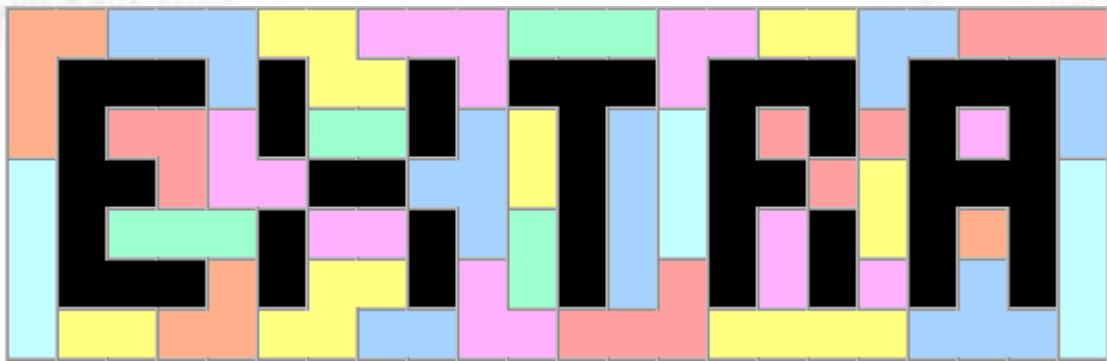


BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...



DICIEMBRE 2022

NÚMERO 07

DE **KID'S GEAR** A **GAME GEAR**



**Más de 50 juegos japoneses de GAME GEAR
que puedes disfrutar sin saber japonés.**

YU YU HAKUSHO – COCA COLA KID – GUNSTAR HEROES – MAPPY
BERLIN WALL – PUYO PUYO – TAILS SKY PATROL - SOUKOBAN
SLAM DUNK – GG ALESTE – COCA COLA KID – SAILOR MOON S

BONUS STAGE MAGAZINE – EXTRA Nº 7 –
Juegos japoneses de Game Gear para disfrutar sin saber japonés

ÍNDICE

Introducción.....	04	Hyokkori Hyoutanjima	31
Descripción general	05	Hyper Pro Yakyu 92	32
Otros juegos	06	J. League GG Pro Striker 94	33
Clasificación de los juegos	07	J. League Soccer Dream Eleven	34
Índice de juegos por género.....	10	Kaitou Saint Tail	35
Otros EXTRAS disponibles	11	Kenyuu Densetsu Yaiba	36
Aah! Harimanada	12	Kinetic Connection	37
Berlin no Kabe – The Berlin Wall	13	Kishin Doji Zenki	38
Buster Ball	14	Kuni Chan no Game Tengoku	39
Buster Fight	15	Kuni Chan no Game Tengoku 2	40
Coca Cola Kid	16	Magical Taruruto-Kun	41
Crayon Shin-Chan	17	Mappy	42
Doraemon Nora no Suke no Yabou	18	Ninku 1	43
Doraemon Waku Waku Paradise	19	Ninku 2 Tenkuryu-e no Michi	44
Dunk Kids	20	Ninku Gaiden	45
Faceball 2000	21	Panzer Dragoon Mini	46
Fray: Shugyouhen	22	Pop Breaker	47
Gamble Panic	23	Popeye Beach Volleyball	48
Gear Stadium Heiseban	24	Pro Yakyuu GG League	49
GG Aleste	25	Pro Yakyuu GG League 94	50
GG Portrait Pai Chan	26	Puyo Puyo	51
GG Portrait Yuki Akira	26	Puyo Puyo 2	52
Gojira Kaiju Daishingeki	27	Puzzle and Action Ichidant-R	53
Griffin	28	Puzzle and Action Tant-R	54
Gunstar Heroes	29	Rastan Saga	55
Hono no Toukyuji Dodge Danpei	30	Ronald in the Magical World	56

Sailor Moon S	57	Tails Sky Patrol	64
SD Gundam Winners Story	58	Tama and Friends	65
Shanghai II	59	Tatake Pro Yakyuu Twin League	66
Shikinjo	60	The Pro Yakyuu 91	67
Slam Dunk Shouri Heno Starting 5	61	Torarete Tamaruka	68
Sonic Drift	62	Yu Yu Hakusho	69
Soukoban	63	Yu Yu Hakusho 2	70

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



INTRODUCCIÓN

Tras haber hecho seis EXTRAS dedicados a juegos japoneses de Super Famicom que no llegaron a occidente, pero que son jugables sin saber japonés, decidí que no volvería a meterme en un proyecto que consumiese tanto tiempo, pero bueno, ahora veis que si he vuelto a hacerlo, pues he hecho lo mismo, pero con juegos japoneses de Game Gear, aunque al menos el volumen de trabajo ha sido significativamente inferior, pues en lugar de comentar más de 400 juegos, está vez son “solo” 50.

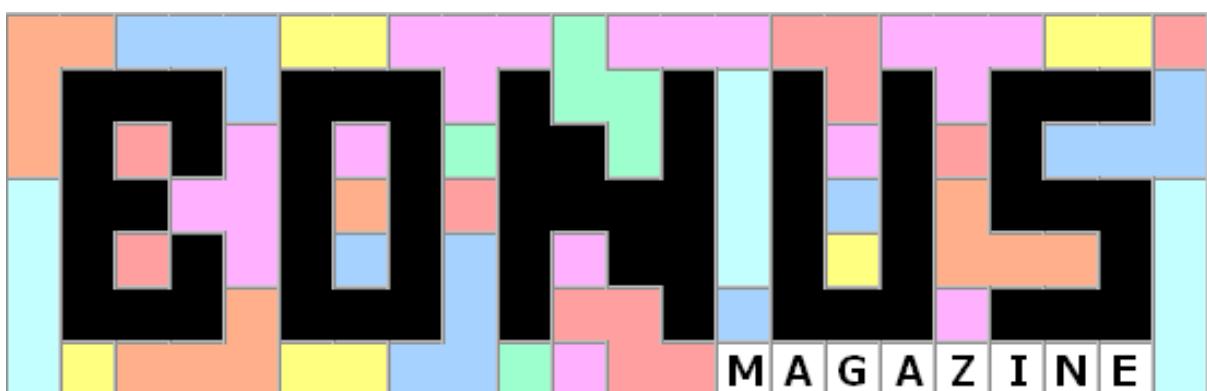
Y de eso trata de este EXTRA, de juegos de Game Gear que se quedaron en Japón, pero que son jugables para aquellos que no saben japonés, sin necesidad de usar traducciones (de hecho, algunos de ellos están en inglés). Obviamente, los juegos que se basan en texto para permitir avanzar en el juego (como los RPGs) no van a ser incluidos en este EXTRA, debido a que ahí el idioma si es necesario para avanzar.

Lamentablemente, también ha habido juegos de otros géneros que se quedan a medio camino entre depender del texto y no hacerlo, en esos casos he preferido no incluirlos, pero haré una mención especial con algunos de ellos, por si les queréis echar un vistazo.

Haciendo este EXTRA he disfrutado de juegos muy divertidos que desconocía, algunos de ellos únicos en el catálogo de Game Gear, y también he descubierto cosas como que en algún momento, a Game Gear se la llamó Kids Gear en Japón (aunque parece que la idea no cuajó, pues solo unos pocos juegos tienen ese nombre), lo cual explica el título de este EXTRA.

Os recomiendo que echéis un vistazo al Blog de BONUS STAGE MAGAZINE, donde encontraréis el resto de EXTRAS (los 6 dedicados a juegos japoneses de Super Nintendo), y un montón de artículos sobre videojuegos, personajes, periféricos y curiosidades, todos ellos provenientes de la revista **Bonus Stage Magazine** (y completamente gratis, por supuesto).

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



Skullo

Redacción y maquetación: Skullo (Martín Fernández)

Ayuda inestimable con algunas traducciones: El Mestre

DESCRIPCIÓN GENERAL

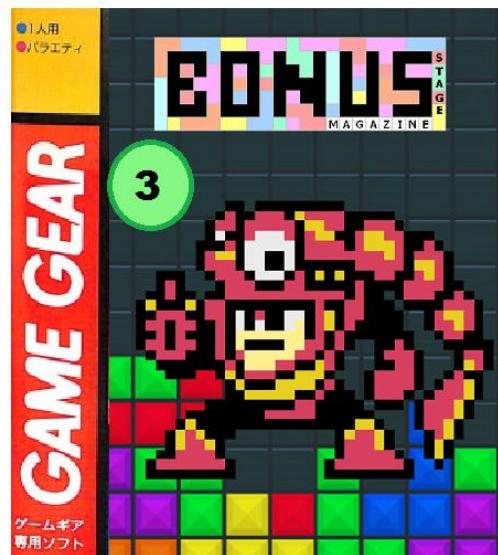
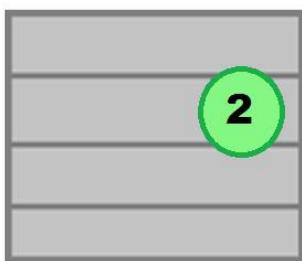
Todos los juegos incluidos en este especial se han comentado siguiendo el esquema que explicaré a continuación:

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 algunos juegos de Game Gear no tienen el mismo dibujo en caja y pegatina).

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

BONUS STAGE MAGAZINE 1



A

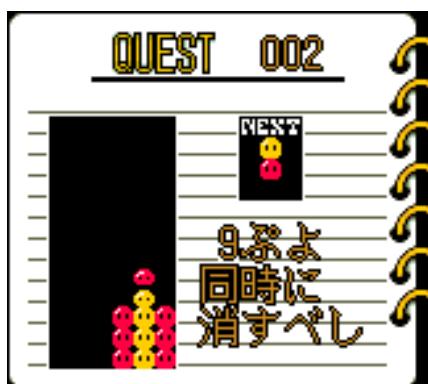
B

OTROS JUEGOS

Pese a haber incluido más de 50 juegos en este EXTRA, me he dejado algunos que estaban en la barrera entre ser jugables y no serlo debido al uso que hacen del texto en japonés, así que he decidido mencionarlos aquí para que les echéis un vistazo en caso que alguno de ellos os llame la atención especialmente.

Por ejemplo, en este EXTRA he comentado los dos *Puyo Puyo* que salieron para Game Gear, que son unos juegos de puzzle bastante accesibles y divertidos, donde tenemos que juntar bolitas de colores para que desaparezcan (el primero de esos juegos se usó para crear *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*). Sin embargo existen 3 juegos más de la saga *Puyo Puyo*, conocidos como *Nazo Puyo*, *Nazo Puyo Aruru no Ru* y *Nazo Puyo 2* que se centran en superar pruebas concretas, de una manera específica (lo que viene a ser conocido como modo Puzzle en otros juegos de puzzle). La jugabilidad sigue siendo directa, pero lamentablemente el hecho de usar el texto para ponernos las condiciones, puede llegar a ser un inconveniente para disfrutar de esos juegos (es cierto que la mayoría de puzzles se pueden ir completando a base de “ensayo-error” pero conforme avanza la complejidad se vuelve tedioso).

También relacionado con la saga *Puyo Puyo* tenemos la tetralogía *Madou Monogatari* (1, 2, 3 y *Doki Doki Vacation*), donde controlamos la protagonista de *Puyo Puyo* en un laberinto. Estos juegos tienen una jugabilidad sencilla y menús escuetos, así que estuve a punto de incluirlos dentro de los juegos comentados, pero también recurren al texto para darnos determina información importante y pistas y al final decidí dejarlos fuera del EXTRA.



Nazo Puyo



Nazo Puyo Aruru no Roux



Madou Monogatari

Otro caso sería *Wagyan Land*, un juego de plataformas muy colorido y divertido que es perfectamente jugable hasta que llegamos a los jefes, pues en ese momento aparecen minijuegos donde el texto japonés es primordial, de manera que impide disfrutar del juego. Otro caso son los juegos de Mahjong, que hay unos cuantos que he dejado fuera de este EXTRA, debido a que suelen tener mucho texto en japonés y a que ni siquiera se jugar al Mahjong, (aprendí a jugar al Shanghai, la versión “solitario” del Mahjong, y encontrareis un juego de ese tipo en este EXTRA).

También he tenido problemas con algunos juegos de estrategia, pese a que he comentado un par, hay otros que se han quedado a las puertas de estar incluidos, ya que su jugabilidad en sí, es sencilla, pero lamentablemente recurren a demasiados menús y al final, si no sabes lo que ponen en esos menús, el juego se complica excesivamente.



Wagyan Land



Gambler Jiko Chushinha



Head Buster

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 facilitar la búsqueda, en caso que a alguien le interese solo un género concreto.

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 sumo.



Aah! Harimanada



Buster Fight



Yu Yu Hakusho 2

De color verde encontraremos a los juegos basados en cualquier deporte (excluyendo los de combates físicos). Los juegos bajo este color suelen ser deportes de pelota (béisbol, fútbol, tenis, dodgeball...)



Slam Dunk



Pro Yakyuu GG 94



J.League Soccer Dream Eleven



Dunk Kids



Popeye Beach VolleyBall



Hyper Pro Yakyu 92

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.



GG Aleste



Tails Sky Patrol



Magical Taruruto-Kun

Los juegos de acción están reunidos en el color naranja. Esto incluye 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, como los que son de plataformas y acción, pero con más presencia de lo segundo.



Sailor Moon S



Rastan Saga



Kenyu Densetsu Yaiba

El amarillo es el color elegido para los juegos de plataformas. Todo juego que se base principalmente en saltar y evitar enemigos para avanzar será catalogado bajo este color.



Coca Cola Kid



Doraemon



Ronald in Magical World

Los juegos de tipo puzzle estarán marcados con el color lila. Esto incluye juegos con 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).



Puyo Puyo 2



Soukoban



Shikinjo

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 de estrategia a otros basados en minijuegos.



Crayon Shin-Chan



Tama and Friends



Gamble Panic



Ninku Gaiden



Gojira Kaiju Daishingeki



Puzzle and Actio Tant-R

El color azul ha sido elegido para los juegos de carreras.

Curiosamente solo he encontrado uno (el primer *Sonic Drift*) lo cual hace que esta categoría haya quedado muy limitada en comparación con el resto.



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

INDICE DE JUEGOS POR GÉNERO

DEPORTES

Buster Ball	14
Dunk Kids	20
Gear Stadium Heiseban	24
Honoo no Toukyuuji Dodge Danpei	30
Hyper Pro Yakyuu 92	32
J. League GG Pro Striker 94	33
J. League Soccer Dream Eleven	34
Popeye Beach Volley Ball	48
Pro Yakyuu GG League	49
Pro Yakyuu GG League 94	50
Slam Dunk Shouri Heno Starting 5	61
Tatake Pro Yakyuu Twin League	66
The Pro Yakyuu 91	67

DISPAROS

Faceball 2000	21
Fray: Shugyouhen	22
GG Aleste	25
Griffin	28
Gunstar Heroes	29
Magical Taruruto-Kun	41
Panzer Dragoon Mini	46
Pop Breaker	47
Tails Sky Patrol	64

LUCHA

Aah! Harimanada	12
Buster Fight	15
Ninku	43
Ninku 2 Tenkuryu-e no Michi	44
Yu Yu Hakusho 2 Gekitou! Nanakyuu no Takatai	70

ACCIÓN

Kenyuu Densetsu Yaiba	36
Kishin Doji Zenki	38
Rastan Saga	55
Sailor Moon S	57
Yu Yu Hakusho Horobishi Mono no Gyakushu.....	69

PUZZLE

Kinetic Connection	37
Puyo Puyo	51
Puyo Puyo 2	52
ShanGhai II	59
ShiKinjo	60
Soukoban	63

PLATAFORMAS

Coca Cola Kid	16
Doraemon Nora no Suke no Yabou	18
Mappy	42
Ronald in the Magical World	56

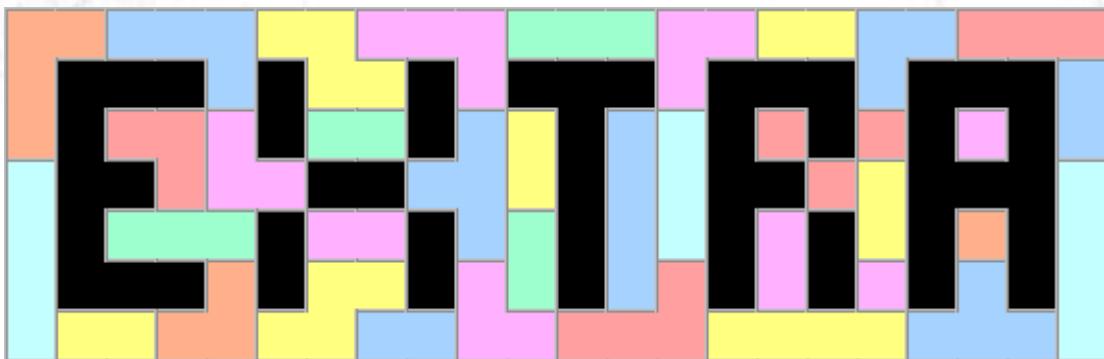
VARIOS

Berlin no Kabe – The Berlin Wall	13
Crayon Shin-Chan: Taiketsu! Quantum Panic	17
Doraemon Waku Waku Pocket Paradise	19
Gamble Panic	23
GG Portrait Pai Chan	26
GG Portrait Yuki Akira	26
Gojira Kaiju Daishingeki	27
Hyakkori Hyoutanjima: Hyoutanjima no Daikokai	31
Kaitou Saint Tail.....	35
Kuni Chan no Game Tengoku	39
Kuni Chan no Game Tengoku 2	40
Ninku Gaiden	45
Puzzle and Action: Ichidant-R	53
Puzzle and Action: Tant-R	54
SD Gundam	58
Tama and Friends: 3 Choume Kouen Tamalympic	65
Torarete Tamaruka	68

CARRERAS

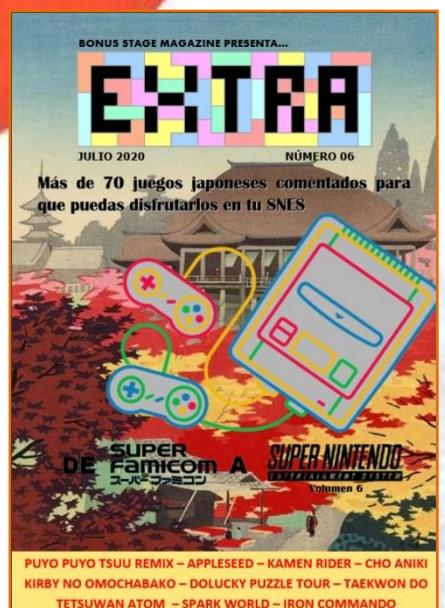
Sonic Drift.....	62
------------------	----

¡DESCUBRE CIENTOS DE JUEGOS DE SUPER NINTENDO QUE SE QUEDARON EN JAPÓN!



