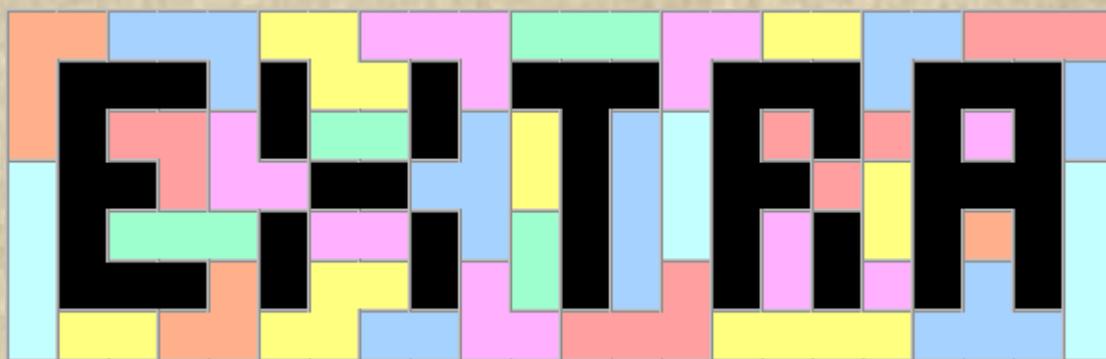


BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...



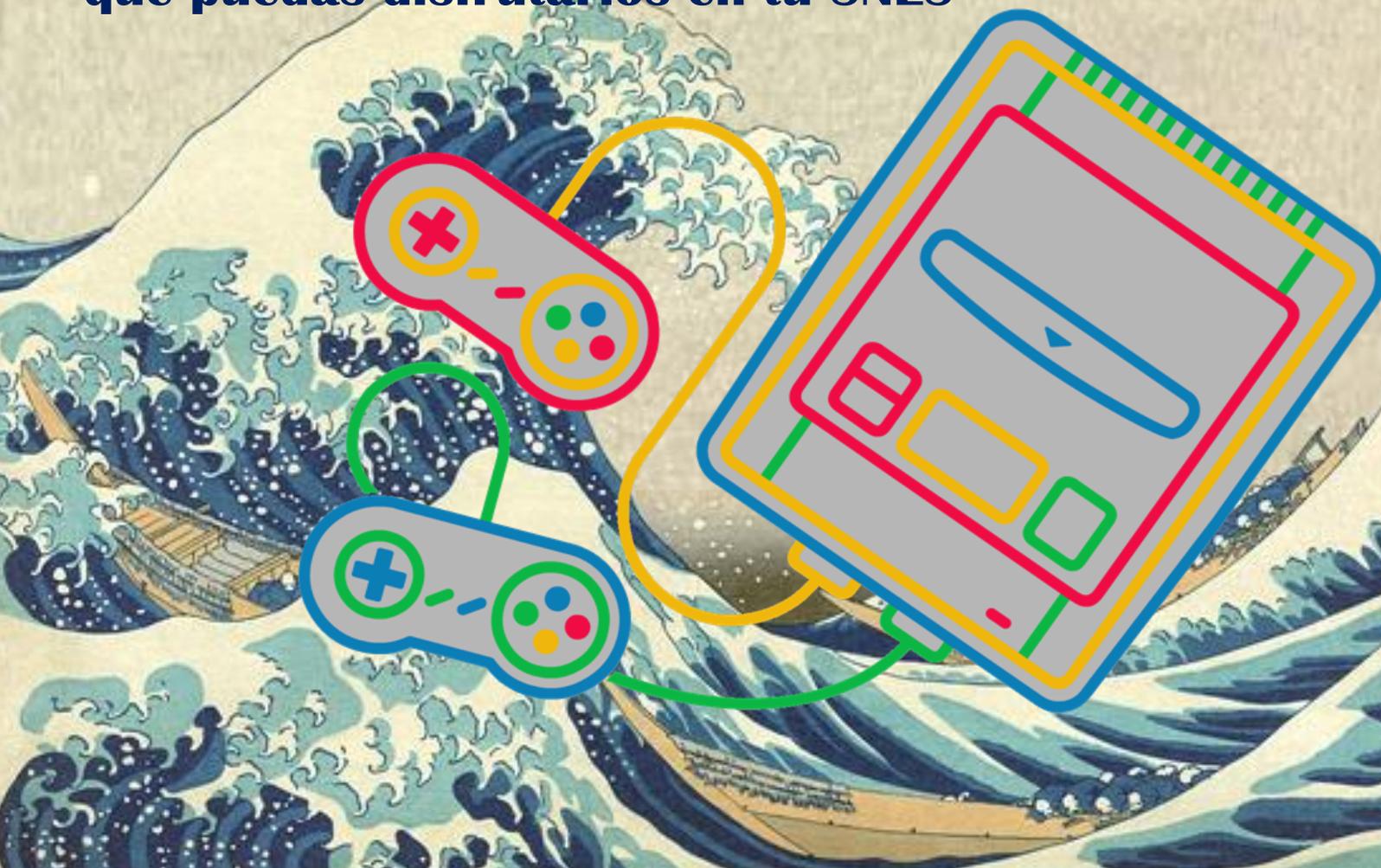
DICIEMBRE 2018

NÚMERO 03

DE SUPER FAMILICOM A
スーパーファミコン

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Volumen 3

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



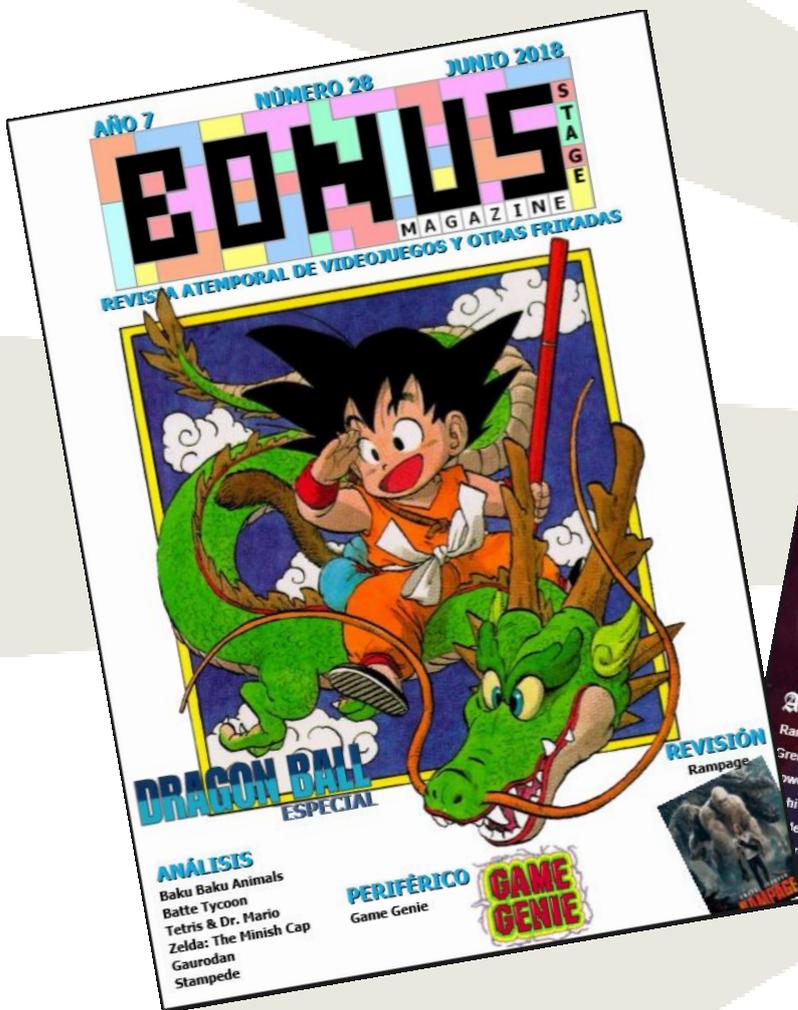
**OSU!! KARATE BU – SHIN CHAN 2 – EXCITEBIKE MARIO – LUPIN III
ROCKMAN AND FORTE – BALL BULLET GUN – BING BING! BINGO
BOMBERMAN 4 – SHOUNEN NINJA SASUKE – TACTICAL SOCCER**

ÍNDICE

Introducción.....	04	Go Go Ackman 2	31
Descripción general	05	Go! Go! Dodge League	32
Formato del juego	06	Gokujou Parodius	33
Clasificación de los juegos	07	Hakunetsu Pro Yakyuu G. League 93	34
Índice de juegos por género.....	10	Hebereke no Oishii Puzzle	35
Accele Brid	11	Hiryu no Ken S	36
Action Pachio	12	Hokuto no Ken 6	37
American Battle Dome	13	Human Grand Prix III	38
Astral Bout 3	14	Inazuma Serve Da! Beach Volley	39
Bakutou Dodgers	15	Itoi Shigesato no Bass Tsuru No 1	40
Ball Bullet Gun	16	J. League Soccer Prime Goal 2	41
Battle Jockey	17	Kinnikuman Dirty Challenger	42
Battle Racers	18	Kunio no Oden	43
Battle Zeque Den	19	Libble Rabble	44
Bing Bing! Bingo	20	Lupin III	45
Caravan Shooting Collection	21	Magical Drop 2	46
Cosmo Gang The Puzzle	22	Mahou Poi Poi Poitto!	47
Crayon Shin-Chan 2	23	Mystery Circle	48
Dynamaite The Las Vegas	24	Natsuki Crisis Battle	49
Edono Kiba	25	Osu!! Karate Bu	50
Excite Bike Bun Bun Mario Stadium	26	Ranma ½ Chounai Gekitou Hen	51
F1 Grand Prix	27	Ring ni Kakero	52
Fire Pro Joshi All Star Dream Slam	28	Rockman and Forte	53
F-Zero Grand Prix	29	Sailor Moon Fuwa Fuwa Panic 2	54
Gekitotsu Dangan Battle Mobile	30	Shimono Masaki no Fishing to Bassing.....	55

Shin Nippon Pro Wrestling 95	56	Super Professional Baseball II	69
Shounen Ninja Sasuke	57	Super Soukoban	70
Soreyuke Ebisumaru	58	Super Tetris 3	71
St. Andrews Eikou to Reshiki Old Course	59	Super Uno	72
Supapoon DX	60	Tactical Soccer	73
Super Bomberman 4	61	The Great Battle III	74
Super Drift Out	62	Tsuppari Oozumou	75
Super Dunk Star	63	Tsuyoshi Shikkari Puzzle Dama	76
Super F1 Circus 2	64	Umi Tsuru Meijin: Suzuki Hen	77
Super Famista 2	65	Umihara Kawase	78
Super Formation Soccer 95	66	Undercover Cops	79
Super Gussun Oyoyo	67	World Class Rugby 2	80
Super Koukou Yakyuu	68	Zenkoku Koukou Soccer	81

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



INTRODUCCIÓN

Ya tenemos aquí al tercer volumen de juegos japoneses de Super Famicom que pueden ser disfrutados por aquellos que no tienen ni idea de japonés, pero que lamentablemente no llegaron al mercado occidental. En total veremos más de 400 juegos japoneses, divididos en 6 Extras, de los cuales estáis leyendo el número 3.

En el momento que escribo estas líneas, ya he terminado de revisar y escribir todos los juegos que voy a incluir en estos especiales, ha sido una tarea tan laboriosa, que dudo que vuelva a meterme en algún proyecto así a corto plazo.

Ahora, sin la presión de terminar todos los juegos, puedo disfrutar más de algunos de ellos y la verdad es que hay muchas joyas ocultas que merecerían tener más reconocimiento y que me habría encantado jugar cuando era pequeño.

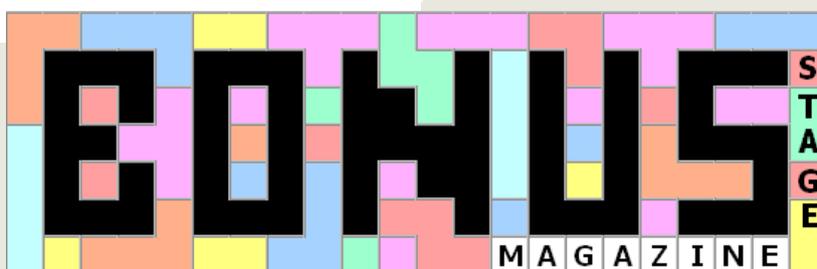
He redescubierto géneros a los cuales no les hice mucho caso (más allá de dos o tres juegos populares del momento) como los de puzle, la pesca o la lucha libre, que según veo fueron muy populares en Japón durante la época de Super Famicom.

Recomiendo mucho romper la barrera mental que hay sobre estos juegos y probar puzles nuevos (que no sean *Columns* o *Tetris*), juegos de lucha libre japoneses (la mayoría de ellos basados en timing y técnica en lugar de aporrear botones) y alguno de pesca, que son tan relajantes como adictivos.

Espero que disfrutéis de este Extra y en caso que no lo hayáis hecho ya, leáis los anteriores y la revista Bonus Stage Magazine, que podéis descargar desde el blog.



<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 en 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.

El diagrama muestra la estructura de una página de descripción de un juego de Super Famicom. En la parte superior izquierda, el título del juego "BONUS STAGE" está etiquetado como (1) y se encuentra encima de una tabla de datos etiquetada como (2). A la derecha de la tabla se muestra la imagen de la caja del juego, etiquetada como (3). Debajo de la tabla y a la izquierda de la caja del juego, se muestran tres íconos: un ratón etiquetado como (5), la pegatina del juego etiquetada como (4) y un personaje del juego. Debajo de la caja del juego y a la izquierda, hay un espacio etiquetado como (A) para la descripción del juego. Debajo de (A) hay un espacio etiquetado como (B) para comentar el idioma del juego.

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 aparecieron para los otros formatos, también hicieron aparición en cartuchos.

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, por lo cual podías meter dos tarjetas y así combinar algunos juegos compatibles.

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

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

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

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



Osu! Karatebu



Natsuki Crisis Battle



Shin Nippon Pro Wrestling 95



Tsuppari Oozumou



Ring ni Kakero



Kinnikuman Dirty Challenger

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.



Super Dunk Star



Go Go Dodge League



J. League Prime Goal 2

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.



Accele Brid



Gokujou Parodius



Gekitotsu Dangan

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.



Undercover Cops



Shounen Ninja Sasuke



Edono Kiba

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).



Lupin III



Action Pachio



Rockman and Forte

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*).



Tsuyoshi Puzzle-Dama



Super Tetris 3



Sailor Moon Fuwa Fuwa Panic 2

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.



Excitebike Mario Stadium



Battle Jockey



Human Grand Prix III

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.



Ball Bullet Gun



American Battle Dome



Bing Bing! Bingo

A continuación empieza el especial, 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

Astral Bout 3	14
Fire Pro Joshi All-Star Dream Slam	28
Hokuto no Ken 6	37
Kinnikuman Dirty Challenger	42
Natsuki Crisis Battle	49
Osu!! Karate bu	50
Ranma ½ Chounai Gekitou Hen	51
Ring ni Kakero	52
Shin Nippon Pro Wrestling 95	56
Tsuppari Oozumou Risshinshusse Hen	75

ACCIÓN

Batte Zeque Den	19
Edono Kiba	25
Hiryu no Ken S.....	36
Shounen Ninja Sasuke.....	57
The Great Battle III	74
Undercover Cops	79

PLATAFORMAS

Action Pachio	12
Crayon Shin-Chan 2	23
Go Go Ackman 2	31
Lupin III	45
Rockman and Forte	53
Umihara Kawase	78

DISPAROS

Accele Brid	11
Caravan Shooting Collection	21
Gekitotsu Dangan Jidousha Kessen Battle Mobile.....	30
Gokujou Parodius	33

CARRERAS

Battle Jockey	17
Battle Racers	18
Excite Bike Bun Bun Mario Battle Stadium	26
F1 Grand Prix	27
F-Zero Grand Prix	29
Human Grand Prix III	38
Super Drift Out.....	62
Super F1 Circus 2	64

DEPORTES

Go! Go! Dodge League	32
Hakunetsu Pro Yakyuu Ganba League 93	34
Inazuma Serve Da! Super Beach Volley	39
Itoi Shigesato no Bass Tsuru No. 1	40
J. League Soccer Prime Goal 2	41
Shimono Masaki no Fishing to Bassing	55
St. Andrews: Eikou to Reshiki no Old Course	59
Super Dunk Star	63
Super Famista 2	65
Super Formation Soccer 95: Della Serie A	66
Super Koukou Yakyuu	68
Super Professional Baseball II	69
Tactical Soccer	73
Umi Tsuru Meijin: Suzuki Hen	77
World Class Rugby 2	80
Zenkoku Koukou Soccer	81

PUZZLE

Cosmo Gang the Puzzle	22
Kunio no Oden	43
Magical Drop 2	46
Mahou Poi Poi Poitto!	47
Mystery Circle.....	48
Sailor Moon Sailor Stars: Fuwa Fuwa Panic 2	54
Soreyuke Ebisumaru	58
Super Gussun Oyoyo	67
Super Soukoban	70
Super Tetris 3	71
Tsuyoshi Shikkari Shinasai Taisen Puzzle Dama	76

VARIOS

American Battle Dome	13
Bakutou Dodgers.....	15
Ball Bullet Gun	16
Bing Bing! Bingo	20
Dynamaite The Las Vegas	24
Hebereke no Oishi Puzzle	35
Libble Rabble	44
Supapoon DX	60
Super Bomberman 4	61
Super Uno.....	72

ACCELE BRID

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Genki Co. Ltd

Publicado por: Tomy

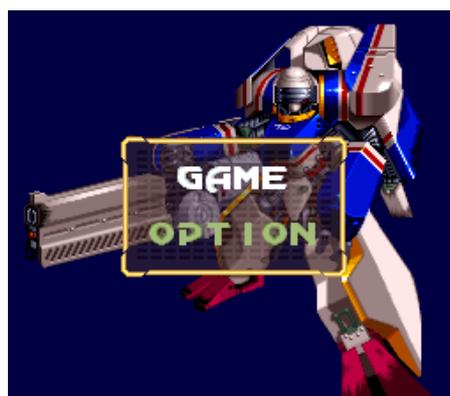


Accele Brid es un juego de disparos similar a *Space Harrier*, donde controlamos a un robot (convertible a nave) que tendrá que eliminar hordas de enemigos y sortear múltiples peligros.

Antes de jugar nos dejarán personalizar nuestro robot, podemos elegir sus armas y el tipo de nave en la cual se transforme para adaptarlo a nuestra manera de jugar. Una vez en la partida veremos que los botones X, Y son para las armas de los brazos (que hemos elegido previamente) el botón A para dar puñetazos, el botón B para lanzar bombas y el botón R para convertirnos en nave, que se controla como el robot salvo por algunas diferencias. Si no nos gusta esta configuración podemos cambiarla en opciones.



La historia está en japonés, pero los menús de juego están completamente en inglés, incluyendo las opciones y el menú donde elegimos las armas del robot.



ACTION PACHIO

Género: Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1993

Formato: Cartucho

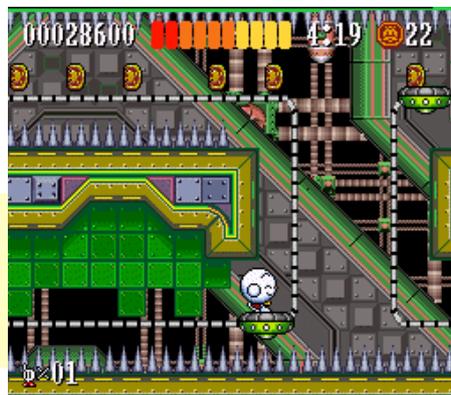
Desarrollador: C-Lab

Publicado por: Coconuts Japan



Action Pachio está protagonizado por Pachio-Kun, una bola de Pachinko conocida por sus numerosos videojuegos de Pachinko, como la trilogía *Pachiokun Special* de Super Famicom, o sus otros juegos en Famicom, Game Boy y PC-Engine.

