



Club Nintendo®

The Smurfs

Smrkci so po vsod.

Stunt Race FX

Birká nad díckami!

Jungle Book

Pridruži se Mowgliju in prijateljem na
Game Boyu in Super Nintendu!

Graffiti, hit liste in predstavitve

Marko Farič



Marko Farič iz Slovenije. Starost: 14 let. Najljubše igre: Starwing, Super Mario Kart, Super Mario World. Najboljši rezultati: konč Super Mario Kart na 150 cc, pri Starwingu naredi 1. in 2. pot; konča Turtles in Time na hard, pri Super Mario World najde vse skrivne poti. Hobiji: modeliranje in igranje Super Nintenda. Največja želja: da bi imel vse igre za Super Nintendo.

Sašo Rošker



Sašo Rošker iz Slovenije. Starost: 12 let. Najljubše igre: Super Mario Bros. Hobiji: posluša glasbo, zbira znamke in kasete, igra nogomet in Nintendo.

Martin Leskovšek



Martin Leskovšek iz Slovenije. Starost: 12 let. Najljubše igre: Super Mario Kart, Sim City, Super Mario World. Najboljši rezultati: končal Street Fighter (7. stopnja brez izgubljene runde), prišel do zadnjega šefa pri Adventure Island (brez izgube življenja). Hobiji: igranje Super Nintenda, košarka, tenis, zbiranje znamk. Največja želja: da bi zmagał na naslednjem državnem prvenstvu v Super Mario Kartu.

Tomaž Šuster



Tomaž Šuster iz Slovenije. Starost: 13 let in pol. Najljubše igre: Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Zelda III - A Link to the Past, Starwing. Najboljši rezultati: brez pomoči Vroče linije "obrne": Super Mario World, Super Mario Kart - 150 ccm, Zelda III, Starwing, Street Fighter II (z vsemi). Največja želja: kupiti si nov Nintendov 64 bitni sistem.

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!

Nora Bartal



Nora Bartal, Madžarska. Starost: 11 let. Najljubše igre: Super Mario World, Mario Paint. Sama sicer nima Nintendo, zato igra pri prijateljih. Hobiji: gledanje televizije, kolesarjenje.

István Hargitai



István Hargitai, Madžarska. Starost: 14 let. Najljubša igra: Super Mario Land. Najboljši rezultat: 285.650 do Tatange. Hobiji: ukvarja se s športom, rad gleda televizijo in video.

Gergely Nagy



Gergely Nagy, Madžarska. Najljubša igra: Super Mario Bros.. Hobiji: branje, igranje z Lego kockami, nogomet.

Thomas Lukas



Thomas Lukas, Avstrija. Starost: 7 let. Najljubše igre: Duck Tales, Speedy Gonzales, Big Foot. Najboljši rezultati: konča Mario 1 in 3 ter Duck Tales. Hobij: računalniške igre. Največja želja: postati zdravnik.



Zivjo, dragi prijatelji!

Upam, da ste vsi O.K. in srečni uživate zaslужene počitnice kje ob morju, v hribih ali na vasi. Prepričan sem, da vam je lepo, tudi če ste ostali doma in se hladite z ledeno pijačo na kopališču.

Tudi v klubu Nintendo se počutimo precej počitniško. Klub temu pa smo spet pripravili novo številko revije, v kateri, upamo, je za vsakega nekaj, kar ga bo razveselilo. Posebej veseli bodo nagrajenci pomladanskega natečaja za najboljšo zgodbico, pesmico in risbico, ki so objavljeni skupaj z nagarajenimi prispevki na 5. strani.



Med novimi igrami za SNES naj omenim JUNGLE BOOK - po istoimenski risanki Knjiga o džungli, ter METROID iz sveta znanstvene fantastike. Nikar ne prezrite strani 20 in 21, na katerih predstavljamo revolucionarno novost - SUPER GAME BOYA! Igre za Game Boya boste odslej s posebnim adapterjem lahko igrali na Super Nintendu.

Ljubiteljem Game Boya med drugim predstavljamo zanimivi novi igri DONKEY KONG in ZOOL. Lastniki NESa pa bodo gotovo veseli SMRKCEV in MEGA MANA.

Spolj je pred vami še ena super številka revije.

Uživajte v brezkrbnih sončnih dneh in nasvidenje do prihodnjic!

NINTENDO je zaščitenega 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 pisrnim dovojenjem NINTENDO Co.Ltd.
© 1994 Nintendo Co.Ltd. Vse pravice pridržane.

Predsednik: Super Mario, Tisk: Catalyst Publishing, UK. Klub: Club Nintendo, p.p. 120, SLO-6110 Ljubljana, Vroča linija, Slovenija: 061/322-655
Vsi naslovni iger in figur v tej reviji so zaščitene znamke Nintendo Co.Ltd. Ravnato tako so blagovne znamke TM in C za igre in figure v lasti firm, ki so njihovi avtorji.

VSEBINA

SUPER NINTENDO PREGLED

Jungle Book	8
Stunt Race FX	12
Super Metroid	14
The Smurfs	16

NAMIGI ZA SNES

World Cup Striker	6
World Cup USA	7
Rabbit Rampage	10

GAME BOY PREGLED

Jungle Book	18
Super Game Boy	20
Donkey Kong	22

NAMIGI ZA GAME BOY

Zool	24
------	----

NES PREGLED

The Smurfs	26
------------	----

NAMIGI ZA NES

Mega Man 1,2 & 3	28
------------------	----

&

Predstavitve	2
Club Info	5
Graffiti	30

HIT LISTA

SNES



1 Super Mario All Stars

- 2 Super League Hockey
- 3 Star Wing
- 4 Super Mario World
- 5 Star Wars
- 6 Mario Paint
- 7 Top Gear 2
- 8 Zelda
- 9 Super Mario Kart
- 10 Zool

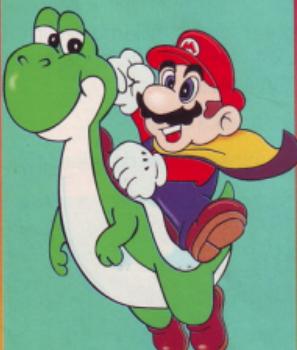


NES



1 The Jetson's

- 2 Super Mario Bros. 3
- 3 The Flintstones
- 4 Snow Brothers
- 5 Megaman 4
- 6 Yoshi's Cookie
- 7 Zelda II
- 8 F-15 Strike Eagle
- 9 Top Gun 2
- 10 Super Mario Bros. 2



GAME BOY



1 Super Mario Land 3 - Wario Land

- 2 Donkey Kong
- 3 Kirby's Pinball Land
- 4 Mortal Kombat
- 5 Bart & the Beanstalk
- 6 Zelda IV
- 7 Super Mario Land 2
- 8 Super Mario Land
- 9 Mystic Quest
- 10 Zool



NAGRAJENCI POMLADANSKEGA NATEČAJA



Negotovosti je konec. Napisali je prišel težko pričakovan trenutek, ko boste izvedeli, kdo si lahko izbral novo igrico, kdo bo v prihodnjem šolskem letu računal z Nintendo kalkulatorjem in kdo bo meril čas z Nintendo ročno uro.

Super, kajne?

Vsi, ki ste sodelovali, želim pohvaliti. Dobili smo res veliko prispevkov iz vse Slovenije in, verjetno, da smo se prav pošteno namudili ob odločitvi, kdo bo dobil nagrade. V žiriji smo se potili in pozno v noč razmisljali vsi sodelovalci kluba Nintendo. Seveda smo se trudili biti pri izbrici nagrajenec čim bolj objektivni.

Po dolgem razmišljaju smo se vendarle odločili in, 1. nagrada za vse tri discipline - NINTENDO IGRICA PO ZBIRI, naredili takole:

1. nagrada za najlepšo RISBOCO:

IGOR GORJUP iz Slovenskih Konjic, ki je tudi sicer naš najboljši risar.

1. nagrada za najboljšo ZGODBOCO:
ROBERT ZRINSKI iz Petrovcev.
Mimogrede, prispeval je tudi zelo simpatični pesmečko.

1. nagrada za najboljšo PESMICO:
LEA JENSTERLE iz Ljubljane. Morda ste opazili eno njenih pesme že v prejšnji številki revije.

Pri podelitev drugih in treh nagrad pa se kar nismo in nismo mogli odločiti. Veliko je lepih risb, zanimivih zgodbic in še ved pescic, ob katerih smo se od srca nasmejali. Vedno znova smo prebirali pescice in zgodbice, pa občudovali risbice in prelagali kupe papirja.

Napisali smo do dogovoril, da 2. nagrade prejmejo vsi, ki so se tako potrudili, da so nam poslali celo dva ali kar tri različne prispevke iz različnih disciplin.

2. nagrada - NINTENDO KALKULATOR

so si zasluzili:

LOUJI OSVALD iz Maribora (za risbico)
GREGOR VNLJK iz Maribora (za risbico in pescmico)

LUKA KOVACIĆ iz Cerknega (za risbico in zgodbico)

ALIJAZ GAŠPERIN iz Maribora (za risbico in zgodbico)

SIMON COLJA iz Brankija (za risbico in zgodbico)

GREGA TOPOLOVEC iz Ljubljane (za risbico in zgodbico)

TIBOR KRAŠOVEC iz Vrhnik (za risbico in zgodbico)

GORAŽD GRADISAR iz Dobrun (za risbico, zgodbico in pescmico)

PETER ŠALAMON iz Kranja (za risbico in pescmico)

ZORAN ARCEC iz Velenja (za pescmico in risbico)

3. nagrade - NINTENDO ROČNO URO

pa prejemo:

MARKO FARIČ iz Maribora (za pescmico)

TOŠAČ CASERMAN iz Kamnika (za risbico)

IZTOK POLANIČ iz Mursko Sobote (za risbico)

BORUT ŽAREN iz Ivanične Gorice (za risbico)

LUKA MAVEC iz Cerknega (za zgodbico)

ALEŠ KOKOT iz Nove Gorice (za risbico)

MATJAŽ TRUNKELJ iz Ljubljane (za risbico)

Za objavo vseh nagrajenih prispevkov v tej številki žal ni dovolj prostora. Zato tokrat objavljamo le vse na novopragnjave. Obljubljamo pa vam, da bomo v prihodnjih številkah na 6. strani ali v rubriki Graffiti objavili tudi ostale nagrajenje prispevke.

Najboljša pesmica:
LEA JENSTRELE: MARIO LAND 2

Naj vam predstavim tale svet,
kajti če prideš vanj, ostanete ujet!
Prvo vam v "gobici" narediš zlačka, en, dva, tri.
To je pač šele uvod
in za druge sobe je povod.
Ko je soba narejena, nč ne čakaj,
da posveti ti zelenja,
le briz, hitro se odloči,
kam Mario sedaj naj skoči.
No, pa za rimo se odločimo
in hitro v drevje pojdimo.
V prvi sobi žabe skočijo velike
in lepilive in stegujejo jezike.
Notri so tudi živiljenja tri,
ki ti kažejo navzgor poti.
V naslednji sobi sluzi se pretakaš in nič kaj na podvinode "krave" ne cakaj.
Tam je tudi presenečenje,
saj skrivena soba je ti odpre!

Potem pa pred teboj je odločitev,
ali greš k mrviljam ali k čebelam na pogostitev.
Rezultata sta obnaška,
na koncu te glavina soba čaka
in v nej BOSS - sraka!
Ko z dresovom si končkal,
bo bolje, če boš pot nadaljeval.
Med poljo pa tudi ustvari se lahko!
Tam je soba, v kateri je taka slika,
ki se kar naprej premika.

Po prestani sobici
te vodijo NAVZGOR poti.

Ko pri povodnem konju se ustavš,
bo bolje, da kar hitro opravis.

Soba res je ta drugačna,

vsa prečudna, a privlačna.

Vodi plavasč pod gladino,

v zraku čutiš njegovo belino.

A ko prideš do konca,

le dotakni se zvonca.

