

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



BY NC ND

MARIO KART 8

PISTAS, ITENS, VEÍCULOS E CURIOSIDADES

powered by Google



Expert nas pistas

Um dos games mais aguardados para Wii U, Mario Kart 8 impressionou os jogadores pelos seus visuais incríveis, sua jogabilidade confortável, seus itens criativos (e irritantes) e a grandiosidade de suas pistas. Por conta disso, resolvemos trazer esse guia com tudo sobre os diversos circuitos e seus atalhos, customização de veículos, melhores maneiras de usar os itens, como obter os carimbos e muito mais. Como não podia deixar de ser, também trazemos todas as curiosidades e easter eggs encontrados no jogo! – **Rafael Neves**

DICAS E TRUQUES

Como ser um bom corredor

04

ATALHOS

Descubra como ganhar vantagem

17

DESBLOQUEÁVEIS

Saiba como liberar todo o conteúdo

13

CURIOSIDADES

Segredos e easter eggs escondidos

30

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Luciana Anselmo

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**

Ricardo Ronda

REDAÇÃO

Alex Sandro de Mattos

REVISÃO

Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira

CAPA

Diogo Sousa



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

The image is a vibrant, 3D-rendered illustration for a Mario Kart 8 special feature. It depicts several characters in their respective karts on a blue checkered track. In the foreground, Mario is in a red kart with a white lightning bolt on the front, driving towards the viewer. Behind him, another Mario is in a similar red kart. To the right, Luigi is in a blue kart with a green 'L' on the front, waving. In the background, another Luigi is in a green kart, and a Boo ghost is floating. The overall scene is dynamic and colorful, set against a blue checkered background.

por **Alex Sandro de Mattos**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira

Dicas e Truques

MARIO KART 8

Mario Kart 8 é um jogo sensacional e essencial para os donos do Wii U. E se você está querendo se tornar um grande corredor, listamos todas as dicas, truques e segredos para fazê-lo o campeão nas pistas virtuais. Prepare o seu Kart (ou motoca), acelere fundo e cuidado com o casco azul!

3, 2 (acelera!), 1...

Mario Kart 8 mantém a essência dos títulos anteriores. Na largada, um pouco antes do número 2 do contador desaparecer, mantenha o botão de aceleração pressionado. Quando a corrida iniciar, você ganhará um boost. Vale lembrar que, caso o seu timing não seja perfeito, você vai rodar e ficar pra trás na largada.



Pegando o vácuo

Ficar atrás de outros corredores também tem suas vantagens. Se você estiver exatamente próximo e atrás de um adversário, notará uma corrente de ar ao redor do seu veículo. Se permanecer por três segundos, ganhará um belo boost! Esta técnica é conhecida em Mario Kart como Drafting.



Seja como o Wario

As Coins voltam espalhadas pelas pistas e, é claro, elas não estão à toa. Cada moeda que você coleta durante as corridas dá um pequeno boost. Além disso, quanto mais Coins coletadas maior será a sua velocidade máxima. A cada corrida, você pode coletar até dez moedas e perde três cada vez que é atingido por um adversário, roda em objetos ou inimigos na pista e quando cai em abismos. Outro detalhe importante é que elas são úteis para desbloquear outros veículos e peças, portanto, seja ganancioso!



Boost até de cabeça pra baixo!

A maior atração deste oitavo Mario Kart é a antigravidade. E nesses trechos você também pode ganhar Boost. Para isso, basta colidir com qualquer adversário ou as pilastras no meio do percurso para seu veículo girar e ganhar velocidade. Mas também tome cuidado com os inimigos, pois eles podem te empurrar para fora da pista usando esta técnica.



Deslizando para a vitória

Uma das técnicas mais essenciais para vencer corridas em Mario Kart 8 é o drifting. As deslizadas são úteis para fazer curvas fechadas sem perder velocidade e ainda rende um boost no final. Para realizar o drifting, basta apertar e manter pressionado o botão ZR no momento da curva. Se fizer por um certo tempo, faíscas azuis aparecerão ao redor dos pneus e, se soltar o botão neste momento, ganhará um boost de velocidade. Se você deslizar por mais tempo e em curvas mais acentuadas, as faíscas serão vermelhas, rendendo um boost ainda melhor.



Manobras radicais

Pressionar o botão ZR (o mesmo que faz as deslizadas) do GamePad em rampas, saídas de impulsadores, trechos elevados e elevações nas pistas faz com que o personagem realize uma manobra no ar com o veículo. Quando o seu kart tocar no chão após a cena, receberá um belo boost de velocidade.



Fogo no escapamento

Uma nova técnica descoberta em Mario Kart 8 permite que os corredores estendam o boost de velocidade. Conhecida como Fire Hopping, esta técnica pode ser usada ao fazer um drifting (deslizada) após passar por um impulsador, rampas ou usar algum cogumelo.

Assim que o fogo começar a sair do escapamento, pule (pressinando ZR) com seu kart para a esquerda e direita. Se fizer corretamente, a sua velocidade e distância do drift serão aumentadas.



Está técnica é útil principalmente para realizar o melhores tempos no Time Trials, já que as chances de funcionar no modo Grand Prix são raras, devido à facilidade de ser acertado por algum item ou empurrado por outros corredores, e é mais fácil de ser realizada usando personagens mais pesados, como Wario, Bowser e Morton Koopa. Obviamente é preciso um pouco de prática para dominá-la.



Menos itens, mais estratégias

Uma das maiores mudanças de Mario Kart 8 é a possibilidade de carregar apenas um item de cada vez. Em títulos anteriores, era possível manter dois itens com cada corredor. Essa mudança pode parecer uma "limitação", mas também favorece uma corrida mais justa.

Primeiramente, isso significa menos itens na pista e grande diversão está em usar o item estrategicamente e no momento exato. A habilidade do jogador é um fator mais ponderado em Mario Kart 8 do que em títulos anteriores, nos quais a sorte era o elemento-chave. Sim, você ainda vai levar aquele casco azul quando estiver em primeiro, mas o jogo está mais "justo".

Outra novidade é que, assim que passar por uma Item Box, o corredor segura o item na mão. Mantê-lo assim faz com que você não o perca quando for atingido por outro item, incluindo também o Blue Shell. Segurar o botão do item faz mantê-lo atrás do kart, uma forma de usá-lo como proteção. Além disso, você não perde mais o item caso rode em algum obstáculo na pista ou caia em buracos.