Nos encontramos ante un juego de plataformas bastante típico en el cual vamos evitando peligros, eliminando enemigos y derrotando a jefe. Pachio-Kun puede saltar encima de enemigos (pero tenéis que presionar abajo para que se vuelva bola y los mate) y también puede alcanzar bastante velocidad (que podemos mantener si cambiamos de dirección rápidamente). En algunos momentos se nos exigirá combinar ambas habilidades para convertir a nuestro personaje en bola mientras corre y así poder romper paredes, subir por rampas y eliminar enemigos (similar a lo visto en los juegos de *Sonic*).

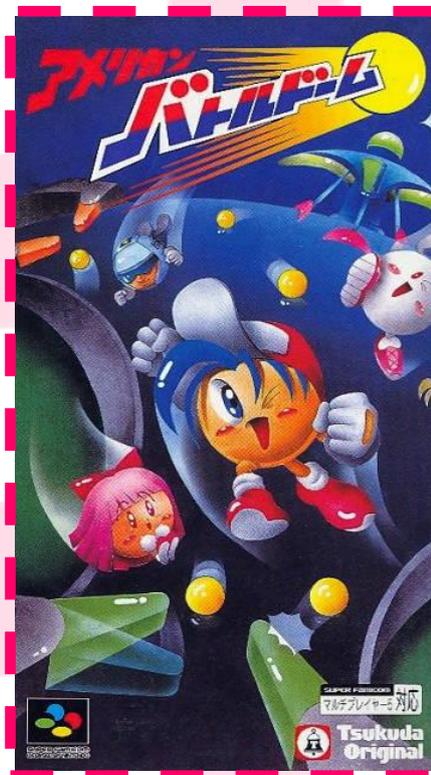


La historia está en japonés, pero el menú principal y las opciones están en inglés.



AMERICAN BATTLE DOME

Género: Pinball
Jugadores: 1 a 4
Año: 1995
Formato: Cartucho
Desarrollador: Betop
Publicado por: Tsukuda Original



American Battle Dome es un juego de pinball basado en un juguete real donde teníamos que colarles pelotas a los otros jugadores.

Ese juguete esta trasladado al juego en el modo original, pero el juego además existen otros modos de juego donde tenemos más mesas para elegir, cada una con una temática diferente (terror, espacial, egipcia...) y elementos únicos. Este juego es muy sencillo, pero también es tremendamente divertido, tanto jugándolo en solitario como con amigos (permite hasta 4 jugadores usando el multitap de SNES).



El menú principal nos da tres opciones: Jugar, Reglas y Opciones. Si elegimos Jugar nos saldrán tres opciones: jugar el modo original (basado en el juguete), jugar el modo competición para un jugador y jugar el modo competición para varios jugadores. En Reglas veremos las reglas de los 3 modos (en japonés) y en Opciones podemos elegir el tipo de sonido (mono o estéreo) y el tiempo de juego.



ASTRAL BOUT 3

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: A-Wave

Publicado por: King Records



Sougou Kakutougi Rings: Astral Bout 3 es la tercera y última parte de esta trilogía donde se enfrentan artistas marciales de diversa índole.

Cada luchador posee ataques propios de su estilo de lucha (botones A, B, X, Y) los botones L y R se usan para hacer variantes de los ataques principales y las llaves de sumisión. Al lado de la barra de vida podemos ver un muñeco que marca en qué punto vital estamos recibiendo daño. Podemos derrotar a nuestro rival por puntos de combate, obligándolo a rendirse o dejándolo KO.



Los menús están a medias entre el japonés y el inglés. En el menú principal nos encontramos con el modo para 1 jugador, para 2 jugadores, tutorial y opciones (que afortunadamente están en inglés). Dentro de cada modo encontraremos variantes (campeonato, exhibición...) en inglés. El menú de personalizar a nuestro luchador también está en inglés en su mayor parte, aunque no totalmente.



BAKUTOU DODGERS

Género: Habilidad/Acción

Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Genki Co.

Publicado por: Bullet Proof Software



Bakutou Dodgers (también llamado *Bakuto Dochers*) es uno de los muchos clones de *Bomberman* de SNES.



Este juego se centra en batallas entre personajes que han de eliminarse entre si lanzandose pelotas.

Durante la batalla podemos obtener mejoras a base de romper elementos del escenario. En algunos escenarios también hay otros elementos, como los transportadores que nos mueven a otro lado de la pantalla. En el modo batalla pueden participar hasta 4 jugadores y podemos elegir libremente el escenario entre los que vemos en el modo a 1 jugador.



En el menú principal tenemos 3 opciones: Modo para un jugador, Password y modo multijugador. Si elegimos el modo multijugador saldrán dos opciones, la primera es el número de jugadores que van a participar en la batalla y la segunda el número de rondas que hay que ganar para ser el campeón.



BALL BULLET GUN

Survival Game Simulation

Género: Estrategia

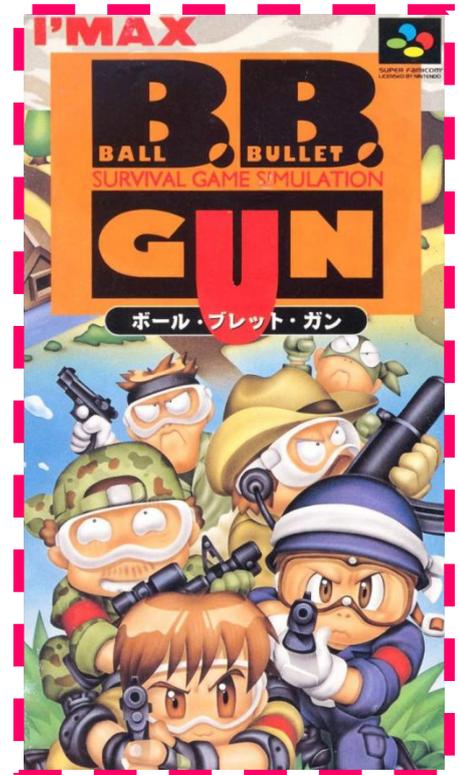
Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Betop

Publicado por: I'Max Corp



Ball Bullet Gun es un juego de estrategia por turnos de los muchos que pueblan el catálogo de Super Famicom, afortunadamente este juego está en inglés (algo poco común) lo cual lo hace muy accesible para los jugadores occidentales.

Al empezar a jugar tendremos que elegir un equipo, si no tenemos ninguno guardado podemos crear uno, seleccionando el tipo de soldados que queremos, su apariencia y sus armas. Durante la partida los personajes se mueven donde marquemos y si están a rango del rival, le podrán disparar. Una cosa curiosa de este juego es que solo veremos a los enemigos si estos están dentro del rango de visión.



Pese a que el juego está lleno de menús, prácticamente todo está en inglés. El menú principal es muy claro y los menús de personajes, pese a tener opciones en japonés, tienen un dibujo para cada opción mostrando así lo que elegimos. El menú de selección de misión y los menús que vemos durante la partida donde podemos elegir lo que va a hacer nuestro personaje, también están en inglés.



BATTLE JOCKEY

Género: Carreras

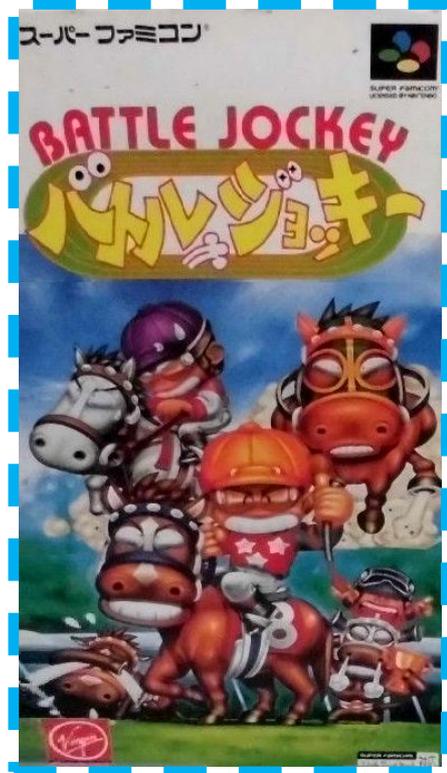
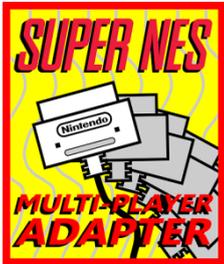
Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Nova Co.

Publicado por: Virgin



Los juegos de carreras de caballos son bastante comunes en Super Famicom, sin embargo no suelen ser muy “amigables” para aquellos que no saben japonés, debido a sus numerosos menús llenos de texto.

Este juego tiene tres modos: La historia (vamos ganando dinero y mejorando), la batalla (carreras alocadas donde pueden participar hasta 4 jugadores) y las apuestas (donde apostar dinero). Todos ellos con menús bastante sencillos y directos. Su jugabilidad también es sencilla, el caballo corre automáticamente y nosotros solo tendremos que irlo orientando (más fácil decirlo que hacerlo), acelerar, saltar y usar ítems.



En el menú principal tenemos los tres modos de juego: Historia, batalla y apuestas. En el modo historia lo primero será poner nuestro nombre y elegir opciones para el caballo (color de piel, color del jugador, tipo de caballo) y tras eso ya podremos participar en carreras para ir progresando. En el modo batalla, tras elegir el número de jugadores, pondremos el nombre y elegiremos el circuito. En el modo apuestas, tras elegir el número de jugadores y el nombre, nos darán el dinero y empezaremos a apostar.



BATTLE RACERS

Género: Carreras

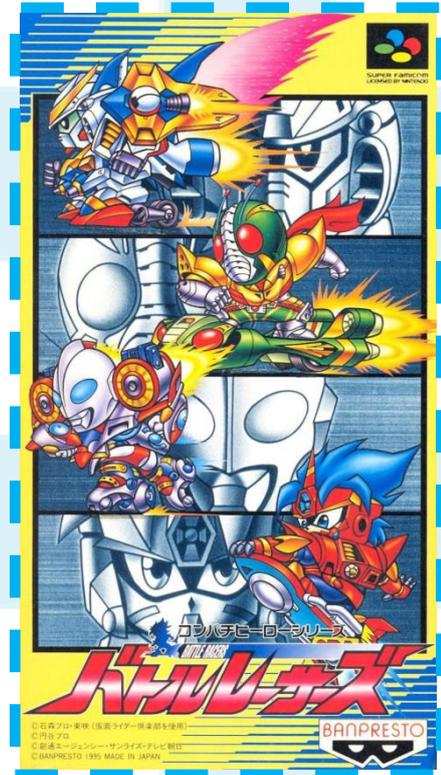
Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Minato Giken

Publicado por: Banpresto



Battle Racers es la versión Super Mario Kart de la saga Compati Hero (que como ya sabéis está protagonizada por diferentes versiones de Ultraman, Gundam, Kamen Rider y la mascota de Banpresto).

Nuestros corredores aceleran con B, frenan con A, se giran hacia los lados con L y R y usan los ítems con el botón Y, con el botón SELECT podemos alejar la cámara. Además del típico modo campeonato (contra la consola) existe el modo contrarreloj, el versus (los dos jugadores correrán solos) y el modo batalla (que es una especie de competición deportiva donde tenemos que llevar la pelota a la meta, evitando al rival).



El juego está en japonés pero los menús son muy sencillos. El menú principal nos ofrece tres opciones: 1 jugador, 2 jugadores y opciones. Si elegimos el modo de un jugador, tras elegir nuestro corredor nos darán dos opciones: campeonato o contrarreloj. En el modo a dos jugadores (tras elegir los corredores) veremos tres opciones: campeonato, versus y batalla. Si entramos en opciones veremos que podemos elegir la dificultad (en inglés) y cambiar la configuración del mando.



BATTLE ZEQUE DEN

Género: Beat'em up

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Arsys Software

Publicado por: Asmik Ace



Battle Zeque Den es un beat'em up protagonizado por tres chicas que han de detener a los malvados de turno usando sus poderes especiales.

Antes de empezar a jugar nos dejaron elegir a nuestra luchadora entre las tres disponibles. Cada una de ella tiene sus propios ataques pero se controlan de la misma manera: el botón Y sirve para pegar, el B para saltar, si apretamos los dos a la vez nuestro personaje hará el típico ataque especial que se quita a los enemigos de encima, con L y R nos protegeremos de los ataques enemigos. Con el botón X haremos una magia que varía según el personaje, por ejemplo la chica del pelo rojo potencia sus ataques y si los enemigos la tocan recibirán daño, la del pelo lila lanzará unos proyectiles hacia adelante barriendo a los enemigos a distancia y la de los guantes de boxeo hará aparecer a unos bichos que atacarán a los enemigos.



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



BING BING! BINGO

Género: Bingo/Minijuegos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Copsy System

Publicado por: KSS



Bing Bing! Bingo es un juego de Bingo, tal y como podéis suponer por su título, pero además incluye algunos minijuegos.

Este juego ofrece muchas maneras de jugar al bingo (en modo competitivo, cada jugador con su cartón o en modo fiesta donde solo hay un cartón gigante para todos). La selección de números queda a nuestro gusto (una tragaperras, un minijuego de paracaidismo donde caemos en los números, piratas disparando cañones o Santa Claus volando). Sus tres minijuegos extras son una competición de pulso, uno de golpear a los topos y uno de apuestas en carreras de caballos con un menú bastante sencillo.



El juego tiene texto en japonés a modo de explicaciones, pero su menú principal es un mapa con anotaciones en inglés. Las opciones están en inglés, (la primera opción es si queremos intervenir en los minijuegos donde se seleccionan los números del bingo o dejarlo todo automatizado), los menús de los mini juegos y el bingo también están en inglés, así que no hay problema para jugar.



CARAVAN SHOOTING COLLECTION

Género: Disparos

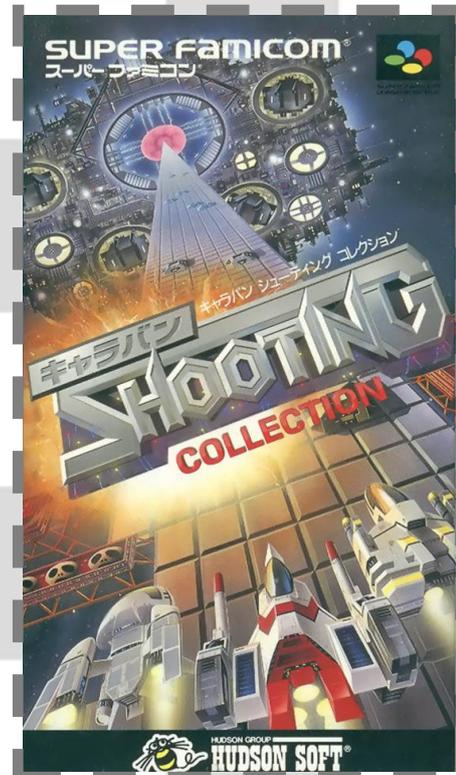
Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Hudson Soft

Publicado por: Hudson Soft



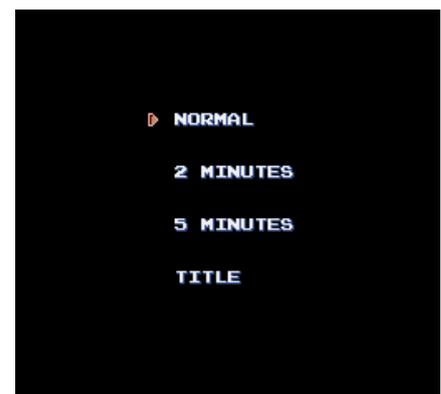
Caravan Shooting Collection es un recopilatorio de juegos de naves lanzados a mediados de los 80. Los elegidos han sido *Star Force* (1985), *Star Soldier* (1986) y *Star Ship Hector* (1987).

Hudson hacía competiciones en Japón y esos juegos fueron los elegidos, de manera que este cartucho sirvió para continuar con la tradición.

Gráficamente los juegos están algo desfasados y no sorprenden nada en SNES, pero jugablemente son muy adictivos, aunque también es verdad que los tres juegos son similares en planteamiento y jugabilidad, pues son shooters de scroll vertical que no varían demasiado la fórmula habitual en estos juegos.



Caravan Shooting Collection no tiene casi texto y el que hay está en inglés.



COSMO GANG THE PUZZLE

Género: Puzle

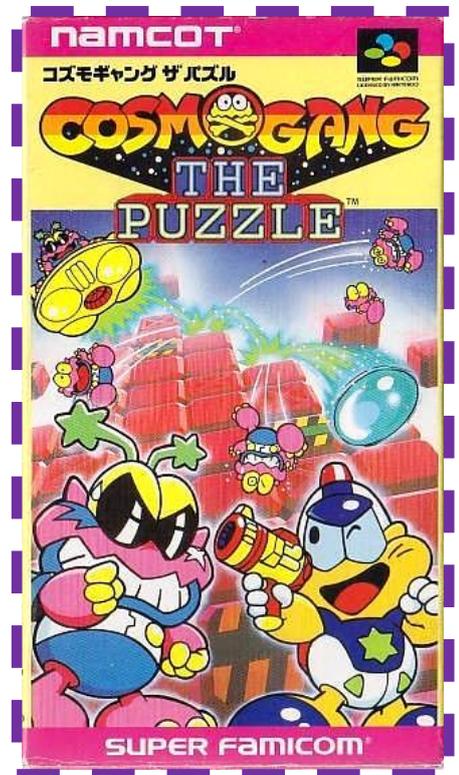
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollado por: Namco

Publicado por: Namco



Ya comenté un juego de *Cosmo Gang* en el volumen 1 de estos Extras, aunque *Cosmo Gang The Puzzle* cambia los disparos por el puzle.

Este juego no es del todo exclusivo de Japón, ya que llegó a occidente con un lavado de cara, donde cambiaron a los personajes de *Cosmo Gang* por *Pac-man* y sus fantasmas, convirtiéndolo en *Pac-Attack*.

Para jugar tenemos que colocar marcianos y trozos de plataforma de manera que cuando nos den la pieza con forma de círculo con flecha, esta se mueva siguiendo el camino hecho y elimine todos los marcianos. La flecha se moverá hacia una dirección y se dejará llevar por el camino marcado hasta que quede atrapada o choque contra una pared o el fondo. Al eliminar marcianos las plataformas que tengan encima caerán, y si hacemos una línea solo de plataformas, estas desaparecerán.



El menú principal está en inglés y nos da tres opciones: modo para un jugador, modo versus y modo puzle (superar fases eliminando marcianos). Lamentablemente el password está en japonés.



CRAYON SHIN-CHAN 2 Dai Maou no Gyakushu

Género: Plataformas/Acción

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sun L

Publicado por: Bandai

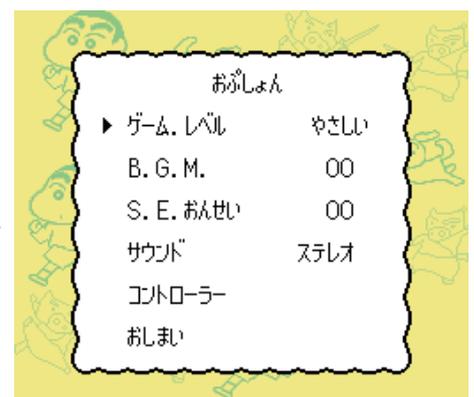


Si no conocéis el manga o anime *Crayon Shin-Chan*, se puede resumir a que trata de un niño desvergonzado, amante de los superhéroes y un tanto gamberro.

En este juego el héroe de Shin-Chan ha sido secuestrado y él tendrá que salvarle. Shin-Chan salta con B, lanza objetos con Y (si mantenemos presionado Y correrá) y usa sus habilidades especiales con el botón A, esas habilidades pasan de eliminar a todos los enemigos en pantalla a darle poderes a Shin-Chan como disparar o volar. Pese a que su jugabilidad se basa principalmente en avanzar y saltar, este juego es un tanto especial, ya que veremos niveles donde nos moveremos libremente, otros donde solo se puede ir hacia adelante o atrás y hasta fases de disparos, además de algunos minijuegos para ganar vidas.



