou	61
Super Gussun Oyoyo 2	68
Sutte Hakkun	73
Toride	75
Undake 30 Same Game Mario	78
Wrecking Crew 98	80

PLATAFORMAS

Doraemon 3	17
Go Go Ackman 3	26
GS Mikami Joreishi wa Nice Body	28
Mickey no Tokyo Disneyland Daibouken	44
Miracle Girls	45
Nintama Rantarou 2	47
Nintama Rantarou Special	48

ACE WO NERAE!

Género: Deportes (Tenis)

Jugadores: 1 a 4

Año: 1993

Formato: Cartucho

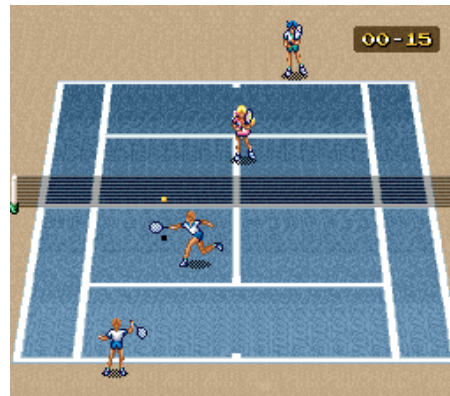
Desarrollador: Telenet Japan

Publicado por: Telenet Japan

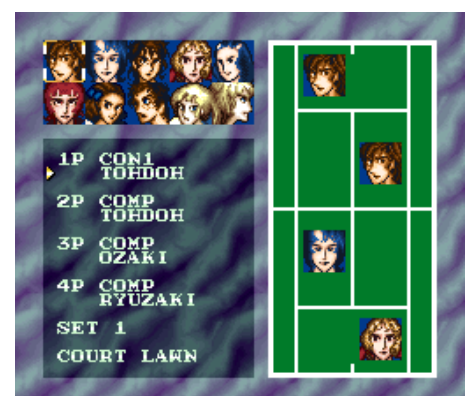


Ace wo Nerae! (también llamado *Ace o Nerae!*) es un juego de tenis basado en un popular manga de los 70.

Este juego de tenis llama la atención porque la cámara está detrás del personaje y se mueve conforme vamos jugando, provocando un efecto extraño al que cuesta un poco acostumbrarse. En cualquier caso, si elegimos el modo multijugador la cámara estará siempre fija mostrando toda la pista de tenis, independientemente de que juegue un jugador o más (pueden jugar hasta 4 gracias al multitap).



El juego está en japonés mayormente, así que explicaré lo que es cada opción y entre paréntesis los menús que salen después. El menú principal nos ofrece: Entrenamiento (y luego el tipo de entrenamiento que queremos hacer), Juego en solitario (y luego exhibición o historia, en caso de elegir historia saldrán Password o empezar partida), Juego multijugador (individual o por parejas) y tipo de sonido (mono o estéreo). Antes de jugar en algunos modos veremos opciones en inglés, como los sets o la pista.



ALICE NO PAINT ADVENTURE

Género: Artístico/Aventura

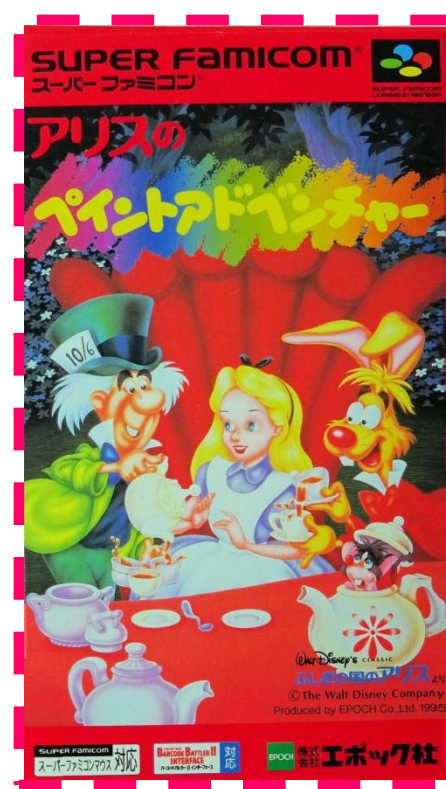
Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: SAS Sakata

Publicado por: Epoch



Alice no Paint Adventure es otro juego de Disney que se lanzó exclusivamente en Japón. Este juego es una aventura gráfica donde tenemos que ir interactuando con personajes (con el mando o el ratón de SNES) para avanzar. Pese a su sencillez, hay bastante texto en japonés y puede ser difícil avanzar en algún momento (por cierto el juego tiene 2 finales). Lo que hace este juego accesible para los occidentales son sus otros modos de juego: uno es de pintar y colorear (estilo *Mario Paint*) y el otro son sencillos minijuegos para uno o dos jugadores.



El japonés está presente en todo el juego, con alguna indicación en inglés. El menú principal nos ofrece lo siguiente: Modo aventura, modo dibujo, minijuegos y opciones. Dentro del modo aventura veremos dos opciones, jugar aventura y ver una versión reducida de la película, si elegimos jugar aparecerán dos opciones, password y empezar a jugar. Dentro del modo dibujo nos dejaron dibujar o colorear dibujos. En minijuegos podemos elegir si queremos jugar uno, tres o volver al menú y tras elegir cuantos jugar, nos preguntarán si queremos jugar contra la consola o contra el segundo jugador. Las opciones están en inglés.



ASHITA NO JOE

Género: Lucha (Boxeo)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Wave

Publicado por: K. Amusement Leasing



Ashita no Joe es un manga de boxeo de finales de los 60 creado por Ikki Kajiwara y Tetsuya Chiba. Su fama lo llevó a contar con un par de series de animación y varios videojuegos.



Lejos de complicarse la vida con controles extraños, en este juego hay un botón para pegar y otro para protegernos.

Si acompañamos cualquiera de esos botones con una dirección, variarán su uso (por ejemplo si queremos dar un golpe bajo presionaremos abajo y el botón de pegar y si queremos cubrirnos la cara, arriba y el botón de protegernos). Pese a su simplicidad, no llegaréis muy lejos si vais dando golpes a lo loco, tendréis que ser pacientes y atacar en el momento justo si queréis ver el final del juego, que por cierto, hay dos: el normal, que aparece cuando derrotáis al último rival y el final bueno, que aparece si se acaba el tiempo en el último enfrentamiento. Además del modo principal, hay modo versus para dos jugadores donde se puede controlar a los diferentes boxeadores del juego.



Los menús y las opciones están en inglés, durante la historia aparece algo de texto en japonés.



CAPTAIN TSUBASA J

The Way to World Youth

Género: Deportes (Fútbol) **Jugadores:** 1 o 2

Año: 1995 **Formato:** Cartucho

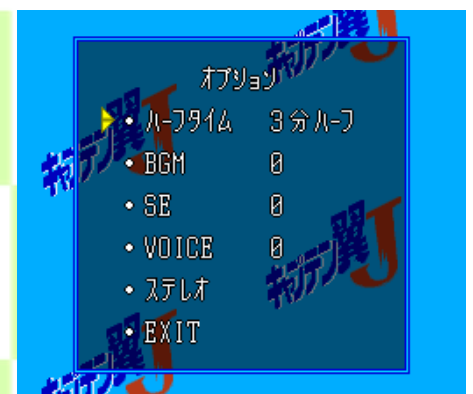
Desarrollador: Bec **Publicado por:** Bandai



En SNES hay cuatro juegos basados en *Captain Tsubasa* (*Campeones*), todos representan los partidos de una manera particular (con menús e imágenes a pantalla completa) para ser similares a la serie. Este es el más sencillo de jugar, ya que pese a su extraña cámara se juega de manera parecida a la mayoría de juegos de fútbol de la consola. Los controles básicos son: A para chutar, B para pasar, el X para hacer pases especiales e Y para cambiar el equipo de ataque a defensa. Cuando no tengamos la pelota, se usan esos botones para cargas de hombro y robar la pelota. Si tenemos suficiente barra de energía podremos hacer ataques especiales (varían según el personaje), con el botón A haremos súper tiros, pero los otros botones pueden servir para otras habilidades, por ejemplo X sirve para hacer súper tiros dobles (si tenemos juntos a dos personajes válidos). Hay eventos (choques, paradas) que requieren darle al botón A para superarlos.



El menú principal nos ofrece: Historia (después saldrá continuar o empezar), Versus (después elegir quien juega) y Opciones (podemos elegir el tiempo, escuchar los test de sonido y elegir el tipo de sonido).



CORON LAND

Género: Habilidad/Acción

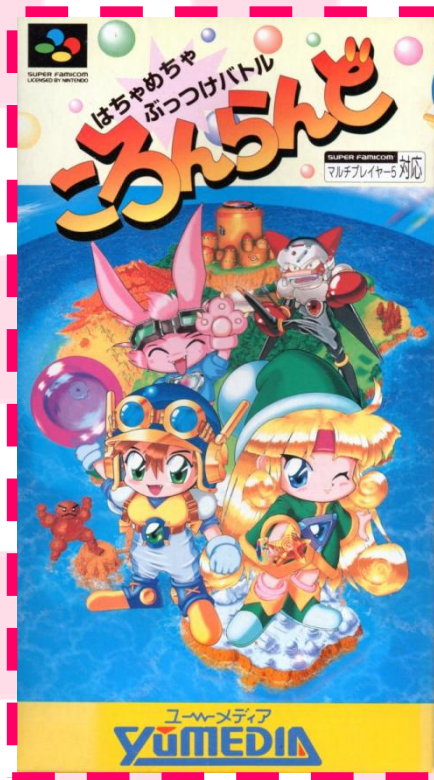
Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Aroma

Publicado por: Yumedia



Coron Land es un juego de habilidad y acción, que parece una mezcla entre *Bubble Bobble* y *Bomberman*, aunque no es exactamente igual a ninguno de los dos.

En el modo historia (que permite hasta 2 jugadores) iremos pasando fases a base de acabar con todos enemigos, para ello tendremos que dispararles hasta que se conviertan en bolas rosas y luego agarrarlos y lanzarlos para que desaparezcan (se pueden lanzar contra otros enemigos y ahorrarnos trabajo). También hay un modo batalla para hasta 4 jugadores (necesitaremos el multitap), donde las bolas rosas van apareciendo y se usan como arma arrojadiza.



La historia del juego y los menús están en japonés. El menú principal ofrece lo siguiente: Modo historia, Modo batalla, Opciones y Password. En Opciones veremos primero, las opciones de sonido (tipo de sonido y test de sonido) y luego las opciones de batalla: Tiempo, objetos, participantes, poderes y si queremos que las bolas rosas empiecen siendo pequeñas o aparezcan grandes directamente.



DEAE TONOSAMA APPARE ICHIBAN

Género: Acción

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sunsoft

Publicado por: Sunsoft



Deae Tonosama Appare Ichiban es un juego de acción donde controlamos a un personaje desde una vista aérea. Puede ser jugado por 1 o 2 jugadores.

Lo que hace que este juego sea especial es su estética y ambientación, pues pese a tirar mucho del estilo clásico japonés, también añade elementos muy extraños, todo mezclado con un humor muy absurdo. Los dos personajes (un japonés y un príncipe francés) tienen ataques diferentes (uno pega y el otro dispara) pero su control es idéntico: pueden desplazarse rápidamente con Y, saltar con B, atacar con A y convertirse en su versión cachas con X (para hacer esto último necesitaremos tener el % a tope) y hacer las magias con R (elegimos el tipo de magia al principio). Al ir eliminando enemigos y jefes nos obsequiarán con ítems (vida, % o pergaminos para hacer magias).



La historia del juego está en japonés y los menús también. El menú principal nos da tres opciones: 1 jugador, 2 jugadores y opciones. Dentro del menú de opciones tenemos: Número de vidas, Número de bolas de energía, % con el cual empezamos la partida, efectos de sonido, música, tipo de sonido y control.



DORAEMON 3

Nobita to Toki no Hougyoku

Género: Plataformas/Acción

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: AIM/Epoch

Publicado por: Epoch



Tercer juego de Doraemon en SNES, tiene menos diálogo que los anteriores, ya que la parte principal del juego son niveles de plataformas. Empezamos con Doraemon, pero tendremos que reclutar al resto de personajes ya que cada uno tiene habilidades diferentes y podrá acceder a diferentes partes del nivel (necesario para poder completarlo), además algunos ítems son más útiles en manos de un personaje concreto. Para ello tendremos usar la máquina del tiempo y volver al presente e ir a buscar a los personajes a sus casas y también hablar con la madre de Nobita y los otros personajes que veamos la ciudad. En cada nivel hay un par de tiendas donde comprar ítems (necesario para completar los niveles con personajes concretos y subir de nivel los que tenemos) y una posada (donde cambiaremos de personaje).



En el menú principal vemos: Jugar, Password y Opciones (con dificultad, el tipo de sonido y controles). Los diálogos del juego y los menús de las tiendas y la posada están en japonés.



DRIFT KING SHUTOKOU BATTLE 2

Género: Carreras

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Genki

Publicado por: Bullet-Proof Software



Este juego continua lo visto en *Drift King Shutokou Battle 94*, así que trata de carreras callejeras y cuenta con la aparición del piloto Keiichi Tsuchiya, conocido como Drift King. Los modos de juego son similares al juego anterior: un modo historia donde vamos ganando carreras y mejorando el coche, un modo de carreras, uno de versus, otro de práctica (ambos con la posibilidad de jugar a uno o dos jugadores). Nuestro avance en el modo Historia o Carreras será guardado en la batería del juego.



Lamentablemente los menús están en japonés. En el menú principal vemos las opciones: Modo historia (tras elegir, vemos empezar o continuar partida), Versus, Carreras (luego empezar o continuar partida), Práctica (uno o dos jugadores) y Opciones (donde podremos modificar los controles, editar nombre de los coches y opciones de sonido). En el modo historia veremos un menú (totalmente en japonés) donde podemos elegir el color del coche y sus piezas, comprar piezas (se abrirá un menú donde podemos elegir las piezas, que afortunadamente están dibujadas al lado), grabar partida, empezar a jugar y salir.



F1 GRAND PRIX PART III

Género: Carreras

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Video System Co.

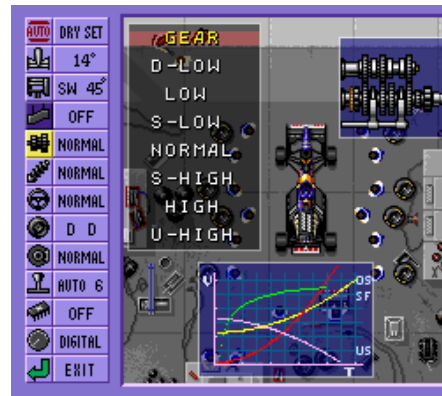
Publicado por: Video System Co.



Tercera y última parte de la *saga F1 Grand Prix* en Super Famicom (siempre que no contemos a *SD F1 Grand Prix* que se alejaba del realismo del resto de juegos y cambiaba su jugabilidad notablemente).

F1 Grand Prix Part III es muy continuista, de manera que si os gustaron las partes anteriores os gustará este.

El juego mantiene su vista aérea (lo cual significa que tenemos que ser muy rápido de reflejos para reaccionar a las curvas), las licencias de FOCA (Formula One Constructors Union) y los modos de juego (campeonato, carrera suelta, modo historia) así como la posibilidad de mejorar y modificar piezas de nuestro coche antes de cada carrera para sacarle el máximo rendimiento.



Los menús están en inglés y se puede jugar sin demasiadas complicaciones. En algunos momentos aparece algo de texto japonés, pero no complica demasiado la partida.



GAMBLING HOUROUKI

Género: Casino/Tablero

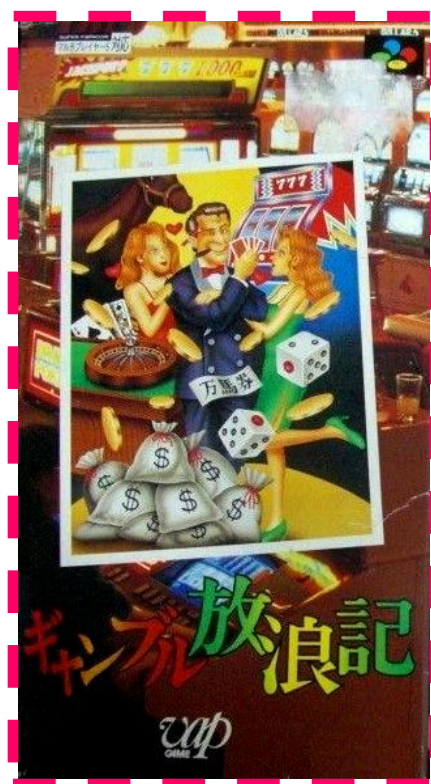
Jugadores: 1 a 4

Año: 1996

Formato: Cartucho

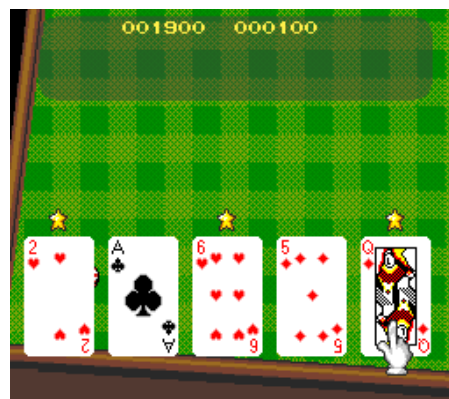
Desarrollador: Jorudan

Publicado por: Vap



Este juego (también conocido como *Gamble Hourouki*) combina los juegos de tablero y los juegos de casino.

Una vez empezamos a jugar, cada personaje tirará los dados y moverá las casillas que le correspondan, normalmente caerá en alguna casilla en la cual le sucederá algo (perder o ganar dinero, llegar a alguna casilla donde pueda jugar a algún juego...). Entre los juegos que podemos encontrar hay cartas, dados, carreras de caballos y tragaperras entre otros. En total pueden participar 4 jugadores con el multitaq.



Al empezar el juego veremos cuatro opciones en japonés. Cada una corresponde a uno de los jugadores y podemos elegir en que mando controlar a ese jugador (la opción que tiene un 1 para el mando 1, la opción del 2 para el mando 2) o si queremos que sea la consola quien controle al jugador (la otra opción). Tras eso nos tocará nombrar a los jugadores y elegir sus personajes. Durante la partida veremos texto cuando caigamos en casillas concretas acompañado de algún dibujo explicativo.



GEGE NO KITARO

Fukkatsu! Tenma Daiou

Género: Acción/Plataformas

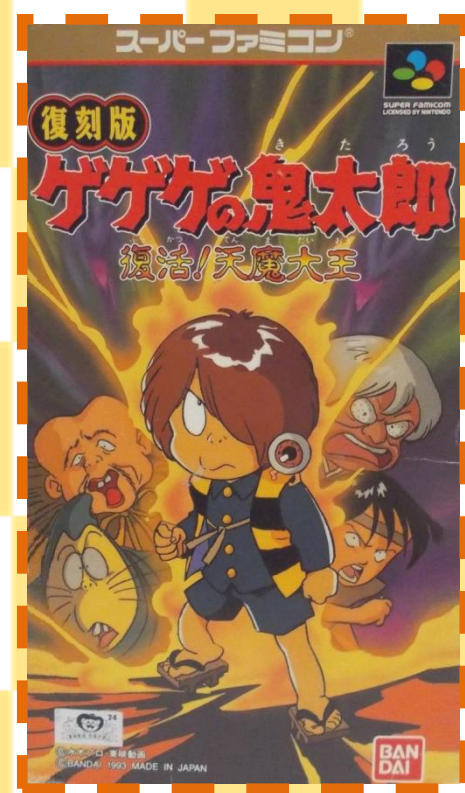
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: BEC

Publicado por: Bandai



Este juego está basado en el manga *Hakaba Kitaro* (después renombrado a *Gegege no Kitaro*) creado en 1959 por Shigeru Mizuki, donde el protagonista se enfrenta contra monstruos de todo tipo.

Este juego se centra en enfrentamientos contra jefes y enemigos, aunque también hay algunas partes de plataformas. En el modo a dos jugadores, el segundo podrá elegir entre diferentes personajes siempre y cuando activemos esa opción). Los personajes atacan con Y, saltan con B, se cubren con X, eligen el ataque secundario con L o R y lo usan con el botón A (aunque es limitado y se recarga consiguiendo ítems).



El juego está en japonés. El menú principal da dos opciones: 1 jugador o 2 jugadores. Si presionamos SELECT aparecerá un menú de opciones donde podemos cambiar la dificultad, elegir el nivel en el cual empezar (entre los que hemos jugado), test de música, test de sonido y activar o desactivar que el segundo jugador pueda elegir personaje al empezar cada nivel.



GEKITOU BURNING PRO WRESTLING

Género: Lucha Libre

Jugadores: 1 a 5

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Ukiyotei Company

Publicado por: Bullet-Proof Software

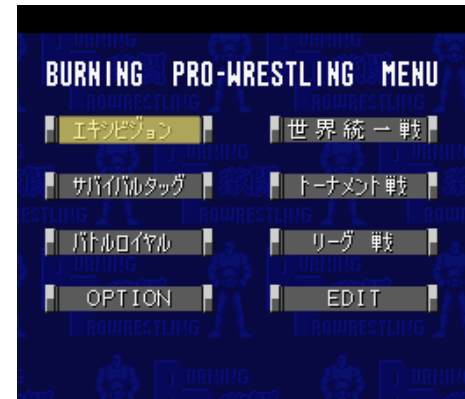


Gekitou Burning Pro Wrestling es un juego con más de 100 luchadores y un editor para crear nuevos.



