



Club  
**Nintendo**<sup>®</sup>

Številka 4 – 1993 V SLOVENŠČINI

300 SIT

# Lost Vikings

SNES



# The Legend of Zelda: Link's Awakening



SNES

# MechWarrior

Najboljši rezultati,  
pisma in predstavitve

5 strani Classic NES  
Tips & Tricks

# Predstavitve



Ime: Luka Zagrajšek Starost: 13 Najljubše igre: Star Wars, Super Mario World, Final Fight. Najboljši rezultati: Super Mario World (SMW) in Final Fight pride do konca, Star Wars do devete stopnje. Hobiji: igranje tenisa, gledanje filmov in SNES. Največja želja: imeti veliko iger za SNES.



Ime: Ana Bižal Starost: 9 Najljubše igre: B.C.Kid, Super Mario Kart. Najboljši rezultati: B.C.Kid pride do četrte stopnje, zasede četrtoto mesto pri Super Mario Kart. Hobiji: Game Boy, SNES in ples. Največja želja: Rada bi postala plesna prvakinja in detektivka.



Ime: Miha Meglič Starost: 11 Najljubše igre: Super Mario Land (SML), Teenage Mutant Hero Turtles (TMHT), Deadheat Scramble. Najboljši rezultati: SML - 301.962 Hobiji: zbiranje znakov. Največja želja: da bi postal ribič in imel čim več iger za Game Boya.



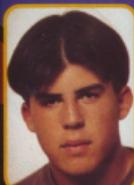
Ime: Damir Duračkić Starost: 12 Najljubše igre: Super Mario Land (SML) 1 & 2, Tetris. Najboljši rezultati: SML 1 in SML 2 pride do konca. Hobiji: košarka, tenis in kolesarjenje. Največja želja: da bi dobil osebni računalnik 486 s kompaktnim diskom.



Ime: Blaž Kranjc Starost: 9 Najljubše igre: Zelda III - A Link to the Past, Mystic Quest, Super Mario Land (SML). Najboljši rezultati: SML 2 končal v enem dnevu, SML 999.999 in mu ostane še 26 življenj (poslat fotografijo). Hobiji: nogomet, šah, Game Boy, SNES. Največja želja: da bi naredili Zeldo IV za Game Boya ali SNES.



Ime: Gregor Erjavec Starost: 15 Najljubše igre: Zelda III, Star Wars, Street Fighter II. Najboljši rezultati: Super Mario World končal po bližnjicah v enajstih minutah, pri F-Zero prevozi krog v 3,88 sek, rekord proge ima 2 min 59,88 sek. Hobiji: modeliranje, glasba. Največja želja: imeti vse dobre igre za SNES.



Ime: Urša Živkart Starost: 9 Najljubše igre: Zelda, Super Mario World (SMW), Simpson's Nightmare. Najboljši rezultati: Super Player v SMW. Hobiji: kotalkanje, drsanje, plavanje, smučanje. Največja želja: da bi imela svojega konja (stanuje v četrtem nadstropju). Morda na balkonu - kot Pika Nogavička, kaj praviš?



Ime: Jure Erzin Starost: 11 Najljubše igre: Super Mario Land (SML), Super Mario Land 2 (SML 2) in Godzilla. Najboljši rezultati: do konca pride pri SML 1, SML 2 in Kung Fu Master. Hobiji: Game Boy. Največja želja: imeti čim več igric.



Juhuhu, naš klub je končno tu!

Najboljši, najstevilčnejši, najprijeznejši klub z najboljšo revijo na svetu!

Pred vami je prvi slovenski izvod.

In kako se včlanite v ta "naj" klub (če se, seveda, še niste)?

Zelo preprosto! Na naslov

**CLUB NINTENDO**  
p.p.120, 61101 LJUBLJANA

pošljite prijavnico (lahko prijavnico za avstrijski klub, ki je v vsaki škatli Nintendo osnovnih kompletov in igric, ali pa kar navadno dopisnico). Nanjo napišite svoje ime, priimek, naslov, rojstni datum, telefon in kateri Nintendo sistem imate (Game Boy, Nintendo Entertainment System ali Super Nintendo).



V nekaj dneh boste po pošti prejeli položnico za 1.500 SIT. S plačilom te letne članarine boste brezplačno dobili šest številk revije Club Nintendo v slovenskem jeziku, imeli možnost uporabljati telefonsko vročo linijo, s katero vam bomo pomagali priti naprej pri igriah, in doživeli še marsikatero prijetno presenečenje!

Najkasneje v dveh tednih od dneva, ko boste plačali članarino, boste dobili prvo revijo, člansko izkaznico s člansko številko in majhno presenečenje. To člansko številko morate nавesti vsakič, ko nam boste pisali ali klicali vročo linijo.

#### VROČA LINIJA

061 217 858

Torek in sreda od 16. do 18. ure  
od 1. septembra dalje.

Obvestite o klubu tudi svoje prijatelje. Več nas bo, bolj se bomo zabavali!

NINTENDO je zaščitena 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 pisemnim dovoljenjem NINTENDO Co.Ltd.  
© 1993 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: 061/217858

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

# VSEBINA

## Super Nintendo

<b>Nigel Mansell</b>	<b>12</b>
<b>Mechwarrior</b>	<b>14</b>
<b>Lost Vikings</b>	<b>16</b>

## Game Boy

<b>The Legend of Zelda</b>	<b>5</b>
<b>Top Rank Tennis</b>	<b>6</b>
<b>Alfred Chicken</b>	<b>7</b>
<b>Firefighter</b>	<b>7</b>

## Tips & Tricks Special

<b>Game Boy</b>	<b>8</b>
<b>Super Nintendo</b>	<b>18</b>
<b>Classic NES</b>	<b>22</b>

&

<b>Rezultati/Hit liste</b>	<b>4</b>
<b>Club Info</b>	<b>27</b>
<b>Graffiti</b>	<b>30</b>

# HIT LISTE

Tokrat objavljamo HIT LISTE igric po prodaji v Sloveniji. Radi pa bi videli, da nam vi sami pišete, katere igrice so vam najbolj pri srcu. Napišite nam vrstni red igric, kakor jih najraje igrate. Mi jih bomo točkovali in objavljal resultate.

## 1 SUPER NES

- 1 Super Mario World
- 2 Super Mario Kart
- 3 Tiny Toon Adventures
- 4 Zelda III
- 5 Parodius



## 1 NES

- 1 Super Mario Bros. 3
- 2 Super Mario Bros. 2
- 3 Duck Tales
- 4 Megaman 4
- 5 Mario & Yoshi



## 1 GAME BOY

- 1 Super Mario Land
- 2 Super Mario Land 2
- 3 BC Kid
- 4 Tom & Jerry
- 5 Mystic Quest



## NAJBOLJŠI REZULTATI

### SUPER NES

#### F-Zero

Markus Stögerer	20.100
Thomas Winter	17.500
Alexander Leitgeb	17.200
Andrea Bauman	12.800

#### Super Mario World

Mario Lukac	9.999.990
Andreas Burger	9.999.990
Sabine Kurzbock	9.999.990
Willi Schelling	8.733.450
Gregori Mazzoleni	8.570.900
Andrea Taber	3.995.600

#### Street Fighter II

Ludovic Tosaro	1.057.316
Marc Micoli	807.800
Daniel Aprili	766.400

#### Super Adventure Island

Vincent Costet	353.800
----------------	---------

#### Super Double Dragon

Sebastien Deletaz	29.100
-------------------	--------

### NES

#### Tetris

Melanie Schwarz	999.999
Felix Heine	136.678
Jürgen Reiterics	193 Reihen

#### Duck Tales

Jürgen Reiterics	24.454.000
Relix Heine	12.797.000

#### Double Dragon II

Jürgen Reiterics	69.950
------------------	--------

#### Solar Jetman

Andreas Doubrava	88.863
------------------	--------

#### Pin Bot

Felix Heine	11.973.540
-------------	------------

#### Kung Fu

Felix Heine	667.870
-------------	---------

#### Super Mario Bros. 3

Thomas Meißenitzer	1.362.060
--------------------	-----------

#### TMHT

Olivier Bleicker	1.223.300
------------------	-----------

#### Track & Field

Patrik Neuenschwander	152.780
-----------------------	---------

### GAME BOY

#### Super Mario Land

BLAŽ KRAJNC	999.999
Michael Heldner	982.290
Thomas Schneider	999.999
Steve Petitpierre	484.750

#### Tetris

Roland Hintersteiner	159 Reihen
Michael Heldner	185 Reihen
Puria Ordubadi	530.035

#### Home Alone

Michael Heldner	540.000
-----------------	---------

#### Castlevania

Michael Heldner	26.790
-----------------	--------

#### Duck Tales

Michael Heldner	15.091.000
Manuel Banz	10.129.000

#### Golf

Harald Brandstätter	-5
Albert Müller	-22

#### Revenge of the 'Gator

Michael Terzer	999.870
----------------	---------

#### Pac-Man

Harald Brandstätter	24.970
---------------------	--------

Za to lestvico se boste morali malo bolj potruditi. Ko boste dosegli svoj najvišji rezultat, ga morate fotografirati. Poprosite starše, naj vam pri tem pomagajo. Ko nam boste poslali fotografijo, ne pozabite napisati svojega imena in priimka in svoje članske številke!

Danes objavljamo nekaj najvišjih rezultatov, ki so jih dosegli otroci iz Avstrije in Švice in edinega našega, za katerega imamo tudi fotografijo.

