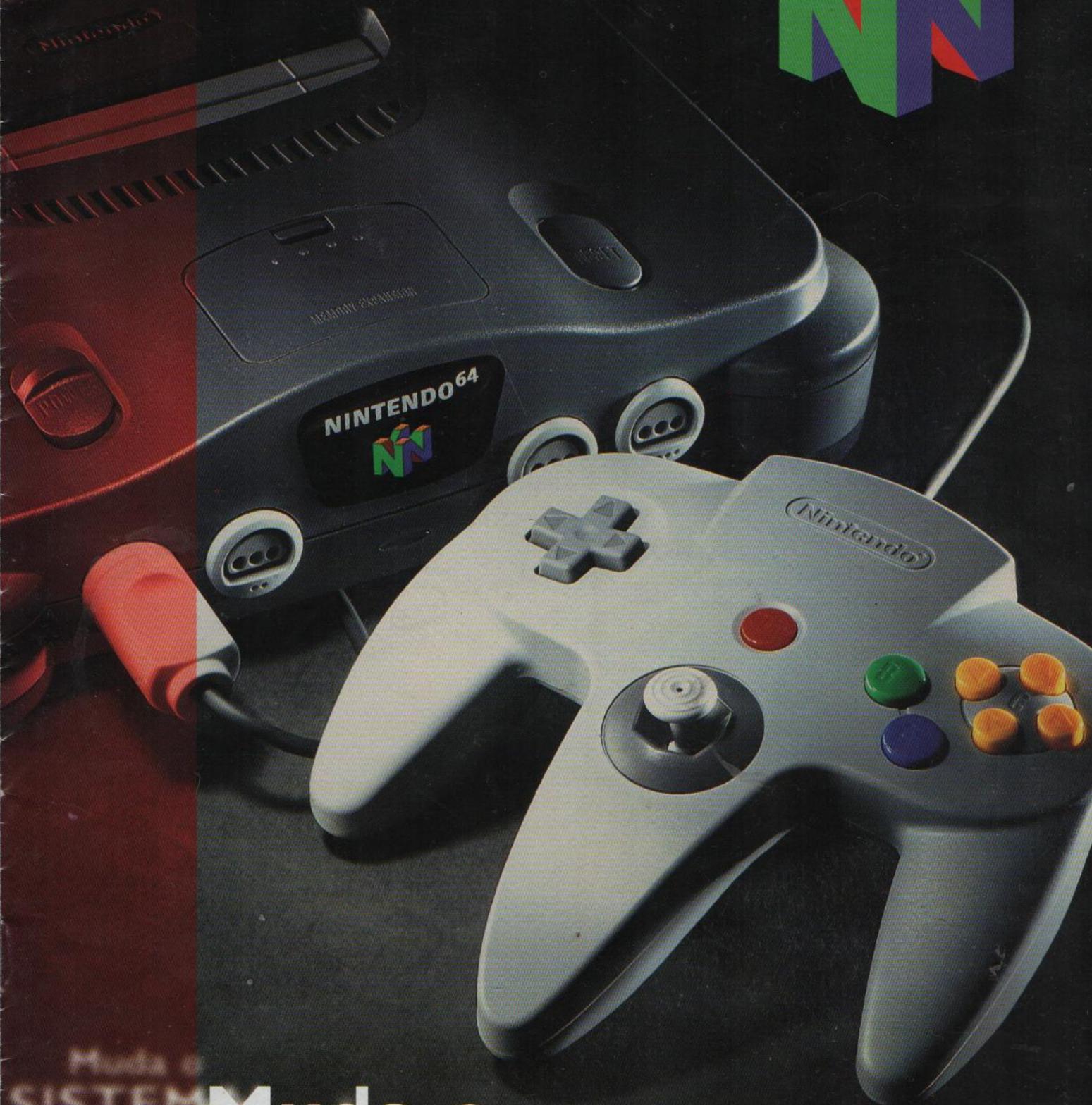
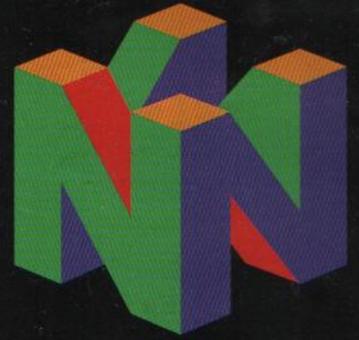


NINTENDO<sup>64</sup>



Muda o SISTEMA

Muda o SISTEMA!

Muda o SISTEMA!

