

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

ENTARRA

JULIO 2020

NÚMERO 06

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



DE **SUPER FAMILICOM** A
スーパーファミコン

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 6

PUYO PUYO TSUU REMIX – APPLESEED – KAMEN RIDER – CHO ANIKI
KIRBY NO OMOCHABAKO – DOLUCKY PUZZLE TOUR – TAEKWON DO
TETSUWAN ATOM – SPARK WORLD – IRON COMMANDO

ÍNDICE

Introducción.....	04	J. League Excite Stage 96	32
Descripción general	05	Jikkyou Power Pro Wrestling 96	33
Formato del juego	06	JWP Joshi Pro Wrestling Queens	34
Otros juegos	07	Kamen Rider	35
Clasificación de los juegos	10	Kikou Keisatsu Metal Jack	36
Índice de juegos por género.....	11	Kirby no Omochabako Arrangin Balls ...	37
Appleseed	12	Kirby no Omochabako Ball Rally	37
Arcus Spirits	13	Kirby no Omochabako Baseball	38
Asameshimae Nyanko	14	Kirby no Omochabako Cannonball	38
Bakukyuu Renpatsu! Super B-Daman ..	15	Kirby no Omochabako Guru Ball	39
Bike Daisuki! Hashiriya Tamashi	16	Kirby no Omochabako Hoshi Kuzushi ...	39
Chibi Maruko-Chan	17	Kirby no Omochabako Pachinko	40
Cho Aniki: Bakuretsu Rantou Hen	18	Kirby no Omochabako Pinball	40
Dolucky no A League Soccer	19	Kouryuu no mimi	41
Dolucky no Kusayakiu	20	Magical Taruruto Kun	42
Dolucky no Puzzle Tour 94	21	Matsumura Kunihiro Den	43
Doraemon 4	22	Motekke Oh! Dorobou	44
Fishing Koushien	23	Nintama Rantarou 3	45
Funaki Masakatsu Hybrid Westler	24	Okamoto Ayako Match Play Golf	46
Game no Tetsujin: The Shanghai	25	Ongaku Tsukuru Kanaderu	47
Hamelin no Violin Hiki	26	Panel de Pon	48
Hatayama Hacchi no Pro Yakyuu	27	Panic in Nakayoshi World	49
Heisei Inu Monogatari Bow: Pop Smash	28	Picross NP (Volumen 1 al 8)	50
Holy Umbrella	29	Pro Yakyuu Star	51
Honoo no Doukyuji: Dodge Danpei	30	Sailor Moon S Kondo wa Puzzle	52
Iron Commando	31	Same Game	53

SD Kidou Senshi Gundam 2	54	Super F1 Circus Gaiden	67
SD Ultra Battle: Seven Densetsu	55	Super Family Circuit	68
Shanghai III	56	Super Family Gerende	69
Shijou Saikyuu League Serie A	57	Super Famista 5	70
Shin Kidou Senki Gundam Wing	58	Super Oozumou	71
Slam Dunk Dream Team Limited	59	Super Puyo Puyo Tsuu Remix	72
Slam Dunk SD Heat Up!.....	60	Taekwon-Do	73
Snoopy Concert	61	Takeda Nobuhiro Super League Soccer .	74
Spark World	62	Teichu Keiba Juku	75
Spriggan Powered	63	Tetsuwan Atom	76
Super Air Diver 2	64	Ultra League	77
Super Chinese Fighter	65	Waratte Litomo! Tamorinpick	78
Super F1 Circus 3	66	Zero-4 Champ RRZ	79

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



INTRODUCCIÓN

¡Se acabó! Este es el último volumen dedicado a juegos exclusivos de Super Famicom que podéis disfrutar sin saber japonés. Entre los 6 volúmenes DE SUPER FAMICOM A SUPER NINTENDO he comentado más de 400 juegos, y ha sido una tarea titánica y aún así soy consciente de que me he dejado un montón de juegos, pero tenía que parar en algún momento.

Es increíble la enorme cantidad de juegos que nos perdimos en occidente y como revisar un catálogo profundamente puede tirar por tierra algunos tópicos y permitirte descubrir algunos juegos de los cuales jamás habías oído hablar, pero que se pueden convertir en uno de tus favoritos fácilmente.

En las siguientes 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.

OTROS JUEGOS

Pese a haber incluido más de 400 juegos en estos volúmenes, me he dejado bastantes juegos de Super Famicom por el camino, algunos por hartazgo (creo que ya he incluido suficientes juegos deportivos) otros porque he considerado que pese a tener una jugabilidad sencilla y fácil de deducir, podían ser algo complejos al usar textos japoneses de tanto en tanto y otros por que los he descubierto cuando ya tenía completados los EXTRAS.

En cualquier caso, aquí van algunos otros juegos que podéis probar si os habéis quedado con más ganas de juegos exclusivos de Super Famicom. Como podéis ver hay juegos deportivos (sobretudo de béisbol) algunos de puzle (Los Nazo Puyo Puyo) otros de disparos con toques de aventura (Cristal Beans o Yam Yam), algunos de plataformas (Los Wagyan Land) y muchos de cartas o tablero relativamente fáciles de aprender a jugar.

El catálogo de Super Famicom es tan basto, que estoy seguro que si seguís buscando aparecerán algunos más que os puedan interesar.



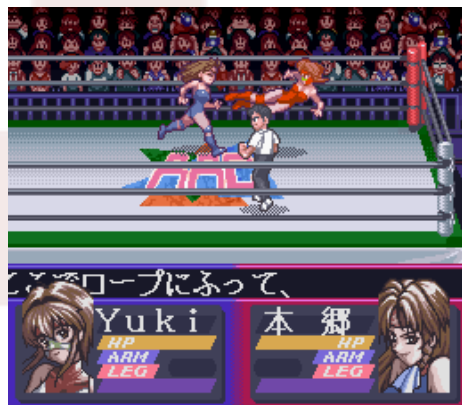
Super Nazo Puyo



Yam Yam



Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 94



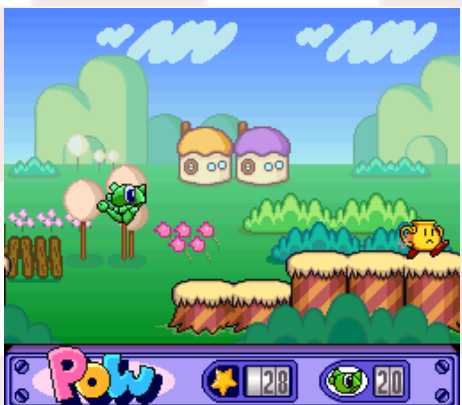
Bisoujo Wrestler Retsuden



Wagyan Land



Crystal Beans



Wagyan Paradise



Super Wrestle Angels



Higashio Osamu Kanshuu Super Pro Yakyuu

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.

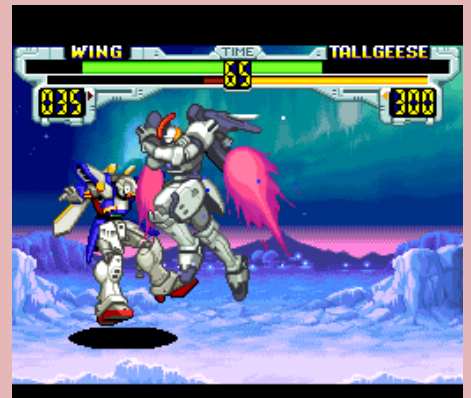
El color rojo ha sido asignado a juegos de lucha. Esto no solo incluye los típicos juegos 1 contra 1 (al estilo *Street Fighter II*) si no que también incluye juegos que representen la lucha de manera atípica (pero sigan centrándose en combates) y juegos basados en deportes de contacto físico, como por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



Taekwon-Do!



Super Oozumou



Gundam Wing Endless Duel



Super Chinese Fighter



Matsumura Kunihiro Den



JWP Wrestle Queens

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.



Slam Dunk SD



Takeda Nobuhiro Super Soccer



Dolucky A League Soccer

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.



Kirby Cannonball



Spriggan Powered



Super Air Diver 2

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



Kouryuu no Mimi



Kikou Keisatsu Metal Jack

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).



Magical Taruruto Kun



Doraemon 4

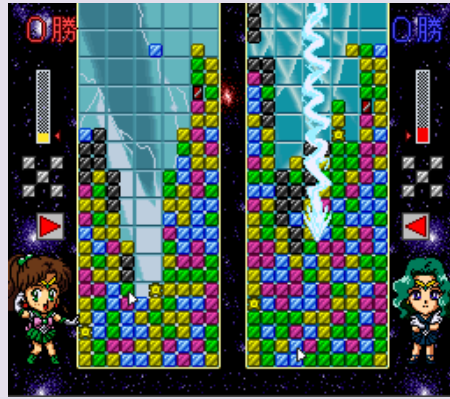


Hamelin no Violin Hiki

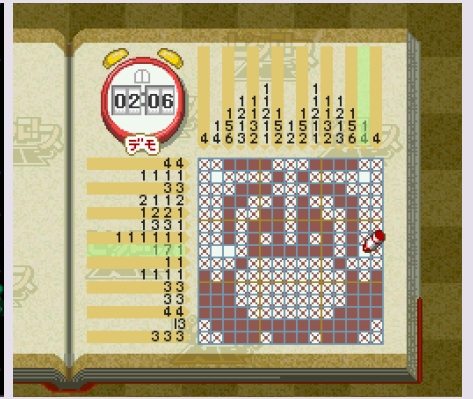
Los juegos de tipo puzzle estarán marcados con el color lila. La mayoría de juegos comentados tienen un planteamiento similar a *Tetris* (movemos fichas y las colocamos para hacerlas desaparecer) pero también se incluirán juegos de puzzle de otro estilo (como por ejemplo, los de mover bloques o los que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



Super B-Daman



Sailor Moon Puzzle



Picross NP

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.



Bike Daisuki! Rider Spirits



Super Family Gerende



Super Family Circuit

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.



Waratte Litomo



Kirby Pinball



Motteke Oh! Dorobou

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

Cho Aniki: Bakuretsu Rantou Hen	18
Funaki Masakatsu Hybrid Wrestler	24
Jikkyou Power Pro Wrestling 96	33
JWP Joshi Pro Wrestling Wrestrle Queens	34
Matsumura Kunihiro Den	43
SD Ultra Battle: Seven Densetsu	55
Shin Kidou Senki Gundam Wing: Endless Duel	58
Super Chinese Fighter	65
Super Oozumou	71
Taekwon-do	73

ACCIÓN

Appleseed	12
Arcus Spirits	13
Iron Commando	31
Kamen Rider	35
Kikou Keisatsu Metal Jack	36
Kouryuu no mimi	41

PUZLE

Asameshimae Nyanko	14
Bakukyuu Renpatsu! Super B-Daman	15
Dolucky no Puzzle Tour	21
Game no Tetsujin: The Shanghai	25
Panel de Pon	48
Picross NP (Volumen 1 al 8)	50
Sailor Moon S Kondo Wa Puzzle	52
Same Game	53
Shanghai III	56
Super Puyo Puyo Tsuu Remix	72

DISPAROS

Kirby no Omoichabaco: Cannonball	38
SD Kidou Senshi Gundam 2	54
Spriggan Powered	63
Super Air Diver 2	64

CARRERAS

Bike Daisuki! Hashiriya Tamashii Rider's Spirits	16
Super F1 Circus 3	66
Super F1 Circus Gaiden	67
Super Family Circuit	68
Super Family Gerende	69
Tekichuu Keiba Juku	75
Zero-4 Champ RR Z	79

DEPORTES

Dolucky no A League Soccer	19
Dolucky no Kusayakiu	20
Fishing Koushien	23
Hatayama Hacchi no Pro Yakyuu	27
Heisei Inu Monogatari Bow: Pop'n Smash	28
Honoo no Doukyuuji: Dodge Danpei	30
J. League Excite Stage 96	32
Kirby no Omoichabaco: Baseball	38
Okamoto Ayako to Match Play Golf	46
Pro Yakyuu Star	51
Shijou Saikyou Serie A: Ace Striker	57
Slam Dunk Dream Team Shueisha Limited	59
Slam Dunk SD Heat Up!	60
Super Famista 5	70
Takeda Nobuhiro no Super League Soccer	74
Ultra League: Moero! Soccer Daikessen!	77

VARIOS

Chibi Maruko-Chan: Mesaze! Minami no Island	17
Kirby no Omoichabaco: Arranging Balls	37
Kirby no Omoichabaco: Ball Rally	37
Kirby no Omoichabaco: Guru Guru Ball	39
Kirby no Omoichabaco: Hoshi Kuzushi	39
Kirby no Omoichabaco: Pachinko	40
Kirby no Omoichabaco: Pinball	40
Motekke Oh! Dorobou	44
Ongaku Tsukuru Kanaderu	47
Panic in Nakayoshi World	49
Snoopy Concert	61
Spark World	62
Waratte Litomo Tamorinpick	78

PLATAFORMAS

Doraemon 4	22
Hamelin no Violin Hiki	26
Holy Umbrella	29
Magical Taruruto Kun	42
Nintama Rantarou 3	45
Tetsuwan Atom	76

APPLESEED

Género: Acción/Plataformas

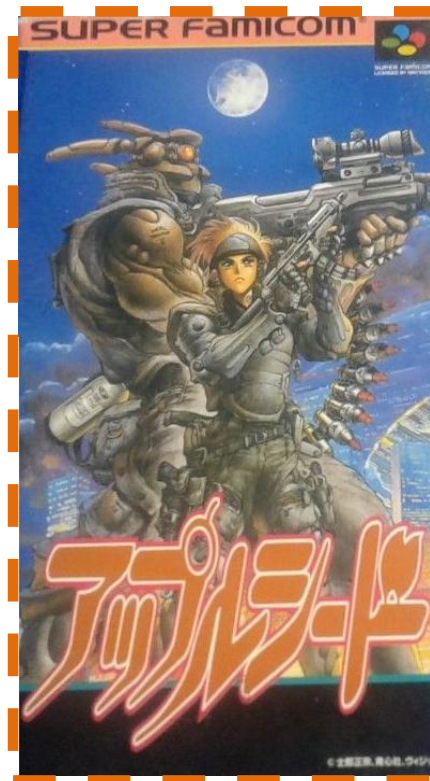
Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Kan's

Publicado por: Visit



Appleseed es una famosa serie creada por Masamune Shirow y fue llevada a Super Famicom en un juego donde se combinan disparos y plataformas.

Los controles son muy sencillos: con B saltamos (Arriba+B es el salto alto), con Y o A disparamos y cambiaremos de arma con X o SELECT. Nuestro armamento nos ofrece variedad para atacar, pero también sirve para descifrar puzzles sencillos, por ejemplo si llegamos a un callejón sin salida y hay una marca en el suelo, tirando las bombas lo romperemos y abriremos el paso, si volvemos a quedarnos atrapados, posiblemente haya que disparar a algún elemento que haya en la pared para activarlo. En algunos momentos también nos tocará conseguir tarjetas para poder acceder a diferentes partes del nivel.



La historia está en japonés, pero el menú que aparece antes de jugar (donde podemos variar nuestro armamento y desactivar la música) está en inglés.



ARCUS SPIRITS

Género: Acción/Aventura

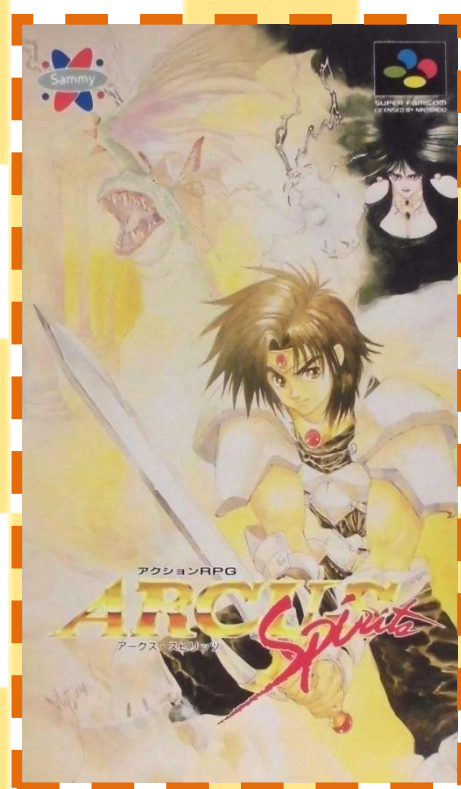
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Wolf Team

Publicado por: Sammy



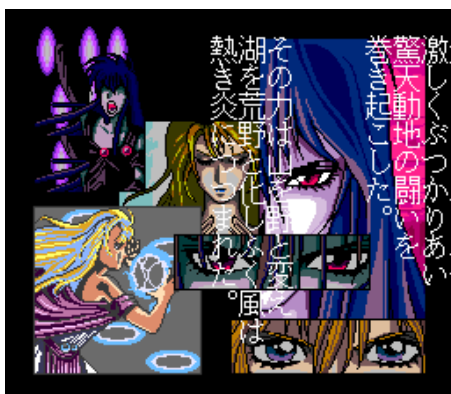
Arcus Spirits es un juego de aventura y acción que se quedó en Japón pese a que tenía previsto su lanzamiento en occidente bajo el nombre *Arcus Odyssey* (nombre que tuvieron las otras versiones de este juego que si llegaron a lanzarse en occidente).

Este juego puede recordar a la saga *Gauntlet*, donde un grupo de héroes van por mazmorras y zonas infestadas de enemigos, recogiendo tesoros y buscando la salida. Aquí tenemos 4 héroes para elegir, cada uno con un ataque diferente que modifica su jugabilidad y conforme vayamos avanzando podremos mejorarlos aumentando su ataque, vida y ganando hechizos.

El control de los personajes es muy sencillo: moveremos a nuestro héroe con la cruceta, con el botón A atacamos, con B nos protegemos, con L y R andaremos a izquierda y derecha, con X accedemos al menú de inventario y con Y usaremos las magias.



Aunque el menú principal está en inglés, la historia y algunos textos o diálogos están en japonés.



ASAMESHIMAE NYANKO

Género: Puzzle

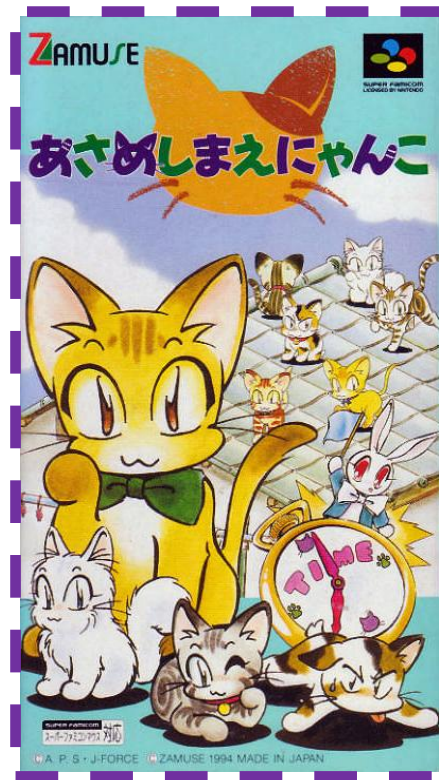
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollado por: J-Force

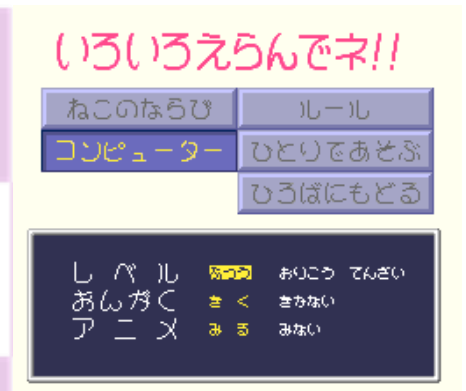
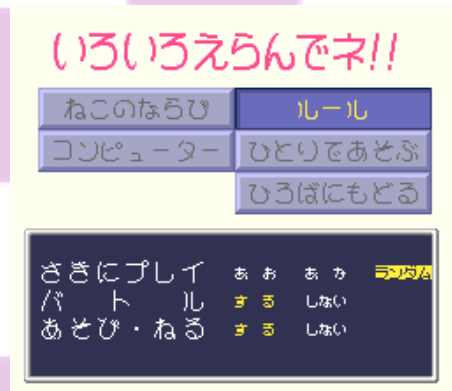
Publicado por: Zamuse



Asameshiame Nyanko es un juego de puzzle de tipo Go, Othello o Reversi, pero en lugar de tener fichas negras y blancas, hay gatos de colores. Para ganar al rival tenemos que conseguir que la mayoría de gatos del tablero sean de nuestro color y la única manera de hacerlo es colocar gatos de nuestro color de manera que cambien de color los del rival (si gatos del rival quedan entre dos o más gatos de nuestro color, cambiarán). Es más fácil hacerlo, que explicarlo. Este juego añade batallas entre gatos, que se resuelven a lo piedra-papel-tijeras (hay puñetazo, patada o salto). En caso que no os gusten y prefiráis el juego normal, podéis desactivar las batallas en opciones.