O arsenal

São mais de duas dezenas de itens para você sacanear seus adversários (e ser sacaneado também). Eles são obtidos nas **Item Box** e alguns também podem aparecer na pista, portanto, fique atento. Confira quais são os itens do jogo e a melhor forma de usá-los ou evitá-los:



• Bananas

A clássica bananinha é um item indispensável para aquele jogador que está na ponta e quer evitar levar cascos verdes ou vermelhos pelas costas. Coloque-a em lugares estratégicos, como trechos apertados, saídas de túneis, rampas ou arremesse-as para a frente para acertar adversários.



• Triple Bananas

Melhor do que uma banana são três delas. Além de proteger o jogador, caso alguém próximo a você tocar na banana, irá rodar. Também aproveite que as três bananas giram ao redor do seu veículo e ultrapasse próximo de outro corredor para fazê-lo rodar na pista.



• Blooper

Melhor do que uma banana são três delas. Além de proteger o jogador, caso alguém próximo a você tocar na banana, irá rodar. Também aproveite que as três bananas giram ao redor do seu veículo e ultrapasse próximo de outro corredor para fazê-lo rodar na pista.



• Bob-omb

Explodir coisas é sempre divertido, mas nada supera a sensação de fazer adversários voarem! A Bob-omb pode ser arremessada tanto para a frente quanto para trás e mantê-la na parte traseira de seu veículo não é uma boa ideia. A explosão dela pode rodar vários corredores de uma vez, portanto, use-a em lugares estratégicos.



• Boomerang Flower

Após aparecer em Super Mario 3D Land e Super Mario 3D World, a Boomerang Flower estreia em Mario Kart 8. É possível arremessar três vezes o bumerangue azul para rodar rivais que estão na frente. Um arremesso pode rodar vários adversários de uma vez e destruir itens que são mantidos atrás dos karts. Mesmo que o jogador erre o arremesso na ida, o bumerangue pode acertá-los na volta.



• Bullet Bill

Obtido mais facilmente por corredores que estão nas últimas posições, o jogador que usar o item é transformado em um Bullet Bill, que é guiado automaticamente e é super veloz. Enquanto estiver usando o item, o corredor será invencível e ainda poderá rodar corredores que estiverem em seu caminho.



• Coin

As moedas não estão apenas espalhadas pelas pistas como também voltaram a ser um item em Mario Kart 8. Sua função? Dar uma ínfima e praticamente imperceptível aceleração momentânea. Mas lembre-se que, quanto mais Coins você possuir, maior será a sua velocidade máxima.



• Crazy 8

Um item é bom. Três são ótimos. Então, que tal 8? Com o Crazy 8, o jogador tem oito itens à disposição: Mushroom, Green Shell, Red Shell, Bob-omb, Blooper, Coin, Banana e Star. Procure usá-los com sabedoria, já que eles giram ao redor do seu veículo e outro corredor pode tocar algum dos itens e roubá-lo.



• Fire Flower

Após estreiar em Mario Kart 7 (3DS), a Fire Flower está de volta. Ela possui as mesmas características que no jogo anterior. Você pode disparar até dez bolas de fogo para a frente ou para trás, queimando e rodando adversários. Após disparar a primeira bola de fogo, o item irá durar apenas dez segundos.



• Golden Mushroom

O item mais adorado e desejado pelos corredores. Ele dá ao jogador múltiplos turbos quando é usado. Essencial para ultrapassar vários corredores e cortar caminhos por trechos fora da pista. Pressione o botão gradualmente para usar e aproveitar cada turbo, evitando bater ou cair em abismos.



• Green Shell

O casco verde pode ser usado como as Bananas, tanto como proteção contra cascos adversários quanto para acertar inimigos. Porém, ele não persegue o adversário como o seu similar vermelho. Além disso, o Green Shell fica rebatendo nas laterais da pista, por isso, cuidado com eles.



• Lightning

Quando usado, o raio deixa os adversários sem itens, em tamanho minúsculo e mais lentos. Quanto melhor a sua posição, mais tempo será o efeito do raio sobre você. Se você disparar o raio, aproveite para passar sobre outros corredores para esmagá-los. Use o raio antes de pegar outro Item Box e quando seus adversários estiverem voando ou saltando sobre abismos.



• Triple Green Shells

Três cascos verdes podem atuar como uma bela proteção. Como eles rodam ao redor de seu veículo, aproveite para correr próximo de adversários para fazê-los tocar nos cascos e rodarem. Procure arremessar os cascos para frente ou para trás gradualmente.



• Mushroom

Em Mario Kart, o cogumelo não faz os personagens crescerem, mas os presenteiam com um belo turbo. Extremamente útil para você usar naqueles atalhos e caminhos fora da pista para deixar os adversários para trás. Não o use antes dos impulsadores para não desperdiçá-lo.



• Triple Mushroom

Se com um cogumelo você faz a festa, imagine com três. Use-os sabiamente e gradualmente para não desperdiçar os turbos. A novidade em Mario Kart 8 é que os três cogumelos giram ao redor do veículo, o que permite que você "roube" um Mushroom do adversário ao tocar no item ou seja roubado se você possuir o trio.



• Red Shell

O casco vermelho é teleguiado e irá seguir o corredor que estiver a sua frente, seja na terra, no ar ou embaixo d'água. Diferentemente dos cascos verdes, os vermelhos não são resistentes e se quebram caso acertem algum obstáculo ou muro. A melhor defesa contra o Red Shell é segurar uma banana e casco na traseira ou arremessar uma Fire Ball para trás.



• Piranha Plant

Outro item inédito e vindo diretamente de Super Mario 3D World, o vaso com a Piranha Plant fica posicionado à frente do seu veículo e abocanha tudo o que estiver no seu caminho, como itens espalhados pela pista (cascos verdes, vermelhos e bananas) e até mesmo adversários. A cada mordida da Piranha, o jogador recebe um pequeno boost de velocidade e você pode apertar o botão para fazê-la abocanhar o vento e ganhar velocidade.



