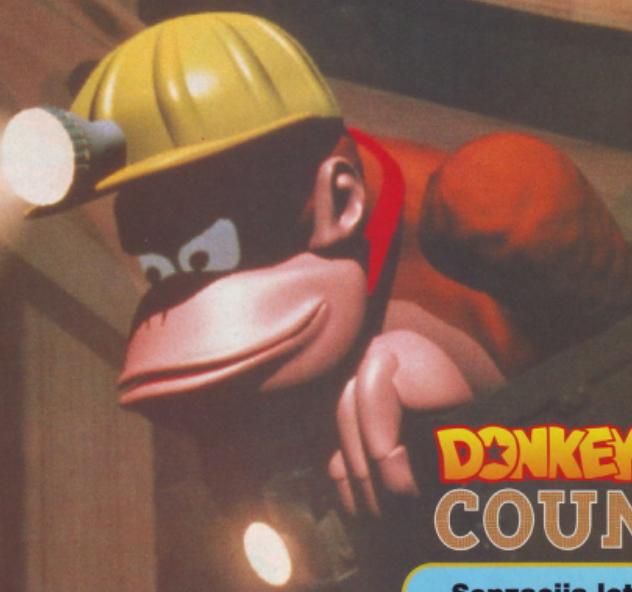




Club Nintendo®



DONKEY KONG COUNTRY

Super Probotector 2

Čudovita akcijska pustolovščina, ki jo lahko v vsej barvni pestrosti igrate tudi na Super Game Boyu.

Beauty & The Beast

Ljubitelji NESa, pozor! Končno smo dočakali igrico, ki je bila narejena po uspešni risanki.

Senzacija leta! Najboljša igra vseh časov za Super Nintendo. Ne prezrite pustolovščin Donkey Konga in njegovega malega prijatelja Diddyja!

Mark Šimunič



Ime: Mark Šimunič iz Slovenije. Starost: 12 let. Najljubše igre: Zelda, Mortal Kombat, Castlevania 2, in Battletoads. Najboljši rezultati: konča Super Mario Land 1 in 2, pri Zeldi pride do 7. stopnje, 999 rubinov, Duck Tales konča na "hard". Hobi: računalnik, Game Boy in kolesarjenje. Največja želja: da bi naredili Mortal Kombat 2 za Game Boya.

Oliver Zofič



Ime: Oliver Zofič iz Slovenije. Starost: 14 let. Najljubše igre: Super Mario Land 1 in 2, WarioLand, Zelda, Pinball, Jurassic Park, Mortal Kombat, Choplifter ... Najboljši rezultati: konča Super Mario Land 1 in 2, WarioLand, Terminator, Double Dragon 2, Turtles II, Mortal Kombat. Hobi:igranje Game Boya, programiranje, nogomet. Največja želja: Postati programer, delati pri enem od vrhunskih izdelovalcev iger in biti objavljen v reviji Club Nintendo.

Bine Slana



Ime: Bine Slana iz Slovenije. Starost: rojen je bil 8.7.84. Najljubše igre: Super Mario World, Super Soccer, Super Mario Kart, Street Fighter II. Najboljši rezultati: konča Super Mario World, pri Super Mario All Stars vse 4 igrice "obrne na glavo", pri Super Soccerju pri finalnem pokalu premagal 10 nasprotnikov. Hobi: smučanje, tenis, nogomet, igranje NESa, Super Nintendo in Game Boya. Največja želja: zbrati veliko igric za NES in Super Nintendo.

Simon Colja



Ime: Simon Colja iz Slovenije. Starost: 13 let. Najljubše igre: Megaman 3, Mario & Yoshi, Turtles II, Double Dragon III. Najboljši rezultati: končal je Megaman 3, Double Dragon III, Terminator II, Turtles II in Blues Brothers. Postavil je rekord v točkah pri Duck Hunt - 99999 točk in pri Super Mario Bros. - 893850 točk. Hobi: igranje NESa in odbokja. Največja želja: da bi naredili Mission Impossible za NES.

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 Gutman



Ime: Peter Gutman. Starost: 12 let. Najljubše igre: Duck Tales, Batman, Megaman 2 in 3, Tetris, Super Mario Land 1, 2 in 3, Dr. Mario, Boulder Dash, Simpsons, Top Gun, Blades of Steel ... Najboljši rezultati: konča vse naštete igre razen Dr. Maria in Simpsonovih. Hobi: tenis, igranje NESa. Največja želja: da bi bilo državno prvenstvo v igranju igrice Duck Tales za NES.

Ficsor Zsolt



Moj sin, Zsolt je star komaj 4 leta, ne zna brati in pisati, a je nor na Super Nintendo. Zelo dobro igra in njegova največja želja je, da bi postal član kluba. Hvala lepa: Zsolt in njegova mama.

Mihályi Tibor



Zelo sem bil vesel, ko sem postal član kluba Nintendo. Ime mi je Mihályi Tibor, živim v Szigetszentmiklósu, star sem 12 let. Že tri leta imam Super Nintendo, moje najljubše igre pa so... Aladdin, Street Fighter II, Clay Fighter, Fatal Fury. Upam, da boste mojo fotografijo in pismo objavili v reviji.

Jenes Attila



Dragi Mario in Luigi! Rad bi postal član kluba Nintendo. Lani sem za božič dobil NES. Skupaj z očetom igrám igrico Super Mario in vedno zmagam jaz. Najboljši rezultat: 125350 točk. Všeč mi je kolesarjenje in sestavljanje Lego kock. Star sem 10 let.

VSEBINA

SUPER NINTENDO PREGLED

DONKEY KONG	6
COUNTRY	6
EARTHWORM JIM	13
ANIMANIACS	14
STREET RACER	16

NAMIGI ZA SNES

PAWS OF FURY	10
TINY TOONS SPORTS	12

GAME BOY PREGLED

TARZAN	20
SPACE INVADERS	21

NAMIGI ZA GAME BOYA

PROBOTECTOR 2	18
---------------	----

NES PREGLED

BEAUTY AND THE BEAST	22
-------------------------	----

TIPS SPECIAL

TIPS & TRICKS SPECIAL	24
-----------------------	----

&

PREDSTAVITVE	2
HIT LISTA	4
CLUB INFO	5
GRAFFITI	30



Leto 1994 se izteka. Gotovo se že veselite praznikov, ki so najboljši čas, da si zaželite kakšno novo Nintendo igrico. Pa ne le, da si zaželite, upam, da boste pod novoletno jelko res tudi našli takšno darilo.

V zadnjih letošnjih številkih vam med novostmi predstavljamo igro *Donkey Kong* za Super Nintendo. Predstavitev in opis igre sta tokrat kar na štirih straneh. Verjetno bo igra zasenčila vse dosedanje. Vredno ogledati *Tiny Toons* je za spremembo športno obarvan; ljubitelji dirk pa ne prezrite opisa igre *Street Racer*, ki obeta nora akcijo.



Lastniki NESa bodo prišli na svoj račun ob predstavitvi igre *Beauty & The Beast*.

Igra *Probotector 2* ter *Space Invaders* sta igri za Game Boya, ki sta posebej prirejeni tudi za igranje s Super Game Boyom. Uživali boste torej lahko tudi v vsej barvni pestrosti na televizijskem ekranu.

Igra *Tarzan* je sicer narejena samo za Game Boya, kljub temu pa boste z njo gotovo imeli veliko veselja.

Čaka vas šest strani trikov in namigov, ki vam bodo pomagali premagati težave pri različnih igrah.

Vsi v klubu Nintendo vam želimo lepe božične praznike in uspešen skok v leto 1995. Se vidimo!



NINTENDO je zaščitena blagovna znamka firme NINTENDO Co.Ltd. In ime "Club Nintendo" je lahko uporabljeno samo z dovoljenjem NINTENDO Co.Ltd. Vsebinsko revije je mogoče objaviti kje drugje ali kopirati samo z izrecnim pismenim dovoljenjem NINTENDO Co.Ltd.

© 1994 Nintendo Co.Ltd.
Vse pravice pridržane.

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

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

HIT LISTA



- 1 Donkey Kong Country
- 2 Earthworm Jim
- 3 Super Mario All Stars
- 4 Itchy and Scratchy
- 5 Stunt Race FX
- 6 Super Metroid
- 7 Mortal Kombat 2
- 8 The Jungle Book
- 9 Super Mario Kart
- 10 Zelda



- 1 The Jungle Book
- 2 Super Mario Bros. 3
- 3 Captain Skyhawk
- 4 Asterix
- 5 Super Spike V'ball
- 6 Flintstones
- 7 Mega Man IV
- 8 Battletoads
- 9 Jetsons
- 10 Zelda



- 1 Itchy and Scratchy
- 2 Tazmanian Devil
- 3 Super Mario Land 3
- 4 Super Game Boy Soccer
- 5 Daffy Duck
- 6 The Jungle Book
- 7 Donkey Kong
- 8 Mortal Kombat 2
- 9 Zelda IV
- 10 Mystic Quest



DRUGI DEL TRIKOV IN NAMIGOV SAMO ZA SLOVENSKI KLUB NINTENDO, ki jih je spet pripravil Edi, sodelavec vroče linije kluba Nintendo.

ROAD RUNNER (Super Nintendo)

Kdor za dokončanje te igre potrebuje večje število življenj, lahko zdaj sprostite zadidu. S tem trikom dobili 75 življenj: na naslovnem zaslonu hkrati pritisni: R, Y, SELECT, START, dokler se ne pojavi naslov "ZIPPERY SPLAT". Potem pritisni se tipko X in lahko začnete.

DAFFY DUCK (Super Nintendo)

Trik za 50 življenj: ko se na ekrantu napiše: WHERE THERE'S A DUCK THERE'S FIRE, pritisni naslednje tipke: LEVO, LEVO, DESNO, DESNO, GOR, DOL, Y, A, B, X.

FINAL FIGHT (Super Nintendo)

Na naslovni sliki pritisni in drži tipke: L, R, START; s tem prideš v menu za izbiro lažje ali težje igre. Nastavljš si lahko tudi več življenj.

SUPER SOCCER (Super Nintendo)

Gesla:
NEMČJUA : FRANCILJA
NEMČJUA : ANGLIJA
NEMČJUA : NINTENDO
RACUNALNIK : RACUNALNIK

POCKY AND ROCKY (Super Nintendo)

Na začetku, ko izbirataš mod Pokcym in Rockym, pritisni naslednje tipke: drži X, Y nato pa pritisni se A, A, A, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, START. T so kombinacija lahko izbrala željeno sobo.

PARODIOUS (Super Nintendo)

Da dobisi najboljšo opremo za igro, daj na odmor (Pause) in pritisni zaporedoma naslednje tipke: A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y, START.

MECHWARRIOR (Super Nintendo)

Trk za neranljivost pri tej teži igri: daj na odmor (Pause) in pritisni zaporedoma naslednje tipke: A, B, A, GOR, DOL, B, A, LEVO, DESNO, B, A, START.