El menú principal nos ofrece: 1 jugador, 2 jugadores y Opciones. En 1 un jugador veremos: empezar o password. En 2 jugadores elegiremos el tipo de gato y empezaremos. En opciones veremos 5 opciones. En la primera fila tenemos cómo están alineados los gatos y las reglas (color del jugador –azul, rojo o aleatorio-, si queremos quitar las batallas de gatos y una opción que no he descifrado). En la fila de abajo tenemos dos opciones más, la de la izquierda nos deja cambiar la dificultad, la música y las animaciones, la de la derecha nos deja escoger el color para el modo un jugador (azul o rojo). La otra opción es volver.



BAKUKYUU RENPATSU!! SUPER B-DAMAN

Género: Puzzle/Habilidad

Jugadores: 1 a 4

Año: 1997

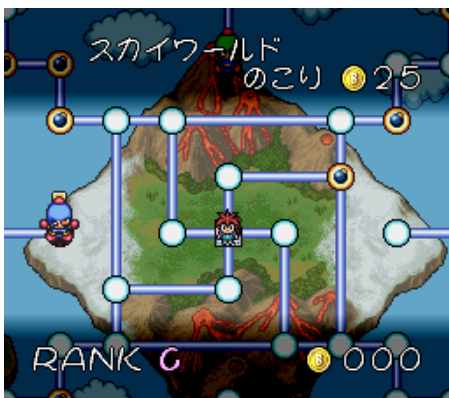
Formato: Cartucho

Desarrollado por: Amble

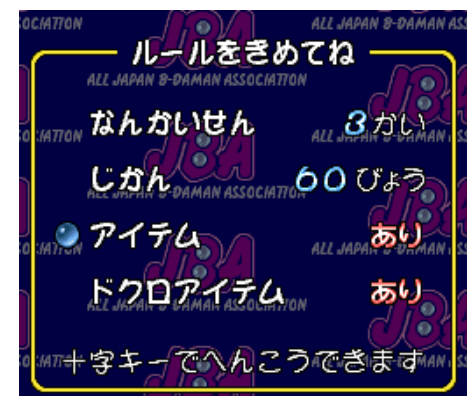
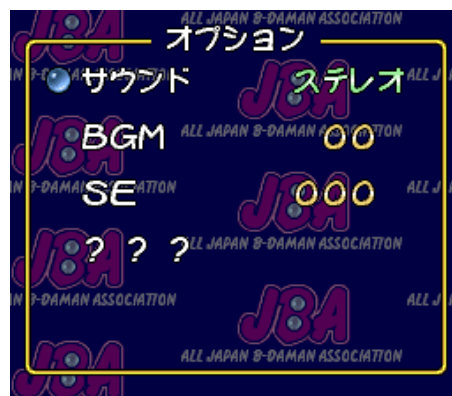
Publicado por: Hudson



Este juego es la secuela de *Bomberman B-Daman* (comentado en el volumen 1 de estos Extras). Su estilo de juego es el mismo: tendremos que lanzar bombas y provocar una reacción en cadena que haga explotar todas las de la pantalla. Además del modo historia, tenemos un modo puzzle (donde hemos de completar desafíos) y el mítico modo batalla donde hasta 4 jugadores se pueden matar a base de bombazos. Los controles son fáciles, lanzamos bombas con A y si presionamos L o R un momento, lograremos que la bomba haga un giro tras lanzarla.



Tras crear partida (o elegirla) veremos un menú con dibujos. Los tres dibujos de arriba son los modos de juego: historia, Puzzle y Batalla. Dentro de Batalla podemos elegir cuantos jugadores participan (letra amarilla = jugador, letra verde= no participa ese jugador) o si los lleva la consola (letras azules, lilas y rojas). Antes de jugar veremos las opciones de rondas, tiempo, si queremos premio después de cada ronda y si queremos que aparezca la calavera que nos provoca efectos raros o no. En la parte de abajo vemos tres opciones: crear personaje, Opciones (donde podemos modificar el tipo de Sonido y escuchar los test de sonido) y una última opción que de inicio está vacía, pero también nos permite copiar partidas.



BIKE DAISUKI! HASHIRIYA TAMASHI

Rider's Spirits

Género: Carreras

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Genki

Publicado por: Masaya



Con el larguísimo nombre de *Bike Daisuki! Hashiriya Tamashi – Rider's Spirits* tenemos a un juego de motoristas que recuerda a *Super Mario Kart*. Sin embargo, una vez lo juegas notas algunas diferencias, como que está más centrado en la conducción que en derribar a los oponentes, ya que es más difícil conseguir ítems, (suelen estar en una zona concreta del circuito) pero al mismo tiempo podemos acumular hasta 3 de ellos (y elegir cual usar presionando Abajo en el mando). En el modo a un jugador, la parte de arriba de la pantalla muestra los retrovisores (con SELECT podemos cambiarlo por otra cámara). Hay 8 pilotos, cada uno con diferentes atributos (velocidad punta, peso, agarre...).



El juego está en japonés, pero los menús son fáciles y escasos. Tras elegir si jugamos a 1 o 2 jugadores nos saldrán los modos de juego: Campeonato, Contrarreloj y Carrera por relevos. En el modo a dos jugadores se añade un modo Duelo. Elegir circuito y piloto también es bastante fácil gracias a los dibujos.



CHIBI MARUKO-CHAN

Mezase! Minami no Island

Género: Minijuegos

Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Konami

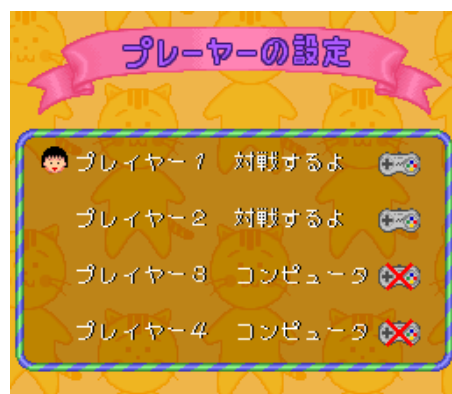
Publicado por: Konami



Hay muchos juegos dedicados a la serie *Chibi Maruko-Chan*. Este se centra en una recopilación de minijuegos de todo tipo. Hay tres principales (que se elijen en el menú donde aparecen 3 globos de colores): lanzarse pelotas, pintar el suelo para atrapar a los rivales y una competición de empujones. Luego hay algunos más, como uno donde podemos dibujar a lo *Mario Paint* (solo que mucho más limitado) un karaoke, un test de preguntas y uno que nos dice el futuro (que al estar en japonés, no tienen ninguna gracia). En este juego pueden participar hasta 4 jugadores usando un multitaq.



Todo está en japonés. En el menú principal veremos: modo historia (luego podremos empezar o continuar con un password), más abajo veremos el modo batalla y el modo batalla por equipos (y luego cuantos jugadores participan y si son controlados por un jugador o la consola, tras eso las rondas y el escenario). Más abajo veremos más minijuegos: El test de preguntas, el modo para dibujar, un modo que nos leerá el futuro y finalmente un karaoke. La última opción es si queremos el sonido mono o estéreo.



CHO ANIKI: BAKURETSU RANTOU HEN

Género: Lucha

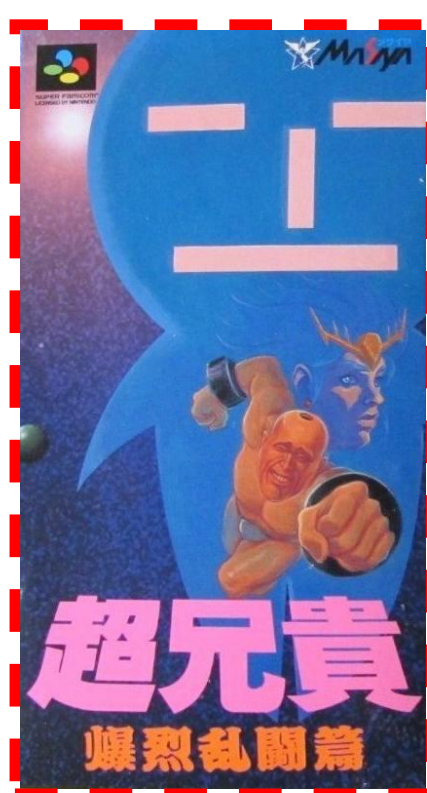
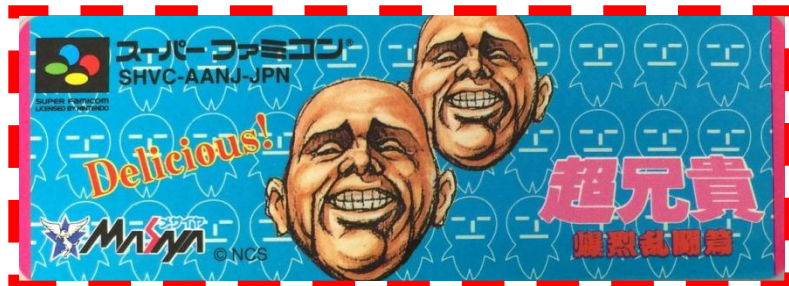
Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

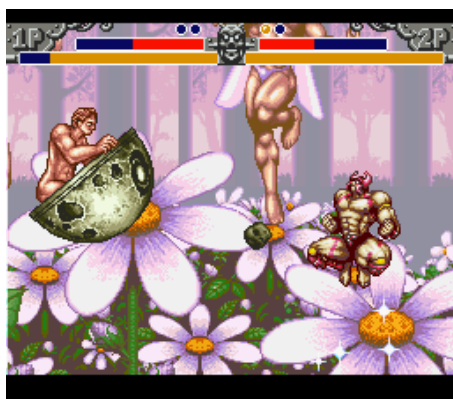
Desarrollador: Bits Laboratory

Publicado por: Masaya

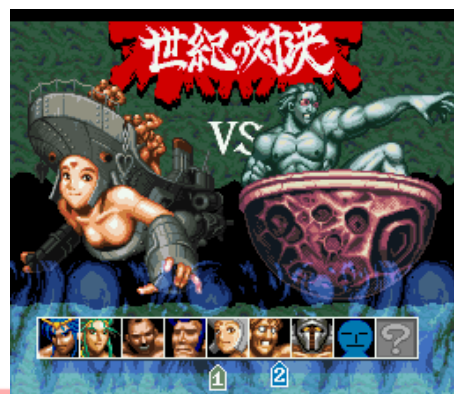


Cho Aniki es una saga de matamarcianos conocida principalmente por sus extravagantes personajes y su alocado sentido del humor. En Super Famicom no salió ningún juego de disparos de esa saga, pero si este juego de lucha.

Desde el momento en el cual veáis a los personajes descubriréis porque es única esta saga. A la hora de jugar este juego también es bastante original, pues los personajes están volando constantemente. Encima de la barra de vida hay una barra de poder, la cual se irá vaciando cada vez que hagamos desplazamientos rápidos, ataques especiales y súper ataques, si se vacía nuestro personaje quedará aturdido unos segundos (podemos llenar la barra presionando X y haciendo giros de 360º con la cruceta). Los luchadores pueden pegar con B e Y, cubrirse con L y R y hacer desplazamientos rápidos con A y una dirección. Los ataques especiales y los súper ataques se hacen con las combinaciones típicas de juegos de lucha.



Este juego es muy escaso en el texto, su menú principal solo tiene dos opciones y están en inglés. Si presionamos SELECT en la pantalla de elegir personaje veremos las opciones (en inglés).



DOLUCKY'S NO A. LEAGUE SOCCER

Género: Deportes (Fútbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Zoom **Publicado por:** Imagineer



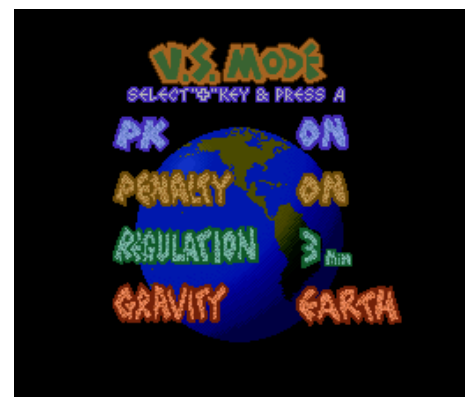
Dolucky no A. League Soccer es uno de los juegos de la trilogía Dolucky centrados en la mascota de Coca-Cola y sus amigos.

En esta ocasión nos encontramos ante un juego de fútbol de esos que se centran en ser divertidos en lugar de realistas. Con los botones B e Y sirven para pasar y chutar y también para robar la pelota, con el botón A saltaremos, con R cambiaremos de jugador y con L activaremos el especial. Hay pocos equipos, pero se puede desbloquear el equipo final con un truco. A la hora de jugar podemos elegir algunas opciones como que en el campo haya minas, que el campo sea pequeño, que hayan paredes alrededor del campo o que algunos trozos del suelo se muevan a lo cinta transportadora.

De todos los juegos de fútbol similares que hay en esta consola, este me parece el mejor jugablemente.



Afortunadamente los menús están en inglés, es muy fácil moverse por el juego y modificar sus opciones.



DOLUCKY NO KUSAYAKIU

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



En este divertido juego de béisbol podemos elegir entre varios tipos de animales (gatos, perros, elefantes, gorilas...) cada uno con diferentes habilidades y todos con un súper tiro único (que activaremos con L o R). El juego ofrece modos de juego únicos (entrenamiento, historia) y clásicos (exhibición, campeonato), así como estadios variados.



Tras elegir entre 1 o 2 jugadores nos preguntan si queremos empezar desde el principio o usar un equipo mejorado mediante Password. Tras elegir equipo, nos encontraremos con un menú hecho con dibujos. En el modo un jugador nos encontramos con el modo aventura, el modo entrenamiento (luego podremos elegir el tipo de entrenamiento), debajo veremos el modo Exhibición y el modo All-Stars. Más abajo veremos Opciones (el mando de SNES) y ver las estadísticas y Password de los equipos. En el modo a dos jugadores veremos el modo Exhibición, All-Stars, Opciones y Password de equipo. Dentro de las opciones veremos: Opciones de jugador 1 y jugador 2 (elegir si queréis que los compañeros los controle la CPU y cambiar los controles) Opciones de partido (si queréis que haya súper tiros, otras opciones que no he descifrado y la duración) y opciones de sonido (elegir la música, tipo de sonido y test de sonido).



DOLUCKY NO PUZZLE TOUR 94

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

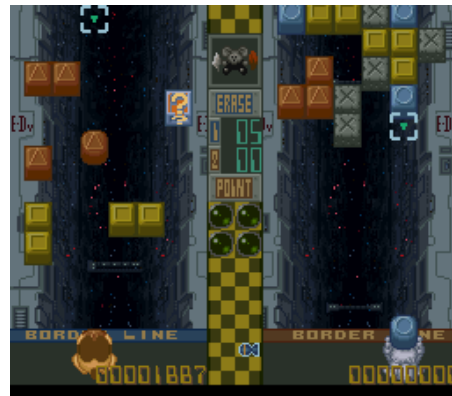
Desarrollado por: Zoom

Publicado por: Imagineer Co



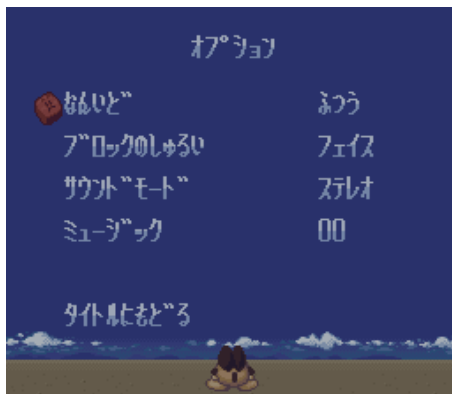
Otro juego protagonizado por los simpáticos personajes de *Dolucky*, que esta vez se enfrentan en un juego de puzzle.

Nuestro personaje tendrá que lanzar bloques para juntar varios del mismo color y hacerlos desaparecer. Con un botón lanzamos bloques (B), con el otro cambiamos el color del bloque que vamos a lanzar (Y o A). Los bloques van avanzando sin descanso, si un bloque llega a la línea donde esta nuestro personaje, perderemos. Si estamos desesperados podemos usar una bomba que lo elimina todo (X).



El menú principal nos ofrece tres opciones: 1 jugador, Opciones y 2 jugadores.

Si elegimos 1 jugador empezaremos a jugar inmediatamente. En Opciones podemos cambiar las siguientes: Dificultad, dibujo de los bloques, sonido y música. Si elegimos el modo 2 jugadores, tras elegir el personaje podremos modificar las opciones de versus: Dificultad para cada jugador, número de rondas y escenario.



DORAEMON 4

Nobita no Tsuki no Oukoku

Género: Plataformas/Acción

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Agenda

Publicado por: Epoch

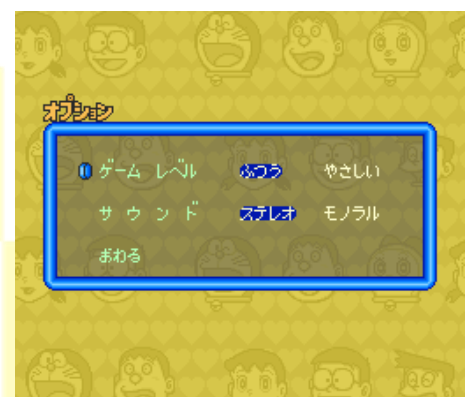


Doraemon 4: Nobita no Tsuki no Oukoku es el cuarto y último juego de esta saga en Super Famicom. En los juegos anteriores teníamos que dialogar con otros personajes y movernos por el mapa entre nivel y nivel, pero *Doraemon 4* opta por un sistema de mapa al estilo *Super Mario World*.

En este juego podemos controlar a cualquiera de los personajes principales de la serie (Doraemon, Dorami, Nobita, Shizuka, Suneo y Gigante) en niveles de plataformas y acción, donde los inventos del gato robot serán las armas de nuestros personajes. En el modo un jugador podemos obtener la ayuda de otro personaje (que se subirá encima del nuestro y nos ayudará atacando). Si en la pantalla de elegir personaje el segundo jugador presiona START, podrán participar ambos jugadores a la vez.



Aunque el juego está en japonés, el menú principal es muy sencillo ya que solo hay: Jugar, Password y Opciones (dentro de las cuales podemos cambiar la dificultad y el tipo de sonido).



FISHING KOUSHIEN

Género: Deportes (Pesca) **Jugadores:** 1
Año: 1996 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: A-Wave **Publicado por:** King Records



Fishing Koushien es un juego de pesca que tiene la particularidad de contar con dos licencias reales: el canal de televisión TV Osaka y Daiwa Seiko Corporation (una empresa de productos de pesca).

El juego en sí es una competición por pescar el mejor pez. Nuestro equipo tendrá tres pescadores (elegidos por nosotros) y podemos intercambiar entre ellos en cualquier momento. Una vez elegido el lugar de pesca y estemos en nuestra barca, podemos lanzar el anzuelo con A, y recogerlo poco a poco con el mismo botón (con L y R podemos medir la velocidad de recogida de sedal), si presionamos SELECT, se recogerá totalmente. Cuando estemos en la barca también podemos presionar SELECT para ver un menú donde podemos cambiar de pescador, de anzuelo, ver los resultados de la competición y cambiar la zona de pesca. Al ir avanzando en el juego cambiarán el método y la zona de pesca.



Este juego está en japonés. El menú principal nos da dos opciones: jugar y ver los récords. Al elegir jugar seleccionaremos la partida nueva o guardada. Los marcadores que vemos al pescar, están en inglés.



