PROGRAMA ANTI-PIRATARIA NINTENDO





ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
(011) 5505-4470

Nintendo®

CONTATO LOCAL:

RETRO AVENGERS
Caixa Postal 837-0
Cotia - SP
CEP 06700-000

PROGRAMA ANTI-PIRATARIA NINTENDO

Bem-vindo à essa introdução ao programa anti-pirataria Nintendo.
A Nintendo está comprometida a trabalhar com você. As informações apresentadas neste folheto dão uma breve introdução ao hardware e software de video game, marcas registradas e direitos autorais da Nintendo. Dicas para ajudá-lo a identificar produtos Nintendo falsificados estão inclusas. Informações adicionais estão disponíveis através da Gradiente Entertainment Ltda. Obrigado por seu interesse em trabalhar no combate à fabricação, importação, exportação e venda de produtos de video game Nintendo falsificados.

Direitos de Propriedade Intelectual: video games são complexos trabalhos com direitos reservados. O desenvolvimento de um video game freqüentemente toma anos de trabalho de equipes de programadores de computador, artistas, animadores, músicos, artistas de captura de imagem e muitos outros. Os custos de desenvolvimento de um único video game Nintendo ultrapassam US$ 1 milhão. A Nintendo possui os direitos do código computadorizado, música, imagem, personagens individuais e muitos outros elementos de nossos video games. Os produtos Nintendo também são protegidos por marcas registradas, registros de projeto e patentes.

Software: os video games Nintendo são vendidos apenas em forma de cartuchos e geralmente contém apenas um jogo por cartucho. Jogos Nintendo encontrados em BBSs, disquetes ou CDs são cópias ilegais. Cartuchos de múltiplos jogos, que podem conter até várias centenas de jogos Nintendo, também são ilegais.

Sistema de Segurança: produtos de hardware e software Nintendo incorporam sistemas de segurança como parte de uma estratégia para prevenir falsificação.

Hardware / Consoles: os consoles Nintendo incorporam microprocessadores customizados que não são compatíveis com outros produtos de video game ou computador. Apenas software desenvolvido ou autorizado pela Nintendo pode ser jogado nos consoles Nintendo. Consoles falsificados também podem incluir jogos falsificados em chips semicondutores ligados diretamente na placa PC do console.

Licenciadas / Publicadoras Independentes: a Nintendo licencia mais de 150 publicadoras independentes para desenvolver e vender cartuchos de video game para os sistemas Nintendo. A Nintendo fabrica todos esses cartuchos e continua a possuir todas as marcas registradas, direitos autorais e patentes Nintendo em nossa tecnologia e patentes de projeto.

Esforços de Cumprimento da Lei: a Nintendo é uma líder mundial em trabalhar com as autoridades locais para deter a pirataria de video games. A Nintendo irá:
(1) conduzir seminários de treinamento para oficiais da lei e de alfândega; (2) fornecer pessoal técnico, declarações testemunhais e informações para corroborar ações legais criminais; (3) processar casos de infrações civis; (4) fornecer apoio e assistência local; e (5) promover leis revistas e suporte para proteção dos direitos de propriedade intelectuais.

Obrigado por sua colaboração. Ansiamos por trabalhar com você.

DIREITOS AUTORAIS NINTENDO

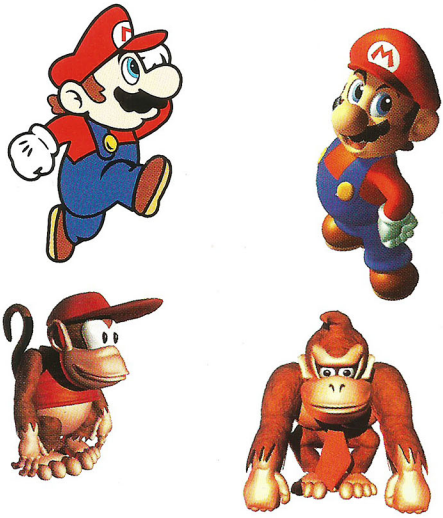
Existem vários tipos diferentes de direitos autorais que estão associados aos produtos da Nintendo. Eles incluem vários direitos autorais nos códigos computadorizados do software e exibição auditiva e visual do jogo, música, embalagem do produto, manuais e rótulos, microcódigo de chip de segurança de hardware e software, microcódigo de chip de hardware e outras formas de arte final, personagens e publicações Nintendo.