Kajti, če boš storil to,

se ti vesole odprlo bo!

Luna tam te bo pogostila

in ti skriveno sobo odkrila.

Tudi na zvezdi ti bo lepo,

čeprav boš srcečal tatjančico.

Še zadnji skok ranjo - HOP

in že se zunaj znajdeš - PLOP.

Serdaj pa v hiško se podaj

in še njene zanke tam spoznaj!

V prvi sobi mrvilje te strašijo,

in ti skrivena soba ne pušča.

Če pa prideš preko vseh zaplot,

in najdeš skriveno pot,

lahko ti rečemo gospod!

To je res krajsa pot.

V eni sobi dve narediš

in hitro, brez težav do BOSSA - miši pridrviš.

Trije skoki HOP po nej,

in lahko greš spet naprej!

Naslednja je postaja,

tam kjer se čarovnica sprehaba.

In tudi sedaj kot mnogokrat.

Za tekmovanja, ki jih bomo pripravili v prihodnosti, pa svetujem predvsem nekaterim, ki ste nam poslali risbice, da niste na lepši papir. Risbe, ki so na zadnji strani že popisane, namreč niso primerno za objavo.

Tisti, ki ste dobili 1. nagrado, nas lahko sporočite po telefonu 061/322-655 in nam sporočite, katero igrico ste si izbrali. Druge in tretje nagrade vam bomo poslali po pošti.

Vse, ki ste sodelovali pri natečaju, pa vabim, da nam napišete svoje predlogne in pripombe za naslednja tekmovanja.

NAGRAJENI PRISPEVKI:

Najboljša zgodbica:

ROBERT ZRINSKI: MARIO IN GAME BOY

Nekoč je živel kralj z imenom Arthur. Bil je pravičev vladar, toda zelo nesrečen, namreč nikoli v življenju ni spoznal, kaj je to zabava. Vse je poskušil, vendar nič ga ni zabavalo. Tako nesrečen je postal, da je po vsej deželi dal obesiti plakate: "Kdorkoli uspe kralju Arthuriju pokazali, kaj je zabava, bo nagrajen. Njegovo veličanstvo daje roko svoje hčere, prelepe princeze!"

Mlađenci so prihajali, vendar nobenemu ni uspel uspeti kralja. Vsaj so obupali, le en fant ne. Ime mu je bilo MARIO. Šel je po nasvet v kelvemu čarovniku Merlinu. Ta mu je rekel: "Rešitev je majhna igralna naprava, imenovana GAME BOY. Skozi magično ogledalo moraš potovati daleč v prihodnost in jo najti!" Marie se ni obavljala, skočil je v prihodnost, natancrjev v leto 1994. Dolgo je iskal in se nazadnje napolil še v Club Nintendo. Vstopil je in prijazno razložil, kaj isče. Uslužbeno klubu so mu verjel in mu v zvezdelini podarili Game Boya.

Mario se je lepo zahvalil in se vrnil v svoj čas. Stopil je pred kralja Arthurja ter mu izročil Game Boya.

Ta ga je začel igrati in ni prenehal. Zakrohotala se je in rekel: "Zdaj končno vem, kaj je to zabava. Ha, ha, ha!"

Tako se je kralj z Game Boyem naučil, kaj je zabava. Mario pa se je poročil s princeso in živel srečno do konca življenja.

se ti odpre dvoje skrivenih vrat!

Tu so oben vse drugačne,

grozne, strašne, temne, lačne.

In tu zopet v zadnji sobici,

se z BOSSOM srečaš iz oči v oči.

Čarovnico, ki se nčesar ne boji.

Tu spet trikrat skočiš na njie glavo

in vse v najlepšem redu bo!

Ko spet se ustavš,

velikega Maria pozdraviš.

Tu so oben vse različne,

vse drugačne, a klub temu mične!

Te prva vodi le navzgor,

ko v drugi se prasiše melje. (HA, HA)

in v tretji po tekocom traku pelje.

Tu BOSSOV je kar troje

in vsi željo si smrti svoje.

Ko končno jih premagaš,

bo bolje, da ne omagaš.

Še zadnja stage te čaka,

a to ni milka.

V želvi res se boš zmocil,

a ne milko, v more boš skočil.

Ko tu vse sobe (tudi skriveno) končas

in hobotnicu premagaš,

se po bonus napotis v živiljenja dobis.

No, ko si vse cekine pridobiš,

bo bolje, da se ne bi več mudil,

ampak se v grad napotil.

In če sreča ti bo dana,

bo ta igra KONČANA!!!

SPOŠOŠNI NAMIGI

Predno se udeležimo največjega nogometnega prvenstva na svetu, moramo najprej razmisliš o taktiki. Lahko imate najboljše moštvo na svetu, vendar, če vaša takтика ni prava, vam to ne pomaga. Vprašljivo je, kaj je najboljša strategija, predvsem je odvisna od vašega individualnega stila igre. Vsekakor pa se je potrebno nekaterih stvari bolj izogibati kot drugih. Napad lahko pomeni vznemirljivo igro in visoke rezultate, toda v napetem in izenačenem mednarodnem nogometu to lahko vodi v taktični samomor. V kasnejših kolih prvenstva boste kljub popolnoma napadnili igri težko zlomili obrambo nasprotnikov, nezaščiten hrbet pa bo nudil možnost napadalcem svetovnega slovesa, da si še povpišo svojo ceno. Previdno ("careful"), obramba ("defence") in protinapad ("counter") so dolgoročne taktike z malo zadetki. Najboljša takтика naj bi bila normalna ("normal") ali pa odprta igra ("open play"), vendar pri odprtih igri nudimo nasprotnemu moštvu več možnosti za protinapad. Verjmite mi, da je najbolje ubrati "normalno" takтиko. Na drugem mestu, a hkrati prav tako pomemben, je izbor formacije. Samo dve lahko res dobro opravita delo. Formacija 4-4-2 ali pa 4-3-3 naj bi obvladala večino moštva na skraj vseh področijh. Nora formacija je 4-2-4. Je kot listje, ki ga žalostno raztrzsite po sredini igrišča, in ugotovili boste, da je zelo težko organizirati učinkovit napad.

Na igrišču torej! Najboljši nasvet je, da preprosto tečete z žogo. Vztrajno tecite, kadar se vam le ponudi priložnost, še posebno, če ima nasprotnik igralce rumeni karton. Zamikalo ga bo, da bi se vas lotil. Morda boste dosegli prosti strel in predčasen odhod nasprotnika v slăžilnico.

Če ste se odločili pravilno in izbrali formacijo 4-3-3, boste najučinkoviteje prodri skozi nasprotnikovo obrambo z napadom preko obeh kril. Ko presodite, da je ravno pravi trenutek, s podajo enemu svojih napadalcev omogočite spektakularen volet.

WORLD CUP STRIKER



Ko imate na voljo prosti strel v takem položaju, je najboljša takтика enostavno udariti. Naravnajte kontrolo smeri na točko til ob oddaljenejši vratnici in malo nad temi.



Potem ko ste pritisnili 'B', na tukaj označenem mestu dodajte kanček finese ...



za resnično nepozaben gol, ki bi bil v ponos vsakemu svetovno znanemu nogometalu.



Prodrite v obrambo, tako da si ustvarite dober kot za strel na gol. Ne skrbite, če se pri tem zapodijo v vas - bolj pogosto kot ne, boste nagrajeni z enajstmetrovko.



Močno streljajte proti golu z roba petmetrskega prostora. Vratar bo nemoten, vi pa lahko stečete nazaj do centra igrišča. Točke 1, 2 in 3 lahko ponavljate še in še in rezultat bo smešno visok.

NAPADANJE PO EKRANU NAVZDOL



Neprestano napadajte po desnem krilu. Obrambi igralci običajno pazijo, da nad vami ne storijo prekrška, kajti prosti strel s te pozicije je lahko izjemno nevaren.

NAPADANJE PO EKRANU NAVZGOR



Zamotite nasprotnne igralce na robu njihovega prostora, medtem ko vaši soigralci povzročajo obrambi druge skrb. Privabite nase obrambe igralce, kajti, če vas zrušijo, boste nagrajeni vsaj s prostim strelom ali celo z enajstmetrovko.



Tecite na levo, da si ustvarite dober kot za strel. V zadnjih sekundi...



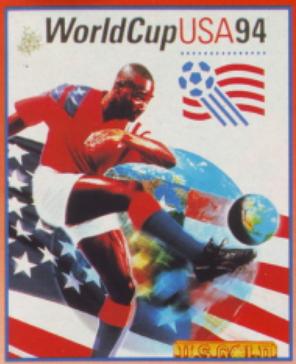
močno streljajte, tako da vratarju zastane din!

SNES TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE: WORLD CUP STRIKER
ZALOŽNIK: ELITE
VRSTA IGRE: ŠPORT
IGRALCI: 2

INFO



Glede na to, da je 180 držav prenašalo finale Svetovnega nogometnega prvenstva 1994 in, da je 31,2 milijona ljudi gledalo prenos 52 tekem, ni niti čudnega, da to prvenstvo velja kot najbolj popularno med vsemi športnimi dogodki. Da vam pomagamo uresničiti vaše ambicije - udeležiti se finala Svetovnega prvenstva, smo pripravili kratko navodilo za sestavo uspešne formacije, ki jo boste potem uporabili.

Ta nadvse pomembni meni vas opremi s skoraj neskončnim številom formacij, strategij, taktik in konfiguracij, ki so vam vedno na voljo. Čeprav ni ravno nogometna biblija, ki bi vam razložila, kako pripraviti svoje moštvo, je spodaj nekaj kratkih nasvetov, kako lahko dosežete največ z eno od običajnih formacij - 4-2-4. Prepričani smo, da si lahko vsi vi, mnogo obetajoči Beckenbauerji, zamislite veliko več izvirnih in mnogo bolj zabavnih teorij, ampak nekomu, ki se trudi, da bi prebrodil prvo kolo, so naši nasveti lahko v resnično pomoč.

SNES TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE: WORLD CUP USA

ZALOŽNIK: US GOLD

VRSTA IGRE: ŠPORT

IGRALCI: 2

INFO!

FORMACIJSKI EDITOR - ODPRTA IGRA (NAPAD)



Na tem področju je najpametnejše, da vsak igralec pokriva določen del površine igrišča in s tem pritiska na nasprotnika. Zaradi predvinočnosti zadržujte svoje obrambne igralce globoko na njihovem teritoriju. Lahko se tudi obrestuje, če eden od vaših igralcev pokriva nasprotnikov kazenski prostor - v primeru podaje nazaj. Imaite najmanj tri igralce v osrednjem delu igrišča, kajti, če se bo potreben preusmeriti v obrambo, bo to območje tisto, kjer se bo največ dogajalo.



To je področje, kjer lahko naredite največ! Naj dva vaša osrednjih igralca sredine igrišča pomagata pri napadu, ampak naj bosta še vedno sposobna prestreči nasprotnikov napad. Lahko sta tudi v veliko pomoč vašima dvema napadalcem.



Kot formacija 1. Če taktika deluje na eni strani igrišča, potem ni razloga, da ne bi delovala tudi na drugi.



Vaši štirje obrambni igralci naj bodo nepopustljivi - hiter napad preko krila je lahko uničljiv! Vaša dva napadalca naj na nasprotnikovi polovicah prežita za uporabnimi žogami, medtem ko naj igralca sredine igrišča, ki sta najbolj levo, pobrata največ žog na tem območju. Vaša druga igralca sredine igrišča naj bosta tudi pozorna za primer, če gre žoga slučajno predaleč na nasprotno stran.



To je osnova vaše formacije. Naša taktika temelji na osnovi formacije 4-2-4. Je zelo prilagođiva, ker lahko vaša igralca sredine igrišča pomagata v napadu ali pa ostaneta zadaj in pomagata obrambi, če je to seveda potrebno. Ta formacija predstavlja tudi zanesljivo, čvrsto obrambo.



Kot formacija 4.



