



Club  
**Nintendo®**

# MORTAL KOMBAT II

Končno je tu -  
drugi del vroče  
borilne igre za  
Game Boya in  
Super Nintendo!



## **Secret of Mana**

Imenitna igra, ki vas zasvoji. Preberite,  
kaj lahko pričakujete od te nove igre!

## **Duck Tales 2**

Spremljajte strica Dagoberta pri  
iskanju zaklada, do katerega vodi  
pot okoli sveta! Nepogrešljiva igra  
za vse ljubitelje NESa in Disneya!

**Triki in namigi samo za slovenski klub Nintendo!**

## KATARINA VOLJČ



Ime: Katarina Voljč iz Slovenije.  
Starost: 12 let. Najljubše igre:  
Super Mario Bros. 1, 2 in 3.  
Najboljši rezultati: konča Super  
Mario Bros. 3 v nekaj urah, ne  
da bi ponavljala deželo -  
1.400.150 točk. Hobiji: igranje  
Nintendo, igranje klavirja.  
Največja želja: da bi imela čim  
več iger za Nintendo.

## KLEMEN LIPOVŠEK



Ime: Klemen Lipovšek iz Slovenije.  
Starost: 11 let. Najljubše igre: Super  
Mario Land, Teenage Mutant  
Heroe Turtles in Double Dragon 2.  
Najboljši rezultati: Duck Tales, Super  
Mario Land 1, 2, TMHT in Mickey's  
Dangerous Chase pride do konca.  
Hobiji: kolesarstvo, igranje kitare in  
seveda igranje Game Boya. Največja  
želja: da bi dobil Super Nintendo.

## MAKS MRŽEK



Ime: Maks Mržek iz Slovenije.  
Rodil se je 19. 1. 1987. Najljubše  
igre: Super Mario Kart, Super  
Mario Bros. 3 in The Lost  
Vikings. Največja želja: da bi imel  
Super Nintendo z igrico The Lost  
Vikings.

## ANDRÁS ORDASI



Ime: András Ordasi iz  
Madžarske. Starost: 7 let.  
Najljubše igre: Super Mario  
Bros. 2 in 3, Yoshi's Cookies,  
Soccer World Championship.  
Hobiji: matematika, družabne  
igre.

# PREDSTAVITVE

Če bi kot član kluba rad videl svoje ime in svojo fotografijo v najboljši reviji na svetu, nam piši!  
Objavili pa ne bomo samo imena, priimka in tvoje  
starosti, ampak tudi tri tvoje najljubše igre, dva  
najboljša rezultata, tvoje hobije in tvojo največjo  
željo. Piši nam čimprej, kajti, prej ko dobimo tvoje  
podatke, večja je verjetnost, da jih objavimo!

## AKOS KANIZSAI



Ime: Akos Kanizsai iz  
Madžarske. Starost: 13 let.  
Najljubše igre: Super Mario  
World, Mortal Kombat, Street  
Fighter II. Hobiji: rokomet,  
nogomet.

## GERGELY GYÓZÓ



Ime: Gergely Gyözö iz  
Madžarske. Najljubše igre:  
Zelda, Mario 3, Castlevania IV.  
Hobiji: igranje Nintendo,  
potovanja.

## SZabolcs Balogh



Ime: Szabolcs Balogh iz  
Madžarske. Starost: 12 let.  
Najljubše igre: Super Mario Bros  
2 in 3. Najboljši rezultati: Konča  
Super Mario Bros. 2 in 3; pri  
Tetrisu naredi 400 vrst. Hobiji:  
tenis in namizni tenis.

## BENO MAJAL



Ime: Beno Majal iz Slovenije.  
Starost: 12 let. Najljubše igre:  
Super Mario Bros. 3. Hobiji:  
nogomet, košarka in Game Boy.  
Največja želja: da bi imel čimveč  
iger za NES.

## NÉMETH ÁDÁM



Ime: Németh Ádám iz  
Madžarske. Starost: 12 let.  
Hobiji: televizija, šah, tenis,  
jogging.

# VSEBINA

## SUPER NINTENDO PREGLED

SUPER PINBALL	8
STAR TREK	10
CHAOS ENGINE	11
MAXIMUM CARNAGE	12
SECRET OF MANA	14

## NAMIGI ZA SNES MORTAL KOMBAT II

NAMIGI ZA SNES	16
MORTAL KOMBAT II	16

## GAME BOY PREGLED

SUPER GAME BOY	18
MORTAL KOMBAT II	20

## NES PREGLED

KNJIGA O DŽUNGLI	22
RESCUE RANGERS 2	24
DUCK TALES 2	26

## &

PREDSTAVITVE	2
HIT LISTA	4
CLUB INFO	5
NOVE IGRE	28
GRAFFITI	30



Pozdravljeni, prijatelji!

No, pa je spet jesen. Počitnice so že zdavnaj za vami. V klubu Nintendo pa smo se tudi poleti potili v pisarni in se trudili, da bi pripravili čimveč zanimivega za jesensko številko revije.

Tako tudi tokrat ne manjkajo predstavitve novih iger. Johnny Cage, Rayden, Sub Zero in drugi bojevniki vas čakajo v igri **MORTAL**



**KOMBAT 2** za Super Nintendo, nadaljujejo se dogodivščine Scrooge Mc. Ducka v **DUCK TALES 2** in malega Mowglija v **KNJIGI O DŽUNGLI** za NES. Pa tudi na našega malčka - Game Boya smo se spomnili: prav tako z opisom drugega dela parade borilnih veščin - **MORTAL KOMBAT 2**.

**POZOR!** Na 5. strani vas čaka presenečenje: veliko trikov in namigov, ki smo jih posebej za vas odkrili in pripravili v **SLOVENSKEM klubu Nintendo**.

Želimo vam prijetno jesen, veliko uspeha v šoli in čim več slabega vremena, da ne boste imeli slabe vesti, ko boste igrali Nintendo! Lepo se imejte in nasvidenje čez dva meseca.

NINTENDO je zaščiteni blagovna znamka firme NINTENDO Co.Ltd. in ime "Club Nintendo" je lahko uporabljeno samo z dovoljenjem NINTENDO Co.Ltd. Vsebino revije je mogoče objaviti, kje drugje ali kopirati samo z izrecnim pismenim dovoljenjem NINTENDO Co.Ltd.

© 1994 Nintendo Co.Ltd.  
Vse pravice pridržane.

Predsednik: Super Mario.  
Tisk: Catalyst Publishing,  
UK Klub: Club Nintendo,  
p.p. 120, SLO-61101  
Ljubljana, Vroča linija,  
Slovenija: 061/322-655

Vsi naslovi iger in figur v tej reviji so zaščitene znamke Nintendo Co.Ltd. Ravno tako so blagovne znamke TM R in C za igre in figure v lasti firm, ki so njihovi avtorji.

# HIT LISTA

## SNES

- 1 Stunt Race FX
- 2 Mortal Kombat 2
- 3 Super Mario All Stars
- 4 Super Metroid
- 5 Jungle Book
- 6 Mega Man X
- 7 Super Mario Kart
- 8 The Smurfs
- 9 Zelda
- 10 Star Wing



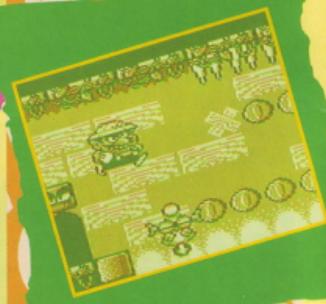
## NES

- 1 Jungle Book
- 2 Super Mario Bros. 3
- 3 Solstice
- 4 Super Spike V'Ball
- 5 Battletoads in Ragnarok's World
- 6 Flintstones
- 7 Mega Man IV
- 8 Jetsons
- 9 Snow Brothers
- 10 Zelda II



## GAME BOY

- 1 Wario Land - SML 3
- 2 Mortal Kombat 2
- 3 Donkey Kong
- 4 Jungle Book
- 5 Smurfs®
- 6 Zelda IV
- 7 Kirby's Pinball Land
- 8 Super Mario Land 2
- 9 Super Mario Land
- 10 Mystic Quest



**P**OZOR! Tokrat na klubski strani posebej in samo za člane slovenskega kluba Nintendo objavljamo trike, gesla in kode za pomoč pri naslednjih igrah: SUPER DOUBLE DRAGON, TINY TOON ADVENTURES, THE ADDAMS FAMILY, SUPER R-TYPE ter BATTLETOADS AND BATTLEMANIACS za Super Nintendo; TETRIS za Nintendo Entertainment System in KID DRACULA, TOM & JERRY, MICKEY MOUSE ter TETRIS za igralce Game Boya.

Vse zvijezde je odlikri in pripravil naš Edi, sodelavec vrotečne linije kluba Nintendo.

#### SUPER DOUBLE DRAGON (Super Nintendo)

Če igrača dva igralca in imata vsak samo še po en kredit (continues), pusti obni umretni in nato hkrati pritisniti start na obeh kontrolnih ploščicah. Ko to narediš, se bosta oba prikazala s sedmimi zvijerji. S tem trikoma dobili tudi presestnljivih 70 nadaljevanj (continues).

#### TINY TOON ADVENTURES (Super Nintendo)

Gesla, s katerim lahko igraš bonus igre: ELMYRA, SHIRLEY THE LOON, CALAMITY COYOTE.

Geslo za neskončno nadaljevanj (continues) same pri otroški - "children" igri: PLUCKY DUCK, BABS BUNNY, BOOKWORM.

#### TOM & JERRY (Game Boy)

Gesla:  
3. soba: srce, sir, steklenica, ura  
6. soba: /, ura, steklenica, srce  
9. soba: miš, srce, /, steklenica

#### TETRIS (Nintendo Entertainment System)

Če izberš igro B-TYPE in takoj na začetku igre hkrati pritisnеш „A, B, SELECT, bo soba takoj končana.

#### KID DRACULA (Game Boy)

Gesla:  
2. soba: 5613  
4. soba: 7283  
6. soba: 7225  
8. soba: 7158

3. soba: 3272  
5. soba: 5346  
7. soba: 5539

#### SUPER R-TYPE (Super Nintendo)

Za izbiro sob pritisni na naslovni sliki naslednje tipke: R, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR, GOR. Prični z igro in daj na odmor (pause), nato pa zaporedoma pritisni in drži naslednje tipke: R, A, SELECT in START.

#### BATTLETOADS AND BATTLEMANIACS (Super Nintendo)

Za pet zvijenj in 5 nadaljevanj (continues) moraš pritisniti in držati naslednje tipke: ;, A, B, START.

Tudi v prihodnji številki revije vam bomo prisločili na pomoč pri igranju z novimi triki in namigi.

V današnji in v prihodnjih številkah vam bo 5. strani in med pismi objavljali prav vse nagradene prispevke POMLADANSKEGA NATECAJA.

LOJZI OSVALD iz Maribora, druga nagrada: za detektivsko zgodbico DEDOV SKRITI ZKLAD

Nekoga dne, ko sta Mario in Luigi na vrto pred hišo kosila travo, je mimo pripeljal poštar in jima dal paket. Paket je bil poslan iz Velike Britanije. Mario je pogledal Luigija in ga vprašal: "Ali poznah koga v Veliki Britaniji?" Luigi je odgovoril: "Ne pa ti?" Oba, presenečeni, sta se odopravila v hišo, da odprek paket. Položila sta ga na mizo in nestrpočakala, da vidita, kaj je v njem. Ko je Mario odpril paket, sta se začudila. V njem je bilo pismo in medaljon, ki je bil zlat in je v sredini imel zelen rubin. Nato je Luigi vzkliknil: "Mario, preberi pismo!" Mario je začel: "Najprej se vama predstavjam, sem grof Leonardo. Sem vajm ded in vama zapuščam zaklad, ki je skrit nekje v mojem gradu. Vidita sta moja edina sorodnika. Zaklad pa lahko najde samo tisti, ki ima medaljon. Vendar da bo lahko, kjer v gradu straši in dogajajo se čudne stvari." Ob tem ju je kar streslo. Nato je Mario predlagal, da gresta spat, ker je že pozno, in da se o tem pogovorita jutri.

