

Številka 1 - 1994 V SLOVENŠČINI



Club
Nintendo®

Disney's **Aladdin**

**YOUNG
MERLIN**

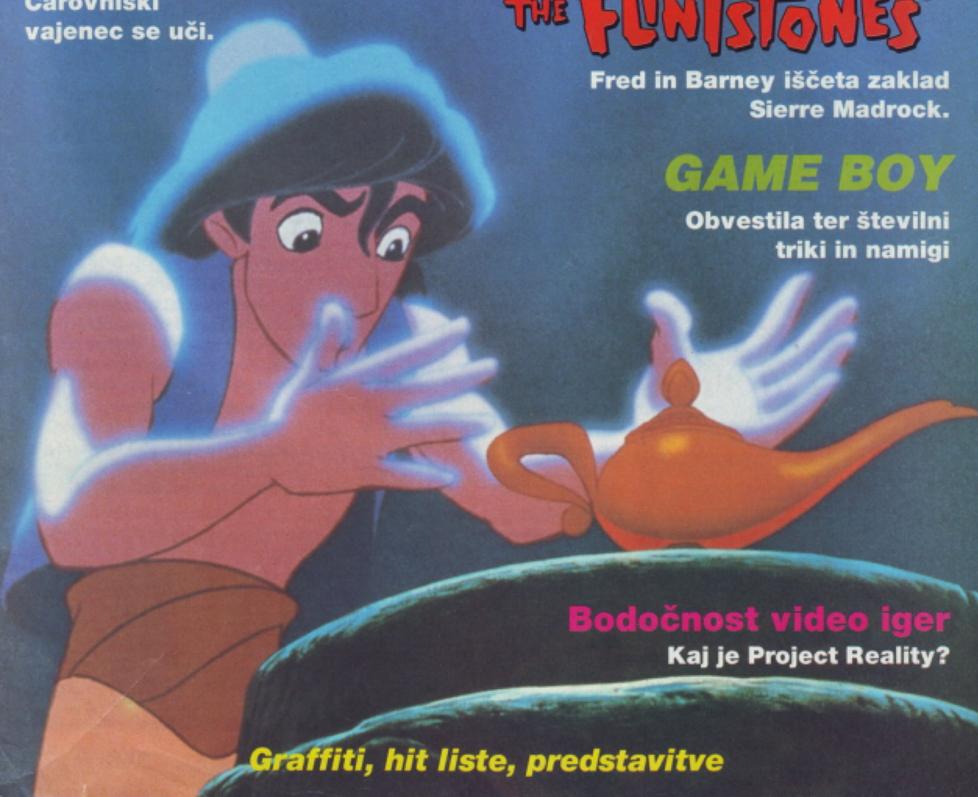
Čarovniški
vajenec se uči.

THE FLINTSTONES®

Fred in Barney iščeta zaklad
Sierre Madrock.

GAME BOY

Obvestila ter številni
triki in namigi



Bodočnost video iger
Kaj je Project Reality?

Graffiti, hit liste, predstavitve

Matjaž Bizjan



Starost: 13 let. Najljubše igre: Street Fighter II, Super Mario World (SMW), Mario Kart. Najboljši rezultati: konča SMW, zasede prvo mesto pri Super Mario Kart. Hobiji: karate, SNES. Največja želja: da mu ne bi bilo trebaigrati klavirja, ampak raje SNES.

Ahac Šinkovec



Starost: 11 let. Najljubše igre: NBA All Stars, Mickey Mouse, Super Mario Land. Najboljši rezultati: Tetris - 40.000 točk, Mickey Mouse - pride do 17. stopnje. Hobiji: košarka, smučanje, hokej, jahanje. Največja želja: biti zelo dober košarkar, imeti kolo.

Samo Dremelj



Starost: 12 let. Najljubše igre: Zelda III - A Link to the Past, Super Mario Kart, Super Mario Land 2. Najboljši rezultati: Super Mario Land 2 - 981.876 točk. Hobiji: smučarski skoki, Game Boy, SNES. Največja želja: da bi dobil vse dobre igre za Game Boya in SNES.

Špela Paternoster



Starost: 11 let. Najljubše igre: Super Mario Land 1 in 2. Najboljši rezultati: Super Mario Land 2 - 212.010 točk. Hobiji: igranje klavirja. Največja želja: da bi imela čim več iger za Game Boya.

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!

Darko Kokol



Starost: 17 let. Najljubše igre: Super Mario World, Street Fighter II, Zelda III, Super Ghouls 'n Ghosts, Final fight, Super Mario Land 1 in 2, Gargoyles's Quest. Najboljši rezultati: Super Mario World, Street Fighter II - pride do konca; Looney Tunes, Road Runner - pride do četrte stopnje, Super Mario Land 1 in 2, Mickey's Dangerous Chase, Tom in Jerry pride do konca. Hobiji: smučanje, kolesarjenje, nogomet, gledanje filmov, Game Boy in SNES. Največja želja: da bi naredil Zelde IV za SNES.

Martin Stanovnik



Starost: 12 let. Najljubše igre: Battletoads in Battlemaniacs, Tiny Toons, Final Fight. Najboljši rezultati: končal je Tiny Toons, Super Mario World 1, Double Dragon II, Final Fight (pride do zadnjega šefa), Kid Dracula (pride do zadnje stopnje). Hobiji: košarka, tenis, namizni tenis. Največja želja: da bi lahko vsak dan kupil novo video igro.

Aleš Anderlič



Starost: 11 let. Najljubše igre: Gremlins 2, Metroid 2, Spiderman 2 in Double Dragon II I. Najboljši rezultati: Double Dragon 2, Metroid 2, Kung Fu Master - konča v enem dnevu. Hobiji: igranje Game Boya, zbiranje znamk. Največja želja: imeti čim več iger za Game Boya.

Aljaž Gašperin



Starost: 11 let (rojen v Mariboru, 16. 07. 1982, po hudi nevihti). Najljubše igre: Super Mario World, Tiny Toons, Super Mario Kart, Asterix, Mega Man II, Kirby's Dreamland, Mystic Quest. Najboljši rezultati: Kirby's Dreamland in T.M.H.T. prišel do konca že prvih dan. Hobiji: igranje Nintenda, plavanje, rolkanje. Največja želja: imeti vse najboljše igre za Game Boya in SNES.

VSEBINA

SUPER NINTENDO PREGLED

The Flintstones	9
Val D'Isere Skiing	10
Goof Troop	12
Cool Spot	13
Young Merlin	14
Aladdin	16

NAMIGI ZA SUPER NINTENDO

Street Fighter II Turbo	18
Plok	19
Super Mario All Stars	20
Mario's Top Tips	21

GAME BOY - PREGLED

Garfield	8
Kirby's Pinball Land	11

NAMIGI ZA GAME BOY

Tiny Toons 2	22
Mario's Top Tips	23

NAMIGI ZA NES

Mariovi namigi	24
----------------	----

&

Hit Liste	4
Project Reality	5
Tekmovanje v Super	
Nintendu	6
Predstavljive	2
Nintendo slovar	29
Graffiti	30

Super! Veselo smo zakoračili v leto 1994.

No, kako ste preživeli prvi del zimskih počitnic? Prepričan sem, da ste se imeli s snegom ali brez njega zelo dobro.

V prvi letošnji številki je, tako kot se v novem letu spodobi, predvsem veliko opisov novih iger. V začetku leta boste na policah trgovin, ki prodajajo Nintendo, našli mnogo zanimivih iger: **Young Merlin**, **Ice Hockey**, **Plock**. Vsi vemo, da je smučanje slovenski nacionalni šport, zato sem prepričan, da vas bo razveselila igra **Val d'Isere Skiing**. Svoje smučarsko znanje boste lahko preizkusili v slalomu, veleslalomu in smuku, ne glede na snežne razmere.



Objavljeni so tudi namigi za **Super Mario All Stars - The Lost Levels**.

Kar se tiče novih iger, vam nočemo izdati vseh skrivnosti že zdaj, zato vas bomo med letom sproti obveščali o novostih.

Čeprav je igri **Alladin** namenjeno kar precej prostora v tej številki, je v Sloveniji, žal, ne bo, ker je pri našem avstrijskem partnerju ni več možno dobiti. Kot verjetno že veste, je vsebina revije Club Nintendo enotna za vse evropske dežele, razen štirih strani, ki jih oblikujemo sami. Zato na vsebino ne moremo vplivati na tak način, da bi pisali le o tistih igrah, ki so v Sloveniji trenutno naprodaj.

Gotovo vas zanima, kako je bilo na državnem prvenstvu v igri **Super Mario Kart**. Radovednost si lahko potešite na šesti in sedmi strani.

Pred nami je še vse leto. V vsaki številki bo še veliko presenečenj, zato bodite potrežljivi! Vidimo se spet čez dva meseca ...

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

© 1994 Nintendo Co.Ltd. Vse pravice pridržane.

Predsednik: Super Mario. Tisk: Catalyst Publishing, UK. Klub: Club Nintendo, p.p. 120, SLO-61101 Ljubljana, Vroča linija, Slovenija: 061/217858
Vsi naslovi iger in figur v tej reviji so zaščiteni 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 LISTE

SNES

SELECT START



1 Super Mario Kart

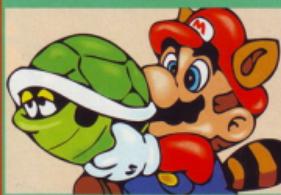


- 2 Super Mario World
- 3 Super Mario All Stars
- 4 Star wing
- 5 Mechwarrior
- 6 Jurassic Park
- 7 Zelda
- 8 Mystic Quest
- 9 Lost Vikings
- 10 Blues Brothers

NES

A
B

1 Super Mario Bros. 3



- 2 Super Mario Bros 2
- 3 Duck Tales
- 4 Blues Brothers
- 5 Galaxy 5000
- 6 Bucky 'O' Hare
- 7 Yoshi's Cookie
- 8 The Jetsons
- 9 Megaman 4
- 10 F15-Strike Eagle



GAME BOY

SELECT START

1 Super Mario Land 1



- 2 Super Mario Land 2
- 3 Zelda
- 4 Indiana Jones
- 5 Garfield
- 6 Yoshi's Cookie
- 7 Speedy Gonzales
- 8 Mortal Kombat
- 9 Spider Man 3
- 10 Battletoads

Pogosta so ugibanja o tem, kaj bo naslednja Nintendova novost pri konzolah, kdaj se bo na trgu pojavila 32-bitna konzola ali CD-ROM. Seveda bi vas radi seznanili s tem, kar je medtem že uradno znano.

DVA PROFESIONALCA DELATA SKUPAJ

23. avgusta 1993 sta Nintendo of America in Silicon Graphics na tiskovni konferenci v San Franciscu nastopila v javnosti s senzacionalno najavo: Obe podjetji - eno, kot vodja na svetovnem trgu video iger, in drugo, vodilno v svetu na področju računalniške vizualizacije, sta sklenili dolgoročno sodelovanje. Njihov cilj: uresničitev "Projekta resničnosti" (Project Reality), prvega 64-bitnega sistema video iger na svetu.

Novi proizvod, ki ga razvijajo posebej za Nintendo, naj bi v igralniški verziji prišel na ameriški trg že letos, in ob koncu leta 1995 kot naprava za igranje doma. Cena bo v Ameriki predvidoma nižja od 250 dolarjev. Kakšen bo sistem natanko videti, se bo lahko pokazalo šele med razvojnim procesom.

Silicon Graphics je s svojim znanjem omogočil, da so filmi, kot so "Jurassic Park", "Terminator 2" in "Super Mario Bros." postali kinematografske uspešnice. V prihodnosti bomo torej tudi mi, igralci video iger, doživeli slikovne efekte, ki jih do zdaj poznamo le iz filmov: npr. liki, ki v nekaj sekundah povsem spremenijo obliko in postavo, androidi, ki se spremenijo v tekočo kovino, ljudje, ki gredo skozi stene, ali dinozavri, ki delujejo tako živi, kot njihovi vzorniki v prazgodovini. Poleg teh tridimenzionalnih slik in grafik, ki delujejo povsem realistično, bo novi sistem nudil Hi-Fi-zvok in hiter ter raznovrsten tok iger, ki si jih danes niti zamisliti ne moremo.