Su jugabilidad es similar a los juegos *Fire Pro Wrestling: Y, B,*

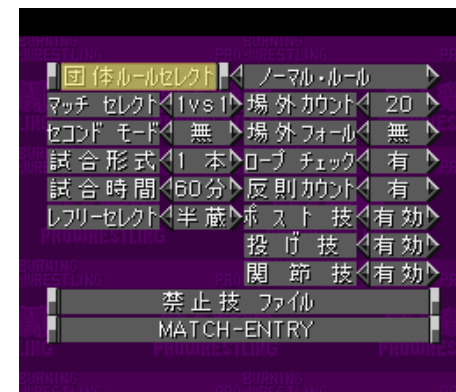
A sirven para pegar y X para correr. Si se acercan los luchadores se agarrarán y entonces tendremos que presionar uno de esos botones (con o sin dirección) para hacer llaves. Con el oponente en el suelo, Y lo levantará, con X lo arrastraremos por las piernas, B y A servirán para llaves o golpear y con L la cuenta atrás. Con Y, B, A también recogeremos armas, con dirección + X entraremos al ring y con dirección + Y cambiaremos en el modo parejas.



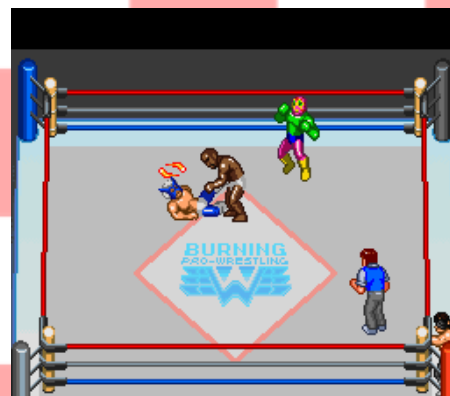
El menú principal nos ofrece: Exhibición, Supervivencia, Battle Royale y Opciones (a la izquierda) y Campeonato mundial, Torneo, Liga y Editar (a la derecha). Aunque algunos menús se comparten entre varios modos, los comentaré uno a uno para que quede más claro todo.

En **Exhibición** veremos una página de reglas con dos columnas y una opción principal arriba. Esa opción son las Reglas generales y nos permite elegir entre diferentes tipos de lucha (Japonesa, Americana, Lucha Libre, RISK/RINGS, UPWF, Pancrase/Artes Marciales Mixtas, Kickboxing y Personalizada) al cambiarla modificará automáticamente las reglas de la columna de la derecha: cuenta fuera del ring, si queremos cuenta atrás, Rope Break, descalificaciones, saltar desde las cuerdas, llaves y sumisión. Si elegimos personalizada podremos elegir las opciones de la columna de la derecha nosotros mismos.

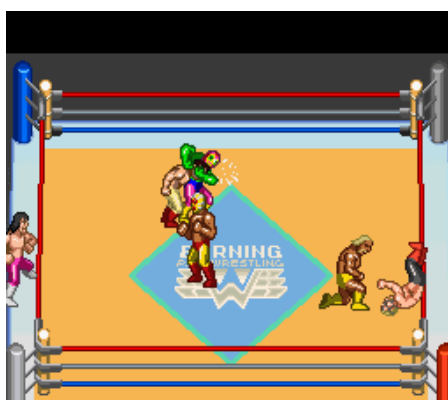
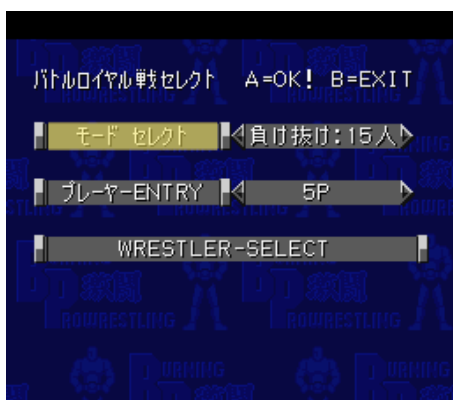
La columna de la izquierda contiene: Tipo de pelea, si hay acompañantes, 1 o 3 cuentas atrás, tiempo y árbitro. Tras eso hay dos opciones: técnicas prohibidas y empezar a jugar (tenemos que elegir quien controla a cada luchador e incluso ¡podemos elegir controlar al árbitro!).



En **Supervivencia** elegiremos el número de jugadores y si los controla la consola o el jugador. Tras ello elegiremos los luchadores que participan y empezaremos a jugar.



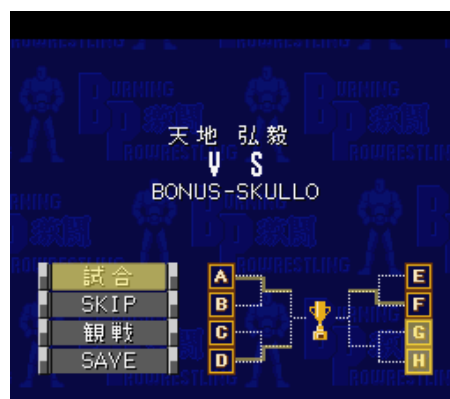
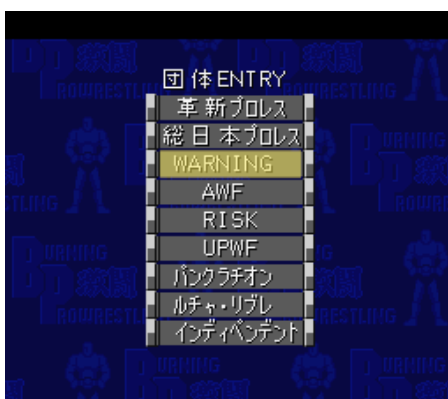
En **Battle Royale** el número de luchadores (6, 12, 15, 18) y cuantos jugadores participan (de 1 a 5). En **Opciones** tenemos opciones de sonido, color del ring, brillo, dificultad, renombrar y cargar partida 2.



En **Campeonato mundial** tenemos la opción de jugar el Circuito, si lo completamos desbloquearemos el modo Challenge (está disponible al principio, pero no es seleccionable). Si tenemos partidas empezadas en estos modos podremos borrarlas con la opción que aparece debajo de cada una de ellas.

Tras elegir el luchador nos saldrán 9 opciones que representan el Circuito en el cual queremos competir (Innovation Wrestling Japan, Total Wrestling Japan, Warning, WWF Americana, RISK (Rings), UPWF, Pancration (Artes Marciales Mixtas), Lucha libre e Independiente (Freelance).

Cada opción tiene varios torneos a elegir, tras hacerlo habrá dos opciones: Ver las reglas (las mismas que he explicado en Exhibición) y empezar a jugar. Con el torneo en marcha, antes de cada combate veremos 4 opciones: jugar, saltar pelea (si solo juega la consola) ver pelea y grabar partida.



En **Torneo** elegiremos si cargar partida o empezar y de ahí pasaremos al listado de reglas que he explicado en Exhibición. Tras eso elegir quien controla a cada luchador (consola o jugador) y empezar. Antes de cada combate veremos 4 opciones: jugar, saltar pelea (si solo juega la consola) ver pelea y grabar partida.



En el modo **Liga** veremos las mismas opciones y menús del modo Torneo. Primero si queremos cargar partida o empezar, luego las reglas que expliqué en Exhibición, luego quien controla a cada luchador y tras elegir, veremos la clasificación de la liga con dos menús. El de arriba es elegir combate para jugar, ver los rankings y grabar partida. El de abajo: Saltar pelea, Ver pelea y saltar todas las peleas. Cuando la liga haya acabado tendremos que ir a la opción rankings para que finalice.



En el modo **Editar** tras pasar la pantalla de cargar personajes (que solo aparece si tenemos algun luchador grabado) veremos el menú principal de este modo, que nos da las opciones: Nombre, Diseño, Habilidad, Técnicas, Comportamiento y Grabar.

En Nombre podemos elegir nuestro abecedario con L y R. En Diseño elegiremos postura de batalla, Feature Set (velocidad, cuenta fuera del ring y nivel de técnica) y su aspecto. En Habilidad elegiremos los valores de: cuerpo, puñetazo, patada, movimientos ilegales, brazo, cuello, llaves, llaves de sumisión, vuelo y llaves del poste. En Técnicas podemos elegir los golpes y llaves que hace el personaje, incluyendo el especial y el "Finisher". En Comportamiento nos saldrán opciones para elegir como se comportará cuando lo lleva la CPU y en Grabar salvaremos nuestro luchador.



GHOST CHASER DENSEI

Género: Beat'em up

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

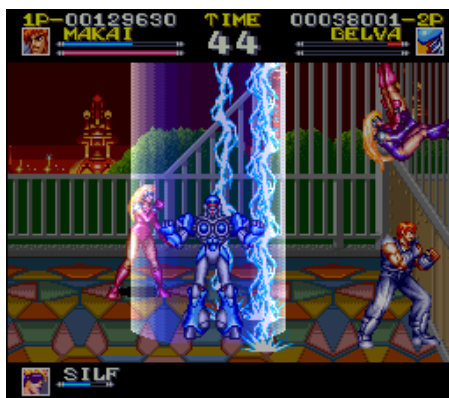
Desarrollador: WinkySoft

Publicado por: Banpresto



Ghost Chaser Densei es la versión de Super Famicom del arcade *Denjin Makai*.

Los tres personajes de este juego tienen muchos movimientos, además de poder hacer lo típico en estos juegos (correr, saltar, pegar, agarrar a los rivales, hacer el típico movimiento que te quita a los enemigos de encima, usar armas...), pueden cubrirse (presionando el botón de ataque) y hacer un contraataque (presionando la dirección desde donde nos atacan). Debajo de la barra de vida hay una barra roja que se irá vaciando cuando hacemos ataques especiales, que son varios por personaje. Si nos cubrimos y presionamos atrás-adelante el personaje cargará energía y si soltamos el botón hará un ataque especial, si hacemos lo mismo con abajo-arriba hará otro ataque especial. Si nuestro personaje tiene poca vida y la barra roja entera, podemos hacer el ataque especial más fuerte, presionando arriba-abajo-adelante mientras nos cubrimos. También hay especiales de equipo, que se hacen agarrando al otro jugador cuando ambos tienen la barra roja completa. Si dejamos a nuestro personaje quieto, recargará su barra roja.



La historia del juego está contada en japonés, pero los menús están en inglés (incluidas las opciones).



GO GO ACKMAN 3

Género: Plataformas/Acción

Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Aspect

Publicado por: Banpresto

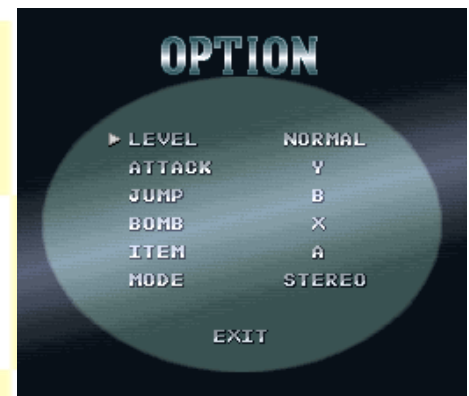
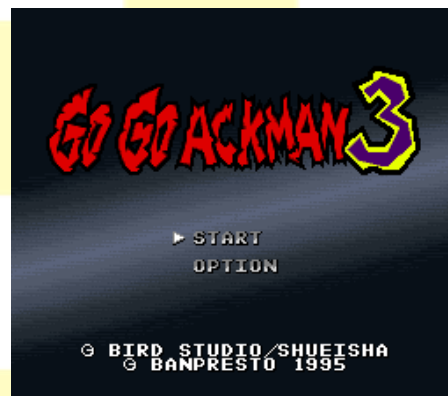


Go Go Ackman 3 es el tercer y último juego de SNES basado en este manga de Akira Toriyama.

A la hora de jugar veremos que es muy similar a *Go Go Ackman 1* y *2* (comentados en volúmenes anteriores de estos Extras), ya que controlaremos a Ackman en niveles de plataformas donde tendrá que ir eliminando enemigos para conseguir sus almas y de tanto en tanto nos encontraremos fases donde usamos tipo de vehículo. Sin embargo hay algunas novedades interesantes, como que podemos encontrar tiendas para comprar mejoras y armas diferentes y que en esta ocasión también podremos controlar al ángel, que era nuestro rival en los juegos anteriores. También se mantiene el sentido del humor tan particular de esta saga y reaparecerán algunos enemigos de los juegos anteriores.



Al igual que en los dos juegos anteriores, la introducción y los comentarios entre fase y fase están en japonés, pero el menú principal y las opciones están en inglés.



GOLF DAISUKI! OUT OF BOUNDS CLUB

Género: Deportes (Golf)	Jugadores: 1 a 4 (por turnos)
Año: 1997	Formato: Satellaview
Desarrollador: Masaya	Publicado por: Masaya



Golf Daisuki! Out of Bounds Club (también conocido como *BS Out of Bounds Golf*) es un juego de minigolf lanzado para el servicio Satellaview. Pese a que se llegó a publicitar en revistas occidentales bajo el nombre *OB Golf*, pero nunca llegó a lanzarse ni en formato físico, ni en occidente.

En este juego nuestros personajes (humanos o animales) competirán en circuitos de minigolf bastante pintorescos, llenos de elementos que nos beneficiarán o fastidiarán, e incluso se pueden conseguir ítems para tratar de sacar alguna ventaja al rival. A la hora de jugar, usamos izquierda y derecha para elegir hacia donde vamos a pegar y arriba o abajo para elegir la fuerza del golpe. Con A pasaremos al menú de golpear (podemos elegir donde golpear a la bola para hacer efecto) y si volvemos a presionar A haremos el golpe. Antes de golpear podemos ver el escenario con L o R y con START veremos los resultados de la partida.

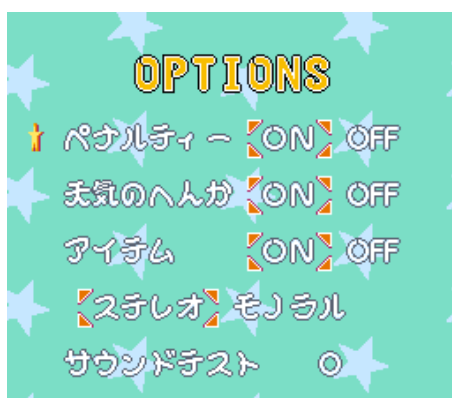
Es un juego muy sencillo y divertido para uno o más jugadores (se pueden hasta cuatro sin usar multitap).



Al empezar el juego veremos dos opciones: Jugar y Opciones.

Dentro de Jugar veremos el modo principal, el modo versus y el modo por equipos. Tras elegir cualquiera de ellos, tendremos que elegir y nombrar a nuestro personaje (con L o R podemos elegir letras occidentales), elegir si queremos que lo controle la consola o un jugador y por último, elegir la zona de juego entre las disponibles (la casa gigante, la isla de pascua, el espacio, el puerto...) y el número de hoyos.

Si nos vamos a Opciones nos encontraremos con si queremos activar o desactivar Penalizaciones, Clima e ítems. El tipo de sonido (mono o estéreo) y el test de sonido.



GS MIKAMI JOREISHI WA NICE BODY

Género: Plataformas/Acción

Jugadores: 1

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Natsume

Publicado por: Banalex



GS Mikami: Joreishi wa Nice Body es un juego basado en la serie manga de los años 90 *Ghost Sweeper Mikami*, de manera que es habitual conocerlo también por ese nombre.

Nuestro personaje se enfrentará a un montón de enemigos sobrenaturales al estilo clásico de juego de plataformas y acción (aunque los primeros niveles son más de acción que de plataformas, luego la cosa se equilibra bastante). Con el botón B nuestro personaje saltará, con el Y atacará y con el X hará una magia especial limitada que afectará a los enemigos de la pantalla. Conforme vayamos jugando conseguiremos ítems para aumentar la potencia de nuestra arma o recuperar vida. Si presionamos arriba y el botón de ataque cerca de los elementos del escenario (como los candelabros) que tienen una hoja blanca con una marca (un círculo de color rosa) nuestro personaje usará su arma para colgarse de ellos.



La historia y los diálogos están en japonés, pero el menú principal y las opciones están en inglés.



HAT TRICK HERO 2

Género: Deportes (Fútbol)

Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

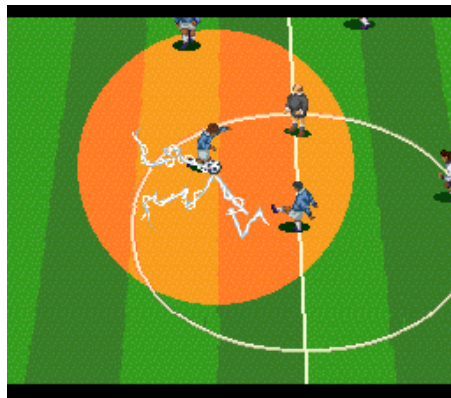
Formato: Cartucho

Desarrollador: Neverland

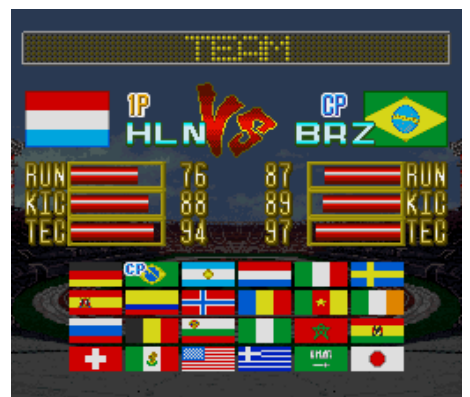
Publicado por: Taito



La primera parte de este juego se lanzó en occidente como *Super Soccer Champ* (en América) y *European Football Champ* (en Europa). Después de elegir nuestro equipo, nos pedirán que elijamos al capitán entre una serie de jugadores estrella (que potencian al equipo). Cada equipo tiene una barra de poder que se llena mientras jugamos, cuando esté completa el capitán del equipo puede hacer un súper chute (haciendo un giro de 360 grados y el botón A). Todo el equipo puede hacer otras virguerías (que también consumen barra de poder) con otras combinaciones (atrás-adelante+A, medio círculo hacia adelante+A, A+X...). Antes de hacer esos movimientos es recomendable presionar L o R para que el personaje se quede quieto. Los controles generales son sencillos, con Y, X, B nuestro jugador chutará o pasará, si al hacerlo mantenemos presionada una dirección podemos hacer chutes con efecto. Para robar la pelota se usan Y o B.



Afortunadamente, los menús de este juego están en inglés. Sigue habiendo algo de texto en japonés (como los nombres de los jugadores) pero no causa molestias para jugar.



HUMAN GRAND PRIX IV

F1 Dream Battle

Género: Carreras

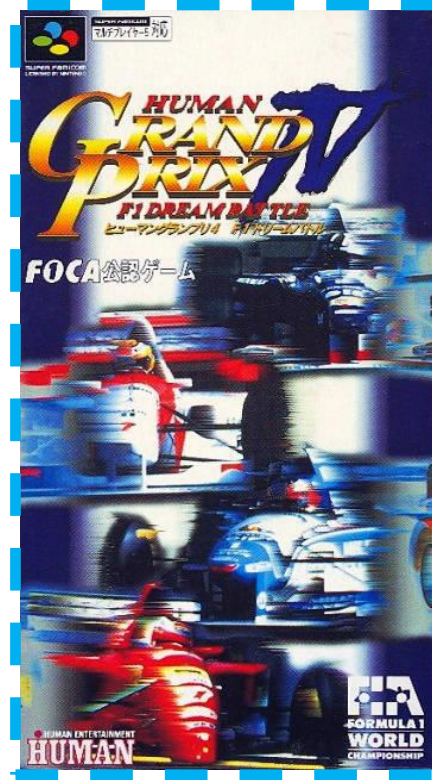
Jugadores: 1 a 3

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Human

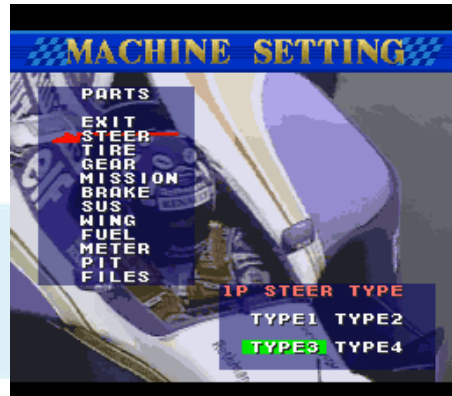
Publicado por: Human



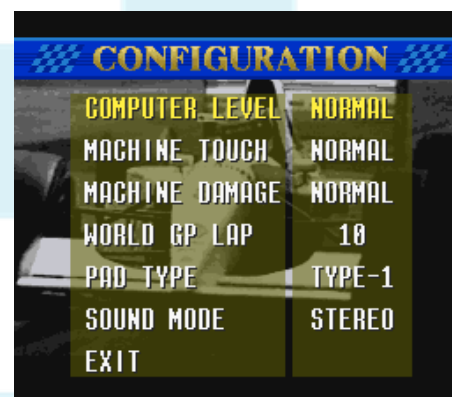
Human Grand Prix IV: F1 Dream Battle es el cuarto y último juego de esta saga que apareció para Super Nintendo, al igual que su tercera parte se quedó en Japón (recordemos que la primera y la segunda llegaron a occidente como *F1 Pole Position 1* y *2*).