CADA EXTRA INCLUYE

- *Más de 60 juegos japoneses que no llegaron a occidente comentados
- *Jugabilidad y menús explicados (en caso de ser necesario)
- *Fotos del juego, su caja y su pegatina (por si queréis solo el cartucho)



AAH! HARIMANADA

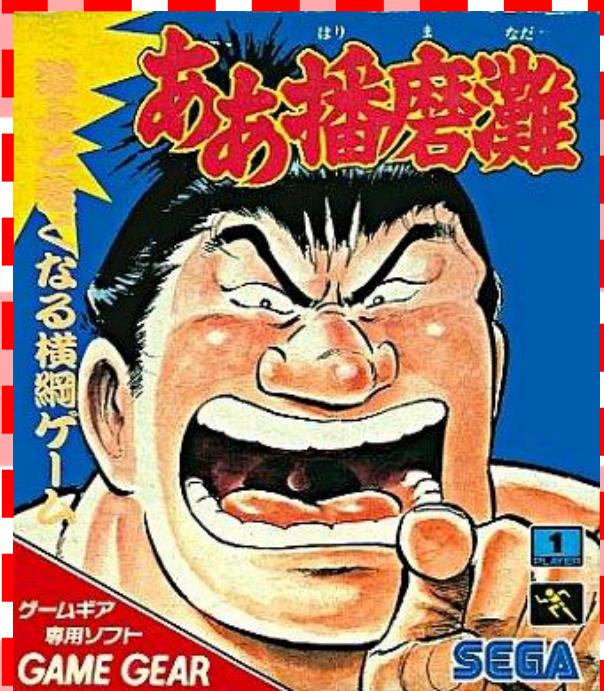
Género: Lucha (Sumo)

Jugadores: 1

Año: 1993

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



Aah! Harimanada es un juego de sumo que está basado en un manga y anime creado por Kei Sadayasu en 1991.

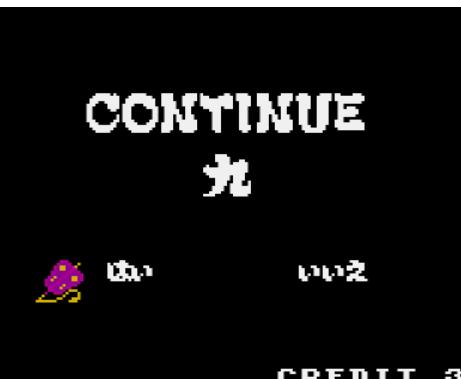
Este juego es un tanto particular de jugar, ya que los controles no me han quedado del todo claros: con la cruceta movemos al luchador por el escenario y con un botón abofeteamos al rival, pero con el otro aparentemente no se hace nada, quizás se usa en circunstancias concretas.

Durante el combate podemos golpear al rival, forcejear con él, darle cabezazos, arrastrarlo y si nuestra vida parpadea podemos hacer súper agarres que derroten lo derroten. Supongo que requiere algo de práctica y paciencia aprender a jugar completamente.



El juego está principalmente en japonés (excepto algunas frases sueltas), pero no es complicado jugar porque si presionamos START empezaremos el juego directamente.

Hay diálogos en japonés antes y después del combate (las típicas frases de los juegos de lucha) y si perdemos, la pantalla de continuación está medio en japonés (la izquierda es continuar y la derecha es rendirse). Pese al idioma, es un juego muy básico y casi sin menús ni opciones que nos compliquen la vida.



BERLIN NO KABE

THE BERLIN WALL

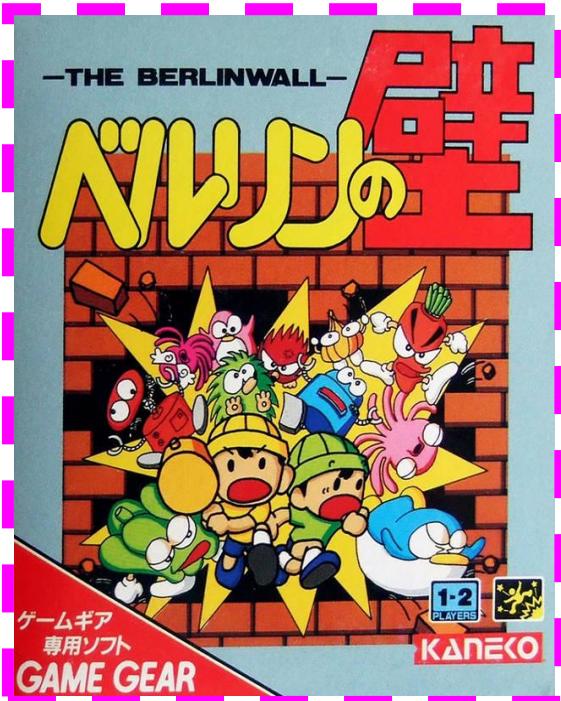
Género: Habilidad

Jugadores: 1 o 2

Año: 1991

Desarrollador: Inter State

Publicado por: Kaneko



The Berlin Wall apareció para Arcades en 1991, que es el mismo año en el cual apareció esta versión de Game Gear exclusivamente en Japón.

En este juego controlamos a un niño que se introduce en el agujero de un muro y termina en un mundo lleno de enemigos, a los cuales deberá derrotar haciendo agujeros en el suelo con su martillo para que estos caigan dentro y luego dándoles un golpe, vamos, algo parecido al clásico *Lode Runner*. Durante la partida podremos obtener ítems que nos ayudarán en nuestra tarea, como el martillo de hierro (rompe el suelo de un golpe) o el ítem que elimina a todos los enemigos de golpe. Tras completar todas las fases de un mundo, pelearemos con el jefe y luego pasaremos al siguiente.

Los controles son muy sencillos, moveremos al niño con la cruceta y uno de los botones servirá para usar el martillo (romper el suelo y golpear enemigos atrapados) y el otro para reconstruir el suelo.



El menú principal y las opciones están en inglés, sin embargo hay texto japonés en la historia del juego y en algunos diálogos (como los de las tiendas) pero no es un problema muy grande, porque los objetos a comprar tienen dibujos.



BUSTER BALL

Género: Deportes

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Desarrollador: Riverhill Soft

Publicado por: Riverhill Soft



Buster Ball es un juego de lo que supongo que se puede considerar un deporte futurista jugado por una especie de robots.

Una vez hayamos seleccionado a nuestro equipo, nuestra misión es llevar la pelota hacia la puerta del contrario para anotar puntos, algo que no será tan fácil porque los rivales no dejarán de atacarnos y el campo estará dividido en secciones separadas, de manera que tendremos que ir pasando de un jugador a otro para avanzar.

Con la cruceta moveremos a nuestros robots (sabremos cual controlamos porque estará marcado con una flecha) y los botones varían su función dependiendo de si estamos atacando o defendiendo. Si tenemos la pelota, un botón será un tiro recto y el otro uno alto (si mantenemos apretado el botón los lanzamientos serán más fuertes), si no tenemos la pelota, los botones servirán para atacar a los robots del equipo rival y tratar así de que pierdan la pelota.

Los modos de juego son los típicos: exhibición, liga (que podemos continuar con un Password) y entrenamiento. Despues de elegir el modo, nos tocará seleccionar equipo, rival y estadio.



Todos los menús están en inglés y el japonés solo aparece en momentos muy puntuales.



BUSTER FIGHT

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: Sims

Publicado por: SEGA



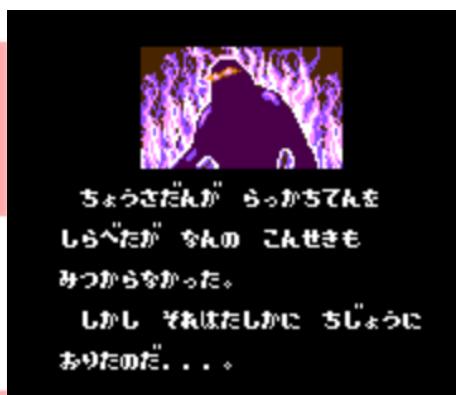
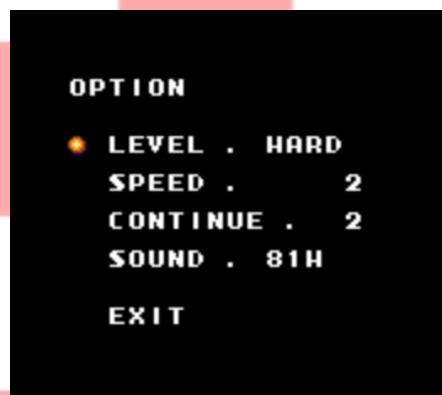
Masters of Combat apareció para Master System en 1993 para el territorio PAL y como sucedió con muchos otros juegos de esa consola, apareció una versión del mismo para Game Gear, pero solo en Japón y bajo el nombre *Buster Fight*.

Buster Fight es un juego de lucha bastante sencillo, donde tenemos un botón para pegar (los ataques cambiarán si presionamos alguna dirección) y otro para saltar (si presionamos el botón de salto y adelante, nuestro personaje hará un desplazamiento rápido). Para agarrar al rival solo hay que acercarse y presionar adelante y el botón de golpear. Cada personaje tiene sus propios ataques especiales, que se han de ejecutar con combinaciones típicas de los juegos de lucha. Usando trucos se puede acceder a más luchadores, además del modo para un jugador también hay otro para dos (con cable Link).



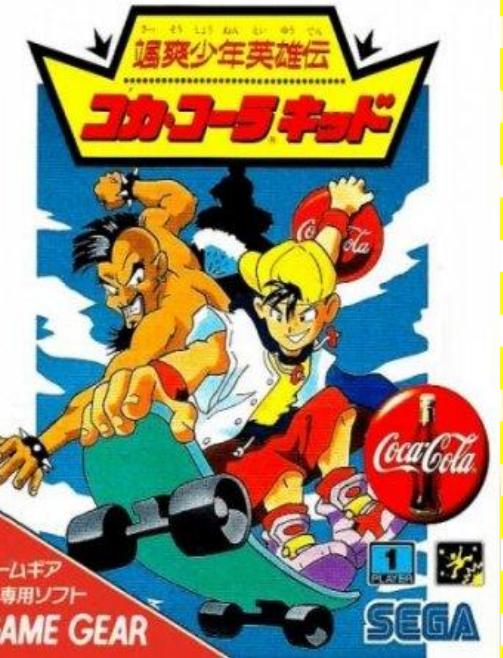
El menú principal está en inglés y las opciones también, de manera que lo más importante del juego es accesible para quien no sepa japonés.

El idioma nipón aparece en la introducción o en los comentarios tras las batallas, donde no tiene demasiada importancia.



COCA-COLA KID

Género: Plataformas, Acción
Jugadores: 1
Año: 1994
Desarrollador: Aspect Co.
Publicado por: SEGA



Coca-Cola Kid es un juego publicitario de Coca-Cola donde controlamos al típico niño de los 90 (que era la mascota de Coca-Cola en Japón) en un juego de plataformas y acción.

Los controles son sencillos (podemos pegar y saltar) pero tienen cierta curva de aprendizaje al incluir algunas posibilidades interesantes (como el salto de pared en pared) y requieren acciones puntuales para superar algunas partes, como el deslizamiento (abajo y salto) o el súper ataque (abajo y el botón de golpear), tras el cual podemos hacer un salto largo para llegar a zonas difícilmente accesibles de otro modo.

Durante la aventura podemos encontrar objetos destruibles que nos darán ítems útiles como el monopatín, el disco coca cola o monedas (las cuales nos permitirán comprar mejoras y vidas).



Hay algunos textos en inglés y unos pocos en japonés (básicamente lo diálogos) pero estos no interfieren en la jugabilidad. Cuando aparece la tienda para comprar, es todo muy intuitivo y además hay texto en inglés que nos indica lo que vamos a comprar (vidas, continuaciones o el arma a distancia).



CRAYON SHIN-CHAN

TAIKETSU! QUANTUM PANIC!

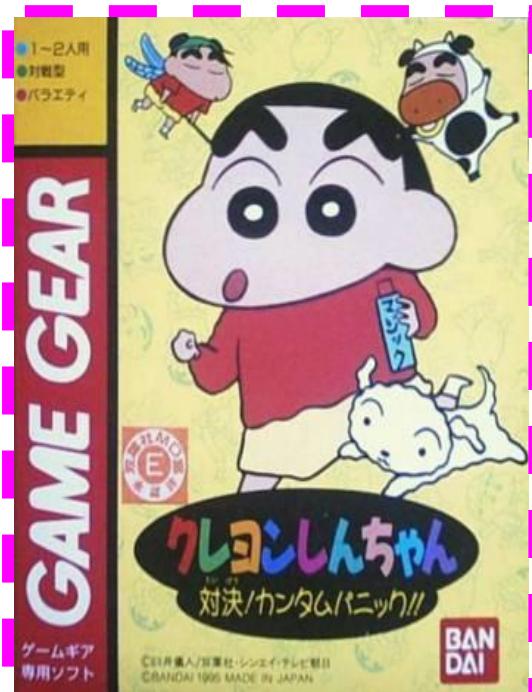
Género: Minijuegos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Desarrollador: Minato Giken

Publicado por: Bandai



Crayon Shin-Chan TAIKETSU! QUANTUM PANIC! es un juego donde competiremos en diversas pruebas contra personajes de la serie.

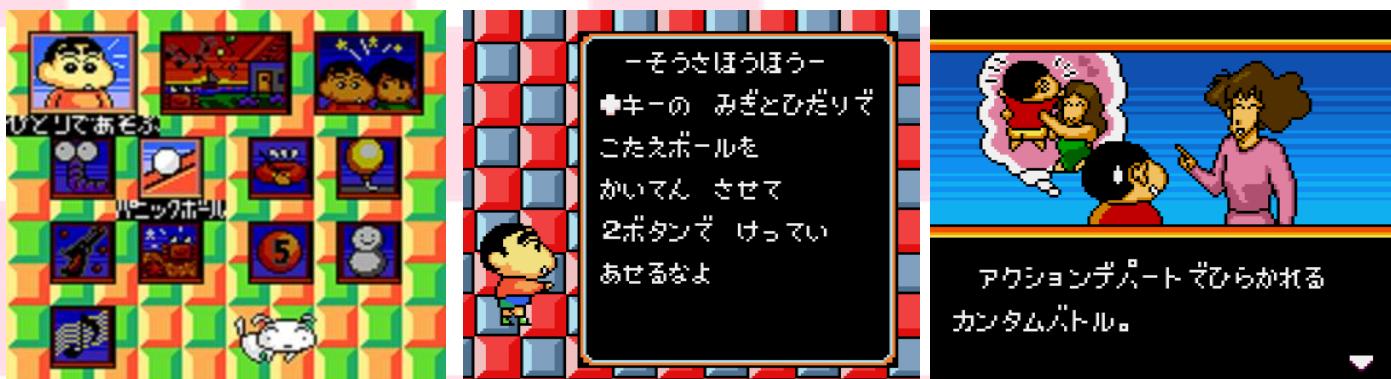
Hay tres modos de juego: Libre, Historia y modo para dos jugadores (con cable Link). Cada minijuego tiene sus reglas y casi todos son muy fáciles de entender.

Los minijuegos son muy variados, tenemos cosas como disparar a los gusanos para evitar que lleguen a nuestro lado, un hundir la flota playero donde Shin-Chan y Cheetah han enterrado juguetes en la playa, una carrera de remo donde tendremos que alternar los dos botones para corre más, uno donde veremos bolas con números y tendremos que decir que número está más veces, uno de memoria musical, otro de recoger bolas que caen desde el techo y cosas similares.

Todos son muy sencillos y se entienden rápidamente, excepto el de inflar globos, que nunca he llegado a comprender bien como funciona, pero aun así lo he podido superar.



El menú principal nos ofrece los modos: Libre, Historia y Versus y después elegiremos el minijuego (representado por un dibujo). Los textos de las explicaciones de los juegos y la historia están en japonés.



DORAEMON NORA NO SUKE NO YABOU

Género: Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1993

Desarrollador: ISC, Megasoft

Publicado por: SEGA



Doraemon es un personaje muy conocido y ha protagonizado muchos videojuegos, pero lamentablemente, estos se solían quedar en su país de origen, al menos durante la década de los 90.

Doraemon Nora no Suke no Yabou es un juego de plataformas donde controlamos a Doraemon, quien deberá saltar encima de los enemigos (o evitarlos) hasta que encuentre algún ítem que le permita atacar, los ítems están escondidos en elementos del escenario y nos los quitarán de una fase a otra. Doraemon muere al primer golpe, de manera que hay que ser cautelosos a la hora de movernos por el nivel, quizás por eso el juego nos permite agarrarnos a elementos del escenario, como muros o cables (saltando y presionando arriba) y paredes (presionar hacia adelante al saltar). En algunos niveles Doraemon irá volando, lo cual aportará algo de variedad a la jugabilidad.



Este juego tiene poco texto y aunque está en japonés no supone ningún problema para jugar, debido a que solo aparece en la pantalla de título, en la presentación de los niveles o en el final.

El único menú que veremos se encuentra en la pantalla de Game Over, y solo tiene dos opciones: seguir jugando o volver a la pantalla de título.



DORAEMON WAKU WAKU POCKET PARADISE

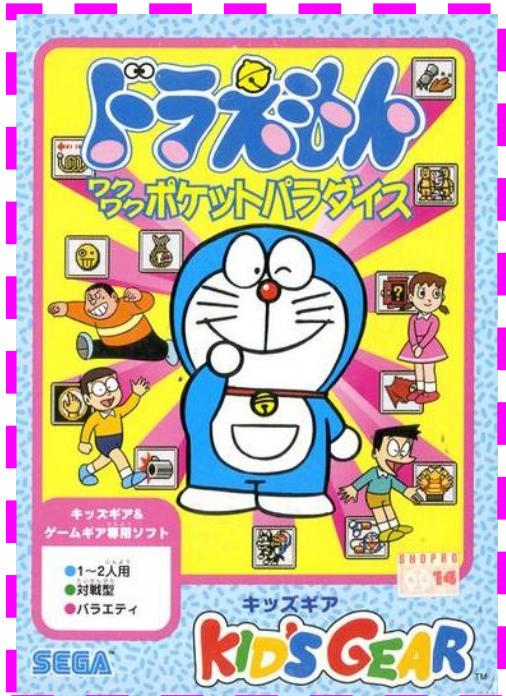
Género: Minijuegos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



Doraemon Waku Waku Pocket Paradise es el segundo juego de Doraemon para Game Gear y obviamente también se quedó en Japón.