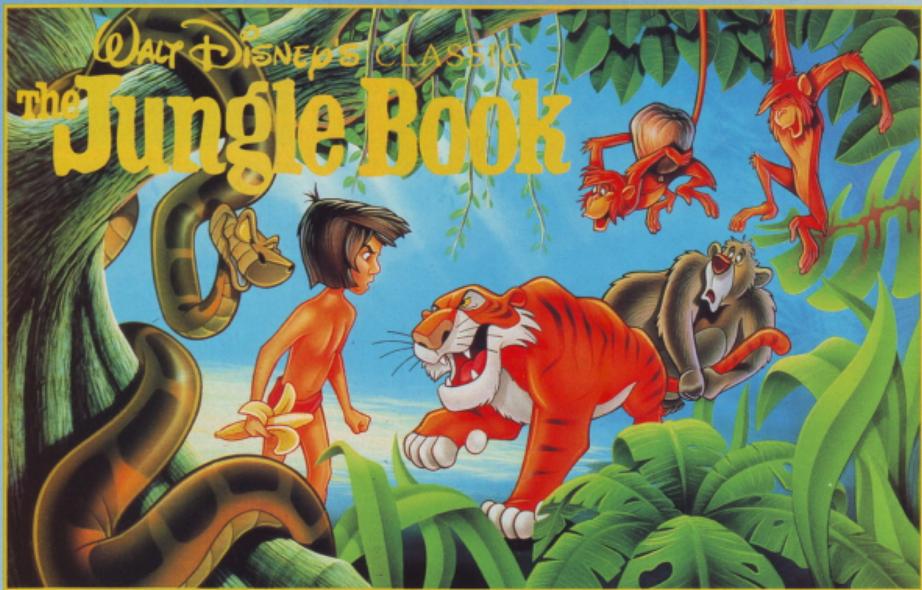
Z žoge v tej poziciji lahko usmerite napad po sredini ali pa preko kril. Zelo fleksibilna formacija z enim centralnim igralcem v obrambi - za vsak slučaj!



Prehod žoge iz obrambe vam nudi veliko možnosti. S to vrsto razvrstite se lahko odločite, da se boste premikali po sredini ali pa po krilih, kjer vam bodo podaja soigralcem gotovo uspele. Svet mora vsak igralec pokrivali določen del igrišča.



Kot formacija 7.



Klasična zgodba iz Disneyeve risanke "Knjiga o džungli" je bila zvesto prenesena v SNES za vsakogar, ki bi želel biti Kralj Swingerjev ali celo V.I.P (very important person - zelo pomembna oseba) džungle. Tako lahko sedaj sodeluje v Kiplingovi klasični zgodbi o Mowgliju, Balooju, Kralju Louiu in smrtonosnem Shere Khanu!



Mowgli tvega trditev, da je cloveški mladič potomec opic.



Ne gre za zadnjo Euro-Disney vožnjo, toda prijateljska papiga je uporabno vozilo.

DŽUNGELSKA VROČICA

Ubogi Mowgli! Pred njim je pogubna pot do Človeškega naselja, na kateri nanj preži Shere Khan, strah in trepet džungle. Tiger si neizmerno želi dobiti Mowglja, toda ne za prijatelja, temveč za glavno jed svojega naslednjega džungelskega obeda!

DIAMANTI, MOWGLIEVI NAJBOLJŠI PRIJATELJI

Da bi dosegel varno zavetje Človeškega naselja, mora Mowgli premagati deset stopenj, ki temelijo na ključnih scenah iz filma. Izogibati se mora pastem in zlobnim nasprotnikom in zbrati čim več biserov. Edino s plezanjem po lianah in previših si lahko nabere te nadvse pomembne diamante, s pomočjo katerih mu uspe doseči Človeško naselje. Da bi dosegel višjo stopnjo, se mora Mowgli ob koncu stopnje boriti z enim od glavnih junakov. Med igro si lahko pridobi dodatno energijo, ob spopadu z nasprotniki pa jo izgublja. Da bi bila zadeva še slabša, je igra časovno omejena; če merilec doseže ničlo, Mowgli izgubi življenje.

Džunga je lahko zelo nevarno okolje, toda Mowgli se mu je že privadil in uspešno uporablja liane in previse, ko se prebija do izmikajočega se naselja. Poleg tega je tudi pravi mojster v streljanju z bananami. Uporablja jih kot usmerjene projektile, da opravi z nezaželenimi nasprotniki. Med potjo, polno tveganj, so mu na voljo dodatne banane.

10 STOPENJ

Pred vami je kratek pregled Mowglijevih ključnih nasprotnikov in tveganj:

Džungla podnevi

Izogibati se je treba bljuvajočim modrasom, širokim breznom, predrnim šimpanzom in majavim mostovom. Poiščite dobrega prijatelja Balooja, ki vas lahko nagradi s priložnostnimi bonusi.



Kralj Swingerjev?

Kralj Louie

Pomarančni gospodar ima dovolj opičega življenja in človeški mladič (Mowgli) je zadnje, kar še potrebuje, da obvlada džunglo.

Razpadajoče razvaline

Loujevi opičji služabniki "razmečejo" vso stopnjo, medtem ko se Mowgli spremeno izogiba številnim podirajočim se ploščadim, pošastim, ki bruhači ogenj in pikajočim škorpijonom.



Ali kdo potrebuje luč?

Slap

Splezati je treba po slapu in se izogibati netopirjem, kačam in drugim srljivim bitjem (dovolj, da dobiš kurjo polt).

Vas na drevesu

Na tej pretkani stopnji je nekaj varljivih pasti in agresivnih nasprotnikov. Mowgli mora uporabiti koče in mostove kot odskočne deske, vendar mora biti pozoren na podirajoče se ploščadi bodičaste ježevce in celo na bljuvajoče modraste.

Veliko drevo v mraku

Že drugič mora Mowgli splezati na veliko drevo, vendar bo tokrat srečal še več nevarnosti in sovražnikov, ki samo čakajo, da bi našemu heroju zagrenili življenje.



Džungla ponoči

Če se vam je zdelo džungla nevarna podnevi, potem se pripravite na tvegano nočno potovanje! Iz podzemlja se priplazijo na plan raznovrstna bitja, ki prežijo na slosten zalogaj, kot je Mowgli.

Vožnja s papigo

Pelji se na hrbtnu nestanovitne papige, da premagaš zadnje težave v tem strašnem kraju.

Opustošena pokrajina

Nevihta sredi džungle, pazite se ognjenih ovijalk!



Če ste mislili, da je Aladdin edini Disneyev junak ploščadnih iger, potem še enkrat premislite! Z nadvse gladko animacijo, izdelanim ozadjem in razpoloženjsko glasbo predstavlja Knjiga o džungli še en Disneyev uspeh. Ne zamudite priložnosti!

SNEREVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE THE JUNGLE BOOK

ZALOŽNIK VIRGIN

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO

Pomarančni gospodar pripravlja oborožen napad.

STOPNJA 40

Bugs Bunny RABBIT RAMPAGE

● Nakovalo

● Korenje



STOPNJA 1.3

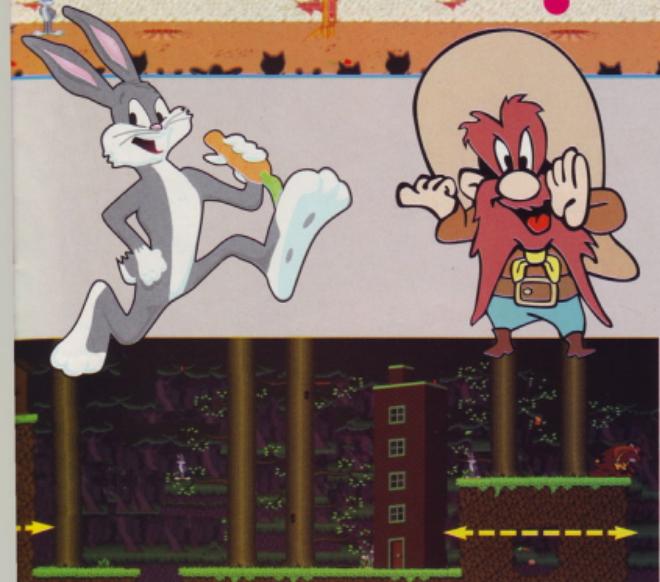
Najboljši nasvet, ki vam ga lahko ponudimo, je načrt prve polovice. Resnično ne moremo posredovati kaj več informacij, kot da je ta stopnja resnično trd oreh in prav verjetno vam bo načrt prišel zelo prav! Morali boste priti mimo vseh treh velikih zlobnih volkov, predno boste srečali neukrotljivega Yosemita Sama. Ko se znajdete pred njim, ga brcajte v nos in se izogibajte njegovemu kopju. Pazite se tudi ognjenih krogel, ki jih bruha njegov zmaj. Pozorni boste na kratki smrkajoč zvok, predno odskočite.



O Nadvse enostavno. Najbolje je, da se držimo desno in stopnjo bomo zaključili brez večjih težav. Železna stena bo spuščena in tako lahko zberemo 1-up in nakovalo (nemogoče dejanje, če je najprej spuščena kretnica). Ko vse to pograbitimo, se moramo držati strogo levo in pustiti bika, da se vali čez lesene pregrade. Ko dosežemo kamnito steno, počakamo, da bik napade in ga preskočimo. Stena bo uničena in lahko bomo segli po nakovalu in korenju. Potegnimo stikalo. Če si zagotovimo nakovalo, je naš povratak mnogo bolj varen. Hodimo desno in z nakovali krotimo bika. Ko dosežemo skrajno desni položaj, bo železna stena spuščena.

Postavimo se čisto zraven in uporabimo že znano metodo s kamnitim zidom. Bik bo neizmerno presenečen in zaključili bomo stopnjo. Enostavno, kaj?

Na koncu se pazimo nakoval, ki so nad osnovno stopnjo; navadno so dosegljiva, če skočimo na vrh lesenih pregrad. Tukaj bomo varni pred bikom.



SNES TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

ZALOŽNIK SUNSOFT

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO

SUPER
FX

Stunt Race FX™



© 1994 Nintendo

Zelena luč pomeni - pojdi! Pohodi plin, stisni pesti in pripravi se na vročo dirko, ki bo čisto nekaj novega!

Stunt Racer (Akrobatski dirkač) FX predstavlja zadnjo verzijo Super FX čipa, ki so ga tako uspešno prilagodili svetovni uspešnici - Starwingu. Ustvaril ga je Shigeru Miyamoto, človek, ki je ustvaril Maria. Stunt Racer FX je izredno prijetna igra. Avtomobili imajo obraze iz risank in vrtljive oči, vendar se pod vsem tem skriva resna dirka. Ima izvrstno grafiko, ki teče bolj gladko kot James Bondu jezik, da ne omenjamamo odličnih zvočnih učinkov in glasbe.



O Bog! Izgleda, da se Coupé potaplja pri Blue Lakeu.



Kolesa ne ubogajo našega voznika, a on ne izgublja živcev.



Prepoteni obrazi in rohnenje motorjev, ko se vozniki razvrščajo pred začetkom velike dirke.

IZBIRA VOZILA

Pred dirko imamo zavidljivo možnost izbirati med tremi norimi vozili, od katerih vsako zahteva svojo tehniko. Sijoči Tip-F je pravi dirkalni stroj, ki doseže najvišjo hitrost 140 milij na uro (230 km/h). Zaradi pomanjkljive karoserije je pogosto tarča zlobnih sotekmovalcev. Coupé je dober terenski avto s skromnimi pospeški in karoserijo ter z najvišjo hitrostjo 120 milij na uro (182 km/h). Za tiste, ki bi se počutili med dirko ogrožene, je na voljo masiven 4 WD (opomba: pogon na štiri kolesa). Ne dosega visokih hitrosti, vendar to izdatno nadomestijo ostale prednosti: masivna karoserija in dobri pospeški, poleg tega se izvrstno drži ceste.

