



Club Nintendo®



SUPER STAR EMPIRE STRIKES BACK WARS

Z Luke Skywalkerjem se odpravite na avanturo!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS™

V boj z želvami!

Dennis

Risanka za Super
Nintendo

DUCKTALES 2

Končno smo dočakali
nadaljevanje uspešnice
za Game Boy.

TOP GEAR 2™

Super dirka leta!

Graffiti, hit liste in predstavitve

Miroslav Pajkrt



Starost: 16 let. Najljubše igre: Street Fighter II, Super Mario World, Super Mario Bros. III. Najboljši rezultati: Super Mario Bros. konča v enem dnevu, Street Fighter II pa v dveh dneh z 1.143.000 točkami na 7. stopnji; Starwing konča v treh dneh, TMH Turtles (NES) konča v 4 dneh. Hobiji: obiskuje osnovno šolo, všeč mu je SNES, zanima se za wrestling in tenis. Največja želja: rad bi dosegel najboljše rezultate pri igrah in sam odkril namige za igre.

Ondra J. Černý



Starost: 15 let. Najljubše igre: Super Mario Bros. 1, 2 in 3, Megaman 4. Najboljši rezultati: konča Super Mario Bros. 1, 2 in 3 in Megaman 4. Hobiji: letala in leteњe, NES in Game Gear. Največja želja: da bi uspešno zaključil osnovno šolo in popolnoma obvladal video igre.

Vašek Mikeska



Starost: 10 let. Najljubše igre: Super Mario Land 1 in 2, Asterix. Najboljši rezultati: Super Mario Land 999.999 točk, Nigel Mansel's World Championship - zmaga v vseh šestnajstih dirkah. Hobiji: šport, Game Boy, kolesarjenje. Največja želja: imeti vse Nintendino igre, postati programer pri Nintendo.

Petr Zabrodsky



Starost: 12 let. Najljubše igre: Street Fighter II, Double Dragon I, Tiny Toon Adventures. Najboljši rezultati: konča Double Dragon in Tiny Toons, Tetris - 352 vrst, Ice Climber - 456.000 za 30 svetov. Hobiji: nogomet in drugi športi, igre. Največja želja: postati nogometaš leta, biti ustvarjalec TV iger.

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!

Peter Farič



Starost: 11 let. Najljubše igre: Super Mario Kart, Starwing, Blues Brothers, Dino City, Turtles in Time in Super Mario All Stars. Najboljši rezultati: konča Super Mario Kart na 150 cc in drugi na Državnem prvenstvu ter konča Turtles in Time na "hard". Hobiji: risanje, odbojka, plavanje inigranje SNES. Največja želja: Da bi naredili več delov Super Mario Karta.

Vnuk Gregor



Starost: 11 let. Najljubše igre: Billy Tedd, Kung Fu Masters in Tiny Toon. Najboljši rezultati: Billy Tedd in Kungfu Fu Masters pride do konca, Tiny Toon pride do 6. stopnje. Hobiji: glasba, Game boy. Največja želja: postati pevec.

Romina Pirc



Starost: 9 let. Najljubše igre: Top Ranking Tennis, Zelđa za Game boy, Mortal Combat, Super Mario World, Super Mario Kart, Zelđa III. Najboljši rezultati: Super Mario World I, II, Top Ranking Tennis, Duck Tales, Asterix in Wrestling pride do konca. Največja želja: imeti Super Nintendo in biti objavljena v najboljši slovenski reviji (Club Nintendo).

Zoran Arcet



Starost: 11 let. Najljubše igre: Super Mario Bros. 3, Mega Man. Hobiji: trenira odbojko, igra tenis, košarko in seveda Nintendo. Najboljši rezultati: Super Mario Bros. 3 pride do osmega sveta, Mega Man IV - pride do drugega glavnega v gradu. Želja: imeti vse igre za NES.



Hej, prijatelji!

Konec je zimskega spanja, končno smo dočakali pomlad. Svetujem vam, da greste tole pomladansko številko revije brat na vrt ali vsaj na balkon in si med branjem spočijete oči ob pogledu na prebujajočo se naravo.

V drugi letosni številki revije vam predstavljamo veliko novih iger za Super NES. Bolj borbeno razpoloženim bodo najbolj všeč bojeviti želvaki v TMHT Fighters, tisti ki radi gledate risanke pa se boste ob opisu igre The Jetsons gotovo spomnili risanke z istim naslovom.

Poleg tega smo pripravili tudi nekaj za ljubitelje športa in hitre vožnje. Na dveh straneh lahko preberete vse o igri Super League



Hockey, dve strani pa sta posvečeni avtomobilski dirki Top Gear 2.

Lastniki Game Boya bodo prišli na svoj račun ob predstavitvah nagajivega Dennis ter iger Wario Land in Duck Tales 2.

Za ljubitelje NESa so kar štiri strani trikov in namigov za igranje mnogih iger.

V Nintendovem slovarčku vas bomo spet naučili nekaj novih izrazov, ki jih morate ljubitelji računalniških iger nujno poznati. (Pred prijatelji in znanci, ki teh izrazov gotovo ne poznajo, boste veliki frajerji.)

Posebej bi vas rad opozoril na 6. stran revije, kjer je veliko pomembnih informacij o reviji nasploh, predvsem pa je tu razpis pomladanskega natečaja za najboljšo risbo, pesmico ali zgodbo.

Tako. Želim vam veliko veselja z revijo in nasvidenje do prihodnjič.

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 pismenim dovoljenjem NINTENDO Co.Ltd.

© 1994 Nintendo Co.Ltd. Vse pravice pridržane.

Predsednik: Super Mario. Tisk: Catalyst Publishing, UK. Klub: Club Nintendo, p.p. 120, SL-61101 Ljubljana. Vroča linija: Slovenija: 061/217858

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

VSEBINA

SUPER NINTENDO PREGLED

The Jetsons	7
Super Hockey	12
Top Gear 2	14

NAMIGI ZA SNES

Super Empire	
Strikes Back	8
TMHT Tournament	
Fighters	10
Dennis	16

GAME BOY PREGLED

Wario Land	18
Duck Tales 2	20
Dennis	22
Spiderman & the X-Men	25

NAMIGI ZA GAME BOY

WWF	
King of the Ring	24

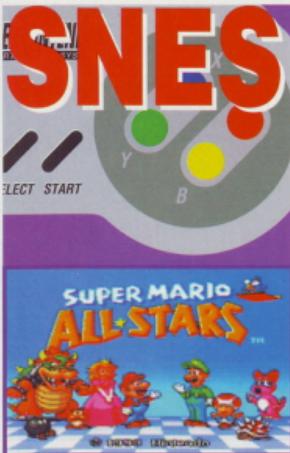
NAMIGI ZA NES

Mariovi namigi	26
----------------	----

&

Predstavitev	2
Hit Liste	4
Nintendo slovar	5
Club Info	6
Graffiti	30

HIT LISTE



1 Super Mario All Stars

- 2 Super Mario World
- 3 Starwing
- 4 Super League Hockey
- 5 Jurassic Park
- 6 Daffy Duck
- 7 Zelda
- 8 Super Mario Kart
- 9 Mechwarrior
- 10 Alien



1 Super Mario Bros. 2



- 2 The Jetsons
- 3 Blues Brothers
- 4 Yoshi's Cookie
- 5 Bucky O'Hare
- 6 Galaxy 5000
- 7 Duck Tales
- 8 F15 Strike Eagle
- 9 Tom & Jerry
- 10 Rainbow Island



1 Super Mario Land 2



- 2 Super Mario Land
- 3 Garfield
- 4 Tiny Toons
- 5 Mortal Kombat
- 6 Yoshi's Cookie
- 7 Battletoads
- 8 Legend of Zelda
- 9 Mystic Quest
- 10 Indiana Jones

BGM

To je kratica za Background Music (glasba v ozadju). Pri mnogih igrah lahko v izbirnem meniju izbereš različne skladbe in jih poslušaš.

CPU

To je kratica za Central Processing Unit (centralna procesna enota), kakor imenujemo glavni obdelovalnik neke konzole ali računalnika. Bolj ko je CPU pri obdelavi uspešen in hiter, hitreje poteka igra na zaslonu. S Custom-čipi (glej zadnjo izdajo), lahko CPU razbremenimo. Custom-čipe lahko vgradimo v napravo, pa tudi v igro. Kot primer za v igro vgrajeni čip poznaš FX-Chip v Starwingu.

Sprites

To so igralne figure, ki jih pred ozadjem premikaš preko zaslona. Izraženo nekoliko tehnično: pod pojmom sprites razumemo grafične elemente, ki jih premikamo po zaslonu. Super NES s svojimi izrednimi tehničnimi možnostmi omogoča prikaz posebno velikih figur. Najbolj znan Nintendo Sprite je gotovo Super Mario, mar ne?

RGB

To je kratica za Rot (rdeča), Gelb (rumena), Blau (modra), to so osnovne barve zaslona, ki sestavljajo vse ostale možne barve. Za neki določen odtenek zelene barve - npr. Yoshi - zelen-pomešaš določeno količino modre in rumene - in že je Yoshi gotov. Pri tem postopku se pikice osnovnih barv razvrstijo tako blizu druga drugi, da je za človeško oko videti, kot da so tesno razvrščene modre in rumene slikovne točke zelene barve. Kako preprosto lahko zavedemo človeško oko in možgane!

RPG

To je kratica za Role Playing Game, kar slovensko pomeni igranje vlog. Najbolj znana igra vlog je trenutno Mystic Quest Legend za Super NES.

Igranje vlog

Igre vlog so se razvile iz iger na igralni deski. Vsak igralec ima pri vsaki igri na igralni deski neko določeno naloge in uteleša igralno figuro z določenimi lastnostmi, kot so: moč, čarobna moč, borilna veščina, hitrost, izkušenost itd. Pri igri vlog lahko sposobnost svojih igralnih figur izboljšamo, čim bolj igra napreduje.

Figura ima z napredovanjem igre težje naloge in premagati mora močnejše nasprotnike. Igre vlog največkrat nudijo zabavo in napetost za mnoge ure. Ponavadi lahko stanje v igri tudi shranimo, ali pa vanjo s pomočjo gesla ponovno vstopimo.

RISC procesor

Kratico RISC uporabljamo za Reduced Instruction Set Computing in pomeni, da lahko ta procesor obdelava le omejeno število ukazov. Da se neki ukaz izpelje, traja določen čas in, ker je RISC procesor omejen na določene naloge, lahko obdelavo izvede posebno hitro. FX-čip pri Starwingu je npr. tak RISC procesor, ki pri tej igri omogoča visoko hitrost in odličen prikaz na zaslonu.

Screentext

Slovensko rečemo temu besedilo na zaslonu. Pri večini igralnih kaset ne moremo shajati brez besedila, saj z njim pojasnjujemo igro ali pripovedujemo zgodbijo. Igra, kot je Zelda za Super Nes, bi brez smešnih besedil ne bila tako zabavna. Besedila sooblikujejo

ustvarjalci iger. Največkrat so besedila najprej napisana v japonščini ali angleščini in jih potem prevajajo v druge jezike.

PAL

PAL je kratica za Phase Alternate Line, kar je običajen TV - sistem v zahodni Evropi (tudi v Avstriji in v Švici). Ta sistem deluje s 25 slikami na sekundo. Zaradi razlike med 25 in 30 slikami na sekundo pri NTSC in PAL sistemu, ne moreš igrati z ameriškimi ali japonskimi moduli na evropskem SNES-u in obratno.

NTSC

Z NTSC označujemo TV sistem, ki je razširjen predvsem v Ameriki in Aziji (tudi na Japonskem). NTSC je kratica za National Television Standards Committee. Ta sistem deluje s 30 slikami na sekundo.

Option

Option pomeni po slovensko možnost. Pri mnogih igrah lahko na opcijskem zaslonu spremeniš osnovne nastavitev igre, kot npr. težavnostno stopnjo, določiš mono ali stereo zvok, ali pa spremeniš razporeditev tipk na kontrolni ploščici.

Določanje trkov

To je ena najvažnejših nastavitev v videoigri. Z njo programerji igre določijo, kdaj se neka igralna figura dotakne druge ali ospredja. Če programiranje trkov ni bilo povsem natančno, ne izgubimo takoj življenja, pa tudi energija se ne zmanjša, če smo se dotaknili nasprotnika.

CLUB INFO

Najprej naj vas pohvalim. Poboljšali ste se. Vsak dan dobivam veliko lepih risbic in vaših prijaznih pisem.

Velikokrat me v pismih sprašujete različne stvari o vsebin revije, o tem, koliko številk revije je do sedaj izšlo v slovenščini, zakaj ne objavljamo več opisov iger za NES, zakaj revija ne izhaja vsak mesec, zakaj ... Odločil sem se, da vsem zakajčkom skupaj danes vsaj delno odgovorim na najpogostejsa vprašanja in vas seznamim še z nekaterimi novostmi.