En esta ocasión, Doraemon y sus amigos protagonizan un juego de tablero con minijuegos. Así que tendremos que hacer cosas como memorizar las caras de los personajes y repetirlas, darle al botón en el momento indicado, mantener el equilibrio mientras vamos a lomos de un gato, darle calamazos a los personajes hasta que hagan su actividad favorita (marcada por un punto rojo), disparar a dinosaurios, el típico juego de buscar las parejas y cosas por el estilo. La mayoría de minijuegos son muy accesibles, pero hay alguno que otro que pueden ser algo complicados (como el que aparecen 4 personajes iguales y tienes que adivinar cuál es el original, por las cosas que hace) o directamente imposibles (el de seleccionar el objeto que te piden entre un montón).



La historia del juego está en japonés y antes de cada minijuego veremos una explicación del mismo (en japonés) pero normalmente no se necesita.

El menú principal nos da tres opciones en japonés: Modo principal para un jugador (superamos minijuegos y vamos avanzando en un tablero), modo a dos jugadores (con cable Link) y modo libre para un jugador, donde seleccionaremos minijuego libremente y después la dificultad. Tras jugar el minijuego nos saldrán dos opciones: seguir jugando minijuegos o salir al menú principal.



DUNK KIDS

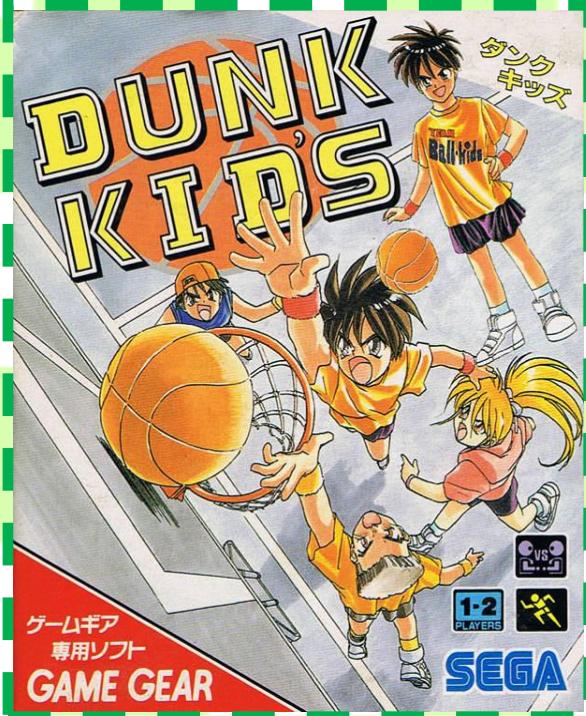
Género: Deportes (Baloncesto)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



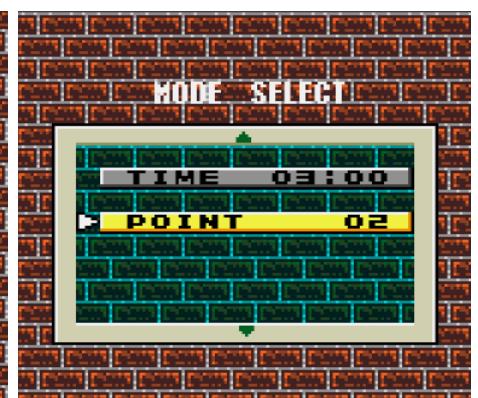
Dunk Kid's es un juego de baloncesto callejero que no salió de Japón pese a que por su temática podría haber gustado bastante en Norteamérica.

En lugar de enfrentarnos a un equipo completo en un campo de baloncesto, este juego nos propone la idea de jugar partidos de 2 contra 2 en un campo callejero en el cual solo hay sola canasta, de manera que nuestro objetivo es conseguir más puntos que el equipo rival, pero respetando la norma de que si consigues la pelota has de alejarte de la canasta para poder tirar.

Tras elegir el modo de juego nos tocará seleccionar equipo (cada uno tiene sus pros y sus contras) y luego ya podremos empezar el partido. El ritmo del juego es algo lento, pero los controles son muy sencillos, ya que los botones sirven para pasar y tirar (si tenemos la pelota) y para saltar y robar (si no la tenemos). Es bastante fácil hacerse a ellos con un par de partidas.



Este juego está totalmente en inglés, así que no entiendo como no salió de Japón.



FACEBALL 2000

Género: Disparos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Desarrollador: Xanth Software

Publicado por: Riverhill Soft



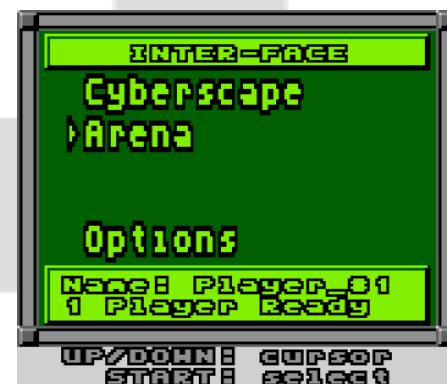
Faceball 2000 apareció para muchas plataformas diferentes (Snes, Turbografx CD, Game Boy y Game Gear) así que me sorprende que la versión de Game Gear no se lanzase fuera de Japón, como si pasó con otras versiones.

La mejor manera de definir *Faceball 2000* es que es la fusión entre *Pac-Man* y *Doom*, ya que nos encontramos ante un shooter en primera persona donde recorreremos laberintos eliminando a enemigos, buscando interruptores para abrir puertas y tratando de orientarnos hacia la salida (con START veremos el mapa del nivel).

Hay varios modos de juego: El principal (donde recorreremos un montón de niveles buscando la salida) y el modo Batalla (estaremos encerrados en un mapa lleno de enemigos). También hay modo multijugador, que requerirá otro jugador, con su consola, juego y cable Link, como es habitual en las portátiles.



Todo el texto del juego está en inglés, no entiendo como es que no se lanzó fuera de Japón.



FRAY: SHUGYOUHEN

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1991

Desarrollador: Falcon

Publicado por: Micro Cabin



Fray: Shugyouhen es un juego desarrollado por Falcon y publicado por Micro Cabin y forma parte de la saga *Xak*, donde el mundo de los humanos, se mezcla con el de las hadas y el de los demonios. La mayoría de juegos de esta saga son juegos de aventura y Action RPG, pero en esta ocasión nos encontramos con un juego totalmente distinto

Fray Shugyouhe es un juego de disparos donde nuestro personaje puede disparar (si apretamos el botón de ataque podremos cargar un ataque especial), y saltar. La cámara se desplaza de manera vertical (si nos quedamos en la parte inferior de la pantalla, nos arrastrará) pero podemos mover libremente a nuestro personaje (lo cual nos exigirá cierta pericia para evitar peligros y superar partes de plataformas). Al completar un nivel obtendremos nuevas habilidades (si presionamos START accederemos a un menú para cambiar el tipo de magia) y podremos comprar mejoras en una tienda.



Al empezar el juego veremos algo de texto japonés (básicamente la historia) pero una vez empieza la partida, el texto es inexistente. Al acabar el nivel volveremos a ver texto y nos encontraremos con una tienda, donde comprar es bastante fácil (básicamente hay que elegir el ítem y luego elegir si queremos comprar el ítem con la letra Y (YES) o la N (NO) y en caso que queramos salir, elegir la opción EXIT. En caso de que perdamos una vida, la pantalla de continuación está en inglés y de nuevo, solo hay que elegir Y o N.



GAMBLE PANIC

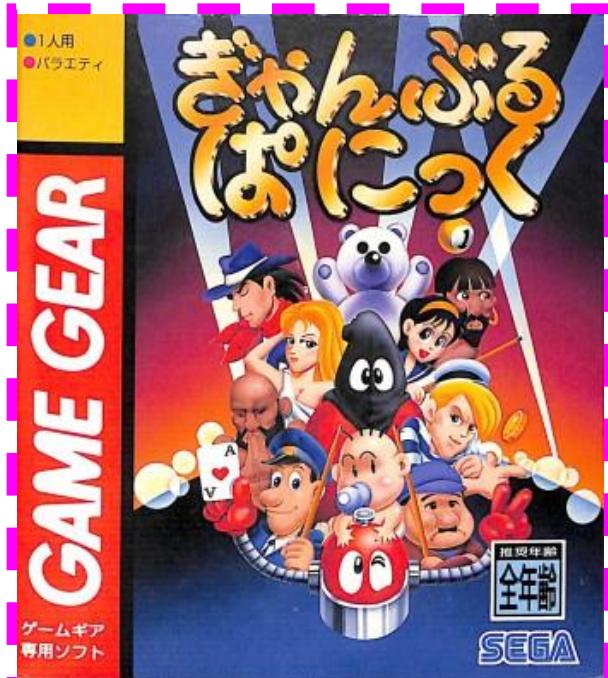
Género: Minijuegos

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: SEGA/ASW

Publicado por: SEGA



Gamble Panic es un juego con temática de casino, de manera que nos encontramos ante una recopilación de minijuegos donde nos apostaremos dinero y competiremos contra personajes controlados por la consola.

Hay diferentes minijuegos, algunos con mecánicas muy sencillas como la máquina tragaperras, el bingo o el billar, otros que requerirán que sepamos algo sobre casinos (como los juegos de cartas o las apuestas a la ruleta).



Lamentablemente, la mayoría de texto del juego está en japonés, aunque en la práctica, casi todo los diálogos son comentarios de los personajes o instrucciones. Sin embargo, algunos minijuegos si tienen algo de texto (sobretodo los de cartas, donde has de tomar decisiones concretas, como apostar o retirarte, esos menús están medio en inglés medio en japonés).

En el menú principal tenemos dos opciones, empezar a jugar el modo historia o el de partidas sueltas. Si elegimos el modo historia nos saldrán dos opciones (juego nuevo y password) y tras eso nos irán apareciendo los diferentes casinos y los rivales a derrotar. Si elegimos el modo de partidas sueltas, podemos elegir primero el casino y luego seleccionar rival. Antes de jugar nos pedirán que apostemos dinero, de manera que si veis que no os dejan empezar el minijuego es porque no habéis apostado.



GEAR STADIUM HEISEBAN

Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Desarrollador: Namco

Publicado por: Namco



Gear Stadium fue lanzado por Namco en 1991, tanto en Japón como en América, donde se llamó *Batter Up*.

En 1995, Namco lanzó una versión actualizada de ese juego, (con licencias de equipos reales) llamada *Gear Stadium Heiseban*, de manera exclusiva en Japón.

Gear Stadium Heiseban es prácticamente idéntico a *Batter Up*, es sencillo lanzar y batear (aunque la consola no nos lo pondrá fácil), si el rival batea la pelota veremos el campo a vista de pájaro y tendremos que mover a los jugadores para atraparla (son muy lentos), si somos nosotros los que hemos bateado, veremos que el jugador correrá a la base más próxima (podemos hacer que se arriesgue a por otra base, presionando dirección y botones). Tras el partido veremos las noticias con el resultado del mismo.



El juego está en japonés, pero tampoco es muy complicado moverse por sus escasos menús. Nada más empezar a jugar nos pedirá que seleccionemos nuestro equipo y tras eso veremos que aparecen números, es el menú para poner el Password, si no ponemos ninguno, nos pedirá que seleccionemos el equipo del rival, tras eso el estadio y la duración del partido entre 5 o 9 Innings o lo que es lo mismo, los turnos completos de cada equipo (atacar y defender) y finalmente veremos un menú con cuatro opciones, (son nombres de jugadores) donde debemos elegir cuál de ellos será el pitcher (lanzador) inicial del equipo.



GG ALESTE

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1991

Desarrollador: Compile

Publicado por: Compile



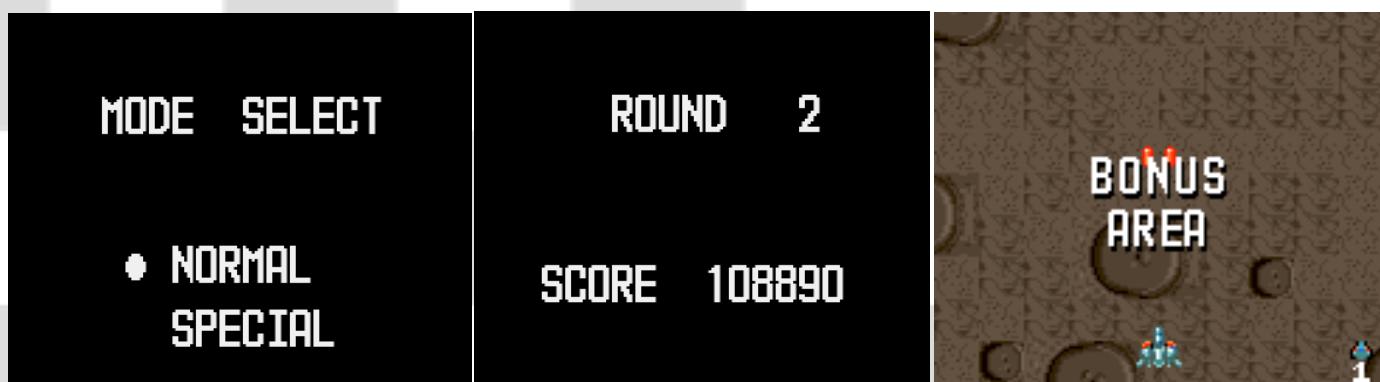
La saga *Aleste* seguramente os suene si os gustan los matamarcianos, ya que posee varios juegos en diversas plataformas. La versión de Game Gear, conocida como *GG Aleste*, se lanzó exclusivamente en Japón, aunque curiosamente su segunda parte, *GG Aleste II*, si se lanzó en Europa con el nombre *Power Strike II*.

Nos encontramos ante un juego de disparos bastante intenso, pero sencillo en planteamiento, solo tendremos que ir evitando el fuego enemigo al mismo tiempo que vamos eliminando a los enemigos y sub-jefes para llegar al final de cada nivel, donde nos esperará un jefe final.

Para atacar poseemos un disparo en línea recta, que se combinará con uno de los disparos secundarios disponibles (el laser que va en línea recta, las explosiones de corto alcance, el disparo múltiple que abarca casi toda la pantalla, el disparo que sigue a los enemigos, etcétera) que podremos ir cambiando o potenciando durante la partida a base de ítems.



Hay pocos textos en el juego, pero los que hay están en inglés, incluido el menú principal.



GG PORTRAIT PAI CHAN

Género: Imágenes

Jugadores: 1

Año: 1996

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



GG Portrait Pai Chan más que un juego es una sucesión de imágenes de Pai Chan (de *Virtua Fighter*) que forman una historia, nosotros solo podemos tocar los botones para que suceda alguna animación en las imágenes.



GG PORTRAIT YUKI AKIRA

Género: Imágenes

Jugadores: 1

Año: 1996

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



GG Portrait Yuki Akira es lo mismo que el juego anterior, pero con Yuki Akira como protagonista del mismo.



GOJIRA KAIJU DAISHINGEKI

Género: Estrategia

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: Sims

Publicado por: SEGA



Godzilla ha protagonizado muchos videojuegos, que lamentablemente se solían quedar en Japón, siendo este *Gojira Kaiju Daishingeki* para Game Gear uno de ellos.

Este juego es de estrategia, de manera que la jugabilidad se basa en seleccionar una unidad, moverla por un mapa el número de casillas que nos permitan y atacar al rival en caso de que aparezca la opción, es bastante sencillo y familiar para los que hayan jugado a este tipo de juegos. Sin embargo, este juego ofrece algunas novedades interesantes, como que podemos jugar controlando al ejército o a los monstruos y que cuando hay combates, podemos controlar nuestras tropas (o monstruo) contra las del rival, dándole algo de interés a los enfrentamientos. Tenemos 4 misiones basadas en películas de Godzilla y en caso de superarlas, aparecerá la misión final.



La pantalla de título y el menú principal están en inglés (hay una opción en japonés, pero es ver el listado de monstruos que aparecen en el juego). Durante la partida podemos presionar START para ver un menú que tiene opciones para terminar el turno (tendremos que confirmarlo), ver el estatus de las tropas, grabar partida y cargar partida. Si nuestro monstruo o vehículo puede atacar a otro, veremos que aparece un menú con dos opciones (atacar y no atacar), en caso de elegir la primera opción, empezará el ataque. Pese a ser un juego de estrategia, es bastante fácil moverse por sus menús.



GRIFFIN

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1991

Desarrollador: Telenet Japan

Publicado por: Renovation Game



Griffin es un juego de disparos donde controlamos a un tanque en territorio enemigo, con lo cual tendremos que disparar a todos los enemigos al mismo tiempo que tratamos que no nos alcancen a nosotros. Cada vez que completamos una misión veremos una imagen a pantalla completa de la chica de pelo azul, que supongo que es la piloto del tanque.

El control es muy sencillo ya que solo tendremos que mover nuestro vehículo con la cruceta y usar un botón para disparar (hay diferentes tipos de armas), quedando el otro reservado para hacer el bombardeo, que es un ataque especial que limpiará la pantalla de enemigos, pero está limitado en número de usos.

Si pausamos el juego podremos ver un recuadro donde se nos informa del arma que tenemos, el número de bombardeos que nos quedan, las vidas disponibles y la puntuación.



Pese a ser un juego exclusivo de Japón, todo el texto que veremos durante la partida está en inglés, desde el menú de inicio, hasta el recuadro que aparece cuando pausamos el juego, e incluso el mensaje que aparece al completar todas las misiones.



GUNSTAR HEROES

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: M2

Publicado por: SEGA



Gunstar Heroes es un juego de disparos (o Run and Gun) que apareció para Mega Drive/Genesis de la mano de Treasure y que con el tiempo ganó cierta fama dentro del catálogo de la consola.

Un par de años más tarde, en Japón se lanzó otro *Gunstar Heroes* para Game Gear (desarrollado por M2) que por algún motivo quedó como exclusivo del mercado nipón, pese a la buena recepción de su versión para Mega Drive.

Este juego es de disparos, con acción rápida y muchos enemigos para eliminar. Los controles son sencillos, un botón sirve para disparar y el otro para saltar (si lo presionamos con direcciones podremos hacer otras acciones como bajar de una plataforma, deslizarnos por el suelo o rebotar en una pared), en caso que algún enemigo se acerque demasiado, también podemos agarrarlo y lanzarlo.

Antes de empezar la aventura nos dejarán seleccionar el tipo de disparo y arma que queremos y el nivel en el cual empezar nuestra misión. Aunque los niveles están centrados en la acción rápida, hay algunos momentos donde aparecerán zonas de plataformas (el nivel que sube el scroll) o incluso veremos que nuestro personaje usa vehículos (lo cual variará el control).



Aunque la historia del juego está en japonés, todos los menús están en inglés y con eso nos ahorramos quebraderos de cabeza para disfrutar del juego.