El texto está en japonés, pero no es demasiado ni afecta a la partida. En la pantalla de título veremos dos opciones, la primera es empezar a jugar, la segunda ir al menú de opciones (donde podemos cambiar la dificultad, las opciones de sonido y modificar los controles).



DYNAMAITE THE LAS VEGAS

Género: Casino

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Micro Factory

Publicado por: Virgin



Mr Dynamite ha decidido hacerse rico en los casinos de Las Vegas, para así poder acceder al último casino: El del dragón de Las Vegas. Esa es (más o menos) la historia de *Dynamate: The Las Vegas* (si, el título no está bien escrito, ni tiene mucho sentido) un juego de casinos bastante interesante y accesible, que además es compatible con el ratón de SNES (y de hecho parece haber sido diseñado para ser jugado con él, ya que nos movemos con un puntero).

En este juego vamos de casino en casino apostando y (con suerte) ganando dinero en sus muchos y diversos juegos (cartas, tragaperras, ruletas...). Una vez hayamos sido los campeones de un casino podremos acceder al siguiente. Si queremos continuar la partida podemos introducir un password (que nos darán las chicas que están en la parte donde pone Cashier).



El juego tiene algunos textos en japonés (si vais a información os explican las reglas de cada juego en japonés) pero prácticamente todo el juego y todos los menús están en inglés, así que es muy fácil jugar.



EDONO KIBA

Género: Acción/Beat'em up

Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Riot

Publicado por: Micro World



Edono Kiba es un juego de acción donde controlamos a un policía en su traje robótico, que ha de ir eliminando a sus rivales rápidamente, ya que ni nuestro protagonista, ni sus enemigos dejarán de moverse hacia adelante a toda velocidad, dándole a este juego un toque único.

Nuestro personaje puede atacar (Y) o saltar (B), con el botón X puede usar un ataque especial que limpia la pantalla de enemigos. Si mantenemos presionado el botón de ataque, nuestro protagonista se protegerá de algunos ataques enemigos, si al soltar el botón presionamos adelante, lanzará una especie de bumerán que nos permitirá atacar enemigos a cierta distancia. Al avanzar por los niveles llegaremos a los inevitables jefes finales, que son tan enormes como resistentes.



Aunque la historia está en japonés, el menú principal está en inglés. Los marcadores de energía del jugador y del jefe son con números y letras en inglés, así que en este juego no hay ninguna confusión posible.



EXCITEBIKE BUN BUN MARIO BATTLE STADIUM

Género: Carreras **Jugadores:** 1
Año: 1997 **Formato:** Satellaview
Desarrollador: Nintendo/St GIGA **Publicado por:** Nintendo



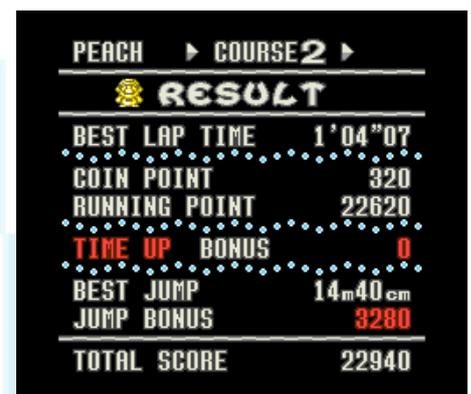
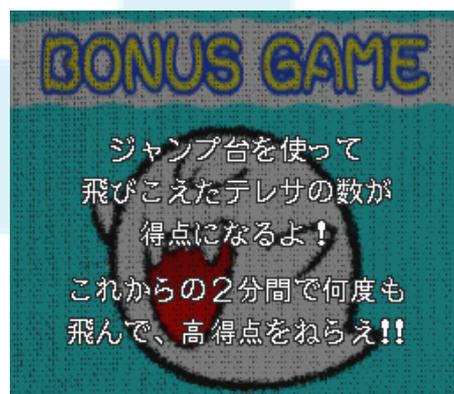
Excitebike es una de las sagas más clásicas de Nintendo, aunque también es cierto que pese a tener juegos en casi todas las consolas de la compañía no ha alcanzado la popularidad de otras sagas. En este caso, *Excitebike Bun Bun Mario Battle Stadium* ni siquiera apareció en cartucho, solo apareció en Satellaview.

La versión de Super Nintendo de ese juego añadió el significativo cambio de introducir personajes de Nintendo entre los corredores seleccionables (y rellenar el resto de corredores con tortugas) dándole un toque muy del estilo Mario Kart. Como no podía ser de otro modo, los escenarios también han sido adornados con elementos del mundo Mario, como plantas pirañas. En general nos encontramos ante una nueva versión del clásico juego de NES donde tenemos que llegar a la meta lo antes posible evitando caernos de la moto (maniobrando en las rampas o sorteando peligros y evitando que se caliente el motor de la moto) con algunos añadidos curiosos como las monedas (que aumentarían nuestra velocidad) o los modos de juego extra como el de saltar por encima de fantasmas.

Al ser un juego de Satellaview existen varias versiones del juego, cada una con algún añadido o cambio (como tener más personajes para seleccionar).



No hay demasiado texto en este juego, de hecho es bastante inmediato y no pierde el tiempo con menús. Es verdad que algunas explicaciones (como las que aparecen antes de los bonus) están en japonés, pero también incluye mucho texto en inglés (la información mientras jugamos, nuestros récords...).



F1 GRAND PRIX

Género: Carreras

Jugadores: 1

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Video System Co.

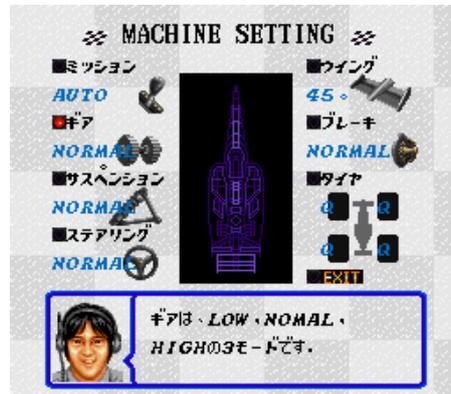
Publicado por: Video System Co.



F1 Grand Prix es el primer juego de los cuatro que salieron para SNES (tres juegos principales y una versión SD con animales).

Este juego representa la fórmula 1 de manera similar a *Super F1 Circus*, ya que vemos el circuito y nuestro coche desde arriba.

Antes de cada carrera podemos adecuar el coche cambiando piezas (neumáticos, motor...etc) con un menú bastante intuitivo gracias a los dibujos y algunas palabras en inglés, durante la carrera tendremos que tener cuidado con el coche, pues las piezas irán dañándose si sufrimos golpes (un dibujo del coche en la parte superior izquierda de la pantalla nos indicará el estado). El juego nos ofrece diversos modos de juego (como la carrera libre o el modo batalla) por si nos aburrimos del típico Grand Prix.



Todos los menús están en inglés. Veremos algo de japonés en algunos momentos concretos (como en los datos de los pilotos), pero no complica la partida.



FIRE PRO JOSHI ALL-STAR DREAM SLAM

Género: Lucha Libre

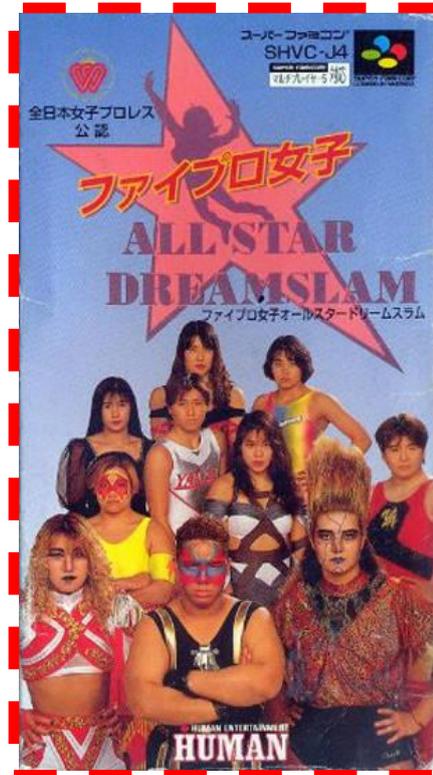
Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Human

Publicado por: Human



Fire Pro Joshi All-Star Dream Slasm es otro juego de la saga *Fire Pro Wrestling*, pero esta vez centrado en luchadoras, tal y como se ve en su portada.

El apartado jugable permanece inalterado: A, B, Y, sirven para pegar, X para correr. Y si presionamos un botón de pegar cerca del rival, lo agarrará, en ese momento preciso tendremos que introducir una dirección y un botón para hacer llaves. Al igual que el resto de juegos de la saga, requiere practicar el timing, para saber en qué momento hemos de tocar los botones para que la llave salga correctamente.



El menú principal está representado por dibujos nos ofrece los siguientes modos: Exhibición, Liga, Torneo, Eliminación, Battle Royal y Opciones. Tras exhibición podemos elegir entre dos opciones (partida suelta y partida contra el resto de luchadoras). En Liga y Torneo, podemos elegir entre luchar en solitario o por parejas y después del número de jugadores. En Eliminación y Battle Royal tendremos que presionar arriba y abajo para elegir el número de jugadores.

Después de elegir luchador aparecerá otro menú con dibujos en dos columnas con más opciones. En la columna izquierda podemos elegir si queremos que los luchadores puedan salir del ring, que la pareja en Tag Team pueda interrumpir el combate, condiciones del combate (cuenta atrás, sumisión...). En la columna derecha tenemos el tiempo, modificar el timing para hacer las llaves y la dificultad.

En Opciones podemos elegir el color del ring, escuchar las músicas e introducir passwords.



F-ZERO GRAND PRIX



Género: Carreras

Jugadores: 1

Año: 1996/1997

Formato: Satellaview

Desarrollador: Nintendo

Publicado por: Nintendo/St. Giga

F-Zero Grand Prix (también conocido como *BS F-Zero Grand Prix*) es la versión para Satellaview del clásico *F-Zero* de Super Nintendo.

Este juego (como muchos de Satellaview) fue dividido en varias partes, debido a que cada emisión incluía una de las copas, así que es habitual encontrarse este juego dividido en Knight Cup, Queen Cup, King Cup y Ace Cup.

Aunque en líneas generales el juego viene a ser el mismo, hay algunas diferencias que hacen que valga la pena echarle un vistazo. La primera diferencia que notaremos es que las naves no son las de la versión original, así que ahora serán Blue Thunder, Luna Bomber, Green Amazone y Fire Scorpion las que recorrerán los circuitos a toda velocidad, y precisamente en los circuitos tenemos otra de las novedades, ya que aunque muchos de ellos son los mismos que ya aparecían en la versión original, se han añadido nuevos. También hay otras diferencias menores, como que algunas melodías han sido reinterpretadas y que en su día se podían escuchar comentarios en directo.

Si *F-Zero* es uno de vuestros juegos favoritos, en *F-Zero Grand Prix* encontraréis una actualización que os permitirá disfrutar de algunos elementos conocidos, con añadidos interesantes que aumentarán la diversión y añadirán alguna que otra sorpresa.



Al empezar el juego suele salir una pantalla en japonés con un robot, muchas roms de este juego no pasan de ahí, sin embargo hay parches (y versiones parcheadas) para que podamos iniciar el juego con normalidad. Los menús del juego son escasos y están en inglés.



GEKITOTSU DANGAN JIDOUSHA KESSEN: Battle Mobile

Género: Disparos

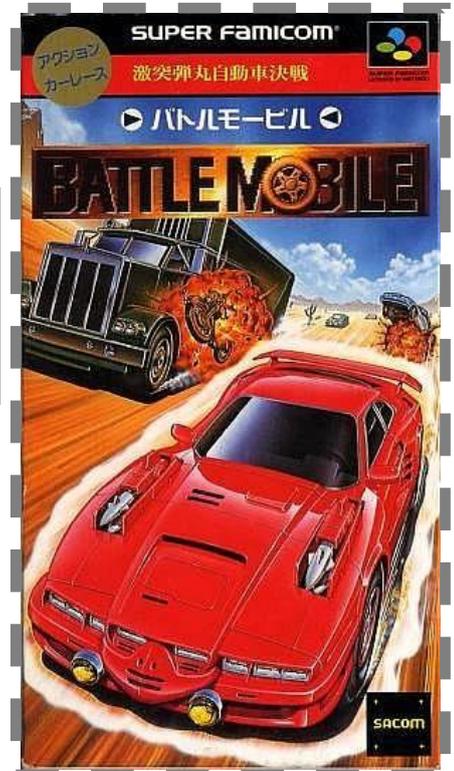
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Syste Sacom

Publicado por: System Sacom

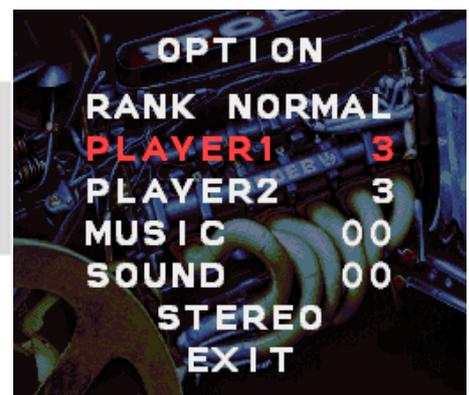
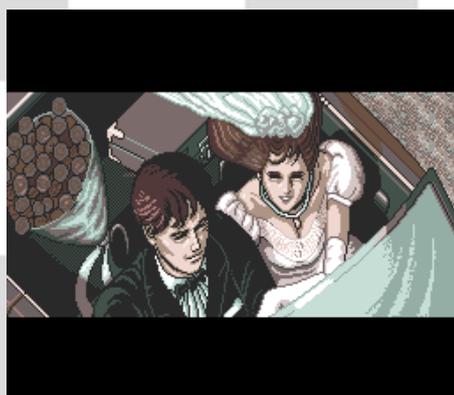


Gekitotsu Dangan Jidousha Kessen: Battle Mobile es uno de los muchos juegos que se inspiran en *Mad Max* (la mujer de nuestro protagonista muere a manos de una banda de motoristas y él se toma la justicia por su mano).

Pese a su curiosa historia nos encontramos ante un juego de disparos de scroll vertical, donde controlamos a un coche contra hordas de enemigos. Nuestro vehículo puede disparar o arrasar a los enemigos, (dependiendo de si el enemigo está en el suelo o volando sobre nosotros). También tendremos que prestar atención al terreno ya que hay elementos que pueden dañarnos como rocas, árboles o precipicios.



El idioma principal de este juego es el inglés, incluyendo el menú principal y las opciones.



GO GO ACKMAN 2

Género: Plataformas/Acción

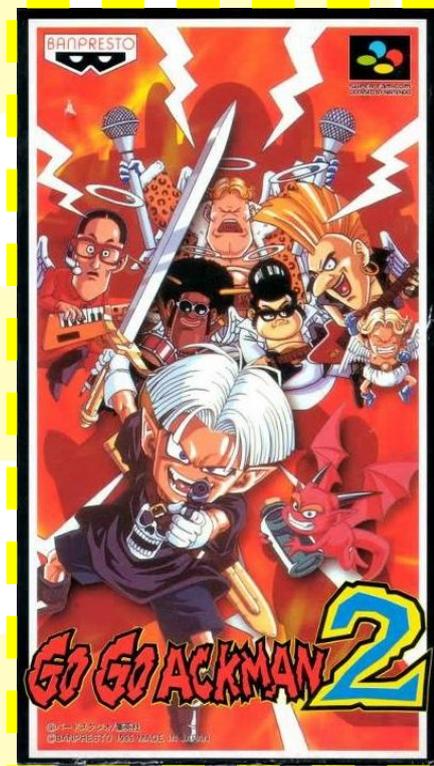
Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Aspect

Publicado por: Banpresto

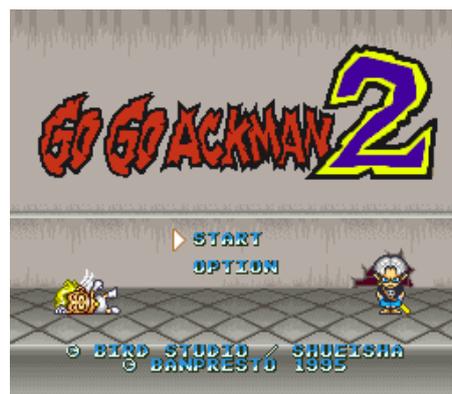


Go Go Ackman 2 es el segundo juego de la trilogía de Super Famicom basada en este personaje, creado por Akira Toriyama.

El estilo de juego es similar al anterior, controlamos a Ackman que ha de superar fases de plataformas, eliminar enemigos, acumular almas y derrotar a los jefes finales de turno (que son una banda de rock formada por ángeles). Jugablemente hay algunas diferencias (por ejemplo, Ackman empieza armado con la espada) pero el estilo de juego es muy similar. Con el botón Y atacamos (si lo mantenemos presionado lanzaremos un ataque de energía y si presionamos abajo-adelante+Y, hará una combinación de golpes). El botón X sirve para agarrar algunos enemigos (y luego usarlos como armas) el botón B sirve para saltar y el botón A lanza la bomba que mata a los enemigos que hay en pantalla.



Todo lo referente a la historia del juego (la introducción, los comentarios entre niveles) está en japonés pero el menú principal y las opciones están en inglés.



GO! GO! DODGE LEAGUE

Género: Deportes (Dodgeball)

Jugadores: 1 a 4

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Mebio Software

Publicado por: Pack-In-Video



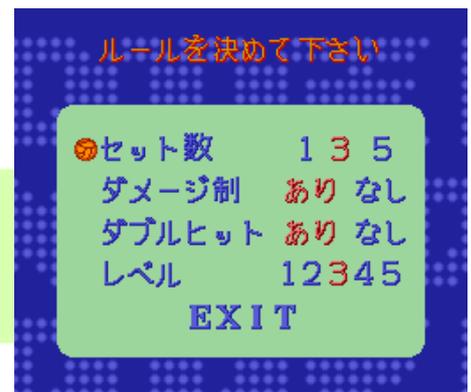
Go! Go! Dodge League es un juego de Dodgeball donde pueden participar hasta 4 jugadores usando el multitap de SNES.



Hay dos variantes de juego, la normal (los eliminados se van a la posición lateral y cuando te eliminan a todos los jugadores centrales pierdes) y la de eliminación (gana quien elimina primero). El juego no intenta ser realista, algo que se nota en todo momento: los personajes son cabezones, los equipos representan animales, lo campos son extraños y podemos hacer tiros especiales (para hacerlos hay que saltar encima de un compañero y luego lanzar el balón).



El juego está en japonés pero los menús son fáciles. La primera opción es elegir si queremos jugar a Dodgeball normal o a Dodgeball de eliminación y tras esto, elegir entre partida suelta o torneo. Antes de empezar a jugar veremos unas opciones que nos ofrecen: menú de formación, menú de reglas (Sets, daño, doble golpe y dificultad) y elegir pista de juego. El menú de número de jugadores está en inglés.



GOKUJOU PARODIUS

Género: Disparos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Konami

Publicado por: Konami



Parodius es una saga que parodia *Gradius*, añadiéndole personajes de otros juegos de Konami, así como muchos elementos locos sin sentido. El primer juego de la trilogía de SNES se lanzó en Japón y Europa, pero el resto se quedaron en Japón.

Gokujou Parodius mantiene lo visto en el primer juego, añadiendo más locuras y nuevos personajes además de los clásicos, (ahora también podemos elegir a Kid Dracula o a los ninjas de *Ganbare Goemon*).

Con el botón B disparamos, a base de eliminar enemigos iremos acumulando power ups que podremos usar (botón Y) para obtener mejoras. El uso de power ups puede ser automático (la consola lo decide) o manual (elegimos nosotros lo que nos apetezca). Además de la lista de mejoras podemos obtener otras habilidades (como hacernos gigantes e indestructibles durante unos segundos) gracias a las campanas.



Todos los menús de juego están en inglés, el japonés aparece de manera casi anecdótica.



