

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

# ENTANA

JULIO 2018

EXTRA NÚMERO 2



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

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 2

**Más de 60 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES**

GON – SUPER BACK TO THE FUTURE 2 – KIRBY KIRA KIRA KIDS  
TETRIS BATTLE GAIDEN – KING OF DEMONS – FLYING HERO  
GANBARE GOEMON 2 – POWER LODGE RUNNER – MARIO PICROSS

**BONUS STAGE MAGAZINE – EXTRA Nº 2 –**  
**Juegos de Super Famicom para tu Super Nintendo – VOLUMEN 2 –**

**INDICE**

Introducción .....	03	Nichibutsu Arcade Classics 2 .....	40
Descripción general .....	04	Oekaki Logic .....	41
Formato del juego .....	05	Olivia's Mystery .....	42
Clasificación de los juegos .....	06	Pikinya .....	43
Índice de juegos por género .....	09	Pipe Dream .....	44
Astral Bout 2 .....	10	Power Lode Runner .....	45
Battle Master .....	11	Sailor Moon R .....	46
Battle Pinball .....	12	Sanrio World Smash Ball .....	47
Battle Soccer .....	13	Shin Nippon Pro Wrestling 94 .....	48
Choujiku Youkusai Macross .....	14	Shounen Ashibe .....	49
Crayon Shin-Chan Nagagutsu Dobon .....	15	Super Back to the Future 2 .....	50
Cu-On-Pa .....	16	Super F1 Circus Limited .....	51
Death Brade .....	17	Super Final Match Tennis .....	52
Dossun Ganseki Battle .....	18	Super Fire Pro Wrestling 3 .....	53
Final Stretch .....	19	Super Fire Pro Wrestling Special .....	54
Flying Hero .....	20	Super Formation Soccer 94 .....	56
Galaxy Wars .....	21	Super Loopz .....	57
Ganbare Goemon 2 .....	22	Super Mad Champ .....	58
Genocide 2 .....	23	Super Tekkyu Fight .....	59
Gon .....	24	Super V. G. ....	60
GT Racing .....	25	Sutobasu Yarou Show 3 on 3 .....	61
Hashire Hebereke .....	26	Table Game Daisyugo .....	62
Human Baseball .....	27	Tetris Battle Gaiden .....	63
J. League Soccer Prime Goal .....	28	The Great Battle 2 Gaiden.....	64
J. League Super Soccer 95 .....	29	The King of Rally .....	65
Keeper .....	30	Tsuri Tarou .....	66
Kidou Butoden G-Gundam .....	31	UFO Kamen Yakisoban .....	67
Kidou Senshi V-Gundam .....	32	Ultra Seven .....	68
Kirby no Kira Kira Kids .....	33	Ushio no Tora .....	69
Magical Pop N .....	34	VS Collection .....	70
Majuu Ou – King of Demons .....	35	Yokai Buster Ruka .....	71
Mario's Super Pricross .....	36	Yu Yu Hakusho Tokubestu Hen .....	72
Melfand Stories .....	37	Zen Nippon Pro Wrestling Dash .....	73
Multi Play Volleyball .....	38	Zen Nippon Pro Wrestling Fight Da Pon! .....	74
Nangoku Shonen Papuwa-Kun .....	39	Zero-4 Champ RR .....	75

## INTRODUCCIÓN

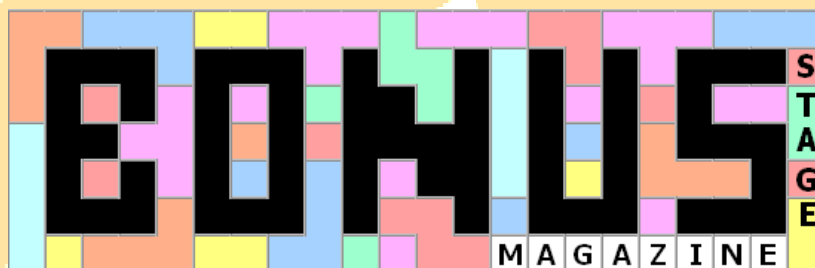
Tras acabar el primer Extra, *De Super Famicom a Super Nintendo Volumen 1*, me quité un gran peso de encima y además vi que la recepción fue bastante buena, así que al poco tiempo empecé a escribir este volumen 2.

Por si alguien no ha leído el primer volumen, estos Extras intentan dar a conocer juegos japoneses de Super Nintendo que se pueden disfrutar sin tener ni idea de japonés. La idea es comentar juegos explicando un poco como se juega y traducir los menús en caso que sea necesario (algunos juegos tienen menús en inglés o medio en inglés).

Si un juego basa su jugabilidad en el texto de manera invariable (como los RPGs) no es incluido en estos especiales por motivos obvios. De manera que me centro en otros géneros más accesibles como plataformas, lucha, puzle, deportes, matamarcianos...etcétera.

Ahora que he terminado este segundo número, me he dado cuenta de que los juegos que a priori parecen más sencillos, pueden llegar a ser una pesadilla. Por ejemplo, yo pensaba que los juegos más tediosos serían aquellos que usan mucho texto durante la partida, pero a la hora de la verdad no ha sido así. Los peores juegos están siendo los deportivos, debido a que algunos tienen muchísimas opciones en japonés y cuesta mucho probar lo que es cada cosa, incluso con la ayuda del compañero El Mestre, que afortunadamente sabe japonés, sigue siendo algo realmente tedioso y en ocasiones, ni entre los dos podemos aclarar las dudas que dejan determinados textos, de manera que prefiero apartar el juego a incluirlo en el Extra.

También han sido una pesadilla los juegos que tienen menús nada intuitivos y confusos. En este número hay un claro ejemplo de ese tipo de juego, *Super Fire Pro Wrestling 3*, cuyos menús he tenido que explicar uno a uno y no he llegado a quedar del todo satisfecho con el resultado final, pese a dedicarle dos páginas en lugar de una.



Recordad que podéis descargar estos Extras y la revista retro **Bonus Stage Magazine** desde nuestro 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 "BONUS STAGE" está etiquetado con un "1" en un círculo verde. Debajo de él se encuentra una tabla de datos con una celda central etiquetada con un "2" en un círculo verde. A la izquierda de la tabla hay un icono de un ratón etiquetado con un "5" en un círculo verde. A la derecha de la tabla hay una pegatina del juego etiquetada con un "4" en un círculo verde. A la derecha de la pegatina hay una foto de la caja del juego etiquetada con un "3" en un círculo verde. La caja del juego muestra el logo de Nintendo Super Famicom, el título "BONUS STAGE MAGAZINE" y una imagen de un personaje. En la parte inferior de la caja se lee "スーパーFXチップ搭載" y "SHVC-FO".

**A**

**B**

## FORMATO DEL JUEGO

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

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

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



**Cartucho:** Formato estándar, la mayoría de juegos de Super Famicom aparecieron en cartucho, incluso algunos juegos que 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. Normalmente sus juegos tienen BS al principio del título.



**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.



**Astral Bout 2**



**Fire Pro Wrestling Special**



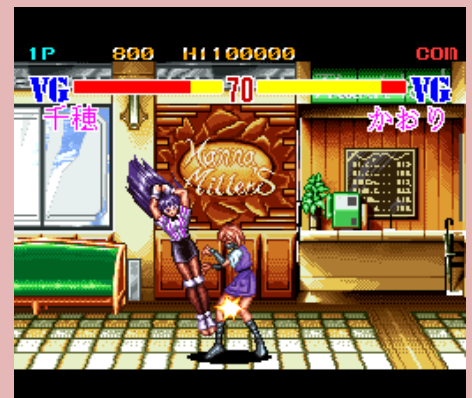
**Battle Master**



**Kidou Butoden Gundam**



**Death Brade**



**Super V.G.**

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 Final Match Tennis**



**Sanrio World Smash Ball**



**J. League Super Soccer 95**

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.



**Flying Hero**



**Majuu Ou**



**Choujiku Yousai Macross**

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.



**Nangoku Shonen Papuwakun**



**Sailor Moon R**



**UFO Kamen Yakisoban**

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).



**Ganbare Goemon 2**



**Magical Pop N**



**Yokai Buster Ruka**

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*).



**Tetris Battle Gaiden**



**Keeper**



**Kirby Kira Kira Kids**

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.



**Super Mad Champ**



**Hashire Hebereke**



**GT Racing**

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, pinballs, competiciones de minijuegos o incluso recopilatorios con juegos de diferente estilo.



**Vs. Collection**



**Battle Pinball**



**Power Lode Runner**

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 2 .....	10
Battle Master .....	11
Death Brade .....	17
Kidou Butoden G – Gundam .....	31
Shin Nippon Pro Wrestling 94 .....	48
Super Fire Pro Wrestling 3 .....	53
Super Fire Pro Wrestling Special .....	54
Super V.G. ....	60
Ultra Seven .....	68
Yu Yu Hakusho – Tokugetsu Hen .....	72
Zen Nippon Pro Wrestling Dash .....	73

## ACCIÓN

Genocide 2 .....	23
Kidou Senshi V Gundam .....	32
Melfand Stories .....	37
Nangoku Shonen Papuwa Kun .....	39
Sailor Moon R .....	46
UFO Kamen Yakisoban .....	67
Ushio no Tora .....	69

## PLATAFORMAS

Ganbare Goemon 2 .....	22
Gon .....	24
Magical Pop N .....	34
Shounen Ashibe .....	49
Super Back to the Future 2 .....	50
The Great Battle 2 Gaiden .....	64
Yokai Buster Ruka .....	71

## CARRERAS

Final Stretch .....	19
GT Racing .....	25
Hashire Hebereke .....	26
Super F1 Circus Limited .....	51
Super Mad Champ .....	58
The King of Rally .....	65
Zero-4 Champ RR .....	75

## DEPORTES

Battle Soccer .....	13
Human Baseball .....	27
J. League Soccer Prime Goal .....	28
J. League Super Soccer 95 .....	29
Multi Play Volleyball .....	38
Sanrio World Smash Ball .....	47
Super Final Match Tennis .....	52
Super Formation Soccer 94 .....	56
Sutobasu Yarou Show 3 on 3 .....	61
Tsuri Tarou .....	66

## PUZLE

Cu-On-Pa .....	16
Dossun Ganseki Battle .....	18
Keeper .....	30
Kirby no Kira Kira Kids .....	33
Mario's Super Picross .....	36
Oekaki Logic .....	41
Olivia's Mystery .....	42
Pikinya! .....	43
Pipe Dream .....	44
Super Loopz .....	57
Tetris Battle Gaiden .....	63

## DISPAROS

Choujikuu Yousai Macross – Scrambled Valkyrie .....	14
Flying Hero .....	20
Galaxy Wars .....	21
Majuu Ou – King of Demons .....	35

## VARIOS

Battle Pinball .....	12
Crayon Shin-Chan Nagagutsu Dobon .....	15
Nichibutsu Arcade Classics 2 .....	40
Power Lode Runner .....	45
Super Tekkyu Fight! .....	59
Table Game Daisyugo .....	62
VS Collection .....	70
Zen Nippon Pro Wrestling Fight Da Pon! .....	74

# ASTRAL BOUT 2

## The Total Fighters

**Género:** Lucha

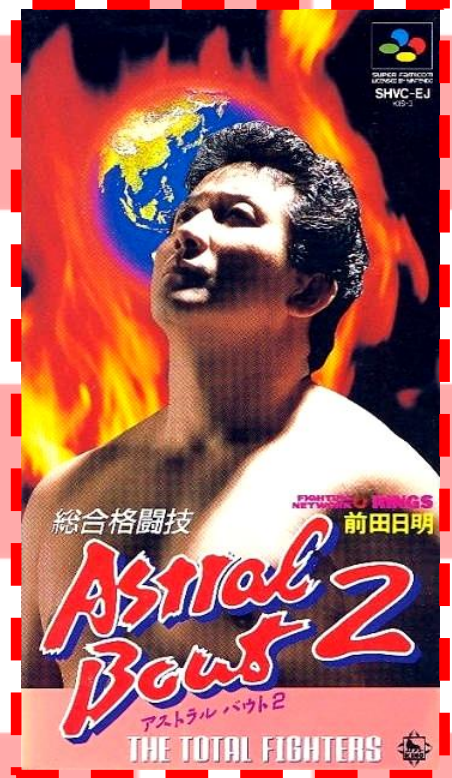
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** A-Wave

**Publicado por:** King Records



*Sougou Kakutougi: Astral Bout 2 The Total Fighters* es la secuela de *Astral Bout* (comentado en el volumen anterior) y mantiene su esencia como juego de artes marciales, mejorando la profundidad de los combates.

Cada luchador posee ataques propios de su estilo de lucha (que hará con los botones A, B, X, Y) los botones L y R se usan para combos y hacer variaciones de los ataques (como patadas voladoras). Durante el combate podemos ver que hay un muñeco al lado de la barra de vida y marca los puntos vitales de nuestro personaje y su evolución durante el combate. El combate puede acabar por KO, por cuenta atrás o por abandono (generalmente tras una llave de sumisión cuando el personaje tiene poca vida).



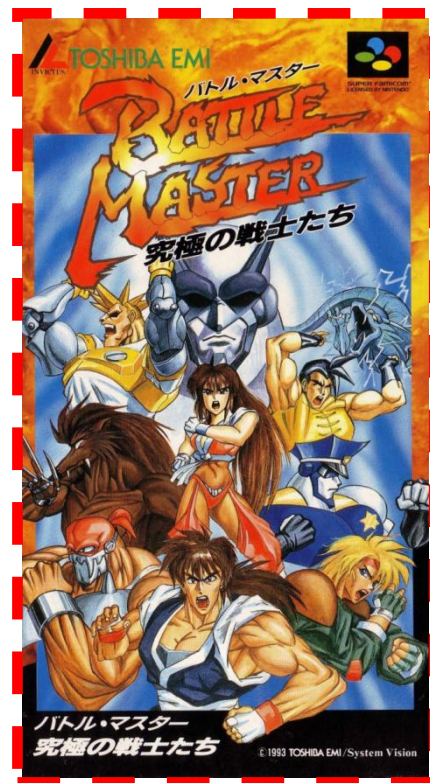
Pese a contener algunas partes en japonés, los menús de este juego están mayormente en inglés, de manera que no es muy difícil moverse por él y modificar las reglas.



# BATTLE MASTER

## Kyukyoku no Senshitachi

**Género:** Lucha **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1993 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** System Vision **Publicado por:** Toshiba EMI



*Battle Master Kyukyoku no Senshitachi* es uno de los muchos juegos de lucha que aparecieron durante la primera mitad de los años 90 debido al éxito de *Street Fighter II*.

Como suele ser habitual en estos juegos, cada personaje tiene 3 botones de puñetazo y patada con fuerza y velocidad variable (a más fuerte, más lento). Los ataques especiales se hacen de manera similar a los de *Street Fighter II*. Hay 8 personajes diferentes, que obedecen más o menos a los estándares de la época (aunque también hay algunos fuera de lo común, como el hombre lobo) a los cuales podemos sumar uno oculto si hacemos un truco en el modo versus.



Pese a incluir algo de texto en japonés, casi todo el juego (incluyendo los menús) está en inglés.



# BATTLE PINBALL

**Género:** Pinball

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Banpresto

**Publicado por:** Banpresto

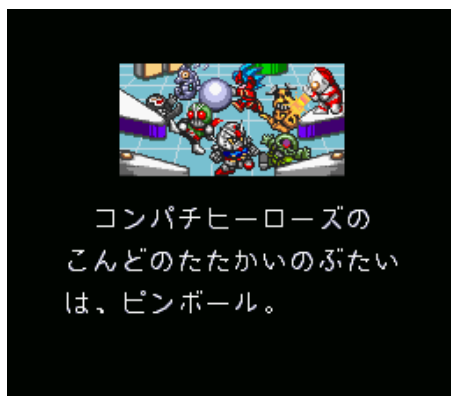


*Battle Pinball* es otro juego de la saga Compa-ti Hero de Banpresto, así que una vez más, volveremos a ver a *Ultraman*, *Gundam*, *Kamen Rider* y *Fighter Roar* en su versión caricaturesca.

Nos encontramos ante un juego de pinball donde podemos elegir inicialmente entre 4 mesas (una para cada personaje principal) cada una con una temática diferente. Pese a que inicialmente solo vemos un trozo de cada mesa, están formadas por diferentes pantallas en las cuales podemos activar diferentes elementos para obtener puntos (por ejemplo podemos hacer que aparezca Ultraman y acabe con el enemigo que aparece en la ciudad) o enfrentarnos a diferentes jefes.



Prácticamente no hay texto en el juego, la pantalla de elegir mesa tiene los nombres en japonés, pero nos podemos guiar por los dibujos y el poco texto que aparece mientras jugamos suele estar en inglés.



# BATTLE SOCCER

## Field no Hasha

**Género:** Deportes (Fútbol)

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Pandora Box

**Publicado por:** Banpresto



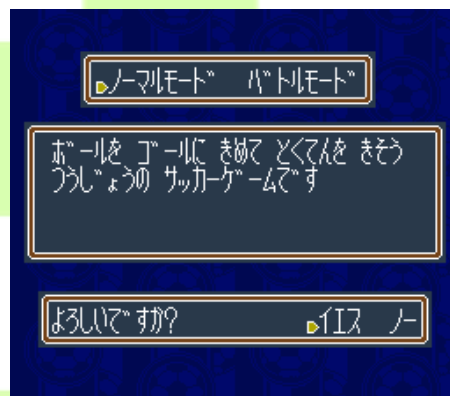
*Battle Soccer* es otro juego de Banpresto de la saga *Compati Hero*, lo que significa que combina franquicias como *Ultraman*, *Gundam*, *Kamen Rider* y esta vez también *Godzilla*.

En este juego no hay casi reglas, ni faltas y los personajes pueden súper chutes demoledores. Se puede jugar en modo Normal (gana el que marque más goles) o Batalla (es más importante pegarle a los rivales que marcar goles). En el modo principal podemos ir mejorando nuestro y fichar personajes de los equipos derrotado. Ese equipo se puede usar en modo exhibición poniendo el larguísimo password que nos dan.



El juego está totalmente en japonés y aunque de primeras parece difícil moverse por él, no lo es tanto, pero tendremos que acostumbrarnos a que cada vez que elegimos algo nos pregunten (en japonés) si es correcto o no, vamos que aparece un pequeño menú con dos opciones cada vez que elegimos algo.

El menú principal nos da tres opciones: Torneo (modo principal) Exhibición (partidos sueltos) y Opciones. Al elegir el modo Torneo nos dará dos opciones, empezar de cero o continuar (usando un password), tras eso elegiremos equipo, formación y empezará el juego. En el modo Exhibición nos dejan elegir entre partido normal o partido de Batalla, después nos preguntaran si queremos usar un equipo estándar o usar uno nuestro (con un password) y tras eso elegir equipo y demás opciones típicas. El menú de opciones solo nos deja escuchar el test de sonido y elegir entre sonido Mono o Estéreo.



# CHOUJIKUU YOUSAI MACROSS

## Scrambled Valkyrie

**Género:** Disparos

**Jugadores:** 1

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** WinkySoft

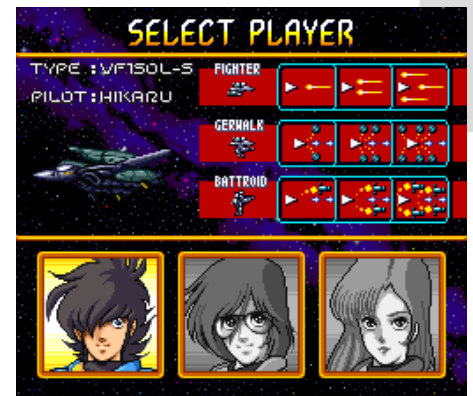
**Publicado por:** Zamuse



Macross es una popular serie de anime con múltiples películas y secuelas. El tema de la serie gira a batallas espaciales a bordo de naves y robots. Hay bastantes juegos de Macross que se quedaron en Japón, entre ellos este que veremos a continuación.

Macross Scrambled Valkyrie es un trepidante juego de naves donde nos veremos rodeados por hordas de enemigos constantemente. Tenemos 3 naves disponibles y cada una puede mejorar su disparo mediante ítems y adoptar tres formas diferentes (nave, medio nave-medio robot y robot) variando así su jugabilidad.

Es un juego rápido, divertido, con escenarios detallados, muchos efectos visuales y una música que nos mantendrá alerta constantemente. Este juego es de lo mejorcito del género en SNES.



La introducción, los créditos finales, los menús, todo está en inglés.



# CRAYON SHIN-CHAN: NAGABUTSU DOBON!

**Género:** Habilidad/Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1996

**Formato:** Sufami Turbo

**Desarrollador:** AIM

**Publicado por:** Bandai



*Crayon Shin-Chan: Nagabutsu Dobon!* Es el último de los tres juegos de Super Famicom basados en la serie del travieso niño Shin-Chan y también es uno de los pocos juegos que salieron para el adaptador Sufami Turbo.

Este juego se podría catalogar de clon de *Bomberman*, pero en lugar de poner bombas tenemos que saltar encima de charcos de agua para que estos salpiquen a nuestros rivales (Shin-Chan azul y verde). Conforme pisamos charcos estos se van moviendo por el escenario y de hecho podemos acumular varios charcos para hacer uno grande y así pillar por sorpresa al resto de competidores. Por supuesto no faltaran los ítems que nos den habilidades especiales para ganar más fácilmente. Es un juego muy sencillo y bastante divertido, además hay diferentes fases, cada una con sus elementos únicos que le dan variedad.



Todo el juego está en japonés. El menú inicial nos da dos opciones: Modo de un jugador y modo de dos jugadores. Si elegimos el modo de un jugador nos dan dos opciones: empezar y password. Si entramos en el modo de dos jugadores nos dejarán elegir los sets y luego la pantalla donde queremos jugar.