• Spiny Shell/Blue Shell

O terror dos líderes não pode faltar na brincadeira. Ao ser arremessado, desliza pelo chão acertando quem estiver em seu caminho até chegar no líder. Desta vez, o casco azul não faz o primeiro colocado perder o item se o personagem estiver segurando-o na mão quando for atingido e ainda é possível esquivar do Blue Shell usando um Mushroom no momento exato ou destruí-lo com um Super Horn, mas as chances do líder estar com estes itens são raras.



• Triple Red Shells

Se um casco vermelho já é bom, imagine três! Dispare-os gradualmente e com sabedoria para subir posições e atrapalhar rivais. Os três cascos giram ao redor do corredor e pode servir como um escudo contra itens ou adversários, mas lembre-se que itens podem passar entre os espaços dos cascos.



• Star

A Star dá invencibilidade ao corredor e um boost de velocidade ao ser usada. Você pode destruir itens e rodar adversários ao encostar neles, e tudo isso ao clássico som da estrelinha. E queremos fazer uma denúncia: o Sérgio Estrella aqui da equipe só sabe apelar com o Yoshi usando a Star.



• Super Horn

Outro item inédito em Mario Kart 8, o Super Horn é bastante similar ao POW de Mario Kart Wii, pois cria uma onda sonora ao redor do seu veículo, rodando adversários (no ar e na terra) e repelindo itens como cascos, bananas e até mesmo o Blue Shell! Sim, este é o único item capaz de destruir o casco azul, porém, é um item raro de ser obtido na primeira colocação.

Os corredores

Mario Kart 8 oferece, até o momento, 30 diferentes personagens controláveis, o maior número de corredores de toda a série. Desse total, 16 estão à disposição do jogador logo no início do jogo. São eles:



Mario



Luigi



Koopa Troopa



Baby Peach



Peach



Shy Guy



Bowser



Daisy



Baby Mario



Donkey Kong



Yoshi



Baby Luigi



Wario



Toad



Baby Daisy



Waluigi

Os 14 restantes podem ser desbloqueados aleatoriamente obtendo, no mínimo, rank Gold em diferentes copas no modo Grand Prix. Os personagens desbloqueáveis são:



Rosalina



Metal Mario



Lakitu



Toadette



Baby Rosalina



Pink Gold Peach



Iggy Koopa



Roy Koopa



Lemmy Koopa



Larry Koopa



Wendy O. Koopa



Ludwig Von Koopa



Morton Koopa



Mii

Os corredores são divididos em três categorias de peso: Leve, Médio e Pesado. Os Leves são aqueles personagens pequenos que são mais facilmente empurrados por outros corredores para fora da pista, mas possuem uma melhor aceleração, tração e manuseio do kart; os Pesados são os corredores grandes que possuem maior velocidade e peso, resistentes a impactos com outros corredores; já os Médios são os personagens mais equilibrados e um meio-termo entre os Leves e Pesados.

Confira a qual pertencem os personagens de Mario Kart 8:

Leves: Toad, Koopa Troopa, Shy Guy, Baby Mario, Baby Luigi, Baby Peach, Baby Daisy, Lakitu, Toadette, Baby Rosalina, Lemmy, Larry e Wendy.

Médios: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Iggy e Ludwig.

Pesados: Bowser, Donkey Kong, Wario, Waluigi, Rosalina, Metal Mario, Pink Gold Peach, Roy e Morton.

Mii: o Mii é o único personagem variável. A categoria é definida de acordo com a altura e peso do seu Mii.



Explorando seu veículo

Mario Kart 8 traz três diferentes tipos de veículos: os clássicos karts, o retorno das motocicletas e os novos ATV, os All Terrain Vehicles. Cada veículo traz cinco estatísticas diferentes, que variam de acordo com os personagens e as diferentes partes usadas no seu carango. Para vê-las, basta pressionar o botão "+" na tela de seleção do kart. Veja o que significa cada uma das estatísticas:



Speed — determina a velocidade máxima do seu veículo. Quanto maior a barra, mais veloz é o seu veículo e quanto mais moedas você coletar, maior será a sua velocidade.

Acceleration — A aceleração determina o quão rápido o seu veículo atinge a velocidade máxima. Quanto maior a barra, mais rápido seu kart se recuperará em velocidade após cair em abismos ou ser atingido por itens.

Weight — é o peso do seu veículo. Quanto maior a barra, mais pesado será o seu kart. O peso interfere nas corridas, podendo afetar o seu drift (derrapada) e também empurrar adversários com karts mais leves para fora da pista.

Handling — determina o manuseio, a capacidade de controle do veículo nas curvas. Quanto maior a barra, mais fácil será o manuseio na hora de virar o seu carango. Motocas possuem melhor handling que os karts.

Traction — a tração do veículo permite um desempenho mais estável em determinados terrenos, especialmente em trechos fora da pista. Quanto maior a barra, melhor a tração do seu kart.

Desbloqueando tudo

Para desbloquear karts, motocicletas, pneus e gliders diferentes, é preciso coletar determinado número de moedas. A contagem de Coins vale para todos os modos (Grand Prix, Vs Mode, Time Trials, Multiplayer e Online) e para todos os jogadores. Por exemplo, se você jogar com mais um amigo, as moedas coletadas por ele serão contadas juntamente com as suas.

As peças do kart são desbloqueadas aleatoriamente. Confira as quantidades de moedas necessárias para desbloquear todas as partes:

50 - 100 - 150 - 200 - 250 - 300 - 350 - 400 - 450 - 500 - 550 - 600 - 650 - 700 - 750 - 800
850 - 900 - 950 - 1000 - 1100 - 1200 - 1300 - 1400 - 1500 - 1600 - 1700 - 1800 - 1900 - 2000
2100 - 2200 - 2300 - 2400 - 2500 - 2600 - 2700 - 2800.

Old but gold

Assim como o título anterior, também é possível obter partes douradas do kart. Descubra como consegui-las para você esnoabar no modo online:

Gold Standard — a lataria dourada é obtida após você obter, pelo menos, o rank de uma estrela em todas as copas de cada modo (50cc, 100cc, 150cc e Mirror Mode). Para conseguir o rank estrela, é preciso chegar em primeiro lugar em três das quatro pistas e obter no mínimo 55 pontos ao final da copa.



Gold Tires — os pneus dourados são obtidos após você superar todos os Staff Ghosts no modo Time Trials. São 32 ghosts, um em cada pista, que representam desenvolvedores do jogo (eles aparecem com o nickname "Nin*" antes do nome) e, para superá-los, será preciso usar atalhos e os três cogumelos em lugares estratégicos.