Tehnika

Jedro novega hardwarea bo verzija MIPS Multimedia Engine Silicon Graphicsa, ki razpolaga s

64-bitnim procesorjem. S preko 100 MFLOPS (Millions of Floating Point Operations per Second), 3-D grafika v realnem času, 24-bitov za barve, zmožnost generiranja nad 100.000 poligonov na sekundo. Za kvalitetno grafiko skrbí Anti-aliased 3D Texture Mapping v realnem času (Anti-aliasing je postopek, kjer črtam dodajamo sive odtenke in s tem odpravimo "lomljene" črt, ki je posebno izrazito pri rahlo nagnjenih ali skoraj navpičnih črtah; Texture Mapping je način, kako sliko nalepimo na telo in se s tem izognemo risanju detajlov, kar bi veliko bolj obremenjevalo računalnik). Ta zelo zapletena tehnika, ki jo danes uporabljajo le na posebnih področjih znanosti, tehnike in filma, bo tako z video igrami prodrla v naša gospodinjstva. Že vidim, da bo potreben v naslednjem Nintendo slovarju nekatere izraze pojasniti.

Cilj: Biti povsem prisoten!

Cilj "Projekta realnosti" ni preprosto izboljšava dosedanja tehnike video iger. Najmodernejsa tehnologija na področju računalniške grafike in animacije na svetu bo v prihodnosti igralcu odprla možnost direktnje interakcije znotraj virtualnih igralnih svetov. Ti svetovi se bodo na njegove ukaze in želje neposredno odzvali. Igralec bo tokrat prvič sam del igre. "Človekovo predstavno moč v precejšnji meri določajo vidni vtisi", je na tiskovni konferenci menil James Clark iz Silicon Graphicsa. Igralce video iger čaka sistem, ki jim nudi razločne slike, grafiko in animacije najboljše televizijske in filmske kakovosti in jim omogoča, da sami vstopijo v tridimenzionalno virtualno resničnost njihovih iger. "Project Reality", meni Howard Lincoln, podpredsednik Nintenda v Ameriki, prebjaja vse meje video igre. Popolnoma bo spremenil mnenje slehernega človeka o tem, kaj video igra je in kaj zmore."

FINALE 1. DRŽAVNEGA P MARIO KART NA S

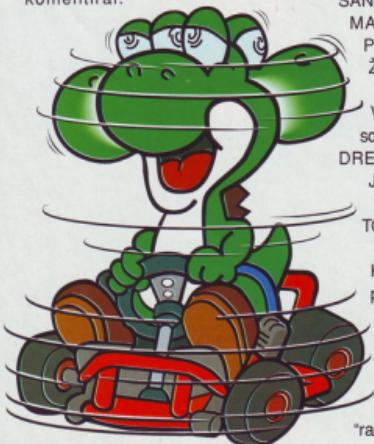
Ker sem jaz, Mario, oh in sploh Super in ker znam in vem vse, sem se tokrat pojavil posebej za vas v vlogi novinarja na zaključku 1. državnega prvenstva v igra Super Mario Kart in pripravil naslednji zapis.

Veliki dogodek je bil 23. decembra v okviru Veselega decembra na Gospodarskem razstavišču v Ljubljani.

Predtekmovanja za uvrstitev v finale se je udeležilo več kot 500 nadebudnih voznikov iz vse Slovenije. Glede na rezultate iz predtekmovanja bi lahko rekli, da so najboljši igralci Nintendo na Štajerskem, saj jih je od tam prišla več kot polovica. Zanje in za njihove navijače smo morali najeti kar cel avtobus.

Posebno vesel sem bil, ker se je v finale uvrstilo kar pet članov kluba Nintendo. Čestitam!

Vzdušje je bilo prijetno sproščeno, za kar imata največ zaslug Roman Končar, ki je prireditev vodil in Miloš Sluga ml., z vzdevkom Bibi, ki je dirke komentiral.



Kot se na takšnih prireditvah spodbodi, je bilo nekaj treme, kašken odgrinjen noht, malo razočaranja in veselje obeh junakov, ki bosta spomladis vsak še z nekaj prijatelji ali sorodniki odpotavala v Gardaland. Da je bilo res napeto, kot na formulii 1, je poskrbel Miloš Sluga ml. alias Bibi, ki je strokovno komentiral dirko.

Tako kot v predtekmovanju, so se najboljši pomerili med seboj v dveh starostnih skupinah na izpadanje.

V skupino do dvanaest let so se uvrstili; DANE DMITROVIČ, PETER FARIČ, SANDI IVANČIČ, MATIJA JESENKO, MARTIN LESKOVŠEK, LOVRO PEROŠ, MIHA ŠOPAR in MIHA ŽELEZNÍK.

V skupini starejših od dvanaest let so se potili: DEJAN BOŽIČ, SAMO DREMELJ, IZTOK GORŠIČ, MATEJ JEROT, MIHA JESENKO, MATJAŽ RAZBORNIK, ANDREJ ŠELIH in TOMAŽ ŠTIMEC.

Kot posebno gostjo finale smo povabili Nino Jerančič, zmagovalko mednarodnih prvenstev v gokartu in voznico formule Ford. Dirkati je začela pri sedmih letih in pol (Zgodaj je treba začeti!), pri dopolnjenih šestnajstih letih pa je "razprodana" že za vse leto vnaprej.



Finalista iz skupine mlajših tekmovalcev v dirki Mushroom Cup zbrano strmita v ekran: Peter Farič in Miha Železník.



Svetlostna in drobna, toda pogumna Nina Jerančič med pogovorom z Romanom Končarjem. Ninin vzornik je voznik formule 1, Ayrton Senna. Doma ima celo njegov avtogram.



DRŽAVENSTVA V IGRI SUPER SUPER NINTENDU



Takole vesel je bil Miha Železnik, ko je dobil mali Mariov pokal v trajno last.



VSI, KI SMO PRIŠLI NA FINALE, SMO SE DOBRO POČUTILI IN ŽE ZDAJ SE VESELIMO NASLEDNJEGA TEKMOVANJA. DEKLETA IN FANTJE, PRIDNO TRENIRAJTE NA SVOMEM SUPER NINTENDU IN NASVIDENJE NA 2. DRŽAVNEM PRVENSTVU JESENJ 1994.

Napeto, napeto ... Najboljša med starejšimi: Matjaž Razbornik in Tomaž Štimec.



Zaupalna nam je, da gre med drugim februarja na dirko v Avstralijo, potem v Anglijo in na Japonsko, ob koncu sezone pa še v daljni Hong Kong. Poleg tega, da dirka, trenira smučanje in, seveda, hodi v šolo. Pridna punca, ni kaj!

Ja, saj res! Dekleta, kaj se je zgodilo z vami in z vašimi voznikiškimi sposobnostmi? Čeprav smo držali pesti za drobcen "Šopek" slovenskih deklet, ki so nastopile v predtekmovanju, niti ena ni prišla do finala. Do prihodnjega državnega prvenstva, ki bo jeseni 94, vas jaz, Mario, posebno prosim, da se dekleta potrudite in pokažete fantom v finalu, da niste za v staro šaro.

In zdaj najvažnejše - zmagovalca. "Marioborčani" in Ljubljanci bodo tokrat zadovoljni, saj sta bili glavni nagradi pošteno razdeljeni. V skupini mlajših si je nagrada privozil MIHA ŽELEZNIK iz Maribora, junak skupine starejših pa je postal TOMAŽ ŠTIMEC iz Ljubljane. (Tomaž je bil že pred tekmovanjem član kluba.)

Šestnajst najhitrejših in gospa Katka Kranjc, od katere veseli finalisti sprejemajo nagrade.



Garfield LABYRINTH

Najbolj nagajiv maček na svetu je dosegel tolikšno slavo, da se po njem celo imenuje igrica. Medtem ko je bil na potepu z Odiejem, je Garfield, žal, padel v blodnjak labirintov. Odie, nekoristen kakršen je, ni v veliko pomoč svojemu prijatelju, torej se mora Garfield znati sam.

Igrica Garfield prinaša najbolj šaljive uganke, kar si jih kdaj videl. Zahteva veliko tvoje spremnosti, da Garfield prepotuje vrsto labirintov, preden se reši iz njih. Mu lahko pomagaš?

V LABIRINTU

V neštetih labirintih, ki čakajo našega kosmatega mačjega junaka, so določeni predmeti in tudi nevarnosti ter ovire, ki jih mora premagati. Uporabi svojo glavo in ugotovi, čemu služi posamezni predmet in kaj počne ...

ZVEZDE

Na začetku vsake stopnje poglej v spodnji desni kot na zaslonu in ugotovi, koliko zvezd moraš zbrati na tej stopnji. Čim zberes potrebitno število zvezd, prejmeš glavni ključ, ki odklene vrata v naslednje polje.

BOMBE

Bombe so bombe - so izredno priročno orožje proti tvojim nasprotnikom. Ko jih zberes, se štejejo neposredno v tvoje premoženje; izberi jih tako, da greš na ta zaslon.



KLJUČI

Potrebuješ različne ključe, da odkleneš in odpreš mnogo vrat, ki so razmazana po labirintih. Ko jih zberes, se avtomatično shranijo v premoženju; če jih želiš uporabiti, jih moraš priklicati.

VRČKI

Ni časa za kratek predah s čajem. Če pa zberes vse vrčke, ki ležijo naokoli, boš nagrajen z izredno dobrodošlo "1-up".

SRCA

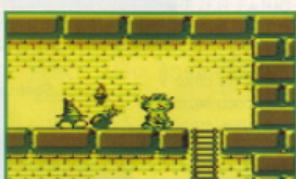
Srca gredo v tvoje premoženje; ko jih uporabiš, ti nadomestijo vso energijo, ki si jo porabil na stopnji. Najbolje je, da jih hraniš, dokler ni tvoja energija že zelo izčrpana, vendar pazi, da jih ne uporabiš prepozno.



To bi bilo lahko koristno.



Da bi dobil ključ, zbiraj te zvezde.



Za uničenje sovražnikov uporabljam bombe.



Kopati, kopati, kopati.

ČAROBNI NAPITKI

Ko Garfield popije napoj, za kratek čas postane nepremagljiv in uniči vse sovražnike, ki mu pridejo nasproti.

URE

Ura ti da še dodatnih 50 sekund časa, da zaključiš stopnjo. Raje ne uporabljaj ur, ki jih imaš v svojem premoženju, če nisi res v hudi časovni stiski.

VRVI

Vrvi malce spominjajo na vrata. Označene so s črko "W". Stopi skozi ena od njih in ponesejo te nazaj na mesto, kjer si zgrelš nek predmet, ali pa na popolnoma novo mesto na stopnji.

BLOKI

Bloki se pojavljajo v vsej igri in Garfield lahko uporabi svoj sveder, da jih uniči. Pogosto skrijajo predmete ali ti zapro pot, zato se jih vedno znebi in ugotovi, kaj od tega, kar potrebuješ, bi utegnili skrivati. Vendar pazi - izginejo samo začasno, torej vstopi in izstopi kar se da hitro.

OGENJ IN VODA

Garfield sovraži oboje in za vsako ceno se jima izogni. Če že prideš v stik z vodo ali ognjem, izgubiš eno srce od svojih življenj.

The Treasure of Sierra Madrock

THE FLINTSTONES®

V igri The Flintstones - The Treasure of Sierra Madrock (Kremenčkovi - Zaklad Sierra Madrock) gresta Fred Flintstone (Kremenček) in njegov zvesti sosed Barney Rubble (Prod) v noro pustolovščino, ob kateri je Jurasic Park videti kot predzgodovinski plnik.

Veliki Poobah povabi Freda in Barneyja na srečanje Zvestega reda vodnih bizonov. Govori se, da se Veliki Poobah želi potem, ko je bil petnajst let na tem prestižnem položaju, upokojiti. Celo Poobah sam potrdi te govorice. Fred se seveda domislil, da je usposobljen in nadvse primeren, da postane Poobahov naslednik. Primerenga naslednika pa je vedno težko najti, zato se je Veliki Poobah odločil, da bo svojega naslednika najprej temeljito preizkusil. Kdor bo prvi našel legendarni zaklad Sierra Madrock, si bo prislužil ta laskav naziv.

The Flintstones - The Treasure of Sierra Madrock je miselna in spretnost zasnovana igra. Fred in Barney izmenično mečeta kocko in se tako premikata, hkrati se izogibata svojima ženama Wilmi in Betty.