## CU-ON-PA

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho y Satellaview

**Desarrollador:** T&E Soft Inc.

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



Este juego fue lanzado para Satellaview (bajo el nombre *BS Cu-On-Pa*) y en cartucho de Super Nintendo (bajo el nombre *Cu-On-Pa SFC*).

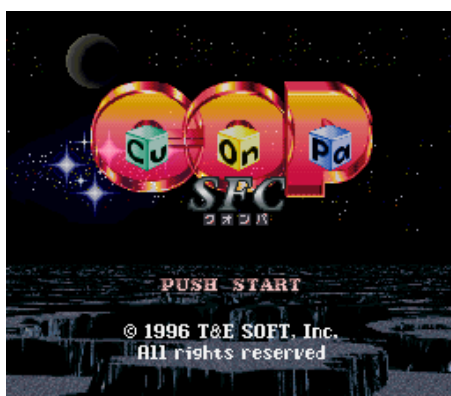


Este puzzle es bastante original en desarrollo, pues controlamos a un cubo en un tablero tridimensional de casillas transparentes. En el

tablero aparecerán casillas de colores y nosotros tendremos que ir hacia ellas moviendo el cubo, la idea es colocarlo encima de la casilla, pero de manera que coincida el color de la parte superior del cubo con el color de la casilla. Conforme avanza el juego se irá complicando bastante, probando nuestra habilidad y paciencia. Hay varios modos de juego, cada uno con cambios jugables, como el modo Puzzle donde tenemos que resolver el mapa con un número de movimientos máximos.



El menú principal está en inglés e incluso podemos poner nuestro nombre con letras en lugar de símbolos japoneses. Dentro del modo práctica hay un tutorial que nos enseña cómo jugar, está en japonés, pero al ir acompañado de ejemplos en movimiento es bastante fácil entender el concepto del juego.





# DEATH BRADE – MUTANT FIGHTERS

**Género:** Lucha Libre

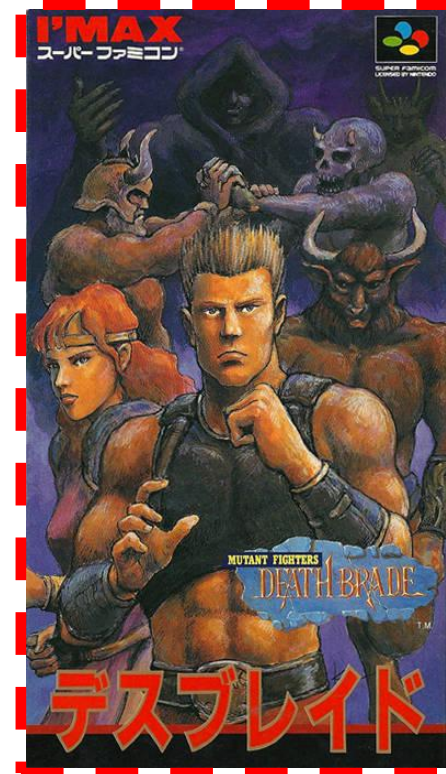
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

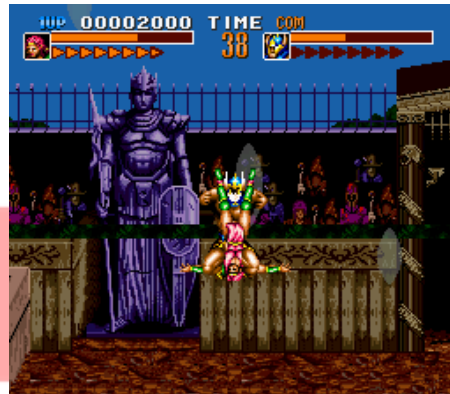
**Desarrollador:** Data East

**Publicado por:** I'MAX

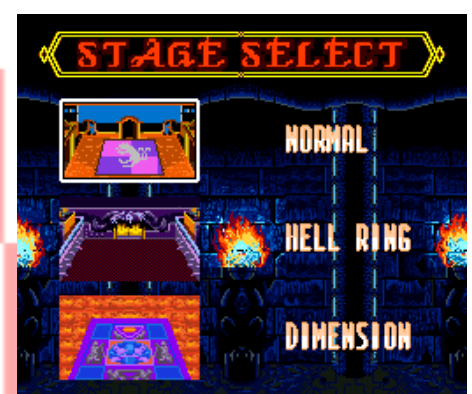


*Death Brade - Mutant Fighters* fue un juego de recreativa con curiosos luchadores que peleaban a muerte en combates de lucha libre. Esta versión de Super Nintendo (que posee menos luchadores que el arcade) nunca llegó a occidente, así que vamos a echarle un vistazo.

Nos encontramos ante un juego de lucha libre (con algunos luchadores mitológicos). Nuestro personaje puede moverse libremente por el escenario, correr, cubrirse (botón X), saltar (A) o atacar (B) si nos acercamos al rival, ambos personajes se agarrarán y será momento de hacer una llave de lucha libre (presionando el botón A o B). Si combinamos una dirección y uno de los botones los personajes harán llaves diferentes. Mientras peleamos se va llenando un medidor de poder (bajo la barra de vida) y cuando este completo (nos avisaran con un OK!) podremos hacer la llave más poderosa del luchador (arriba+A).



Los menús están en inglés. En el menú de opciones solo veremos en japonés la configuración de botones.



# DOSSUN! GANSEKI BATTLE

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollado por:** I'MAX

**Publicado por:** I'MAX

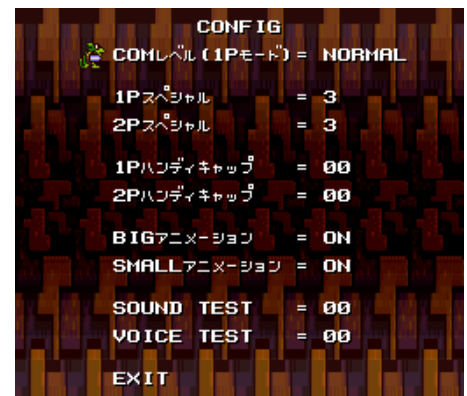


*Dossun! Ganseki Battle* es un juego de puzzle basado en combates entre dos personajes, es muy divertido y relativamente original en algunos aspectos.

En este juego, las piezas vienen en forma de varios bloques que representan pociones, espadas, ojos de dragón, libros, corazones, etc. y que, en caso de agruparse formando grupos en línea recta (incluyendo diagonales) desaparecerán y efectuarán la habilidad que representan (generalmente, atacar al rival o curar a nuestro personaje). También existen unos bloques lilas cuya función es simplemente molestar. Al hacer desaparecer grupos de 5 bloques, el personaje ganará un especial (se usa con L o R) que variará según el personaje elegido. Si un personaje se queda sin vida o sus piezas llegan hasta arriba del todo, pierde.



La historia del juego está en japonés, pero el menú principal está en inglés. Las opciones están en japonés aunque son sencillas: dificultad, número de especiales (1 a 3), número de piezas grises con las que empieza cada jugador, si queremos ver a los personajes (en los especiales y durante la partida) y los test de sonido.



# FINAL STRETCH

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Genki Co. Ltd.

**Publicado por:** LOZC G. Amusements



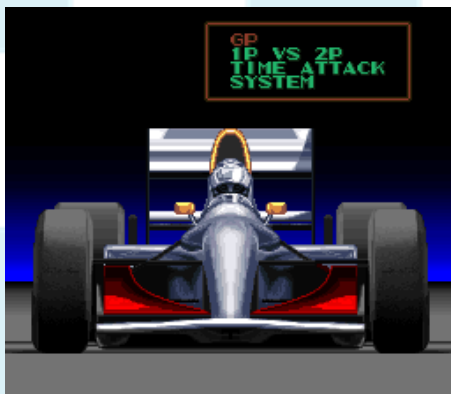
*Final Stretch* es la secuela de *Aguri Suzuki F1 Super Driving* (conocido en occidente como *Redline: F1 Racer*) aunque al contrario de lo que sucedió con ese juego, este no se lanzó fuera de Japón.



En *Final Stretch* podemos disfrutar de carreras con coche de Fórmula 1 (con licencias reales del momento) que podremos modificar y adaptar a nuestros gustos antes de cada carrera (y si somos perezosos existe una opción para que los cambios sean automáticos). Aunque juguemos solos, la pantalla siempre estará dividida en dos, en la parte inferior está nuestro coche y en la superior lo que queda detrás de él. Además de los modos para un solo jugador, también se puede competir entre dos jugadores.



El inglés es el idioma predominante en este juego, así que no hay problema. Es cierto que en el modo principal aparecen algunos textos en japonés, pero son meramente decorativos.



# FLYING HERO

## Bugyuru no Daibouken

**Género:** Disparos

**Jugadores:** 1

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Sting

**Publicado por:** Sofel

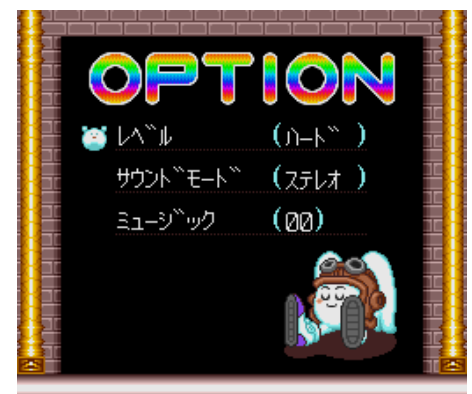


*Flying Hero* es un juego de naves de scroll vertical con personajes simpáticos y coloridos, muy del estilo *Twin Bee* de Konami.

Nuestro personaje puede disparar en línea recta o en diagonal (presionando L y R), lanzar bombas que eliminen a todos los enemigos y aumentar o reducir su velocidad (presionando SELECT). Existen Power-Ups que nos darán diferentes disparos y podremos mejorarlo a base de conseguir pasteles. Si nos alcanzan perderemos las mejoras de disparo y si no tenemos ninguna, perderemos una vida.



Este juego tiene pocos textos y algunos de ellos están en inglés. El menú de opciones aparece si presionamos SELECT en la pantalla de título y está totalmente en japonés, aunque es muy sencillo pues solo podemos modificar la dificultad, el tipo de sonido y escuchar el test de sonido.



# GALAXY WARS

**Género:** Disparos

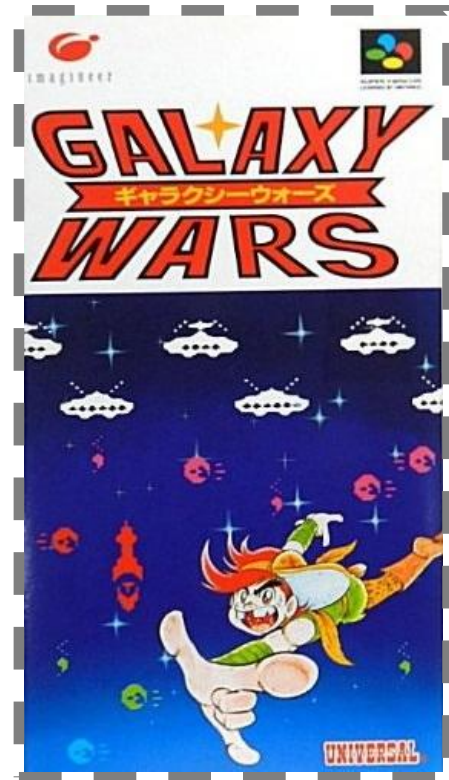
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** C-Lab

**Publicado por:** Imagineer



*Galaxy Wars* es la versión de Super Famicom de un juego de recreativa de 1979 lo cual explica su simple desarrollo y sus gráficos desfasados.

Pese a que este juego es un matamarcianos, funciona de una manera un tanto diferente a lo que podemos esperar. Por ejemplo, lo que de primeras parece nuestra nave es en realidad un misil, que controlaremos para evitar los escombros y disparos, pero luego tenemos que estrellar contra las naves alienígenas que pululan en la parte superior de la pantalla. Una vez eliminamos todas las naves, pasamos de nivel.

Gráficamente el juego no sorprende, pero es agradable que nos dejen elegir entre el modo clásico y modos nuevos con mejores gráficos.



El juego está en completamente en inglés, tanto los menús como el resto.



# GANBARE GOEMON 2

## Kiteretsu Shogun Magginesu

**Género:** Plataformas/Acción

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Konami

**Publicado por:** Konami



El primer *Goemon* de SNES llegó a occidente como *The Legend of Mystical Ninja*, pero sus secuelas se quedaron en Japón. Esta continuación es bastante accesible debido a que es un juego de plataformas, con combates en robots gigantes y algún poblado de vez en cuando.

En la mayor parte del juego no hay textos, pero las aldeas están llenas de personajes con los cuales hablar. No os asustéis por eso, ya que solo sirven para ofrecernos servicios como grabar partida (en la casa de cortinas rojas, con la opción de más a la derecha de las tres que salen) recuperar vida (con comida, en el hotel o la sauna) comprar objetos (armaduras, bolas de arroz, cascos...) o jugar a minijuegos y es todo bastante sencillo de entender.

En el menú principal solo tiene dos opciones: 1 o 2 jugadores. El juego está totalmente en japonés y hay bastante texto, pero como dije arriba los poblados se recorren de un lado a otro sin más y solo en un par de momentos nos veremos obligados a pensar un poco: en un mundo donde dos hombres nos cortan el paso y tenemos que comprar un ítem en la tienda de al lado y en otro donde al final del poblado tendremos que pagar para poder usar un atajo y salir de él. Algunos poblados tienen varias salidas (y atajos ocultos en barriles) que abren más de un nivel en el mapa.



## GENOCIDE 2 – G2

**Género:** Beat'em up

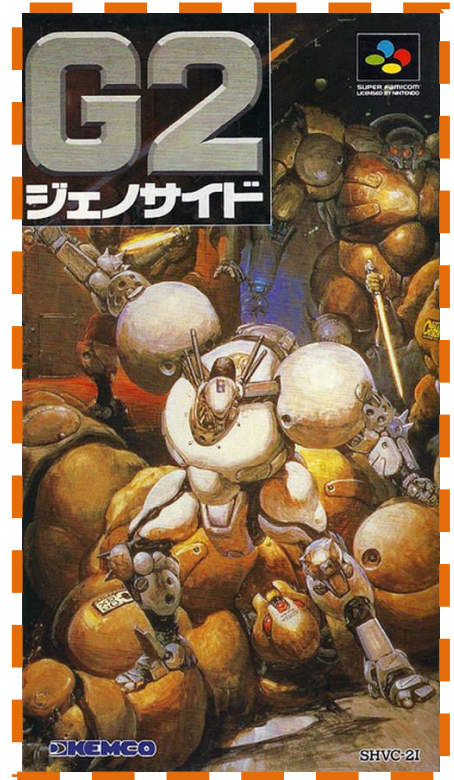
**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

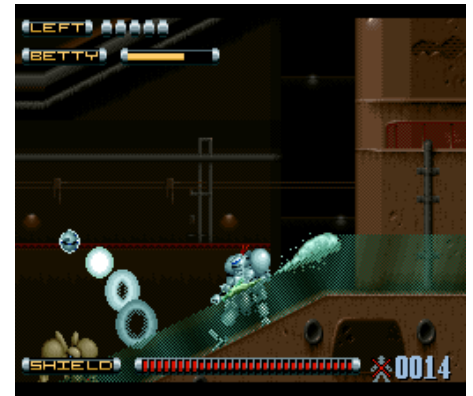
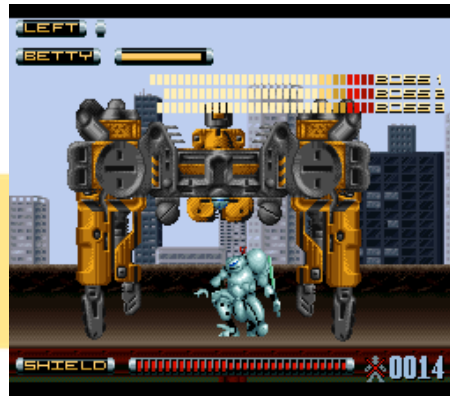
**Desarrollador:** Bits Studios

**Publicado por:** Kemco

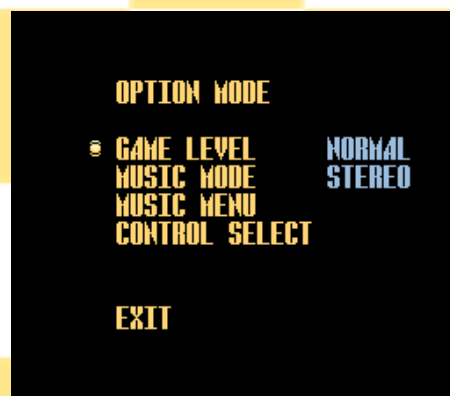
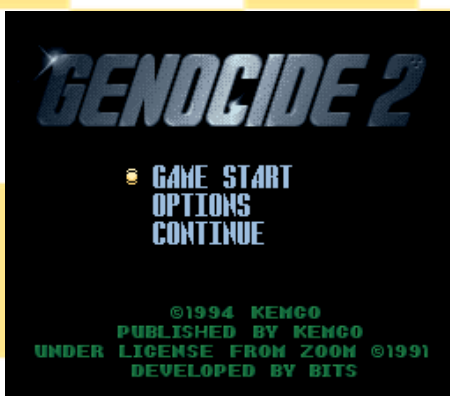


G2 (normalmente conocido como *Genocide 2*) es la secuela de *Genocide*, un juego lanzado para Sharp X6800 y PC Engine CD.

Nos encontramos ante un juego de acción de planteamiento clásico, de manera que nuestro personaje irá avanzando por el nivel eliminando enemigos hasta llegar al jefe de turno, con alguna modificación a esa fórmula en momentos concretos. Nuestro robótico protagonista puede destrozarse fácilmente a los enemigos más débiles, pero enseguida aparecerán otros más poderosos con los cuales necesitaremos la ayuda de nuestras armas secundarias (se eligen con el botón X) siendo la más llamativa y versátil la pequeña esfera robótica llamada Betty que puede atacar hacia la dirección que quiera el jugador (presionando la dirección y el botón de ataque) o rodear al personaje principal eliminando así a los enemigos cercanos.



Los menús del juego están en inglés, incluido el de opciones. Los textos de la introducción y los que aparecen al principio y final de cada nivel, también están en inglés.



# GON

**Género:** Plataformas

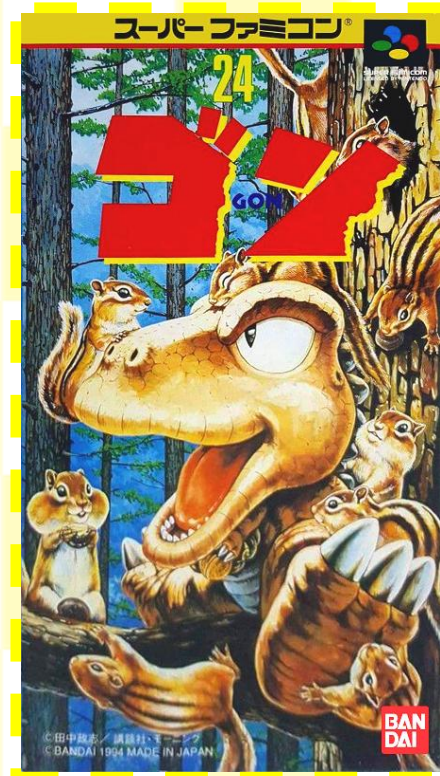
**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

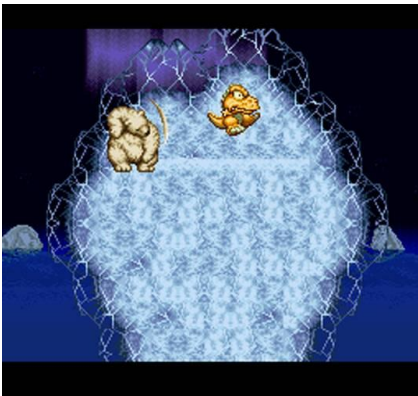
**Desarrollador:** TOSE

**Publicado por:** Bandai

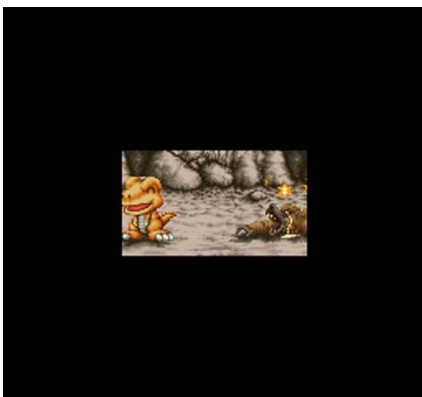


Gon es un dinosaurio cabezón y testarudo creado por Masashi Tanaka a principios de los 90, pese a su particular tono (entre realista y paródico) y su absoluta falta de diálogos y onomatopeyas, la serie fue un éxito y duró una década.

Al principio de cada nivel Gon sufrirá algún tipo de percance con otro animal y debido a su enorme testarudez no cesará en su empeño de hacérselo pagar. En el juego eso se transmite con muchas fases por completar donde podemos correr (dándoles dos veces a una dirección), saltar entre plataformas (y volar dándole al botón de salto muchas veces) y pelear contra enemigos a base de cabezazos y coletazos. Conviene comentar que el juego es muy expresivo (no hay música solo sonidos ambientales que varían según lo que haga Gon) y tampoco marcadores de vida.



Al igual que el manga del personaje, este juego no tiene prácticamente texto y el poco que hay (como el menú principal) está en inglés. Los Passwords son números, así que tampoco son un problema.