1. Kaj je novega?

Verjetno ste na 2. strani med predstavitvami in na zadnjih straneh med pismi opazili, da ste dobili družbo čeških priateljev. Presenečeni? Verjetno ste. Ne, to ni pomota. Naj vam razložim zakaj. Vsi vemo, da je naša domovina majhna, da nas je Slovencev malo in zato ni potrebno, da bi revijo Club Nintendo tiskali v zelo veliki nakladi (to pomeni na primer v 10 ali 20.000 izvodih). Že vrabci na strehi čivkajo, da nam tote našo ljubo revijo tiskajo v Angliji skupaj z ostalimi izvodi za druge evropske države, ki so vse mnogo večje od Slovenije. Ker je cena za tisk posameznega izvoda odvisna predvsem od skupnega števila natisnjениh revij in ker ne želimo, da bi se revija podražila (če tega ne rezumete prav dobro, se malo posvetujte s starši!), smo se moralni "zdržati" s češkimi, v prihodnjih številkah pa verjetno tudi z madžarskimi ljubitelji Nintenda.

In kaj to pomeni? Od te številke dalje si bomo prostor, ki je bil doslej namenjen samo našim - slovenskim stranem, delili s češkim in madžarskim klubom Nintendo. Nikar se ne ustrašite, da ne boste ničesar razumeli! Vse besedilo bo kot doslej v slovenščini, le da se nam bodo v predstavitevah pridružili še češki in madžarski člani

kluba. V rubriki Graffiti bodo vsa pisma izključno vaša - oziroma slovenska, risbice pa si bomo spet delili približno na tretjine.

Mislim, da bo vse skupaj prav zanimivo. Spoznali bomo torej ljubitelje Nintendo s Češke in Madžarske, videli, kako lepo znajo risati in morda dobili kakšno novo zamisel. Skratka, odpri se nam bo tudi majhno okno v svet.

2. Vsi, ki ste člani kluba s plačano enoletno članarino, skozi vse leto prejmete skupaj šest izvodov revije. Do sedaj so v slovenščini izšle štiri številke revije Club Nintendo. Prva s številko 4/93 je izšla oktobra 93, druga - dvojna - s številko 5-6/93 decembra 93, tretja 1/94 je prva letosnjša ter ta s številko 2/94, ki jo pravkar držite v rokah. Če kdo želi imeti tudi prejšnji dve številki, ju lahko naroči po telefonu 061/322-655 po klubski ceni in sicer: številka 4/93 stane za člane kluba 250 SIT in 5-6/93 - 500 SIT, ker je dvojna.

3. Ker je vse besedilo, ki se tiče opisov iger, skupno za vso Evropo, ga v slovenskem klubu Nintendo iz angleščine in nemščine le prevedemo v slovenščino. Kikakor pa ne moremo vplivati na to, o katerih igrah in za kateri Nintendo sistem bomo v določeni številki revije pisali. Prepričan pa sem, da je v vsaki številki revije za vsakogar nekaj zanimivosti. Revija tudi v vseh drugih evropskih državah izhaja vsaka dva meseca. S pripravo takšne revije je zelo veliko dela in nikakor NI MOŽNO, da bi samo slovenska revija izhajala vsak mesec.

4. Sedaj pa še nekaj o tem, katere risbice in pisma objavljamo v reviji.

Verjemite mi, če bi imel na voljo dovolj prostora, bi najraje objavil prav vse risbe in pisma, ki jih dobim od vas. Ker pa, žal, ni tako, izberem le najboljše

risbe in najbolj zanimiva pisma. Nekateri prispevki pa pridejo na vrsto za objavo precej kasneje, ker priprava vsake številke revije traja en do dva meseca.

5. Ja, saj res. Da ne pozabim! NOVA TELEFONSKA ŠTEVILKA VROČE LINIJE JE 061/322-655.

6. Zadnje čase dobivam veliko pisem, v katerih me prosite, naj objavim vaš "mali oglas". Res smo v številki 5-6/93 naredili IZJEMO in objavili takšen oglas. Ker pa želimo, da bi bila revija res za vse zanimiva in ker revija Club Nintendo ne more postati nekakšen Salomonov oglasnik, vas prosim, da mi objglasov za prodajo ali zamenjanje iger, ne pošljate več.

7. Zdaj pa najboljše: OTVARJAM POMLADANSKI NATEČAJ ZA NAJLEPŠO RISBICO, PESMICO ALI ZGODBICO, ki je kakorkoli povezana z Nintendovimi junaki.

Vsi slikarji, pesniki in pisatelji, na plan!

Do 15. maja 94 mi pošljite svoje stvaritve. Čakajo vas trije kompleti lepih nagrad. Zmagovalci v vseh treh skupinah (najboljša risbica, najlepša pesmica, najzanimivejše in najbolj duhovito pismo) bodo dobili naslednje nagrade:

1. nagrada: NINTENDO IGRICA PO IZBIRI
2. nagrada: NINTENDO KALKULATOR
3. nagrada: NINTENDO URA

Vse nagrajene prispevke pa bomo tudi objavili v prihodnjih številkah revije.

Toliko za danes,

**vaš Mario, predsednik
kluba**

The



JETSONS

INVASION OF THE PLANET PIRATES

Ko z Georgom Jetsonom začnete čudovito avanturo, vas čaka obilo zabave v vesolju. Jetsonovi so se že pojavili v prijetni igri za Game Boy, tokrat pa se prvič pojavljajo kot družina prihodnosti na Super Nintendo. Izredno vznemirljiva in originalna ploščadna igra s celo vrsto zapletenih stopnjev je zasnovana po televizijski nadaljevanki The Jetsons.

PRESNETO!

Naš junak je sicer bolj malo podoben pravemu junaku, vendar si izredno želi priti v središče akcije in odigrati svojo vlogo, ko izve, da Zora in njeni vesoljski pirati pripravljajo načrt, kako zasedti Zemljo in oropati vsa njena bogastva. Oborožen je samo s pnevmo-osmijevim kondenzatorjem (P.O.P.), ki mu omogoča, da se lahko oprime sten in stropov. Tako gre George na potovanje skozi najbolj neverjetne ploščadne stopnje in prihodnost Zemlje je v njegovih rokah. Na srečo ima igra tri težavnostne stopnje in daje možnost vsakomur, da uživa v čudežih te igre.

LE POJDI, NAIVNÉŽ!

Kapitan Zoom je naredil še kako prav, ko je dal Georgu orozje P.O.P., saj bi bil sicer v resnih težavah. P.O.P. mu omogoča, da seže na različna območja igre.

AKCIJA SE ZAČNE

Znajdete se dobesedno sredi dogajanja in igrat je težavna od samega začetka. Robotski psi hlastajo proti vam, a jih posesate s P.O.P. ter nato izstrelite v steni in unite. Pobrite vse predmete, ki jih najdete, prav tako tiste, ki se pokažejo potem, ko je sovražnik uničen. V prostoru boste našli veliko škatel; najbolje bo, da eno od njih držite s P.O.P. in ste tako v vsakem trenutku pripravljeni na akcijo, če bi vas kdo napadel. Pot nadaljujete navzgor po stenah in poiščete dvigala, ki vas v trenutku ponesejo na druga področja igre. Dvigala aktivirate tako, da stopite na tlacno blazino tik pred njimi. Prišli boste do vrat, ki se zdijo zaklenjena; poglejte naokrog in našli boste vzvod, s katerim aktivirate sistem odpiranja vrat, ter vstopite v sobo. Opazili boste nekaj sumljivih odprtin, skozi katere se morate zniniti in priti skozi strop. Pomagate si s P.O.P. Čeprav se na začetku zdi težko, se boste hitro naučili nove veščine.

Po dolgem iskanju se prvič srečate s čuvajem - goril! Izmikati se morate škatlam, ki jih moče proti vam, zraven pa morate še paziti, da se obdržite na zibači se morski ploščadi. Izmikajte se gorili tako, da se vedno pomaknete na nasprotno stran ploščadi, s P.O.P.-jem pa proti goril natančno streljajte padajoče škatle. Hitro jo boste premagali in se napotili novim izzivom naproti...



SNES REVIEW

NASLOV IGRE: THE JETSONS
ZALOŽNIK: TAITO
VRSTA IGRE: PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI: 1

INFO



SUPER STAR WARS

EMPIRE STRIKES BACK



Junaki in junakinje iz avanture Vojna zvezd so se vrnili v Super Nintendo, v še bolj neverjetni akciji vesoljske dobe. Sile vesoljske imperijske zvezdne flote se približujejo Luke Skywalkerju in njegovi uporniški četi. Lord Darth Vader, vodja imperijske zvezdne flote, je upornikom sledil skozi vesolje.

Bilka se ponovno prične na oddaljenem ledenem Hothovem svetu.

To veliko nadaljevanje, ki sta ga ustvarili podjetji JVC in Lucas-Arts, je značilno divja v izzivalna igra z veliko variacijami v akciji. Eno minuto vodite Luke Skywalkerja skozi Hothove ledene votline, nato ste zgoraj, potem spet zgoraj in stran v Snowspeederju; pa še mnogo drugega se dogaja v igri.

V SPOPAD

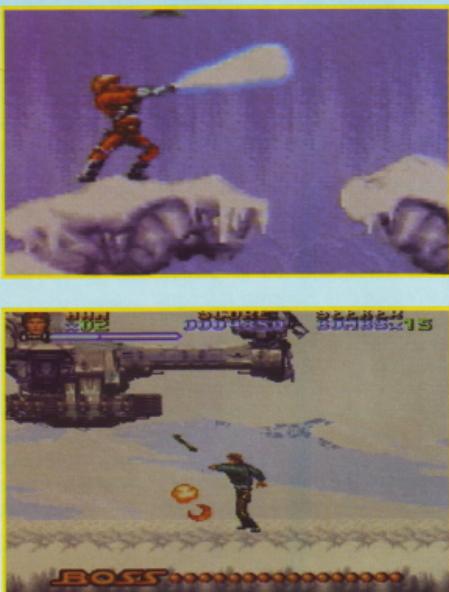
Začetek igre je lahek - Luke je v patroli, v ledeni pokrajini na Hothu. V bližini vidi padec meteorita in se ga odpravi preveriti. Tu se začnejo vsi problemi.

To je obsežna igra, zato smo menili, da verjetno ne bi mogli pokazati vsega. Namesto tega vas bomo vodili skozi stopnjo Snowspeeder. Pripravite se in naj bo sila z vami.

NA STRAŽI

Luke je na straži zunaj na mrazu, ko v bližini opazi padli meteorit. Odpravi se ga raziskat. Oborožen je s svetlobno sabljo in razprševalno puško.

Na teh zgodnjih stopnjah boste ugotovili, da je svetlobna sablja močno in učinkovito orožje. Če se ne želite preveč približati določenim stvorom, ki jih srečate ob poti, potem je bolje uporabljati razstreljevalec, še posebno, če je izboljšane izvedbe. Pazite na ledene sveče, ki štrlijijo iz zemelje, drugače bodo res pobrale svoj davek na vaše energētske zaloge. Ko prispete v oddelke, kjer morate prečkati vrsto majhnih ploščadi, se prepričajte, da previdno in točno skočite, sicer boste padli na koničasto dno pod vami.



V JAMAH

Ko prideite do Jame, se začne pravo delo. Na poti skozi jame boste srečali celo vrsto stvorov in vredno je izmenično uporabljati zdaj razprševalno puško, zdaj svetlobno sabljo. V jami, na primer, je veliko netopirjem podobnih bitij, ki jih lahko odstranite s svetlobno sabljo, toda srečali boste tudi kosmati stvor, katerega sapa vas lahko zamrzne. Ne hodite preblizu. V tem primeru se bo bolje obnesla razpršilna puška. Na določenih mestih okoli Jame vam bo smer vetra preprečila, da bi se dvignili do nekaterih skritih prostorov. V teh prostorih boste lahko dobili nekaj src ali orožje. Stopite

na vsako skalno polico in vihtite svetlobno sabljo. Poskušajte tudi skakati, da odkrijete skrite predmete. Pazite, ko skačete med policami, in dobro uporabite superskok, ki ga lahko izvede Luke. To pomeni, da lahko doseže police, ki jih sicer ne bi mogel.

Ko končno pride do groznega Wampe, kralja golazni, proti njemu uporabite svetlobno sabljo. Skačite s strani na stran, izgibajoč se Wampinim krepljem in ves čas vihtite okoli sebe svetlobno sabljo.

V VODI

Zdaj morate priti ven iz jame. Čas je, da ponovno položite karte na mizo. Večina stvari je enakih, dokler ne pride spet ven na ledena Hothova prostranstva. Izberite si pot skozi silen napad stvorov, dokler ne dosežete skupine skal, ki se odložijo. Sedaj boste drseli po ledenih strminah, nabirajoč obilje bonusnih predmetov. Drsečo skalo lahko do neke mere kontroliirate, zato pograbite čim več dodatnih predmetov. Ko se skala ustavi, pojrite na desno in se pripravite na boj z imperijskim droidom. Najboljša metoda, kako ga premagati, je, da ostanete čim dlje pod vodo in se izmikate njegovemu ognju. Dokler ste pod vodo, nepretrgoma streljajte na droida ali vihtite meč, da ga oslabite. Pazite, da vam vaš junak ne uide z zaslona, ker boste v tem primeru izgubili eno od življenj.