Zeni sta čemerni, ker sta njuna moža veliko od doma. Ker pa so ženske nasploh prebrisane, ju Wilma in Betty seveda zasedljutata. Če ju ujameta, se morata moža, ki sta v zadregi, vrniti precej polj nazaj v igri. (Kdo je že rekel, da sta Fred in Barney copati?)

Vsek met kocke popelje Freda in Barneyja na naslednjo stopnjo v igri, kjer je treba zbrati zvezde ali školjke. Obstajajo štiri takšne stopnje; vsaka z drugačnimi zankami in ugankami. Na teh stopnjah razsajajo različni dinozavri, ki pa niso vsi zlobni. Nekatere celo potrebuješ, da lahko napreduješ na druge dele stopnje. Na primer, prijazni pterodaktli te lahko ponesejo preko globeli, v kateri je lava, ali čez vodo, v kateri pustoši dino-morski pes.



SNES REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE

THE FLINTSTONES - THE

TREASURE OF SIERRA

MADROCK

ZALOŽNIK

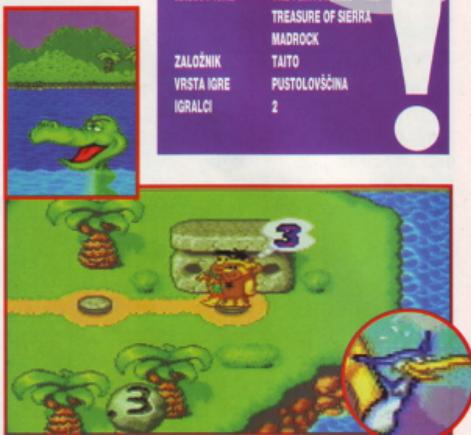
TAITO

VRSTA IGRE

PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI

2



Zanimiva posebnost te igre je element "igre v igri". Do takšne igre prideš preko zgradb, ki so postavljene ob poti. V teh stavbah so igralnice za hazardiranje, kavarne in nadvse pomembni Bedrock stadion. Fred in Barney na stadionu trenirata pod vodstvom trenerja. S treningom izboljšata svojo moč, višino skokov in podobno. Na stadionu mora Fred v teku premagati neprijaznega možaka z imenom Rockhead. Če Fred zmaga, dobi za nagrado zemljevid celotne igre (zelo koristno pri načrtovanju svoje poti).

Firma Taito je pri igri The Flintstones - The Treasure of Sierra Madrock odlično uporabila dobro tematiko igre Kremenčkovih. Čudovita barvita grafika, takšna kot v risanki, se med vso igro lepo dopolnjuje z glasbo v ozadju. Igra je ravno prav zahtevna in težka, z nekaterimi populnoma novimi zvijačami na vseh štirih stopnjah.

Če so ti risanke pri srcu, pravzaprav pa četudi ti niso, je to igro vredno kupiti. Nedvomno je ena najboljših ploščadnih iger, ki so trenutno naprodaj.



Val d'Isère CHAMPIONSHIP



Dober dan, dame in gospodje! Dobrodošli v zamrznjenih širjavah Val d'Isera, kjer pričakujemo praznik zimskih športov in neverjetne akcije alpskih smučarjev v tem prelepem okolju. Temperatura na smučiščih je zelo nizka, vendar nam je vroče in zastaja nam dih, ko gledamo veščine, ki so nam jih prikazali zbrani smučarji in deskarji. Drzno se spuščajo po strmih pobočjih gore z neverjetnimi hitrostmi! Lahko se odločite za smučanje ali vožnjo z desko - v obeh disciplinah lahko tekmujete, trenirate, ali pa se samo za zabavo spuščate po smučiščih. Vsak bo tu našel nekaj zase. V obeh disciplinah so tri tekmovanja.

Slalom

Slalomska tekma zahteva brezhibno delovanje nog, da lahko zvoziš vsa vratca na strmini in dosežeš najhitrejši možni čas. Če zgrešiš vratca, dobiš časovno kazen, ki se pristeje k tvojemu končnemu času.

Veleslalom

Ta tekma je mešanica slaloma in smuka. Potrebnna je dobra splošna zmogljivost, da si konkurenčen. Vratca so postavljena bolj narazen, proga je ovinkasta in nevarna in ni ravna kot pri slalomu.

Smuk

Če se navdušuješ nad hitrostjo in imaš rad razburljivo vožnjo, je tole prava disciplina zate. Pred teboj je dolga in nevarna strmina, štoparica odsteva sekunde, torej se le dobro skloni in pazi, da se ne zaletiš v drevesa ali skale.

Problem s snegom

Ne glede na snežne razmere, ki zadnja leta niso vedno ugodne za smučanje, lahko ob tej fantastično vznemiriljivi igri do skrajnih zmožnosti preizkusиш svoje refleksje in sposobnost presoje.

S S R E V I E W

SELECT START

NASLOV IGRE VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

ZALOŽNIK LORICIEL

VRSTA IGRE ŠPORT

STOPNJE 1

INFO !

Kirby's PINBALL LAND

Kirby se je vrnili! Tokrat jo je mahnil v neznano in se spoprijel z vsemi zvijačami, pastmi in presenečenji dežele Pinball. (Opomba: pin-ball machine = igralni avtomat s kovinskih kroglicami, s katerimi moraš zadeti različne figure na igralni površini / "fliper").

Kirbyev nasprotnik je spet kralj Dedede. Če želi Kirby premagati kralja in njegove prvržence, mora sam postati kovinski kroglica in si izboriti prostot pot skozi tri dežele Pinball. V vsaki od teh dežel te čakajo "odštekanje" pojave in nagrade.

Ker pa mora biti vse skupaj zelo zapleteno, je vsaka od dežel razdeljena na tri stopnje. Vsako stopnjo varuje Stopenjski šef (Level Boss), ki ga moraš premagati, preden Kirby lahko nadaljuje. Šele, ko preideš skozi vse tri dežele, lahko Kirby končno sreča samega kralja Dededeja.

TRI DEŽELE

Kirbyovo poslanstvo je razdeljeno na tri dežele v Pinballu: Wispy-Woods Land, Krack Land in Poppy Brothers' Land. V vsaki deželi je zbirka različnih in zastrašujočih likov: Bounders (Telebani), Twisters (Sleparji), Kaboos, Drain Stoppers, Cappys, Slippys, Kirby Triplets (Kirbyjev trojček), Mummy Balls, Gordows, Roller Switches in drugi. Ko končaš osnovne stopnje, dobiš tudi nagradno igro.

NASVETI ZA IGRANJE

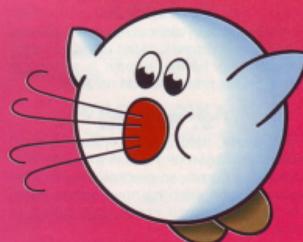
Zapore so izredno pomembne za Kirbyeve preživetje, saj preprečujejo, da bi se Kirby odkotalil iz igre. Kljub temu bodi pazljiv in hiter, ker zapore delujejo le kratek čas.

Učinkujejo samo takrat, ko gre Kirby mimo vrtljivega stikala (Rollover Switch).

Do šefa na vsaki stopnji pa lahko prideš s posebnimi zvezdami, ki se pojavijo šele, ko uničiš vse tri Cappyje. Ko greš skozi odprtino na vrhu ekranja, se avtomat zavri, kar povzroči, da se različni predmeti pojavijo poleg Slippyja. Nekateri predmeti so koristni, drugi pa ti ne bodo ravno v pomoč.

Če Kirby pada z osnovne stopnje, je odskočna deska dobrodošla pomoč. Kirby ima tako še eno priložnost. Če pritisneš gumb A ob pravem času, lahko Kirby skoči nazaj na osnovno, srednjo ali najvišjo stopnjo dežele Pinball. Ta trik uporabljal varčno, saj je njegovo delovanje pri vsakem življenju omejeno. Všeč ti bo tudi to, da lahko igro kadarkoli shranši v spomin. Tako ti po treh ali več urah igranja ni treba vsakič znova začeti na začetku določene stopnje.

Kirby's Pinball Land je divja igra, pri kateri si boš vedno znova rekel: "Samо še enkrat moram poskusiti!". Številni bonusi, zanke, zvijače in nevarnosti te bodo kar za nekaj časa zavojile.



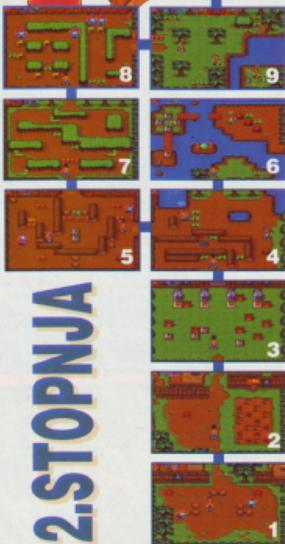
GAME BOY REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE: KIRBY'S PINBALL LAND
ZALOŽNIK: NINTENDO
VRSTA IGRE: FLIPER
IGRALCI: 1

INFO !

GOOF TROOP



2 STOPNJA

Neumni, kozlozobi tovariš potrebuje pomoč pri svojem zahtevnem iskanju. Zato, da bi mu pomagali najti srečo, smo se odločili, da vam priskrbimo popoln načrt in rešitev za prvi dve stopnji. Zdi se, da marsikomu povzročata veliko težav; če ne morete premagati začetnih stopenj, kako se boste potem spopadli z ostalimi prekanjenimi ugankami?

1. SLIKA:

Prva soba je čisto enostavna. Vse, kar moraš storiti, je tole: oditi skozi vrata na vrhu stene. Če te začne nadlegovati pirati, jih kar zbrisi, tako, da vržeš sodček.

2. SLIKA:

Še ena enostavna soba na drugi stopnji. Greš naravnost navzgor po sobi mimo otočana. Tokrat ni sovražnikov, ki bi te ogrožali.



3. SLIKA:
Soba s stikalom in bloki; pojdi do drugega bloka z leve in ga brcki v levo, nato gor na njegovo stikalo. Privzdigni oddaljeni desni blok, levi blok brcki v desno, nato navzgor. Pojni k levemu bloku in ga brcki gor. Zdaj premakni preostale blok v desno, nato navzgor, nato v desno in zopet gor. Tako boš pogasil ogenj, ki bruha iz malikovih ust, boš lahko zapustil sobo skozi zgornja vrata.

4. SLIKA:

Če hočeš zapustiti sobo, moraš pobiti vse zlobneže. Na začetku pograbi sidrno zanko in zapusti sobo skozi vrata na levi.

5. SLIKA:

Pobij vse zlobneže in pograbi živiljenjsko pomembno desko. Nato pojdi skozi desna vrata, preden greš v naslednjo sobo.

6. SLIKA:

V tej sobi si boš zmotil noge, če ne boš previden. S pomočjo sidrne zanke prečkaj reko in ubij pirata. Zdaj uporabi desko in popravi most, prečkaj ga in brcki zgornji blok in levo. Vzemti klešče in razmakni bloke na levo in desno. Spodnji blok potisni v desno in pojdi preko mostu. Odstrani blok s poti in primi čudoviti svetleči se ključ.

7. SLIKA:

S puško pobij vse kače in si očisti pot do izhoda na vrhu sobe.

8. SLIKA:

Z rastlinami pobij zlobneže, vendar pazi na bloke. Čim jih brceš, začno utripati. Preden eksplodirajo, hitrejš utripijo in postanejo rodeči. Skušaj priti do izhoda na desni.

9. SLIKA:

Pobij pirate, nato odkleni vrata. Odstrani rastline na zgornjem desnem koncu in si pomagaj s sidrom, ko prečkaš reko. Preden zapusti sobo skozi na novo odprta vrata, na majhnem otoku vzemi novo puško in ključ.

10. SLIKA:

V tej sobi je še ena uganka blizu. Spodnji blok brcki v desno, zopet desno, nato navzdo. Nato zgornji levi blok potisni v levo in gor. Ko je na svojem mestu, potriši srednji zgornji blok navzdo, nato v levo, nato navzdo in zopet v levo, nazadnje pa ga še enkrat brcki navzdo. Zdaj je ostal en blok, ki ga je treba potisniti v desno, desno navzgor, in nazadnje navzgor. Tako imaš prostoto pot do izhodnih vrat na desni.

11. SLIKA:

Utreti si moraš pot skozi kotaleče se konice in priti pred topove. Če držiš roke v zraku, lahko ujameš bombe, ki jih izstreliujejo. Čim si ujeli bombo, jo vrzi nazaj v top. To moraš storiti dvakrat, da top uniči. Ko si oba topova vrgel v zrak, odkleni vrata in odidi.