HAKUNETSU PRO YAKYUU GANBA LEAGUE 93

Género: Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1992 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Sting **Publicado por:** Epic/Sony

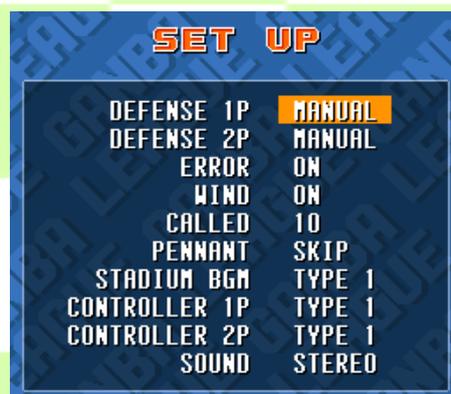


Este juego es el segundo de una trilogía de la cual solo la primera parte llegó a occidente, bajo el nombre *Extra Innings*.

Detrás de su diseño colorido, con personajes cabezones y animaciones graciosas, nos encontramos con un juego de béisbol muy divertido, con controles fáciles (para lanzar y batear se usan A o B y las direcciones), bastantes modos de juego (Exhibición, Campeonato, All-Star) y la opción de editar equipos. Quizás a algunos les resulte decepcionante que no tenga licencias y los equipos sean inventados, pero yo no lo veo demasiado importante a la hora de juzgar un juego.



Afortunadamente el inglés es el idioma predominante. Los menús, submenús y opciones están en inglés y solo veremos algo de japonés en momentos concretos, como los nombres de los jugadores al ver el listado de cada equipo, algo no muy importante, sobre todo porque su condición física está explicada con caras de colores que nos indican lo cansado que está.



HEBEREKE NO OISHII PUZZLE

Género: Tablero/Minijuegos

Jugadores: 1 a 5

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sunsoft

Publicado por: Sunsoft

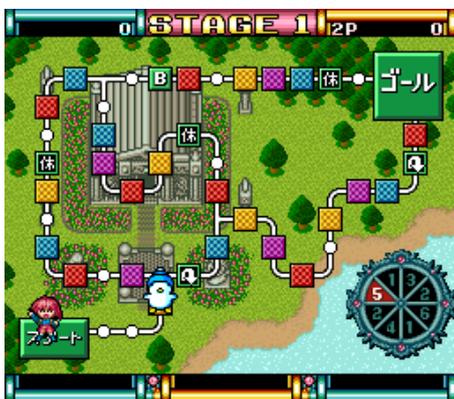


Hebereke no Oishii Puzzle es un juego de tablero y minijuegos protagonizado por Hebereke y sus compañeros.



La partida se resume a tirar la ruleta, mover las casillas y luego hacer el minijuego que nos toque (cada uno tiene una casilla de un color diferente). Hay minijuegos

donde tenemos que buscar al personaje que nos marcan entre una multitud, otros donde hay que hacer puzzles o buscar las diferencias entre dos dibujos. Todos los minijuegos son accesibles para alguien que no sepa japonés con excepción de uno, que es una especie de crucigrama en japonés. Si fallamos en un minijuego nos penalizarán. El juego permite hasta 5 jugadores usando un multitap.



En el menú tenemos 3 opciones: Modo historia, Modo multijugador (después tendremos que elegir el número de jugadores y los personajes) y Opciones (podemos elegir la dificultad y los test de sonido).



HIRYU NO KEN S

Género: Beat'em up/Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Culture Brain

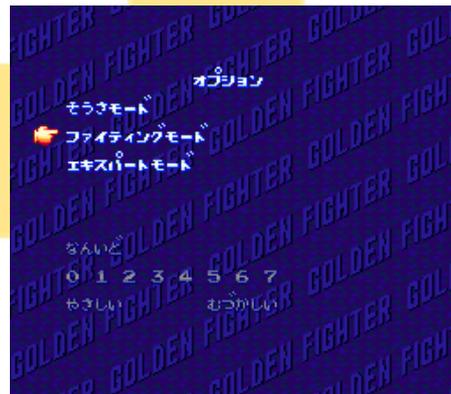
Publicado por: Culture Brain



Existen dos versiones de *Hiryu no Ken S*: la original (conocida como *Golden Fighter*) y la mejorada (*Hyper Version*) y luego tenemos la versión occidental llamada *Ultimate Fighter*, que toma elementos de ambas y añade cambios, siendo una mezcla extraña más que una versión occidental de una de las dos. En cualquier caso, estos juegos son beat'em ups con momentos donde pasan a ser juegos de lucha. Hay dos variantes del modo principal: Historia (beat'em up clásico) y Anime (las batallas con los jefes se hacen mediante menús, al estilo RPG). También hay un modo de juego Torneo VS donde podemos pelear como si fuese un juego de lucha y en la versión *Hyper* existe el modo batalla, solo de combates.



El menú principal: Historia, Anime, Torneo VS y Batalla (solo en la versión *Hyper*). Tras elegir los primeros saldrán dos opciones (empezar y password). Después nos preguntaran el tipo de juego (normal o experto) y la dificultad. En el modo Torneo VS tendremos: elegir personaje para el jugador y empezar torneo (el resto de personajes serán de la CPU) y después las condiciones (tipo de juego, dificultad y tiempo).



HOKUTO NO KEN 6

Gekitou Denshouken Haou e no Michi

Género: Lucha

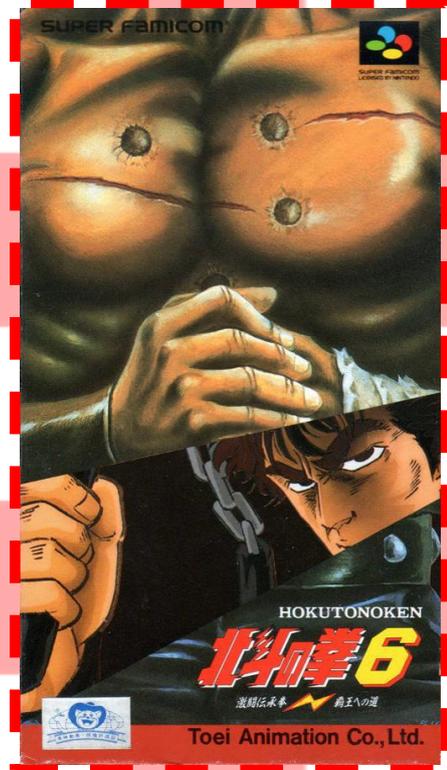
Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Shouei System

Publicado por: Toei Animation



Hokuto no Ken es uno de los mangas más influyentes que hay, prácticamente puso de moda todo lo post-apocalíptico y cuenta tres juegos en Super Famicom. *Hokuto no Ken 5* fue el primero y lamentablemente es un RPG de manera que si no sabes japonés es poco recomendable, pero *Hokuto no Ken 6* sí lo es.

En este juego de lucha cada personaje tiene 3 barras, la primera es la vida, debajo de esta una barra de rallas que se llena al golpear al rival y tiene dos niveles (azul y amarillo), por último una tercera barra que llenaremos apretando el botón R. Los luchadores pegan con A, B, X, Y, con el botón R harán un ataque especial si llenamos la tercera barra (algunos personajes no la llenan y hacen alguna habilidad especial) y con el botón L haremos un súper ataque (que varía según el color de la segunda barra).



Casi todo el texto que aparece en el juego está en japonés, pero el menú principal está en inglés.



HUMAN GRAND PRIX III

F1 Triple Battle

Género: Carreras **Jugadores:** 1 a 3
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Human **Publicado por:** Human



La saga *Human Grand Prix* consta de cuatro juegos en Super Nintendo, siendo los dos primeros los únicos en llegar a occidente bajo el nombre *F1 Pole Position* y *F1 Pole Position 2*, así que en su día nos perdimos *Human Grand Prix III: F1 Triple Battle* y *Human Grand Prix IV: F1 Dream Battle*.

El juego en general es el típico de fórmula 1, elegimos coche, lo preparamos para la carrera seleccionando los componentes que queremos para él y empezamos a correr el campeonato, el modo de práctica, el contrarreloj o el de batalla, que tiene la particularidad de poderse jugar con 3 jugadores a la vez, con pantalla partida (obviamente usando el multitap de SNES). Como es habitual en estos juegos, veremos a pilotos y escuderías reales de la época.



Pese a que el juego se quedó en Japón, todos los menús están en inglés, tanto los principales como los secundarios, así que no hay ningún tipo de problema para moverse por ellos.



INAZUMA SERVE DA! Super Beach Volley

Género: Deportes (Vóleibol) **Jugadores:** 1 a 4
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Nippon Bcom **Publicado por:** Virgin

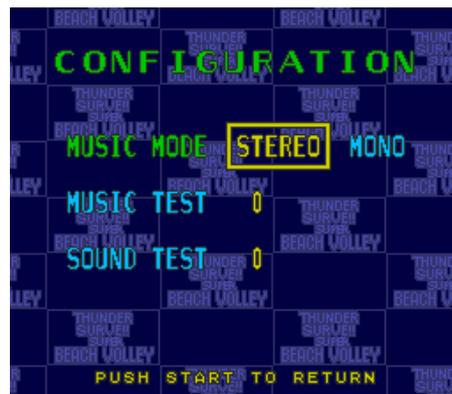


Inazuma Serve Da! Super Beach Volley es un juego de Vóleibol donde hasta 4 jugadores pueden participar en sus partidos. Pese a estar completamente en inglés nunca salió de Japón.

Todo el juego tiene un aire desenfadado y divertido (las animaciones de los jugadores, los detalles graciosos en las diferentes pistas...). Es bastante sencillo jugar, ya que se usan pocos botones para recibir y golpear y la cruceta para mover y saltar. Hay más de 20 jugadores y cada uno tiene sus propios puntos fuertes, así que hay que buscar alguno que se adapte a nuestra manera de jugar. El juego posee los típicos modos que esperamos: exhibición, torneo y liga.



Afortunadamente el idioma principal del juego es el inglés, de manera que los menús, las opciones y hasta los datos de los jugadores están en ese idioma.



ITOI SHIGESATO NO BASS TSURI NO.1

Género: Deportes (Pesca) **Jugadores:** 1
Año: 1997 **Formato:** Cartucho y Satellaview
Desarrollador: Dice **Publicado por:** Nintendo



Este juego apareció para Super Famicom, pero también para Satellaview (de hecho el cartucho tiene ranura para añadir un cartucho de descarga de Satellaview). Este juego de pesca tiene un modo historia donde tendremos que poner nuestro nombre, ver las explicaciones, movernos por el mapa y hablar con otros personajes (que nos explicaran el tutorial) y un modo de pesca libre donde elegiremos las condiciones de pesca. Mientras pescamos veremos los menús de pesca con Y o X (podemos elegir el cebo, guardar partida... etc.) lanzaremos el anzuelo y lo recogeremos con A. Con la cruceta moveremos la caña y con L y R la cámara.



El menú principal está en inglés, si entráis en historia veréis bastante texto en japonés (una chica os explicará lo básico) luego pasaremos al modo con vista a lo RPG donde podemos mover al personaje, ahí os explicarán el tutorial (con B lo cancelareis) y tras eso ya podréis jugar. Si elegís el modo libre, las condiciones estarán en inglés. El modo Satellaview y Memory no están disponibles. Los menús de pesca están casi completamente en inglés. Si en el mapa, cuando vamos a elegir donde pescar, presionamos START podremos acceder a los menús de ayuda, que están en japonés.



J. LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 2

Género: Deportes (Fútbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Namco

Publicado por: Namco



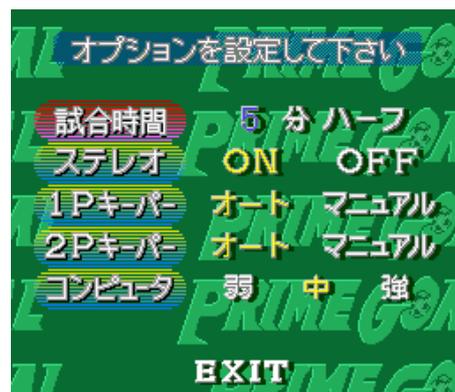
Segunda entrega de la saga *Prime Goal*, que no llegó a occidente hasta su tercera parte (reconvertida en *90 Minutes: European Prime Goal*).

J. League Soccer Prime Goal 2 mantiene el ritmo ágil de su predecesor, sus controles sencillos y sobretodo sus llamativos duelos cuando dos jugadores se encuentran de cara. En los duelos tendremos un segundo para elegir una dirección y confirmarla con un botón, si el rival lo acierta, perderemos (y viceversa).



Pese a que el juego está en japonés los menús tienen dibujos que nos ayudan. En el menú principal vemos, jugador contra consola, jugador contra jugador, modo campeonato (que podremos continuar con un password), modo Este contra Oeste (hay dos equipos de All Stars, podemos elegir los jugadores que queramos de nuestro bando antes de jugar), penaltis y opciones.

Dentro del menú de opciones nos encontramos con: duración, sonido estéreo, portero automático para el jugador 1 y 2 y la dificultad.



KINNIKUMAN DIRTY CHALLENGER

Género: Lucha Libre

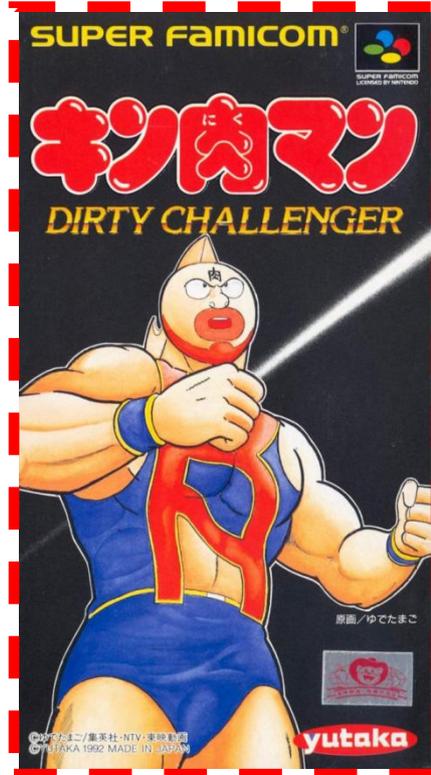
Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: Yutaka

Publicado por: Yutaka



Este juego está basado en la parte final del manga *Kinnikuman* (en España, *Musculman*) de ahí que los luchadores sean los que ahí que se disputan el trono (aunque también están Terryman y Kinnikuman Great como secretos).

Durante el combate veremos la barra de poder y la cara de nuestro personaje (que representa su vida). La jugabilidad está basada en timing (como en *Fire Pro Wrestling*), de manera que hay que apretar direcciones y botones en el momento justo, aporrear los botones no sirve de nada. Y, B, A sirven para pegar y X para correr. Cuando se agarren los luchadores, flexionaran las rodillas (si no lo hacen automáticamente podemos presionar abajo para hacerlo nosotros) y entonces, con una dirección y uno de los botones Y, B, A haremos las llaves (para hacer las más fuertes la barra ha de estar en naranja, amarillo o rojo). Con atrás+X lanzaremos al rival contra las cuerdas y con R haremos el especial (con la barra en rojo). Si el rival está en el suelo podemos hacerle la cuenta atrás (Y) levantarlo (B), golpearle (A) o hacerle una llave de sumisión situándonos en sus piernas y presionando A. Esa es la base, luego cada personaje tiene sus variantes.

El menú principal nos ofrece: modo para un jugador, modo para dobles (tras seleccionar uno, tendremos que elegir entre modo individual o por equipos) y opciones (donde podemos modificar la dificultad y el tipo de sonido).



KUNIO NO ODEN

Género: Puzzle

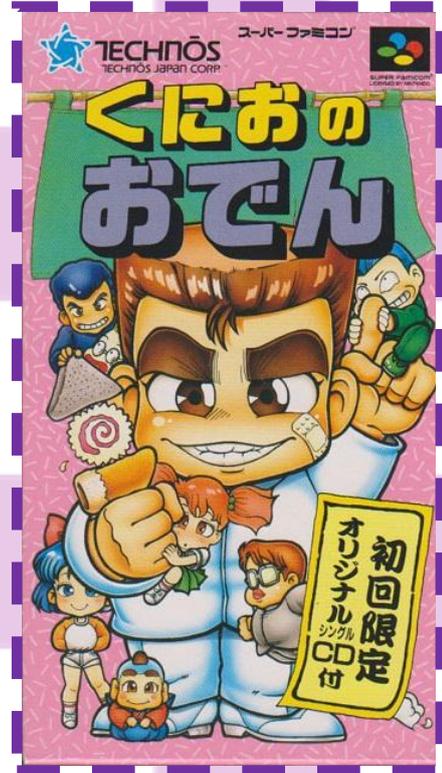
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollado por: Technos Japan

Publicado por: Technos Japan



Kunio no Oden es un puzzle que pertenece a la longeva saga *Kunio Kun* que se inició con el juego que en occidente conocimos como *Renegade*.

Este es el típico juego de puzzle centrado en ganar al rival a base de juntar piezas del mismo estilo, que en este caso son alimentos. Si hacemos combos o grupos grandes, al enemigo le caerán palillos que le entorpecerán. En el centro de la pantalla hay una barra que se llenará mientras jugamos, si esta completa podemos presionar A, L o R para usar la pieza especial.



El juego está en japonés, pero los menús son sencillos. El menú principal nos da tres opciones: modo 1 jugador (tras ello veremos tres modos, el infinito, Vs la consola y el de partidas sueltas contra la consola, eligiendo el rival), modo a 2 jugadores y opciones (donde tenemos opciones de sonido). Antes de jugar cada partida veremos unas opciones (con dibujos) que varían según el modo pero son fáciles de entender, básicamente nos piden que elijamos la dificultad, si queremos ayuda, las condiciones para que las piezas desaparezcan, la pieza especial y si queremos que caigan palillos o gotas de salsa en el versus.



LIBBLE RABBLE

Género: Habilidad/Arcade

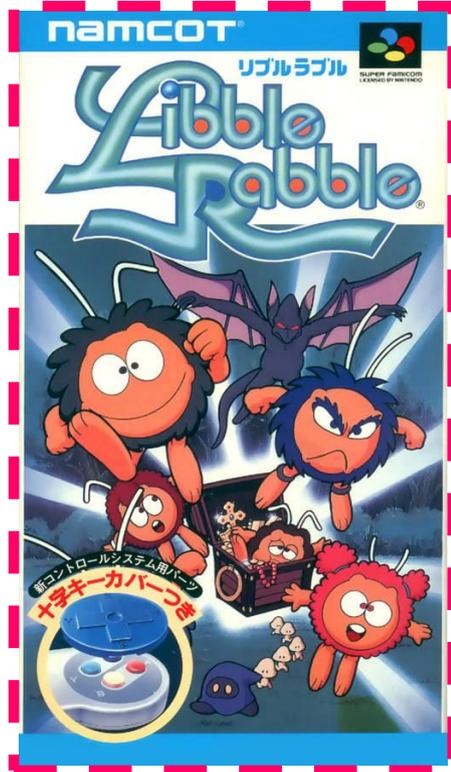
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollado por: Namco

Publicado por: Namco

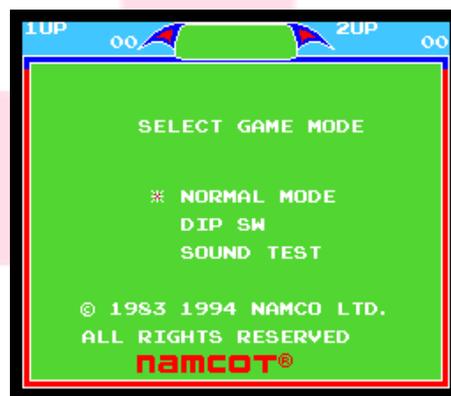


Libble Rabble es un arcade que Namco lanzó en 1983, este juego incluye el juego original y la posibilidad de modificar algunas opciones.