Gold Glider — para conseguir a asa delta dourada será preciso coletar 10.000 moedas no jogo. Isso inclui moedas que você coletar em todos os modos de jogo e também de amigos que jogarem no seu Wii U em partidas multiplayer.



Carimbando arte

Para os jogadores que não conseguem fazer aqueles incríveis desenhos que outros usuários fazem no Miiverse, Mario Kart 8 traz 90 Stamps (carimbos) para você usar nos seus posts. Assim que você iniciar o jogo, 28 Stamps já estarão disponíveis para uso, porém, os restantes são desbloqueados ao você realizar certos requisitos. Confira a lista completa de Stamps de Mario Kart 8:



Coin
Desbloqueado



Item Box
Desbloqueado



Banana
Desbloqueado



Bullet Bill
Desbloqueado



Spiny Shell
Desbloqueado



Shell
Desbloqueado



Crazy 8
Desbloqueado



Super Horn
Desbloqueado



Mushroom
Desbloqueado



Golden Mushroom
Desbloqueado



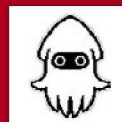
Star
Desbloqueado



Lightning
Desbloqueado



Bob-omb
Desbloqueado



Blooper
Desbloqueado



Boomerang Flower
Desbloqueado



Piranha Plant
Desbloqueado



Fire Flower
Desbloqueado



Mario no kart
Desbloqueado



Mario na moto
Desbloqueado



Mario cabeça pra baixo
Desbloqueado



Trio Toad
Desbloqueado



Lakitu e semáforo
Desbloqueado



Goomba
Desbloqueado



Balão de fala 1
Desbloqueado



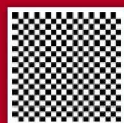
Balão de fala 2
Desbloqueado



Linhas diagonais
Desbloqueado



Linhas horizontais
Desbloqueado



Bandeira quadriculada
Desbloqueado



Mario
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Mario



Luigi
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Luigi



Peach
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Peach



Daisy
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Daisy



Rosalina
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Rosalina



Metal Mario
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Metal Mario



Yoshi
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Yoshi



Toad
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Toad



Shy Guy
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Shy Guy



Koopa Troopa
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Koopa Troopa



Lakitu
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Lakitu



Toadette
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Toadette



Baby Mario
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Baby Mario



Baby Luigi
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Baby Luigi



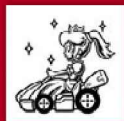
Baby Peach
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Baby Peach



Baby Daisy
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Baby Daisy



Baby Rosalina
Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Baby Rosalina



Pink Gold Peach
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Pink Gold Peach



Bowser
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Bowser



Donkey Kong
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Donkey Kong



Wario
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Wario



Waluigi
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Waluigi



Iggy Koopa
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Iggy Koopa



Roy Koopa
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando Roy Koopa



Lemmy Koopa
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Lemmy Koopa



Larry Koopa
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Larry Koopa



Wendy O. Koopa
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Wendy O. Koopa



Ludwig Von Koopa
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Ludwig Von Koopa



Morton Koopa Jr.
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando Morton Koopa Jr.



Mii
 Vença uma copa no modo Grand Prix jogando com Mii



Toads Mecânicos
 Vença no modo Time Trials correndo contra um Staff Ghost na pista Mario Kart Stadium



Submarino
 vença uma corrida no modo Time Trials correndo contra um Staff Ghost na pista Water Park



Bolo
 Vença uma corrida no modo Time Trials correndo contra um Staff Ghost na pista Sweet Sweet Canyon



Thwomp
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Thwomp Ruins



Castelo da Peach
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Mario Circuit



Bonde
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Toad Harbor



Boo
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Twisted Mansion



Shy Guy minerador
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Shy Guy Falls



Avião
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Sunshine Airport



Golfinho
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Dolphin Shoals



Koopa Troopa e Shy Guy dançantes
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Electrodome



Shy Guy no snowboard
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Mount Wario



Airship
 Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Cloudtop Cruise



Dry Bones
 vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Dry Bones



Bowser Golem

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Bowser's Castle



Nave espacial Blooper

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Rainbow Road



Vaca

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Moo Moo Meadows Wii



Cones

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Mario Circuit GBA



Cheep Cheep

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Cheep Cheep Beach



Caminhão

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Toad's Turnpike N64



Pokey

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Dry Dry Desert GC



Monty Mole

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Donut Plains 3 SNES



Balão de ar

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Royal Raceway N64



Tiki Goon

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista DK Jungle 3DS



Estátua de Wario

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Wario Stadium DS



Freezie

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Sherbet Land GC



Notas musicais dançantes

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Music Park 3DS



Ovo de Yoshi gigante

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Yoshi Valley N64



Engrenagens

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Tick-Tock Clock DS



Piranha Plant no cano

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Piranha Plant Slide 3DS



Fire Snake

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Grumble Volcano



Chomp

Vença uma corrida no modo Time Trial correndo contra um Staff Ghost na pista Rainbow Road N64

Caminho para a vitória!

Como de praxe, todas as fases possuem atalhos e caminhos alternativos que podem ser decisivos para uma melhor colocação ou até mesmo vitória nas corridas. Separamos para você os melhores locais de cada pista para você ser um grande corredor em Mario Kart 8!

Mushroom cup



Mario Kart Stadium

• Antes da segunda volta para a direita após a largada, é possível cortar entre os canos no gramado se você tiver um Mushroom.



• Assim que entrar na parte antigravitacional, é possível saltar pela rampa à esquerda se você possuir algum item de velocidade.



• Após saltar pelo impulsor azul e abrir o glider, é possível cortar por entre os canos no lado esquerdo se você estiver com uma Star ou Mushroom.



Water Park

• Logo que cair na área submersa, é possível colidir com duas pilastras antigravitacionais para ganhar velocidade.

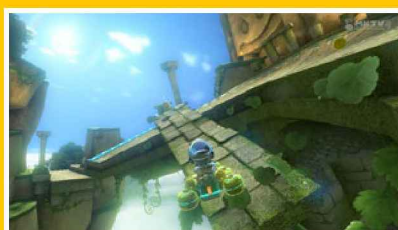


• Ao entrar na outra área aquática, é possível cortar entre os mecanismos rosas que giram à esquerda com um item de velocidade.