Torej, če bi radi igrali vlogo psihotičnega hitrostnega demona ali celo orjaka-avtožerca, potem vas bo sigurno navdušil vsaj eden od treh avtomobilov.



NORA DIRKA

Štirje različni načini dirkanja čakajo neustrašne voznike, da preizkusijo svoje sposobnosti in takte. Speed Trax ponuja udeležbo v polnokrvnem dirkaškem dvoboju. Ujeti med ostale voznike morate uspešno končati dirko, nato se lahko udeležite naslednje. Izbirate lahko celo med načinoma Novice in Expert. Vsak obsega štiri dirke, katerih težavnost se stopnjuje. Seveda je čas dirke omejen. Ob prihodu na določene točke pa si lahko pridobite časovne bonusne. Pridobite si lahko dve vrsti bonusov. Rdeči bonusi zmanjšajo škodo, ki jo utrpite med dirko, modri bonusi pa povečajo vaš "boost" faktor. S pomočjo teh bonusov lahko za omejeno obdobje razvijete zelo visoke hitrosti, seveda to ni pametno, kadar se približujete ovinku! Ob takih pospeških se prazni vaša energija, zato mora biti vsaka ekstravaganca dobro premišljena. Če zgrešite modri bonus ali nepremišljeno porabite vso energijo za pospeške, se vam lahko primeri, da ne boste imeli dovolj energije za nadvse pomemben zadnji pospešek.

Stunt Trax omogoča vozniku z jeklenimi živci, da usmerja svoje vozilo po krutem dirkališču v lov na bonuse-



NAGRADE ZA POGUMNE

Če končate dva kroga na posebno osupljiv način, ste nagrajeni z možnostjo sodelovanja v bonus vožnji. Tu se pojavi še četrto vozilo - ogromna dvajsettonska pošast! To mehanično zver morate voditi po progri, označeni z zastavicami. Kolikor palic poteptate z ogromnimi kolesi, toliko točk izgubite. Verjemite, mnogo teže je, kot bi si mislili!

TEHNIČNA REKLAMA

Stunt Racer FX je v celoti narejen iz poligonalne grafične podobnosti pri Starwingu. To omogoča celotnemu 3-D okolju, da se premika mnogo hitreje in bolj gladko kot kdajkoli prej. Neverjetni FX mikročip dovoljuje hitrejšo uporabo 3-D grafičnih elementov (sprites) ter njihovega hitrejšega upravljanja, kar



Bonus točke čakajo pikolovskega voznika te pošasti.



Rdeči bonusi nadomestijo nekaj škode, nastale med dirko. Pridobite si jih, kadar le morete!

zvezde. Ponovno je potrebno prevoziti štiri proge po štirih različnih površinah. Na primer Ice Dance je ogromna in težavna trasa, bonusi so razporejeni po ledeni gomilah, napornih previših ali celo ob vznožju vratolomnih spustov. Naslednja proga je Blue Lake, kjer so izmikajoči se bonusi raztreseni po poplavljениh odsekih. Sama proga ni tako



Coupé se izkaže, ko doseže 210 km/h.

težavna, vendar lahko skrenete s poti, ali pa se zaradi vode bistveno zmanjša vaša hitrost. Najti morate štirideset bonusov in to v omejenem času s posebnimi časovnimi vrti, ki vas nagradijo z dodatnim časom, seveda, če si to zaslужite.

Battle Trax je tretja možnost, kjer lahko izzivate drugega igralca v podobnem okolju kot pri Mario Kartu (razdeljen ekran). Tudi tu so štiri steze, katerih težavnost se stopnjuje. Srečni voznik ima na razpolago bonusne za popravila ali dodatno energijo.



Na koncu, šepajoči domov, pošastni tovornjak pokvari sicer idilično pokrajino.

bistveno vpliva na hitrost in gladek potek igre. Poleg tega je dana možnost treh zornih kotov - znotraj avtomobila, tik ob avtomobilu in iz manjše oddaljenosti od avtomobila. Izberete lahko najustreznejšo pozicijo. Stunt Racer FX je izredno hitra igra, novi čip svojo nalogo čudovito opravlja. To ni le igra za ljubitelje dirk, temveč tudi igra za ljubitelje grafike!



Če mislite, da je bil Herbie srčkan, potem si oglejte tale primerek!

SNES REVIEW

NASLOV IGRE	STUNT RACER FX
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	ŠPORT
IGRALCI	2

INFO

SUPER METROID

Raziskujete sovražno tuje okolje, ko si prizadevate oživiti malega Metroida, čigar izredna moč bi lahko koristila vsemu človeštvu. Super Metroid je mega (24 Mbitna) igra, z nero uničujočo akcijo, izvrnimi zagonetkami, izjemno izvenzemeljsko pokrajino in neverjetnimi zvočnimi efekti, s čimer se približa višku Super Nintendovih zmožnosti. To je igra, ki vas resnično prevzame.



KAJ TAKO NOREGA!

Metroidi so ogromne meduze, ki se najraje hranijo z vsebino lobanj. Prevzemite vlogo ženskega lovca na nagrade, Samus Aran, in uničite čim več te golazni. V finalu druge Metroid igre so podjavljene vse meduze, razen mladiča, ki misli, da je Samus njegova mati. Z vso materinsko predanostjo Samus prepusti otroka bližnjemu raziskovalnemu centru in veselo nadaljuje svojo pot. Kmalu po tem je center napaden in nekdo ukrade otroka. A ne samo to, nadvse pametni znanstveniki, ki so odobravali iztrebljanje meduz, zdaj nenadoma ugotovijo, da ti nezaželeni tuji verjetno niso tako slabí, ter da bi mogoče lahko celo koristili človeštvu. Tipično! Uganite, kdo mora rešiti malega Metroida!

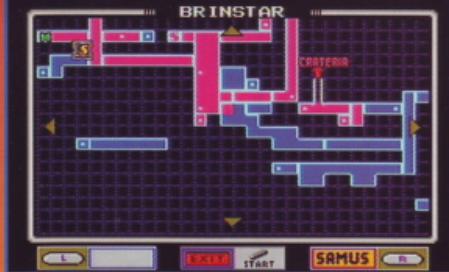
PLANET ZEBES

Po pristanku na mračnem planetu, si Samus ogleda računalniški prikaz predelov pod njegovo površino. Vsako področje ima svoje posebnosti in računalnik ji predlaga, naj jih skrbno preiše. Le tako bo imela nekaj upanja, da uspe opraviti zadano nalogu.

DA BI TE STRELA!

V jamah, navpičnih jaških, ponesrečenih vesoljskih ladjah in grozljivih hodnikih je treba najti različno orožje, obleko in druge dodatke. Čeprav je igra po velikosti poskočna 24 Mbitna zadeva, ima priročen zemljevid, ki ga lahko prikličemo s pritiskom na gumb, prav tako ima tudi možnost spravljanja (back-upa). Roza področja označujejo poti, po katerih hodi Samus, modra pa še neraziskane površine. Računalniški terminali pa lahko razkrijejo še večji del načrta, na primer - skrivna področja! Vaš rezultat je odvisen od zbranih predmetov. Torej, če želite zares dober rezultat, morate odkriti vsa možna področja.





MORPHING KROGLE IN DRUGO

Prvo, kar Samus dobi, so Morphing krogle. Ta čudoviti in uporabni predmet ji odpira ozke skrite prehode k raketam, ki odpihnejo sovražnika z enim samim strehom ter pot do tankov, ki povečajo Samusino energijo - tu je možno najti vsega skupaj 14 takšnih predmetov.

Zelo koristna so tudi rentgenska očala. Z njimi res ni mogoče nikogar odpilniti v večna lovišča, vendar z njihovo pomočjo Samus lahko preišče zidove in odkrije skrivene prostore - grafični efekti jemljejo dih! Naslednji predmeti so: "valovni žarek", ki omogoča strehom, da se vrtilčijo po zraku in tako obvladujejo širše področje: "ledeni žarek".

ki zamrzne vse, kar se približa in tako ustvarja ploske, po katereh se da povzpeti na višje stopnje in končno "večnamensko



Super Metroid vam nudi prav vse, kar bi si še tako zahteven igralec lahko le želel. Prijetna igra, ki vas zagrabi, presenetljiva grafika in trajna privlačnost. Marsikateri igralec bo prebil dneve, ne da bi igro prenehal igrati! Poleg vsega tega še zvočni posnetek, da ne omenjamo inovativne programske opreme! Vredno te cene! Kupite jo!



oblačilo", ki omogoči Samus preživeti različne sovražne pogoje. Še mnogo drugih predmetov čaka na pogumno Samus in skoraj vse bo moral uporabit, če bo hotela uspešno opraviti svoje poslanstvo.

BRINSTAR & MARIDIA

To ni zadnji del komedije v dveh dejanjih, temveč sta dve področji, ki čakata pogumno Samus. Pod prvim področjem Crateria leži Brinstar, čudno osvetljena mreža kristalnih jam. S sten rastejo nenavadne gobe in redke rastline, napolnjujejo zrak s sporami in zmanjšujejo vidljivost. Tu naletimo na prvega šefa, ta s svojo pojavo spravi ob sapo še tako vajenega igralca. Grafična mojstrovina!

Ko premagamo grotesknega plazilskega stražarja področja Brinstar in dobimo večnamensko obleko, se moramo podati proti zahrtnjem jezerom in hitrim peščinam Maridia. Že spet naletimo na raznovrstna bitja in stopenjskega stražarja, ki strašno kaznuje vsako napako. Grafika je ponovno čudovita in resnično vredna, da se z njo pobahamo pred prijatelji.

SN REVIEW

NASLOV IGRE SUPER METROID

ZALOŽNIK NINTENDO

VRSTA IGRE AKCIJA

IGRALCI 1

INFO

THE SMURFS

Bedni, zlobni in nadvse zoprni Gargamel je ugrabil štiri Smrkce! Brainy, Jokey, Greedy in celo ljubka Smrketa so popolnoma pod njegovim vplivom. Neustrašni Hefty jih mora rešiti. Veliki Smrk ga prepriča, da se odloči za akcijo. Odpravil bo krivico in premagal zlobnega zatiralca. Seveda tudi upa, da bo očaral lepo Smrketo. Kakšen Smrk! Kakšen junak! Kakšno šopirjenje!



POBEG IZ VASI

Pred Heftym je velika naloga – avanture se vrstijo skozi dvajset stopenj! Toda predno se poda v katerokoli izmed njih, mora najprej zapustiti vas. Sosedje, ki so splošna nadloga, poskrbijo, da ima čimveč težav. Prebivalci

Vendar ni vse le mračna, zla usoda. Po stopnjah so raztreseni uporabni predmeti; gobe, ki nudijo bonuse, maline – vir dodatne energije in zvezde, s katerimi dobiš zadnji bonus na stopnji. Hefty lahko nabira tudi liste. Za petindvajset zbranih listov dobi dragoceno dodatno življenje. Vsaka miniatura ikona Smrkcev prav tako ponuja dodatno življenje. Bodite torej pozorni nanje!



zlivajo vodo iz veder in ustvarjajo spolzke mlakuže, leteči Smrki pa izgledajo, kot bi ušli iz romana H.G. Wellsa. Zabave željni Smrki so prav nadležni, ko se nepazljivo poganjajo z mlinov za žito. Pa tudi tisti med njimi, ki so bolj delovni, so problematični, saj je njihovo obdelovalno orodje razmetano vse naokrog. Hefty mora biti spreten s sovražniki, kot tudi s tako imenovanimi prijatelji!



ogromne daljave in višine, o katerih lahko Carl Lewis le sanja. Vse to mu koristi pri premagovanju večine sovražnikov. En sam, dobro preračunan skok in konec

je z njimi. Hefty lahko svobodno nadaljuje svoj pohod (seveda, dokler se ne pojavi nov nasprotnik).

Navsezadnje lahko Hefty tudi pleza po lianah kot pravi Tarzan. Počasi nam postaja jasno, zakaj je bil prav Hefty izbran za to zahrbtno nalogu.