TURTLES II (Nintendo Entertainment System)

Za 20 življenj in za izbiro sob pritisni na naslovni sliki zaporedoma naslednje tipke: B, A, B, A, GOR, DOL, B, A, LEVO, DESNO, B, A, START.

SPEEDY GONZALES (Game Boy)

Gesla:
2. soba: 500999 3. soba: 343003
4. soba: 830637 5. soba: 812171
6. soba: 522472

NAGRAJENI PRISPEVKI POMLADANSKEGA NATECAJA ZA NAJLEPŠO ZGODBICO, PESMICO IN RISBICO

ZORAN ARCET iz Velenja, druga nagrada za pesmico in dve risbici:

MARIO
Sem rdeči deček Mario
z video doma.
Po ekranu skačem sem in tja,
me hrasko pozna.

Gobice, cekinčke
v žakeli svoj lovim,
a rožic se prelepih
najbolj veselim.

Pero mi rabi za polet
visoko pod nebo,
tam sanjam, upam in želim,
da vedno bo tako.

Sam rdeči deček Mario
z video doma.
Po ekranu skačem sem in tja,
zdaj vsakdo me pozna.

GREGOR VNUK iz Maribora, druga nagrada za pesmico in risbico:

Vzhajaj, vzhajaj, Mario zlat
in preženi noč temno
in pozlati mi revijo,
člane tihe in nebo.

Vzhajaj, vzhajaj, Mario zlat,
zlat pripelj s sabo člane,
zlat, vesel kot smo vsi člani,
ki pozdravljamo te glasni.

Zlat, vesel kot so revije,
ki kot demant se blešeč,
čist kot so Mariovi namigi,
ki iz delage se glase.

In, oj, Mario s tabo tudi
sem moč tožen naj pusti,
naj radost v srcu zablešči.

LUKA KOVAČIĆ iz Cerkna, druga nagrada za risbico in zgodbico:

Nekoga sončnega jutra so Mario, Luigi in Yoshi počivali. Princesa Toadstool pa je šla na sprechod. Kar naenkrat iz grma skočila dva želvi, pograbnila princeso in izgineta. Mario to takoj opazi in kmalu so že vse trije na poti k Bowserjevemu gradu.

Najprej srečajo mlajšaka Mauserja in triglavko kačo. Prije je napadel Mauser. Luigi udari v vpršaj in pobere pero, dobi pliča, se zavrti in se onesveti. Mario pa se dotakne ogrijenje rože in postane ogrijen Mario. Nato začne skakati in leteti čez in okoli triglavke kače. Ko ga le-ta poskuša z repom ujeti, se zavozila v vozel. Princesa na gradu kmalu najdejo. Želvo, ki jo je varovala, je požri Yoshi. Ko poskušajo najti izhod, najdejo Bowserjevo letečo napravo. Brata pa malce popravila vozilo. Odvila sta namreč nekaj vlijakov. Kmalu naletijo na Bowserja. Ko jih poskuša napasti, mu odpade propeler, in pada v bližnji prepad. KABOOOM!!! Se zasihi in iz prepada se vije črn din. Nato se na robu pojavi Bowser in zavijuje: "Koopa Troopa napad!" Dve želvi napadeta. Brata Mario in Luigi unicita želive in poberači klepeka. Bowser poklice želive, Luigi samo vrže klepek proti njim in jih že ni več. Mario pa vrže drugi klepek, in Bowserja, le-ta pa se razjezi in napade. Mario pa vrže svetlec prah na Bowserja, ki se kar naenkrat začne praskati. Princesa pa vpraša Maria: "Kje si dobil ta prah?" Mario odgovori: "Našel sem ga v letelčem vozilu, to je srečni prah." Ko odhajajo iz gradu, vpraša Luigi: "Koliko casa pa trajta ta prasek?" Mario pa: "Na škatlico piše, da traja tri meseca." Yoshi pa reče: "Potem bo pa še dolgo zaposlen."

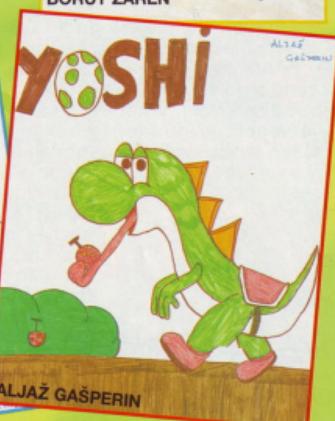
SIMON COLJA iz Branika, druga nagrada za zgodbico in tri risbice:

MARIO IN NJEGOVI PRIJATELJI

Nekod v davnih časih je živila družina Bros. Oče Bros je bil vitez v gradu gob pri prinču. Mat Bros pa je skrbela za hišo in okolico. V tej veseli družbi je bil en majhen fantek z imenom Mario. Čez deset let, ko je bil Mario že starejš, je rekel očetu, da hoče postati vitez v gradu gob. Mario se je trudil in na koncu mu je uspelo postati vitez. Princesa mu je povestila: "Ko pojdeš gobu, bsi postal super Mario, ko boš utrgal rozo, bsi postal ogrijene izstreke, ko boš pa ujal zvezdo, bsi za nekaj casa postal nemaglav." Svedeč je bil Mario zelo ponosen nase. Nekoga dne, ko je bila družina Bros ravno pri koslui, je prišel na Marlov dom vitez gradov gob. Primesel je spročilo, da je kralj Koopa ukralje princeza gob. Mario se je takoj opravil na pot. Ubial je svoje nasprotnike, skakal se po njih, izgledal je nemaglav. Naenkrat je Mario prišel do preve gobe in jo pojedel. Postal je super Mario. Po dolgi poti je srečal prijatelja, ki se mu je pridružil pri tej težji nalogi. To je bil mal lepi dinozaverček Yoshi. Skupaj sta skakala čez velike prepade, letela med oblikami. Ko sta prišla pred grad, je Mario našel roži in ju utrgal. Mario in Yoshi sta se opravila pogumno v grad. Končno sta se Mario in kralj Koopa spoprijeli. Ker Yoshi ni bil dovolj previden, pa je kralj Koopa ranil z ogrijenim izstrekom. Zdaj se je Mario razjezi, vzel je ogrijeni izstrelek, pomeril in vrzel. Hudobnega kralja Koopa je zadel naravom v glavo. In prinesla je zaključek. O, moj dragi Mario, resi si me. Mario je prijet Yoshiju in ga dal na ramena. Ko je bil sončni zahod, so prišli naši prijatelji domov. Čez dva meseca sta se Mario in Princesa poročili. Vse kraljestvo je bilo zelo veselo.



TOMAŽ CASERMAN



ALJAŽ GAŠPERIN

ALJAŽ
GAŠPERIN



DONKEY KONG COUNTRY

To je resnično najboljša igra, ki vam je kdajkoli prišla pod roke! Nudi vam prav vse - odličen zvok, osupljivo igro in grafiko, vse, o čemer ste do sedaj lahko le sanjali.

Prepričajte se na lastne oči!
Preizkusite najboljšo igro na svetu!

ZDAJ!

DRUŽINA KONG

Donkey Kong, kralj opic in kralj pragozda, živi sredi tropskega pragozda na nekem otoku. Vendar to ni Donkey Kong iz preteklih bojev. Ta super gorila je njegov sin, sin junaka iz klasičnih iger. Po zunanjosti mu ni podoben. Razlikujeta pa se tudi po kretnjah, gibanju in razmišljanju.

Tudi Kongov oče Cranky Kong živi na otoku, vendar je že star in nekoliko zagrenjen. Ima več domovanj, v katerih sicer prebiva sam, a je vesel, če ga njegov sin in dedič obiše. Kljub temu, da je staromoden in zakoreninjen v svoji preteklosti, so njegovi nasveti vedno dobrodošli. Donkey Kong se lahko od stare gorile nauči marsikaj, kar mu bo koristilo na potovanjih.

Cranky je originalna in komična oseba, a se v igri le občasno pojavi. Njegovo pritoževanje nad modernimi dosežki in še posebej nad video igrami

prijetno popestri sicer resne nasvete.

Nastopajo tudi drugi družinski člani. Funky Kong je ljubitelj zabav, od vsega najraje lenari na eni od boljših otoških plaž. Je dokaj markantna oseba, ima lepo zagorelo polt in nosi moderna, temna sončna očala. Kljub temu, da je len, je vedno pripravljen priskočiti na pomoč. Kongu nudi "leteče usluge", da se ta lažje prebije do raznih predelov otoka. Prav tako kot Cranky tudi Funky ne skopari z nasveti, če ga zanje prosijo.

Seveda je tu še Candy Kong, Donkeyeva najboljša prijateljica. Kljub raznim namigovanjem, še ni govora o poroki. Tako vsaj pravi Kong.

Končno naj omenimo še Diddy Konga, najmlajšega člena družine. Srčno rad bi postal junak igre - tak kot Donkey. Morda si bo ravno v tej igri pridobil slavo in bogastvo!



NEVIHTNA NOČ

Nad Donkey Kongovim otokom visijo temni oblaki, bliska se in strela na hitro razsvetli teman in neprijazen pragozd. Mali Diddy preživlja težko noč. Stražiti mora zalogo banan, nad njegovo glavo pa besni nevihta. Opolnoči naj bi ga zamenjal Donkey Kong, vendar mora do takrat mirno sedeti in čakati, da nevihta mine. Seveda ga ta še najmanj skrbi. Pohlepni Gremlinovi banditi se namreč plazijo skozi temo in bodo, kot vedno, skušali speljati čim večjo zalogo banan.



V temi Diddy nenadoma zagleda žareče oči Gremlina, ki se skriva v podrstiju. Še preden sproži alarm, ga nasprotnik premaga in grobo stlači v sod, ki ga nato divje zavali v grmovje. Gremlini se polastijo banan. Ko vso zalogo naložijo na vozičke, s tovorom izginejo v temo. V svojem čezmernem pohlepu ne opazijo, da izgubljajo banane in tako puščajo za seboj razločno sled.

Prizor da slutiti, da nas čaka odlična igra!

NASLEDNJE JUTRO

Ko se Kong prebudi, mu pobesneli Cranky sporoči novico o izginulih bananah in pogrešanem Diddyyju. Problem je resen. Le kako se ga bo Kong lotil? Prične se iskanje, ki privede Donkey Konga v odročne predele dežele.



NA POHODU

Iskanje vodi Konga po vsem otoku. Čeprav je večji del otoka poraščen s pragozdom, se nam ponujajo še drugi pogledi, na primer: hribi, poraščeni z iglastimi gozdovi, in zasneženi vrhovi gora. Prav gorski svet z opuščenimi rudniškimi jaški, naravnimi predorji in jamami je videti najnevarnejši.

Otok obkrožajo številne tropске lagune, ki skrivajo svojevrstne nevarnosti. Tam preži cela vrsta divjih živali, na primer: morski psi, piranje, smrtonosne hobotnice in meduze.