# GT RACING

**Género:** Carreras

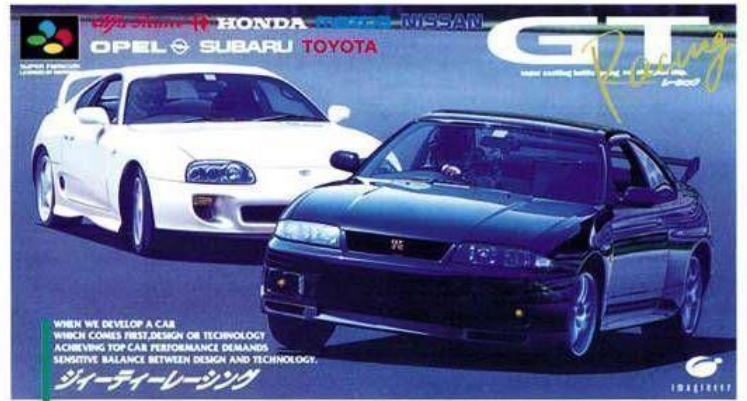
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Lenar

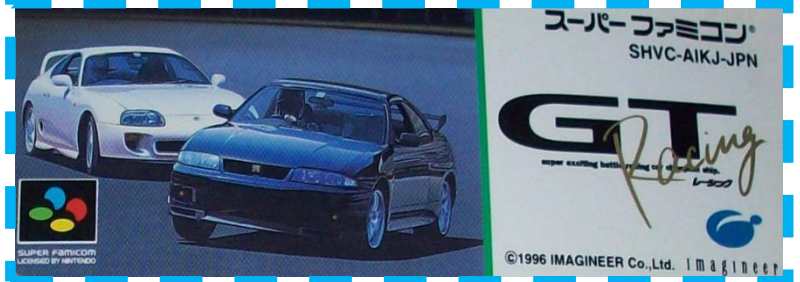
**Publicado por:** Imagineer



GT Racing es un juego de carreras donde conducimos coches de marcas reales como Opel, Alfa Romeo o Toyota.

El control de los coches es sencillo (un botón acelera y el otro frena), las marchas pueden dejarse automáticas o manuales (las cambiaremos con L y R) según más nos guste.

Antes de las carreras podemos personalizar algunos elementos del coche (volante, ruedas...) en un sencillo menú e incluso podemos darle a que lo elija la consola si estamos perezosos. Incluye varios modos de juego para un jugador y también un modo a dobles.



Afortunadamente los menús de este juego están en inglés y acompañados de dibujos. Prácticamente todos los textos están en inglés, aunque también hay algo de japonés (por ejemplo en la descripción de los coches a elegir). El menú de opciones está en japonés pero se entiende fácilmente ya que básicamente es para cambiar los controles y elegir el tipo de sonido.



# HASHIRE HEBEREKE

**Género:** Carreras

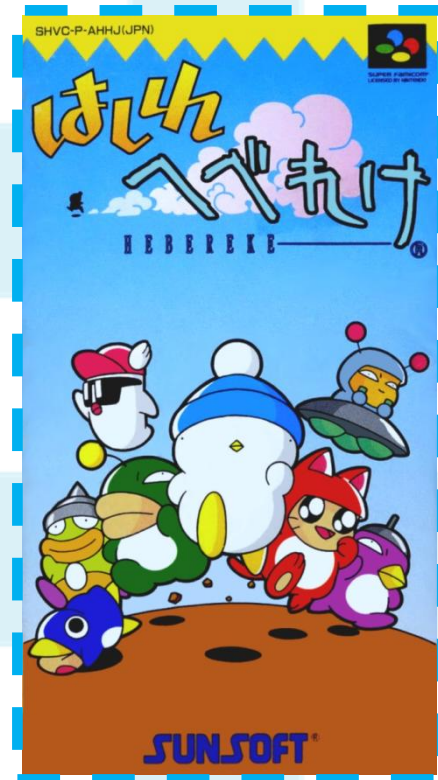
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Sunsoft

**Publicado por:** Sunsoft

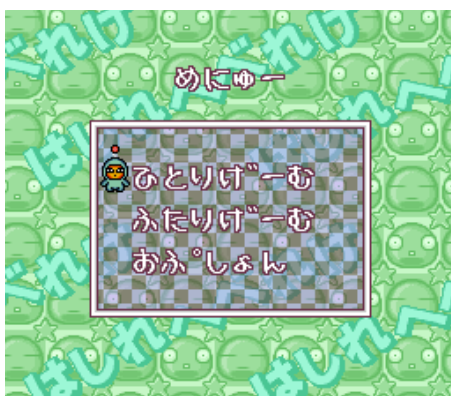


Son muchos los juegos protagonizados por Hebereke y sus compañeros que no salieron de Japón, aunque quizás os suenen del juego *Uforia* que si llegó a las NES occidentales.

En este caso nos encontramos con un juego de carreras muy particular, porque la perspectiva y el control son poco comunes. Nuestro personaje correrá si presionamos Y, saltará con el botón B, seleccionar ítems con L y usarlos con R (aunque para ello primero tenemos que conseguirlos durante la carrera).



Lamentablemente el juego está en japonés. El menú principal nos da tres opciones (1 jugador, 2 jugadores y opciones). Si entramos en el modo 1 jugador nos saldrá otro menú (modo principal, contrarreloj y un modo de atrapar a los otros corredores). Si entramos en el modo 2 jugadores veremos dos variantes de modo batalla, una de velocidad y la otra de combate. Si entramos en opciones nos encontraremos las siguientes: dificultad, tipo de sonido, si queremos que se vea la silueta de los personajes cuando pasen tras elementos del escenario y el tipo de control que más nos guste.



# HUMAN BASEBALL

**Género:** Deportes (Beisbol)      **Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1993      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Field      **Publicado por:** Human Entertainment



*Human Baseball* es el juego oficial de beisbol de Human Entertainment, una empresa responsable de algunos de los juegos más curiosos y originales del catálogo de SNES.

En este caso no veremos ese punto de originalidad, ya que nos encontramos ante un juego de beisbol bastante típico a la hora de representar el deporte. Eso no tiene porque ser malo, de hecho el juego es bastante entretenido y ofrece de manera sencilla lo que podemos esperar de un juego de beisbol de 16 bits. No nos agobia con muchas opciones, ni añade elementos extraños.

Es fácil aprender a jugar y además incluye algunos extras, como equipos secretos (el Fire Pro Team y el Human Team) que podremos desbloquear con el correspondiente truco.



Hay algunos elementos en japonés (como el nombre de los jugadores) pero el idioma predominante es el inglés, especialmente en los menús y las opciones, que es lo que nos interesa.



## J. LEAGUE SOCCER PRIME GOAL

**Género:** Deportes (Fútbol)

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Namco

**Publicado por:** Namco



Hay muchos juegos que fueron lanzados en occidente, pero no lo fueron sus secuelas. En este caso sucedió al revés, *J. League Soccer Prime Goal* no fue lanzado fuera de Japón, pero si lo fue su tercera parte bajo el nombre *90 Minutes: European Prime Goal*.

Nos encontramos ante un juego de fútbol bastante ágil y divertido. Es bastante estándar en muchos aspectos pero tiene una novedad que le da algo de personalidad. De vez en cuando, veremos “duelos” entre el jugador que tiene la pelota y el que trata de robársela. En ese momento, tendremos que tocar una dirección y un botón rápidamente. Según el resultado de duelo, perderemos la pelota o no.



Pese a estar japonés, algunos textos en los menús están en inglés (y hay dibujos que nos guían). En el menú de opciones podemos modificar el tiempo, si queremos música, el sonido, porteros automáticos para el jugador 1 y 2, la inteligencia de la CPU y ponernos a jugar a un minijuego de dar toques.



## J. LEAGUE SUPER SOCCER 95

**Género:** Deportes (Fútbol)

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** AI

**Publicado por:** Hudson

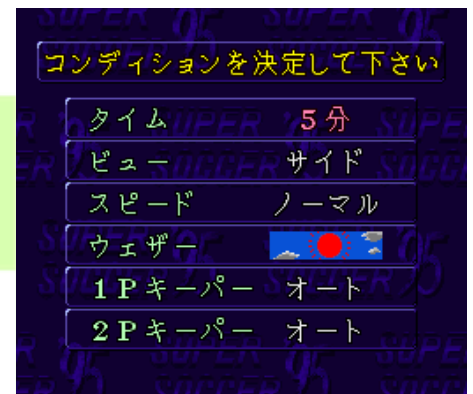


J. League Super Soccer fue lanzado en occidente como *Virtual Soccer* con algunos cambios (como quitar equipos japoneses para añadir selecciones mundiales). Esta secuela, *J. League Super Soccer 95 Jikkyou Stadium*, se quedó exclusivamente en Japón.

Al igual que su primera parte nos encontramos ante un juego divertido y ágil, que permite hasta 4 jugadores si tenemos multita. Hay variedad de modos de juego y además, es de los pocos juegos de fútbol de 16 bits que nos permite elegir si queremos jugar en sentido horizontal o vertical, todo un detalle.



El juego está en japonés pese a que en la primera pantalla veamos opciones en inglés. El menú principal tiene dibujos que nos ofrecen los modos (partido suelto, liga, All Star, torneo, penaltis y entrenamiento). El menú de opciones está en japonés y nos deja modificar el Sonido, la dificultad y reglas (Como el fuera de juego). Antes de los partidos veremos un menú donde podemos elegir el tiempo, la cámara del partido (de lado, vertical...), la velocidad, el clima y si los porteros son automáticos o no.



# KEEPER

**Género:** Puzzle

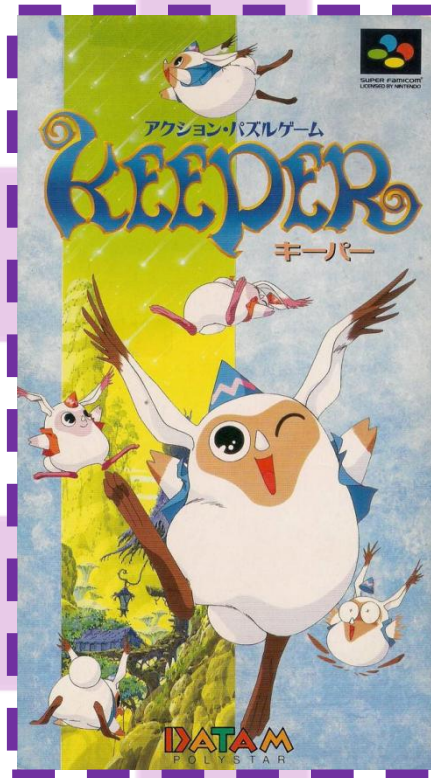
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollado por:** Fupac

**Publicado por:** Datam Polystar



*Keeper* mezcla dos conceptos básicos de diferentes juegos de puzzle: Arrastrar y mover bloques desde una vista aérea y juntar piezas del mismo color para hacerlas desaparecer.

Así pues, nuestro deber es arrastrar y mover bloques para unirlos en grupos del mismo color o dibujo. Con un poco de paciencia haremos grupos más grandes y varios grupos a la vez. Nuestro personaje puede empujar bloques, saltar encima de ellos y empujar al de delante, arrastrar bloques hacia atrás e incluso moverse por el margen del mapa para ahorrar algo de tiempo y evitar que se nos llene la pantalla de bloques, lo cual nos llevará a la pantalla de Game Over. Además del modo principal existe el típico modo puzzle de vaciar la pantalla con un número de movimientos máximos y un modo multijugador.



Este juego iba a ser lanzado en occidente bajo el nombre *CyberSlider* pero finalmente se canceló, aun así todos los menús están en inglés, de manera que no hay ningún obstáculo para entenderlo y disfrutarlo completamente. Los Passwords también usan letras occidentales en lugar de símbolos japoneses.



# KIDOU BUTODEN G-GUNDAM

**Género:** Lucha

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

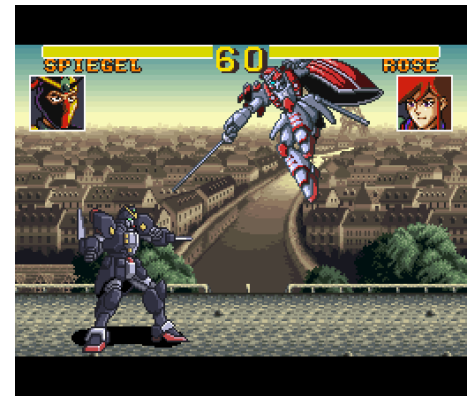
**Desarrollador:** Pandora Box

**Publicado por:** Bandai



*Kidou Butoden G-Gundam* es uno de los muchos juegos de esta saga que pueblan el catalogo de Super Famicom.

Nos encontramos ante un juego de lucha con un apartado gráfico y una presentación muy fiel al estilo de la serie. Jugablemente no está nada mal, cada luchador golpea con los botones A, B, Y, X y se desplaza rápidamente hacia atrás o adelante con L y R. Además de diferencias jugables (velocidad, armas) también tienen bastantes ataques especiales que se ejecutan de manera similar a lo visto en *Street Fighter II* (medio círculo hacia atrás o adelante, cargar una dirección y luego otra, presionar muchas veces un mismo botón... etcétera) y pueden hacer un súper ataque demoledor cuando estén con la vida parpadeando.



La historia está en japonés, pero el resto del juego está casi totalmente en inglés, desde el menú inicial al menú de opciones e incluso los datos de los luchadores.



# KIDOU SENSHI V GUNDAM

**Género:** Acción/Beat'em up

**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** TOSE

**Publicado por:** Bandai



*Kidou Senshi V Gundam* es otro de los muchos juegos de Gundam que fueron lanzados para SNES y como era de esperar, no salió de Japón.

Nuestro personaje puede usar diferentes (como el rifle o el sable) para eliminar a los enemigos que irán apareciendo en las fases, también puede protegerse con su escudo o usar sus propulsores para moverse rápidamente, cada botón tiene asignada una función y podemos configurarlos en el menú de opciones. Cuesta un poco acostumbrarse al estilo de control (el robot se siente algo pesado, pero entiendo que es la idea) y los enemigos no suelen dar demasiado tiempo para eso. Una vez acostumbrados a nuestro personaje iremos eliminando los grupos de enemigos con más rapidez para avanzar en este juego, que pese a ser entretenido, puede pecar de ser muy repetitivo.



Aunque la historia está en japonés, los menús del juego están en inglés.





# KIRBY NO KIRA KIRA KIDS

**Género:** Puzzle

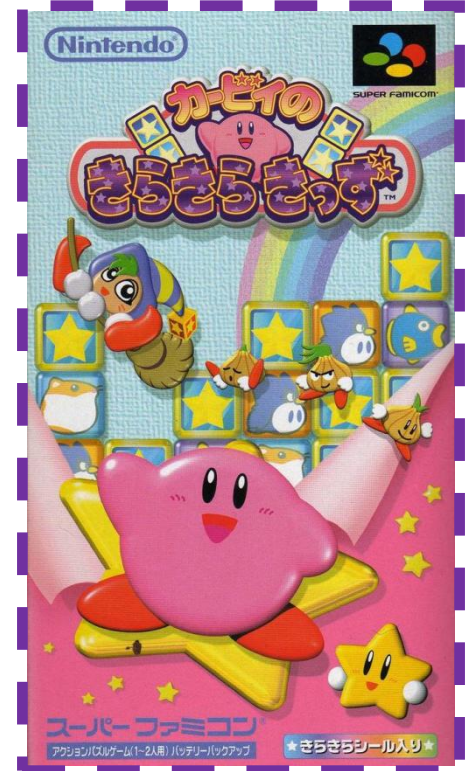
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1999

**Formato:** Cartucho y NP

**Desarrollado por:** HAL Laboratory

**Publicado por:** Nintendo



*Kirby no Kira Kira Kids* es la versión de SNES de *Kirby Star Stacker* de Game Boy. Fue lanzado como juego Nintendo Power y también en cartucho.

La clave de este juego es hacer desaparecer las piezas de la pantalla, que pueden ser animales o estrellas. Si juntamos dos o más animales iguales, desaparecerán. Las estrellas por su parte, desaparecen si las agrupamos con animales (por ejemplo, un pez, varias estrellas y otro pez). Si hacemos combos caerán estrellas que pueden provocar nuevos combos (seguirán cayendo hasta que no hagan desaparecer nada).

El juego está totalmente en japonés. En el menú principal tenemos las siguientes opciones. Kirby (jugar) el hámster Rick (crear o borrar nombre de jugador) el pez Kine (tutorial) y el búho Coo (mirar los récords).

Si elegimos a Kirby nos aparecerán los diferentes modos de juego: Estrella (modo infinito donde hemos de hacer desaparecer el máximo número de estrellas), Dedede (tenemos que ir pasando fases a base de eliminar el número de estrellas que representa la vida de Dedede), Kirby (modo historia principal), Versus (típico modo versus para dos jugadores) y reloj (tenemos un tiempo limitado para eliminar piezas).

Tras elegir algunos modos nos tocará elegir nuestro nombre y la dificultad (que está representada por caras de Kirby). En el modo versus elegiremos el número de rondas, dificultad y personaje.



# MAGICAL POP 'N

**Género:** Plataformas/Acción

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Polestar

**Publicado por:** Pack-In-Video



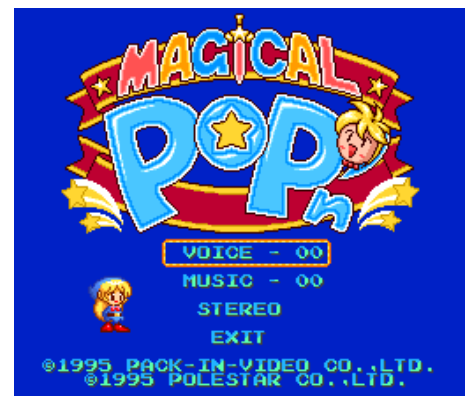
*Magical Pop 'N* es un juego visualmente muy colorido y agradable que mezcla las zonas de plataformas con eliminar enemigos, búsqueda de tesoros y peleas contra enormes jefes.

Nuestro personaje puede saltar, pegar con su arma y hacer hechizos. Estos hechizos consumen estrellas y son parte importante del juego, ya que los necesitaremos para avanzar por los niveles y derrotar a los jefes. Empezaremos solo con un hechizo (los disparos) pero conforme vayamos jugando encontraremos otros (un ataque explosivo para romper elementos que nos bloquean el paso, la cadena para balancearnos y alcanzar sitios inaccesibles, etc.). Además de su uso principal, cada hechizo tiene uno secundario más poderoso que se hace con el botón Select (suele ser el típico ataque que barre de enemigos la pantalla).

Los niveles de este juego no son lineales del todo y nos dejan explorar en busca de tesoros, conforme más avanzamos en el juego, mayor es la complejidad de estos.



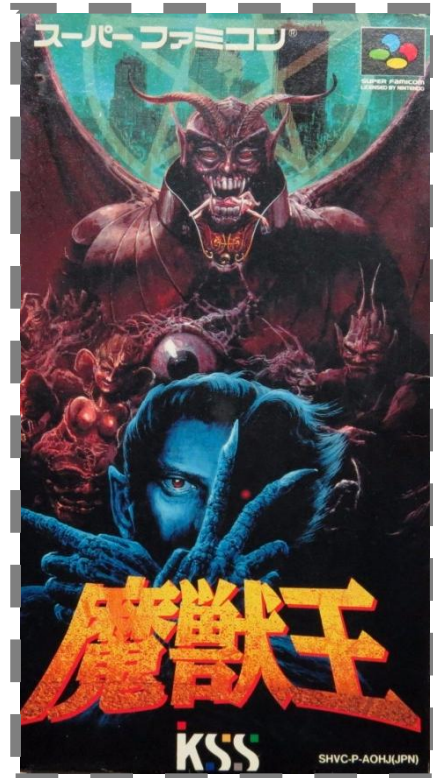
La historia del juego está en japonés, pero los menús están en inglés (incluido el de opciones).



# MAJUU OU

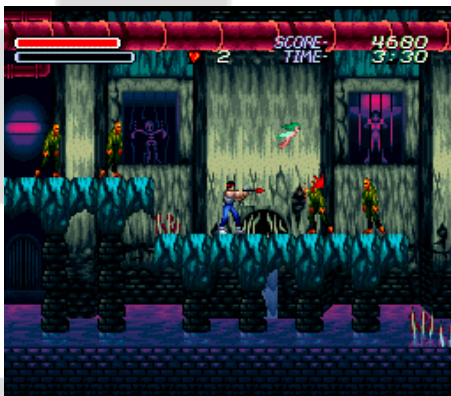
## King of Demons

**Género:** Disparos/plataformas      **Jugadores:** 1  
**Año:** 1995      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** KSS      **Publicado por:** KSS

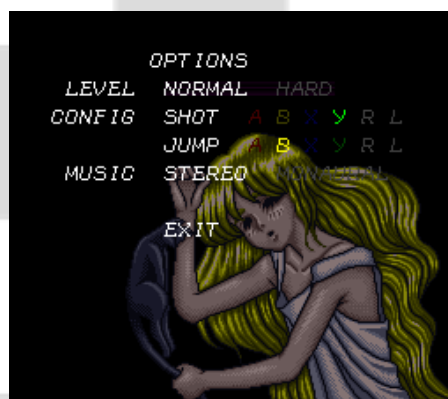


*Majuu Ou* (también llamado *Majyuouu* pero mejor conocido como *King of Demons*) es un juego donde no dejaremos de disparar a hordas de enemigos y gigantes jefes finales.

Nuestro personaje solo puede disparar hacia adelante (también puede cargar el disparo para hacer uno más grande), pero puede hacer un doble salto y una voltereta rápida (abajo+salto) para evitar morir en las partes de plataformas y esquivar ataques de los enemigos con más facilidad. Al matar a un jefe aparecerá una gema de diferentes colores, al tocarla nuestro personaje se convertirá en un monstruo (hay varios diferentes) que tendrá un mejor disparo y además podrá alimentarse de cadáveres de algunos enemigos como las hadas (presionando abajo) para subir vida. La vida de nuestro personaje también irá subiendo conforme vayamos eliminando enemigos a disparos.



El menú principal y el de opciones (al cual se accede presionando Select en la pantalla de título) están en inglés, pero los textos que veremos durante el juego, que nos cuentan la historia, están en japonés.