HONOO NO TOUKYUUJI DODGE DANPEI

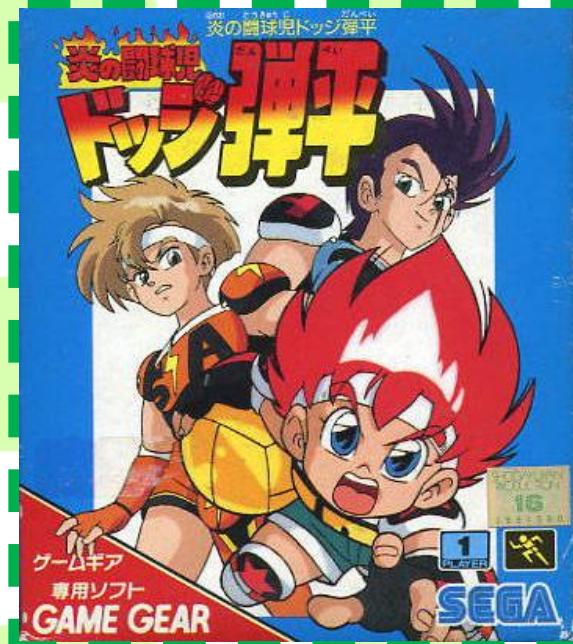
Género: Deportes (Dodgeball)

Jugadores: 1

Año: 1992

Desarrollador: Sims

Publicado por: SEGA



Honoo no Toukyuuji Dodge Danpei es un manga creado por Tetsuhiro Koshita en 1989, centrado en el deporte de Dodgeball (balón prisionero). En 1991 se creó una serie de animación (que llegó a España bajo el nombre Bola de Dan) y fue por aquella época que se lanzaron algunos juegos basados en esta obra, para diferentes consolas, lamentablemente todos se quedaron en Japón.

En este juego tenemos que mover nuestros jugadores y tratar de herir a los del equipo rival a base de darles balonazos. Nuestro equipo estará rodeado de jugadores rivales (y lo mismo sucederá en el campo del rival) y una vez tengamos el balón, podemos mover a nuestro jugador y darle al botón para seleccionar si queremos pasar o lanzar contra el rival (y el tipo de tiro).



Este juego está en japonés, pero se puede disfrutar sin demasiadas complicaciones. El menú principal nos da 3 opciones (Tipo de partido –Normal o All Stars-) número de Sets (1 o 3) y el tiempo de partido (10-5-3). Antes de empezar el partido veremos a los capitanes hablando y luego tendremos que seleccionar nuestros jugadores hasta llenar la lista de equipo y presionar START.

Al empezar la partida veremos que la secuencia de juego es por menús, cuando tenemos la pelota podemos elegir entre diferentes opciones (cancelar, tirar hacia el rival o pasársela a algún compañero). Si elegimos tirar, tendremos que seleccionar el tipo de tiro (representado por dibujos).



HYOKKORI HYOUTANJIMA

HYOUTANJIMA NO DAIKOKAI

Género: Habilidad

Jugadores: 1

Año: 1992

Desarrollador: Japan System House

Publicado por: SEGA



Hyokkori Hyoutanjima fue un programa de televisión infantil que apareció durante la década de los 60 en la televisión japonesa, y que por algún motivo tuvo algunos videojuegos lanzados durante la década de los 90, siendo este *Hyokkori Hyoutanjima: Hyoutanjima no Daikokai* para Game Gear uno de ellos.

En este juego controlamos a ¿una isla? (o algo parecido) y debemos ir moviéndonos por el mar, evitando chocar con el terreno y esquivando a los enemigos (rocas, simios, barcos, cocodrilos, tiburones...) ya que si algo nos toca, nos dañará. Mientras nos movemos por el agua (con un botón y la dirección en la cruceta) tendremos que intentar conseguir diamantes y rescatar a la gente que se está ahogando. De vez en cuando podremos encontrar islas con una "S" donde podemos comprar ítems y jugar a un minijuego.



El juego tiene la historia en japonés, pero el texto es poco importante durante la partida. La tienda está representada con dibujos (así que se entiende lo que compras) y la pantalla para continuar está en inglés.



HYPER PRO YAKYU 92

Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1992

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



Dentro de la lista de juegos exclusivos de Japón para Game Gear, hay bastantes que son de béisbol, así que si os gusta este deporte estais de enhorabuena y si no, pues al menos tenéis diferentes juegos para probar, a ver si alguno os gusta.

Hyper Pro Yakyu 92 es un juego de béisbol bastante sencillo en planteamiento. A la hora de lanzar usaremos el botón y la cruceta (y si nos toca batear, movemos al personaje con la cruceta y bateamos con el botón), una vez la bola ha sido bateada veremos el campo a vista de pájaro y ahí nos tocará mover al equipo para tratar de alcanzar la pelota lo antes posible (y así eliminar al bateador) o correr hacia las bases para lograr una carrera (en caso que hayamos bateado nosotros). Hay diferentes equipos (el juego cuenta con licencia de Nippon Professional Baseball) y dos campos (uno grande y otro pequeño), además existe opción para dos jugadores usando el cable link.



Afortunadamente los menús de este juego son muy simples y están en inglés. Empezaremos seleccionando si jugamos solos o contra un amigo, tras eso nos preguntarán las opciones como los Innings (segmentos en los cuales está dividido el partido), después seleccionaremos equipo y estadio, todo ello en inglés. Tras eso nos pedirán que seleccionemos lanzador y la plantilla, los nombres de los jugadores estarán en japonés, pero en la parte superior veremos lo que estamos seleccionando en inglés.



J. LEAGUE GG PRO STRIKER 94

Género: Deportes (Fútbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: Sims

Publicado por: SEGA



J.League GG Pro Striker 94 es un juego de fútbol desarrollado por Sims para Game Gear, fue exclusivo para Japón y cuenta con la licencia de la J. League.

Los controles son sencillos y el juego se puede disfrutar desde el primer minuto. Si estamos atacando podemos pasar o chutar y en caso de estar defendiendo podemos hacer entradas para robar el balón.



GAME START
 CONFIGURATION
 ©1994 SEGA

El menú principal está en inglés y nos ofrece empezar a jugar (GAME START) y opciones (CONFIGURATION).

Si elegimos GAME START veremos los modos de juego en japonés: El primero parece ser una liga (con opción de continuar y empezar de 0), el segundo es un modo Torneo y el tercero es el modo exhibición. La cuarta opción (que saldrá de un color distinto) parece ser el modo para 2 jugadores (por eso no es accesible), la quinta es ver las plantillas de los equipos y la sexta, modificarlas.

Tras elegir equipo y antes de empezar a jugar, veremos una pantalla (donde sale un campo de fútbol) en la que hay 3 opciones, la primera es cambiar la plantilla, la segunda cambiar la formación y la tercera es jugar.

Si en el menú principal elegimos CONFIGURATION veremos que la primera opción (la dificultad) está en inglés, la segunda opción es si queremos que haya repeticiones de los goles, la tercera, la velocidad del reloj (vamos, la duración del partido) y la cuarta parece ser la típica que se usa para borrar la partida. Las otras opciones de sonido están en inglés.



J. LEAGUE SOCCER: DREAM ELEVEN

Género: Deportes (Fútbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Desarrollador: Sims

Publicado por: SEGA



J.League Soccer Dream Eleven es un juego de fútbol desarrollado por Sims, que es secuela de *J.League GG Pro Striker 94*, aunque a la hora de jugar, ambos son muy distintos al representar el deporte desde diferentes perspectivas.

Jugar es bastante sencillo ya que los botones son para chutar y pasar y en caso de no tener la pelota, para hacer la entrada suave o la dura (que posiblemente nos cueste una tarjeta).

Los modos de juego son los típicos: exhibición, liga, torneo y el modo All Stars, donde solo hay dos equipos, pero están formados por los mejores jugadores.



El menú principal está en inglés, pero después el japonés hace acto de presencia.

Tras elegir 1 jugador veremos las opciones: Exhibición, Liga, Torneo y All Stars y Editar equipos de All Star. Antes de cada partido aparecerá un menú donde podemos hacer cambios en el equipo y su formación.

Si elegimos Configuration, iremos al menú de opciones, que está medio en japonés medio en inglés. La primera opción es la velocidad a la que pase el tiempo (lento y rápido), la segunda es la dificultad (normal y fácil), la tercera parece ser borrar los datos (luego elegimos cuales) y la cuarta es si queremos que haya repeticiones de los goles o no. El resto de opciones son de sonido y están en inglés.



KAITOU SAINT TAIL

Género: Minijuegos, Aventura

Jugadores: 1 o 2

Año: 1996

Desarrollador: Minato Giken

Publicado por: SEGA



Kaitou Saint Tail es un anime creado por Megumi Tachikawa, que posteriormente tuvo serie de animación y este videojuego para Game Gear, que se quedó como exclusivo del mercado nipón, tal y como era habitual en los años 90 con los juegos basados en manga y anime.

Nuestra protagonista es una chica que tiene poderes mágicos, pero para usarlos necesitará encontrar cartas y eso es exactamente lo que tendremos que hacer en el modo principal, donde recorreremos un escenario (que parece más bien un laberinto) evitando enemigos y recogiendo cartas (que podemos usar para hacer atontar a los enemigos). De vez en cuando llegaremos a un punto donde nos saldrá un rival y tras la necesaria charla (en japonés) jugaremos a algún minijuego bastante sencillo. El juego es muy básico, pero se nota que pusieron mucho empeño para que atrajese a los fans del manga y anime, porque hay voces y algunas ilustraciones muy buenas.



El juego está en japonés, pero afortunadamente el texto no es muy importante (básicamente es la historia de la introducción y los diálogos antes de los minijuegos). El menú principal tiene 3 opciones: Modo principal para un jugador, Jugar minijuegos para 1 jugador y modo para dos jugadores (con cable Link).



KENYUU DENSETSU YAIBA

Género: Acción, Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1994

Desarrollador: SEGA

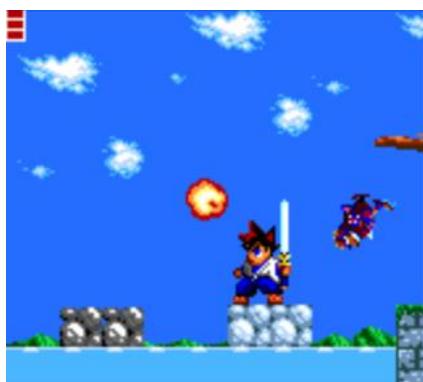
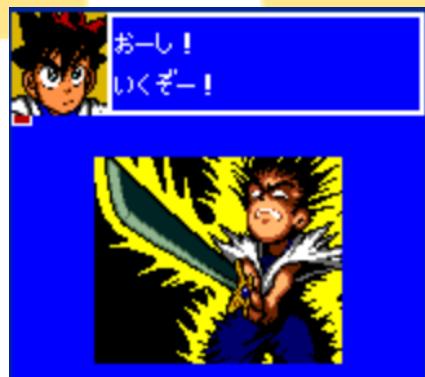
Publicado por: SEGA



Kenyuu Densetsu Yaiba (normalmente conocido simplemente como *Yaiba*) es un manga de Gosho Aoyama (quien también creó los populares mangas *Magic Kaito* y *Detective Conan*). *Yaiba* tuvo serie de animación y videojuegos, para diversas plataformas, lamentablemente se quedaron todos en Japón.

Yaiba para Game Gear es el típico juego de acción y plataformas, nuestro personaje puede saltar y atacar con su espada, mientras evita o elimina a los enemigos y otros peligros. En ocasiones la jugabilidad varía y tendremos que completar otro tipo de fases más cortas, que aportan variedad al juego (como aporrear el botón de ataque rápidamente o evitar lanzas que caen del cielo).

Durante la aventura, Yaiba conseguirá unas esferas mágicas que le darán nuevos poderes (se seleccionan en el menú de pausa y se usan presionando el botón de ataque unos segundos).



El japonés es el idioma predominante en el juego, así que la historia y los textos en pantalla estarán en ese idioma, afortunadamente, los textos no son importantes en la jugabilidad, de manera que no es tan grave.



KINETIC CONNECTION

Género: Puzzle

Jugadores: 1

Año: 1991

Desarrollador: Japan
System House

Publicado por: Sega



Hay varios juegos con de puzzle llamados simplemente *Kinetic Connection* para plataformas tan variadas como MSX, Commodore 64 o Famicom. En esta ocasión comentaré la versión lanzada para Game Gear exclusivamente en Japón.

Nuestra meta en este juego es mover las piezas del puzzle para crear la imagen correcta del mismo. Sin embargo esto no será tan fácil como parece, pues la imagen a juntar en lugar de ser estática, es una animación en movimiento y eso nos puede desoriar bastante.

Antes de empezar a jugar podemos elegir entre varias opciones, como el tipo de imagen que queremos hacer o el modo de juego. En total tenemos tres modos de juego: El primero nos permite mover las piezas del puzzle a nuestro antojo (seleccionamos una y la intercambiamos por otra), el segundo modo, deja un hueco en el puzzle y solo podemos mover piezas hacia el hueco, dejando así un nuevo hueco para poder mover otras piezas, y el tercer modo nos permite rotar columnas y filas para tratar de crear la imagen.



Aunque hay varios menús llenos de opciones, todos están en inglés y son muy simples, de manera que no debería haber ninguna confusión con este juego.



KISHIN DOJIZENKI

Género: Acción, Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



Kishin Doji Zenki es un anime que se emitió en Japón en 1995 y que contó con suficiente fama como para protagonizar videojuegos en varias consolas, siendo Game Gear una de ellas.

En este juego tenemos dos personajes: El demonio Zenki (que eliminará a los enemigos con un salto giratorio y también podrá rodar por el suelo presionando abajo y el botón de ataque, vamos algo similar a Sonic) y Chiakki Enno, la chica descendiente del monje que selló a Zenki (que puede disparar a enemigos, y puede conseguir magias más potentes que se usan presionando arriba y el botón de ataque). El juego consiste en superar escenarios eliminando enemigos (según el personaje que controlamos podemos encontrar caminos alternativos), también habrá combates contra jefes, donde la jugabilidad cambiará, al tener un botón de ataque, otro de salto, nos podemos proteger (presionando arriba) y podemos elegir diferentes magias con el botón START (se usan presionando el botón de ataque durante unos segundos). Una vez hayamos completado algunas fases podremos volver a jugarlas desde el mapa principal y en caso que queramos salir de un nivel, solo tendremos que andar hacia atrás al principio del mismo.



La historia del juego está en japonés, pero durante la partida el texto no es importante, así que no hay problema con el idioma. La pantalla de continuación está en japonés, pero solo hay dos opciones (SI y NO).



KUNI CHAN NO GAME TENGOKU

Género: Minijuegos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1991

Desarrollador: SEGA

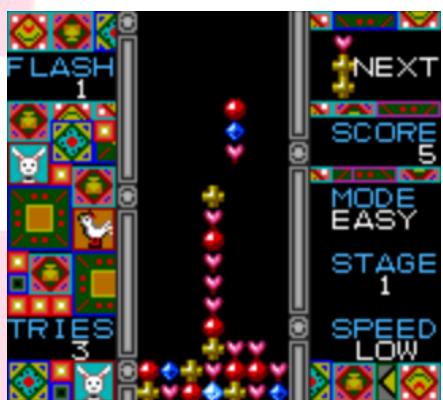
Publicado por: SEGA



Kuni Chan no Game Tengoku es una recopilación de minijuegos que se lanzó para Game Gear de manera exclusiva para Japón, aunque eso no es del todo cierto, pues algunos minijuegos se reciclaron y lanzaron en occidente dentro del juego *Sega Game Pack 4 in 1*.

La mayoría de minijuegos son muy sencillos, tenemos una especie de *Columns*, un juego de tenis, un juego de cartas (que no he entendido como se juega) y un juego de tablero donde tendremos que ir tirando el dado y avanzando las casillas para ver qué sucede a nuestro personaje.

En el modo historia nos encontraremos en un castillo, donde tendremos que meternos por puertas y retar a los monstruos a los minijuegos.



La pantalla de título y el menú principal están en inglés, tenemos dos opciones, jugar al modo historia o al de minijuegos (los elegimos mediante un menú con dibujos y tienen menús sencillos o en inglés). En el modo historia recorreremos un castillo con diversas puertas, la mayoría de ellas nos llevarán a encontrarnos con un monstruo y aparecerán dos opciones (competir contra él o cancelar), en caso de elegir la primera, tendremos que superar un minijuego para derrotarle, también encontraremos una tienda donde podemos comprar ítems (representados por dibujos).



KUNI CHAN NO GAME TENGOKU 2

Género: Minijuegos

Jugadores: 1

Año: 1992

Desarrollador: SEGA

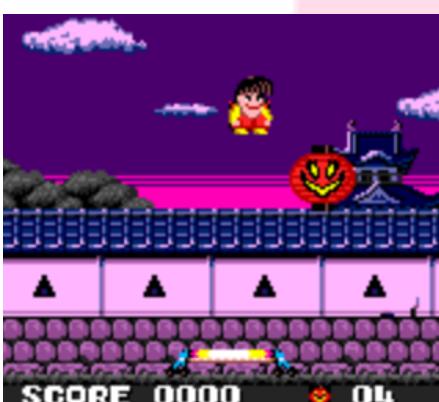
Publicado por: SEGA



Kuni Chan no Game Tengoku Part 2 apareció un año después de su primera parte y continúa con un estilo de juego similar, pues de nuevo nos encontramos ante una recopilación de minijuegos.

Entre esos minijuegos nos encontramos uno de carreras (podemos elegir entre varios circuitos), uno de bolos (tendremos que darle varias veces al botón para elegir la posición y potencia de nuestra bola), uno donde tenemos que mover un trampolín para que rebote nuestro personaje y presionar los botones para atacar a los enemigos que se mueven por la pantalla y otro donde podemos hacer puzzles de diferentes imágenes de animales.

Al igual que sucedía en el juego anterior, también hay un modo historia, donde también tendremos que superar los minijuegos que nos van proponiendo.



La pantalla de título y el menú principal están en inglés, tenemos dos opciones START (ir al modo historia, donde tendremos que ir superando los minijuegos) y SELECT (jugar a los minijuegos libremente). Veremos algo de texto en japonés durante el modo historia y antes de algunos minijuegos, pero no son importantes.



MAGICAL TARURUTO-KUN

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1991

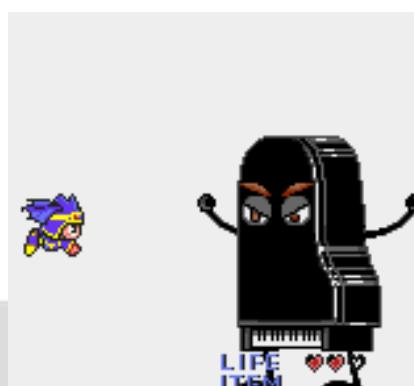
Desarrollador: Tsukuda Ideal

Publicado por: Tsukuda Ideal



Magical Taruruto-Kun es un manga creado en 1988 por Tatsuya Egawa y debido a su fama tuvo serie de televisión, así como algunas películas, además de videojuegos para diversas consolas (Game Boy, Super Nintendo, Mega Drive y Game Gear).