# 64 - Bits

## Uma Obra-Prima

### MEGA SCORE

"A velocidade de processamento, a capacidade gráfica, em suma, toda a sua arquitectura tecnológica eclipsa os actuais sistemas de 32 bits."

### PORTUGAL RADICAL

(Secção "templo dos Jogos")

"...a mais potente consola de video-jogos feita até hoje."

02



### NBC News

"O sistema de 64 bits da Nintendo, não só representa um passo em frente em relação às máquinas existentes, como é um salto qualitativo que os jogadores dificilmente podem imaginar."

### CBS-TV

"...Evidentemente a melhor máquina de hardware que alguma vez existiu no mercado."

# O sonho torna-se finalmente realidade!

NINTENDO<sup>64</sup>



Nintendo 64. O resultado de 4 anos de investigação, planeamento, desenvolvimento e criatividade. Este projecto, desenvolvido em cooperação com a Silicon Graphics Inc. e a Rambus Inc., tinha como objectivo tentar integrar a melhor e mais avançada tecnologia disponível em animação por computador numa consola de 64 bits que pudesse ser adquirida a um preço razoável. O resultado final ultrapassou todas as expectativas!



## Nintendo 64.

Pela primeira vez, o jogador poderá mover-se livremente em qualquer direcção, com rotações de 360°, num espaço virtual. Trata-se do único sistema capaz de transportar os jogadores habituados a jogos em duas dimensões para mundos tri-dimensionais. Para além de se mover para a direita e para a esquerda, para cima e para baixo, o jogador pode agora deslocar-se para a frente e para trás numa incrível profundidade de jogo. Tudo isto só é possível graças aos seus 64 bits de capacidade (o dobro das consolas de 32 bits), e à sua incrível velocidade de processamento, capaz de debitar informação a 93.75 Mhz. (Mais do triplo das consolas de 32 bits). Com a Nintendo 64, o divertimento é imediato.

Basta inserir a cassete e pressionar "start" para começar a jogar. Aqui não existe o aborrecido tempo de espera para carregamento do jogo como acontece com o CD-ROM e as consolas de 32 bits. A consola Nintendo 64 foi desenvolvida contendo um sistema aberto para o futuro. Isto significa que poderão ser acrescentados sistemas periféricos de vários tipos. Um desses sistemas que está neste momento a ser desenvolvido pela Nintendo tem o nome provisório de "64DD".

Ele aumentará extraordinariamente a capacidade de memória da consola, e possivelmente servirá para ligá-la à Internet. Nenhum sistema de 32 bits pode ser alargado desta forma!

Os conectores integrados na frente da consola, são de uma concepção engenhosa e simples. Podem estar ligados até quatro comandos N 64 simultaneamente. A Nintendo 64 torna o adaptador para quatro jogadores obsoleto! Mais uma vantagem em relação aos sistemas de 32 bits.



### Especificações técnicas

**PROCESSADOR CENTRAL:**  
64 bit-R4300 RISC-CPU  
velocidade de relógio:  
93.75 MHz

**Co-Processadores:**  
Som, gráficos e processadores DP  
(criação de pixels) velocidade de relógio: 62.5 MHz

**Memória:**  
RAMBUS D-RAM 36-MBit  
velocidade máxima de transferência:  
4500 MBit/segundo

**Gráficos:**  
256 x 224 - 640 x 480 pontos;  
16.7 milhões de cores modo  
"flicker-free interface"

### Funções especiais:

"Z-buffer, anti-aliasing, realistic texture mapping", correcção de perspectivas

**Som:**  
16 bits stereo com 24 canais, 44.1 KHz

**Interfaces:**  
Ligação para leitor de discos magnéticos, porto de expansão para outros acessórios

**Tamanho:**  
260 x 190 x 73 mm

**Peso:**  
1.1Kg



### A forma ergonómica:

Dependendo do tipo de jogos, existem três posições diferentes para segurar no comando:

A posição 3D (pega direita e joystick 3D) para acção em 3 dimensões, jogos de corridas e desafios.

A posição esquerda (pega esquerda e joystick 3D/ botão-Z) adequado para jogos de acção explosivos.

A posição Super Nintendo (pegas direita e esquerda) modo tradicional – perfeito para jogos de acção lateral, puzzles, jogos de aventura e R.P.Gs.



### Botões-C:

São usados em algumas funções de jogo: mudança da perspectiva da câmara e ajuste do zoom, posicionamento dos personagens e movimentos combinados em jogos de acção.



### Botão Start:

Basta ligar e começar a jogar...