El objetivo del juego es hacer “círculos” que atrapen tesoros, enemigos y todo lo que podamos (intentando que no nos rompan el “circulo” los enemigos). Una de las flechas se mueve con la cruceta y la otra con los botones A, B, X e Y. Si os fijáis en la caja del juego se ve que existe un tipo de adaptador que se pone encima del mando para facilitar el control de la segunda flecha, dando la impresión que tenemos dos crucetas, no tengo ni idea de cómo afecta tenerlo, ya que yo he jugado sin él. Con un poco práctica os acostumbraréis al control del juego.



Al principio del juego sale la historia en japonés, pero todos los menús están en inglés, tanto el principal como el de opciones.



LUPIN III

Densetsu No Hihou Wo Oe!

Género: Plataformas/Acción **Jugadores:** 1
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: SAS Sakata **Publicado por:** Epoch

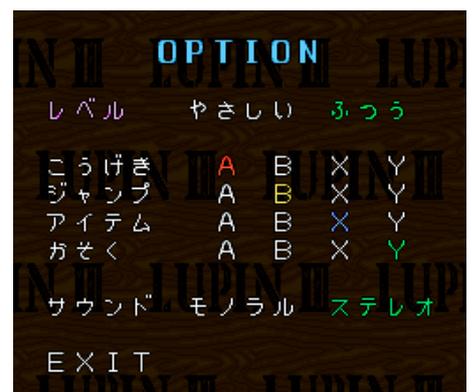


Lupin III el famoso ladrón (nieto de Arsenio Lupin) creado por Monkey Punch tiene una larga lista de videojuegos basados en sus aventuras. En SNES solo hay un juego de este personaje, pero representa muy bien sus aventuras, no solo en lo jugable, si no también en lo visual, ya que incluye una colorida introducción imitando un capítulo de la serie y muchas escenas propias de la serie.

En esta ocasión controlamos al ladrón en un juego de plataformas con niveles no lineales que requerirán exploración y el uso de nuestra arma, así como de otros muchos gadgets (zapatos-muelle para saltar más alto, dinamita, una cuerda para engancharse del techo...etcétera).



La historia del juego está en japonés, pero el menú principal está en inglés. Dentro de opciones nos encontramos con dificultad, configuración del mando y tipo de sonido (mono o estéreo).



MAGICAL DROP 2

Género: Puzzle

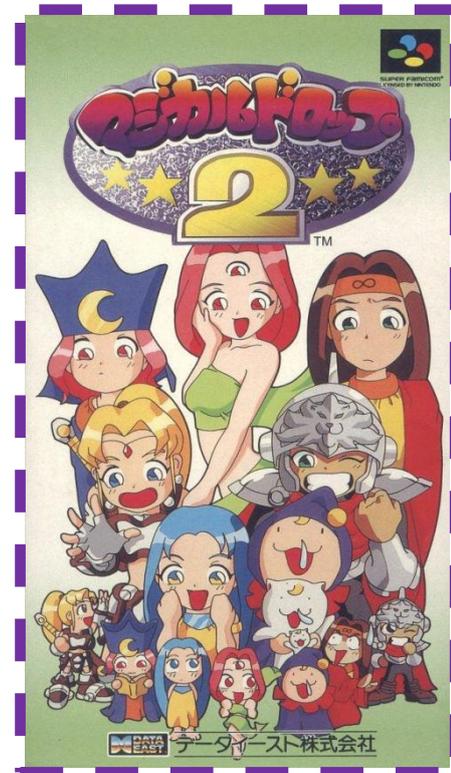
Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Cartucho

Desarrollado por: Data East

Publicado por: Data East



Secuela del primer *Magical Drop* (comentado en el volumen 1), mantiene el estilo del primero, pero añade más contenido. En este juego tenemos mover nuestro personaje para agarrar bolas (botón B) de la parte superior de la pantalla, y soltarlas (botón A) de manera que coincidan con más de su color para que desaparezcan. Si las bolas llegan abajo, perdemos.



El menú principal nos da dos opciones: Jugar y Opciones. Si elegimos Opciones podremos cambiar el tiempo del modo historia y las batallas, el número de rondas, el tipo de sonido (estéreo o mono), escuchar los test de sonido y elegir la configuración del mando. Si elegimos Jugar nos encontramos con cuatro opciones en dos filas, arriba tenemos el modo para un jugador y el versus y abajo el modo historia y el modo puzzle. Al elegir cualquier modo (salvo el versus) nos pedirán que elijamos la dificultad (cada una representada por un muñeco). En Versus veremos un menú con tres opciones grandes (batalla por tiempo, batalla normal y batalla de ataque) y dos pequeñas, (modificar los valores de los personajes y las opciones, que son las mismas que el menú de opciones principal). Tras elegir la batalla elegiréis tiempo y dificultad.



MAHOU POI POI POITTO!

Género: Puzzle

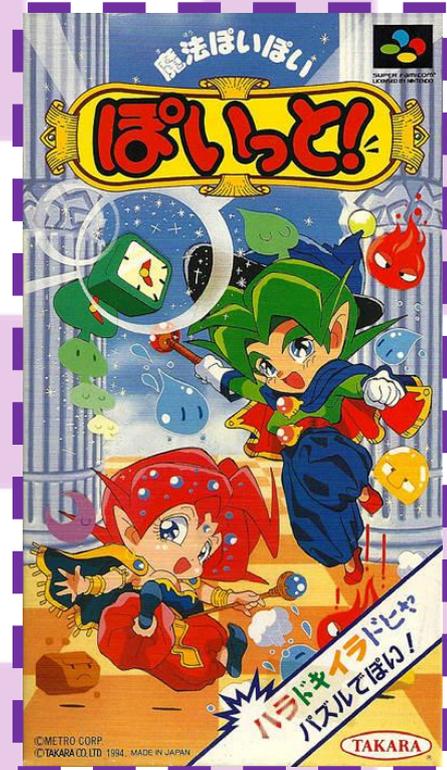
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollado por: Metro Games

Publicado por: Takara



Mahou Poi Poi Poitto! Es otro de esos juegos de puzzle en los cuales hay que juntar piezas del mismo tipo para hacerlas desaparecer.

El juego tiene los típicos modos versus (contra la consola y contra otro jugador) en los cuales al eliminar piezas y hacer combos entorpecemos a nuestro rival. También tiene un modo de misiones (en el cual hay que eliminar las piezas marcadas) y el típico modo infinito de jugar hasta morir (que puede ser jugado por 1 o 2 jugadores), aunque quizás el modo más original sea el historia, donde tendremos que eliminar a un enemigo (cada vez que hacemos combos sube el suelo donde él se encuentra).



El menú principal nos da 4 opciones en japonés: modos para 1 jugador (historia, versus y misiones), modos para dos (dos variantes del versus), modo infinito (para 1 o 2 jugadores) y opciones. Si entramos en opciones veremos que están en inglés casi completamente. Antes de empezar a jugar nos saldrán tres palabras en japonés, es un menú donde elegimos la velocidad a la que caen las piezas.



MYSTERY CIRCLE

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

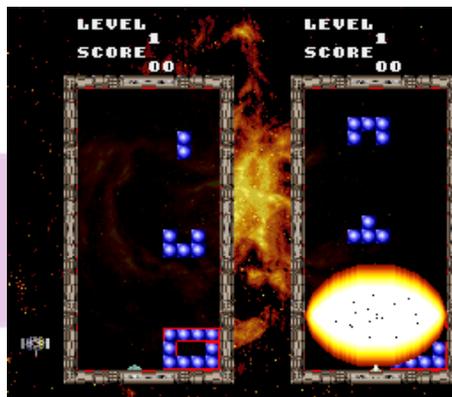
Desarrollado por: Wave Soft.

Publicado por: K. Amusement

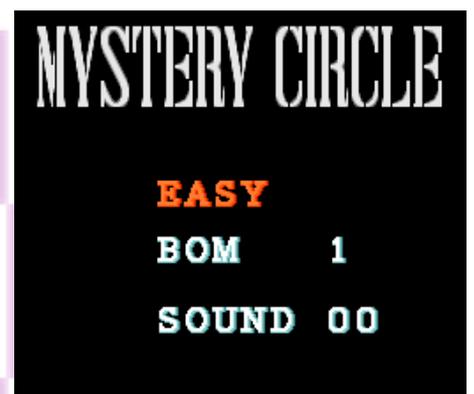
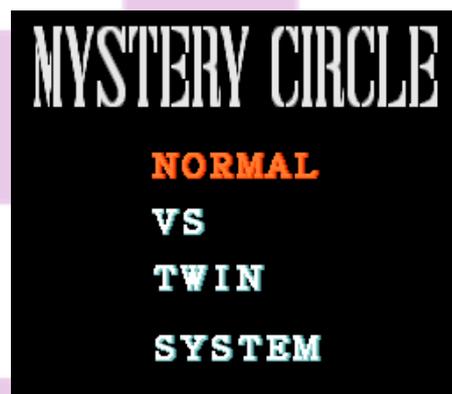
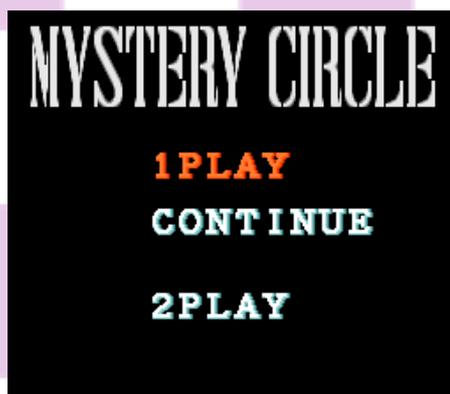


Mystery Circle es un juego de puzzle con un planteamiento bastante original.

En este juego movemos una nave (o un satélite, o lo que sea) en una pantalla en la cual no dejan de caer piezas. Para hacer desaparecer las piezas tendremos que rodearlas con nuestra nave y al completar un contorno completo, la pieza desaparecerá. No hace falta que nos obliguemos a hacer cada pieza por separado, podemos hacer un contorno con varias piezas libremente, lo importante es hacerlo correctamente. Esto es más difícil de lo que parece ya que las piezas no dejan de caer y en ocasiones tendremos que usar los botones para que nuestra nave use sus motores para moverse con más facilidad entre las piezas. Si estamos en una situación difícil podemos usar una bomba para explotar piezas y ganar algo de tiempo, pero estas bombas son muy limitadas. Además del típico modo para un jugador, este juego tiene varios modos para dos jugadores (cooperativos y competitivos).



La historia está en japonés, pero los menús (el principal, el de versus y las opciones) están en inglés.



NATSUKI CRISIS BATTLE

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Angel/Bandai



Natsuki Crisis Battle está basado en el manga y los OVAs de *Natsuki Crisis*, de ahí su diseño con estilo anime.

Los luchadores pegan con A, B, X, Y, con L se desplazan hacia atrás y con R hacen una carga hacia adelante (según el lado en el cual estemos). Todos los personajes tienen golpes comunes (por ejemplo presionar arriba o abajo + R). El resto de ataques se hacen (más o menos) como los de *Street Fighter II*, aunque también hay un ataque especial algo más complicado (medio círculo hacia atrás, adelante y X).

Este juego también nos permite editar a los personajes y usarlos en otros modos.



Los textos que nos explican la historia y las conversaciones antes de los combates están en japonés. Afortunadamente, el menú principal y el de editar personajes están en inglés.



OSU!! KARATE BU

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Culture Brain

Publicado por: Culture Brain



Osu! Karate Bu es un juego de lucha basado en el manga de Koji Takahashi que ha sido trasladado a SNES como un curioso juego de lucha.

Los botones A, B, X, Y, sirven para pegar, nuestros luchadores pueden moverse rápidamente dándole dos veces atrás o adelante, hacer contragolpes (atrás y un botón de pegar) y los típicos ataques especiales (que se hacen tipo *Street Fighter*). Debajo de la barra de vida veremos la barra de Ki que sirve para ayudar al luchador a que se levante en la cuenta atrás tras ser derribado, para hacer súper ataques (con la barra llena), para hacer ataques fuertes (presionar un botón unos segundos y luego soltar). Podemos subir más rápido la barra de Ki presionando atrás y L o R, esto también sirve para cubrirse, de manera que si nos golpean pararemos el golpe y subiremos la barra de ki (aunque recibiremos algo de daño).



El menú principal está en japonés (con alguna palabra en inglés). Las opciones son Historia, Arcade, VS, Batalla por equipos y Opciones (que afortunadamente están en inglés casi en su totalidad).



RANMA ½ CHOUNAI GEKITOU HEN

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollador: NCS

Publicado por: Masaya



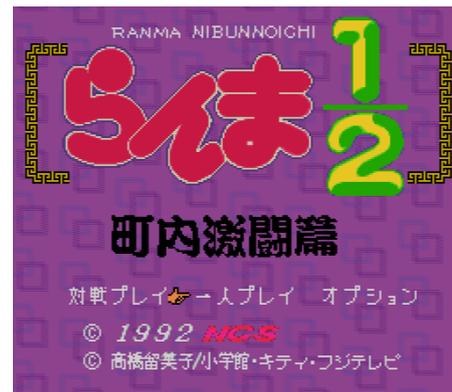
Ranma ½ Chounai Gekitou Hen es el primero de los tres juegos de lucha de esta serie que aparecieron para Super Famicom. Este juego si salió de Japón, pero al llegar a Estados Unidos se convirtió en *Street Combat*, un juego de temática futurista que modificó brutalmente a los personajes dejándolos irreconocibles.



En este juego, los personajes se protegen con L y R, pegan con Y y B, hacen un ataque especial con A y saltan con el botón X (si, pese a ser un juego de lucha usa un botón para saltar). Haciendo combinaciones con botones de ataque y direcciones, los personajes hacen sus golpes especiales.



El juego está en japonés, pero el texto no es problema. El menú principal nos da tres opciones, la de la izquierda es el modo para dos jugadores, la del centro el modo para un jugador y la de la derecha es el menú de opciones, que afortunadamente está en inglés.



RING NI KAKERO



Género: Lucha (Boxeo)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1998

Formato: Nintendo Power

Desarrollador: Earthly Soft

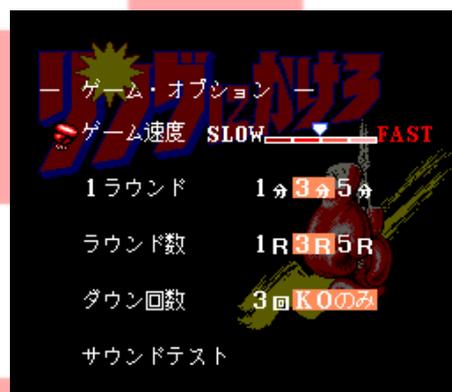
Publicado por: Masaya

Ring ni Kakero es un manga y anime de boxeo muy popular en Japón, de manera que no es raro que sacasen un juego basado en él. Este juego se iba a lanzar en 1995 en cartucho, pero finalmente se lanzó en 1998 exclusivamente para el servicio Nintendo Power.

Debido a que su jugabilidad es un tanto rara, intentaré explicar cómo se juega de la mejor manera posible. En pantalla veremos la barra de vida de nuestro personaje, la de energía, el combate y debajo una barra azul que se llenará cuando presionamos SELECT. Durante el combate podemos movernos por el ring y dar puñetazos con R. Para hacer ataques fuertes hay que presionar SELECT y luego pulsar cualquiera de los botones principales (A, B, X, Y). Si presionamos SELECT hasta que la barra se llene del todo aparecerán unas direcciones debajo de ella, esas direcciones son nuestros ataques especiales y se hacen presionando L+ la dirección que hayamos escogido. Cada personaje tiene sus ataques especiales basados en lo que hacía en la serie. En la parte superior de la pantalla hay una barra con dos puños (uno para cada jugador) que sirven para medir la eficacia del ataque especial, de manera que tenemos que tratar de moverlo lo máximo cada vez para aumentar nuestros ataques y disminuir los del rival.



Todo el juego está en japonés. El menú principal nos da las opciones: Versus (contra la consola, contra el jugador 2 o consola contra consola), Historia (podemos empezar o continuar) el modo Knock-Out (podemos empezar o continuar) y finalmente las Opciones donde veremos primero opciones de combate (velocidad, tiempo, rondas, condiciones de victoria) y luego las de sonido. En el modo Versus y Knock-Out nos dejan elegir la dificultad de la consola (en la parte superior) justo antes de empezar a pelear.



ROCKMAN AND FORTE

Género: Plataformas/Disparos

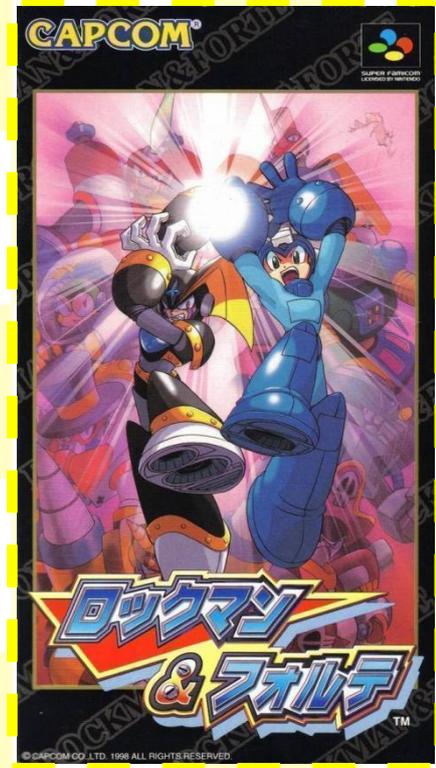
Jugadores: 1 o 2

Año: 1998

Formato: Cartucho

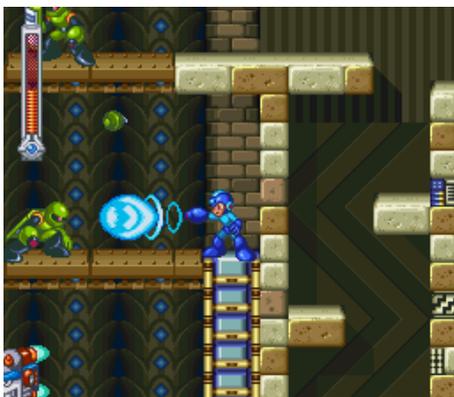
Desarrollador: Capcom

Publicado por: Capcom

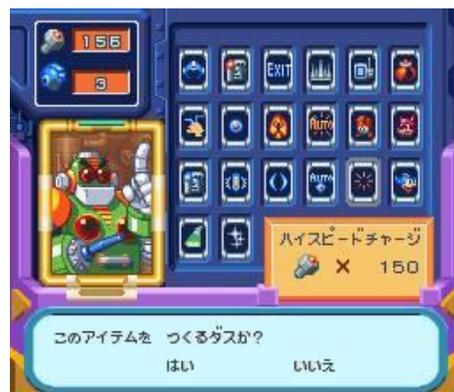


Rockman and Forte fue el último juego de Megaman en Super Nintendo y durante muchos años fue considerado como si fuese Megaman 9.

Este juego sigue con el estilo de la saga clásica de Megaman, de manera que nos encontramos ante un juego de plataformas y disparos con una dificultad más bien elevada donde a base de eliminar jefes conseguiremos armas más potentes que nos servirán para acabar con otros jefes. En este juego tenemos algunas novedades, como que podamos elegir entre Megaman y Bass, cada uno con sus habilidades (Megaman es el de siempre, pero Bass tiene doble salto, dispara en varias direcciones y puede hacer un desplazamiento rápido hacia adelante, lo cual lo convierte en un personaje demasiado poderoso). Este juego añade rejugabilidad al poder mejorar a los personajes (comprando objetos en la tienda) y buscando CDs ocultos que tienen información de todos los jefes de la saga clásica de Megaman.



Pese a tener textos en japonés durante el juego o en la tienda, los menús suelen estar en inglés y se puede jugar sin demasiados problemas debido a que no hay demasiado texto.