La versión de Game Gear es un shooter bastante simpático donde controlamos al protagonista de la serie en una serie de niveles plagados de enemigos que intentarán acabar con nosotros. Durante nuestra aventura encontraremos a otro personaje que hará de “tienda” pues nos ofrecerá mejoras en el disparo (múltiple, teledirigido, disparo grande...), en el movimiento (diferentes niveles de velocidad), y magias (congelar enemigos, proyectiles explosivos...). Al final de cada nivel nos encontraremos a un jefe que tratará de amargarnos la vida.



Es un juego bastante directo, así que no hay casi texto, y el que aparece está en inglés (pantalla de título, texto durante la partida, menú para continuar...). La “tienda” de mejoras está representada por dibujos, de manera que tampoco hay mucha confusión al respecto.



MAPPY

Género: Plataformas, Acción

Jugadores: 1 o 2

Año: 1991

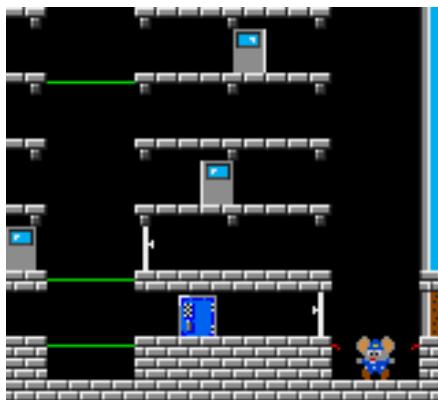
Desarrollador: Namco

Publicado por: Namco

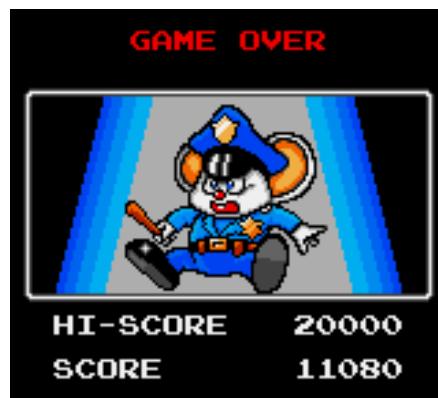
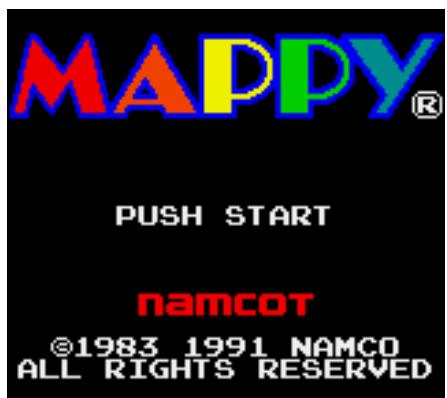


Mappy es un juego de Namco que llegó a Arcades en 1983 y que posteriormente tuvo ports a muchas otras plataformas. Curiosamente algunas de esas versiones se quedaron en Japón, siendo una de ellas, la de Game Gear.

En este juego controlamos a un ratón policía que ha de huir de los gatos ladrones dentro de una casa con varios pisos de altura, y al mismo tiempo recuperar los objetos que ellos han robado. La única manera que tiene Mappy de alcanzar los niveles más altos es usar las gomas de colores (que actúan como camas elásticas) para propulsarse hacia arriba (y luego presionar izquierda o derecha para ir hacia donde queremos), esas gomas de colores se irán debilitando, de manera que si saltamos varias veces en una, se romperá y perderemos una vida. Los gatos no dejarán de perseguirnos y nuestra única arma son las puertas, ya que si las abrimos con los gatos al lado, los dañaran. Este juego también tiene niveles de bonificación, un modo especial donde recorremos niveles verticales, un modo a dos jugadores y un modo oculto donde controlamos a los gatos.



Este juego está en japonés e inglés, pero afortunadamente es muy escaso y no dificulta disfrutar del juego. En la pantalla de título tendremos tres opciones, la primera (MAPPY) es el juego de Arcade, la segunda es jugar a la versión nueva de Mappy (con niveles verticales) y la tercera es el modo a dos jugadores.



NINKU

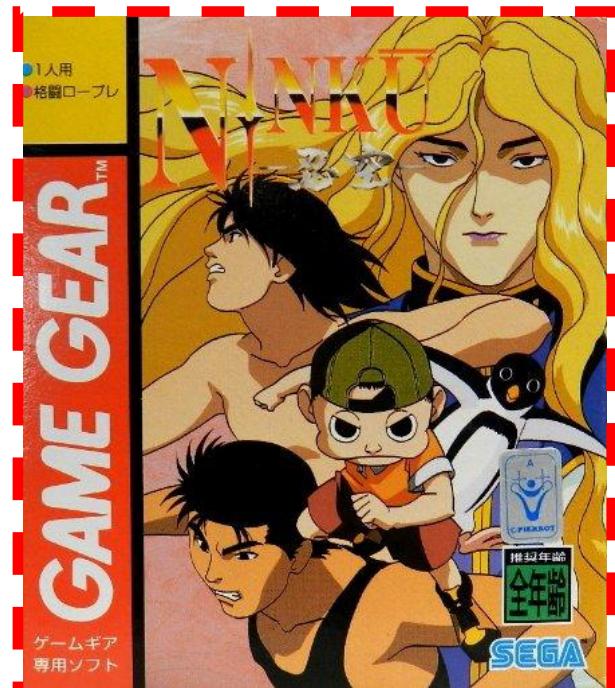
Género: Lucha, Aventura

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



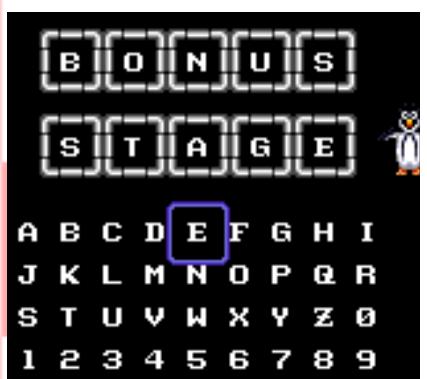
Ninku es un manga creado por Koji Kiryama, que del cual se lanzaron tres videojuegos para Game Gear. Este primer juego se vendió en un pack junto a una Game Gear de color azul.

Este juego es de lucha, pero tiene tintes de aventura, (nos movemos por un mapa, encontraremos enemigos por el camino, subiremos de nivel, se unirán luchadores a nuestro equipo...). Al lado de la cara del personaje veremos un número (la energía que nos queda), una letra (el nivel del personaje) y otro número bajo ella (la experiencia). Los controles son sencillos (1 botón para puñetazo y otro para patada), si presionamos ambos botones a la vez, cargaremos varias barras de poder que nos permitirán hacer ataques especiales.



El menú principal está en inglés y nos ofrece dos opciones: Partida nueva y Password (que obtendremos al morir o desde el menú del mapa, presionando START). Existe la posibilidad de participar en un modo Versus para un jugador, pero para ello hay que introducir el Password SITAT UKYOU.

Este juego tiene mucho texto en japonés, aunque la gran mayoría es la historia que nos cuentan antes de pelear o movernos a una nueva zona, de manera que no tiene mucha importancia. Sin embargo, si hay momentos puntuales donde nos podemos encontrar con preguntas o menús de selección (por ejemplo, si nos encontramos enemigos por el camino, podremos elegir entre pelear o tratar de evitar el combate), pero como solo tienen unas pocas opciones, es fácil superarlos por ensayo-error.



NINKU 2 TENKYU-E NO MICHI

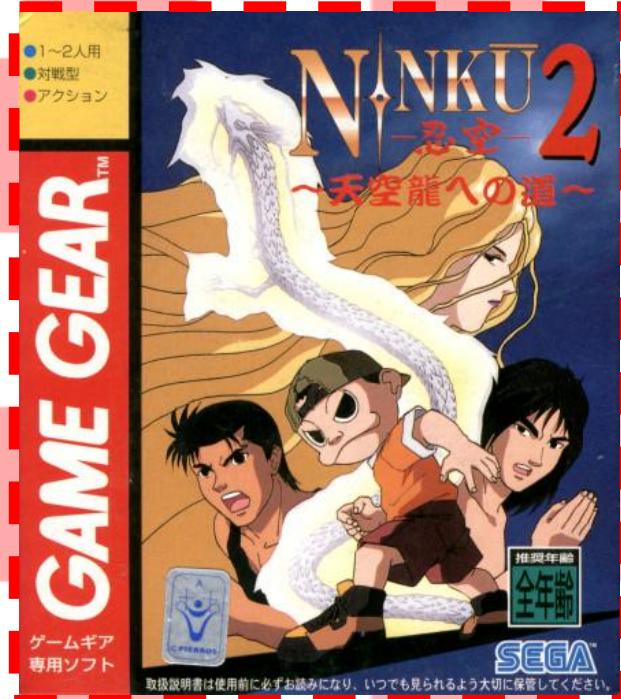
Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Desarrollador: JSH (Biox)

Publicado por: SEGA



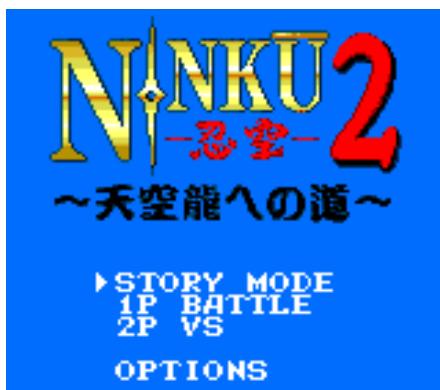
Ninku 2 Tenkyu e no Michi es la secuela directa del primer juego de *Ninku* en Game Gear, de manera que nos encontramos con un juego de lucha con personajes del manga creado por Koji Kiriyma.

El sistema de lucha parece estar más pulido que en el anterior, pero se mantienen los controles sencillos: Un botón para puñetazo otro para patada y si presionamos los dos, cargaremos la barra de poder (que se vaciará al hacer ataques especiales), si presionamos adelante o atrás dos veces, haremos un desplazamiento rápido (si nos alejamos mucho del rival, veremos el escenario desde una cámara alejada). Disponemos de 8 luchadores distintos, cada uno con sus ataques especiales (que se hacen de manera similar a los de *Street Fighter II*).



El menú principal está en inglés y nos ofrece los diferentes modos: Historia, Modo Batalla para 1 jugador, Modo Versus para dos jugadores y Opciones (que están en inglés).

El modo historia tiene mucho texto, pero se usa principalmente como diálogo previo a las peleas, de vez en cuando nos dejan elegir entre varias opciones (que básicamente será elegir que luchador usamos), de manera que podemos ignorarlo sin demasiados problemas. Podemos continuar el modo historia con Passwords, que están formados por símbolos japoneses, (nos los darán tras cada pelea).



NINKU GAIDEN

HIROYUKI DAIKATSUGEKI

Género: Acción, Puzzle

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA

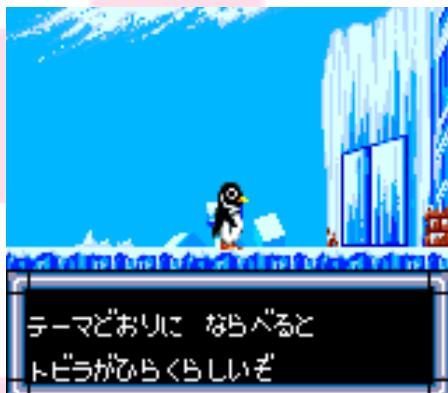


Ninku Gaiden Hiroyuki Daikatsugeki también está basado en el manga *Ninku*, pero es muy diferente a los otros dos juegos de esa saga en Game Gear, ya que controlamos a Hiroyuki el pingüino.

Supongo que muchos conocéis el videojuego *Pengo* donde controlábamos a un pingüino en un laberinto formado por bloques de hielo, que teníamos que usar como arma para eliminar enemigos, pues eso es más o menos lo que vais a encontrar en este juego. La misión de este juego es eliminar a todos los enemigos que hay en el nivel, para lo cual tendremos que usar los bloques de hielo como arma, (para tratar de aplastarlos) aunque también podemos usar los peos del pingüino (que parecen ser tremadamente nocivos) para que aturden a los enemigos y luego tocarlos para eliminarlos. Conforme avanzamos en el juego veremos elementos nuevos que irán complicando cada vez más nuestra tarea (enemigos más rápidos, flotadores que harán rebotar los bloques de hielo...) y una vez superados algunos niveles, tendremos que completar niveles de puzzle (donde hay que colocar bloques de una manera concreta) y enfrentarnos a jefes. Si nos atascamos en un nivel, podemos suicidarnos pausando el juego y luego presionando START y los dos botones a la vez.



Hay algo de texto en japonés, pero no tiene importancia en la partida y casi todo el texto está en inglés.



PANZER DRAGOON MINI

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1996

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



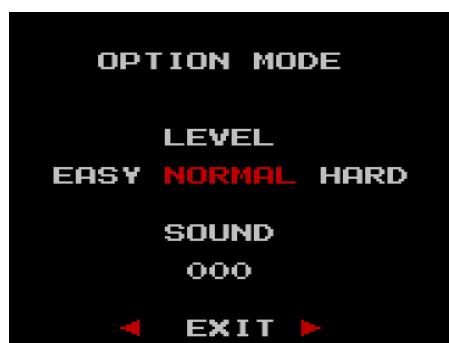
La saga *Panzer Dragoon* llegó en 1996 a SEGA a Game Gear, de manera que podíamos jugar a este juego de disparos protagonizado por dragones (sin jinete en esta versión) que se enfrentan a hordas de enemigos e impresionantes jefes de fase.

Nuestra misión es superar los cinco niveles plagados de enemigos y los enfrentamientos con los enormes jefes de nivel. Al principio parece sencillo, pero lo cierto es que los últimos niveles son bastante exigentes, aunque podemos variar la dificultad en opciones.

Los controles son muy sencillos, con la cruceta movemos al personaje (y el punto de mira) y con los botones disparamos. Si mantenemos apretado el botón de disparo y movemos el punto de mira podemos marcar varios enemigos para que el ataque les afecte a todos.



El idioma predominante en este juego es el inglés. Tanto el menú principal, como el menú de opciones están en inglés e incluso los datos que vemos en la selección de dragón también están en ese idioma.



POP BREAKER

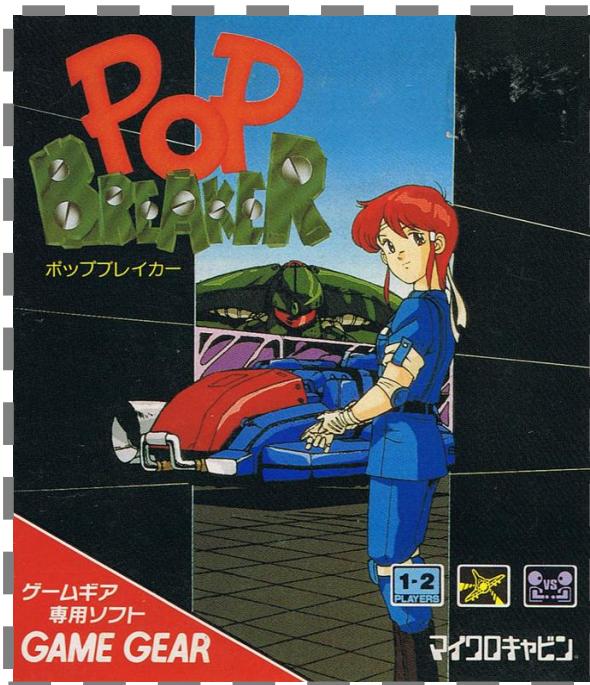
Género: Disparos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1991

Desarrollador: Micro Cabin

Publicado por: Micro Cabin



Pop Breaker apareció en 1991 para Game Gear, de manera exclusiva en Japón. Nos encontramos ante un juego de disparos, con cierto componente de puzzle o estrategia para 1 o 2 jugadores.

Al empezar la partida podemos elegir el tipo de nave (se diferencian por la ubicación del cañón), y tras eso tendremos que superar una serie de niveles donde nuestro objetivo es destruir un enemigo que es una especie de "cuadrado con tonos verdes que dispara". Hacerlo no será fácil, ya que cada nivel tiene enemigos y bloques que nos complicarán la vida (por ejemplo, hay bloques que rebotan las balas), afortunadamente podemos destruirlos con nuestro cañón, pero tendremos que trazar una estrategia ya que nuestra nave aguanta un solo impacto y no podremos ir a lo loco (además el posicionamiento de los enemigos, y los bloques está pensado para que tengamos que ir poco a poco). Durante la partida podemos encontrar diferentes ítems: disparos más potentes, vidas extra o bombas que arrasan con todo a su paso (incluido el jugador). Los controles son muy sencillos, movemos la nave con la cruceta, disparamos con un botón, vamos marcha atrás con el otro y si presionamos START pausaremos el juego y de paso podremos echar un vistazo al nivel para plantearnos nuestra estrategia.



Los menús y el poco texto que vemos al jugar están en inglés, los Passwords son números y nos dejan introducirlos al empezar a jugar, así que el idioma no es un problema.



POPEYE BEACH VOLLEY BALL

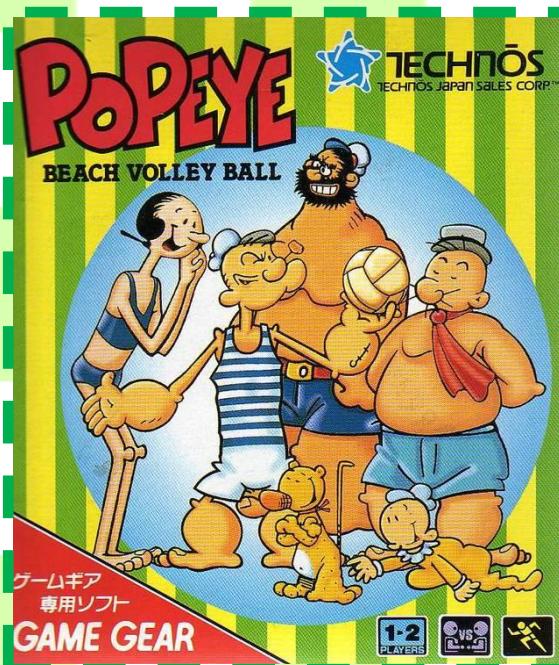
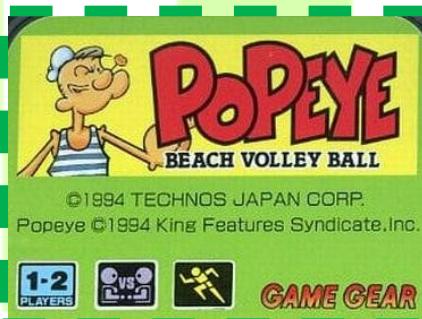
Género: Deportes (Voleibol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: Technos Japan

Publicado por: Technos Japan

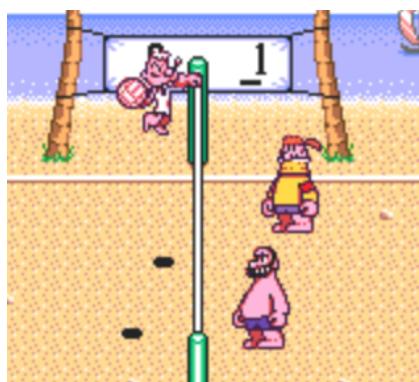


Popeye es un personaje muy conocido tanto en oriente como en occidente, pero por algún motivo algunos de sus videojuegos se quedaron en Japón, como el de Super Nintendo o el de Game Gear.