12. SLIKA:

Sodčke, ki ležijo naokoli, zmeči v pirate. Nato vzemi lopato in koplj in vrtil, da najdeš nekaj zelo koristnih predmetov, ki ti prinesejo bonus. Ko si jih nabral, poberi ključ in odidi skozi izhod na desni.

13. SLIKA:

Brcni bloki s poti in vrzi sidrno zanko, da naredis pot preko globeli. Zdaj pojdi v sobi desno od topov, da dobiš drugo sidrno zanko. Vrnil se na ta zaslon in prečkaj globel. Odmakni bloke s poti in uporabi nova sidrno zanko, da prizgeš stikalo na steni, preden ga uporabiš za prečkanje naslednje globeli.

14. SLIKA:

Utri si pot do izhoda na vrhu sobe. Uporabi votline v steni, da se izogneš piratom, ki se valijo proti tebi. Ko si stopil skozi vrata, se znajdeš pred zadnjim preizkušnjo.

15. SLIKA:

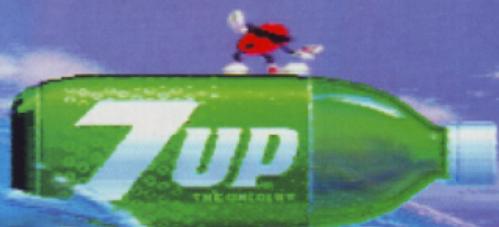
To je zlobnež, ki bruha ogenj. Bodи v varni razdalji in meči sodčke vanj. Ko ti jih zmanjka, se pojavit dva domordca in ti mečeta sodčke, da jih uporabiš kot strelivko. Skušaj se izogniti plamenom in približno desetkrat udari zlobneža, da ga uničiš.

SNES TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE	GOOF TROOP
ZALOŽNIK	CAPCOM
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA/UGANKA
IGRALCI	1

INFO !



Cool Spot



Najbolj frajerska pika na svetu, Cool Spot, ima zdaj svojo igro za Super Nintendo in vsakdo lahko sodeluje pri njenih pustolovščinah. Mali mladenci, ki pozdravljajo s steklenic in pličevink pijače "7-up" se že malce naveličajoigrati glavno vlogo v industriji brezalkoholnih pijač brez pravega priznanja. Zato je prekinil delo in zdaj uživa v brezdelju.

● PREVERBA PIKE ●

Kamoriki gre pika velikosti Spota, povsod je nevarnost, vznemirljivost, avantura in veliko zabave. Od trenutka, ko Spot skoči v igro, boš spoznal, da je to igra z veliko dogodivščinami po pravi meri. Težavnostne stopnje igre so tako inovativne, da boš le stežka prenehal igrati.



Spot ima rad akcijo.



Nikar samo ne postopaj naokoli!



Pazi na rakce!

● SLEPARSKE PIKE GREDO NA POTOVANJE ●

Spot mora potovati skozi mnogo različnih stopnji, ki so pred njim. Med potovanjem skozi vsako stopnjo mora zbrati določeno število pik. Razporejeni so vseposod po prostoru in jih je včasih kar težko najti. Seveda tu še razni predmeti, ki ti lajsajo potovanje in ti pomagajo zbrati najbolj izmikajoče se pike. Zračni mehurčki te ponesajo navzgor, plezaš po različnih vrveh in predmetih navzgor; na določenih stopnjah so napihnjeni baloni, ki ti pomagajo temeljito raziskati višave.



Premakni lokomotivo!



Zgoraj so težave.

● ŠKOLJKA TE PRESENETI ●

Nič ni bolj sproščajoče kakor pohajkanje po obali. Žal pa moraš s Spotom opraviti delo, medtem ko se sprehaš vzdolj obale. Zapuščen ležalnik ti pomaga najti nekaj skritih pik, vendar ti rakovice in drugi rakci izredno otežujejo življenje.



● ČOFOTANJE NАОOKOLI ●

Paziti moraš, ko se prebijas skozi ribnik, skakajoč z lilijo na lilijo. Če zdrsneš, končaš v pijači in tako izgubiš življenje. Sovražne žabe brizgajo vodo vate in moral boš najti pot iz ribnika in izredno negotovo področje.



● LOKOMOTIVA ●

Zdaj pa gremo na strah zbujoajoče potovanje s pobeglo igračko - vlakom, ki piska po trgovini z igračami. Vsi na vlaku te hočajo dobiti in moral boš pošteno uporabiti noge, da se boš izognil vsemu, kar mečejo vate. Če ti to še ne povzroča skribi, je nad vlakom majhna stvar, ki ti pomaga najti vse potrebne pike.

● VROČA PIKA ●

Ta igra te bo povsem zasužnijila, ker želiš premagati vse nadloge na napetih stopnjah. Na vsakem polju zberi potrebeno število pik in nato poskušaj najti kletko, v kateri je drugi Cool Spot.

NASLOV IGRE

COOL SPOT

ZALOŽNIK

VIRGIN

VRSTA IGRE

PUSTOLOVŠČINA

IGRALCI

1

INFO

Young Merlin

Mrmranje, muke in težave - to je mladi Merlin. SNES ti tokrat s čudežno zgodbo o čarovniškem vajencu ponuja neverjetno dogodivščino, v kateri te zlovešči in skrivnostni dogodki begajo in preizkušajo.

Pričakuje te cel svet čudežev in hudobnih sil, ko se kot zeleni novinec skušaš naučiti vseh trikov čarodejeve stroke in obenem uničiti vse zlo.

ČUDOVITI MERLIN

Ta mladi dečko bo skozi igro zrasel po velikosti in sposobnostih. Vendar mora obvladati določene večnine, da lahko preživi.

Pojavlja se orožje vseh vrst; največkrat so to zvezde, ki jih mečeš v nasprotnike. Proti vsaki nevarnosti je moč uporabiti tudi uroke. Naučinkovitejo uničiš nasprotnike - posebno v začetnih stopnjah igre - tako, da uporabiš torbo z magičnim prahom in jih zamrzaš, nato pa obmetavaš z zvezdami. Med potjo najdeš še dosti koristnih predmetov in vsak od njih bo v določenem trenutku zelo uporaben. Sam pa moraš uganiti, kdaj je tisti pravi trenutek.

MERLIN NAPREDUJE

Pred teboj je verjetno največja in nepozabna dogodivščina. Vse je odvisno od tebe, ali si dovolj zvit in bister, da jo spregledaš. Ko greš prvič na pot kot novinec, ti igra avtomatično da nekaj napotkov, kako startati. Čim stopiš na pot, najdeš dragulj. Vrzi ga v reko in kot orožje boš dobil zvezde. Zdaj se lahko odpraviš na potovanje.

Poglej naokrog za drugimi koristnimi predmeti in jih zbiraj. Pazi se starega jezrega drevesa na vzhodu - s svojimi vejami te bo hotelo metati okrog sebe. Z zvezdami poplačaj njegovo jezo in poberi dragulj, ki ga skriva. Malo dlje boš naletel na skupino rastlin, ki ti bodo hotele preprečiti prehod. Uporabi čarobni prah in takoj se znajdeš na poti v novo področje, kjer majhna bitja skušajo ustvariti napadalne merjasce. Ti merjasci lahko povzročijo pravo uničenje, zato čimprej zapusti to področje. Na tej stopnji igra doseže višek, ko se na zaslonu pokaže zastrašujoč ogromen gnusen merjasec.

Zdaj, ko si prestal prvo preizkušnjo, le pojdi naprej, novim dogodivščinam naproti. Poisci svetlik, ki je nekje skrita, in ti bo osvetljevala pot, ko najdeš vhod v rudnik. Brez svetlike bo tvoj prehod skozi rudnik skoraj nemogoč. Rudnik je pravi labirint hodnikov in nivojev, kjer stanujejo zlobni Vikingi. Občasno boš v rudniku zagledal z deskami zabita vrata, na katerih je napis "Danger". Te vratne odprtine ti omogočajo, da se potegneš v različne predele rudnika, vendar pazi, ker te včasih pogoltejo neka skrivnostna bitja, skrita v temi. Temeljito preišči podaljšek rudnika, kjer najdeš življensko pomembne predmete. Eden od njih je kolo, ki ti omogoči, da uporabiš star rudniški voziček, ki ga boš našel.

Na tem delu moraš premagati še eno drevo, ki mlati z vejami, in rešiti izredno pomemben dragulj.

Merlinovi predmeti



S pritiskom na tipko "Select" kadarkoli prikličeš svoje premoženje in hitro ugotoviš, katere predmete si nabral med potovanjem in katere od njih bi lahko uporabil.

S pritiskom na tipko "L" ali "R" izbereš predmet, ki ga želiš uporabiti v zvezi s tipkama "Y" in "B". Med igro lahko s ponovnim pritiskom na tipko "L" ali "R" spremeniš predmet, ki ga želiš uporabiti.



SNES REVIEW



NASLOV IGRE

ZOLOŽNIK

VRSTA IGRE

IGRALCI

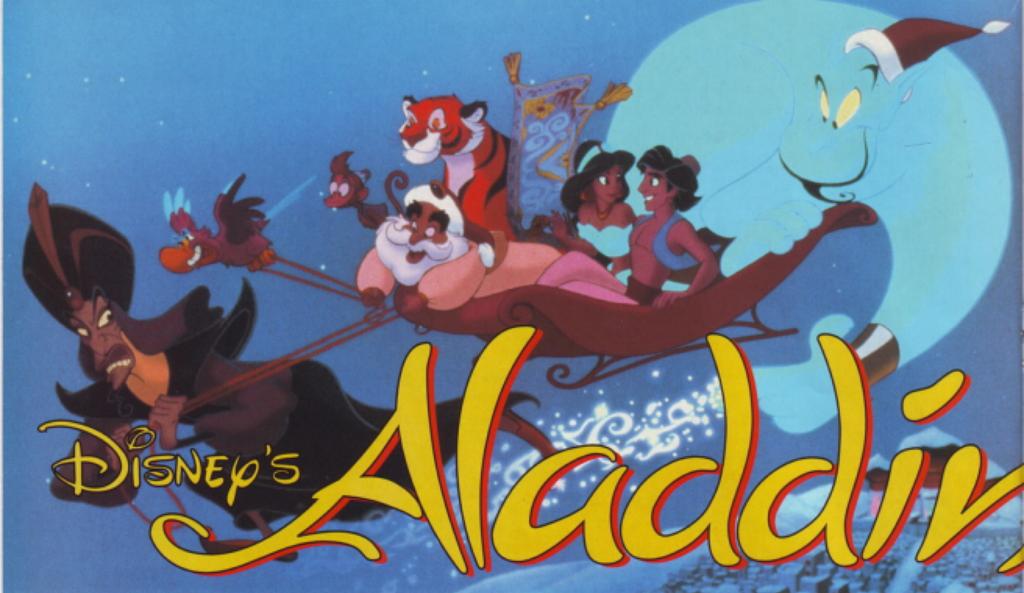
YOUNG MERLIN

VIRGIN

PUSTOLOVŠČINA

1

INFO



Vemo, da vam je pri srcu igrica Street Fighter II. Toda zdaj se pripravite na najbolj željno pričakovano igrico za SNES in z njo na vsa čudesa skravnostnega Vzhoda.

"Aladin", film Walta Disneyja je hitro postal eden najuspešnejših animiranih filmov vseh časov in pritegnil ogromno gledalcev v kinematografe po vsem svetu. To je starodavna pravljica o dogodivščinah mladega Aladina, ki se pogumno odloči osvoboditi prinseso Jasmine, ki jo njen zlobni oče Sultan proti njeni volji drži pri sebi.

Aladin mora dolgo in daleč potovati preko nevernih polj, kjer je polno Sultanu vdanih izprijenih privržencev. Vendar ima eno prednost - čarobno svetliklo in seveda tri želje, ki mu jih izpolni duh iz svetlike.

Vsaka stopnja je dogodivščina zase in zahteva neverjetno igrально večino. Bolj ko se Aladin bliža svojemu cilju,

bolj osupljive so kombinacije na posameznih stopnjah. Vedno bolj so zapletene, izvajajoče in zlovešče.