Drugo jutro je Luigi pritekel v Mariovo sobo in ves zasophan zacet prizovedoval: "Imel sem grozne sanje, vider sem mož, ki leži v posteli, ob kateri stoji prikazan s svetlobnim nožem, ter ga zabode."

Mario ga pomiri in reče: "Sej si bilo samo sanje." Še tako Luigi pomiri: "Najror imas prav. Nato gresti skupaj v kuhinjo, ko Mario vzklikne: "Pojdova poiskat ta zaklad!" Luigi se strinja in oba sta stekla vsak v svojo sobo ter zmetala vse potrebno v svoje kovčke. Naslednj dan sta se zgodila zjutraj s takškem odpravlja do pristanšča, kjer je Kakala ladja, s katero bosta odpotovala. Ob prihodu na ladjo je Luigi opazil moškega s crnimi očmi. Zdelo se mu je, da ju opazuje, a si je mislil, da je pač turist. Kabina v kateri sta bila, je bila majhna in ni imela niti umivalnik. Med potovanjem sta še večkrat opazila moškega. Ko je ladja pristala v pristanšču, sta z nje odlila med zadnjimi. K njima pa je stopil mož z očmi in jima rekel: "Gremo s kočijo, na poti vama vse razložim." Vstopila sta. Na poti proti gradu jima je mož prizvedoval: "Oprostite, če sem vam ustaščal, vendar sem vajmo opazoval, da ne bi tudi vajumirali, kot so grofa Leonarda." Luigi pa začudenom vpraša: "Umoriš?" In mož prizoveduje dalej: "Da, kajti grof je bil zelo bogat, a nihče ne ve, kje je skrit zaklad." Nato se kočija nemadoma ustavlja, mož pa reče: "Verjetno so volkovi," ko padeta dva strela. Vsaj stotiplo, ko na teh zagiđedajo mrtvega volka. Mario in Luigi pa se še zavedata ne, da so srednega gozdja, ko mož reče: "Nikoli ne pozabita, gozd ima od." Nato so nadaljevali vožnjo.

Ko so prispevali na dvor, so tam čakali: lovec, kuharica, vtrnat ter veliki mož z dolgo brado. Kuharica je bil peljala v sobo. Ko je odprla vrata je tenko zaškrabljalo in vstopilo bl. Bilo je pršino in vse polno pačevine, bili je vse zelo staro. Nato je kuharica spregovorila: "Ter vabi sebi ne nihče bolj daje kot eno noč," ter zaprla vrata. Zvečer pri večeri je bilo Mariu slablo in se ni počutil dobro. Zato je odsel v sobo ter se ulegel na posteljo, ko se mu je zadelo v sobo, da se postelja giblje. Dvignil se je in skoraj padel s postelje, počezla je lebedela v zraku. Stisnilo ga je pri srcu in komaj je še poziral silno, nato je zlezel dol in stekel k ostalim. Ko jim je



#### GORAŽD GRADIŠAR

povedal, kaj se je zgodilo, so šli gledati in vse je bilo normalno. Lovci pa je rekeli: "Saj se ti je samo zdelo, raje se spodi." Ponoči, ko sta spala, so se kar same prizigale sveče. Pogledala sta se in Mario je ih upihnil. Spet sta zaspala. Zjutraj je Luigi pogledal skozi okno in zagledal lovca, kako nese nekaj v gozd. Bilo je precej veliko in zamsil se je: "Kaj je to nainj ded in ga je on umoril, saj ni čudno, če je bil tako bogat, kolikor pravijo?" Zasedovalo ga je, dokler se lovesci ni ustavil in začel kopati. Skopal je globoko luknjo ter vanjo vrgel vrečo in jo zasul. Ko je odšel, je Luigi luknjo spet odkopal in odpril vrečo ter se začudil. Vreči so bili odpadki hrane. Nato se je napozil nazaj v gradu. Medtem je Mario opazoval kuharico, kajko je obrisala vello nož. In ga skrila v luknjo v steni in se ozira naokoli, če jo je kdaj vidi. Spomnil se je na Luigijeve sanje, ki je prepričan, da je ona ubila grofa. Nato se je Luigi vrnjal in dan je minil kot bleš. Ponoči sta dšifala krika, prizehali so iz kleti. Odročila sta se, da pojedeta pogledat, od kogor prihaja in od koga. Ko sta šla v klet, sta stopala po vlažnih stopnicah, bilo je temno in svetla sta si s svečo, ki je skoraj že dogorela. Kar streslo ju je, ko sta stopila v veliko mrizo sobo, napolnjeno s budnimi napravami. Naenkrat pa se je pokazal mož z dolgi brado. Mario in Luigi sta se smrni prestrela, mož pa reče: "Niso botja seli!" Ko se pomirita, začne mož razlagati: "Včasih so tu mučili ljudi. Si lahko predstavljata, koliko bolečin so pretrpleli, preden so umrli." Pokazal jim je cloveški lobanjo. Ustrasilha sta se in stekla nazaj v sobo. Ko sta pritekla v sobo, je Luigiju iz rok padel medaljon in razbil se je rubin. Oba sta začudenoma pogledala. V rubinu je bila skrita kartica, na kateri je bila označena soba na vrhu podstrešja. Takoj sta šla jih. Stopnice so skrpile in se majale. Ko sta stopila v sobo, je bila prazna, razen slike, ki je visela na steni. Bile sta začudenista. Nista vedela, kaj na stojari, ko se je Mario nasiloni na steno in se stena vdrla. Začela sta trgati majave deske. Ko sta jih strgal, je bila pred njima še ena soba. Bila je temna in iz nje je prihajal hlad. Luigi je prizgal svečo ter stopili v sobo in vzkliknil: "Zakladni Šasna ga val!" A veselja je bilo kimal konec, ko se je za njima pojavila kuharica z dolgim nožem in rekla: "Zaklad je moj. Grof mi mi hotel nicesar zapustiti in zato sem ga ubila, tako kot bom zdaj vaj." Mario in Luigiju se je zdelo, da je to njuna zadnja pustolovčina, ko je pritekel lovec in vzel kuharico nož. Tako sta si oddahlila in se zahvalila lovcu. Kuharica pa je dejala: "Nekoc se vama bomo maščevali!"

Naslednje jutro sta se poslovila. Sedaj sta vedela, da je ona umorila grofa in da je ona kriva za stvari, ki so se dogajale. Hotelja ju je pregnati, ker je hotelka zaklad zase. Nato sta se poslovila. Nekaj zista sta pustila tam, nekaj pa vzelj s seboj in ga dala muzeju na razstavo. To zgodbo mi je prizvedoval prijatelj Luigi. Sedaj pa je od tega minilo že pet let in kuharica se še ni vrnila iz ječe, vendar se bo hotelja maščevali.

#### LOJZI OSVALD

#### THE ADDAMS FAMILY (Super Nintendo)

Geslo za 99 življenj: vnesi kodo 11111 in imel boš 99 življenj. Nato izgubi eno življenje in imel boš 99 življenj.

#### MICKEY MOUSE (Game Boy)

Nekaj gesel za to igro:

6. stopnja: RACE  
10. stopnja: DOLL  
15. stopnja: ZERO

20. stopnja: UNIT  
25. stopnja: JAZZ  
28. stopnja: GIFT

#### TETRIS (Game Boy)

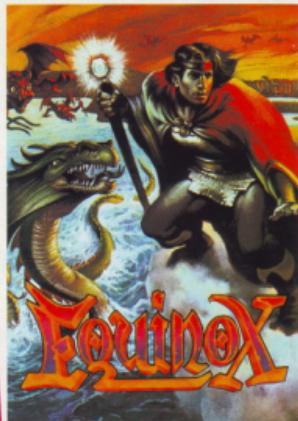
Naslovni sliki pritisni krizmo stiskalo navzdol in drži gumb, nato pa pritisni še na tipko start in dobič bož težjo igro.

# Lemmings

NES

Vsi, ki si pulijo lase pri tej domnevno najtežji igri za NES, naj si spodaj pozorno preberejo vse kode za vsako od štirih težavnostnih stopenj. Tako je, prav vse!

Fun (Zabava)	Tricky (Zvito)	Taxing (Davki)	Mayhem (Pokol)
1. ———	1.LQZDGV	1.VSDGSJ	1.SJFHGD
2.TYRNVD	2.BSFVG	2.HGSDFY	2.HDFTGS
3.GFDQRT	3.GNRXGX	3.WMQQDF	3.XCFSFD
4.DFGTYQ	4.PQZFCG	4.PRTTMR	4.SHDYWR
5.QQNGBT	5.TWWYWY	5.RYVCTD	5.KRWQHJ
6.YRBNCP	6.ZQSDHQ	6.ZWKRBD	6.PDHJDN
7.DGBFHY	7.QTDFSG	7.FRRWNB	7.HPBFXX
8.CVRQKJ	8.ZRLYDR	8.WYPRHD	8.BZCSDT
9.JSQRBS	9.GSHGSX	9.PDKDJJ	9.MLYZTF
10.FKJTYO	10.ZGNFNZ	10.YPPSLQ	10.FFDYSF
11.XVSPDX	11.CBVXSH	11.HWRWXQ	11.YYKSGS
12.XXXGDS	12.LKJHHG	12.BHYWKL	12.GLSHSL
13.HXWQPX	13.XCSPCX	13.VWHGXK	13.VKLSDH
14.KWWXLW	14.DFJJQZ	14.XYHGXX	14.GTNGQQ
15.KSQZHQ	15.VGSDTB	15.PLWJHL	15.JDFSDY
16.VNWSQW	16.HXHSDJ	16.GKJXCZ	16.WRDVFH
17.FQTYMS	17.JCMVWX	17.DDBNDL	17.KDHGFT
18.GZSFGM	18.VFWZQL	18.JFGJSK	18.WQDTGD
19.YZKBLP	19.LJDRKB	19.NSDFSY	19.THRRSSH
20.PLSTF	20.CGHYQS	20.BDRMLN	20.LJJDDJ
21.JXFCBS	21.PSPHTW	21.JSDHSV	21.KBCVXM
22.ZSDFFG	22.CHTLNX	22.QWRRTL	22.SSHSJ5
23.TYPQGH	23.GFTTYK	23.QHQLJS	23.LZTRYD
24.QZKQXZ	24.KSLXSN	24.MRGHFW	24.VGXNFM
25.———	25.WHCXZL	25.WHQPLM	25.ZQQPLM



SNES

Nepremagljivost  
Počakajte, da se pojavi začetni zaslon, na kontrolni ploščici takrat pritisnete:

L,L,R,R,L,L,R,R,R,L,L,R,R,L, in R. Če bo obvestilo o avtorski pravici (copyright) dobilo nenavaden odtenek zelene barve, ste lahko prepričani, da zadeva deluje.

## MEGA MAN X

Obilica življenj

Ko je težavna prva stopnja opravljena, pojrite na stopnjo Armadillo (pasavec) in se prebijate proti desni. Ko naletite na netopirja, ki visi s strehe, ga uničite in dobili boste 1-UP. Če nadaljujete pot nazaj proti levi, ter spet in spet streljate v netopirja, boste dobili dodatno življenje. Nadaljujte s tem početjem toliko časa, dokler si ne pridobite devet življenj. V igri se lahko kadarkoli vrnete na stopnjo Armadillo in si naredite zalogu življenj.



**SUPER** STAR

# EMPIRE STRIKES BACK

WARS

Če pri prvem poskusu nobena od teh kod ne deluje, napravo ugasnite in spet prižgite ter poskusite znova. Vse te kode je treba odtipkati, ko se pojavi naslovni zaslon.

Unlimited Thermal Bombs  
(Neskončne topločne bombe)  
A,X,B,X,X,A,Y nato START.

99 življenj  
X,Y,B,B,B,X,A,Y,Y,B,A,X,Y, nato START.

Točke ob koncu igre (Game Over Credits)

A,B,A,B,A,B,A,B nato START.

Pojni naravnost v Vadar  
A,X,B,A,Y,X,B,A,A,X,B,B,Y,X  
nato START.

7 nadaljevanj  
X,Y,A,B,X,X, nato START.