SAILOR MOON SAILOR STARS

Fuwa Fuwa Panic 2

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Sufami Turbo

Desarrollado por: Bandai

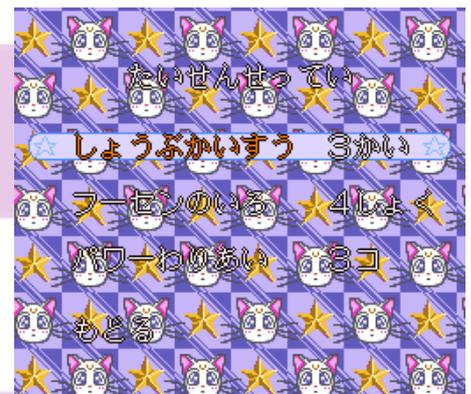
Publicado por: Bandai



Este juego salió exclusivamente para Sufami Turbo y es la secuela de *Sailor Moon Super S: Fuwa Fuwa Panic* (comentado en el volumen 1). El sistema de juego se basa en inflar y petar globos de colores para que desaparezcan. Conforme vayamos petando globos (para que aparezcan más hay que presionar arriba) se irá llenando la barra de poder que nos permitirá hacer un súper ataque. Si la cosa se complica podemos pedir ayuda a Chibiusa (botón B). En varios modos de juego nos preguntarán si queremos jugar modo 1 o modo 2. El modo 1 es el del anterior juego (podemos petar cualquier globo inflado excepto los grises), mientras que el modo 2 solo nos permite petar globos inflados (excepto grises) si están al lado de otros de su color (sin contar diagonales).

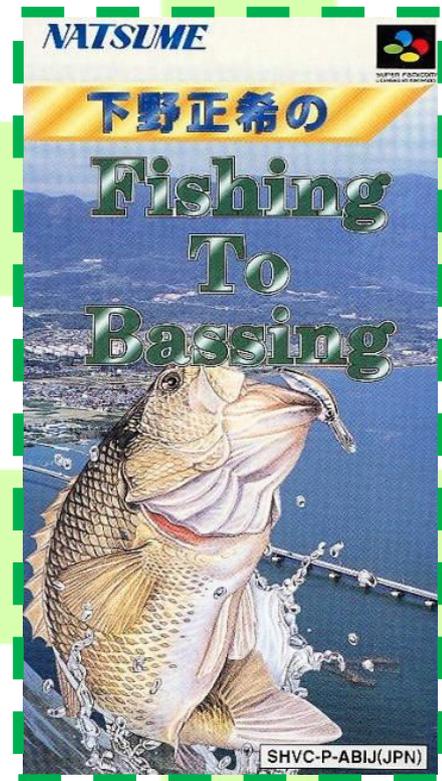


El menú nos da las siguientes opciones, para hacerlo más sencillo pondré entre paréntesis los submenús de cada una de ellas: Modo 1 jugador (y después, Empezar o Password y tras eso elegir modo 1 o 2), Modo Versus (contra jugador o contra la consola, tras elegir personaje tendréis que elegir si queréis modo 1 o 2) si presionáis SELECT aparecerán las opciones de Versus (numero de rondas, modificar el número de colores diferentes de los globos y elegir el número de globos que hay que petar a la vez para que suba la barra de poder), Modo Puzzle (Empezar o Password) y Opciones (donde podremos cambiar los controles, escuchar los sonidos y músicas, elegir el tipo de sonido –estéreo o mono- y si queremos que el especial se haga automáticamente al llenar la barra de poder o haya que hacerlo manualmente).



SHIMONO MASAKI NO FISHING TO BASSING

Género: Deportes (Pesca) **Jugadores:** 1
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Natsume **Publicado por:** Natsume



Este es otro de los muchos juegos de pesca que no salieron de Japón.

Cuando empezamos (o continuamos) la partida veremos un mapa donde podremos elegir dónde ir a pescar, también nos dirán el tiempo que tarda nuestro personaje en llegar a la zona, la hora y el clima. Una vez en el sitio, presionando X veremos el menú de inventario (con cebos, hilos...) y tras poner cebo podremos empezar a pescar con A. Para recoger sedal se usa A o X y si presionamos SELECT volveremos al punto de lanzar cebo (pero habremos perdido el anterior). Cuando el cebo caiga al agua, la parte inferior de la pantalla nos mostrará lo que sucede bajo su superficie. Al movernos por la zona de pesca un radar nos avisará de la actividad de los peces.



El menú principal está en inglés. Si entramos en New Game tendremos que crear a nuestro pescador (nombre, edad, aspecto) y tras eso llegaremos a un menú en japonés donde tenemos que comprar el material de pesca (salen dibujos que nos indican lo que compramos). El resto de opciones del menú principal (Load, Delete, Sound) nos llevan a menús sencillos y en inglés.



SHIN NIPPON PRO WRESTLING 95

Tokyo Dome Battle 7

Género: Lucha Libre

Jugadores: 1 a 4

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Varie

Publicado por: Varie



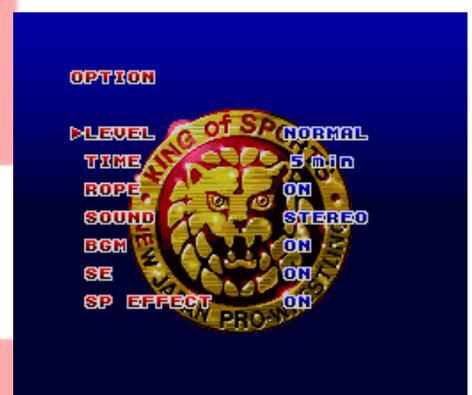
Tercer juego de la saga *Shin Nippon Pro Wrestling* en Super Famicom.

Nuestro luchador correrá con el botón Y, pegará con A y B, el botón X sirve para cubrirse y también para salir o entrar del ring, cambiar de compañero y levantar al rival del suelo. Los botones L y R servirán para provocar y hacer la cuenta atrás. Las llaves se hacen presionando una dirección y un botón cuando los luchadores se agarren, además cada personaje tiene sus llaves especiales que se hacen presionando varios botones, algunas de ellas requieren presionar los cuatro botones principales en condiciones concretas (por la espalda, mientras corremos, subidos al poste, al intentar agarrar al rival, etcétera)

Igual que en muchos otros juegos de lucha libre japoneses, la jugabilidad está basada en el timing, de manera que hay que presionar los botones en un momento concreto y no sirve de nada aporrear botones.



Afortunadamente, tanto el menú principal como las opciones están en inglés.



SHOUNEN NINJA SASUKE

Género: Beat'em up

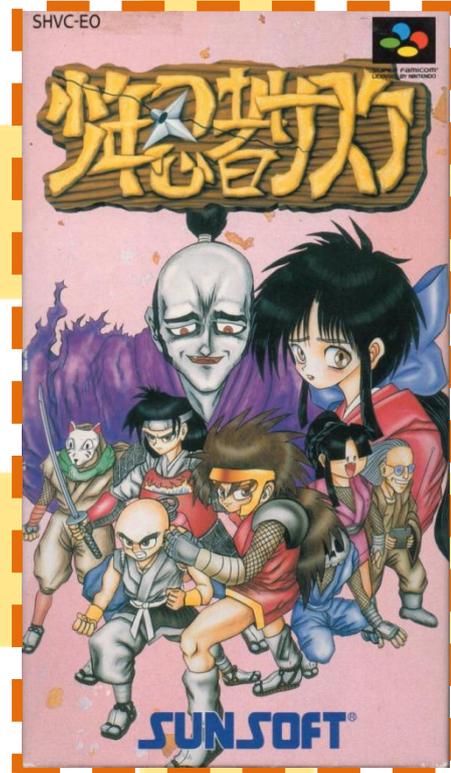
Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sunsoft

Publicado por: Sunsoft



La primera vez que oí hablar de este juego lo definían como si fuese un beat'em up de *Ganbare Goemon* y la verdad es que es una buena definición.

En este juego controlamos a un ninja (o un monje) en un beat'em up que destaca por sus graciosos gráficos y la agilidad de sus personajes (pueden subirse a los tejados de las casas, correr y pegar, hacer patadas voladoras...). Cada personaje puede dar patadas (A), puñetazos (Y) saltar (B) y hacer magias ninja (X) en caso que tengamos bolas de energía. Con el botón R podemos elegir la magia a usar y con el botón L podemos cambiar el ataque de patada por las diferentes armas secundarias (como bombas).



Todo el juego está en japonés. El menú principal nos da dos opciones: Jugar el modo aventura o el modo beat'em up, tras elegir saldrán dos opciones (un jugador o dos). Si hemos grabado partida, aparecerá una tercera opción encima, para continuar. En el modo aventura podremos entrar en tiendas para comprar, los ítems salen dibujados así que no dificulta demasiado el juego (el ítem REC sirve para guardar partida). Si pausamos el juego veremos un menú con el estatus, usar ítems y magias y echar un vistazo al mapa.



SOREYUKE EBISUMARU!

Karakuri Meiro: Kieta Goemon no Nazo!!

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



Ebisumaru, de la serie *Ganbare Goemon (Mystical Ninja)* protagoniza este juego de puzzle donde tendremos que llevarlo sano y salvo al final del nivel. Nuestro protagonista andará por el nivel y nosotros tendremos que girar las piezas que forman el camino de manera que vaya hacia donde queremos, evitando los peligros. Movemos el cursor con la cruceta, giramos el suelo con B o Y, cambiamos de panel con X y hacemos que Ebisumaru corra más con A. Con L y R movemos la cámara.

Antes de cada fase tenemos que mover a Ebisumaru por un mapa hacia la casilla del nivel, pero también podemos entrar en casas y charlar (en japonés) con otros personajes, en la mayoría de casos podemos evitarlo, pero a veces sirve para jugar a minijuegos o es necesario para avanzar.

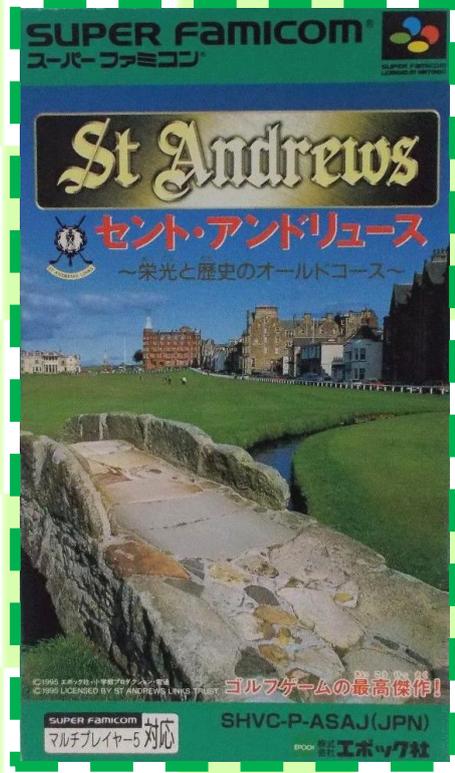


El menú principal nos ofrece cuatro opciones en grupos de dos, primero tenemos el modo a un jugador y el modo multijugador y después tenemos password y opciones. Dentro de opciones podemos cambiar los controles y el tipo de sonido. Los textos de la historia y diálogos de los personajes están en japonés.



ST. ANDREWS: EIKOU TO RESHIKI NO OLD COURSE

Género: Deportes (Golf)	Jugadores: 1 a 4
Año: 1995	Formato: Cartucho
Desarrollador: Epoch	Publicado por: Epoch



St. Andrews: Eikou to Rekishi no Old Course es un juego de golf centrado en el antiguo campo Old Course de St. Andrews de Escocia.

La jugabilidad es sencilla porque podemos elegir paso a paso las condiciones del golpe (colocación de la bola, dirección, palo, colocación de los pies, potencia...) y además están marcadas con dibujos que hacen que todo sea más fácil. Hay varios modos de juego e incluso podemos editar personajes y crearnos uno a nuestro antojo (cambiarle el nombre, elegir sus palos y algunos patrones físicos como la altura). En este juego pueden participar hasta cuatro jugadores (usando multitap o pasándose el mando).



Casi todos los menús están en inglés. Al entrar en algunos modos sale un menú en japonés preguntándonos cuantos jugadores juegan, por ejemplo en STROKE nos preguntan cuantos jugadores juegan (De 1 a 4) y cuántos son controlados por humanos (siendo el resto controlados por la consola). Si entramos en opciones veremos: estación del año, si queremos música, el tipo de sonido, el test de sonido y menú de datos guardados (torneo, nombre, jugador, crear o editar club...) donde podemos borrarlos.



SUPAPOON DX

Género: Habilidad/Arcade

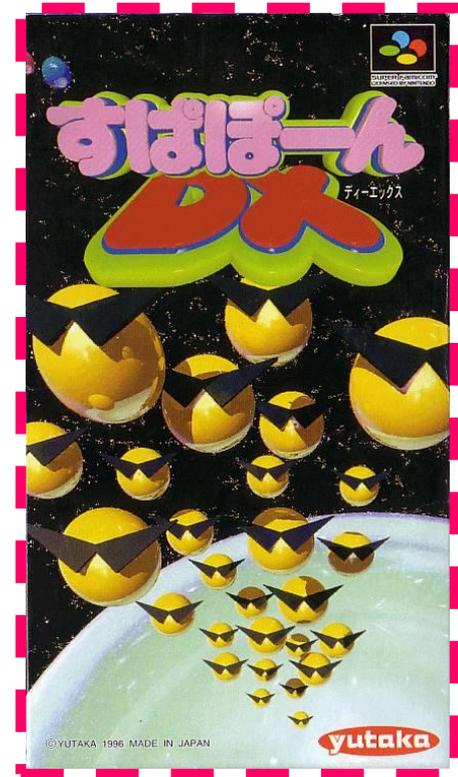
Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Formato: Cartucho

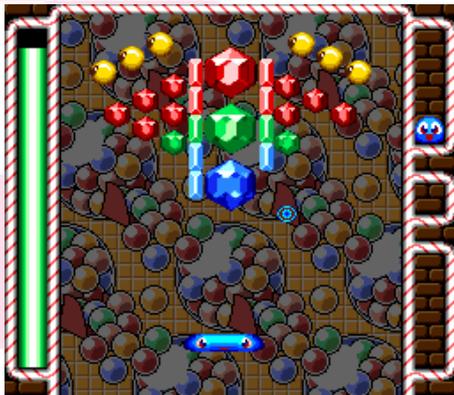
Desarrollador: Now Production

Publicado por: Yutaka



Supapoon DX es una continuación directa de *Supapoon*, un juego de tipo *Breakout* o *Arkanoid* comentado en el número 1 de estos extras.

La jugabilidad continúa con la simplicidad del juego anterior, tenemos que romper bloques y eliminar caras amarillas al mismo tiempo que evitamos los peligros. La novedad más llamativa de este juego es la inclusión de un modo versus (para dos jugadores o para un jugador contra la consola).



Este juego está en japonés, pero es bastante fácil moverse por sus menús. El menú principal nos da cuatro opciones: modo principal de 1 jugador, 1 jugador VS CPU, Jugador 1 VS Jugador 2 y tipo de sonido.

Si elegimos el modo principal aparecerá una nueva pantalla con las siguientes opciones: dificultad, número de vidas y password (las bolas de colores). Si elegimos uno de los modos Versus veremos otra pantalla donde podremos elegir nivel de dificultad (fácil, normal, difícil).



SUPER BOMBERMAN 4

Género: Habilidad/Acción

Jugadores: 1 a 5

Año: 1996

Formato: Cartucho

Desarrollador: Produce Co.

Publicado por: Hudson Soft

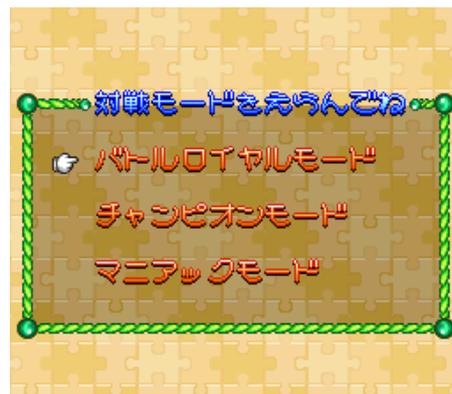


Los tres primeros *Super Bomberman* llegaron a occidente (el tercero solo a Europa) pero lamentablemente el resto de la serie se quedó en Japón.

Super Bomberman 4 es muy similar a los anteriores, pues nos ofrece un modo principal donde superamos niveles y nos enfrentamos a jefes (podemos continuar con Password) y el incombustible modo batalla que se puede jugar individualmente o por parejas y permite hasta 5 jugadores. Hay tres tipos de Batalla: Battle Royale (la de siempre), Champion Mode (contra los Bomber Kings) y Maniac Mode (donde podemos elegir que ítems aparecen y cuantos impactos aguanta cada personaje).



El menú principal está en inglés. Si entramos en el menú de batalla veremos 3 opciones: Battle Royal, Champion Mode y Maniac Mode. En las opciones de Batalla podremos elegir la dificultad, el número de rondas, el tiempo, si queremos muerte súbita, si queremos que los eliminados disparen bombas desde el margen y si queremos que haya minijuego de premio para el campeón.



SUPER DRIFT OUT

World Rally Championships

Género: Carreras

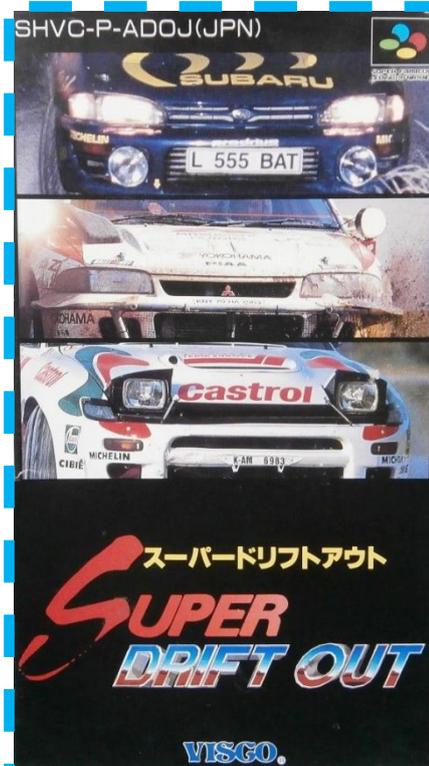
Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Dragnet

Publicado por: Visco Corporation



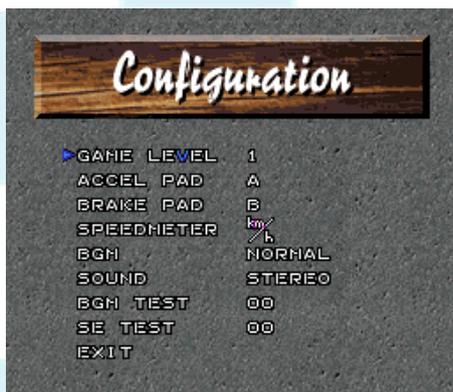
Super Drift Out es el tercer juego de la saga *Drift Out* y el primero en aparecer en Super Famicom.

Nos encontramos ante un juego de carreras con vista aérea, donde podemos controlar coches de marcas tan conocidas como Toyota o Lancia. Su jugabilidad es bastante sencilla, pero dominar los diferentes tipos de terreno (tierra, nieve, asfalto) y recorrer sus rebuscados circuitos sin perder el control del coche y logrando un buen tiempo es otra cosa muy diferente.

Los modos de juego son bastante típicos (campeonato, práctica...) pero también hay un editor de circuitos bastante fácil de usar, que puede alargar la vida útil del juego más de lo que parece.

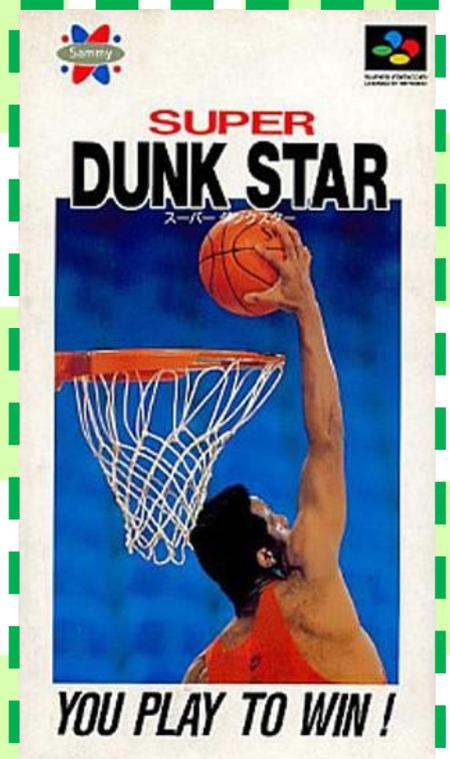


Super Drift Out tiene todos los menús en inglés, de manera que se puede disfrutar de todos sus modos de juego plenamente sin ninguna complicación.