# MARIO'S SUPER PICROSS

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho y NP

**Desarrollado por:** Ape/Jupiter

**Publicado por:** Nintendo

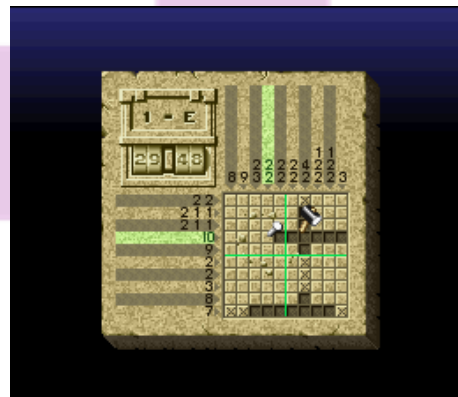


Existen bastantes juegos de Picross en Super Nintendo, la mayoría de ellos creados por parte de Nintendo y exclusivos de Japón, como veremos en estos especiales.

Mario's Super Picross es un tipo de puzzle un tanto especial, pues trata de adivinar el dibujo que se esconde tras una cuadrícula a base de romper cuadrados, usando como pistas los números que hay en cada columna y fila. Por ejemplo, si en una fila tenemos un 5 y un 2 significa que en esa fila, hay 5 cuadrados seguidos y luego otro grupo de dos seguidos (separados, por al menos, un cuadrado). Lo mismo sucede con las columnas, y a base de guiarse por esos números podremos ir desbloqueando el dibujo oculto.

En este juego podemos usar el ratón o el mando para jugar, y aunque al principio solo están disponibles los niveles de Mario (si fallamos nos quitan tiempo, pero nos avisan de que hemos fallado) pero luego podemos desbloquear los de Wario (más difíciles y no nos avisan de los fallos).

Este juego está a medias entre japonés e inglés, pero es muy fácil moverse por él debido a que su menú solo tiene una primera opción en japonés (el tutorial) y el resto es elegir el nivel y el puzzle. Al iniciar un puzzle nos dan la opción de usar ayuda o no (si la usamos, se desbloqueará una fila y una columna del dibujo). Podemos pedir más ayuda en el menú de pausa.



# MELFAND STORIES

**Género:** Acción/Beat 'em up

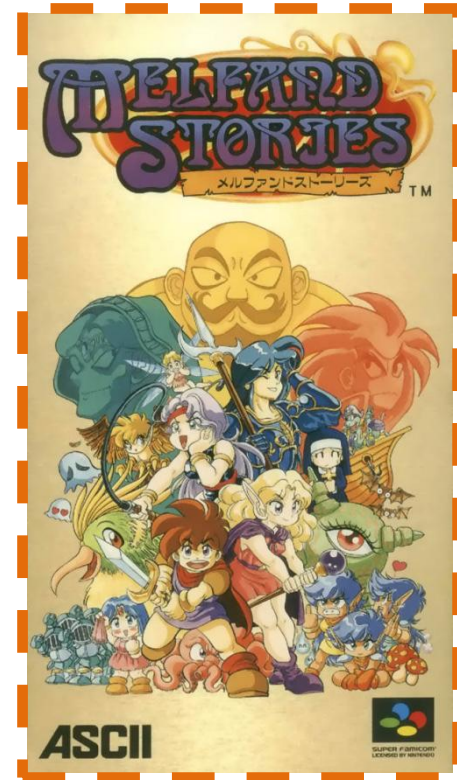
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Sting

**Publicado por:** ASCII



*Melfand Stories* es un juego de acción donde recorreremos un mundo de fantasía eliminando hordas de enemigos controlando a uno de los cuatro héroes disponibles.

Cada personaje tiene sus propios pros y contras (Corse el caballero es fuerte, pero lento y Nora la ladrona es la más rápida y es ideal para atacar y huir), pero todos se controlan más o menos igual, de manera que pueden pegar, saltar, deslizarse por el suelo y en caso de obtener el ítem concreto, hacer una magia.

Este juego es sencillo en planteamiento, pues se basa en ir avanzando eliminando a los enemigos hasta llegar al jefe de turno, pero también es muy divertido (especialmente a dos jugadores), además su apartado visual es muy simpático y colorido.



Pese a incluir texto en japonés (la historia, las charlas con los jefes, los perfiles de los protagonistas) se puede jugar sin ninguna complicación ya que los menús y las opciones están en inglés.



# MULTI PLAY VOLLEYBALL

**Género:** Deportes (Vóleibol)

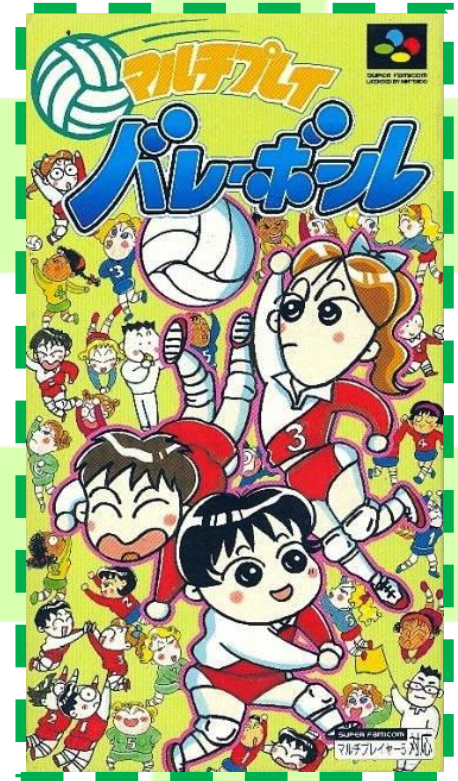
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

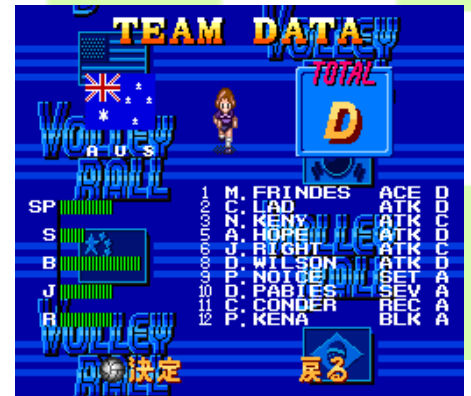
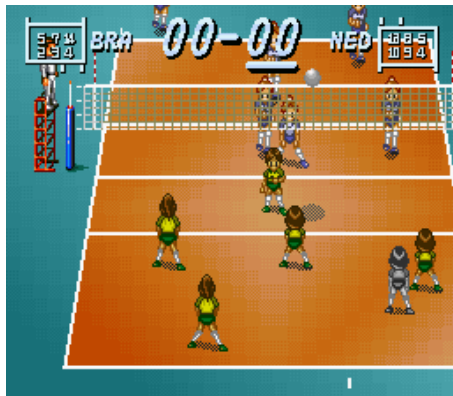
**Desarrollador:** Mebio Software

**Publicado por:** Pack-in-Video

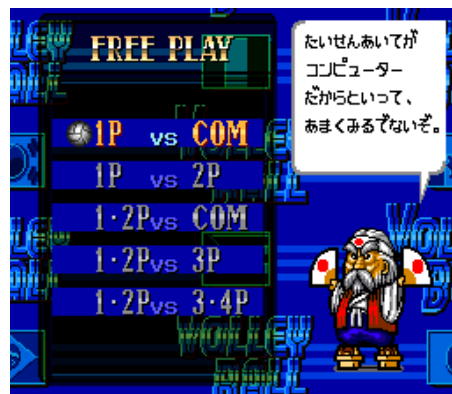


Multi Play Volleyball es un juego de vóleibol femenino donde pueden participar hasta 4 jugadores gracias al multitap de SNES.

El partido se ve desde una vista aérea bastante acertada y los personajes son un poco cabezones pero muy simpáticos. A la hora de jugar necesitaremos bastante paciencia para pillarle el ritmo a los saques, pases y rebotes. Poco a poco iremos mejorando y ganando partidos, pero de primeras cuesta un poco.

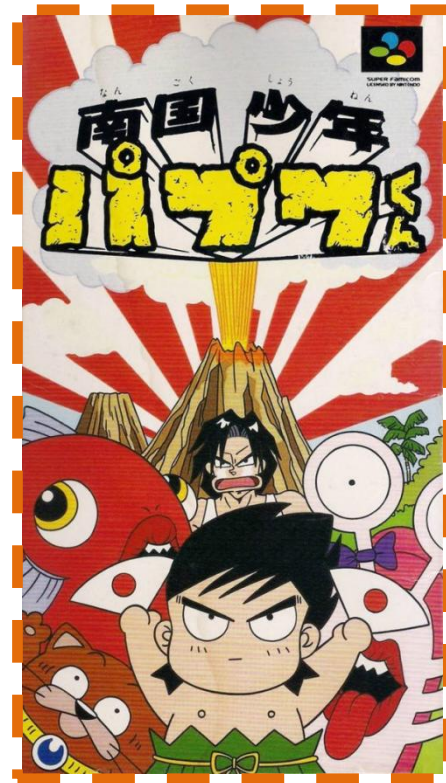


Pese a tener algunas cosas en inglés, la mayor parte del juego está en japonés. El menú principal nos da 3 opciones: Partido de exhibición, Copa del mundo y entrenamiento. Si elegimos exhibición luego elegiremos el número de jugadores y opciones de la partida. Si elegimos Copa del mundo nos preguntaran si empezar una nueva o usar un password para continuar y después el número de jugadores y los sets. Si elegimos entrenamiento podremos probar diferentes jugadas.



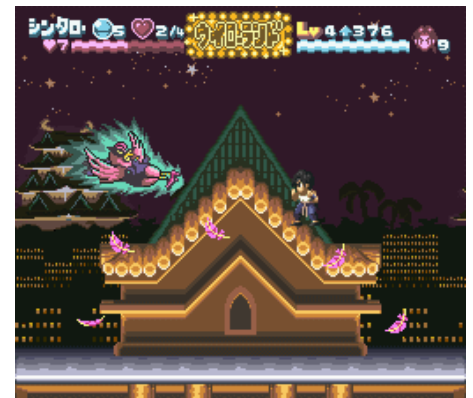
# NANGOKU SHOUNEN PAPUWA-KUN

**Género:** Beat'em up/Plataformas      **Jugadores:** 1  
**Año:** 1994      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Daft      **Publicado por:** Enix

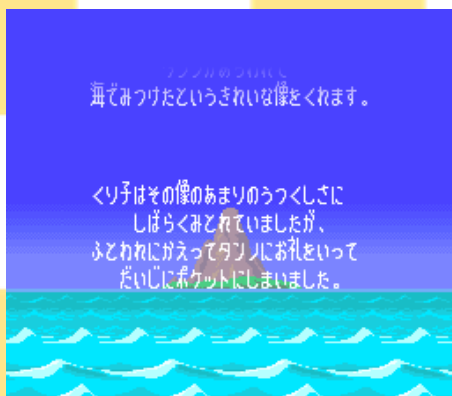


*Nangoku Shounen Papuwa-Kun* es un juego de acción que mezcla plataformas con beat'em up y como muchos otros juegos japoneses de SNES, está basado en el manga del mismo nombre.

Nuestro personaje puede pegar (botón Y), saltar (botón B) deslizarse por el suelo o hacer patadas en picado cuando está saltando (botones L y R) y hacer potentes ataques de energía al estilo Kame-Hame-Ha (botón A). Conforme vayamos eliminando enemigos ganaremos experiencia y subiremos de nivel durante la partida. Además de pegar a los enemigos, también tendremos que poner a prueba nuestros saltos en las partes de plataformas y usar elementos del escenario para avanzar en momentos concretos (lo típico de arrastra una piedra para evitar pinchos).



El juego está en japonés (historia, conversaciones...) pero no tiene menús ni nada. En cuanto sale la pantalla de título empezamos a jugar.



## NICHIBUTSU ARCADE CLASSICS 2: Heiankyo Alien

**Género:** Arcade/Habilidad

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

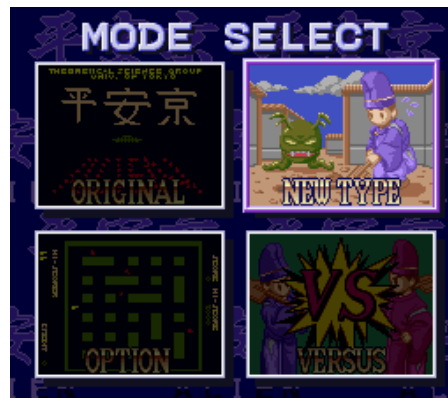
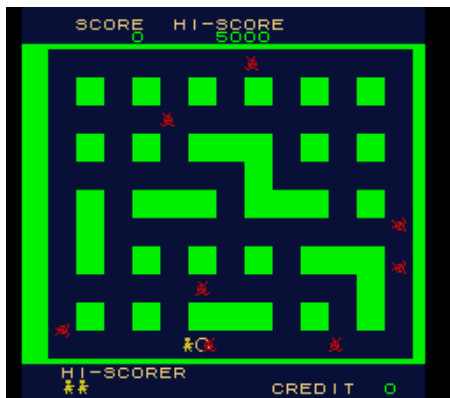
**Desarrollador:** Syscom

**Publicado por:** Nihon Bussan



Nichibutsu Arcade Classics 2 incluye un juego clásico de 1979 *Heiankyo Alien* y su versión moderna de 16 bits.

En este juego tenemos que hacer agujeros (presionando el botón A y la dirección donde queremos hacerlos repetidas veces) para que los alienígenas que nos persiguen caigan en ellos. Si eso sucede, tenemos que tapar los agujeros con el botón B rápidamente, antes de que el extraterrestre se libere. La versión moderna tiene un control mucho más agradable, mejores gráficos, algunos elementos nuevos y la posibilidad de jugar a dos jugadores en modo cooperativo o competitivo.



El menú principal y los menús están en inglés, incluidas las opciones.





# OEKAKI LOGIC

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1

**Año:** 1999

**Formato:** Nintendo Power

**Desarrollador:** Marigul Maganement

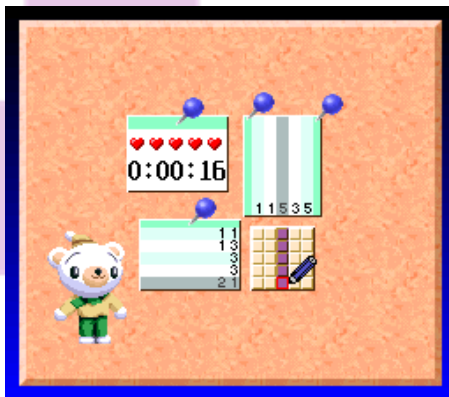
**Publicado por:** Senkai Bunka



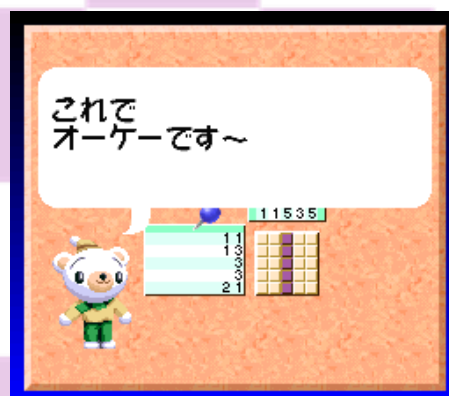
*Oekaki Logic* es otro de los juegos de Picross que salieron para SNES en Japón, en este caso es un juego exclusivo del servicio Nintendo Power.

Este juego se guía por las mismas normas que los otros juegos de Picross (como *Mario's Super Picross*) tenemos que ir rompiendo cuadrados de una cuadrícula para encontrar el dibujo escondido. La manera de saber que cuadrados romper es fijarse en los números que aparecen en cada columna y fila. Esos números representan los cuadrados que hay que picar en esa fila o columna (si hay varios números es que hay varios grupos de cuadros por picar con al menos, un cuadrado de separación). Por ejemplo si en una columna pone que hay 2 y 7, es que en esa columna tenemos que picar 2 cuadrados seguidos y luego 7 seguidos, pero con alguna separación en medio. La única manera de saber hacerlo es revisar las columnas y filas para ir deduciendo el dibujo.

En este juego existen diversos puzzles y dos modos de juego. El modo normal (representado por el oso blanco) el juego nos avisa de los errores cometidos, en el modo experto (representado por el oso marrón) eso no sucede y podemos llegar a liarnos bastante, de manera que es útil usar el botón para marcar los cuadros sin "picarlos" hasta que tengamos el dibujo más o menos claro.



En el menú principal tenemos dos modos de juego a elegir presionando izquierda o derecha (el normal con el oso blanco y el experto con el oso marrón) y tres opciones en medio que son la dificultad de los puzzles (el de arriba es el grupo de puzzles más fácil y el de abajo el más difícil). Si pausamos el juego durante la partida nos aparecerá un pequeño menú donde nos darán la opción de rendirnos, grabar o usar ayuda.



# OLIVIA'S MYSTERY

**Género:** Puzzle

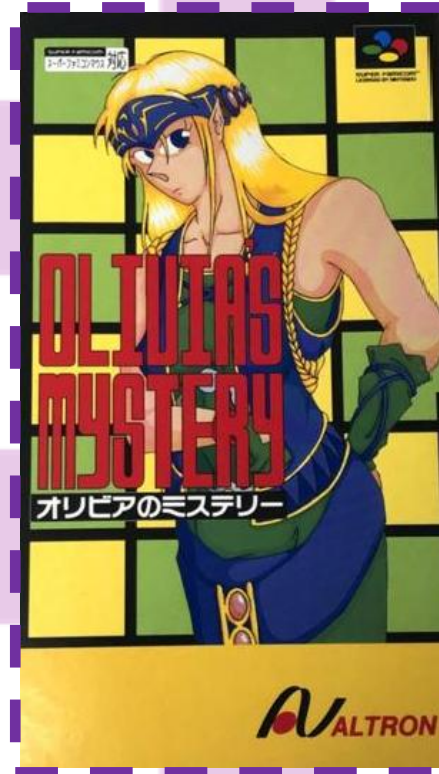
**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollado por:** Altron

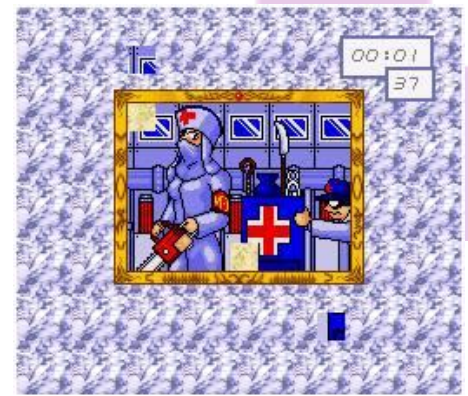
**Publicado por:** Altron



*Olivia's Mystery* es un juego de puzzle en el sentido más literal de la palabra, pues su jugabilidad se basa en formar imágenes a base de piezas.

Puede sonar fácil, pero lo cierto es que es complicado debido a varios factores: el primero es que hay piezas falsas y el segundo es que la imagen a formar está en movimiento, lo cual puede provocar una fuerte desorientación al empezar a jugar. A esto hay que sumarle que el dibujo de algunas piezas está girado lateral o verticalmente y tendremos que moverlo para encararlo correctamente.

Este juego es muy adictivo y dispone de passwords para continuar en otro momento (si pausamos veremos el password actual). Además es compatible con el ratón de SNES, por si lo preferís al mando.



La historia está en japonés, pero mientras juegas no hay texto (excepto cuando completas un nivel y te felicitan) y los passwords no son con símbolos japoneses, lo que se agradece. Para introducir un password presionad Select o B en la pantalla de título.

パイプから水がどんどんもれていく。このままでは水不足のなつにそなえて、ためておいた水がなくなってしまう。  
きわめてあさい所に塩がうまっているこの地方において、これはたいへんなことであった。塩があるために、いどをほっても塩水しかえることができず、したがって給水は水道局にたよっていたのである。  
これはたいへんだ。  
それはわかっていながらも、どうすることもできない。  
なにしろ水道局のビルは爆発でゆかかほとんどぬけてしまい、パイプのあるところまでいくことができないのだ。



# PIKINYA!

**Género:** Puzzle

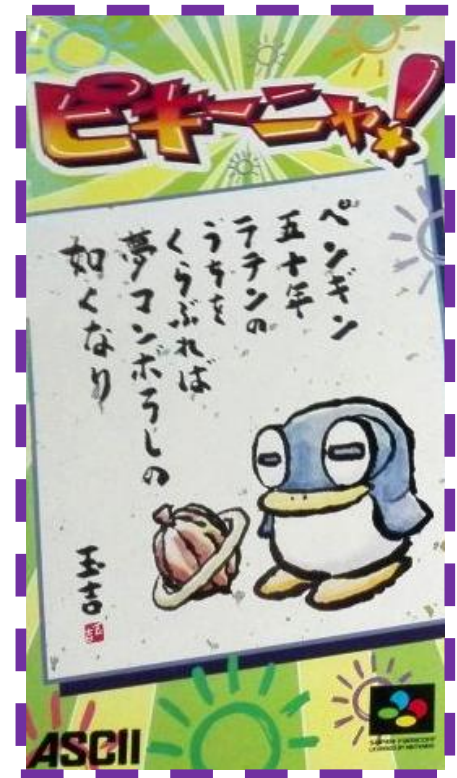
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1997

**Formato:** Cartucho

**Desarrollado por:** Crea-Tech

**Publicado por:** ASCII



*Pikinya!* es un juego de puzzle donde las piezas están formadas por grupos de pingüinos, pingüinos congelados y bloques de hielo. La idea es ir vaciando la pantalla de piezas, como en otros puzzles.

Los Pingüinos se hacen desaparecer juntando grupos, los pingüinos congelados se han de sacar del hielo para que se puedan juntar con los otros. Para lograrlo hay que hacer una línea horizontal donde solo haya hielo y pingüinos congelados. En algunos modos de juego aparecen otras piezas que sustituyen a los pingüinos, pero el funcionamiento es el mismo. También veremos piezas naranjas o rojas, que serán las típicas que estorban y hemos de hacer desaparecer limpiando la pantalla de piezas.