## MONSTER MAX

DMG

Ena izmed najboljših iger za Game Boya. Z naslednjimi stopenjskimi kodami lahko obidemo nekaj zapletenih ugank:

2. stopnja - LRNX\*49
3. stopnja - V?259JQX
4. stopnja - 8BHMT#1
5. stopnja - \*Z!?49KV

## SOCCKET KID

SNES

Brcanje žoge je mnogo lažje s pomočjo stopenjskih kod:

2. stopnja - DCBLRFGNPF
3. stopnja - TNLPQCCGKJP
4. stopnja - MMLPTTGKFJ
5. stopnja - HFLPJQHPPF

## CHOPLIFTER II

RESCUE



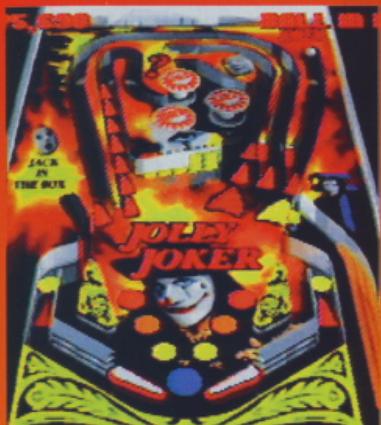
SURVIVE

DMG

Ta izredno privlačna helikopterska igra je zaradi naslednjih kod postala še bolj priljubljena:

2. stopnja - DSRTLLN
3. stopnja - MRDSTGN
4. stopnja - MDCTLVN

Dodatajni, namigí,



# Super PINBALL

Ste si kdaj vsaj za hip predstavljali sebe kot čarovnika Pinballa? Super Pinball vas postavi za krmilo enega od treh različnih igralnih avtomatov, kjer imate možnost, da pokažete svoje sposobnosti v obvladovanju klasične igre. Potegnite vzvod in zadenite v polno!

Super Pinball vam nudi možnost, da se izpopolnите v igri s kromirano kroglo, lahko pa se pomerite tudi s prijatelji, vendar največ s tremi. Vse je tako kot pri pravi igri, vendar vam ni treba zapravljati denarja. Izbirate lahko med tremi igrami, ki imajo različne značilnosti in skrite bonusne. Vsaka ima svojo tematiko, slika na zaslonu je čudovita in je veren posnetek prave igre na bližnjem kegljišču ali v lokalnu. Le en sam dobro preračunan pritisk na gumb - in krogla drvi proti vsem pomembnim pozicijam. Električna energija ni potrebna; zadostuje pažljivo oko in natanko merjenje. Res, krogla je tako nazorno prikazana, da se boste kmalu zalotili, kako jo preklinjate, ker se vam je kljub vsem naporom izmuznila.

## JOKER, ČAROVNIK ALI GUSAR?

Katero od treh iger bi igrali? Verjetno boste najprej naleteli na igro Jolly Joker, saj je prva na izbirnem zaslonu. Vsebuje vse standardne prvine: med drugim tudi Skill Shot, Kickback, Tilt in Mystery. Kar precej spremnosti je potrebno, da obvladate Skill Shot, vendar z nekaj prakse vam bo strel v večini poskusov uspel. Uspešen Skill Shot vam prinese milijon točk, če ga zgrešite, pa vseeno prejmete manjše nagrade. Bonus se nato z vsakim uspešnim poskusom povečuje.

## NERED KROMIRANE KROGLE!!

Ko se krogla sproži, je najbolje zadeti čimveč predmetov in bonusov. Pri Jolly Jokerju imate na razpolago pet ramp, ki vas pripeljejo do posebnih predmetov. MYSTERY nagrajuje skoraj vse z več kot 200.000 točkami; če pa dosežete eno težje dostopnih ramp, si pridobite črko iz besede J.O.K.E.R. Če krogla petkrat doseže vrh, se beseda JOKER v celoti izpiše in se znajdete v norem svetu kromiranih



Prizgite oči pri srednji maski in dosegli boste najboljši strel.

krogel - Multiball. Istočasno morate usmerjati dve krogli namesto ene! Vaš fliper bo zagotovo delal nadure. Seveda pa je to odličen način, da si priborite dober rezultat.

Če se vam ena krogla izgubi, se na srečo lahko zatečete po pomoč k FREEZE, ki prijazno spregleda vašo polomijo in vam dovoli nadaljevati igro z drugo kroglo. Kako prijazno!

Način igranja je pri vseh treh igrah



V načinu Conquest se borite za izredno visok rezultat, da bi se lahko dobro pobahali. 60 milijonov! Saj se šalite!

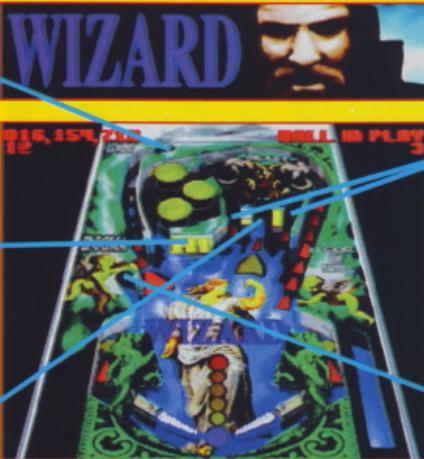
precej podoben, vendar ima vsaka še svoje posebnosti. V našem pregledu si oglejte bonusne in pasti drugih iger, morda vam bo koristilo.

Krogla, ki pristane v LIMBO vam prinese bonus točke.

S pomnoževalcem bonusov ste nagrajeni, če zadenečete vseh pet rumenih zank (trakov).

Zadenečte pošast (The Beast) in izpisala se bo beseda W.I.Z.A.R.D. Čaka vas Multiball!

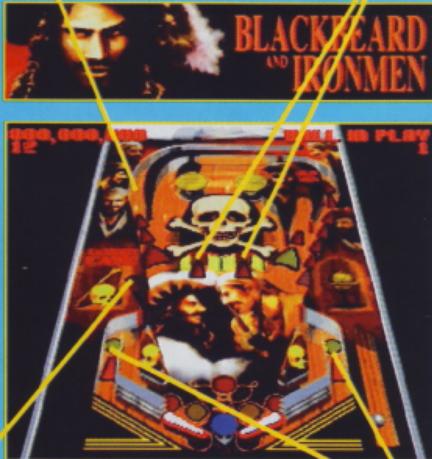
Ustrelite v levo rampo in prišli boste do Blackbeardove hiše zakladov.



Če devetkrat ustrelite v rampe levo in desno od pošasti, vam to prinese 9 milijonov točk!

Do hodnika pod lobanje je treba priti devetkrat. Dovolj spretnega čaka devet milijonov točk.

UGANKA! Tu si lahko izboljšate rezultat in sicer za borih milijon točk, pa vse do deset milijonov točk. Lite Mistery vam omogoča celo do 20 milijonov točk. Prav res!



Blackbeardova jama skriva bogastvo bonusov.

Črkujte G.O.L.D. in Multiball vam bo dal znak.

Da dosežete zadovoljiv rezultat, potrebujete dve Kickback puščici.

Pinball sodi med igre, ki so vsespolno privlačne. Zaradi igralcev, željnih novosti, se stalno razvija, vendar njeno bistvo ostaja nespremenjeno. Super Pinball je ohranila privlačnost in vse svoje osnovne značilnosti ter novemu občinstvu ponuja klasično igro. Brez dvoma sodi v zbirkó.

**SNES REVIEW**

SELECT START

NASLOV IGRE SUPER PINBALL

ZALOŽNIK NINTENDO

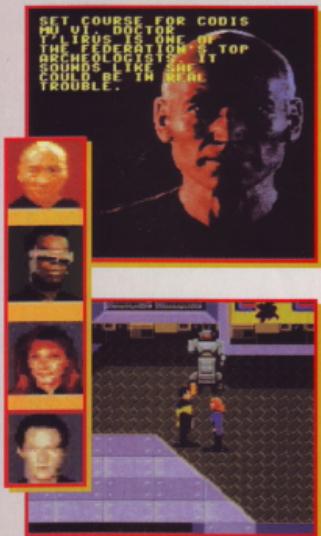
VRSTA IGRE AKCIJA

IGRALCI 4

**INFO**

Obvladati morate podjetje U.S.S. Enterprise in odkriti skrivnost najmočnejše naprave v galaksiji - Derandomizerja! Derandomizer, ki je dolgo veljal kot mit, se vrne iz preteklosti in grozi prihodnosti Federacije. A Federacija ni edina, ki je v to vpletena; tudi Romulani so prekorčili neutralno območje (Neutral Zone), poleg tega so v akciji še druga skrivnostna nezemeljska bitja.

# STAR TREK THE NEXT GENERATION FUTURES PAST



## SNES REVIEW

**NASLOV IGRE** STAR TREK: THE NEXT GENERATION - FUTURES PAST  
**ZALOŽNIK** MICROPROSE  
**VRSTA IGRE** PUSTOLOVŠČINA  
**IGRALCI** 1

**INFO**

### OSNOVNA SMER

V nizu simulacij celotnega ladijskega krova prevzamete vlogo kapitana pripravnika ter skušate rešiti uganke in prestati teste, ki vam jih pripravi Arbitrator. Izbirate lahko med sedmimi glavnimi osebami, igrate lahko sami ali v skupini. Vsaka oseba ima svoje značilnosti in posebne sposobnosti; najsi je to že kar nadležno učinkoviti kapitan Data ali pa vojaški častnik Worf - tisti, ki je videti, kot bi se mu čokolada stopila na čelu.

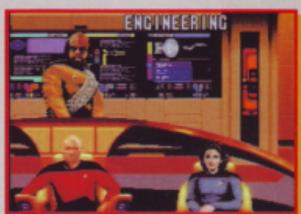
### NEZEMELJSKO LJUDSTVO

Večji del igre se dogaja na različnih planetih in ladjah in to v perspektivi od zgoraj navzdol, podobno kot v "Chaos Engine". Odkrivate lahko čudne svetove, spoznate tuje oblike življenja in se seznanite z množico neznanih kraljestev iz grafičnih pustolovščin. Vsaka vrsta nezemeljskih ljudstev ima svoje poteze in lastnosti. Na primer: Ferengi so bolj odprtji za pogovor, seveda le takrat, če ni Deanne Troi, in, odkrito povedano, kdo bi jim zameril. Do štiri člane skupine lahko teleportirate na poljubna mesta, od koder morajo opraviti zadane naloge, rešiti uganke in se spopasti z ognjem.

Drugi del igre poteka dvodimenzionalno na Worfovem taktičnem zaslonu, medtem ko sovražnik divja po veličastnem Mode 7 na glavnem zaslonu. Lahko celo prevzamete kontrolo nad operacijami podjetja, vse od inženiringa do funkcij v

transportni sobi. Vodite podjetje, vendar ne pozabite, da ste odgovorni za 1014 članov posadke.

Spectrum Holobyte, ustvarjalci tega novega dodatka k seriji Star Trek, so se potrudili, da so ujeli vso dramatičnost in vznevirmljivost uspešne TV serije. Sodelovanje izvirnega scenarista in priznanega pisatelja znanstvene fantastike zagotavlja veren posnetek nadaljevanke. Star Trek vsebuje vse: The Next Generation - Futures Past. Privilačna zgodba in izvrstna grafika, ki natančno predstavlja osebe iz nadaljevanke, odlikujejo to raznovrstno igro z elementi originalnih prizorov in simulacijami letov. To igrico morate imeti!



# THE CHAOS ENGINE

Smo v letu 1887 in na zemlji se dogajajo čudne stvari: zgradbe brez sledu izginjajo, pojavljajo se nezemeljska bitja, za katera zmotno mislimo, da so ostanki dinozavrov, na novo postavljeni Kip svobode se je odpravil na sprehod po New Yorku!

Ne da bi se zunanj svet tega zavedal, se iz izolirane močvare Cornish, kjer prebiva baron Fortesque, širi zla energija stroja Chaos Engine. Baron Fortesque hrepeni po moči in pameti. Da bi zgradi mogočno napravo na parno energijo, s katero bi spreminjal živa bitja, najame najvplivnejše znanstvenike in arhitekte tistega časa! Znanstveniki zapre in nato sam skonstruirajo napravo, ki neprestano širi svoj uničujoči vpliv na zemlji. A tudi baron sam postane ena izmed grotesknih stvaritev tega stroja.