MESTO AGRABAH

Aladin začenja svojo epsko avanturo. Hodi po prepolnih, hrupnih ulicah Agrabaha. Na ulicah so trgovci, videti pa je tudi mnogo krutih razbojnikov in zlobnih lokostrelcev, ki samo čakajo, da ti prekršajo pot.



Zberi čim več dragocenih kamnov, ki jih najdeš. Vedno si vzemi čas, da pogledaš, kaj je skrito v vazah in skrinjah ob poti. Temeljito preišči stavbe, uporabi police in stene, da splezaš nad ulico, kjer boš našel veliko zanimivih in koristnih predmetov.

Morda se boš moral spopasti z enim od Sultanovih stražarjev, ki budno pazi na prinseso. Navdušeno vrti zakriviljeni meč, vendar ga ni težko prelisičiti in s prinseso lahko pobegnete.



JAMA ČUDES

Aladin se znajde zaprt v celici, globoko v grajskih podzemeljskih ječah Sultanove palače. Star možakar mu ponudi svobodo, če ga bo spremjal do Jame čudes. Aladin izkoristi priložnost in zdaj moraš najti varno pot skozi neizmerno veliko, temno in umazano jamo.

Na plavajočih debilih potuješ preko podzemeljskega jezera. Seveda si lahko predstavljaš, da je to zelo nezanesljivo in moraš biti izjemno previden. V jami je veliko skrivališč in špranj, ki jih je vredno preiskati, saj se v njih posebni predmeti. Uporabi stalaktite, ki visijo s stropa jame, da se zavrhši preko razponov med špranjami. Z jabolki se ubrani pred netopirji, ki letajo okrog tvoje glave.

JAMA SE RUŠI

Ko sta dosegla konec Jame čudes, se Abu dotakne dragega kamna. Jama se prične rušiti in Aladina moraš varno popeljati iz podirajoče se jame. To je zelo težavno, ker moraš hiteti - slika na zaslonu se samodejno pomika naprej, torej nimaš časa pohajkovati.



Uporabi vse veščine, ki si jih pridobiš na prejšnjih poljih, da varno vodiš Aladina. Potovanje skozi preostanek jame se nadaljuje na čarobni leteci preprogi - da ti gredo lasje pokonci. Za petami ti je val raztopljenje lave, nad tabo in pod teboj pa so ostro zašiljene skale, ki se jih moraš ogibati.

V DUHOVİ SVETILKI

Ko sta končno uspela varno pobegniti iz podirajočega se dela jame, se Aladin in Abu znajdeta zaprta v jami. Vendar je prekanjeni mali Abu uspel obdržati čarobno svetilko. Aladin z rokavom obleke podrgne po svetilki in duh se



pričaka. Povabi Aladina, naj gre z njim v svetilko - in tako se prične naslednja stopnja igre. Notranjost svetilke je prepolna puhaših oblakov. Igra je izredno zapletena. Uporabi plavajoče ploščadi, balone in vzmeti, da premagaš neverjetne ovire.



V PIRAMIDI

Z duhom ob strani Aladin spet zahaja čudežno preprogo, zapusti Jamo čudes in poleti nazaj proti Agrabahu. Toda Abu po nesreči pada s preprogo! Ko se Aladin spusti, da bi ga rešil, ugotovi, da je Abu zbežal v starodavno piramido. Aladin se odpravi v piramido rešit svojega malega tovarisha.

S sten piramide padajo slapovi vode. To hudo otežoča napredovanje, ker bredeš po robovih piramide. Izginjajoče police, zibajoče se verige in premikajoče se ploščadi preizkušajo vsak gram Aladinove sposobnosti in tvojih živev.

LETEČA PREPROGA

Aladin je uporabil eno od svojih želja in postal polnopraven princ, kar pomeni, da se sme vrnilti v Agrabah in prosiš za princesino roko. Aladin in princesa zdaj letita na čarobni preprogi na čudovito romantično potovanje po nočnem nebu nad Agrabahom, ki ga ožarja sij bleščečih dragih kamnov.

JAFARJEV PADEC

Zlobni Jafar, ki je zdaj gospodar svetilke, zasenči mir in spokojnost kratke romance mladega para. Z magično močjo svetilke prežene Aladina na konec sveta. Vendar se naš junak ne vda kar tako in se s svojim

pomagačem Abujem na leteli preprogi vrne v Agrabah, da poišče Jafarja. Hoče se spopasti z njim in rešiti princeso.

KONČNI SPOPAD

Jafar lahko uporabi še svoj zadnji trik. Če se želiš zopet srečati s princeso, moraš uporabiti vse veščine in energijo, da končno obračunaš z Jafarem. Tokrat se boš znašel v dvoboju z zlobno kačo, sredi žarečje jame, ki grozi, da te pogolnje.

Kako se bo zgodba končala?

NASLOV IGRE	ALADDIN
ZALOŽNIK	CAPCOM
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO

STREET FIGHTER II TURBO

Street Fighter ni samo hitrejši kot kdajkoli poprej, ampak tudi zahteva celo vrsto novih borilnih tehnik, če želiš postati največji šampijon.



NAPIS: Vsak igralec ima svoje smrtonosne napade.



NAPIS: Udaraj nasprotnike, dokler niso omamljeni.



NAPIS: Potisni jih nazaj v kot in udaraj po njih, dokler se ne zrušijo.



NAPIS: Če v zraku uporabiš brco, te bo ponesa nad sovražnikove projektilove.

V BOJ!

Da ne boš vedno do kraja zmlet v krvavo kašo, smo pripravili nekaj koristnih napotkov v pomoč pri tvojih boksarskih prizadevanjih. Skoraj vsak igralec ima svoj način, kako brez večjega napora izbrisati nasprotnike. Pravi trik pa je, da ugotoviš, kateri igralci najbolj smrtonosno napadajo. To, kar sledi, je mali leksikon o nekaterih najmočnejših bojevnikih v igri.



NAPIS: Pri napadu na tleh brca povzroči dvojno škodo.

E.HONDA

Novi storočni udarec je najbolj uničajoč E.Hondin napad. Ključ vsega je v tem,



NAPIS: Bisonovi specialni gibi so lahko uničajoči.

da nasprotnika udariš z dvema močnima udarcema in postane omotičen.

Ko je še vedno omamlijen, stopi zraven in prični s storočnim udarcem. Prični se pomikati proti sovražnikom in jih udarjaj nazaj preko ringa. Ugotovil boš, da jih lahko pritisneš ob steno in jim v nekaj sekundah odvzameš vso energijo.

SAGAT

Glede na svojo velikost Sagat ni najhitrejši izmed igralcev, kadar pride do bitke v zraku. Vendar to nadoknadi z dolžino in močjo svojih strašnih nog. Sagatova močna brca, ki učinkuje na različnih nivojih, če je pravilno uporabljena, je najbolj uničajoč napad.



NAPIS: Skoraj v vsakem napadu nizko zdrsn.

Medtem ko skoči in leti po zraku, brca lahko služi za to, da ponesa Sagata preko kakršnihkoli sovražnikovih projektilov. Omogoča ti tudi, da od daleč ustrelsi sovražnika.

Najbolj smrtonosen je Sagatov napad na osnovni stopnji, ker povzroči dvojno škodo. Ko dvigne koleno, sovražniku odvzame energijo, temu pa sledi drugi udarec z močno brco v glavo. Edina igralka, na katero to nima popolnega učinka, je Chun-li. Tako majhna je, da drugi udarec ponavadi leti nad njeno glavo.

M.BISON

M.Bison je bržkone najhitrejši in najbolj zloben izmed vseh bojevnikov. Razen njegove znane škarjaste brce in psihostiskalnice je Bison drugi nevarni napad drsača brca. Ta je najbolje uporabljen v kombinaciji z močno brco, ki omogoča Bisonu, da nizko zdrsnje skoraj v vsakem napadu in povzroči škodo, preden pobegne. Edino na to moraš paziti, da se lahko izmakneš sovražniku, kadar uporabiš tak premik. Ker je Bison malce počasen pri umiku, se včasih izpostavi protinapadu.

STREET FIGHTER II TURBO

TIPS

SELECT START

NASLOV IGRE	STREET FIGHTER II TURBO
ZALOŽNIK	CAPCOM
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	2

INFO

PLOK

Plok je izredno vsestranski in okreten igralec, ki živi v groteskni in zasanjeni deželi, kjer vsak dan najavi novo in vznemirljivo dogodivščino za našega priljubljenega heroja.

Nekoga lepega jutra se prebudi in ugotovi, da je nekdo izmaknil



Dodatni Plok.

so ga potegnili za nos. Med potovanjem je dosti reči, ki jih Plok lahko opravi sam, da bo potovanje bolj koristno.

ŠKOLJKE

Zbiraj školjke, da s tem pridobiš dodatnega Ploka. Vsaka školjka je vredna zate 10 točk. Na sredini na vrhu zaslona boš videl Plokovo glavo. Ko zbiras školjke, se barva glave počasi spreminja v rumeno. Ko je glava popolnoma rumena, dobiš dodatnega Ploka. Hura!



Zberi toliko školjik, kolikor je mogoče.

zastavo, ki je tako ponosno plapolala s strehe njegovega doma. Odločen, da jo dobri nazaj, jo gre iskat. Velika dogodivščina se tako prične.



Pođi v darila!

DARILA
Občasno naletiš na lepo zavito darilo. Plok naj zakorači noter in nagrajen boš s tem, da si naš junak privzame novo, začasno identiteto. Dve izmed njih sta Plok-boksa in Plok-lovec s puško.

ZELENI DRAGULJI
Zeleni dragulji bodo dopolnili Plokovo življensko kapacitetno, kar je izredno



Poberi dragi kamen z energijo!

NAVZGOR PO DROGU

Plokovo potovanje te vodi preko mnogih sodnih in čudovitih nivojev, medtem ko iščeš izginulo zastavo. Na poti se bo prijetilo mnogo čudnih stvari. Plok večkrat misli, da je že našel zastavo, potem pa odkrije, da

dobrodošlo, če si bil v težavah in se ti kapaciteta izteka. Torej vedno budno pazi, kje bi našel dragulje, kar ni takolahko.

ZLOBNA ZNAMENJA

Med potjo boš opazil veliko smerokazov, ki te usmerjajo, kam iti. Vendar ti niso vsi v pomoč, ker skrivajo jezno glavo, ki pljuva skale vate. Izgibaj se jim in mahaj z udici, da potolčes glavo. Ko jo uničiš, ti zapusti ogromen dragulj, vreden 1000 točk, ko ga pobereš.

ZASTAVNI DRGOVCI

Konec vsake stopnje je označen z zastavnim drogom. Enostavno pojdi vanj in tako zaključi stopnjo, Plok pa bo dvignil zastavo za konec tega dela igre.



Kje je zastava?

Veliko je nevarnosti in vznemirjenja, ko čakaš, da se Plok prikaže. Če si pravi navdušenec, boš resnično užival nad Plokovim nenavadnim videzom, ko raziskuje nove dežele in se odpravlja na nove dogodivščine, ko išče svojo izginulo zastavo.

SNEG TIPS

SELECT START

MASLOV IGRE	PLOK
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO

SUPER MARIO ALL-STARS™

V Mariovih All Stars svetovih je vse polno majhnih trikov in šibkih točk. Veliko jih je moč najti v izvrstnih Lost Levels. V pomoč vsakemu ljubitelju Maria, smo v klubu Nintendo porabili kar nekaj u na sestanku z nekim



V Mariovih svetovih je skritih mnogo trikov.

italijanskim vodo- instalaterjem, da bi ga prepričali, naj nam razkrije nekaj svojih skrivnosti. Vam v zavavo je tu nekaj skrivnosti, ki nam jih je zaupal.



Skoči na modre stopnice, da boš lahko poskakoval skozi stopnjo.

SVET 1-1

Tako, ko startaš na prvi stopnji, se pojavita dve vzporedni vrsti lomljivih blokov. Pojdì do nižjega prvega bloka in skoči nanj, da ga prelomiš. Tako se razkrije nepremagljiva zvezda - skoči nanjo in jo zgrabi.



Odkril boš skrito cev v svetu 1-2.

SVET 1-2

V drugem delu Sveta-1 sta dva priočna trika, ki ju uporabi. Prvi trik - lahko skočiš na modre stopinje približno na polovici poti skozi to ravnino. Zdaj lahko tečeš po vrhu ravnine in se izogneš večini nevarnosti iz te stopnje.

Drugi koristni trik je Warp Zone skozi Svet-2, ki je skrita na tej ravnini. Da bi se ji približal, moraš priti na premikajoče se ploščadi, ki so tik nad koncem cevi ravnine. Čim premikajoča se ploščad prispe do vrha zaslona, steci in skoči na desno, da pristaneš na modri polici na vrhu zaslona. Ko si na vrhu te ploščadi, steci na desno, da odkriješ še eno skrito cev, ki te potegne naravnost skozi Svet-2.

SVET 2-2

Na pol poti skozi to stopnjo je na sredi v zraku cev. Zdi se skoraj nemogoče, da bi jo dosegel, čeprav videz lahko var. Če stojiš čisto na



Skoči levo navzgor; pojavil se bo še en blok.



Skoči z roba ploščadi navzgor. Odkril boš skriveni blok.

robu ploščadi in skočiš v zrak, lahko odkriješ skriti blok. Skoči nanj, nato na levo, da odkriješ še en skriti blok. Zdaj lahko stojiš na njem in se varno odzeneš na cev. Vendar pazi, kajti mala gnušna Mariova mesojeda rastlina se pripravlja, da se požene proti tebi, ko boš v zraku.



Zadeni prvi blok v spodnji vrsti.



NASLOV IGRE

SUPER MARIO ALL STARS

ZALOŽNIK

NINTENDO

VRSTA IGRE

SKAČI IN TEČI

IGRALCI

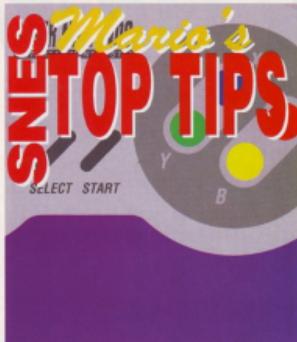
2

INFO



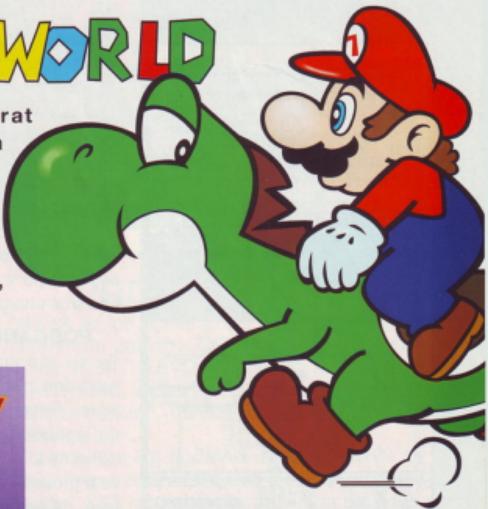
Road Runner Death Valley Rally

Da bi igro začel s 75 življenji, pritisni na naslovnem zaslonu hkrati LEVO, SELECT, DESNO, Y in START. Ko se pojavi "Zippety Splat", pritisni tudi še na tipko X.



SUPER MARIO WORLD

Če igrata v dvoje, poskušajta vendar enkrat pritisniti na L ali R, če se Mario in Luigi na zemljevidu nahajata na istem mestu. Pojavil se bo majhen zaslon. Če zdaj pritisneš na B, lahko eden od bratov drugemu odvzame eno življenje, če pritisneš Y, jih lahko spet vrneš. V primeru, da sta nastopila drug proti drugemu, lahko pride do pravega boja!



SIMCITY

Mnogi imate precej velike težave s financami mestne blagajne. S to zvijačo lahko na mah rešimo vse probleme. Postavi davčne stopnje in prispevke na ničlo. Izdaj ves denar iz decembirskega proračuna. Ko se pojavi proračunski zaslon, pritisni in drži tipko L. Pojdì iz zaslona, medtem ko pritiskaš na tipko L, in se hitro vrni nazaj v zaslon. Povišaj prispevne stopnje na 100% in pri tem ne izpusti tipke L. Zapusti proračunski zaslon in končno izpusti tipko L. Zdaj lahko porabiš 999.999 \$. Sijajno, kajne??!

Da bi pri igri Sim City dobil še več zemljevidov, izberi "novo mesto" in poljuben zemljevid od 1 do 999. Pojdì na zemljevid in priklici Goto-menu. Namesto, da zemljevid shraniš, spet izberi "novo mesto" in imel boš dostop do 1.998 različnih zemljevidov.

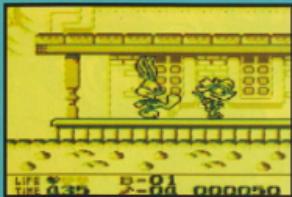


BATMAN RETURNS

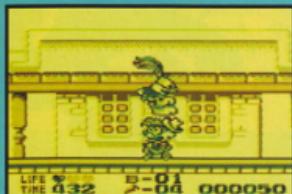
Na naslovnem zaslonu izberi opcijo in pritisni Start. Zdaj pritisni na drugem kontrolerju GOR, GOR, DOL, DOL, LEVO, DESNO, LEVO, DESNO, B in A. Po glasbi lahko ugotoviš ali je zvijača delovala ali ne. Zdaj uporabi kontroler 1 in pojdi na opcijo "REST". Zdaj lahko nastaviš do devet življenj.

TINY TOONS 2

Montana je odprl novo kinodvorano v mestu in ujel v past vse naše najboljše Toonove junake iz različnih filmov. Moraš jih rešiti z mest, kjer so ujeti. Da bi pomagali Busterju in njegovim pajdašem na prostost, smo pripravili še ena navodila za igralce v slavnem klubu Nintendo.



NAPIS: Brčni podgane, da jih omamis.



NAPIS: Skoči na podganje glave, da dobiš korenje.



NAPIS: Pazi na nevarne škatle.

PODGANE

Podgane lahko premagaš na dva načina. Najhitreje to opraviš tako, da jih brcneš in jim odbiješ glave, medtem ko so omamljene. Drugi način je precej bolj donosen in nevarnejši. Enostavno skočiš na podganjo glavo, ne da bi podgano prej omamil, in nagrajen boš s korenjem. Bodи pazljiv, kajti če jih udariš kamorkoli drugam kot neposredno v glavo, te bo to stalo eno srce energije.

PODGANE S ŠKATLAMI

Te so precej bolj nevarne kot navadne podgane, ki tekajo po mlinu. Razen običajne nevarnosti, da izgubiš energijo, kadar se jih dotakneš, podgane tudi mečejo vate grožeče škatle. Izogneš se jim tako, da počakaš, dokler ne vržejo škatel, potem skočiš stran, se v zraku obrneš in pristaneš na istem mestu. Podgane potem uničiš ali pa se jim ogneš tako, kot če bi bile navadne podgane.

KAMNITE STOPINJE

Različne kamnite stopinje povzročajo mnogo problemov na različnih stopnjah. To so police, ki pošiljajo ogromne skale, ki poskakujejo za teboj, čim začneš hodiči navzdol.

Najvarnejše se spuščaš, če počakaš na prvo skalo na koncu prve police. Ko je že tik za teboj, skoči v zrak in nazaj ter pristani tik za skalo. Zdaj moraš storiti nekaj, kar zveni blazno, v resnici pa je čisto varno. Zasledovati moraš to



NAPIS: Odskoči stran, ko vržejo škatlo proti tebi.

skalo vse do dna. Če boš tik za njo, te druge skale ne bodo mogle ujeti. To je v redu vse doletj, dokler ne skočiš proti izhodu. Čim pristaneš, moraš biti pripravljen, da ponovno skočiš v zrak. Tako se izogneš drugima dvema skalama, ki se kolutita za teboj in te ubijeta, ko zadeneta v izhodna vrata.



NAPIS: Pazi na skale, ki poskakujejo za teboj.

POPULOUS

Bolj ko igra napreduje, vse težji postajajo svetovi. Zato ti želimo pri napovedovanju pomagati z nekaterimi gesli.

Svet 11: NIMIHILL

Svet 25: QAZITORY

Svet 51: BUGWILLIN

Svet 77: RINGOXMET

Svet 101: SCOOGBBOY

Svet 121: QAZIKEBAR



Če izgubiš življenje, moraš preprosto zelo hitro pritisniti hkrati na tipke A, B in Select, nato pritisni Start, da boš obnovil svojo skupno energijo.



SELECT

START



Bill & Ted's Excellent Adventure

Gesla

2. Stopnja 555 4239 3. Stopnja 555 6767
4. Stopnja 555 8942 5. Stopnja 555 4118
6. Stopnja 555 8471 7. Stopnja 555 2989
8. Stopnja 555 6737 9. Stopnja 555 6429
10. Stopnja 555 1881

Castlevania II

Kot geslo vstavi dve sveči in potem dve srci in dobil boš devet dodatnih življenj.

Gesla

Crystal Castle - prazno, sveča, srce, srce

Rock Castle - sveča, srce, srce, kristal

Plant Castle - sveča, srce, kristal, kristal

Cloud Castle - srce, srce, kristal, prazno

Showdown - kristal, srce, sveča, srce

BATTLE OF OLYMPUS

Tukaj je geslo, s katerim dobiš vse možne predmete.

BFFXVNQNL8K,

CM2FHUX4GW5ZD

Firefighter

Nadelj smo si azbestne obleke in se vrgli v ogenj, da bi za vas našli naslednja gesla za igro Firefighter.

Q113PMQ PNMTQCS

X244DDS PLFDKFO

VWYHDN3 KJJ35RN

NMW33OZ LBXX55S

Prince of Persia

Da bi dosegel zadnjo stopno - številka 13 -, vstavi naslednje geslo:
770 27514.



Za višje stopnje te zabavne igre, vam tu dajemo v pomoč nekatera gesla:
20. Stopnja XQ1A 35. Stopnja TTOT
40. Stopnja BTND 50. Stopnja V5K2

Garfield

Kaj? Garfield še vedno ni našel poti iz labirinta? Tu so gesla za prvih dvajset stopenj, da boste lažje rešili Garfielda.

LFBD VCSB

TRFF ZFRG

NGSF QDCZ

KCNG TRBD

LGCK WGRD

TCMF RBCN

NBMF GPBL

RBCF RCNG

FCRF YBRD

SGNG GGLD



Turtles 3 Radical Rescue

Leto dni zatem, ko je bil premagan Shredder, je nekdo ugrabil Želve in le Michelangelo jih lahko reši. Vsekakor najbrž ne bo prišel kaj daleč brez namigov, za katere poskrbimo mi, prijazni fantje iz kluba Nintendo.

"DON'T WORRY,
GANG, I'M
ON MY WAY!"

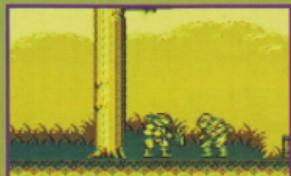


Nekdo je ugrabil Želve.

ZVIJAČA S PIZZO

Od časa do časa sмеš ponovno uporabiti zelo uporaben mali podvig – stari trik s prikazuječo se pizzo. S tem si v igri povečaš energijo in število življenj.

Vse, kar moraš storiti, je to, da najdeš zaslon z veliko pizzo in jo pobereš. Zdaj pojdi z zaslona in takoj se pokaže



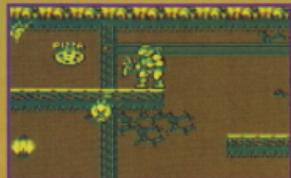
Samo Michelangelo
jih lahko reši.



Pazi na mačkovo
vzmetno pest.

naslednja slika. Ko si to storil, se vrni na zaslon s pizzo, ki se magično zopet pojavi. Na ta zaslon se lahko vračaš, kolikorkrat hočeš in do kraja napolniš svojo energijo.

Vsepovsod po labirintu so številni vodje, ki jih moraš potolči, da napreduješ po blodnjakih. Vsak ima poseben vzorec

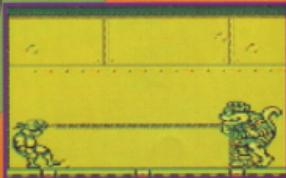


Zagradi pizzo in zapusti zaslon.

Maček napada s pestjo, nataknjenjo na vzmet. Lahko uganeš, kdaj približno jo bo izstrelil, ker prej začne mahati z desno šapo. Pest seže do konca zaslona, torej se izogneš le tako, da se skloniš in ti pest poleti tik nad glavo. Drugi mačkov napad je tek

preko zaslona. Dvakrat bo poskočil v zrak, preden se požene. Napad preživiš, če počakaš, da drugič poskodi, nato pa skočiš v zrak; uporabiš svoj "nunchakas" in letiš nad njegovo glavo, medtem ko on teče pod teboj.

Mačka premagaš tako, da se mu približaš, ga podereš na tla in zadeneš z nizkim udarcem iz svojega orožja.



Ko dvakrat poskodi, bo
stekel preko zaslona.

GAME BOY TIPS

SELECT START
NASLOV IGRE TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES - RADICAL RESCUE
ZALOŽNIK KONAMI
VRSTA IGRE AKCIJA
IRALCI
INFO !

BATTLETOADS



WARP ZONEN - Select prepoznaš po štirih belih pikah, ki so razporejene v obliki križa.

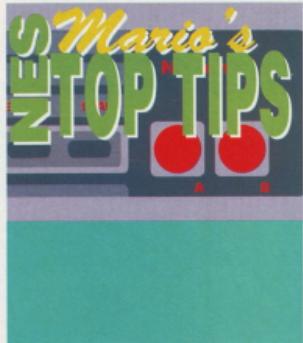
Warpzone 1: vas bo prinesla iz tretje na peto stopnjo. Da bi dosegli to Warpzono, morate poleteti v bele točke, ki se nahajajo pred desetim kamnom.

Warpzone 2: vas bo prinesla iz četrte na šesto stopnjo. Prebijte se do prvih padajočih ploščadi in skočite na prvo.

S ploščadjo se spustite 1 do 2 cm in potem skočite. Desno zgoraj se bo pojavila Warpzona.

Warpzone 3: vas prinese iz šeste na osmo stopnjo. Na drugi sliki si morate utirati pot povsem v desno in tam boste našli Warpzono.

POMEMBNO: Če želiš uporabiti drugo in tretjo Warpzono, ne smeš prej uporabiti nobene druge zone.



Za vse, ki Gizma še niso nepoškodovanega spravili mimo hudobnega sorodnika, je tukaj nekaj stopenjskih gesel.

GREMLINS 2

Stopnja 2-1 DXNH
Stopnja 3-1 NJJD
Stopnja 4-1 SHMC
Stopnja 5-1 NXRD



THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

Da bi se znašel na nagradnem zaslonu, pojdi preprosto med 2.00 in 4.00 v gledališče.

BUBBLE BOBBLE

KICKLE CUBICLE

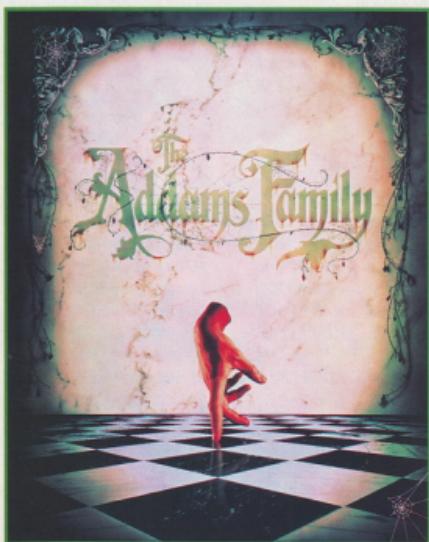
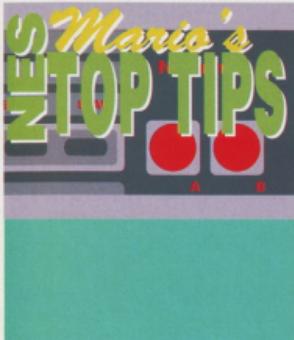
1 stopnja	HmrM LhBg	16 stopnja	QXJW hJDq
2 stopnja	HPTI hNDJ	17 stopnja	RZJW LL Ct
3 stopnja	JNCQ LBcr	18 stopnja	RFgf QSCg
4 stopnja	JQVm hSDr	19 stopnja	SbMG hBCf
5 stopnja	KaGT hhCC	20 stopnja	SGhz LScf
6 stopnja	KRdv LNDV	21 stopnja	TdQg LhCM
7 stopnja	LrFr hhCD	22 stopnja	Thhg LICH
8 stopnja	LSRx LJDa	23 stopnja	VfPx QbCr
9 stopnja	Mtld hLCZ	24 stopnja	VJld LfCQ
10 stopnja	MTPY LICH	25 stopnja	WgXq LLDr
11 stopnja	MBah hVCb	26 stopnja	WKfV InCZ
12 stopnja	NVKQ LrCM	27 stopnja	XhdR NSDX
13 stopnja	PChZ hLCW	28 stopnja	XLGR InCX
14 stopnja	PWMG LICH	29 stopnja	ZJNp hhCd
15 stopnja	QDGx hLCV	30 stopnja	ZMCn LNDG



Hočete zavzeti posebno cono te igre? To je precej težko, ampak mi imamo slučajno vsa gesla, ki bi vam mogoče lahko pomagala!



Če želiš poljubno izbirati stopnje, vstavi geslo DDFFI. Dzaj lahko s tipko A ali B izbereš željeno stopnjo.



Kdor hoče pri Addams Family zbrati ves denar, mora obvezno obiskati skrivne sobe. Poznate pot do štirih skrivnih sob?

Prva skrivena soba:

Skoči v črno sliko in pritisni na tipko B.

Druga skrivena soba:

Iz kuhinje prinesi vedro. Pojdi v kopalnico in potegni levo zgornjo vrvico. Pojdi pod prho in potem v jedilnico in pri kaminu pritisni na tipko B.

Tretja skrivena soba:

V ribniku plavaj povsem proti desni in se gibaj v smeri vijačnega kluča.

Četrta skrivena soba:

Skoči na levo stran omare in pritisni na tipko B.



Faxanadu sodi med klasike na NES-u.

Najtežja mesta so za mnoge igralce NES-a še vedno skrivnost. Radi bi ti pomagali priti preko najtežjih mest v igri Forepaw, pri treh izvirih in Masconu. Prav tako bomo izdali, kako prideš do štirih prstanov.

FOREPAW

Če si dosegel Forepaw, si najprej kupi dolgi meč, Studden Mail (Studden oklep) in krilate čevlje. Potem boš seznanjen s svojo naslednjjo nalogo. Tриje izviri morajo zabrbotati. V ta namen moraš zapustiti mesto.

TRIJE IZVIRI

Najprej greš po stopnicah navzdol. Ko si mimo male zgradbe na drugem zaslonu, uporabiš krilate čevlje. Našel boš prvi izvir.

Zatem greš do Fortressovega stolpa. V stolpu moraš najti guruja izvira (smer gor, desno) in mu dati napoj. Izvri bo spet zabrbotal.

Guruju vzameš Joker-ključ in zapustiš stolp. Spet greš po stopnicah navzdol in naprej do majhne zgradbe. Tam moraš uničiti zmaja in izviri bodo spet zabrbotali. Pojdi zdaj do vodnjaka ter potisni njegov zgornji del in pot v svet megle je prosta.

MASCON

Tu moraš kupiti dve kladivi in se potem vrniti v Apolune, da boš levo od mesta kupil čarobni ščit in Death Magie. Nato se vrneš v Mascon in greš v stolp, da bi poiskal guruja. V stolpu je nad gurujem obesek, ki pa si ga moraš najprej zasužiti.

PRSTANI

PRSTAN S SAFIRJI

Dobiš ga od guruja v mestu Elois. Potreboval ga boš kot ikaznico pri kralju.

PRSTAN IZ RUBINOV

Dobiš ga pri guruju tretjega izvira. Z njegovo pomočjo lahko premikas skale.

PRSTAN IZ SAFIRJEV

Dobiš ga le, če imaš Bojno obleko (Battle Suit), Bojno čelado (Battle Helmet) in čarobno palico.

DEMONSKI PRSTAN

Potem, ko imaš Dragon Slayerja, ga lahko dobiš pri guruju.

Tu najdeš vsa stopenjska gesla za to pustolovsko igro, ki je polna zvijač. Če na začetku vstaviš napis HELP ME, začneš z desetimi življenji, kar seveda stvar poenostavi. Tu so še nadaljnja gesla, ki jih lahko uporabiš z napisom HELP ME.

2. stopnja

P	♥		
	♥		P
			P

3. stopnja

+			P
	♥		♥
			P

Stopnja 4A

+	+		P
	♥		
♥			

Stopnja 5A

	♥		P
♥			
P	P		
P		+	
	♥	♥	

Stopnja 5B

		P	+
			♥
+	+		

Stopnja 6A

+		P	
		P	P
P			+
♥	♥		

Stopnja 6B

♥	P		
	+		♥
+			
		P	

Stopnja 6C

♥			
	P	♥	
P	♥		+
P	♥		

Stopnja 6D

♥	+	P	
	♥		+
+		♥	

Stopnja 7A

	+		
	+	P	
P		P	
+		P	

Stopnja 7B

♥			
	P	♥	
P	♥		♥
+	♥		

8. stopnja

	P	+	
	+	+	
P			♥
♥			

9. stopnja

	♥		P
P			
	P		
P	+		+

10. stopnja

	♥		P
P			
	P		
+	+		♥

CASTLEVANIA 3



ADVENTURES OF LOLO 2



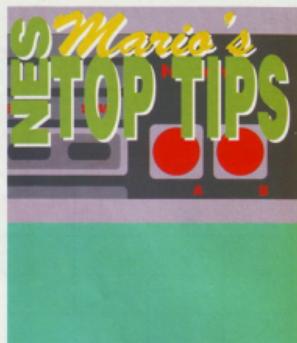
1. stopnja	2. stopnja	3. stopnja	4. stopnja
1.PHPH	1.PBPM	1.PYPL	1.PKPH
2.PHPK	2.PLPY	2.PMPB	2.HPPP
3.PQPD	3.PCPZ	3.PJPR	3.HHKK
4.PVPT	4.PGPG	4.PTPV	4.HQKD
5.PRPJ	5.—	5.PDPQ	5.HVKT
5. stopnja	6. stopnja	7. stopnja	8. stopnja
1.HRKJ	1.KZKC	1.HDKQ	1.QVDT
2.HBKM	2.HYKL	2.HKKH	2.QRDJ
3.HLKY	3.HMKB	3.QPKP	3.QBD
4.HCKZ	4.HJKR	4.QHDK	4.QLDY
5.HGKG	5.HTKV	5.QQDD	5.QCDZ
9. stopnja	10. stopnja	Zadnje geslo	
1.QGDG	1.QTDV	VQTD	
2.QZDC	2.QDDQ		
3.QYDL	3.QKDH		
4.QMDB	4.VPDP		
5.QJDR	5.VHTK		



Tiny Toon Adventures

Z nekaj sreče boš povabljen v vesoljsko ladjo. Sicer pa lahko sreči tudi pomagaš! Zbrati moraš liho število korenčkov, ki je hkrati tudi večkratnik števila 11 (torej 11,33, 55, 77, 44 ali 99). Na koncu preigrane stopnje se na zemljevidu pojavi vesoljska ladja.

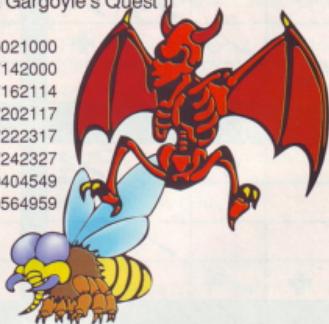
Ali še krajše: pri Elmyri se pustiš ubiti in preprosto greš v vesoljsko ladjo, ki se tudi potem pojavi na zemljevidu.



Gargoyle's Quest II

Ustavimo napad na Hotline... tu so gesla za Gargoyle's Quest II

00400021 - 6021000
40404071 - 7142000
40404031 - 7162114
40504061 - 7202117
40504072 - 7222317
45514523 - 7242327
67738925 - 9404549
67737915 - 9564959



Adventure of Link

Čisto na koncu, ko moraš premagati svojo lastno senco, se postavi povsem v zunanjost na levo stran zaslona in nenehno pritisnjaj na tipko B. Tvoja senca te bo morda enkrat ali dvačrat zadela, ti pa naj bi medtem dosegel mnogo zadetkov.

Da bi vam olajšali razumevanje številnih posebnih izrazov, ki se redno pojavljajo na področju računalniških in video iger, smo sestavili naslednji mali slovar. Ta seveda zdaleč ni popoln in načrtujemo tudi nadaljevanje. Če katere od tujk ali katerega od posebnih izrazov ne razumete, nam preprosto pište. Radi vam bomo pomagali.

LOČLJIVOST

Ločljivost na celotnem zaslonu določajo slikovne točke (Pixel) in sicer v vodoravnih in navpičnih smeri (npr. 640 x 350 točk, to je 224.000 slikovnih točk). Čim višje je število teh točk, toliko boljša je slika, ki jo vidimo na zaslonu. Za razločnost je odgovoren video ali grafični chip. Ta določa tudi število barv, ki jih lahko sočasno prikaže. Pri Super NES-u imamo tri možnosti prikaza: 256 x 224, 512 x 224, 512 x 44. Število barv, ki jih lahko sočasno prikaže, je pri Super NES-u 256. Dobimo jih iz paleta 32.768 možnih barv. Natačnost in pristnost neke grafike je torej odvisna od tega, koliko točk je na zaslonu vidnih in od tega, koliko barv lahko sočasno prikažemo.

BIT

BIT je okrajšava za Binary Digit in označuje najmanjšo informacijsko enoto nekega računalnika, v katero razčlenimo vse podatke.

BYTE

En Byte je sestavljen iz 8 bit-ov. Na začetku računalniške dobe, so v glavnem uporabljali 8-bitne računalnike, kar pomeni, da so bile povezave znotraj računalnika sestavljene iz osmih vodnikov; od tod izhaja, da je en Byte sestavljen iz osmih Bit-ov.

CHIP

Pomemben element računalnika. Vsak chip ima posebno nalogu.

REALNI ČAS

Z realnim časom je mišljena sposobnost računalnika, da v neki določeni igri obdela potek dogodkov šelev v trenutku igranja. Takšna igra je npr. Starwing za Super NES, pri kateri se vsaka sekunda igranja na novo obdela in v pomnilniku nima dokončne oblike. Prednost igre z realnim časom obdelave je, da se situacija igre razvija glede na tvoje krmiljenje, in da pride le redko do povsem enakih dogajanj.

EPROM

Okrajšava za Erasable Programmable Read Only Memory. Je element pomnilnika, ki ga lahko programiramo s pomočjo posebnih naprav. Potem lahko informacijo samo prikličemo oz. preberemo, ne moremo pa je zbrisati. Zbrisemo jo lahko samo z posebnimi napravami za brisanje, s pomočjo ultra vijolične svetlobe.

HARDWARE

Vsi vidni in oprjemljivi deli nekega računalnika, kot npr. monitor, disketniki, procesorji, platine, elementi pomnilnika itd., sodijo k hardware-u. To velja tudi za video igralne konzole. Tu je hardware konzola s kontrolerji in zaslon.

TOČKE (PIXEL)

To je umetna beseda, sestavljena iz Picture Element (torej element slike). Ena točka (pixel) je najmanjši prikazljivi element na zaslonu (točka zaslona).

RAM

To je okrajšava za Random Access Memory in označuje element pomnenja, na katerega lahko zapisujemo (= shranjujemo) in ga tudi ponovno prikličemo.

ROM

Okrajšava za Read-Only-Memory. Na tem elementu pomnenja ne moremo ničesar shraniti, ampak lahko le prikličemo ali beremo. Vsebina se vedno ohrani.

SCROLLING

Vrtenje zaslona v štirih možnih smereh. Glede na to, kako je neka igra programirana, se zaslon vrti sunkovito ali tekoče. Tu velja, boljša je igra oz. program, bolj mehko in tekoče je vrtenje.

SOFTWARE

Software je nadrejeni pojem za vse programe in podatke, ki lahko delujejo v nekem računalniškem sistemu. Te informacije lahko shranimo na diskete, kasete, trdi disk in polvodniške spominske elemente, kot npr. RAM-e, ROM-e in EPROM-e.



Dragi prijatelji!

Kar malo sem razočaran nad vami. Predstavljam si vas, kako ždite ob topih pečeh v topih sobah in uživate zimsko lenarjenje. Dobro vam bo delo, če boste od časa do časa vzeli v roke papir in svinčnik, napisali in narisali kaj lepega in zanimivega za našo revijo. Zimski večeri so dolgi ..., torej, ošiljte svinčnike in barvice!

Kot vzpodbudo vam na teh straneh tokrat predstavljam prevedeno zgodbico, ki jo je napisal član avstrijskega Cluba Nintendo.

Prosim vas tudi, da tisti, ki ste že člani kluba, ne pošljate prijavnic ob nakupu vsake nove igre, saj nam takšne "dvojne" prijave naredijo veliko zmedo. Dobrodošla pa so vsa pisma z različnim vprašanjem, na katera bom z veseljem odgovoril osebno ali pa v eni od naslednjih številki revije.

Lep pozdrav,
vaš Super Mario, predsednik kluba

Mali Mario je postal velik

Neköd, daleč od Zemlje, v deželi, kjer je bilo tudi nemogoče mogoče, je bila v temnem gozdu hišica, v kateri je živel Mario. A to ni bil veliki Mario. Tu je živel njegov sin, ki mu je bilo tudi ime Mario. Nekega dne je oče dejal malemu Mariju: "Sin moj, če želiš nekóč biti velik, moras rešiti princeso Toadstool, ki ima čudežno sredstvo, s pomočjo katerega boš zrasel." Mali Mario je bil sprva zgrožen, saj je vedel, kaj vse ga čaka. Krib temu, pa se je brez obotavljanja odpavril na pot. Ko je tekel po obali, je pred seboj nenadoma zagledal veliko zeleno jajco. Potrkal je po jajcu in iz njega se je izvrl dinozaver. "Kdo si ti?", vpraša Mario. "Ime mi je Yoshi. Samo jaz poznam pot do princese in pokazal ti jo bom." Mario se je zelo razveseli, ker sam ne bi nikoli našel prave poti. Mario in Yoshi sta se odpavrala na dolgo pot po deželi, v kateri je bilo vse mogoče.

Bila sta zelo hrabra in na poti sta doživela neverjetno veliko lepega, pa tudi grozljivega. In ..., da, po Yoshijevi zaslugi je malo Mario našel čudežni svet, v katerem je princesa Toadstool že čakala nanj in mu izročila čudežni napoj. "Ce boš popi ta napoj, boš postal velik in močan." Mali Mario je postal takšen, kot njegov oče. Tu pa se napeto potovanje še zdaleč ne konča. Kje pa, tukaj se šeše dobro začne. Maria in Yoshija cakajo številne napete pustolovščine.

Dragi Jure,

oprosti, ker si moral tako dolgo čakati na izkaznico in revijo. Medtem si že zdavnaj postal član kluba, in boš, upam, redno dobival naslednje številke revije. V klubu Nintendo skrbno preberemo vsa pisma in vse prijave vnesemo v računalnik. Žal pa smo opazili, da se pošiljke pogosto izgubijo na pošti. Zato velja za vse, ki ste se morda že prijavili ali plačali članarino, pa niste dobili odgovora: prosimo vas, da nam pišete ali nas poklicete in sporočite, če česa niste dobili. Vsem bomo prijazno odgovorili in poskušali rešiti težave.

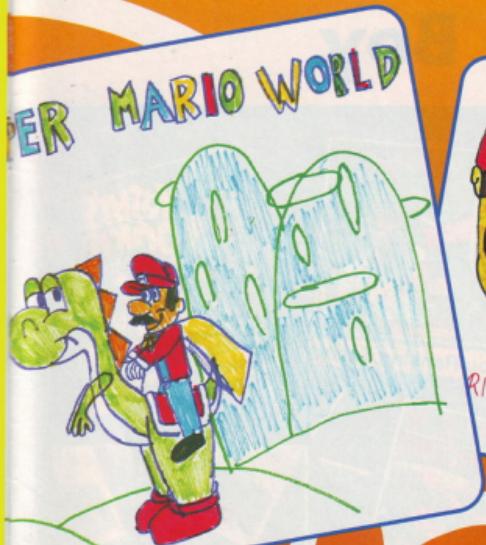
Če želiš, da ti bo Game Boy še dolgo v veselje, moras z njim ravnavi previdno. Ne puščaj ga na hudem mrazu ali vročini (na primer poleti v avtu na soncu), skribi, da se ne bo preveč prašil. Ko menjaš kasete, pazi, da bo naprava vedno izključena. Če boš upošteval ta osnovna pravila, gotovo ne boš imel težav.

Tvoj Super Mario,
predsednik kluba

Dragi Mario,

že dvakrat sem ti poslal prijavo za klub Nintendo, pa do sedaj še nisem dobil niti izkaznice, niti revije. Sedaj pa še vprašanje: Kako naj ravnam z Game Boyem, da bo še dolgo brezhibno deloval?

Jure Humer, Ptuj



POZORI!

Vsi, ki ste se morda preselili, nam takoj sporočite vaš novi naslov. Žal se včasih zgodi, da nam kmalu po tem, ko pošljemo revijo, Pošta zavrne nekatere pošiljke z opombo, da je naslovnik neznan. Zato ne pozabite, sporočite nam svoj stari in novi naslov in ne pozabite napisati članske številke!

Dragi Mario,

za rojstni dan sem dobila Super Nintendo. Žal imam težave pri igri Super Mario World. Nisem našla vseh svetov. Ali mi lahko ti, prosim, pomagaš?

Tvoja Alenka Bergant, Ljubljana

Draga Alenka,

vsem članom kluba z veseljem pomagamo. Zato ti svetujem, da pokličeš na našo Vročo linijo vsak torek in sredo med 16. in 18. uro. Dobrodoša so vsa vprašanja v zvezi z igrami, prijazni fantje, ki so pravi strokovnjaki za igrice, ti bodo z veseljem odgovorili.

Lep pozdrav,
tvoj Super Mario, predsednik kluba



Najprej vas vse v klubu Nintendo lepo pozdravljam. Zelo sem vesel, da je tudi pri nas ta klub. Pišem vam prvič, a ne zadnjič. Imam nekaj vprašanj. Upam, da mi boste lahko odgovorili.

Prosim, če mi lahko pošljete seznam trgovin v Mariboru in okolici, ki prodajajo kasete za Super Nintendo. Zanima me tudi če obstajajo v Mariboru ali okolici izposojevalnice za kasete. Zanima me, kdaj bo izšla nova številka revije Club Nintendo. Še nekaj me zanima in sicer, kako bo, ko bo potekla članarina. To bi bilo vse. Hvala za odgovore.

Lojzi Osvald

Dragi Lojzi,

hvala za pismo. Tudi mi smo zelo veseli, da klub Nintendo končno obstaja tudi v Sloveniji.

Sedaj pa kar k odgovorom na tvoja vprašanja!

V Mariboru je že kar precej trgovin, ki prodajajo Nintendo: Kvilk, Gospoška 8; Kovinotehna Mak center, Ptujska cesta; Prodajalna Globus na Gospodsvetski 40 in v Ulici kneza Kocjka 6; Jeklotehna - poslovalnica Melodija na Gospoški ulici 8; Mladinska knjiga na Partizanski cesti, Norden d.o.o v Jurčičevi pasazi. Kako je z izposojevalnimi kasetami, si lahko prebral v prejšnji, dvojni, številki revije. Članarina za klub Nintendo velja eno leto od meseca, ko si jo plačal prvič. Če si postal član kluba, na primer, oktobra 93, ti bomo poslali novo položnico oktobra 94.

Upam, da mi res nisi pisal prvič in zadnjič.

En super pozdrav od
tvogega Super Maria



Koristna dodatna oprema za Super Nintendo in Game Boy



Dodatni joystick



Kontrolna ploščica



Stereo AV-Kabel



Top Ranking Tennis



Yoshi's Cookie



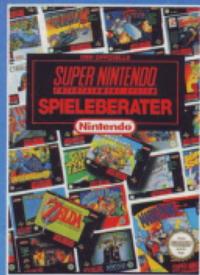
Super R.C. PRO-AM



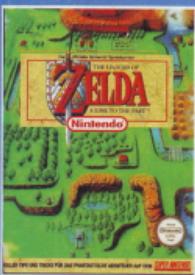
Baterije s polnilcem
Nintendo



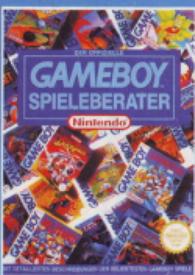
Povezovalni kabel
za štiri igralce



Katalog igric za
Super Nintendo
- v nemščini



Navodila za Zeldo
- v nemščini



Katalog igric za
Game Boy
- v nemščini



Leča z lučko