*Pikinya!* Está en japonés, pero sus menús tienen dibujos que nos facilitarán entenderlos. El menú principal nos muestra 5 opciones: como jugar, modo a 2 jugadores, modo a 1 jugador, ver las puntuaciones y elegir el tipo de sonido. Si elegimos el modo de 1 o 2 jugadores, nos dejaran poner el nombre del jugador y luego podremos elegir el tipo de partida y opciones como la dificultad o el número de partidas.



# PIPE DREAM

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Formato: Cartucho

Desarrollado por: TOSE

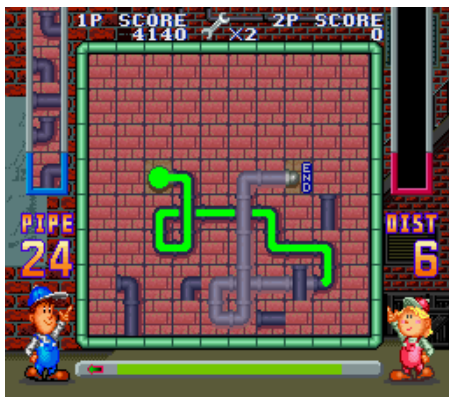
Publicado por: Bullet Proof Software



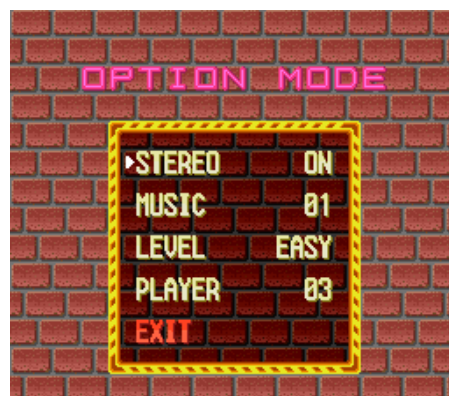
*Pipe Dream* es un juego de puzzle para uno o dos jugadores de manera cooperativa y es muy similar a otros juegos de esta saga.

Al empezar la partida vemos un mapa vacío con un punto de inicio y otro de final, la idea es hacer una tubería que lleve desde uno a otro, usando al menos, el número de piezas que nos marcan. Durante la partida podemos sustituir una pieza por otra (poniéndola encima) pero perderemos puntos.

Obviamente el juego se irá volviendo más difícil y los mapas serán más complejos, al mismo tiempo que aumentará el número de piezas mínimas a usar. Hay un límite de tiempo que marca cuando el líquido sale desde el punto de inicio, si queremos que vaya más rápido basta con presionar B.



El juego está totalmente en inglés, incluso el menú de opciones (que aparece si presionamos Select en la pantalla de título). Es curioso que lo lanzasen fuera de Japón, pese a ser parte de una saga occidental.



# POWER LODE RUNNER

**Género:** Habilidad/Puzle

**Jugadores:** 1

**Año:** 1999

**Formato:** Nintendo Power

**Desarrollador:** Atelier Double

**Publicado por:** Nintendo



**PRESS START**

© 1983 Douglas E. Smith All rights reserved.  
 "Lode Runner" is a trademark of Douglas E. Smith  
 Licensed by Douglas E. Smith through T&E Soft,  
 © 1999 Nintendo

*Lode Runner* es un juego conocido por todos los veteranos donde controlábamos a un personaje que tenía que moverse por un escenario evitando enemigos que lo acechaban. La defensa de ese personaje era poder crear agujeros al lado de donde estuviese, para que así los enemigos no pudiesen acecharle y, en el mejor de los casos cayesen al agujero y quedasen atrapados hasta que el agujero que volviese a regenerar.

*Power Lode Runner* es una versión nueva de ese juego, que pese al lavado de cara (el protagonista y los enemigos son animales) y a su particular formato (salió exclusivamente como juego descargable para el sistema Nintendo Power) no modifica demasiado esa fórmula.

Nuestro personaje puede hacer agujeros con A y B, agarrarse por lianas y subir por escaleras pero, como suele ser habitual en esta saga, no puede saltar. Así que tendremos que superar los niveles usando nuestro ingenio para conseguir todos los ítems (madera, tesoros, monedas) y llegar a la meta sin que nos atrapen.



*Power Lode Runner* está totalmente en japonés. En el menú principal veremos las siguientes opciones: jugar, continuar partida, tutorial y menú de sonido (mono o estéreo). Si elegimos la primera opción empezaremos la partida y tras ver la historia (en japonés) llegaremos a un mapa donde tocando el botón A aparecerán varias opciones que nos permitirán: elegir escenario para empezar a jugar, mirar los resultados de los escenarios y grabar partida. El tutorial también está en japonés, pero debido a que nos enseñan lo que hay que hacer, antes de que lo tengamos que hacer nosotros es bastante obvio y fácil de entender.



▶ はじめから  
 つづきから  
 れんしゅう  
 オプション



# SAILOR MOON R

**Género:** Beat'em up

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

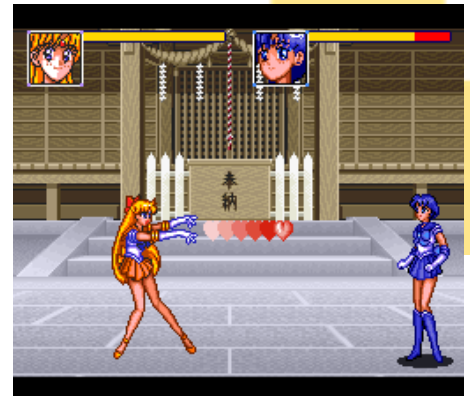
**Desarrollador:** Bandai

**Publicado por:** Bandai

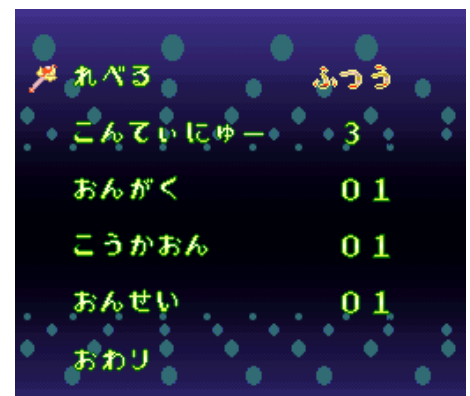


El primer beat'em up de *Sailor Moon* llegó a Europa, pero su secuela (*Bishoujo Senshi Sailor Moon R*) se quedó en Japón, como la mayoría de juegos basados en este popular manga.

Nuestros personajes pueden saltar, pegar, usar un ataque de los que te quita a todos los personajes de encima (a cambio de un poco de vida) y usar ataques especiales que barren la pantalla de enemigos pero son limitados. Además del modo principal para uno o dos jugadores, podemos jugar a un modo pelea uno contra uno en el cual cambian algo los comandos (por ejemplo, los personajes se pueden cubrir con L y R) y también podemos jugar al modo principal con Chibiusa.



El juego está en japonés, incluidos los menús. El menú principal nos da cuatro opciones: en la primera fila tenemos el modo principal y el modo donde controlamos a Chibiusa, en la fila de abajo tenemos el menú de opciones y el modo batalla. El menú de opciones nos deja modificar la dificultad, el número de continuaciones y también nos ofrece los test de sonido para escuchar las músicas, sonidos y voces.



# SANRIO WORLD SMASH BALL!

**Género:** Deportes  
**Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1993  
**Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Tomcat System  
**Publicado por:** Character Soft



Sanrio World Smash Ball es un juego deportivo con personajes de la famosa empresa de Hello Kitty.

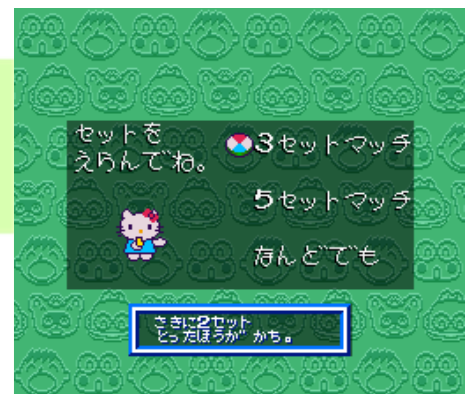
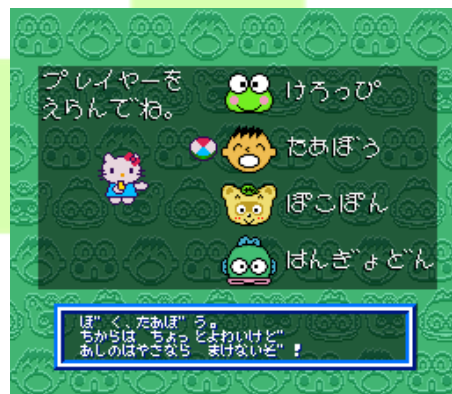


Este juego no es de ningún deporte concreto, más bien es algo similar a Pong o a Windjammers. Durante la partida, dos personajes daran golpes a la pelota para tratar de marcarle un tanto al rival, que a su vez intentará devolverla y marcar al contrario.

La jugabilidad es muy sencilla (tenemos golpes hacia ambos lados y de diferente fuerza). Si mantenemos el botón apretado llenaremos la barra de poder para hacer un super tiro. Hay 20 campos para elegir.



El juego está en japonés, pero no hay demasiado texto, así que no hay porque preocuparse. El menú principal nos da tres opciones: Un jugador, Password y modo Versus. Una vez elegido el modo y nuestro personaje, nos preguntaran el número de sets.



# SHIN NIPPON PRO WRESTLING 94

## Battlefield in Tokyo Dome

**Género:** Lucha Libre

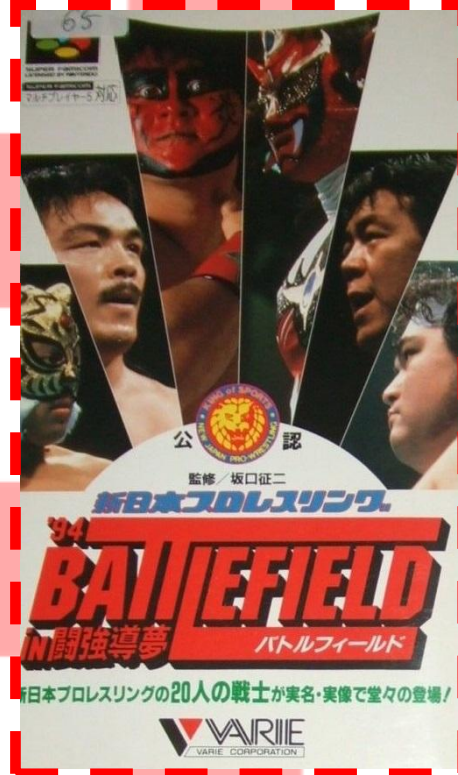
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Varie

**Publicado por:** Varie



Segundo juego de la saga *Shin Nippon Wrestling* de Super Famicom cuyo principal atractivo era tener la licencia de NJPW (New Japan Pro Wrestling). Aunque también destaca porque su apartado gráfico es ligeramente superior al de los juegos de la competencia.

Nuestro luchador correrá con el botón Y, pegará con A y B, el botón X tiene varios usos (levanta al rival del suelo, se usa para entrar y salir del ring o para hacer relevo con el compañero de equipo). Los botones L y R servirán para provocar y hacer la cuenta atrás.

La jugabilidad está basada en el timing, de manera que cuando los dos luchadores se agarren tendremos que hacer un comando concreto en el momento justo. Las llaves se hacen con A o B, aunque también podemos hacer ataques especiales (consumen barra amarilla) si presionamos dos botones (generalmente A+B o Y+B) durante las llaves o en determinadas situaciones (con el rival en el suelo, mientras corremos) dependiendo del personaje que controlemos.

El menú principal está en inglés (con dibujos) y antes de los combates podemos elegir entre las típicas reglas: Tipo de combate (solo, por parejas) jugar contra la consola u otro jugador, tiempo, dificultad...





# SHOUNEN ASHIBE

**Género:** Plataformas **Jugadores:** 1  
**Año:** 1992 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Nova Games Ltd. **Publicado por:** Takara



*Shounen Ashibe* es otro juego basado en un anime de éxito japonés protagonizado por un niño y su mascota, una graciosa foca.

En este juego de plataformas veremos al niño y la foca en el mapa principal (donde podemos movernos para elegir una fase) y una vez hecho controlaremos a la foca en niveles de plataformas donde tenemos que conseguir un número de objetos (como manzanas o pájaros) y llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo. Muchos de los objetos están ocultos y tendremos que hacer que aparezcan dándole cabezazos a elementos del escenario mientras tratamos de evitar enemigos (si nos agarran perderemos algunos de los objetos y tendremos que buscarlos de nuevo). En algunas fases tendremos que usar los cabezazos para resolver puzzles sencillos como activar interruptores o romper elementos que nos bloquean el camino.



El juego está en japonés pero es fácil moverse por él. En el menú principal tenemos dos opciones (jugar y password) y durante el juego veremos texto al hablar con personajes o antes de entrar en las fases, dicho texto suele ser una descripción de nuestro objetivo (como buscar los objetos en las fases de plataformas).



# SUPER BACK TO THE FUTURE PART II

**Género:** Plataformas

**Jugadores:** 1

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Daft

**Publicado por:** Toshiba - EMI



*Super Back to the Future Part II* es uno de esos juegos que por motivos que desconozco no se lanzó en occidente pese a que habría tenido una recepción más que notable y requería pocos cambios para su venta fuera de Japón (ya que parte del juego está en inglés).

En este juego de plataformas controlamos a Marty McFly en su patinete volador, cuesta un poco acostumbrarse al control, pero como es sencillo se aprende rápido y se vuelve bastante intuitivo. Conforme vayamos completando niveles nos enfrentaremos a jefes y reviviremos la historia de la película (en su versión japonesa con personajes cabezones, claro).

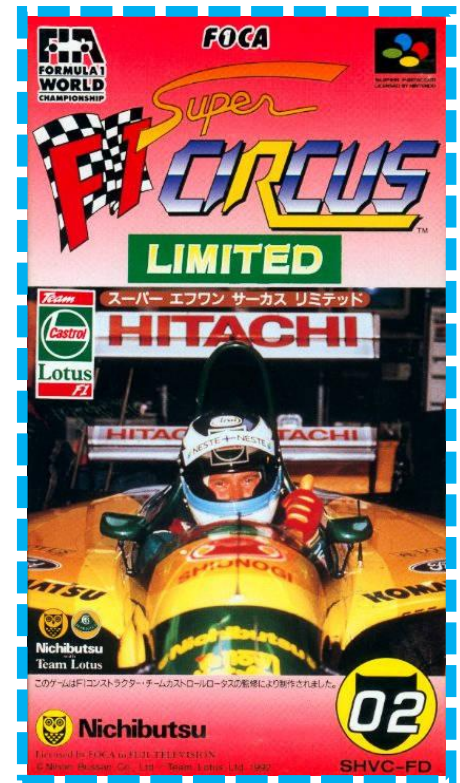


Aunque la historia del juego está en japonés, el inglés es el idioma predominante, al menos en lo que respecta al menú principal y el de opciones.



# SUPER F1 CIRCUS LIMITED

**Género:** Carreras **Jugadores:** 1  
**Año:** 1992 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Cream **Publicado por:** Nihon Bussan

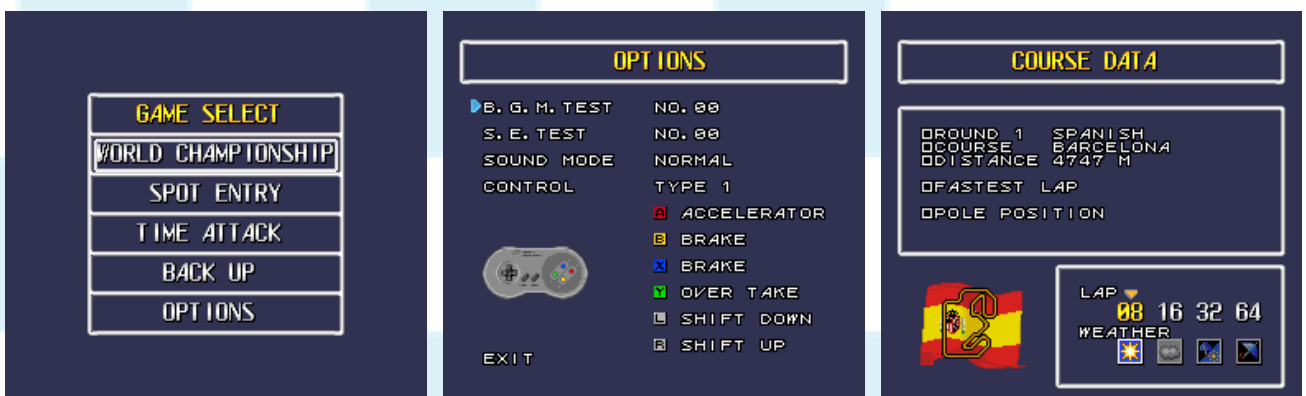


*Super F1 Circus Limited* es el segundo juego de la saga en SNES y fue lanzado el mismo año que *Super F1 Circus* y es un juego prácticamente idéntico salvo por algunos detalles. Si tenéis el juego anterior os podéis ahorrar este, pese a ello lo he incluido en este extra porque podría interesar a fans de esta saga y la Fórmula 1.

La principal novedad de este juego es disponer de licencias de FOCA (Formula One Constructors Union) de manera que esta vez sí veremos escuderías y pilotos reales, en lugar de inventados por el juego. Así que el juego mantiene lo visto en el anterior (su particular vista aérea del circuito, o la posibilidad de elegir y modificar elementos de nuestro vehículo para prepararlo para las carreras).



*Super F-1 Circus Limited* también mantiene del juego anterior los menús, submenús y opciones en inglés, con lo cual no hay demasiada dificultad en saber que estamos haciendo ni en probar o experimentar con los diferentes modo o experimentar variando las piezas del coche. El japonés aparece de vez en cuando, pero no interfiere en el juego.



# SUPER FINAL MATCH TENNIS

**Género:** Deportes (Tenis)

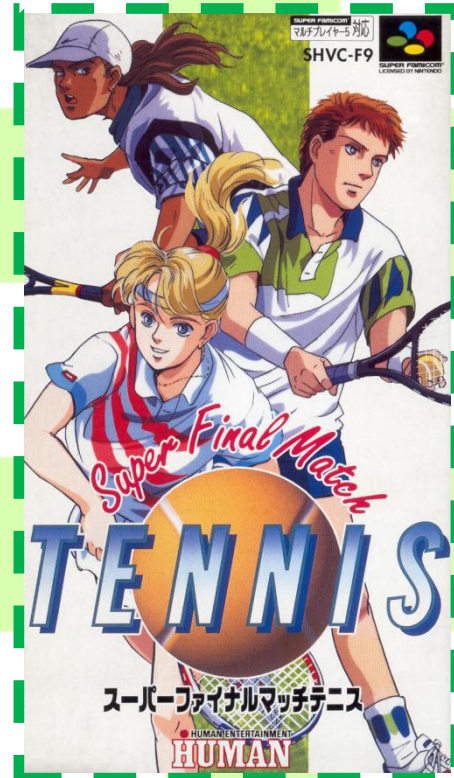
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

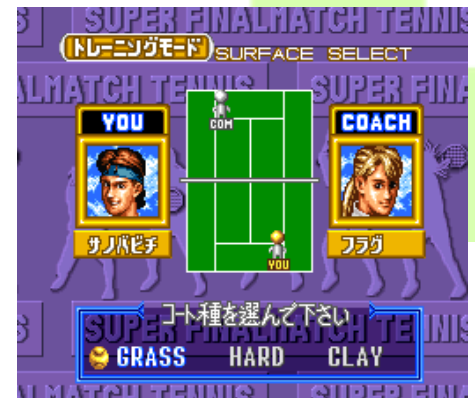
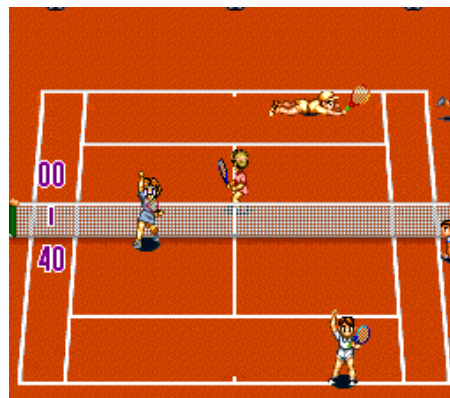
**Desarrollador:** Human Ent.

**Publicado por:** Human Ent.

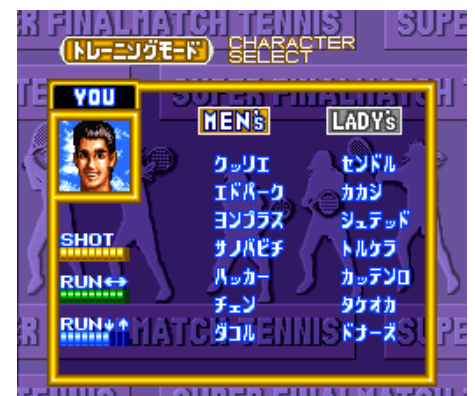


*Super Final Match Tennis* es otro de los juegos de ese deporte que se quedaron en Japón. El estilo visual con personajes cabezones recuerda un poco al *Smash Tennis* de Namco, aunque ambos juegos no tienen relación.

Este juego tiene todo lo que se puede esperar de un juego de Tenis, un modo principal de ganar torneos, partidos de exhibición e incluso un modo entrenamiento, además de incluir bastante diversidad en cuanto a jugadores (cada uno con sus pros y contras) y diferentes pistas. Se pueden jugar partidos solos o por parejas (incluyendo modo cooperativo con dos jugadores) y al ser compatible con el multitap se permiten hasta 4 jugadores, lo cual siempre es bien recibido.