## NI PROSTORA ZA STRAHOPETCE

Skupina šestih najemnikov ugotovi, kje se skriva strašna naprava, nato se pripravi na spopad z nevarnostmi dvorca Fortesque. Vsak izmed njih ima posebne lastnosti in sposobnosti, igralec pa mora sestaviti uspešno skupino. Pravilna izbira je zelo pomembna, saj le dva vojaka lahko obideta obrambo dvorca. Le kdo bi bil pravi? Obsedeni Mercenary, ki je nor neokusno orožje? Thug s svojo odzagano puško? Ali morda lahkonogi gentleman?

Vsa ima štiri glavne značilnosti: spretnost (skill), zdravje (health), hitrost (speed) in modrost (wisdom). Spretnost je najpomembnejša lastnost, saj se z večanjem le-te povečujejo tudi ostale tri lastnosti. Prav tako vpliva na pridobivanje moči (power-up) in posebnih zmožnosti. Zdravje je pokazatelj življenskega nivoja tvojega vojaka. Manj ko ima te lastnosti, večja je verjetnost, da bo izgubil življenje. Hitrost narekuje hitrost gibanja tvojega

vojaka iz enega kraja v drugega. Modrost pa odloča o tem, kako premišljeno igra tvoj računalniško voden zaveznik (seveda le v modulu za enega igralca).



## SVETOVI

Pred nami so štiri različni svetovi in vsak ima štiri različne stopnje delovanja. Taleč se jaški z zemeljskimi odpakami predstavljajo The Forest (Gozd); paro bruhajoče cevi, železni mostovi, rjeveče kovinske konstrukcije tvorijo The Workshops (Delavnice); v dvorcu Fortesque Mansion pa so bogato okrašeni kipi in drugi predmeti iz kamna ter bogata dekoracija. Zadnji svet, The Cellars (Kleti), pa nudi zavetje za nore namene stroja Chaos Engine. Vse štiri svetove stražijo grozne pošasti, ki tam tudi prebivajo. Te nakaze so bile nekoč normalni prebivalci sosednjne močvare, Danes Stone Golems (kamnite prikazni), Hulkling Lizardmen (okorni plazilci-ljudje), Giant Marsh Frogs (ogromne močvirške žabe) in Dreaded Chaos Beetles (strašni razdiralski hrošči) prežijo na takoj imenovane junake. Če katerokoli izmed pošasti ubijete, se na njenem mestu pojavi kovanec. S temi nagradnimi kovanci lahko kupite veččine v pripomočke. Naberite si jih kolikor je le mogoče! Saj velika tveganja prinesejo bogato plačilo!

Bitmap Brothers so nam ponudili igre kot so Xenon, Speedball 2, Gods in Sensible Soccer, zdaj pa njihov The Chaos Engine dokazuje, da so ustvarili še eno izredno uspešno. Kot bi pričakovali, vsebuje vse običajne značilnosti: izvrstno izdelano grafiko, čudovito glasbo, digitaliziran govor, vražje pasti in labirinte ter igro brez primere. Vse strnjeno v 16 mega razburljivih in divjih akciji! Enako kot pravi moto najemniških vojakov: "Če se premika, ga uniči, če se ne premika, ga vseeno uniči!"



NASLOV IGRE THE CHAOS ENGINE

ZALOŽNIK MICROPROSE

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 2

INFO



## SPIDERMAN & VENOM:

# MAXIMUM C



ZZZP  
ZZZP

Mesto je v ruševinah, ljudje se upirajo, mnogo jih je že umrlo. In vse to zaradi Carnageal! Pobegnil je iz stroga zavarovane ustanove Ravencroft in zbral tolpo najbolj zakrnjenih kriminalcev, kar jih pozna svet; to so Shriek, Doppelganger, Demogoblin in Carrion! Žene jih nenasina sta po uničevanju in pokolu tako, da divijojo po Manhattanu. Pogumni Spider Man in njegov nekdajni sovražnik Venom se zavedata, da je Carnagea treba ustaviti, in to ZDAJ!!

Na osnovi 14. dela knjige stripov Marvel Comics ima igralec Maximum Carnagea možnost, da prevzame vlogo Spider Mana ali Venoma. Glede na izbiro junaka se razlikuje potek igre do končnega spopada s Carnageom. Celo za naša dva prekaljenja junaka je igra občasno zelo tveganja, zato si lahko pomagata s sposobnostmi svojih vplivnih prijateljev iz sveta Marvel. Ironfist, Cloak, Firestar in Captain America, vsi ti super junaki so pripravljeni pomagati, vendar si morata Spider Man in Venom najprej pridobiti podobe njihovih likov. Ko jima to uspe, zadostuje pritisak na gumb in lastnosti izbranega junaka priskočijo na pomoč. Lahko ste prepričani, da jih vaš junak resnično potrebuje!

### ULICE NISO VARNE

Da bi naredila konec Carnageovi strahovladi, morata naša junaka skozi 27 stopenj divje akcije. Sopad zajame precejšen del New Yorka. Ko junaka pospravita s cest nekaj manj pomembnih zlikovcev, postane dogajanje precej bolj vroče. Spider Man se znajde iz oči v oči s sovražno Shriek, kar spremila paleta zvočnih detonacij! Ravno ko Spider Man misli, da je zmaga v njegovih rokah, se nenadoma pojavi nihče drug kot Doppelganger! Razmerje sil, dva proti enemu, očitno kaže na nepošteno premoč, zato Spider Man hvaležno sprejme pomoč, ki mu jo nudi Venom. Ta se prav tako kot Spider Man čuti odgovornega za stvaritev Carnagea.

Demogoblin se čuti nekako zapostavljenega, zato z vrha streh posmehljivo zasuže naša junaka s plazom aktiviranih granat.

Dogajanje se preseli na trg Four Freedom Plaza, kjer je nameščen Reed Richardsov zvočni top. Skupina The Fantastic Four si dragocenega orožja ne pusti speljati izpred nosu, zato morata Spider Man in Venom uporabiti obrambni sistem hodnikov z varnostnimi roboti in avtomatičnim laserskim orožjem vred. Ko so že zunaj trga, postane zvočni top pred dragočen, saj je na preži pet najhujših nasprotnikov: Shriek, Doppelganger, Carrion, Carnage in Demogoblin!

Ko Spider Man zapusti Prospect Park, naleti na nove težave. Vanom je ugrabljen, imajo ga za talca pri Kipu

# CARNAGE

svobode (Statue of Liberty). A ne samo to, Carnage ima v oblasti zvočni top in ponorelo drhal, ki hoče napasti Venoma!

Končno pride do borbe s samim Carnageom. Njegovi neznaní premiki so lahko prav uničujoči; napada z vso močjo ponorelega morilca: udarci, brce, smrtonosne zanke - vse deluje! Z neverjetno obnovljivo energijo se vsemu postavi po robu.



## PAJKOVE SPRETNOSTI

Naša dva pajkovska junaka imata kar zavidljiv arzenal, s katerim se lahko zoperstavita Carnageovim krvi željnim pristašem. Imata strašno moč, neverjetno zbirko znamenitih naprav za metanje pajkovi mrež in možnost plezanja po navpičnih stenah. Zlahkoto izvajata skoke nazaj, navpične skoke in salte. V borbi z nasprotniki uporabljata udarce, brce in judo tehniko. Z napravo za spuščanje pajkovi mrež, ki je tudi zelo učinkovito oružje, oddajata uničujoče snopove energije. Ta hkrati deluje kot ščit. Prav tako pomembna je mrežasta vrv, ki deluje kot vlečni kavelj. S tem se naša dva junaka uspešno in hitro premikata. Seveda pa imata še posebno varovalno energijo Spider-Sense. Deluje podobno kot radar, posvarji ju pred vsako bližajočo se nevarnostjo. Verjamejte, vsi našteti pripomočki se lahko izkažejo za zelo koristne.

Oboževalci Marvela in ljubitelji akcije bodo navdušeni nad to igro. Odlična grafika, napeto dogajanje in možnost, da z izbiro junaka vplivamo na potek zgodbe, so gotovo poročilo za njen uspeh. Glasen tonski posnetek udarne

skupine Green Jelly spreminja prizore, kot so ob strani se odvijajoče borbe ter prizore zasledovanja in plezanja po navpičnih stenah. Pri 16 M-bitih to verjetno ni navaden sprehod po parku!



SHOCK & SHOCK

# SPIDER-MAN & VENOM: MAXIMUM CARNAGE

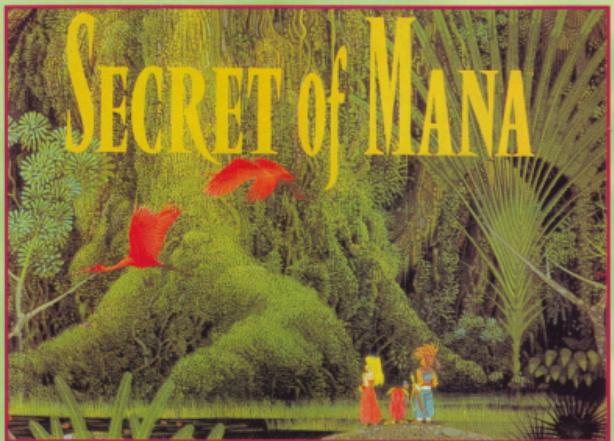
NASLOV IGRE: SPIDER-MAN & VENOM:  
MAXIMUM CARNAGE

ZALOŽNIK: ACCLAIM

VRSTA IGRE: AKCIJA

IGRALCI: 2

**INFO**



Vas z imenom Mana izgublja svojo moč. Mnogo let jo je varoval meč (Sword of Mana), ki ga je zdaj odstranil neki tako imenovani junak in tako uničil njen zaščitni krog. Podle pokveke napadajo vas z vseh strani in Manina moč nenehno slabí. Za vse to je krv junak, ki ga je treba izgnati, da bi vas preživelva in uspevala. Samo če premagamo pošastnega napadalca, lahko rešimo vas in celotno kraljestvo. Pripravite se na resnično junaške pustolovščine!

## MANIN MEČ

V svoji veličastni zgodovini je imel meč različna imena: Excalibur, Gigas, Herald in še mnoga druga, vendar se zdaj imenuje po svojem izvoru: Manin meč. To orožje je imelo nekoč izredno moč, ki jo je mogoče obnoviti, samo če premagate pošasti, ki zdaj grozijo vasi. Treba je poiskati palačo škratov - Gaia's Navel. Samo prebivalci tako grozljivega kraja lahko prekalijo meč in mu vrnejo moč. Da bi meču povrnili vso nekdanjo moč, moramo zaporedoma obiskati osem palač, od katerih ima vsaka svoj znak, s katerim se zapečati moč meča.

## GOVORITI JE KORISTNO

Na prvi pogled se zdi igra Secret of Mana podobna Zeldi, vendar že po nekaj minutah igre postane jasno, da se je je treba lotiti po svoje. Potujete po obsežnem kraljestvu, ki se odpira pred vami. Napredujete tako, da se pogovarjate s čimvečjim številom ljudi, ki vam dajejo ideje in namige ter vam tako pomagajo pri napredovanju. Vendar je vaša pot, milo rečeno, nevarna. Da vrnete meču njegovo moč, morate premagati zlobneže, ki obdajajo posamezne vasi. Če v boju uspete uničiti pošast, dobite določeno število "experience" točk. Te točke povečajo splošno



sposobnost vašega junaka, imenovano "stopnja" ("Level"). Tako junak postane spretnejši pri ravnjanju s svojim orožjem in ga je precej težje ubiti.

## POMEMBNI PODATKI

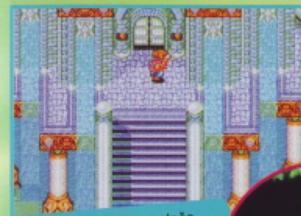
Cel kup podatkov vam ponuja pregled nad napredovanjem vašega junaka. Moč (strength), spretnost (agility), bistroumnost (intelligence) in modrost (wisdom)



## KRALJEVSTVO, KI GA JE PRIZADELA NESREČA

Težave v vasi Mana so kot mreža, spletena iz spletik in nevarnosti. Razvija se mnogo žalostnih zgodb, ki jih mora naš junak spraviti v red. Elinee, Severna čaravnica (The Witch of the North) ne pripravlja nič dobrega; zla usoda preži nad južnimi razvalinami in prebivalci si ne upajo niti govoriti drug z drugim. Vse te probleme in uganke je treba rešiti, šele potem bo Empire premagan in nemirnemu kraljestvu bo povrnjena nekdanja spokojnost.