Globoko v osrčju otoškega pragozda je celo opuščeno mesto iz lesenih koč in ploščadi, obkroženo z najvišjim drevjem na otoku.

Izogibajte se tudi ogromnih, nevarnih, že davno opuščenih tovarn. Vsa varnostna pravila, ki so kdaj obstajala, so že dolgo pozabljena. Grozijo sodčki gorečega olja, električna napeljava in zapuščene ploščadi.



Če želite obiskati katero od teh industrijskih vročih točk, storite to na lastno odgovornost!

Prvotni otoški prebivalci so se umaknili in zdaj tam prebivajo strašni Gremlini in njihovi prijatelji. Kdorkoli si drzne stopiti na to področje, ga čaka zaseda in neprijeten sprejem. Tam vam resnično zagrenijo življenje!



NASTANEK IGRE

Vsi prizori in osebe imajo nenavaden in realističen 3-D videz. Kako je torej prišlo do nastanka te igre?

Angleški razvijalci iger (Rare) so zadnja štiri leta posvetili razvoju tehnik, s pomočjo katerih bi prenesli kompleksne 3-D slike v računalniško obliko, primerno za konzolne igre. Nintendo, ki je vedno korak naprej pri razvoju programske opreme, je kmalu spoznal izredne možnosti tega projekta. Ko je Rare razvijal grafične možnosti, je Nintendo delal z grafičnimi mojstri iz podjetja Silicon Graphics, ki je nazorno upodobilio neverjetne dinozavre v filmu Jurassic Park. Prav sodelovanje s temi strokovnjaki je pripeljalo digitalno grafično tehniko velik korak naprej.

NOVO ŽIVLJENJE ZA KONGA

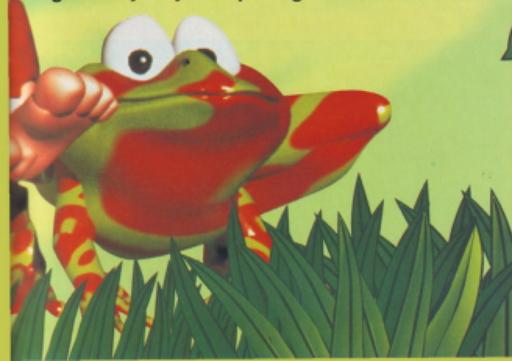
Nintendo se je odločil, da ponovno oživi Donkey Konga in ga čim bolje upodobi v novi tehniki. Čeprav je Kong že uveljavljen lik, ni tako znan kot Mario in njegov priatelji ter kot tak prinaša povsem nov niz podob, prizorov in situacij. Zaradi večje privlačnosti so pri Nintendo dodali še Kongovo družino. Vključili so tudi plazilec podobne Gremline, ki naj bi prvotno nastopali v neki drugi igri. Izkazali so se namreč za najprimernejše Kongove sovražnike. Ti in še mnogi drugi liki pripomorejo k pestrosti in dajejo igri bolj vzinemirljiv značaj ter jo naredijo privlačno na pogled. Cranky je še prav posebej prijeten lik. Svoje dolgoletne izkušnje, ki si jih je pridobil v arkadnih igrah, prenaša na mlajšo generacijo in ji tako pomaga.



ODLIČEN ZAČETEK

Donkey Kong Country je šele začetek nove generacije iger, z novim videzom in čisto novimi potezami.

Toda kakšen začetek! To je nedvomno igra, ki bo v prihodnje določala standard kvalitet. Naredite sami sebi uslužbo in ne pozabite uvrstiti te igre na vašo listo božičnih daril!





IVAN THE BEAR

Ta okorni bojevnik je tako počasen, da boste z njim zlahka opravili. Izmenično uporabljalje visoke in nizke brce ter udarce, občasno ga spotaknite in uspelo vam bo.



Začnimo na začetku: če želite postati Brutal Grand Master, je najbolje, in verjetno je to vaša edina možnost, da si izberete najboljšega bojevnika. Vsi bорci so izredni, toda Kendo Coyote je najboljši. Je vsestranski - obvlada učinkovite kombinacije, je hiter in se dobro odreže v pretepu. Seveda so še drugi bojevniki, ki so hitrejši, imajo več moći itd., vendar boste težko našli boljšega bojevnika, ki bi bil tako vsestranski in bi se povsod dobro izkazal. Verjemite mi!

Kendo mora prilagoditi svoj borilni način glede na trenutnega nasprotnika. Proti večini bojevnikov je najbolje ubrati splošno borilno strategijo - leteča brca za začetek, nato močna vmesna brca in za zaključek spotikanje. Seveda je nujno podeliti tudi nekaj udarcev s pestjo. Če želite postati najboljši in najlahketnejši jezni bojevnik, preberite navodila - udarec za udarcem.

TAI CHEETAH

Učitelj Tai Chija je smrtni sovražnik, hiter kot strela. A vsem borilnim veščinam navkljub se slabo izkaže, če ga zasujemo z brcami. Uporabite vse brce, ki jih imate na zalogi, ter ga tako držite v primerni razdalji in težko se vam bo postavil po robu.



RHE RAT

Edina takтика, da uženete tega energičnega bojevnika je, da ga takoj potisnete v kot, nato pa ga besno obkladate z udarci. Bodite vztrajni, izogibajte se povratnim udarcem. Če boste svoje udarce pravilno namerili, se ne bo mogel braniti.



PAWS OF FURY

PRINCE LEON OF KENYA

Prince Leon of Kenya je zelo spreten bojevnik. Pazite se ga, saj ima izredno hitre roke. Z raznimi brcami skušajte ohraniti varnostno razdaljo in se ne pustite zaplesti v boksarski dvoboj.

Če se boste z njim spoprijeli z rokami, bo po vas. Zamahnite le enkrat ali dvakrat, nato se hitro umaknite in ocenite položaj.





KUNG FU BUNNY

Nizki udarci so obvezni: spotikanje, nizke brce ter nizki udarci. Z letečo brco ga porinite nazaj, nato priskočite in se z njim spoprimite z rokami.



KENDO COYOTE

Z letičimi brcami ter z dobro kombinacijo visokih in nizkih brc ga držite v varnostni razdalji. Tudi spotikanje je lahko zelo učinkovito, seveda, če je dobro namerjeno. Od blizu pa ga zasujte z metežem udarcev in ne bo si več opomogel.



DALI LLAMA

Ta možak obvlada več potez kot Gary Kasparov. Premagali ga boste le, če se ga lotite z vsemi opisanimi prijemi. Ne dajte mu dihati, obdelujte ga do onemogočnosti!



Foxy Roxy

Strokovnjakinja za Penjet Silat je izredno spretna, zato je najbolje, da ostanete ves čas v zraku. Umaknite se in počakajte, da se premakne, nato izvedite kratek napad. Dva ali trije udarci in hitro spet odskočite. Prav tako kot s Princem Leonom, se tudi z njo ne smete zaplesti v rokoborbo, saj bi vas zasula z udarci in bi bili videti, kot da ste dobili ošpice. Zapomnите si - hitro noter in hitro ven.

Za vse tiste, ki se jim ne ljubi ukvarjati s kontrolno ploščico, in za tiste, ki ne marajo potnih dlani, je tu pregled kod, s katerimi si pridobite status Velikega učitelja. Izberite pas, s katerim želite začeti in igrajte. Enostavno, ali ne?

ESLIA

beli pas	F WT19▲B●●●●●C▲DK	prvi dan	D299▲B●●QOF■KOK
rdeči pas	F WT19FB●▲●●●C▲DPK	drugi dan	D299FJB●▲QOF■KLK
rumeni pas	F WT19GB●▼●●●C▲FM	tretji dan	D299GJB▼●QOF■KQL
oranžni pas	F WT19HB●M●●●C▲KM	četrti dan	D299HJB●QOF■KVL
zeleni pas	F WT19AF●Q●Q●D●GC+	peti dan	D299ANQ●QOF■KQL
modri pas	F WT19FF●B●●D●GYN	šesti dan	D299FNBB●QOF■KQL
rjavi pas	F WT19GF●YB●●D●G3N	veliki učitelj	D299GNBZB●QOF■K2L
črni pas	F WT19HF●2B●●D●GC+		

SNES TIPS



TINY TOONS

wild & wacky sports

Predstavljamo vam kratek vodič po pravilih Konamijeve uspešnice "Tiny Toons Wild and Wacky Sports". Če kdo še ni uganil, govorimo o simulaciji športov, kjer tekmujejo vaši štirje najljubši junaki. Med seboj tekmujejo za prvo nagrado, ki prinaša milijon dolarjev. Buster Bunny, Plucky Duck, Dizzy Devil in Babs Bunny -



vsi so v središču pozornosti, kar da slutiti, da bo tekma dokaj ostra.

Če se vam zdi težko ustviti se na različnih stopnjah, potem preberite olimpijski vodič za izbiro disciplin.

MET SLADOLEDA

Neglede na stopnjo, se lahko mirno kvalificirate, saj je to daleč najlažja disciplina. V težave lahko zabredete samo v primeru, če zaidete na rob zaslona. Najbolje je, če ostanete v središču zaslona in ciljate v tarče, ki pridejo v primerno razdaljo. Če se boste obrnili proti robu, se boste preveč oddaljili od naslednjega niza tarč.



MET KROŽNIKA

Tudi tu ne smete čakati, da bi merilec pokazal rdeče. Najbolje je, da vam uspe dober prvi met; šele pri drugem metu stavite na vse ali nič. Meriti morate v kotu štirideset stopinj. Če vam bo uvrstite po prvem metu za las ušla, potem pri drugem metu zalučajte krožnik v mrežo; tako si boste pridobili bonus ter se za silo uvrstili.



TEK ČEZ OVIRE

Izmenično se premikajte levo in desno in si priborite nekaj dragocenih dodatnih točk. Poskujte, ker je to daleč najboljši način, da se izognete oviram in si pridobite prednost.

PIŠČANČJA DIRKA

Nevarno, a zabavnol! Opogumite se in poizkusite! Kako blizu prepada lahko tečete in se ustavite ravno ob pravem času? Ne pretiravajte, imeti morate ravno pravo mero. Ko bo merilec postal temno oranžen in bo kazalec na uri kazal eno, sprostite elastikol! Tako ko zadenete oznako 10 m, zavrite. Morda boste pustili nekaj zvezd ob robu prepada, a nepravilne igre (favlja) vam ne bodo prisodili.



SMUČARSKO TEKMOVANJE

Ne vozite testne vožnje pred pričetkom tekmovanja, ker se boste zaleteli v oviro. Ostanite zadaj in poberite vse izgubljene zastavice. Zastavice vam nudijo večjo točnost in več časa, da se spet vrnete na položaj.