Este juego perfecciona lo visto en los anteriores, tenemos varios modos de juego (campeonato, batalla, contrarreloj e incluso un modo donde podemos editar a los pilotos). El modo nuevo es el "Dream Grand Prix" que nos permite participar en campeonatos de los años anteriores.

Por supuesto se mantiene la posibilidad de modificar los elementos del coche antes de correr y la compatibilidad con multitaq para que puedan participar hasta 3 jugadores a la vez.



Una vez más, Human Entertainment mantiene su buena costumbre de elegir el inglés como idioma principal del juego, así que los menús son perfectamente comprensibles.



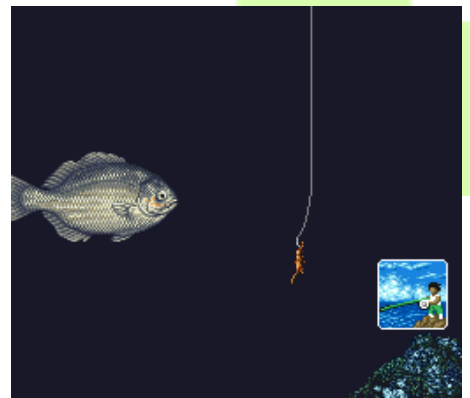
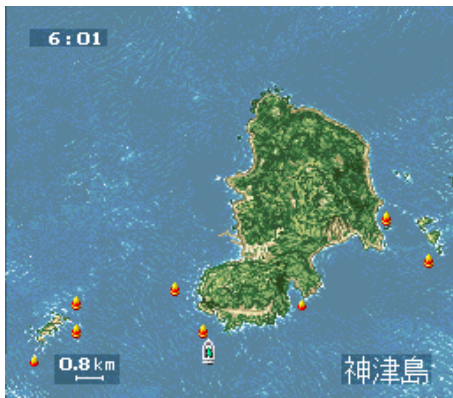
ISOZURI - RITOU HEN

Género: Deportes (Pesca)
Jugadores: 1
Año: 1996
Formato: Cartucho
Desarrollador: Pack-In-Video
Publicado por: Pack-In-Video

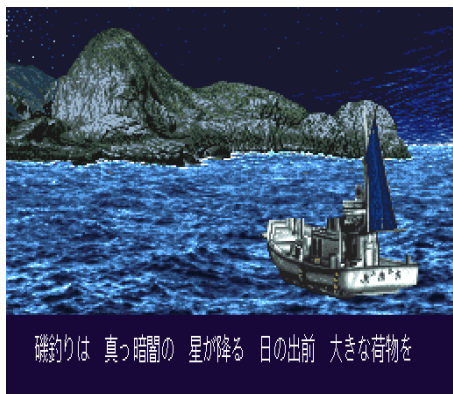


Isozuri – Ritou Hen es un juego de pesca similar a Fune Tarou y Tsuru Tarou (comentados en volúmenes anteriores). Tras poner nuestro nombre y empezar a jugar nos tocará mover el barco para elegir una zona de pesca y una vez hayamos decidido veremos el mar delante nuestro. En ese momento y antes de tirar la caña

podemos elegir cebo (X) volver al mapa de zonas de pesca (B) o ver una demostración de pesca (Y). Para empezar a pescar hay que presionar el botón A y luego esperar a que algún pez se acerque a curiosear. Cuando eso pase veremos lo que sucede bajo el agua y tendremos que atraer al pez recogiendo sedal (A o B) sin asustarlo, cuando pique habrá que alternar entre recoger sedal y dejarle que tire de él.



Todo el juego está en japonés, pero hay pocos menús y son informativos. En el menú principal vemos dos opciones: continuar partida o sustituir una partida existente. Mientras estamos pescando podemos ver menús con L y R que son tablas con los récords de pesca y datos de los peces.



島別釣果一覧	
大島	
利島	
鵜渡根島	
新島	
式根島	
神津島	
銭洲	

イスズミ			
釣り人	体長	釣り場	島名
1 いそたろう	55Cm	オオネ	オンパセ

J. LEAGUE 96 DREAM STADIUM

Género: Deportes (Fútbol)

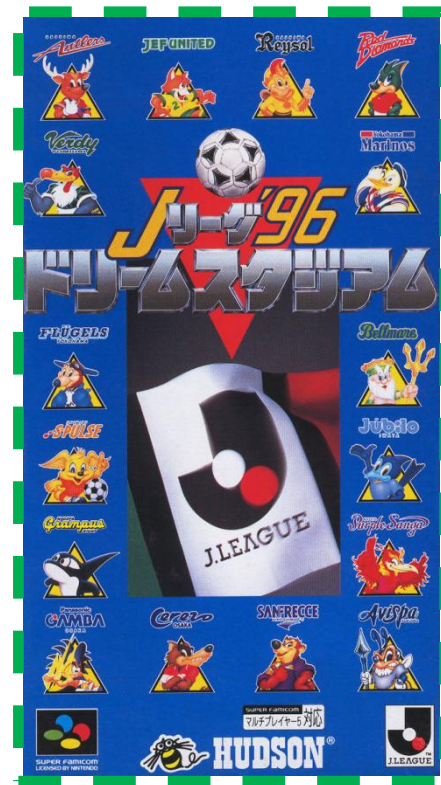
Jugadores: 1 a 4

Año: 1996

Formato: Cartucho

Desarrollador: AI

Publicado por: Hudson

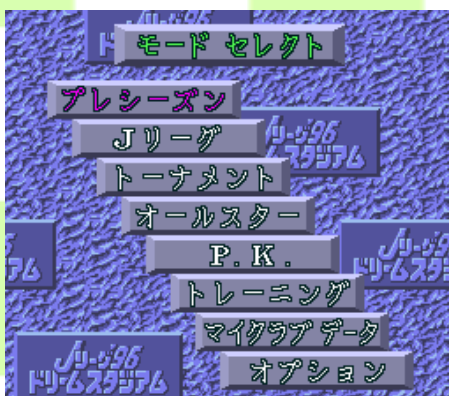


J. League 96 Dream Stadium es otro de los muchos juegos de fútbol centrados en la liga japonesa. Permite hasta 4 jugadores con el multitaip.

Los modos de juego son bastante típicos: Exhibición, Torneo, Liga, Entrenamiento, Penaltis, All-Star (donde tendremos un equipo creado por los mejores jugadores). El control es sencillo, con A, B, Y, pasamos el balón, con X chutamos (mientras más lo mantengamos apretado más fuerte será el chute), con B, Y, robaremos el balón, con A haremos una carga de hombro, y con R nuestro jugador correrá más.



Los menús están en japonés. El menú principal tiene los siguientes modos: Exhibición, Liga, Torneo, All-Stars, Penaltis, Entrenamiento, Competición (entre 2 y 6 equipos) y Opciones. Dentro de Opciones tenemos: Tiempo, dificultad, portero, fuera de juego, tipo de sonido, músicas y las opciones para editar equipos. Antes de jugar tendremos que elegir algunas opciones (como el número de jugadores) y justo antes del partido veremos una pantalla de opciones (tiempo, fuera de juego, elegir estadio).



J. LEAGUE EXCITE STAGE 95

Género: Deportes (Fútbol)

Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: A-Max

Publicado por: Epoch



A muchos os sonará el juego de *Soccer Shootout*, pues bien ese juego en Japón se llamó *J. League Excite Stage 94*, de manera que el juego que voy a comentar ahora es la secuela de *Soccer Shootout*. Este juego es compatible con el multitap y también, como otros de Epoch, con el adaptador Barcode Battler (imagino que le pasabas tarjetas de jugadores o algo así). Su jugabilidad es rápida y sencilla: los botones A y B sirven para pasar, los botones X e Y sirven para chutar y cuando no tenemos la pelota, la robaremos con A, nos tiraremos para robarla con B y con el botón Y haremos una carga de hombro.

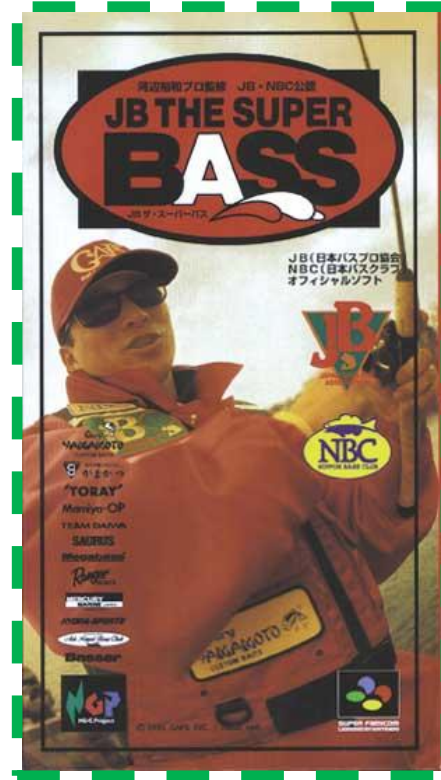


Los menús están en japonés, pero al menos tienen dibujos. El menú principal tiene: Exhibición, Liga, Torneo, Dream Team, Fútbol sala, Entrenamiento, Penaltis y Opciones. Dentro de opciones tenemos: Portero, Tiempo, Fuera de juego, Estadio, Si queremos usar Barcode Battler, Dificultad de la consola, una opción que no he sabido descifrar, test de sonido y opciones para editar equipos y nombres. Antes de jugar veremos un pequeño menú de opciones con: Tiempo, Estadio, Fuera de juego y Barcode Battler.



JB: THE SUPER BASS

Género: Deportes (Pesca) **Jugadores:** 1
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Gaps **Publicado por:** Naxat Soft



JB: The Super Bass es un juego de pesca promocionado por la Japan Bass Club Association (conocida como JB). Nuestro personaje puede pilotar su lancha, elegir zona de pesca, con Y empezar a pescar y luego lanzar el cebo con A y recogerlo con B. Antes de lanzar, podemos elegir cebo con X o ir a la caja de recambios con SELECT. Podremos practicar la pesca en el modo entrenamiento, que es muy completo y sencillo de jugar.



Lo primero que tenemos que hacer es crear una partida (poner el nombre del pescador y su fecha de nacimiento). Tras eso veremos que nos dan tres opciones: la primera es Jugar, la segunda son los test para conseguir la licencia (en japonés, si queréis probarlo a suerte...) y la tercera el entrenamiento (donde podemos hacer minijuegos para practicar).

Si elegimos jugar aparecerá otro menú con las opciones: Jugar Torneo, Ir a la tienda a comprar materiales, ir a pescar (podemos personalizar las opciones, como la estación del año o el clima), revisar nuestra caja de cebos y recambios, ver los datos de los pescadores, ver los rankings y los horarios del torneo. Una vez jugando el torneo, si presionamos SELECT podremos volver a ver algunas de estas opciones.



JIKKYOU OSHABERI PARODIUS

Género: Disparos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Konami

Publicado por: Konami

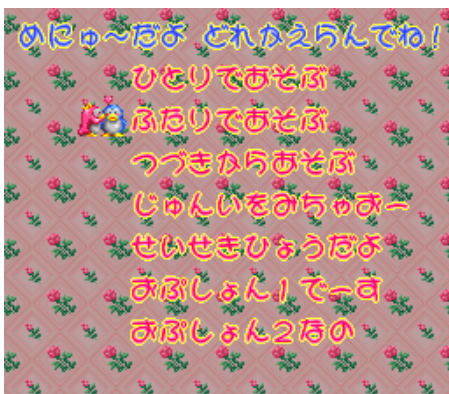


Tercer y último *Parodius* en Super Famicom, tal y como sucedió con el anterior, no salió de Japón.

En este juego se mantiene su estilo humorístico centrado en parodiar otros juegos de Konami y añadir escenarios y jefes atípicos dentro de lo que se espera de un juego de naves. Para los que no hayan disfrutado de esta saga solo hay que decir que es un shooter de naves al estilo *Gradius* pero con escenarios locos, enemigos raros y músicas divertidas. Conforme vamos jugando la nave podrá obtener mejoras (el menú que se ve en la parte inferior) que pueden ponerse de manera automática o manual, (según seleccionéis antes de empezar a jugar). Cada “nave” tiene sus propias mejoras así que podemos buscar la que mejor se adapte a nosotros.

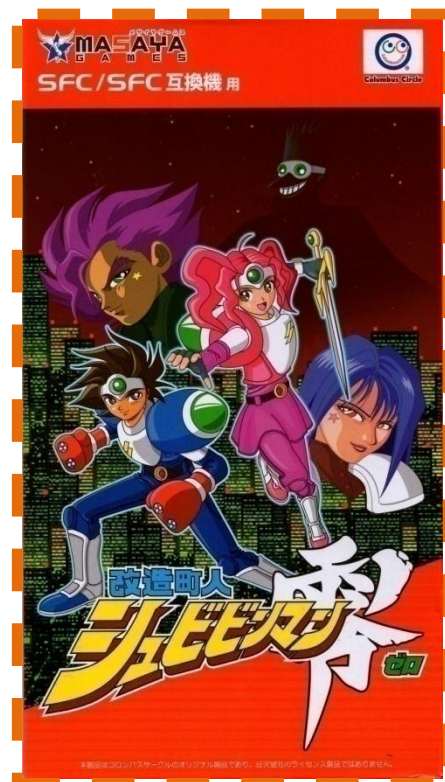


El menú principal está en japonés y nos ofrece: 1 jugador, 2 jugadores, Cargar partida, Récorde generales, Récorde de cada personaje, y dos menús de Opciones (que afortunadamente están en inglés).



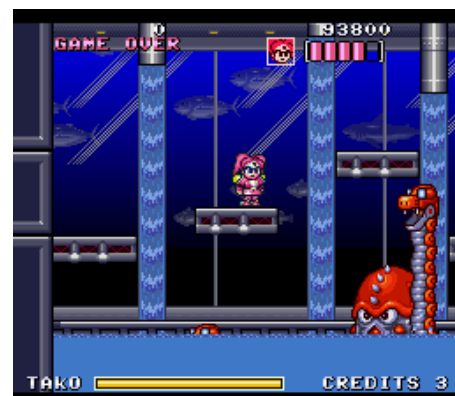
KAIZOU CHOUJIN SHUBIBINMAN ZERO

Género: Acción/Plataformas **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1997 (BS) 2017 (cartucho) **Formato:** BS y cartucho
Desarrollador: Masaya **Publicado por:** NCS Corporation



Kaizou Choujin Shubibinman Zero (también conocido como *BS Shockman*) es un juego de acción que fue lanzado en exclusiva para el servicio Satellaview en 1997, pero con motivo de su 20 aniversario se lanzó una edición en cartucho en 2017.

Gran parte del encanto de ese juego es que su jugabilidad es sencilla y divertida, en unos segundos ya sabes jugar. Nuestro personaje puede pegar y saltar, si presionamos el botón de ataque un momento cargaremos un ataque especial. En caso que juguemos a dos jugadores, uno de ellos puede hacer su ataque especial al otro para “cargarlo” y si mientras está cargado el otro hace su ataque especial saldrá un ataque diferente. El juego en sí se reparte entre niveles a lo beat’em up machacando enemigos y zonas de plataformas. Por supuesto al final de cada nivel nos esperará algún jefe para ponernos las cosas difíciles.



Este juego mezcla el inglés y el japonés de manera conveniente. El menú principal está en inglés y las conversaciones que aparecen durante la partida están en japonés.



KAMEN RIDER SD

Shutsugeki!! Rider Machine!!

Género: Beat'em up

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Yutaka

Publicado por: Yutaka



Kamen Rider es uno de los personajes más influyentes en la televisión nipona. Este juego está basado en el anime *Kamen Rider SD*, donde se juntaban las diferentes versiones del personaje, en su versión cabezona. Este juego es un beat'em up, pero tiene la particularidad de que vamos montados en moto durante todo el juego y la velocidad será importante para situarnos mejor a la hora de pegar a los rivales. Con L y R disminuiremos y aumentaremos la velocidad, con el botón A nos cubriremos y con B golpearemos (es importante presionar arriba o abajo al atacar o cubrirnos). De vez en cuando llegaremos al garaje, donde podemos conseguir ítems especiales. Además del modo principal hay un modo de batalla para dos jugadores, donde podemos elegir libremente el piloto y el circuito donde competir.



La historia del juego está en japonés, pero el menú principal está en inglés. El menú de opciones nos encontramos con: dificultad, test de sonido, tipo de sonido y configuración del mando.



KINGYO CHUIHOU! TOBIDASE! GAME GAKUEN

Género: Minijuegos

Jugadores: 1 a 3

Año: 1994

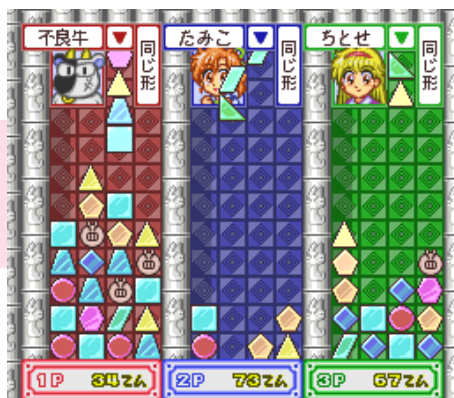
Formato: Cartucho

Desarrollador: Jaleco

Publicado por: Jaleco



Este juego recopila varios minijuegos diferentes, que el jugador deberá superar para “aprobar” ya que todo se representa como si fuese un curso escolar. La mayoría de los minijuegos son sencillos y bastante intuitivos (juegos de puzzle, shooters de naves, carreras, juegos de memoria o deportes). Lamentablemente hay algunos donde podemos tener ciertos problemas, como el de preguntas y respuestas (hay 4 opciones, podemos hacerlo a suerte) el puzzle de antónimos (probad a poner piezas diferentes) o el que representa a una batalla de RPG, donde elegimos comida para representar ataque, velocidad, evasión, defensa y vida, para luego luchar contra los enemigos. Pueden participar hasta 3 jugadores con el multitap de SNES.



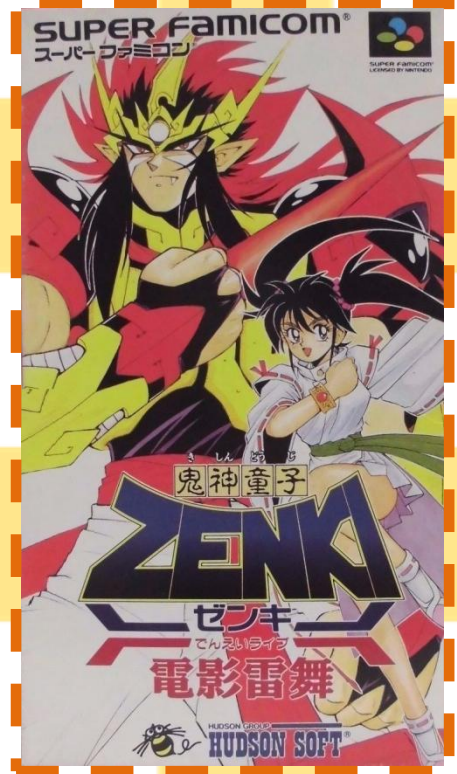
Al empezar el juego veremos 3 opciones: 1 jugador, 2 jugadores y 3 jugadores, tras eso nos tocará elegir a los personajes y después veremos dos opciones, la primera es jugar 3 cursos y la otra, jugar a los minijuegos que elijamos nosotros a través del menú. Si elegimos la opción de jugar 3 cursos, aparecerá una opción con números (los minijuegos de cada semestre) y tras eso empezaremos el curso.



KISHIN DOUJI ZENKI

Denei Raibu

Género: Acción/Plataformas/Lucha **Jugadores:** 1
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Now Production **Publicado por:** Hudson



Kishin Douji Zenki Denei Raibu (también conocido como *Denei Live*) es el segundo juego de esta saga en Super Nintendo. Nos encontramos ante un juego que mezcla peleas con un juego de acción/plataformas donde vamos eliminando enemigos hasta llegar al jefe de turno. Las partes de acción y plataformas no requieren de explicación pero las de lucha sí. Debajo de nuestro personaje veremos una barra que se llena a toda velocidad, es la fuerza del ataque, así que hay que darle al botón cuando esté lo más llena posible. A la hora de atacar podemos elegir una altura (con arriba o abajo o no tocar nada para que vaya a media altura). Cuando nos ataquen también tenemos que presionar arriba o abajo (o nada), para evitar el golpe (siempre y cuando no coincida la altura, esquivaremos). Nuestro personaje tiene varios ataques y puede rellenarse la vida con el botón B.



Aunque hay texto en japonés (la historia, los diálogos) el menú del juego y las opciones de sonido están en japonés. Los Passwords son números en japonés, pero no tienen mucha complicación.