El menú principal está en japonés, pero si esperáis un rato se cambia por uno en inglés (si, es raro pero útil). Dentro de las opciones el inglés suele ser el idioma predominante, aunque el japonés aparezca en algunos momentos (como en los nombres de los tenistas o en opciones concretas de entrenamiento).



# SUPER FIRE PRO WRESTLING 3

**Género:** Lucha Libre **Jugadores:** 1 a 4  
**Año:** 1993 (*Final Bout*) 1994 (*Easy*) **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Human **Publicado por:** Human



Tercer juego de la influyente (y exigente) saga de lucha libre de Human Entertainment en SNES. Existen dos versiones de *Super Fire Pro Wrestling 3*, una llamada *Easy Type* (con controles menos exigentes) y otra para veteranos llamada *Final Bout*, que además incluye un editor de luchadores.

Su jugabilidad está basada en el timing (y penaliza machacar botones) y mantiene el control de la saga: Los botones Y, B, A sirven para atacar, X para correr, las llaves se hacen presionando Y, B, A y una dirección y en caso de hacer combinaciones concretas algunos luchadores harán llaves específicas. Si tenéis dificultad a la hora de hacer llaves, os recomiendo jugar a la versión *Easy Type*, que es menos exigente con el timing.



El juego está en japonés, pero incluye algo de inglés. El menú principal nos da una serie de opciones (a la izquierda), al elegir algunas nos darán a elegir entre más opciones (a la derecha) que pondré en paréntesis: Exhibición (Solo, parejas o 2 contra 1), Campeonato (solo o por parejas), Liga, Torneo, Eliminación, Battle Royale y el modo oculto, Pelea por el título. Antes de iniciar el modo elegido veremos un menú de configuración que nos permite elegir lo siguiente: el control de los jugadores (y cuantos participan), si queremos que aparezcan indicadores al final de cada partida, las condiciones de la partida (reglas estándar, terminar por pin, etc...) elegir el tiempo, el árbitro, modificar el timing de las llaves y finalmente, la dificultad de la consola.

A la derecha veremos el modo Editar luchador (si jugamos a la versión *Final Bout*) que tiene bastante texto en inglés y se puede trastear con relativa facilidad, el menú de opciones (en inglés) y cargar partida.



# SUPER FIRE PRO WRESTLING SPECIAL

**Género:** Lucha Libre

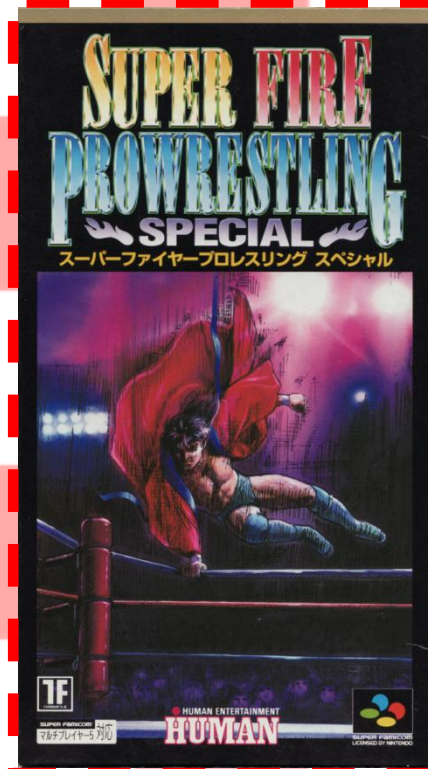
**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Human

**Publicado por:** Human



Super Fire Pro Wrestling Special es otro juego de la famosa saga de lucha libre de Human, este tiene la particularidad de contar con un dramático modo historia.

La jugabilidad basada en el timing (presionar botones y direcciones en el momento justo) se mantiene, así como los controles básicos: Y, B, A sirven para atacar, X para correr, las llaves se hacen presionando Y, B, A y una dirección y si hacemos combinaciones concretas algunos luchadores harán llaves específicas.



El menú principal está en inglés, pero tras él aparecen odiosos menús en japonés que requieren que los comente uno a uno. Tras One Night Match (exhibición), tenemos One Match, Battle Royal y el modo desbloqueable Gruesome Fight. Tras elegir uno veremos menús de opciones, por ejemplo en One Match aparecen 4 opciones: Elegir jugadores, luchadores, continuar y salir. Si presionamos B en elegir jugadores aparecerá otro menú que nos dejará elegir los jugadores (humanos y de CPU) el tiempo, el árbitro, el ring, la dificultad, volver al menú, otras opciones y al lado OK y cancelar los cambios. El menú de "otras opciones" (tercera foto de abajo) aparecerá en varios modos de juego y en él podemos elegir si queremos que los luchadores puedan (o no) salir del ring, agarrarse a las cuerdas, ganar haciendo la cuenta atrás (Pinfall), volumen de música y sonidos, aceptar los cambios o cancelarlos.

## ONE NIGHT MATCH

オプション ▶ 1P vs CP  
 レスラー選択 ▶  
 青コーナー ▶ ファイター 大和  
 赤コーナー ▶ 旗本 真也  
 試合開始! ▶  
 メニューに戻る ▶

## OPTION

対戦形式 ▶ 1P vs CP  
 試合時間 ▶ 5分 1本勝負  
 レフリー ▶ ミスター水中  
 試合会場 ▶ H W A (1)  
 コンピュータレベル ▶ 1  
 場外カウント ▶ 20  
 次のページ ▶

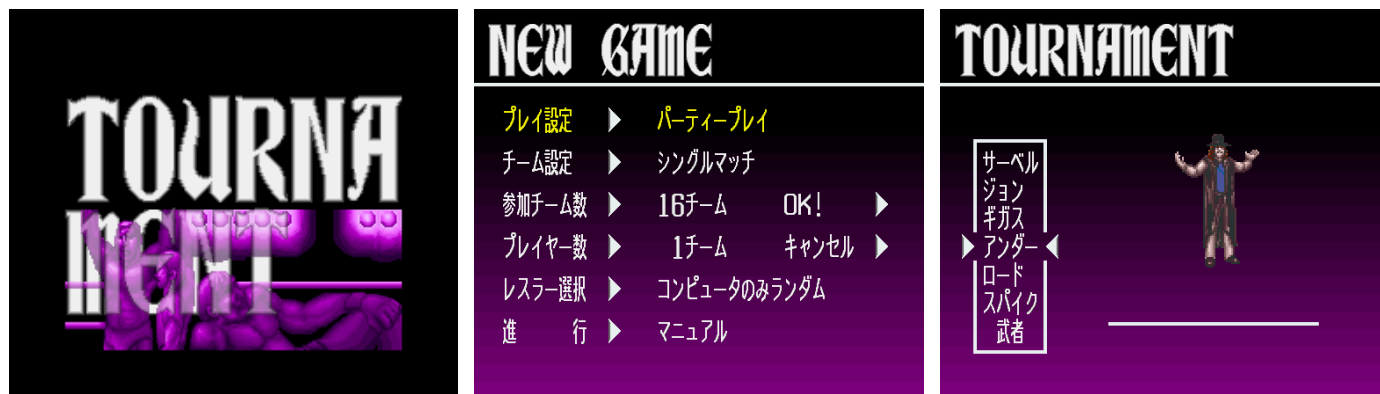
OK! ▶  
 キャンセル ▶

## OPTION

ランバージャック ▶ OFF  
 ローブレイク ▶ ON  
 パフォーマンス ▶ ON  
 BGMボリューム ▶ 6  
 SE ボリューム ▶ 6  
 前のページ ▶

OK! ▶  
 キャンセル ▶

Tras torneo, veremos 3 opciones (nuevo juego, cargar y volver al menú) en nuevo juego aparecerá un menú donde podemos elegir tipo de torneo (leyendas o personalizado) si elegimos personalizado se activarán el resto de opciones: división (solos o parejas) número de participantes, número de jugadores, selección de luchadores (los de la consola aleatorios, por el jugador o todos aleatorios) y elegir combate (automático o por el jugador) y OK. Tras esto podemos elegir también las opciones de tiempo y reglas descritas más arriba en “otras opciones”.

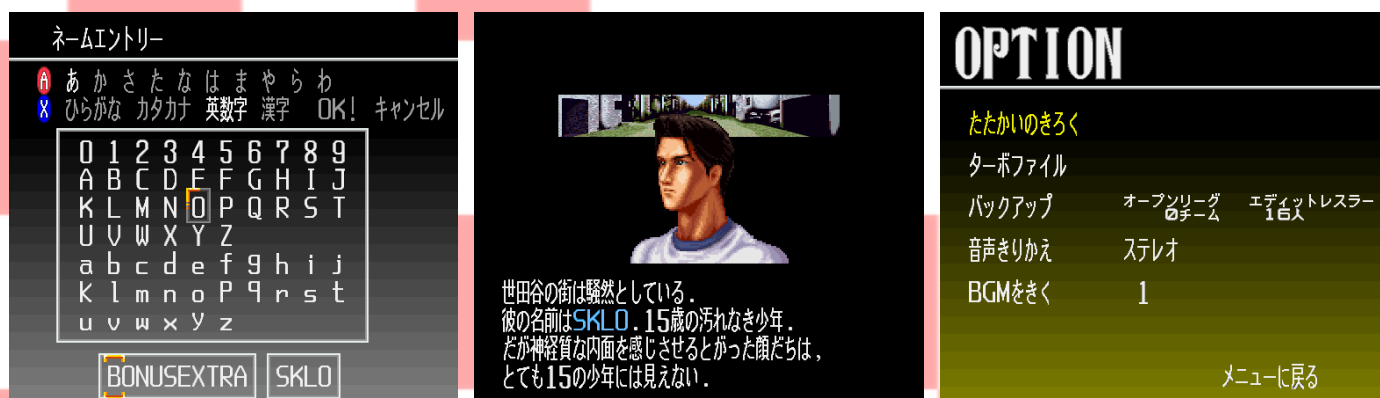


En Open League veremos nueva partida, cargar y volver al menú. Si elegimos nueva partida elegiremos división (individual o por parejas) número de luchadores, número de jugadores, selección de luchadores, combate y OK. Tras elegir los luchadores aparecerá otro menú con número de jugadores (si le damos B encima de la opción empezaremos) Opciones, rankings, selección de combate, salvar, cargar y volver.



En Champion Road (modo historia) empezaremos escribiendo nuestro nombre (si presionamos X podemos elegir letras occidentales en la tercera opción). A partir de aquí empezara el juego, donde nuestro personaje ira aprendiendo técnicas y mejorando en cada capítulo.

En Opciones podemos ver los records de lucha, una opción basada en el periférico Turbo File, opciones de las partidas salvadas y de sonido,

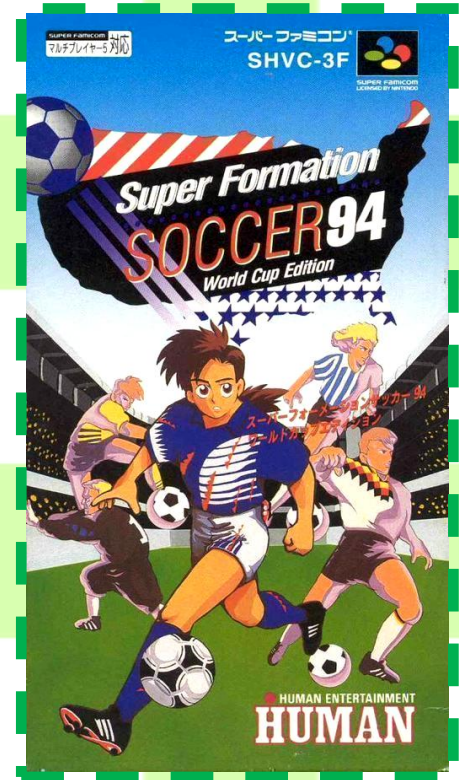


El menú de editar luchador es poco intuitivo y casi recomiendo ignorarlo, pero trataré de describirlo por encima. De primeras tenemos las siguientes opciones: Editar (dentro de esta opción podemos poner nombre del luchador, del diseñador, movimientos, comportamiento si lo lleva la CPU, modificar sus estadísticas y otras opciones), cargar, editar luchador creado, guardar, borrar, opción para el accesorio Turbo File (La podéis ignorar) y Salir.

# SUPER FORMATION SOCCER 94

## World Cup Edition

**Género:** Deportes (Fútbol)      **Jugadores:** 1 a 4  
**Año:** 1994      **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Human      **Publicado por:** Human



Tercera parte de la saga *Super Formation Soccer* iniciada por el clásico *Super Soccer*. Existen dos versiones de este juego, la normal y una denominada *Super Formation Soccer 94: World Cup Final Data*, que apareció meses más tarde.

Este juego mantiene las mejoras de los dos juegos anteriores y mejora todo con más contenido, pues se han añadido modos de juego, opciones y equipos (ahora hay más de 40). Al igual que su predecesor admite hasta 4 jugadores usando el multitap.



Afortunadamente los menús del juego están en inglés y las opciones también. Hay algunas cosas en japonés (como los nombres de los jugadores) pero son minoritarias y no influyen demasiado en el juego.





# SUPER LOOPZ

**Género:** Puzzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Graffiti

**Publicado por:** Imagineer Co. Ltd.

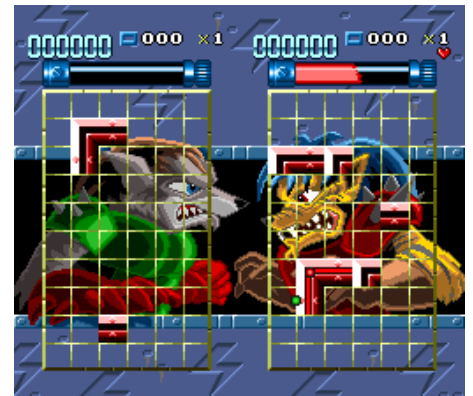
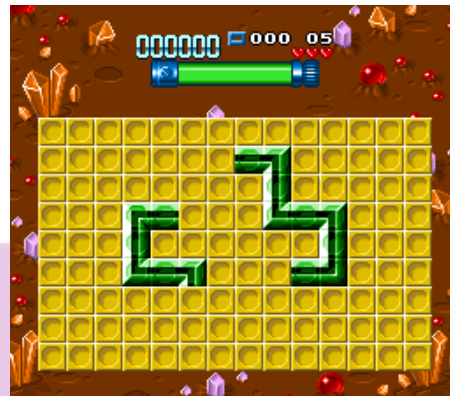


Super Loopz es uno de esos juegos que estuvieron a punto de lanzarse en occidente pero finalmente eso no sucedió.

Nos encontramos ante un juego de puzzle en el cual nos irán dando piezas que tendremos que ir colocando para tratar de hacer circuitos cerrados (algo similar a las tuberías de *Pipe Dream*). Cada vez que hagamos un circuito cerrado nos darán puntos, cuando completemos suficientes puntos pasaremos a otro nivel.



Es un juego de planteamiento sencillo, pese a ello hay varios modos de juego (Arcade, Standar, Challenge y Puzzle) todos ellos muy adictivos, especialmente a dos jugadores.



Afortunadamente el juego está en inglés, así que no hay problemas con los textos. Para variar los modos solo hay que darle a izquierda o derecha en cada una de las opciones del menú principal.



# SUPER MAD CHAMP

**Género:** Carreras/Beat'em up

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Givro

**Publicado por:** Tsukuda Original



Basándose en las partes de motocicleta del juego *Shin Nekketsu Kouha Kunio-kun: Kunio-tachi no Banka*, Givro creó *Super Mad Champ*.

De primeras parece un juego de carreras común, con su campeonato y contrarreloj, selección de pilotos y la posibilidad de mejorar la moto. Pero una vez juegas te das cuenta de que se puede molestar y golpear al resto de competidores durante la carrera, incluso se nos permite bajarnos de la moto y liarnos a tortazos con otros pilotos. Obviamente no es buena idea pelearse en mitad de un circuito (el resto de pilotos pueden atropellarnos) pero eso le da más emoción al juego, y no os penséis que los otros pilotos os van a dejar ir después de haberles pegado. La locura llega a tal punto que incluso podemos usar las motos como armas arrojadas.



Los menús están en inglés (incluido el de opciones). Dentro del juego hay algo de texto en japonés (cuando compramos o modificamos elementos de nuestra moto) pero aun así se puede jugar sin complicaciones.



# SUPER TEKKYU FIGHT!

**Género:** Habilidad/Acción

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

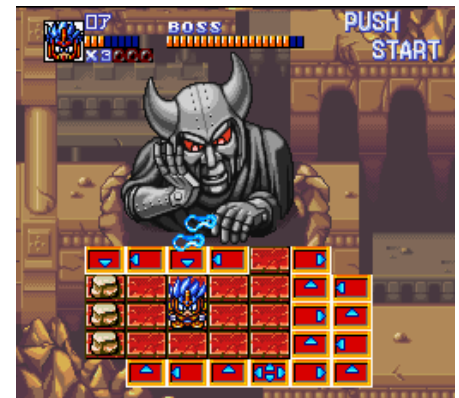
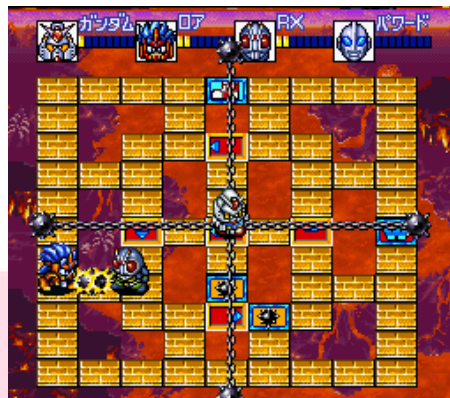
**Desarrollador:** Metro

**Publicado por:** Banpresto



*Super Tekkyu Fight!* Pertenece a la saga *Compati Hero* (que mezcla personajes de series como *Kamen Rider*, *Gundam* y *Ultraman*). Este juego parece un clon

de *Bomberman* pero cuando empezamos a jugar descubrimos que es bastante diferente pese a mantener el concepto. Nuestros personajes pueden saltar, levantar baldosas del suelo (para atontar a los rivales) y atacar (usado bolas con cadenas). A base de romper elementos del escenario obtenemos los típicos ítems que mejorarán al personaje. En el modo historia recorreremos niveles formados donde tendremos que eliminar a todos los enemigos para llegar al jefe final. El modo multijugador es similar a *Bomberman*, pero los personajes cuentan con una barra de vida, lo cual nos evitará morir al primer despiste.



El menú principal está en japonés y nos ofrece 3 opciones: historia, batalla y opciones. Si elegimos el modo historia saldrán 3 opciones en inglés (un jugador, dos jugadores y Password). Si elegimos el modo batalla podremos configurar la batalla (elegir que personajes y elegir el escenario de batalla). Por último, el menú de opciones está medio en inglés y afortunadamente la opción importante (dificultad) está en ese idioma.



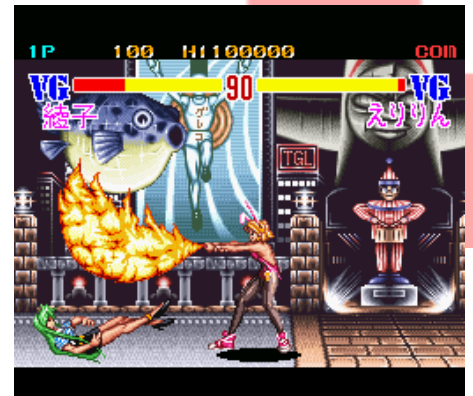
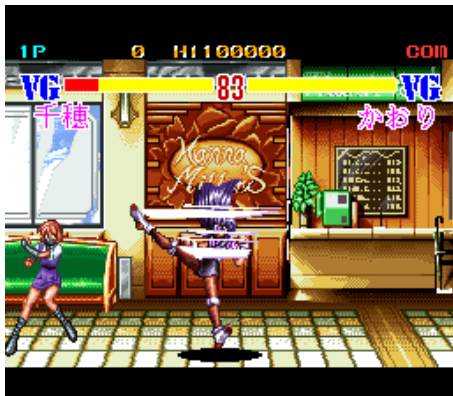
# SUPER V. G.

**Género:** Lucha  
**Jugadores:** 1 o 2  
**Año:** 1995  
**Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** TGL  
**Publicado por:** TGL



*Super V.G.* (también conocido como *Super Variable Geo*) es un juego de lucha de la prolífica saga *Variable Geo*, estrenada en PC9800 y conocida por enfrentar a chicas atractivas, que tras perder el combate terminan protagonizando escenas sexuales (que fueron reducidas o eliminadas en muchas versiones de consola).

Nos encontramos ante un juego de lucha estándar (salvo por la particularidad de que todas las luchadoras son chicas) y afortunadamente su jugabilidad también se adapta a lo visto en la mayoría de juegos similares de la época, o lo que es lo mismo, los ataques especiales se hacen al estilo *Street Fighter II*.



Aunque existen textos en japonés (por ejemplo, después de los combates) todos los menús del juego están en inglés, incluyendo el menú de opciones y el menú del modo Vs.



# SUTOBASU YAROU SHOW

## 3 on 3 Basketball

**Género:** Deportes (Baloncesto)

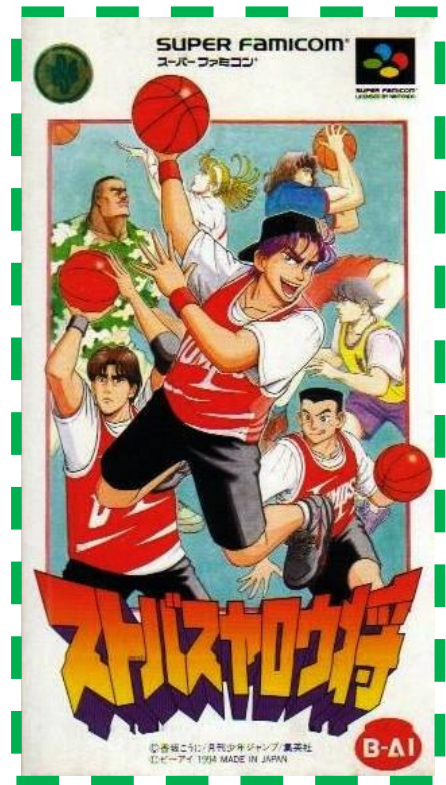
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** KID

**Publicado por:** B-AI



*Sutobasu Yarou Show 3 on 3 Basketball* es un juego de baloncesto callejero donde los equipos están formados por 3 jugadores.