FUNAKI MASAKATSU HYBRID WRESTLER: TOUGI DENSHOU

Género: Lucha Libre

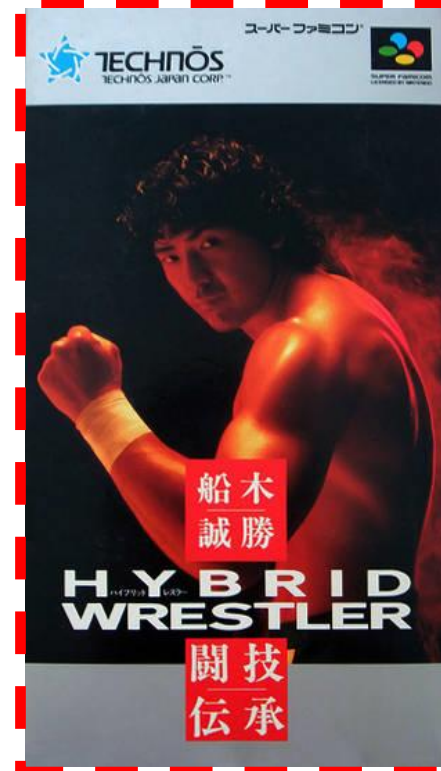
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Technos

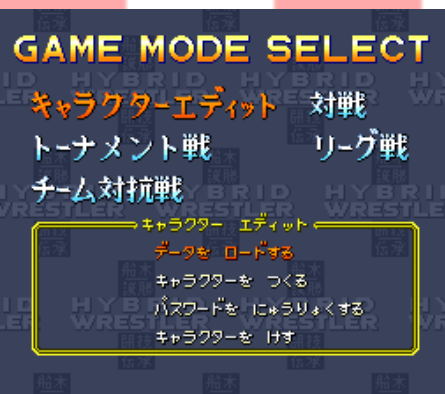
Publicado por: Technos



Este es un juego de lucha más arcade y menos técnico que otros, además es algo exagerado (hasta podemos romper el ring y caer al vacío). Y, B, X sirven para atacar, si presionamos adelante y uno de esos botones, haremos una llave. A sirve para cubrirse, si presionamos adelante o atrás y A, haremos un desplazamiento rápido. Con el oponente en el suelo el botón Y será el PIN, con B y A atacaremos o haremos una llave de y con X lo levantaremos del suelo. Con L+R nuestro personaje cargará energía.

El menú principal nos ofrece: Carrera, Torneo, Supervivencia (columna izquierda) y Versus y Liga (columna derecha). Al elegir un modo (menos Carrera) nos preguntarán los luchadores que participan. Al elegir Carrera aparecerán opciones que son: Cargar, Nueva Carrera, Password y Borrar Carrera. Si empezamos una nueva tendremos que crear un luchador, tras su aspecto hay que elegir su tipo de pelea y luego veremos muchas opciones (hasta podemos casarlo). En uno de los menús podemos elegir rival y pelear.

En la mayoría de modos hay opciones encima de la selección luchador: A la izquierda: Continuar (pelear), elegir ring y salir. A la derecha: volver a elegir los luchadores, Opciones (Fuerza de los luchadores, sonido del público, tipo de sonido y más abajo hay una opción en la cual llegamos a 4 páginas de reglas. En la primera cuenta atrás, tiempo, si se puede salir del ring, cuenta fuera del ring, en la página siguiente reglas de puntos, en la siguiente, Rondas, tiempo, límite de caídas y permitir escapar de llaves de sumisión, en la última página es activar el modo pelea. La última opción del menú de luchadores es reiniciar todo. En la pantalla de elegir luchador también podemos cargar los luchadores creados en el modo Carrera.



GAME NO TETSUJIN: The Shanghai

Género: Puzzle **Jugadores:** 1
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollado por: Sunsoft **Publicado por:** Sunsoft



Game no Tetsujin: The Shanghai es otro juego de Shanghai publicado por Sunsoft en Super Famicom.

Lo que hace este juego único dentro de su género es que además de jugar al Shanghai normal (tenemos que hacer desaparecer las fichas seleccionando dos fichas iguales que estén en un extremo o en la parte superior del puzzle) también tiene el modo Chinhai (es como el anterior pero las piezas han de estar situadas de manera que una línea pueda trazarse sobre ellas, haciendo dos o menos giros) y el modo Shinkijoh (controlamos a un personaje que ha ir empujando bloques –piezas de Shanghai- hasta llegar a la salida). Al jugar podemos pedir pistas (tocando en los pergaminos o en HELP) o rendirnos (con SELECT o tocando el Give up). Al igual que otros juegos de Shanghai es compatible con el ratón de SNES.



El juego está en japonés casi totalmente. El menú principal nos ofrece: Modo historia, Modo Shanghai, Modo Chinhai, Modo Shinkijoh y Opciones. Tras elegir modo de juego (que no sea el historia) nos dejarán elegir la fase donde empezar. El menú de opciones está en inglés.



HAMELIN NO VIOLIN HIKI

Género: Plataformas/Acción

Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Daft

Publicado por: Enix



Hamelin no Violin Hiki es un juego de plataformas y acción, basado en un manga que a su vez se basa en el relato *El violinista de Hamelin*.

Nuestro protagonista (Hamel) puede disparar (A), saltar (B), planear tras saltar (presionando arriba) agarrar objetos y tirarlos (Y). Con el botón X le diremos a nuestra compañera (Flute) que nos siga o se espere. Nuestra relación con Flute es un tanto abusiva, pues podemos usarla de arma arrojadiza o plataforma. Si presionamos START podremos elegir disfraces para ella (rana, robot, pulpo, avestruz...) que le darán habilidades (andar sobre pinchos, nadar, interactuar con personajes). Los disfraces se consiguen en los niveles o comprándolos en tiendas.

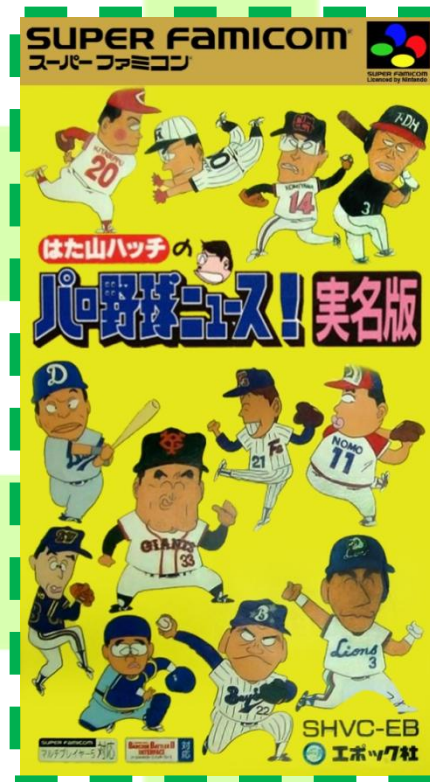


La historia del juego está en japonés. En la pantalla de título solo hay que presionar START para empezar a jugar. En algunos momentos tendremos que hablar con otros personajes, generalmente para comprarles algo o asustarlos con disfraces de Flute (como el del Orangután o el de Monstruo).



HATAYAMA HACCHI NO PRO YAKYUU NEWS!

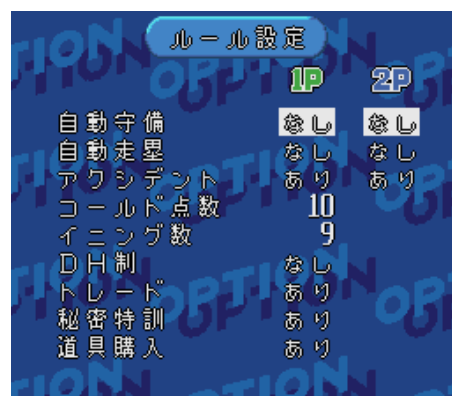
Género: Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1993 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Agenda **Publicado por:** Epoch



Hatayama Hacchi no Pro Yakyuu News! Jitsumeiban es un juego divertido, con un estilo visual sencillo y con modos de juego únicos, como poder jugar contra jugadores extraños o controlarlos en el modo batalla donde tenemos que colar la pelota en zonas concretas para ganar. Este juego es compatible con el Barcode Battler II para obtener ventajas, motivo por el cual también es compatible con el multitap, (ya que el periférico usa un puerto de mando).



Los menús están en japonés, pero tienen dibujos. En el primer menú vemos Exhibición, Carrera, Continuar Carrera, Modo Batalla y Opciones. Si empezamos una Carrera tendremos que elegir los equipos y el número de partidos, luego veremos un menú con: Jugar, Guardar, Partidos especiales (contra los del modo batalla), Ir a la tienda e intercambiar jugadores. Dentro de Opciones veremos Reglas, Datos, Copiar, Barcode Battler y Sistema (donde podemos elegir el tipo de Sonido y los controles). Dentro de Reglas podemos elegir: si queremos que la consola controle a los jugadores de nuestro equipo o no, si queremos que hayan accidentes, Called Game, Innings Designated Hitter y si queremos que haya modo intercambio, partidos especiales y tienda. Obviamente, el modo Barcode Battler necesita el periférico para funcionar.



HEISEI INU MONOGATARI BOW: Pop'n Smash

Género: Deportes

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Takara

Publicado por: Takara



Heisei Inu Monogatari Bow: Pop'n Smash es un juego de deportes basado en un manga protagonizado por Bow, el perro de la portada.

Este juego no es de un deporte concreto, más bien es una especie de *Pong* donde nuestro personaje tiene que golpear con su raqueta (o lo que use) a la pelota para que esta llegue a la meta del contrario. Los controles son fáciles: Con B y A golpeamos la pelota, con Y nos tiraremos al suelo mientras corremos y con X haremos el golpe fuerte si tenemos la barra de poder llena (podemos rellenarla presionando el botón de golpear o con ítems, como el pastel). Hay bastante variedad de escenarios para jugar.



El juego está en japonés pero no tiene mucho texto. En el menú principal veremos tres opciones: 1 jugador, Password y 2 Jugadores. Si entramos en modo a un jugador aparecerán 3 opciones que representan la dificultad del juego, ya que cambian los escenarios donde jugamos. A la hora de elegir personaje y "raqueta" veremos un menú bastante sencillo con dibujos.



HOLY UMBRELLA

Género: Plataformas/Aventura

Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Earthly Soft

Publicado por: Naxat Soft



Holy Umbrella es un juego de plataformas donde controlamos a un niño que viaja a un mundo de fantasía. El juego alterna entre fases de plataformas y ciudades donde podremos encontrar tesoros, guardar partida, comprar ítems e interactuar con personajes (algo necesario para poder avanzar). Los controles son sencillos: con Y pegamos, con B saltamos, con X usamos ítems, con L y R cambiaremos de personaje y con A haremos la habilidad secundaria de algunos de los personajes. Desde el menú de pausa podemos elegir ítems, cambiar de armas y personajes.



Todo el juego está en japonés. Al empezar el juego tendremos que una elegir partida. Los niveles de plataformas no tienen mucho misterio, pero entre fase y fase veremos ciudades llenas de personajes para hablar, lo recomendable es ir a la posada y tienda a grabar partida y comprar, así como rebuscar en los alrededores monedas y tesoros. En las ciudades debemos hablar con gente o ir a algún sitio concreto para que se abran nuevos niveles (por ejemplo en la primera hay que ir al castillo). Suele bastar con hablar con varios personajes, visitar las ciudades y recorrer las zonas más llamativas de cada una para ir avanzando.



HONOO NO DOUKYUUI: DODGE DANPEI

Género: Deportes (Dodgeball)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sunsoft

Publicado por: Sunsoft



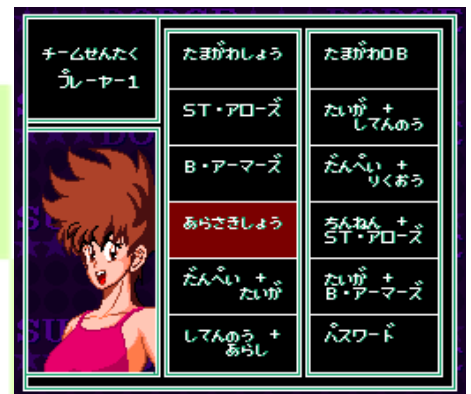
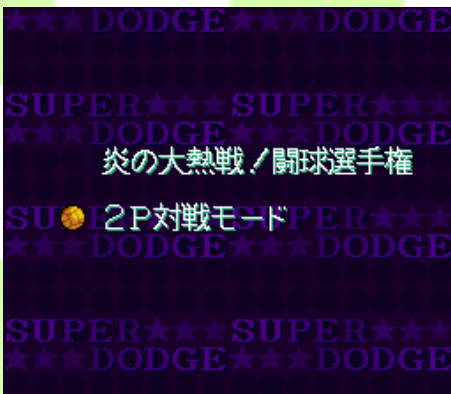
Este juego está basado en la serie Dodge Danpei (también conocida como Bola de Dan).

Es un juego de Dodgeball, así que tenemos que eliminar al equipo rival golpeando a sus jugadores con el balón, evitando que nos alcancen a nosotros. Los controles son muy sencillos y rápidos de aprender: Pasamos con A, saltamos con Y, lanzamos con B y algunos personajes hacen tiros raros con X o R. En el modo Versus veremos dos modalidades, la de Eliminación (los jugadores quedan eliminados al primer golpe) y la de resistencia (Los jugadores aguantan más golpes). En el modo historia también hay duelos uno contra uno.

En el modo Versus veremos dos modalidades, la de Eliminación (los jugadores quedan eliminados al primer golpe) y la de resistencia (Los jugadores aguantan más golpes). En el modo historia también hay duelos uno contra uno.



Las dos opciones del principio son: Jugar y Opciones. En Opciones podemos cambiar los controles. En Jugar veremos dos opciones: modo historia y modo Versus. En historia veremos: empezar y Password. En Versus saldrán dos opciones: contra el segundo jugador o contra la consola. Después tendremos que elegir si queremos jugar a Dodgeball por eliminación o al Dodgeball de resistencia, elegir equipo, pista y a jugar.



IRON COMMANDO

Kotetsu no Senshi

Género: Beat'em up

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Arcade Zone LTD

Publicado por: Arcade Zone LTD

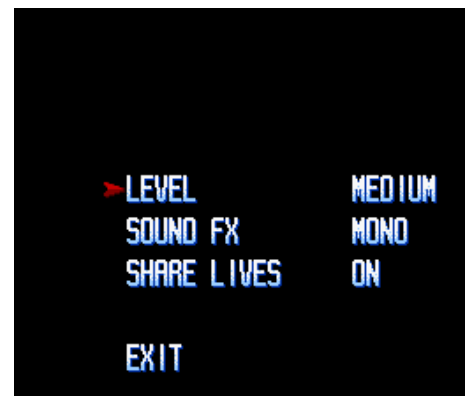


Iron Commando estuvo a punto de ser lanzado en Europa, pero eso nunca sucedió, de manera que permanece como exclusivo de Super Famicom.

Si sois amantes de los beat'em up que además añaden armas de fuego a la fórmula, *Iron Commando* os encantará. Nuestros personajes pegan con Y, saltan con B, recogen cosas del suelo con X y si presionamos el botón A en salto, lanzarán granadas para tumbar a todos los enemigos. Como suele ser habitual en estos juegos, también podremos agarrar y golpear a los enemigos y lanzarlos contra otros para hacer más daño. Algunos niveles añaden variedad, al ir nuestros personajes subidos en vehículos.



Hay algunos textos en japonés en la historia, pero los menús (opciones incluidas) y gran parte del texto que se cuando jugamos están en inglés.



J. LEAGUE EXCITE STAGE 96

Género: Deportes (Fútbol)

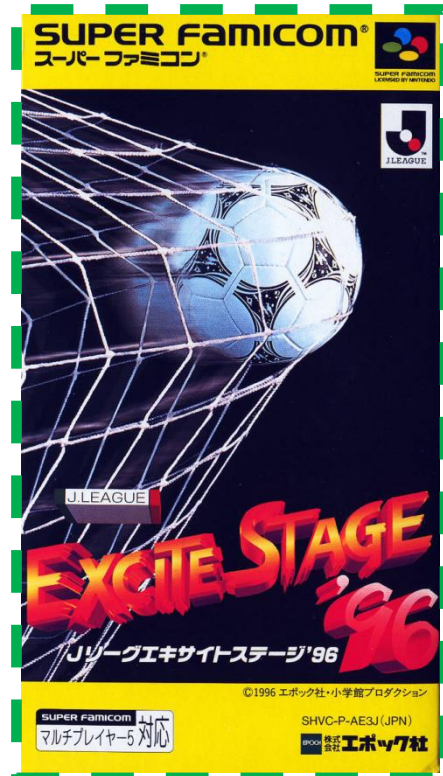
Jugadores: 1 a 4

Año: 1996

Formato: Cartucho

Desarrollador: A-Max

Publicado por: Epoch



J. League Excite Stage 96 es la tercera parte de Soccer Shootout, lamentablemente (y al igual que sucedió con la segunda parte) nunca se lanzó fuera de Japón. También fue el último juego de esta saga en Super Famicom.

Este juego es muy parecido al anterior, tanto en control (A, B, para pasar, X, Y para chutar y cuando no tenemos la pelota, B, Y para robarla y A para hacer cargas de hombro) como en modos de juego, aunque es cierto que hay algunas novedades, como poder jugar al fútbol playa (es uno de los estadios disponibles en el modo fútbol sala). Hasta cuatro jugadores pueden participar gracias al multitap.



El menú principal nos ofrece: Exhibición, Liga, Torneo, Dream Team (en la fila de arriba) y Fútbol sala (o playa), Entrenamiento, Penaltis y un modo competición en el cual un jugador o dos compiten contra la consola. Al elegir un modo sale una pantalla de opciones (que varía ligeramente de modo a modo) donde vemos opciones como: Duración del partido, estadio, fuera de juego, árbitro y clima. En los modos Torneo y Liga tendremos que elegir los equipos que participan, pero son menús sencillos y en inglés.



JIKKYOU POWER PRO WRESTLING 96

Género: Lucha Libre

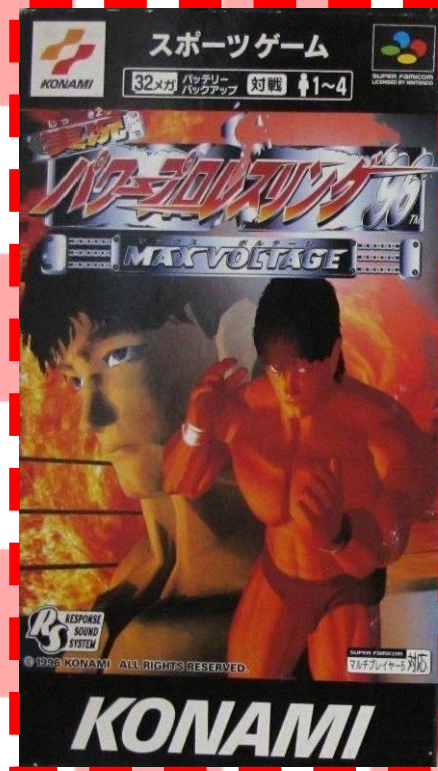
Jugadores: 1 a 4

Año: 1996

Formato: Cartucho

Desarrollador: Diamond Head

Publicado por: Konami



Este juego de lucha libre publicado por Konami, cuenta con la particularidad de tener personajes de juegos de la compañía (*Contra*, *Snatcher*, *Yie ar Kung-Fu*, *Goemon*, *Castlevania* e incluso *Sparkster*) todos ellos “humanizados” en aspecto para encajar con el resto de luchadores. Y, B, A, sirven para pegar, X para agarrar (tras eso hay que tocar uno de los botones) R sirve para correr, L para cambiar con el compañero. Con el rival en el suelo: Y para PIN, B para llaves, Y para llaves y X para arrastrarlo o levantarlo. Con L y R rápidamente intentaremos escapar de llaves de sumisión.

El menú principal está en inglés. En Opciones nos encontramos lo siguiente: Dificultad, Velocidad del texto, tipo de sonido (estéreo o mono), Quitar o dejar voces, cambiar los controles y volver al menú principal.



En Versus, Tournament o League veremos una pantalla con 3 opciones arriba (Pelea normal, Shoot Style y Deathmatch) y una abajo (volver atrás). Al elegir una llegaremos a una pantalla con opciones en japonés: tipo de pelea (individual, por parejas) y el número de jugadores, luego elegiremos el tiempo, el ring, las opciones (cuenta atrás, si se puede salir del ring y Rope Break) debajo veremos elegir luchadores y empezar. En el modo carrera (Max Voltage) tendremos que nombrar a nuestro luchador, poner su cumpleaños, su deporte favorito y llegaremos al menú del modo Carrera. En letras rojas grandes está la opción de jugar (pelear o entrenar). Al lado veremos: Ficha del personaje, Historial de victorias, Noticias, Cambiar de compañía de lucha (si queremos), Aprender Movimientos (podemos conseguir movimientos nuevos con nuestros puntos), Cambiar de ropa, Hábitos Alimenticios del luchador (ligeros, normales, pesados) y la opción roja de abajo, volver al menú.