NEVREDNI NASPROTNIK

Gargamel ima pisano druščino, sestavljeno iz več kot 50 zagrivenih nasprotnikov Smrkcev. Te nepridržave srbojo šape in komaj čakajo, da bi v svoje kremlje dobili kakšnega ravno prav neumnega Smrkca, ki se zoperstavlja moči njihovega



podlega učitelja. Kacže velikanke, gosenice, netopirji, komarji, mesojede rastline in celo zlobni Smrkci prežijo na nemočnega Heftyja. Še strašnejši nasprotniki pa čakajo na koncu štirih stopenj. Hefty se mora boriti z zlobneži kot so: ogromen zmajev mladič, maček Azrael in končno tudi Gargamel. Gulp!

IZKORIŠČANJE PRIJATELJSTVA

Če Heftiju uspe doseči tisto, kar je na videz nemogoče: da reši enega izmed štirih priateljev, potem lahko uporabi njegove sposobnosti.



Seveda pa mora dobro premisliti, kdaj jih je najbolje uporabiti, da bi z njihovo pomočjo čim bolj uspešno premagal določen problem ali nevarnost. Smrk Jokey ima nekaj nenavadno eksplozivnih darov, ki se jih da premikati ali metati. Brainy lahko razsvetli nekatera sicer skrita področja in Greedy ima

nekaj čudovitih kolačev – projektov, ki jih lahko uporabi proti nasprotniku.

Ta naloga vsekakor ni lahka. Če se Hefty izkaže, bo ob povratku v vas, mnogim začudenim smrkcem pripovedoval o svojih dogodivščinah. Zahrbtna popotovanja vzdolž Reke



Smrkcev, vratolomna vožnja na roparskih štokljah, neverjetne vožnje z ropoljajočimi rudniškimi vagončki in grozljivi spusti na drvečih saneh, vse to loči pogumnega Heftija od odmikajočega se cilja. Vse pa spremlja izredna grafika in odlična glasba. Sankanje po strem hribu je še prav posebej osupljivo, k čemur pripomorejo prenenetljive 3-D projekcije in izometrična perspektiva.

Če se vam zdi reševanje Heftyjevih priateljev preveč zastrašujoče, si lahko izberete nižjo težavnostno stopnjo. Na izbiro imate tri stopnje in še možnost PASSWORD (geslo). Ta



pride prav, ko Heftiju ne uspe rešiti prijatelja in se mora vrniti na začetek iskanja. Kruto, kajne? Vendar, če bi bile avanture prelahke, bi bilo več herojev in še več prostovoljcev. Smrkci dobro popestijo že tako bogato knjižnico. Dvajset preizkusnih stopenj, čudovita grafika iz risank ter odlična glasba, vse to je pravi izizz za še tako zahtevnega igralca.

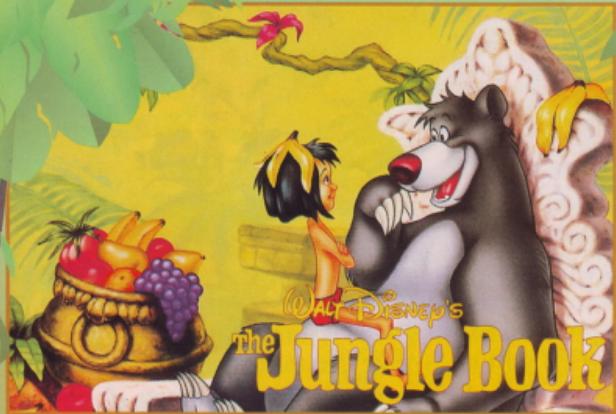


SUPER SNE **REVIEW**

SELECT START

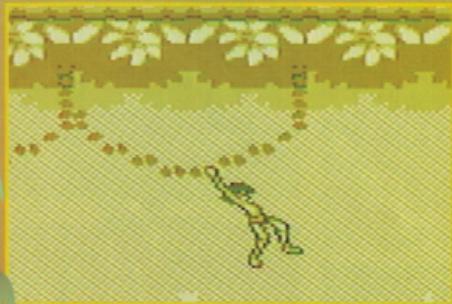
NASLOV IGRE	THE SMURFS
ZALOŽNIK	INFOGRAPHICS
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO !



Mir in spokojnost džungle vzburka prihod strašnega Shere Khana! Strašna zver je tesno za petami človeškemu mladiču Mowgliju, ki je na poti k svojim ljudem. Vodite našega junaka skozi deset stopenj naraščajoče nevarnosti in se izogibajte pastem pragozdnih prebivalcev in nepopustljivega tigra.

Vsaka od desetih stopenj predstavlja ključno sceno iz Disneyeve risanke. Mowgli se mora izogibati ostalim osebam iz džungle in nabratiti čim več biserov, da zaključi stopnjo. Na koncu vsake stopnje se mora Mowgli bojevati z enim od glavnih igralcev iz risanke. Ta se zbudi vsakokrat, ko Mowgli pobere vse biserne na neki stopnji.



BISTVO NEVARNOSTI

Če se vam zdi vse to malce srljivo, lahko uporabite še način "PRACTICE", kar omogoča, da se ustrezno preizkusite pred pričetkom prave igre. Tako se vam bodo zdeli Mowglijevi nasprotniki šibkejši in njihovo orožje manj nevarno. Vendar pa boste zato dobili manjše število točk v "NORMALNI" igri.



TROJNA GARANCija USPEHA

Mowgli gre na pot s tremi življenji. Če enega izgubi, pade v jašek; ob trčenju s sovražnimi bitji izgubi energijo in zmanjka mu časa. Na srečo se mu lahko zdravje med igro povrne, če si nabere grozdje. Nabira lahko tudi drugo sadje, vendar si s tem pridobi le boljši rezultat.

Naj izbiro je še nekaj priročnih predmetov, kot so: figovo listje, ure, glave, lopate, cvetje, maske in orehi. Cvetje pride še posebej prav, ko Mowgli izgubi vsa življenja. Igra se ponovno prične na točki, kjer se je Mowgli dotaknil zadnje cvetice. Ure nagradijo Mowglija z dodatnim časom, medtem ko so lopate skrvinost. Sami boste morali ugotoviti, kako jih lahko uporabite.

DESET STOPENJ - KRATEK PREGLED

Ko premaga drevesa, jaške in liane na prvi stopnji, je čas za "Veliko drevo", kjer se mora Mowgli prebijati proti vrhu drevesa z ene ogromne veje na drugo. Horda slonov je na pohodu skozi džunglo. Mowgli se mora po njihovih hrbitih povzpeti do biserov, predno sloni dosežejo svoj cilj. Preko želvijih hrbitov in skal Mowgli prečka Reko, Baloojev trebuh pa mu služi kot kajak, s pomočjo katerega se izogne sestradanim krokodilom.

Vas na drevesu vodi do sesutih ostankov "Starodavnih ruševin", kjer je tempelj Kralja Louiea, področje razdejanja. Lomijo se previsi in odpirajo razpoke.

Sledi nočno potovanje. Mowgli se mora spoprijeti s kresnicami in netopirji. Po končani poti ga čaka končna stopnja in Shere Khan, vendar šele, ko se izogne življenjsko nevarnim strelam in posameznim gorečim grmom.

NA BANANO!

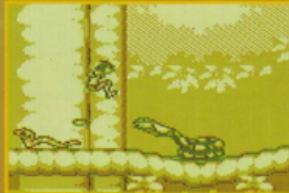
Mowgli je pravi mojster zlasti pri ravnjanju z bananami. Proti nasprotnikom lahko usmeri neomejeno število banan; ima pa še čisto posebno vrsto banan, ki mu dajejo dvojno bananino moč, druge pa se spet vračajo k Mowgliju po tem, ko jih je že izstrelil. Ko izčrpa to orožje, pridejo na vrsto spet standardne banane.

O.K., torej kako človeški mladič preživi v džungli, ne da bi bil ranjen? Ker v džungli ni javnega prevoza, se Mowgli spušča po visečih lianah in previsih. S spremnostjo mojstra na trapezu premaguje prepade in pleza na visoke previse.

V temnem in strašnem okolju džungle moraš biti pozoren na mnoga stvari. Določene odprtine lahko omogočijo izhod iz stopnje in povratek na neko drugo mesto v stopnji, skrite podzemski Jame hranijo številne bonuse. Mowgli mora ugotoviti, kje so, in potem uporabiti previse in gugalnice, da si v rekordnem času utre pot skozi stopnjo.

TROP STRAHOPETCEV

Kakor da njegova naloga ni že tako dovolj težavna, mora Mowgli na poti v vas premagati še celo vrsto sovražnikov. Opice - ki mečejo kokose, strupene kače in škorpijone, vrteče se pasavce, ptice roparice, divje prašiče - ne le divje, temveč podivjane! Če se vsem tem nevarnostim uspešno izogne, se znajde iz oči v oči z glavnim šefom. Kralj Louie skuša Mowglija na vse načine onemogočiti, Balooja pa je potreben premagati v nenavadni boksarski tekmi, da priseže zvestobo našemu heroju.



GAME BOY REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE THE JUNGLE BOOK

ZALOŽNIK VIRGIN

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO !

Club Nintendo 19



Super GAME BOY™

Kaj bo največji dogodek tega poletja? Svetovno nogometno prvenstvo? Praznik Janeza Krstnika v Quebecu? Ali pa nacionalni praznik Republike Irske? To so seveda dogodki bistvenega pomena za omenjene dežele. A hitro se približuje tudi datum, ko bo prišel na trg težko pričakovani Super Game Boy. Neverjetna tehnologija omogoča Game Boyu, da se spremeni v barvno video igro normalne velikosti, z vso močjo 16-bitnega Super Nintenda! Kako so to dosegli? Dobro, vse to je

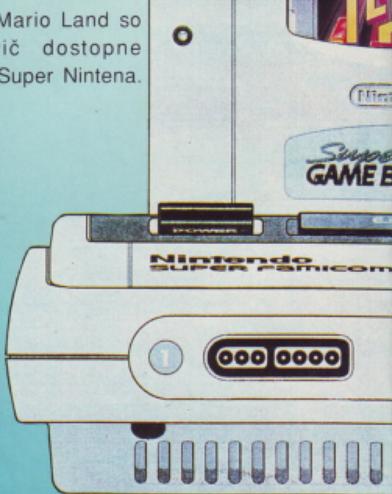
ozvočena s stereo zvokom. Na ta način postane Game Boy mnogo privlačnejši, hkrati pa se trenutna zbirka iger za Super Nintendo več kot podvoji. Najbolj priljubljene igre za Game Boya - Kirby's Dreamland, Tetris, Wario Land, Legend of Zelda: Link's Awakening



zelo komplikirano, toda v osnovi gre za normalno kaseto, ki jo lahko vstavimo v naš Super Nintendo kot vsako drugo. Seveda pa ta kaseto vsebuje poseben adapter za Game Boya, ki nam omogoča uporabo več kot 350 iger. Ko kaseto vstavimo, se 50 X 50 mm velika črna bela igra spremeni v živahne mnogobarvne podobe na televizijskem zaslonu,



in Super Mario Land so tako prvič dostopne lastnikom Super Nintena. Srečneži!



ALI NE BO NIKOLI KONEC CUDEZEV?

Super Game Boy prikazuje vse akcije v raznih odtenkih štirih barv. Igralci lahko celo priredijo svoje igre s pomočjo vnaprej shranjenih barvnih palet in tako spremenijo izgled ekrana. Na primer

Zeldinim bujnim gozdovom damo nadih zelene barve in Kirby's Dreamland po želi obarvamo. Nove igre, narejene prav za

Super Game Boy, bodo imele presenetljive barvne možnosti: kar 256 barv.