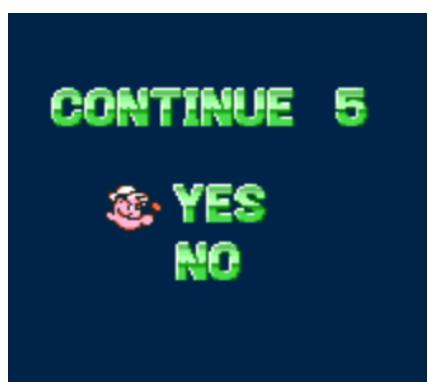
En esta ocasión, Popeye se enfrenta a Brutus en partidos de voleibol, donde los equipos estarán formados solo por dos jugadores (iremos desbloqueando personajes conforme ganemos partidos).

El control es sencillo, (un botón para golpear la pelota y otro para saltar) y de vez en cuando aparecerán ítems como las míticas espinacas de Popeye, que nos echarán una mano para ganar. Pese a la simpleza del control, el juego requiere algo de práctica, pues es bastante fácil fallar al calcular la distancia para golpear o bloquear la pelota.

Además de los partidos de voleibol, también podemos disfrutar de diversos minijuegos, que también se pueden practicar desde el menú principal. Este juego incluye además, un modo para dos jugadores (necesita el correspondiente cable Link, como es habitual con esta consola).



Todo el juego está en inglés, incluyendo el menú principal y las opciones. Teniendo en cuenta la popularidad de Popeye en América, no sería descabellado pensar que dejaron los menús en inglés por si finalmente exportaban el juego a occidente, algo que lamentablemente no sucedió.



PRO YAKYUU GG LEAGUE

Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



Pro Yakyuu GG League es uno de los muchos juegos de béisbol que SEGA lanzó para Game Gear, de manera exclusiva para Japón. Al igual que otros juegos similares, cuenta con la licencia de Nippon Profesional Baseball y permite 2 jugadores con cable Link.

La representación del béisbol en este cartucho es bastante estándar, a la hora de lanzar o batear veremos la acción situada tras el bateador, en caso que el bateador haga bien su trabajo, veremos el campo desde lejos y tendremos que correr de base a base (si estamos atacando) o mover los jugadores para atrapar la bola lo más rápido posible y así eliminar al bateador (si estamos defendiendo). No es especialmente difícil entender los controles (otra cosa es dominar el juego) y gráficamente es bastante bueno y todo queda representado con claridad.



El menú principal está en inglés, los nombres de los equipos y jugadores están en japonés, pero afortunadamente, en la parte superior del menú, pone en inglés lo que estamos seleccionando, de manera que no hay demasiada confusión. El menú con las condiciones del partido está totalmente en inglés y los diferentes estadios que podemos elegir son representados con dibujos.



PRO YAKYUU GG LEAGUE 94

Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



Pro Yakyuu GG League 94 es la secuela de *Pro Yakyuu GG League*, apareció en 1994 solo en Japón y actualiza el juego anterior, siguiendo la tradición de los juegos deportivos en consolas.

Nos encontramos ante el juego estándar de béisbol, la cámara situada detrás del bateador, el lanzador al fondo y cuando se batea la bola, vemos una vista aérea del campo y movemos a todos los jugadores cercanos a la bola (en caso de estar defendiendo) o al jugador que ha bateado hacia las bases (en caso de haber atacado). En general, se siente bastante agradable, no es difícil entender cómo funcionan los controles, aunque requiere cierta práctica ganar partidos y torneos. Gráficamente es muy agradable, con cierto detalle en los jugadores e incluso diferentes campos.



Una vez más, tenemos la suerte de que pese a ser un juego lanzado exclusivamente en Japón, los menús están en inglés. Desde el menú principal, a las condiciones del partido, todo estará en inglés o representado con dibujos (como los equipos o los estadios). Lo único que veremos en japonés son los nombres de los jugadores, pero en la parte superior del menú, pondrá en inglés lo que estamos seleccionando (lanzador o bateador).



PUYO PUYO

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1993

Desarrollador: Compile

Publicado por: SEGA



Puyo Puyo se podría considerar un juego de Game Gear exclusivo para el mercado japonés, pero al mismo tiempo es posible que muchos lo hayáis jugado, ya que fue la base sobre la cual se creó el juego *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*, que se podría definir como un Puyo Puyo con personajes del universo de *Sonic*. Curiosamente, este juego estuvo a punto de lanzarse en occidente bajo el nombre *PuzlowKids*, o eso parece, ya que si jugamos en una consola occidental el idioma japonés se convierte en inglés y también se cambia la pantalla de título.

Puyo Puyo es un juego de puzzle que consiste en juntar piezas del mismo color para que desaparezcan y le caigan piedras al rival. Mientras más grandes sean los grupos de piezas o si estos han sido creados en cadena (al desaparecer un grupo caen las piezas que estén encima y forman otro grupo que desaparece) más piedras le caerán al rival. Tenemos un modo de juego contra la consola, contra otro jugador, un modo infinito y el modo aventura, donde iremos superando fases cumpliendo los objetivos que nos explican antes de cada una (eliminar piezas de un color, o un número concreto de piezas...etc.).



Los menús del juego están en japonés, pero cambian al inglés si jugamos en una consola occidental. En el menú principal tenemos: 1 jugador contra la consola, 2 jugadores, modo infinito y modo aventura.

Hay algunos textos más, (dificultad, submenú del modo aventura) pero también están en inglés.



PUYO PUYO 2

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: Compile

Publicado por: SEGA



Puyo Puyo 2 (también conocido como *Puyo Puyo Tsuu*) continúa lo visto en el juego anterior, así que preparaos para un juego de puzzle donde nos enfrentaremos contra personajes extraños y graciosos.

El objetivo del juego es el mismo de siempre: tenemos que juntar puyos del mismo color para que desaparezcan y le tiren piedras al rival, si hacemos grupos grandes o eliminamos a los puyos en cadena (que un grupo desaparezca y al caer los que están encima también desaparezcan) el castigo que recibirá el rival será también mayor.



Lamentablemente este juego no tiene el cambio de idioma de su primera parte cuando lo conectamos a una consola occidental, pero eso no importa demasiado ya que tiene texto en inglés y japonés.

El menú principal está en japonés y está dividido en dos filas: En la superior tenemos el modo para 1 jugador y las opciones (que afortunadamente están en inglés) y en la fila inferior están los modos multijugador (a los cuales no podréis acceder si no estáis conectados con otro jugador).



PUZZLE AND ACTION: ICHIDANT-R

Género: Minijuegos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: CRI

Publicado por: SEGA



Puzzle and Action: Ichidant-R es una compilación de minijuegos que forma parte de la saga *Puzzle and Action*, que a su vez está ligada (estéticamente) a *Bonanza Bros*.

En este juego tendremos que superar diferentes minijuegos con un tiempo límite. Los minijuegos en sí son bastante sencillos (disparar a latas, recolectar manzanas y llevarlas al nido, atrapar bolas con un palo, recordar en qué ventana se esconde la chica, tocar direcciones para que el samurái corte el señuelo correcto, recorrer un laberinto, buscar piezas que encajen con las que nos muestran, colocar las 3 ranas amarillas en su nenúfar, hacer parejas de monos que se mueven igual, adivinar qué pieza del puzzle falta, cambiar las vías del tren para que vaya por donde nos piden, agarrar jarrones dorados con un gancho...). Todos son fácilmente comprensibles y no requieren de mucha explicación.



El menú principal nos da dos opciones en japonés: Empezar a jugar (podemos elegir entre el modo historia y el modo libre) y elegir la dificultad (hay 3 disponibles). En el modo libre elegiremos minijuego y dificultad (hasta 16) y tras jugarlo nos salen tres opciones: cambiar de minijuego, repetirlo y salir (EXIT).



PUZZLE AND ACTION: TANT-R

Género: Minijuegos

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: CRI

Publicado por: SEGA



Puzzle and Action: Tant-R (también conocido como *Tant-R*) es un juego que está ligado (al menos estéticamente) con *Bonanza Bros* y el primero de los juegos *Puzzle and Action*.

En este juego tendremos que superar diferentes minijuegos, la gran mayoría de ellos son perfectamente jugables (recordar y repetir sonidos, recorrer un laberinto, atrapar personas al vuelo, restar una figura geométrica a otra y marcar el resultado, recordar dibujos, hacer un recorrido pisando todas las casillas, recordar donde se esconde el ninja amarillo, echar fotos a cosas en movimiento, parar un cronómetro o adivinar que cadena de números aparece a toda velocidad...). La gran mayoría de juegos se entienden perfectamente, pero hay uno que no he sabido cómo funciona, (el que aparecen piezas de colores con símbolos), supongo que el texto en japonés que hay en la parte inferior es la clave para entenderlo.



El menú principal nos da dos opciones en japonés: Empezar a jugar (podemos elegir entre el modo historia y el modo libre) y elegir la dificultad (hay 3 disponibles). En el modo libre elegiremos minijuego (sale un dibujo del mismo) y tras jugarlo nos salen tres opciones: jugar a otro, repetir el mismo y salir (EXIT).



RASTAN SAGA

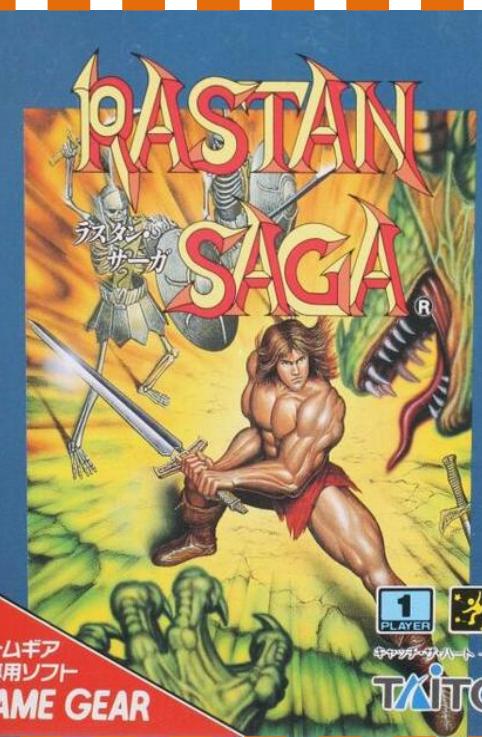
Género: Acción, Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1991

Desarrollador: Taito

Publicado por: Taito



Rastan Saga apareció para Arcades y fue llevado a un montón de plataformas distintas, como Apple II, Commodore 64, Spectrum, Amstrad, MSX, Master System y Game Gear. La versión de Master System se quedó como exclusiva del mercado PAL (principalmente Europa y Brasil), mientras que la de Game Gear fue exclusiva de Japón.

El juego en sí, es el típico de avanzar por niveles eliminando enemigos y peligros, hasta llegar al jefe de turno. Podemos saltar (si presionamos arriba el salto será más alto) y atacar con nuestro arma (podemos presionar arriba para atacar verticalmente o abajo para atacar agachado), también podemos saltar y atacar o hacer un ataque hacia abajo durante el salto (que además nos permitirá romper el suelo y acceder a zonas ocultas). Durante nuestra aventura encontraremos ítems que mejorarán a nuestro bárbaro, lo cual nos facilitará nuestra tarea de completar el juego.



En este juego el idioma no es problema, pues el inglés es el idioma predominante (incluso la introducción que nos cuenta la historia del juego y el final están en inglés). Al pausar el juego veremos la pantalla de estatus, donde se nos indica los objetos que tiene nuestro personaje, todo en inglés.



SCORE.....	00
ARMS.....	NOTHING
PROTECTOR...	NOTHING
OTHER ITEM..	NOTHING
ROUND.....	1-1

THIS IS THE TALE OF
A BARBARIAN WHO WENT AGAINST
THE TIDES OF FATE...
WHO FOUGHT DESTINY WITH COLD
STEEL AND WON.

RONALD IN THE MAGICAL WORLD

Género: Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1994

Desarrollador: Sims, Treasure

Publicado por: SEGA



Ronald in the Magical World (también conocido como *Donald no Magical World*) es uno de los videojuegos que aparecieron con la licencia de McDonalds durante los 90, pero al contrario de lo que sucedió con el resto de juegos basados en la franquicia de comida rápida, este se lanzó solo en Japón.

En este juego controlamos a Ronald McDonald en un juego de plataformas bastante estándar, podemos saltar y atacar. Si presionamos arriba y el botón de ataque Ronald sacará un paraguas que le permitirá planear lentamente después de saltar o le ayudará a subir por corrientes de agua, lo cual nos puede permitir llegar a zonas inaccesibles). Para superar los niveles tendremos que buscar la llave que abre la puerta del final, de vez en cuando encontraremos el logo de McDonalds que nos permitirá participar en minijuegos.



El menú principal de este juego está en japonés, pero solo tiene dos opciones: Empezar y Password. Una vez jugamos, vemos que hay texto (como la presentación de los niveles) pero está en inglés. Este juego tiene una traducción interna (al parecer se iba a lanzar fuera de Japón pero finalmente se canceló) de manera que al poner el juego en Game Gears occidentales, suelen salir los textos en inglés



SAILOR MOON S

Género: Acción, Plataformas

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: Shimada Kikaku

Publicado por: Bandai



Bishoujo Senshi Sailor Moon S apareció para Game Gear en 1995, y trató de representar la serie con un juego que mezcla el beat'em up con las plataformas.

A la hora de jugar, podemos elegir entre dos personajes: Sailor Moon o Chibiusa, y aunque se controlan igual (un botón de salto y otro de ataque, que si mantenemos presionado hará un ataque especial) tienen algunas diferencias (como que Chibiusa puede andar a gatas para colarse por espacios pequeños). En general se puede considerar que jugar con Chibiusa es el modo Fácil y jugar con Sailor Moon el modo Normal.

También podremos jugar a minijuegos, la mayoría de ellos muy sencillos y básicos, aunque hay uno de preguntas y respuestas que no será disfrutable debido a que está en japonés.



Aunque hay algunas frases en inglés, prácticamente todo el texto del juego está en japonés, pero afortunadamente no es especialmente importante. En el menú principal tenemos las siguientes opciones: Jugar con Sailor Moon, Jugar con Chibiusa, Minijuegos (elegimos uno y jugamos), Fortuna (Ponemos unos datos y nos "adivinarán" nuestro futuro... vamos una tontería) y Password.



SD GUNDAM WINNERS STORY

Género: Estrategia

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Desarrollador: Bandai, ITL

Publicado por: Bandai



Gundam es uno de los animes más exitosos de Japón, de manera que es normal que hayan aparecido muchos videojuegos en diversas consolas, que se suelen quedar en Japón.

SD Gundam Winner's Story apareció para Game Gear en 1995 y es un juego de estrategia bastante común en cuanto a desarrollo, pues tenemos que mover por un tablero nuestras tropas (presionamos un botón, movemos el personaje y si quedamos a rango de ataque del rival, atacamos). La gracia de este juego es que una vez llegas a los combates cara a cara, nosotros controlamos a nuestra tropa en un combate directo, donde podemos disparar o golpear al rival, lo cual hace que el juego sea mucho más entretenido de lo que parece de primeras. *SD Gundam* tiene muchos modos de juego e incluso permite participar a dos jugadores.



La mayoría de los menús de este juego están en inglés, lo cual facilita mucho disfrutar de este juego. Una vez dentro de la partida veremos menús en japonés (básicamente son las opciones típicas del género: mover, atacar o pasar). Si presionamos START saldrá un menú en japonés, con las opciones: Terminar turno, ver el listado de tropas, comparar los ejércitos, Guardar partida y cancelar.



SHANGHAI II

Género: Puzzle

Jugadores: 1 o 2

Año: 1990

Desarrollador: Falcon

Publicado por: Sunsoft



Shanghai II es un juego de puzzle donde tenemos que hacer desaparecer piezas de Mahjong, por eso también se conoce como Mahjong solitario.

La idea del juego es hacer desaparecer las piezas seleccionando dos iguales, pero solo podemos seleccionar piezas que estén en un extremo (no rodeadas por otras piezas), lo cual requiere algo de paciencia y práctica. La mejor manera de avanzar en este juego es eliminar primero las piezas que están colocadas encima de las otras, pues así evitamos que la pareja de una pieza que nos falta por quitar, se encuentre debajo de otra que podríamos haber quitado. Debido al tamaño de la pantalla de Game Gear, las piezas se verán muy pequeñas y eso puede confundir bastante (pues las hay muy parecidas entre sí), en caso que no nos gusten las piezas japonesas, podemos cambiarlas por occidentales en el menú de opciones.

El control es muy sencillo, solo hay que tocar el botón para marcar la pieza que queremos quitar, y luego su pareja, si marcamos otra vez una de las piezas, ambas desaparecerán, en caso que nos veamos en apuros, podemos usar ayuda (HELP) para que nos marque una pareja disponible. Este juego dispone de diferentes modos para un jugador (solitario y torneo) y uno para dos jugadores (challenge).



Los menús del juego están en inglés, incluidas las opciones, de manera que no hay de qué preocuparse.



SHIKINJO

Género: Puzzle

Jugadores: 1

Año: 1991

Desarrollador: Scap Trust

Publicado por: Sunsoft



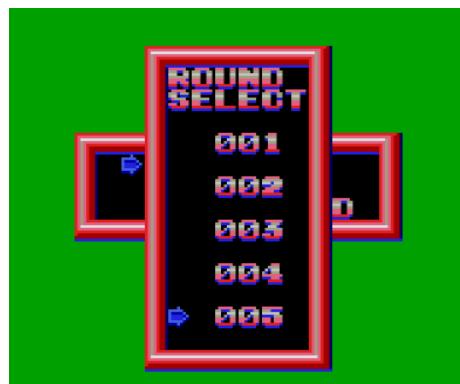
Shikinjo (también conocido como *Shi-Kin-Jo* o *Shikinjou*) es un juego de puzzle del estilo “mover bloques a empujones” donde controlamos a un personaje que parece un Jiang Shi (los “vampiros chinos” que andan a saltitos).