Thwomp Ruins

• Do lado esquerdo, um pouco adiante da linha de chegada/largada, é possível cortar pela grama e saltar por uma rampa se possuir um Mushroom.



• No trecho antigravitacional, ao passar pelo segundo Thwomp (o inimigo de pedra), você pode cortar pela pilastra à esquerda.



• Na segunda e terceira voltas, engrenagens de pedra rolarão na pista. Ao sair da caverna, é possível saltar pelo impulsor azul no centro e abrir o glider.



Sweet Sweet Canyon

• No trecho antigravitacional, tanto na pista rosa quanto na azul, na penúltima curva é possível passar sobre a parte de chocolate com granulado usando um Mushroom ou Star.



• Antes da última curva que leva para a linha de chegada, se você possuir algum item de velocidade, poderá passar no centro da rosquinha de chocolate.



Flower Cup



Mario Circuit

• Como esta é uma pista repleta de curvas acentuadas, com itens de velocidade você pode fazer drifting pelas áreas fora da pista.



• Após passar pela ponte branca na parte antigravitacional, se estiver com algum item de velocidade poderá cortar pelo gramado à esquerda, por trás dos canos verdes.



• Passando pela outra ponte, você também pode cortar pela terra à direita, por trás dos canos verdes.

Toad Harbor

• Com um item de velocidade, você pode cortar pelo gramado logo na primeira curva da pista. Na sequência, do lado esquerdo, dá para saltar usando os impulsadores laranjas.



• Em seguida, é possível tanto ir por cima pelas tendas ou pelo chão. O caminho mais curto é por baixo, com uma curva acentuada. Também há um impulsificador laranja se você fizer uma curva mais aberta pelo caminho inferior.

Ao passar pelas tendas, faça um drift pelo caminho elevado à direita. Além de passar por um impulsificador laranja, a curva seguinte é mais fechada e te dará vantagem.



• Na descida que leva para o final da volta, você pode usar os impulsificadores à esquerda ou os que estão nos caminhos dos bondes. Também há caminho à esquerda com um impulsificador laranja.



• Com um Mushroom ou Star você pode ignorar esse caminho à esquerda, seguir em frente e cortar pelo gramado para sair na linha de chegada.



Twisted Mansion

• No início, aproveite as ondulações no tapete vermelho da parte antigravitacional para pular e ganhar boost.



• Ao sair do trecho antigravitacional, se possuir um Mushroom, é possível cortar pelo caminho à esquerda entre as prateleiras com livros.



• Ao saltar e abrir o glider, siga pelo caminho superior, que é o mais curto.

• Após sair da mansão, se estiver com um item de velocidade, corte pelo gramado à direita





Shy Guy falls

• As primeiras curvas da volta podem ser cortadas pelo gramado com itens de velocidade. Após saltar e abrir o glider, siga pelo caminho de cima para pular uma rampa.



• Na sequência, use um Mushroom no caminho de grama à direita para saltar por uma rampa.



• Com um item de velocidade, você também pode cortar pelo gramado na última curva à direita.

Star Cup



Sunshine Airport

• Há um impulsificador que faz você correr dentro de um avião. Se você estiver com algum item de velocidade, poderá ignorar o impulsificador e seguir pelo chão, cortando pelo gramado à direita.



• Logo após passar pelo corte anterior, há um caminho à esquerda da curva que você pode pular (é preciso estar com Mushroom).

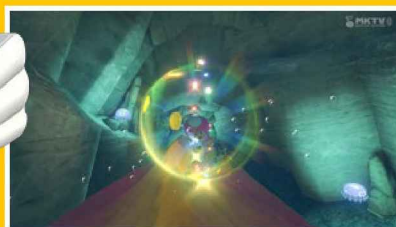


• Após saltar com o glider e voltar ao chão, você pode cortar pela grama à esquerda com um item de velocidade e pular na esteira com as caixas para ganhar um boost ao tocar no chão.

Dolphin Shoals

• Na área submersa com vários canos que sopram ar, pressione o botão de drifting quando passar sobre o vento para fazer uma manobra e ganhar Boost. No caminho da direita há um trecho com dois impulsificadores.

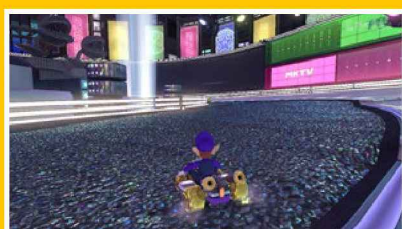




- O melhor caminho é correr sobre a Unagui (a enguia gigante). Você pode pular nela para ganhar boost de velocidade.



- Após saltar com o glider, você pode cortar pelo caminho de pedra à direita antes da linha de chegada, usando um Mushroom.

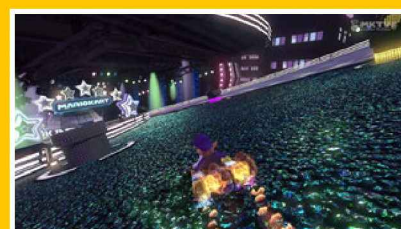


Eletrodome

- Após abrir o glider, é possível cortar pela área mais escura à esquerda usando um Mushroom.



- No trecho antigravitacional, há três pilastras de gravidade. Aproveite-as para ganhar boost de velocidade.



- Após saltar com o glider, é possível cortar pelo caminho preto à esquerda antes da linha de chegada.



Mount Wario

- No final da primeira volta, antes da última curva, é possível cortar ao fazer drift para a direita.



- Na última volta, aproveite as elevações na pista e pressione o botão de drift para ganhar boost de velocidade.



- Na segunda volta, após o trecho antigravitacional, você sairá em outra área com neve. Com um Mushroom, é possível cortar pelo caminho no centro, entre as árvores, e abrir o glider.

Na reta final, ao saltar com o glider, passe entre as argolas voadoras para ganhar velocidade. Na última curva, se estiver com algum item de velocidade, corte à esquerda no canto com neve.

Special Cup



Cloudtop Cruise

- Pule no pula-pula à esquerda da nuvem e pressione o botão de pulo para ganhar boost de velocidade.



- No final da volta, após saltar com o glider, é possível cortar pelas folhas à direita. Basta pular normalmente, não é necessário usar item.



