

Nintendo®

by  gradiente

Hot Shots!

ANO III - Nº 10
NOVEMBRO/07

Lançamento
previsto para
final de
novembro.

DIDDY KONG RACING



Mais um campeão da dupla Nintendo/Rare

Você gostou de Super Mario 64? Quem não gostou? Afinal de contas, ele não foi eleito "o melhor game de todos os tempos" à toa! E de Mario Kart 64? Não precisa nem falar, né? Como é possível alguém não gostar de disputar uma corrida onde vale tudo para superar seus adversários?

E se a Nintendo juntasse os melhores elementos desses dois super sucessos, colocasse tudo num liquidificador e lançasse um game detonante?

O resultado dessa receita é **Diddy Kong Racing**, um divertidíssimo misto de aventura e corrida que chega atropelando a concorrência neste Natal.



A grande sacada de **Diddy Kong Racing** é incorporar elementos de aventura ao fazer os jogadores recolherem itens para abrir outras fases e competir em outras pistas. Tudo isso sem falar nos gigantescos chefes! E quando a gente diz gigantescos, é porque eles são **GIGANTESCOS** mesmo! **DKR** usa uma nova tecnologia chamada

RDA (Real-Time Dynamic Animation - Animação Dinâmica em Tempo Real) que permite que o jogo tenha vários personagens

nítidos, grandes e altamente texturizados em abrangentes cenários. A tecnologia **RDA** também possibilitou que os designers fizessem uso total da função "**real-time specular highlighting**", que faz com que os objetos pareçam reais quando a luz se movimenta adequadamente sobre uma superfície curva.

São 20 pistas onde os jogadores poderão queimar o chão em karts, rasgar os céus em aviões e pilotar em rios e lagos em velozes **hovercrafts**.

Diddy é quem dá o nome ao game, mas vários outros personagens também se juntam à festa. Os futuros astros da Nintendo, Banjo e Conker, fazem aqui sua primeira aparição e provam que são bons de acelerador.



Real
Time
Dynamic
Animation

Parabéns a você que faz parte do Mundo Nintendo!!

Chegando na frente do gorducho Noel, a Nintendo preparou para você esta super fita VHS com o maior lançamento Nintendo para este fim de ano!!



HIGHLIGHTS

SAN FRANCISCO RUSH: EXTREME RACING ~ N64

- Altíssimo nível de realismo!
- Caminhos alternativos e atalhos ocultos!
- Aproveite as ladeiras de San Francisco e faça seu carro voar!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória para Controller N64!



AEROFIGHTERS ASSAULT ~ N64

- Inúmeras missões, aviões secretos e chefes gigantescos!
- Físicas de vôo incrivelmente precisas!
- Combate aéreo para dois jogadores simultâneos!
- Velocidades supersônicas que só o Nintendo 64 proporciona!
- Game criado por especialistas em simulação de vôo para pilotos militares!



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO ~ N64

- Novo game da série MK, que mistura luta com altas doses de aventura!
- Mais de 30 inimigos!
- 8 mundos!
- Lutadores renderizados combinados com sprites 3D!
- Novos desafios e golpes!
- Clássico Combate Mortal!



BOMBEMAN 64 ~ N64

- Vários modos multiplayer para 4 jogadores!
- Inúmeros itens para ajudar Bomberman e prejudicar os adversários!
- Compatível com Cartucho de Memória para Controller 64!
- Primeiro Bomberman totalmente 3D!



WWF VS. NWO: WORLD TOUR ~ N64

- 60 lutadores com movimentos característicos!
- Incrível quantidade de golpes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!
- Compatível com Rumble Pak!
- Porrada dentro e fora do ringue!
- Ângulos de ação proporcionados por câmeras inteligentes!



Parabéns pra você que descobriu os tropeços da edição anterior! É isso aí, é bacana falar e escrever corretamente!

- Em GoldenEye, coluna da direita: a palavra "exite" não existe, o correto é **hesite!**
- A redação rodou feio quando chamou os vilões de EXTREME-G - N64 de trapasseiros. Verifique na seção Highlights e corrija: eles são, de fato, **trapaceiros!**

- No Hot Paint, acerte a concordância: o correto é - **Todas** as pessoas com desenhos publicados... e não: Todos as pessoas...

SPACE INVADERS - SNES

- Perfeita adaptação do clássico dos arcades!
- Telas diferentes!
- Jogo simultâneo para 2 jogadores!



ARKANOID - SNES

- Uma colorida e emocionante adaptação do clássico dos arcades!
- Jogo viciante e desafiante!
- Diversos itens especiais!



KIRBY'S DREAMLAND 3 - SNES

- Jogo de ação com excelentes gráficos e animação!
- Estágios superdesafiante!
- Novos amigos tornam Kirby ainda mais habilidoso e poderoso!
- Arsenal de ataque exclusivo!



Nintendo Hot Shots - Informativo bimestral exclusivo dos usuários dos produtos Nintendo

Conselho Editorial: Eduardo Trivella e Flávia Corrêa

Colaboradores: Eduardo Monaco, Pablo M. Rocha, Patricia M. Aguilari, Cassiano Barbosa e Rogério F. Santos

Criação e Produção Editorial: ColorHunters Comunicação Visual S/C Ltda.

Jornalista Responsável: Renato Kataoka (MTB 24060)

Diretores de Arte e Criação: Beto Coutinho e Edinei Tadeu de Araujo

Fotos: Arquivo Nintendo

Feliz Natal



TOP SECRET

CLAY FIGHTER 63 1/3

Opções Secretas:

Na tela de seleção de personagens, segure a tecla L e pressione as seguintes teclas do conjunto de teclas "C": **↑↓←→** e em seguida as teclas B e A. Feito isso, você verá um flash na tela. Pressione a tecla B para retornar para a tela título e entre em "options" para acessar as opções secretas.

Escolha aleatória:

Pressione L e R simultaneamente na tela de seleção de personagens.

Jogue Como Sumo Santa:

Na tela de seleção de personagens, segure a tecla L e pressione a tecla A e as seguintes teclas do conjunto de teclas "C" : **↑↓←→** e em seguida a tecla B. Se der certo, a tela piscará e a interrogação que está no lado inferior esquerdo da tela desaparecerá.

Jogue Como Dr. Kinn:

Na tela de seleção de personagens, segure a tecla L e pressione a tecla B e as seguintes teclas do conjunto de teclas "C" : **←→↓↑** e em seguida a tecla A. Se der certo, a tela piscará e a interrogação central desaparecerá.



Nintendo,
a gente joga ...

... usa

... carrega

... presenteia

... pede

... ganha

... no Natal e curte o ano todo !!



- Quantos personagens (incluindo secretos e os chefes) existem neste jogo (Sheeva fantasmas não vale)?
 Qual é o golpe de finalização que aparece em Mortal Kombat 3, mas que não está disponível nesta versão?
 Qual o lutador que pode se transformar em outros personagens?
 Quais as duas formas de Smoke nesse jogo?
 O que não deve ser usado no último round para executar o Babality e o Friendship?

Lembrem-se que serão sorteadas as cartas com as respostas certas e com data de postagem até 20/12.

Aqui estão os sorteados que vão ganhar um Game Boy Classic:
 - Clóvis Souza Roncon - Taubaté/SP
 - Daniel G. das Neves - Rio de Janeiro/RJ
 - Diogo B.P.da Silva - Petrópolis/RJ
 - Marcelo A. de Góes - São Paulo/SP
 - Ray C. da Silva - Jundiaí/SP
 Anote sempre o nome da seção no lado de fora do envelope!

Postagens do 01 anterior: 1) Contador: a) Wolf Lam, Pimenta A. (Lindemeyer (Ururu) e Blue Marmite (

PERGUNTE AOS PILOTOS



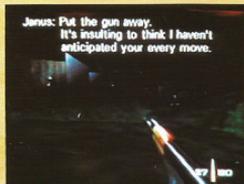
GOLDENEYE 007

COMO FAÇO PARA COMPLETAR A MISSÃO STATUE PARK?

R: Após falar com Valentin, vá para a estátua de Lênin (homem em pé, separada das outras). Agora, o importante: desarme-se e aguarde Janus. Após ele revelar sua verdadeira identidade, arme-se novamente e corra em direção do helicóptero. Após resgatar Natalya, ela o aguardará enquanto você tenta encontrar a caixa preta (flight recorder). Ao voltar, você verá que a inocente donzela foi surpreendida pelos capangas de Janus. Não os ataque, ou ela será morta! Tire o dedo do gatilho, abra o portão e siga pacificamente.

O QUE FAZER NA FASE CONTROL CENTER?

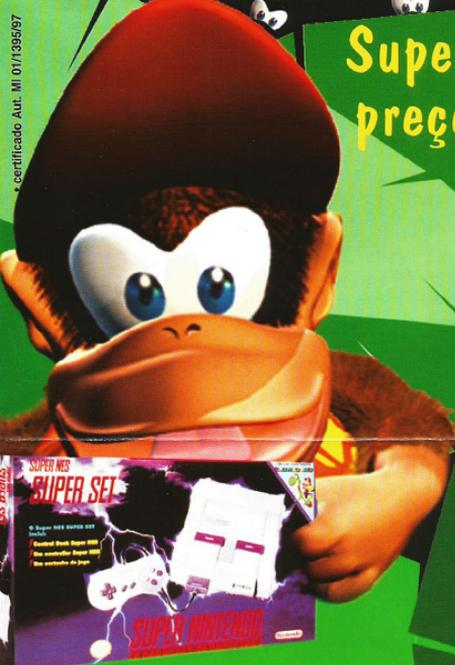
R: Além de defender Natalya enquanto ela tenta desabilitar o satélite GoldenEye, você terá que destruir todos os "armored mainframes" dessa instalação. Eles são computadores esverdeados que ficam no chão. Utilize minas de detonação remota para destruir os 6 (seis) mainframes dessa fase.



Você que tem computador ligado à Internet deve estar se perguntando: cadê o site da Nintendo? Como tudo o

que é bom demora um pouco pra ficar pronto, o nosso site também sofreu alguns atrasos, mas agora é pra valer!!
 Acesse <http://www.nintendo.com.br> para navegar por estas turbulentas águas do Oceano Nintendo!!





Super Nintendo a preço de banana:

1+5 de 49,90

Total a prazo: R\$ 299,40
A vista: R\$ 269,00
Preços válidos até 06/12, nos revendedores participantes.

(cur. 5% sem)

E, não é só isso! Você participa da **Promoção Super Natal Super Nintendo**, que entregará na sua casa, de graça, mais um controller do Super Nintendo, e ainda concorre ao sorteio de 4.000 TVs Gradiente, 14", exclusivas da série **The Power of Nintendo!!!**

Rapidinho e sem escorregar na casca da banana, compre o seu Super Nintendo - que vem com o game **Super Mario World** - e responda a pergunta: "Qual o video game da Nintendo que está a preço de banana?". Depois, preencha todos os dados que estão na **Carta Resposta** - que vem junto com o produto - junte uma cópia da Nota Fiscal da compra, coloque tudo num envelope e mande até 31/12/97, para: **Promoção Nintendo** - Caixa Postal 12.651 - CEP 04744-970 - São Paulo - SP.

Viu? Pergunte ao macaco se ele quer banana - essa é mais fácil que descascar a fruta!!!

Atenção, a promoção é válida somente para as compras realizadas entre 20/11/97 e 24/12/97.

Promoção Super Natal

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BT EXPRESS

Por que nos jogos do Nintendo 64 não existem apresentações ou finais com filmes digitalizados?

O Nintendo 64 tem a capacidade de rodar filmes digitalizados. O problema é que esses filmes, muito comuns em jogos de CDs, consomem altíssima quantidade de memória e, por isso, os programadores estão mais preocupados em utilizá-la para otimizar a jogabilidade. Entretanto, diversos jogos de N64 estão utilizando o próprio hardware (console) para produzir filmes (como o **Star Fox 64** e **GoldenEye 007**), consumindo muito menos memória e atingindo praticamente o mesmo resultado. Com o lançamento do 64DD no ano que vem, os programadores poderão utilizar grande quantidade de memória para produzir esses filmes, portanto, espere grandes produções para Nintendo 64!

Nintendo On Line

Não é nenhuma coincidência o fato de novembro começar com "N"! De 21 a 23 de novembro de 1997, rolou em Chiba, Japão, a Nintendo Space World. Anteriormente conhecida como Shoshinkai, essa exposição anual é onde a Nintendo e os maiores criadores de games do mundo reúnem-se para apresentar seus grandes lançamentos. Este ano, os destaques ficaram por conta da apresentação oficial do estuendo 64DD: o acessório que dará uma injeção de poder ainda maior ao poderoso Nintendo 64. Estaremos dando mais detalhes desse dispositivo em futuras edições.

Em termos de software, a grande sensação foi **Zelda 64** - The Ocarina of Time, que pela primeira vez foi apresentada em versão jogável. Os jogadores entraram em delírio ao ter a sensação de adentrar na versão tridimensional do fantástico reino de Hyrule; neste que é o mais aguardado game de todos os tempos! Nesta aventura, Link aparecerá de duas maneiras diferentes (em idade já adulta e também como jovem), além de poder cavalgar um estiloso garanhão que não serve apenas como transporte, mas tem papel fundamental na trama. Outros grandes destaques foram **Yoshi's Story**, a nova aventura do dinossauro mais guloso do mundo dos games; **Banjo and Kazooie's Great Adventure**, uma espetacular aventura no estilo de Super Mario 64 que teve o lançamento adiado para o ano que vem; e **F-Zero X**, a versão 64 bit do game de corrida mais radical da história do Super Nintendo.

Obs.: Os títulos dos games são provisórios.
by: © Gradiente

HOT PAINT



Leopoldo S. Silva
Cláudio - MG



Maycon Luiz Felisberto
Mogi-Guaçu - SP



Paulo Sérgio Clementino
Igarapé do Tietê - SP



Agamenon X. da Silva
Santo Antônio - RN



ATENÇÃO
Todas as pessoas com desenhos publicados recebem um **Kit Nintendo!** A partir deste bimestre, nossa equipe de atendimento resolveu premiar também, mais cinco pessoas, sorteadas aleatoriamente.

Portanto, se o seu desenho não for publicado, não fique triste, você ainda pode ganhar um **Kit Nintendo!** E aqui estão os sortudos deste bimestre:

- Sandra M. de Andrade - Belo Horizonte/MG
- Júlio César S. de Souza - Osasco/SP
- Gustavo C. Jardim - Itinga/MG
- Anderson Cleyton Souza - Montes Claros/MG
- Márcio S. de Souza - Teresina/PI



Rodrigo B. de Andrade
Belo Horizonte - MG



Juliano N. de Oliveira
São José dos Campos - SP



Everton Silva dos Santos
Rio de Janeiro - RJ



Sanderson Luiz dos Santos
Planaltina - DF



Sérgio da Silva Santos
Itaquaquecetuba - SP

O Rodrigo foi o vencedor deste bimestre e vai ganhar um Super Cartucho, além do Kit Nintendo! Parabéns!!

HOT PAINT Kids



Marcelo Henrique Zatin
Bebedouro - SP - 9 anos

Marcelo, seu desenho ficou muito legal e você venceu! Também vai ganhar um Super Cartucho, além do Kit Nintendo! Parabéns!!

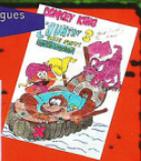


Paulo Rodrigo A. Martins
Maceió - 9 anos

Não esqueça de colocar a sua idade no verso dos desenhos e o nome da seção por fora do envelope!



Tatiane Mariano - 8 anos
Santa Bárbara D'Oeste - SP



Luiz Paulo R. de Oliveira
São Paulo - SP - 7 anos

Cx. Postal 837-0
06700-000 Cotia-SP



BANCO DE
INFORMAÇÃO
TOTAL
(011) 5505-4470
POWER LINE
Cointermed
(011) 5505-4460



by gradiente

RETRO
AVENGERS



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **crimsonphoenix**

Editada por: **anderbass**

Revista: **Marcioap1**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