KUNIO KUN NO DODGEBALL DAYO: ZENIN SHUGO

Género: Deportes (Dodge Ball)

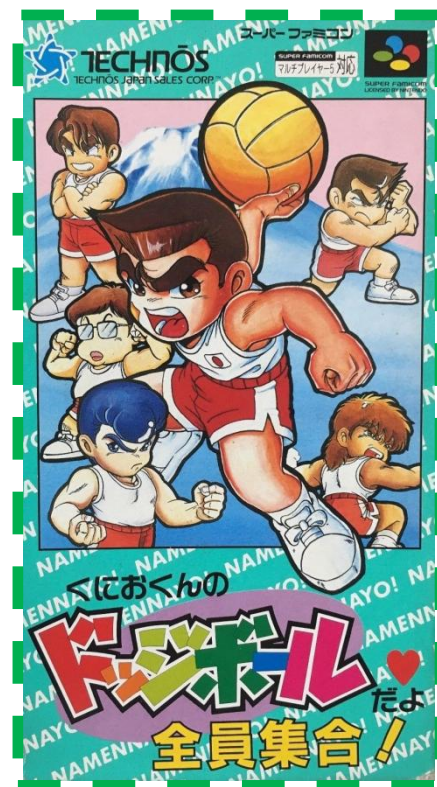
Jugadores: 1 a 4

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Technos

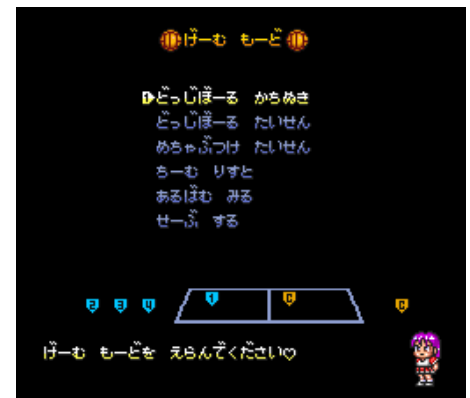
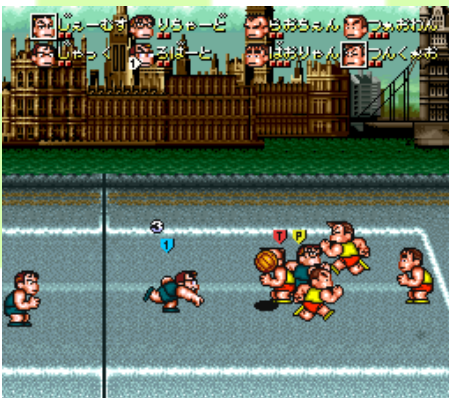
Publicado por: Technos



Los juegos deportivos de la saga Kunio Kun son muy divertidos, pero también suelen tener muchas opciones de personalización, lo cual puede llegar a confundir demasiado, debido al amplio número de opciones y menús. Este juego es un gran ejemplo de ello, es muy bueno, es de un deporte con pocas reglas y sin embargo requiere mucha paciencia para navegar por sus menús las primeras veces que lo juegas, ya que son puro texto, sin aclaraciones ni dibujos y tienen muchísimas opciones de personalización. Debido a ellos he decidido explicar como moverse por sus modos de juego, de manera detallada. Por cierto, me gustaría aclarar que existe una versión limitada de este juego (con cartucho dorado) que se daba en Torneos donde no hay modos de juego alternativos ni opciones, de manera que toda la explicación de menús, no se aplica a esa versión.

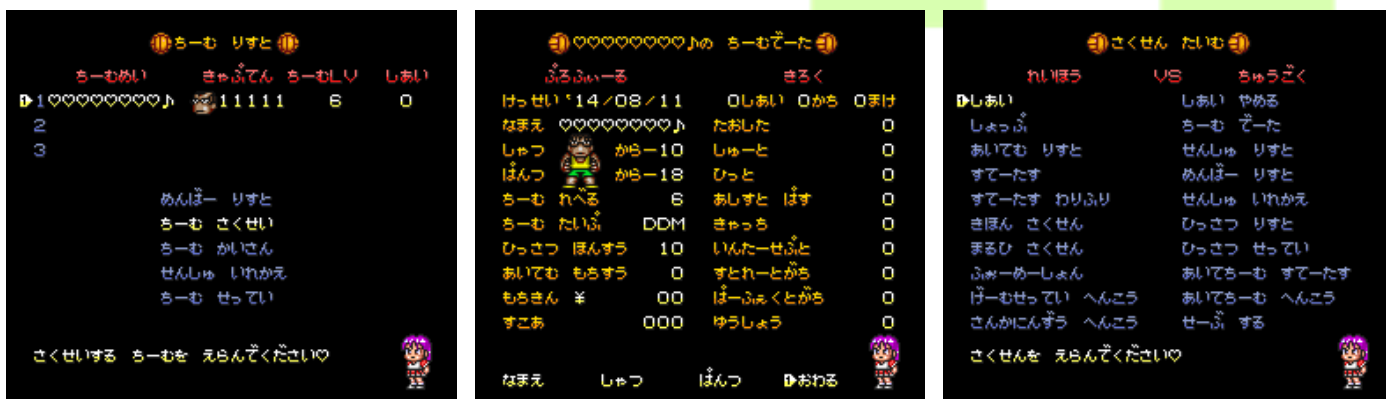
Este juego admite hasta 4 jugadores y nos ofrece: Torneo (modo principal) Versus (partidas sueltas) y Batalla (pelea sin límites de campo). Antes de empezar a jugar cualquier modo tendremos que “introducir equipo” que dependiendo del modo ha de ser uno creado por nosotros o alguno de los que vienen.

Los controles son los siguientes: Y para lanzar y atrapar, B para pasar y para esquivar y B+Y para saltar o interceptar. Si combinamos eso con los desplazamientos rápidos (dos veces una dirección) y los botones L y R descubriremos que hay muchísimas variantes de tiros, pases, esquivar. El botón X se usa (junto con direcciones) para activar las estrategias de equipo (modifica la formación mientras juegas).

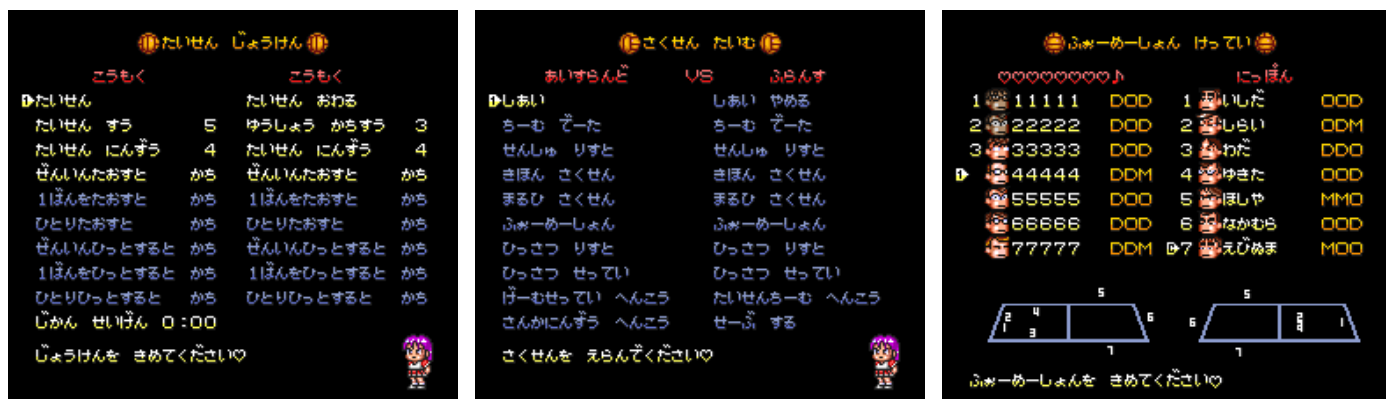


El menú principal nos ofrece: Torneo, Versus, Batalla, Lista de equipos, Ver finales y Grabar partida. En los menús se usa Y (confirmar) B (cancelar) A y X (pasar páginas de menús). START suele servir para aceptar todo sin modificar y pasar página de menú rápidamente. Hay muchísimas opciones, pero a veces es mejor ignorarlas e ir directamente a la de jugar. Al menos hasta que os familiaricéis con los menús.

Al empezar el **Torneo** o ir a **Lista de equipos** nos tocará crear nuestro equipo. Veremos las 3 partidas disponibles y debajo 5 opciones: Lista de jugadores (las opciones de abajo son nombre, cara, piel y salir), Crear equipo (elige una partida, elige los jugadores y crea tu equipo, las opciones de abajo son: fecha, nombre, ropa y salir), Borrar equipo, Cambiar jugador (pasarlo de un equipo a otro) y Opciones de equipo donde veremos un menú con: Datos del equipo (récores y poder editar el equipo), Tienda (comprar objetos), Objetos (ver y usar los objetos), Estadísticas de jugador, Añadir Estadísticas (eliges los valores de los personajes que quieres mejorar), Estrategia Básica (elegir como se comportan los personajes cuando los lleva la consola. Con X y A eliges su comportamiento dentro y fuera de nuestro campo. En Dentro del Campo hay: Atrapar, bloquear, esquivar y correr. En Fuera de nuestro campo hay: Distanciarse, Acercarse, Lejos y intercambiar), Estrategia avanzada (acciones específicas durante la partida), Formación, Tiros especiales, Elegir Tiros. Cuando queramos empezar a jugar, basta con volver al menú de las primeras 5 opciones y presionar START sobre nuestro equipo, entonces elegiremos rival y veremos la página de Opciones Pre-partido en azul. En la columna izquierda veremos: Jugar, Tienda, Objetos, Estadísticas, Añadir Estadísticas, Estrategia básica, Formación, Opciones y elegir el número de jugadores humanos. En la columna de la derecha: Cancelar, Datos de equipo, Datos de jugadores, Miembros de equipo, Cambiar jugadores, Tiros, elegir tiros, ver equipo enemigo, Cambiar equipo enemigo y grabar partida.



En **Versus** y **Batalla** veremos las opciones en amarillo: Introducir equipo (primera a la izquierda), Salir (primera a la derecha) y debajo de ambas: Rondas (segunda a la izquierda) y Victorias (segunda a la derecha). Debajo veremos opciones en azul para los dos equipos: Número de jugadores y después las condiciones de victoria que hemos de marcar en amarillo: Eliminar a todos (viene marcada), eliminar al capitán, Primero en eliminar, Golpear a todos, Primer golpe y el tiempo. Si nos vamos a Introducir equipo, veremos un listado con los equipos, al elegir los que participan, llegaremos a otra página de reglas Opciones Pre-Partido. En la columna izquierda veremos: Jugar, Tienda, Objetos, Estadísticas, Añadir Estadísticas, Estrategia básica, Formación, Opciones y elegir el número de jugadores humanos. En la columna de la derecha tenemos: Cancelar, Datos de equipo, Datos de jugadores, Miembros de equipo, Cambiar jugadores, Tiros, elegir tiros, ver equipo enemigo, Cambiar equipo enemigo y grabar partida.



MAKERUNA! MAKENDOU 2

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

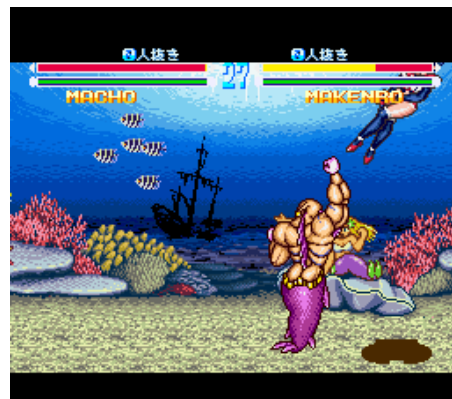
Desarrollador: Success

Publicado por: Datam Polystar



Makeruna Makendou 2 es la secuela del juego que en occidente se llamó *Kendo Rage*, aunque ambos no se parecen demasiado, al ser este es de lucha.

Los botones A, B, X e Y son los ataques principales. Bajo la barra de vida hay una barra de magia que se puede gastar magia para conseguir efectos diversos (curarnos, aumentar nuestro daño) haciendo un movimiento de cruceta y el botón R. Si tenemos poca vida y la magia completa podremos hacer un súper ataque (que también se hace con el botón R tras hacer un movimiento con la cruceta). La mayoría de ataques especiales y el súper ataque se hacen de manera similar a otros juegos de lucha (medios círculos, cuarto de círculo, cargar una dirección un segundo y luego presionar la contraria y un botón, etcétera).



El menú principal nos da 3 opciones: Modo historia, Modo Versus y Configuración. Si entramos en Versus veremos un menú donde podemos elegir: Nuestro personaje, el personaje de la consola (solo si jugamos contra ella), la configuración, el nivel de la barra de magia, la dificultad, el escenario, tiempo, modo de juego (contra la consola o contra otro jugador), tipo de sonido (mono o estéreo) y empezar a jugar. En Configuración veremos: Dificultad, tiempo, botones, test de sonido, tipo de sonido y salir.



MATSUKATA HIROKI NO SUPER TRAWLING

Género: Deportes (Pesca)

Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Atelier Double

Publicado por: Tonkin House



El actor y pescador Matsukata Hiroki es el reclamo de este juego, que nos ofrece dos modos de pescar, uno desde el barco y otro de pesca rápida. Cuando estamos en el barco podremos conducirlo con B hasta donde queramos, elegir un cebo con X y entrando a la primera opción. Si pica un pez tendremos que recoger sedal con B, soltarlo con A y tirar presionando abajo. En el modo pesca rápida tendremos que forcejear con el pez presionando abajo y B. Obviamente, hay que alternar entre recoger sedal y dejar que el pez tire para que se canse.



Todo el juego está en japonés, pero algunos menús tienen dibujos. El menú inicial tenemos competición y modo libre en la parte de arriba y pescar desde la costa y el libro de opciones. Si elegimos las primeras opciones tendremos que pilotar el barco, si le damos a X veremos un menú con opciones (cebos, peces, situación del barco). En el modo de pesca rápida, elegiremos la zona, el cebo y pescaremos. El libro de opciones está en japonés, no he conseguido entender que ofrece.



MYCKEY NO TOKYO DISNEYLAND DAIBOUKEN

Género: Plataformas

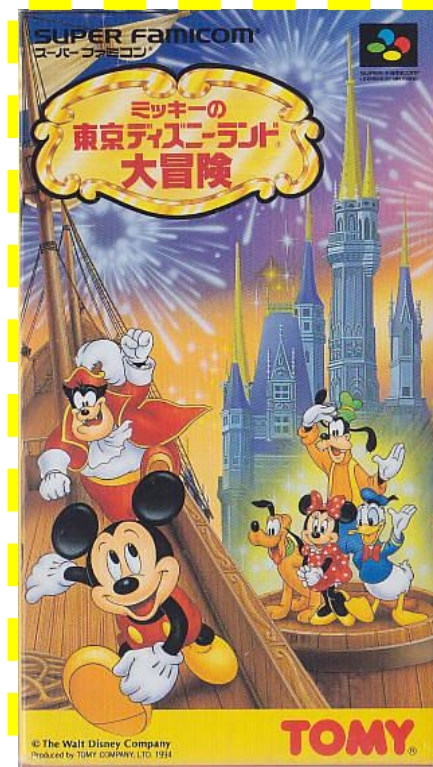
Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Graphic Research

Publicado por: Tomy



Mickey no Tokyo Disneyland Daibouken es otro de esos juegos exclusivos de Super Famicom que podrían haber llegado perfectamente a occidente debido a que su personaje reclamo es de sobras conocido en todo el mundo, además los eventos del juego suceden en Disneyland, así que serviría como publicidad del parque.

No es muy original que un juego de Mickey Mouse sea de plataformas, pero hay que admitir que este juego si añade conceptos originales a la fórmula, principalmente gracias a que la principal arma y habilidad de Mickey es inflar globos. Podemos inflarlos de agua y usarlos como arma o inflarlos de gas y usarlos para volar (mientras más inflemos los globos más utilidad tendrán). La mecánica de volar usando los globos requiere algo de paciencia ya que podemos volar verticalmente con ellos, pero luego podemos propulsarnos hacia una dirección y salir disparados mientras el globo se desinfla.



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



MIRACLE GIRLS

Género: Plataformas/Minijuegos **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1993 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Now Production **Publicado por:** Takara



Miracle Girls es un juego de plataformas extremadamente “kawaii” así que veremos muchos colores, flores, caramelos y enemigos achuchables.

El modo principal es un juego de plataformas donde tenemos que ir superando niveles evitando a los enemigos (los podemos aturdir a base de caramelos, pero no los podemos eliminar) hasta llegar al jefe del nivel, al cual tendremos que derrotar en algún minijuego. Durante las fases de plataformas podemos encontrar corazones dorados (si encontramos 10 nos dan una vida) fruta (suben nuestra vida), bolas B (nos permiten hacer un ataque que afecta a todos los enemigos de la pantalla) y otros ítems. Quizás el más raro es la burbuja, de la cual saldrá otro personaje y nos guiará (hablando en japonés) en partes difíciles (por ejemplo, en zonas de plataformas donde algunas se caigan y otras no). También hay un modo donde competimos contra el segundo jugador (o contra la consola) en diversos minijuegos (algunos de los cuales son los mismos que aparecen en los enfrentamientos contra los jefes).



La historia y el menú de selección de minijuegos están en japonés, pero el menú principal está en inglés.



NAKAJIMA SATORU F1 HERO 94

Género: Carreras

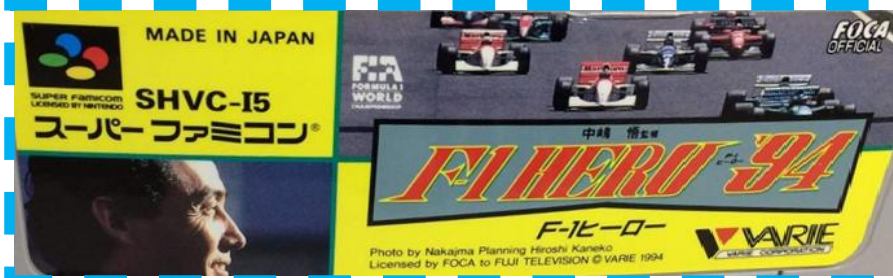
Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Varie

Publicado por: Varie



Nakajima Satoru F1 Hero 94 sigue la estela de Nakajima Satoru Super F1 Hero, así que nos encontramos ante un juego de Fórmula 1, patrocinado por Satoru Nakajima, con licencia de FOCA y Fuji TV.

Este juego deja la cámara situada en el interior del coche del anterior para permitirnos ver el coche desde fuera, aunque hay varias cámaras diferentes (que podremos elegir con el botón X). Como suele ser habitual en estos juegos, hay varios modos de juego y podemos personalizar el coche antes de la carrera.



Este juego está mayormente en japonés. En el menú principal tenemos dos opciones: jugar y opciones. Si entramos en opciones vemos los controles, el tipo de sonido, escuchas las músicas, cambiar los pilotos y cambiar el orden de los circuitos. Si elegimos jugar veremos 3 opciones: Campeonato mundial (tras eso, Empezar y Cargar Partida, antes de cada carrera veremos opciones: personalizar coche, correr, practicar, saltar carrera y opciones), Spot (y luego personalizar coche, correr, practicar y opciones) y Contrarreloj (y después: personalizar coche, correr y opciones).



NINTAMA RANTAROU 2

Género: Plataformas

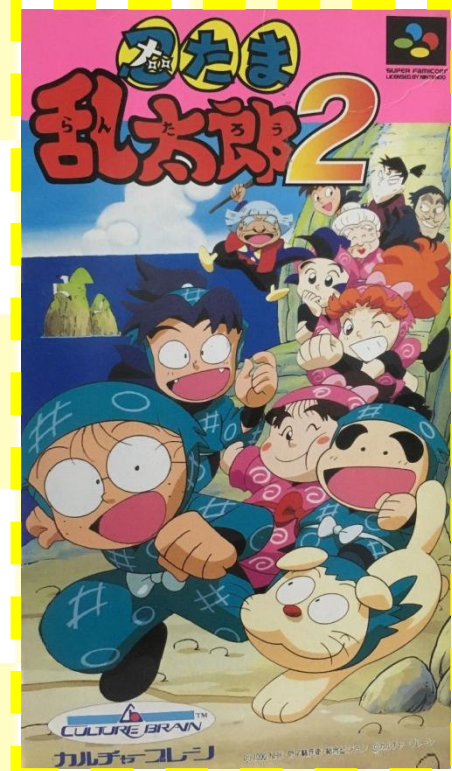
Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Cartucho y BS

Desarrollador: Culture Brain

Publicado por: Culture Brain

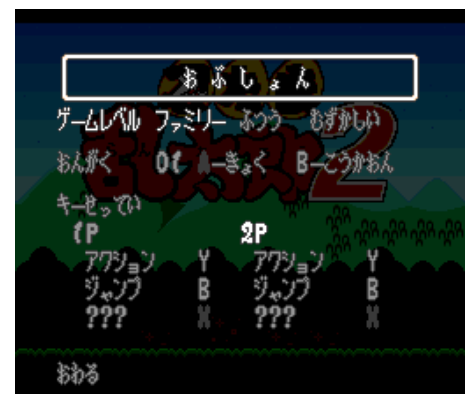
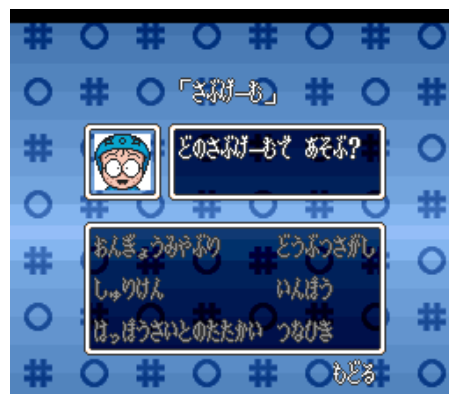


Nintama Rantarou 2 continúa lo visto en su primera parte, añadiendo más variedad en los niveles y nuevos personajes seleccionables. Fue lanzado en cartucho y también para Satellaview.

El juego mantiene la combinación de niveles de plataformas con minijuegos (buscar a los otros personajes escondidos en el escenario presionando "arriba", minijuegos de memoria o de puntería...). El modo historia empezará con algunas preguntas, si vamos probando opciones las podremos pasar (podemos repetirlas las veces que queramos) y entonces empezará el juego. También podemos jugar en el modo contrarreloj y practicar los minijuegos del modo historia. Todos los personajes se controlan igual (saltan con B, atacan con Y, se hacen "invisibles" con R...) pero hay diferencias en su manera de atacar y moverse.