Bone Dry Dunes

- Na primeira curva à direita, logo após a largada, é possível cortar pela areia usando um Mushroom. Com um item de velocidade, é possível atravessar a areia e saltar pela rampa logo adiante.



- Após passar pela Dry Piranha Plant no cano, há um caminho de antigravidade à direita.



- Ao saltar e abrir o glider, o melhor caminho é o superior. Aproveite para saltar pela rampa e ganhar boost de velocidade. Em seguida, na última curva corte pelo terreno arenoso à esquerda entre os ossos usando um Mushroom.



Bowser's Castle

- No trecho antigravitacional em que o Bowser Golem dá socos na pista, aproveite as ondas para pular e ganhar boost de velocidade.



- Após saltar usando o glider, é possível cortar pelo barro à direita com um item de velocidade. Na sequência, pelo caminho elevado à esquerda, há uma rampa. Salte por ela para ganhar boost de velocidade ao tocar no chão.



Rainbow Road

- Após saltar e abrir o glider, com um item de velocidade é possível fazer uma curva fechada à direita das setas vermelhas e verdes.



- Na sequência, ao ser disparado, o melhor caminho a ser seguido é o da direita. Após a pilastra de spin de gravidade, você pode seguir reto para cair na pista inferior e cortar um bom trecho dela.



Shell Cup



Moo Moo Meadows Wii

- Na área com vacas, com itens de velocidade é possível cortar entre o gramado.



- Após passar pela rampa, seguir pelo caminho elevado à esquerda faz com que você abra o glider.



- Também é possível seguir por baixo pulando nas elevações no terreno e passar pelo impulsor laranja.



Mario Circuit GBA

- Todas as curvas desta pista podem ser cortadas ao usar Mushroom pela grama.



- Há um impulsor azul para você abrir o glider no gramado à direita, entre as árvores, porém, é apenas acessível com itens de velocidade.



- Na reta, no final da volta, há um caminho à esquerda (uma espécie de boxes) com uma Item Box e impulsor.



Cheep Cheep Beach DS

• No trecho da praia, o melhor caminho a ser seguido é pela água. Com um item de velocidade, é possível cortar pela área submersa com terreno escuro à direita.



• Se você estiver sem item neste trecho, o ideal é seguir à esquerda. Há duas rampas para saltar e ganhar boost.



• Na última curva do trecho florestal, o barro à esquerda pode ser passado usando algum item de velocidade.



Toad's Turnpike N64

• Nessa pista, o ideal é você fazer curvas acentuadas. Correr pelos trechos antigravitacionais não é indicado para quem está na frente por serem mais lentos do que na pista, porém há Item Box lá.



• Há caminhões com rampas na pista que permitem que você salte neles e abra o glider.



Banana Cup



Dry Dry Desert GC

• Como o terreno fora da pista é arenoso, qualquer item de velocidade é ótimo para cortar caminho. Aproveite sempre que possível.



• Na parte submersa, você pode pressionar o botão de drift nos jatos de ar para ganhar boost de velocidade. Porém, com um item de velocidade, é possível cortar entre as palmeiras à direita para sair na reta de chegada.



• Fique atento com as pilastras que caem na pista. Você pode pular sobre elas como rampas para ganhar boost de velocidade.



Donut Plains 3 SNES

• Nesta pista, um clássico do Super Nintendo, com itens de velocidade é possível cortar pelo gramado nas laterais da pista.



• Na segunda ponte de madeira, você pode fazer um drifting para a esquerda antes da subida pelo caminho para cortar a curva. A desvantagem é que você não pegará uma Item Box.



• Aproveite as ondulações na pista e pule nelas para ganhar boost de velocidade. Pelo gramado, ao lado dos Mount Mole, é possível cortar pelo gramado usando algum item de velocidade pela passagem entre os blocos coloridos.



Royal Raceway N64

• Como há vários trechos com gramas nas laterais, cortar as curvas usando itens de velocidades é uma boa estratégia.



• No gramado do lado esquerdo, antes da reta que leva ao salto com o glider, há uma rampa. Use um Mushroom para saltar nela e ainda pegar um Item Box.



• Após saltar com o glider no final da volta, pule para o primeiro caminho à esquerda. É o mais curto e aproveite para pressionar o botão de drift no final do trecho para ganhar velocidade.

DK Jungle 3DS

• Após passar pela ponte de madeira, haverá uma rampa à esquerda que permite a você abrir o glider. Aproveite-o e passe nos impulsionadores laranjas para ganhar mais velocidade.



Leaf Cup



Wario Stadium

- Por ser uma pista fechada, não há muito segredo. Antes da área de antigravidade, é possível cortar à esquerda pelo barro usando Star ou Mushroom.



- Na última curva que leva ao final da volta, também é possível passar sobre o barro à esquerda usando algum item de velocidade.

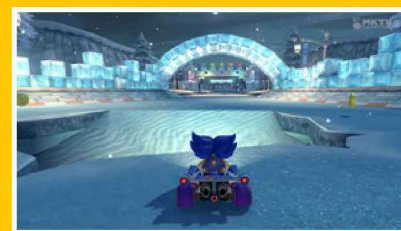


Sherbet Land GC

- Com itens como Mushroom ou Star, é possível cortar pela neve nas curvas da pista. Aproveite sempre que possível. Após a largada, é possível ir tanto pela água ou por cima. Pela área submersa, há impulsionadores.



- Assim que você chegar na outra área em que é possível seguir por cima ou pelo caminho inferior com água. Se mantiver pela pista normal haverá uma rampa há esquerda da curva com blocos de gelo. Ela só é acessível se você usar algum Mushroom.



- Na pequena elevação no chão na saída da parte aquática antes da linha de chegada, é possível pressionar o botão de drift para pular nela e ganhar boost de velocidade.

Music Park 3DS

- Na primeira curva, mesmo com os impulsionadores ao lado, se você ignorá-los e fizer a curva fechada com drift, sairá com mais vantagem.

Com um item de velocidade é possível usar a rampa no gramado à esquerda, após os canos com Piranhas Plant.





- Após as notas musicais, salte à direita no tambor para cortar caminho. E se possuir Star ou Mushroom, corte pelo gramado na sequência.



- No trecho com as notas musicais saltitantes, você pode cortar pelo gramado usando Mushroom e pressionar o botão de drift na hora em que as notas tocarem no chão para aproveitar o impacto fazendo uma manobra no ar e ganhando velocidade.