A la hora de jugar conviene quitarse de la cabeza a juegos como *NBA Jam*, ya que *Sutobasu Yarou Show* tiene un ritmo más pausado y menos espectacular. Aun así, los partidos son rápidos (el campo es bastante pequeño) y no es demasiado difícil aprender a jugar. Además del modo historia, también podemos jugar partidas sueltas donde podremos seleccionar al equipo que queramos.



Aunque el japonés está presente en el juego durante los diálogos de antes de los partidos, este juego es muy generoso con el inglés, pues todos los menús (incluso las estadísticas de los equipos) están en ese idioma. Es cierto que el apartado de reglas está en japonés, pero eso tampoco es muy importante.



	MAIRY CHAN	DEREC CHAN	RICALD CHAN
GOAL	55%	50%	50%
DUNK	0%	60%	55%
F. THROWS	90%	55%	50%
JUMP	A	A	A
SPEED	E	G	F



# TABLE GAME DAI-SHUUGO! Shogi Mahjong Hanafuda

**Género:** Juego de mesa

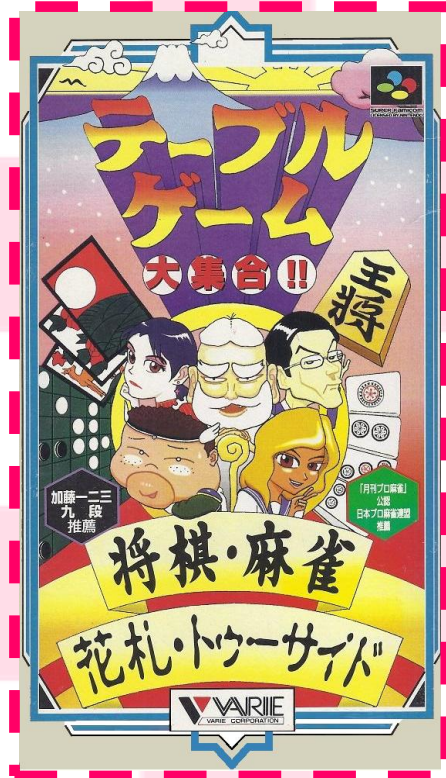
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Natsu System

**Publicado por:** Varie



En estos especiales he intentado no incluir juegos de mesa debido a que suelen ser juegos distintos a los que conocemos los occidentales. Pese a ello he incluido este, debido a que es bastante sencillo y accesible. Obviamente, necesitáis saber las reglas para jugar (igual que en cualquier juego de mesa).

*Table Game Dai-Shuugo!* Nos ofrece cuatro juegos de mesa: Shogi, Mahjong, las cartas Hanafuda y el Reversi o Go (Two Side). Se puede jugar con un amigo o contra la consola (hay varios niveles de dificultad).



El menú principal nos muestra los diferentes juegos con dibujos. Una vez seleccionemos uno nos dará a elegir entre jugar contra la consola o contra otro jugador y después tocará elegir nuestro rival (o rivales) y quien empieza primero. Tras la partida nos darán 3 opciones: volver a jugar, cambiar de rival o salir al menú. Algunos juegos muestran más opciones en base a sus reglas.



# TETRIS BATTLE GAIDEN

**Género:** Puzle

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

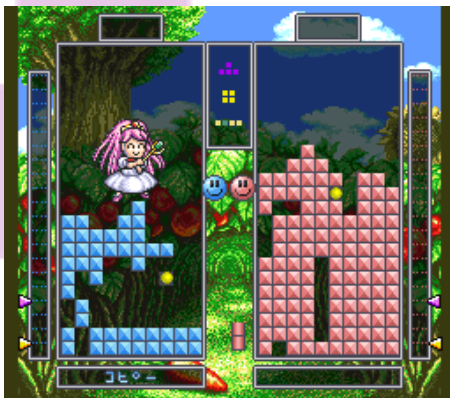
**Desarrollador:** Bullet Proof Software

**Publicado por:** Bullet Proof Software

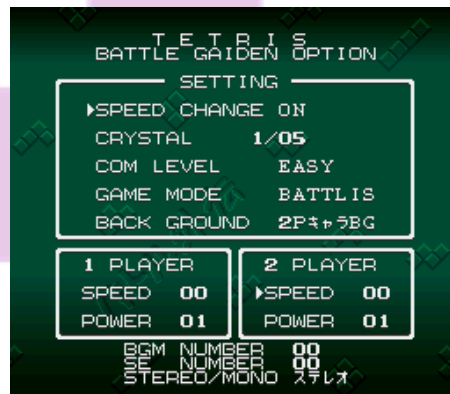


Este juego se centra en combates VS jugando a *Tetris*, de manera que tendremos que subir la pantalla del rival a base de líneas o magias (que podremos hacer si acumulamos suficientes bolas que forman parte de algunas piezas). Cada personaje tiene 4 magias diferentes y estas consumen mas o menos bolas dependiendo de su nivel (de 1 a 4).

Si presionamos “arriba” gastaremos todas las bolas en hacer la magia que corresponda, de manra que si tenemos 4 bolas y queremos hacer la de nivel 1 no se puede, saldrá la de nivel 4. Debido a esto no es recomendable acumular bolas a lo loco. En opciones podemos cambiar de este modo (Battlis) al modo Rensa (similar pero las piezas se rompen al caer tras una línea) o al clásico Tetris sin magias de ningun tipo.



El menú principal nos da tres opciones: 1 jugador, modo VS y opciones. EL menú de opciones está en inglés casi completamente. Hay algunos textos durante el juego (en japonés) pero no afectan a la partida.



# THE GREAT BATTLE 2 GAIDEN

## Matsuri da Wasshoi

**Género:** Plataformas/Acción

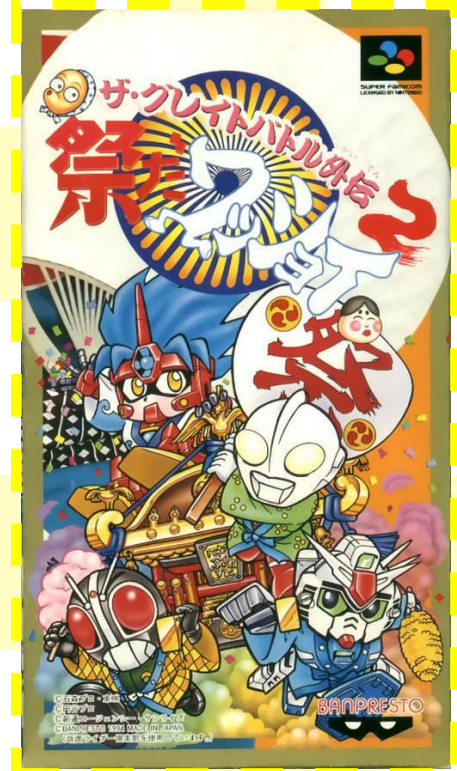
**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Banpresto

**Publicado por:** Banpresto



Este juego pertenece a la saga *Great Battle* de SNES, pero al mismo tiempo se desvincula de ella parcialmente al ser una historia alternativa (Gaiden).

Ultraman, Kamen Rider, Gundam y Fighter Roar (el héroe/mascota de Banpresto) protagonizan este juego de plataformas con toques de acción y mucho humor. Nuestros personajes pueden moverse libremente entre plataformas y pegar hacia varias direcciones. Durante la partida podremos entrar por puertas y comprar en tiendas (botón X) y encontraremos zonas donde jugar minijuegos (que van desde un puzzle a un shooter de naves donde controlamos a una langosta).



El juego está totalmente en japonés, pero debido a su estilo de juego se puede disfrutar sin demasiadas complicaciones. El menú principal nos da tres opciones (Password, jugar y minijuegos). Si elegimos los minijuegos nos saldrán 5 opciones, la del medio es volver al menú principal y las otras los minijuegos.





# THE KING OF RALLY

**Género:** Carreras

**Jugadores:** 1

**Año:** 1992

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Kaze

**Publicado por:** Meldac



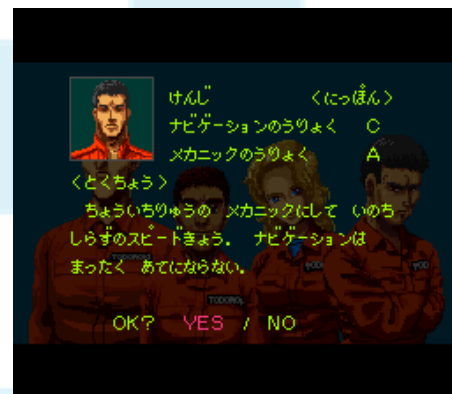
*The King of Rally* es un juego bastante curioso, debido a que pese a usar el clásico modo 7 para representar a los circuitos (algo típico en SNES) nos permite mover al coche con total libertad por él, en lugar de “encarlo” hacia el frente como sucede en la gran mayoría de juegos de carreras.



El control es un poco especial ya que podemos mover libremente el vehículo 360 grados, además a la hora de acelerar nos encontramos con que hay diferentes marchas y tenemos que jugar con ellas, de manera que hay que practicar un poco para acostumbrarse al control. Antes de las carreras podemos elegir si modificar los elementos del vehículos (ruedas, volante, motor...) o no.



Aunque hay algunos textos en japonés (como cuando seleccionamos a un piloto) el menú principal y las opciones del juego están en inglés, por lo tanto no hay problemas para jugar.



# TSURI TAROU

**Género:** Deportes (Pesca)

**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Pack-In-Video

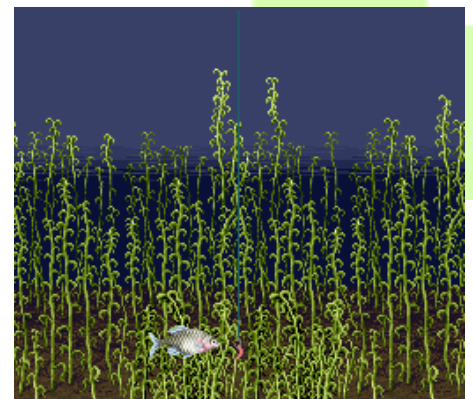
**Publicado por:** Pack-In-Video



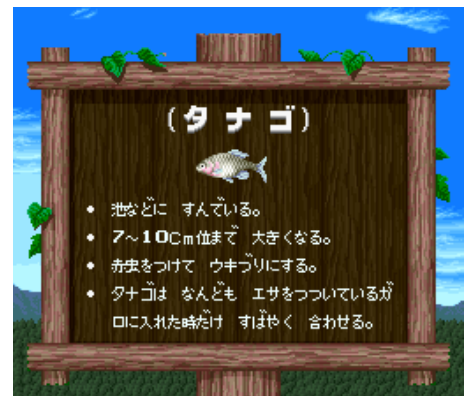
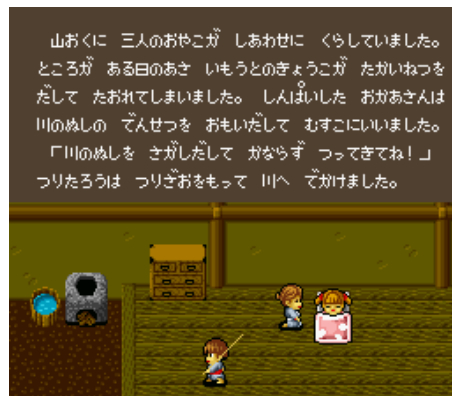
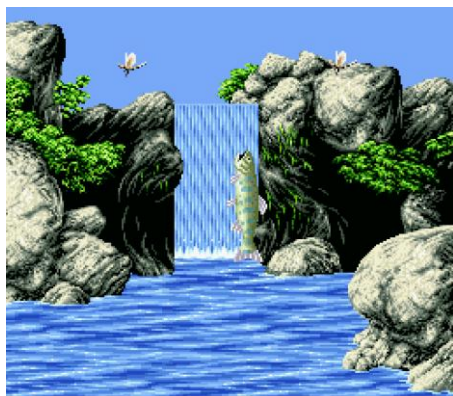
En el extra anterior hablé de *Fune Tarou*, un juego de pesca bastante accesible y entretenido que podía llegar a gustar a la gente que jamás se ha interesado en este tipo de juegos. *Tsuritarou* es el juego anterior de la misma saga y es muy similar en concepto.



Al iniciar el juego moveremos a nuestro personaje por el mapa y podremos parar a pescar en determinadas zonas (donde haya carteles), conforme vayamos pescando iremos ampliando nuestro territorio y mejorando nuestro personaje. Una vez en la zona de pesca, tendremos que elegir dónde tirar el anzuelo y si se acerca un pez pasaremos a la vista acuática donde tendremos que esperar que pique alguno para luego iniciar el juego de tirar, esperar que el pez se canse y volver a tirar (para evitar que se suelte).



En el menú principal tenemos que tocar los botones para que el pez se coma los insectos (si, es raro) y podremos empezar. Veremos que la historia, los carteles de peces, la tabla de récords y todo en general está en japonés. Pese a ello, podemos jugar sin preocuparnos demasiado del texto.



# UFO KAMEN YAKISOBAN

**Género:** Beat'em up

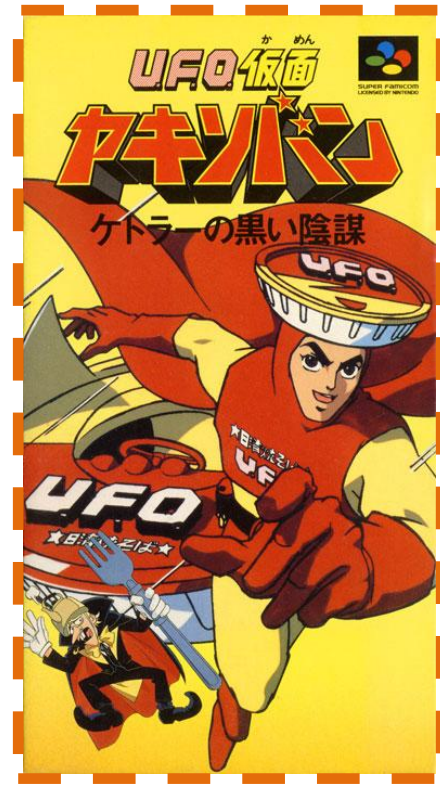
**Jugadores:** 1

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** KID

**Publicado por:** Den'Z



*UFO Kamen Yakisoban* es un juego basado en un personaje que aparecía en anuncios de TV haciendo publicidad de los productos que hacía la empresa Nissin Foods. Debido a su popularidad se lanzó una película y este videojuego de Super Famicom. A modo de curiosidad he de comentar que este juego tiene dos portadas (y pegatinas) diferentes, por un lado las que son tipo manga que veis aquí arriba y luego otras con actores disfrazados, pero el juego es el mismo.

Nuestro héroe, pese a su particular aspecto, es bastante hábil, puede pegar, saltar, correr (o rodar por el suelo) y atacar mientras lo hace. Si presionamos el botón de ataque unos segundos haremos un ataque de disparo casi anecdótico y en cada vida tenemos un número limitado de magias que se ejecutan con el botón L o R y un botón de ataque (una paraliza a los enemigos y la otra les hace daño). Algunos power ups le darán otras locas habilidades, como subirse en monociclo. Es un juego bastante estándar en muchos aspectos, pero su apartado visual y su temática lo hacen único y bastante divertido.



La historia está en japonés, pero los menús (incluido el de opciones) en inglés.



# ULTRA SEVEN

**Género:** Lucha

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Bec

**Publicado por:** Bandai

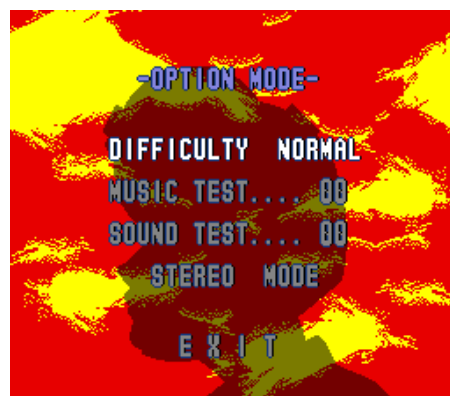


*Ultraman* es uno de los personajes más influyentes e importantes de la televisión japonesa, lamentablemente su primer juego en Super Nintendo es considerado uno de los peores juegos de lucha de la consola. En esta ocasión voy a comentar su secuela *Ultra Seven*, que no tuvo la suerte del primer juego, pues se quedó en Japón.

Todos los personajes tienen un marcador que se va llenando poco a poco. Dicho marcador permite a nuestro personaje hacer ataques especiales (generalmente con un botón o presionando una dirección y un botón) pero se vacía al ejecutarlos. Si presionamos L o R elegiremos el nivel del ataque (a más nivel, más vaciará el marcador). Algunos personajes pueden echarse hacia atrás para esquivar golpes del enemigo. Si nuestro personaje agarra al rival podremos pegarle o lanzarlo presionando arriba y un botón de pegar.



Afortunadamente los menús del juego están totalmente en inglés y solo veremos el japonés en algunas escenas que narran la historia, de manera que el idioma no es problema.



# USHIO TO TORA

**Género:** Acción/Beat'em up

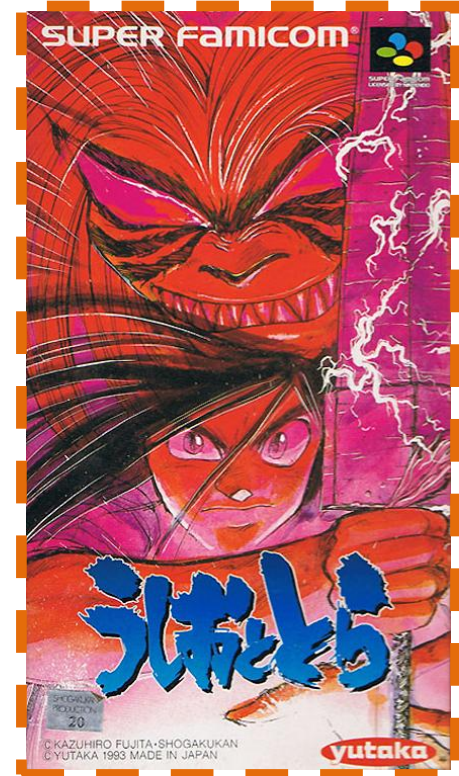
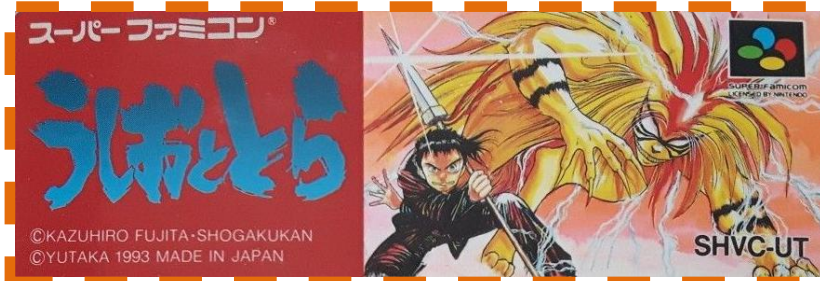
**Jugadores:** 1

**Año:** 1993

**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Yutaka

**Publicado por:** Yutaka

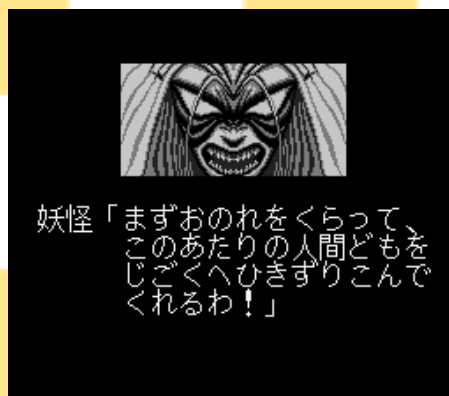


Este juego está basado en el manga del mismo nombre donde un chico (Ushio) consigue un arma antigua de su familia y al mismo tiempo libera al monstruo llamado Tora. Poco después ambos personajes tendrán que cooperar para acabar con la horda de monstruos que asola su mundo.

*Ushio To Tora* es un juego donde tendremos que ir avanzando por el nivel eliminando hordas de enemigos. Para hacerlo podemos elegir entre Ushio o Tora, los dos se controlan de la misma manera pero tienen ligeras diferencias, siendo Ushio algo más ágil y con más alcance y Tora más fuerte. Los dos personajes atacarán con Yo A (si combinamos el botón con direcciones harán ataques diferentes), saltarán con B y activarán su power up con X (el personaje parpadeará de color).



La historia del juego está en japonés y las conversaciones entre niveles también, pero no es ningún problema ya que el menú principal y las opciones están en inglés.