NASLOV IGRE TINY TOONS
WILD & WACKY SPORTS

ZALOŽNIK KONAMI

VRSTA IGRE ŠPORT

KRALCI 2

INFO

Črv se je zganil V nadrealistični domišljiji ustvarjalcev klasik kot sta The Jungle Book in Cool Spot, se je rodil popolnoma nov, neverjeten junak - Earthworm Jim. Prekinili so tradicijo Virginovih proizvodov ter uporabili najboljšo programsko opremo Shiny Entertainmenta. Earthworm Jim je edinstvena ploščadna igra, v kateri ima glavno vlogo vsakdanji črv.

MENJAVA OBLAČIL

Jimovo zemeljsko poslanstvo se popolnoma spremeni, ko naleti, ali bolje,



ko se privluga do kibernetičnega vojaškega oblačila, ki je padlo na Zemljo. Ta magični kos obleke mu postavi življenje na glavo in ga navda z občutkom, da je Rambo! Naš držni prebivalec blata se zdaj špiri, poskakuje in skace z drevesa na goro avtomobilskih gum ter izmenjuje neprijetnosti s krivenčastimi slugami galaktičnega terorističnega konzorcija, znanega pod imenom "Queen".

RES NORO!

Če so nadrealistične in komične igre vaša slabost, potem vam bo



proti nebu. Brez dvoma je to prizor za tiste med vami, ki se navdušujejo nad Salvadorjem Dalijem.

Zal večina neneavadnih stvorov, ki prebivajo v raznih predelih, ni navdušena nad Jimom. Psi prežijo na mehkjejše dele njegovega telesa, ptiči ga skušajo zagrabit za dlako, vendar se hitro izmuzne in zmešljave perja.

Glavne bonus stopnje so izredno raznolike. Da bi dosegel oddaljeni del podvodne površine, se Jim v majhni podmornici spusti v dirko s časom; ko lovi Psy-Cow in zbirja milne mehurčke, se na kolesu na raketni pogon v spiralni spušča po tridimenzionalnem predoru. Izvaja tudi bungee skok. Ko se mora prebiti mimo nasprotnikov, se požene v globino proti nemarni močvirski pošasti. Da, zares čudno!

EARTHWORM JIM

ALI JE TO RES VREDNO?

Očitno je, da je bilo veliko pozornosti posvečeno prav animaciji in skrbi za podrobnosti, kot so utripajoče oči glavnega junaka ter sonce v ozadju, ki daje posebne svetlobne učinke. Igra odlikujeva izvirnost, ki se kaže v Jimovi borbi za obstanek, ter animacija brez primere, ki jo omogoča tehnika Shiny Entertainment's Animation. Earthworm Jim je resnično prvovrstni primerlek programske opreme s prav tako prezenetljivo grafiko, kot jo srečamo v Knjigi o džungli, in prav tako prijetno igro kot pri igri Cool Spot. Je ena najbolj neneavadnih in do potankosti izdelanih iger, ki si jo je kdo kdaj zamisli. Če jo zamudite, si ne boste nikoli odpustili.



SNES REVIEW

NASLOV IGRE EARTHWORM JIM

ZALOŽNIK VIRGIN

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI 1

INFO

Videti je, da so nore zgodbe iz risanih filmov zelo priljubljena predloga za igrice. Tale zgodba, ki je nastala v studijih za risani film, je resnično nora! To je avantura, v kateri trije stari junaki najdejo izgubljeni filmski scenarij. Ah, seveda, istočasno rešijo svet!

ANIMANIACS



ZGODBA

V davnih zgodovini animiranega filma, so neuravnovešeni risarji, bratje in setra Warner, za novo serijo risanih filmov ustvarili tri junake. Poimenovali so jih: Yakko, Wakko in Dot. Ti junaki so bili tako zelo čudni, da so jih zaradi splošne varnosti zaprli v vodni stolp družbe Warner. Seveda so pobegnili in odšli svojim lastnim dogodivščinam naproti, a zlobni varnostniki so jih vztrajno pregnjali.

Dogajanje bi mirno teklo po ustaljenem redu, če se ne bi vmešali dve laboratorijski miši, Pinky in The Brain, ki sta nameravali osvojiti svet. Zato sta ukradli scenarij za novi film Warnerjeve proizvodnje. Pinky, neumnejša od obeh miši, je raztresla in pomešala odlomke filmskih serij. Predsednik družbe Warner je v zagati zaprosil za pomoč brate Warner. Toda, ali so ti trije čudni junaki res sposobni spet sestaviti scenarij?



IGRANJE IGRE

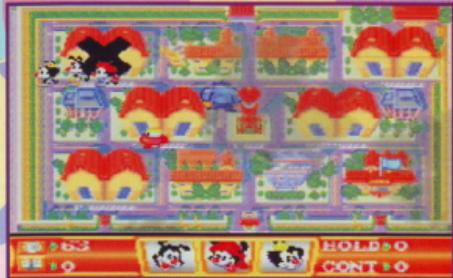
Ko vodite Yakko, Wakko in Dot skozi igro, morate čim bolje uporabiti njihove sposobnosti. Yakko je najpametnejši, z govorjenjem se zna rešiti iz zagate ter izzvati situacije, ki pospešijo napredovanje igre. Wakko ni tako zgovoren, je labilnejša osebnost, vendar ima posebno uničujočo energijo, ki jo lahko sprosti, če je potrebno. Dot je izredno lepa, kar s pridom uporablja, da doseže svoje cilje.

Vsi trije lahko skačejo in švigačajo, lahko pa tudi splezajo drug drugemu na rame, sestavijo se v nekakšen stolp in si tako pridobijo težko dostopne predmete. Njihova prizadevanja ovira varnostnik Ralph, ki jih skuša za vsako ceno ujeti. Če vas ujamje, morate igrati dodatno "igro za pobeg". Tako osvobodite ujetega junaka in ga ponovno vključite v osnovno igro.



STUDII IN STOPNJE

Šele ko uspešno opravite poskusno stopnjo, se lahko spoprimete z ostalimi stopnjami. Po opravljeni vaji,



pridete do glavnega načrta raznih studiev, kot so Sci-Fi, Aquatic, Fantasy in Adventure. Da bi bilo vaše iskanje čim bolj naporno, vas v vsakem od njih čaka nemalo nevarnosti. Na stopnji Sci-Fi prežijo vesoljska jajca in zoprni odrasli vesoljci, ki napadajo naše junake in jih skušajo zmleti v prah. Na stopnji Fantasy morate na metlah dirljati skozi gozd, kjer rastejo drevesa iz izredno trdega lesa, čas pa vam meri beli zajec! Stopnja Aquatic je poplavljena, po vodi plavajo sodčki, splavi in morski psi. Na stopnji Adventure pa žive najbolj nenavadne pošasti, npr. velikanske mehanske noge in gorila, ki bi lahko kadarkoli izzvala samega Donkey Konga! Na vseh stopnjah si morate prizadevati, da bi naše tri junake obvarovali pred nastavljenimi pastmi, zijajočimi brezni in grabežljivimi Ralphovimi kremlji, hkrati pa si lahko pridobite tudi medalje.



BOBNI

Ob vsaki od petih zbranih medalj se na spodnjem delu ekrana pojavi trije bobni, ki pokažejo različne kombinacije obrazov. Te kombinacije prinašajo nagrade (nepremagljivost, dodatne medalje) in kazni (kombinacija treh Ralphov pomeni izgubo vsega, kar ste si pridobili). Seveda vam bo vzelo kar nekaj časa, da boste znali dodatno možnost obrniti sebi v prid. Vrteče bobne morate ustaviti na pravem mestu, in dobili boste kombinacijo po vašem okusu.

Animaniacs vam ponuja pestro igro z različnimi stopnjami, izmed katerih vsaka predstavlja poseben izviv. Naše tri junake je občasno težko obvladati, radi se izmuznejo, a njihove posebne lastnosti lahko s pridom uporabite. Od časa do časa se pojavitve še dodatne osebe, ki to zapleteno in napeto igro popestrijo in jo naredijo še bolj zabavno. Če bi le hotel Ralph pobrati svojo penzionijo in se upokojiti, potem bi z luhkoto končali igro, sestavili filmski scenarij in enkrat za vselej opravili s temi mišmi!



SNES REVIEW

NASLOV IGRE	ANIMANIACS
ZALOŽNIK	KONAMI
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1
INFO	!

STREET RACER

To je gotovo ena najboljših dirkalnih iger za Super Nintendo! Hitrejša je od Ferrarija, lepša od Buggatija in teče bolj gladko kot Mercedes. Na srečo pa je še mnogo bolj poceni. V igri se dirke prepletajo z borbami in tvorijo eksplozivno mešanico hitrosti in akcije.



DIRKA POLNA AKCIJE

Igra Street Racer je pripeljala grafik Mode 7 do njenih skrajnih meja. Z Multitapom in Super Linkom omogoča hkratno igro štirih igralcev, ki se na razdeljenem ekranu borijo za zmago. Izvrajajo lahko med osmimi nezaslišanimi junaki v osmih nenavadnih vozilih. Nedvomno imajo hitrost, zabava in akcija prednost pred realističnim prikazovanjem. Tekma poteka na desetih vratolomnih dirkalniških, ki imajo po tri dirkalne steze. Tekmovalcem se ponuja več možnosti, kot bi jih lahko našteli. Ne gre le za dirko; v načinu "Rumble" se dirka hitro sprevrže v kruto borbo za preživetje. Obstaja seveda tudi normalen način kot je "Head to Head" ali "Championship", a največ zabave vam ponuja način "Soccer", kjer ni niti pravil niti sodnika, temveč

eno samo razdejanje! Če vse to ni dovolj, da bi igri Street Racer priznali mesto med najboljšimi igrami te vrste, potem je na zalogi še odličen video playback način, ki vam omogoča, da vedno znova podoživljate svoje zmaghe.

NAČINI

Practice (vaja): namenjena je igralcem začetnikom. Urijo se lahko v tekmi s prijatelji ali pa tekmujejo le z računalnikom.

Head to head (mož na moža): vsak igralec si izbere svoje dirkalne steze in poljubno število krogov. Zmagovalec je tisti, ki zbere največje končno število točk.

Championship (prvenstvo): izbirate lahko med tremi zahtevnostnimi stopnjami, oziroma tekmmi za tri različne pokale - bronastega, srebrnega ali zlatega.

To storite tako, da spremenite zahtevnostno stopnjo na računalniku. Dirkalne steze pa izbira računalnik sam. Pri običajnem pokalu si lahko izbirate ovire in preizkušnje. V načinu za štiri igralce hkrati se dirkalne steze že same po sebi mnogo bolj zahtevne.

Rumble (prerivanje): tekmovanje se ne odvija na dirkalni stezi, temveč je dogajanje prestavljeno v arenu. Vaša naloga je, da nasprotnika na katerikoli način spravite iz arene, kar pa ni lahko, ker arena obdaja trden zid. Trdnost zidu je seveda odvisna od težavnostne stopnje igre.