JWP JOSHI PRO WRESTLING

Pure Wrestle Queens

Género: Lucha Libre

Jugadores: 1 a 5

Año: 1994

Formato: Cartucho

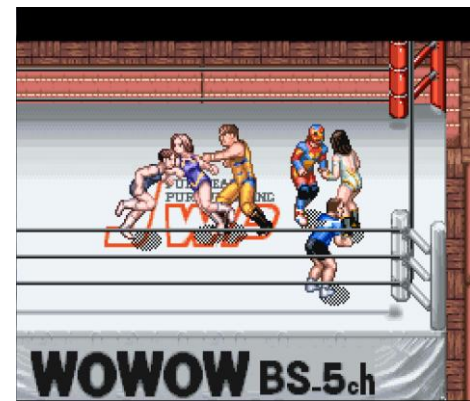
Desarrollador: Jaleco

Publicado por: Jaleco

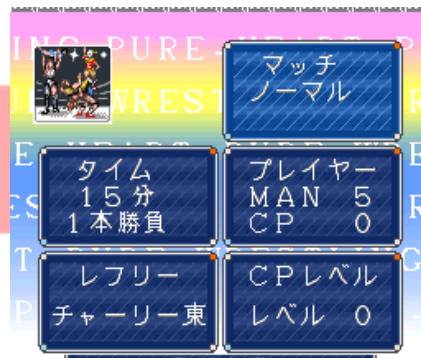


Este juego se centra en la lucha libre femenina y cuenta con luchadoras reales.

Los controles son muy similares a los *Fire Pro Wrestling*: Y para puñetazos, B para patadas, X para correr, A para patada fuerte y L/R para burlarse del rival. Si las luchadoras se acercan se agarrarán, entonces hay que presionar botones: Y, B, A o X son los comandos básicos (algunos se modifican si introducimos direcciones). Con una dirección y dos botones (Y+B) haremos llaves especiales. Las llaves varían en determinadas condiciones (por ejemplo si las hacemos por la espalda). El botón B se usa para hacer Reversals (contraataques). Si el rival está en el suelo: B para la cuenta atrás, con Y lo levantaremos y con A le haremos una llave de sumisión. Con una dirección + B salimos o entramos del ring y cambiamos de luchador en modo parejas.



El menú principal nos ofrece: Versus, Liga, Battle Royale, Tutorial, Dirección y Opciones. En Versus veremos: Individual, por parejas o pelea con Hándicap y tras elegir las opciones: tipo de pelea (estándar, sin cuenta atrás, 2 cuentas atrás, sin rendición), tiempo límite (de 5 a 60 minutos), número de jugadores, árbitro y dificultad (el 1 al 7). En Liga veremos: empezar o Password y después: en solitario o por parejas. En Battle Royale tenemos las mismas opciones que en Versus (tipo de pelea, tiempo, número de jugadores, árbitro y dificultad). En Tutorial veremos varias lecciones a elegir, en Dirección elegiremos el número de jugadores y después jugaremos a un juego de tablero (con bastante texto en japonés) para terminar, en Opciones vemos: Reversal (automático o manual), si queremos que se indique cuando podemos hacerlo (parpadeo) o no y test de sonido.



KAMEN RIDER

Género: Beat'em up

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sun L

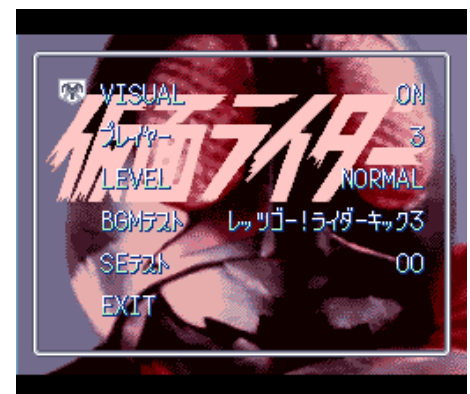
Publicado por: Bandai



Kamen Rider es un beat'em up basado en la serie original de este personaje, que fue de los más importantes a la hora de popularizar los héroes en la televisión japonesa. Así que en este juego controlaremos a Takeshi Hongo y Hayato Ichimonji que tendrán que enfrentarse a la malvada organización Shocker. Durante la partida, si presionamos X se convertirán en Kamen Rider y Kamen Rider 2, aumentando su vida, mejorando su velocidad y ataques, además podrán hacer ataques especiales, presionando L y R. Estos ataques pueden ser elegidos al principio de la partida (en SSI System) o después de completar los niveles, hay muchas variantes de manera que podemos ir probando los que queramos (ataques hacia atrás, ataques múltiples, llaves a los enemigos...). Eventualmente llegaremos a encontrarnos con algún jefe final, que han de ser derrotados convertidos en Kamen Rider, ya que solo ellos pueden dar el espectacular golpe final. Al completar un nivel podremos hacer fases de Bonus bastante curiosas.



La historia del juego está en japonés, pero los menús están en inglés. Las opciones también están en inglés y la única opción en japonés (la segunda) es el número de vidas con las cuales queremos empezar.



KIKOU KEISATSU METAL JACK

Género: Beat'em up

Jugadores: 1

Año: 1992

Formato: Cartucho

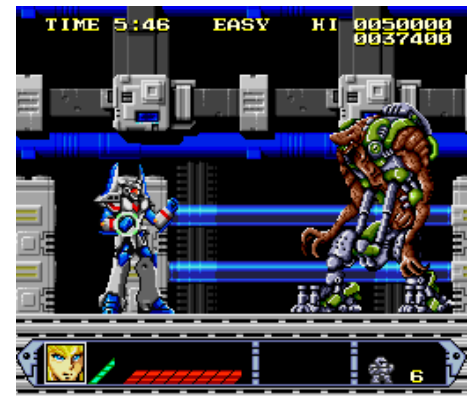
Desarrollador: Atlus

Publicado por: Atlus

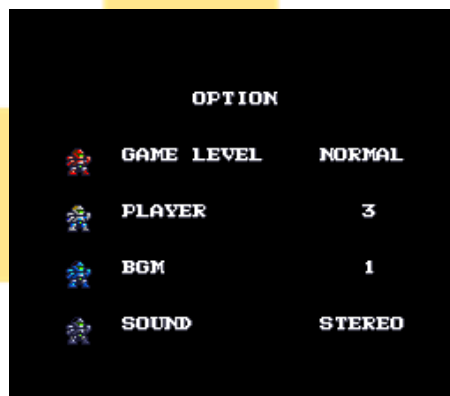


Kikou Keisatsu Metal Jack estuvo a punto de lanzarse en occidente bajo el nombre *Amored Police Metal Jack*, pero lamentablemente se canceló su lanzamiento cuando ya había empezado su localización.

Este juego es un beat em up donde controlamos a tres personajes robóticos que han de superar niveles destruyendo a otros robots y enfrentarse a los jefes de turno. No hay nada excepcional, pero está bastante bien. Nuestros robots pegan con Y, saltan con B. Durante la partida podemos obtener armas secundarias (que son limitadas) en caso que tengamos una, tenemos que darle a X para cambiar nuestro ataque principal por el ataque con arma. Durante la partida, nuestros personajes se combinarán con su complemento, mejorando su aspecto y ataques.



La historia del juego que nos cuentan en la introducción está en japonés. Los menús, las opciones y el texto informativo que aparece mientras jugamos están en inglés.



KIRBY NO OMOCHABAKO – ARRANGING BALLS

Género: Habilidad/Pachinko

Jugadores: 1

Desarrollador: Hal Laboratory

Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

Poco antes de lanzarse *Hoshi no Kirby: Super Deluxe* (llamado *Kirby Super Star* en USA y *Kirby's Fun Pack* en Europa) Hal Laboratory desarrolló una serie de minijuegos exclusivos de Satellaview bajo el nombre común *Kirby no Omochabako* para hacer algo de publicidad del juego. Estos minijuegos, al ser exclusivos de Satellaview se dieron por perdidos durante bastante tiempo, aunque poco a poco han ido apareciendo Roms de los mismos, de manera que rebuscando un poco se pueden encontrar casi todos.

En *Arranging Balls*, lanzamos bolitas (que son Kirbys) y tras varios rebotes vemos donde caen, es una especie de Pachinko con Kirby. El menú principal es sencillo, solo tiene una opción y en inglés.



KIRBY NO OMOCHABAKO – BALL RALLY

Género: Habilidad

Jugadores: 1

Desarrollador: Hal Laboratory

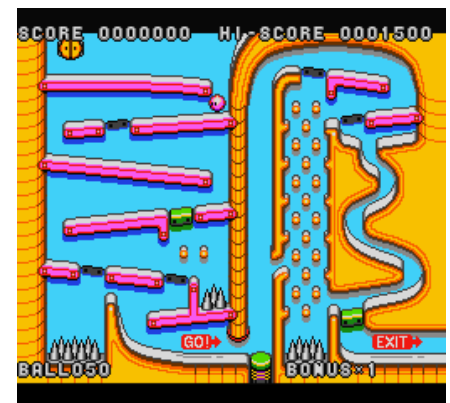
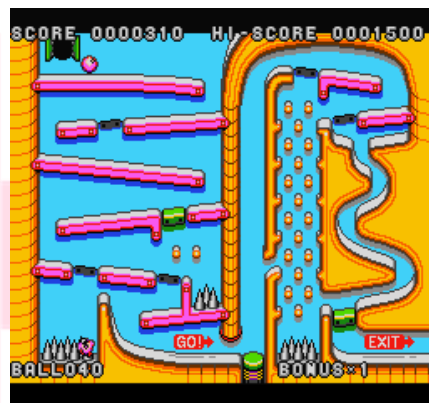
Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

Kirby no Omochabako – Ball Rally es uno de los pocos juegos de *Kirby no Omochabako* que no he podido jugar, sin embargo lo incluyo por puro completismo y porque en cualquier momento puede aparecer una Rom pública ya que desde hace un par de años han aparecido varios juegos de *Kirby no Omochabako* que se daban perdidos. En este juego veremos bolas (Kirby) rodando y tendremos que activar las plataformas de manera que tapemos los agujeros en su camino, evitando así que caigan en los pinchos.

Como todos los juegos de *Kirby no Omochabako*, tras ver la pantalla que hace publicidad de *Kirby Super Deluxe*, veremos el menú principal tiene una opción y está en inglés.



KIRBY NO OMOCHABAKO – BASEBALL

Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Desarrollador: Hal Laboratory

Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

Kirby no Omochabako – Baseball, es un minijuego de Béisbol para uno o dos jugadores, bastante sencillo.

La consola lanzará una pelota (Kirby) y nosotros tendremos que colocar el bate (con la cruceta) y darle al botón para batearla y que caiga en alguna de las casillas que hay en la parte superior del estadio. Con un poco de suerte caerá en alguna casilla que coloque un jugador en alguna de las bases y si acertamos varias veces estos harán carreras. El objetivo del juego es hacer el máximo número de carreras.

Tras la publicidad de *Kirby Super Deluxe*, veremos que el menú y el texto del juego están en inglés.



KIRBY NO OMOCHABAKO – CANNONBALL

Género: Disparos

Jugadores: 1 o 2

Desarrollador: Hal Laboratory

Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

Kirby no Omochabako – CannonBall es uno de los mejores juegos de esta serie. Usando un concepto similar a *Scorched Earth* o *Worms*, este juego trata de disparar al rival hasta destruirlo. Nuestro personaje es una versión robótica del hámster Rick que dispara bolas, tendremos que mover su cabeza para ajustar el ángulo de tiro y tratar de destruir al hámster robot de la consola (o el segundo jugador). Si el rival ha dado con el ángulo y la potencia perfectos para darnos, podemos tratar de mover nuestro robot lentamente.

Como el resto de juegos de esta serie, el menú principal está en inglés y una vez dentro del juego veremos que no hay texto por el cual preocuparse.



KIRBY NO OMOCHABAKO – GURU GURU BALL

Género: Habilidad

Jugadores: 1

Desarrollador: Hal Laboratory

Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

En este juego (también conocido como *Balls Round and Round*) tenemos que disparar Kirbys a través de una espiral. Dentro de la misma hay algunos agujeros y según donde caiga Kirby obtendremos más o menos puntos. Tenemos un número limitado de Kirbys y cuando se nos acaben, lo hará la partida.

El menú es tan simple como en el resto de juegos, durante la partida veremos muy poco texto, y en inglés.



KIRBY NO OMOCHABAKO – HOSHI KUZUSHI

Género: Habilidad

Jugadores: 1

Desarrollador: Hal Laboratory

Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

Hoshi Kuzushi (también conocido como *Star Break*) es un juego de Kirby del estilo *Breakout*, y se podría considerar como una versión simplificada de *Kirby's Block Ball* para Game Boy.

El estilo de juego es muy sencillo, Kirby rebotará en la plataforma (movida por un par de hámsteres) y tendrá que destruir todos los bloques (que en realidad tienen forma de estrella) de la pantalla. Cada vez que choque con uno caerán estrellas que tendremos que recoger para subir nuestro marcador de estrellas (que va decreciendo automáticamente). El juego tiene varias fases y cuando las superemos todas nos esperará Dedede para el enfrentamiento final.

En lo que a texto se refiere, solo veremos una opción en su menú inicial y estará en inglés.



KIRBY NO OMOCHABAKO – PACHINKO

Género: Pachinko

Jugadores: 1

Desarrollador: Hal Laboratory

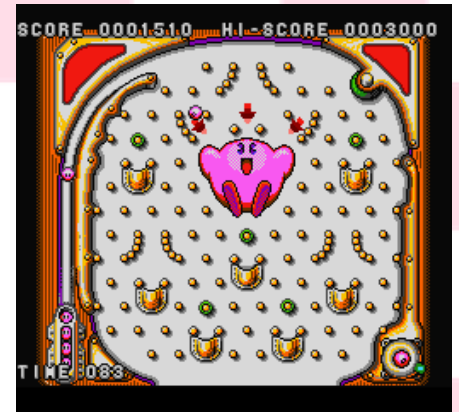
Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

Como ya he comentado con anterioridad, a los japoneses les encanta el Pachinko, así que no es de extrañar que sacasen un minijuego de Kirby pensado en eso (de hecho, *Kirby no Omochabako – Arranging Balls* ya es similar al Pachinko).

Tenemos un tiempo limitado para lanzar bolas (variando la potencia) e intentar que caigan en los agujeros de la máquina de Pachinko, para ganar puntos. El Kirby grande del centro nos permitirá obtener puntos extra de bonificación. No hay casi texto y la pantalla de inicio solo tiene una opción en inglés.



KIRBY NO OMOCHABAKO – PINBALL

Género: Pinball

Jugadores: 1

Desarrollador: Hal Laboratory

Año: 1996

Formato: Satellaview

Publicado por: Nintendo

Este juego recuerda a *Kirby's Pinball Land* de Game Boy, aunque al igual que sucede con los otros juegos *Kirby no Omochabako* es mucho más simple.

Su jugabilidad es muy sencilla, ya que es un juego de Pinball sin demasiados cambios en lo que a jugabilidad básica se refiere. Como no podía ser de otro modo algunos enemigos del mundo de Kirby aparecerán para darle un toque personal al juego.

El texto de la pantalla de inicio y que veremos durante la partida está en inglés.



KOURYUU NO MIMI

Género: Beat'em up

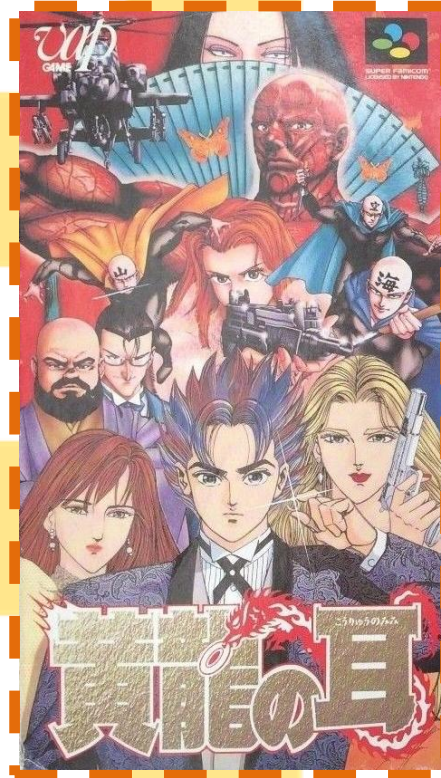
Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

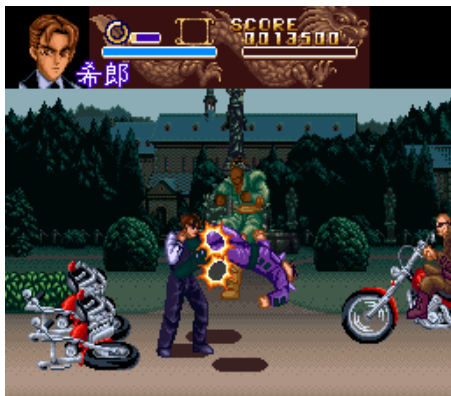
Desarrollador: Vap

Publicado por: Vap

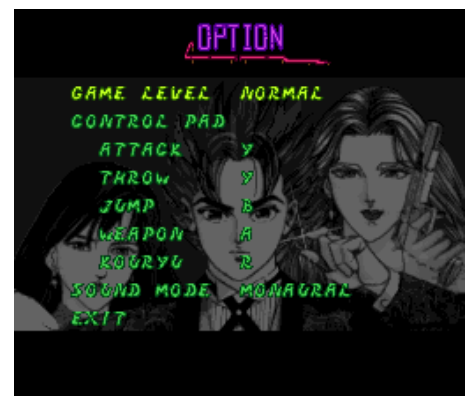


Kouryu no Mimi está basado en un manga del mismo nombre y es un beat'em up bastante típico, salvo por el detalle de que no podemos movernos a diferentes profundidades por el escenario.

Nuestro personaje es bastante ágil a la hora de moverse y golpear y es muy sencillo de controlar: Con Y golpeamos (si lo combinamos con una dirección haremos golpes diferentes), con B saltamos, con A atacamos usando el arma (en caso de haber conseguido alguna) y si hemos llenado la barra pequeña que hay encima de nuestra barra de vida y presionamos R nuestro personaje rellenará toda su vida y se convertirá en su versión "súper" durante un tiempo. La dificultad del juego es relativamente alta, ya que si morimos tendremos que empezar desde el principio del nivel.



Los textos que nos narran la historia están en japonés, pero los menús (el principal, el de opciones e incluso el que aparece cuando nos matan) están totalmente en inglés.



MAGICAL TARURUTO KUN

Magic Adventure

Género: Plataformas

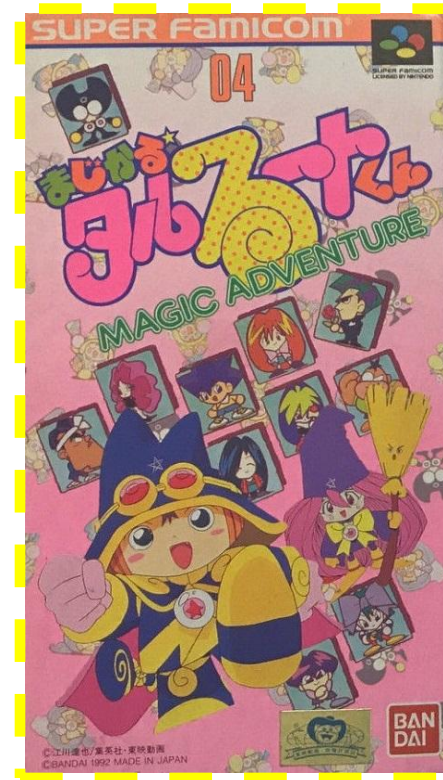
Jugadores: 1

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Game Freak

Publicado por: Bandai



Este juego está basado en el manga y anime *Magical Taruruto*.

Nuestro protagonista es un niño cuyo principal ataque es dar lengüetazos, habilidad que también le sirve para comer las bolitas que llenan los escenarios. Conforme vamos avanzando en el juego podremos acceder a minijuegos y tiendas donde comprar ítems. Para usar los ítems durante la partida hay que presionar START o SELECT. Los mundos están representados con un mapa donde podremos encontrar a personajes que hablarán con nosotros antes de darnos paso al nivel.



El menú principal nos da 3 opciones: Juego nuevo, control de partidas salvadas y continuar. Durante el juego veréis diálogos en japonés, que aparecen antes de jugar los niveles y también en las tiendas (afortunadamente comprar es muy sencillo, porque es un menú con dibujos).



MATSUMURA KUNIHURO DEN

Saikyou no Rekishi wo Nurikaero!

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

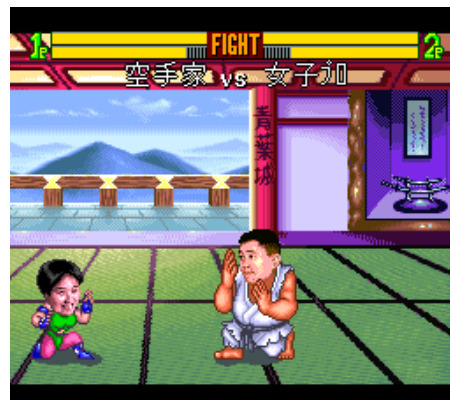
Desarrollador: Office Koukan

Publicado por: Shouei System



Este es uno de esos juegos japoneses que no tenía ninguna posibilidad de salir de Japón pese a ser de un género tan accesible como la lucha uno contra uno. El motivo principal es que su protagonista es un cómico nipón llamado Kunihiro Matsumura.