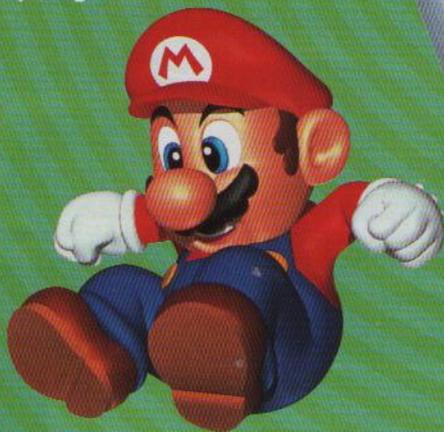


04



### Controlo direccional digital:

Mudança de direcção com uma ligeira pressão do polegar.



### Botões L e R:

Para funções especiais, dependendo do jogo em questão, por ex: mudança do ângulo de visão no Super Mario 64 e Pilot Wings 64.



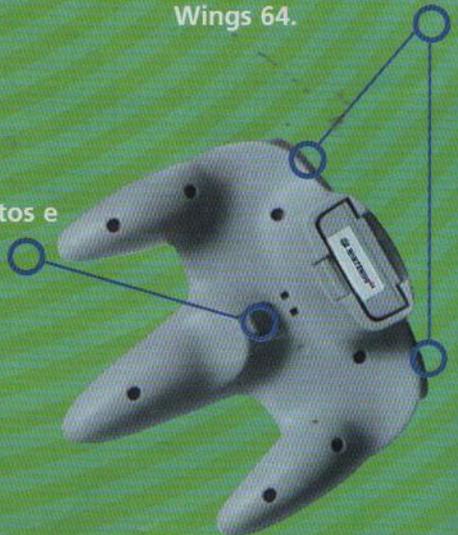
### Botão - Z:

Disparar, activar alguns movimentos e tirar fotografias.



### O joystick 3 D analógico incorporado:

Permite movimentos livres de 360°, em todas as direcções, é sensível e preciso. Alguns movimentos especialmente complicados, como rastejar, andamento rápido ou corrida, podem ser executados na perfeição. Mas também acelerações suaves ou manobras rotativas, como por exemplo: nas corridas de automóveis, são possíveis com uma extrema precisão.



Jogos inovativos necessitam de soluções de hardware inovativas. O comando N64 através da sua multi-funcionalidade abre o caminho para a nova geração de jogos 3D.



# O COMANDO

## Comandando o futuro

# N64



05



**Para todos os gostos:**  
O comando N64 existe em 6 cores diferentes.



**Cassete de memória:**  
Grava a progressão no jogo — possível também para mais de um jogador. A cassete pode ser retirada e substituída, permitindo assim a transferência de pontuações individuais e pontuações máximas para outros comandos N64.



### ◆ MANIAC 8/96:

"O comando do futuro? ...Resultado: o comando da Nintendo 64 é actualmente o melhor e o mais completo no mundo das consolas!"



**Com a Nintendo 64 o consumidor poupa mais de 15.000\$, em comparação com as consolas de 32 bits:**  
– Joystick analógico incorporado no comando  
– adaptador para 4 jogadores incorporado na consola

# SUPER MARIO 64™

O melhor jogo de video de todos os tempos.\*



06

\* Opinião unânime de toda a imprensa da especialidade.



# Super Mario® Super Star



Super Mario 64 – o melhor jogo de video de todos os tempos!\* O último rasgo de génio de Shigeru Miyamoto, vai revolucionar o mundo dos jogos de 64 bits. O Super Mario 64 é uma complexa mistura em 3 D de Jump'n Run e Acção/Aventura, numa atmosfera de cortar a respiração.

Realista, como um filme, pode-se escolher livremente o ângulo de visão. Isto abre novas possibilidades de inter-acção. O Super Mario pode ser movido, sem limitações, em todas as direcções. O jogador "experimenta" de perto três mundos tri-dimensionais. Com a Nintendo 64, o criador do pequeno canalizador, pode reivindicar com justiça, a concepção de um jogo totalmente inovador e único – um jogo que não pode ser realizado com sistemas de 32 bits ou PCs.

◆ **FUN GENERATION 8/96:**  
"Nunca vi nada semelhante, ou pensei ser possível. Uma nova sensação de jogo, com um comando grandioso e completamente inovador. Não tenho palavras e vou deixar que as imagens falem por si".



A fantástica imaginação de Miyamoto para aventuras, vai-se tornar, em todos os níveis uma realidade para o jogador. Quer em salas magníficas do castelo, caves subterrâneas, paisagens geladas ou vulcões em agitação – O Super Mario 64 atrai com o seu visual inovador e realista, e excelente jogabilidade. No écran está um perfeito mundo em 3 D, impossível de ser igualado. Com centenas de divertidas horas de jogo, Super Mario 64 deixará qualquer jogador enfeitiçado. Por todos estes motivos, a revista MANIAC (8/96) atribui, pela primeira vez, 97 pontos a este jogo. Isto explica porque é que no

Japão, por cada consola N64, também foi vendido um jogo Super Mario 64. Em apenas 2 meses, 1 milhão de vezes!