Secret of Mana, dogodivščina, kjer sami igrate vlogo junaka, je primerna za vsakogar. Veliko akcije, mnogo izzivov in pokrajina, ki vam jemlje dih; vse to obeta klasiko!



To so vrata v vodno palačo (Water Palace). Tam obiščite Sage Luka, s tem obnovite energijo meča.



Ena od mnogih sijajno izdelanih notranjosti zgradb.



so le nekatere od njegovih zmožnosti, ki se povečujejo, ko junak napreduje na višjo stopnjo. Vaš junak torej lahko zadaja udarce, toda ali jih tudi prenaša? Dva načina mu omogočata preživetje v zatiralskem kraljestvu Mane: število življenskih točk in oklep. Življenske točke kažejo njegovo trenutno fizično stanje. Če je ranjen, se njihovo število zmanjša, če pa število točk doseže ničlo, se mora junak posloviti.

Vsekakor je bolj varno, če uporablja oklep različnih vrst, od želesne majice do popolnega bojnega oklepa. Vse to lahko kupi na raznih podeželskih trgih, vendar imajo predmeti svojo ceno. Torej mislite na to, ko skušate prodati tisto, kar ste si ravnokar pridobili.

### VASI IN KRČME

Vasi so središče obrekovanja in zbirališče zanimivih oseb, a hkrati nudijo miren nočni spanec. Že ena noč v udobni postelji vaške krčme vam zaceli rane in povrne moči. Naslednje jutro ste čli in zdravi.

Krčme imajo tudi vlogo "Save Game", kjer lahko shranite v spomin do štiri pustolovščine.



The Haunted Forest (Gozd strahov) predstavlja eno od najtežjih preizkušenj.

## SNES REVIEW



NASLOV IGRE THE SECRET OF MANA

ZALOŽNIK NINTENDO

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO

Pripravite se na senzacionalne borilne veščine, ki jih ponuja najtežje pričakovanega igra leta Mortal Kombat 2! Ta zadnja in najbolj vroča različica Acclama kar prekipeva od novosti - čisto nove osebe, nova akcija, nove zgodbe in več skritih trikov, kot jih lahko obvlada

# MORTAL KOMBAT II

## KRATKA ZGODBA

Zaradi zločinov, ki jih je zagrešil zoper bogove, je bil zlobni čarovnik Shang Tsung za vse večne čase izgnan na zemljo, kjer naj bi trpinčil prebivalce in skrbel, da bo njihovo življenje čim težje. S pomočjo hibridne prikazni, znane kot Goro, je Shang Tsung priredil zemeljski turnir, da bi privabil nekaj najboljših bojevnikov na zemlji. Tako bi podrl ravnotežje furij in oslabil dimenzijska vrata zemlje, ter prebivalcem zunaj planeta (Outworld) omogočil lažji dostop. A ni uspel. Poražen in osramočen je Shang Tsung zapustil zemljo in se vrnil k svojemu učitelju

Shao Khanu, kjer ga je čakala smrtna obsodba. Izprosil si je še eno, zadnjo možnost. Izmislil si je nov načrt, da bi zvabil svoje nasprotnike zunaj planeta na tekmovanje, ki bi ga vodil sam Shao Kahn!

Tukaj, sredi vijugaste pokrajine, bo torej potekal boj med najmočnejšimi in najboljšimi bojevniki zemlje ter Shang Tsungom...

večina pristašev borilnih veščin. Celotna igra je izboljšana in sicer v razvijajočo se zgodbo in intenzivno akcijo, ki se spreminja, ko junak v igri napreduje. Igra Mortal Kombat 2 bo pravi posladek za ljubitelje. V naslednjih mesecih jih bo zagotovo popolnoma zasvojila.



## LIU KANG

Običajna ognjena krogla - dvakrat naprej (proti nasprotniku), visoki udarec.  
Kotaleča se ognjena krogla - dvakrat naprej, nizki udarec.

Leteča brca - dvakrat naprej, visoka brca.  
Kolesarska brca - LOW KICK drži pet sekund in potem spusti.

## JOHNNY CAGE

Nizki zeleni plamen - polkrog - vstran in naprej, nizki udarec.

Visoki zeleni plamen - polkrog - naprej in vstran, visoki udarec.

Senčna brca - vstran, naprej, nizka brca.  
Senčni udarec navzgor - vstran, dol, vstran, visoki udarec.

Nizek zamah - blok + nizki udarec.

## KUNG LAO

Teleport - dol, gor.  
Met klobuka - vstran, naprej, nizki udarec.  
Krogelna brca - dol + visoka brca na vrhu vsakega skoka.  
Vrtinčasti obrat - gor, gor, nizka brca.

## POSEBNI TRIKI JUNAKOV

Nihče ne pričakuje, da bo ubraniti zemljo lahka naloga, zato smo se v klubu Nintendo odločili, da vam pomagamo, kolikor je v naši moči. Spodaj je podan popoln opis specialnih gibov vseh dvanajstih bojevnikov.



## SUB ZERO

*Deep Freeze* - dol in naprej, nizki udarec.  
*Ground Freeze* - dol in vstran, nizka brca.  
*Zdrs* - vstran + blok + nizki udarec + nizka brca.



## SCORPION

*Kopje* - vstran, vstran, nizki udarec.  
*Vaba all prevara* - dol in vstran, visoki udarec.  
*Škarjasti razklop* - naprej in vstran, nizka brca.  
*Zračni met* - dol, medtem ko si v zraku skupaj z nasprotnikom.



## RAYDEN

*Strela* - dol in naprej, nizki udarec.  
*Letelični blisk* - vstran, vstran, naprej.  
*Teleport* - dol, gor.  
*Šok* - HIGH PUNCH drži pet sekund, spusti, ko si poleg nasprotnika!



## JAX

*Talni večkratni udarec* - LOW KICK drži tri sekunde.  
*Primež* - dvakrat naprej, nizki udarec.  
*Zvočni val* - polkrog - naprej in vstran, visoka brca.  
*Vratolomni skok* - blok, ko si v zraku skupaj z nasprotnikom.



## REPTILE

*Jedki pljunek all brizg* - dvakrat naprej, visoki udarec.  
*Udarna žoga* - vstran, vstran, visoki udarec + nizek udarec.  
*Nevidnost* - gor, gor, dol, visoki udarec.  
*Zdrs* - vstran + blok + nizki udarec + nizka brca.



## KITANA

*Krožni zamah* - visoki udarec + vstran.  
*Krožni met* - dvakrat naprej, visoki udarec + nizki udarec.  
*Krožni dvig* - vstran, vstran, vstran, visoki udarec.  
*Udarec oglati val* - polkrog - naprej in vstran, visoki udarec.



## MILEENA

*Teleport brca* - dvakrat naprej, nizka brca.  
*Kotaleči napad* - vstran, vstran, dol, visoka brca.  
*Sai met* - HIGH PUNCH drži dve sekundi, potem spusti.



## BARAKA

*Zamah z rezilom* - vstran + visoki udarec.  
*Iskrivo rezilo* - dol in vstran, visoki udarec.  
*Bes rezila* - vstran, vstran, vstran, nizki udarec.  
*Dvojna brca* - trikrat pritiski HIGH KICK, ko si poleg nasprotnika.



## SHANG TSUNG

*Plameni (ena)* - vstran, vstran, visoki udarec.  
*Plameni (dva)* - vstran, vstran, naprej, naprej, visoki udarec.  
*Plameni (tri)* - vstran, vstran, naprej, visoki udarec.

No, to naj bo dovolj, da obvladamo dogajanje. Seveda smo namenoma zamolčali vse kombinacije za spremnjenje Shang Tsungovih oblik. Vsega vam pa res ne moremo prinesiti na krožniku!



# SNEK REVIEW



NASLOV IGRE MORTAL KOMBAT 2

ZALOŽNIK ACCLAIM

VRSTA IGRE AKCIJA

IGRALCI 2

## INFO



Grafično razkošje Super Game Boya!



Eden izmed devetih že pripravljenih okvirov.

**I**Z prvih govoric je bilo moč razbrati, da je Super Game Boy barvna različica izredno priljubljenega Game Boya - torej ročna igrica z barvnim zaslonom. Dejansko pa je to malo čudo kaseta, ki deluje kot adapter in Game Boyeve igrice pripredi za Super NES okolje. Novost vam torej omogoča, da na stotine Game Boyevih igric preizkusite na barvnem televizijskem zaslonu. Enostavni meniju vam nudijo izbiro med 256 barvami, ki jih nato nanesete na osnovne odtenke Game Boya. Vse obstoječe Game Boyeve igrice so kompatibilne s Super Game Boyem, vendar pri nobeni ne morete izrabiti celotne barvne palete Super Game Boya. Brez strahu, vse novitete bodo vsebovale nove odlike in grafične izboljšave.

#### BARVNE PALETE

Pri Game Boyu lahko na zaslon prikličete le štiri odtenke sive barve: belo, svetlo sivo, temno sivo in črno. Super Game Boy pa vam ponuja možnost izbire med 256 barvami, ki jih nanesete na vsako od štirih obstoječih odtenkov. Po vašem okusu lahko izbirate med temnim ozadjem s citronasto zelenim nadihom in

**Po dolgem in nestrnjem pričakovanju nam Nintendo končno ponuja svojo čudežno novost - Super Game Boya!**

belim ozadjem s svetlo roza nianso (seveda odvisno od tega, kako dobro vidite). Če ne želite sami kombinirati barv, potem lahko izbirate med 32, že pripravljenimi paletami. To storite tako, da pomaknete kurzor na izbrano paletino in pritisnete gumb A. Zaslon se bo obarval po vaši želji.

#### PRIPRAVLJENE PALETE

Zaslon za mešanje barv vam omogoča izbiro med 52 barvami, ki jih lahko še niansirate in tako dobite paleto 256 barvnih odtenkov. Vse hkrati vidite le, kadar slika miruje (naslovni zaslon, bonus zaslon), medtem ko ima igralni zaslon le 12 barv. Že izbrano barvno paleto za določeno igro lahko kasneje ponovno prikličete s pomočjo gesla. Bistro, kaj?

#### BARVICE ZA BARVANJE OKVIROV

Naslednja novost ima nekako takšen videz kot pomanjšan Mario Paint, ki vam omogoča, da si izdelate svoje okvire ali celo rišete po zaslonu. Izberete eno izmed 12 barv in s pomočjo tankega svinčnika ali debelega markerja narišete okvir. Če se izkaže, da kljub vsemu nimate ravno sposobnosti Michelangela, potem se lahko odločite za enega od devetih standardnih, že pripravljenih okvirov Super Game Boya. Nove igre za Game Boya bodo imele že kodirane okvire. Takoj ko se



*Ob neusmiljenem preiskovanju barvne palete Zool resnično slabo izgleda.*



► Oglejte si nekaj možnosti!

bo igra začela, se bo avtomatično pojavil tipičen okvir. Donkey Kong 94 (prva igra narejena posebej za Super Game Boy) je prvi primer tovrstne arkdne igre. Če boste igro pustili dovolj časa pri miru, bo okvir zaživel! Ko se stemni in lastnik podeželske koče priže luči, oživijo mačke iz Crazy Cata in začno bežati z zaslona. Izplača se vam za nekaj časa ustaviti igro in pogledati, kaj se dogaja v zakulisju.



*Border Paintbox vam omogoča, da spoznavate svoje umetniške sposobnosti.*



*Na zaslonsu Palette Creation lahko mešate vse vrste barv, tako da dobite najprimernejšo barvno kombinacijo.*

### GLASBENA OPREMA

Kaj vse še ponuja Super Game Boy? Poleg dodatnih možnosti spremenjanja zaslona in grafičnih izboljšav ponuja Super Game Boy tudi boljši zvok. Stereo zvok vam zagotavlja resnično kvaliteto Super Nintenda, poleg tega pa se občasno iz televizijskih zvočnikov oglesi še glas.