# NAPovedi

# Zelda: Link's Awakenings

Pripravite se na največjo pustolovščino v življenu, kajti ustvarili smo igro, za katero ni nihče verjel, da jo je mogoče spraviti na prenosni sistem, kakršen je Game Boy.

Link bo postal glavna zvezda v igri 'The Legend of Zelda: Link's Awakening' - 'Legenda o Zeldi: Linkovo prebujenje'. Samo pomislite, da smo v majhno sivo disketo za Game Boya spravili za 4 megabite pustolovščin in to na spomin, ki ga podpira baterija. Igrica ni kopija nobene od že narejenih iger o Zeldi, ampak je čisto nova, za Game Boya ustvarjena pustolovščina. V njej boste našli ogromen zemljevid in čisto nove izzive, zaradi katerih si bodo Zeldini ljubitelji pulili lase dolge mesece, preden bodo rešili vse uganke.

Če se še niste srečali z Zeldo, čisto na kratko nekaj o njeni zgodovini.

'Legenda o Zeldi' se je prvič pojavila v osemdesetih

letih, in sicer za NES. Hitro ji je sledila igrica 'The Adventure of Link' za isti sistem. Ko se je pojavit SNES, so se seveda tudi Zelda, Link in ostali prebivalci Hyrule takoj znašli v igri 'The Legend of Zelda: A Link to the Past'. Sedaj, mnoga leta po prvi igri z Zeldo in več kot 9 milijonih

disket, prodanih po celem svetu, boste imeli priliko, da vstopite v svet Hyrule tudi na vašem Game Boyu.



# NAPovedi

# Top Ranking Tennis

Pletje je tu! To je najboljši izgovor, da si oblečete kratke hlače, vzamete teniški lopar in stečete na tenis igrišče zabijat ase. Če se vam to zdi prenaporno, imamo za vas izvrstno rešitev: Top Ranking Tennis!

1. STEPHEN	Nintendo
2. QUINN	
2. KEITH R.	
3. MURCUS	
75-GRAHAM	4
20. HINDEN	
22. KEN J.	
23. STEVE S.	
24. T. YOUNG	
25. T. AVERY	
26. SHIMONO	
27. STEPHEN R.	
28. DEYEG S.	
29. DENNY S.	

**Nintendo  
RANKING**  
INFO -  
WOULD YOU  
LIKE TO  
PLAY?  
OFFICIAL  
GAME.  
  
SEARCH  
(UP)  
SEARCH  
(DOWN)

## IGRAJMO!

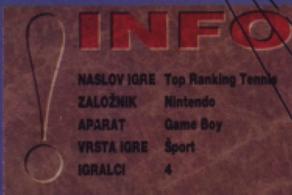
No, kar pojdimo naravnost v sredo teniškega dogajanja in si oglejmo, kaj nam ponuja igra.

Če imate Gameboy Gamelink ali tisto stvarco za štiri igralce, vam bo igra omogočila pravi teniški turnir v dvojicah.

Če igrate sami, brez partnerja na svoji strani, lahko igrate proti računalniku in si počasi pridobivate više in više ocene, lahko pa se odločite za boj proti soigralcu.

## STATUS IN OCENE

Edinstvena lastnost te igre je, da samodejno shrani vaš status, ko ste končali turnir, in vam sporoči vašo oceno. Ocena vam bo seveda padla, če boste kdaj



ste dovolj dobrni, lahko to storite tudi s svojima igralcema, kar bo za vas pravi izzik.

## FINESE IN VEŠČINE Z LOPARJEM

Vaša hitrost in zmožnost učinkovitega upravljanja pod pritiskom bosta zelo pomembna, če boste hoteli postati vrhunski igralec tenisa, zato vam tu ponujamo nekaj koristnih nasvetov.

Uporabljajte lahko štiri gume za udarec: "select", "start", "A" in "B". Igralno ploščico morate uporabljati v kombinaciji z gumbi, da izvedete gibe, ki dajo žogici spin naprej, spin nazaj, da jo vržete v zrak in v pravo smer. Zato se vam bo izplačalo, če boste nekaj iger šli na "Practice mode", da boste obvladali vse možne gibe in udarce, preden začnete s pravo igro.

# ALFRED CHICKEN

Ifred Chicken ima probleme. Zdi se, da mu je nekdo pokradel vse diamante. Zdaj mora Alfred na pot okrog sveta in spet zbrati vse diamante. Seveda se sliši preprosto, ampak pozabili smo omeniti, da se boste morali izmikati miškam, ki se navijejo minam in raketnim lanserjem poleg vseh drugih sovražnikov. Vendar se ne bojte, saj Alfred Chicken ni navaden piščanec. Ne samo, da lahko preleti kratke razdalje, s svojim kljunom lahko nasprotnike pokljuva in jih s tem pobije. Lahko tudi skoči z velikih višin na nasprotnike. Ta skok je videti kot napad kamikaze.

Kot je od Nintendove ploščadne igre mogoče pričakovati, je "Alfred Chicken" poln skravnih sob in stopenj, ki so skrite za vsem, od variljivih sten do skravnih vrat in nevidnih ploščadi.

Nataknite si torej kljun, očistite si perje in se pripravite na let in pikiranje na glave ubogih monstrumov.



INFO	
NASLOV IGRE	Alfred Chicken
ZALOŽNIK	Mindscape
APARAT	Game Boy
VRSTA IGRE	Akcija
IGRALCI	1

# Firefighter

S te se že kdaj čudili hrabrosti neustrašnih gasilcev? Ste si že kdaj zaželeteli, da bi se prebijali skozi nevarne goreče zgradbe in reševali nemočne žrtve?

Zdaj imate priložnost za to. Kot naš gasilski heroj morate uporabljati svojo cev in si izboriti pot skozi različna področja, od hiše v plamenih, skozi gorečo kanalizacijo do garažne hiše, ki je pravi pekel.

Na svoji hrabri poti do nemočnih žrtev morate gasiti plamene, se prebiti do žrtev in



jih odnesti ven v čakajoči rešilec. Se sliši enostavno? Smo omenili, da imate omejeno količino vode in da jo morate sproti pobirati? Ali pa, da se plameni poleg tega, da se premikajo, radi spet razplamtijo, če niso do konca pogašeni?

Kot da to še ne bi bilo dovolj,

INFO	
NASLOV IGRE	Firefighter
ZALOŽNIK	Mindscape
APARAT	Game Boy
VRSTA IGRE	Akcija
IGRALCI	1

morate tekmovati še s časovno omejitvijo. Torej, nataknite si čelado in se pripravite na to, da boste poškropili vse, kar vam pride na pot; zapomnite si, da je priporočljivo natančno merjenje, razen če uživate, da vam zmanjka vode tik pred ogromno ognjeno kroglo, ki se vali nad vas.



## ASTERIX

**A**sterix in njegovi prijatelji pustošijo po vašem Game Boyu in krvavo potrebujejo vašo pomoč. Za vsak primer, če mogoče želite našo pomoč, preberite navodila, ki sledijo; pomagala vam bodo pri težkih delih igre.

Zvezde lahko najdete po vsej Asterixovi deželi. Zapomnite si, da je za dodatno življenje potrebnih 50 zvezd. Življenja lahko dobite tudi, če pobirate vence, ki so na vsaki stopnji.

Prav tako ne izpustite nobenega od ključev, ki so razpostavljeni na vsaki stopnji. Če boste skočili nanje, se boste znašli na bonus stopnji, napolnjeni z zvezdami.

Z merjasci si lahko pomagate na več načinov, najbolj koristen je jahanje na njih čez polja špic.

Uporabite jih lahko tudi kot hrano, in sicer tako, da počakate, da vas merjasec prenese čez špice, nato se obrnete in ga boksnete. Zdaj se bo spremenil v pečenko, ki jo boste pojedli in dobili povrnjeno eno enoto energije.



Debeluha, ki vam meče sode, boste premagali tako, da boste skakali po njih. Ko ga boste zagledali, kako vam meče sode, začnite skakati nanje, ko padajo. Z nekaj vaje boste ugotovili, da lahko počasi priskačete do njega in ga z udarcem pošljete v pekel.



# TIPS N TRICKS

# METROID II

**S**amus Aron se je vrnila in potrebuje vašo pomoč. Da bi vas podprtli pri tej nalogi, da ji pomagate, smo narisali zemljevid druge faze vaše pustolovščine.

Po poti boste morali pobrati nekaj novih predmetov. Eden od njih je bomba, ki bo razbila steno. Če se spremenite v kroglo moči in sprožite bombo, vas bo odneslo v zrak, s čimer boste lahko dosegli višje ploščadi.

Še en pomemben predmet, ki ga morate pobrati, je pajkova krogla. Ko jo imate, se lahko lepite na zidove v votlini.



## Phase 2

# TIPS N TRICKS

# Sword of Hope

**T**heova naloga, da pride do Meča upanja, je dolgotrajna in težavna. Na poti se boste srečali z mnogimi nevarnostmi in prav vse morate premagati, če želite nalogo izpeljati do konca. Nekaj napotkov in šifer vam bo verjetno v veliko pomoč pri tej avanturi.

Vsakči, ko napredujete skozi energijsko stopnjo, se naučite novih urokov, ki vam bodo prišli prav v bitkah, in to od različnih ognjenih krogel do vrtečih se kril in napadov s strelo.

Najboljši način, kako se lotiti večine bitk, zlasti proti koncu igre, je, da iz spomina izberete možnost AUTO. Vaš Game Boy pozna najboljše načine napada, poleg tega pa vas bo tudi najbolje ubranil, ko se začnejo prikazovati številni sovražniki.