O objectivo do Mario é salvar a princesa Toadstool das garras de Bowser, pelo que é necessário muito tacto e astúcia, e ainda um grande fôlego. Em algumas cenas espectaculares, Mario tem de esmurrar, agarrar, saltar, andar suspenso, nadar ou mergulhar. Ele move-se livremente, no seu espaço, em 360° e em todas as direcções, com uma naturalidade fantástica. Graças ao comando e à tecnologia da Nintendo 64, não existem limites.



# Pilot Wings 64™

Nintendo



08

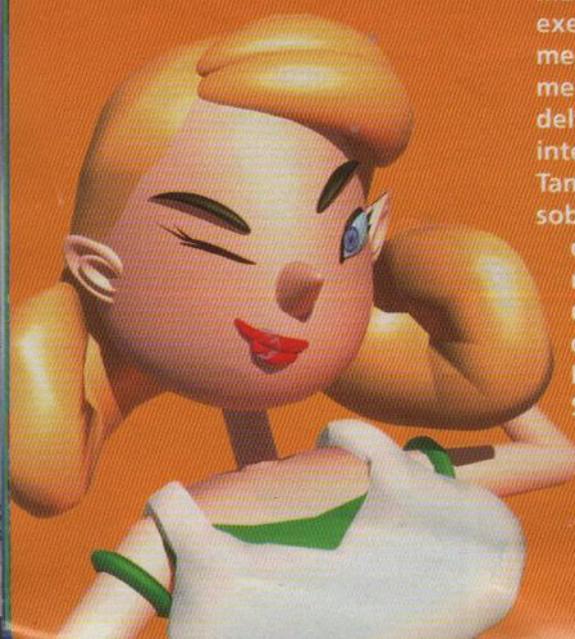
## O SONHO DE VOAR!

### VIDEO GAMES 7/96

"Além do Super Mario 64, Pilotwings, comprovou de um modo impressionante, o que pode ser gráficamente feito, com um hardware de 64 bits.



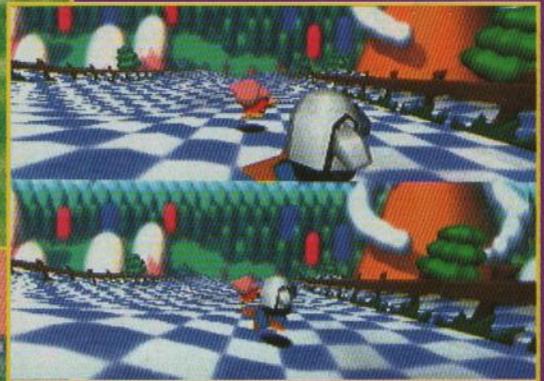
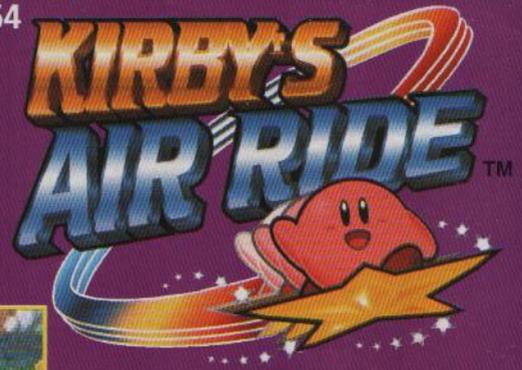
Pilotwings 64. Um simulador de voo, que também oferece muita acção e divertimento. Não admira, já que a concepção deste jogo é de Shigeru Miyamoto, o "Spielberg" dos jogos de video. Várias máquinas voadoras, e seis personagens diferentes, estão à tua disposição para manobras audaciosas no ar. Por exemplo, o giroplano - especialmente desenvolvido para movimentos de slalom. Ou o asa-delta, que proporciona uma intensa sensação de voo. Também única, é a emoção de sobrevoar ilhas tropicais, em queda livre. Um jogo ultra-realista, com um panorama único de paisagens e edifícios dividido em 27 provas! Desenvolvido por Paradigm Simulation - empresa conhecida pelas suas simulações para os militares dos Estados Unidos.