Osrednji del ekrana bomo lahko obdali z različnimi okviri. Z uporabo Super Nintendo kontrolerja ali Super Nintendo miške bodo lahko igralci izbrali enega izmed shranjenih dekorativnih okvirov ali celo ustvarili svojega lastnega. To bo omogočal poseben program, takšen, kot je Mario Paint. Slika na ekranu je doživela mnogo izboljšav, izdelovalci pa so posvetili precej pozornosti tudi zvoku. S pomočjo inovativne tehnologije lahko sedaj Super Nintendo zvočni čip ustvari takšno kvaliteto stereo zvoka, kot jo ima Super Nintendo, na popolnoma novih igrah za Game Boya.



BARVNI KONG

Prva nova igra, ki bo doživel takšno obdelavo, je večni favorit arkadnih iger - Donkey Kong. Izdana bo v kombinaciji s Super Game Boyem v vsej svoji barvitosti in s stereo zvokom. Oglejte si to!



Možnosti Super Game Boya so neizmerne. Super Nintendo ima trenutno 15 milijonov navdušenih igralcev in Game Boy 17 milijonov. Kombinacija obeh je resnično mogočna. S Super Game Boyem se bo že tako obsežna knjižnica več kot podvojila, poleg tega pa je dana še možnost prilagajanja iger igralčevim posebnim zahtevam. Verjetno bo Super Game Boy kmalu prav na vrhu vseh nakupovalnih spiskov.

SUPER GAME BOY - PREIZKUS

Desetletni Silas Ries, član švicarskega kluba Nintendo je imel med prvimi možnost, da je preizkusil Super Game Boya. Na tej strani lahko preberete nekaj njegovih pripomb.

Barvanje: Barvanje mi je zelo všeč, ker si lahko z lastno izbiro bar naredim okvire in prizorišče igranja.

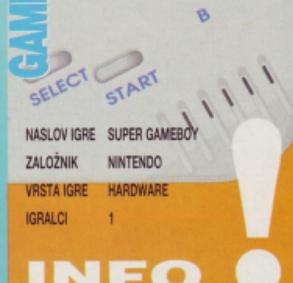
Barvanje v sliki: Ni tako zelo dobro, ker pozneje moti pri igranju. Igralne slike ne vidimo prav dobro. Vendar je to moje osebno mnenje – drugim je morda to všeč.

Sprememba slike: Sprememba slike je relativno dobra, ker lahko tudi svetlejše in temnejše slike pobarvamo z odličnimi barvami. Ko barvo nastavimo, pa se včasih zgodi, da je slika na neki drugi stopnji presvetla ali pretemna.

Različni okviri: Pokrajina ali pa okvir z mačkami sta super, ker imamo na izbiro veliko različnih možnosti.

Naprava: Super Game Boy se mi zdi zelo dober, ker je to "dvojni računalnik" in, ker lahko z njim delamo nore stvari.

GAME BOY REVIEW



DONKEY KONG



V letu 1981 je čisto navaden italijanski vodovodni inštalater iz Brooklyna postal super zvezda. Donkey Kong je bil velik svetovni hit z našim najljubšim poskočnim junakom-opico, ki meče ogromne sode in se tolče po prsih, ko skuša s pogumnimi dejanji rešiti lepo prinseso Pauline.

Z izidom igre Donkey Kong za Game Boya se je po mnogih izredno uspešnih avanturah zaokrožil cikel Mariovih iger. Tokrat z množicijo dodatnih atrakcij.

A ne samo to, Donkey Kong je prva, težko pričakovana verzija za Super Game Boya! Poleg norih prizorišč v stilu Game Boya lahko sedaj uživate v vznemirljivi paleti 256 barv in v stereo zvoku!

ROČNO UNIČENJE

Tiranski Donkey Kong ima lepo prinseso v svojih krempljih in Mario jo mora rešiti, ter enkrat za vselej opraviti s Kongom. Mario mora zaključiti en stadij za drugim in vsak stadij se razdeli v nadaljnje štiri stopnje. Ko konča vse štiri stopnje, se seštejejo vsi končni časi za podelitev končnega bonusa.

Uporabljena je metoda, ki se je izkazala za učinkovito že v Wariolandu. Igralec se lahko odloči, da hrani do tri različne verzije igre. Na ta način se lahko vrne na posebno težko stopnjo, ali gre stopnjo nazaj in pobere pomembna dodatna življenja. Ko nam niso več potrebne, lahko eno ali več stopenj enostavno zbrisemo.



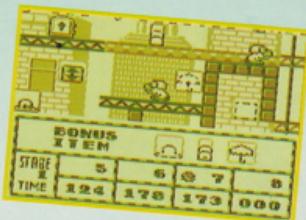
Za pridobitev končnega bonusa se po koncu štirih stopenj seštevajo posamezni časi.

NA ZAČETKU

Za vse nostalgike in tiste, ki so dovolj stari, da se še spominjajo, se igra prične kot originalna arkadna različica. Na vrhu ekrana grozeče sedi Donky Kong z ujeto prinseso, ki kliče na pomoč. Mario mora doseči vrh in se izogibati sodom, ki jih meče naš kosmati prijatelj. Na naslednjih stopnjah se pojavitve še dodatne nevarnosti v obliki kolačev, gorečih krogel, tekočih trakov ter dvigajočih in spuščajočih se stopenj. Med potjo lahko doseže bonuse, vključno z 1-UP-ji in dežniki ter priročna kladiva za boj proti približuječim se izstrelkom (vendar le za kratek čas). Ko na ta način zaključiš vse štiri stopnje, odideš v ...



Ena izmed mnogih nagradnih stopenj - tu lahko pridobiš tudi do pet življenj.



VELIKO MESTO

Tu se konča podobnost z originalno igro. Nintendo je razvil celo vrsto novih zagonetk in načinov za vsakega potencialnega heroja, podobno kot pri igri Super Mario World. Če hočeš naprej, moraš dobiti ključe. Kako dobiš ključe, pa je spet posebna zgodba. Potreben je veliko takteke, ker po stopnji rogovili vse polno nepridipravov. Mario lahko uporabi raztegljive mostove iz vrvi, da bi dosegel težko dostopne ploščadi, kjer se skrivajo ključi in drugi bonusi. Na žalost so ti mostovi in celo ključi uporabni le za kratek čas,



zato je potrebno skrbno pretehtati vsak trenutek in vsak korak. Ko zaključi vse stopnje, se mora Mario spoprijeti s samim Kongom. Izogibati se mora vrženim sodom in jih tudi sam metati ter si prizadevati, da doseže nesrečno Pauline.

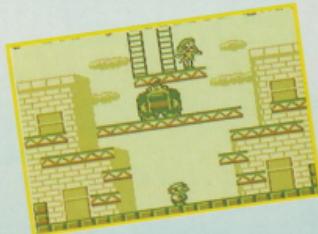
GOZD

Ko se izogne vsem grozotam mesta, čakajo Maria nove nevarnosti v obliki Gozda. Tu je še več sovražnikov in pokrajina še bolj varljiva. Kot na prejšnjih stopnjah, si mora tudi tukaj pridobiti ključe v določenem času. Vendar je čas za to krajši in sovražniki so bolj aktivni. Bljuvajoče mesojede rastline, potepuške pikapolonice in še mnogi drugi skušajo zaustaviti Maria. V nekem trenutku se Mario vrne k tehniki iz igre Super Mario World in se potopi pod valove. Brez dvoma bodo piranhe poskrbele za topel sprejem!



Ključ leži na širokem prostranstvu. Toda, kako ga bo Mario dosegel?

Nintendu je spet uspel! Obdržal je originalen stil popularne igre in dodal množico novosti. Čaka vas velika naloga; dana vam je možnost, da igro shranite v spomin in se je ponovno zagrizeno lotite. Pretkane zagonetke, izredni vizualni in zvočni efekti, prijetno igranje in trajna privlačnost. Ali je možno želeti še kaj več?



GAME BOY REVIEW

B

SELECT START

NASLOV IGRE	DONKEY KONG
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO !

ZOOL

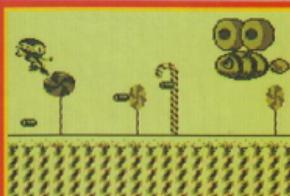
Gremlinov junak in polno zaposleni ninja iz N-te dimenzije je prava senzacija na Game Boyu. Da bi postal še bolj priljubljen, prilagamo vodič po nevarnostih, prepadih in sovražnikih v deželi Krool. Če potrebuješ pojasnila k tekstu, si oglej pomoč na ekranu.

Splošni namigi

Če igramo "lahko" igro, moramo ignorirati procente. To navadno nima vpliva na dejstvo, kako daleč smo od zaključka stopnje. Na primer: stopnjo 3.3 lahko končamo pri skromnih

39 %, stopnja 2.3 pa je končana pri 67 %. Vsekakor, če želi Zool opraviti tudi z "normalnimi" in "težkimi" stopnjami, je pametno, da pobere vse predmete, ki jih lahko doseže. Potreboval bo najmanj 70 %, preden bo lahko zaključil stopnjo. Ne pozabite, vsak predmet je vreden 1 %.

Če imamo bolj malo energije, je najbolje, da osamimo enega od naših sovražnikov. Ubijemo ga, nato zapustimo ekran in se ponovno pojavimo. Postopek ponavljamo, dokler se ne sprosti srce z energijo.



1. STOPNJA

Premagati je treba čuvaja na koncu stopnje 1.3. Ostanite na levi strani ekrana in streljajte. Čuvaj ponavadi izstrelji dva strela od treh s štiri ali petminutnim premorom. Med tem predahom imate največ možnosti, da ga oslabite. Ne pozabite - streljanje proti kroglam le-te uniči.

Laže lizike lahko uničite in dobite dodatne bonuse.

2. STOPNJA

Pazite se strel in krogel, ki jih pošilja čuvaj z druge stopnje. Ponovno ostanite na levi strani ekrana, in ko je strela nad Zoolovo glavo, tečite v center in streljajte. Ko nevarnost izgine, se vrnite na prvotno mesto. Karkoli se že zgodii, streljajte in skačite!



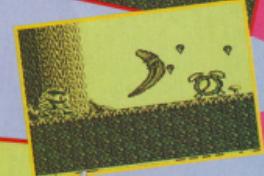
Na drugi stopnji ne pozabite uporabit "restarterjev" (ponovni start). To je verjetno najtežja stopnja. Dobite jih s pomočjo daljinskega upravljalca.

Splača se zbirati ure. To vas lahko nekoliko zadrži, vendar prislužite si bogato nagrado - 100 enot dodatka vašemu skupnemu času.

SC 140378 HI 142

3. STOPNJA

Na pol zakopane banane nudijo točke za ponovni start.



Ko vidite predmete na teh mestih, jih ignorirajte. So namreč premišljeno postavljeni. Ko pristanete na vrhu bobnov, vas odbije na zgornje bodice.

3. stopnja se prične dokaj mirno, vendar se morate paziti malih zlodejev. En dotik strupene gobe in adijo energija! Isto velja za zlobno repo!

Kot ste ugotovili, procenti tej igri nimajo teže. Vidimo stopenjski simbol, a imamo samo 26 %. Puščica pa celo kaže v nasprotno smer.

Stražar stopnje 3.3 je veliko bolj zvit kot prejšnja dva. Ujeti ga morate, ko je med vami in uro, in kar naprej skakati! Ura deluje kot ščit za banano, zato počakajte, da vam ni na poti.

Tudi nepotreben streljanje vam vzame točke. Če odstrelite steblo na pol zakopanega korena, dobite bonusne.

4. STOPNJA

Na začetku stopnje 4.2 pognabrite prvi balon. Ko ga zagledate, bodite hitri, ker ga lahko zgrešite. Naslednje stvari boste nato zelo lahko dobili. Uro in 1-Up dosežete z drugim balonom.

Uuuups! Pazite, da takoj ne padete, ker se boste spet znašli skoraj na začetku stopnje. Če že padete, ostanite na sredini prepada. Piročni balon vam bo prisel naproti in vas odnesel nazaj gor.

Ta je dobra! Vrtite se in neusmiljeno streljajte. Tu ni zatočišča, stalno vas nekdo preganja. Ko streljate, se držite ene strani ekranja, zadnji tip odskočite in zbežite. Pojdite na drugo stran ekranja in ponovite trik. Nekaj časa bo trajalo, vendar ga boste nazadnje dobili!

Nagrada na začetku 3. stopnje zlahka dobite. Zgrabite prvi balon, na katerega naletite, ker vam prinese bonus. Drugi balon vas popelje k 1-Up.

Streljajte proti blokom "O", ker le-ti Zoola pogosto nagradijo s plene bonusov.

Točke za ponovni start na 4. stopnji so označene tako kot prej.

GAME
BU

TIPS

SELECT

START

NASLOV IGRE ZOOL

ZALOŽNIK KONAMI

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO !

THE SMURFS

Hefty, na pomoč! Zlobni čarovnik Gargamel se je odločil, da enkrat za vselej opravi s Smrkci. Zadeva mu gre dobro od rok. Trije Smrkcji so že izginili: Jokey Smurf - Smrkec z neverjetnimi eksplozivnimi napravami, Brainy Smurf - izdajo ga spektakularna očala in Smurfette - Smrketa z več zavoji kot dirkalna steza v

Imoli. Veliki Smrk predлага pogumnemu Heftiju, naj poišče izginule prijatelje. Potovati mora skozi deset nevarnih stopenj, da reši ogroženo trojico, nato pa se spoprime še s samim čarovnikom.



POT SKOZI GOZD

Heftijev podvig se začne v mračnem in pogubnem gozdu. Med njim in njegovim končnim ciljem je še mnogo gozdnih prebivalcev, ki se jim mora izogniti: deževniki, veverice, sršeni in celo zlobni Smrkcji pod nadzorstvom Gargamela bi naredili vse, da bi se Hefty pridružil nesrečnemu triu. Seveda Hefty ni čisto nemočen. Lahko uporabi svoj silni smrkčevski skok, da se reši, ali pa, da napade katerega od teh nemarnežev. Vse, kar mu je potrebno storiti,

je, da poskoči navzgor proti njim in izginili bodo v pozabu! Skoki mu služijo tudi za premagovanje prepadov in obvladovanje ploščadi. Ozke vrzeli z lahkoto preskoči s standardnim skokom, za večje in nevarnejše prepade pa je potreben zalet.

POTREBŠČINE

Heftiju se ponuja mnogo predmetov. Maline ga nagradijo z dobrodošlo dodatno energijo, medtem ko

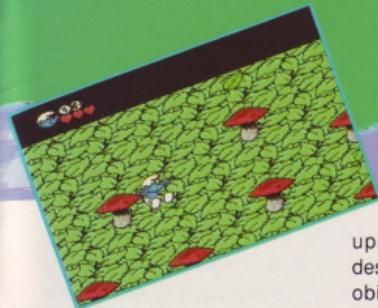


listje in zvezde štejejo šele proti koncu stopnje. Več kot zagrabi, več točk dobil! Paziti je treba še na miniaturne Smrkce. Ne, to niso začarani Gargamelovi Smrkcji, ampak kipci, ki najditelju podarijo dodatno živiljenje! Potrudite se, kadar se vam ponudi možnost, da katerega zagrabit, saj jih je malo, in še razvrščeni so dokaj narazen. Med nevarno potjo je treba skrbno uporabiti še tri pomembne predmete: darilo, ki ga raznese, ključ in trampolin. Vse to vam služi za usmerjanje Heftija ter pri reševanju treh ujetnikov. Bistveno je, da skrbno ocenimo, kje in kdaj uporabiti te predmete.

REKA SMURF

Ko se Hefty prebije skozi gozd, mora krmariti drevesno deblo po reki Smurf. Izogibati se mora nasproti plavajočim hlodom in rečnim prebivalcem: ogromnim





ribam, s kakršnimi se radi hvalijo ribiči. Ko se izogibamo tem luskinastim grozotom, moramo zbirati ikone, ki pripomorejo k uspešnemu zaključku rečne vožnje.

MOČVIRSKA SCENA

Če hoče Hefty uspešno zaključiti to varljivo stopnjo, se mora povzpeti preko Smrkožerskih krokodilov. Priporočljiva je velika mera potrpljenja. En sam slabo premišljen skok in Krokodil pride iz vode, Hefty pa se do klobuka pogrezne v močvaro. Ja! Uporabit se da še viseča ovijalke, s pomočjo katerih se lahko obdržimo na površini ali pa se zazibljemo do nedoseglih ikon, ki so običajno namešcene čisto na vrhu ekrana. Če se prebijemo prav na vrh ekrana, je včasih Hefty nagrajen s sicer nevidno nagradno stopnjo. Liane so

uporabne tudi kot odskočne deske za skok na liste lilij, ki jih običajno čuvajo jezni komarji. Plezanje po ovijalkah ni ravno Smrkčevska odlika, vendar bo naš junak z nekaj vaje in veliko potrpljenja prišel do konca, kjer se bo moral spopasti še s strašnim Azraelom!



BONUS RUNDA

Če hrabri Hefty uspe priti skozi nekaj prvih stopenj na dokaj osupljiv način, se znajde na bonus stopnji. Tu se mora pognati čez gomilo mušnic in zagrabiti čim več ikon. Se sliši enostavno? Da bi bila zadeva malo bolj težavna, se pri preskakovjanju mušnic ekran

neizprosno premika. Če se ujame ob rob ekrana, adijo Hefty in vsi bonusi!

GARGAMELOV DVOREC ČAKA

Še mnogo drugih nevarnih in vznemirljivih stopenj čaka na pogumnega Heftja, ki je na poti proti Gargamelovemu dvoru. Mnogokrat se bo pojavil v drvečih rudarskih vagončkih globoko v podzemskem labirintu starega rudnika, drveč na saneh po strmem gorskem pobočju ali visoko nad oblaki na roparski štorklji! Kot vidite, je igra originalna in raznolika, spreminja jo še odlična glasba in velika izbira sovražnikov in šefov. Heftyjeve dogodivščine so nekaj, kar bi si vsak Smrk lahko le želel. (Četudi je bil v to prisiljen...).



REVIEW

NASLOV IGRE THE SMURFS

ZALOŽNIK INFOGRAMES

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO !

MEGA MAN

Daleč nazaj v letu 1987, v času NES-ovega otroštva, je Capcom ustvaril enega od še danes najpopularnejših junakov - Mega Mana. V prvi od Mega Manovih avantur zlobni Dr. Wily zasnuje nori načrt za zavzetje Monsteropolsa. Mega Man se mora na poti skozi večplastno deželo sedmih imperijev spoprijeti s šestimi močnimi sovražniki. Oborožen samo z lasersko puško skuša rešiti mesto. Bori se s strašnimi nasprotniki, kot so: Cutman s škarjasto glavo, Fireman, ki bruha ogenj, Iceman, ki širi mraz in z drugimi.

Uporabi naslednji namig, da postane ta klasična igra za NES nekoliko lažja:

TRIK STRELE

Da povečamo škodo, ki jo je povzročila strela, zaporedoma pritiskamo na gumb za premor - vsakokrat, ko spet sprožimo igro, se bo zabeležil naslednji zadetek.



MEGA MAN 2

Dve leti po velikem uspehu Mega Mana, je zlobni Wily spet na delu. Tokrat so njegovi podli podložniki mnogo bolje opremljeni za izvedbo načrta o nadvlasti sveta. Prva naloga, ki jo ima na sporedu, je izkoreninjenje Mega Mana! Naš junak se poda v napad na Skull Castle. Pri tem mu pomaga njegov mentor Dr.Light. Izdela mu tri naprave za premagovanje ovir. Tako Mega Manu uspe izničiti zlobne naklepe Dr. Wilyja. Bori se skozi osem stopenj mehanskih pasti, na vsaki stopnji mora premagati stražarja in se polasti njegovega specialnega orožja. Čeprav lahko naš junak napade osem robotov v poljubnem vrstnem redu, je priporočljivo, da se drži spodaj navedenega zaporedja:

STOPENJSKE KODE

Air Man	A1, B5, C3, C4, C5, E1, E2, E3, E4
Crash Man	A1, B2, B4, C1, D1, D3, E2, E3, E5
Metal Man	A2, B1, B3, C1, C4, C5, E3, E4, E5
Heat Man	A1, B2, C3, C4, D3, E2, E3, E4, E5
Bubble Man	A1, B2, B5, C3, C4, E1, E2, E3, E4
Wood Man	A1, B2, C4, D1, D3, E2, E3, E4, E5
Quick Man	A1, B2, B5, C3, C4, E2, E3, E4, E5
Flash Man	A1, B2, B4, C1, D1, D3, E2, E3, E5
Dr. Wily	A1, B2, B4, C1, C5, D1, E3, E5

IGRA BREZ ČUVAJEV

Če želiš igrati igro in se ne želiš boriti s stopenjskimi čuvaji, potem vnesi naslednje kode:

Air Man A1, C145, D135, E13
Wood Man A1, C34, D235, E12

GESLO

Če želiš priti do Dr. Wilyja, vnesi naslednje kode: A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

MEGA MAN 3

Zahrbtni Dr. Wily spet uporablja svoje stare trike, tokrat z mnogimi novimi pripomočki. Mega Man je resnično kos nalogi. V tej tretji inačici trilogije o Mega Manu izgleda, da se vražji doktor pridruži Dr. Lightu. Predlaga izdelavo ogromnega robota za vzdrževanje miru! Za izpeljavo projekta potrebujejo elemente iz osmih svetov. Mega Man mora poskrbeti, da so ti svetovi osvojeni.

SPOLOŠNI NAMIG

Če za skoke nočeš uporabiti tipke RUSH, lahko uporabiš RIGHT na kontrolni ploščici 2, in A na kontrolni ploščici 1. S tem boš izvedel super skok!

Kot v Mega Manu 2, se naš junak lahko loti nepridipravov po kateremkoli vrstnem redu, vendar je priporočljivo naslednje zaporedje: Magnet Man, Hard Man, Top Man, Shadow Man, Spark Man, Snake Man, Gemini Man, Needle Man.

Naslednje skrbno preberi, da boš dobro razumel:

Najprej moraš izbrati zadnjo premagano osebo, s katerimkoli orožjem in ne glede na število dodatnih rezervoarjev energije v lasti Mega Mana.

Drugič, slediti moraš tem trem pravilom:

Prvo pravilo: Pike predstavljajo število rezervoarjev.

Drugo pravilo: Preden vneseš kode za Super Robotov, vnesi kode Robotov. Proto Man se bo pridružil le, ko bodo vnešene obojne kode.

Tretje pravilo: Kode v parih imajo prednost pred posameznimi. Sedaj se pripravi na presenečenje, ki ga nudijo te osupljive kode!

Energetski rezervoarji: 0=C5 Rdeča; 1=E6 Rdeča, 2=E4 Rdeča, 3=B4 Rdeča, 4=A5Rdeča ,

5=C1 Rdeča, 6=D2 Rdeča, 7=C3 Rdeča, 8=F2 Rdeča, 9=A6 Rdeča.

Pari Robotov: Gemini+Hard=B5 Modra, Top+Snake=A3 Modra, Shadow+Spark=F4 Modra, Magnet+Needle=D3 Modra.

Roboti posamezno: Gemini=B5 Rdeča, Hard=C4 Rdeča, Top=A3 Rdeča Snake=F6 Rdeča, Shadow=D6 Rdeča, Spark=F4 Rdeča, Magnet=F5 Rdeča, Needle=D3 Rdeča.

Pari Super Robotov: Gemini+Needle=B2 Modra, Shadow+Spark=A1 Modra.

Super Roboti posamezno: Gemini=B6 Rdeča, Needle=B2 Rdeča, Shadow=A4 Rdeča, Spark=A1 Rdeča, Proto=E1 Rdeča.