Os jogos Nintendo são criados em vários países, todos eles membros da convenção de direitos autorais Berne.

Pelas leis aplicáveis na maioria dos países, nenhum registro é necessário para estabelecer participação nos direitos autorais da Nintendo. Entretanto, a Nintendo registra direitos autorais nos EUA para a maioria dos video games e produtos impressos Nintendo.

INFORMAMOS A TODO O MERCADO CONSUMIDOR DE JOGOS DE VIDEO GAME QUE A GRADIENTE ENTERTAINMENT LTDA, NOVA DENOMINAÇÃO SOCIAL DA PLAYTRONIC INDUSTRIAL LTDA, É A ÚNICA EMPRESA LICENCIADA E DISTRIBUIDORA DOS PRODUTOS NINTENDO (CARTUCHOS DE VIDEO GAME, ACESSÓRIOS E APARELHOS DE VIDEO GAME DOMÉSTICO), SENDO CERTO QUE A COMERCIALIZAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DOS PRODUTOS NINTENDO, EM CUJAS RESPECTIVAS EMBALAGENS NÃO ESTIVER GRAVADO O NOME GRADIENTE ENTERTAINMENT LTDA, SERÁ CONSIDERADA VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS, ALÉM DE CONCORRÊNCIA DESLEAL, SUJEITANDO OS INFRATORES ÀS MEDIDAS JUDICIAIS CABÍVEIS.

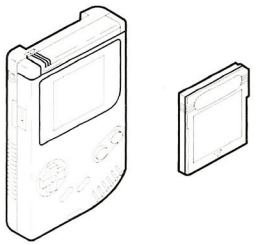
NINTENDO OF AMERICA INC.



© 1996 Nintendo of America Inc.

PRODUTOS DE VIDEO GAME NINTENDO

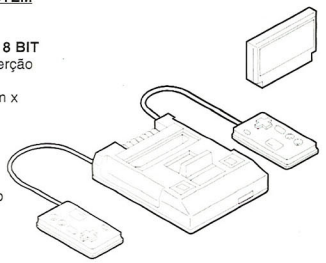
GAME BOY DMG:
Sistema Portátil, 4 pilhas AA
CONSOLE:
Tela de cristal líquido com teclas
Tamanho: 147mm x 90mm x 33mm
Cores: Cinza Claro. Também Preto, Amarelo, Vermelho, Verde, Transparente



CARTUCHO:
Tipicamente contém uma placa PC de jogo com chip ROM embutido
Cor: Cinza Claro, freqüentemente
Tamanho: 65mm x 57mm x 7mm

FAMILY COMPUTER SYSTEM FCS

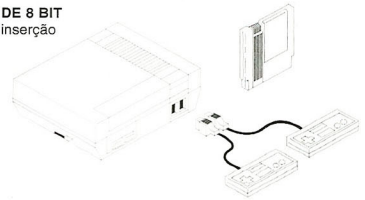
CONSOLE: SISTEMA DE 8 BIT
Conecta-se a uma TV, inserção superior
Tamanho: 46mm x 149mm x 213mm
Cor: Cinza Claro



CARTUCHO:
Tipicamente contém uma placa PC de jogo com chip ROM embutido
Cor: Cinza Claro
Tamanho: 69mm x 108mm x 17mm

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM N.E.S.

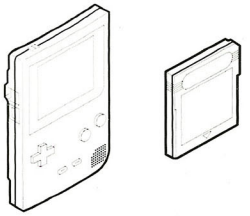
CONSOLE: SISTEMA DE 8 BIT
Conecta-se a uma TV, inserção frontal
Os componentes internos são os mesmos do FCS
Tamanho: 91mm x 204mm x 260mm
Cor: Cinza Claro



CARTUCHO:
Tipicamente contém uma placa PC de jogo com chip ROM embutido
Cor: Cinza Claro
Tamanho: 133mm x 118mm x 16mm

GAME BOY POCKET MGB:

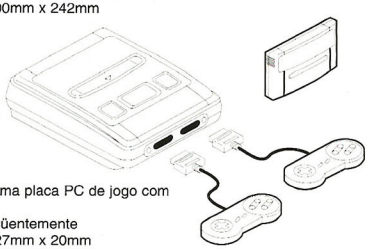
Sistema Portátil, 2 pilhas AAA
CONSOLE:
Tela de cristal líquido com teclas
Tamanho: 126mm x 77mm x 23mm
Cores: Prata Metálico