Kadar vam pri prvem obisku kdo noče priskočiti na pomoč, se kasneje vrnete k njemu. Znova ga ogovorite in običajno bo precej bolj pripravljen pomagati.

Sedaj pa k šifram, ki smo jih pobrali z mnogih energijskih stopenj, vsake seveda z drugačno stopnjo urokov.

LAIT	VS56	BMVQ QJGC
FT2X	PQVE	4ZWN F3LA
∞NHD	ΞAWΩ	PG5R 1ΩEN
V5JE	1PAQ	SΞH SKYD
XFF2	54V4	PB45 2D4L
R3F5	∞L3M	SΞH SKYD
V2B5	4ΔQW	ΛVRK QYYD
P5C3	YNIK	1WSΔ BZH2
IHMΔ	FDG2	
YGMD	4XBT	

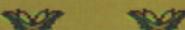
LV: 1 HP: 20 MP: 20



GOLD: 0  
EX: 0

"THEO!  
YOU ARE BIG  
ENOUGH TO LIVE  
BY YOURSELF."

LV: 1 HP: 20 MP: 20



OFIGHT	AUTO
MAGIC	MOTH1
USE	MOTH2
ESCAPE	

LV: 2 HP: 12 MP: 20



GOLD: 6  
EX: 12

MOVE	HIDDEN ROOM
LOOK	USE
OPEN	MAGIC
HIT	POWER

LV: 2 HP: 20 MP: 20



GOLD: 10  
EX: 19

MOVE	MILL ROOM
LOOK	USE
OPEN	MAGIC
HIT	POWER

# TIPS N TRICKS

# Mystic Quest

**K**o boste obhodili palme v osmici in odprli vrata jame, se boste znašli v Meduzini jami.

V jami pojrite južno in nato zahodno. Če zdaj uporabite motiko na južni steni, se vam bo odprt prehod v novo sobo, iz katere zavijte na zahod. To storite še dvakrat, nato pa spet na jug. Še dvakrat zahodno in nato štirikrat na sever.

**Z**daj bi morali biti v sobi s spolzkih tlemi. Stopite na dno in tako sprožite stikalo; uporabite verigo, da se zgrabite za drog in se potegnete gor. Zdaj odidite iz te sobe skozi vzhodni izhod in zgrabite ledene uroka.



**P**ojdite nazaj proti zahodu v drugo sobo in pojrite trikrat na jug. Če stopite v sobo iz vzhodnega vhoda in greste trikrat okrog jezera v nasproti smeri urinega kazalca, se vam bo povrnila energija. Zdaj pojrite vzhodno, južno in spet vzhodno. Severno steno razbijte z motiko in odprl se vam bo prehod še v eno sobo. Tu potisnite sneženega moža, ki ga boste našli, na stikalo; s tem ste odprli severna vrata, skozi

katera pojrite. Spustite se po stopnicah, nato na sever, spet po stopnicah navzdol in ubijte zlobno Meduso.



## Meduza

Najlaže jo boste premagali tako, da se boste venomer premikali okrog nje in jo tepli z verigo. Če vam zmanjka energije, uporabite zdravilni urok.

# NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Ravnko je Nigel Mansell prenehal s Formulo 1 in začel z ameriškim Indycar Circuitom, je dobil svojo lastno igro formule 1. No, čeprav je datum izdaje igre prepozen, igra zato vsekakor ni zastarela.

Tekmujete lahko z najboljšimi na svetu; medtem ko

si prizadevate dobiti nagrado, vam Nigel venomer stoji ob strani in vam pomaga s koristnimi nasveti. Torej, nataknite si očala in plin do konca, na lov za zmago!

Formula 1 ni šport za slabice; ko se enkrat znajdete v kabini, držite usodo v svojih rokah. Vaše življenje je odvisno od vaših refleksov in sposobnosti.



INFO	
NASLOV IGRE	Nigel Mansell's World Championship
ZALOŽNIK	Nintendo
APARAT	SNES
VRSTA IGRE	Šport
IGRALCI	1

## KJE NA SVETU?

Kje pa bi pravzaprav radi tekmovali? Na voljo vam je vseh 16 prog, ki v resnici sestavljajo svetovno prvenstvo v formuli 1. Če se odločite za tekmovanje v celi sezoni, boste morali tekmovati na tistih dirkalnih progah, ki vam jih bo določil računalnik.

Vsaka proga ima svoje nevarnosti in način vožnje, tako da zahteva vašo popolno koncentracijo, od dolgih ravnin

Hockenheim-a v Nemčiji do nevarnih ovinkov Suzuke na Japonskem.



## Battletoads in Battlemaniacs

Megalaktični podvigi in pustolovščine Bojnih krastač se nadaljujejo, ko se Rash (izpuščajček) in Pimple (Mozoljček) splazita v SNES in pripravita upor proti Temni kraljici in njeni vojski neprijetnih, nasilnih pajdašev.

Težave so se začele, ko je profesor povabil Bojni krastači na ekskluziven prikaz svoje najnovješje iznajdbe, razvite v povezavi s Psiconom, "The Dreamscape". Vse je šlo po načrtih, dokler ni nenadoma prilomnil iz ekrana velikanski prašič in ugrabil Psiconove Machiko ter ene izmed Bojnih krastač - Zitz.

Klub opozorilom, naj ju ne poskušata rešiti, se preostali krastači odločita, da gresta na pomoč priateljem. Skočita v ekran in odpotujeta na eno najbolj laše vzdigujočih pustolovščin, kar jih je kdaj bilo.



## Bojevanje z Battlemaniac-i

Operacijo vodi profesor T. Bird, ki poleg tega tudi koordinira napredovanje in uspeh Bojnih krastač v njuni nalogi. To ni čas za slabo pripravljene herojske akcije; če ti uspe pripraviti priatelja, da ti pomaga, to ni neumna poteza. Če boste igrali z dvema Bojnima krastačama, boste lažje končali igro, kot če boste sami.

**1. STOPNJA** – Na žalost doživita krastači tako dobrodošlico, kot sta jo pričakovali; čaka ju namreč vojska prašičev, ki jih je poslala kraljica. Ti prašiči si prizadevajo, da bi ustavili njuno misijo. Boji si sledijo in ne bo počitka, dokler ne premagate velikanskega kamnitega pujsa na koncu stopnje.

**2. STOPNJA** – Na lebdeči ploščadi se boste morali prebiti dol proti koreninam starega votlega drevesa. Ta zatemnjeni prepad je prostor za številne naprave, kot so robotski mrčes, kače in mišje palice. Dodajte še dejstvo, da je pot posejana z ostmi, in spoznali boste, da je pred vami nevarna pot.

**3. STOPNJA** – No, to, na čemer se vozite, ni ravno kolo, bolj je podobno lebdečemu triciklu; je pa

# VELIKO RAZLIČNIH MOŽNOSTI

Bistvo formule 1 je v skupinskem delu, a tokrat boste morali sami sprejeti vse potrebne odločitve glede na to, kar želite storiti!

Možnosti so naslednje:

**RACE CIRCUIT:** Ta možnost vam omogoča izbor dirkalne proge, na kateri želite tekmovali. Če se odločite zanjo, ne boste prejeli nobene točke za opravljene dirke, naučili pa se boste potrebnih trikov za obvladovanje posamezne dirkalne proge.

**FULL SEASON:** To je to! Začnite svojo kariero v svetovnem prvenstvu v formuli 1 in tekmujuje z elito dirkalnega športa. Prevozili boste vse glavne dirkalne proge in tekmovali za kravo potrebne točke.

**CONTROL:** Spremenite vodenje igre po svojih željah. Obstajajo štiri nastavitev, tako da boste vedno našli tisto, ki vam ustreza.

**NAME:** Želite biti Mansell, Senna, Berger ali pa kar vi sami? Ime voznika lahko spremirjate po želji.

**MANSEL'S ADVICE:** Ta možnost vam bo omogočila, da greste na katerokoli dirkalno stezo, Nigel pa vam bo dajal navodila. Preden začnete, vam bo na kratko predstavljal progo, nato pa bo šel z vami na dirko in vas poučeval o hitrosti v zavojih.



**DRIVING PRACTICE:** Štirje krogi na standardni stezi bodo dovolj, da se uvrstite; vendar, kakšen je najboljši čas, v katerem lahko izpeljete krog?

**PASSWORD:** Po vsaki sezoni boste prejeli geslo (password), ki vam bo omogočilo nadaljevanje igre od te točke, ne da bi vam bilo treba igrati spet od začetka.

**OPTION:** Izbirate lahko med arkadno igro in simulacijo. Tu obstaja velika razlika! Števec lahko nastavite na km/h (kilometri na uro) ali na m/h (milje na uro). Nastavite lahko celo glasbeno opremo, ki spreminja igro.



res, da se vam obeta zastrašujoča vožnja skozi votlino! Pot se začne še kar mirno, ampak kmalu postane test za vaše refleksje, saj morate skakati in voziti slalom med kamnitimi ovirami. Prava bomba!



## Toady Talents

Naša klateča se reptila imata nekaj nenavadnih, vendar zelo učinkovitih veščin, ki jih s pridom uporabljata skozi stopnje Battlemaniac-ov.