Todo el juego está en japonés. El menú principal nos da las opciones: Historia (tras eso, empezar o password y después 1 jugador o 2 jugadores), Contrarreloj, Minijuegos (y luego elegir el que queremos jugar) y Opciones (donde podemos elegir la dificultad, escuchar músicas y cambiar los botones).



NINTAMA RANTAROU SPECIAL

Género: Plataformas

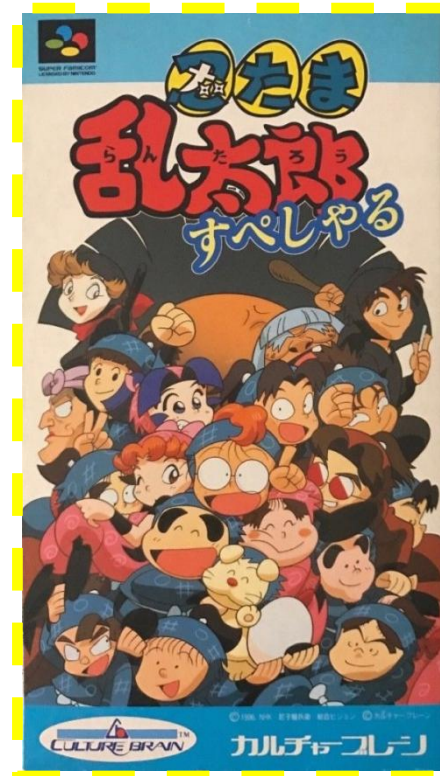
Jugadores: 1

Año: 1996

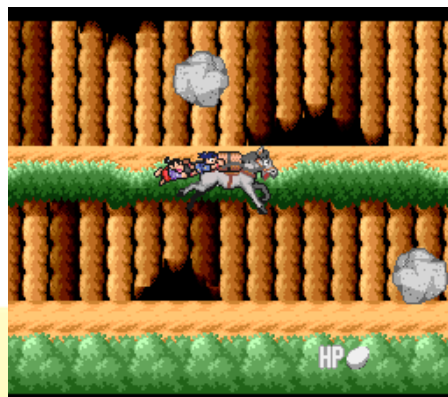
Formato: Cartucho

Desarrollador: Culture Brain

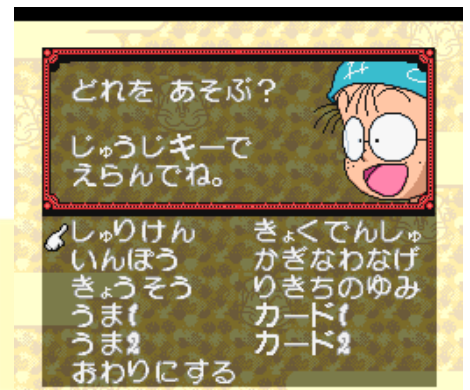
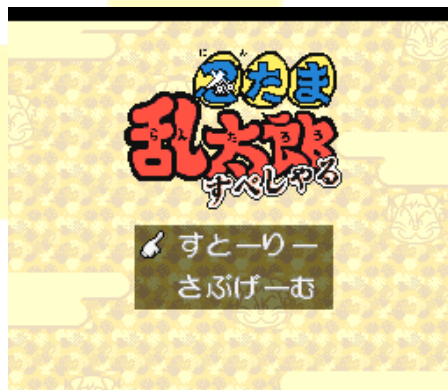
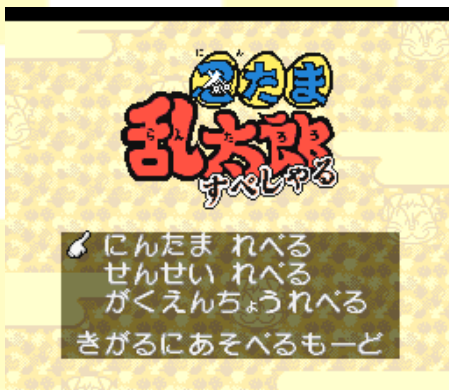
Publicado por: Culture Brain



Nintama Rantarou Special es el cuarto juego basado en este anime que apareció para Super Famicom. Este juego mantiene la tradición de mezclar niveles de plataformas con minijuegos y de añadir como modos alternativos, minijuegos y niveles contrarreloj. El modo historia puede volverse algo tedioso debido a que entre nivel y nivel tenemos que ir seleccionando a los personajes que están en escena, si vamos tocando de uno a otro se desarrolla la historia y empezaremos a jugar. Los minijuegos y el modo contrarreloj son más directos y dan menos problemas. A la hora de jugar los controles son sencillos: con B saltamos, con Y pegamos, con A lanzamos estrellas, con L o R cambiamos de personaje (algo necesario, ya que cada uno tiene habilidades propias).



Todo el juego está en japonés. El menú principal da dos opciones: Historia y Minijuegos. Dentro de Historia tenemos Empezar y Password y después nos preguntarán la dificultad y nos darán dos opciones para empezar el juego. Si elegimos Minijuegos saldrán tres opciones: Contrarreloj, minijuegos y ambas cosas. Después elegimos la dificultad y luego veremos otro menú donde podemos elegir el nivel o minijuego.



OCHAN NO OEKAKI LOGIC

Género: Puzzle

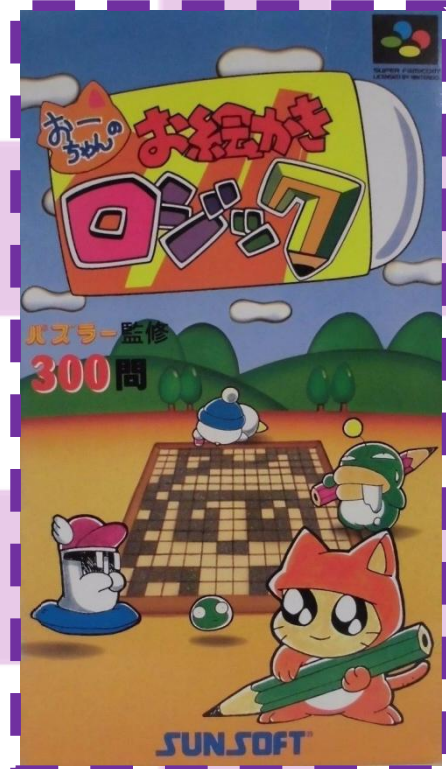
Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

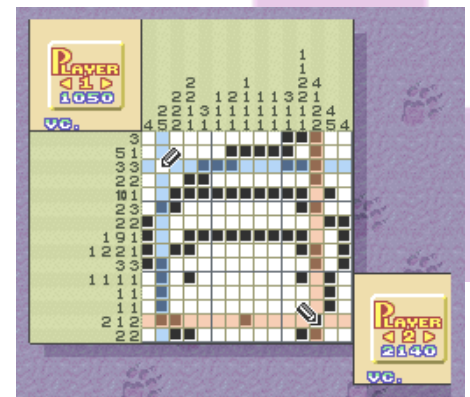
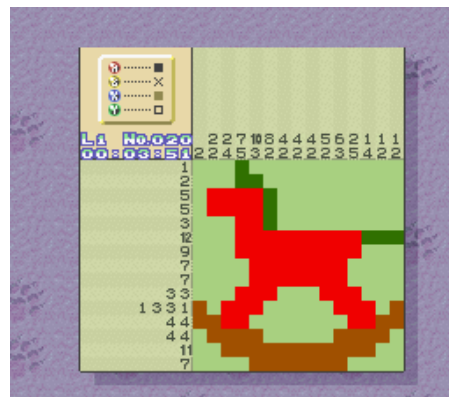
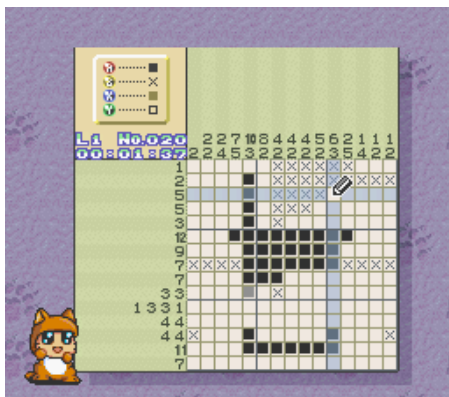
Formato: Cartucho

Desarrollado por: Game Studio

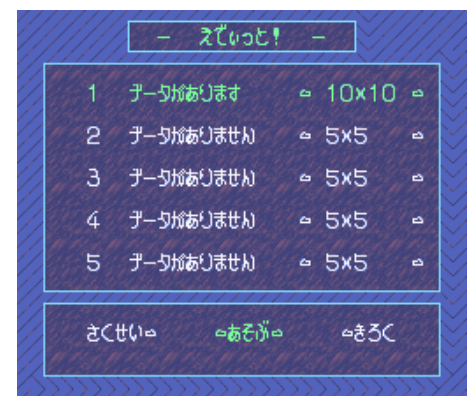
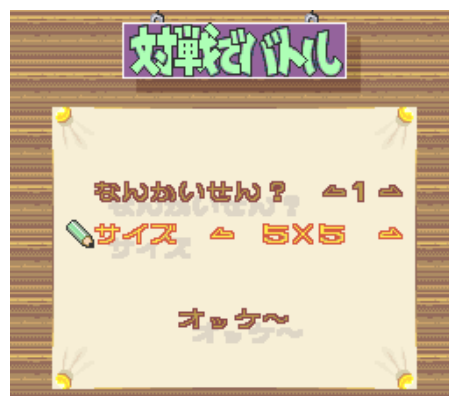
Publicado por: Sunsoft



Ochan no Oekaki Logic es un juego de puzzle de estilo Picross protagonizado por los personajes de la saga *Hebereke*. Para resolver un puzzle de Picross hay que adivinar el dibujo que se esconde tras la cuadrícula, la manera de hacerlo es marcar las casillas basándonos en las pistas numéricas que aparecen en las columnas y filas. Si en una columna pone 10 5 2 significa que en esa columna hay que marcar un grupo de 10 casillas seguidas y luego otro de 5 y otro de 2 con cuadros de separación en medio. Este juego ofrece 300 puzzles de diversas dificultades y ofrece un tutorial (en japonés) que nos pone algunos ejemplos de manera visual. También ya modo para dos jugadores y otro donde podemos crear puzzles para jugarlos después.



Tenemos cuatro opciones en el menú principal: Jugar (y después tendremos que elegir la dificultad), crear puzzle (saldrá un menú donde podemos elegir crear y jugar el puzzle, así como modificar su tamaño), modo Versus (elegiremos el número rondas y el tamaño del puzzle) y un tutorial. En el modo principal, al pausar el juego veremos los personajes de *Hebereke*, cada uno es una opción (reiniciar puzzle, salir...).



ORAGA LAND SHUSAI: Best Farmer Shuukaku-Sai

Género: Puzzle/Habilidad

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Graphic Research

Publicado por: Vic Tokai

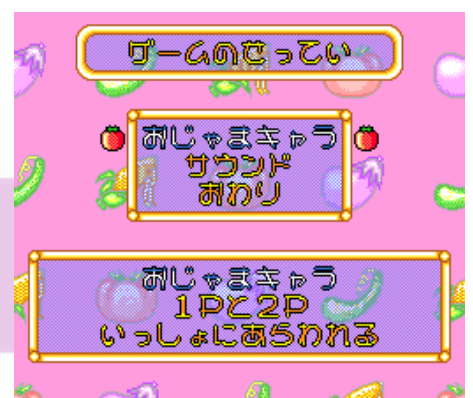


Oraga Land Shusai: Best Farmer Shuukaku-Sai es uno de los juegos más originales de todo el catálogo de SNES. Nuestra tarea consiste en plantar un número concreto de alimentos (pepinos, tomates...), regarlos para que crezcan, evitar que se los coman los animales y recogerlos antes que el contrario. Durante la partida veremos el número de alimentos que nos faltan en la barra que hay en medio de la pantalla. Jugar es fácil:

Con los botones Y, A, L o R elegimos el alimento, con la cruceta elegimos donde plantarlo, con el botón B lo plantamos, si volvemos a usar B encima lo regaremos. Cuando haya crecido del todo, con el botón X iremos a recogerlo. Si se acercan animales, podremos tirarles piedras con B. Podemos rotar alrededor del campo para situarnos mejor y evitar que nos toquen los animales (pues nos atontarán).



El menú principal nos ofrece los modos: 1 jugador, 2 jugadores, Tutorial y Opciones. En el modo 1 o 2 jugadores tendréis que elegir personaje y dificultad. En El Tutorial veréis un menú con las diferentes lecciones. En Opciones podréis modificar una opción de Versus (ni idea de lo que hace) y el tipo de Sonido.



POWER SOUKOBAN

Género: Puzzle

Jugadores: 1

Año: 1999

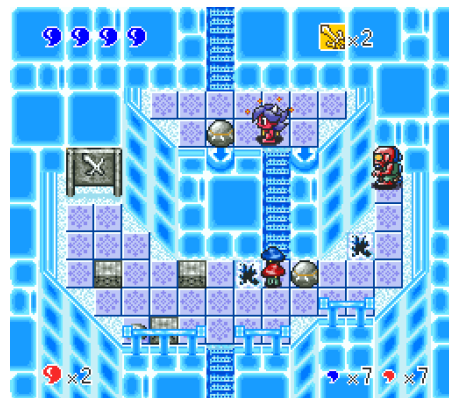
Formato: Cartucho y NP

Desarrollado por: Atelier Double

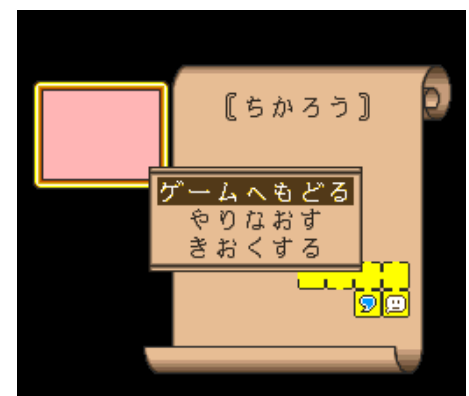
Publicado por: Nintendo



Power Soukoban es un juego de puzzle que fue lanzado en 1999 para el servicio Nintendo Power y como cartucho de Super Famicom. El estilo de juego es similar a *Super Soukoban* (comentado en el volumen 3), aunque con diferencias notables. Nuestro personaje puede correr (B) y disparar (A), si cargamos el disparo podemos romper paredes y mover bloques, si mantenemos A podemos controlar el disparo con la cruceta. Todos los puzzles del mismo mundo están conectados en el mapeado, de manera que a veces podremos pasar de una habitación a otra sin haber terminado el puzzle anterior. El objetivo del juego es mover piedras para tapar agujeros, evitando así que salgan enemigos y obteniendo ítems que nos permitirán avanzar.



El juego está en japonés totalmente. El menú principal nos ofrece: partida nueva, continuar partida y elegir tipo de sonido (mono o estéreo). Durante el juego veremos diálogos en japonés (mayormente son pistas y consejos, los podemos ignorar) y si presionamos SELECT veremos la pantalla de mapa, donde además aparecerán estas opciones: Volver al juego, Reiniciar el Puzzle de esa habitación y Grabar partida.



PRO YAKYUU NETTOU PUZZLE STADIUM

Género: Puzzle	Jugadores: 1 o 2
Año: 1997	Formato: Cartucho
Desarrollado por: Coconuts Japan	Publicado por: Coconuts Japan



Este juego mezcla los puzzles a lo *Puyo Puyo* con las reglas del béisbol, y eso lo hace un tanto complejo. Si juntamos grupos grandes o hacemos combos le caerán pelotas de béisbol al rival, que se pueden eliminar juntándolas con piezas de su color. Un jugador estará bateando y otro estará lanzando (por eso uno tiene cascos y el otro guantes) si hacemos combos y eliminamos grupos grandes, también conseguiremos bases (están en el centro de la pantalla) si lo hace nuestro rival, nos eliminará a los jugadores y cambiaremos de posición. Hay modo para un jugador, modo puzzle (resolver la pantalla con movimientos limitados) y modo versus (contra la consola o jugador 2)

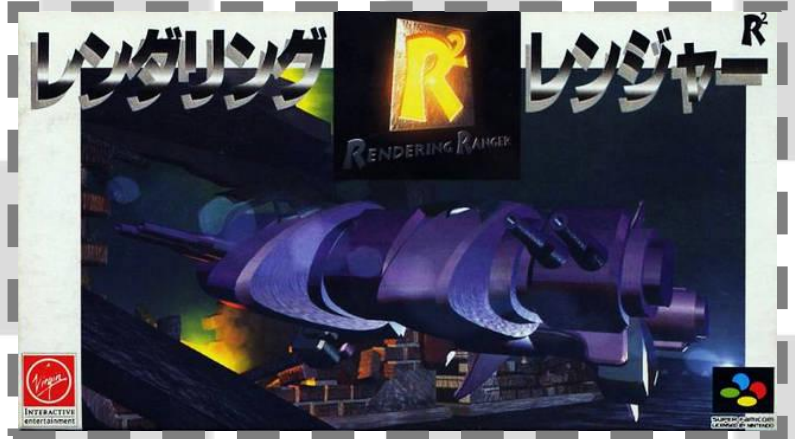


Todo está en japonés. El menú principal nos ofrece: modo para un jugador (después saldrá empezar o password) al ganar a un rival veremos tres opciones (continuar, ver resultados y ver password), modo puzzle, modo versus (después elegir contra la consola o contra el jugador 2) y menú de opciones donde veremos un par de opciones que no se que hacen y algunas de sonido. En todos los modos veremos unas opciones sobre las condiciones de la partida, la única que recomiendo cambiar son los segmentos (Innings), que suele ser la primera opción y tiene el número 9, si lo reducimos, acortaremos la longitud de la partida.



RENDERING RANGER: R2

Género: Disparos/Acción
Jugadores: 1
Año: 1995
Formato: Cartucho
Desarrollador: Rainbow Arts Software
Publicado por: Virgin Interactive



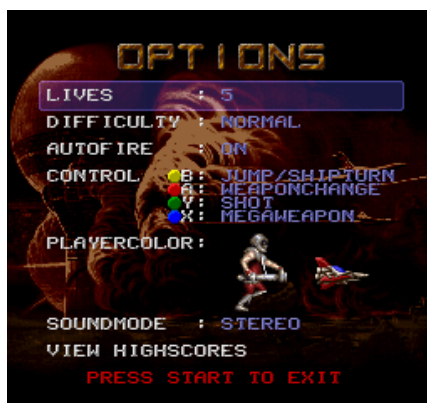
Rendering Ranger: R2 es un juego que ganó parte de su popularidad debido a que existen muy pocas unidades de él, lo cual obviamente repercute en su precio.



Dejando de lado el tema económico nos encontramos ante un juego que mezcla niveles de plataformas y acción (o Run and Gun) controlando a nuestro personaje y niveles de disparos donde controlamos a una nave. El control es bastante sencillo y se aprende rápido a evitar ataques enemigos, disparar hacia todos lados y en caso de estar rodeados, usar el arma especial (que es limitada) para limpiar la pantalla de enemigos. Conforme vayamos avanzando conseguiremos más armas, que podremos ir cambiando usando el botón A. Este juego tiene un ritmo de juego muy rápido, de manera que tendremos que concentrarnos al jugarlo, porque estaremos constantemente rodeados de enemigos.



El menú principal y el de opciones están totalmente en inglés.



SAIKYOU: TAKADA NOBUHIKO

Género: Lucha Libre

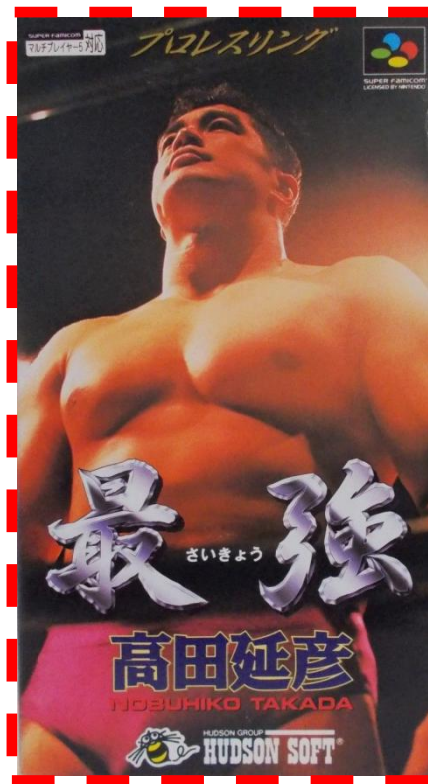
Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

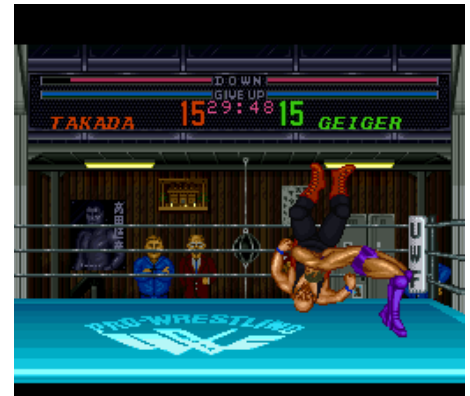
Formato: Cartucho

Desarrollador: Dual

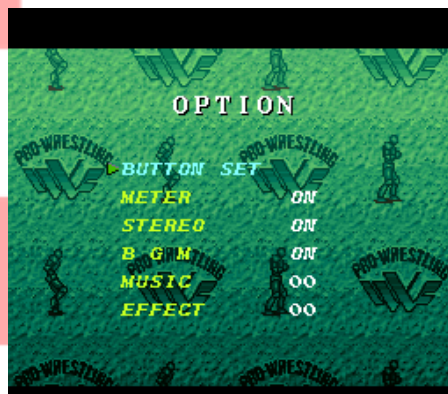
Publicado por: Hudson



Saikyou: Takada Nobuhiko es un juego de lucha que cuenta con la aparición del famoso luchador que da nombre al juego (aparecen más luchadores de aquella época pero con los nombres cambiados). Su jugabilidad mezcla elementos de juegos de lucha y de lucha libre. Con adelante y atrás moveremos al luchador, con arriba y abajo nos cubriremos, con L y R daremos pasos rápidos adelante y atrás. Con los botones B e Y pegaremos y con el botón A haremos llaves (se puede combinar con direcciones para variar el ataque). Si el rival está en el suelo podemos hacerle una llave de sumisión con A, si somos nosotros las victimas tendremos que tocar todos los botones para evitarla. Durante la pelea cada luchador tiene dos barras, la lila (que representa el aguante del luchador) y la azul (que mide la resistencia del luchador a las llaves de sumisión del rival). Cuando las barra lila parpadea, los luchadores entran en modo Rage, que les permite hacer el ataque más fuerte con X+A. Si nos cubrimos un ataque en el momento justo, podremos contraatacar rápidamente.



Afortunadamente los menús de este juego están en inglés, casi completamente.



SAILOR MOON S KURUKKURIN

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

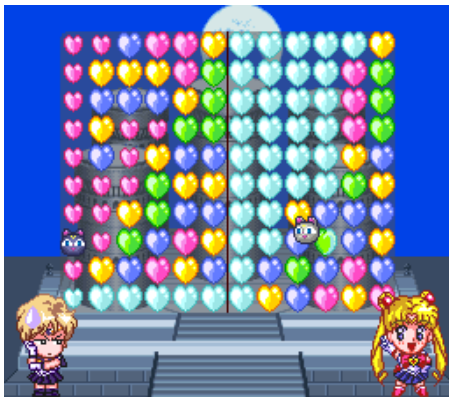
Desarrollado por: Tom Create

Publicado por: Bandai



Bishoujo Senshi Sailor Moon S Kurukkurin es otro de los muchos juegos de *Sailor Moon* que aparecieron en Super Famicom.

Nos encontramos ante un juego de puzzle un tanto particular, donde tenemos que mover nuestro gato por encima de un panel lleno de corazones de colores. Con el botón B haremos que desaparezcan los que sean del mismo color (siempre que haya más de uno) al hacerlo caerán los corazones que estén encima y en caso de ser un grupo de un mismo color también desaparecerán, haciendo un combo. Los huecos que queden al desaparecer corazones se llenarán con corazones blancos, con los cuales podemos hacer dos cosas: pasar por encima de ellos para que cambien de color o hacerlos desaparecer cuando quitemos un grupo de algún color que esté al lado. Durante la partida aparecerán ítems que pueden fastidiar al rival o ayudarnos (la gema rosa que hace que eliminemos todos los corazones del mismo color).



En la pantalla de título hay 4 opciones: Historia, Versus, Opciones y Password. En Opciones vemos: Cambiar el botón de quitar corazones, Cambiar de gato, Dificultad, Tipo de Sonido y los test de música y sonido.



SD F1 GRAND PRIX

Género: Carreras

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Video System Co.

Publicado por: Video System Co.



SD F1 Grand Prix es un juego de la saga F1 Grand Prix, pero al mismo tiempo se aleja totalmente de ella, pues abandona su realismo para hacer algo más parecido a Super Mario Kart.



El juego sigue manteniendo las licencias y algunos elementos típicos de la serie F1 Grand Prix como mejorar el coche o jugar desde una vista aérea (si presionamos Select). El resto es lo esperable, hay modos de carrera y batalla, cada piloto tiene sus propias características y durante la carrera podemos conseguir ítems para obtener ventaja sobre los rivales.



La mayoría de textos están en inglés, aunque a veces hay algo de japonés, lo cual no suele ser problema porque los menús tienen dibujos que ayudan a entenderlos. El menú principal nos ofrece cuatro opciones, a la izquierda tenemos modo para 1 jugador y modos para 2 jugadores y a la derecha, récords y opciones. El menú de opciones está medio en inglés y tiene dibujos, así que no hay demasiada confusión.



SD HIRYU NO KEN

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Culture Brain

Publicado por: Culture Brain



Hiryu no Ken es una saga de lucha con bastantes juegos, de hecho el juego *Ultimate Fighter* de SNES, es uno de los pocos que ha llegado a occidente. Nos encontramos ante un juego de lucha con personajes cabezones y una jugabilidad bastante común en un principio, pero con algunos añadidos muy curiosos que le suman profundidad jugable, como por ejemplo movernos por el fondo del escenario para evitar ataques o hacer un contragolpe si nos cubrimos mientras el rival hace un ataque, y antes de que entre en contacto con nosotros presionamos un botón. Cada personaje tiene sus propios ataques especiales (la mayoría se hacen con los típicos comandos de juegos de lucha de la época) y un súper ataque especial que solo se puede hacer cuando nos queda poca vida.



Aunque en el modo historia hay diálogos en japonés, casi todos los menús (opciones incluidas) están en inglés. En el modo Torneo, tras elegir a los personajes nos saldrán 3 opciones (en japonés) para modificar el orden de los luchadores, la primera es dejarlos como están, la segunda cambiarlos nosotros y la tercera que se cambien automáticamente. En el modo práctica también veremos opciones en japonés.



SD KIDOU SENSHI GUNDAM V

Sakusen Shidou

Género: Disparos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Angel



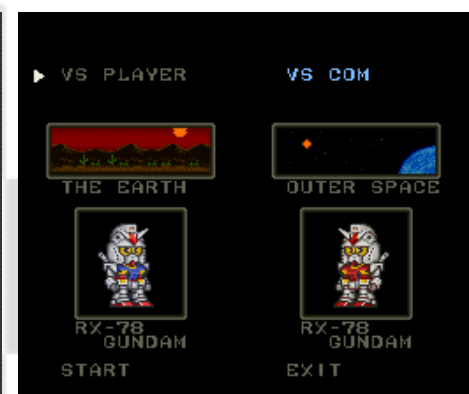
SD Kidou Senshi Gundam V Sakusen Shidou es uno de los muchos juegos de Gundam caricaturizado que aparecieron en Super Famicom.

Este juego es un shooter de naves donde tenemos que ir superando fases eliminando a enemigos (ya sea en solitario o con la ayuda del segundo jugador) hasta llegar al jefe de turno. Algunos niveles suceden en tierra firme, pero como el scroll avanza tras nosotros no varía demasiado la jugabilidad típica de los shooters. Conforme vamos jugando, obtenemos más armas que se seleccionan con L o R.

Además del modo principal, también hay un modo Versus donde podemos luchar contra la consola o el segundo jugador, donde podemos controlar a otros personajes además del protagonista.



Afortunadamente, los menús de este juego están en inglés, incluidas las opciones y el menú de Versus.



SD ULTRA BATTLE: ULTRAMAN DENSETSU

Género: Lucha

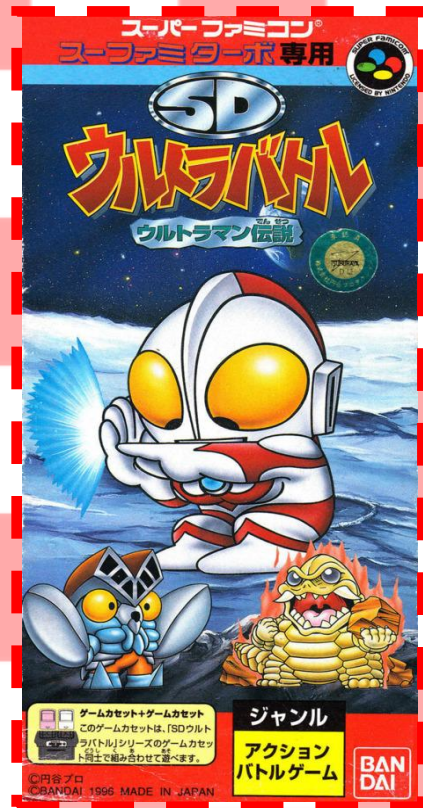
Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Sufami Turbo

Desarrollador: Tom Create

Publicado por: Bandai

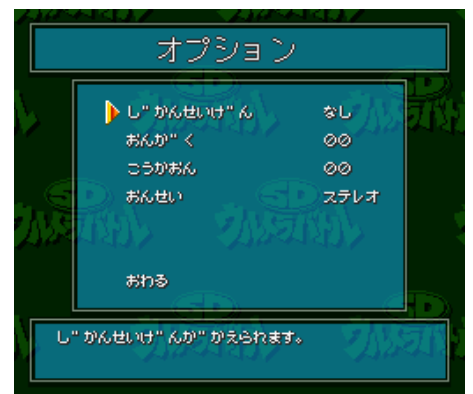


SD Ultra Battle: Ultraman Densetsu es uno de los dos juegos SD Ultra Battle que se lanzaron para Sufami Turbo. Ambos juegos son casi iguales (solo cambian los personajes) y se pueden conectar entre sí con el Sufami Turbo.

Este juego es de lucha, pero sus controles son más similares a los de un beat em up, debido a que podemos movernos libremente por el escenario. Los botones B e Y sirven para atacar, el botón A para saltar, el X para cargar poder y los botones L y R para protegernos. Debajo de la barra de vida hay una barra de poder (que se rellenará peleando o cuando mantengamos apretado el botón X) cuando esté llena, si presionamos X podremos hacer un ataque especial. Es un juego curioso, pero muy escaso en cuando a personajes, jugabilidad y modos de juego.



Todo el juego está en japonés, pero no tiene mucho texto (solo los menús y algún que otro dialogo antes de las peleas). El menú principal nos ofrece tres opciones: modo normal para un jugador, modo versus y opciones. En opciones podemos modificar el tiempo, escuchar los sonidos y elegir el tipo de sonido.



SEIFUKU DENSETSU: PRETTY FIGHTER

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

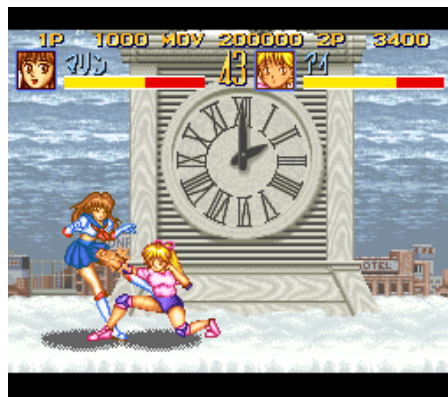
Desarrollador: Genki

Publicado por: Imagineer

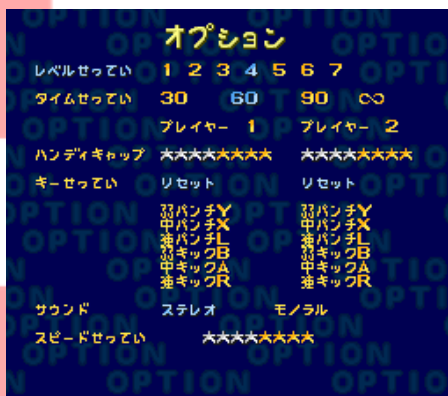


Seifuku Densetu: Pretty Fighter es un juego de lucha protagonizado por mujeres (de ahí lo de *Pretty Fighter*).

Las 8 luchadoras del juego se controlan de la manera que podemos esperar: con la cruceta se mueven y con los 6 botones A, B, X, Y, L y R golpean (hay 3 botones de puñetazo y 3 de patada, con diferente nivel de fuerza y velocidad). Si nos acercamos al rival y presionamos adelante y un botón de ataque medio o fuerte, lo agarraremos). Los ataques especiales también se hacen de la manera típica de estos juegos: medios círculos, cargar una dirección y luego la contraria, giros de 360 grados, presionar un botón rápidamente muchas veces... etcétera. No hay sorpresas en cuanto al control.



El menú principal está en inglés y nos ofrece las opciones típicas: Arcade (para 1 jugador), Versus (para 2 Jugadores) y Opciones. Si entramos en Opciones veremos: Nivel de dificultad, Tiempo, Hándicap (Ventaja entre jugadores), configuración de controles, tipo de sonido y velocidad.



SHANGHAI: BANRI NO CHOUJOU - The Great Wall

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

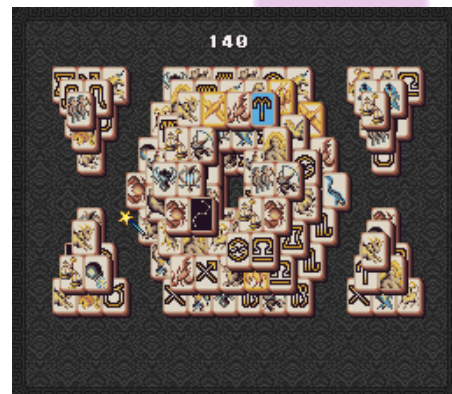
Formato: Cartucho y BS

Desarrollado por: Kuusou Kagaku

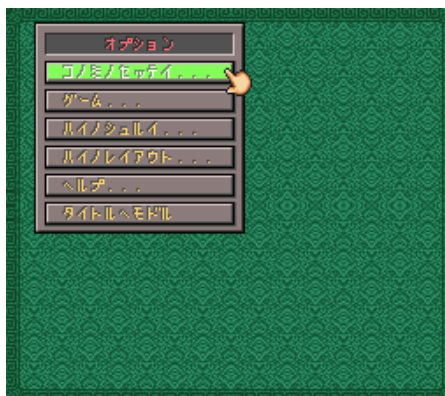
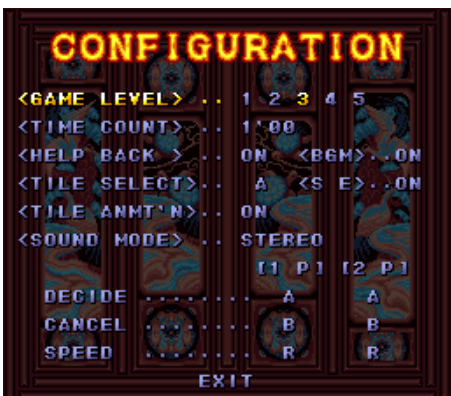
Publicado por: Sunsoft



Tal y como indica el título de este juego, nos encontramos ante un juego de puzzle “Shanghai” o lo que es lo mismo: Un Mahjong solitario. Si no sabéis jugar no os preocupéis, porque es más fácil de lo que parece. Para ganar hay que eliminar todas las piezas del puzzle y la manera de hacerlo es juntando parejas de piezas idénticas. Sin embargo no podemos juntar cualquier pieza, tenemos que elegir piezas que estén en el borde del mapa o en la parte más alta del mismo (que estén subidas encima de otras piezas). Hay 2 modos de juego diferentes para uno o dos jugadores, y se puede usar el ratón de SNES (presionando los dos botones accederemos al menú de pausa).



El menú principal y las opciones están en inglés. Dentro del modo Original, si presionamos START saldrá un menú (en japonés) con: Opciones (que tendrá un submenú con: quitar los sonidos y música, elegir música, cambiar fondo y elegir el número de jugadores), Cambiar puzzle, Cambiar dibujo de las fichas, Elegir Puzzle, Ayuda (y después: elegir ayuda, retroceder un paso, reiniciar el puzzle) y salir. En el modo Arcade elegiremos el tipo de puzzle y el número de jugadores (en japonés) con START aparecerá un menú en inglés.



SHIN IKKAKU SENKIN

Género: Casino

Jugadores: 1 a 5

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Jorudan

Publicado por: Vap Inc.



Shin Ikkaku Senkin es un juego de casino (o de apuestas, como preferirás).

Empezaremos el juego con una cantidad de dinero inicial y a base de apuestas tenemos que ir progresando. La variedad es juego es bastante llamativa: Tenemos carreras de caballos y motos de agua (apostamos dinero a los que creemos que van a ganar), juegos de dados como Cee-lo (a mayor resultado mejor, si salen combinaciones como tres 4-5-6 ganamos, si salen 1-2-3 perdemos) o Chou-Han (apostamos a pares o impares) así como un par de juegos de cartas. Pueden participar hasta cinco jugadores (sin multitap) lo cual mejora bastante la experiencia de juego debido a los piques, las risas y demás momentos que difícilmente suceden a un jugador.



El menú inicial nos da dos opciones: modo libre (luego tendremos que elegir los jugadores y las rondas) y modo historia (elegiremos entre empezar y password y luego los jugadores). Después tendremos que elegir el minijuego que queremos jugar, apostar y a ver qué pasa. Algunos juegos tienen textos en inglés.



SLAM DUNK 2: IH YOUSEN KANZENBAN!

Género: Deportes (Baloncesto)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Bandai

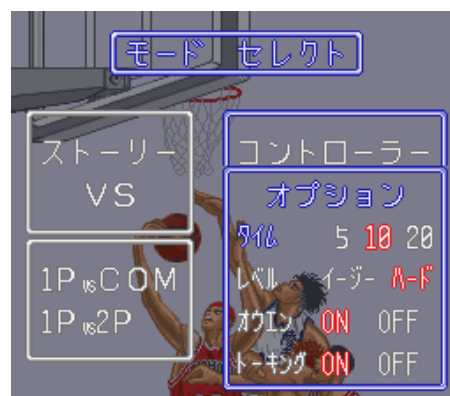


From TV Animation: Slam Dunk 2 IH Yosen Kanzenban! es la secuela de *Slam Dunk: Yonkyo Taiketsu!* Comentado en el volumen anterior.

La jugabilidad se divide en dos partes: Por un lado veremos el campo completo con los jugadores cabezones y por otro veremos las jugadas importantes en primer plano. Los controles son sencillos: A para empezar a movernos y robar la pelota, B para pasar (o evitar pases), X para pase especial (o evitarlo) e Y para tirar o bloquear un tiro, con L y R cambiamos de jugador. Cuando entre los jugadores aparezca VS podemos hacer jugadas con algunas combinaciones (arriba-abajo-arriba+A, abajo-arriba+Y, Adelante-atrás+X, atrás-abajo-adelante+Y o A...) que dependen del jugador que controlemos y la zona del campo.



El juego está en japonés. El menú principal nos ofrece dos modos de juego: Historia (y después: empezar o password) y Versus (después: contra un jugador o la consola). A la derecha veremos las opciones donde podemos modificar algunas cosas (controles, tiempo, dificultad) y debajo el modo entrenamiento. Antes de jugar nos saldrán dos opciones del equipo: jugar con la configuración normal o editarla. Si durante el partido presionamos SELECT podremos hacer cambios (marcajes, cambio de formación, sustituciones).



STARDUST SUPLEX

Género: Lucha Libre

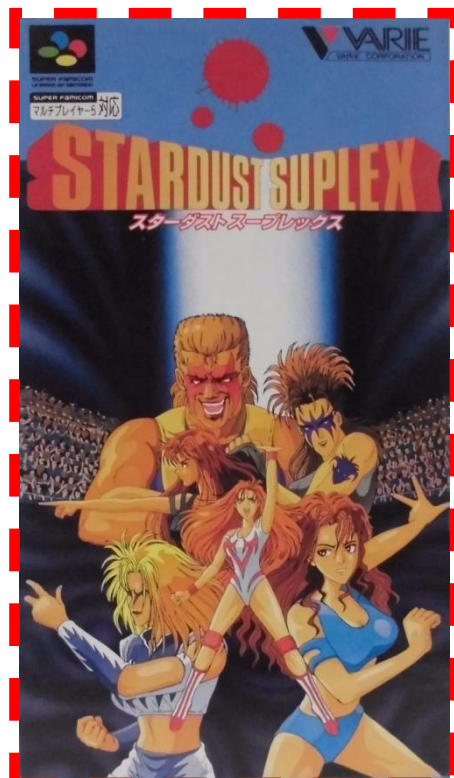
Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Varie

Publicado por: Varie



Stardust Suplex es un juego de lucha libre femenina. No cuenta con luchadoras reales, pero las que aparecen se basan en muchas de ellas.

Los controles son los siguientes: Con Y corremos, con A y B pegamos, con L y R nos burlamos del rival y con X nos protegemos. Cuando estemos forcejeando con la otra luchadora: Y, B, A, harán llaves o ataques (los podemos combinar con una dirección). Con B+Y se hace el movimiento especial del personaje (algunos lo tienen como llave, pero no todos) y con A+B su "Finisher". Los ataques fuertes consumen barra amarilla (así que hay que tener suficiente para hacerlos). Si el rival está en el suelo con X lo levantaremos, con B y A atacaremos o haremos llaves de sumisión y con L la cuenta atrás. Con X y una dirección podemos salir y entrar del ring o cambiar de luchador. Para librarnos de llaves de sumisión hay que aporrear botones.



Afortunadamente todos los menús están en inglés. Si presionáis abajo o adelante en la pantalla de Game Start podréis acceder a las opciones (que también están en inglés) para salir de ellas presiona L o R.