SUPER DUNK STAR

Género: Deportes (Baloncesto) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1993 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: C-Lab **Publicado por:** Sammy



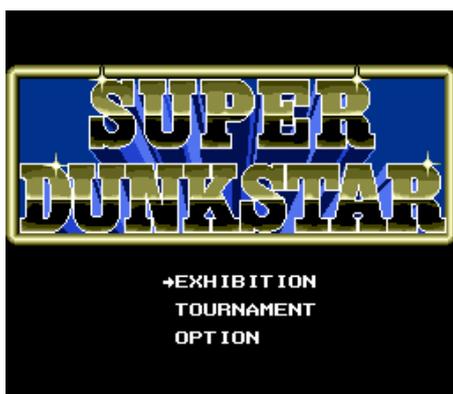
Super Dunk Star es otro de esos juegos deportivos que pese a ser perfectos para el público de occidente nunca llegó a salir de Japón. El hecho de que este juego esté totalmente en inglés hace más rara esa decisión.

Este juego de baloncesto no es especialmente rápido y su jugabilidad requiere de cierta práctica (el árbitro está muy atento a todo). Una vez sepamos jugar con más soltura empezaremos a disfrutarlo y podremos hacer puntos de manera más ágil e impresionante, lo cual es fácil, pues el juego hace que los enfrentamientos bajo la canasta y los mates se vean con enormes ilustraciones.

En *Super Dunk Star* no hay licencias y todos los equipos son inventados, tampoco hay modos de juego especiales, solo partidos sueltos y un modo torneo.



El idioma predominante es el inglés. Tanto los textos importantes (los menús y las opciones), como el texto secundario (los comentarios del narrador deportivo) están en inglés.



SUPER F1 CIRCUS 2

Género: Carreras
Jugadores: 1
Año: 1993
Formato: Cartucho
Desarrollador: Cream
Publicado por: Nihon Bussan



Tercer juego de la saga *F1 Circus* en Super Famicom. La principal novedad de este juego con respecto a los anteriores es el cambio de perspectiva, pues en lugar de verse el coche desde arriba, se ve desde detrás, con un estilo más vistoso y también más habitual en los juegos de carreras de Super Nintendo.



El juego sigue el estilo de los anteriores, tenemos 16 circuitos diferentes y podemos modificar los diversos elementos del coche (ruedas, motor, volante...) con facilidad. Jugablemente no es demasiado complicado, aunque eso de arrancar el coche apretando el botón R al principio de las carreras si que es un poco raro.



Prácticamente todos los menús están en inglés (el menú de opciones está en japonés pero solo tiene opciones de sonido y poco más). Los menús de antes de las carreras también están en inglés y podemos ver diferentes opciones y datos (como el clima del circuito) y avanzar por ellos con los botones L y R.



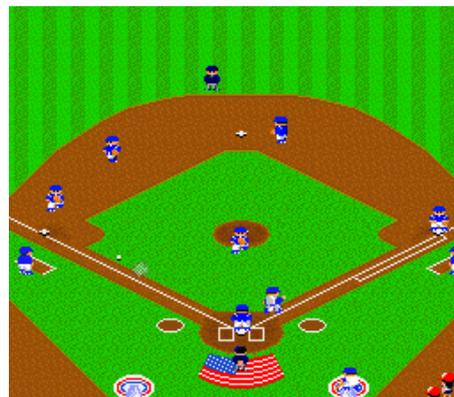
SUPER FAMISTA 2

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



Hay cinco juegos de la saga *Super Famista* en Super Famicom y solo el primero llegó a occidente (cambiando los sprites de los personajes cabezones por jugadores realistas) bajo el nombre *Super Batter Up*.

Super Famista 2 continua lo visto en su primera parte: personajes cabezones, gráficos sencillos y jugabilidad rápida y divertida. Los controles básicos son: Lanzar con A, subir o bajar el bate con L y R, batear normal (A) poner el bate para que la pelota rebote en el (X). Es bastante sencillo de primeras, pero tiene variantes que lo hacen más entretenido para los veteranos.



El juego está mayormente en japonés, pero hay algunos dibujos que nos ayudan a entender que es cada cosa. El menú principal nos deja elegir entre partido suelto, modo principal para un jugador, modo All Star, modo competición con sorteo, password y opciones. En opciones nos encontramos con la duración del partido en turnos (Innings) si queremos que los jugadores cometan errores o no, la siguiente opción creo que hace referencia a Called Game (cuando el árbitro cancela el partido) pero no estoy seguro, luego dos opciones de control automático para el jugador 1 y 2 y el tipo de sonido.



SUPER FORMATION SOCCER 95: della Serie A

Género: Deportes (Fútbol) **Jugadores:** 1 a 4
Año: 1995 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Human **Publicado por:** Human

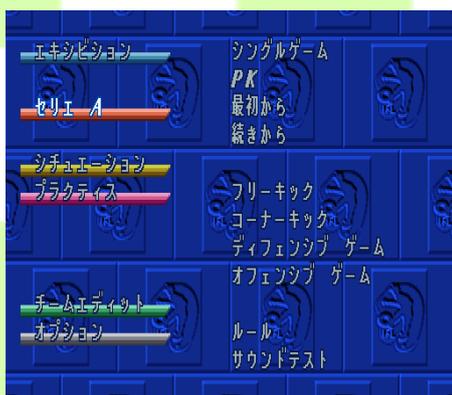


Cuarta parte de la saga *Super Formation Soccer*, esta vez centrada en equipos italianos. Existen dos variantes de este juego, pero en esencia son iguales, salvo por algunos detalles menores.

El estilo de juego es muy similar a lo visto en *Super Soccer*, pero con un control más pulido, con posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores, más opciones, la posibilidad de editar equipos y modos de entrenamiento.

Los anteriores juegos de la saga tenían todos los menús en inglés, lamentablemente este rompe esa tradición. En el menú inicial tenemos dos columnas, la izquierda con los modos de juego y la derecha con las variantes de cada uno, para hacerlo más fácil pondré el modo y entre paréntesis sus variantes. Exhibición (Partido y Penaltis), Serie A (empezar o continuar), modo escenario donde hay que ganar un partido en condiciones concretas, modo práctica (faltas, córners, juego defensivo y ofensivo) editar equipo, opciones (reglas y opciones de sonido).

Dentro de la pantalla de reglas nos encontramos con las siguientes: dificultad, tiempo, si queremos prórroga, tiempo de prórroga, fin de la prórroga (por tiempo, gol de oro), si queremos penaltis, si queremos fuera de juego, otra opción de fuera de juego que no entiendo, si queremos activar los textos del partido, los nombres de equipos y jugadores en italiano (recomiendo hacerlo) y si queremos música.



SUPER GUSSUN OYOYO

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollado por: Kan's

Publicado por: Banpresto



Super Gussun Oyoyo es la versión de Super Famicom de *Gussun Oyoyo* que apareció en máquina recreativa en 1993.

En este juego tenemos que hacer el camino para que un personaje (que irá moviéndose lentamente), llegue a la salida del nivel. Para hacerlo iremos usando unas piezas que caerán del cielo, pero habrá que tener mucho cuidado pues con ellas podemos aplastar al personaje y perderemos una vida (aunque también podemos aplastar a los enemigos). A veces nos darán bombas que podemos usar para romper bloques o matar enemigos. Si tardamos mucho, el nivel del agua subirá y nos matará. Además del modo principal (para 1 o 2 jugadores), hay modo versus y editor de niveles.



El juego está en japonés. En la pantalla de título, si presionamos arriba o abajo elegiremos el modo de juego. El escrito en rojo es empezar a jugar, tras elegirlo nos saldrá el listado de niveles que van de fáciles a difíciles. El verde el modo versus (tendremos que elegir la dificultad de cada jugador), el amarillo el modo para crear niveles y el azul las opciones (dificultad, continuaciones, tipo de sonido y test de sonido).

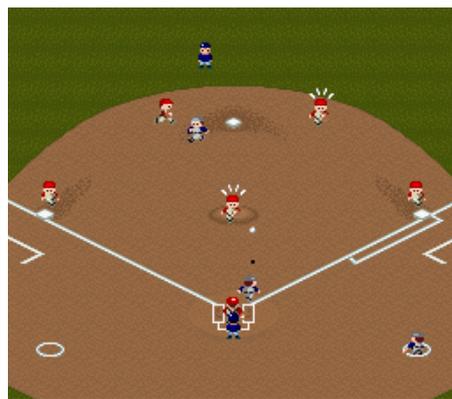


SUPER KOUKOU YAKYUU

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



Super Koukou Yakyuu: Ichikyuu Jikkon es un juego de béisbol donde controlamos equipos de instituto y tenemos que mejorarlos a base de ganar campeonatos. Nuestro equipo mejorado puede ser usado en los otros modos de juego si cargamos la partida. A la hora de jugar es muy fácil ya que se batea y lanza con los botones X o A (que podemos acompañar con direcciones para darle efecto).



Los menús están en japonés. El menú principal nos muestra lo siguiente: Modo Verano (el modo principal para un jugador), Modo Primavera, Partido contra la consola, Partido contra otro jugador y Opciones.

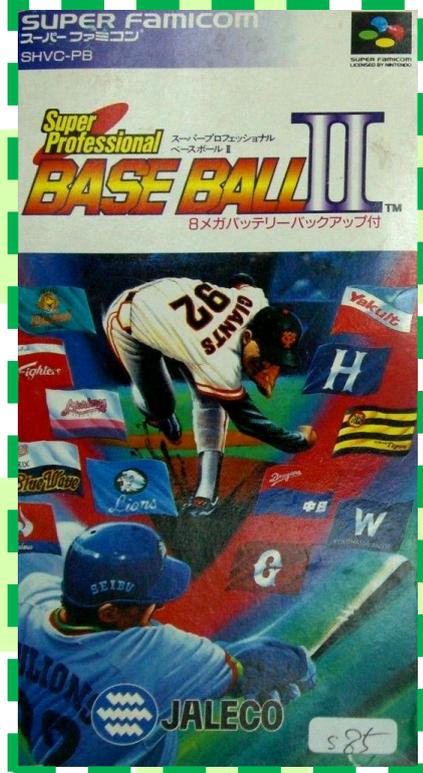
En el modo Exhibición nos dejarán elegir nuestra partida o participar con un equipo genérico (la opción de abajo del todo). A la hora de elegir equipo, primero tenemos que seleccionar una zona de Japón y después uno de los equipos que aparecen en la lista. Antes del partido podemos hacer cambios en el equipo.

En Opciones podemos ver: Movimiento de los jugadores, Modo (hay que elegir entre Real y Simulador), la configuración de botones, si queremos que haya errores, viento, Called Game y salir de Opciones.



SUPER PROFESSIONAL BASEBALL 2

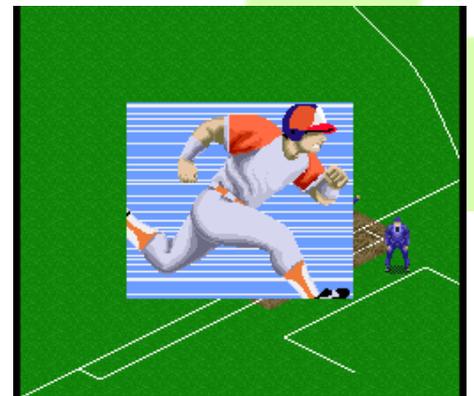
Género: Deportes (Béisbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1992 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: TOSE **Publicado por:** Jaleco



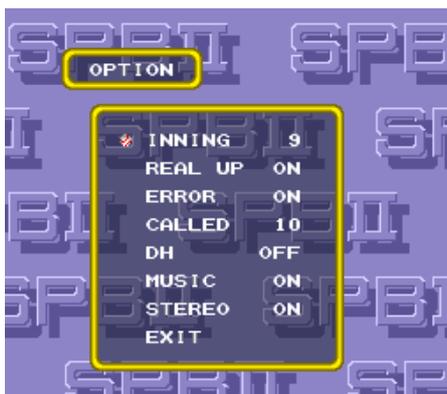
Super Professional Baseball llegó a occidente como *Super Bases Loaded*, sin embargo fue *Super 3D Baseball* el elegido para convertirse en *Super Bases Loaded 2*, de manera que *Super Professional Baseball II* no salió de Japón.

Nos encontramos ante el típico juego de béisbol en cuanto a opciones y controles, pero tiene un par de rarezas a nivel visual. La primera es que la cámara nos muestra el juego desde un ángulo diferente a lo que solía ser habitual, pues vemos al lanzador de espaldas y cerca de la cámara y al bateador de frente, a lo lejos y la segunda es la inclusión de animaciones en momentos concretos para darle algo de interés a ciertas jugadas.

Super Professional Baseball II es un juego sencillo y divertido e incluso nos deja editar los equipos.



Los menús están en inglés (incluso el de opciones). Obviamente hay algo de texto en japonés, como los nombres de los equipos y jugadores, pero aun así no es nada complicado y el título del menú está en inglés para que sepamos lo que estamos eligiendo.



SUPER SOUKOBAN

Género: Puzzle

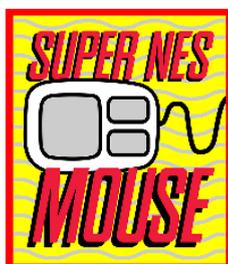
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollado por: Thinking Rabbit

Publicado por: Pack-In-Video

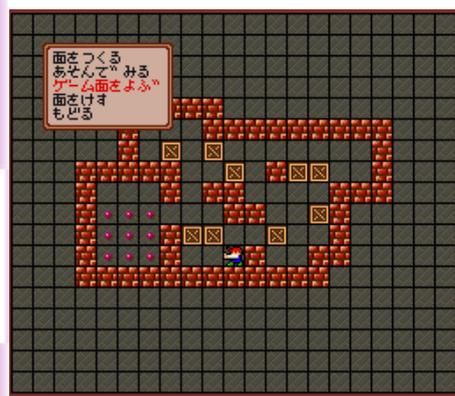


Soukoban es un juego que ha aparecido para ordenadores y consolas. Algunas versiones (como la de Game Boy) llegaron a occidente bajo el nombre *Boxxle*, pero la de Super Famicom se quedó en Japón.

El juego trata de mover cajas hasta dejarlas en el lugar marcado con un punto rojo, cuando las hemos puesto todas en su lugar pasamos de nivel. La dificultad va en aumento de manera notable y además hay un límite de pasos que podemos dar así que hay que pensar antes de mover (usando L y R podemos rebobinar y avanzar los pasos hechos). El juego incluye un modo versus para dos jugadores (donde la pantalla no deja de girar) y un editor de puzzles (donde podemos usar el ratón de SNES si queremos).



El menú tiene 3 opciones: 1 jugador, versus y editor de puzzles. Si elegimos un jugador tendremos que elegir puzzle (con L y R pasamos de página), si pausamos durante la partida veremos varias opciones como reiniciar el puzzle, salir o volver al menú principal. En el modo versus elegimos personaje y jugamos. En el editor tenemos varias opciones: Editar, probar el puzzle, cargar un puzzle establecido, borrarlo todo y salir.



SUPER TETRIS 3

Género: Puzle

Jugadores: 1 a 4

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: TOSE

Publicado por: Bullet Proof Software



Otro juego de Tetris que lamentablemente se quedó en Japón. Como curiosidad decir que se lanzó un multimap de color rojo, a conjunto con la caja de este juego.



Super Tetris 3 nos ofrece cuatro maneras de jugar: Tetris clásico, Sparkliss (similar a Bombliss, donde al hacer líneas las piezas electricas explotan y eliminan fichas, si juntamos 4 bloques electricos la explosión será más grande), Magicaliss (como Tetris, pero las piezas cambian de color al girarlas y tenemos que intentar hacer líneas del mismo color) y Familiss (un Tetris especial para 4 jugadores).

Podemos encontrar diversos modos de juego para uno o dos jugadores y todos nuestros progresos se graban en la pila del cartucho.



Este juego tiene todos los menús en inglés, es perfectamente jugable sin tener ni idea de japonés.



SUPER UNO

Género: Cartas/Tablero

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Tommy

Publicado por: Tommy



Super Uno está basado en el juego de cartas llamado UNO y sigue las mismas normas. Al inicio de la partida se pondrá una carta (que tendrá un número y un color) y cada jugador tendrá que poner una carta que coincida en número o color, en caso de no tener ninguna, tendrá que sumar otra carta más a su mano del montón de cartas sin usar. El jugador que se quede sin cartas gana, pero antes, cuando le quede una carta, tendrá que decir UNO (para hacerlo, antes de lanzar la penúltima carta, hay que darle al botón B y elegir la primera opción del menú que aparece). Hay cartas especiales para fastidiar a los otros jugadores como la SKIP (esquiva el turno del siguiente) Reverse (se invierte el orden de los turnos) y las fatídicas cartas que suman más cartas al jugador siguiente. Además del modo de cartas normal, hay un modo tablero donde podremos participar en minijuegos.



El menú principal tiene dos opciones: Jugar y tutorial. Si entramos en jugar nos dejarán elegir el número de jugadores (1 o 2) y tras eso el modo de juego (normal, por equipos o el modo de tablero). Tras elegir un modo veremos más opciones tales como el número de participantes, elegir el personaje y variantes del juego. En el modo tablero veremos varias opciones, la principal es la segunda que nos permitirá avanzar.



TACTICAL SOCCER

Género: Deportes (Fútbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: EA Victor

Publicado por: EA Victor



En el Extra número 1 hablé de *Zico Soccer*, un juego desarrollado por Electronic Arts Victor para el mercado japonés donde el fútbol era representado de una manera estratégica al tener que marcar con un puntero lo que queríamos que los jugadores hiciesen en lugar de controlarlos a ellos directamente.

Tactical Soccer es la secuela espiritual de ese juego y mantiene su particular jugabilidad basada en marcar las acciones de nuestros jugadores moviendo y marcando con nuestro puntero en el campo que aparece en la parte inferior de la pantalla. Pese a perderse la compatibilidad con el ratón de SNES que si había en *Zico Soccer*, *Tactical Soccer* añade mejoras jugables como que ahora se usan más botones para poder hacer acciones concretas de manera más sencilla y que se puede jugar a dos jugadores.



Prácticamente todo el texto está en inglés (incluyendo el menú principal y el de opciones). El japonés hace presencia en algunos momentos (como en los nombres de los jugadores) pero no influye demasiado.



THE GREAT BATTLE III

Género: Beat'em up

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Sun L

Publicado por: Banpresto



The Great Battle III es otro de los muchos juegos de la saga Compati Hero que pueblan el catálogo de Super Famicom. Ultraman, Gundam, Kamen Rider y Fighter Roar vuelven a protagonizar un beat'em up, pero esta vez con una temática más fantástica y medieval.

Mientras jugamos podremos cambiar de personaje con el botón SELECT. El botón Y sirve para pegar (si lo mantenemos presionado haremos un ataque especial), el botón B sirve para saltar, el X para cubrirnos. Durante el juego encontraremos tiendas donde podremos comprar objetos (magias, pociones...) que podremos elegir mientras jugamos con los botones L y R y usaremos con el botón A.



La historia está en japonés y los menús también aunque no son muy complicados. En el menú principal tenemos 3 opciones: jugar, password y opciones. Si entramos en el jugar nos dan tres opciones: 1 jugador, 2 jugadores y modo versus. Si entramos en opciones vemos: dificultad, controles, test de sonido, tipo de sonido y si queremos que los jugadores se puedan pegar entre ellos o no (viene que si por defecto).