## V boju

Ko se znajdeta krašči v boju s kraljičinimi podložniki, lahko brcata in boksata. Če se zaletita v

INFO	
NASLOV IGRE	Battletoads
ZALOŽNIK	Nintendo
APARAT	SNES
VRSTA IGRE	Akcija
IGRALCI	2

nasprotnike, jima zrastejo rogov, s katerimi zbijeta nasprotnike na tla in le redki se poberejo od tam! Čeprav se dviganje nasprotnikov s tal in metanje le-teh v prepad z roba pečine sliši barbarsko, je zelo učinkovito!

## Med spuščanjem

Najbrž je vaš dvom, da lahko med spuščanjem karkoli delate, upravičen, vendar boste z eksperimentiranjem odkrili nekaj edinstvenih akcij. Ena od njih je, da desko brcnete v hordo prihajajočih nasprotnikov in jih s tem kar odpihnete.

# MECH WARRIOR

# P

še se leta 3027, planetom vladajo anarhiji. Ljudje se bojujejo v velikanskih robotskih oklepih, ki jim pravijo Mech. Ti oklepi so močno oboroženi in odlični za upravljanje, vendar pa obstaja določen del naroda, ki to moč zlorablja. Ena od takšnih skupin se imenuje Dark Wing Lance. Oni so bili krivi za smrt tvoje družine pred desetimi leti. Deset let je trajalo, da si se izučil v bojnih veščinah in zdaj, po dolgih letih učenja, se ti ponudi priložnost, da postaneš amaterski Mech bojevnik in poloviš vse morilce.



Istek, ki ste že igrali ali videli igro Battletech, se bo tole zdele znano. Ampak ne domišljajte si, da je lomastenje po svetu in pobijanje ogromnih robotov vse, kar boste lahko počeli v tej igri. Ravno nasprotno! Ne samo, da morate svojega robota opremiti s pravim orožjem, kot so projektilli, laserji in topovi, ampak morate celo izpopolnjevati stroje, oklep in izboljšati zaščito pred vročino.

Tudi ne pričakujte, da boste

zapravljali čas z obhodi svojega rodnega planeta. Glede na naloge, ki jo izberete, se lahko znajdete v boju na ledenihi planetih ali pa boste morali braniti svoje baze, skrite na žarečih vulkanskih planetih.

Da bi našli skupino Dark Wing Lance, ne bo zadosti le hitro streljanje, ampak bo potrebno tudi kar veliko detektivskega dela, da jo izsledite. Poleg vrhovnega poveljstva, kjer lahko dobite svoje Mech pogodbe, je na

vašem rodnem planetu Galatei bar, v katerem je mogoče najti veliko oseb in različnih informacij; vse to vam lahko pomaga pri vašem iskanju.

Barman vas opozori na vire informacij, ki so v baru. Le dobro mu prisluhnite!

Plačnici Dark Winga pogosto pustijo za sabo video kasete. Na njih je ponavadi zapisano, kje lahko najdete Dark Wing Lance-a. Tudi krajevna novinarska mreža vam lahko pomaga zvedeti, kje so v zadnjem času potekali nenavadni dogodki in te novice lahko pomagajo Mech pilotu, ki ima občutek za nevarnost.

**INFO**  
NASLOV IGRE MechWarrior  
ZALOŽNIK Activision  
APARAT SNES  
VRSTA IGRE Akcija/pustoševščina  
IGRALCI 1



## BATTLE STATION

Vaša prva bitka v notranjosti Mecha vas lahko zmede. Če ste nov pilot, Vendar brez strahu, saj nam je uspelo najti veterana, ki vam bo razložil glavne kontrole Mecha.

Takoj, ko boste v Mechu, boste opazili ogromen zaslon, ki prevladuje na vašem ekranu. Skozenj imate razgled na bojno polje, v katerem ste.

Na spodnjem levem delu zaslona boste videli radar, ki vam daje informacije o vseh Mechih na tem področju in o bazah, ki jih morate ali uničiti ali zaščititi.

Na dnu pilotske kabine boste videli tri monitorje, ki vam kažejo vasega Mecha in poročajo o vsaki škodi, ki jo je utрpel vaš robot. Srednji monitor kaže trenutno oborožitev vasega odlepa, medtem ko ostala dva monitorja kazeta vse sovražne oklepnike, ki so v vašem vidnem polju in škodo, ki so jo utrpteli.

# The Lost Vikings



**B**ili so trije Vikingi, ki so uživali v vsakoletnem vaškem lovu, ko se kar naenkrat znajde "teleportirani" na mimo leteči intergalaktični 200. Zdaj si želijo le še tega, da pridejo domov.

Njihov ječar, hudobni Tomator, pa je napravil veliko napako.

Pozabil je zakleniti kletko, kar pomeni, da lahko po mili volji lomastijo po ladji in najdejo pot nazaj na rodno Norveško, deželo fjordov in gora.

Če hočete pobegniti, morajo naši trije prijatelji delovati kot ekipa in vsak mora s svojimi posebnimi sposobnostmi pomagati drugima dvema do stikal in nedosegljivih predmetov.



## Erik the Swift

Kot ste najbrž uganili iz njegovega imena, je on najhitrejši od treh Vikingov. Ne samo, da lahko teče kot veter, ampak lahko tudi daleč skoči. Če nas ovira opečnata stena, je ne bomo podrli, če ne bomo uporabili rdečebraškega Erika za ovna.



## Olaf the Stout

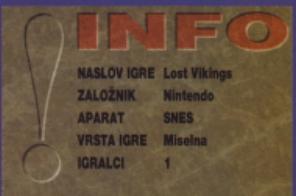
Olaf je sicer videti kot nordijski zmagovalec na pojedinah, a je lahko zelo spreten s svojim ščitom. Ne samo, da lahko brani druga dva pred sovražniki, ščit lahko tudi dvigne nad glavo in tvori živo lestev, ki pomaga Eriku do višjih ploščadi in predmetov. Kot da to še ni dovolj, lahko debelinko uporabi ščit za letalnega zmaja.



## Baleog the Fierce

On je "macho" trojke. Ne samo, da lahko nasprotnike seká z mečem, lahko tudi posnema Robina Hooda in strelja z lokom in puščicami. Lok in puščice pridejo prav za streljanje nedosegljivih stikal in ročic, ki upravlja vrata in rešetke.

**N**a svojem potovanju morate iti skozi številne svetove v vesoljski ladji, ki vas bodo popeljali v Egipt, temne votline in celo v tovarno, kjer morate popraviti nekaj strojev, da lahko nadaljujete pot. Na poti boste našli veliko predmetov, ki vam bodo pomagali ali nagajali. Sledi kratek opis nekaterih dejavnikov v vaši pustolovščini in njihova uporaba.



## Antigravitacijski škornji

Poberite te velike škornje, saj so neprecenljive vrednosti, ko hodite po gravitacijskih poljih in vas držijo trdno na tleh.



## Gumbi in ročice

Ponavadi se uporabljajo za odpiranje vrat in spuščanje dvižnih mostov ter jih je potrebno pritisniti ali ustreliti, da se aktivirajo.



## Gravitacijska polja

Te vrste utripajočih puščic bodo naše heroje dvignile v zrak ali pa prikovale na tla. Teh polj se izogibajte, saj boste navadno končali na špicah.



## Dvigala

Uporablja jih lahko vsak Viking, povezujejo pa nadstropja v posameznem svetu. Preprosto stopite na dvigalo in pritisnite smer, v katero želite iti.



## Časovni vrtinec

Eden od njih je na koncu vsakega sveta in vas prenese iz enega časovnega obdobja v drugo. Ko boste stopili vanj, se boste znašli na poti skozi čas.



# TIPS N TRICKS

Če je med oboževalci te igre kdo, ki ima še vedno težave, je tu zanj nekaj ſifer, ki mu bodo pomagale iz nekaterih zapletenih položajev. Pa ſe nekaj namigov za pomoč pri vaši Dino pustolovščini.

2. STOPNJA - CTBSR4TF3SGV
3. STOPNJA - CTJK54TZE1BV
4. STOPNJA - IX9V7KTB3CGV
5. STOPNJA - MM36LXTH3IQC
6. STOPNJA - 5EMWRZTN3KQC

Obstajata dva para oseb, med katerima lahko izbirate. Če izberete Timmyja in Raxa, boste lahko sovražnike tepli z rokami, če boste izbrali Jamie in Tops, pa boste lahko metali sovražnikom orodje. Ugotovili smo, da je najbolje izbrati

# DINO CITY

Jamie in Tops, saj vam tako ne bo treba priti tako blizu nasprotnikom. Da bi premagali Crashera na koncu prve stopnje, streljajte v



kocke, ki prihajajo iz njegovega stroja. Te se bodo razbile in delci mu bodo vzeli energijo. Če hočete premagati Pošastna



krtka-dvojčka na koncu druge stopnje, morate paziti na njune špičaste glave in se izmikati žarkom, ki vam jih pošiljata. Da ju premagate, skačite in ju nekajkrat ustreljite v usta.

## Road RUNNER

Če imamo kdo od vas težave s to izredno konverzijo iz risanke, kar brez panike, saj smo tu mi, da pomagamo hitremu ptiču pobegniti pred lačnim kojotom.

### BIRD SEED

Zapomnite si, da morate jesti ptičjo hrano, kjer koli jo vidite, saj vam omogoča večjo tekalno hitrost, ki pride prav, ko vam je Wylie Coyote za petami.



### DASH METER

Moč hitrega teka je zelo pomembna za izmikanje kojotovim zvijačam. Hiter tek lahko uporabljate tudi za tek po navpičnih stenah. Navadno boste opazili, da boste lahko odskočili, če boste plezali navpično, in tako dosegli tiste nedosegljive ploščadi.