Ko ste premagali droida, se bo vrnil brez rok in nog. Morali se boste vrniti na površino, izgibajoč se njegovemu ognju, in streljati nanj.

V HANGARJU

Sedaj si morate utreti pot do Snowspeederja, ki čaka na koncu hangarja, pred tem pa vas čaka še precej nevarnosti. Manjše skupine sovražnikov in velikanski kovinski pajek vam bodo zapri pot, zato se jih boste morali znebiti. Manjše skupine lahko premagate s svetlobno sabljo - samo skočite, da jih zadene. Pred pajki je bolje počepniti in uporabiti sabljo za zaščito pred njihovim ognjem, nato pa jih uničite z nekaj dobro namerjenimi strelji.

Ob poti je tudi veliko košar. Uporabite razprševalec, da jih uničite, in dobili boste vse vrste bonusnih predmetov. Na strupu visijo luči, ki padajo na vas in vam izcrpajo energijo. Tej neprijetnosti se najbolje izognete tako, da naredite superskok in greste raje preko njih kot pod njimi.



Nato boste odšli na hiter izlet na zračnem motorju, da bi prišli do Snowspeederja. Samo držite prst na tipki za streljanje (fire button) in ves čas premikajte motor gor in dol po zaslunu. Do konca igre ne bi smeli imeti težav.

SNOWSPEEDER

Končno ste uspeli priti do Snowspeederja, ki je tudi pomembno transportno sredstvo. Ko pričnete, bo vaša bodoča naloga prikazana na zaslunu. Prva naloga je dovolj lahka, dokler vam uspeva zbirati veliko src, ki se pojavitajo, ko je uničen sovražnik. V drugi nalogi najbolje uničite AT-ATe tako, da se jim približate le na daljavo in jih napadete z vso ognjenjo močjo. Še zlasti isto ne velja za AT-ATE. Ti so težje premagljivi. Kar morate narediti, je to, da jih spotaknete! S pritiskom na levi ali desni gumb na vrhu kontrolne ploščice boste spustili vlečni kabel. Ko zagledate AT-AT, pojrite dol in spustite vlečni kabel, ki bi se moral zavezati za AT-ATEve noge. Sedaj obkrožujte AT-AT, medtem ko zavijate kabel okoli njegovi nog in ga prevrnite. To je zvito in zahteva res dobro znanje letenja.

ALI LAHKO VRNETE UDAREC ?

Opozorili smo vas - ta neverjetna avantura je nezaslišano izvajajoča in izredno zahtevna. Prav vam bodo priše vse vaše igralne veščine. Upamo, da boste sposobni ukoniti groznega moža Darth Vaderja in premagati imperijsko zvezdno floto.

Prostost upornikov je v vaših rokah.



SNES TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE	SUPER EMPIRE STRIKES BACK
ZALOŽNIK	JVC
VRSTA IGRE	AKCIJA/PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

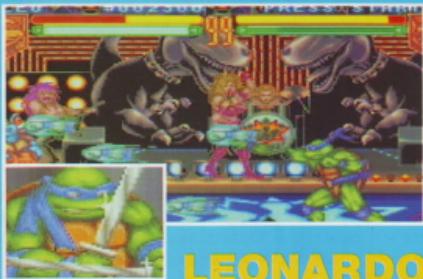
INFO

Napnite mišice in se pripravite na boj! Vračajo se junaki, ljubitelji pice - v zgodbi Teenage Mutant Hero Turtles - Tournament Fighters!

Če še niste videli izvrstnega Konamijevega odgovora na Street Fighter II, si ga le oglejte. Na voljo je neštetno možnosti; izbirate med desetimi bojevniki, veliko je posebnih gibov, borilnih aren in dodatnih bonusnih rund - to je resnično dragocen dodatek k vaši zbirki.

Da bi vam olajšali težave pri razpoznavanju likov, smo se odločili, da vam predstavimo nekaj glavnih značilnosti in trikov štirih želvakov, kakor tudi Aske, vladarice Ninjutsuev.

"Kaj? Samo pet jih je?" boste zajavkali. No, če želite igrati z več igralci, si jih sami poščite.



LEONARDO

Vodja želvakov ima en sam cilj: postati kralj turnirskih bojevnikov, zato pa mora previdno uporabiti vse posebne oblike napadov.

Neskončni vijak

Poskusite izvesti ta manever, ko je vaš nasprotnik napadel s skokom ali zamahom. Nasprotniki so običajno prepočasni, da bi se obranili.

Svetleče rezilo

Svetleče rezilo je enako močno kot "vijak", vendar mnogo bolj uporabno. Vašega nasprotnika lahko spravi na zadnje noge, vam pa omogoča, da ga uničujejoče napadete s skokom.

VRTEČE SE REZILO

To je spektakularna poteza, s katero izpraznите petino energije vaših nasprotnikov! Zelo težko jo je uspešno izpeljati, zato morate zelo natančno izbrati pravi trenutek.



RAPHAEL

Ta darežljivi želvak želi prijateljem nakupiti darila samo, če bo zmagal. Zato si tudi oni želijo njegove zmage.

Udarec v prsi (Chest Buster)

Težko je pravilno izvesti udarec v prsi, vendar vztrajajte, izplačalo se bo! Skušajte ga uporabiti proti sovražnikom, ki premorejo celo vrsto veščin, kot sta na primer War ali Shredder.

Jamboree

Tako kot Leonardovo "svetleče rezilo" je tudi ta manever najbolj uporaben, da z njim "omehdčate" vašega nasprotnika, preden ga napadete s skokom "močni sveder".

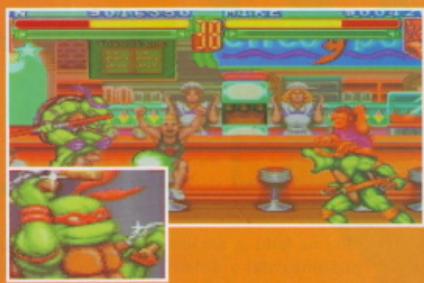
Močni sveder (Power Drill)

To je Raphaelov najmočnejši manever, ki tudi močno poveča vašo energijo za zadnji napad.

SPLOŠNI NASVETI

Vedno kontrolirajte merilec energije za zadnji napad. Če niste uspeli uporabiti zadnjega napada, bo sedaj morda že prepozno. Čim je merilec poln, hkrati pritisnite na tipki X in A, da sprožite skrivenostni napad, ki omrtri sovražnika.

Da bi v izbiri VS nastavili moč kateregakoli bojevnika, pritisnite na SELECT za izbiro stopnje. Povabil se bo ločeni zaslon. Pritisnite tipki za levo ali desno, da nastavite moč.



MICHELANGELO

zabavo! Že je planiral dolge počitnice, ko bo jadril na deski in se vozil z rolko, skupaj z zmagovalcem. Vsi poraženci boste najbrž morali ostati v sončnem starem New Yorku.

Grmenje

Eno sekundo držite prst na tipki DOL, nato pritisnite tipko GOR in X. Tako izvedete uničujoči "uppercut" (= krake udarec od spodaj navzgor). Je zelo uporaben, ker zaradi svoje hitrosti preseneti večino nasprotnikov.

Dinamitni bombarder

Podoben je Raphaelovemu "udarcu v prsi", ker je izredno učinkovit proti nasprotniku, ki premorejo večine velikega obsega. Ni ga tako težko izvesti kot Rafaelov udarec, je pa prav tako učinkovit.

Zmajev dih

Izkašljujte ognjene krogle. To zaposluje vaše nasprotnike, medtem ko vi pripravljate drugi dinamitni bombarder. Uporabite zdaj enega, zdaj drugega in tako oslabite sovražnika, nato pa ga uničite z napadom "grmenje".



DONATELLO

Pravi "mozeg", ki stoji za želvaki in računa na njihovo zmago na turnirju, da bi z nagrado plačal nov izum. Le kaj naklepa?

Udarec "Bo"

Udarite s svojim Bojem, da zadržite nasprotnike ob ogradi. Čim hitreje pritisnite na tipko X.

Talni krempiji

Ko ste oddaljeni, občasno sprožite krempille, ki praskajo po tleh, da držite svoje nasprotnike v negotovosti.

Napad z obratom glave

Nasprotnika stisnite v kot z udarci Bo, nato pa hitro izvedite ta maneuver. Postopek ponovite in zmaga mora (vsaj upajmo) biti vaša.

Tale žival iz najstniških zabav ne išče drugega kot -

ASKA

Nikoli ne podcenjujte ženske! Upajmo, da bodo njene zmage poplačale njen lastni "dojo".

Napad z obratom

Tukaj Aska zaupa svojemu Kunaiu in se zavrti z veliko hitrostjo. Uporabite ta napad potem, ko ste nasprotnika potisnili v kot, ter maneuver tri do štirikrat ponovite. Hitro se s skokom izmaknите nevarnosti in se pripravite na naslednji napad.

"Uppercut" z obratom

To je strašno močan maneuver, ki preseneti še tako previdnega



sovražnika. Ko je udarila s svojim Kunaijem, skoči v zrak, pri čemer zbere naravne sile. Ta maneuver je najbolje izvesti, če ste napadeni. Omamil bo nasprotnika in osvobodil Asko, da se pripravi na naslednji napad.

SNES TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE	TMNT TOURNAMENT
ZALOŽNIK	FIGHTERS
VRSTA IGRE	KONAMI
IGRALCI	AKCIJA

INFO

SUPER

HOCKEY

Hokej na ledu je akcijski šport, pri katerem posamezniki z veliko znanja in telesne pripravljenosti izbojujejo zmago nad vsemi nasprotniki v ledeni arenici. Pri tem morajo včasih pokazati tudi svojo grobo stran. Cilj igre je enostaven - spraviti ploščico večkrat v nasprotnikov gol, kot on v vašega.

Za nas, ostale navadne ljudi, ki nismo pripravljeni na tako hud telesni napor, je edini način, da preizkusimo ta šport, na ekranu. Morda to ni tisto pravo, toda naša želja po zmagi je še vedno velika.

TROJNI UŽITEK

SUPER HOCKEY vsebuje vsa običajna pravila hokeja na ledu, vključno s prepovedanim dolgim strelom, nahajanjem v prepovedanem položaju, buliji, naleti na telo (=body checks) in izključitvami. Vsak športnik v naslonjuču ima na voljo celo različne možnosti igranja. Izbera EXHIBITION vam omogoča igrati samo eno igro proti računalniku ali prijatelju, medtem ko pri silno izzivnimi izbiri SEASON PLAY lahko odigrate 84 iger proti računalniku in poskušate priti v končnico svetovne lige. Na srečo bo računalnik shranil statistiko vaše igre, vključno z vašim razmerjem zmag, neodločenih rezultatov in porazov, tako da vam ne bo treba dokončati vseh 84 iger naenkrat. Če izberete BEST OF SEVEN SERIES, se lahko pomerite s soigralcem v seriji sedmih iger na štiri zmage. Tu lahko izberete katerokoli moštvo. Računalnik bo spet shranil statistiko igre obeh igralcev.



Londonskemu igralcu brezobzirno odvzamejo ploščico.



Ob odlični podaji je vratar nemočen, nebranjena mreža pa obeta zanesljiv zadetek.

SNES REVIEW



NASLOV IGRE SUPER HOCKEY

ZALOŽNIK NINTENDO

VRSTA IGRE ŠPORT

IGRALCI 2

INFO



Hopla! Igralec iz Detroita je malo preveč razburjen med proslavljanjem.



London Lions izvajajo strel od daleč.



Vratar moštva Rams leži na tleh, ploščica je v mreži.

Način obramba je aktiviran, ko nimate ploščice. Hitro in enostavno lahko preklopite komando na branilca, ki je najblže ploščici in ki lahko izbere način kritja napadalca. Obstajajo tri vrste branjenja, ki ga zmore branilec. Branjenje POLE CHECK dopušča branilcu uporabo njegove hokejske palice, s katero poskuša napadalcu odvzeti ploščico. Če uporabite SHOULDER CHECK, branilec podre napadalca, ki ima ploščico. Obstaja še HIP CHECK, pri katerem branilec vrže napadalca visoko, lahko tudi v peto vrsto med gledalce. Vse je seveda povsem dovoljeno!

SUPER HOCKEY je hitra in divja igra, ki te zasvoji. Komand se hitro navadimo, vendar jih težko obvladamo. Igra s tremi stopnjami je izziv za vsakega ljubitelja športnih simulacij. Mešanica strategije in agresivne realistične igre na Super Nintendu.