Če sodite med ljubitelje Game Boya, ki navadno igrajo doma, morate nujno poskusiti Super Game Boya. Problemi, ki so se pojavljali, ker niste mogli videti

celotnega dogajanja, so že davnina preteklost. Poleg tega Super Game Boy bistveno prispeva k popestrivosti Super Nintendove ponudbe, saj prinaša veliko legendarnih, prej nedostopnih igr. Naj omenimo le nekatere izmed njih - Tetris, Wario Land, Link's Awakening. Prihajajo pa še mnoga bolj vznemirljive igre. Če ste navdušen igralec Game Boya in Super Nintenda, potem morate resnično preizkusiti še Super Game Boya.

**GAME BOY REVIEW**

SELECT START

NASLOV IGRE: SUPER GAME BOY  
ZALOŽNIK: NINTENDO  
VRSTA IGRE: HARDWARE  
IGRALCI: 1

**INFO**

## ZGODBA

Zaradi zločinov, ki jih je demonski čarownik Shang Tsung zagrešil nad bogovi, ga je pred petsto leti vsemogočni in nori Shao Kahn, vladar Outworlda, izgnal. Da bi se osvobodil prekletstva, je moral hoditi po zemlji in mučiti tamkajšnje prebivalce ter jim greniti življenje. Ta cilj je lahko dosegel tako, da je razburil furije in oslabil dimenzijska vrata zemlje. Tako je omogočil lažji dostop nezemeljskim bitjem.

S pomočjo nore, krvi željne prikazni, imenovane Goro, je skušal speljati v past najvplivnejše bojevnike zemlje, ki so se udeležili turnirja Shaolin. Nameraval jih je premagati, enega za drugim, in tako oslabiti obrambo zemlje (dimenzijska vrata zemlje). Vendar podvig ni uspel. Po porazu in navidezni Gorovi smrti se je moral Tsung vrniti v Outworld, kjer ga je čakala kazen. Tsung pa se ni vdal. Učitelja je prosil še za eno možnost. Premamil ga je in Kahn je proti svoji navadi prizanesel ničvrednežu Tsungu, ki je imel že pripravljen nov načrt. Kahnove nasprotnike je tokrat skušal speljati v Outworld, kjer naj bi se udeležili čisto novega turnirja. Končni boj naj bi potekal v kraljestvu, ki mu je že 10.000 let vladal okrutni tiran Shao Kahn, in kjer je poraz pomenil gotovo SMRT!

## OPIS OSEB

Različica Mortal Kombat 2 za Game Boya prikazuje osem oseb, ki se borijo za končno nagrado. Vsak od njih ima svoj razlog za boj: maščevanje, častihlepnost ali zgolj bojažljost.

## LIU KANG

Po turnirju Shaolin se Kang vrne v domači tempelj, kjer najde svoj sveti dom v razvalinah, v njih pa svoje mrtve brate. V kravci bitki so jih krvoločno pobili bojevniki Outlanda. Priseže maščevanje in se odloči za potovanje v Outworld, da jim vrne milo za drago.

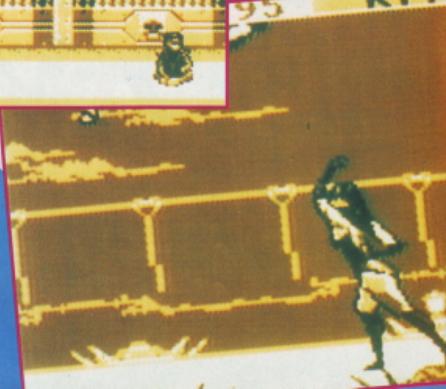


## JAX

Major Jackson Jax Briggs prestreže obupano sporočilo poročnice Sonye Blade, ki je skrivnostno izginila s turnirja Shaolin. Odpravi se na junaški, a nevaren podvig, da bi rešil bojno tovarišico.

## PLAZILEC

Plazilec je Shang Tsungov osebni stražar, ki brez milosti opravlja svojo nalogo. Na srečo se za njegovo človeško podobo v resnici skriva strašna podoba plazilca, za katerega vsi misljijo, da je že zdavnaj izumrl. Upajmo, da bo ta podoba za vedno ostala pod človeško masko!



# KOMBAT



Plazilec vbrizga svoj jedki strup Jaxu v vrat.

## SUB ZERO

Sub Zero se vrne, da bi utišal govorice o svoji smrti. Potuje v Outworld v upanju, da bo ubil Shang Tsunga. Na svoji poti se spopade z vsakomer, ki se mu zoperstavi.

## ŠKORPIJON

Škorpijon izve za težko verjetno vrnitev Sub Zeroa. Peklenski fantom se dvigne iz globin, da bi sledil ninja morilcu, ko ta poskuša izpolniti svojo vražjo nalogo.

## KITANA

Že dolgo sumijo, da hoče lepa Kitana ubiti Shao Kahn, ker so jo zalotili pri pogovoru z zemeljskim vojakom. Kahn je poslal njeni sestri dvojčico, da preveri zadevo.

## MILEENA

Po njenem prepričanju je Kitana omadeževala družinsko ime, ker je govorila s prebivalcem zemlje. Po neposrednih Kahnovih napotkih se Mileena odloči, da za vsako ceno spreobrne sestro.

## SHANG TSUNG

Ko Shang Tsung zvabi bojevnik na smrtonosni turnir, se mora še sam izkazati pred učiteljem. Prav dobro ve, kaj ga čaka, če ne uspe.

V različici te igre za Game Boy je treba izbojevati veliko bitk. Vsak bojevnik se po najboljših močeh bori, da bi dosegel svoj cilj: ustaviti mora Kahn in postati največji bojevnik v galaksiji!



Jax pripravi enega od svojih presenetljivih in vratolomnih skokov (backbreakerjev).

## GAME BOY REVIEW

SELECT

START

NASLOV IGRE MORTAL KOMBAT 2

ZALOŽNIK ACCLAIM

VRSTA IGRE AKCIJA

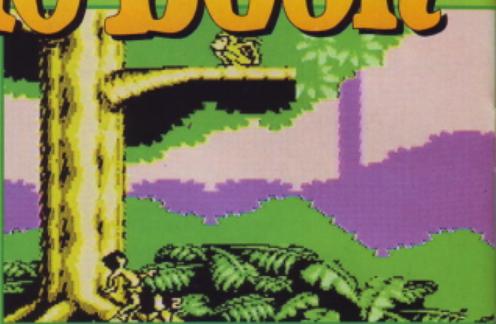
IGRALCI 1

INFO !



# WALT DISNEY'S CLASSIC The Jungle Book

**S**here Khan se je spet pojavil v pragozdu in tokrat grozi ubogemu človeškemu mladiču Mowgliju. Pomagajte junaku, ko se na poti do varne Človeške vasi prebija skozi deset stopenj nevarnega pragozda. Boriti se mora s strašnimi sovražniki in se izgibati smrtonosnim pastem. Tako kot v klasični zgodbi nastopajo tudi v tej vznemirljivi dogodivščini priljubljeni Disneyevi junaki: King Louie, Kaa - krvogleda kača in celo prijateljski Baloo.



## DESET LISTNATIH STOPENJ

Vsaka od desetih stopenj prikazuje enega od značilnih prizorov iz filma. Mowgli se mora izgibati pragozdnim prebivalcem in premagovati neprijetno pokrajino ter si pridobiti čimveč biserov. Še več, na vsaki stopnji se mora spopasti z eno od glavnih oseb iz filma.

Če želi doseči svoj cilj, mora biti kos nevarnostim pragozda. To mu seveda uspeva, ker je že po naravi iznjedljiv. Pleza po neštetih lianah ter se na njih poganja z ene veje na drugo kot pravi Tarzan, skače čez skalne police, pečine in celo čez pragozdne prebivalce. Tako se prebija do na videz neprehodnih področij.

Pozoren mora biti tudi na skrivne vhode, saj nekatere odprtine v pragozdnem rastju vodijo do tajnih prehodov, skozi katere se Mowgli lahko povzpne na drugi konec stopnje. Tajne podzemne jame pa skrivajo zaklade bonusov. Seveda ni dovolj,



da Mowgli odkrije pot do zakladov. Nagrada obično le, če v rekordnem času premaga skalne pregrade in druge prepreke.

## MOČ BANANE

Če se Mowgli večkrat zapovrsti zaleti v katerogakoli od nasprotnikov, zdrse s pećine ali pa mu zmanjka časa, izgubi eno od treh oziroma petih živiljenj (število živiljenj je odvisno od težavnostne stopnje). Med potjo pa si lahko pridobi dodatno energijo. S seboj nosi zalogu banan, da bi z njimi odvračal nasprotnike. Banano enostavno izstrelji iz olupka. Poleg klasičnih banan se neustrašnemu Mowgliju ponujajo še banane posebne vrste: banane z dvojno močjo in bumerang banane (potem ko so izstreljene, se vrnejo nazaj k Mowgliju). Ta posebni bananin arzenal pa se hitro izčrpa in Mowgli se spet zateče k običajnim banana trikom. Če na predhodnih stopnjah dobi bambusov pihalnik, lahko zdaj uporabi pragozdne orehe in z njimi iz primerne oddaljenosti odganja sovražnike.

## KORISTNI PREDMETI

Pri svojih podvigih si Mowgli lahko pomaga z različnimi predmeti. Z grozdom si krepi šibko zdravje, cvetlice mu omogočijo ponovni start, sadje ponuja bonus, ura mu nakloni dodatni čas, maske mu omogočijo začasno neranljivost in, kar je najbolje, Mowglijeve glave ga nagradijo z dragocenimi dodatnimi živiljenji. Ostane pa še lopata! Od vseh omenjenih predmetov je ta najbolj uporabna, vendar se pojavi le enkrat na eni od stopanj. Če si jo Mowgli pridobi, mora ugotoviti, kdaj in kako naj jo uporabi.

## OSTALI NASTOPAJOČI (razvrščeni po zmožnostih)

Na kakšne vrste sovražnikov lahko naleti Mowgli, ko se enkrat odpravi na pot? Klepetav opice imajo neskončno zalogu kokosov, ki jih mečejo na Mowglija. Kače bljuvajo smrtonosni strup. Škorpioni imajo v repu še kaj več kot samo želo. Pasavci se mehanično valijo proti neznanim popotnikom. Ponoreli ptiči divje napadajo izpod neba. Divji prašiči tekajo naprej in nazaj in tako branijo svoje ozemlje.

## DESET STOPENJ

Mowgli odide na pot iz osrčja pragozda. Ko se privadi na neprijazno okolje, se mora spoprijeti z ogromnimi vejami Vélikega drevesa. Po debelih vejah pleza proti vrhu in se hkrati izogiba mnogim pticem in opicam. Trop slonov



je na svojem rednem obhodu pragozda, po njihovih hrbitih se Mowgli lahko povzpne na varno.

Na vrsti je reka s skalami in želvami, preko katerih Mowgli odide na varno k zavezniški Balooju. Prijateljev trebuje nudi zaščito pred hlastajočimi krokodili.

V Vasi na drevesu vlada nered. Če se Mowgli želi ponovno pojavit v drugem delu stopnje, mora obiskati vsako hišo posebej.

Ime Stare razvaline (Ancient Ruins) postane resničnost, ko se tempelj Kralja Louieja sesuje. Tako dobi še primernejše ime Padajoče razvaline (Falling Ruins).

Pragozd vzbuja celo podnevi strah in grozo, ponoči pa je že toliko bolj grozljiv, saj se takrat priplazijo iz zalesja raznovrstni hudobneži.

Močvirje (The Wastelands) je Mowglijeva zadnja preizkušnja. Zamenjeno se mora boriti z ognjem in smrtonosnimi streliami. Če premaga to najtežjo stopnjo, se sreča z vsemogočnim vladarjem pragozda - Shere Khanom!



NASLOV IGRE JUNGLE BOOK  
ZALOŽNIK VIRGIN  
VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA  
IGRALCI 1

INFO !