CARTUCHO:
Tipicamente contém uma placa PC de jogo com chip ROM embutido
Cor: Cinza Claro, freqüentemente
Tamanho: 65mm x 57mm x 7mm

SUPER FAMILY COMPUTER SYSTEM SFCS

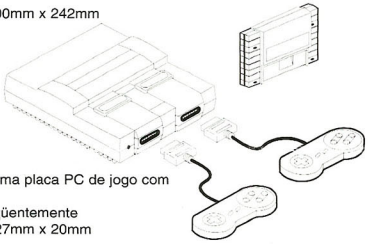
SUPER NES (PAL)
CONSOLE: SISTEMA DE 16 BIT
Conecta-se a uma TV, inserção superior
Tamanho: 72mm x 200mm x 242mm
Cor: Cinza Claro



CARTUCHO:
Tipicamente contém uma placa PC de jogo com chip ROM embutido
Cor: Cinza Claro, freqüentemente
Tamanho: 67mm x 127mm x 20mm
* Vendido como Super N.E.S. PAL na Europa e Oriente Médio

SUPER NES (NTSC)

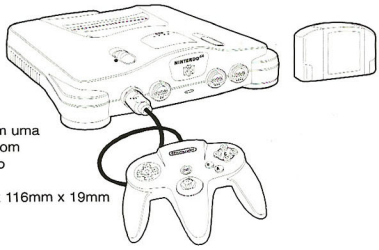
CONSOLE: SISTEMA DE 16 BIT
Conecta-se a uma TV, inserção superior como o SFCS
Tamanho: 72mm x 200mm x 242mm
Cor: Cinza Claro



CARTUCHO:
Tipicamente contém uma placa PC de jogo com chip ROM embutido
Cor: Cinza Claro, freqüentemente
Tamanho: 87mm x 127mm x 20mm

NINTENDO 64

CONSOLE: SISTEMA DE 64 BIT
Conecta-se a uma TV, inserção superior
Tamanho: 73mm x 260mm x 190mm
Cor: Cinza Escuro



CARTUCHO:
Tipicamente contém uma placa PC de jogo com chip ROM embutido
Cor: Cinza Médio
Tamanho: 77mm x 116mm x 19mm

DICAS PARA DETECTAR PRODUTOS FALSIFICADOS

As seguintes características serão uma forte indicação de um produto Nintendo falsificado:

SOFTWARE:

- A origem do produto é a China, Taiwan ou Hong Kong
- Falta de embalagem ou manual
- Rótulos de cartucho ou embalagem com impressão borrada, apagada, descolorida ou de baixa qualidade
- As partes plásticas ("carcaça") do cartucho grudadas com cola, ao invés de com parafusos personalizados
- Falta do selo de qualidade Nintendo na embalagem ou no rótulo do cartucho
- Múltiplos jogos armazenados em um cartucho
- Textos em língua chinesa na embalagem ou manual
- Placa PC do cartucho de jogo sem marca registrada Nintendo
- Placa PC do cartucho de jogo usa um chip semicondutor na placa caracterizado por um ponto de cola negra
- Preço abaixo do normal de venda ou aluguel

HARDWARE:

- Marcas falsificadas (Action, Family Computer, Super 16 Bit, Super Video Game, Super A CAN, ARGO Action Set)
- Jogos embutidos na Placa PC do hardware.
- Conectores deslizáveis ou armação de chips de software
- A origem do produto é a China, Taiwan ou Hong Kong
- Falta de embalagem ou manuais
- Rótulos de cartucho ou embalagem com impressão borrada, apagada, descolorida ou de baixa qualidade
- Preço abaixo do normal de venda ou aluguel

MARCAS REGISTRADAS NINTENDO

Marcas registradas são as palavras, logotipos e nomes usados para identificar um produto. Leis relacionadas ao registro de marcas variam de país para país. A maioria dos países também oferece proteção específica para marcas famosas.

Algumas das marcas registradas da Nintendo mais famosas mundialmente incluem NINTENDO, GAME BOY, SUPER NES e SUPER MARIO BROS.

A marca **NINTENDO** foi registrada mundialmente (geralmente nas classificações internacionais 9 e 28) e registros foram emitidos em nome da Nintendo na maioria dos países.

Nintendo®

GAME BOY pocket

NINTENDO 64®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY®

NINTENDO 64

Oficial Nintendo Selo de Qualidade®

Original Nintendo Selo de Qualidade™

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®



RETRO AVENGERS



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: crimsonphenix

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

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