KAZNI

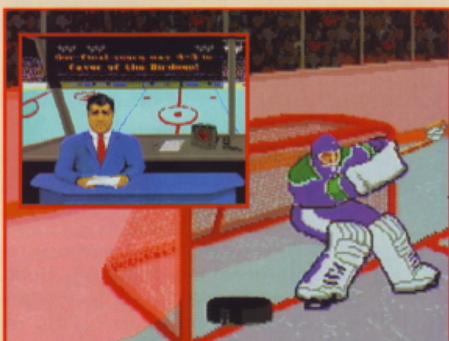
Na razpolago so različne možnosti, ki dopuščajo, da pridrete igro svojim zmožnostim. Lahko izberete varianto z izključitvami. Večina izključitev je dveminutnih ("Minor penalty"), včasih pa lahko pride tudi do petminutne izključitve ("Major penalty"). Pri prvi mora kaznovani igralec iz igre za dve minuti, oziroma dokler nasprotniki ne dajo golja. Pri petminutni izključitvi pa mora kaznovani igralec presedeti na klopi za kaznovane igralce vseh pet minut. Pet minut z igralcem več pa je običajno za moštvo velikanska prednost (= "Power play").

PREMIKI

Premikanje je v igri oblikovano na dva načina - napad in obramba. Napad vam dopušča, da premikate ploščico po igrišču in napadate gol. Pri streljanju imate na voljo dva udarca. To sta SLAP SHOT in WRIST SHOT. Vsak igralec v moštvu ima določeno natančnost in moč obetih udarcev. Udarec s polnim zamahom - SLAP SHOT je bistveno močnejši in hitrejši kot udarec WRIST SHOT, vendar tudi manj natančen in potrebuje več časa, da ga izvedeš. Udarec iz zapestja - WRIST SHOT je hitrejši in bolj natančen, vendar šibkejši.

Poleg streljanja lahko ploščico tudi podate drugemu članu moštva. Igralec, ki je pripravljen sprejeti podajo, bo imel nad glavo lebdečo obarvano ikono. Ta ikona kaže položaj glede na podajalca ter točnost podaje. Zelena ikona prikazuje varno podajo, rumena ikona prikazuje tveganjo podajo, rdeča ikona pa pomeni, da igralca krije branilec in da verjetno podaje ne bo mogel sprejeti.

Ploščice se lahko tudi znebitez in jo pošljete v prazno čez celo igrišče z namenom pridobiti čas. (Običajno takrat, ko vaš klučni igralec prestaja kazen).

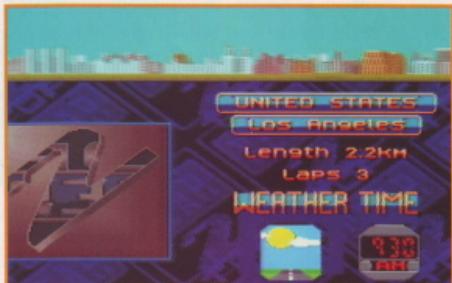


Komentator povzema dogajanje prve tretjine.



Ko se v boju za trden položaj borita moštva Dallas in Stockholma, ploščica kar šviga sem in tja.

TOPGEAR



Poženite motorje in nadaljujte čudovito hitrostno dirko Top Gear tokrat Top Gear 2! Da, ta neverjetna hitrostna cestna preizkušnja je zopet tu - tokrat nova in še boljša, polna pretresov in zagat, ko pohodite plin do konca in zasmrdi po ožganih gumah.

Tekmovanje je ostro, vendar se vam bo uspelo uvrstiti med najhitrejše tekmovalce. Če boste uporabili svoje znanje in presojo ter imeli zraven še kanček sreče, boste morda celo posegli po izmikajoči se zmagi na prvenstvu.

PRED STARTOM

Preden zdrvite na tekmovalno pisto, vas opozarjamamo na nekaj stvari, ki jih morate vedeti. Dobro preglejte, kakšne možnosti so na izbiro, preden se na vrat na nos spustite v akcijo.

IGRA ZA DVA IGRALCA

V mogočni svet dirk se lahko podate sami, ali pa se vam v tekmovanju pridruži še prijatelj, kar daje igri dodatno tekmovalno ostrino. Kadar igrate v igri za dva igralca, bo zaslon razdeljen in na njem bosta hkrati prikazani akciji obeh igralcev.

TEŽAVNOST

Igra ima na izbiro tri različne težavnostne stopnje. Amaterska stopnja vas prijazno vvede v igro in vam pusti, da se privadite akciji. Profesionalna stopnja je seveda težje obvladljiva in precej bolj tekmovalna. Morali boste res dobro obvladati vozilo, preden se boste lahko pomerili s profesionalci. Končna tekmovalna stopnja pa bo resnični preizkus, iz kakšnega testa ste. Preizkusili boste vse svoje veščine, ko se boste potegovali za zmago na tekmi.

CONTINUE

Ko ste zaključili eno stopnjo igre, se bo na zaslonu pojavilo geslo, ki si ga morate zapomniti. Potem se lahko naslednjič, ko igrate, vrnete na tisto točko v igri. Ko se želite vrniti na zaslon z gesлом, izberite "Continue".

RACE GAME

Ko ste izbrali željeno težavnostno stopnjo in število igralcev, ki naj sodelujejo v dirki, izberite "Race Game" in začnite zaključne priprave na dirko.

V SERVISNI DELAVNICI

Tik pred tekmo vam ostane še nekaj minut, da se odločite... PLAYER - vpisite svoje ime, da ga vsi vidijo.



TOP GEAR 2™

GEARS - izberite, ali naj ima vaše vozilo avtomatski ali ročni menjalnik.

CONTROL - zdaj se morate odločiti, katerega izmed petih različnih kontrolnih sistemov boste uporabljali. To je zelo pomembna odločitev, torej pazite, da bo pravilna.

SPEED - izberete lahko meritev hitrosti v miljah ali kilometrih na uro. .

ENGINE - vsakokrat, ko ste zaključili dirko, se vrnite v servisno delavnico, kjer lahko denarno nagrado porabite za izpopolnjevanje motorja in njegovih tekmovalnih sposobnosti.

NA STARTU

Tako, zdaj ste pripravljeni, da se poženete na cesto in pričnete tekmovati z najboljšimi. Ko čakate na start, ura odšteva zadnje sekunde ... tri... dva ... ena ... in zdaj speljete! Pospešujte do maksima, vendar bodite vedno pripravljeni, da pritisnete na zavore, ko naletite na težave. Nitro gorivo, ki ga imate s seboj, se bo izkazalo za izredno uporabno, ker z njim občasno povečate hitrost, kar vam omogoča, da švignete mimo nasprotnikov v dramatičnem in strah vzbujajočem stilu. Tekmo morate zaključiti med prvimi desetimi, da se uvrstite v naslednjo tekmovalno serijo.

Seveda morate paziti, da ne trčite v ostala vozila ali ovire, ki so vzdolž piste. Po trčenju ne bo vidnih poškodb, vendar bo to zmanjšalo zmogljivost vašega vozila in ne boste mogli dobro tekmovati.

PO SVETU

Če ste dovolj dobri in ostanete v tekmovalni skupini, boste potovali po svetu in tekmovali v raznih deželah, na mnogih različnih terenih. Avstralija, Azija, Evropa in še kje - to pomeni, da boste doživljali tudi različne klimatske in prav nevarne vremenske razmere. Tik pred vsako tekmo boste prejeli vremensko poročilo, ki vas bo opozorilo na nevarnosti pred vami, tako da jim lahko prilagodite način vožnje.



SNES REVIEW

SELECT START

NAJLOV IGRE	TOP GEAR 2
ZALOŽNIK	KEMCO
VRSTA IGRE	ŠPORT
IGRALCI	2

INFO

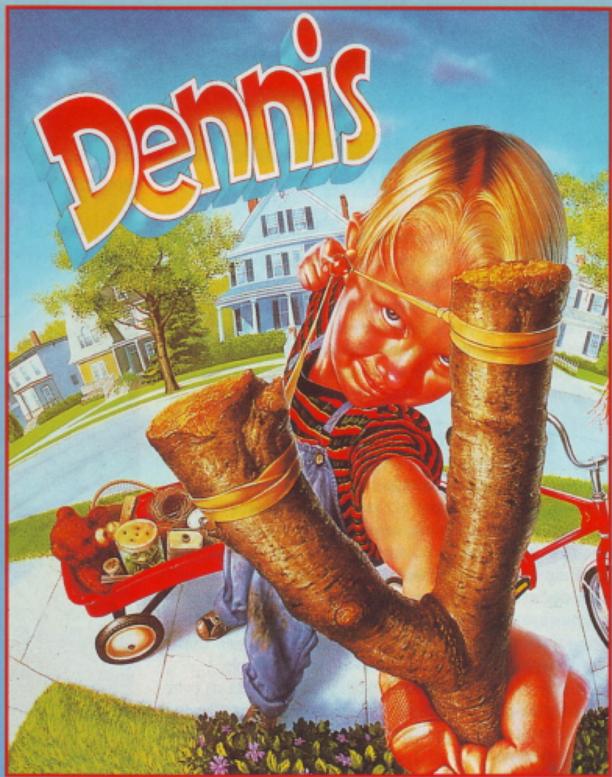
Sosedov si ne moreš izbirati. To je na lastni koži občutil tudi revni stari gospod Wilson. V sosednji hiši živi najbolj nadležen in nagajiv ter najbolj zloben otrok, kar si je moč predstavljati. Ime mu je Dennis in kamorkoli gre, povsod napravi hudo škodo, čeprav nikoli namenoma. Se pač zgodi! Nedavno je bil Dennis nesporna zvezda v velikem filmu; zdaj je Ocean iz filmske zgodbe izbral vznemirljive in uničujoče prizore ter ustvaril tole čudovito igro za Super Nintendo. Brž sedite ...

TEŽAVE SE ZAČENJAJO ...

Potem, ko je uničil veliki trenutek gospoda Wilsona vprsto celotne družbe na vrtu, ga g.Wilson, pri katerem je že itak slabo zapisan, izrazito jasnim izrazi nažene. Ubogi Dennis si to vzame k srcu in steče proč. Ugotovi, da manjkata dva njegova prijatelja, Joey in Margaret. Tako se začne resnično zapletena reševalna akcija. Ali bo Dennis varno pripeljal domov svoja prijatelja in povrhu našel še zlatnike gospoda Wilsona?

PREPUŠČEN SAM SEBI

Ko vodite Dennisa preko neštih stopenj v igri, ugotovite, da je Dennis res spretno narejena ploščadna igra, prepolna akcije. Na izbiro imate dve težavnostni stopnji. Če izberete lažjo verzijo, boste lahko prenesli več udarcev, preden vam bo upadel pogum, vendar imate samo 17 stopenj



na voljo za igro. Če pa ste izbrali težjo pot, boste videli, da bo Dennisu mnogo prej posel pogum, imate pa zraven še 6 posebnih stopenj igre.

Med igro bo moral Dennis skakati na police in ploščadi, ki so ravno toliko previsoke, da jih ne more doseči z normalnim skokom. Problem rešite na dva načina: najprej naj Dennis prične teči, nato naj naredi dolg skok, s katerim bi moral doseči izmikajočo se ploščad. Če mu ne uspe, poskusite še drugače: če merilec poguma kaže, da vam je ostalo še dovolj korajke, naj Dennis skoči navzgor in udari sovražnika. Ponavadi

se to konča tako, da gre Dennis višje kot ponavadi in tako doseže ploščad.

Pomemben del igre je tudi Dennisova sposobnost, da počepne, kajti večkrat ga najrazličnejše spake napadajo od zgoraj. Sčasoma boste spoznali, po kakšnem vzorcu se posamezne spake premikajo in se boste lahko pripravili nanje.

Naš mladi junak lahko uporabi tri vrste orožja in vsako ima svoj namen. Najučinkovitejša je puška na grah, ker je njen doseg daljši kot pri ostalih dveh in vam omogoča, da sovražnika napadete od daleč.

PRI WILSONOVIH

Predej začnete potovanje, morate priti ven iz hiše Wilsonovih, kar pa je lažje reči, kot storiti. Zberite kar največ kovancev, tudi velike kovance, ki vam bodo pomagali zaključiti stopnjo. Pri iskanju kovancev in smetanovih karamel, ki vam dajejo pogum, boste morali preiskati pritličje in podstrešje.



Poiščite svoje orožje, posebej še puško na grah. Za vstop na podstrešje morate najti stikalo, ki spusti lestev narejeno iz vrvi. Stikalo je nad hodnikom, ki ga straži g.Wilson. Tja prideite tako, da pustite, da vas g.Wilson zasleduje po levi strani, dokler ne pride do postelje. Skočite na posteljo - na njej boste varni; g.Wilson se bo obrnil in se vrnil nazaj. Sledite mu, dokler ne despete do dvigala, hitro skočite na bližnjo polico, pojrite preko omar, dokler ne dosežete stikala.