TSUPPARI OOZUMOU

Risshinshusse Hen

Género: Lucha (Sumo)

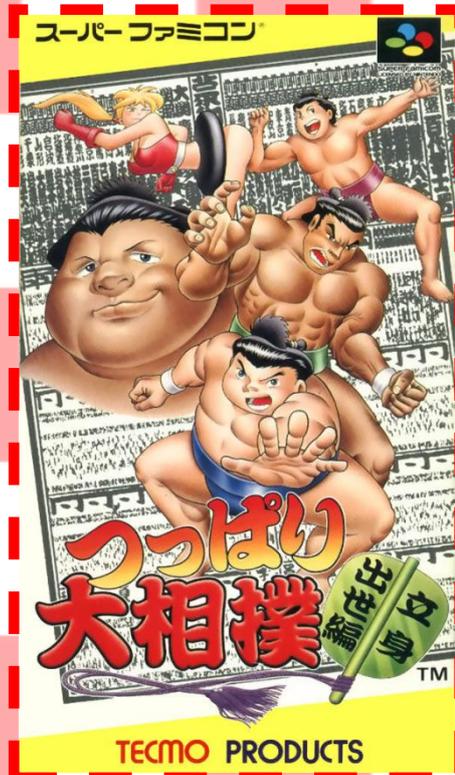
Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Formato: Cartucho

Desarrollador: Tecmo

Publicado por: Tecmo

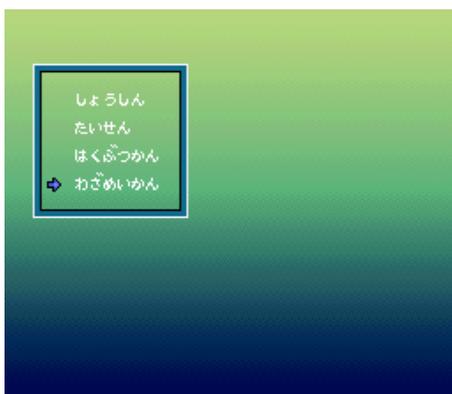


Hay bastantes juegos de sumo en Super Famicom y todos se quedaron en Japón. Muchos de ellos son bastante serios en apariencia, otros son más desenfadados, como este juego (donde incluso hay una chica como luchador secreto) que pertenece a la saga *Tsuppari Oozumou*.

Una vez en el combate, nuestro personaje puede cargar al rival (adelante+B), pegar al rival (Y) o agarrarle (Y cerca del rival). Cuando le agarremos podemos moverlo hacia atrás, levantarlo o arrastrarlo (todo se hace con una dirección+botón de pegar). Cuando la barra del rival quede vacía, podremos eliminarlo.



Todo está en japonés, pero los menús no son tan molestos como en otros juegos de sumo. Las opciones principales son jugar modo promoción (elegimos sumo, le ponemos nombre y vamos derrotando rivales), modo enfrentamiento (elegimos si jugamos solos o contra el segundo jugador, el escenario y a luchar) y dos modos de consulta tipo museo, que no me ha quedado muy claro para que sirven.



TSUYOSHI SHIKKARI SHINASAI

Taisen Puzzle-Dama

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Formato: Cartucho

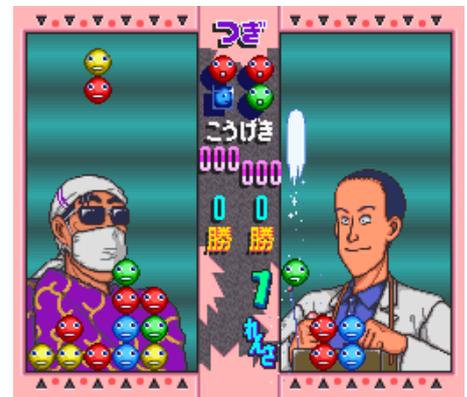
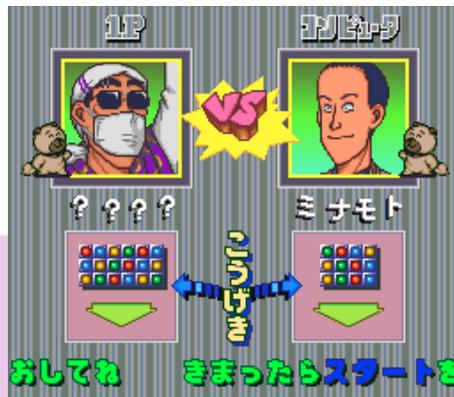
Desarrollado por: Konami

Publicado por: Konami

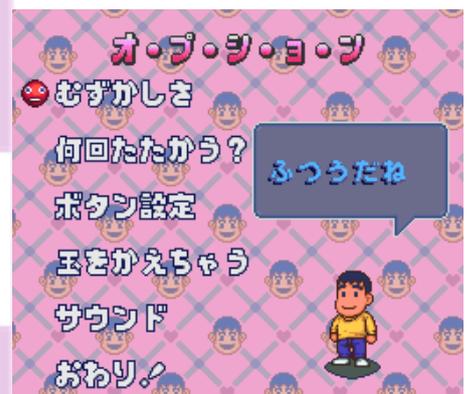
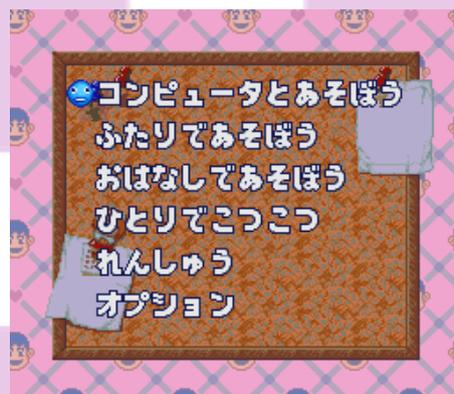


Este juego está basado en el manga *Tsuyoshi Shikkari Shinasai* y es otro juego de puzzle del tipo *Puyo Puyo*.

Nuestro personaje (hay varios a elegir y un par de ellos son secretos) tiene que ir juntando caras del mismo color para que desaparezcan, si hacemos varios grupos a la vez, o provocamos combos, le mandaremos caras encerradas al rival. Las caras encerradas se “abren” al hacer desaparecer caras a su lado. Cada personaje lanza las caras encerradas de manera diferente, de modo que es muy recomendable echar un vistazo a cada uno para saber cual os conviene más según vuestra forma de jugar.



Los textos del juego están en japonés, pero los menús son fáciles de entender. El menú principal nos da las siguientes opciones: 1 jugador, modo Versus para dos jugadores, Historia, Práctica, modo versus para 1 jugador y opciones. En el menú de opciones podemos modificar la dificultad, el número de rondas, los controles, el número de colores diferentes en las piezas (de 4 a 6) y el tipo de sonido (mono o estéreo).



UMI TSURI MEIJIN: SUZUKI HEN

Género: Deportes (Pesca)

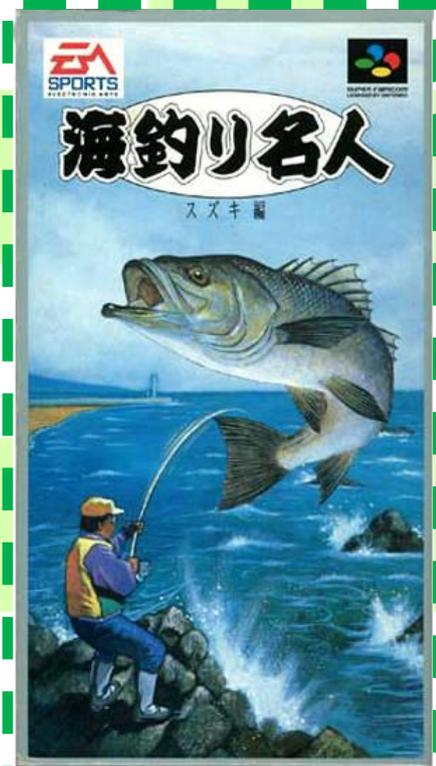
Jugadores: 1

Año: 1994

Formato: Cartucho

Desarrollador: A-Wave

Publicado por: EA Sports Victor



Umi Tsuru Meijin: Suzuki Hen es un juego de pesca publicado por la rama japonesa de EA Sports. Al empezar elegiremos una zona de pesca y después nos moveremos por sus diferentes partes tratando de conseguir los mejores peces (ya sea en el modo torneo o en el modo libre). El botón A sirve para lanzar el cebo (calcularemos la fuerza y luego el ángulo). L y R permiten mover a nuestro pescador. Izquierda, derecha, arriba y abajo sirven para elegir donde lanzar el cebo y luego para mover la caña o la pose del pescador (conviene hacer caso a la flecha que sale en la parte inferior-izquierda), A y B se usan para recoger sedal y el botón Y para sacarlo del agua. Si presionamos SELECT veremos el menú de pesca.



El juego tiene texto en japonés y en inglés. Afortunadamente el inglés está principalmente en los menús (que es lo que nos interesa). Si presionamos SELECT mientras pescamos aparecerá un menú donde con L y R podemos movernos por 4 submenús con los datos de la zona, cambiar elementos de la caña, ver récords, y modificar algunos elementos, como la música o la hora del día. Hay algunos textos más en japonés, pero suelen ser informativos (resultados del torneo, datos de los peces pescados...).



UMIHARA KAWASE

Género: Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1994

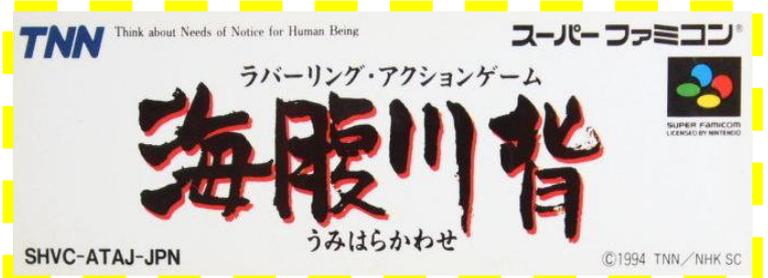
Formato: Cartucho

Desarrollador: Atelier Double

Publicado por: TNN



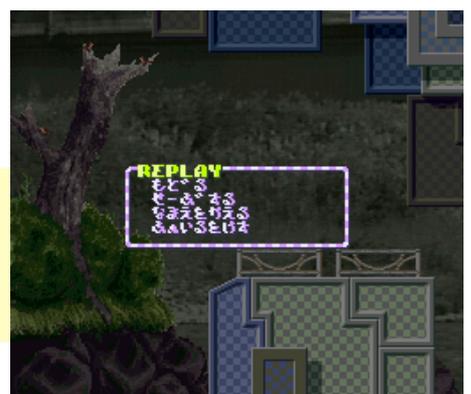
Umihaba Kawase es uno de los juegos japoneses que pasaron de desconocidos a tener cierto culto hace unos años, supongo que por su curiosa propuesta y su endiablada jugabilidad.



En este juego de plataformas controlamos a una niña que usa una cuerda de pescar para desplazarse por el escenario (es un concepto relativamente similar a *Bionic Commando*). La cuerda también sirve para atontar a enemigos y arrastrarlos hacia nosotros (o tirarlos por precipicios). La clave para progresar en este juego es dominar las físicas, ya que si saltamos y agarramos la cuerda en el techo, nuestro personaje caerá, tomará impulso y subirá hacia arriba, permitiendo alcanzar plataformas que parecían imposibles. Es un juego que requiere paciencia, pero vale la pena jugarlo.



El menú principal está en inglés. Sus opciones son empezar a jugar y ver repeticiones, en ese menú veremos: volver, ver repetición, grabar, renombrar y borrar. Si pausamos y presionamos SELECT veremos otro menú de repeticiones en japonés muy similar al anterior (volver, grabar, renombrar y borrar).



UNDERCOVER COPS

Género: Beat'em up

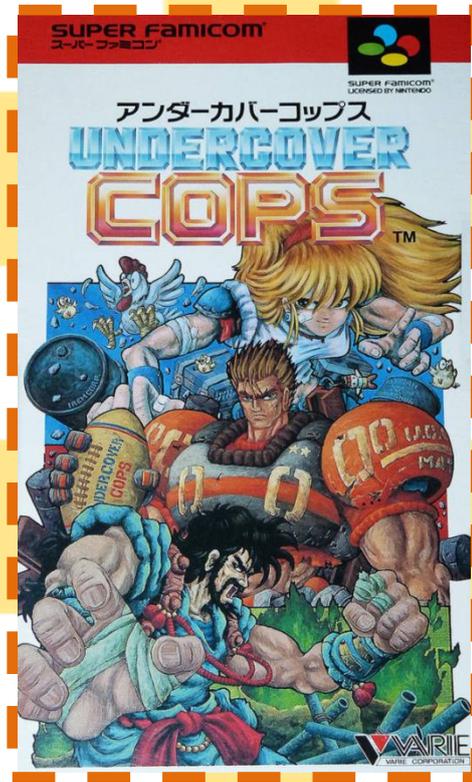
Jugadores: 1

Año: 1995

Formato: Cartucho

Desarrollador: Irem

Publicado por: Varie



Undercover Cops apareció en arcade y luego para Super Famicom. Quizás os suene el nombre debido a que es uno de los juegos exclusivos de Super Famicom que más popularidad ha ido ganando con el paso del tiempo, en gran parte debido a sus vistosos gráficos y a que pertenece a un género donde el texto no es demasiado habitual. Este juego iba a ser lanzado en Estados Unidos, pero finalmente se canceló.

El botón Y sirve para pegar, el B para saltar y el A (o Y+B) para hacer el ataque especial. Los personajes pueden correr si presionamos dos veces la misma dirección y atacar mientras corren. Durante el juego encontraremos armas que podremos usar para atacar a los enemigos. Los personajes tienen diferentes valores de velocidad y fuerza, como suele ser habitual en este tipo de juego.

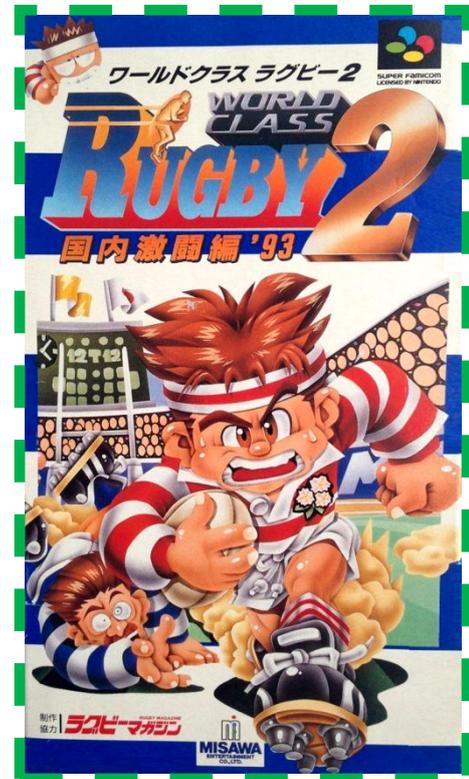


El menú principal y el de opciones están en inglés, así que el idioma no es problema.



WORLD CLASS RUGBY 2

Kokunai Gekitou Gen 93



Género: Deportes (Rugby)	Jugadores: 1 o 2
Año: 1994	Formato: Cartucho
Desarrollador: Denton Designs	Publicado por: Misawa



World Class Rugby 2 – Kokunai Gekitou Gen 93 es un juego de rugby exclusivo de Japón, pese a que su primera parte si fue lanzada en Europa.

Los controles del juego son sencillos (A y B pasan el balón, X e Y chutan) pero una vez dentro del partido veremos que no es tan fácil como parece. Cuando haya jugadas a balón parado aparecerá un menú donde podremos elegir una jugada ensayada, que la consola hará automáticamente (afortunadamente las jugadas están dibujadas y podemos saber lo que elegimos).



Aunque hay algo de japonés, los menús del juego están en inglés. Modificar las opciones de juego (viento, clima, tiempo de juego) es bastante fácil gracias a que los menús tienen dibujos explicativos. Aunque si conviene acordarse de modificar antes del partido cuantos jugadores van a jugar, ya que por defecto suele venir consola VS consola.



ZENKOKU KOUKOU SOCCER

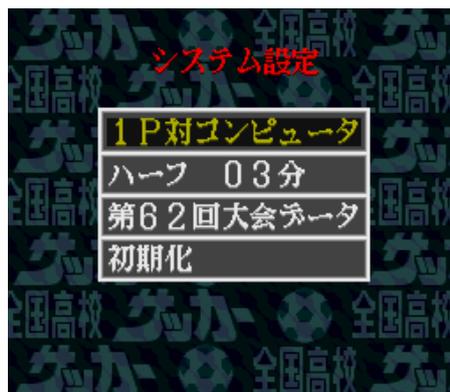
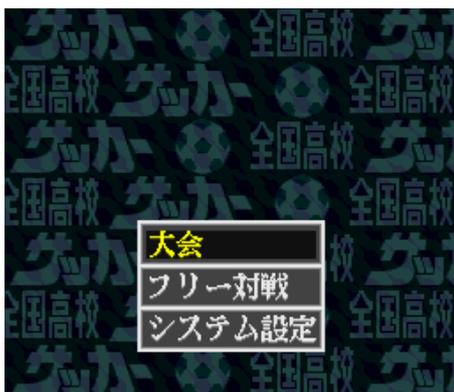
Género: Deportes (fútbol) **Jugadores:** 1 o 2
Año: 1994 **Formato:** Cartucho
Desarrollador: Affect **Publicado por:** Yojigen



Zenkoku Koukou Soccer es el primer juego de una trilogía de juegos de fútbol centrados en equipos de instituto japoneses. Para elegir un equipo tendremos que seleccionar la parte de Japón donde está y luego el equipo en sí. En el modo principal podemos editar nuestro equipo y guardarlo para poder usarlo en otros modos. A la hora de jugar se usan principalmente los botones A y B y enseguida notaremos que el juego es algo más tosco que otros, imagino que para representar que son jugadores jóvenes.



Los menús de este juego están en japonés y son algo confusos. En el menú principal tenemos: torneo, exhibición y opciones. Dentro de opciones tenemos elegir el tipo de partida (contra la consola o contra el segundo jugador) el tiempo de cada parte, una opción que no he sido capaz de descifrar y borrar los perfiles guardados. Al elegir un modo de juego nos dejarán elegir un perfil o jugar sin usar ninguno (la última opción). En el modo torneo aparecerá la pantalla de editar el equipo donde nos salen varias opciones: jugar, editar nombres, editar los valores de los jugadores, la formación y el color de la ropa.



Próximamente:

ENTANA

DE **SUPER FAMILICOM** A
スーパーファミコン

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 4

Con más de 70 juegos comentados



Ranma ½ Chougi Ranbu Hen



Donald Duck no Mahou no Boushi



Dharma Dojo



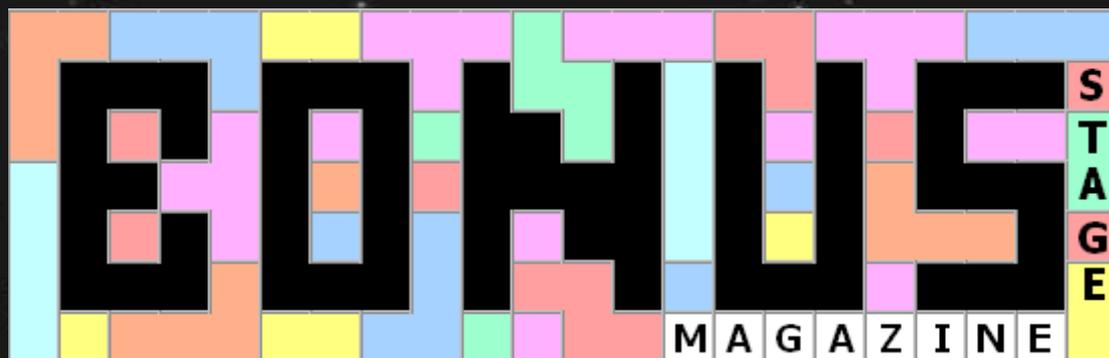
New Yatterman



Soukou Kihei Votoms



Yuujin no Furi Furi Girls



2018

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