Soccer (nogomet): nogomet s petimi igralci, ki ga lahko igrate na ledu, travl ali v gozdu, seveda se vozite v avtu. Največ dva igralca morata ciljati na en gol, ki ga varuje premična pregrada. Imate možnost, da omejite čas igre ali število golov.



"PICK UPSI" IN BONUSI

Kadarkoli vas zadene nasprotnikov avto, vam povzroči škodo. Zaradi poškodb na avtu se zmanjša hitrost vožnje, vsako zmanjšanje hitrosti pa zmanjša možnost za zmago. Da ne bi prehitro obupali, lahko med dirko poberto nekaj orodja (Repair Kits) in avto popravite, ali pa si priborite pospeške (Turbos), ki vam pomagajo iz zagate. Paziti pa morate, da ne zapeljete na mine. Nanje navadno naletite ravno v trenutku, ko se vam zdi, da vam gre res dobro.



JUNAKI IN OROŽJE

Vsek junak ima orožje, pa tudi način igre, ki ga je najbolj vajen. Tako se Hodja Nasredin, turški čarovnik, vozi na čudežni blazini, s katero lahko leti nad nasprotniki. Seveda lahko ta debeli čarovnik uporablja svojo moč še na razne druge načine, zato boste pripravljeni! Njegova domača pot vodi skozi ozke stranske ulice in smetišča Carigrada. Poti, tlakovane s kamenjem, so prava nadloga za avtomobile.

Frank Instein, zeleni duh iz Transilvanije, se ravno ne odlikuje po svojih sposobnostih in inteligenčnem kvocientu, vendar je eden od bolj dobrovoljnijih voznikov. Njegovi napadi niso ravno blagi, zanaša se namreč le na golo silo, a ne podcenjuje ga! Kot bi pričakovali, vodi njegova domača pot počez zapuščeno pokopališče, ki ga obdaja skrivnostna močvara. Na predelih posutih z gramozom in razkritih makadamskih poteh boste težko obvladali vozilo.

Od meglic srednje Evrope pa do afriških planjav: Street Racerji resnično potujejo okoli sveta. Suzulu je najboljši in edini afriški dirkač. Izhaja iz ponosnega ljudstva. Njegov avto je narejen iz tradicionalnih materialov, lesa in živalskih kož, ni ravno močan, ima spremnost gazele. Med Suzuljevo orožje sodi vse, od tradicionalnih puščic pa do bolj grozljivih lobanj nosorogov. Suzuljevlahotni avto je idealen za dirko skozi savane. Pazite, da se ne ugreznete v pesku in izogibajte se divjim živalim!

Biff iz ZDA je zelo agresiven in neumen. Nima ravno najboljše taktike, a ker je preneumen, da bi vedel, kdaj mora odnehati, je lahko občasno cel kar uspešen. V svojem pick-upu



POINTS TABLE		
PLACE	DRIVER	POINTS
1 ST	SUNO SAN	11+EGORUS
2 ND	BIFF	40
3 RD	HODJA	30
4 TH	SUZU	20
5 TH	FIRBAN	15
6 TH	HELMUT	10
7 TH	SUZULO	5
8 TH	RAPHAEL	0

PRESS START

(poltovornjak na visokih kolesih) se na makadamskih poteh počuti kakor doma.

Tako kot je Biff grd in neumen, je Raphael sposoben, postaven in šarmantan. Njegov lepo oblikovani italijanski športni avto je spreten kot riba v vodi, a zavira kot krava. Zlata verižica s kavljem je samo eno od Raphaellovih orožij, zato se pazite! Njegova domača pot je prav tako blesteča kot njegov avto. Polna pa je ukanc in zavitih vogalov. Če ni pazljiv, ga naš drugi vokzal zlahka zmude.

Surf Sister iz Avstralije zna s svojo izredno lepoto znamititi ostale voznike v pasti. Je zelo inteligentna in zato odlična voznica. Svojega hrošča (Volkswagen - BAJA) rada vozi po domačih obalnih poteh. Pazite, da se ne zapletejte v brisačo na obali!

Helmut von Pointeneger je upokojeni pilot. Voki čudno vozilo, ki je mešanica Fokkerjevega Triplana in Mercedesovega dirlkalnega avtomobila iz leta 1930. Je izreden taktik, njegove vrteče stranske žage so pravi strup za nasprotnika, še posebno, ko se ta znajde na Helmutovem opuščenem letališču!

Naš zadnji voznik, je japonski rokoborec Sumo-San, bojevnik iz prihodnosti, ki lahko potuje skozi čas. S pomočjo nenavadnega časovnega stroja lahko vse voznike transportira v svoj čas, v katerem se morajo v dirki prihodnosti preizkusiti na gladkikovinski površini. Pazite se napada Suno Splash!

Street Racer je resnično odlična igra. Kombinacija zares norih junakov, hitrost konvencionalnih dirk, velika možnost izbirov in hkratno igranje štirih igralcev, vse to obeta resničen iziv. Igra lahko igrate leta, ne da bi se je naveličali.



COURSE SELECT PAGE



NASLOV IGRE STREET RACER

ZALOŽNIK UBI SOFT

VRSTA IGRE ŠPORT

IGRALCI 4

INFO



PROBOTECTOR II

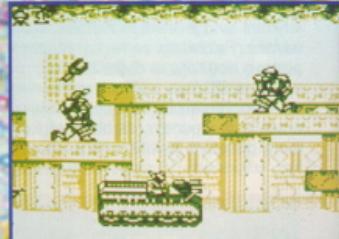
Probotector je bila vsekakor ena od najbolj prijetnih akcijskih iger za SNES; ko pa so jo predili za Game Boya, je izgubila nekaj nekdanje udarnosti. Zdaj se je ponovno pojavila, tokrat v obliki, ki ohranja originalno akcijo z vsem norim streljanjem in pobijanjem bitij iz vesolja, ki je nekoč mnoge izmed nas tako navduševala!

TEHNO NASILJE!

Leta 2636 je skupina vesoljskih bitij izvedla uničajoč napad na nemočne prebivalce Zemlje. V borih nekaj dneh je bil ves planet pod njihovim nadzorstvom in v trenutku so zadušili vsak najmanjši odpor. Kljub strogemu nadzoru pa je uspelo skupini znanstvenikov razviti formulo za imunost.

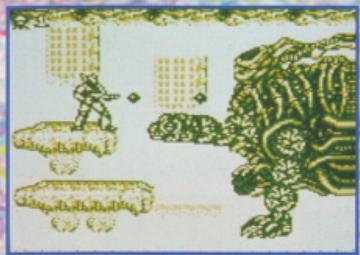
V tajnih skrivališčih je ta peščica znanstvenikov ustvarila vrsto supervojakov - The Probotectors. Seveda morate sami prevzeti nadzor nad enim od teh izredno

učinkovitih bojnih strojev ter vesoljske podleže poslati nazaj v vesolje, in to čim daje. To pa ni tako slabo, saj lahko uporabite kar nekaj močnega



orožja in si pridobite sloves svetovnega junaka.

Sledi nepopustljiva borba, ki poteka skozi pet stopenj v



stranski in ptičji perspektivi. Natančno merjenje je prav tako pomembno kot pravočasna uporaba skrivališč. Boj poteka v glavnem peš, vendar lahko občasno skočite tudi v kakšno vozilo. Bodite pozorni in morda se vam uspe obdržati pri življenju dovolj dolgo, da boste



videli nekaj največjih in najbolj domiselnih duhov, ki so se kdajkoli pojavili na Game Boyu!

IZBERITE SI OROŽJE

Poleg standardnih pušč lahko Probotečtorji izbirajo še med raznovrstnim dodatnim orožjem. Če ste zadeti, izgubite vse orožje. Zelo neprijetno je, če se to zgodi ravno v trenutku, ko se srečate s šefom. Seveda pa ima različno orožje različne prednosti, zato ni vseeno, kakšno orožje v posameznih situacijah izberete za vašega junaka. Predstavljamo vam opis uporabe orožja.

The Three Way (Trosmernik)

Brez dvoma ima ta stroj trojno udarno moč, saj izstrelji tri strele hkrati. Posebno je uporaben, kadar se sovražne enote nevarno približujejo našemu junaku in jih ta lahko pobije kar z ducatom strelov naenkrat.

The Heat Seeker (Detektor topote)

Vsaka krogla, izstreljena iz tega lepotca, se avtomatsko usmeri v sovražnika. To je odlično orožje, kadar se Probotečtor znajde obkoljen s sovražniki.

Cannon (Top)

Izstrelki povzročajo serije eksplozij. Orožje je izredno uporabno za napad na mirujoče sovražnike in objekte, se posebno, če želimo stene porušiti do tal.

Flame Thrower (Metalec plamenov)

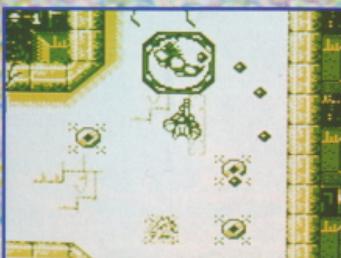
Tako kot three-way tudi ta omogoča igralcu, da vzdrži napad. Služi kot obrambno orožje. Če igralec neprekiniteno strelja, ni strahu, da bi se sam opekel.

Anti Boss Bombs (Bombe za obrambo pred šefom)

Probotečtorji imajo na začetku igre po eno težko bombo. Ko pa se prebijajo skozi stopnje, si skušajo pridobiti še dodatne. Te bombe strateško uporabijo - na primer proti šefom, ki se

pojavijo na koncu posamezne stopnje - in tako mnogo lažje opravijo s temi, sicer dokaj nadležnimi pošastmi.

Probotečtor 2 nudi kvalitetno akcijo arkadnih iger z mnogimi variacijami, strah zbujočimi šefi in težko dostopnimi "power-ups". Igra na Super Game Boyu pa vam ponuja tudi barvni zaslon in izboljšane zvočne učinke z odlično glasbo, ki ustvarja vzdušje napetosti. Prizori so domiselnii in dobro izdelani, kar priča, da je bil od originalne verzije dosežen bistven napredok. Visoka težavnostna stopnja zahteva dobro koncentracijo in odlične refleksje.



TIPS

GAME BOY

SELECT START



NASLOV IGRE: PROBOTECTOR 2
 ZALOŽNIK: KONAMI
 VRSTA IGRE: AKCIJA
 IGRALCI: 1

INFO !

TARZAN

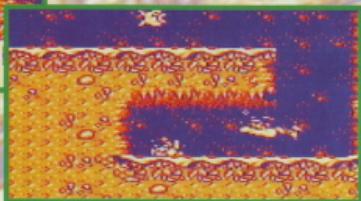


Junak z lesketajočim se prsnim košem in spodnjicami iz bananinega lista je obiskal Game Boya. Da bi rešil pragozd in njegove prebivalce, se je napotil povsem novim dogodivščinam naproti. Neustrašnega Ape Mana, ki se vihti z liane na liano, skače, pleza in se prebija skozi sovražno pokrajino, čaka šest stopenj prizorov iz pragozda.