Ko ste enkrat zunaj hiše, se akcija še hitreje razpleta. Zato smo prepričani, da vam moramo pomagati, kako premagati odvratne čuvanje, ki prežije na vas.



PARK

Ko ste prečkali park, naletite na Betty Sue Dubrovski, ki pravkar vadi guncanje. Vaša naloga je, da jo sunete z gugalnice, kar res ni težko, če veste, kako. Najbolje je, da se postavite daleč v desni kot na zaslona. Uporabite puško na grah; ko od zgoraj pada želod, poskočite navzgor in na levo, da se mu izmaknete. Bodite pozorni tudi na malo sivo miško, ki drobenčja po tleh. Kar preskočite jo, vendar vedite, da se bo ponovno pojavila, potem ko je izginila na desni strani, torej bodite pripravljeni. Nikoli ne boste popolnoma premagali Betty Sue.

KOTLOVNICA

Ko ste preživeli vročino in temo v kotlovnici, se boste morali v telovadnici braniti pred trenerjem Beefermanom. Vendar trener ni enakovreden Dennisu. Ostanite v levem kotu zaslona in ko morete, skočite na telovadnega konja.



S puško na grah ustrelite proti trenerju, ki skače okrog kakor nor in pognal se bo na konja. Ko to storii, samo skočite nazaj na levo in pristali boste na tleh. Še naprej skačite in streljajte vanj zrna graha. Od časa do časa bo proti vam metal medicinke in košarkarske zoge. Opazujte, po kakšnem vzorcu se premikajo in jih preskakujte. Ko stojite na tleh telovadnice, pazite na tenisko žogico, ki se po tleh kotali naprej in nazaj.

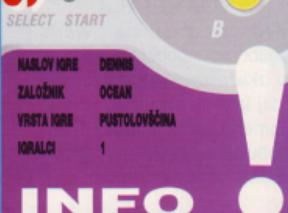
ODVODNI KANAL

Čuvaj vlažnih in umazanih kanalov je leteca riba. Stojte na polici na levi strani zaslona in s puško na grah streljajte v ribo. Ko vrteče se ploščadi izginejo in se zopet pojavijo, skočite na eno izmed njih ter pojrite na ploščad na desni strani zaslona in začnite streljati. Spet počakajte, da ploščad izgine in se spet pojavi, nato stopite nanjo in se z njo



vred zavrtite za en krog. Potem se vrnite na levo stran zaslona. To ponavljajte, dokler ribe ne premagate. GOZDOVI

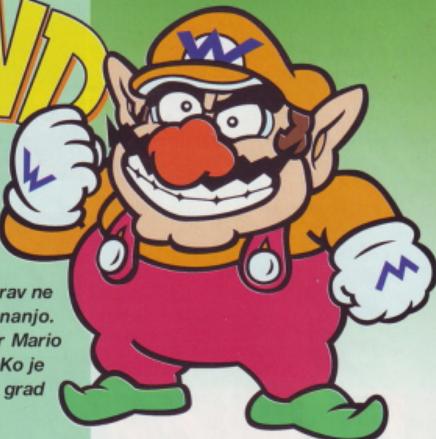
Drznili ste si stopiti v gozd in zdaj se morate spopasti s precej odvratnim Switchblade Samom, ki ima ujeta Dennisova prijatelja Joeya in Margaret. Sam bo Dennisa obstreljeval z jabolki, vendar ga lahko premagate. Udariti ga morate v glavo, da tako izčrpite njegovo energijo. Od vsega orožja je najprimernejša puška na grah. Ko jabolka letijo proti vam, jih enostavno preskočite, pri tem pa ves čas streljajte v Sama. Ko bo malce počival, imate najboljšo priliko, da skočite nanj in ga udarite v glavo. Morali se boste res dobro zbrati in ga natančno udarjati in streljati vanj, kajti Sam je zelo odporen. Bodite potprežljivi in kmalu boste ugotovili, da vas celo mesto slavi kot junaka.



NASLOV IGRE	DENNIS
ZALOŽNIK	OCEAN
VRSTA IGRE	PUSTOLOVČINA
KRALCI	1

INFO

WARIO LAND



Tole je najnovejša v celi vrsti iger iz serije Super Mario, ki jih vsakdo rad igra.

Junak najbolj razširjenih računalniških iger na svetu pravzaprav ne nastopa kot zvezda v tej igri, je pa prav gotovo vplival nanjo. Gotovo se še spominjate falota Waria, ki je nastopal v Super Mario Land 2: 6 Golden Coins. Seveda ga je prelisičil Super Mario. Ko je videl Maria v svojem gradu, je Wario skoval načrt, kako bo grad dobil zase.

Zdaj morate pomagati temu vražemu dečku, da najde dovolj skritih piratskih zakladov, da si kupi še en grad.

DOBRODOŠLI V KUHINJI

Okolje, v katerem poteka tale Wariova avantura, je Kuhinjski otok. To je čudovit kraj, v katerem je nešteto mest, skozi katere morateiti. Razveselilo vas bo, da ima Wario Land več kot 40 zelo vročih stopenj, ki jih boste raziskali in se zabavali. Iskali boste pot preko teh stopenj in predvidno skušali premagati številne sovražnike, ki prežijo na vas. Je tudi mnogo izbirnih poti in ugotovili boste, da si celo lahko izberete drugačen konec igre. Konec igre, kakršnega doživite, bo odvisen od tega, koliko kovancev in zakladov vama je z Wariom uspelo ukrasti piratom.

WARIOVA PRIROČNA POKRIVALA

Med igro ubogi stari Wario izgubi svoj klobuk! Na srečo se to izkaže za zelo koristno, kajti zdaj lahko med potjo najde in pomerja nove klobuke. Novi klobuki mu dajejo nove moči, ki jih uporabi proti nasprotnikom...



BIKOVSKI KLOBUK

Kadar Wario nosi bikovski klobuk, se lahko prav po bikovsko divje zakadi v sovražnike, prav tako pa uporabi rogove, da se zatakne na strop.

ZMAJEVSKI KLOBUK

Ko ima Wario na glavi zmajevski klobuk, bo imel izredno zmožnost, da bruha ogenj skozi nosnice.

TURBO KLOBUK

Kot že samo ime pove, bo Wario imel moč letenja. Vsi dobri igralci pa vedo, kako uporabna je takšna veščina.



da mu kupite njegov sanjski dom - grad? Ne bo lahko, vendar bo zabavno in igra predstavlja velik iziv. To je široko zasnovana igra, polna novih idej v stilu pravega Super Maria. Le kaj bi še želeli?

WARIOVA VOJNA

Ta navihanc bo storil skoraj vse, da si zagotovi svoj grad, kjer bo živel. Vendar to ne bo tako lahko, kajti vsepovsod preži polno strašnih majhnih sovražnikov, ki vas hočejo ustaviti in preprečiti, da bi zbrali dovolj piratskih zakladov.

Kot je pri Mariovih igrah v navadi, lahko skočite na glave svojih sovražnikov. V tej igri jih boste s tem samo trenutno omamili in jih tako lahko pobrali. Kadar nosite bikovski klobuk, lahko izvedete zelo učinkovit bikovski napad, pazite pa na tiste sovražnike, ki nosijo rogove, kajti ti vam lahko škodijo. Premagate jih tako, da počakate, dokler vam ne obrenejo hrbita, tedaj pa uporabite bikovski zalet ali pa bruhnite ogenj. Temeljito morate preiskati vsako stopnjo igre, da poiščete vse možne poti, ki so na tej stopnji na razpolago, zraven pa še bonusne škatle in kovance, ki jih morate zbirati.

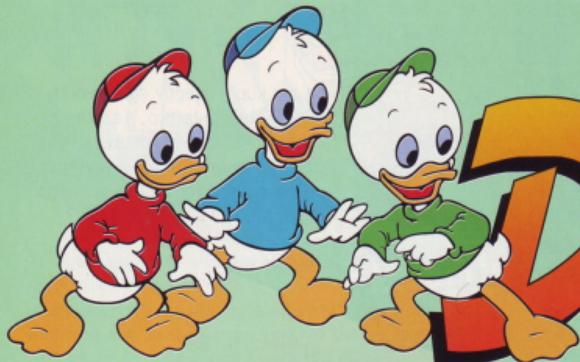
Potem, ko ste zaključili določeno stopnjo, igrate majhno bonusno igro, ki vam prinese dodatne točke. Računalnik potem sešteje in registrira vaše premoženje, ki ste ga nabrali do tega trenutka. Zato poberte vsak predmet, ki vam pride pod roko.

NOVI DOM ZA WARIA?

Ali zmrete varno voditi Waria skozi igro in zbrati dovolj zakladov,

GAME BOY REVIEW

NASLOV IGRE	WARIO LAND
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1
INFO	!



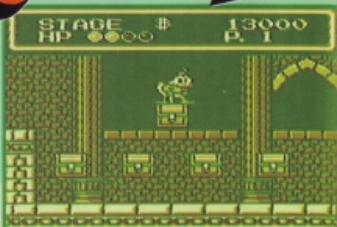
DuckTales

Takoj za priljubljenima igrama, kot sta Darkwing Duck in Duck Tales, prihaja nova - Duck Tales 2. V njej se nadaljujejo avanture Scrooge McDucka, vendar se je tokrat res postavil po robu! Scrooge ima nalogo, da najde šest manjkajočih delov zemljevida zakladov, ki ga je pred mnogo leti raztrgal njegov prapra stric Fergus McDuck. Ta zemljevid bi lahko pripeljal do največjega zaklada na svetu - McDuckovega izgubljenega zaklada. Da bi našel manjkajoče koščke zemljevida, mora Scrooge potovati v štiri nevarne dežele, ki jih stražijo strašni čuvaji. V teh deželah je polno trikov, zank in ugank, spričo katerih osupne celo veliki Scrooge. Gre za tekmo s časom, kajti na sledi je podli in najbolj kruti zahrbtež Flintheart Glamgold, ki ga nič ne zadrži v nameri, da Scroogu prepreči najti zemljevid.

POMOČ

Na srečo Scroogu pomagajo Gyrove genialne iznajdbe. Prva je

kladivasti adapter, ki povečuje moč Scroogevega zamaha, druga, železni adapter, ki poveča moč Scroogevega pogo-skoka, zadnja pa je adapter za moč, ki poveča Scroogevo vlečno moč. Vendar mora Scrooge prej najti Gyra, preden uporabi kateregakoli izmed priključkov.



Scroogem lotite najbolj tvegane avanture!



LAHKO GRE

Igra je razdeljena na tri težavnostne stopnje, ki določajo, kako težko bo premagati stražarje zaklada. Scrooge mora s pogoskokom skočiti stražarjem na glavo in jih brcniti z zaslona.

Ko ste izbrali težavnostno stopnjo, vas pozdravi notranji zaslonski kraj, na katerem je prikazan zemljevid sveta iz te igre. Na njem so napisani kraji, kjer se nahajajo nekateri izmed manjkajočih koščkov zemljevida. Ko ste si izbrali svoj ciljni kraj, vam bo Launchpad podal kratek opis izgubljenega zaklada, ki ga iščete, ter na kakšne vrste sovražnikov bi utegnili naleteti. Zdaj ste na vrsti, da se s

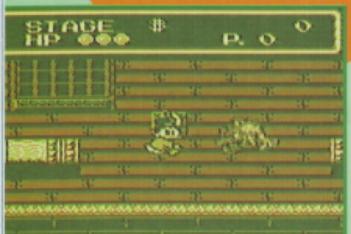
NEVERJETNO POSLANSTVO

V vsaki deželi so drugačne uganke in stražarji, s katerimi se mora Scrooge pogajati, kakov tudi starodaven in dragocen zaklad, ki ga straži čuvaj. Scrooge premaga čuvaja tako, da mu s pogoskokom odbitje glavo. Nagrajen je s posebnim zakladom. Šele potem lahko gre v naslednjo deželo, da si pridobi naslednji zaklad. Zdaj si bomo na kratko ogledali vsako deželo, ki jo boste morali obiskati, da izpolnite svoje poslanstvo.

Duck Tales 2 odlikuje zelo dobra grafika. Rešiti je treba nekaj prav zamotanih ugank; tri težavnostne stopnje pa vsebujejo ravno pravšnjo mero trikov. Grafika je v pravem Disneyevem slogu in v igri so predstavljeni vsi najbolj priljubljeni liki iz iger Duck Tales. Če ste ljubitelj dobre grafike, vas bo igra pritegnila, da boste vztrajali pri njej in si pulili lase.

HIGHLAND - VISOKA PLANOTA NA ŠKOTSKEM, KJER STRAŠI

Scrooge se bo moral prebiti skozi škotski grad, v katerem



DUCK TALES 2

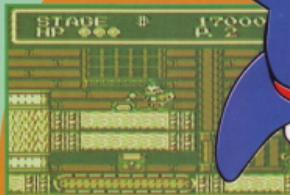
straši. V njem je vse polno prikazni in pasti. Vladar tega gradu je zlobni čarovnik, ki je poskrel, da v temnih grajskih hodnikih in v praznih sobah kar mrgoli stražarjev v podobi oboroženih vitezov in skrivnostnih plavajočih rok.