### WILE E. COYOTE

Wylie premore ogromno različnih strojev za vaše uničenje. Vedeti pa morate, da je nevaren le, če predolgo stojite na enem in istem mestu. Torej je edini trik, da se neprestano premikate. A brez panike, če gre Wylie proti vam, saj je mogoče večino njegovih vozil preškočiti ali pa iti pod njimi.



## Dragon's Lair

**V** tej fantastični igri lahko najdete veliko dodatnih življenj. Vsa so skrita sredi bonus kock, treba je samo vedeti, kje jih najdete.

### 1. STOPNJA

Prva stopnja je prava Aladinova zakladnica dodatnih življenj, tri od njih so zato, da jih zgrabite. Za prvo življenje se morate spustiti s prvim dvigalom, pasti s ploščadi in vaše je! Desno od prve vrvi morate spet z dvigalom navzdol. Razbijte drugo bonus kocko in dobili boste drugo življenje. Zdaj splezajte po vrvi in pojrite do drugega dvigala na desni. Ko bo na najnižji točki, pojrite desno, padite z njega in nadaljujte na desno, dokler ne pridete do gugalnice. Skočite nanjo in spustilo se bo dvigalo, na katerem vas čaka tretje življenje.



### 4. STOPNJA

Ta premore na žalost eno samo dodatno življenje. Najprej se prebijte do vrha ploščadi, nato pa splezajte po vrvi navzdol do kocke z življenjem.



### 3. STOPNJA

Naslednja skupina dodatnih življenj je skrita v tretji stopnji, kjer boste našli tudi dve izboljšavi. Najprej se prebijte čez dvigajočo se ploščad in skočite z njene roba. Ko pridete do klanca, skočite z njega na levo in razbijte kocko. Tako boste dobili prvo dodatno življenje. Drugo je na dnu prej omenjenih klancev poleg izhoda iz stopnje.



### 9. STOPNJA

Še eno življenje boste našli na svojem potovanju, ki čez mnoge ploščadi in trampoline vodi proti vrhu stopnje. Na tem potovanju v višave devete stopnje dodatnega življenja ne morete zgrešiti, saj vas bonus kocka čaka na edini možni poti proti izhodu.



### 7. STOPNJA

Po zadnjih nekaj stopnjah boste najbrž kravno potrebovali dodatna življenja. No, ne skrbite, eno vas čaka na tej stopnji! Pojdite do zgornjega levega kota stopnje, kjer se skriva bonus kocka.



### 10. STOPNJA

Ta je dobesedno napolnjena z bonus kockami, ki so raztresene po vsej stopnji. Kocke vsebujejo energijo in dodatna življenja. Ostalih 11 stopenj pa boste morali raziskati sami, saj ne bi bilo prav, da bi vam izdali vse skrivnosti, kajne?

# TIPS N TRICKS

## SIM CITY

T u, v Clubu Nintendo, smo zbrali peščico nasvetov, informacij in majhnih prevar, da bodo v pomoč tistim županom, ki jim vodenje mesta ne gre prav dobro od rok. Ti nasveti vam ne bodo pomagali le pri gradnji novega mesta, ampak tudi pri že določenih scenarijih.

### KAKO SE ZNAJTI

Najbolj enostaven način prevoza za vaše meščane je vlak. Če večino prometa preusmerite na vlake, boste ugotovili, da ostane onesnaženje pod mejo normale.

Če pa vseeno gradite ceste, jih speljite tako, da bodo okrog blokov in stavb, saj boste tako zmanjšali gostoto prometa v večjem delu mesta.



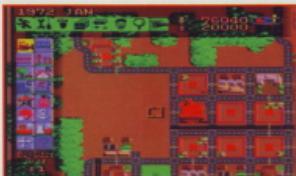
### OPAZUJTE DAVKE!

Ti so velikanski kamen spotike za večino igralcev. Opazili boste, da nepravilna stopnja davkov lahko povzroči večjo emigracijo kot eksplozija jedrske elektrarne! Meščane boste osrečili tako, da boste najprej postavili davke na 6% za nekaj let; nato, ko se bo množina prebivalcev povečala, jih lahko dvignete na 7%, kasneje pa jih lahko vrnete na 6%. Na ta način bi prebivalci morali biti vedno srečni.

### ONESNAŽENJE

Še ena velika ovira, posebej za tiste župane, ki ste še "zeleni". Da boste obdržali minimum onesnaženja, poskušajte zgraditi čim manj cest, saj so te glavni povzročitelj onesnaženja. Letališča in pristanišča obdajte s parki, saj ti pomagajo zmanjšati onesnaženje, ki ga povzročajo razne naprave. Če vse industrijske cone postanejo preveč onesnažene, nekaj elementov porušite in jih namestite drugje.

Jedrske elektrarne proizvajajo manj onesnaženja kot termoelektrarne, zato gradite raje jedrske. Dodatnih elektrarn ne gradite prej, kot je nujno potrebno: ko pa elektrarno potrebujete, jo postavite na nasprotnem koncu mesta kot prejšnjo.



### OGENJ IN KRIMINAL

Za vsak blok 4 x 4 parcele zgradite eno policijsko postajo. Zapomnite si tudi, da je treba za vsake tri policijske postaje postaviti eno gasilsko postajo.

Ko preverite na zemljevidu mesta, kakšno je pokrivanje policijskih in gasilnih postaj, na nekrite dele mesta dodajte postajo.

Za tiste, ki jim manjka denarja, pa je tu nekaj majhnih prevar, ki vam bodo pomagale napolniti proračun.

Zapravite ves denar, tako da je stanje proračuna 0. Ko se prikaže slika za davke na koncu meseca, pritisnite levi gumb za streljanje. Zdaj izberite opcijo "Go with figures", še vedno pa držite strel. Zdaj se vrnite na sliko s taksami in povišajte vse davke na 100%. Zdaj spet izberite "Go with figures" in nato spustite strel. Denar bi vam moral zrasti do 1 000 000 dolarjev.

Ko ste plačali vsa vzdrževalna dela, shranite igro. Potem jo spet naložite. Zdaj bodo vzdrževalna dela stala 0, vseeno pa se bo štelo, da jih boste plačevali 100%.

## Lagoon

G lede na pisma, ki ste nam jih poslali, se zdi, da vas je kar nekaj obtičalo na različnih koncih te igre. Zato smo se tukaj, v Clubu Nintendo, odločili, da vam bomo dali nekaj odgovorov na najbolj pogosta vprašanja.



**R**eševanje Gilesa iz Zlate votline vam povzroča veliko težav, zato si to oglejmo. Najprej morate najti zdravilni lonec, ki ga boste rabil, da Giles ozdravi in da vam bo lahko sledil ven. Da ga najdete, pojrite od vhoda najprej levo in nato gor, nato pa še desno in spet gor. Od tu pojrite skozi prvi prehod na levo in nato skozi prvi prehod navzgor.

**Z**daj pojrite spet skozi prvi prehod na levo in hodite, dokler ne prideite do skrinje. Če jo odprete, boste notri našli lonec. Vrnite se k vhodu. Ko ste tam, pojrite levo, gor, desno, gor. Zdaj bi morali biti na planini. Pojdite po lestvah do vrha, kjer bi morali najti ranjenega Gilesa. Dajte mu lonec in ga odpeljite nazaj skozi Zlato votlino do Atlanda.



## Goonies II

**Č**e je kakšna igra resnični izviv za igralca, je to prav gotovo igra Goonies II. Zapleten sistem labirintov in dobro skriti predmeti grozijo, da se bo celo zelo izkušenemu igralcu zmešalo. No, ne skrbite, saj sledi zemljevid te Konamijeve igre, skupaj z izpisom predmetov in celo z napotki, kako priti do nekaterih od njih. Vso srečo na poti do Annie!

### Nahajališča predmetov

The Goonies	.....	41, 17, 70, 60, 39, 61
Čarobni iskalec	.....	3, 9, 13, 29, 34, 59
Kladivo	.....	5
Katapult	.....	8
Sveča	.....	14
Sprejemnik	.....	14
Očala	.....	19
Skakalni čevlji	.....	22
Hitrostni čevlji	.....	25
Neprebojni jopič	.....	26
Škatla z bombami	.....	41
Ognjena škatla	.....	47
Čelada	.....	50
Lestev	.....	60
Potapljaška oprema	....	74
Vodoodporni plašč	....	75

- 1 Hišni predel
- 2 Most
- 3 Ledeni predel
- 4 Slapovi
- 5 Podzemna kanalizacija
- 6 Pod vodo
- 7 Ognjene votline
- 8 Mejni predel
- 9 Votline
- 10 Modre votline
- 11 Skalni gejzirji

### POSEBNE STRATEGIJE

Najvišji predel Prednje stopnje boste dosegli s kladivom, s katerim razbijete strop v sobi 6. Nato splezajte po lestvi navzgor in znašli se boste izven sobe 31.

### KAKO DOBITI POTAPLJAŠKO OPREMO?

V sobi 74 pojrite levo, naprej, tu pa udarite s kladivom po steni in stopite skozi narejeni prehod. Nataknite si očala in zagledali boste potapljaško obleko.

### KAKO DOBITI LESTEV?

V sobi 60 udarite po steni in pojavila se bo lestev.