OGLEJMO SI TE MIŠICE!

Prva stvar, s katero Tarzan naredi velik vtis, je čudovita, raznolika grafika. Osebe so prikazane tako, da dajejo igri izrazito komičen značaj. Tarzan je odlično upodobljen in animiran, še posebno pri plavalnih podvigih. Na Super Game Boyu je dogajanje v barvah. Večina



celo vrsto pragozdnih pošasti. Če vsega tega ne opravi dovolj hitro, izgubi eno od živiljenj.

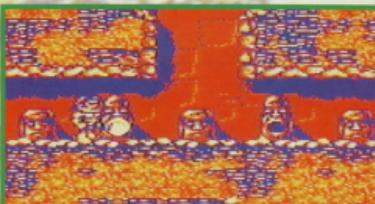
Poleg že naštetege pa vas pri Tarznu čaka še vse kar drugega kot manevriranje skozi razne stopnje pragozda. Na drugi stopnji mora Tarzan pod vodo iskati zlato, ki ga hranijo vodni prebivalci. Nadvse pomembni žepki z zrakom mu pomagajo zdržati pod vodo dlje časa in ohraniti potrebno energijo. Neprijazni rečni prebivalci, kot so krokodili in ribe, pa se trudijo, da bi čim bolj zavarovali zaklad.

Tarzanovih prizorov poteka v naravni barvi pragozda.

Če pričakujete umirjeno začetno dogajanje, kot pri večini iger, potem me skribi, da Tarzan ne bo izpolnil vaših pričakovanj - to je trd oreh, je ostra in težko obvladljiva stopenjska igra. Naj omenimo, da je ocenjevalec igre obupal že pri prvi stopnji, in to po treh urah igranja!

STOPNJE

Toresj, kaj naj povemo o prvi stopnji? Njegovo visočanstvo Simian, The Great Ape, je zbolel za skrivenostno boleznjijo, ki jo lahko ozdravi le čarovniški zravnik z enim od svojih napojev. Tarzan, gospodar opic in zaščitnik vsega, mora preiskati pragozd, da bi našel redko vrsto cvetlic; vsako posebej mora odnesti k zdravniku v zameno za napoj. Dogajanje se razpleta v okolju, ki je podobno tistem v Knjigi o džungli. Tarzan pleza po ovijalkah, se ziblje na lianah, zbira bonuse in se spopada s



Od tretje do šeste stopnje mora Tarzan na suhem dokazati, da je pravi zaščitnik vsega pragozda. Zlobni raziskovalci plenijo po pragozdu, da bi popestrili svoje živalske vrtove s sloni in opicami. Preden se Tarzan spopade z enim od stopenjskih šefov, mora rešiti prav vse ujetje živali. Njegovim težavam



ni videti konca. Ne le da so v nevarnosti divje živali, nasprotniki so ujeli tudi Jane in jo zaprli v Lost Inca City, pa tudi njemu samemustreženo po življenju. Nekateri sovražniki so res brezčutni!

GAME BOY REVIEW

SELECT

START

NASLOV IGRE TARZAN

ZALOŽNIK GAMETEK

VRSTA IGRE PUSTOLOVŠČINA

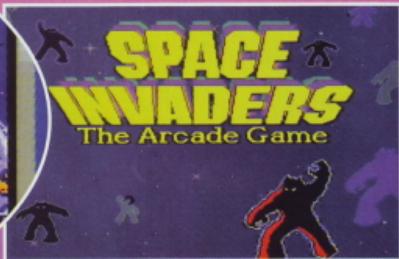
IGRALCI 1

INFO !



Pred Mariem, pred
Pac Manom in celo pred
Donkey Kongom je arkadna igra
Space Invaders preplavila svet. Pri
nekaterih igralcih - veteranih - že samo
ime povzroča krčce nostalgije in budi

In sedaj je za tiste, ki
igro poznate le iz starodavnih
legend in tudi za tiste, ki želite obuditi
zapravljene urice iz otroštva. Taito
ustvaril igro, ki nas zasvoji, a tokrat za
Super Game Boy!



SPACE INVADERS

spomine na "prešpicane" šolske dni.
Space Invaders je bila prva arkadna
iga. Že za skromno žepnino ste lahko
pošiljali v zrak cele horde vesoljskih
bitij, seveda v upanju na dober
rezultat.

Originalna igra je bila malce surova.
Klub temu je imela bistveno lastnost, ki
odlikuje vse dobre igre - igra vas je
enostavno zasvojila! Bili ste priklenjeni.
Še en kovanec! Le še en zaslon! Ujeli
ste se že tisti prvi trenutek, ko ste segli
po težko prisluženem denarju vaših
staršev.



MOŽNOSTI IGRE

Dve možnosti sta dostopni takoj -
Super Game Boy in "Arcade". Prva
možnost daje zaslonu izvirno podobo iz
leta 1981. Okvir Game Boya posnema
umetniško podobo omare, v
centralnem zaslonu pa je področje igre.
"Arkade" se razlikuje po tem, da
omogoča izbiro med štirimi različnimi
arkadnimi različicami: konzola v obliki
omare in tri namizne izvedbe: črnobela,
barvna in prozorna. Izbiha okvira
ne vpliva na način igre, je le stvar
okusa posameznika.

ZA KAJ GRE?

Za tiste, ki so zadnjih petnajst let
prebili v neki drugi galaksiji, naj
igro na hitro predstavimo.

Horda vesoljskih zavojevalcev
napada planet Zemljo in vaša
naloga je, da jim to temeljito
preprečite. Zavojevalci se
prebijajo proti zemeljski površini,
vi pa jih morate odbiti s
streljanjem iz enega samega
tanka. Če nasprotinovka raketa
zadene vaš tank, ali če kateri od
zavojevalcev pristane na

zemeljski površini, izgubite življenje.
Zanesete se lahko le na lastno spremnost
in na mnoga skrivališča, kamor se lahko
zatecete. Ko opravite s prvim zaslonom,
se že pojavijo novi napadalci, ki so
tokrat še težje premagljivi. Hitro si
pripravite bonus točke, tako da streljate
na matične ladje, ki letijo čez vrh
zaslona. Veliko možnosti je, da se boste
znašli v križnem ognu in brezglavo
drveli proti bližajočemu se izstrelku.

Klub vsemu napredku, ki ga je v
zadnjih petnajstih letih dosegla



tehnologija na področju iger (CD, Ultra
64, Virtual Reality ter še marsikaj),
privlačnost te igre ostaja in bo ostala
nespremenjena. To je igra, ki vas
priklene in vas do konca ne izpusti. Igra
Space Invaders je še danes prav tako
privlačna, kot je vedno bila.

GAME BOY REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE	SPACE INVADERS
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO !

Beauty & the BEAST

Igrica Beauty and the Beast se je pojavila v izvedbi za PC, pred kratkim pa tudi za Super Nintendo in sedaj kaže, da bo razveseljevala tudi igralce NESa. Razvijalci Hudson Softa in delavci v Disneyevem Studiu so z dolgotrajnim delom uspeli klasično ljudsko pripovedko prirediti za NES. Rezultati njihovih prizadevanj so videti dokaj obetavni.

ZGODBE ZA LAHKO NOČ



Zgodbo predstavljamo za vse tiste, ki ne poznajo niti filma niti igre, in ki jim v rani mladosti niso pripovedovali zgodb za lahko noč.

Posebljena lepota Belle (saj veste, to je tip dekleta, ki ima rada živali, je prijazna do svojega očeta in je vsesplošno čudovita



oseba), sedi doma v hiši, medtem ko njen oče hodi naokrog, da bi prodal svoj izum. Na poti oče naleti na grad, kjer prebiva the Beast (počast).

The Beast je domisljal čeden princ, ki ga je neka storka nekoč spremenila v predmet posmeha, ker ji je v snegu odrekel pomoč. Rekla mu je, da videz var, se spremenila v prekrasno čarownico in ošabnega mladeniča kaznovala. Princa in ostale grajske prebivalce je spremenila v neprijetne prikazni. Pustila mu je rdečo vrtnico in mu razodela, da bo pogubljen, če ne bo sposoben ljubiti in biti ljubljen še preden odpadejo vsi cvetni listi.



Da bi stvari ne bile preveč preproste, zlobni (a brez dvoma postavnih) surovež Gaston zalezuje junakinjo Belle, o našem prijatelju iz gradu, the Beast, pa širi laži. Beasty mora rešiti Belle iz Gastonovih krempljev in si pridobiti njeno ljubezen, da se reši prekletstva. V tem delu zgodbe pride na vrsto vi!

IGRANJE IGRE

Zgodba za NES dokaj verno sledi Disneyevemu risanemu filmu. Grafika odseva mračno ozračje gradu. Gotska graščina je prepredena s temnimi hodnikami, tu in tam se pojavljajo pošasti in grozljive prikazni. Pošast, morate voditi skozi nepriazne stopnje. Uporabiti morate njeno moč in spretnost, tako da prepleza visoke stene, se spušča po visečih verigah in



NESa. Vsakdo ima rad zgodbe s srečnim koncem, še najbolj pa si tega želi naš junak - the Beast. Potrudite se in mu pomagajte, da si bo pridobil Bellino ljubezen ter da se bo zgodba končala tako, kot se mora.

neskončnih stopnicah ter si končno pridobi Bellino naklonjenost. Čaka vas nekaj prebrisanih zvijač, ki vam bodo dobro "nakravžljale" možgane. Za vse to in še več se lahko zahvalite skupini Disneyevih risarjev.

Torej, pred vami je sladka poučna zgodba o ljubezni in pravilnem ravnanju, ki bo končno razveselila tudi lastnike



Za tiste med vami, ki radi malo pogoljufate ali pa pri vaših najljubših igrah na noben način ne morete napredovati, smo pripravili nekaj nasvetov in trikov.

Nekega dne smo našli na dvorišču pomilovanja vredno bitje, ko je ravno napadalo našo mačko. Vse smo mu oprostili, ko smo ugotovili, da je izvrsten igralec igric. Poimenovali smo ga Willy in mislimo, da bo zanj velika priložnost, če vam bo lahko posredoval nekaj svojega znanja. Švignil je skozi vse stopnje naslednjih igric in pripravil za vas nekaj nasvetov, za katere misli, da jim boste kos. Naj vas njegova nevzgojenost ne moti preveč!