Los personajes son parodias de los típicos luchadores de juegos de los 90 (el propio Matsumura hace el papel de Ryu). Los controles son sencillos, con los botones A, B, X e Y golpeamos, con L nos movemos por el escenario y con R hacemos una burla que nos rellenará energía.



El juego está en japonés. El menú principal nos da dos opciones: modo historia y modo lucha. Si entramos en modo historia veremos: empezar, password y opciones. Si entramos en el modo de lucha veremos: luchar, lucha por equipos y opciones. El menú de opciones nos permite modificar el nivel de dificultad, la velocidad, el tiempo y los controles. En el modo historia no se puede modificar el tiempo.



MOTTEKE OH! DOROBOU

Género: Tablero/Minijuegos

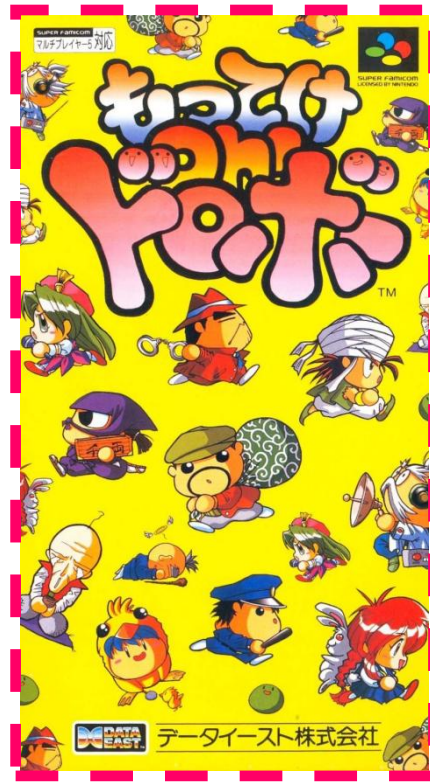
Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Data East

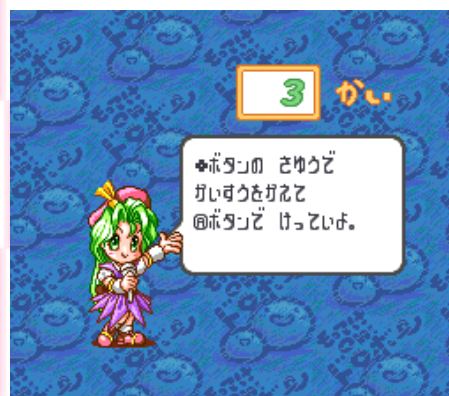
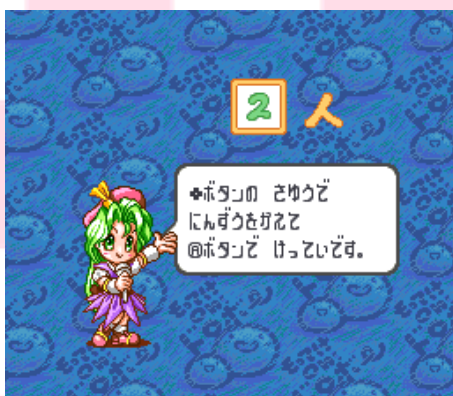
Publicado por: Data East



En este juego de tablero controlamos ladrones y nuestra misión es entrar en casas y robar todo lo que podamos y llevarlo a la casilla de inicio. Si nos pilla la policía, acabaremos en la cárcel (y tendremos que escapar o sobornarles). Durante la partida moveremos lo que salga en una ruleta y según en la casilla que estemos pasará algo (ganaremos objetos o sucederán eventos, como que los policías se queden dormidos). Los objetos ganados nos darán ventajas (movimiento doble, aturdir a ladrones o policías...). A veces aparecerán otros personajes, como héroes o vendedores. Si dos ladrones coinciden en una casilla podrán pelear en un minijuego y el ganador robará un objeto al otro.



Al empezar a jugar nos preguntarán el número de jugadores y luego lo que creo que es la duración de la partida (más tableros). Tras elegir los personajes y nombrarlos, empezará la partida. Al principio del turno podemos acceder al menú de juego, que tiene dibujos y es comprensible (jugar, inventario, ranking y mirar el mapa). En el inventario tendremos los objetos y los tesoros robados escritos en japonés, así que habrá que ir probando hasta familiarizarse con cada uno. Si ganamos (o robamos) un objeto y tenemos muchos, tendremos que quitar uno. Los minijuegos y las escenas de robo se explican por sí mismas.



NINTAMA RANTAROU 3

Género: Plataformas

Jugadores: 1 o 2

Año: 1997

Formato: Cartucho

Desarrollador: Culture Brain

Publicado por: Culture Brain



Nintama Rantarou 3 es el quinto y último juego basado en este anime que apareció para Super Famicom.

En este juego podemos ir cambiando entre los tres ninjas protagonistas, que podemos cambiar en cualquier momento con L y R, nuestros personajes saltan con B, y atacan con los botones A e Y. El estilo del juego es similar a los anteriores de la saga, con niveles de plataformas y minijuegos alternándose entre sí. Uno de los cambios de este juego es que en el modo historia podemos ir seleccionando las fases que queremos hacer con cierta libertad. Se mantienen los modos de juego alternativos de los juegos anteriores: los minijuegos (para uno o dos jugadores) y el modo contrarreloj.



Todo el juego está en japonés. El menú principal nos da las opciones: Historia (tras elegirlo sale empezar de nuevo y passwords y después tocará, elegir nivel de dificultad), Minijuegos (luego elegir el nivel y el número de jugadores) y Contrarreloj (y luego elegir el nivel).



OKAMOTO AYAKO TO MATCH PLAY GOLF

Género: Deportes (Golf)

Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

Formato: Cartucho

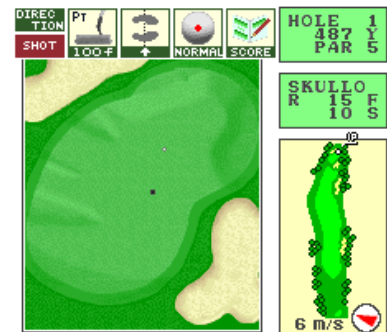
Desarrollador: C. P. Brain

Publicado por: Tsukuda Original



Este juego de golf cuenta con la licencia de LPGA (Ladies Professional Golf Association) y usa como reclamo a la campeona Ayako Okamoto y campos de golf reales ubicados en Hawaii. En este juego pueden participar 4 jugadores con un solo mando.

Lo primero que hay que hacer en este juego es crearse un perfil y después podremos acceder al resto de opciones. A la hora de jugar tendremos que elegir paso a paso todas las condiciones para hacer el golpe perfecto. Con izquierda o derecha nos moveremos por las opciones del menú de golpe (palo, posición de los pies y zona de golpeo) y con arriba y abajo las cambiaremos. En SCORE veremos los resultados, en DIRECTION elegiremos la dirección y en SHOT golpearemos la bola con el botón B.



En el menú principal tenemos: Jugar, Continuar, Crear Perfil y Récords. Dentro de Jugar veremos los modos de juego (son similares entre sí). El último de todos es el modo práctica y el anterior el modo torneo (hay dos variantes). Tras elegir un modo solo hay que elegir los participantes entre los perfiles (si quieres jugadores de la consola hay que elegir la última opción) y luego elegir la opción de arriba para empezar.

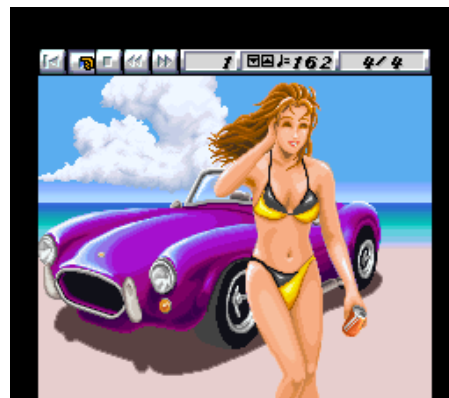


ONGAKU TSUKURU KANADEERU

Género: Artístico/Musical **Jugadores:** 1
Año: 1996 **Formato:** Cartucho y BS
Desarrollador: Success **Publicado por:** ASCII Ent.



ASCII, los creadores de *RPG Maker*, lanzaron este juego donde podemos crear música en nuestra Super Famicom, que usa un cartucho como los de Satellaview, ya que tiene compatibilidad con el servicio para añadir datos al cartucho pequeño que se conecta por la ranura superior. En lugar de tratar de hacerlo todo de una manera simpática con iconos graciosos (como *Mario Paint*), este juego intenta tener un planteamiento serio y profesional (dentro de las limitaciones de la consola). Podemos poner notas en el pentagrama, mirar las canciones y fondos del jukebox, modificar el tipo de sonido en el mezclador, etcétera. Cuando tengáis las notas puestas en el pentagrama, podéis hacer la prueba de sonido con START.



Este juego no tiene mucho texto debido a su naturaleza creativa, los menús están en la parte superior y nos permiten ir al pentagrama, al mezclador, al jukebox (con fondos y melodías) y a los datos, donde se abrirá un menú azul con cargar, grabar, convertir, eliminar y volver.



PANEL DE PON

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995, 1997 (*Event 98*)

Formato: Cartucho, BS y NP

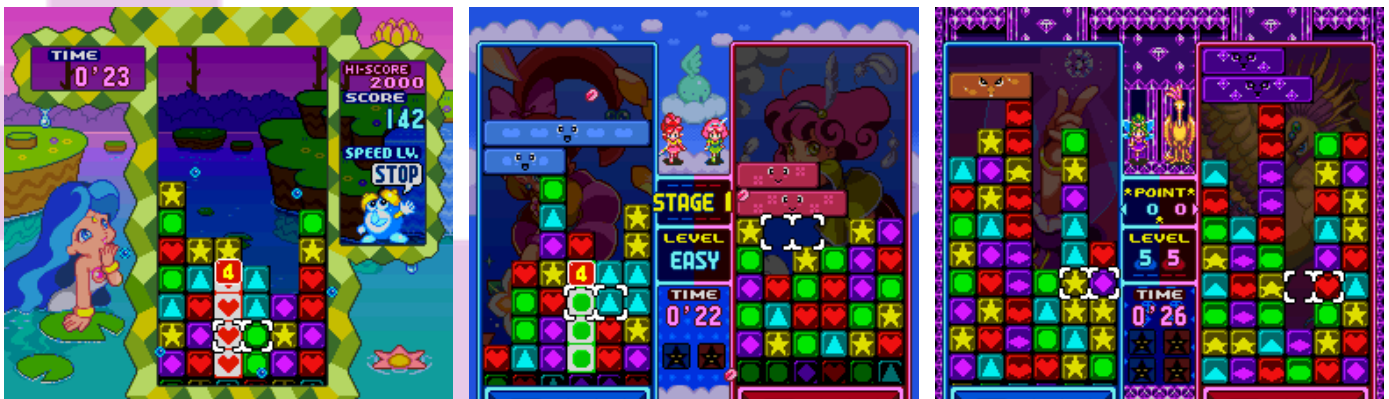
Desarrollado por: Intelligent Systems

Publicado por: Nintendo



Panel de Pon estaba disponible en cartucho, Nintendo Power y Satellaview, además hubo una versión especial llamada *Panel de Pon Event 98* exclusiva de Satellaview. Este juego de puzzle se transformó en *Tetris Attack* al llegar a occidente, donde además de añadirle personajes de *Yoshi's Island*, incluyeron algunos cambios (como el menú de opciones o el password para el modo VS de un jugador). En 1996, *Tetris Attack* tuvo su propia versión japonesa (*Yoshi no Panepon*) para Satellaview.

En este juego tenemos que mover bloques usando nuestro cursor (los dos bloques marcados intercambian su posición). La idea es juntar 3 o más bloques del mismo tipo para que desaparezcan. Si hacemos grupos de 4 o más bloques o hacemos cadenas y combos (al quitar bloques, los que caigan hagan otro grupo y) al rival le caerá un "rectángulo con cara" que le entorpecerá. Con L y R haremos aparecer más bloques.



En el menú vemos: Modos para un jugador (Modo infinito, Contrarreloj, Completar pantallas, Puzzle y Versus), Modos para dos jugadores (Contrarreloj y Versus) y las otras dos opciones son tutoriales. En algunos modos de un jugador nos darán dos opciones: empezar o usar password para continuar.



PANIC IN NAKAYOSHI WORLD

Género: Habilidad/Acción

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Tom Create

Publicado por: Bandai



Panic in Nakayoshi World es un juego que mezcla personajes de diferentes series como *Sailor Moon*, *Kurumi to 7 Ninnokobitotachi*, *Chou Kuse ni Nariso* o *Kingyo Chuuihou*.

La idea del juego es moverse por el escenario rompiendo bloques para ganar ítems (que nos darán mejoras en disparo o velocidad) y eliminando enemigos para que aparezca la puerta de salida. En el modo historia tendremos que ir salvando personajes y llevarlos sanos y salvos hacia la puerta, ya sea en solitario o con la ayuda del segundo jugador, cuando vayamos superando fases nos tocará enfrentarnos a jefes finales. En el modo Batalla, ambos jugadores competirán por superar el nivel en primer lugar.



El juego está en japonés, pero hay poco texto. En el menú principal tenemos: Modo historia (tras elegirlo veremos dos opciones: empezar o password y tras eso tendremos que elegir el número de jugadores), Modo Batalla (y después elegir los personajes) y Opciones (donde podremos elegir dificultad, escuchar los test de sonido, elegir el tipo de sonido y varias opciones de pantalla).



PICROSS NP (Volúmenes 1 al 8)



Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1999 (vol.1-5), 2000 (vol. 6-8)

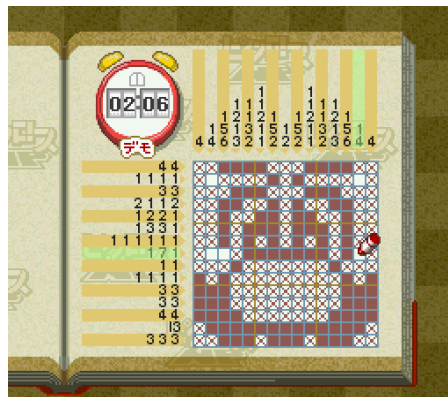
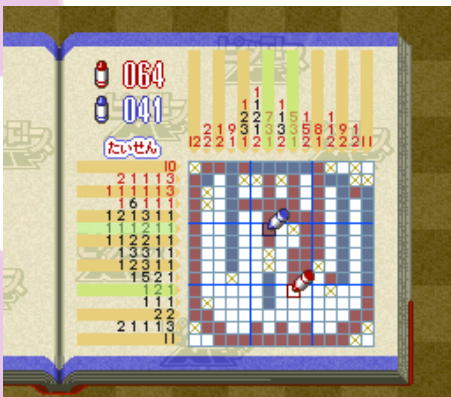
Formato: Nintendo Power

Desarrollador: Jupiter Multimedia

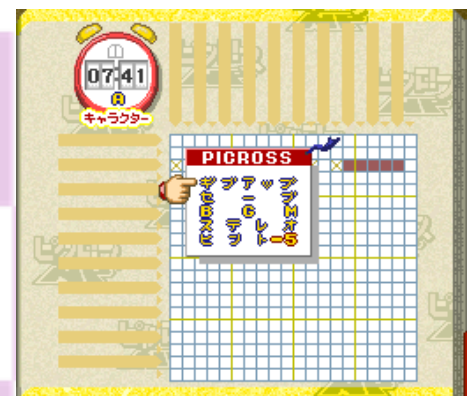
Publicado por: Nintendo

En esta ocasión voy a hablar de ocho juegos a la vez, ya que comparten el mismo tipo de jugabilidad y menús (casi sin variaciones apreciables). Esos juegos son los volúmenes del 1 al 8 de *Picross NP*, el juego de Picross de Nintendo lanzado para el servicio Nintendo Power. Cada juego tiene algunos puzzles de personajes de Nintendo (*Pokemon*, *Zelda*, *StarFox*, *Wario*, *Donkey Kong*...).

En volúmenes anteriores ya hablé de juegos de Picross, pero voy a volver a explicar brevemente en que consisten. En estos puzzles tenemos una cuadrícula que esconde un dibujo que hemos de descifrar gracias a unos números situados en cada columna y fila. Si una fila o columna tiene el número 5, significa que hay que marcar 5 casillas seguidas en esa fila. Si pusiera 5 13 significaría que hay 5 casillas seguidas y luego 13 seguidas, pero con alguna separación entre ambas. A base de mirar los números de filas y columnas podemos ir deduciendo que dibujo esconde, pero cuidado, que los errores se pagan. En la mayoría de modos se puede añadir el segundo jugador presionando Start o algún botón mientras juega el primero.

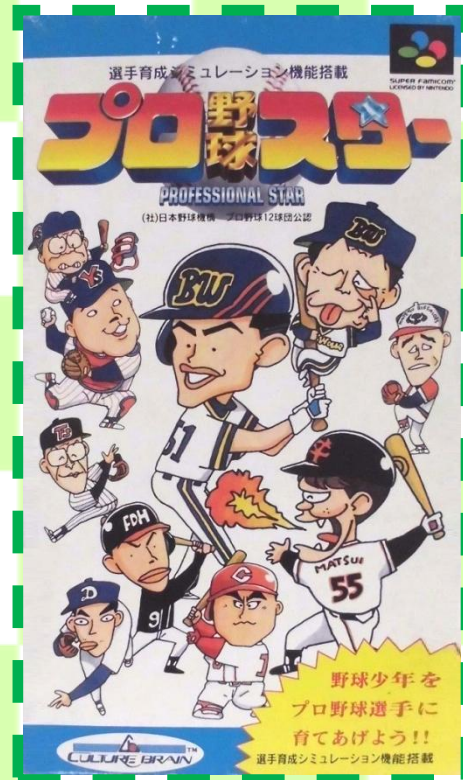


Al principio nos preguntarán que partida queremos jugar (Data 1 o Data 2) si ya hemos jugado en esa partida nos saldrán varias opciones: jugar, copiar y borrar. Una vez en el juego veremos dos columnas con diferentes modos a elegir. En la columna izquierda tenemos el tutorial y los puzzles fácil, normal y difícil. En la columna derecha tenemos el modo versus de dos jugadores, el de personajes y el especial. Al empezar a jugar nos saldrán dos opciones, una es jugar y la otra usar ayuda (nos descubren alguna línea o columna) y la última salir. Si estamos jugando y pausamos veremos las siguientes opciones: Salir, grabar partida, cambiar música, Sonido estéreo (si o no) y si queremos una pista.



PRO YAKYUU STAR – PROFESSIONAL STAR

Género: Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1997 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Culture Brain **Publicado por:** Culture Brain



Tras lanzar *Ultra Baseball Jitsumeiban 3* (comentado en el volumen anterior), Culture Brain vuelve a la carga con su último juego de béisbol en SNES, que se nota más pulido que los anteriores, pero también elimina los equipos con súper poderes que existían en los juegos anteriores. Además de los modos de juego habituales, este juego incluye un modo Manager donde tenemos que tomar decisiones para mejorar a nuestro jugador, suena bien, pero a la práctica es mejor evitarlo, porque se basa en elegir opciones en japonés. El control es sencillo, pero exigente, para batear usamos Y, B y R, para lanzar Y, B y A.



El menú principal nos ofrece: Exhibición para 1 jugador, Exhibición para 2 jugadores, Carrera, Manager, All-Star y Opciones. En el modo Manager, tras nombrar al personaje veremos 3 opciones: jugar (elegiremos opciones y de ahí saldrá el rendimiento del jugador) grabar y salir. Dentro de Opciones veremos: Segmentos (Innings), Designated Hitter, una opción que creo que es la Dificultad, Error, Called, si queremos que se vea el lugar donde va a caer la bola, el modo de control para el resto del equipo para el jugador 1 y 2 (por defecto viene en Auto) y el modo de juego (viene en Pro).