Yoshi Valley N64

- Aqui há vários caminhos na pista para seguir e todos sairão no mesmo lugar. Entretanto, o caminho mais curto é o da esquerda, pela ponte de madeira.



- Após passar pelo grande ovo de Yoshi que se move, com Star ou Mushroom você pode saltar pela rampa no gramado à direita...



- ... Ou, se preferir, cortar por trás da árvore à esquerda para sair na reta final da volta.

Lightning Cup



Tick-Tock Clock DS

- Após saltar com o glider, você pode aproveitar os mecanismos vermelhos e azuis saltando nas pontas com setas para realizar uma manobra no ar e ganhar velocidade.



- Na última curva que leva à reta final, você pode correr sobre os ponteiros do relógio para cortar caminho.



- Note que há duas engrenagens antes da linha de largada/chegada. Uma delas sempre se movimentará para a frente. Aproveite-a para correr sobre ela e salte para realizar uma manobra no ar e ganhar velocidade ao tocar o chão.



Piranha Plant Slide 3DS

• A grande sacada da pista é seguir pela correnteza, já que ela faz seu kart correr mais rápido. Logo atrás da primeira Piranha Plant no cano verde, há uma rampa.



• Na sequência faça a curva mais fechada e use os impulsioneiros para correr sobre os blocos. Após abrir o glider, note que há um gramado falso entre as cercas brancas. Usando Star ou Mushroom, quebre o gramado de madeira para sair na reta final da volta.



• Durante a segunda e terceira voltas, um jato de ar aparecerá antes da Piranha Plant na área submersa. Use-o para subir na plataforma acima e saltar no impulsioneiro, passando acima da Piranha.



Grumble Volcano Wii

• Ao adentrar a caverna, você pode cortar pelo terreno de pedras se usar algum item de velocidade. Você pode fazer o mesmo ao adentrar a área seguinte.



• Ao sair da caverna, é possível saltar usando o glider ao passar pelo impulsioneiro azul. Se estiver sem nenhum item de velocidade, o ideal é usar os impulsioneiros laranjas para ganhar velocidade. Se estiver com algum item como Mushroom ou Star, o melhor caminho é cortar pela beirada, por trás das árvores secas, ao lado direito do impulsioneiro.



• No último trecho da pista, ela se divide em dois caminhos. O melhor deles é o da direita, que é mais curto. Além disso, neste caminho durante a terceira volta, o grande bloco à esquerda do cano verde cai na lava, formando uma rampa. Se estiver com algum Mushroom, você pode usá-la para cortar caminho e cair próximo à linha de chegada.





Rainbow Road N64

• Com curvas extensas, é importante realizar drifting para ganhar velocidade. Logo na descida, após a largada, passe por entre os anéis estelares para ganhar mais velocidade.



• Após a curva, há ondulações na pista próximas ao Chomp gigante. Pressione o botão de pulo (ZR no GamePad) para realizar manobras e ganhar boost. Repita o mesmo esquema no final da segunda volta.



• Próximo do final, utilize os impulsadores na última curva antes de saltar usando o glider.

Segredos e Easter Eggs

Talvez por causa da velocidade, muitos Easter Eggs passam despercebidos pelas corridas. Por isso, aproveitamos para lhe mostrar os segredos, referências e curiosidades presentes em Mario Kart 8. Desacelere um pouco e aproveite a paisagem ao redor de seu kart!

#MarioKartTVManipula

Mario Kart TV não está apenas como um novo recurso em Mario Kart 8, mas sim presente em todas as corridas no jogo. Há câmeras espalhadas por todos os locais com Toads em cada canto, sempre de olho nas corridas. Em caminhões nas laterais de fases como Mario Circuit e Moo Moo Meadows, até em satélites na Rainbow Road, os Toads e suas câmeras estão de olho em tudo!



Propaganda é a alma do negócio

Há incontáveis placas e propagandas espalhadas por todas as pistas de Mario Kart 8. O mais legal é que elas sempre fazem referências a títulos e personagens da Nintendo. Por exemplo, em Toad Harbor há uma placa com um Shy Guy que menciona "since 1987" (desde 1987), data que está relacionada a Yume Kōjō: Doki Doki Panic (NES), o primeiro título no qual os inimigos mascarados apareceram. Fique sempre de olho nas placas para encontrar algo interessante.



Referências aquáticas

Você se lembra da fase Vanilla Secret 3 em Super Mario World (SNES), em que apareciam Dolphins, os golfinhos azuis, saltando pela água? Pois saiba que em Dolphin Shoals eles também aparecem saltando para fora da água, logo após a primeira curva da volta.

Outro personagem aquático que também dá as caras em Dolphin Shoals é a enguia gigante Unagi. Quem jogou a fase Jolly Roger Bay em Super Mario 64 deve se lembrar da enguia que possuía uma estrela em sua cauda. A diferença, desta vez, é que ela está maior e corremos sobre suas escamas.



Mario e o pé de feijão

Cloudtop Cruise não só leva os corredores às nuvens como também agracia seus ouvidos. Como todos sabem, a trilha sonora de Mario Kart 8 é inteira orquestrada, o primeiro jogo da série de corrida a ser agraciado com músicas desse nível.

Mas correr nas nuvens com trechos de música de Good Egg Galaxy de Super Mario Galaxy é sensacional!

Mas as referências não param por aí. Além de haver frotas de Airships, logo que você saltar usando o glider pela segunda vez, no final da volta, você vai notar que o pé de feijão gigante pelo qual você correu vem de um bloco, assim como nos jogos 2D do Mario! Genial!



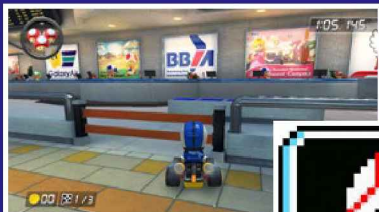
Referências decolando de novo!

Sunshine Airport possui vários aviões decolando e pousando e Easter Eggs em igual quantidade! A começar pela largada, é possível ver cartazes e até um painel que mostra outras pistas do jogo, convidando o jogador a viajar e visitar tais localidades pela linha aérea Galaxy Air. Quantas coins será que custa a passagem?





Para aqueles que não querem perder o voo, há um painel que mostra todas as pistas do jogo e o horário dos mesmos!