### KAKO NAJTI SVEČO?

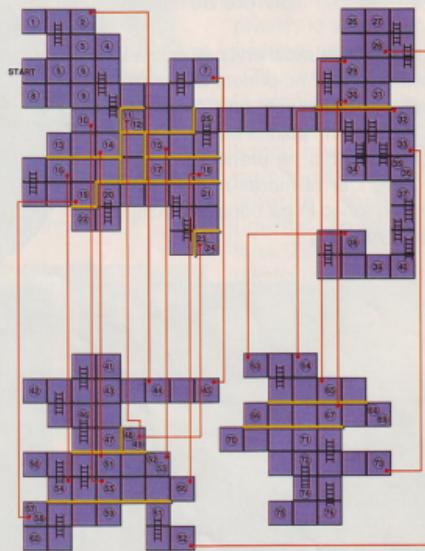
Stopite v sobo 14, pojrite na levo in petkrat udarite gospo.

### KAKO NAJTI HITROSTNE ČEVLJE?

Te najdemo v vratih, ki so skrita levo od začetka mostu. Vrata boste odprli z bombo.

### OPOZORILO

Veliko različnih načinov je, kako naredimo stranska vrata ali dosežemo, da se prikaže kakšen predmet v določeni sobi. Uporabite kombinacije udarcev, zabijanja s kladivom, natikanja očal in še česa, da boste našli različne predmete.



# Little Demo DREAM MASTER

Pritisnite naslednje tipke na naslovni sliki: GOR, SELECT, LEVO, DESNO, A, A, B. Če vam je uspelo, se vam bo prikazal napis 'Dream Select'. Pritisnite 'A' in izberite stopnjo.

Gospodarji, ki jih boste srečali, so vsi v deželi nočnih mor. Prvi od gospodarjev je ogromen pingvin. Vrže vam tri majhne pingvine, ki jih lahko pobijete s čarobno palico. Ko pingvin pristane na strani, skočite in ga udarite s palico. Nato bo zamenjal strani, torej ponavljajte to, dokler se ne razleti.

Naslednji nasprotnik bo leteča manta. Premagate ga tako, da z

daljšim držanjem na strel naberete moči v palici in mu spustite ognjeno kroglo. Pazite, ker se bo takoj zatem spustil čisto na tla, preden se bo vrnil na nebo. Zato ga preskočite in mu spustite še nekaj ognjenih krogel.

Naslednji gospodar pa je sam Kralj nočnih mor. Pazite, da vas ne zadene sluzasta rdeča krogla, ki lebdi v zraku. Varujte se tudi treh laserskih žarkov, ki jih Kralj spušča iz svojih prstov. Če stojite na skrajni levi točki zaslona, ga lahko obstreljujete z ognjenimi kroglastimi, kljub temu pa ni težko preskakovati laserskih žarkov.



# RAINBOW ISLANDS

Igra Rainbow Islands je polna presenečenj in izgleda, da imajo nekateri od vas težave pri reševanju najpomembnejših.

Kot verjetno že veste, so na vsaki stopnji skrite bonus sobe, ki so napolnjene z 'dobrotami'. Vendar se boste vsake stopnje morali lotiti na poseben način, če boste hoteli priti v te čudežne prostore.

Najprej morate pobirati dragulje, ki jih spuščajo vaši sovražniki. Zbirati pa jih morate v čisto določenem vrstnem redu barv na vsaki stopnji. Ta vrstni red je: rdeča, oranžna, rumena, zelena, modra, indigo in končno vijolična.

Ko ste zbrali vse dragulje, si utrete pot do šefa na koncu stopnje; spotoma pograbitte toliko točk, kolikor je le mogoče.

Doseči morate rezultat, ki je boljši kot 'high score' na zaslunu.

Sedaj vam preostane le še, da premagate šefa na koncu stopnje. Ko vam to uspe, se prikažejo vrata, ki vodijo v čudežno bonusobo, za katero ste se morali tako potruditi, da ste jo našli. Opisana rešitev je prava za vsako stopnjo, od prve do zadnje, zato kar začnete nabirati dragulje in iskatki sobe.



## Legend of Zelda

Linkove pustolovščine v Legendi o Zeldi se zdijo neskončne. Po tem, ko je opravil svojo nalogo, je moral ubogi stari Link spet na pot; tokrat mora spet pripeljati mir v kraljestvo Hyrule. Druga naloga je zelo podobna prvi, le da so labirinti še bolj zapleteni in uganke še bolj zavite.

Nekaj predmetov je razmetanih po labirintih, ki so za vas precej pomembni. Vprašanje je le, kje so.

Leseni bumerang je tam, kjer je bil prejšnji, v prvem labirintu.

Piščalka, ki zamrzne nasprotnike, lahko tudi odpre skrivne prehode. Našli jo boste, ko boste preiskali drugi labirint.

Če boste previdno preiskali tretji labirint, boste tu našli čarobni bumerang, ki je veliko močnejši od lesenega.

Četrти labirint vsebuje skrito magično knjigo in splav. Ne pozabite pa, da lahko magično knjigo uporabljate le s čarobno palico.

Če radi streljate z lokom in puščicami, potem dolgo in vztrajno preiskujte peti labirint in boste našli želeno orožje.

Če ste se naveličali ždeti v globokih prepadih in biti nemočni, zakaj ne vzamete lestve iz šestega labirinta?

Nekateri predmeti in prehodi so skriti pod drevesi. Kaj ne pomislite, da bi vam sveča iz sedmega labirinta prišla prav?

Če že imate magično knjigo, vas bo čarobna palica iz osmega labirinta spremeniла v mogočnega čarownika. Tudi čarobni ključ je na tej stopnji.

Rdeči prstan vam za eno četrtnino poveča odpornost proti udarcem. Srebrna puščica, kot najbrž že veste, je edino orožje, ki lahko ubije Ganana. Vsi ti čudoviti predmeti, in seveda tudi Ganan, so skriti v devetem labirintu.

Če imate težave pri obvladovanju Otoka labirintov v vzhodnem delu Hyrule, vam bo tale rešitev pomagala. Tako, ko stopite na Otok, pojrite na jug in nato proti vzhodu, dokler gre. Nato pojrite po potki na sever, dokler lahko, in tako boste lahko rešili otroka.

Vrnite se južno in krenite proti zahodu, dokler ne zagledate prehoda na sever. Pojrite po tej poti do konca in se ne zmenite za dva zahodna odcepa. Po tem, ko ste prečkali most, zavijte na zahod in na sever, nato pa še na zahod in potem še po severni poti do T-križišča.

Od tu se odpravite na zahod in sledite poti, dokler ne pridete še do enega križišča. Pojdite proti severu in na prvem ovinku na vzhod, in nato še po naslednji poti na vzhod. Držite se te poti, ne zmenite se za prehod na sever in boste prišli do naslednje palače.

## Adventure of Link



# CLASSIC TIPS & TRICKS

## MANIAC MANSION

Za tiste, ki še vedno ne znajo odpreti sefa v tej klasični igri, so tu rešitve:



S srebrnim ključem odprite zadnja vrata.



Splezajte v odprtino in uporabite teleskop tako, da ga dvakrat zavrite s kovanci in odkrili boste Ednino telefonsko številko.



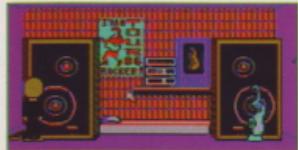
Dajte voščeno sadje in pepsi zeleni lovki.



S steklenim kozarcem zajemite vodo iz bazena.



Poklicite Edno, prikradite se v njeno sobo in odprite sef!



Vzmetite posnetek iz sobe lovki.



Dajte vodo mesojedi rastlini, da jo zamrznete.



V glasbeni sobi presnemite ploščo na kaseto.



## BUCKY O'HARE

Ne bojte se, pobijalci žab, sledi namreč nekaj šifer za to izredno NES igro.

**67J7K**

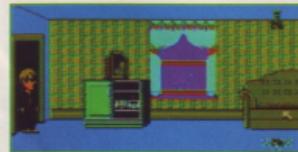
**M7J24 M7K2K**

**6PV2K**

**M8K/trikotnik navzdol/4**

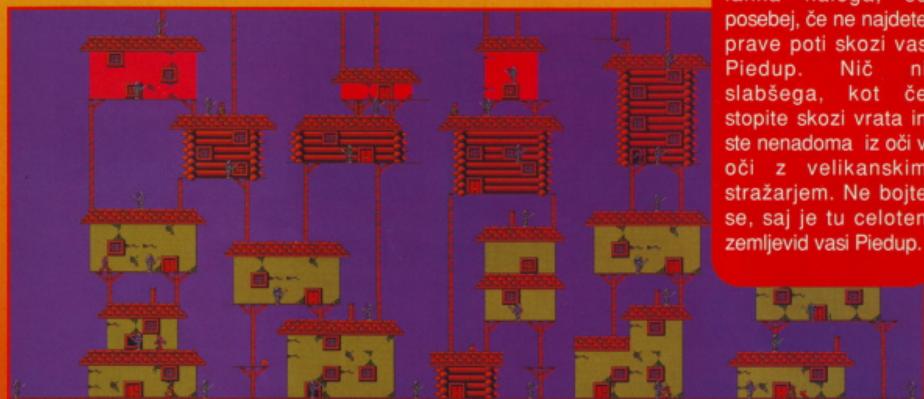
**M8K2V**

**MPX6/zajčja glava/**



V salonu predvajajte kaseto, da razbijete lesteneč in dobite zarjavel ključ.