SAILOR MOON S KONDO WA PUZZLE

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

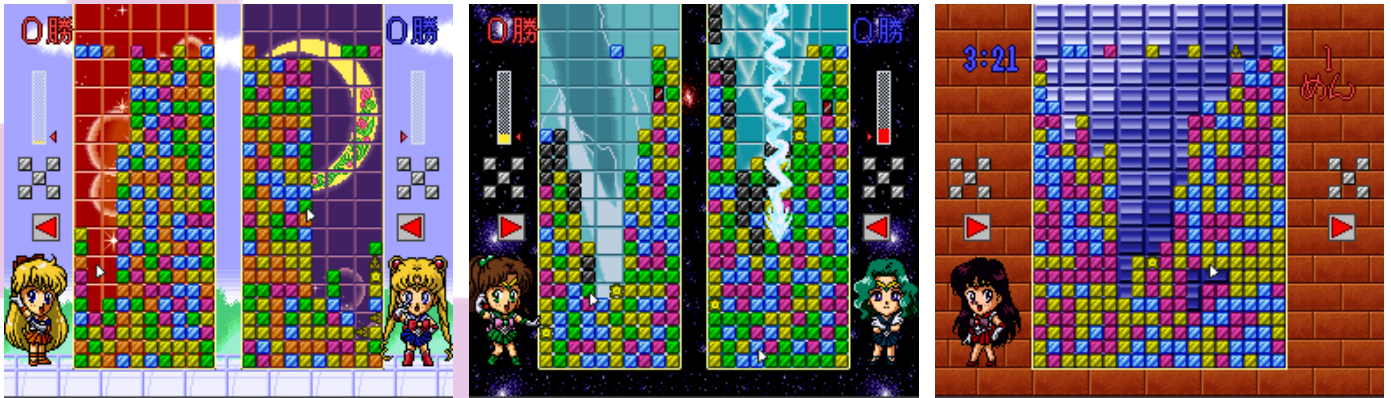
Desarrollado por: Tom Create

Publicado por: Bandai

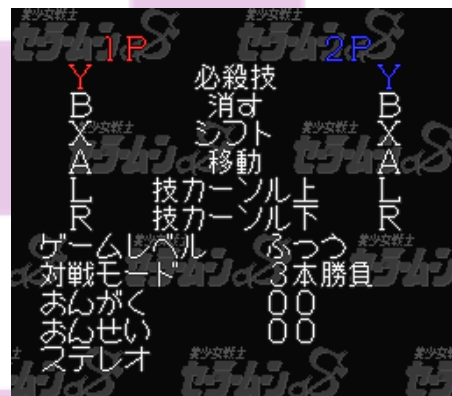


Bishoujo Senshi Sailor Moon S Kondo Wa Puzzle Oshioki Yo! Es otro juego basado en *Sailor Moon* que nunca salió de Japón.

Este juego de puzzle tiene una mecánica bastante sencilla, ya que solo hay que mover el cursor (usando el mando o el ratón de SNES) hacia donde haya más de una casilla del mismo color y darle el botón B para que desaparezcan todas las piezas iguales. Conforme vayamos haciendo desaparecer piezas se irá llenando una barra de poder, que podremos usar para fastidiar al rival con el botón Y (con el ratón tendremos que hacer click en la barra de poder). El botón X sirve para mover el puzzle a izquierda o derecha (si no ocupa toda la pantalla a lo ancho) y el A detiene los bloques que se mueven por arriba.



El menú principal nos da cuatro opciones: Modo Versus para un jugador, modo Versus para dos jugadores, Opciones y Modo solitario para un jugador. En Opciones encontraremos lo siguiente: configuración de botones, dificultad, número de rondas en el modo Versus, opciones de sonido y salir. En el modo Versus para dos jugadores, tras elegir a nuestro personaje, nos tocará elegir la complejidad del puzzle.



SAME GAME

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Cartucho y Satellaview

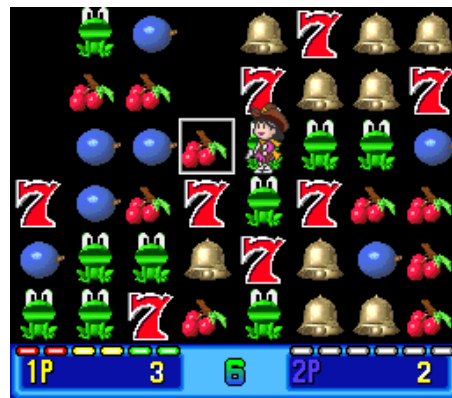
Desarrollador: Hudson

Publicado por: Hudson



Same Game usa el cartucho típico de Satellaview (servicio en el cual también estuvo disponible) ya que podía aumentar su contenido. El juego consiste en eliminar piezas iguales, hasta que desaparezcan todas, completando así el puzle. Este juego ofrece varios modos de juego, incluyendo uno versus y otro donde podemos crear nuestro puzle. Con SELECT cambiamos el puzle, con A marcamos piezas, con B cancelamos y con X retrocederemos un movimiento. Con L y R veremos un menú con: seguir jugando, reiniciar puzle y salir.

Con SELECT cambiamos el puzle, con A marcamos piezas, con B cancelamos y con X retrocederemos un movimiento. Con L y R veremos un menú con: seguir jugando, reiniciar puzle y salir.



El menú principal nos ofrece: Modo en solitario (después elegiremos la dificultad y puzle), Versus (luego elegiremos personaje y lo controla la consola o un jugador), Modo Puzle, Récords y Opciones de Sonido (tipo de sonido y test de sonido). El Modo Puzle nos abrirá otro menú: Jugar puzle, Dificultad, Password y Crear Puzle. Dentro de crear puzle veremos un menú donde podemos crear, poner las condiciones (se abrirá un menú donde podemos modificarlas), jugar y salir. Con L y R cambiaremos de color.



SD KIDOU SENSHI GUNDAM 2

Género: Disparos

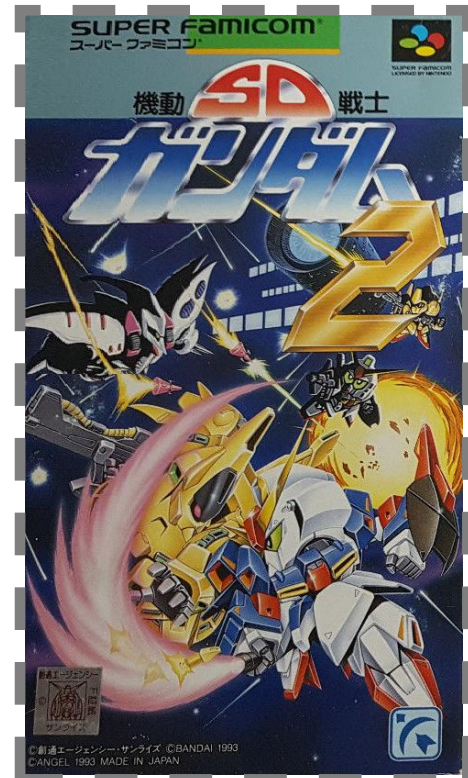
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Angel



Este juego es la secuela de SD: Kidou Senshin Gundam: V Sasuken Shidou y mantiene su estética caricaturesca y estilo de juego centrado en disparos.

SD Kidou Senshi Gundam 2 (a veces abreviado como *SD Gundam 2*) es un shooter de naves así que estaremos moviéndonos por el escenario disparando nuestras diversas armas para eliminar oleadas de enemigos hasta llegar al duelo contra el jefe de nivel. A nivel de control, lo más llamativo del juego es que podemos girar a nuestro personaje, para poder disparar hacia atrás en caso de necesidad.

Además del modo principal, incluye un modo cooperativo para dos jugadores, pero también hay un modo versus donde podemos pelear contra la consola o contra el segundo jugador.



Hay algunos textos en japonés, pero los menús y las opciones están en inglés.



SD ULTRA BATTLE: SEVEN DENSETSU

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Sufami Turbo

Desarrollador: Tom Create

Publicado por: Bandai

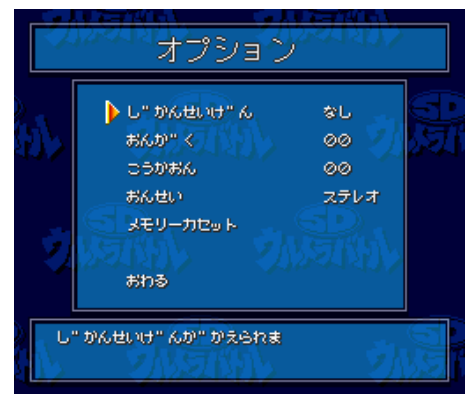


SD Ultra Battle: Seven Densetsu es el segundo de los dos juegos *SD Ultra Battle* que se lanzaron para Sufami Turbo. Ambos juegos se pueden conectar entre sí usando las dos ranuras del Sufami Turbo.

Al igual que *SD Ultra Battle: Ultraman Densetsu*, nos encontramos ante un juego de lucha donde podemos movernos libremente por el escenario. Los botones B e Y servirán para atacar, los botones L y R para protegernos, con A saltaremos y con X cargaremos la barra de poder, en caso que este llena, el botón X servirá para hacer el súper ataque del personaje. Al igual que su juego "hermano" es muy escaso en modos, luchadores y opciones jugables.



El juego está en japonés, pero tiene pocos menús y poco diálogo. 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, el tipo de sonido (mono o estéreo) y también hay una opción que creo que sirve para conectar este juego con otro *SD Ultra Battle*.



SHANGHAI III

Género: Puzzle **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollado por: Kuusou Kagaku **Publicado por:** Sunsoft



Shanghai III es un juego de puzzle de tipo Mahjong solitario o Shanghai. Al igual que otros juegos similares, es compatible con el ratón de SNES.

La idea del juego es hacer desaparecer todas las piezas del puzzle juntando parejas iguales. Solo se pueden elegir piezas que estén en un extremo del puzzle o en la parte superior (encima de otras piezas). Este juego tiene varios modos: uno para jugar en solitario, uno cooperativo para dos jugadores y uno competitivo para dos jugadores. Durante la partida podremos activar unos cuadrados que nos ayudarán: Los HELP nos darán pistas (indicándonos parejas disponibles), los PEEP nos dejarán echar un vistazo a las piezas que hay debajo de las que estén encima y los de TIME obtener tiempo extra. El número de cuadrados de estos cuadrados se puede modificar en opciones.



El menú principal nos da dos alternativas (en inglés): Empezar a jugar y Menú de Opciones. Si entramos en Opciones descubriremos que también están en inglés. Si entramos en Empezar a jugar saldrá un menú (en japonés) con 3 opciones: Modo para 1 jugador, Modo para 2 jugadores y Modo Versus para 2 jugadores.



SHIJOU SAIKYOU LEAGUE SERIE A:

Ace Striker

Género: Deportes (Fútbol)

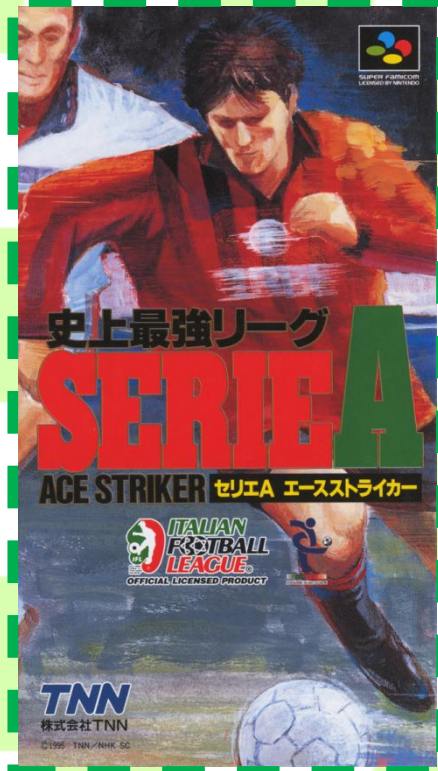
Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

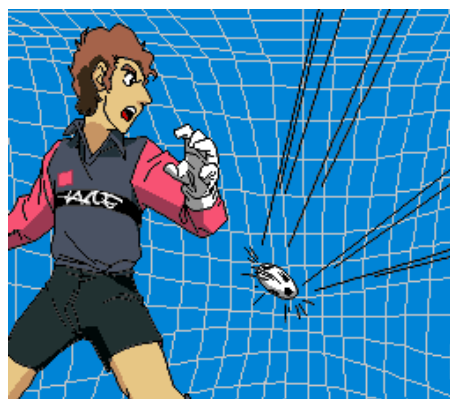
Desarrollador: TNN

Publicado por: TNN

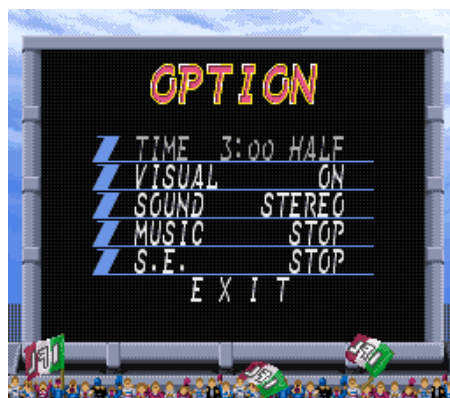


Shijou Saikyou League Serie A: Ace Striker es un juego de fútbol centrado en la Liga Italiana (que curiosamente nunca se lanzó fuera de Japón).

Una de las cosas más llamativas del juego es el aspecto cabezón y caricaturesco de sus jugadores, (algo poco común en juegos de este deporte). Cuando suceden eventos concretos (como marcar un gol) veremos ilustraciones representándolo. Los modos de juego son: Partido suelto, Liga y Penaltis. Es verdad que son pocos modos en comparación con otros juegos, pero son los típicos que puedes esperar. El ritmo de juego es bastante rápido y los controles son sencillos.



Los menús de este juego (incluido el de opciones) están en inglés. Hay algo de texto en japonés (los nombres de los jugadores) pero es muy poco y no es importante.



SHIN KIDOU SENKI GUNDAM WING

Endless Duel

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Cartucho

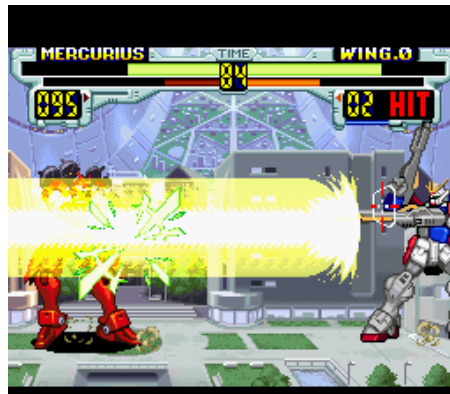
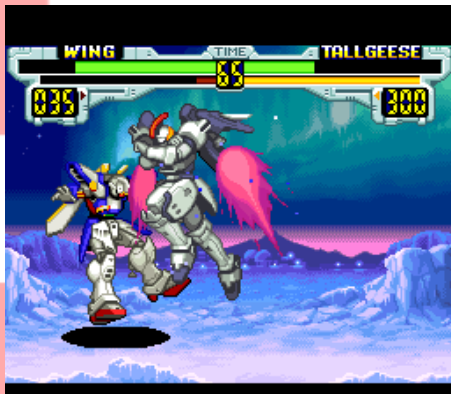
Desarrollador: Natsume

Publicado por: Bandai

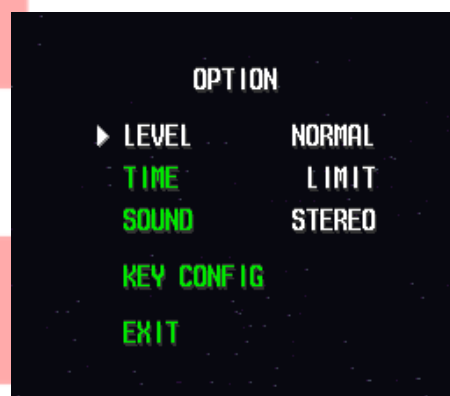


Shin Kidou Senki Gundam Wing: Endless Duel es uno de los muchos juegos basados en la serie *Gundam* y posiblemente también sea el juego de lucha más espectacular que existe en Super Nintendo.

En este juego los combates son rápidos, impresionantes y con bastante profundidad, ya que hay bastantes elementos que hacen que cada combate sea único, como los combos, desplazamientos rápidos, súper saltos, súper ataques de nivel 1 y nivel 2. Cuando veamos que al rival le aparece un punto de mira delante podremos usar nuestras metralletas (con el botón de puñetazo) no hacen mucho daño pero son muy útiles. Cada personaje tiene una barra de poder que se vacía al hacer los ataques más fuertes, para llenarla basta con golpear al rival o protegerse de sus golpes. Hay 3 modos de juego (Arcade, VS y Supervivencia).



Afortunadamente los menús de este juego están en inglés, incluidas las opciones.



SLAM DUNK: DREAM TEAM SHUEISHA LIMITED

Género: Deportes (Baloncesto)

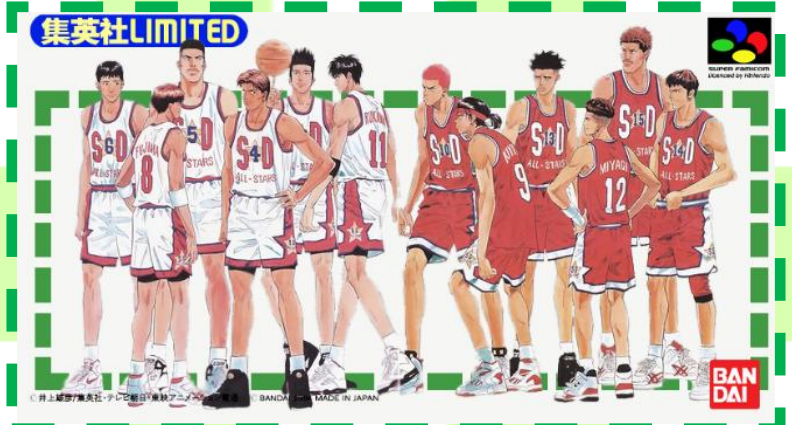
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Bandai

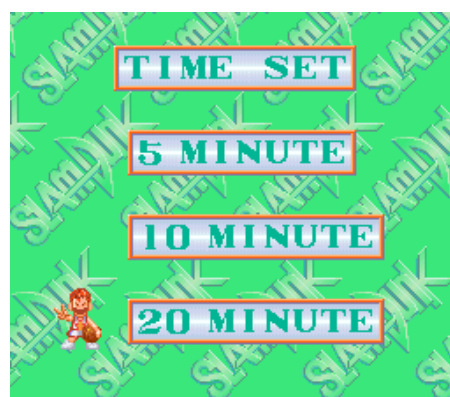


Hace poco descubrí la existencia de este juego, que resulta ser una versión especial de *Slam Dunk: Yonkyou Gekitotsu* (comentado en el volumen 4 de estos Extras).

Hay varias diferencias entre ambos juegos: La primera es el precio (esta versión es mucho más cara) y la segunda es el contenido, pues en este juego hay menos modos de juego y equipos que en el otro. Lo que hace esta versión interesante es que los equipos son All-Stars. Jugablemente no hay cambios: Desde fuera del campo (A para correr o parar, B para pasar e Y o X para tirar y jugadas de ataque) y cuando suceda algo interesante la cámara cambiará y nos mostrará esas escenas con detalle (en pantalla saldrán los botones que podemos usar en cada caso).

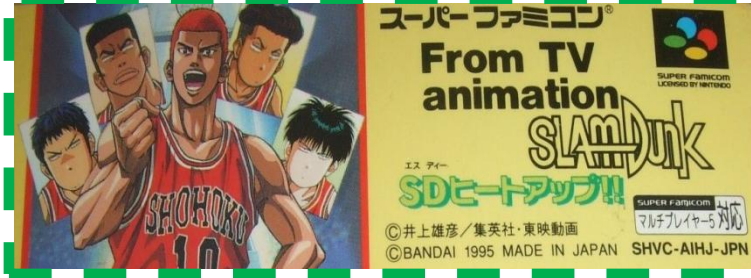


Afortunadamente, los menús del juego están en inglés. Aunque es cierto que tras elegir el equipo veremos algunos menús en inglés (la elección de jugadores y su posición en el campo). Es bastante fácil moverse por esos menús (en la parte superior aparecen los botones que afectan a cada opción). Tras elegir la situación de los jugadores en el campo tenemos que presionar Y para empezar a jugar.

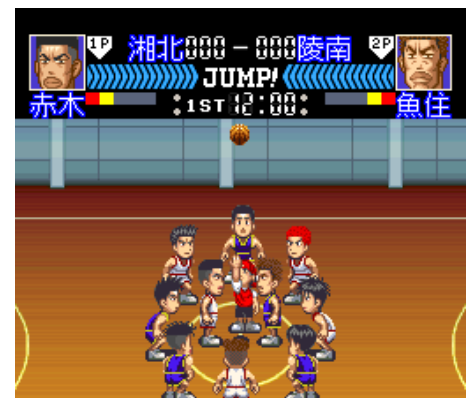


SLAM DUNK SD HEAT UP!!