# RESCUE RANGER



Zlobni Fat Cat (Muc Debeluh), ta vražji mačji sovražnik Rescue Rangersov (Skavtov reševalcev), je pobegnil iz zapora in ukraadel legendarno žaro Faraona - relkivijo neslutenih močil! Še enkrat morata Chip in Dale z Rescue Rangersi razvozlati uganko in odkriti bivališče Fat Cata. Mačka morajo ustaviti, še preden mu uspe spustiti duha iz žare. Raziskati morajo nevarna področja in se izogibati celi vrsti mačkovih podanikov ter mnogim nevarnim pastem in zaprekam. Seveda pa je pomoč kar pri roki: Monterey Jack, Zipper in Gadget so pripravljeni pomagati našim malim junakom.

## PRIVRŽENCI MAČJEGA HUDODELCA

Fat Cat ima kot tipični strahopetni zlikovec mnogo privržencev, ki ga varujejo pred pogumnimi Rangersi. Chip in Dale se bosta morala na raznih stopnjah spopasti s pastmi ter premagati spake vseh vrst. Na srečo imata obe veverici sposobnost, da se hitro znebita nasprotnikov, s tem da vanje mečeta pripravne predmete. Njun Super Throw opravi celo z najbolj zvitimi nasprotniki.

## UPORABI ŠKATLE

Kot pravi pregovor "Previdnost je mati modrosti" (ali nekaj podobnega), je tudi našima dvema junakoma dana možnost, da se skrijeta pred katerimkoliv mačjim stražarjem. Preprosto smukneta

pod bližnjo škatlo. Chip in Dale morata samo izbrati priročno škatlo in mirno stati toliko časa, da stražar izgubi sled za njima (nekateri izmed njih so res prav neumnil). Obstaja pa še dodatna ugodnost: če se nasprotnik dotakne škatle, ko se pod njo skriva Chip ali Dale, je v trenutku premagan!

Škatle so prav priročne za skrivanje skrivilnih predmetov, kot so značke ali želodi. Vsekakor je za veverici zelo priporočljivo, da jih čimveč uporabita. Tudi zapahi lahko služijo za orožje, vsekakor pa so mnogo bolj uporabni kot pomožne stopnice, le zložiti jih je treba enega vrh drugega, da nas popeljejo do sicer nedostopnih področij. Vendar, če Chip ali Dale zgrevščita le enega od zapahov, imata zelo malo možnosti, da končata stopnjo. Posvarili smo vas!

# RESCUE RANGERS 2

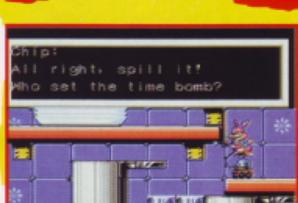
## NEMOGOČE POSLANSTVO?

Poslanstvo Rescue Rangersov se je začelo, ko je nekdo nastavil časovno bombo v mestni restavraciji pri neprištevnem Water Rabbitu (Vodni Zajec). Samo naši junaki so dovolj nori oziroma pogumno, da se spustijo v tako nevarne situacije; brez njihove pomoči bi prostor razneslo na drobne koščekel. Ko ugotovijo, kje je bomba, se je treba odločiti, kar je lahko smrtno nevarno - katero žico naj prerežeta. Napačen rez in ... BUUUMMM!!!!

Oba, Chip in Dale, dobita tri možnosti, da opravita nevarno nalogo. Merilec zdravja kaže fizično stanje obeh veveric. Srečanje s sovražnikom pomeni izgubo delčka energije. Če merilec zdravja doseže ničlo, bo ugasnilo eno od življenc. Ko pogumno, spremeno in z malce sreče končata stopnjo, srečata enega izmed varuhov Fat Cata. Ti varuhi so precej bolj uporni kot običajni stražarji in veverici jih morata premagati, da lahko dosežeta naslednjo stopnjo.

## PREDMETI POŽELENJA

Na raznih ravneh igrice "The Case of the Missing Urn" čakajo različni predmeti. Rangerji naletijo najpogosteje na značke. Ko nabereta določeno število predmetov, sta Chip in Dale nagrajeni z odlikovanjem Rescue Ranger. Več ko imata odlikovanj, več src bosta dobila. Vsekakor pa je mogoče dobiti odlikovanje le ob koncu posamezne stopnje. Tudi želodi so zelo uporabni, saj nadomeščajo izgubljeno energijo. Prav posebno zaščlene pa so zvezde, ki ponujajo dodatno življenje. Torej, bodite nanje še posebej pozorni, ni jih prav dosti na razpolago!



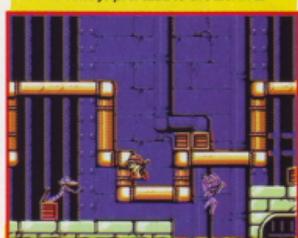
Water Rabbit se posmehuje našima junakoma, ker ne vesta, kje je nastavljena bomba.



Ko konča stopnjo, se vsi pridobljeni Ranger Plaques seštejo in spremenijo v Ranger Badge. Na žalost jih Chip na tej stopnji ni dobil dovolj.



Potrebno je prerezati le dve žici in ...



Po junastvu v restavraciji je na vrsti smetišče, kjer ravnokar na močvirsko ladjo nalagajo žaro.



Chip'n Dale - Rescue Rangers 2 je nadvse zabavna stopnjska igra z izdelanimi ozadjji, z odlično izrisanimi junaki ter s pristnim humorjem Disneyevih risank. Če vse to združimo in izvirnimi blodnjaki, z odlično glasbo in s slikovnimi efekti, povrhu pa še z možnostjo igranja v dvoje (two-player mode), dobimo eno najboljših stopnjskih iger za NES!



NASLOV IGRE RESCUE RANGERS 2

ZALOŽNIK CAPCOM

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 2

INFO !

# DuckTales 2

Tako za petami favoritov Darkwing Duck in Duck Tales prihaja Duck Tales 2. Tako se nadaljujejo popularne dogodivščine strica Skopušnika - Scrooge McDucka, ki je tokrat resnično uspešen!

Scrooge mora najti šest manjkočih koščkov načrta, ki ga je pred mnogimi leti raztrgal njegov praprastrič Fergus. S pomočjo tega načrta bi našel pot do največjega antičnega zaklada na svetu (Izgubljeni McDuckov zaklad). Pri iskanju izgubljenih koščkov mora Scrooge potovati skozi štiri pogubne dežele, zastražene s strašljivimi stražarji. V vsaki izmed njih je vse polno pasti, blodnjakov in trikov, kar jemlje dih celo vélíkemu Scroogevega McDucku! To je tekma s časom. Podli lopov Flintheart Glamgold, ki se pred ničemer ne ustavi, mu je tesno za petami. Na vsak način skuša preprečiti uresničitev Scroogevega drznega načrta.

## PONUJENA POMOČ

Na srečo ima Scrooge prednost, ker mu priatelj Gyro nudi pomoč s svojimi genialnimi izumi. Ti so: najprej kladivasti adapter, ki poveča moč Scroogevega zamaha pri golfu, nato železni adapter, ki mu povira pogo-skok in slednjič adapter za moč, ki poveča njegovo vlečno silo. Da bi lahko uporabil te pripomočke, mora najprej poiskati Gyra. Igra je razdeljena na tri težavnostne stopnje. Na vsaki stopnji so stražarji težje premagljivi. S pomočjo zanesljivega dežnika mora Scrooge izvajati pogo-skoke na glave stražarjev in jih izriniti z zaslona, tako da mu ne morejo več groziti. Res, to je pač igra take vrst!

## ZEMLJEVID SVETA

Potem ko izberete težavnostno stopnjo, se pojavi uvodni zaslon. Izriše se zemljevid namišljenega sveta. Označena so mesta, kjer ležijo posamezni koščki načrta. Po izbiri položaja greste na pot. S

pomočjo Launchpada dobite kratek opis izgubljenega zaklada, ki ga iščete, ter opis sovražnikov, ki bi jih lahko srečali. Izberite smer in pripravite se na najnevarnejšo Scroogevo pustolovščino!

Vsaka dežela ima svoje lastne stražarje in blodnjake, s katerimi se mora Scrooge spoprijeti. Poleg tega pa vsaka skriva še pradavni dragoceni zaklad, ki ga varuje skrbnik zakladov (Treasure Keeper). Scrooge izvaja pogo-skoke na njegovo glavo toliko časa, da ta popolnoma izgine. Ko ga na ta način premaga, je nagrajen s posebnim zakladom. Šele potem se lahko odpravi naslednjemu zakladu naproti. Po vrsti si oglejmo vse štiri dežele, ki jih morate obiskati, da uspešno opravite svoje poslanstvo.

## VISOKA PLANOTA NA ŠKOTSKEM, KJER STRAŠI

Scrooge si bo moral utreti pot skozi prostore škotskega gradu



strahov, ki je poln prikazni in pasti. V njem vlada zlobni čarovnik, ki je temne hodnike in prazne sobane zastražil z vitezi v oklepih in lebdečimi rokami.

## POGUBNE PIRAMIDE

Po starici egiptanski tradiciji je ta dežela polna pasti, preprečena je z zankami, blodnjaki in varljivimi stenami za zavajanje nezaželenih gostov. Scrooge se mora spopasti s sovražniki kot so roparski komarji in podivljane mumije ter se dokopati do skrivnosti piramide. Tako bo prišel do zaklada Nila: noža kralja Khufuja, ki ga doslej še nihče ni videl.

## NIAGARSKA MORA

Tu mora Scrooge najti bajeslovni kristalni cvet, ki cveti le vsakih 1000 let in to na najskrajnejšem robu slapov. Da bi bilo vse še

hujše, mu prijatelja Gyra zasuje zemeljski plaz. Scrooge ga mora rešiti, še preden gre na lov za kristalnim cvetom. Skačite z debla na deblo, vendar ne pozabite, da vam je Flintheart Glamgold stalno za petami!

## TRIKOTNIK GROZE

Scrooge mora v Bermudskem trikotniku, v morju, kjer kar mrgoli morskih psov, odkriti dragulj z imenom Solza morske deklice (Mermaid's Teardrop). Prej pa mora premagati stražarje, kot so bahavi pirati, sestradiane podgane in nizkoletični jastrebi. Čim bolj učinkovito mora uporabiti plavajoče predmete, ki so razmetani po potopljeni tovorni ladji.

## IN KONČNO ...

ne pozabite, da je treba preveriti varljive stene in ploščadi ter potegniti za

razne predmete, kot so cvetovi, stikala in vzvodi. Nikoli se ne ve, kaj se lahko zgodi!

Duck Tales 2 ponuja že nekaj časa najboljšo grafiko in glasbo za NES. Ima tri stopnje, ki so ravno prav zapletene, premagati moraš kar nekaj težavnih labirintov. Barvita grafika je v slogu Disneyevih risank, pojavijo se vsi ljubljenci iz Duck Tales.

Torej, če se navdušujete nad sijajno grafiko, ki kaže nekaj pretikanj prijemetov, ob katerih se celo prekaljenim igralcem naježijo lasje, potem se kar preizkusite!



## Beauty and the BEAST'



Hudson Soft in umetniki iz Disneyevega studia vam ponujajo interaktivno video igrico Lepotica in zver. Uporabili so tehnične novosti, ki jih nudi Super Nintendo in vam pripravili resnično verno podobo izvirnika. Reševanje lepotice ne bo enostavno, razvozlati bo treba kar nekaj skrajno zapletenih ugank. Prav tako se bo morala tudi Pošast dobro potruditi - poskakovati, dvigati težke predmete, napadati s kremlji, renčati in proizvajati srhljive krike. Igrica se uspešno meri z izvirnim filmom, saj je pri njenem nastanku sodelovalo kar nekaj Disneyevih umetnikov in animatorjev.

## Super STREET FIGHTER II

Prvak v pretepu prihaja na prvi tir, tokrat še bolj vroč kot kdajkoli. Štirje čisto novi junaki - T.Hawk, Fei Long, Cammy in Dee Jay so s svojimi izvirnimi kombinacijami gibov vnesli v igro Street Fighter II pravo svežino. Tako je tudi drugih dvanajst bojevnikov svetovnega slovesa prisiljeno, da izpopolni svoje borilne tehnike in veščine.

Poleg dveh, že ustaljenih načinov (Arkadni in Vs), prinaša Super Street Fighter II še nekaj novosti - borba (Battle), časovni preizkus (Time Trial) in turnir (Tournament).