Nuestra meta es mover bloques (que son piezas de Mahjong) para abrirnos un camino hacia la salida del nivel. Si al mover piezas hacemos que dos piezas iguales se toquen, desaparecerán, sin embargo también hay piezas especiales que no se pueden mover y otras (como las que representan comida) que transforman la pieza que movemos si entran en contacto con ella, lo cual nos fuerza a evitar tocar esas piezas para no fastidiarnos la partida convirtiendo la pieza que necesitábamos en una pieza de comida. En la parte superior de la pantalla vemos los pasos que hemos hecho (a la izquierda) y el nivel que estamos jugando (derecha).

Mientras jugamos podemos acceder a un menú de ayuda, donde podemos retroceder un movimiento o reiniciar el nivel (en caso que creamos haber cometido tantos errores que no se puede llegar a la salida).



Pese a la temática oriental del juego, los menús están totalmente en inglés (incluido el menú de ayuda que podemos abrir cuando estamos jugando).



SLAM DUNK

SHOURI HENO STARTING 5

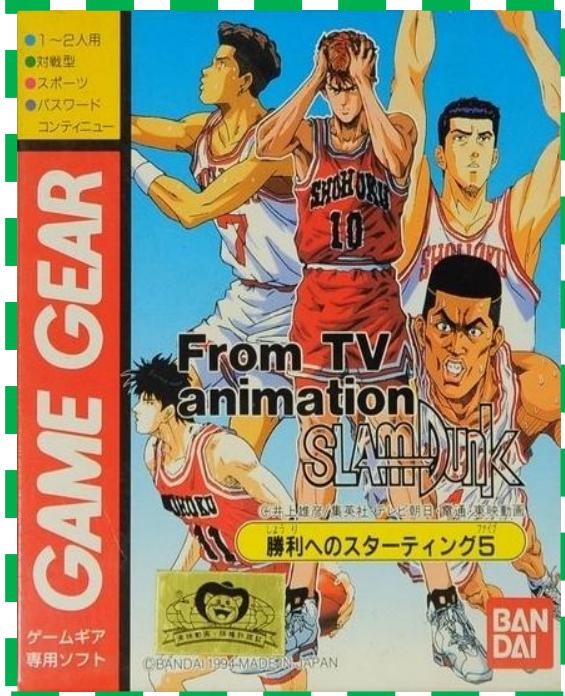
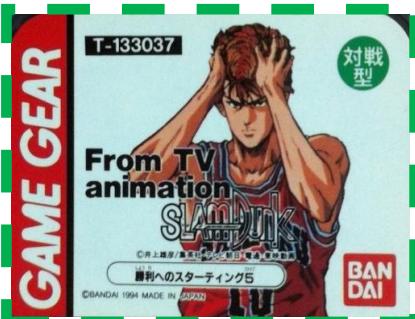
Género: Deportes (Baloncesto)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

Desarrollador: Sims

Publicado por: Bandai



Slam Dunk fue un anime muy popular y tuvo bastantes juegos (que se quedaron en Japón) como este de Game Gear.

A la hora de jugar este juego es un tanto especial (y similar a algunos de *Slam Dunk* de Super Famicom) ya que intenta imitar a la serie ofreciéndonos los partidos desde diversos enfoques: Cuando nos movemos, se muestra el campo entero (veremos la cara de nuestro jugador y el resto serán números) y ahí tendremos que usar los botones para pasar y tirar. En caso de que nos intenten robar la pelota tendremos que usar la cruceta y tratar de pasar sin que nos taponen, a la hora de tirar y evitar tiros del contrario también tendremos que usar los botones y la cruceta, ya sea en las jugadas “a lo anime” o en los momentos en los cuales salen los dos jugadores de cuerpo entero en el campo (tendremos que movernos y escapar o acechar al rival). Es un juego un tanto particular y requiere paciencia aprender a hacer cada una de sus acciones.



El menú principal y las opciones están en inglés. Si elegimos la opción STORY veremos que salen dos opciones en japonés, la primera es empezar y la segunda el PASSWORD. Antes el partido podemos elegir cambios y formación, hay dos opciones en japonés (continuar y cambiar). La historia del juego también está en japonés, aunque va acompañada con imágenes para hacerla más amena.



SONIC DRIFT

Género: Carreras

Jugadores: 1 o 2

Desarrollador: SEGA

Año: 1994

Publicado por: SEGA



Sonic Drift fue la respuesta de SEGA a *Super Mario Kart* de Super Nintendo, lamentablemente el hecho de aparecer en Game Gear y que el juego se quedase en Japón no ayudaron a que tuviese una gran fama. Al menos su segunda parte (*Sonic Drift 2*) si se lanzó en todo el mundo (y de paso fue renombrado a *Sonic Drift Racing* en Europa).

Este juego es bastante básico en cuanto a controles, solo tenemos que acelerar y frenar en el momento justo para tratar de mantenernos dentro de la carretera y así no chocarnos con los elementos del escenario, ya que eso nos ralentizará. Mientras corremos veremos una serie de monitores de colores, si los tocamos nos darán habilidades (el rojo es un turbo, el azul invulnerabilidad) también veremos otros elementos como muelles (nos harán saltar) o anillos, que podemos gastar para hacer un turbo (presionando arriba, cuando tengamos al menos 2 anillos) pero que tampoco debemos guardar mucho rato, ya que si nos chocamos los iremos perdiendo.



El juego está en inglés y los menús son sencillos, el idioma no es un problema con este juego.



SOUKOBAN

Género: Puzzle

Jugadores: 1

Año: 1990

Desarrollador: Thinking Rabbit

Publicado por: Riverhill Soft

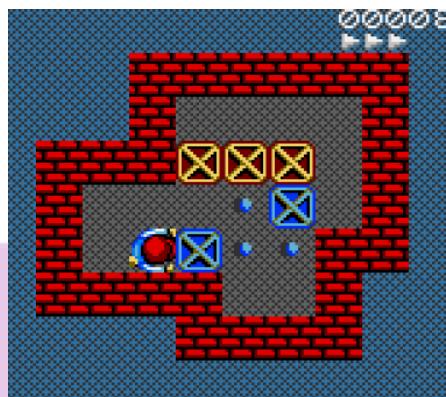
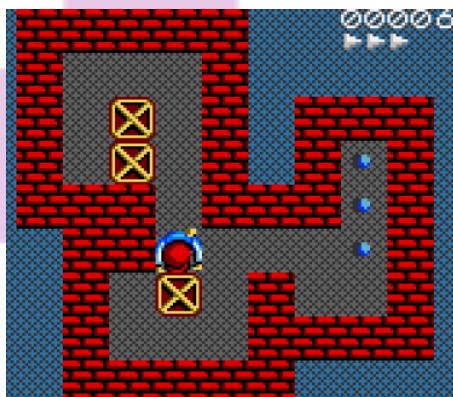


Soukoban es un juego que ha aparecido para muchísimas consolas y ordenadores (a veces bajo otros nombres como *Boxxle* o *Boxyboy*) y se trata de un juego de puzzle y lógica.

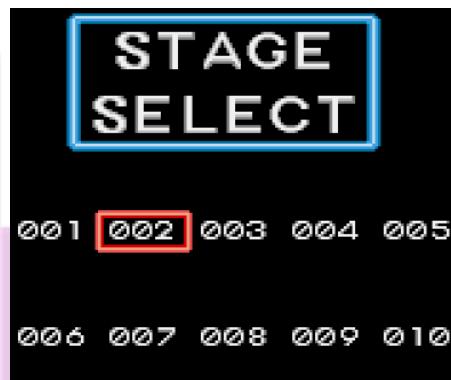
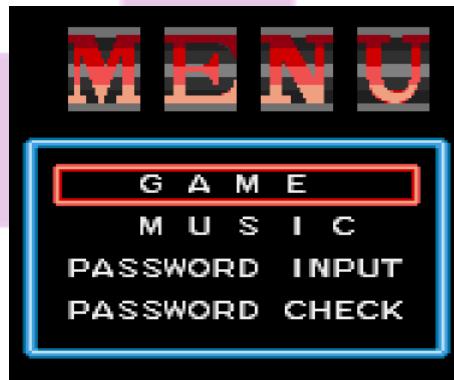
En este juego controlamos a un mozo de almacén y nuestra labor es empujar las cajas que hay en el nivel hasta dejarlas situadas encima de unos puntos concretos.

Al principio el juego será bastante asequible, pero poco a poco se irá complicando hasta el punto que nos podemos atascar fácilmente en un nivel durante bastante tiempo.

Los controles son muy sencillos, solo tenemos que empujar las cajas moviendo nuestro muñeco, si nos atascamos podemos rendirnos y volver a empezar, también podemos "retroceder" nuestros pasos si lo creemos necesario.



Aunque la pantalla de título está en japonés, el resto del juego está completamente en inglés, incluidos los menús de selección de fase, las opciones de música y los Passwords.



TAILS' SKY PATROL

Género: Disparos

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: SIMS

Publicado por: SEGA



En 1995 Tails, el eterno acompañante de Sonic tuvo la oportunidad de protagonizar un par de juegos: *Tails' Adventure* y *Tails Sky Patrol*. El primero llegó a occidente, pero el segundo nunca se lanzó fuera de Japón hasta la llegada de los recopilatorios de Sonic para consolas de 128 bits.

Tails Sky Patrol es un juego de disparos, donde tendremos que atacar usando nuestro anillo a los enemigos que salgan a nuestro acecho o para destruir determinados elementos de terreno. El anillo también es una herramienta que podemos enganchar en elementos del terreno para obtener ventajas y avanzar más rápidamente.

Durante la partida tendremos que ser muy cuidadosos con no tocar elementos del terreno, porque perderemos una vida, algo que también puede suceder si se vacía la barra amarilla de la parte superior (tendremos que llenarla consiguiendo caramelos). Al final de cada nivel (excepto el primero) tendremos que enfrentarnos a un jefe.



La escasez de texto de *Tails Sky Patrol* haría que el japonés no fuese un problema, pero es que ni siquiera hace falta planteárselo, porque el juego está en inglés.



TAMA AND FRIENDS

3 CHOUME KOUEN TAMALYMPIC

Género: Minijuegos

Jugadores: 1

Año: 1995

Desarrollador: Aspect

Publicado por: SEGA



Tama and Friends es una serie de animación protagonizada por adorables animales, que tuvo tanta fama que llegó a varias consolas como Famicom Disk System, Game Boy, Sega Pico y Game Gear.

En este juego, controlaremos a Tama (el gato) en una serie de minijuegos aparentemente sencillos pero que requieren bastante práctica para ser dominados. Esos minijuegos son subir por el tobogán (esquivando pelotas y tratando de subirnos encima del perro, que nos ayudará a subir más rápidamente), echar tierra al cubo (evitando a los molestos topos que nos harán perder tiempo), saltar entre los diferentes elementos del parque (evitando que nos alcance la pantalla) y salto de longitud desde el columpio (tratamos de conseguir velocidad y luego saltamos lo más lejos posible).



Todos los menús del juego están en japonés, pero por fortuna son muy sencillos y es fácil entenderlos.

En el menú principal tenemos dos opciones: Modo libre para practicar los minijuego y Modo olimpiadas donde hemos de hacer los cuatro minijuegos seguidos. Tras elegir un modo nos preguntarán si queremos ver las instrucciones de cada juego antes de jugarlo (la opción de arriba es SI y la de abajo NO).

Si elegimos el modo libre, tras cada minijuego nos saldrán tres opciones, volver a jugar al juego, cambiar de juego y volver a la pantalla de título.



TATAKAE! PRO YAKYUU TWIN LEAGUE

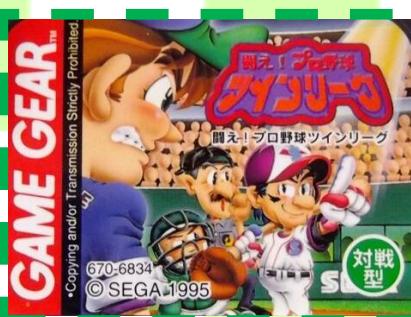
Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1995

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



Los jugadores japoneses fans del béisbol que querían disfrutar de su deporte favorito en Game Gear tuvieron bastante suerte, pues aquí tenemos otro juego de béisbol con la licencia oficial de la Nippon Profesional Baseball, exclusivo para Japón.

La principal diferencia de este juego con los otros que he comentado en este especial, es que los jugadores están representados con un estilo caricaturesco muy divertido, que le da cierto encanto al juego. A nivel jugable nos encontramos con que la cámara está tras nuestro jugador a la hora de batear o lanzar (con izquierda o derecha podemos elegir el tipo de lanzamiento) y tras eso, una vista aérea del campo a la hora de llegar a las bases o atrapar la pelota. Los controles son sencillos, pero requiere bastante tiempo dominarlos.



Afortunadamente, el inglés es el idioma predominante en los menús de este juego. El menú principal está totalmente en inglés, el menú anterior a los partidos también, y al igual que sucede en otros juegos similares en esta consola (ya comentados en este especial). La selección del estadio se hace mediante ilustraciones de los mismos y solo veremos texto en japonés, cuando tengamos que seleccionar un jugador (en el menú de seleccionar bateador o lanzador, que estará marcado en inglés en la parte superior).



THE PRO YAKUU 91

Género: Deportes (Béisbol)

Jugadores: 1 o 2

Año: 1991

Desarrollador: SEGA/Santos

Publicado por: SEGA



The Pro Yakyuu 91 es uno de los juegos de béisbol lanzados para Game Gear que se quedaron en Japón.

La interpretación del deporte según este juego es bastante estándar en cuanto a controles (que son bastante fáciles, pues se usa un botón y en caso de lanzar, una dirección para tratar de dar efecto), quizás lo más difícil sea habituarse a la cámara elegida a la hora de lanzar y batear, pues en lugar de verse desde "detrás del bateador" (como es habitual) nos la presenta desde un ángulo lateral isométrico. Una vez la bola sea bateada, podemos controlar al bateador para que vaya a las bases (se detendrá automáticamente en la que considere segura, pero podemos forzarle a que corra más si creemos que puede llegar a la siguiente), en caso de ser los defensores, podemos controlar a los personajes con la cruceta y lanzar la bola con los botones, para tratar de eliminar al bateador. El control es bastante sencillo, aunque eso no significa que sea fácil ganar partidos.



En este juego no tendremos problemas con el texto, ya que los menús suelen estar en inglés, a veces veremos opciones en japonés (que serán nombres de jugadores), pero el nombre del menú estará en inglés, para aclararnos que estamos seleccionando (equipo, lanzadores o bateadores).



TORARETE TAMARUKA!?

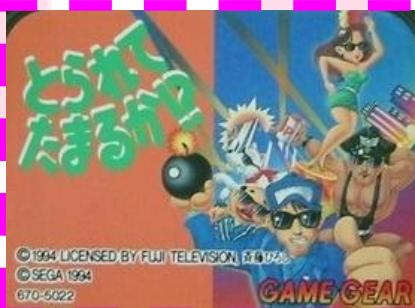
Género: Acción, Puzzle

Jugadores: 1

Año: 1994

Desarrollador: SEGA

Publicado por: SEGA



En *Torarete Tamaruka!?* somos los encargados de poner trampas a una banda de ladrones que se dedica a robar objetos de valor. Al empezar la partida podremos comprar ítems (los usaremos contra los ladrones) y después veremos las habitaciones de la casa a proteger. Tendremos un tiempo límite para llenar de trampas los elementos decorativos (si pasamos el cursor sobre ellos saldrá una bomba y cuanto dinero nos cuesta poner la trampa). Si presionamos START aparecerá el menú de la casa, donde podremos movernos entre habitaciones, ver los ladrones y tesoros restantes y si presionamos un botón podremos acceder al menú de ítems (los que hemos comprado en la tienda) para elegir cual usar.

Una vez entren los ladrones a la casa, tenemos dos maneras de detenerlos, la primera es activar alguna trampa cuando estén muy cerca del objeto donde la hemos colocado (algunas trampas los eliminan, otras los atontan), y la segunda es acceder al menú de la casa y elegir algún ítem (como las bombas) y usarlo contra ellos. Nuestro objetivo es ir moviéndonos rápidamente entre habitaciones para activar las trampas o atacar a los ladrones para eliminarlos antes de que roben los tesoros, y así poder pasar de nivel.



El juego está en japonés, aunque la historia es simple y los menús son accesibles. La tienda se entiende (usa dibujos) y el mensaje que aparece mientras tenemos que colocar trampas se responde con YES (cuando hemos terminado de colocar trampas) o NO (si queremos seguir colocando trampas). Al acabar el nivel veremos que nos dan puntos por los tesoros que nos han quedado sin robar y por el tiempo sobrante.



YU YU HAKUSHO

HOROBISHI MONO NO GYAKUSHU

Género: Beat'em up

Jugadores: 1

Año: 1994

Desarrollador: Minato Giken

Publicado por: SEGA



El manga *Yu Yu Hakusho* tuvo bastante éxito en Japón, lo cual llevó a la aparición de muchos videojuegos basados en él, para diferentes plataformas. Lamentablemente ninguno de esos juegos llegó a occidente durante los 90, así que quien quisiese disfrutar de las aventuras de Yusuke y sus compañeros, tenía que recurrir a los juegos de importación, como este de Game Gear.

Yu Yu Hakusho Horobishi Mono no Gyakushu es un beat'em up donde podemos elegir entre los personajes principales de la serie (Yusuke, Kurama, Hiei y Kuwabara) cada uno de ellos tiene unos valores distintos. Controlar a nuestro héroe es muy fácil, pues lo moveremos con la cruceta y usaremos un botón para atacar y otro para saltar. Si presionamos el botón de ataque durante unos segundos, podemos hacer un super ataque limitado. Al llegar al jefe de nivel el juego cambiará de aspecto (la cámara se situará en la espalda del protagonista) y jugabilidad (tendremos que darle al botón en el momento que el punto de mira está situado en el lugar correcto). Si un personaje muere, puede tomar prestada energía de otro.



El menú principal y las opciones están en inglés. A la hora de elegir personaje, también veremos los valores de ataque, velocidad, defensa... representados por letras, así que el idioma no es un problema.



YU YU HAKUSHO 2

GEKITOU! NANAKYOU NO TAKATAI

Género: Lucha

Jugadores: 1 o 2

Año: 1994

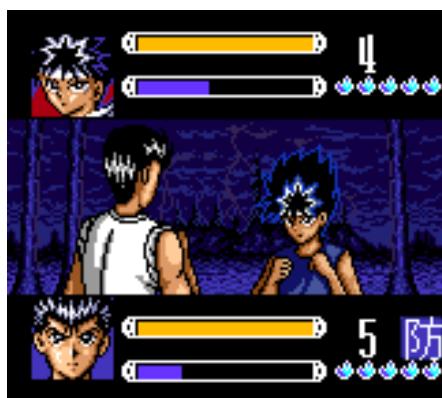
Desarrollador: Minato Giken

Publicado por: SEGA



Yu Yu Hakusho 2 Gekitou! Nanakyuu no Takatai es el segundo juego basado en ese manga que apareció para Game Gear y en lugar de ser una continuación, es bastante diferente en cuanto a estilo, recordando muchísimo a *Yu Yu Hakusho Tokubetsu Hen* de Super Famicom, aunque de manera muy simplificada.