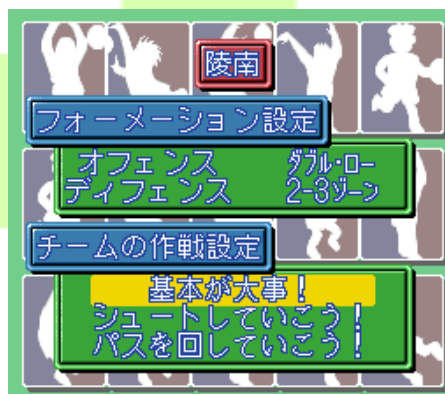
Género: Deportes (Baloncesto) **Jugadores:** 1 a 5
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: TOSE **Publicado por:** Bandai



From TV Animation: Slam Dunk SD Heat Up!! Es uno de los cuatro juegos de Super Famicom basados en la famosa serie deportiva Slam Dunk. Este juego es compatible con el multitap y permite hasta 5 jugadores a la vez. Los controles son sencillos: Con B pasamos la pelota (o robamos y bloqueamos), con A corremos más, con Y lanzamos (o robamos y presionamos) con X hacemos el tiro especial (si tenemos la barra llena) y con L y R cambiamos de jugador. Sus modos de juego son: Historia, Versus (contra jugador o consola) y torneo.



En el menú nos da tres opciones: Modo historia (y empezar o password), modo versus y modo torneo (multijugador o en solitario). Tras elegir equipo y saldrán páginas de opciones y estrategias (iremos pasando de una a otra presionando START). Primero en que equipo está cada jugador humano (si presionamos START, los jugadores no posicionados no jugarán), luego cambiar a los personajes, que el jugador pueda cambiar entre todos los personajes del equipo o controle siempre al mismo, después elegir si queremos que el equipo sea más ofensivo o defensivo. Después el menú de estrategias (juego normal, juego de pases y juego ofensivo) y finalmente el tiempo de juego y la dificultad de la consola.



SNOOPY CONCERT

Género: Minijuegos

Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Pax Softnica

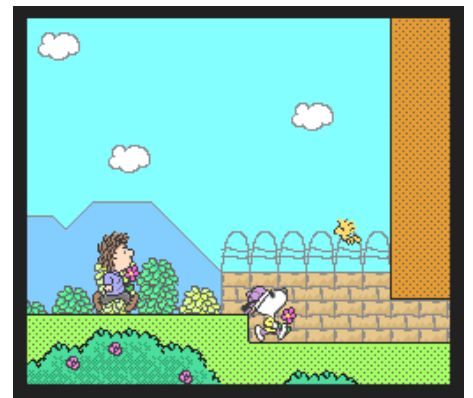
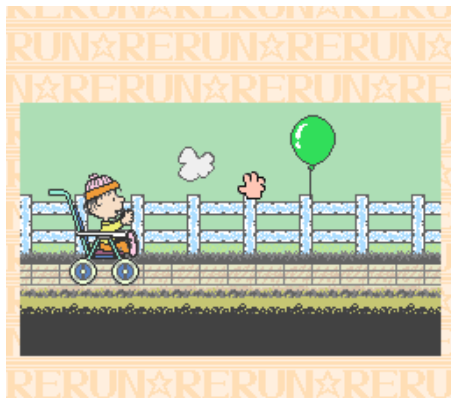
Publicado por: Mitsui Fudosan



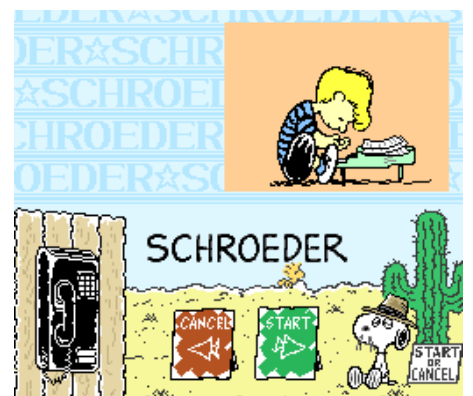
En *Snoopy Concert* tenemos que ayudar a los Peanuts a preparar un concierto. Para ello elegimos un personaje y tratamos de hacer su minijuego para seguir avanzando en la preparación



(Peppermint Patty nos indicará nuestro avance). Cada vez que logremos completar un juego total o parcialmente nos darán un número de teléfono que es el Password (lo podemos usar en el teléfono). Durante los minijuegos controlaremos un cursor (con forma de mano o de Woodstock, el pájaro amarillo) y según el juego tendremos que hacer una cosa u otra (eliminar peligros en el juego de Rerun, guiar a Snoopy para que encuentre los objetos perdidos en el de Charlie Brown... etcétera).



El juego tiene texto en inglés (como cuando nos preguntan por el tipo de sonido) y texto en japonés (las explicaciones y diálogos que aparecen en algunos momentos). El desarrollo de los minijuegos es bastante sencillo y por eso el texto no debería suponer problemas, pese a que algunos tienen bastante.



SPARK WORLD

Género: Habilidad/Acción

Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Den'Z

Publicado por: Den'Z



Spark World es otro de los clones de Bomberman que aparecieron para Super Famicom y es muy recomendable para los fans de dicha saga.

Este juego tiene temática automovilística pues los protagonistas y los enemigos son vehículos, los ítems están relacionados con ellos y algunos escenarios también. La jugabilidad es idéntica a los Bomberman, nos movemos por un laberinto y ponemos "bombas" (en esta ocasión baterías) que explotaran instantes después. Conforme vayamos destruyendo elementos del escenario obtendremos mejoras (más alcance, más baterías, más velocidad) volviéndonos más destructivos. Obviamente, nuestras "bombas" pueden matarnos a nosotros mismos, aunque afortunadamente nuestro personaje aguanta 2 golpes antes de morir. Además del divertido modo batalla, también hay un modo historia para 1 o 2 jugadores.



Aunque el logo del juego está en japonés, el menú principal y todos los menús secundarios están en inglés.



SPRIGGAN POWERED

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1996

Formato: Cartucho y Satellaview

Desarrollador: Micronics

Publicado por: Naxat Soft



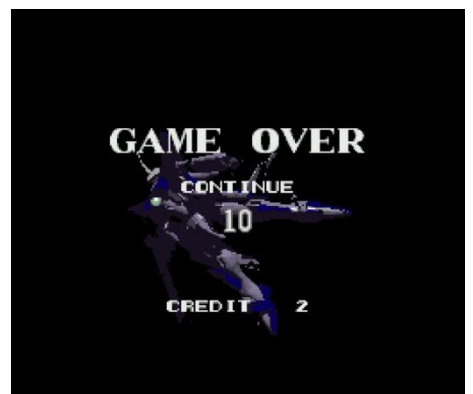
Spriggan Powered cuenta con la particularidad de haberse lanzado en cartucho y también en formato descargable para Satellaview.

Nuestro personaje se mueve con la cruceta, dispara con el botón B y usa su escudo con el botón A. El escudo es limitado así que conviene usarlo con cabeza. Si volamos cerca de los disparos enemigos, sin tocarlos, nos darán más puntos "Tech", aunque no es muy recomendable hacerlo salvo que seáis veteranos en esta clase de juegos, porque nuestro personaje morirá al primer impacto.

Durante la partida iremos encontrando los típicos Power Ups que nos proporcionarán diferentes armas con las cuales sustituir al sencillo disparo inicial. Cada una de las armas tiene sus propias ventajas e inconvenientes y algunas se pueden cargar presionando el botón de disparo uno segundos.



El poco texto del juego y sus escasos menús están en inglés.



SUPER AIR DIVER 2

Género: Disparos/Simulador de vuelo

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Copya System

Publicado por: Asmik Ace



Super Air Diver 2 es la secuela de *Super Air Diver*, que en Estados Unidos fue conocido como *Lock On*.

Este juego es un simulador de vuelo con combates entre aviones. En el modo principal veremos que hay un componente de estrategia (pues nos movemos por turnos por una cuadrícula) pero a la que entramos en contacto con algún objetivo enemigo (ya sea un avión o una base terrestre) empezará la acción. Los controles son sencillos, con L y R modificamos la velocidad, con la cruceta la dirección del avión, con X haremos un giro y con A, B e Y usaremos las armas. Existe un modo duelo a dos jugadores, donde hemos de derribar el avión contrario.



Prácticamente todo el texto del juego está en inglés, incluyendo el menú principal, las opciones, el menú de versus y las características de los aviones.



SUPER CHINESE FIGHTER

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Culture Brain

Publicado por: Culture Brain

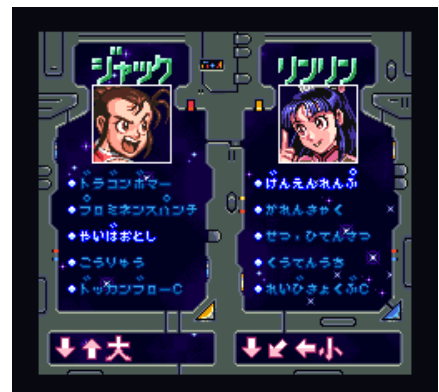


Super Chinese Fighter es un juego de spin off de la saga *Super Chinese*, aunque esta vez deja de lado las aventuras y se centra en combates uno contra uno al estilo *Street Fighter II*.

Si conocéis a los personajes por los otros juegos de la saga ya sabéis lo que esperar, en caso contrario vais a ver a artistas marciales luchando contra seres sobrenaturales como vampiros chinos. En cuanto a modos de juego tenemos el modo aventura (donde seguiremos la historia del juego), versus (combates sueltos) y circuito (que es el modo supervivencia). En el modo Versus podemos elegir personaje con izquierda o derecha y cambiar su estilo (normal, poderoso y duro) con arriba y abajo. Hay 14 personajes, pero si usáis un truco se pueden desbloquear dos más.

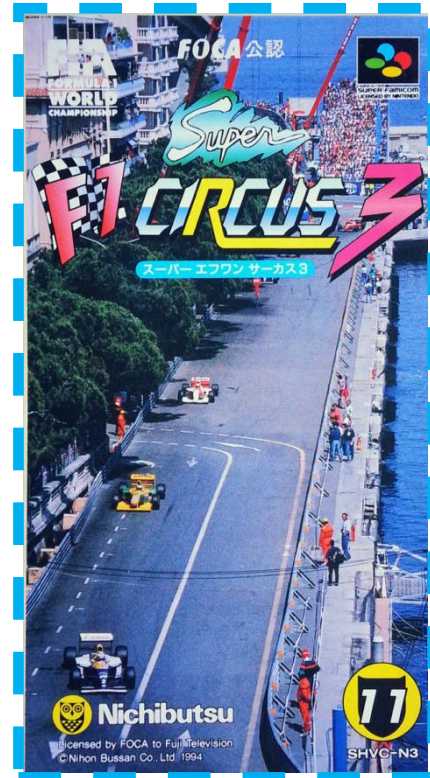


La historia del juego está en japonés, pero los menús están en inglés (incluso las opciones). Antes de los combates veremos una lista en japonés, son los ataques de nuestro personaje (en la parte inferior aparece como ejecutarlos en color rojo). Después nos darán a elegir un objeto que podremos usar en combate.



SUPER F1 CIRCUS 3

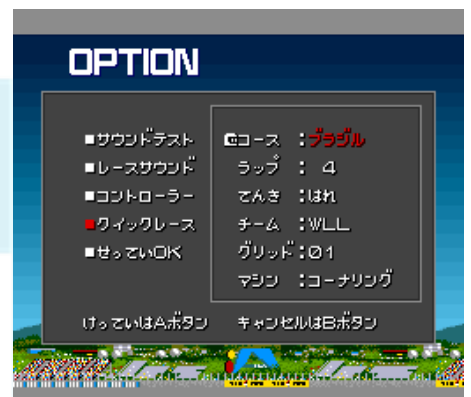
Género: Carreras **Jugadores:** 1 (1 a 4 por turnos)
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Cream **Publicado por:** Nihon Bussan



Super F1 Circus 3 es la tercera entrega (la cuarta si contamos que la primera tuvo dos versiones) de esta saga en Super Famicom. Al igual que la mayoría de juegos de esta saga, cuenta con licencias oficiales, de manera que veremos pilotos y coches reales de aquella época. Tiene varios modos de juego típicos (campeonato, contrarreloj, carrera rápida...) pero también el modo Constructors, donde hasta 4 jugadores eligen su tipo de coche, echan una mini-carrera presionando L y R y luego corren en la carrera real por turnos (nunca llegan a jugar varios a la vez). Antes de la carrera aparecen opciones (en japonés) con dibujos, donde podemos modificar el coche para adaptarlo al circuito y clima. Si pausamos podemos elegir que la consola controle el coche.



El menú principal y casi todos los submenús están en inglés. El menú de opciones está en japonés y nos ofrece lo siguiente: Test de Sonido, Sonido, Controles, Carrera Rápida y Aceptar. En Carrera Rápida veremos las opciones: Circuito, vueltas, clima, equipo, posición de salida y tipo de coche. Si presionamos B y luego A empezaremos la carrera con los parámetros que hemos elegido.



SUPER F1 CIRCUS GAIDEN

Género: Carreras

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Cream

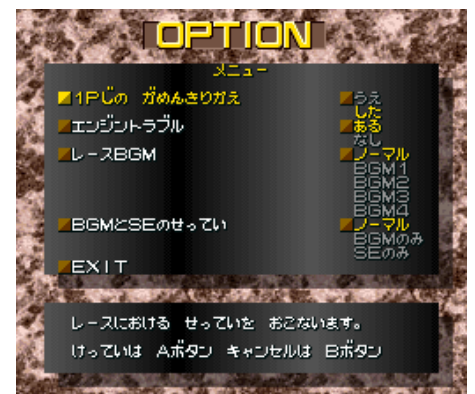
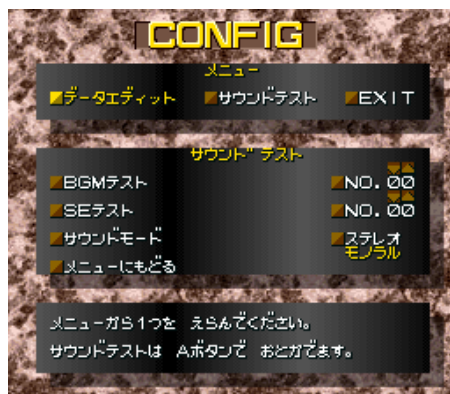
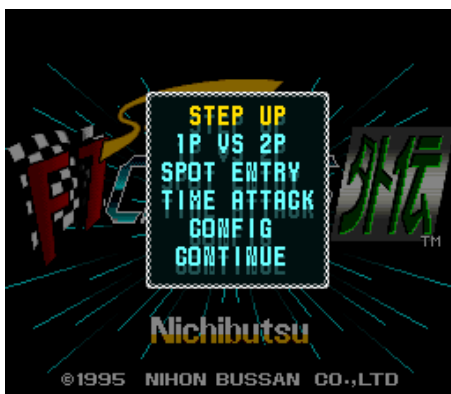
Publicado por: Nihon Bussan



Super F1 Circus Gaiden añade algo de variedad a su saga ya que podemos conducir vehículos que no son de Fórmula 1. El juego mantiene la posibilidad de modificar el vehículo antes de la carrera, y añade una barra de vida que muestra el estado de nuestro coche (si se daña nos retiraremos). Los modos de juego son bastante típicos (campeonato, contrarreloj y versus).



El menú principal está en inglés y algunos de los submenús de carreras también, otros están en japonés pero no es difícil moverse por el juego. Si entramos en Configuración veremos que nos dan dos opciones: Editar datos (y luego podemos modificarlos) y Opciones de sonido (test de música, test de sonido y tipo de sonido). Antes de correr veremos un menú en japonés con: Jugar, ver los récords, ir a Opciones de carrera, ver los rankings y cargar partida. Si entramos en Opciones de carrera podemos modificar lo siguiente: cambiar pantalla (arriba o abajo), que se pueda romper el motor (si o no), elegir el tema musical y que sonido queremos que se escuche (música y sonido, solo música y solo sonido).



SUPER FAMILY CIRCUIT

Género: Carreras

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Game Studio

Publicado por: Namco

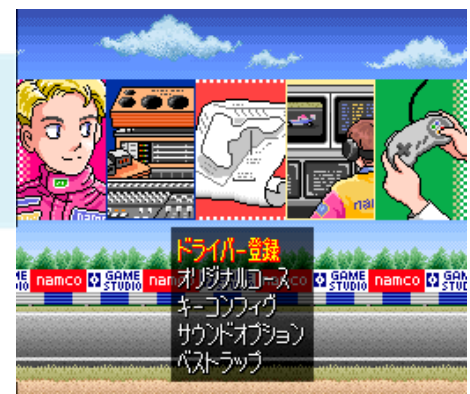


En este juego de carreras publicado por Namco, competimos desde una vista aérea. Tiene bastantes opciones de personalización, podremos crear un perfil de piloto, modificar los elementos del coche, elegir el tipo de vehículo e incluso hay un editor de circuitos donde podemos crearlos a nuestro antojo (para elegir el tipo de pista hay que presionar X y con A la usáis).



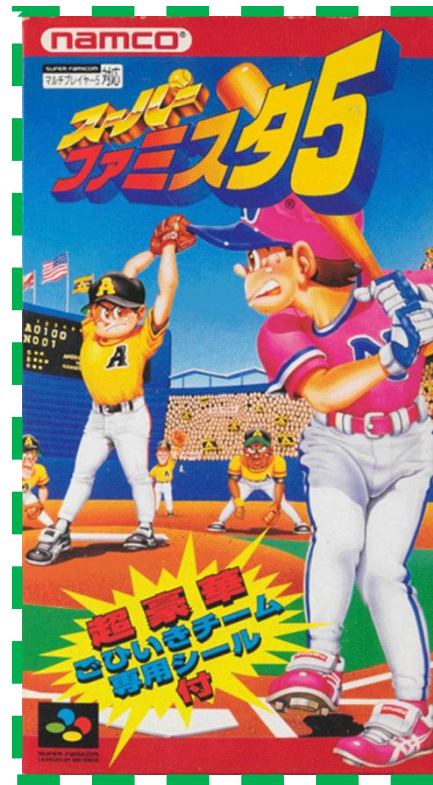
El menú principal tiene opciones en dos columnas, la de la izquierda es: Contrarreloj, Carrera de prueba y Opciones del coche. En la derecha tenemos: Carrera Sprint, Carrera y Opciones del juego. Antes de empezar a correr, nos suelen pedir que pongamos nuestro nombre, si creamos un perfil saldrá disponible.

Si entramos en Opciones del coche veremos un menú donde podremos personalizarlo, tanto internamente (piezas, motor) como externamente. Cada menú tiene dibujos arriba para decirnos que es lo que estamos modificando, es más sencillo de lo que parece. Si entramos en Opciones del juego veremos las siguientes: Perfiles (dentro podremos crear perfiles, renombrarlos o borrarlos), Editor de circuitos (luego saldrá crear, modificar y borrar), controles, opciones de sonido y récords.

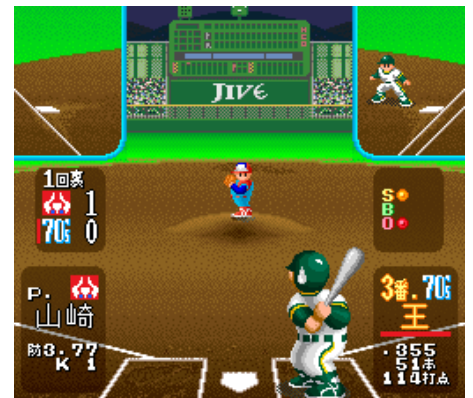


SUPER FAMISTA 5

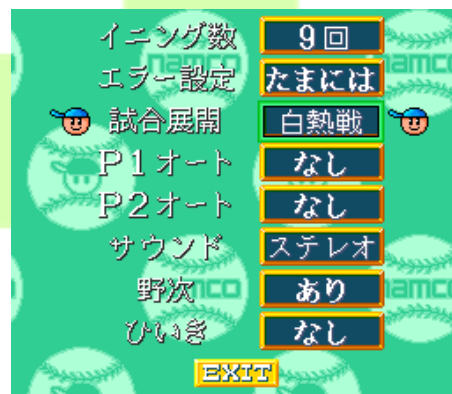
Género: Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 a 4
Año: 1996 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Namco **Publicado por:** Namco



Super Famista 5 es el último de la saga en aparecer en SNES. Pule un poco más todo lo visto en juegos anteriores, pese a mantener su estilo desenfadado (personajes cabezones, coloridos, gráficos de la vista general del campo con sprites pequeños y sencillos...). Se añaden nuevos modos de juego (pero se pierde el genial modo de entrenamiento de Super Famista 4), la posibilidad de jugar hasta 4 jugadores y nuevas posibilidades de edición de equipos. Los controles son como siempre: Bateamos con A o X y lanzamos con A y alguna dirección para dar efectos. Para correr de base a base, se usa una dirección y B. Con L y R subiremos o bajaremos el bate.