Ainda no balcão com os Toads logo na largada, é possível ver a Feather, a famosa pena do Mario que aparece em Super Mario World e Super Mario Kart (SNES).



E ainda não acabou. Após saltar com o glider, no canto direito da tela ao fundo, é possível notar uma ilha em forma de Koopa Troopa. Isso te lembra alguma coisa? Sim, é uma homenagem à Koopa Troopa Beach de Mario Kart 64 e Mario Kart 7. Será que, por ficar perto do aeroporto, o misterioso avião desaparecido da Malaysia Airlines pode ter pousado ali?



Esse castelo será meu!

Por ser a fortaleza de inimigos, em Bowser Castle o público que assiste às corridas não é formado por Toads, mas sim por Fire Bros. e Ice Bros. Pelo menos eles não arremessam nada contra os corredores, não é mesmo?

Também há estátuas do Bowser na primeira reta da pista. A que está ao fundo é uma de Bowser apontando para o caminho correto da pista; já as que ficam nas laterais irão disparar lasers durante a segunda e terceira voltas.



Deserto 8-bits

Bone-Dry Dunes possui curiosos Easter Eggs que remetem aos principais jogos do encanador bigodudo no NES. Na reta final da volta, no lado direito da pista próximo aos Shy Guys e Toads, vemos uma espécie de tapete com estampa de Angry Sun, o sol bravo que persegue Mario em Super Mario Bros. 3.





Além disso, há vasos espalhados pelas fases decorados com Koopa Troopa, Goombas, nuvens e árvores das fases do original Super Mario Bros. (NES)! Haja nostalgia!

Uma corrida da realeza

Royal Raceway N64 não apenas está completamente diferente e mais bela, como também possui várias curiosidades. A começar pelos balões flutuando sobre o grande lago, cada um com cores que homenageiam Peach, Daisy e Rosalina com as cores das divas da Nintendo.



Nas laterais da pista também é possível encontrar banners com referências à Peach, Daisy e até a Birdo, que não está presente no jogo até o momento. Em um deles é possível ler "Organização de Corridas da Mulheres". Quem disse que mulher no volante é perigo constante mesmo?



Mais adiante é possível encontrar Toads mecânicos pulando em blocos "?" e um painel com os nomes dos personagens divididos em times. Qual time é o seu preferido?

Jurassic Valley

Yoshi Valley N64 traz vários itens que homenageiam os dinossauros coloridos da Nintendo. Além deles estarem espalhados pelas laterais da pista, é possível ver ovos gigantes de Yoshi e até as frutinhas vermelhas, que o dinossauro come em Super Mario World, Super Mario Galaxy 2 e no mais recente New Super Mario Bros. U, nas árvores.



64-bits em HD

Toad's Turnpike N64 é aquela pista que combina perfeitamente com o novo jogo da série, já que seu formato é similar ao número 8. Além disso, por ser uma fase original do Nintendo 64, há uma placa na lateral superior esquerda da pista que homenageia o clássico console da Nintendo.



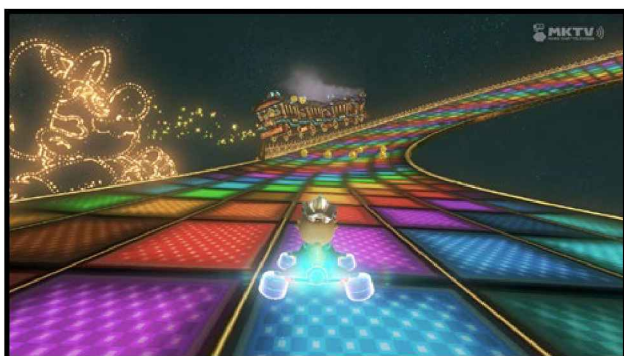
Segurando a pista

Essa referência pouquíssimas pessoas vão notar. Sabe o que sustenta o trecho antigravitacional em Mario Circuit GBA? É uma Ultra Hand, o famoso brinquedo comercializado pela Nintendo na década de 1960! Para você vê-lo, salte com glider e, ao pousar no outro trecho da pista, dê ré até cair no abismo.



Ritmo musical

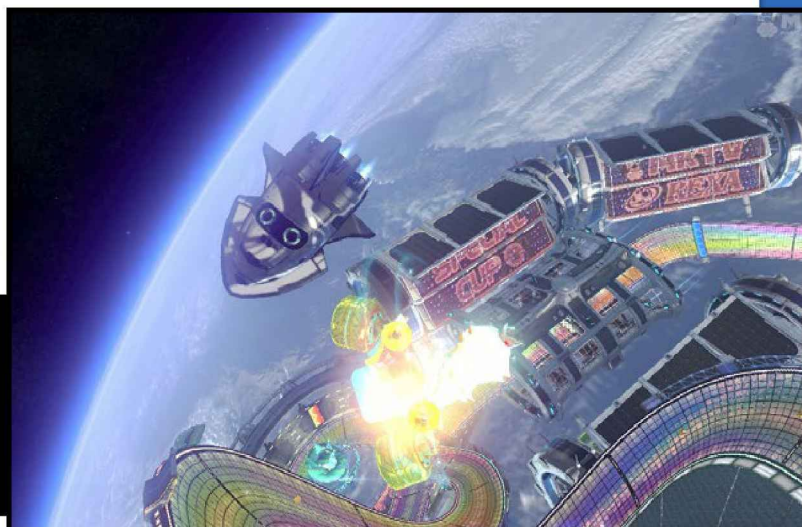
Music Park está quase idêntica a sua versão original no 3DS. Assim como no jogo portátil, cada vez que você corre sobre um instrumento, é possível ouvir os respectivos sons. Flutuando pela pista, é possível encontrar Jump Blocks. Pena que não dá para pularmos neles para conseguir uma Super Leaf...



Já a Rainbow Road inédita traz, além dos lindos visuais, uma nave espacial em formato de Blooper pairando ao redor da pista. 🍍

Céu noturno colorido

A Rainbow Road N64 está simplesmente fantástica no Wii U. A alta definição fez muito bem para a pista. E, assim como no título original, é possível notar um trem voando (e com Toads a bordo agora) e os fogos de artifício no céu formam vários personagens da Nintendo ao estourarem.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

[**nintendoblast.com.br/revista**](http://nintendoblast.com.br/revista)