SUPER BOMBERMAN 5

Género: Habilidad/Acción

Jugadores: 1 a 5

Año: 1997

Formato: Cartucho

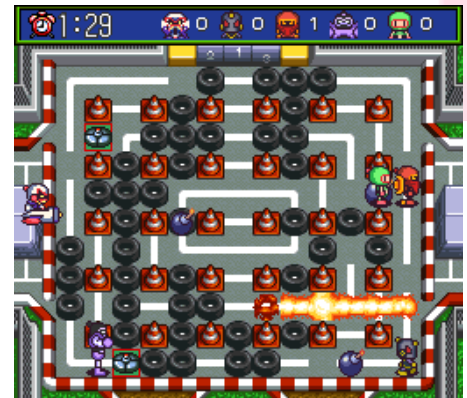
Desarrollador: Hudson Soft

Publicado por: Hudson Soft

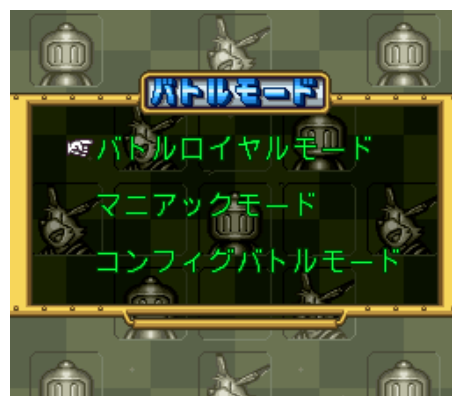


Este último Bomberman de Super Nintendo fue pensado como despedida del personaje a la consola, así que tiene homenajes a los juegos anteriores. Existe una versión especial de este juego con cartucho dorado, que añade más mapas para el modo batalla.

Este juego tiene todo lo que esperas de esta saga: Un modo historia para uno o dos jugadores (que esta vez tiene la particularidad de que no es lineal y podemos elegir el camino que queramos, aumentando su rejugabilidad) y un modo batalla donde jugar contra la consola o con hasta 5 jugadores.

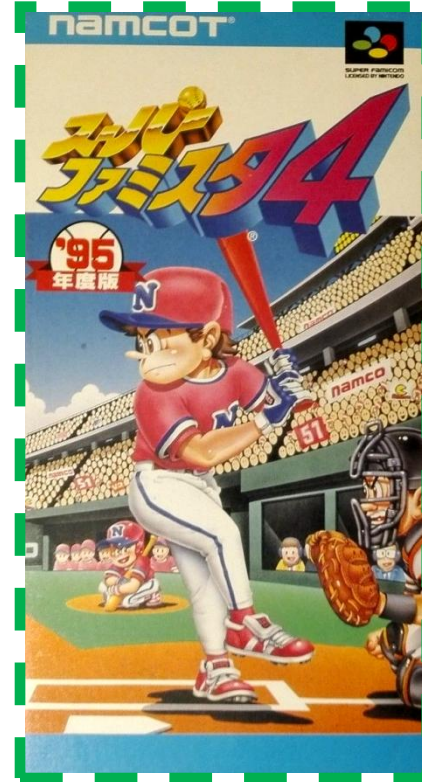


El menú principal y la varios menús están en inglés (incluido el de opciones). En el modo 1 jugador veremos: empezar partida, continuar o borrar. En el modo batalla veremos 3 opciones en japonés: Battle Royale, Maniac Mode (que tendrá 3 opciones: elegir los ítems que salen, elegir la vida de los personajes y jugar) y el modo Configuración donde podemos crear nuestro Bomberman personalizado con un límite de puntos. Las opciones de Batalla son: dificultad, rondas, tiempo, las reglas de muerte súbita (aleatoria, siempre o no) si se pueden vengar los eliminados y si queremos que haya minijuego para el ganador.



SUPER FAMISTA 4

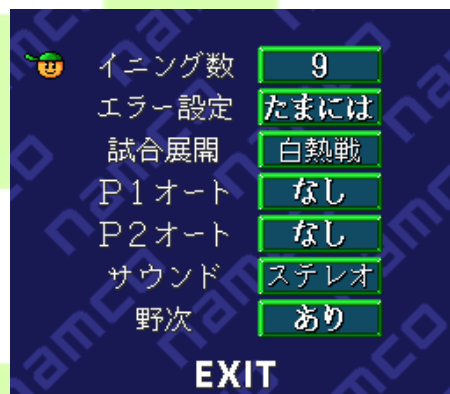
Género: Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Namco **Publicado por:** Namco



Super Famista 4 ofrece algunas novedades dentro de esta saga, como una mejora gráfica y la inclusión de nuevos modos de juego como el divertido modo entrenamiento, donde competiremos con la consola (o el segundo jugador) en divertidas pruebas como darle un pelotazo a Pac-man. Los controles siguen siendo sencillos: bateamos con A o X, lanzamos con A (dándole efecto una dirección) y corremos de base en base con B y una dirección.



Los menús están en japonés. El principal nos da a elegir: 1 partido, 3 partidos, Entrenamiento, Liga, All-Stars y Opciones. Dentro de opciones nos encontramos con: la duración del partido en turnos o segmentos (Innings), si queremos que haya errores, una opción que no he sabido descifrar, si queremos que el jugador 1 y 2 tengan control automático, el tipo de sonido y otra opción que no he sabido descifrar. Dentro de Liga veremos varias opciones para elegir qué tipo de liga hacer, dentro cada una de ellas hay un menú donde podemos elegir el número de partidos, el número de Innings y si queremos DH (Designated Hitter) o no. En la parte superior hay más menús pero sirven para ver resultados. Al elegir los equipos podemos cambiar entre que sean controlados por un jugador o por la consola presionando A encima de ellos varias veces.



SUPER FIRE PRO WRESTLING X PREMIUM

Género: Lucha Libre

Jugadores: 1 a 4

Año: 1995 (X) 1996 (X Premium)

Formato: Cartucho

Desarrollador: Human Entertainment

Publicado por: Human Entertainment



Super Fire Pro Wrestling X y su versión posterior X Premium son el capítulo final de esta saga en SNES. Su jugabilidad basada en timing se mantiene, así como sus controles: atacar con Y,B,A y correr con X. Las llaves se hacen con un botón de ataque y una dirección. En total hay 80 luchadores, algunos con llaves únicas y especiales.



Al elegir una opción del menú principal aparecerá una pantalla con reglas en japonés. En World Championship y Title Match están Modo (individual o por parejas) y dificultad. En One Night Match están Modo, Reglas (cuenta atrás o sumisión), tiempo, número de caídas, tipo de ring y dificultad. En Tournament Y Mega League, elegimos participantes, reglas, tipo de ring, dificultad, saltarse los combates de CPU. En Elimination y Battle Royal, modo, reglas, tiempo, ring y dificultad. En la mayoría de estos modos, si presionamos R aparecerá la pantalla de “más opciones”: elegir arbitro, agarrarse a las cuerdas (si o no), poder salir del ring, si queremos que las partidas por parejas sean con todos los luchadores en el ring a la vez, si nuestra pareja puede interferir en el combate, descalificaciones y cuenta atrás fuera del ring.



En el modo de Editar luchador tenemos las siguientes opciones: Nombre, aspecto, Habilidades, valores, movimientos, comportamiento si lo usa la CPU, cargar, salvar y borrar. En el menú de Opciones tenemos tipo de sonido, volumen de la música, test de sonido, si queremos sombras, si queremos que las llaves sean aleatorias y borrar todos los datos.



SUPER GUSSUN OYOYO 2

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Cartucho

Desarrollador: Kan's

Publicado por: Banpresto



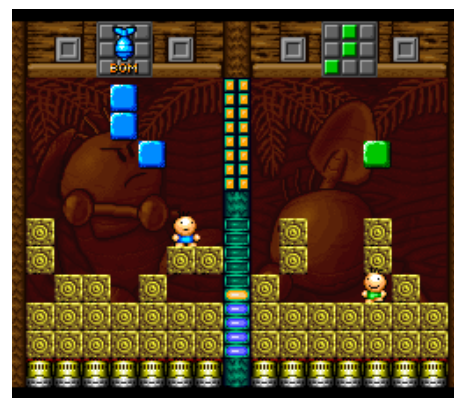
Super Gussun Oyoyo 2 mantiene lo visto en el juego anterior, pero añade algunas novedades.

Para los que no conozcan la primera parte explicaré de qué trata el juego: nuestro objetivo es usar piezas para hacer el camino que lleve a nuestro personaje a la meta. Como nuestro personaje no dejará de moverse hay que tener cuidado que no muera (tocando un enemigo o pinchos) así que hay que vigilarle.

El modo principal puede ser jugado en solitario o de manera cooperativa. En el modo versus ambos jugadores compiten por mantener vivo a su personaje, de vez en cuando la

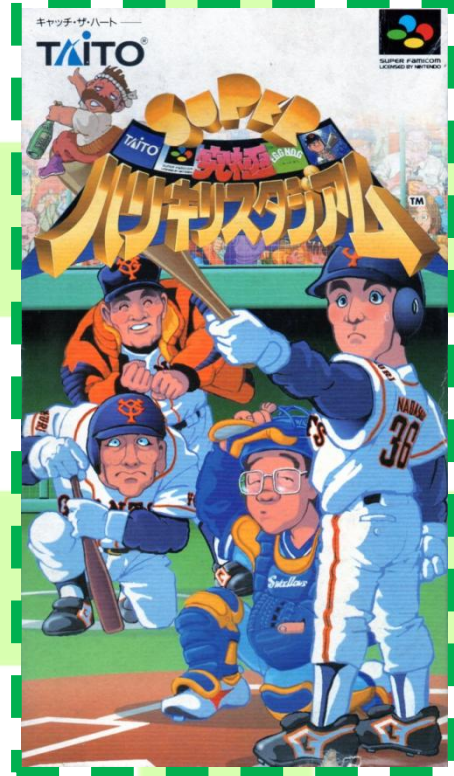
pantalla bajará y este caerá en llamas, pero no desistáis, aun podéis salvarlo si actuáis rápidamente y en el modo puzzle tendremos que construir el camino del personaje hacia la meta con piezas limitadas.

Si en la pantalla de título presionáis arriba o abajo cambiareis el modo de juego. El de color azul es el modo principal, tras elegirlo podremos elegir en qué nivel empezar. El de color rojo es el versus, tras elegirlo vemos 4 opciones: empezar, nombrar personaje, borrar personaje y récords y tras eso elegiremos la dificultad. El de color verde es el modo puzzle, veremos las opciones de versus (empezar, nombrar personaje, borrar personaje y récords). El de color amarillo son las opciones donde podemos elegir la chica que más nos gusta (hay 2 y cambian el final del juego), la dificultad, tipo de sonido y test de sonido.



SUPER KYUUKYOKU HARIKIRI STADIUM

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



Super Kyuukyoku Harikiri Stadium es el primer juego de esta saga (iniciada en NES) en aparecer para Super Famicom.

Es un juego de béisbol bastante estándar en la mayoría de sus aspectos. La cámara está situada detrás del bateador (que puede batear la pelota o colocar el bate para que choque contra él), el lanzador puede darle efecto a la bola (usando las direcciones de la cruceta al tirar) y los modos de juego son los típicos (carrera, torneo, exhibición). Puede que todo lo dicho anteriormente no suene muy bien o haga pensar que este juego no vale la pena, pero no es así, este juego es muy divertido y es más accesible que otros del género (al poco rato nos habremos hecho a los controles y estaremos bateando la pelota bien lejos).



Los menús están en japonés. El menú principal ofrece lo siguiente: Exhibición, Carrera, Práctica, Torneo y Opciones. El menú de opciones nos deja toquetear cosas técnicas (tipo de sonido, controles). Dentro de cada modo de juego, antes de empezar a jugar, aparecerán opciones más típicas de los juegos de béisbol como Designated Hitter (DH) Called Game e Innings (el número de segmentos de juego).



SUPER KYUUKYOKU HARIKIRI STADIUM 2

Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Now Production

Publicado por: Taito



Segundo y último juego de la saga *Kyuukyoku Harikiri Stadium* de Taito en aparecer en Super Famicom.

Super Kyuukyoku Harikiri Stadium 2 es muy similar a su predecesor en casi todo, su jugabilidad es directa y fácil (el bateador puede batear o poner el bate para que la bola choque, el lanzador puede dar efectos a la bola presionando una dirección al lanzarla...) y su apartado gráfico sigue siendo colorido y tipo cómic, alejándose de la seriedad de otros juegos del género pero sin caer en hacer a los personajes cabezones y deformes. Sus modos de juego son bastante típicos (exhibición, carrera...) pero también se incluye el modo All-Star, donde podemos controlar un equipo con jugadores de diferentes equipos.



Los menús están en japonés. El menú principal nos ofrece los modos Exhibición, Carrera, All-Star y Opciones. En opciones podemos modificar algunas cosas, como el tipo de sonido o la configuración del mando. Tras elegir un modo de juego, pero antes de empezar a jugar, aparecerá una página con algunas opciones típicas de los juegos de béisbol: DH (Designated Hitter), Called e Innings (segmentos), entre otras.



SUPER PACHINKO TAISEN

Género: Pachinko

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Kan's

Publicado por: Banpresto



El Pachinko es un juego que apasiona a los nipones, por lo tanto no sorprende que Super Famicom tenga muchos juegos de esa temática.

No tengo intención de cubrir todos esos juegos en estos Extras, pero si me gustaría hablar de alguno de ellos, así que he optado por este, que además de ser de la saga *Compati Hero* (que ya conoceréis) se centra en “combates de Pachinko”. En el Pachinko van saliendo bolas disparadas y nosotros tenemos que graduar la fuerza con la que salen para que lleguen más o menos lejos y así caigan donde nosotros queremos. En este juego la fuerza de salida se cambia moviendo una barra amarilla hacia izquierda o derecha (aunque también podemos hacerlo apretando el botón A). Según donde caigan las bolas, nuestro personaje atacará al rival, se cambiará por algún aliado de su equipo o hará un especial. Si un personaje queda KO, pierde.



El menú principal nos ofrece tres opciones: Modo para un jugador, Modo Versus y Liga. En los dos primeros modos solo hay que elegir el personaje (abajo, arriba) y el escenario (adelante, atrás). En el modo Liga podemos elegir la longitud de la misma (arriba, abajo) y luego nuestros personajes (o si queremos que los controle la consola) y el tipo de control (mover izquierda y derecha o presionar el botón A).



SUPER TRUMP COLLECTION 2

Género: Cartas

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Cartucho

Desarrollador: Botom Up

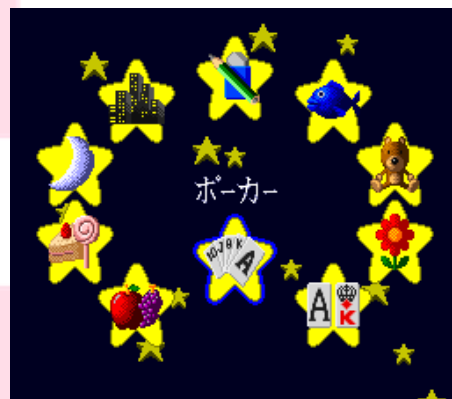
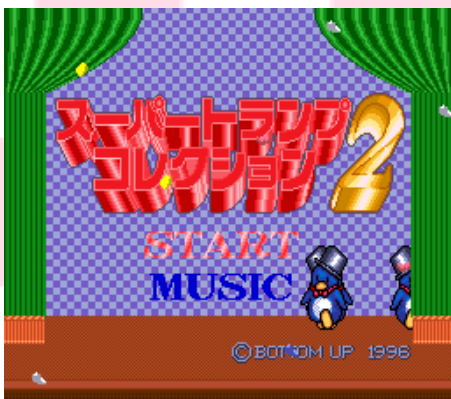
Publicado por: Bottom Up



Super Trump Collection 2 es la secuela de *Super Trump Collection* (comentado en el volumen anterior de estos Extras). Este juego expande el anterior añadiendo más juegos (ahora hay un total de 10 juegos para disfrutar), entre ellos están los clásicos Poker, Blackjack el juego Memory (adivinar parejas), varias versiones de Crazy Eights (se juegan de manera similar al UNO pero los 8 son comodines), Sevens (has de ir colocando las cartas en la mesa al lado de las que ya están colocadas en el centro, si no tienes ninguna pasas turno, los 7 se pueden colocar siempre), Speed (has de ir colocando tus cartas encima de las de la mesa, siempre y cuando sean un número mayor o menor que ellas) y otros más.

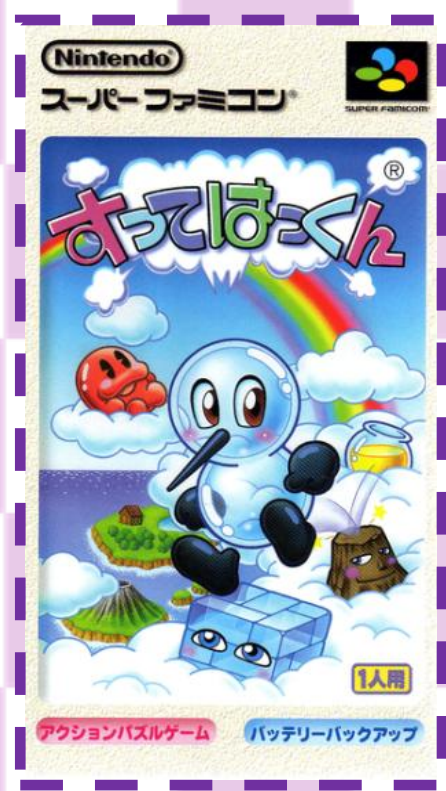


El menú principal está en inglés, pero el de seleccionar juego está en japonés. Los juegos son Daifugo (también conocido como President o Gran Dalmuti), Mau-Mau (una de las variantes de Crazy Eights), Poker, Black Jack, Old Maid, Speed, Sevens, Memory, Rummy y Crazy Eights. Algunos juegos tienen reglas modificables en japonés, pero en caso que no conozcáis al dedillo las reglas del juego, no las modificaría.



SUTTE HAKKUN

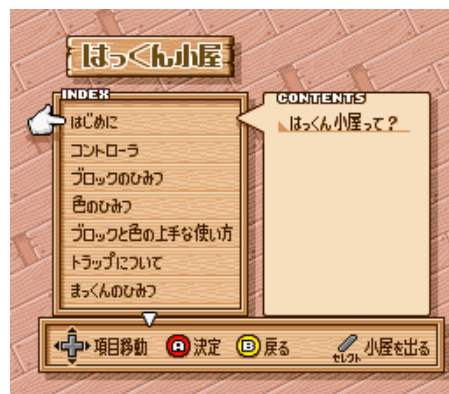
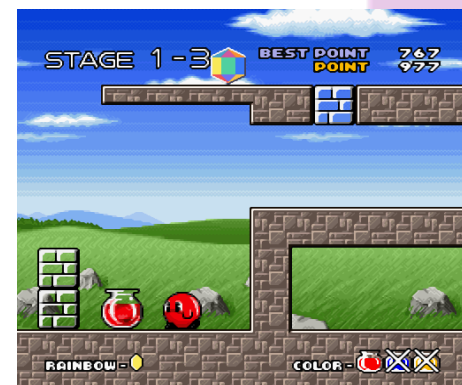
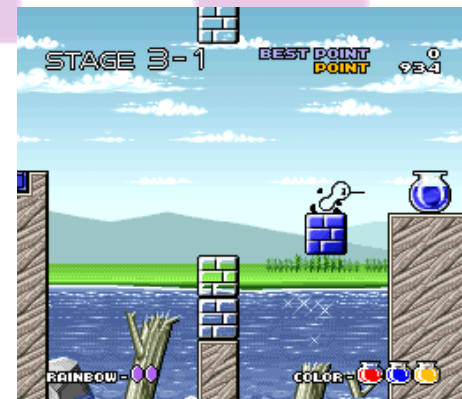
Género: Puzzle **Jugadores:** 1
Año: 1997 (BS) 1998 (NP) 1999 (cartucho) **Formato:** Cartucho, BS y NP
Desarrollado por: Nintendo, Indies Zero **Publicado por:** Nintendo



Sutte Hakkun fue lanzado primero para Satellaview, luego para Nintendo Power, después tuvo más versiones en Satellaview y finalmente apareció en cartucho en 1999. Pese a que la jugabilidad es la misma, hay algunas diferencias entre versiones (especialmente en las de Satellaview).

En este juego controlamos a un personaje transparente que tiene que llegar a la meta (las joyas multicolor), para lograrlo tendrá que usar su habilidad para absorber y expulsar formas y colores, que le valdrán para construir caminos. Por ejemplo, si ve un bloque puede absorberlo y ponerlo en otro sitio, si ve un bote de pintura, puede llenarse de pintura y echársela al bloque (la pintura hace que los bloques se muevan). Con la cruceta movemos a nuestro personaje, con B saltamos, con Y absorbemos y expulsamos, presionando abajo, descartamos la pintura, con L apuntamos hacia el ítem que queremos absorber y con R veremos el mapa.

En el menú principal tenemos dos opciones: Jugar y Opciones. Si vamos a Opciones veremos las reglas y podremos consultar los datos de las partidas. Si elegimos Jugar elegiremos una partida y empezaremos. En el mundo inicial veremos varios niveles y una casa. Si vamos a un nivel empezaremos a jugar, pero si vamos a la casa veremos un menú enorme que se usa como tutorial, dentro sus opciones nos contarán de que va el juego, los controles, información sobre los bloques, colores, trampas... etcétera. Si Pausamos el juego mientras jugamos veremos las opciones: Grabar, Cargar, Reiniciar, Salir y Pista.