Los menús están en japonés. El menú principal nos ofrece: Exhibición, modo Historia, All-Stars, otro modo similar a exhibición, Liga, Multiplayer (de 1 a 4 jugadores), Editar equipos y Opciones (donde podremos editar la duración del partido en segmentos (Innings), si queremos que hay aerroses, una opción que no he descifrado, que el jugador 1 y 2 tengan control automático, el tipo de sonido y dos opciones que tampoco he descifrado. Dentro de Liga veremos varias opciones para personalizarla, además de los equipos tendremos que elegir el número de partidos y de Innings y si queremos DH (Designated Hitter) o no.



SUPER OOZUMOU

Netsusen Dai-Ichiban

Género: Lucha (Sumo)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Namco

Publicado por: Namco

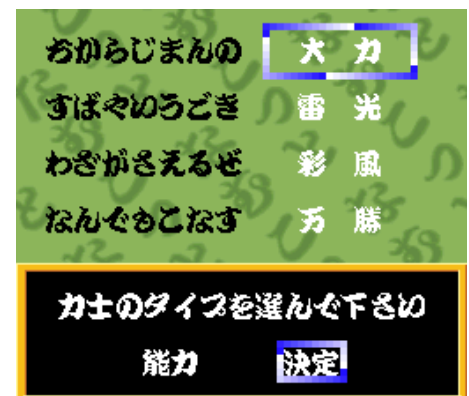


Super Oozumou tiene una jugabilidad similar a la de un juego de lucha libre.

Nuestro personaje golpea con A o B, pero cuando ambos luchadores se agarren, tendremos que mover los brazos con la cruceta y hacer las llaves con direcciones y botones (según donde tengamos los brazos podremos hacer una llave u otra). Las barras inferiores miden la energía y el aguante del luchador.



Super Oozumou está totalmente en japonés (algo habitual en los juegos de sumo). La primera opción a la izquierda es el modo campeonato (si la elegimos luego tendremos que elegir uno o dos jugadores y luego nuestro luchador), la segunda opción es el modo versus (elegimos entre blando y estricto y luego si juega la consola o los jugadores, tras eso elegiremos sumo). Por último tenemos el modo principal para un jugador, si lo seleccionamos saldrán dos opciones más, la primera es empezar y la segunda es password (para continuar). Si empezamos el torneo veremos unos valores (fuerza, velocidad, habilidad...) y dos opciones debajo (fuerte o hábil) cuando elijamos uno con A, nos tocará nombrar a nuestro luchador y empezaremos.



SUPER PUYO PUYO TSUU REMIX

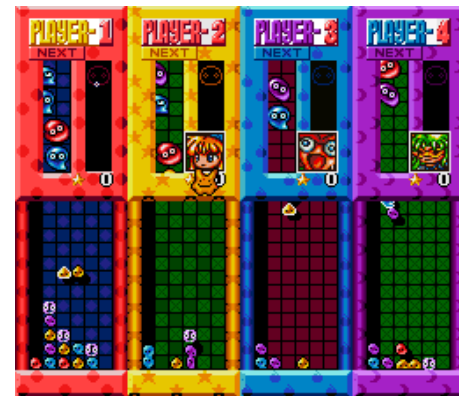
Género: Puzzle **Jugadores:** 1 a 4
Año: 1995 (*Tsuu*) 1996 (*Tsuu Remix*) **Formato:** Cartucho
Desarrollado por: Compile **Publicado por:** Compile



Puyo Puyo Tsuu tiene dos versiones en SNES: la original (1995) y la versión *Remix* (1996) que añadía más contenido. El juego consiste en juntar 4 piezas (Puyos) del mismo color para que desaparezcan y en caso de hacer grupos grandes o cadenas, al rival le caigan “Puyos basura” para estorbarle.

Este juego tiene modo a 4 jugadores (con multitap) y 6 tipos de partida diferentes: Normal, Puyos de puntos y Puyos duros (solo varían los Puyos basura), modo 6 Puyos y modo 2 Puyos (se necesitan 6 o 2 Puyos iguales para hacerlos desaparecer) y Edit Mode, donde veremos 4 opciones: Jugar, Reglas, volver atrás y salir. En Reglas podemos elegir el daño de las cadenas, el número de puyos que hay que juntar, dos opciones de puntos cuanto eliminas puyos basura, el tipo de puyo basura que caerá, la trayectoria de las cadenas y cuanta basura le cae al rival si lo eliminamos todo.

El menú principal vemos: 1 jugador, 2 jugadores, Multijugador, Puyo Puyo infinito y Opciones. En 1 jugador podremos elegir la dificultad entre dos opciones (fácil y normal) en *Tsuu* y tres (fácil, normal y experto) en *Tsuu Remix*. En 2 jugadores nos dejarán elegir el tipo de partida (explicado arriba). En el modo Multiplayer (en la versión *Tsuu* requiere multitap entrar), veremos dos opciones: 3 jugadores o 4 jugadores y en la versión *Tsuu Remix* dos opciones más: opciones de batalla (en inglés) y salir, luego elegiremos el tipo de partida. En Puyo Puyo infinito podremos elegir jugar o ver tutoriales (en *Tsuu Remix*). Por último están las Opciones, que están en inglés.



TAEKWON-DO

Género: Lucha

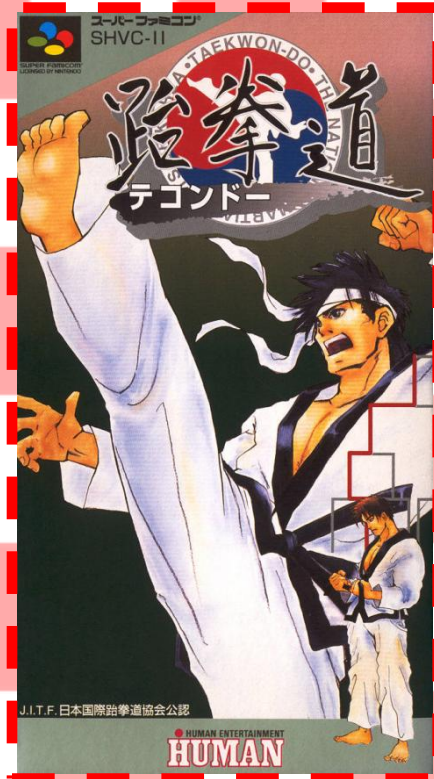
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Human

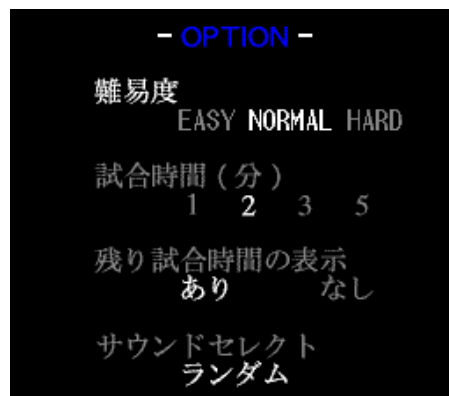
Publicado por: Human



Taekwon-do es un juego de lucha con bastante profundidad, pero accesible para todo el mundo. Con los botones principales atacamos y si usamos una dirección, variaremos los golpes. Manteniendo L o R cambiaremos la postura y los golpes. Si nuestro luchador está agotado podrá hacer un ataque especial (abajo, adelante y B). En los Torneos hay reglas (Os dan puntos según donde golpeéis, se penaliza huir, si sois noqueados varias veces perdéis) aunque también hay combates sin reglas.

Tras elegir si queremos el juego en japonés o en coreano (no hay inglés), veremos un menú con los siguientes modos: Torneo (después: Modo normal, Editar luchador o Password), Versus (y después: Contra la consola, Contra un jugador, Password para usar tu personaje de Editado y Opciones), Torneo por equipos (1 jugador, 2 jugadores y Opciones, tras elegir los luchadores saldrán 3 opciones: Cambiar orden, cancelar y empezar a luchar). Tutorial (nos enseñaran a jugar), Controles y Test de Sonido.

En Opciones tenemos: dificultad, duración, quitar el tiempo y cambiar la música (en VS). En el modo Editar Luchador tendremos que poner el nombre de nuestra escuela y el de nuestro luchador. Tras eso elegiremos el luchador (izquierda o derecha) y su procedencia (arriba o abajo). Luego repartiremos los puntos que tenemos entre Ataque, Defensa, Velocidad, Resistencia, Balance y Técnica. Tras eso elegiremos nuestros golpes hablando con el maestro y tras derrotarle empezaremos. Este personaje se podrá usar en Versus con la Opción Password.



TAKEDA NOBUHIRO NO SUPER LEAGUE SOCCER

Género: Deportes (Fútbol)

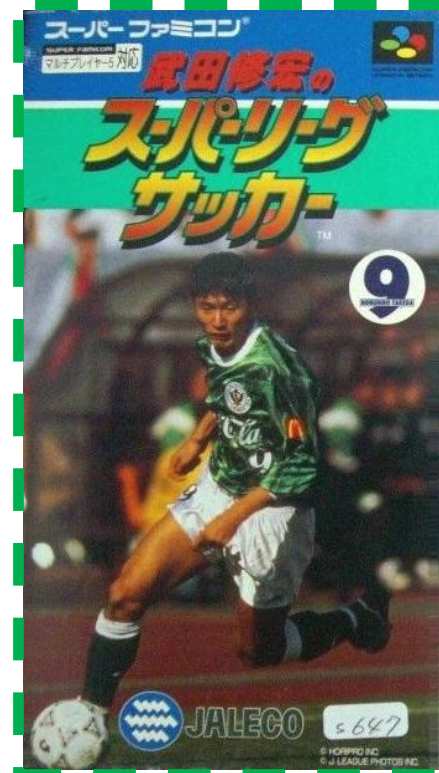
Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Jaleco



Quizás el título de este juego no os suene demasiado, pero estamos ante la secuela del juego de SNES conocido como *Super Goal 2*, así que si os gustó ese juego, tenéis en este una nueva oportunidad de pasar un buen rato.

La cámara del campo es similar a la de *Super Soccer* y los controles no son demasiado difíciles. Antes de cada partido podremos elegir la indumentaria del equipo, su formación y el control del portero en menús bastante accesibles (tienen dibujos y textos en inglés). Tiene varios modos de juego, incluyendo los típicos (campeonato, exhibición) y rarezas (editar equipos, entrenamiento) siendo la más curiosa el modo quiniela, en el cual no he logrado nunca ganar nada. Este juego permite hasta 4 jugadores con multitaq.

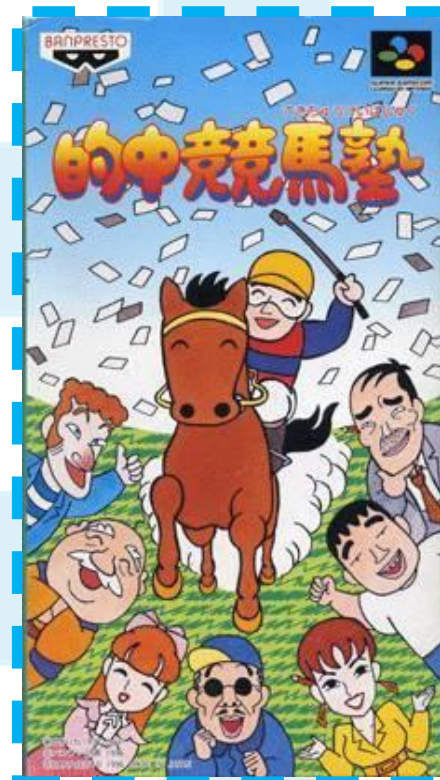


El menú principal está en japonés con dibujos y nos ofrece: Campeonato, Exhibición, Quiniela (luego tendremos que elegir los equipos y poner nuestras predicciones), Editar equipo (luego veremos un menú para editar el aspecto, nombre y habilidades de los jugadores), Entrenamiento y Opciones (que afortunadamente están en inglés). Algunos submenús también están en inglés.



TEKICHUU KEIBA JUKU

Género: Carreras/Apuestas **Jugadores:** 1 o 2 (correr) 1 a 4 (apostar)
Año: 1996 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Banpresto **Publicado por:** Banpresto



Tekichuu Keiba Juku nos ofrece la posibilidad de apostar en carreras de caballos o participar en ellas. Hay un modo para los Datos, un modo para Viajar por Japón apostando en diferentes circuitos, un modo Acción (para uno o dos jugadores) donde controlamos al caballo y un modo apuestas, donde pueden participar hasta 4 jugadores sin multitap.



El menú principal está en inglés. Dentro de Options hay: tipo de sonido, test de sonido y borrar la partida. Si vamos a START veremos 4 opciones: Datos, Viajar, Acción y Apuestas. En el modo Datos, veremos un menú con: datos de la carrera (podemos elegir el circuito, la longitud), elegir personaje, datos de los caballos, resultados, etc. En el modo Viajar elegiremos una zona de Japón y luego llegaremos a un menú con: ver participantes, ver a los caballos (con L/R), ver más datos de las carreras y apuestas. Si entramos en la penúltima opción (apostar) veremos un menú donde tendremos que elegir el dinero que apostamos y a que resultado. La última opción es empezar carrera. En el modo Acción veremos un menú con número de jugadores, circuito, rondas y empezar. En el modo Apuestas veremos un menú con: Jugadores, circuitos, rondas y empezar. Tras eso iremos al menú de apuestas descrito arriba, en el modo Viajar.



TETSUWAN ATOM

Género: Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Minato Giken

Publicado por: Zamuse



Tetsuwan Atom es un videojuego basado en el popular manga de los años 50 del famosísimo Osamu Tezuka (por algo se ganó el sobrenombre de “El Dios del manga”). En occidente esta obra se conoció como *Astroboy*.

Este juego de plataformas tiene la particularidad de que debido a que nuestro personaje puede propulsarse y volar de manera limitada, nos deja movernos rápidamente e interactuar con los escenarios gracias a dicha habilidad (por ejemplo, nada más empezar el juego hay que propulsarse para romper una pared). Astroboy pega con el botón B, salta con A y si presionamos X, L o R cargará su barra de propulsión, cuando esté llena podremos volar (con cualquiera de los tres botones) y atacar (si presionamos A o B).



El menú principal está en inglés y las opciones pese a estar en japonés son muy sencillas, ya que nos dejan modificar los botones (veremos que Astroboy hará la acción que corresponde a cada botón) y también podemos escuchar las canciones del juego. Los diálogos del juego que narran la historia están en japonés.



ULTRA LEAGUE: MOERO! SOCCER DAIKESSEN!

Género: Deportes (Fútbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Tom Create

Publicado por: Yutaka



Ultra League: Moero! Soccer Daikessen! Es un juego de fútbol protagonizado por personajes de la serie *Ultraman*.

A la hora de jugar nos encontramos con algo parecido a *Battle Soccer* o *Battle Soccer 2* de Banpresto (comentados en los volúmenes anteriores) así que la mayoría de reglas de fútbol no se aplican y que el realismo brilla por su ausencia, no solo por la estética y naturaleza de los personajes, si no porque también usan sus súper poderes durante el partido. Pese a la simplicidad del juego nos dejan elegir la formación o hacer cambios antes del partido (cuando sale todo el equipo reunido).



El menú principal nos ofrece dos opciones: Jugar y Opciones. Si entramos en Opciones podremos modificar el tiempo, escuchar las músicas y elegir si queremos sonido estéreo o no. Si entramos en Jugar aparecerán los modos de juego, en inglés y con dibujos (Scenario, League y Versus). Si elegimos Scenario o League aparecerá la pantalla de Password, si queremos empezar del principio debemos dejarlo en blanco, tras eso elegiremos el número de jugadores. Si elegimos Versus, pasaremos a elegir los equipos y su formación.



WARATTE LITOMO! TAMORINPICK

Género: Minijuegos

Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Athena

Publicado por: Athena



Este juego está basado en un concurso japonés llamado Waratte Litomo. A efectos prácticos nos encontramos con una competición de minijuegos donde pueden participar hasta cuatro jugadores sin necesidad de multijugador, ya que los minijuegos se juegan de dos en dos (vamos que primero juegan los participantes 1 y 2 y luego los participantes 3 y 4). Es un juego muy divertido y sus pruebas son variadas (hay de aporrear botones, de memoria, velocidad...) pero todas con un toque alocado y curioso. Hay un modo concurso donde vamos superando diferentes minijuegos y otro libre donde los podemos escoger a nuestro antojo.



Afortunadamente, pese a que hay textos en japonés no es excesivamente importante, ya que la mayoría de minijuegos son muy sencillos y la explicación no es muy necesaria. En el menú principal tenemos: Modo Concurso, Modo Libre y Opciones. Si vamos a Opciones veremos test de sonido, dificultad y si queremos ver las explicaciones. Al empezar una partida tenemos que elegir el número de participantes, quien los controla (CPU o jugador), la dificultad de los jugadores de la CPU y jugar. En el modo Concurso nos pedirán que pongamos el nombre y elijamos una profesión (no se para que sirve eso).



ZERO-4 CHAMP RR-Z

Género: Carreras/Aventura

Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Media Rings

Publicado por: Media Rings



Este juego de carreras de aceleración ilegales, es la continuación de *Zero-4 Champ RR* (comentado en el volumen 2). Se acelera con A, se frena con B y se cambia de marchas manualmente con X (hay que hacer el movimiento de la palanca de cambios con la cruceta). El juego tiene un modo historia (donde compraremos un coche, competiremos, e incluso podemos jugar al Pachinko), un modo multijugador (para hasta 4 jugadores) y otro modo historia más sencillo, sin tanto texto.

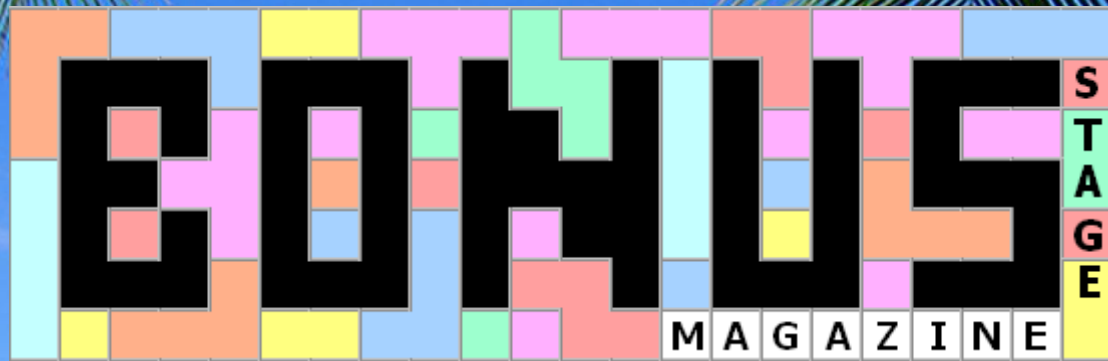


En el menú principal veremos tres opciones: Story, VS y MiniStory. En Story, tras poner nuestro nombre y elegir la decoración de nuestro hogar, tendremos que movernos por el mapa, comprar coches y buscar rivales. El menú principal nos da las opciones: visitar sitios, ver los coches (aquí podemos ver o cambiar sus componentes), hablar con conocidos (y competir), ver el mapa de la ciudad para ir a sitios, una opción que no he descifrado y grabar partida. Algunas opciones no están disponibles en todo momento.

En el modo Versus veremos 3 opciones: modo para 1 a 4 jugadores, modo para 1 o 2 jugadores y récords. En el modo Ministory, elegiremos coche y empezaremos las carreras (sale texto pero no es importante).



ESTE VERANO, RACIÓN TRIPLE DE



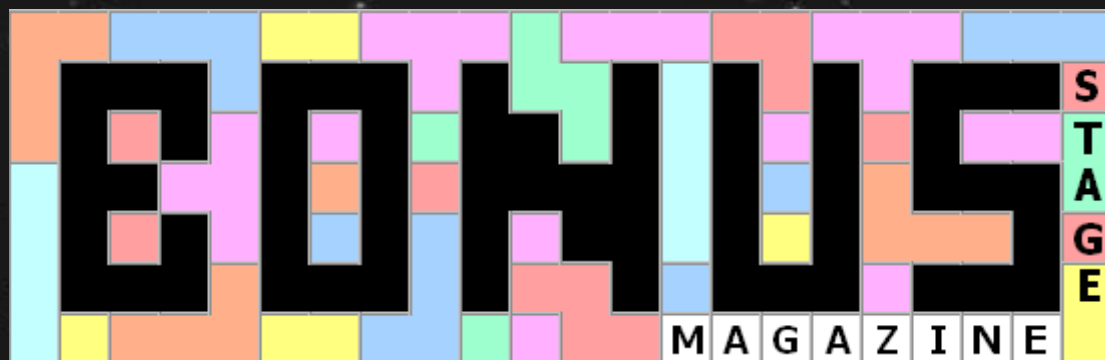
JUNIO: Bonus Stage Magazine N°38 Especial Compati Hero

JULIO: EXTRA 6 – De Super Famicom a SNES - Volumen 6

AGOSTO: Bonus Stage Magazine N° 39 Especial Prince of Persia

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





2020

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