## VS. COLLECTION

**Género:** Varios

**Jugadores:** 1 a 4

**Año:** 1996

**Formato:** Cartucho

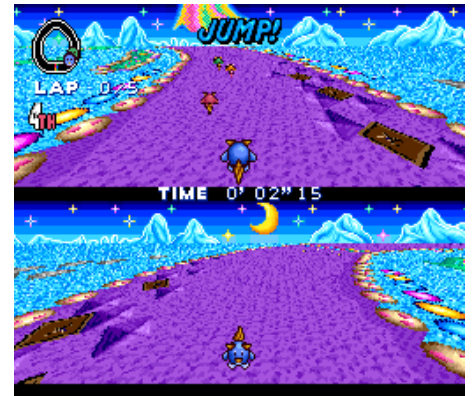
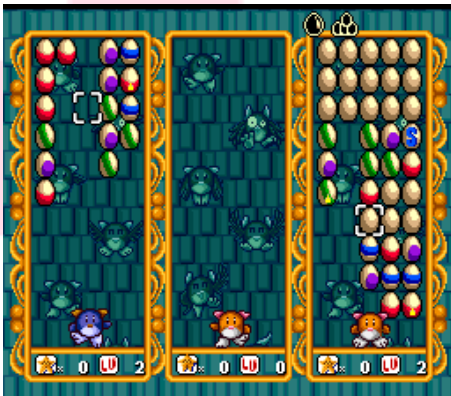
**Desarrollador:** Bottom Up

**Publicado por:** Bottom up

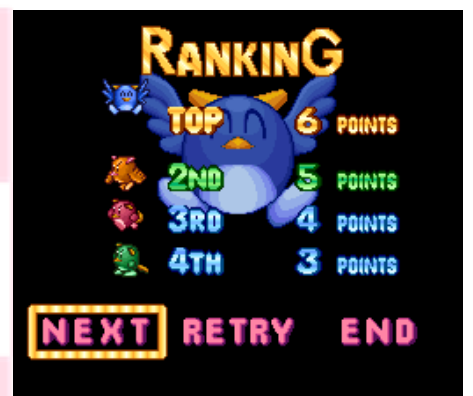
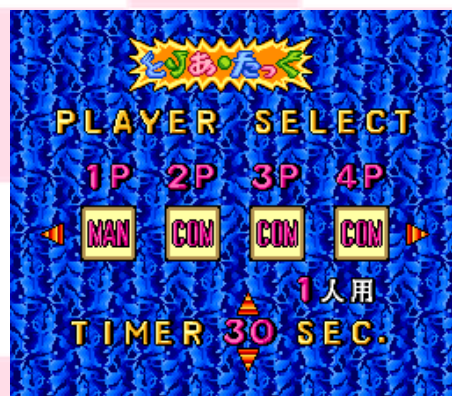


*Vs. Collection* es un cartucho que contiene 4 minijuegos muy sencillos y divertidos, pensados para ser disfrutados en compañía y que es compatible con el multitap para poder jugar a más de dos jugadores (en algunos juegos).

El primer juego es de puzzle (máximo 3 jugadores) y, tenemos que mover y juntar juegos del mismo tipo para que desaparezcan y evitar que nos aplaste la pantalla. El segundo es un duelo a bolas de nieve (máximo 2 jugadores), seleccionamos a los personajes y con un botón les haremos avanzar, con otro botón dispararan las bolas. El tercer juego son carreras (máximo 2 jugadores) al estilo clásico de SNES (modo 7 incluido). El cuarto juego es un juego de lucha o algo parecido (máximo 4 jugadores) donde tendremos que empujar a los demás a los agujeros del escenario (como si fuese una versión simplificada de *Smash Bros*).



El menú principal está en inglés y una vez entramos en el listado de juegos veremos que los cuatro disponibles están en japonés, aunque esto no importa demasiado ya que las opciones de cada uno de los juegos están en inglés.



# YOKAI BUSTER RUKA

**Género:** Plataformas

**Jugadores:** 1

**Año:** 1995

**Formato:** Cartucho

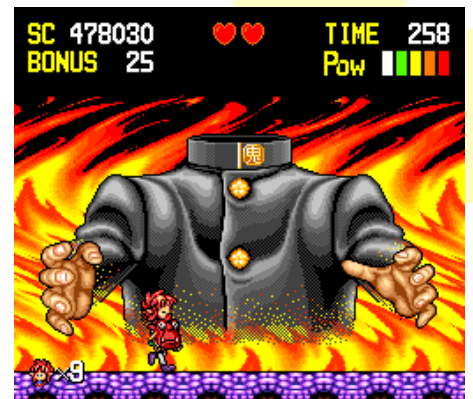
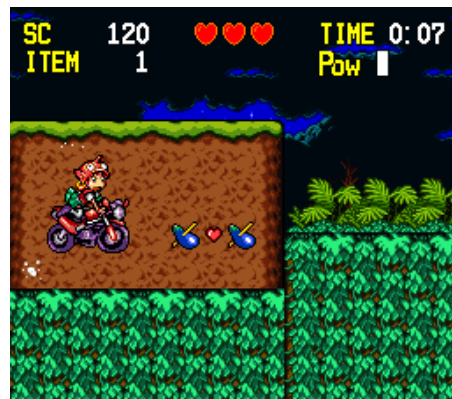
**Desarrollador:** Sting

**Publicado por:** Kadowkawa Digital



Muchos juegos japoneses sufren cambios notables al llegar a occidente con la excusa de adaptarlos a la cultura y gustos occidentales. *Yokai Buster Ruka* es exactamente eso, pero a la inversa, ya que es el juego *The Jetsons: Invasion of the planet pirates* lanzado en 1994 en América, pero modificando sus gráficos para gustar al público nipón.

En este juego controlamos a una chica que lleva en sus manos a una especie de demonio que puede absorber objetos y pegarse a paredes y techos, lo cual hace que pese a ser un juego de plataformas tenga un toque único a la hora de plantearnos retos. Si habéis jugado al juego de *The Jetsons* quizás notéis que en *Yokai Buster Ruka* hay algunas alteraciones (además del obvio cambio gráfico) que modifican ligeramente la jugabilidad y el diseño de los escenarios, además de la inclusión de dos modos de juego.



Aunque la historia del juego y los mensajes durante la partida están en japonés los menús están en inglés, así que no hay que preocuparse por el idioma a la hora de disfrutar del juego.



# YU YU HAKUSHO – TOKUBETSU HEN

**Género:** Lucha

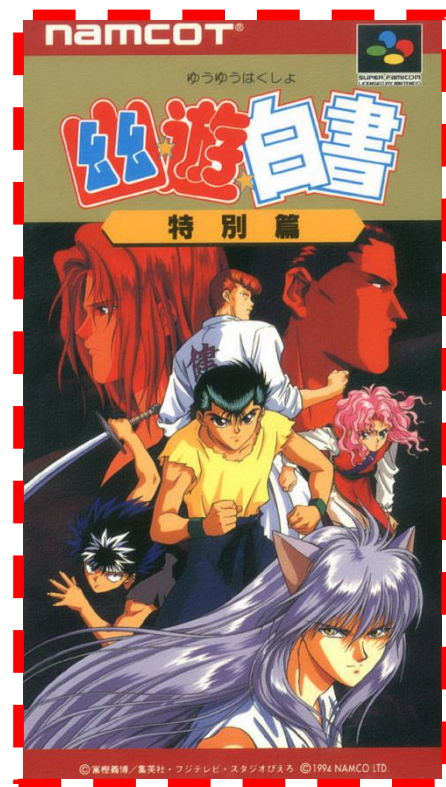
**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

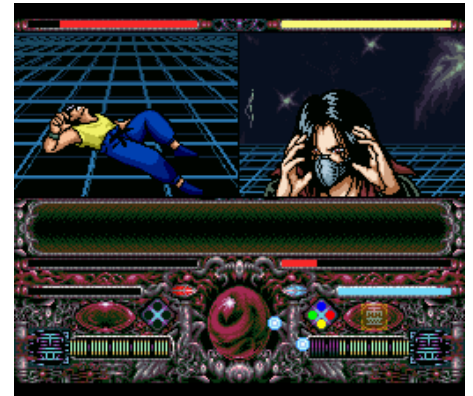
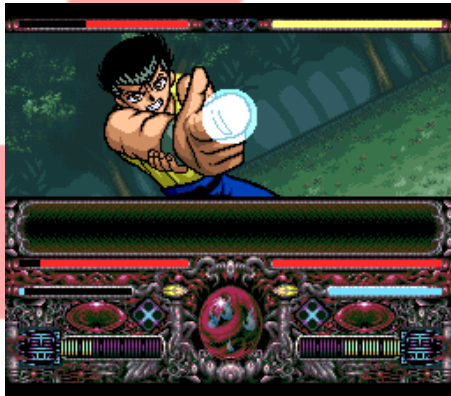
**Formato:** Cartucho

**Desarrollador:** Namco

**Publicado por:** Namco



Este juego continua con el curioso estilo del *Yu Yu Hakusho* comentado en el Extra número 1. Durante la pelea la pantalla está dividida en dos, en la parte de arriba veremos la vida y a los luchadores y en la de abajo veremos una barra azul (el aguantante de nuestro personaje), una esfera con almas y una barra amarilla a rallas (que marca la magia que tenemos para hacer súper ataques). Para pegar hay presionar una dirección y luego un botón, al hacerlo se llenará una barra (que aumenta el éxito del ataque). Si presionamos adelante y un botón, nuestro personaje dará un puñetazo, con arriba y botón saltará o usará habilidades especiales, con atrás y botón nos protegeremos y con abajo y botón haremos los súper ataques más potentes (que consumirán la barra de magia). Cada vez que un ataque salga bien, las almas de la esfera nos rellenarán la barra de magia.



Los menús están en japonés, pero tienen dibujos que ayudan mucho. Los primeros dibujos representan “empezar a jugar” y “opciones”. Si elegimos la primera opción nos mostraran cuatro opciones: batalla, lucha por equipos, torneo y modo supervivencia. En opciones tenemos dificultad (S = difícil, A = normal, B=fácil), opciones de sonido y configuración del mando.





# ZEN-NIPPON PRO WRESTLING DASH

## Sekai Saikyou Tag

Género: Lucha Libre

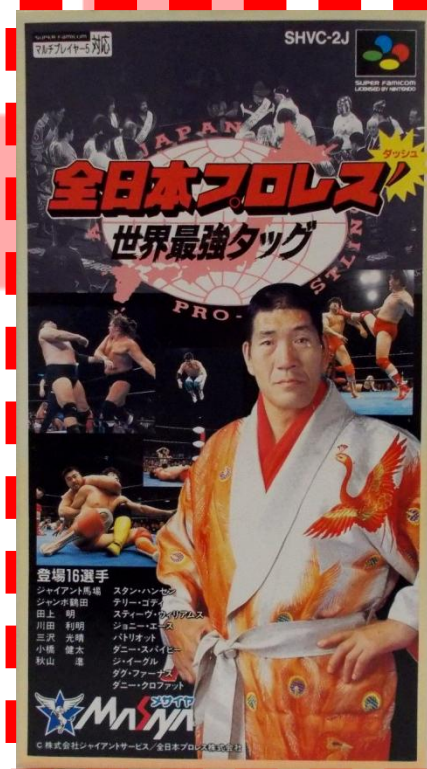
Jugadores: 1 a 4

Año: 1993

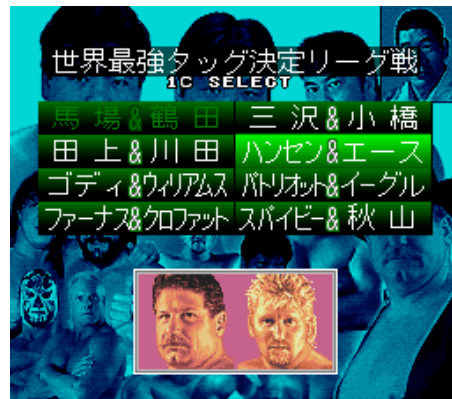
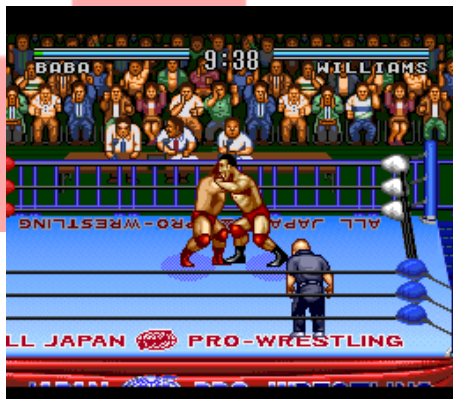
Formato: Cartucho

Desarrollador: Natsume

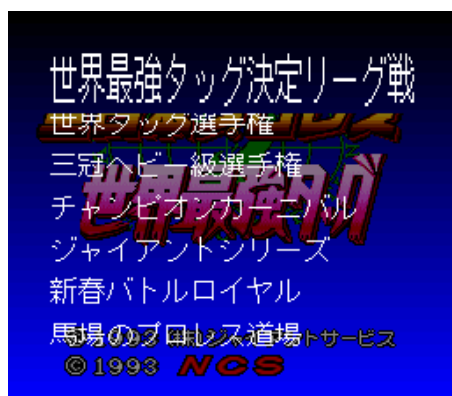
Publicado por: Masaya



Este segundo juego de la saga *Zen Nippon Pro Wrestling* mantiene el estilo de lucha del anterior, basado en el timing. Los botones de ataque son Y, B, A y el botón X sirve para correr. Si ambos luchadores se agarran tendremos un momento para presionar un botón para hacer una llave, o una dirección y un botón para hacer una llave más fuerte. Si logramos tumbarlo, podemos hacerle la cuenta atrás con L (y para librarnos de la llave tendremos que aporrear botones). Si jugamos por parejas, podemos cambiar de personaje presionando izquierda o derecha y L. Su jugabilidad requiere práctica, pero es muy divertido. Este juego fue la base para crear *Natsume Championship Wrestling*.



Este juego mezcla el japonés y el inglés, de manera que requiere de cierta explicación. El menú inicial (en inglés) nos deja empezar a jugar o continuar partida. Si elegimos Start, iremos al menú principal (en japonés) nos encontraremos con Liga por parejas, Campeonato por parejas, Campeonato mundial, Liga, Versus, Battle Royale y Tutorial. Antes de luchar veremos las opciones, en inglés afortunadamente.



# ZEN-NIPPON PRO WRESTLING

## Fight Da Pon!

**Género:** Tablero/Cartas

**Jugadores:** 1 o 2

**Año:** 1994

**Formato:** Cartucho

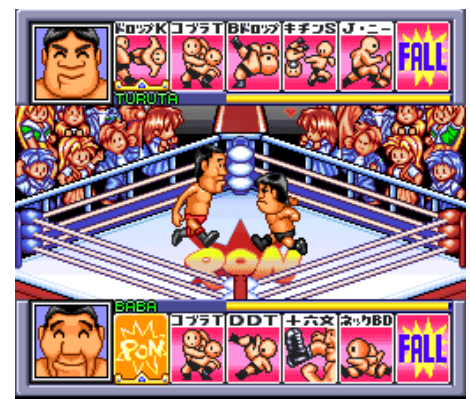
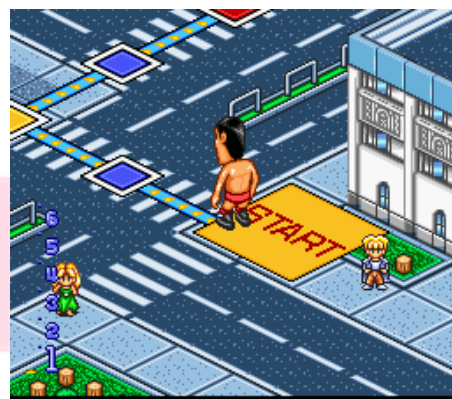
**Desarrollador:** Natsume

**Publicado por:** Masaya



*Fight Da Pon!* Pertenece a la saga *Zen Nippon Pro Wrestling*, pero en lugar de ser un juego de lucha común, es una mezcla entre tablero y juego de cartas con personajes cabezones.

En el modo *Scenario* veremos las desventuras de los luchadores profesionales mediante graciosos gags. Al jugar, nuestro personaje se moverá por un tablero y podrá caer en casillas azules (ganar una carta) rojas (perder una carta) amarillas (pelear) o símbolo de exclamación (se acabará el movimiento). En las peleas tendremos que escoger una carta de entre las que tenemos para que nuestro luchador ataque a su rival (que también tendrá sus cartas). Según el resultado de las dos cartas, uno ganará al otro. Cada carta tiene un uso diferente y algunas son muy circunstanciales (como las que te libran de una llave) así que hay que elegir bien, pero rápido, pues si el rival elige carta y nosotros no, recibiremos un golpe. Las cartas usadas se vuelven a activar pasado un rato, así que podemos repetirlas. El modo *Battle*, son las peleas directamente.



El texto del modo tablero está en japonés, pero todos los menús de juego están en inglés.



# ZERO-4 CHAMP RR

**Género:** Carreras **Jugadores:** 1 a 4  
**Año:** 1994 **Formato:** Cartucho  
**Desarrollador:** Media Rings **Publicado por:** Media Rings

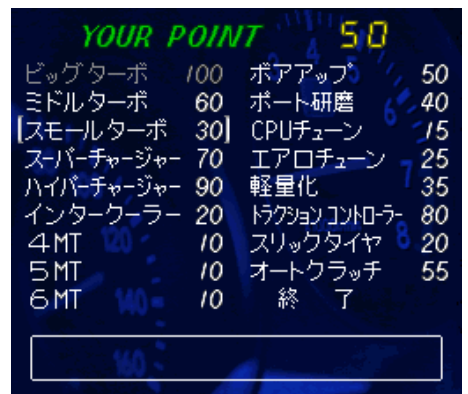
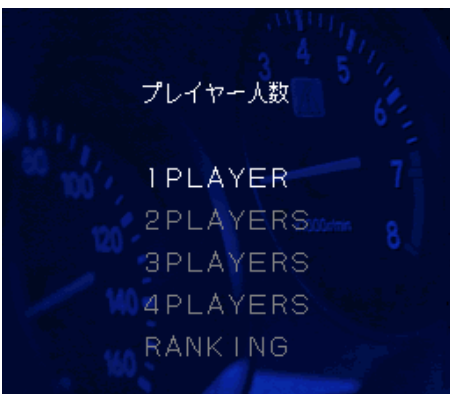


Zero-4 Champ RR es un juego de carreras ilegales que tiene dos tipos de modos: la historia (para 1 jugador) y las carreras (hasta 4 jugadores).

Los controles del juego no son complicados: se acelera con A, se frena con B y se cambiar de marchas manualmente con X, pero no vale con darle al botón, hay que mantenerlo y hacer el recorrido de la palanca de cambios con la cruceta. Cuando lo dominéis, seréis los reyes de las carreras de aceleración.



En el menú principal vemos dos opciones (Story y VS) si elegimos Versus nos preguntarán el número de jugadores, el tipo de carrera, la longitud y las rondas. A un jugador también saldrá una lista para gastar puntos en “ventajas” si queremos. En la historia nos encontramos con mucho texto en japonés, en general se resume a ver la historia, hacer pruebas, carreras y ganar dinero. A veces nos pedirán que hagamos algo concreto, como en el examen de coche cuando nos piden cambiar marchas, pese a estar en japonés sale dibujado el botón con el color del mando de SNES. Una vez hayamos avanzado, hay que acordarse de grabar la partida (en la libreta roja que hay en la habitación del protagonista).



Próximamente:

# ENTANA

DE **SUPER FAMILICOM** A  
スーパーファミコン

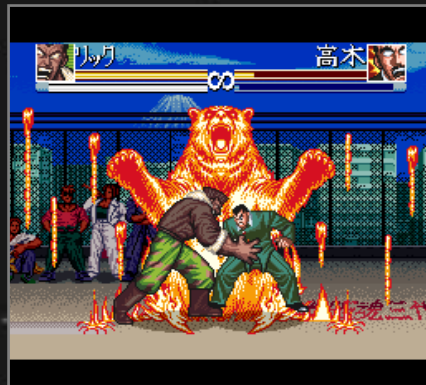
**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Volumen 3

Con más de 60 juegos comentados



Rockman and Forte



Osu! Karate Bu



Excitebike Battle Stadium



Tactical Soccer

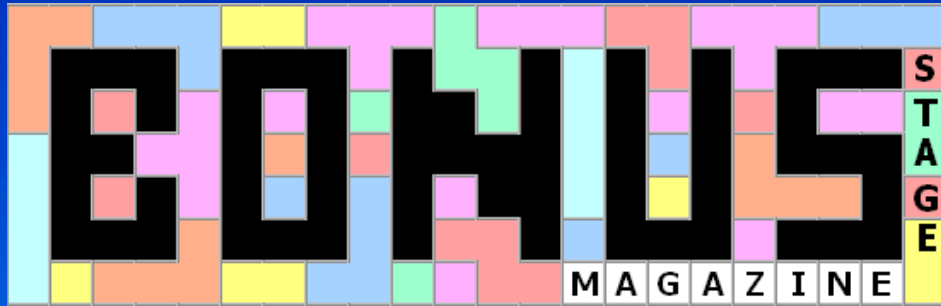


Super Gussun Oyoyo



Crayon Shin-Chan 2

**ESTE VERANO...**  
**RACIÓN DOBLE DE**

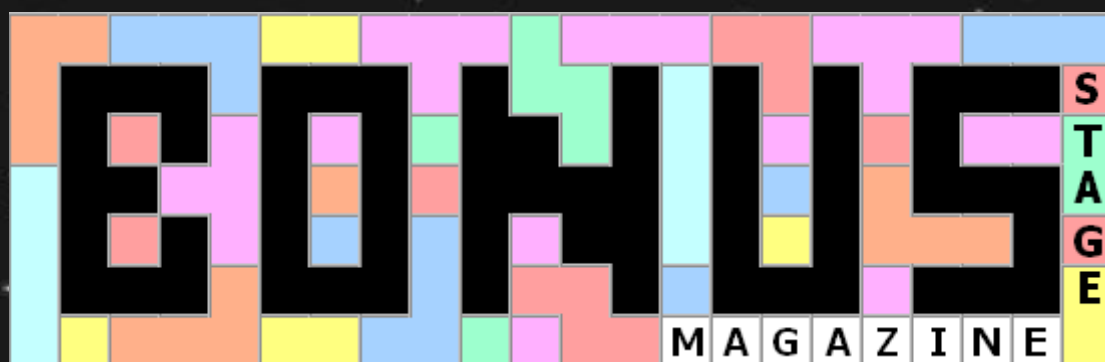


**Número 28 Especial Dragon Ball**

**Extra 02 – De Super Famicom a SNES - Volumen 2 -**

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





2018

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