NEVARNE PIRAMEDE

V smislu prave egiptanske tradicije je ta dežela polna zvijač, pasti, ugank in navideznih sten, ki zavedajo nezažljene goste. Preden bo Scrooge stežka rešil uganko: "Potop kamen v morje in pojavi se bo mestro?" (Sink a stone into the sea and a city will appear?), se bo moral boriti s sovražniki kot so roparski komarji in manične mumije. Ko bo rešil uganko, bo končno prišel do zaklada iz reke Nil - dobil bo nož kralja Khufuja.

NIAGARSKA NOČNA MORA

Scrooge mora poiskati bajeslovno kristalno rožo, ki cveti le vsakih tisoč let. Da bi bilo vse še težje, je



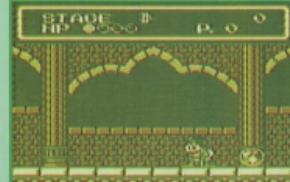
Scroogeve prijatelji Gyro ujet pod udorom. Scrooge mora najprej rešiti Gyra, preden gre iskat kristalno rožo. Če bo Scrooge dobro opravil nalogo, bo za nagrado dobil priročni železni adapter. Dobro si zapomnite, da vas bo Flintheart Glomgold vedno zasledoval.

STRAH V TRIKOTNIKU

Solza morske deklice je dragulj, ki ga mora Scrooge najti v vodah Bermudskega trikotnika, ki pa jim vlada strašni morski pes. Najprej mora iti mimo stražarjev, kot so bahski morski ropanji, požrešne podgane in nizko letiči jastrebi. Dobro bo moral tudi uporabiti splave, ki so na izgubljeni tovorni ladji.

BONUSNI PREDMETI

Te predmete je težko dobiti. Ljubosumno jih skrivajo stražarji, ali pa so kje za skritimi zidovi. Koristni predmeti so na primer rentgenska očala, s katerimi lahko vidi skrite predmete, štoparica, ki vse stvore zamrzenie za deset sekund, zvezde



za dodatno energijo ali kažipoti, ki te pripeljejo do skrivnostnega zaklada.

IN KONČNO ...

Bodite pozorni na nekatere stene in ploščadi, potegnjte za takšne predmete kot so rože, stikala in vzvodi. Nikoli ne veš, kaj se bo zgodilo!



NASLOV IGRE DUCK TALES 2

ZALOŽNIK CAPCOM

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO

Dennis

KAJ JE DENNIS STORIL?

Dennis vedno zaida v kakšne težave, čeprav hoče največkrat storiti dobro. Pogosto se njegovi dobrni nameni pozabijo in škoda je tu...

G.Wilson je gojil redko vrsto orhidej, ki cvetijo samo nekaj sekund vsakih štirideset let. Danes je ta veliki dan in po štiridesetih letih čakanja bodo orhideje končno zcvetale. G.Wilson razkazuje svoje redke orhideje celotni družbi na vrtu.

Vendar se nekaj grdega pripravlja v obliki Switchblade Sama, umazanega tatu, ki išče svoj plen. Ko Dennis najde sef g.Wilsona odprt in ugotovi, da je izginila dragocena zbirka kovancev, gre seveda povedati g.Wilsonu, kaj se je zgodilo. Najde ga na vrtu in ko na ves glas sporoča novico, se g.Wilson in vsa vrtna družina obrnejo in gledajo Dennisa. In prav v tem času vzcvetijo orhideje in vsi zamudijo veliki trenutek g.Wilsona. Premiloto bi bilo reči, da je bil g.Wilson jezen. V svojem besu krči na Dennisa, naj se mu izgubi izpred oči in naj tam tudi ostane. Ubogi mali Dennis pa je hotel samo pomagati - in glejte, kaj ga je doletelo.

Dennis je glavni junak že v igri za SNES, toda ponagajati hoče tudi igralcem prenosne konzole - Game Boya. Kje se bo to končalo?

Kamorkoli gre Dennis, povsod mu sledijo težave, zato je slabo zapisan pri gospodu Wilsonu in se znajde sam, odvisen le od samega sebe, ko se skuša odkupiti in nadomestiti manjkajoče zlate kovance.



Dennis odide in se odloči ponovno pridobiti prijateljstvo g.Wilsona tako, da bo poiskal zbirko kovancev in privedel Switchblade Samu.

ČAS JE ZA IGRO!

Tako se za Dennisa pričenja velika avantura, ko gre iskat Switchblade Samo in manjkajoče kovance.

Nič ni prehudo za junaka, velikega komaj za dve pedi, ko se spopada z zahtevnimi 17 različnimi stopnjami. Res se boste morali potruditi, da boste premagali vse mogoče sovražnike in ploščadi, polne ukanc.

Hiša g.Wilsona

Najprej morate priti ven iz hiše g.Wilsona, kar pa ni enostavno. Najti morate ključ, da odklenete vrata. V hiši boste našli tudi nekaj priročnega orožja, kot na primer katapult in puško na grah.

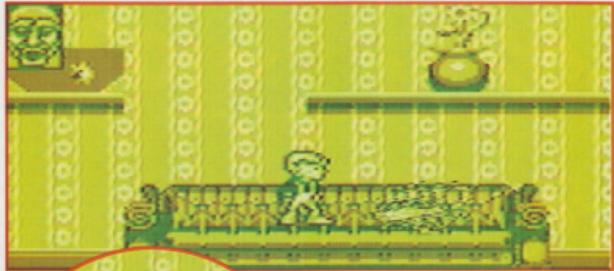
Pošastni gozd

Pri iskanju kovancev morate skozi gozd. V njem je vse polno gozdnih poštasti, ki vam otežujejo pot med drevesi in podrostjo.



Kanal

Dennis se zdaj znajde pod ulicami v neprijaznem okolju mestne kanalizacije. Hoja po starih služastih kanalih je težavna, naleteli pa boste še na jeznega komunalnega delavca, ki ga morate premagati, da lahko napredujete.



Zabaviščni park

To sicer ni čas za zabavo, vendar se je težko upreti skušnji, da se ne bi zabaval v zabaviščnem parku, kjer vrvi, ploščadi in velika količina vode predstavljajo velik izvij. Na tej stopnji je skritih nekaj podzemnih lukenj, zato se prepričajte, kje so.

Šola

Uf! Čeprav je čas počitnic, mora Dennis v šolo. Ko bo iskal kovance, bo moral skozi hodnike in šolske učilnice. Lahko uporabi tudi stopnišče, v telovadnici pa se ne more izogniti odkritemu spondu s trenerjem Beefermanom. V Dennisa bo metal medicinke in Dennis bo moral uporabiti vse orožje, da ga bo premagal.



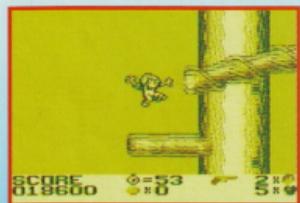
približujete Switchblade Samu. Na koncu stopnji v kotlovni se boste morali spopasti z njim. Premagajte ga in kovance vrnite g. Wilsonu, ki bo Dennisu potem morda odpustil, ker mu je uničil vrtno zabavo.

DOMOV NA ČAJ?

To ni čisto navaden izvij za mladega Dennisa in morate biti v najboljši formi, če se odločite za takšno veliko naložbo in zmagate. Switchblade Sama preprosto ne morete pustiti oditi po vsem tem, kar je storil. Narediti morate res vse, da pomirite g.Wilsona.

Kotlovnica

Kotlovnica je vroča in v njej je vse polno ropotij. Vendar se Dennis bliža koncu svojega potovanja, zato zdaj ne odnehajte. Pazite na curke pare in na vroč premog, ko se



KOVANCI SO KLJUČ

Med igro boste lahko zbirali dve vrsti zlatih kovancev. Kovanci z oznako "D" so manj vredni, vendar jih je vredno zbirati. Kovanci, označeni z "X", so veliko pomembnejši, ker morate na vsaki stopnji zbrati vse take kovance, da lahko napredujete na naslednje stopnje.

V igri lahko Dennis uporablja tri vrste orožja. To so vodna pištola, katapult in puška na grah. Sami morate ugotoviti, katera vrsta orožja je najprimernejša za posameznega sovražnika, ki ga srečate na poti. Če pobere kovance "1-UP", ki se pojavit na določenih mestih, pridobite še eno življenje. Če zbirate sladkarje, ki jih vidite, boste merilnik Dennisovega poguma napolnili za šest src. Nekaj dodatnega časa si pridobite, če pobere uro.



GAME BOY REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE	DENNIS
ZALOŽNIK	OCEAN
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO !

Club Nintendo 23

WWF KING OF THE RING

SEZNAM NAJBOLJŠIH

HULK HOGAN

Ta neuničljivi rokoborec je spoštovanje vzbujajoč nasprotnik. Je hiter, močan, vzdržljiv - potrebuje celo vrsto prijemov, da ga boste premagali. Uporabite hitrost, da se mu izognete in mu občasno primaže kakšno letečo odbito brco in ga sunete v ramena. Vendar se pazite njegove povračilne moči. Ko že mislite, da je konec z njim in mu sodnik odšteva sekunde, vas bo zopet napadel!

MACHO MAN RANDY
SAVAGE

Macho Man je potrebitljiv nasprotnik, ki bo uporabil svojo boljšo vzdržljivost, da izbere pravi trenutek za napad. Največ uporablja tehniko metanja in si zapomnite, da ga morate stoliči z nogo, ko je na tleh. Ali je kdo kdaj rekel, da je rokoborba plemenit šport?

GAME BOY TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE	WWF KING OF THE RING
ZALOŽNIK	ACCLAIM
VRSTA IGRE	AKCIJA/PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	2

INFO

SHAWN MICHAELS

Pomanjkanje moči "najbolj seksi moški" več kot nadoknadi s hitrostjo in vzdržljivostjo. Napadite in udarajte ga z vsemi grobimi veščinami, ki jih zmorate: udarci z glavo, s pestmi, brcami... Ko njegova energija pada pod polovico optimalnega nivoja, pričnite z udarci, močnimi udarci s komolci in udarci s telesom.



BRET "HIT MAN" HART

Hit Manova odlična tehnika vzbuja občudovalce glede na temecu pa nočne more. Proti njemu uporabite umazano tehniko, kot na primer brce in udarce ob tla z nogo, sicer vas bosta njegova hitrost in tehnična premoč zbegali. Stalno se premikajte in ga skušajte podreti na tla z občasnimi letečimi odbitimi brcami in tekočimi vrvmi za sušenje perila. Hitro ukrepajte, kajti morda ne boste imeli še ene priložnosti.

NARCISOIDNI LEX LUGER

Obočinstvo ga ima skoraj takoj rado, kot ima rad sam sebe! Da, to je rokoborec, ki preživlja življenjsko romanco - sam s sabo! Skušajte mu razkuštrati lase, tako da uporabite umazano taktiko v začetku napada. Zmanjšajte njegovo energijo na približno 75 % in sele potem pričnite z bolj zvitimi potezami.

YOKOZUNA

Ta bivši veliki prvak v Sumu je počasen, okoren rokoborec, vendar izredno močan. Bodite vedno v gibanju in ga udarajte z letečimi odbitimi brcami. Ne spustite se v pretep. Njegove odlike se pokažejo pri neposrednem stiku.

Ali vam je dovolj tega, da vas s pestmi potolčeo na tla? Ste prizadeti zaradi nasprotnikove premoči? Kar spravite se pokonci in se pripravite na najbolj naporen preizkus rokoborskih veščin in vzdržljivosti - na turnir "The king of the ring"!



MR. PERFECT

Kako premagati popolnost? Lahko! Grobo taktiko pomešajte z dobro tehniko. Vedno naj bo oddaljen od vas za razdaljo roke; uporabljajte celo širino ringa. Ko je njegova energija padla na polovico, pričnite z napadi, udarci in meti.

RAZOR RAMON

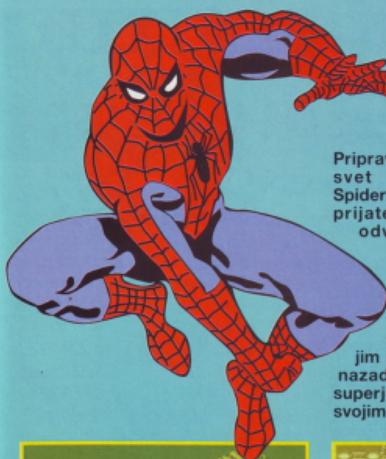
Z odbitimi brcami mu zbijte energijo na polovico in izgibni bo nasmešek z njegovega obraza. Preveč je senčen, da bi se zapletel v boj s pestmi, zato ga dražite s stalnimi udarci in ga pritisnjajte z nogami k tlu, ko je na tleh. Pazite se njegove umazane taktike. Zelo rad sunte z glavo, če ga oklenez z rokami, ko se spoprimeta.

ZA HITRO ZMAGO

Kar naprej se spoprijemajte z nasprotnikom in ga skušajte podreti na tla. Čim udari ob tla, ga udarajte z nogo, dokler ne vstane, nato pa ga takoj zopet zgrbite in ponovite postopek. Videli boste, da se večina rokoborcev ne more ubraniti pred izgubo energije.

Na začetku uporabite samo nekaj tehnik in jih dodajajte potem, ko se vam zdi potrebno.





SPIDER-MAN

Pripravite se na vstop v elitni svet superjunakov, ko Spiderman in skupina njegovih prijateljev - superjunakov - odvzamejo moč zlobnemu Arcade. To je fanatična bitka dobrega proti zlemu; v njej sodelujejo vsestransko nadarjeni junaki, ki uporabljajo svojo izredno moč, s katero jim uspe uiti iz krempijev za in nazadnje povrniti Arcade za njegove nešportne burke. V igri je pet superjunakov, od katerih bo vsak prevzel del akcije, vendar so celo s svojimi posebnimi sposobnostmi komaj kos vsem težavam.

X-MEN



SPIDERMAN

Stari Spidey se znajde na nevarnem gradbišču, polnem ovin. Izstrelite mrežo, da se zavhihte z enega zdarskega odra na drugega. Pri premagovanju vertikalnih konstrukcij, kot so stene in oporni tramovi, bodo še kako prav priše Spidermanove pajkovske sposobnosti. Arcadova armada robotov napravi njegovo potovanje še bolj zapleteno, vendar se Spidermanov pajkovski čut izkaže kot zelo koristen pri iskanju različnih predmetov, ki so raztreseni naokoli.



Tale fant ima kar nekaj asov v rokah, vendar ni hazard, posebej takrat ne, ko premaguje sile zla. Svoje igralne kartice lahko napolni s kinetično energijo in ko jih vrže, postanejo zelo učinkovita oružje. Potreboval bo vse svoje igralske veštine in srečo, da bo premagal nevarnost začaranih šahovskih figur - od kraljic, ki izstreljujejo granate, do vitezov na raketti pogon.

THE X-MEN - MOŽJE X

WOLVERINE - ROSOMAH

Volkodlak se znajde globoko sredi pošastne tovarne igrač, v kateri dvigala, ki prevažajo puške, predstavljajo dokaj nenavadno, vendar upoštevanja vredno grožnjo. Rosomah lahko uporabi svoje nezlomljive diamantne kremljice, s katerimi z enim samim zamahom napravi ogromno škode. Rosomah ima tudi izredno moč obnavljanja in si zato po poškodbah hitro opomore.



CYCLOPS - KIKLOP

Ta enooki junak lahko oddaja učinkov žarek, ki bo prestrašil vsakega nepričakovanega sovražnika, ki mu zastavi pot. Priročno, kajne? Kiklop se znajde globoko pod zemljo v starem opuščenem rudniku. Popeljati se mora v starem

STORM - NEVIHTA

Tale gospa ima na svoji strani naravnne sile in lahko uporabi svoje vremenarske veštine, da povzroči nevihto. Njena posebnost so strelje in tajfuni. Potrebovala jih bo, ko se znajde potopljena v labirintu, polnem vode. Dvigniti mora gladino vode, da bi lahko pobegnila, to pa lahko storí samo tako, da uniči ventile za vodo in ključavnice.



Nintendo
9
Mario's
TOP TIPS

PROBOTECTOR

Pri tej napeti akcijski igri bi ti gotovo prišlo prav 30 dodatnih življenj. Na naslovnem zaslonu pritisni gor, gor, dol, dol, levo, desno, levo, desno, A, A, B. Zdaj s svojimi sovražniki ne bi smel imeti nobenih težav.

Rockin' Kats

Da bi si povrnili energijo, pojdi na odmor (Pause), pritisnj križni stikalo dol ter A in B in potem pritisni na start. To zvijačo lahko uporabljate v celotni igri, kolikorkrat želiš. Če želiš izbrati kanal, pojdi na odmor (Pause) in trikrat pritisni A, da se boš lahko kadarkoli vrnil na zaslon za izbiro kanalov.

Duck Tales

Če na Mesecu potrebuješ dodatno energijo, pojdi z daljinskim upravljalcem v vesolje, skoči na najvišjega Alienja in pritisni navzgor! Tako preprosto je to!



STAR WARS

Neskončno mnogo življenj dobijaš, če narediš naslednje: v Obi-Wan Kenobijevi votlini najdeš dve dodatni življenji, ki sta skriti za skriveno steno. Da jo boš našel, pojdi v votlini od starta na desno, spusti se navzdol na dolgo ploščad v bližini konca stopnje (Level end), pojdi na levo do stene, spusti se na desno ploščad in potem na dolgo ploščad, ki se nahaja neposredno pod njo. Levo vidiš zdaj majhno ploščad; od tam skočiš v steno in ugotoviš, da s pomočjo čarovnije lahko greš skozi njo in tako zbereš obe dodatni življenji. Pojdi iz votline in postopek ponavljaj, dokler nimaš devetih dodatnih življenj. Res je tako preprosto!

THE EMPIRE STRIKES BACK

Če želiš imeti popoln nadzor nad močjo in zbrati vse svoje moči, med igro pritisni start. Potem pritisnjaj na kríženem stiku desno, medtem ko hkrati pritiskaš na select, start, A in B, potem pa še pritisni na B, B, start, A, B, start, B, B, start.

SOLAR JETMAN

Hočeš imeti več denarja? Povsem preprosto!

DDDDDDDDDDDDDD	\$ 111.111
GGGGGGGGGGGGG	\$ 222.222
LLLLLLLLLLL	\$ 555.555
PPPPPPPPPPPPP	\$ 888.888
QQQQQQQQQQQQQ	\$ 999.999

Tajno stopnjo boš dosegel, če boš vstavil naslednje geslo:
RKKRKKHMBRHMB

Če na zaslonu za gesla, namesto vsake črke vstaviš Q, začneš na norem področju Cyber z desetimi dodatnimi življenji.



Neskončno mnogo živiljenj in čarobne moći. Med igro priklici s selectom podzاسلom. Pritisni B, start, start, B, B, start, start, B, B, start, start, start, B, start, B, B, start, start, start, B, start, B, start, start, B, B, start, B in start. Če si to geslo vstavil pravilno, prične zaslon utripati. Ko naslednjič pogleda na podzaslon, imaš največje možno število živiljenj in vse kozarce polne čarobnih napolev.

Nintendo World Cup

Nekaj gesel za ta napeti nogomet:

10310	42411
30709	62600
01509	60209
22006	22310
72111	12810
11511	



Ko izgubiš eno življenje in si pred zaslonom, pojdi v zaslon inventarja in pritisni hkrati na A in B. Zdaj bi moral prebrati "Start Again" (ponovno začni). Klikni zdaj spet svojo igralno figuro. Ne bi smeš izgubiti nobenega življenja!

Power Blade

Nekaj gesel, da bo akcija trajala neskončno dolgo.

- 2. stopnja - B2712209
- 3. stopnja - G3784JD2
- 4. stopnja - 6843D12F
- 5. stopnja - J23KGBBK
- 6. stopnja - 77KDIQGJ

Willow

Nekaj gesel za gorovje Tir Asleen:

ttE d22 GHw
shU udi CdO
BZ2 2pp 5Xt xNz rsl b38
tQW 5IT gxq Xev Vzf xvn
Zadnje geslo:
DLT 2cc X5L gNz rvQ cDn

McDonaldland

Za dodatno srčno energijo v klubski hiši (Clubhaus) na stopnji 1-2, moraš premagati prvo veverico z najvišjo kocko, potem pojdi naprej. Vzdigni eno izmed šestih nalogenih kock in se postavi pod pajka. Ko pajek pleza, na njegovi najvišji točki pritisni tipko B, medtem ko na kržnem stikalu pritiskaš gor. Tako lahko pajka premagaš. Potem skoči s štora in z zaslonom. Ponovi postopek kolikorkrat želiš, saj dobiš vsakokrat eno dodatno energijsko srce.

MISSION IMPOSSIBLE

Ta igra je res težavna. Da ne bi ob njej obupal, imamo tu nekaj gesel za višje stopnje.

- 2. stopnja - HMPR
- 3. stopnja - KMVW
- 4. stopnja - XDGJ
- 5. stopnja - TVJL
- 6. stopnja - QBYZ

Isolated Warrior

Da ti bo lažje prodreti globje v to napeto akcijsko igro, je tu nekaj stopenjskih gesel.

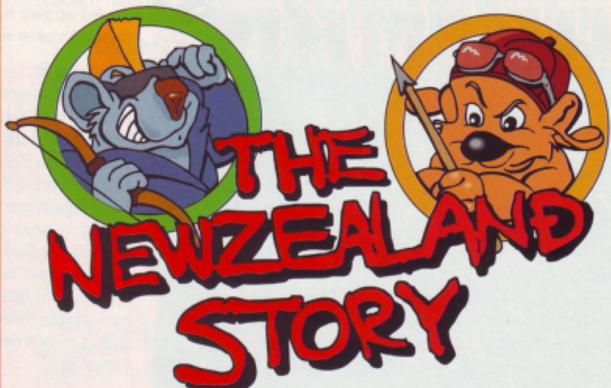
- 2. stopnja - 5963
- 3. stopnja - 8920
- 4. stopnja - 0705
- 5. stopnja - 5826
- 6. stopnja - 2687



IRON SWORD

Da bi dobil res mnogo moči, vstavi naslednje geslo:
NTTMMNWLPBDZ.

Če sta ti preostali manj kot dve življenji, ko dobiš svoje geslo, preprosto nadomesti peto črko v geslu s črko N.



Preko Warpa do dodatnega življenja

V tej igri se nahajata dva Warpa. Prvega najdeš na stopnji 2-1. Skoči navzgor na drugo ploščad od starta, glej v levo in streljaj, dokler se ne pojavi Warp. Skoči noter, potegni Warpa v desno, pojdi na novem zaslonu naprej v desno in vzemi dodatno življenje. Drugi Warp se nahaja na stopnji 1-3. Če si na koncu stopnje prebrodil vodo, skoči na najvišjo ploščad in streljaj v desno. Ko vstopiš v Warpa, pritisni na levo, da boš pristal na srednji ploščadi, streljaj spet v desno, da bo Warp postal viden in prišel boš v neki prostor z dvema nadaljnima dodatnima življenjima.

Nintendo Mario's TOP TIPS

TETRIS

V igri A lahko sam nastaviš težavnostno stopnjo (med 10 in 19). Če izberes eno izmed stopenj od 0 do 9, pritiskaš na tipko A in potem pritisneš na start. Si si že da nekdaj želel videti celotni Nintendo orkester? V igri B moraš izbrati 9. stopnjo in 5. raven, potem hkrati pritisnite na A, B in select, predno se prvi lik dotakne drugega. Zdaj lahko občuduješ zbrane glasbenike!



BATMAN

Bi se rad znebil morilskega molja? Naredi odmor in pritisni potem B, A, B in A. Potem bi moral molj leteti v drugo smer. Da bi dobil neskončno mnogo nadaljevanj (Continues), moraš na naslovnem zaslonu pritisniti gor, gor, dol, dol, levo, desno, levo, desno in potem hkrati na A in B. Neskončno povečanje moči dobis, ko prispeš do padajočih kremljev. Potuhni se in se splazi poleg mesta, kamor pristajajo in vedno znova napadaj.

Vsek krempelj, ki ga uničiš, se spremeni bodisi v srce, dodatak v orožju ali pa v nagradne točke. Običajno padejo vedno trije zapovrstjo, potem nastopi kratek odmor, torej teci tja in zgrabi svoj plen, preden se spet podaš v začetni položaj.



The Blues Brothers

99 življenj

V Denverju dobiš 11 možnih dodatnih življenj, potem žrtvuješ igralno figuro (Jakea ali Elwooda). Ta postopek ponavljasi, dokler ne zbereš 99 življenj.

Da bi med igro okreplil svojo podmornico, pojdi na odmor (Pause) in potem pritisni A, B, Select, A, B, B, A. To zvijača lahko uporabiš samo enkrat vsaki igri, torej ravnaj premišljeno! Če želiš preskakovati stopnje, spet naredi odmor in pritisni A, B, Select, desno, levo, levo, desno, Select, B, A, B, B, A. Tudi ta zvijača deluje samo enkrat v vsaki igri!

THE HUNT FOR RED OCTOBER™

Little Samson

Za vse, ki pri tej prikupni igri ne napredujejo, je tu nekaj gesel:

2. stopnja - BN&S
3. stopnja - 5J5Q
4. stopnja - PHC&
5. stopnja - CLZT
6. stopnja - J62P

The Adventure of LINK



Kladivo je levo poleg izhoda iz labirinta votlin (če greš vedno v desno), v neki votlini (v bližini) leži pokopališče.

Čarobni ključ je povsem na koncu skritega mesta Kasuto. Tam je zid, na katerem moraš uporabiti čarobno formulo "Spell".

Zabojnik za srca

1. En zabojnik za srca je neposredno pod prvo palačo.
2. En zabojnik za srca je desno pod mestom Rauru v neki votlini. Da bi prišel v votlino, uporabiš kladivo. Najprej je treba razbiti kamen pred votlino.
3. En zabojnik za srca je nad peto palačo. Če želiš priti do njega, moraš iti približno na polovici poti preko vode navzgor in potem v desno.
4. En zabojnik za srca pa je jugovzhodno od šeste palače, na obrežju.

Zabojniki s čarovnjikami

1. En zabojnik s čarovnjikami je poleg votline, v kateri najdeš kladivo. Tam je kamen, ki ga moraš s kladivom razbiti. Potem padeš navzdol in tam najdeš zabojnik s čarovnjikami. Če greš levo, prideš spet ven.
2. En zabojnik s čarovnjikami je v labirintu pri četrti palači. Padeš navzdol.
3. En zabojnik s čarovnjikami je v skritem mestu Kasuto. Neka ženska pravi: "You deserve my help. Follow me." (Zaslužiš mojo pomoč. Pojd za menoj.) Pojd za njo v hišo. Vendar pa ta zabojnik s čarovnjikami dobiš le, če že imaš ostalih sedem.
4. En zabojnik s čarovnjikami je severno od Severnega gradu.

Mojster mečevanja

1. Skokovit udarec navzdol. V mestu Mido ti bo nekdo rekel: "No one is here but a church bell will ring." (Nikogar ni tu, a cerkveni zvon bo zvonil.) Iti moraš do cerkve in skočiti na zvonik. Tam boš našel mojstra mečevanja.
2. Sunek z mečem navzgor. V mestu Darunia boš našel neko hišo, v kateri boš zaslilaš: "There is someone behind the door." (Nekdo je za vratmi.) V to hišo lahko prideš skozi dimnik. Za to moraš najprej skočiti na sosednje hiše. Tam boš našel mojstra mečevanja, ki te nauči, kako se udarja z mečem navzgor.

Čarobni izrek

1. Shield/ ščit. V mestu Rauru, pri nekem starem možu v kleti.
2. Jump/skok. V mestu Ruto. Vrniti moraš trofejo in za to dobis čarobni izrek.
3. Life/življenje. V mestu Saria. Poišči pod mizo v neki prazni hiši ogledalo in ga prinesi osebi, ki pravi: "I lost my mirror." (Izgubil/a sem ogledalo)
4. Fairy/vila. V mestu Mido. Poiskati moraš zdravilo (najdeš ga severno od mesta Saria, v neki votlini) in ga prinesi tistemu, ki pravi: "Please. My daughter is sick. Help her." (Prosim. Moja hči je bolna. Pomagaj ji.)
5. Fire/ogenj. V mestu Nabooru. Neka ženska pravi: "I am thirsty." (Žejna sem.) Pojd do vodnjaka v mestu in tam od nekega moža vzemi vodo. Prinesi jo mladi ženski.
6. Reflect/odsev. V mestu

Darunia. Neka ženska išče svojega otroka, ki ga moraš rešiti. Našel ga boš v labirintu pred četrtjo palačo. Pripelji ga nazaj k ženski.

7. Spell/čarobni izrek. V skritem mestu Kasuto. V neki prazni hiši stoji kamin. Pojd preprosto skozenj.
8. Thunder/grom. V mrtvem mestu Kasuto živi v neki hiši star mož. Pred tem pa si moraš priskrbeti kriz.

V palačah lahko najdeš naslednje:

1. - palača sveče
2. - palača rokavice
3. - palača splava
4. - palača čarobnih čeveljcev
5. - palača piščali
6. - palača križa

7. - Tu se moraš postaviti po robu Ganonu. Najprej uporabi čarobne izreke "Thunder", "Reflect", "Shield" in "Jump". Ganon je ranljiv na glavi, kjer nenehno utripa kristal. To zahteva kar nekaj napora, a ne obupaj. V prostoru pred Ganonom lahko vedno znova najdeš steklenico z življensko energijo. Ko ga premagaš, čaka nate še en nasprotnik - Linkova senca. Je eden najmočnejših nasprotnikov v igri, ki pa ga zlahka premagaš z majhno zvijačo. Tvoje orožje naj bo "Shield" in ostani na levem robu zaslona. Linkova senca je ranljiva le v noge, kadar skoči, zatorej udari v pravem trenutku.



Dragi Mario!

Sem Grega Topolovec iz Ljubljane. Tudi jaz sem oboževalec Nintendo. Imam NES. Žal pa imam samo eno igro, ker sem NES dobil pred kratkim. Najraje imam pretepaške in akcijske igre. Pretepaške sem nameraval kupiti, vendar mi očo ni pustil. Upam, da bom kmalu dobil nove igre, vendar se še kar drage.

Vaša revija se mi zdi najboljša na svetu. To pa zato, ker zelo rad igrjam igrice. V reviji je tudi veliko nasvetov. Najboljša v klubu pa se mi zdi vrča linja. Tudi sam sem že dostikrat poklical za igre SUPER MARIO WORLD in MARIO IS MISSING (t dve igri ima moj sosed).

Zelim si, da bi v revijo dali malo več opisov za NES igre. Poslal sem tudi risbico in upam, da bo ta tudi objavljena.

Adijo, Mario!
Grega Topolovec, Ljubljana

Dragi Grega!

Upam, da se bo tvoja zbirka iger kmalu povečala. Le pridno varčuj žepnino, pa se bo kmalu nabralo tudi za kakšno novo igro. Kar se tiče zvrsti iger, so okusi seveda različni. Mislim, da res ni najboljše, če bi hotel igrati samo pretepaške igre, saj je izbira dobrih iger že kar velika in gotovo boš našel takšno igro, ki bo všeč tebi in tvojemu očetu. Velja?

Vesel sem, da ti je revija všeč. Na žalost v eni številki revije ni dovolj prostora, da bi lahko objavili vse risbice, ki jih v času priprave revije dobimo. Objavljamo seveda le najboljše. Morda boš v eni od prihodnjih številk opazil tudi svojo risbo.

Lepo te pozdravlja
tvor Mario

Živjo!

Pisem vam že drugič. Vztrajam pri tem, naj bi Nintendo revija izhajala vsak mesec. Le zakaj ni tako? Če to ni

mogoče, naj bo vsaj debelejša. Ko jo dobim, jo v dveh dneh preberem in mi je spet dolgačas. Prosim, ukrenite nekaj glede tegaj!

Robert Zrinski, Petrovci

Dragi Robert!

Mnogokrat sem že v reviji, po telefonu ali v pismu odgovarjal na podobna vprašanja. Žal te moram razočarati in ti povedati, da klub tvoji vztrajnosti, ne morem ustreči tvojim željam. Revija Club Nintendo namreč ne izhaja samo v Sloveniji, temveč tudi drugje po Evropi in ima enotno vsebinsko zasnovo. Razlikujejo se le določene strani, ki jih ima vsaka država zase. Revija izhaja tudi v drugih državah le vsaka dva meseca. S pripravo takšne revije je ogromno dela, tako da tistim, ki se ukvarjam s tem, nikakor ni dolgačas. Več splošnih informacij o reviji in spremembah lahko prebereš na 6. strani.

Sedaj je že pomlad, veliko boš lahko zunaj na svežem zraku in prepričan sem, da ti ne bo več tako dolgčas. Če pa ti bo še vseeno dolgčas, vzami v roke svinčnik in papir in kaž lepega nariši ali napiši za našo revijo.

Lep pozdrav,
tvor Mario

Dragi Mario,

sem Gregor Dugar iz Murske Sobote. Doma imam Nintendo Game Boy, poleg pa devet igric. Ko sem bil manjši sploh nisem vedel, kaj pomeni Nintendo. Najprej sem slišal za Game Boy. Ko sem izvedel, da lahko tudi menjavam igrice na njem, me je še bolj razveselil. Odločil sem se varčevati zanj denar in ga kupiti.

V tvojem klubu je prav veselo. Pošiljam ti dve risbici. In tudi vseeno mi je, katera bo izbrana za revijo. Če pa ne nobena, bom pač z veseljem še velkokrat pisal.

Lahko bi pa naredili koledar 1994 Nintento kluba s slikami Super Maria ali pa tekmovanje v risanju risbic. Najboljši trije



bi bili nagrajeni. Rad bi kupil NES ampak zarj nimam dovolj denarja. Od kluba bi pa želel samo nekaj in to je, da bi bile revije Club Nintendo vedno bolj debele.

Vaš oboževalec Nintenda,
Gregor iz Murske Sobote

Dragi Gregor,

hvala za prijazno pismo. Če bo dovolj prostora, bo gotovo tudi katera od tvojih risb objavljena v eni od naslednjih številki revije. Zelo pa bom vesel, če se mi boš spet oglašil, kot praviš, ne glede na to, ali bodo tvoje risbice objavljene ali ne.

Hvala za zanimive predloge. Že pred nekaj časa sem vam objabil, da bomo pripravili tudi različna tekmovanja za člane kluba. Na 6. strani lahko že danes preberete vse o natečaju za najlepšo risbico, pesmico ali zgodbico. Si zadovoljen?

Tvoj Mario

Dragi Mario,

jax sem danes prvič z vami. Zelo všeč mi je vaša revija. Na žalost sem bil včlanjen prepozno in sem dobil samo revijo 4 ter 5 in 6 in te prosim, če bi lahko dobil še 1,2,3. Rad bi tudi vedel cene igric. Rad imam SNES in bi tudi rad imel več igric.

Zelo mi je bilo všeč, ko ste objavili dvojno številko, pa kar še tako naprej.

Tvoj oboževalec,
Martin Leskovsek, Ljubljana

Dragi Martin,

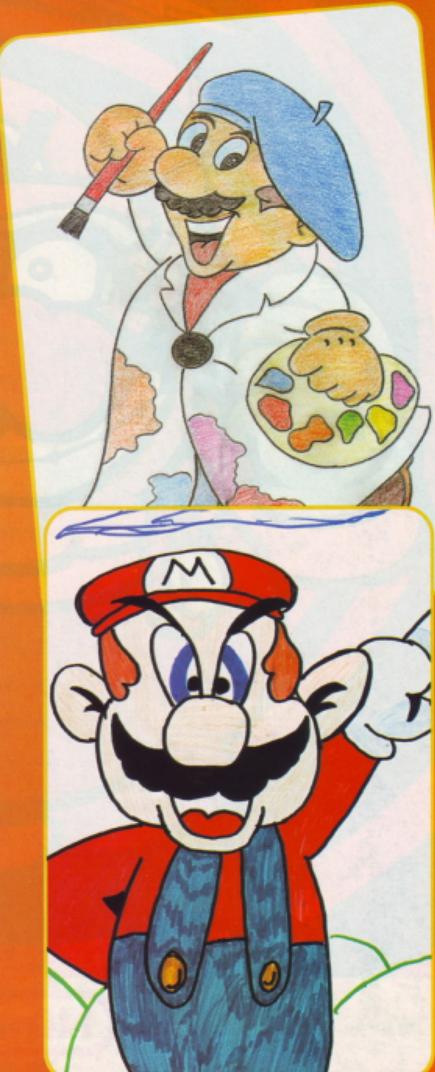
dobrodružel v klubu! Sploh se nisi prepozno včlanil, ker so vsi, tudi tisti, ki so z nami že od začetka delovanja slovenskega kluba Nintendo (uradno od septembra 93), dobili le revije št. 4/93, 5-6/93 in prvi dve letosni številki 1/94, 2/94. Zakaj?

Zato, ker so do sedaj v slovenščini izšle le te štiri številke. V resnici ima PRVA slovenska revija Club Nintendo označeno 4/93. V drugih evropskih državah so takšne revije izhajale že prej, ker so tudi njihovi klubi naši starejši bratje. Ko je torej september 93 izšla naša prva številka revije, je druguje po Evropi izšla četrta številka revije v tem letu. Ker nam revijo tiskajo skupaj z ostalimi v angleški tiskarni, smo se odločili obdržati enako ostvrljenje revij.

Glede cen pa ti lahko povem le to, da se cene za igre med posameznimi trgovinami precej razlikujejo. Svetujem ti, da si vzameš, malo časa in se sprehodi po ljubljanskih trgovinah in ugotovil, kje so cene najugodnejše.

Če boste pridni, bo morda tudi letos izšla še kakšna dvojna številka revije!

Lep klubski pozdrav,
tvoj Mario



WARIO LAND



Nintendo®

EKSKLUSIVNI UVOZNIK IN DISTRIBUTER ZA SLOVENIJO:
LASER PLUS, p.p. 120, 61101 Ljubljana, telefon: 061/322 655.