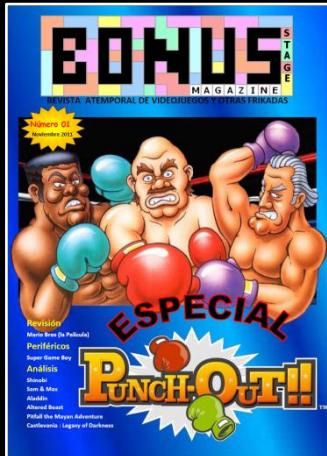
Este juego de lucha es muy particular, pues las peleas se representan con una sucesión de ilustraciones que se turnan para mostrar el resultado del combate. Durante la pelea veremos una barra azul que se llena (a más llena, más probabilidades de hacer daño) unos iconos azules (el poder espiritual de nuestro personaje, requerido para algunos ataques especiales) y finalmente un punto de mira que aparece sobre el rival (mientras mejor situado esté, más daño hacemos). El control es bastante sencillo, tendremos que presionar el botón en el momento justo para dañar al rival, si presionamos el botón 1 haremos un puñetazo (izquierda +1 será esquivar y derecha+1 será recargar energía), si presionamos el botón 2 haremos un ataque especial (combinado con izquierda o derecha haremos un ataque distinto).



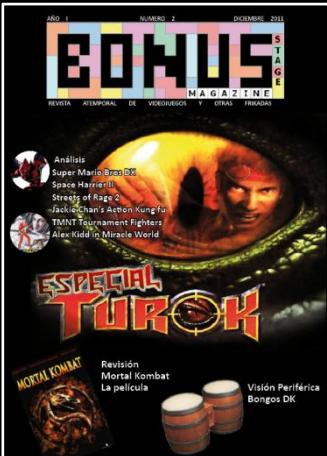
El menú principal está en inglés y las opciones también, de manera que no hay ninguna dificultad con el idioma, pues incluso los Passwords son letras occidentales (usándolos podemos desbloquear a los jefes).



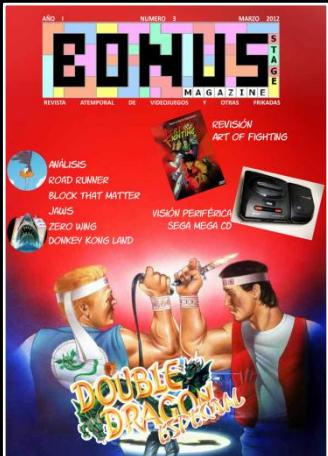
Y no olvidéis leer los números anteriores:



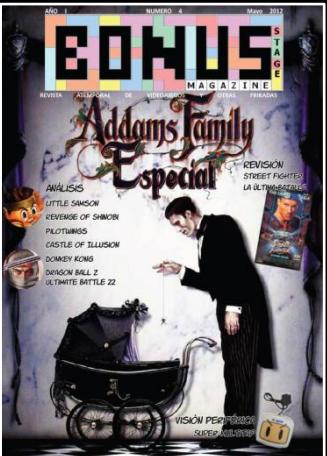
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



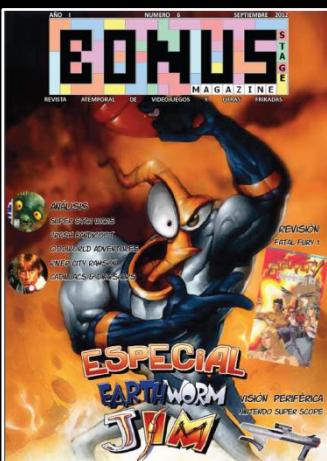
#03 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



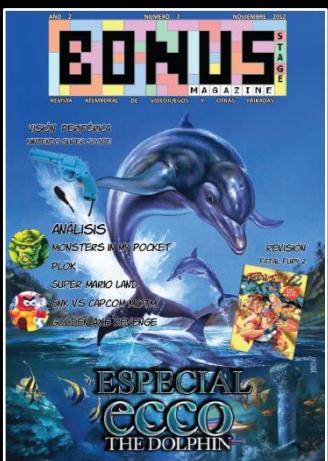
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



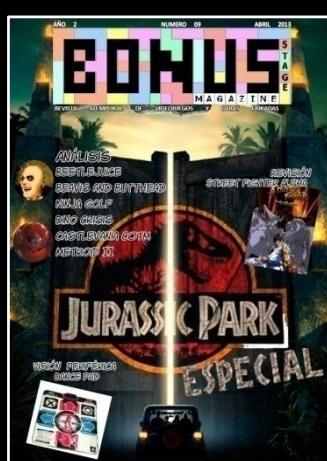
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs.)



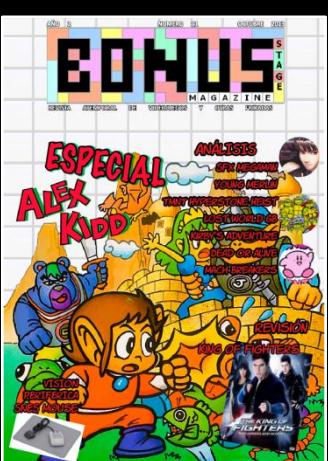
#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



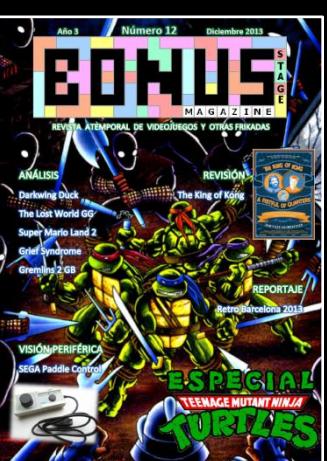
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



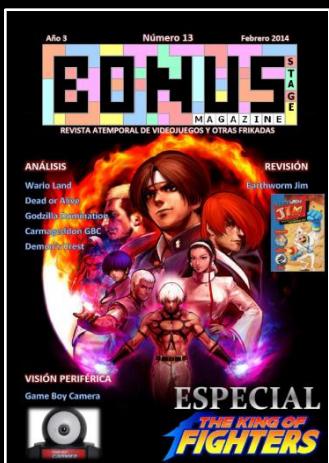
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



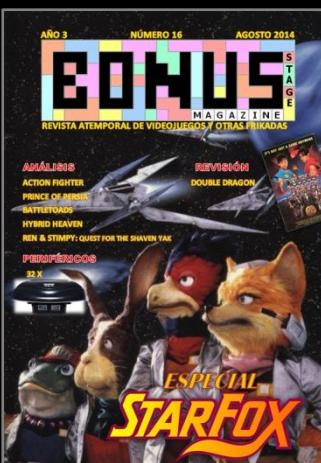
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



#15 Esp. JoJo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



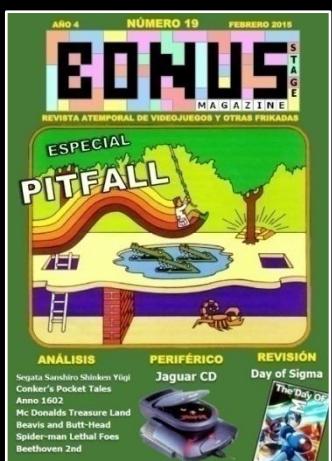
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



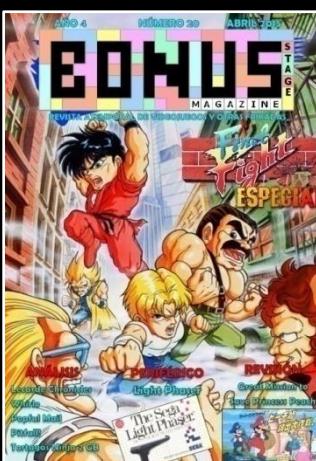
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



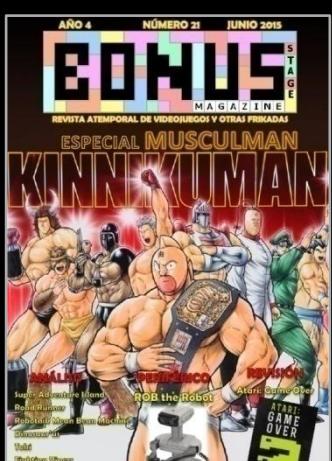
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



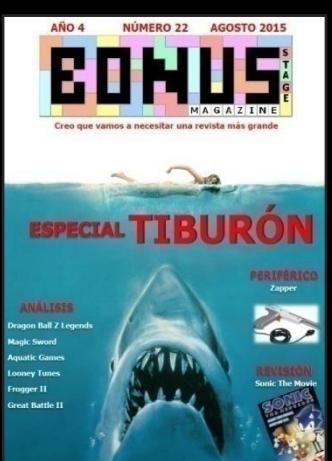
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



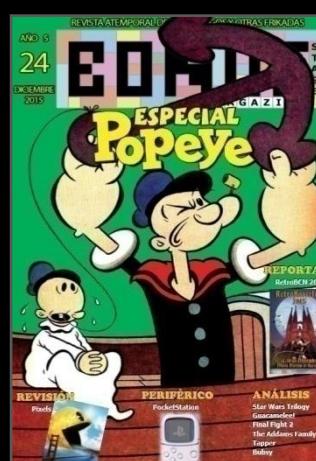
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



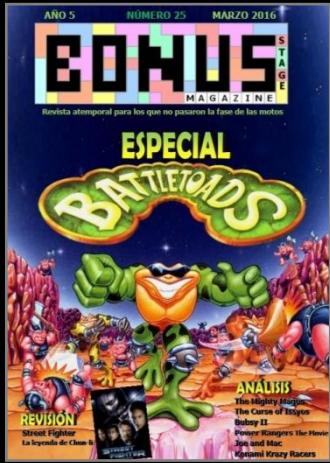
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)

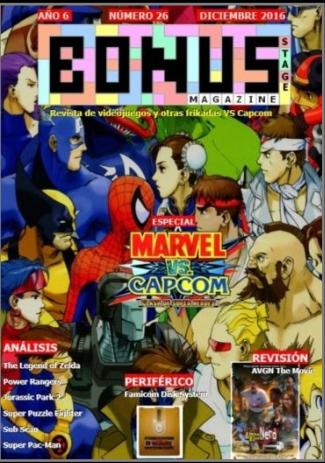


#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



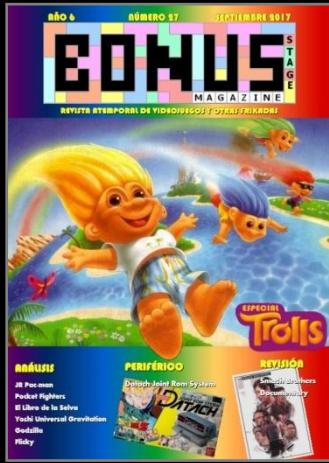
Nº 25 Especial Battletoads

Marzo 2016 (64 páginas)



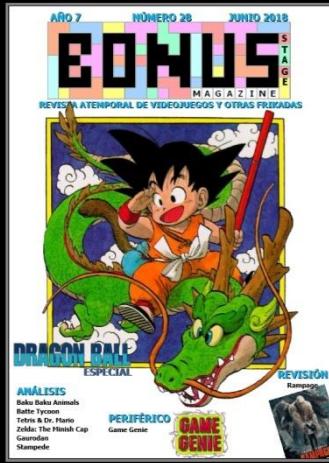
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom

Diciembre 2016 (55 páginas)



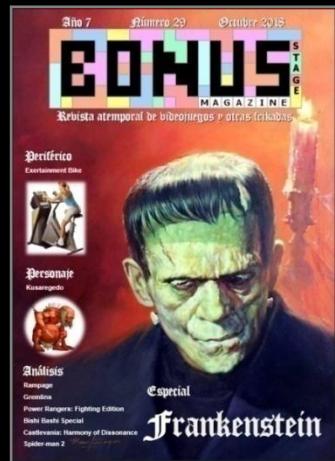
Nº 27 Especial Trolls

Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball

Junio 2018 (53 páginas)



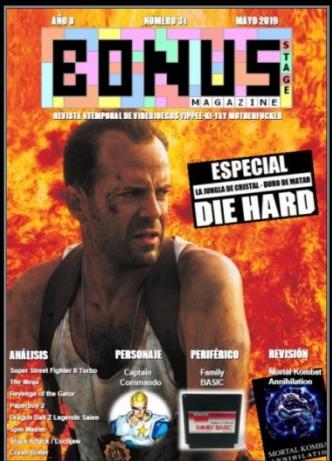
Nº 29 Especial Frankenstein

Octubre 2018 (81 páginas)



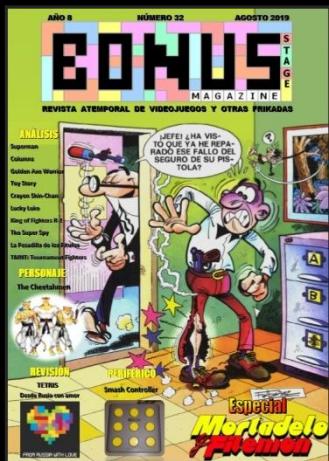
Nº 30 Beavis and Butt-Head

Marzo 2019 (65 páginas)



Nº 31 Especial DIE HARD

Mayo 2019 (69 páginas)



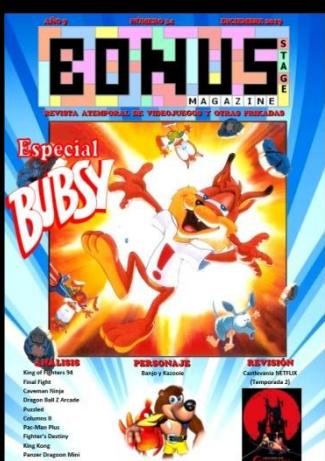
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón

Agosto 2019 (83 páginas)



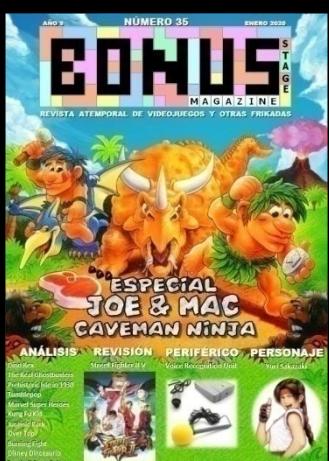
Nº 33 Esp. Evil Dead

78 páginas – Octubre 2019



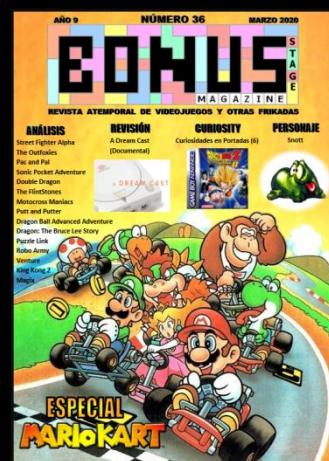
Nº 34 Especial Bubsy

89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac

70 páginas – Enero 2020



Nº 36 Especial Mario Kart

85 páginas – Marzo 2020



Nº 37 Especial Hulk

94 páginas – Abril 2020



Nº 38 Especial Compati Hero

102 páginas – Julio 2020



Nº 39 Esp. Prince of Persia

101 páginas – Agosto 2020



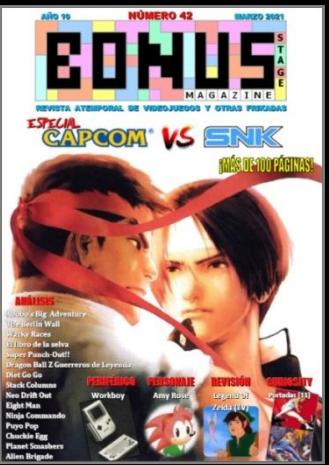
Nº 40 Especial Gremlins

101 páginas – Noviembre 2020



Nº 41 South Park

104 Pags - Enero 2021



Nº42 Capcom Vs SNK

104 Pags – Marzo 2021



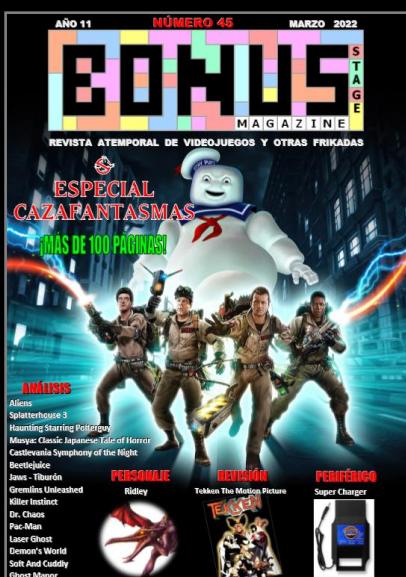
Nº 43 Especial King Kong

111 Pags - Agosto 2021



Nº 44 Especial Columns

107 Págs - Septiembre 2021



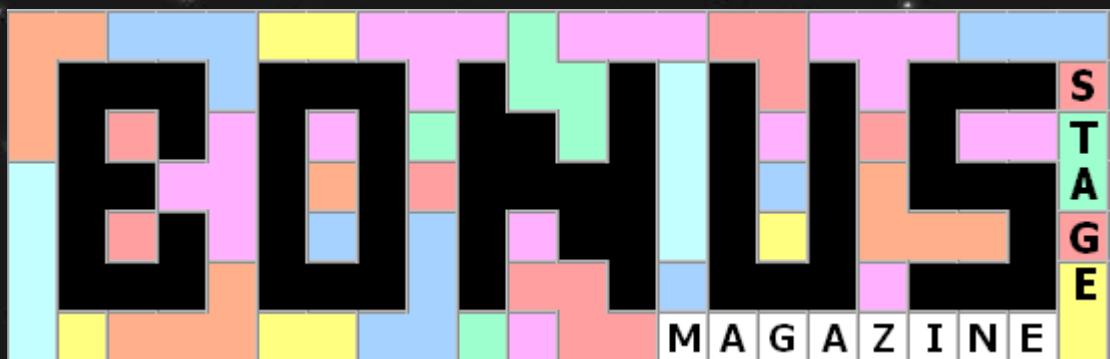
Nº 46 Esp. Cazafantasmas
104 Páginas - Marzo 2022



Nº 46 Especial Rampage
102 Páginas - Junio 2022



Nº 47 Esp. MicroMachines
106 Páginas - Agosto 2022



2022

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