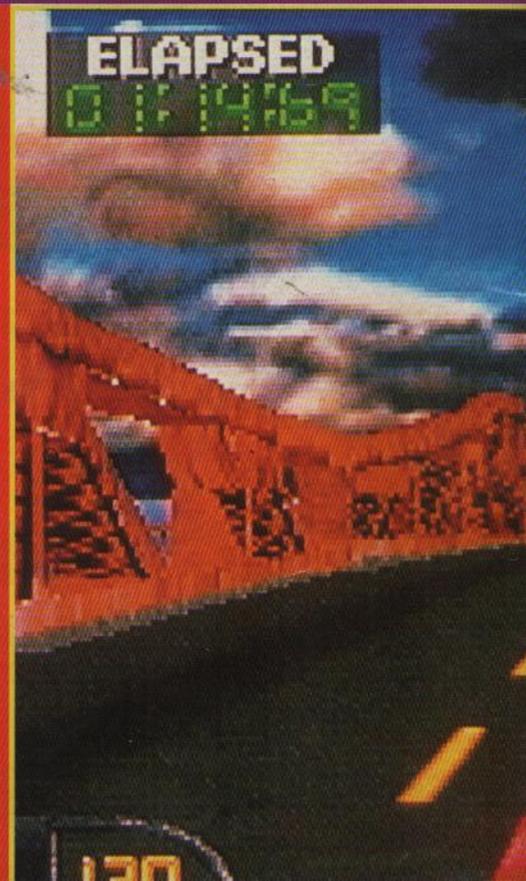
# Kirby® O Divertido Desportista!

Para 4 jogadores ao mesmo tempo – com uma consola – N64

→ Kirby, o favorito de todos os fans de Jump'n'Run faz sensação com a sua prancha. Air Ride é um jogo de desporto e acção, que pode ser jogado por até 4 jogadores ao mesmo tempo! Novas provas desfilam sucessivamente, num modo de 3 dimensões. Um total de 4 modos de jogo, garantem um divertimento sem restrições! Só com a eficiência da Nintendo 64 é possível uma tal dimensão de jogo.



A necessidade  
da velocidade!





## Com este jogo não vais meter água!

→ Waverace 64: Um sensacional e realista jogo de motos de água. Quatro provas diferentes podem ser jogadas por dois jogadores ao mesmo tempo. O comando N64 permite um controlo em tempo real. Os técnicos que desenvolveram este jogo conseguiram simular "performances" e movimentações da água extremamente reais, e convertê-los de um modo gráficamente brilhante. Até as condições climáticas têm uma influência directa na condução das motos de água. Nenhuma outra consola de jogos de video consegue relacionar o movimento da água com o jogo de sombras e luz, como a Nintendo 64.



◆ VIDEO GAMES 7/96  
 " Para mim, como um apaixonado de corridas, Waverace 64 está no topo da minha lista".



→ Cruis'n USA: uma corrida de automóveis, através da América, extremamente rápida e realista. Cruis'n USA, com a sua fluidez de movimentos, ultrapassa as máquinas existentes nos salões de jogos. Tens à tua disposição 14 provas autênticas. As corridas até têm lugar nos cenários originais!

→ Como por exemplo, o acidentado Grand Canyon, a Golden Gate Bridge – símbolo de São Francisco –, o monumento presidencial de Mount Rushmore no estado de South Dakota, e ainda as belas planícies de Appalachia.

# NINTENDO<sup>64</sup>



## A LISTA

Títulos brevemente disponíveis

Super Mario 64	Nintendo	Killer Instinct 64	Nintendo
Pilotwings 64	Nintendo	Doom 64	Williams
Legend of Zelda 64	Nintendo	Wayne Gretzky's 3-D Hockey	Williams
Wave Race 64	Nintendo	Mortal Kombat Trilogy	Williams
Super Mario RPG 2	Nintendo	NBA Hang Time	Williams
Blast Corps	Nintendo	War Gods	Williams
Goldeneye 007	Nintendo	Robotron X	Williams
Body Harvest	Nintendo	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
Star Fox 64	Nintendo	Descent	Interplay
Star Wars:		Ultra Combat	GT Interactive
Shadows of the Empire	Nintendo	Top Gear Rally	Kemco
Super Mario Kart R	Nintendo	FIFA Soccer	EA Sports
Kirby's Air Ride	Nintendo	Monster Dunk	Mindscape
Cruis'n USA	Nintendo	Robotech: Crystal Dreams	Gametek
Tetrisphere	Nintendo	Mission: Impossible	Ocean
Buggie Boogie	Nintendo	Freak Boy	Virgin
Ken Griffey Jr. Baseball	Nintendo		

**Nintendo**<sup>®</sup>



**concentra**