THE GREAT BATTLE V

Género: Disparos/Plataformas

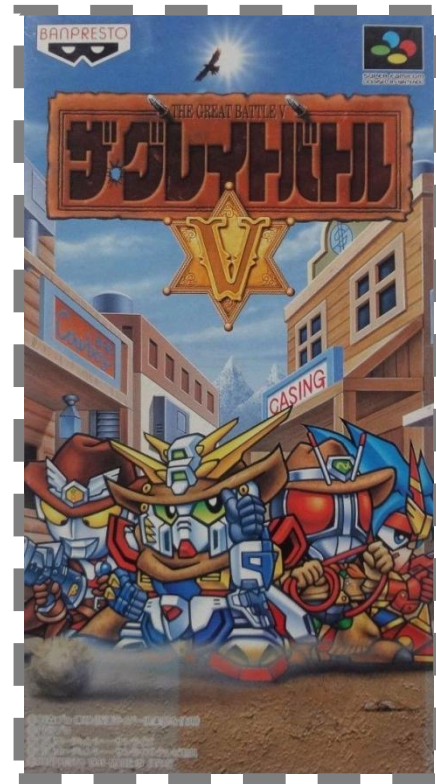
Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sun L

Publicado por: Banpresto

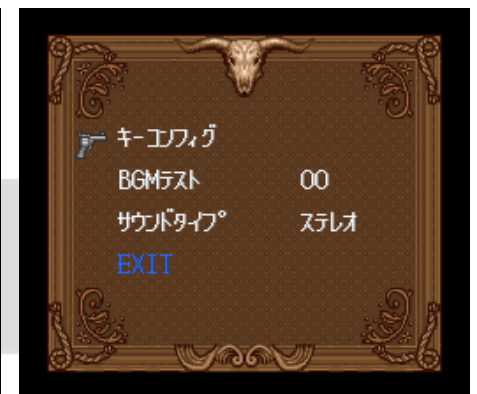
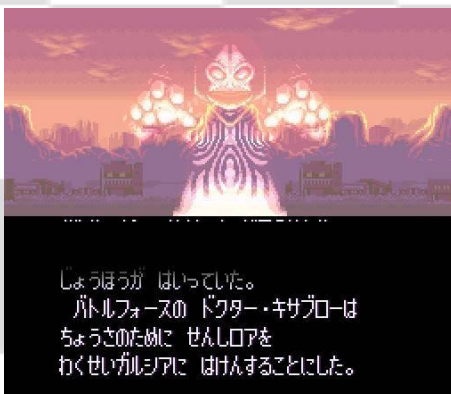


The Great Battle V es otro de los muchos juegos de la saga *Compati Hero* donde unen franquicias como Gundam, Kamen Rider y Ultraman y el último juego de Super Famicom de *The Great Battle*.

Este juego está dividido en fases a lo *Wild Guns* donde tenemos que apuntar y disparar a nuestros enemigos mientras evitamos sus ataques y fases de acción y plataformas, de un corte más clásico. Durante la partida también podremos jugar a algunos minijuegos de disparo. Como suele pasar en estos juegos, tenemos los cuatros personajes de siempre: Un Gundam, un Kamen Rider, un Ultraman y la mascota de Banpresto, Fighter Roar.



La historia y los diálogos que vemos durante la partida están en japonés. Afortunadamente el menú principal está en inglés y aunque las opciones están en japonés son bastante sencillas ya que nos permiten cambiar los controles, escuchar las músicas y cambiar el tipo de sonido (mono o estéreo).



TORIDE

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

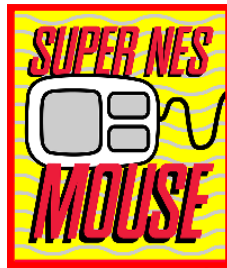
Formato: Cartucho

Desarrollador: Metro

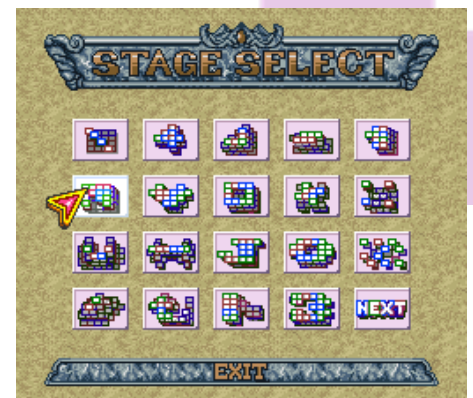
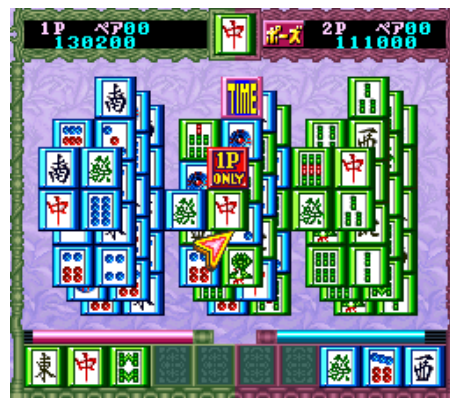
Publicado por: Takara



Toride es una variante de los juegos de puzzle Mahjong Solitario o Shanghai. El objetivo del juego es eliminar todas las fichas haciendo parejas (solo pudiendo escoger fichas que estén en un extremo del puzzle o en la parte superior,



encima de otras fichas). En lugar de elegir las fichas en grupos de dos (como en los otros juegos de Shanghai) las elegimos de una en una y estas acaban en la parte inferior de la pantalla (donde hay un número limitado de huecos para fichas). Cuando dos fichas iguales coinciden en la parte inferior, desaparecen. Tenemos que hacer desaparecer todas las fichas, sin llenar la parte inferior de la pantalla.



En el menú principal veremos lo siguiente: Modo un jugador (y si lo elegimos saldrán dos opciones: Modo Historia, Juego libre y Cancelar), Modo cooperativo a dos jugadores (y después: Modo Historia y Juego libre y Cancelar), Modo Versus (y elegir quien empieza), Modo Práctica, Opciones (están en inglés) y Password.



ULTRA BASEBALL JITSUMEIBAN 2

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

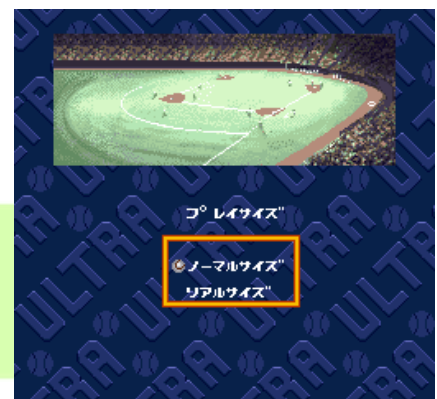


Segunda parte de esta trilogía. Mantiene los equipos Ultra League (que pueden hacer súper tiros si le damos a X) y los modos de juego de su primera parte. Además nos deja elegir si queremos que los jugadores sean cabezones o realistas.



Los menús están en japonés. El menú principal nos ofrece: exhibición (luego 1 jugador o 2), Carrera (luego continuar o empezar una nueva), Editar (luego crear equipo, borrar equipo y mirar equipo) y All-Stars (y 1 jugador o dos). Antes de empezar a jugar veremos una pantalla con las opciones del partido, si empezais una carrera la primera opción es el número de partidos a jugar, de lo contrario la primera opción serán los segmentos de partido (Innings) y después elegiremos si queremos errores, súper tiros, la dificultad, Called Game, D.H. (Designated Hitter), que se marque el punto de la caída de la pelota y el tipo de control del equipo del jugador 1 o 2 (viene manual por defecto).

Antes de jugar, tras elegir estadio, veremos dos opciones, si elegimos la de arriba los jugadores serán cabezones, si elegimos la de abajo serán realistas, tras eso elegimos quien controla el equipo y jugamos.



ULTRA BASEBALL JITSUMEIBAN 3

Género: Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Culture Brain **Publicado por:** Culture Brain



Último juego de esta trilogía. Los controles siguen siendo sencillos (se usan los botones principales y el R para lanzar y batear) y el juego es rápido y accesible. Los equipos de la Ultra Liga pueden usar súper poderes (los elegimos con el botón X). En opciones podemos elegir si queremos personajes cabezones o de diseño realista.



Los menús están en japonés. El menú principal tiene dos columnas, en la izquierda tenemos: partido para 1 jugador, partido para 2 jugadores y opciones. En la de la derecha tenemos Carrera (luego empezar o salir), All-Star y Editar (después saldrá: crear, mirar y borrar). Si vamos a Opciones veremos: Número de segmentos (Innings), si queremos Designated Hitter o no, dificultad, ultra tiros, Errores, Called Game, si queremos que se marque donde cae la bola, si los jugadores 1 y 2 quieren control automático en algunas situaciones del partido y una opción que no he descifrado. A la derecha puede aparecer una opción con el número de partidos (según el modo) y siempre aparecerá una opción donde podemos elegir si queremos jugar con personajes cabezones o realistas.

Antes de jugar elegiremos estadio, quien empieza lanzando y bateando y quien controla cada equipo.



UNDAKE 30 SAME GAME: MARIO VERSION

Género: Puzzle

Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho y BS

Desarrollador: Hudson

Publicado por: Nintendo



Undake 30 Same Game: Mario Version es un juego con una historia un poco particular, ya que existe una versión en cartucho pero de manera muy limitada (y al parecer no tenía caja y venía solo con un panfleto), ya que se usaba a modo promocional o como premio y no estuvo a la venta. Poco después se lanzó el juego en Satellaview. Por esos motivos este cartucho es bastante caro a día de hoy.

Este es uno de esos juegos donde hay que hacer desaparecer todos los iconos de la pantalla (conocidos en Japón como Same Game) para completar el puzle. Los iconos solo desaparecen si hay varios del mismo tipo. Con el botón A maramos los iconos, si presionamos B cancelaremos la acción, si presionamos otra vez A desaparecerán. Con X retrocederemos un paso y con SELECT veremos el puzle entero.



No hay demasiado texto en el juego. En el menú principal podemos quitar o dejar la música, si presionamos SELECT veremos los récords de puntuación. Una vez empezamos a jugar podemos cambiar el puzle con SELECT y empezarlo con START. Si presionamos L o R mientras jugamos saldrá un menú con 3 opciones: elegir puzle, reiniciar puzle y salir.



WAKU WAKU SKI WONDER SPUR

Género: Carreras/Deportes (Esquí) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Human **Publicado por:** Human



Waku Waku Ski Wonder Spur es una especie de Super Mario Kart con personajes esquiando en lugar de conducir coches.

El juego nos ofrece personajes variados y escenarios que empiezan siendo los típicos que esperas de un juego de este deporte, pero luego cambian a otros más alocados (Un mundo de dulces, lo que parece ser la Luna). Nuestro personaje acelera con B, frena con Y, con X usará los objetos (lo típico de estos juegos, turbos, súper saltos, atacar a los rivales) y con A saltará. El botón L sirve para hacer una burla (no le he encontrado otro uso). Además de competir, podemos editar los circuitos y los personajes.



El juego está en japonés, pero los menús son sencillos. El menú principal nos ofrece: Modo carrera para 1 jugador, Modo Versus, Modo práctica, Récorés, Editar (si entramos en esta opción nos saldrán dos más, Editar personaje y editar circuito) y finalmente opciones (donde veremos dificultad y opciones de sonido).

En el menú de editar personaje veremos: Editar nombre, elegir personaje, elegir color, elegir habilidades y grabar el personaje. Para usar el personaje hay que darle a SELECT en la pantalla de selección.



WRECKING CREW 98

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1998

Formato: Cartucho y NP

Desarrollado por: Pax Softnica

Publicado por: Nintendo



Wrecking Crew 98 es la secuela de *Wrecking Crew* de NES, un juego de puzzle y plataformas donde teníamos que eliminar todos los muros del nivel a martillazos. Este juego incluye el juego original de NES y además la versión nueva de SNES que es algo distinta, ya que está centrada en partidas competitivas. Durante la partida podemos mover a nuestro personaje libremente por la pantalla, a un lado veremos palancas que en caso de usarlas moverán los bloques de colores horizontalmente, si se juntan varios del mismo color desaparecerán y fastidiarán al rival de diversas maneras (cada color hace una cosa diferente, como subir bloques al rival o que aparezca un enemigo). Si un bloque nos estorba podemos ir hacia él y darle un martillazo para romperlo (esto mismo habrá que hacer con las paredes de ladrillos), si golpeamos una bomba explotarán los bloques de al lado. Si necesitamos más bloques, podemos presionar X para que caigan más. Conforme vayamos jugando, podremos desbloquear personajes y el modo Torneo.



El *Wrecking Crew* original está en inglés. *Wrecking Crew 98* está en japonés. El menú nos da las siguientes opciones: Modo historia, Modo Versus, Torneo (hay que desbloquearlo), Tutorial, Datos guardados y Salir.



YU YU HAKUSHO FINAL

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Namco



Yu Yu Hakusho Final es el cuarto y último juego de esta saga en SNES. Los personajes tienen 3 barras: la de vida, la de energía y la de resistencia. Los ataques especiales gastan barra de energía (podemos recargarla presionando un botón). Si tenemos poca vida y la barra de energía llena podremos hacer un ataque que deja aturdido al rival (adelante-atrás-adelante y puñetazo fuerte) y también podemos hacer un súper ataque final que vaciará toda la barra de energía. Aunque el juego nos deja ver los ataques de nuestro personaje (la segunda opción que sale tras elegirlo) podemos activar en opciones la ayuda para hacer los ataques especiales, hay dos modos: El 1 hace que con el botón R nuestro personaje haga un ataque especial y con L+R haremos un el súper ataque final. En el modo 2, cada botón de ataque hace un ataque especial, si presionamos L, golpearemos con normalidad. L+R harán el súper ataque final. Para hacer las escenas finales (los "fatalitys") tenemos que hacer nuestro súper ataque final al rival, en el último round y cuando este esté aturdido.

El menú principal nos ofrece modo historia, modo torneo, modo arcade, modo versus, batalla por equipos, entrenamiento (perdiendo vida o sin perderla), configuración del mando y opciones. Dentro de opciones veremos: el nivel de dificultad, ayuda en los especiales (desactivar, modo 1 y modo 2), activar o desactivar las escenas finales, tipo de sonido (mono o estéreo) y escuchar las músicas y sonidos. Al elegir a nuestro personaje en algunos modos aparece un menú con varias opciones: pelear, ver las técnicas, cambiar la configuración del mando y cancelar.



ZEN-NIPPON GT SENSHUKEN

Género: Carreras

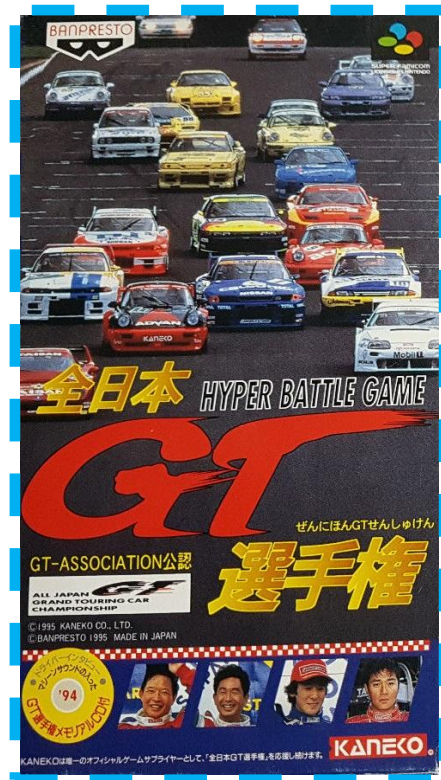
Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: C. P. Brain

Publicado por: Kaneko/Banpresto



Zen-Nippon GT Senshuken es un juego de carreras basado en los campeonatos GT japoneses, motivo por el cual aparecen equipos, pilotos y coches reales de aquella época.

Los controles son muy sencillos (básicamente acelerar y frenar) pero controlar al coche en las curvas difíciles requerirá bastante paciencia (especialmente si no estáis acostumbrados a los juegos de carreras con una cámara como la de este juego). Un punto bueno del juego es que podemos modificar los componentes del vehículo (suspensión, neumáticos, etcétera...) antes de empezar a correr.



Este juego está mayormente en japonés. Al empezar el juego salen dos opciones, ambas nos llevan al mismo menú, así que deduzco que debe ser el nivel de dificultad. El menú principal nos ofrece: Campeonato, Carrera libre, Password y Opciones. Las Opciones están en inglés. En el resto de modo también veremos algunas opciones (elección de vehículo o si queremos cambiar los componentes del mismo) pero o bien son pocas opciones o tienen menús claros y con dibujos.



ZENKOKU KOUKOU SOCCER SENSHUKEN 96

Género: Deportes (Fútbol)	Jugadores: 1 o 2
Año: 1996	Formato: Cartucho
Desarrollador: Magical Company	Publicado por: Magical Company



Último juego de la trilogía *Koukou Soccer*, donde personalizamos y controlamos equipos de fútbol de instituto para hacerlos campeones. La jugabilidad es sencilla, pero curiosamente solo controlamos al capitán del equipo, si vamos a opciones y cambiamos la primera, podremos controlar a todo el equipo, como suele ser habitual en estos juegos.



El menú principal nos ofrece: Historia, Exhibición y Opciones. En Opciones tenemos el sistema de control de ambos jugadores (capitán o equipo), el tiempo, el test de sonido y de voz y si queremos sonido estéreo.

En Historia, tras elegir equipo y personalizarlo llegaremos a un menú con: Entrenamiento (elegimos el tipo de entrenamiento, tenemos 30 días para entrenar, las opciones de abajo son saltarse días y volver al menú anterior), Menú de equipo (modificar nombre, aspecto, posición e indumentaria), Datos (de jugadores y equipo) y Guardar. Pasados los días de entrenamiento llegaremos a un menú con: jugar, menú de equipo, datos y guardar. En el modo Exhibición, tras elegir equipos (podemos usar el del modo historia o ir a la opción de arriba y elegir uno estándar) veremos el menú con: jugar, menú de equipo y datos.



ZIG ZAG CAT

Género: Habilidad/Arcade

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Opera House

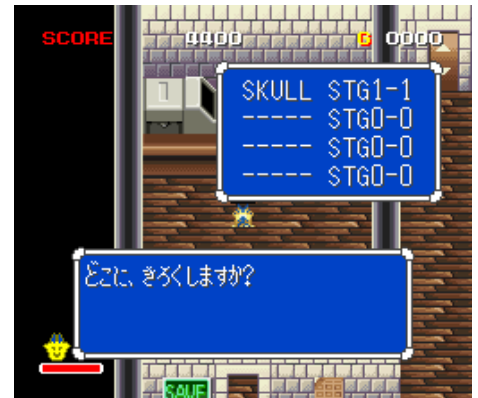
Publicado por: Den'Z



Zig Zag Cat: Ostrich Club mo Oosawagi da es un juego tipo *Breakout*, pero añadiendo algunos componentes que lo hacen único, como que podamos empujar nuestra plataforma hacia arriba, que la pelota sea un gato o que entre nivel y nivel veamos un mundo al estilo RPG con tiendas, Bonus y zonas de salvar partida. Los controles son sencillos: nuestro personaje se mueve con la cruceta, con los botones A o Y empujaremos la plataforma hacia arriba y con L y R usaremos las armas secundarias que encontraremos al ir jugando.



Al empezar veremos dos opciones: Empezar partida y continuar partida salvada. Si empezamos partida nos tocará poner nuestro nombre y hablar con el personaje que hay delante hasta que nos dejen empezar el juego. Entre nivel y nivel veremos el juego a lo RPG, pero es bastante fácil moverse por él, ya que hay carteles que nos indican donde grabar partida (SAVE) donde jugar minijuegos (BONUS) y las puertas con flechas nos llevan al siguiente nivel. En las tiendas veremos la lista de ítems en japonés, pero como son mejoras, basta con ir probando para ver cuales os van mejor a la hora de jugar.



Próximamente:

ENTANA

DE **SUPER FAMILICOM** A
スーパーファミコン

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 6

Con más de 70 juegos comentados



Spark World



Kamen Rider



Taekwo- Do



Iron Commando



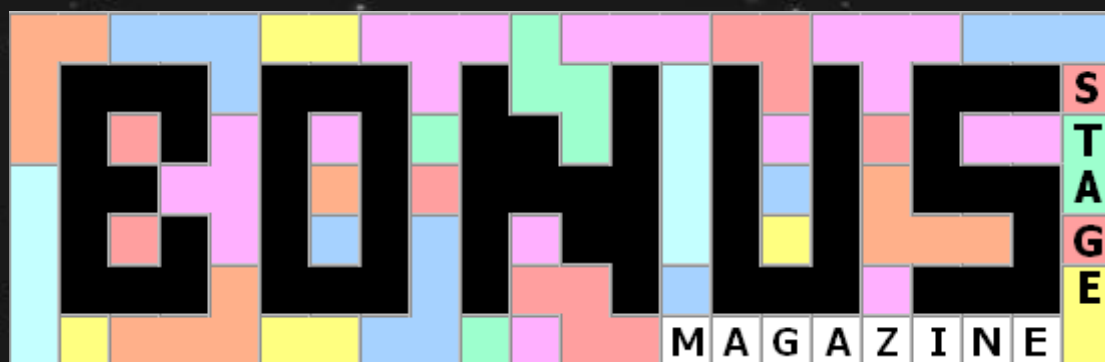
Arcus Spirits



Heisei Inu Monogatari Bow

¡No te pierdas los números anteriores de
BONUS STAGE MAGAZINE!





2020

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