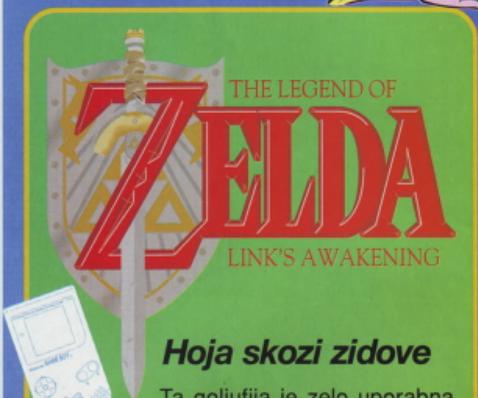
Misliš torej, da znaš igrati igrico? Zakaj pa potem potrebuješ pomoč? Zakaj naj bi ti sploh pomagal? Zato, ker sem pametni. Vi, bedaki, boste lahko tako dobri kot jaz, samo če boste posnemali moje najboljše trike! Ha ha ha!



STAR FOX THE NEXT GENERATION

GESLA

- BGTTBTBV** - Pošljite zdravniške pripomočke!
- CGTTBTBB** - Zapusčena ladja
- DKTTBTBB** - Rešite ruderarje!
- DJTTBTBV** - Dodatne informacije o IFD
- JFTTBTTBB** - Poišči Radnya v baru!
- JDTTBTTBV** - Rešite posadko na poškodovani ladji!
- KDTTBTTBB** - Dodatne informacije o ISD
- KFTTBTTBV** - Obiščite ruderarje!
- LRTTBTTBB** - Pojdite do IFD!
- MGTTLTBB** - Po prvih izkušnjah na bojišču
- NKTTLTBB** - Test na Verenitor Beta V
- PSTTBTTBB** - Test na Verenitor Alpha 1
- PKTTLTBV** - Vrni se na IFD!
- TFTTLTBB** - Poglej zaključek!



Hoja skozi zidove

Ta goljufija je zelo uporabna, vendar tudi zelo nevarna, ker lahko ostanete na sredini zidu ali pa obtičete v kakšnem grmovju. Zaradi tega je priporočljivo, da igrico shranite, preden karkoli poskušate. Kaj morate storiti? V trenutku, ko greste na naslednji zaslon, pritisnite SELECT in znašli se boste na naslednjem zaslonu na natanko tistem mestu, kjer ste zapustili prejšnjega. To je posebno uporabno za preskakovanje mest, kadar potrebujete predmete, kot je rokavica za pobiranje skal.

BOULDERDASH



Stopnjske kode

2. stopnja: **635870**
3. stopnja: **840137**
4. stopnja: **840967**
5. stopnja: **225378**
6. stopnja: **752053**
7. stopnja: **423480**
8. stopnja: **457397**
9. stopnja: **432579**
10. stopnja: **864111**

BATTLE TOADS



Kako
sovražim želve! Za
kakšno rabo so pravzaprav?
Tukaj je golufija, ki nam nekoliko
olajša igro. Na naslovnem zaslonu
pritisnite DOL, B, A in START
istočasno.

GRADIUS



Popolno orožje

Ustavite igro (pause) in pritisnite gor, gor, dol, dol,
levo, desno, levo, desno, B, A, Start. To vam bo
dalо rakete in možnosti za kritje, ampak trik lahko
uporabite samo enkrat v vsaki igri.

ALIEN³

Način goljufanja

Na drugi kontrolni ploščici
pritisnite A, B, Y in X. Na
prični kontrolni ploščici bodo
gumbi A, B in X sprožili
različne goljufije.

Gesla

2. stopnja - QUESTION
3. stopnja - MASTERED
4. stopnja - MOTORWAY
5. stopnja - CABINETS
6. stopnja - SQUIRREL
- Zadnji niz - OVERGAME

WARIO LAND



Ko je Wario ubit,
pritisnite tipko PAUSE,
preden Wario pada z
zaslona. Potem
Game Boya ugasnete
in spet prižgete. Ko
igro znova začnete,
boste ugotovili, da
niste izgubili
življenja! Pametno,
kajne?



Pred vami je celo vrsta posebnosti za igrico, ki je po mojem mnenju najboljša dirka za Super Nintendo. V primeru, da se ne strinjate, je vaše mnenje napačno.



Special Cup Race

Izberite "time trial" in osvetlite pokal v obliki gobe. Pritisnite levo na kontrolni ploščici, da osvetlite izbire na levi strani in potem pritisnite: levi gumb, desni gumb, levi gumb, desni gumb, levi gumb, levi gumb, desni gumb, desni gumb in A. Zdaj lahko izberete posebni pokal.

Zmanjšajte junake

Pritisnite in držite tipko Y, potem pritisnite A na zaslolu za izbiranje junaka. Tako zmanjšate svojega junaka za naslednjo dirko.

Vožnja v temi

Ko pride med igranjem igrice za dva igralca eden od igralcev do zadnjega balona, mora držati tipko B. Držite to tipko, in ko zadnji balon poči, lahko igralec še vedno vozi v temi, čeprav sta igro izgubila.

SUPER MARIO KART



Končni zasloni

Na naslovnem zaslonu uporabi drugo kontrolno ploščico in pritisni X, Y, B, A, gor, levo, dol, desno, desni gumb in levi gumb. Če je golufija uspešna, boste slišali zvok. Zdaj pritisnite START na prvi kontrolni ploščici in pričnete igro, tako da si izberete junaka. Tako pridete do končnih zaslonov.

Zamenjava zaslona

Ko se pojavi naslovni ekran, vključite drugo kontrolno ploščico. Začnite z igro za enega igralca in držite levi in desni gumb na drugi kontrolni ploščici. Zgornji zaslon bo zemljevid proge, spodnji del pa bo prostor, kjer boste igrali.

SNAKE'S REVENGE™

1. stopnja

'LRW X#H4 T!5Z ?QJN
R!!49 X#XT Z#8X 41

2. stopnja

!!DZQ NK5# %RY! RWJ8
2ZN4 V3TN T8?M 28

3. stopnja

IH89 IM39 16PP TGN5
Z466 IW3K #6W3 52

4. stopnja

5%P! 68J8 Z5TZ K9PN
P6WB VT16 15GP 38

5. stopnja

I8-5 B-#2 I3QM 3YB%
615M K!!% Z6WX 3J

Preizkusite
sledče kode za
dober preobrat:



TETRIS



Takojšnji zaključek

Ko se eden od likov začne spuščati, pritisnite A, B in Select v načinu B. Ko se lik ustavi, boste čudežno končali igro.

Hitrejša igra

Ko je cursor na pravem mestu, pritisnite A in START istočasno in tako že izbrani igri dodate deset stopenj.



SPEEDY GONZALES



Stopenjske kode

2. stopnja 500999
3. stopnja 343003
4. stopnja 830637
5. stopnja 812171
6. stopnja 522472

SOLSTICE

Na pregledni zaslon vpisite naslednje kode in dobili boste polne kozarce zvarkov in ogromno življenj:

B, START, START, B, B, START, START, B, B, START,
START, START, B, START, B, B, B, START, START,
START, B, START, B, START, START, B, START,
START B, B, START, B, START



*Kdo je
spustil noter to
strašno miš!!*



Dodatna življenja

V tej akcijski igri je skritih na stotine, če ne na tisoče življenj in drugih bonusov. Še posebno veliko teh priboljškov se skriva v drugi stopnji. Po prvem uspehu pojrite navzgor po hribu, dokler ne pridete do dveh velikih skal. Skočite na eno izmed njiju in uporabite svoj bliskoviti bič; našli boste vse škatle polne bonusov. Nadaljujte s skakanjem po teh škatlah, uporabite bič in našli boste še več škatel. Ko pridete do zadnje škatle, boste našli ploščad, na katero lahko skočite in dobili boste sedem življenj.

SUPER TURRICAN

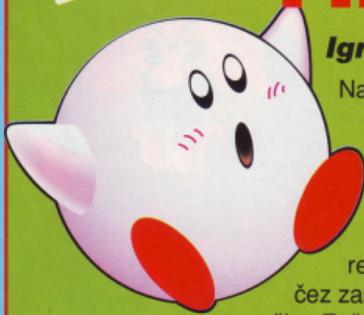
SUPER STREET FIGHTER II



Pri tej igri sem pa full dober.
Imel sem dovolj vaje v
resničnem svetu. Tukaj je
goljufija, ki si jo želi izvedeti vsak
igralec. Če želite igro pospešiti,
pritisnite DESNO na naslovnem zaslonu,
tako da se vam pokažejo tri zvezdice.
Zdaj se borite v turbu!



KIRBY'S PINBALL



Igrajte bonus igre

Na zaslonu za izbiro
predmetov pritisnite
levo, B in Select
istočasno. Ko se
pojaví izpis z
visokimi
rezultati, se bo
čez zaslon sprehodila
mačka. Začnite igro, izberite
katerokoli stopnjo in že boste igrali bonus igre.

*Kajne,
da kar uživate v
goljufanju?*



NBA JAM

Če imate težave z doseganjem zadostnega števila košev ali pa ste igro osvojili in si želite novih izzivov, imate tukaj na izbiro nekaj kod in nasvetov.

Močnejši nasprotniki

Če ste res tako dobrni, vtipkajte sledеče:
NPNRDYY PM13JKY

Neskončni turbo

Pritisnite katerikoli gumb petkrat, držite Y, B in A do "tip-off-a".

Boljša obramba

Pritisnite katerikoli gumb petkrat, petič ga držite do "tip-off-a".

Posebni junaki

Če želite dobiti posebne junake, vpišite kodo in osvetlite zadnjo črko. Potem pritisnite L, R, START in nato gumb X ali A.

Junak	Koda	Gumb
Scruff	RO	X
Weasil	SAX	X
Warren Moon	UW	A
Kabuki	QB	X
P-Funk	DIS	A



Igrajte igrico kot Goro

Dokončajte igro in potem si oglejte končne nagrade. Ko se pojavi "The End", držite križno tipko diagonalno gor/levo, A, Select. Držite te tipke, dokler se ne pojavi zahteva po kracicah vašega imena. Vpišite jih in potem pritisnite gumb A. Ko se pokaže razpredelnica z najboljšimi rezultati, pritisnite Start in videli boste zaslon, ki vam sporoča, da Goro živi. Zdaj lahko igrate kot Goro in vsi ostali junaki bodo imeli čudna nova imena.

Končne poteze

Liu Kang - desno, desno,
levo, B

Rayden - levo, desno, dol,
A in B

Kano - dol, desno, desno, A

Sub Zero - desno, dol,
desno, B

Sonya - levo, levo,
desno, A in B

MORTAL KOMBAT

To je zdaj vse, kar smo vam namenili. Seveda boste tisti, ki niste tako nadarjeni kot jaz, potrebovali te nasvete. Vse, kar lahko rečem, je - ne vdajte se!