## WIZARDS & WARRIORS 3



**P**omoč Kurosu na njegovem poslanstvu ni lahka naloga, še posebej, če ne najdete prave poti skozi vas Piedup. Nič ni slabšega, kot če stopite skozi vrata in ste nenadoma iz oči v oči z velikanskim stražarjem. Ne bojte se, saj je tu celoten zemljevid vasi Piedup.

## WRATH OF THE BLACK MANTA

**Z**a tiste, ki vam je uspelo priti do zadnjega šefa El Tora in si zdaj pulite lase, ko poskušate ugotoviti, kako bi ga premagali, je tu nekaj nasvetov.

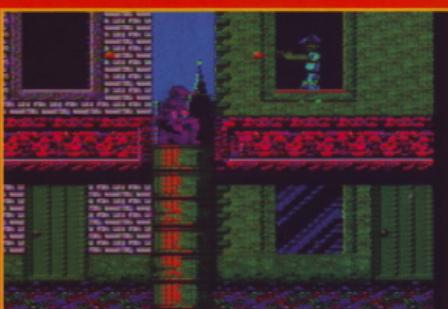
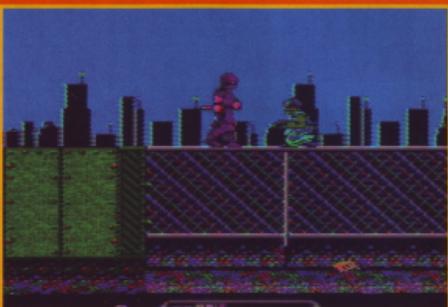
Glavno je, da znamte uporabljati vse štiri Nimpo tehnike v pravem vrstnem redu. Če to znamte, ga boste premagali. Če pa napravite eno samo napako, boste izgubili energijo in El Toro si bo popolnoma opomogel. Pravi vrstni red tehnik je:

**Art of the Bomb**

**Art of the Fire Ring**

**Art of the Spider**

**Art of the Missile**





# Club Info

## Super Mario Bros.

**L**jubitelji Nintenda, pozor! Novembra prihaja v naše kinematografe film Super Mario Bros. Ideje za filme so do sedaj črpali iz sveta literature in gledališča. S filmom Super Mario Bros. pa prihaja nova generacija filmov, ki so našli navdih v računalniških igrah.

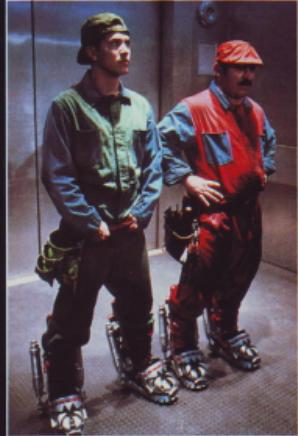
**O vsebini filma ne bi govorili, saj jo gotovo vsi poznate!**

Vseeno pa naj naštejemo nekaj podatkov. Režiserja Rocky Morton in Annabel Jankel, avtorja znamenite televizijske serije Max Headroom sta tokrat ustvarila mešanico domišljajo-fantazijske avanture in pop cocktail - na svoj račun bodo prišli namreč tudi ljubitelji ansambla Roxette. Scenarij za film so napisali Parker Bennett, Terry Runte in Ed Solomon. V glavnih vlogah pa bomo lahko 101 minuto gledali Boba Hoskinsa, Johna Leguizano, Dennisja Hopperja, Samantho Mathis in Fiono Shaw.

Da so se ustvarjalci filma zelo potrudili, pove tudi

podatek, da m e h a n s k a stvaritev - ljubezni miniaturni dinosaver Tyrannosaurus rex z imenom Yoshi, zmore kar 66 različnih gibov (večina gibov je prav ljubka).

Kritiki po svetovnih prestolnicah, kjer so že doživelji premiero tega filma, so si edini, da je film Super Mario Bros. zabavna mešanica komedije, akcije in pustolovščine, ki bo zadovoljila izbran otroški okus in odrasle, ki so mladi po srcu.



**V** zadnjem času je bilo veliko napisano in povedano o povezavi med video igrami in napadi epilepsije. Danes vam želimo dati natančne informacije o tej temi.

Najprej najvažnejše: video igre ne morejo povzročiti epilepsije. O tem so si edini vsi zdravnikti v Angliji in Nemčiji, ki se strokovno ukvarjajo z epilepsijsko.

V glavnem gre pri razpravah o tej temi za "fotosenzitivno epilepsijo", ki je le neznatno razširjena oblika epilepsije. Pri fotosenzitivni epilepsiji so motorične motnje ali izguba zavesti povzročene zaradi tako imenovane "migelajoče svetlobe".

Pri tem gre za približno 5% vseh bolnikov z epilepsijo. Torej, obstaja nevarnost napada zaradi utripajoče svetlobe samo pri osebah s fotosenzitibilnostjo.

Takšna svetloba se lahko pojavi v različnih situacijah. Na primer pri hitri menjavi močne sončne svetlobe in sence, odboju sončne svetlobe od vodne površine, običajnem gledanju televizije, razsvetljavi v disku, prav tako pa tudi pri opazovanju določenega vzorca (na primer šahovnice), kakor tudi pri video igrah.

Ker ta rizična skupina obstaja, video igre Nintendo že od začetka vsebujejo jasno opozorilo o možni nevarnosti za

osebe s fotosenzitivno epilepsijo.

Povezava napadov z Game Boyom je, kot je bilo dokazano, napačna. Naprava nima zadostnega vira svetlobe, ki bi lahko proizvajal migetajočo svetobo, pa tudi ekran je za to premajhen.

Igralcem video iger lahko torej (tudi tistim, ki niso prizadeti zaradi epilepsije) le svetujemo, naj z igranjem ne pretiravajo in naj med igranjem vedno naredijo premor.

Torej, ni vzroka za vznemirjenje. Video igre ne morejo povzročiti epilepsije - kdor pa je epileptik, pa se mora zavedati možnih nevarnosti v povezavi s svojo boleznjijo.

## TRADICIJA IN VISOKA TEHNOLOGIJA - ZGODOVINA NINTENDA

Letos praznuje firma Nintendo 104.

obletnico obstaja na Japonskem.

Dovolj velik razlog, da spregovorimo o zgodovini podjetja, ki je medtem postalo eno najuspešnejših na svetu.

Z g o d o v i a

uspeha firme Nintendo sega v leto 1889 v mesto Kyoto, nekdajno cesarsko prestolnico Japonske. Fusajiro Yamauchi je ustanovil podjetje, ki se je ukvarjalo izključno z izdelovanjem ročno pobravanih igralnih kart. Takšne karte se imenujejo "Hanafuda". "Hana" pomeni roža "fuda" je staro japonski izraz za kartu. S cvetličnimi kartami se torej začenja zgodovina največjega proizvajalca elektroniskih igrač...

## SOMRAK

Igralne karte sprva niso bile na dobrem glasu, saj so jih pretežno igrali pripadniki japonskega podzemlja. Zelo hitro pa so se karte razširile tudi v druge družbene slike. Danes so originalne Hanafuda karte dragocena umetnina.

Leta 1933 je nastalo ime

današnjega podjetja "Nintendo" (jap: nin = prepustiti, ten = usoda, do = prodajalna). Nintendo torej izvrino pomeni "Prepustimo usodi". Yamauchi pa se je medtem lotil tudi drugih igralnih kart, ki jih sedaj izdelujejo strojno.

## SVEŽ VETER

Leta 1949 je nenadoma umrl ustanovitelj Fusajiro Yamauchi, podjetje, ki se je medtem močno povečalo, pa je še zelo mlad prevzel njegov vnuk Hiroshi. Hiroshi ve, da mora podjetje, ki si želi zagotoviti dolgoročno preživetje, vse sodobne pojave spremeniti v izdelek. Tako so 10 let kasneje nastale tudi igralne karte z liki Walta Disneya.

## VZPON ELEKTRONIKE

Veliki preobrat pa je Nintendo seveda doživel šele leta 1970, ko se je začel ukvarjati z elektronskimi igračami, ki so jih začeli takoj tudi množično izdelovati. "Beam-Gun" je predhodnik NES-Zapperjev, ki so bili pred nekaj leti naprodaj tudi v Nemčiji. Z Beam-Gunom se je pojavil prvi elektronski pikado. Že leta 1977 je Nintendo uspelo, da je svojim kupcem predstavil prvo video igro. Enostavna teniška igra, ki jo lahko priključimo na domač televizijski sprejemnik. Skoraj istočasno so se v japonskih igralnih dvoranah, kasneje pa tudi širom po svetu, pojavili prvi avtomati na kovance z video igrami. Leta 1980 so nadaljevali z raziskavami in tako razvili tudi prenosno napravo za video igre. Game&Watch je oče

današnjega Game Boya. "Pipe Jump" in "Donkey Kong" sodita k najuspešnejšim igram. Sicer pa je v tem času nenavadno dajati imena likom iz iger. V ZDA so ljubitelji poimenovali paznika v živalskem vrtu v igri "Donkey Kong" enostavno Mario. Nintendo sledi duhu časa in Pipe Jump se od tedaj imenuje "Mario Bros.". Junak je rojen...

## TAKOJ VELIKANSKI USPEH

Leto 1983 je najpomembnejše za Nintendo. Končno so lahko svetu predstavili "FamiCom": računalniško video igro za vso družino. V ZDA, v Nemčiji in pri nas se imenuje NES (Nintendo Entertainment System). To, kar sedaj sledi, je najbrž vsem poznano. Zmagoviti pohod v dnevne sobe ljudi po vsem svetu. Leta 1989 se pojavi "Game Boy" (druga Nintendova prenosna naprava za video igre), leta 1991 "Super Nintendo Entertainment System (16-bitna tehnologija) in v prihodnosti ... kdo ve?!



# Naj vam na uho prišepnem še nekaj novosti.

Jeseni boste lahko pri nas kupili veliki novih igrič, predvsem za Game Boya in Super Nintendo:

# Club Info



## GAME BOY

Yoshi's Cookie  
The Flintstones  
Kid Dracula  
Trip World  
Darkwing Duck  
Baby T-Rex  
Battle of Olympus  
Spiderman 3  
NBA 2 All Stars  
Raging Fighter  
Battleship  
Alfred Chicken  
Fire Fighter

Legend of Zelda  
Garfield  
Speedy Gonzales

Top Ranking  
Tennis  
Battletoads in  
Ragnarok's World  
Nigel Mansell's World  
Championship

## NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Yoshi's Cookie  
The Jetsons



## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lagoon  
J. Connors' Tennis  
King Arthur's World  
Pocky & Rocky  
NBA All Stars  
Mario is Missing  
Cybernator  
Batman Returns  
Super Mario All Stars\*  
Mech Warrior  
Battletoads in Battlemaniacs  
The Lost Vikings  
Nigel Mansell's World Championship  
Jurassic Park  
Mystick Quest Legend  
Zombies Ate My  
Neighbours



\*4 igre: Super  
Mario Bros. I,  
II in III -  
prirejene za  
SNES in  
Super Mario -  
The Lost Level.



**D**o konca leta bo izšla še ena DVOJNA številka naše revije, v kateri bo spet kup zanimivosti.

Predsednik Kluba Nintendo, Super Mario, je zelo vesel, ker je v trgovinah opazil nahrbtnike, zvezke in nalivnike s svojo podobo. Septembra pa boste lahko začeli naplohovati velike balone z žvečilnimi gumiji, katerim bodo priložene sličice Nintendovih junakov, ki jih boste lahko tudi zbirali in tako sodelovali v nagradni igri.

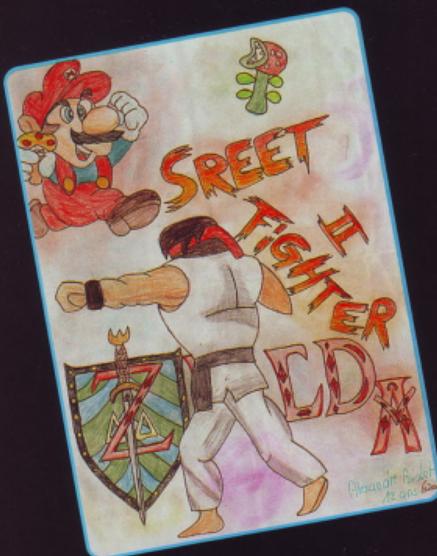
## PISMA

Na teh straneh bomo objavljali vaša najlepša pisma, risbice, zgodbice, pesmice. Ko neutrudno igrate Nintendo igre (kar gre vašim staršem gotovo včasih hudo na živce, ali ne?), se sprošča vaša domišljija. Razveselite nas in starše, odpočijte si oči in se spravite k listu papirja. Napišite in narišite nam vse, kar se je nabralo v vaših ustvarjalnih glavah! Pridno vadite, kajti nekega lepega dne bom razpisal tekmovanje za najlepšega Maria ali Yoshija (ali morda kar za oba)!

Danes objavljam nekaj pisem, ki so prihajala na moj naslov, čeprav pravega kluba še ni bilo. Zelo sem jih bil vesel. Na nekatera sem že odgovoril v pismih, na druga še bom. A zapomnите si nekaj! Trudil se bom, da prav nobeno vaše pismo ne bo ostalo brez odgovora!

Veselo na delo!

Vaš Super Mario, predsednik kluba



Živo, Luka!

Tvoje pismo je bilo eno prvih, ki sem ga dobil, zato mi je še posebej veliko pomnilo. Verjetno pa si medtem že sam ugotovil, da so igrice pri nas celo cenejše kot v sosednjih državah. Zato sem prepričan, da si v tem času zbirko svojih igrlic celo obogatil! Boditi pa pozoren na to, da kupiš igrico, ki pride v Slovenijo preko pooblaščenega distributerja, saj so le po tej poti igrice po najnižji možni ceni. Žal še vedno opažam, da nekateri igrice uvažajo "na črno". Želim ti veliko veselja z igranjem. Oglasi se še kaj!

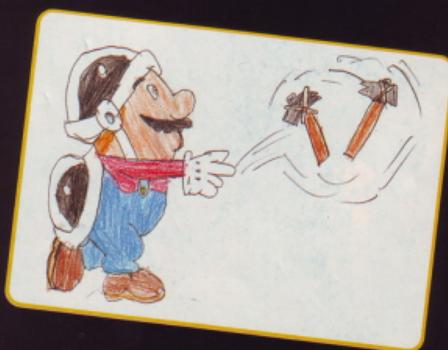
Tvoj Super Mario, predsednik kluba

## Spočtovanii!

Že od vsega začetka sem bil velik ljubitelj video iger, ko pa sem spoznal NINTENDO proizvode, sem videl, da prekašajo vse ostalo. Seveda sem se takoj odločil za nakup Game Boya, saj mi prinese veliko zabave. Vendar pa imam le tri igre, saj so tu izredno drage, v tujino pa nimam priložnostiiti. Zato upam, da bodo imeli člani Nintendo kluba kaj možnosti za cenejši nakup iger!!!

Hvala!

Luka Turk, Ljubljana



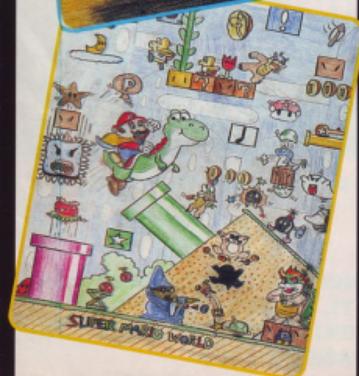
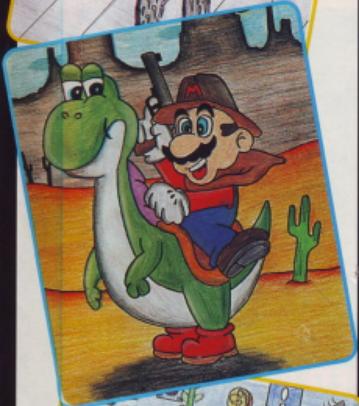
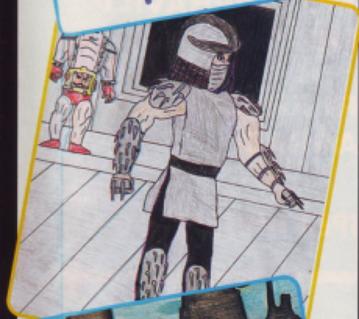
Pozdravljeni!

Tudi sam sem zelo navdušen nad vsemi izdelki Nintendo. Od Super Nintenda pa do Game Boya. Imam Game Boya in vso opremo za ta super sistem. Edino nekaj mi še manjka. Nisem še včlanjen v Club Nintendo, zelo pa bi si želel biti član te veselje druščine. Upam, da si ne želim preveč, če vas prosim, da me vključite v klub. Tomažek

Živjo, Tomaž!

Upam, da se ti je želja zdaj izpolnila. Tudi jaz si zelo želim, da bi nas bilo v tej veseli druščini čim več. Zato povabi v klub še svoje prijatelje! Pošli nam svoje najboljše rezultate, nariši me, zaupaj mi, katere igrice so ti najbolj všeč. In uživaj ob Game Boyu! Še to mi prišepni - ali kdaj, ko greš ti spati, igra tudi tvoja mama?

Tvoj Super Mario, predsednik kluba



# HEJ, PRIJATELJI!

## Club Nintendo

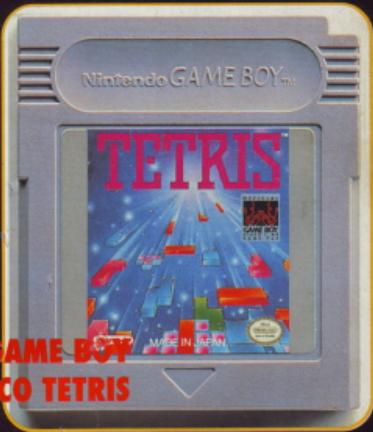
ZA VSE, KI STE SE ŽE PRIJAVILI V  ALI PA BOSTE TO STORILI DO 31. OKTOBRA, SMO PRIPRAVILI NAGRADNO ŽREBANJE.

MED SREČNEŽE BOMO RAZDELILI TRI KRSNE GLAVNE IN DESET TOLAŽILNIH NAGRAD.

### 1. NAGRADA: 1 SUPER NINTENDO



### 2. NAGRADA: 1 GAME BOY Z IGRICO TETRIS



### 3. NAGRADA: 1 GAME BOY

10 TOLAŽILNIH NAGRAD –  
OBESKI ZA KLJUČ TIME BOY



Za datum prijave velja datum vplačila položnice.

**ŽREBANJE BO 5. NOVEMBRA,**  
NAGRAJENCI BODO TAKOJ OBVEŠČENI  
PO POŠTI, REZULTATI PA BODO  
OBJAVLJENI V ENI OD NASLEDNJIH  
ŠTEVILK NAŠE REVIE.