Borba vam omogoča, da si izberete osem borcev, ki vas predstavljajo v boju; časovni preizkus zahteva od vas, da v rekordnem času premagate računalniško vodenje junakev; in načinu turnir pa se morate spopasti s sedmimi izzivalci, da si tako priborite navisiš naslov.

Igra ima pestrata ozadja in štiri različne hitrosti. Predvidevamo, da bo Capcom celo hitrejši kot Turbo! In vse to v poskočni 32 M-bitni kaseti! Očitno je, da Super Street Fighter II za Super Nintendo ponuja najboljšo možno arkadno priredbo. Ne zamudite priložnosti!



# VIRTUAL BART



Ko se je Bart razgledoval po šolskem sejmu znanosti, se je po nesreči ujel v začasni stroj Virtual Reality, ki ga je izstrelil v interdimenzionalni svet nasilja. Bart se mora postopoma prebiti skozi šest virtualnih svetov. Če mu ne uspe, bo vse svoje življenje ujet v virtualni ječi!

Virtual Bart se lahko postavi s prvovrstno grafiko in izrednimi posnetki glasov.

Tako kot prejšnja Acclaimova igrica iz serije *Simpsons - Bart's Nightmare*, ima tudi *Virtual Bart* dodatne podigrice, ki še podaljšajo napetost. Kot primer naj navedemo uničevanje fotografije z letečimi paradižniki ali pa skakanje čez vrvi za obešanje perila, da bi ujeli sladoledarja. Bodite pripravljeni, Bart vas bo ujel v mreže svojega virtualnega sveta.

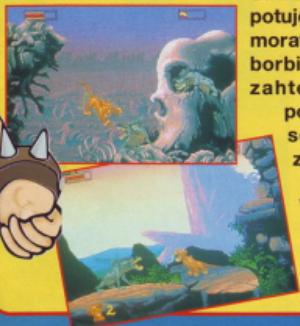


# LION KING

Virgin pripravlja novo igro, *Lion King*, ki se zgleduje po popularnem Disneyevem filmu. Zasnovana je na podoben način kot nedavna uspešnica *The Jungle Book*. Je prava paša za oči, poleg tega pa vam ponuja razburljivo igro, ko vodite leva Simbo po neznanih poteh skozi njegovo bodoče kraljestvo.

Med igro usmerjate štiri osebe: mladega Simba, odraslega Simba, Timona in Pumbao. Ko potujete skozi nevarno kraljestvo, se morate izpopolniti v teku, skakanju in borbi, ker so pred vami vedno bolj zahtevne preizkušnje. Vsaka posamezna stopnja vam omogoči, da se izurite v eni izmed veščin, preden se lotite naslednje, zahtevnejše stopnje.

Po uspešnicah, kot sta *Aladdin* in *The Jungle Book*, so se pri Virginu izkazali z novostjo, ki ponuja še več akcije in odlično grafiko. Pričara vam več kot 2000 prizorov iz Disneyeve zakladnice. Kljub roparskim zverem je za večino navdušenih igralcev ta igra prava dogodivščina.



# REVIEWS



Mario!

Želim ti lep pozdrav. Imaš full dobro revijo, vendar imam še vedno nekaj kritik in nasvetov za boljšo revijo.

**KRITIKE:** Ne vem, zakaj v tvoji reviji ni več posterjev; priatelj mi je pokazal lansko dvojno številko revije. V njej je lep poster MARIO ALL STARS, igrico sem tudi sam igral. Želim si tudi več opisov in passwordov - kot na primer v prvi letošnji številki revije.

**NASVETI:** Prosim te, da kot prve posterje objaviš prereze vseh Nintendovih konzol in zraven napišeš osnove podatke.

Imam Game Boya in z njim sem zelo zadovoljen. Imam šest iger. Najboljša med njimi se mi zdi WARIOLAND, ki ste ga lepo opisali v 2. številki. Zbiram vse Mariove pustolovščine.

Imam tudi dve vprašanji:

1. Katero so še arkadne igre, v katerih nastopa Mario, razen Mario Landa 1,2,3.
2. Kako dobiti pri Zeldi na drugi stopnji velik kluč? Prosim za skico tiste sobe in s puščicami ponazorjene premike kamnov ali kaj drugega.

Zbiram originale in imam veliko prijateljev, s katerimi izmenjujem igre. V naši vasi smo širje in zanima nas cena priključka za štiri igralce.

Mario, upam, da boš prebral moje pismo in poslušal moje nasvette in kritike tvoj zvesti bralec in igralec

Oliver Zofič

Dragi Oliver,  
hvala za pohvalo, kritiko in nasvete.  
Zdaj pa kar o odgovorom.  
Ne štejem več, kolikokrat sem  
vam, dragi moji člani, napisal, da



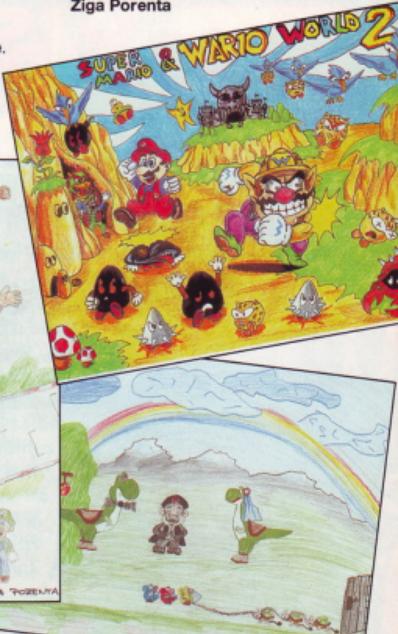
je vse besedilo v reviji (razen šestih strani, ki so čisto naše - slovenske) skupno za vso Evropo. Pripravljajo ga v Avstriji in Angliji. V slovenskem klubu Nintendo to besedilo iz angleščine in nemščine le prevedemo v slovenščino. Zato nikakor ne moremo vplivati na to, o katerih igrah in za kateri Nintendov sistem bomo pisali v določeni številki revije, kdaj bo objavljen poster, koliko gesel bo objavljenih, kako debela bo revija itd..

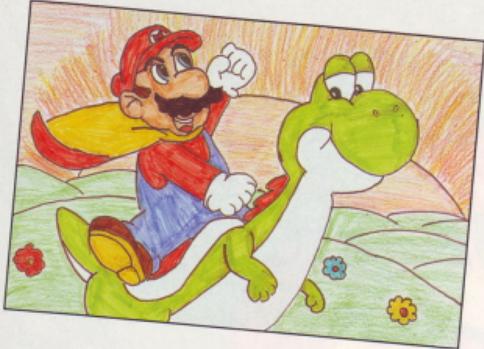
Šest strani, ki jih ima na razpolago slovenski klub Nintendo, pa je že vnaprej rezerviranih za predstavitev, uvodnik, pisma itd. Gotovo pa boš zadovoljen, saj lahko v tej številki na peti strani najdeš veliko namigov in gesel, ki jih je odkril in pripravil Edi, naš sodelavec na vrsti linji. Gleda vseh tvojih vprašanj v zvezi z igrami in svetujem, da poklicš na vrsto linijo, kjer boš dobil najboljše in najpopolnejše odgovore. Priključka za štiri igralce v Sloveniji trenutno, žal, ni v prodaji.

Tebi in tvorim prijateljem želim še veliko veselja pri igranju Game Boya in te prav lepo pozdravljam  
tvój Mario

Dragi Mario!

Tvoja revija ze mi zdi zelo dobra. Poslal sem ti tudi dve risbici. Poleg tega me še nekaj zanima. Kako naj ravnam s Super Nintendom, da mi bo še dolgo deloval? Lep pozdrav,  
Žiga Porenta





Dragi Žiga,  
tvoje vprašanje je zanimivo in verjetno bodo odgovor z veseljem prebrali tudi drugi lasniki Super Nintendo. Posebno vzdrževanje Super Nintendo ni potrebno. Nintendo je profesionalno in kakovostno narejen, tako, da zelo dolgo deluje brez napak. Pomembno pa je, da disketo počasi vstaviš v aparat oz. jo vzameš iz aparata. Ko Super Nintendo ugaseš, vedno počakaj deset sekund, preden ga ponovno vklapiš. Disket ni potreben čistiti. Priporočamo pa, da z aparatom ne revnaš grobo. Zgodilo se je namreč, da smo dobili v popravilo aparat, v katerem je serviser našel celo pištole in volvnene nitke. Če boš torej s svojim Super Nintendom lepo ravnal, ti bo še dolgo služil.

Lep pozdrav  
tvoj Mario

#### NAGRAJENI PRISPEVKI POMLADANSKEGA NATEČAJA

Kot smo obljudili v prejšnji številki, bomo v tej in v prihodnjih številkah revije objavili vse nagrajene prispevke Pomladanskega natečaja za najboljšo risbico, pesmico in zgodbico.

PETER ŠALAMON iz Kranja, druga nagrada:

#### **WARIO**

Warlo na sliki je,  
tebi le prljubljen je,  
krega se na druge vse,  
ki te karajo za vse.

#### **MARIO**

Mario, o, Mario!  
Slikar ti navrhani!  
Pridi k nam ti sedaj,  
k nam, v Nintendov raj!

GORAZD GRADIŠAR iz Dobrunj,  
druga nagrada:  
Zgodbica

Nekoč pred davnimi časi so zgradili živalski vrt. Toda čuvaj je bil siten. Ni hotel spustiti noter otrok, ker je menil, da so otroci nezmojni, ko vidijo toliko živali na kupu. Zmerjali so ga z mrežarjem, ker je vrata zapiral z mrežo. Toda nekoč so ga zamenjali s prijaznim čokatim možem, imel je tudi koštane brke. Rad je imel otroke in rad jih je spuščal v živalski vrt. Otroci so ga imeli tako radi, da so ga imenovali Mario. Toda kmalu je hudobni ječar ugrabil deklico Princesko in nekaj otrok. Mario je bil žalosten. A kmalu je v mesto prišel njegov priatelj in brat Luigi. Ime je dobil v Rimu, kjer je preživljal počitnice. Mario se je z njegovo pomočjo odpravil skozi ogromno dežel in svetov po otroka, a vedno je na koncu srečal hudobnega zmaja. Z Luigijevo pomočjo pa je vse premagal in srečno rešil otroke.

Pesnica

Nekoč lepo je bilo,  
ah, ko bi vedno t'ko bilo.  
Mlad in večen bi ostal,  
na NES Maria igral.

A minilo je vse to.  
Zdaj vedno je hudo,  
a NES ostal je nam,  
zdaj Maria igram.

ALJAŽ GAŠPERIN iz Maribora, druga nagrada:

Zgodbica

Bila je temna in viharna noč, ko sta Mario in Yoshi iskala pustolovščine v deželi Doughnut Plains. Ko sta skoraj že obupala, je Yoshi zagledal



skrivnostno hišo, ki je Maria spominjala na hišo strahov. Vendarnista imela druge izbire, kakor vstopiti. Ko sta potrka, jih je sprejela zelo prijazna starka, ter jima ponudila hrano. Yoshi se je neznansko razveseli, saj je dobil svojo najljubšo jed - maline. Nato je starka rekla: "Oprostite, ker ste dobili tak skromno jed, toda trenutno nimam razen malin ničesar pri sebi. Toda nič ne skribte, saj bom jutri skuhalo slastno juho, ki bo brez vašega prijatelja dinozavra vredna le počen lonac." Ko je Mario to slišal, ga je streslo, saj je v svojih kosteh občutil, da bo stara skuhala Yoshiha. Seveda je takoj ukrepal: Yoshiha je skril v omaro. Toda, žal, zaman. Starka ga je našla in ga odpeljala v kuhinjo. Mariu je bilo strašansko žal, saj je mislil, da je izgubil svojega zvestega prijatelja. Kamli je bila juha gotova. Mario si je to juho ogledal in že mu je bilo jasno, da ta juha ni bila narejena iz Yoshiha, temveč iz malin!!! Starka pa je Yoshiha potrebovala, da je presodil, katere maline so za juho najboljše (Yoshi je namreč ekspert za maline). Tako sta se Mario in Yoshi zahvalila starki za gostoljubje ter se skupaj napotila novim dogodivščinam naproti.



# DONKEY KONG COUNTRY



Nintendo®

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM