

# Nintendo®

by  gradiente

# HOT SHOTS

ANO IV - Nº 19  
JAN-FEV/98

www.nintendo.com.br

# A CAMINHO DA COPA 98

O tiro-de-meta vai ser cobrado. Fox McCloud coloca a bola no bico da pequena área. Toma distância e desfero um potente chute em direção ao meio-campo. Diddy Kong apra a pelota, põe a menina no chão e vira rapidamente o jogo para a ponta-direita. Yoshi recebe a bola, dá logo uma linguada nela e a engole. Com ela dentro da barriga, ele dribla um... dois... três... chega na linha de fundo e cruza, digo cospe, para o centro da grande área. Mario vem correndo por trás do zagueiro, sobe no segundo andar, cabeceia para o chão sem chance para o goleiro e é...

## GOOOOOOL !!!

N64 **FIFA 98**  
A CAMINHO DA COPA



- 172 Seleções de 6 Zonas
- 16 Estádios Internacionais
- Estatísticas Detalhadas de Mais de 4.500 Jogadores
- Efeitos Climáticos: Chuva, Granizo, Neve
- 5 Modos de Jogo: Copa do Mundo 98, Amistoso, Liga, Disputa em Penalties e Treino
- Competição Multiplayer: Até 4 Jogadores
- Edição de Times e Jogadores;
- Crie Seu Próprio Time dos Sonhos
- Jogos Noturnos



Ano de Copa do Mundo é assim mesmo: o Brasil inteiro forma uma corrente para torcer pelo esquadrão verde-amarelo - nem o time de personagens da Nintendo escapou dessa! E no ano em que nossa seleção busca o penta, nada melhor que uma rodada dupla de futiba. Adentrando o gramado do video game, FIFA 98: A Caminho da Copa, para N64 e SNES.

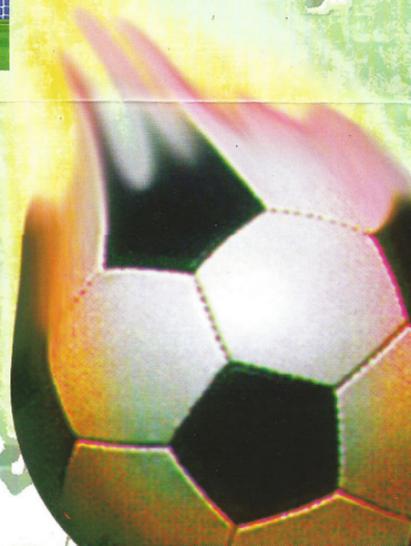


Apesar de não poder construir uma jogada de efeito com os personagens Nintendo como essa descrita acima, você estará no controle de centenas de craques de verdade; todos eles com estatísticas atualizadas. São todas as seleções pertencentes às Confederações Internacionais de Futebol (CONMEBOL, OFC, AFC, UEFA, CONCACAF e CAF), assim como as grandes ligas nacionais de vários lugares do mundo. Isso quer dizer que você vai marcar aquele gol de placa com o melhor jogador do seu time de coração.

**FIFA 98**  
A CAMINHO DA COPA

SNES

- 172 seleções competindo por um lugar na Copa do Mundo 98, além de 11 ligas nacionais
- Jogabilidade Acelerada incluindo 'controle de um toque' sobre passes, cabeçadas e voleios
- Uniformes e escalações da Temporada 1997/98
- Novo modo de disputa em penalties
- Estratégias e formações aprimoradas



## BEST SELLER GAME HIT - N64

## NBA In the Zone '98 N64

## Wave Race Game Boy

A série mais-mais-mais da Nintendo chega aos 64-bit. Estes três títulos disponíveis para N64 já ultrapassaram a marca de um milhão de cópias vendidas no mundo inteiro e merecem receber o selo Best-Seller Game Hit. Mario Kart 64, Wave Race 64 e Star Wars: Shadows of the Empire são os sucessos que chegam às mãos do consumidor por um preço de Mario para Luigi!

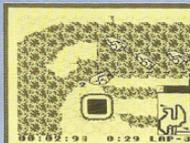
- Elencos completos: 12 jogadores por time!
- Múltiplos ângulos de câmera e perspectivas!
- Toneladas de enterradas!
- Platéia intuitiva!
- Jogo simultâneo para 4 pessoas!
- Compatível com Rumble Pak!
- Cansaço dos jogadores baseado no tempo de jogo e performance!

- 2 modos de corrida e 4 fases de competição!
- Gravação automática dos melhores tempos e progresso de jogo!
- Excelente controle de jogo!
- Game que deu origem ao super sucesso de N64!

MARIO KART 64

WAVERACE

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE



## Volta às aulas

Energia, moçada! O reinício das aulas está logo aí e é preciso entusiasmo para aprender tudo e ficar bem esperto. Com a linha de artigos escolares que trazem seus personagens, a NINTENDO também dá uma forcinha nas horas de levar a coisa a sério: você se diverte enquanto estuda!



Sacola protetora específica para N64 e Game Boy!

Mas proteção e segurança para o seu console na hora de guardá-los ou conduzi-los pra todo lado.



Informe-se na  
SOFT PAPER,

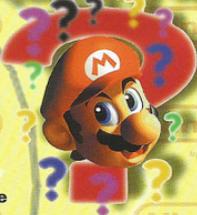
Tel.: (011) 277.9966 - R: 150/151.

### Soft Paper



## GOLDEN EYE

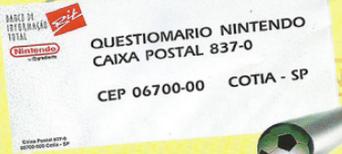
## QUESTIONARIO



- 1) Qual a verdadeira identidade de Janus?
- 2) Qual o nome da especialista em informática que acompanha Bond em parte de sua aventura?
- 3) Qual o nome do acessório que Bond usa para copiar a chave GoldenEye na 5ª fase (Bunker)?
- 4) Quantos personagens estarão disponíveis no Modo Multiplayer após o término do jogo?
- 5) Qual a única fase onde a arma Phantom pode ser encontrada?

Não se esqueçam que apenas as cartas com postagem até 27/02/98 serão sorteadas!

Preencha o envelope desta maneira:



Os sorteados da edição anterior são:

- André Queiroz Cardoso - Guarulhos/SP
- Clemente Maciel da Silva - Fortaleza/CE
- Robert Muniz Gomes - Vargem Grande Paulista/SP
- Jonas C. Ribeiro - Sumaré/SP
- Maykel Brandão de Carvalho - Conselheiro Lafaiete/MG

Respostas do número anterior: 1) 26, 2) Animality, 3) Shang Tsung, 4) Humano e Robô, 5) Bloqueio.

# SUPER METROID



## • Onde encontrar o Grappling Beam?

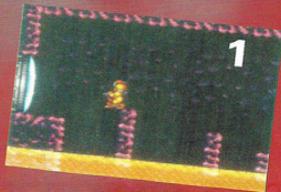
Siga estas Direções:

1) Do local onde você lutou com Crocomire (criatura grande com braços compridos), vá para esquerda e entre na porta. Na próxima sala, caia até o fundo e desça através da porta que está do lado esquerdo.

Continue descendo e entre na porta que está na parte inferior.

2) Nesta sala, é preciso dar um longo salto. Para isto, primeiro você terá que destruir todos os blocos e pequenos inimigos que estiverem neste corredor. Após isto, vá para direita e volte correndo para esquerda, para acionar o Speed Booster. Agora dê um longo salto para alcançar a porta do lado esquerdo da parede.

3) Entre nesta porta e pegue o Grappling Beam.



## • Como abrir as portas amarelas?

As portas amarelas são abertas apenas com Super Bombas. Para conseguir a primeira, você precisará do Speed Booster (localizado no topo direito de Norfair) e do Ice Beam (localizado no topo esquerdo de Norfair). Depois de pegá-los, siga estas orientações:

1- Do topo do elevador que desce para Norfair, vá para esquerda através de 6 portas.

2- Nessa sala, pule até o topo e entre na porta à direita (use o Ice Beam para congelar os inimigos e os use como degraus para alcançar a porta).

3- Vá para direita e entre na próxima porta. Assim que você passar por ela, atire para baixo em direção ao chão.

4- Caia até o fundo e entre na porta à esquerda. Pule para o lado esquerdo dessa sala para conseguir a primeira Power Bomb.



# POWER ZONE



## DIDDY KONG RACING



### • Como jogar com Drumstick?

Ganhe os 4 troféus do Trophy Race. Agora, comece o jogo de novo e vá em direção aos sapos que ficam pulando de um lado para o outro. Um deles vai ter uma crista vermelha na cabeça, que nem um galo. Atropele esse sapo, fazendo-o desaparecer. Recomece o jogo, acabando-o ou apertando o botão Reset e Drumstick estará na tela de seleção de personagens.

### • Como jogar com T.T.?

Você precisará bater os recordes de T.T. em todos os circuitos. Ao fazer isso, você poderá correr contra ele. Ganhe em todos os circuitos e recomece o jogo (apertando Reset). Depois de fazer isso, ele deverá estar disponível na tela de seleção de personagens. Derrotar T.T. é difícil em qualquer pista que você estiver, portanto pratique bastante!

### • Como encontrar o quinto mundo (Future Fun Land)?

Para encontrar o quinto mundo é preciso ganhar os quatro amuletos dos chefes, derrotar o Wizpig pela primeira vez e ganhar os quatro troféus de ouro. Agora siga até o painel dos troféus que está do lado direito da praia (onde antes havia quatro pontos de interrogação).

## TOP SECRET

## DIDDY KONG RACING

### MAGIC CODES

Para utilizar estes códigos mágicos, entre no modo "options", na opção Magic Codes. Você pode colocar quantos códigos quiser.

Código	Descrição
WHODIDTHIS	Veja os créditos sem chegar no final
TIMETOLOSE	Jogadores super difíceis
FREEFRUIT	10 bananas no começo
TOXICOFFENDER	Todos os balões ficam verdes (leão)
OPPOSITESATTRACT	Todos os balões são de arco-íris (missis)
BOMBSAWAY	Todos os balões são vermelhos (missiles)
BODYARMOR	Todos os balões são amarelos (escudos)
BLABBERMOUTH	Todas as buzinas mudam de som
BYEBYEBALLOONS	Nenhum balão durante o jogo
NOYELLOWSTUFF	Nenhuma banana durante o jogo
BOGUSBANANAS	Bananas reduzem a velocidade
JOINTVENTURE	Jogue o modo adventure com 2 jogadores
VITAMINB	Bananas ilimitadas
ARNOLD	Personagens e veículos são maiores
DOUBLEVISION	Dois jogadores podem escolher o mesmo personagem
FREEFORALL	Poder máximo com só um balão
JUKEBOX	Altere a música
TEENYWEENIES	Escolha os personagens e carros
ZAPTHEZIPPERS	Retire os zappers (turbo) das fases
OFFROAD	Passo pela grama sem perder velocidade
ROCKETFUEL	Todos os balões são azuis (turbo)



Quem exercitou sua criatividade em *Mario Paint* para Super NES vai ficar feliz em saber que a Nintendo está preparando a série *Mario Artist* para o futuro acessório 64DD. São três aplicativos para deixar a imaginação trabalhar! Confira:

**Picture Maker** é basicamente uma versão 64-bit do *Mario Paint* original. O poder do chip gráfico do N64 possibilita uma enorme seleção de cores e a grande capacidade de armazenamento de memória do 64DD permite que você escolha entre inúmeras imagens prontas para usar em suas próprias pinturas. Mas o mais interessante é que a Nintendo incorporou ferramentas ao software que só achadas somente em programas de computador super caros, como filtros e diversos tipos de pincéis de texturas distintas.

**Talent Maker** é um programa de modelagem virtual em 3D onde, após escolher uma figura, você cria um personagem, determinando a sua altura, forma do corpo, roupas, etc.

**Polygon Maker** é com certeza o mais impressionante dos três! Ele é um programa simplificado de renderização em 3D. Ao usar ferramentas de modelagem inteligentes, você constrói objetos poligonais e os modela a seu gosto. Depois disso, você pode pintar a sua obra e salvá-la em disquete.

Os aplicativos são todos compatíveis entre si, o que significa que você pode criar algo em um programa e usá-lo em outro. O quarto programa da série *Mario Artist*, para composição de música, já está sendo desenvolvido e o seu nome é **Sound Maker**

E não é só isso não! Cinco novos acessórios que prometem mudar a maneira de jogar vídeo games também foram apresentados recentemente:

O **Cartucho de Captura** é plugado direto na entrada do cartucho e possibilita que você capture imagens diretamente de um vídeo cassete, câmera ou TV. As imagens capturadas podem ser usadas como texturas ou cenários de fundo nos programas da série *Mario Artist*. Por exemplo, você pode capturar uma imagem de si mesmo em casa, "recortar" a sua face no programa e usá-la como textura para a sua obra virtual.

Como não poderia deixar de ser, a série *Mario Artist* também terá o acessório **Nintendo 64 Mouse**, que torna a confecção de seus desenhos uma moleza.

Para aqueles que se envolvem tanto com o game que chegam até a conversar com ele, o **Headset para Reconhecimento de Voz** servirá como uma luva. Ele é plugado diretamente em uma das entradas de controller do N64 e possibilita aos jogadores a conversação por modo de um microfone com software de reconhecimento de voz.

O **Cartucho 64GB** parece um Rumble Pak, mas na verdade estabelece uma ponte entre o Game Boy e os títulos que serão lançados para o 64DD. O 64GB basicamente possibilita que você importe informações de cartuchos do Game Boy e as use em jogos de 64 bit e vice-versa.

Mas o acessório mais maluco de todos é o **Bio Feedback**. Ele possui um pequeno clip que é conectado na orelha do jogador, medindo sua pulsação e aumentando a dificuldade do game de acordo com o ritmo cardíaco.

Com tudo isso, fica fácil afirmar mais uma vez que a Nintendo é a empresa mais inovadora do mercado.

Confira, agora, os games mais jogados em 1997 pelos Pilotos da Power Line Nintendo:

- 1 **GOLDENEYE 007 - N64**
- 2 **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64- N64**
- 3 **STARFOX 64- N64**
- 4 **SUPER MARIO 64- N64**
- 5 **TUROK: DINOSSAUR HUNTER - N64**
- 6 **MARIO KART 64- N64**
- 7 **DONKEY KONG COUNTRY 3 - SNES**
- 8 **DIDDY KONG RACING - N64**
- 9 **A LENDA DE ZELDA: UM ELO COM O PASSADO - SNES**
- 10 **SUPER METROID - SNES**



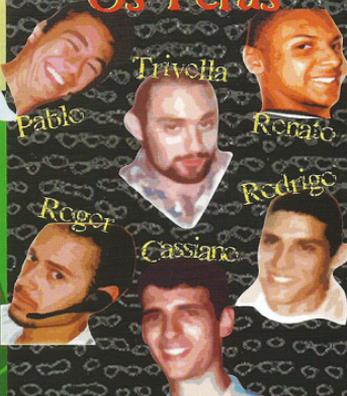
## FIQUE DE OLHO NA PROMOÇÃO SUPER NATAL SUPER NINTENDO

O resultado da promoção válida para as compras realizadas entre 20/11 e 24/12/97 será publicado na semana de 25/01/98 na Revista ISTO É.

Portanto, você que comprou um Super Nintendo, respondeu a frase e enviou o vídeo game que está a preço de banana e possui sua carta com a documentação correta até o dia 31/12/97, fique de olhos bem abertos para conferir os resultados. A diversão pode aumentar ainda mais. Boa Sorte!

Obs.: Aquelas que participaram corretamente da promoção Super Natal Super Nintendo receberão os controllers em até 60 dias contados a partir de 20/01/98.

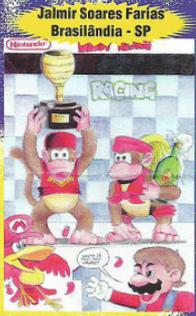
## Os Feras



# HOT PAINT

O Jalmir abusou da criatividade e levou!!  
Parabéns! Vai ganhar um super cartucho além do Kit Nintendo!

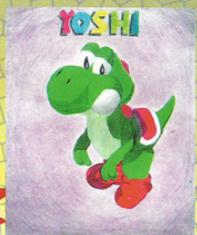
Os sorteados do bimestre que também vão ganhar um Kit Nintendo são:  
Edmar da S. Prado - Imperatriz/MA  
Harrison Dyego R. Faustino - Serra de São Bento/RN  
Sérgio Dias de Oliveira - Rio de Janeiro/RJ  
Felipe Octavio Vicioli Smith - Osasco/SP  
Leandro B. de Figueiredo - São Gonçalo/RJ



Jalmir Soares Farias  
Brasilândia - SP

# HotPaint em tudo

O Sanderson soube usar as cores como ninguém!  
Parabéns! Vai ganhar um super cartucho além do Kit Nintendo!



Sanderson Luiz de O. Santos  
Planaltina - DF



Mateus Bueno de Moraes  
Ribeirão Preto - SP



Marcelo Martin Mele  
Belo Horizonte - MG



Andre Gomes dos Santos  
Ferraz de Vasconcelos - SP

**Todos receberão um KIT NINTENDO!!**

Escreva no envelope desta maneira:

HOT PAINT  
CAIXA POSTAL 837-0  
CEP 06700-00 COTIA - SP



Leandro Muniz da Silva  
Mogi-Guaçu - SP



Sandro Alencar Gomes  
Salto de Pirapora - SP



Leonilson de Almeida Lopes  
S. Bernardo do Campo - SP



Victor Brandão S. Pinto  
Marília - SP



Regina B. Mazaró  
Águas de Lindóia - SP



Romerito Maciel  
Rio de Janeiro - RJ



Francisco C. M. Nogueira  
Parnaíba - PI



Fabio de Santana  
Campinas - SP



Arthur Fernando Martins  
Barueri - SP



Danilo Gouveia Wasques  
Osasco - SP

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



**Bit** BANCO DE INFORMAÇÃO TOTAL  
(011) 5505-4470  
**POWER LINE**  
Assessoria  
(011) 5505-4460

**Nintendo**

by **gradiente**

# RETRO AVENGERS



IMPRESSO



# 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](mailto:retroavengers@gmail.com)

[retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