Naslednje kode vam omogočajo zmago nad naslednjimi karakterji: Hard Man, Magnet Man, Spark Man, Snake Man, Top Man, Needle Man, Shadow Man in Gemini

Kode: A3, B5, D3, F4 Modra, in E6 ali C5 Rdeča.

In končno, tu je hitra koda, ki vas popelje do gradu Dr.Wilyja: Roza - C5, E1. Modra - A1, A3, B2, B5, D3, F4.



NASLOV IGRE MEGA MAN
ZALOŽNIK CAPCOM
VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI 1

INFO



Dragi Mario!

Ime mi je Gorazd. Sem iz Ljubljane in imam Game Boya. Najprej sploh nisem vedel za vas. Pri sošolcih sem prvič slišal ime Laser plus. Najprej sem mislil, da je to spet ena izmed mnogih firm, ki se ukvarja z izdelavo kakšnih svinčnikov in podobno. A sem se kmalu preprical o nasprotnem. Ko sem kupil Game Boya, sem opazil prijavnico in jo poslal. Zvedel sem, da dobiš šest revij letno in lahko poklicšeš vročo linijo.

Zelo mi je všeč izkaznica in me zanima, če jo izgubiš, ali dobiš novo? Všeč mi je tudi rubrika graffiti. Zato predlagam, ker je veliko pisem neobjavljenih, da bi pisali vsaj v tej rubriki z manjšimi črkami.

P.S.: V šoli smo si morali izbrati temo in opisati zgodovino te teme. Zato, ker sem opazil v reviji zgodovino Nintendo, sem pisal na podlagi tega in dobil petico, ki mi je zelo pomagala. Zato se vam iz vsega srca zahvaljujem.

Gorazd Gradišar

Dragi Gorazdi!

Prav je, da paziš na člansko izkaznico, če pa se slajcno zgodi, da jo izgubiš, ti bom poslal novo.

V ruriki Graffiti poskušam objaviti čim več vaših pisem in prispevkov. Običajno pa lahko objavim največ štiri do pet pisem. Kot veš, revijo tiskajo v Angliji in v tiskarni tudi stavljam besedilo. Zato je velikost črk odvisna tudi od števila risic, ki so objavljene v isti rubriki. Ker so se nam sedaj na naših straneh pridružili tudi madžarski in češki člani kluba Nintendo, je, žal, za naše risbe manj prostora.

Zelo me veseli, da si dobiti odlično oceno v šoli tudi s pomočjo članka, ki je bil objavljen v reviji Club Nintendo.

Zelim ti še veliko petic. :-)

**Prisrčen pozdrav,
tvoj Mario,
predsednik kluba**

Dragi klub Nintendo!

Ime mi je Dejan Jusufović in sem član kluba

Nintendo. Prosim, če mi lahko napišete vse podatke o Zeldi. Po mojem je Zelda najboljša igrica za Game Boy. Rad bi še vedel, ali je igrica Warioland že v Sloveniji in še eno vprašanje imam, kako dobim pri Zeldi "flaško", v kateri imaš shranjen energijo.

Jaz sem eden najboljših igralcev na Game Boyu v našem mestu. Game Boya imam šest mesecev in sem prišel do konca pri kar 25 igrah (če hočete, vam pošljem seznam).

S klubom Nintendo nisem zadovojen, ker prireja tekmovanja samo z igricami, ki so za SNES. V mojem mestu - Žalec - je zelo malo tistih, ki imajo SNES in se ne morem naučiti igrič, s katerimi lahko tekmuješ. Prosil bi vas pa, da priredeš tekmovanje za Game Boy in ne samo v Ljubljani, ampak še v drugih večjih mestih (Celje, Maribor, Novo mesto ...).

Prosim, da mi odgovorite na vprašanja.

Dragi Dejan!

Glede podatkov o Zeldi ti svetujem, da poklicšeš vročo linijo kluba Nintendo, saj nihče v Sloveniji ne ve o igrah več, kot prav fantje z vročo linijo.

Tudi jaz se strinjam s teboj, da je Zelda med najboljšimi igrami.

Igra Warioland pa je medtem, ko si čakal ha objavo pisma v reviji, že prišla v slovenske trgovine.

Veseli me, da tako dobro igraš Game Boya. Glede tekmovanja pa naj ti povem, da smo do sedaj organizirali še eno tekmovanje, saj klub Nintendo deluje v Sloveniji še od septembra lani.

Prvo tekmovanje je bilo res na Super Nintendo. Predtekmovanja pa so potekala po vsej Sloveniji - bila so v vseh krajih, kjer so trgovine, ki prodajajo Nintendo, in ne samo v Ljubljani. Zaključek tekmovanja je bil res na Gospodarskem razstavišču v Ljubljani, zato smo za finaliste iz drugih krajev organizirali avtobusni prevoz.

Morda pa bomo kdaj organizirali tudi

tekovanje na Game Boyu.

Upam, da si zadovoljen z odgovori. Piši nam še kdaj!

**Lep pozdrav,
tvoj Mario,
predsednik kluba**

Živjo, Mario!

Sem Mojca Lipič iz Maribora. Stara sem dvajset let in obiskujem Osnovno šolo Angel Besednjak na Taboru.

Zelo sem vesela, da sem včlanjena v najboljši klub na svetu. Imam svoj Game Boy, ki sem si ga sama s svojo zepinom kupila. Za Game Boya imam tri igrice in zbiram že denar za četrto. Imam pa nekaj predlogov za revijo Nintendo. Ob risbicih, ki jih pošiljam, bi lahko bila imena, kdo jo je narisal, tako kot so v številki 5/6. Laho bi tudi izšli zvezki s svojo podobo na ovitku. Bila bi pa vesela, če bi izšel koledar z našimi risbicami od Marija. Tudi jaz sem poslala risbico in vesela bi bila, če bi bila objavljena. Če pa ne bo, bom pa še naprej veselo risala in vam pošiljal moje risbe. Vprašala bi tudi rada, kakšen je tvoj naslov in upam, da sem prav poslala moje pismo.

Tvoja priateljica Mojca Lipič

Draga Mojca!

Hvala za pismo, risbico in predloge. Upam, da si že zbrala dovolj denarja za novo igrico in, da imaš z njo veliko veselja. Na risbi, ki jih pošiljamo v tiskarno v Anglijo, na desni spodnji rok vedno napišemo ime in priimek umetnika, ki je risbico ustvaril. Toda v zadnjem času res nikoli ne objavijo risbice v celoti, oziroma nam pri postavljanju "odrežejo" prav tisti del, kjer so imena. Potrudil se bom, kolikor je v moji moći in poskušal urediti tako, da bodo spet objavljali risbice s pripisom imena in primika risarja.

V slovenskih papirnicah sem že lani opazil zvezke, peresnice in druge šolske potrebščine, ki jih krasijo Nintendovi junaki. Gotovo boš tudi v Mariboru našla kakšen zvezek s podobo moje malenkosti. Hvala za zamisel koledarju z vašimi risbicami. Zaenkrat ti lahko obljubim, da bomo

razmislili o tvojem predlogu.

Upam, da bo tvoja risbica Maria z gobico prišla kmalu na vrsto za objavo. Še bolj pa bom vesel, če boš narisala tudi kateroga od ostalih Nintendovih junakov.

Kot vidis, je tvoje pismo prišlo v prave roke. Moj naslov je še vedno: CLUB NINTENDO, p.p. 120, 61101 Ljubljana.

**Lep pozdrav,
tvoj Mario**

Hi!

Ime mi je Maja in sem nova članica Nintendo kluba. Sporočila bi vam rada, da imam Game Boy in štiri igrice: Tetris, Super Mario Land, Adventure Island in Batman. Najboljši sta Tetris in Super Mario Land pa tudi drugi dve sta v redu, saj je Adventure Island podobna Mariju. Na Tetrisu pridev do level 11, potem pa je takoj konec. Rada bi vas nekaj vprašala. Kako gre igrica Simpsonovi in Home Alone? Katerim igrami sta podobni?

Zaenkrat bo dovolj, pa lep pozdrav vsem!

Maja Kmecl

Draga Maja!

Veš, Maja, ker dobivam vsak dan veliko pisem od članov kluba Nintendo, morate na odgovore v pismu ali na objavo v reviji malo počakati.

Kot veš, v klubu Nintendo deluje vroča linija, na kateri lahko od naših prijaznih fantov izveži o igrah vse, kar te zanima. Fantje poznojajo vse podrobnosti in skrivnosti. Zato jih lahko poklicše vsak torek in sredo od 17. do 19. ure na telefonsko številko 061/322-655.

**Lepo te pozdravlja
tvoj Mario,
predsednik kluba**

Dragi Mario!

Zelo sem navdušen nad Nintendovim novim 64-bitnim projektom in si želim, da bi čim več poročali o tem: o ceni, obliki in kdaj ga bo mogoče kupiti pri nas ali v Avstriji. Do sedaj imam SNES in sem zelo zadovoljen. Vse, ki bi si tudi radi

kupili novi Nintendo, prosim, da se oglašajo na moj naslov TOMAZ ŠUSTER, Stanetova 27, 63320 Velenje.

Pa še en predlog: rad bi, da bi na slovenski televiziji ustanovili oddajo, nekaj podobnega kot SVET IGER - GAMES WORLD (na Sky 1), oddajo, ki bi trajala pol ure in bi bila vsaj dvakrat na teden. No, to je moj predlog, in če si želiš podrobnosti (jaz imam že sestavljen program) mi odgovori in jaz ti bom poslal podrobnosti. Največji ljubitelj Nintenda na svetu,

Tomaž Šuster

Dragi Tomaž!

O novem Nintendovem 64-bitnem sistemu video iger smo kar precej napisali v prvi letosnji številki revije Club Nintendo (1/94, str. 5). Do sedaj nam v klubu ni uspelo izvedeti nič novega o tem projektu, zato naj le na kratko ponovim:

Novi izdelek naj bi v igralniški verziji prišel na ameriški trg že letos, kot naprava za igranje doma pa še le ob koncu leta 1995. Cena bo v Ameriki predvidoma nižja od 250 dolarjev. Kako bo sistem izgledal, pa se bo pokazalo šele med razvojnim procesom. Potrebno bo še kar nekaj potrpljenja. Tomaž, da boš dočakal prvi 64-bitni sistem video iger.

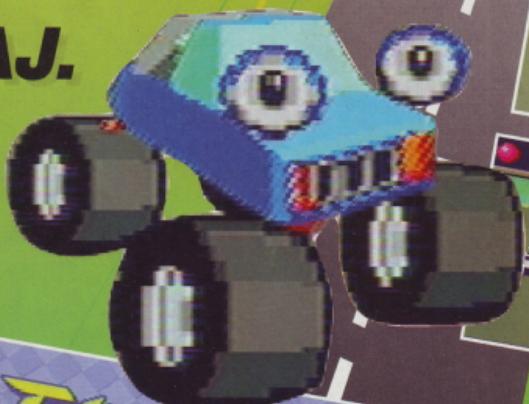
Tvoj predlog za televizijsko oddajo o video ighrah je res odličen. Žal, v Velenju ne moreš gledati oddaji na Kanalu A. Če imas morda prijatele ali sorodnike v Šoštanjtu pa si lahko podobno oddajo, kot jo predlagas ti, ogledaš na televiziji.

Junija je začel Kanal A s serijo oddaj z naslovom VIDEO IGRALNICA (GAMESWATCH). Oddaja govori o različnih video ighrah za PC, Nintendo in Sego. Predstavljajo nove igre, objavljajo lestevce popularnosti ter pogovore z izdelovalci video iger za različne sisteme. VIDEO IGRALNICA je na sporednu trikrat tedensko: ob nedeljah dopolne ter ob torkih in četrtekih popoldne. Vsem, ki lahko gledate Kanal A, priporočamo, da si ogledate VIDEO IGRALNICO, ker boste izvedeli veliko zanimivega.



STUNT RACE FX

Izzivalna, hitra,
"full cool" dirka,
tudi pri
nas -
ZDAJ.



Nintendo®