**NAGRAJENI PRISPEVKI POMLAĐANSKEGA NATEČAJA
ZA NAJLEPŠO ZGODBICO, PESMICO IN RISBICO**

TIBOR KRAŠOVEC iz Ljubljane, druga nagrada za najboljšo zgodbico in risbico:

Nekoč v prelepi deželi poleg potočka so v miru živeli Luigi, Mario in Yoshi ter princeska. Toda nekega dne se pripeti nekaj strašnega. Nepridiprav Kooper ugrabi princesko ter se hoče poročiti z njo. Ko Mario in Luigi to izvesta, gresta takoj na dolgo pot do gradu, kjer prebiva Kooper. Začneta v Yoshijevi deželi. Želje jima povzročajo cel kup preglavic. Ko prideva na vrh grička, jima pot zapre mogočen grad. Premagata zlikovca - poveljnika gradu in pot je prosta. Tedaj prihiti na pomoč Yoshi. Skupaj odrijevo naprej. Tri dni in tri noči hodijo, ko pridejo do mostu, ki se bo vsak čas sesul. Previdno gredo čezenji. Na vidiku se že vidi prelep pragozd. Tu so naši junaki že izmučeni od dolge poti in zaspijo. Nenadoma iz teme prihrumijo sovražniki. Prijatelji jih ukancijo in pritečejo na gromozansko puščavo, kjer morajo opraviti z okostnjaki. Prišli so na tret potolotka. Vse naokrog je morje. Skoraj že obupajo, toda kar naenkrat zagrimi, tla se tresejo. Iz vode se dvignejo vrata, ki vodijo podzemlje, kjer je Kooperjev grad. Spopadejo se z velikimi krti, želvami, ptiči in končno pridejo pred vrata gradu. Yoshi in Luigi ostaneta zunaj. Mario pa vstopi. V tretjem nadstropju ga že čaka razjarejni Kooper. Mario ga premaga in reši presrečno princesko. Vstopita tudi Luigi in Yoshi. Prične se slavje. Vsi se veselijo. Pojedina traja tri dni in noči in nihče ne pogreša Kooperja.

GREGA TOPOLOVEC iz Ljubljane, druga nagrada za zgodbico in risbico:

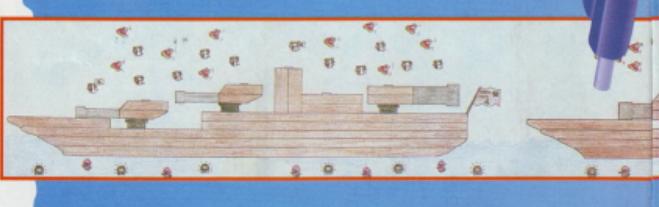
ISKANJE PRINCESE TOADSTOOL

Nekoč sta živila brata Mario. Pri njima je živila princesa Toadstool. Bila je izredno pridna in delovna.

Nekega dne pa se je primerilo, da je šla princesa sama v gozd. Brata Mario sta jo iskala, saj jima ni nič povedala, kam gre. Brata Mario sta šla v hlev po Yoshija, da bi jima pomagal izslediti princeso. Yoshiju sta dala princesino krono za povohat, da bi jo lažje izsledil. Mario je pripel Yoshija za vajeti, Luigi pa je hodil za njim. Yoshi ju je pripeljal v gozd. Tam sta zagledala princeso, kako joka. Mario stopi do nje in jo vpraša: "Kaj pa je bilo, da se joka?" Princesa mu odgovori: "Zlobni vodja, Bowser me je ujel in rekel, da bom postala njegova žena, jaz pa sem ušla in sem tukaj sedela, dokler nista prišla vidva." "Zakaj pa potem nisi prišla domov?" jo vpraša Mario. "V tem gozdu sem prvič in lahko bi se izgubila," mu odgovori princesa. "V redu," je rekel Mario, "pojdimo domov." Ko so bili že malo dalj, je začel Yoshi vleči Maria. Mario se je spraševal, kaj bi to pomenilo. Nato se vsi ozrejo navzgor. Pred njimi stoji zlobni vodja BOWSER, o katerem je pravila princesa. Vsi trije se ustrasijo, najbolj pa princesa. Princeso obkrožijo Bowserjevi vojaki - koope. Princeso primejajo in zbežijo. Luigi in Mario sta kar onemogla od prestrašenosti. Bowser se zlobno zareži in reče: "Ne bosta me ujela!" Nato jima pobegne v svoj gozd, kjer princesa čaka, da jo kdo reši.

Bruno Mario sta si šele potem opomogla.

Mario mu reče: "Princeso bo treba rešiti. Luigi se strinja s tem. Mario in Luigi se morata spoprijeti z različnimi svetovi, kjer ju čakajo zelo zanimive in napete pustolovščine. Če jo pa vi hočete rešiti, pa morate vzeti joypad v roko in čaka vas zelo zabavna igra."



MARCO FARÍČ iz Maribora, tretja nagrada za pesmico:

MARIO SONG

Nekega dne, nedolgo od tega,
je daleč od nas ena hiška bila.
V tej hiši sta dva brata živela.
In kakor mi vsi sta tudi imena imela.
En malo bolj okrogel, drugi malo večji.
In sta si imenovala MARIO in LUIGI.
In tako sta ta brata malo čudna
pri vseh zelo priljubna.

Grega Toplovec

Dragi Mario!

Ime mi je Sara Frajzman in sem članica kluba Nintendo. Imam nekaj vprašanj in en oglas...

In sedaj nekaj vprašanj: na Game Boyu se mi je zlomilo notranje steklo (ekran). Ali kdo to popravil in kje? Zanimala me tudi, koliko bi popravilo stalno? Kaj naj naredim z Game Boyem, če ne rešitev in kaj z igricami?

Naj povem še, da mi je revija všeč. Prilagajam vam risbo v pesem o Yoshiju.

Lep pozdrav,

Sara Frajzman

Draga Sara!

Tvojega oglasa ne morem objaviti. V eni od prejšnjih številki revije sem namreč že napisal, da v klubu Nintendo ne želim, da bi naša revija postala podobna Salomonovemu oglašniku. Dobivam veliko prošenje za objavo oglašev, a vam, žal, ne morem ustreči.

Glede popravila Game Boya pa ti lahko povem, da imamo svoj pooblaščeni servis za popravilo vseh Nintendovih aparativov. Podatke o servisu boš izvedela, če nas poklicete po telefonu na 061/322-655 vsak dan od 8. do 16. ure. Tudi vsi tisti, ki niste iz Ljubljane, lahko na naslov, ki vam ga bomo povedali, poslajte pokvarjenega Game Boya itd. Zelo pogoste se dogaja, da vam Game Boyi padajo na tla. Gotovo imamo vsak teden vse tri take primere. Popravilo oz. zamenjanje displaya stane 6600 SIT.

Kot vidliš, Sara, obstaja rešitev tudi za tvojega Game Boya. Poklici nas in izvedela boš vse, kar te zanima.

Hvala za risbico in pesmico.

Lep pozdrav

tvoj Mario

Matjaž Trunkelj

No dobro, saj bi bilo vse lepo,
če ne bi hudobnega BOWSERja bilo.
Ta Bowser, sveže iz konzerve pošilja male želje.
Te želje, čeprav so male, spravljajo Maria v težave.
In ker s prijatelji vse je lažje,
tako vsej pravijo,
najboljši zgled: YOSHI in MARIO.

Mikzán Vlandia



Iztok Polanič



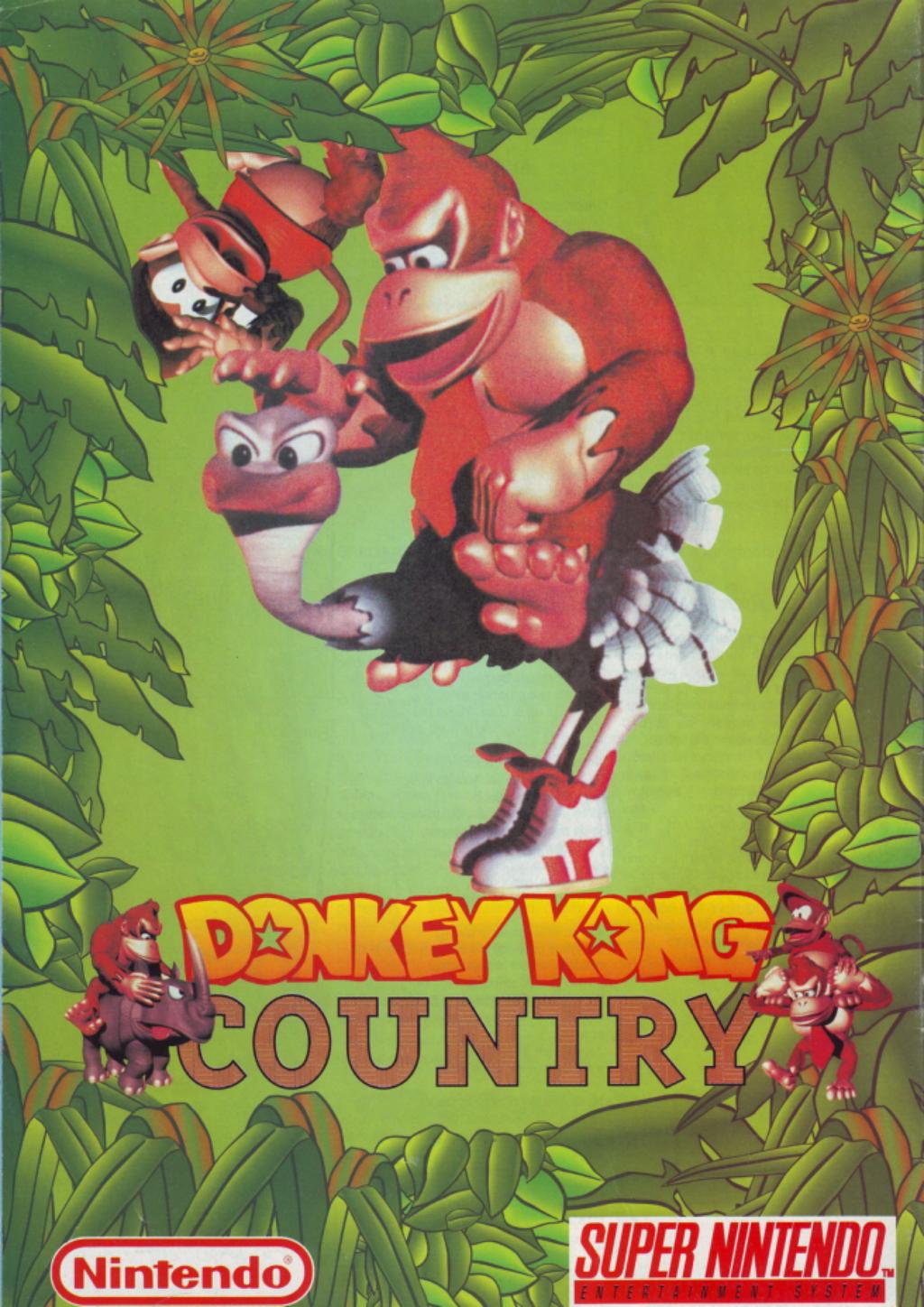
Bíró Zsolt



TINY TOON



Rónyai Csaba



Nintendo®

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM