

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



**TOP 10:**  
OS MELHORES ITENS  
DE MARIO KART

**DICAS:**  
COMO SE DAR BEM  
BREATH OF THE WILD

**MARIO KART**  
**DELUXE**



#91 ABR 2017



## Oki Doki!

Com diversos jogos do gênero no mercado, o game de corrida do encanador italiano vem trazendo diversão diferenciada e originalidade através dos anos. Nada de gráficos realistas e polícia no meio da confusão. Aqui, o foco é diversão com os amigos e seus personagens favoritos da Big N. Falando em personagens da Nintendo, **Mario Kart 8 Deluxe** traz os esguichadores de tintas — **Inklings** — diretamente de Splatoon, além do fantasma carismático King Boo da franquia Super Mario. Nesta edição, você ainda confere o passado do nosso querido game de corrida, um **Top 10 dos melhores itens** da franquia e muito mais. Boa leitura! - *Leandro Alves*



## NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Leandro Alves

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Ana Krishna Peixoto  
Renan Greca  
Robson Júnior  
Vinicius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Vitor Tibério

**DIRETOR DE ARTE**  
Leandro Alves

**REDAÇÃO**  
Alex Sândro de Mattos  
Arthur Maia  
Gilson Peres  
Juliano Lorenzo  
Leandro Alves  
Robson Júnior  
Vinicius Veloso  
Vitor tobério

**REVISÃO**  
Ana Krishna Peixoto  
Arthur Maia  
Jaime Ninice

**DIAGRAMAÇÃO**  
Bruno Carneiro  
Charston Douglas  
Guilherme Lima  
Ítalo Lourenço  
Leandro Alves  
Paulo D. Faiola Jr.  
Vinicius Borges

**Ilustração**  
Nivaldo Wesley

**CAPA**  
Leandro Alves

	<b>CARTAS</b> N-Blast Responde	<b>04</b>
	<b>STAGE SELECT</b> Rainbow Road	<b>09</b>
	<b>BLAST FROM THE PAST</b> Super Mario Kart (SNES)	<b>20</b>
	<b>PRÉVIA</b> Mario Kart 8 Deluxe (Switch)	<b>27</b>
	<b>ANÁLISE</b> Yoshi's Woolly World (3DS)	<b>38</b>
	<b>TOP 10</b> Os melhores itens da série Mario Kart	<b>44</b>
	<b>NINTENDO SWITCH</b> O que esperar do Virtual Console	<b>56</b>
	<b>BREATH OF THE WILD</b> e seus easter eggs já encontrados	<b>62</b>
	<b>DICAS</b> Saiba como se dar bem em Breath of the Wild	<b>73</b>
	<b>POKÉMON BLAST</b> Distribuição especial de Pikachu em Sun & Moon	<b>79</b>

# HQ Blast

"MARIO KART DA DEPRESSÃO" por Nivaldo Wesley



FAÇA SUA ASSINATURA  
**GRÁTIS**  
 DA REVISTA  
 NINTENDO BLAST!

## ASSINAR!

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





Diagramação: Leandro Alves



**N-Blast Responde** pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).

## Opinião Pedrástica



Boing-oing!! Eis a parte da revista que mais importa: a minha opinião. XD O assunto da vez é sobre o nosso querido 3DS. Muitos me perguntam se ele ainda vale a pena depois que o Switch chegou e se a Nintendo pretende dar suporte ao portátil, ou abandoná-lo de vez, como foi o caso do Wii U. Pois a Big N deu uma ajudinha com o Nintendo Direct de abril, em que ela mostrou que teremos alguns bons jogos para o 3DS em 2017.

**Nintendo Direct**

4.12.2017



Começando por três jogos do Kirby, em comemoração ao 25º aniversário da franquia. O primeiro, chamado **Team Kirby Clash Deluxe**, já foi lançado em abril e, vejam só, gratuitamente; depois, **Kirby's Blowout Blast**,



com previsão para o final do ano; e um terceiro jogo que ainda é um mistério, mas já se sabe que

será um multiplayer de ação. Nada mal. Queria entender como essa bolota rósea ganha tanto jogo e eu, que também sou arredondada, fico de coadjuvante de alface. ⇐⇐



Alguns jogos de peso que já foram lançados no Japão também chegarão ao Ocidente. **Monster Hunter Stories** e **Yo-Kai Watch 2: Psychic Specters** devem aparecer entre setembro e dezembro para

venda. Aqui em Hyrule também sofremos com esses atrasos na localização dos jogos. Ao menos nos games da **MINHA** série isso não ocorre, já que um certo alface não diz uma palavra — como ele é protagonista e eu não? →

### Fire Emblem Echoes:

**Shadows of Valentia** é mais um lançamento interessante.

Previsto para o dia 19 de maio, o título promete agradar aos muitos fãs da série. Só me incomodou o fato de a Nintendo já ter anunciado

que ele terá DLCs (alguns gratuitos e

outros pagos). Agora

que a Big N aprendeu isso, espero que não vire uma EA da vida. Eu tô de olho, hein?! Um só, mas tô. XD



**FIRE EMBLEM**  
Shadows of Valentia  
**Echoes**



**Bye-Bye BoxBoy**, o terceiro jogo da série BoxBoy, também já está

disponível. Ainda teremos **Ever Oasis** e **RPG Maker Fes** em 23 de junho, **Culdcept Revolt** em 29 de agosto e Miitopia no final do ano. Ou seja, ao menos em 2017, o Nintendo 3DS ainda está recebendo uma boa atenção da Gigante de Quioto.

A verdade é que o 3DS já completou seis anos desde o seu lançamento e esse é o tempo normal de vida de um console. Ano que vem, ainda devemos ter suporte ao 3DS e bons jogos, já que ele é um portátil muito bem-sucedido e ainda deve valer a pena em termos de vendas. Mas a partir de 2019, esse quadro deve diminuir consideravelmente. Além disso, a Nintendo deve voltar a sua atenção quase exclusivamente ao Switch, que precisa engrenar o quanto antes para ter uma vida duradoura.

Ainda há outra questão a ser levada em consideração, que é a do Switch não ser um sucessor do 3DS, algo que sempre foi dito pela Nintendo, e que a ela venha a lançar um novo portátil — dessa vez não híbrido. Isso deve depender do próprio sucesso do Switch como portátil.

Seja como for, o Nintendo 3DS continua sendo uma ótima compra, mesmo com o lançamento do Switch. Isso porque, além de receber suporte por mais uns dois anos, já tem uma enorme biblioteca de jogos consolidada. Algo que o Switch ainda precisará de um bom tempo para conseguir.



**Pedra, por que a evolução de fada do Eevee no Pokemon XY se chama Sylveon? E por que Porygon não se transformou em tipo Steel?**  
*Anônimo "Por Que" da Silva*

Provavelmente o nome Sylveon é derivado da palavra sylph, **um ser mitológico que nada mais é do que um tipo de fada.**



Quanto ao Porygon não ser tipo metal, é simplesmente porque ele não é feito de metal. De acordo com a Pokédex, o Porygon é composto totalmente de código... agora, como um código consegue interagir fisicamente com as coisas ao seu redor, isso é outra questão. xD

**Pedra hoje vi um jogo do Crash para Wii, mas o Crash não era exclusivo do PlayStation? Que história é essa?**  
*Anônimo "Crash" da Silva*

Acho que você está um pouco desatualizado, amigo. xD Sim, quando o Crash Bandicoot deu as caras pela primeira vez, ele era exclusivo ao PlayStation, chegando até a ser visto como um dos mascotes do console, um tipo de Mario da Sony. Contudo, a série nunca pertenceu à Sony e sim à Universal Interactive Studios, que na época tinha assinado um contrato de exclusividade com a Sony. O contrato, contudo, eventualmente expirou e, naturalmente, os desenvolvedores aproveitaram para expandir o alcance, levando o Crash ao maior número de consoles possíveis. O último jogo do Crash exclusivo ao PlayStation foi o Crash Bash, lançado em 2000.



**Pedra, recentemente zerei The Legend of Zelda Oracle of Ages e comprei o Oracle of Seasons (ambos 3DS). Gostaria de saber qual será a diferença entre jogar Seasons normalmente e jogar Seasons com o código secreto revelado no final de Ages. Obrigado!**

*Anônimo "Entre Eras e Estações" da Silva*

Começar o segundo jogo usando o código irá te permitir uma série de benefícios, como poder transferir os anéis mágicos do outro jogo, conseguir itens exclusivos, uma nova dungeon e, o mais importante, ver o verdadeiro final dos jogos.

**Menino garoto Pedra quer saber: Os cartões eShop do Canada para o 3DS e WiiU funcionam para o Switch? Obrigado!**  
*Menino Pedra, meu parente distante*

Sim, desde que você use uma conta canadense no Switch. Inclusive, se você vincular a mesma NNID que você usa no 3DS/Wii U na eShop do Switch, quaisquer créditos que você tenha adicionado através dos outros consoles estará disponível no Switch também.

Pedra estou jogando muito o BotW e estava querendo a Epona fui em alguns sites gringos e dizia que na primeira vez que usar o amiibo do Link do smash iria ganhar ela, eu tenho ele mas não ganhei ela de primeira e estou desde do lançamento tentando e não ganho. Será bug ou é aleatório o ganho dela?

*Fabricio Buzato, esqueceu a Epona's Song*



**Primeira coisa:** existem dois amiibo do Alfacinho da primeira leva do Super Smash Bros., o Alfacinho adulto e o Toon Alfacinho. O amiibo que faz aparecer a Epona em Breath of the Wild é apenas o do Alfacinho adulto.

**Segunda coisa:** se você tentar chamar a Epona em um lugar onde o jogo não permite montar cavalos, o uso do amiibo simplesmente fará com que um baú apareça.

**Terceira coisa:** se você chamar a Epona e não a registrar, ela vai acabar fugindo e você terá que esperar vários dias – dias de verdade, não do jogo – para poder chamá-la novamente. Então certifique-se de chamar ela em uma área onde você possa ir até um estábulo facilmente.



Olá pedra! É verdade que no jogo de SUA série, Majora's Mask, 3 máscaras estão presentes na Data do jogo, porém foram excluídas e têm alguma ligação com o Skull Kid? Se sim como elas são e porque foram excluídas?

*Anônimo "MMs" da Silva*



Sim, é isso mesmo. Na verdade, são 3 versões da mesma máscara – para diferentes pontos de vista – e trata-se de uma máscara do Alfacinho. Nunca foi dada nenhuma explicação oficial para a existência desta máscara, mas como você falou, aparentemente ela seria usada pelo Skull Kid em algum momento. Bom, o motivo para ela não ter sido usada é óbvio, né?... Nem o Skull Kid é tão louco a ponto de querer vestir uma máscara com a cara feia do Alfacinho! xD



**Jovem pedregulho pergunta: Porque das diferenças de preços da eShop Americana para a Canadense? Exemplo informação do valor da DLC de Zelda BotW: Starting when The Legend of Zelda: Breath of the Wild launches on March 3, players will be able to purchase an Expansion Pass for \$19.99 USD (\$28.19 CAD)**

*Jovem pedregulho e as variações cambiais*



Porque são países diferentes, com políticas diferentes, impostos diferentes e moedas diferentes (apesar dos dois países usarem dólares, o dólar americano e o canadense têm valores diferentes). Para você ter uma ideia de comparação, um dólar americano vale hoje R\$ 3,12 enquanto um dólar canadense equivale a R\$ 2,34.

**Pedra, Story of Seasons é o “novo jogo” dos criadores de Harvest Moon? Eu ainda não entendi esse rolo, só sei que eles saíram de Harvest Moon e foram pra Story of Seasons. Mas Story of Seasons já existe faz 20 anos...WHAT**  
*Anônimo “Fazendeiro Confuso” da Silva*



Na verdade é uma confusão causada inteiramente pela localização do jogo para o inglês. Em sua versão original japonesa, a série sempre foi conhecida como Bokujō Monogatari (“Farm Story”, ou “História da Fazenda”). Até 2014, quem fazia a localização para o inglês dos jogos desta série era a Natsume, e usavam

o nome Harvest Moon. Depois disso a empresa responsável pela localização e distribuição da versão do jogo em inglês passou a ser a XSEED Games, mas os direitos autorais do nome “Harvest Moon” permaneceu com a Natsume. Por isso, os jogos da série, em inglês, passaram a usar o nome “Story of Seasons”.



**Olá Pedrita! Comprei o SEU jogo BotW para o Wii U e estou impressionado com a riqueza de detalhes e coisas a se fazer. Porém, fiquei na dúvida se vale a pena comprar o Season Pass agora... ouvi dizer que ele libera imediatamente itens que são importantes para o jogo. Que itens são esses? Grato**  
*Anônimo “do Season Pass” da Silva*



Na verdade os itens que você ganha por comprar agora o Season Pass não são tão importantes assim... são apenas alguns baús de tesouro adicionais que vão te dar alguns itens exclusivos como uma camiseta com o logo do Nintendo Switch... divertido de se ver, mas com pouca utilidade prática.

Então, se estiver em dúvida – já que ainda há pouca informação sobre o verdadeiro conteúdo DLC que será disponibilizado futuramente – você não vai perder muito se esperar mais para comprar. 



por Alex Sandro de Mattos

Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Guilherme Lima



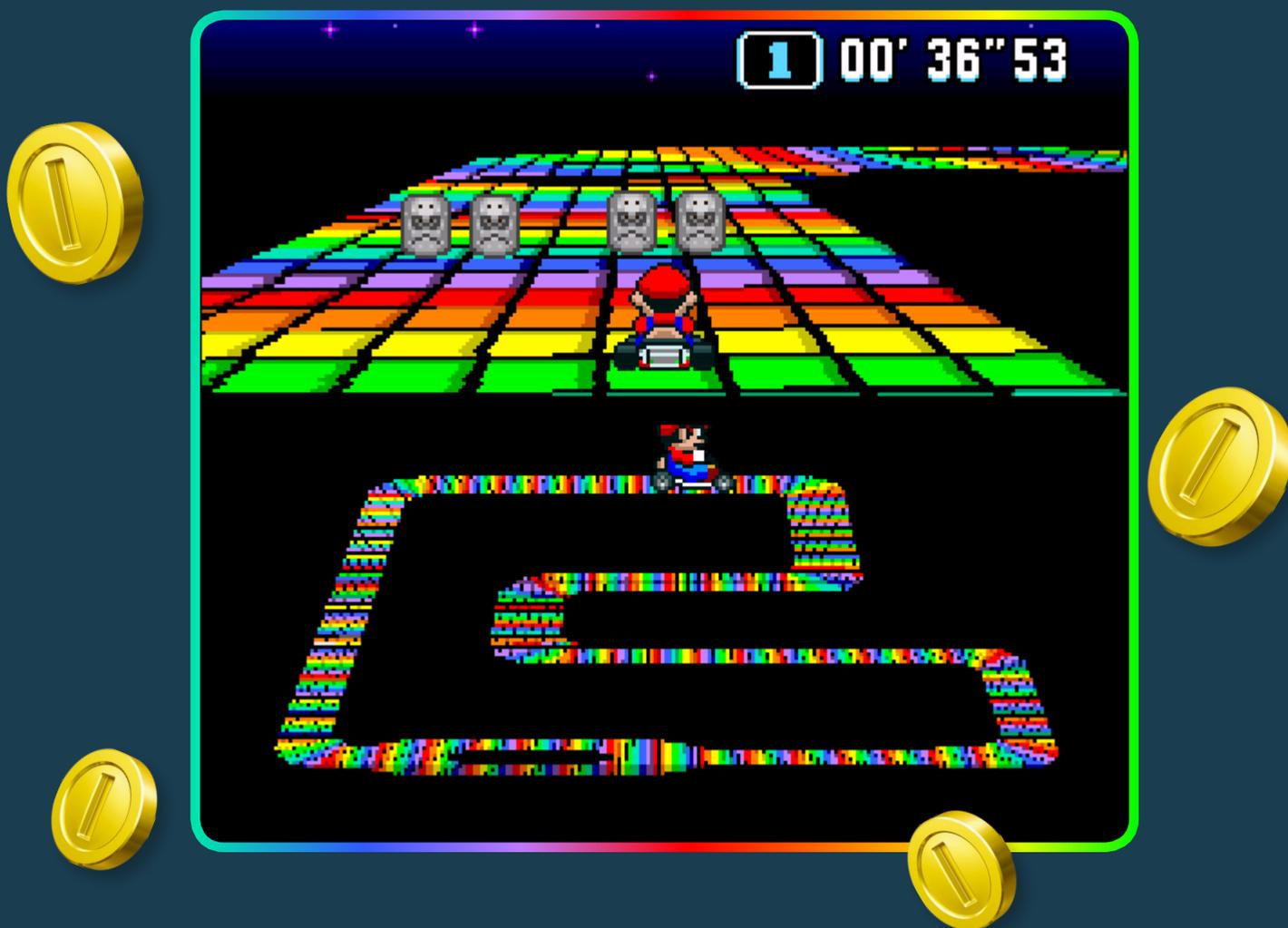
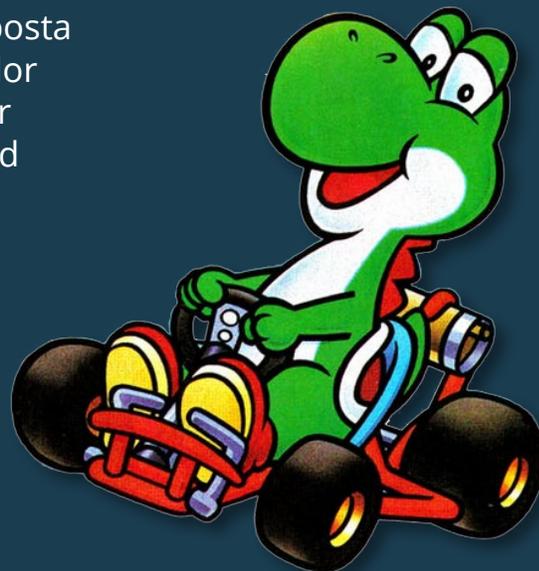
# Rainbow Road

Mario Kart sempre foi sinônimo de diversão, corridas caóticas com itens e explosões para todos os lados, fim (temporário) de amizades e, claro, de Rainbow Road. A pista do arco-íris é uma das mais famosas da série e está presente em todos os games de corrida do encanador bigodudo. Então que tal relembrarmos todas as Rainbow Road? Acelere fundo na leitura e cuidado para não cair no abismo...

## Sete cores em 16-bit

**S**uper Mario Kart, para Super Nintendo, foi uma aposta certa. Misturar elementos dos jogos do encanador e colocar os conhecidos personagens para disputar corridas não poderia ser mais divertido. A Rainbow Road era a última pista do jogo e, obviamente, a mais difícil.

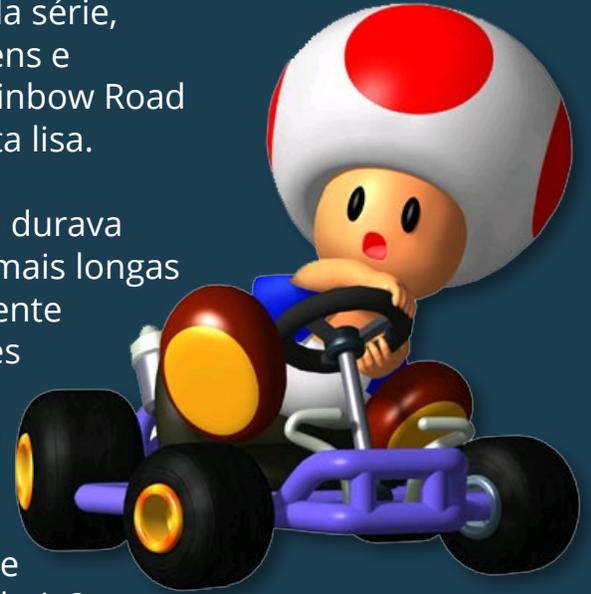
Tratava-se de uma pista curta: cada volta durava menos de 20 segundos. As quedas no abismo eram quase inevitáveis, pois não possuía cercas ou *guard-rails*, e também havia Thwomps durante o percurso para atrapalhar o corredor. Além disso, Soyo Oka, um dos compositores do game, considera o áudio da pista Rainbow Road uma de suas composições favoritas.



## Rainbow Road sem fim

Considerado por muitos como um dos melhores jogos da série, **Mario Kart 64** trouxe um visual renovado com novos itens e corredores, cativando muitos jogadores. Desta vez, a Rainbow Road se assemelhava bastante a um arco-íris por ser uma pista lisa.

A Rainbow Road no Nintendo 64 era extensa. Cada volta durava aproximadamente dois minutos, sendo uma das pistas mais longas da série. Diferentemente da versão de SNES, era totalmente cercada na lateral e, com isso, os jogadores ficavam livres de quedas, mas Chomps estavam no percurso para atrapalhar. O interessante era que, ao fundo, apareciam imagens de rostos de personagens da Nintendo, além de haver uma forma de cortar um grande trecho da pista logo após a largada. E você aí se gabando só porque conseguia usar o glitch na Maka Wuhu, no Mario Kart 7, hein?



## Arco-íris portátil

A estreia da série em um console portátil foi digna do que a turma do bigodudo merecia. Em **Mario Kart Super Circuit**, do Game Boy Advance, tudo estava presente: as pistas, os corredores e, claro, a Rainbow Road.

Pertencendo à destravável e desafiadora Special Cup, era exatamente a mesma pista vista no Super Nintendo. As principais diferenças eram que não havia os Thwomps no meio do percurso e nas laterais tinham pula-pulas que, se usados sabiamente, poderiam ser decisivos para a vitória. Vale lembrar que foi em Super Circuit que o padrão de quatro copas com pistas originais e mais quatro com fases retrôs foi iniciado.



## Pegando carona na Rainbow Road

**Mario Kart: Double Dash!!** é certamente um games dos mais controversos da série e divide opiniões entre os fãs. Colocar dois personagens por kart pode não ter sido uma das melhores inovações do *spin-off*, mas o game tinha o mesmo charme e espírito dos anteriores.

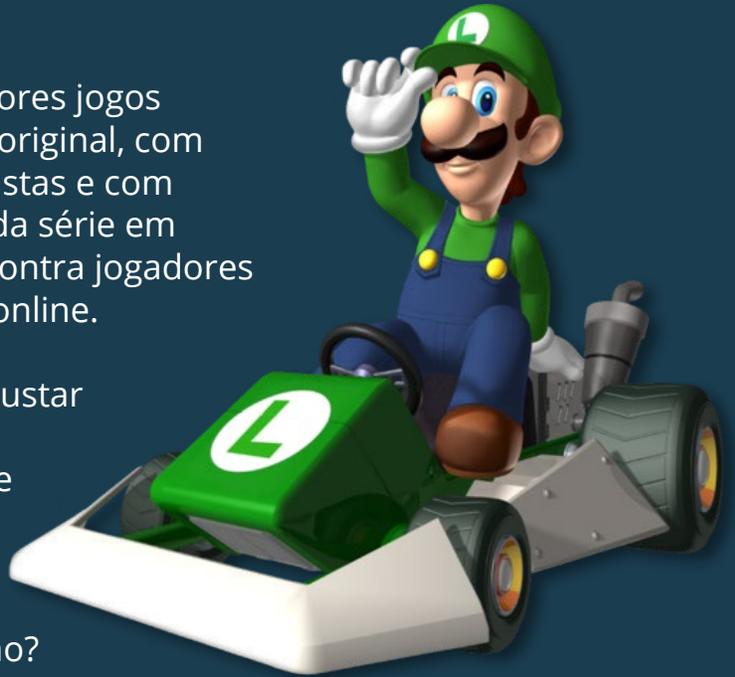
A Rainbow Road do GameCube era longa e traiçoeira, mas possuía um design bellissimo. Havia partes em espiral, um jato que elevava o jogador à parte mais alta da pista e, abaixo, era possível ver uma cidade. Curiosamente, alguns detalhes no cenário desapareciam quando se jogava em tela dividida.



## Arco-íris em duas telas

É indiscutível: **Mario Kart DS** é um dos melhores jogos do portátil de duas telas. De volta à fórmula original, com um corredor por kart, novos personagens, pistas e com o mapa na tela inferior, foi o primeiro título da série em que disputamos corridas na Rainbow Road contra jogadores do mundo todo com a introdução do modo online.

A Rainbow Road, na Special Cup, poderia assustar os jogadores. Curvas extensas e acentuadas transformaram a pista num formato espiral e faziam com que os jogadores realizassem um *looping* nela. Quer lugar melhor do que esse para colocar aquela banana marota para derrubar o adversário no abismo?



## Colorido galactico

Fazer do Wii Remote um volante não apenas simplificou a forma de jogar Mario Kart como também tornou-se um dos seus atrativos (os sucessores oferecem suporte para pilotar utilizando movimentos). Além da Rainbow Road ser desafiadora, contar com a habilidade era só um dos requisitos essenciais para vencê-la. Era preciso ter sorte para não levar um casco azul durante um salto e, como primeiro colocado, os itens ganhos se resumiam a cascos verdes e bananas.

Em **Mario Kart Wii**, a Rainbow Road carrega referências à **Super Mario Galaxy**. O áudio lembra o jogo espacial da mascote da Big N e até é possível ver Star Bits pelo espaço. A pista traiçoeira demonstrava toda a dificuldade logo na largada: uma imensa descida que, com qualquer empurrão, o jogador era lançado para o espaço (literalmente). Algumas curvas exigiam muita habilidade e até havia estrelas lançadoras e caminhos duplos. Jogar online com mais 11 mentes humanas diminuía o desapontamento de cair inúmeras vezes no abismo.



## Dose dupla e em 3D

Em **Mario Kart 7**, para Nintendo 3DS, há duas pistas do arco-íris. A primeira, inédita, é dividida em três seções distintas, ou seja, cada volta corresponde a um trecho da pista. O destaque vai pelo fato de correr nos anéis dos planetas e, até mesmo, na Lua. Ainda há curvas mortais, um túnel giratório. Correr e vislumbrar a pista em 3D é surpreendente.

A outra Rainbow Road é a última pista da Lightning Cup e um "remake" da pista de Super Mario Kart. É praticamente idêntica à Rainbow Road original, mas houve adições como rampas, e mudanças, como os Thwomps que agora estão gigantes e causam ondulações na pista ao tocá-la. Mas é evidente que as quedas são as mesmas do jogo de 1992...



## 1, 2, 3 Rainbow Road!

**Mario Kart 8** para Wii U e **Mario Kart 8 Deluxe** para o Switch deixaram as corridas incrivelmente fantásticas graças ao belo incremento visual e trazem três (!) Rainbow Road. A pista inédita da Special Cup traz uma frota intergaláctica e satélites, inclusive uma nave em formato de Blooper. Há trechos com gravidade em formato de 8, partes em que os corredores ficam de cabeça para baixo e túneis estelares. Apesar de ser curta, a nova Rainbow Road é lindíssima.

Há duas Rainbow Road retrôs no oitavo jogo da série. A primeira é uma versão renovada da pista do Nintendo 64. Os gráficos em alta definição e adição de novos trechos gravitacionais deixaram a pista bem diferente da versão original, mas ainda assim é possível notar que detalhes foram mantidos, como os Chomps para atrapalhar os jogadores, desenhos de personagens ao fundo e toda a extensão

da pista. Entre as adições estão anéis estelares que aumentam a velocidade dos veículos logo na largada, um lindo trem flutuante, rojões, a ausência de *guard-rails* em alguns trechos e a divisão em três seções que formam cada volta. Ou seja, a eternidade da versão original foi reduzida, mas a beleza psicodélica faz esta Rainbow Road ser única!

A terceira pista do arco-íris é uma versão em HD da Rainbow Road do Super Nintendo, se tornado a pista que mais apareceu na série. Presente na Triforce Cup, o primeiro pacote de DLC disponibilizado para a versão de Wii U de Mario Kart 8 e já inclusa em Mario Kart 8 Deluxe, traz as mesmas adições vistas em Mario Kart 7, como Thwomps (que estão brilhantes) e rampas. O cenário de fundo se passa em uma noite de Lua cheia e é possível notar as casas de Toads ao fundo. Uma pista primordiosa!



## Fora das pistas

A Rainbow Road não está presente apenas na série Mario Kart. Ela também faz aparições em outros games:



**F-Zero X:** até nas ultras corridas de F-Zero, a Rainbow Road dá as caras. A pista é descrita como “psicodélica” e assemelha-se muito com a versão vista em Mario Kart 64.



**Mario Hoops 3-on-3:** nos jogos de basquete do encanador também há Rainbow Road. Ela é o terceiro *challenge* da Dribble Race e fica acima das nuvens.



**Super Mario Galaxy 2:** em Rolling Coaster Galaxy, há duas estrelas para serem obtidas: uma na qual é preciso descer uma fase chamada The Rainbow Road Roll sobre uma bola, evitar inimigos e superar obstáculos; e a segunda, em que deve-se coletar 100 moedas roxas em uma descida dentro de dois minutos. Nós apostamos que você caiu diversas vezes no buraco...



**Super Smash Bros. for 3DS:** No jogo de luta do portátil 3D, os personagens batalham sobre uma plataforma que sobrevoa a Rainbow Road inédita de Mario Kart 7. Há até um trecho em que os lutadores podem ser atropelados por Shy Guys dirigindo karts! Quem sofre muito dano vai literalmente para o espaço.



**Paper Mario: Color Splash:** na aventura de papel de Mario no Wii U, a Rainbow Road serve como caminho para o encanador chegar ao castelo de Bowser. O mais bacana é que Luigi dá uma carona para o irmão em um kart enquanto ouvimos a trilha sonora da Rainbow Road do Nintendo 64. Nostalgia pura!

## Atravessando o arco-íris

Em todos os jogos da série Mario Kart, a Rainbow Road é a última pista da última copa, ou seja, a mais difícil dos games de corrida do encanador bigodudo. É aquela pista que, na primeira tentativa, você consegue a proeza de cair duas vezes consecutivas no mesmo lugar ou até mesmo cair 15 vezes antes de terminá-la. Mas, convenhamos, ela possui identidade e carisma, não podendo faltar em nenhum jogo da série Mario Kart. Rainbow Road é desafio e diversão! 🍄



# SUPER MARIO KART

O início de um legado sobre rodas



por *Juliano Lorenzo Orsolon*

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Paulo D. Faiola Jr.

Após se aventurar pela primeira vez com os Yoshis e resgatar novamente a princesa das garras de Bowser, ninguém imaginava que, dois anos mais tarde, a Nintendo nos presentearia com um dos maiores clássicos do encanador. Super Mario Kart, assim como qualquer outro spin-off da série, não é só mais um jogo do gênero: ele traz consigo um tipo de magia que só a Nintendo sabe fazer.

## Está dada a largada!



O ano era de 1992: os donos do recém-lançado 16-bits já piravam com o grandioso Super Mario World quando o título chegou às prateleiras das lojas. Ver a cara do bigodudo e sua turma estampada na caixinha de um game de corrida foi uma enorme surpresa. Esse foi o princípio de uma temporada mágica, marcada pelas calorosas e incontáveis disputas pelo primeiro lugar no pódio. Quem tinha o console, mas não possuía o jogo, ou se virava para comprar um, ou rezava para o cartucho estar disponível na locadora (coisa que exigia muita sorte e paciência).

É claro que nada disso ocorreu à toa: além de contar com o charme da série, Super Mario Kart inovou em diversos aspectos, introduzindo elementos que sequer se imaginava serem vistos em jogos de corrida. Ao invés de seguir o estilo tradicional do gênero, os desenvolvedores optaram por algo mais simples, porém que se desprende da ideia de que, para vencer, você só precisa ser bom no volante. O resultado disso também se refletiu em suas vendas: com 8,76 milhões de cópias vendidas no mundo todo, se tornou o 4º jogo mais vendido para o console.





## Hora de pisar fundo

Depois de dar aquela assoprada no cartucho (só por via de regra) e inseri-lo no Super Nintendo, somos apresentados à principal tela do game. Mario, Luigi, Peach, Toad e Bowser passam correndo em seus karts enquanto a primeira e inesquecível música tema da série toca ao fundo. Aqui, é possível escolher entre jogar sozinho ou com um amigo.

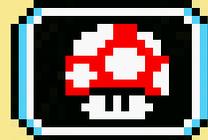
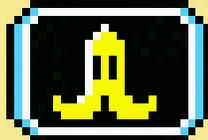
Jogável tanto em *singleplayer* quanto *multiplayer*, O MarioKart GP é o principal dos quatro modos que o game oferece, pois é nele que disputamos os campeonatos. O que mais se diferencia entre as 50, 100 e 150 cilindradas, além da velocidade, é o claro aumento da dificuldade, com adversários mais ágeis e inteligentes. Independente de qual escolher (com exceção da primeira), há quatro campeonatos disponíveis, cada um com cinco estágios pré-definidos. E Por falar nos estágios, quase todos eles são baseados em localizações de Super Mario World, como as fantasmagóricas Boo Houses, a Chocolate Island e o temido castelo do rei dos Koopas.



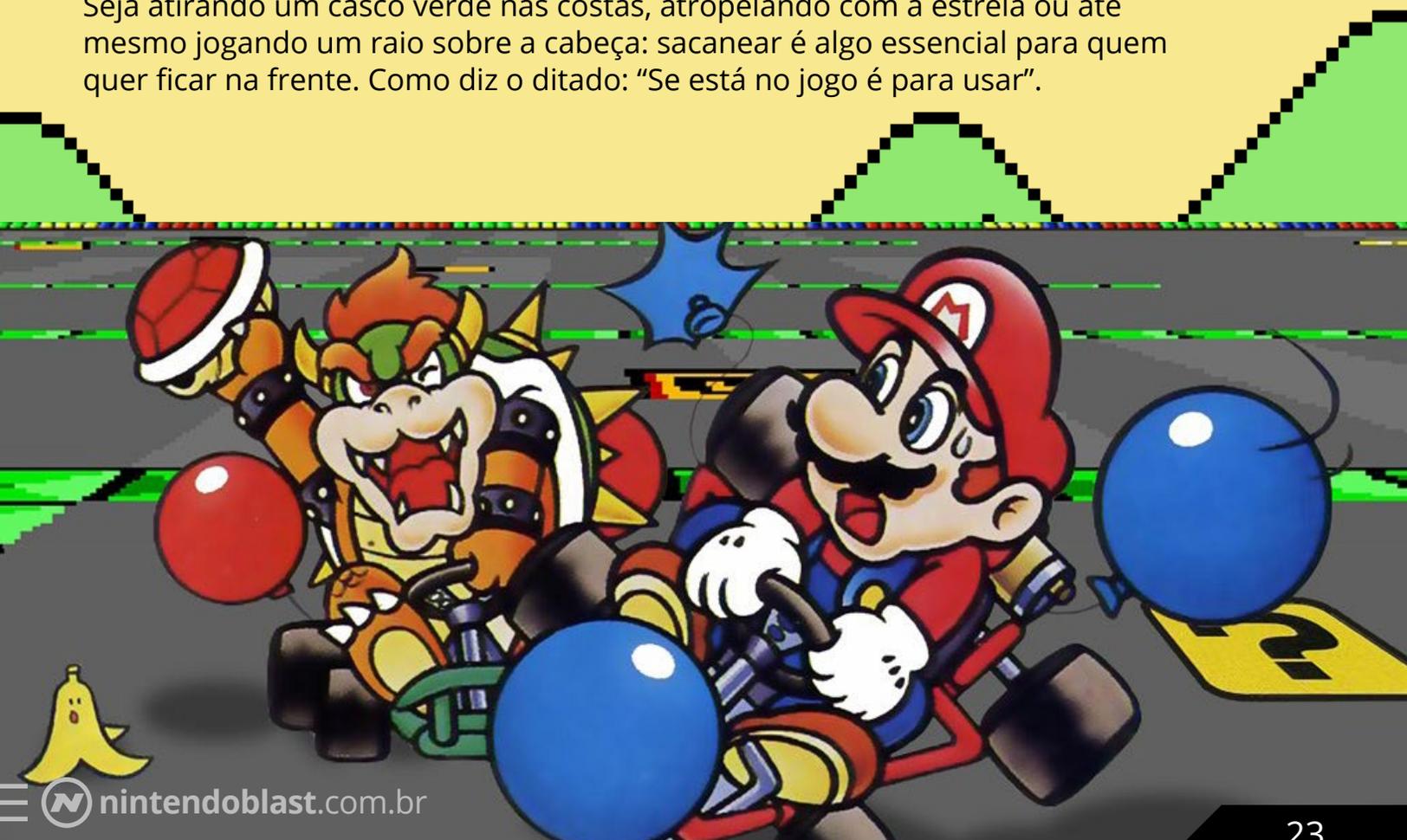
## Cascos, bananas e muita confusão



Fazer boas manobras, conhecer o percurso e ultrapassar nas horas certas são nada mais do que meros detalhes aqui. Se quiser garantir o disputado primeiro lugar, terá que contar com cascos de tartaruga, estrelas, uma boa pontaria e um pouco de sorte. Ficou confuso? Então vou explicar melhor: estou falando do que é, basicamente, a “alma” do game e de toda a série: o sistema de itens.



Se já não fosse o bastasse poder trombar nos oponentes para roubar moedas ou arremessá-los para fora da pista, ainda é possível utilizar uma série de itens para ganhar umas posições a mais (ou a menos, dependendo da situação). Com todos também vindos diretamente de Super Mario World, esses itens possuem, basicamente, o mesmo propósito: tomar vantagem sobre seus adversários. Seja atirando um casco verde nas costas, atropelando com a estrela ou até mesmo jogando um raio sobre a cabeça: sacanear é algo essencial para quem quer ficar na frente. Como diz o ditado: “Se está no jogo é para usar”.





Contudo, não é possível pegar qualquer item a qualquer momento. Toda vez que o jogador passa por cima de um Question Panel, o jogo escolhe aleatoriamente o item obtido, sendo que alguns só aparecem em determinadas posições. Mas isso só vale para os jogadores, já que os personagens controlados pela CPU usam itens pré-determinados e de maneira aleatória.

Por causa de tudo isso, descrever exatamente como são as partidas, é uma tarefa quase impossível, pois o sistema garante que cada uma delas se desenvolva de maneira única. Dá para passar a corrida inteira em uma colocação baixa e só subir na volta final, assim como o completo oposto (e olha que o casco azul nem tinha nascido ainda).



## Os competidores



Mesmo sendo a estrela do título, o italiano não poderia roubar toda a cena para si. Por isso, gente fina como só ele é, convidou até o principal responsável por suas dores de cabeça passadas (e futuras) para pegar um veículo e se juntar à festa (haja bom espírito!). Dizem que uma certa princesa quase se recusou a participar por causa disso...



### Mario e Luigi

Como em praticamente todos os títulos anteriores, aqui os inseparáveis irmãos têm exatamente os mesmos atributos, sendo também os personagens mais balanceados do elenco (faria mais sentido se o Mario fosse mais pesado, não?).



### Peach e Yoshi

Como personagens de suma importância em Super Mario World, é claro que o fiel companheiro do italiano e a princesa do Reino do Cogumelo não poderiam faltar. Apesar de também terem atributos balanceados, possuem a maior aceleração entre os demais personagens.



### DK Junior e Bowser

O atualmente esquecido Donkey Kong Junior também marca presença, fazendo dupla com Bowser na categoria dos "pesadões": ótimos para trombar nos outros, mas péssimos nas curvas.



### Toad e Koopa Troopa

Enquanto um serve a realeza, o outro à força opositora: dá para se dizer que os dois não devem ser lá muito amigos. Ambos possuem um bom nível de aceleração e são os mais fáceis de controlar, tornando-os personagens ideais para quem está iniciando.



## Mario sem Kart



No início do desenvolvimento, a equipe chefiada pelo mestre Shigeru Miyamoto pretendia criar um título de corrida nos mesmos moldes de F-Zero, com exceção de que ele seria “um contra um” e exclusivamente *singleplayer*. A ideia de incluir o bigodudo só veio alguns meses mais tarde, quando resolveram adicioná-lo apenas para ver como ficava. O resultado, é claro, não foi outro: gostaram tanto que não só o colocaram no elenco, como transformaram o protótipo em um jogo próprio da franquia. A partir daí, muita coisa mudou, principalmente a ideia inicial de não incluir um modo multiplayer (ufa!).

## Diversão através das gerações

Além de ter sido relançado para o próprio Super Nintendo em 1996 com o selo *Player's Choice*, o clássico também deu as caras no Virtual Console do Wii em 2009, e quatro anos mais tarde no Wii U. Seu último relançamento foi exclusivamente para o serviço do New 3DS em março do ano passado. Ou seja, não há desculpas para quem não experimentou esse game ainda!

Responsável por originar o principal *spin-off* da franquia, Super Mario Kart conquistou uma geração inteira nos 16-bit com seu carisma e novos conceitos, influenciando e servindo de referência a vários games posteriores. Este merece ser considerado não apenas um dos mais importantes títulos do bigodudo, mas de toda a história da Big N. 



por Vitor Tibério

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Leandro Alves

Switch

# MARIOKART

## DELUXE

vai acelerar o seu  
Nintendo Switch

Com a chegada de um novo console da Nintendo, um novo Mario Kart já era de se esperar. Desta vez, no lugar de fazer um jogo da franquia todo do zero, a Big N resolveu, desde o início da vida do Switch, trazer o melhor Mario Kart já feito até então, com modificações que prometem deixá-lo ainda melhor.



## Ainda mais bonito

**M**esmo sendo um dos jogos mais bonitos do Wii U, Mario Kart 8 rodava a uma resolução de 720p. Agora, com o poder de processamento que o Switch detém, a Nintendo poderá fazer o game rodar em *full HD*, ou seja, em uma resolução de 1080p, o que permite cores mais vivas e detalhes com pouco ou nenhum aspecto borrado. A nova resolução, contudo, só estará disponível quando Mario Kart



Para aqueles que levam a sério a mobilidade, MK8D rodará na mesma resolução de seu antecessor, com a diferença de que a qualidade da telinha do Switch permitirá que o jogador não deixe de se vislumbrar com a vivacidade das cores do novo título.

Seu desempenho também será melhorado. Enquanto a versão original apresentava quedas na taxa de quadros (praticamente imperceptíveis, diga-se de passagem) mesmo em modo single player, no Switch a versão Deluxe será travada em 60 quadros por segundo, mesmo quando o console estiver sendo compartilhado por duas pessoas. Nada mal poder levar um jogo assim para qualquer canto, não é mesmo?





## Conteúdo que não derrapa

Mario Kart 8 Deluxe chega ao Nintendo Switch com uma quantidade de conteúdo que impressiona, se compararmos a lançamentos anteriores de jogos da franquia — algo justo, uma vez que se trata de um relançamento. Todas as 32 pistas originais de Mario Kart 8 estão inclusas na nova versão, somadas ainda às 16 pistas lançadas

via DLC pago. O mesmo ocorre com os personagens, itens e veículos. De forma resumida, quase nenhum conteúdo que tenha saído para o Mario Kart de Wii U ficará de fora na versão Deluxe. A exceção fica para os três veículos baseados em automóveis reais da montadora Mercedes Benz — pelo menos nada sobre isso foi divulgado até o momento.



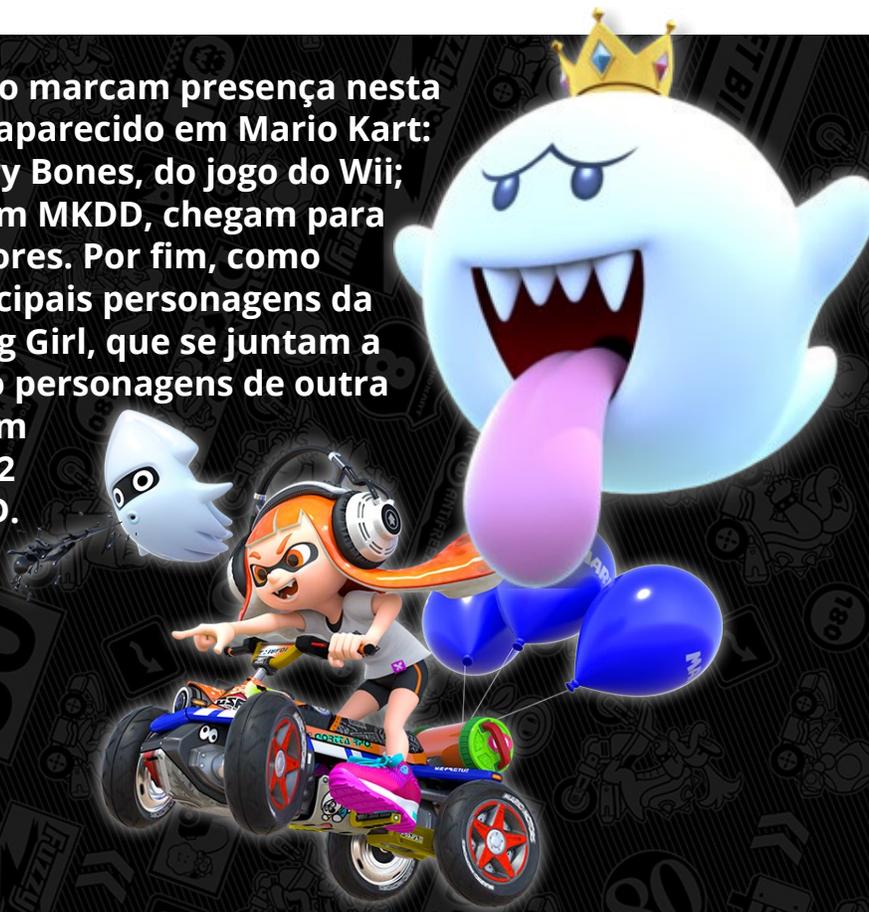
Como não só de conteúdo antigo se faz um relançamento, a Big N preparou o aparecimento de novos personagens, veículos, itens, pistas, compatibilidade com mais amiibo e até modos de batalha reformulados. Conteúdo é o que não falta!





Mario Kart 8, lançado originalmente para o Wii U, recebeu dois pacotes de DLC, contendo ao todo 16 pistas, seis personagens e novos veículos. Mario Kart 8 Deluxe chegará para o Nintendo Switch com todo o conteúdo original do game somado aos pacotes adicionais, porém, não há confirmação oficial sobre a adição de novos conteúdos via download pago.

Personagens já conhecidos pelo público marcam presença nesta versão de luxo. King Boo, que já havia aparecido em Mario Kart: Double Dash!! (GC) e Mario Kart Wii; Dry Bones, do jogo do Wii; e Bowser Jr., que fez par com seu pai em MKDD, chegam para diversificar ainda mais o rol de corredores. Por fim, como uma grata surpresa, aparecem os principais personagens da franquia Splatoon: Inkling Boy e Inkling Girl, que se juntam a Link e ao trio de Animal Crossing como personagens de outra franquia em Mario Kart, mas que casam perfeitamente com o game. Ao todo, 42 corredores completam o time de MK8D.



De forma gratuita, a Nintendo lançou uma atualização para Mario Kart 8 em que inaugurava na série uma nova classe de velocidade — e, consequentemente, de dificuldade. As **200cc** colocavam à prova as habilidades do jogador, principalmente naquelas pistas com mais curvas, nas quais era imprescindível soltar o acelerador, apertar o freio e fazer drifts perfeitos. A nova velocidade também está de volta em Mario Kart 8 Deluxe, porém, uma nova opção permite que o jogo fique mais fácil, em qualquer dificuldade, para jogadores iniciantes.

Chamada **Smart Steering**, a nova função adiciona uma antena na traseira do veículo que, quando ativa, impede que o jogador saia da pista, ao custo de apenas uma redução de velocidade.



Em Mario Kart 8, vários amiibo desbloqueavam roupas especiais para serem usadas por Miis. Em Mario Kart 8 Deluxe, além das figuras compatíveis previamente, houve a inclusão de uma roupa especial baseada no jogo Splatoon. Assim, serão compatíveis quaisquer amiibo dos personagens Mario, Luigi, Peach, Rosalina, Bowser, Yoshi, Wario, Donkey Kong, Link, Fox, Samus, Kirby, Captain Falcon, Mega Man, Sonic e Pac-Man, além das séries Animal Crossing e, claro, Splatoon.





## Modos de batalha reformulados

O ponto mais criticado de Mario Kart 8 foi, sem dúvidas, o seu modo batalha. Em uma tentativa de reinventar o segmento, que perdeu popularidade em Mario Kart Wii e Mario Kart 7 (3DS), a Nintendo colocou os jogadores para estourarem os balões uns dos outros nas pistas de corridas, sem arenas específicas para o modo. Como a medida não fez sucesso, novos modos chegam à versão Deluxe, com direito a pistas exclusivas e até ao retorno de um antigo item. Mas, primeiro, vamos aos modos.

**Balloon Batle** é o bom e velho modo batalha tradicional que conhecemos desde Super Mario Kart (SNES), só que com cinco balões ao invés de três. O objetivo é estourar os balões dos oponentes e ganhar pontos por isso. Algo interessante daqui é que é possível roubar balões dos adversários, deixando tudo mais dinâmico e divertido.

**Renegade Roundup** se trata de um interessante novo modo, ao melhor estilo polícia e ladrão. De um lado, um time usa Piranha Plants como itens permanentes para capturar os adversários. Do outro, uma equipe que deve escapar do time da "Lei" e liberar seus amigos que foram capturados.

**Bob-omb Blast** já existia no Mario Kart 8 original. Neste modo, todos os corredores pegam apenas bombas das caixas de itens. Como é de se imaginar, a confusão é certa quando sobra pouco espaço entre as explosões.

**Coin Runners** já tinha aparecido em jogos anteriores da franquia (no Wii e no 3DS). A ideia aqui é acabar o tempo da brincadeira com o maior número de moedas. Parece fácil, mas quando a arena está cheia de oponentes perseguindo o líder da partida as coisas podem fugir do controle.

**Shine Thief** volta direto de MKDD. O jogador que detiver a estrela terá um contador de tempo regressivo a seu favor. Enquanto isso, os demais corredores tentarão acertar o detentor para roubar a sua estrela. Vence aquele que fizer o seu contador chegar a zero.



É claro que tantos modos de jogo não seriam grande coisa se não houvesse arenas divertidas. Para esta nova versão, a Big N preparou arenas próprias para o modo batalha. Algumas novas, outras que retornam de jogos anteriores.



No acervo das novas arenas temos Battle Stadium, com uma grande área de antigravidade no centro; **Sweet Sweet Kingdom**, baseada na pista Sweet Sweet Canyon, presente no modo corrida; **Dragon Palace**, com inspiração em Dragon Driftway, distribuída via DLC; **Lunar Colony**, que tem a Lua como cenário e parece ser um ótimo local para o uso da antigravidade; e **Urchin Underpass**, famoso cenário do jogo Splatoon e que tem presença confirmada no aguardado Splatoon 2.



Retornam as pistas **Wuhu Town**, de MK7; **Luigi's Mansion**, de MKDD; e **Battle Course 1**, de SMK. Ao todo, oito circuitos inexistentes no jogo do Wii U dão um novo gás a um modo que estava fora dos holofotes dos fãs há um bom tempo.



Para unir os modos às belas arenas, um novo item, exclusivo do modo batalha, retorna. A **Feather** é uma pena do Super Mario Kart que permite que seu usuário dê um grande salto. Ela pode servir para pular um obstáculo, desviar de um item ou roubar um balão de um adversário.



O **Boo** também foi adicionado ao rol de itens em Mario Kart 8 Deluxe. Direto de Mario Kart 64, o fantasma, enquanto item, é capaz de fazer o jogador que o usa desaparecer por um tempo, ficando imune a itens adversários enquanto isso. Além disso, ele ainda rouba o item de algum oponente, então, é uma boa ideia usá-lo quando seu amigo conseguir aquela estrela ou buzina!





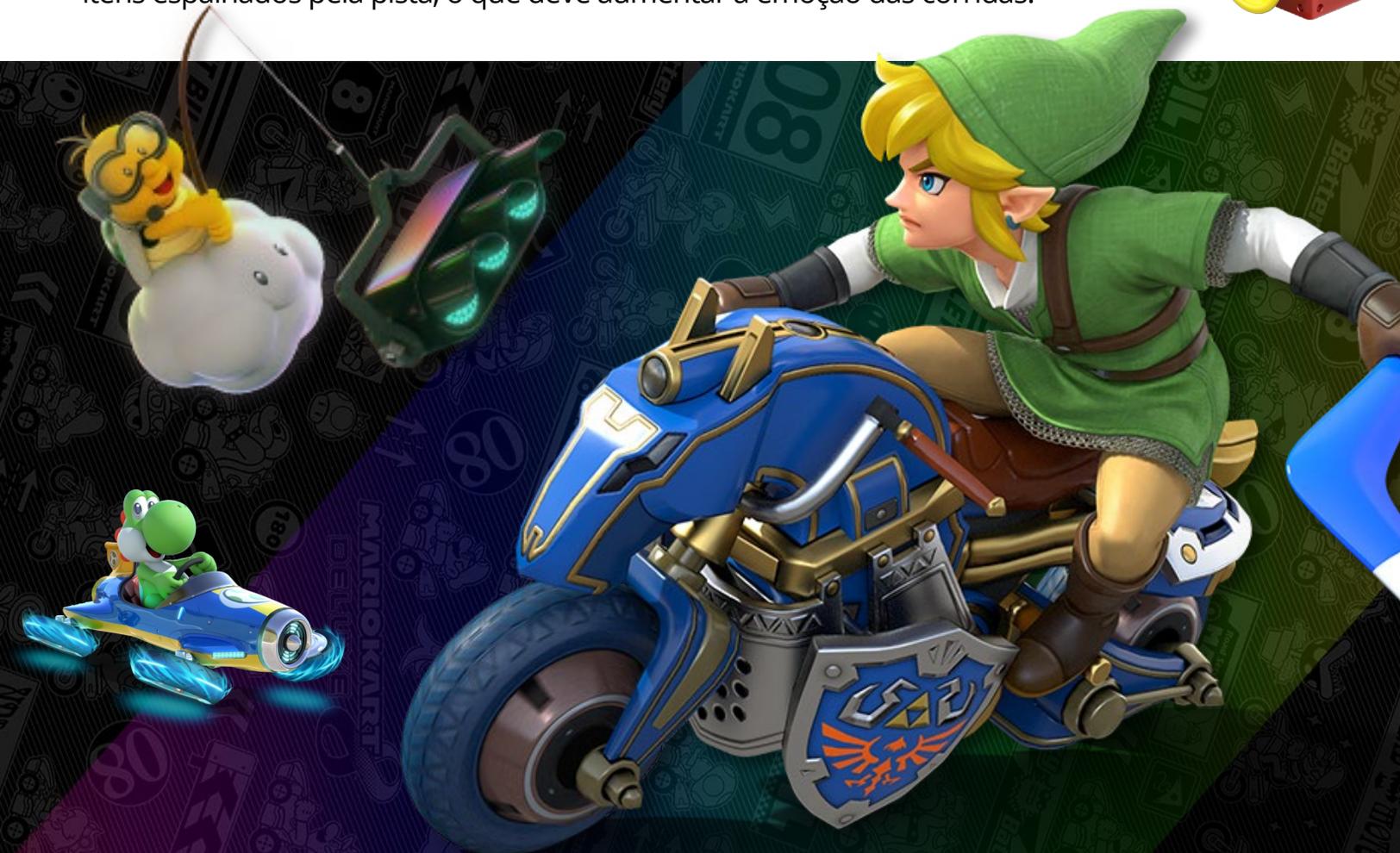
## Revisando estratégias

Uma das grandes diferenças da versão do Nintendo Switch é a volta da possibilidade do jogador possuir dois itens simultaneamente.

Em recente entrevista à Famitsu, um dos principais periódicos japoneses sobre jogos eletrônicos, Kosuke Yabuki, produtor de Mario Kart 8 Deluxe, afirmou que o uso de dois itens no game só foi possível graças à quantidade extra de memória RAM que o console híbrido da Nintendo possui, permitindo ao Switch processar 24 itens no total, considerando 12 corredores.

Apesar de quebrar uma barreira da franquia, o MK de Wii U requeria certa dose de estratégia do corredor da primeira posição. Isso

porque, ao pegar um casco ou uma banana, o primeiro colocado teria que arriscar entre jogar fora este item; na intenção de pegar a destruidora de Blue Shells, Mega Horn (buzina), e acabar com a quase inútil Coin (moeda); ou manter o item e torcer para não ser atingido pelo Casco Azul. Por outro lado, as partidas prometem ficar mais agressivas, com mais itens espalhados pela pista, o que deve aumentar a emoção das corridas.





## Perfeito para o Switch

É claro que, com uma nova plataforma, novas tecnologias e possibilidades surgem. Assim como em todos os Mario Kart de consoles de mesa pós-MK64, será possível jogar com até quatro jogadores em uma mesma TV. Caso o jogador opte por carregar o Switch por aí, ainda será possível chamar um amigo para uma partida multiplayer local — limitação que se justifica pelo tamanho da tela do Switch.



Aliás, aqui está uma sacada genial da Nintendo: os Joy-Cons, como são chamados os controles principais do aparelho, podem ser divididos para uma jogatina em dupla, cada jogador ficando com uma “metade” do controle. Como o novo console já vem empacotado com um par de Joy-Cons, não se faz necessário comprar qualquer acessório a mais para desfrutar do game.

### Wireless Play



### Tabletop mode



Como se não bastasse já poder levar um jogão como este para qualquer canto, ainda é possível estabelecer uma conexão entre até oito unidades do Nintendo Switch, com um jogador por aparelho. Online, o game continua com a possibilidade de conectar até dois jogadores por aparelho, com a possibilidade de chat por voz com os amigos — desde que o usuário baixe um aplicativo para conversas online que a Nintendo disponibilizará.



O HD Rumble, nova tecnologia de vibração presente nos controles, estará presente em MK8D e promete sensações realistas e impressionantes. É uma adição interessante, e nos resta esperar para saber como será a sensação de acelerar, frear e até de ser atingido pelos mais variados itens através desta novidade.





## Quase na linha de chegada

Mario Kart 8 Deluxe está perto de seu lançamento. Marcado para o próximo 28 de abril, o jogo é uma boa pedida mesmo para quem já jogou o Mario Kart 8 no Wii U — afinal, com a qualidade do original e com uma boa dose de conteúdo novo, a nova versão agradará não somente aos descontentes com a falta de novas pistas para o modo corrida. De qualquer maneira, um Mario Kart é sempre um jogo obrigatório nas plataformas da Nintendo. 



Mario Kart 8 Deluxe(Switch)  
**Desenvolvedor** Nintendo  
**Gênero** Corrida com trapaças  
**Lançamento** 28 de abril de 2017

Expectativa



5

# Guia N-Blast

## Mario Kart 8. (WiiU)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



BAIXAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play

por Gilson Peres

Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Ítalo Lourenço

3DS

# Poochy & Yoshi's Woolly World

## Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS) traduz para o portátil a experiência do console

A versão portátil de Yoshi no mundo feito de lã consegue adaptar vários artifícios de sua versão de Wii U, mas não completamente.

**A** Nintendo está atualmente com uma estratégia um tanto quanto peculiar a respeito dos seus títulos que anteriormente eram exclusivos para Wii U. Em um processo iniciado com jogos como **Super Mario Maker** (3DS/Wii U) e **Hyrule Warriors Legends** (3DS), a empresa começou a migrar diversos de seus títulos do console encerrado para o portátil atual da empresa. Nessa linha, recebemos este mês **Poochy & Yoshi's Woolly World** (3DS), uma adaptação do jogo de título quase homônimo lançado para o Wii U em 2015.



## Lá e de volta outra vez

Para quem experimentou o mundo de lã de Yoshi no console de mesa, não terá muitas novidades para conferir em sua versão portátil. Mas a oportunidade é muito interessante para quem não possui o Wii U ou não adquiriu o game anteriormente. Yoshi mais uma vez tem seu lar ameaçado.

Um mago capataz de Bowser, Kamek, lança um feitiço na ilha de Yoshi e faz toda a família dos dinossauros se desfazer em rolos de lã e os espalha ao longo de vários mundos. Sua missão, então, é percorrer todos os territórios enfrentando os desafios que aparecerem a fim de juntar os rolos de lã e salvar seus companheiros répteis.

Assim, o jogo é organizado em seis mundos com no mínimo nove fases em cada um. Cada fase dessas possui um grupo de novelos a serem coletados para, juntos, formarem um dos Yoshi raptados por Kamek. Mas claro que esses não são os únicos colecionáveis disponíveis no game.

## Ótima exploração em 2D

Um dos principais diferenciais do game, que se mantém no portátil, é a sua exploração motivadora. As fases não possuem tempo limite e muitas vezes existem objetivos em várias direções, fazendo com que o jogador jogue de forma mais despreziosa, indo em todas as direções e fuxicando em diversas coisas do mapa, a fim de descobrir aos poucos cada fase.





Por conta da grande quantidade de colecionáveis, o game convida você a explorar as fases e isso é muito interessante. Entretanto, caso o jogador não esteja interessado em completar tudo, pode facilmente passar direto por diversas coisas e simplesmente terminar o jogo. Mas a experiência, jogando dessa forma, fica bem mais limitada.

As fases são bem desafiadoras já a partir da quarta ou quinta, com quebra-cabeças e ameaças dignas para esquentar um pouco a cabeça dos jogadores. Aqueles já acostumados com a série, terão um gostinho interessante no 3DS, pois os comandos se mantêm praticamente os mesmos, bem como foi feito na versão de Wii U.

Outra coisa interessante na exploração desses mundos em 2D é a criatividade do uso do mapa e das perspectivas em cada fase. Elementos giratórios, costuras que abrem novos caminhos, criaturinhas escondidas debaixo das camadas de tecido de cada fase. Esses artifícios esbanjam criatividade e deixam a exploração mais interessante ainda.



## Aparência não tão fofa assim

Em comparação a sua versão de Wii U, um ponto negativo em Poochy & Yoshi's Woolly World é exatamente os seus gráficos. Logicamente, um game de console de mesa quando é reformulado para um portátil perde bastante qualidade gráfica, muito por causa da capacidade de processamento dos portáteis, bem inferiores aos consoles de mesa.

Entretanto, essa perda de qualidade em Woolly World foi muito discrepante, ao ponto de, em vários momentos, o jogador esquecer que o jogo está todo ambientado em um mundo feito de lã. A textura caiu de qualidade mais do que o necessário, fazendo com que a experiência de apreensão do mundo de lã se torne um pouco atrapalhada. As linhas e costuras estão ali ainda, mas a sensação é muito mais de um game de massinha do que de lã.

Claro que isso não atrapalha em nada a jogabilidade do título, que é excelente. Não queremos aqui ser os clássicos "contadores de polígonos", mas isso é visto como um ponto negativo de qualquer maneira, pois um Woolly World sem muita sensação de Woolly é um tanto quanto problemático.



## As proximidades com o Wii U

Se por um lado os gráficos deixaram um pouco a desejar, inclusive com o 3D ligado, os efeitos sonoros e músicas-tema das fases esbanjam qualidade. A trilha sonora, que foi um dos pontos altos da versão de Wii U, continua com toda a sua qualidade no portátil, com belos e simpáticos acordes que remetem à aventura, infância e simplicidade.



Infelizmente, outro elemento que se mantém da versão do Wii U é a facilidade com a qual se enfrenta os chefes de fase. Indo num sentido completamente inverso da exploração das fases, que são bem desafiantes, as batalhas contra chefes possuem pouca criatividade e até se tornam repetitivas em alguns momentos.

A opção Mellow Mode também se mantém, dando asas ao nosso Yoshi que nos permite passar voando por diversos elementos complicados das fases. Esse artifício é interessante principalmente para jogadores mais casuais, que gostam de jogar o game de maneira menos comprometida.

## Poochy no comando!

Ao contrário da versão de Wii U, onde nós só tínhamos a ajuda do cachorrinho de lã em algumas fases, fazendo Yoshi montá-lo, agora temos fases exclusivas com Poochy. Essa é uma das poucas inovações do jogo comparado a sua versão de mesa, mas é muito bem vinda mesmo assim.

As fases com Poochy são bem interessantes. Estas, bem como o Mellow Mode, agradam outro grupo de fãs: aqueles que gostam do chamado speed run (correr desenfreadamente pelas fases o mais rápido possível). As fases com o simpático cachorrinho são exatamente isso: corridas bem rápidas onde precisamos completar determinadas missões sem parar ou voltar, forçando os reflexos de cada jogador da melhor forma possível.



## O jeito fácil

Poochy & Yoshi's Woolly World não é inovador e nem é realmente muito diferente da sua versão de Wii U. Mas isso não impede o game, que já era bom, de dar uma experiência excelente de jogabilidade despretensiosa e diversão para os jogadores do 3DS. Se uma coisa a Nintendo acertou levando o game para o portátil, é que a sua jogabilidade encaixa muito bem aqui.

Entretanto é importante afirmar também que a empresa optou pela forma fácil. A impressão que se tem jogando, diversas vezes, é de que não se teve muito trabalho planejado para fazer a adaptação do jogo, principalmente no quesito visual, optando simplesmente por diminuir o máximo possível suas texturas. Somado a isso, o 3D é quase que totalmente dispensável, servindo apenas para dar um pouquinho de profundidade às fases.

Ótima jogabilidade e uma experiência incrível, mas com alguns pontos de deslize, não por parte do jogo em si, mas por conta da adaptação aparentemente preguiçosa dele para o mundo dos portáteis. Ainda bem que temos Poochy para nos divertir ainda mais. 



### ✓ Prós

- Jogabilidade casual e exploratória muito divertida;
- Fases criativas com boas mecânicas;
- Fases com Poochy são divertidas;
- Grande quantidade de colecionáveis;
- Bom incentivo ao replay;
- Trilha sonora adorável.

### ✗ Contras

- Adaptação preguiçosa para o portátil;
- Jogo pode ser visto como superficial por alguns jogadores;
- Gráficos muito inferiores tiram a sensação de lã das fases;
- Chefes das fases com pouco desafio e criatividade.

Poochy & Yoshi's Woolly World (3DS)

**Desenvolvedor** Good-Feel

**Gênero** Plataforma

**Lançamento** 03 de fevereiro de 2017

Nota **7.5**

Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

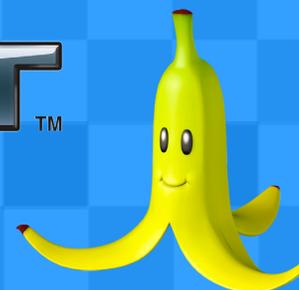
**Inscrever-se**

por Vinícius Veloso

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Vinicius Borges



## Os melhores itens da série **MARIOKART**™



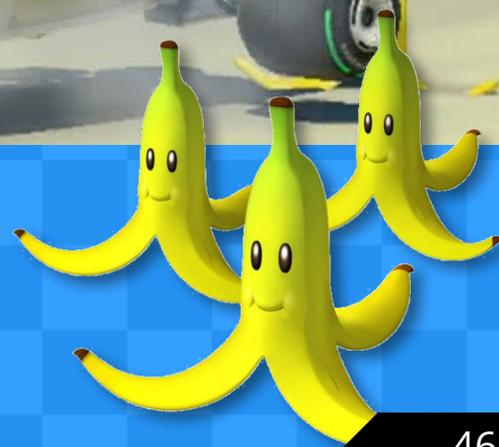
Diferentemente do que alguns acreditam, Mario Kart não foi o primeiro game de corrida a ter os famosos power ups. Muitos anos antes de o encanador sequer pensar em convidar seus amigos e inimigos para disputas de velocidade, Mad Crasher, de 1984, já permitia a utilização de armas para atrapalhar os oponentes. Porém, o jogo em que o bigodudo acelera fundo foi o responsável por aprimorar o uso de itens.

Característica marcante desde o nascimento da franquia é a possibilidade de aproveitar diferentes objetos para ganhar algumas posições e chegar ao degrau mais alto do pódio. Com **Mario Kart 8 Deluxe** chegando, nada melhor do que relembrar os melhores itens que já passaram pela série para irmos esquentando os motores.



# 10. CASCA DE BANANA

Um dos ícones de Mario Kart, a casca de banana está no arsenal dos pilotos desde o primeiro game lançado para o Super Nintendo. A envoltória da fruta é aproveitada como obstáculo na pista, fazendo escorregar quem vem logo atrás, ou então, serve de escudo ficando presa na parte traseira do carrinho e evitando que cascos de Koopas te façam rodar. Para os mais estrategistas, o *power up* ainda é aproveitado como armadilha, deixado propositalmente entre as caixas de itens ou próximo de buracos para que os rivais derrapem rumo aos precipícios. Por estar presente em todos os títulos da série e ter mais de uma função, a casca amarela abre nossa lista.



9

## CASCO VERMELHO

Vários Koopas perderam seus cascos para que os personagens de Mario Kart os usassem como armamentos. Disponíveis em três versões, verde, azul e vermelho, funcionam de maneira semelhante a projéteis, acertando quem estiver pela frente. Para a nona posição, elegemos o vermelho que apresenta a vantagem de ser teleguiado, atingindo os adversários em cheio. Se usado com sabedoria, o item garante ao corredor subir, pelo menos, um degrau na classificação. O casco vermelho também vem marcando presença na franquia desde o clássico do Super Nintendo.



8

## ESTRELA

Ganhar uma estrela traz felicidade dupla ao jogador. Além de deixar os personagens invulneráveis a tudo e a todos, também aumenta substancialmente a velocidade do kart. Nada melhor do que sair brilhando pela pista, ouvindo a música-tema e mandando os rivais para o alto ao acertá-los. A estrela também está na lista de *power ups* desde o primeiro Mario Kart e, apesar de clássico, continua sendo um dos itens mais desejados e queridos dos corredores.



# 7

## BLOOPER

A tinta lançada pelo Blooper que atrapalha a visão dos corredores pode não ser tão eficiente contra rivais controlados por outras pessoas, afinal, a pista continua visível na tela. No entanto, o item ajuda bastante se a disputa por posições estiver acontecendo com pilotos guiados pela inteligência artificial. Ao soltar a lula, a CPU tem sua velocidade bastante reduzida e, de vez em quando, acaba errando a direção. Com isso, no modo *single player*, é uma arma que não deve ser subestimada.



# 6

## FLOR DE FOGO

Incontáveis tiros para frente ou para trás é a vantagem proporcionada pela flor de fogo. Apesar de não ser possível contar com uma mira precisa, o item tem bastante utilidade para atrapalhar vários outros corredores que estejam nas proximidades. Como as bolas com altas temperaturas são rápidas e incontroláveis, acaba ficando extremamente difícil se defender delas. Com a possibilidade de acertar mais de um oponente, a flor de fogo se torna mais interessante do que os simples cascos verdes ou vermelhos.



# 5

## COGUMELO DOURADO

Ver o ponteiro do velocímetro atingir o máximo só é possível com o cogumelo dourado. O item funciona como turbo infinito que pode ser aproveitado por tempo limitado. Em muitos games da franquia, o *power up* possibilita que o corredor alcance alguns desvios e corte o caminho para chegar à linha de chegada antes de todos. Por aumentar a velocidade e ser a chave de diferentes atalhos, o cogumelo dourado precisava ser lembrado nessa lista.



## 4

## ◆ SUPER HORN

O super horn funciona criando uma forte onda sonora em formato circular que joga para o alto todos os rivais que estão por perto. Como arma de ataque, não é tão poderoso ou útil assim. Porém, sua função defensiva é suficiente para colocá-lo entre os primeiros desse top 10. O super horn é capaz de evitar estragos causados por qualquer outra arma. Quando o piloto está bem na corrida, dificilmente será presenteado com a estrela ou outros *power ups* mais interessantes. Por isso, ao receber o super horn, é recomendável guardá-lo bem para não ser surpreendido por armadilhas ou até mesmo se esquivar do item mais odiado de Mario Kart, o casco azul.



# 3

## CASCO AZUL

Também conhecido como destruidor de amizades, o casco azul é temido por todos os jogadores. O item é um cruel arruinador de corridas perfeitas. Normalmente, acaba caindo nas mãos de corredores que estão entre últimos colocados e, quando é liberado vai atingindo tudo o que encontra pelo caminho até chegar ao seu alvo principal: o dono do primeiro lugar. Se o líder da prova não tiver uma estrela ou o super horn, o ataque será fatal e a vitória estará praticamente comprometida.

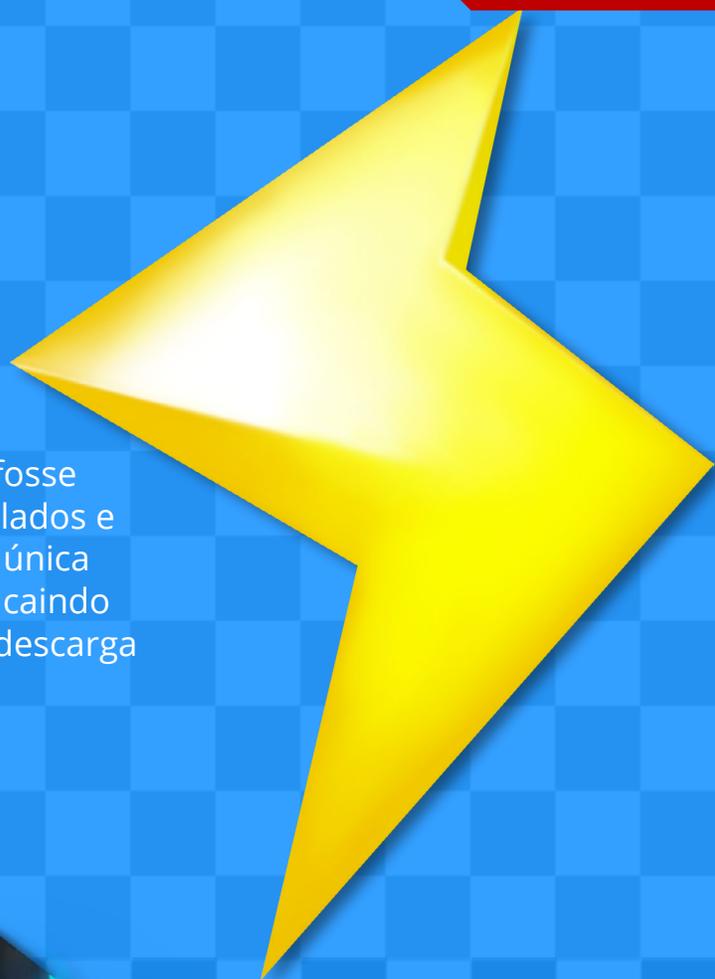
Por isso, em partidas amistosas com os amigos, a primeira regra é avisar quando o item recebido for o casco azul, assim, o companheiro poderá abrir caminho para que o segundo colocado o ultrapasse e seja presenteado com o ataque da arma mortal.



# 2

## RAIO

Os dois primeiros itens de nossa lista são exclusivos para os últimos colocados e ajudam a deixar as corridas mais equilibradas. Na segunda posição, temos o raio que atinge todos os demais corredores, diminuindo o tamanho e a velocidade deles. Como se já não fosse suficiente, os minioponentes podem ser atropelados e perder alguns segundos amassados na pista. A única maneira de fugir do item é usando a estrela ou caindo para fora da pista bem no momento em que a descarga elétrica cair dos céus.



# 1 • BULLET BILL

O item mais apelativo de toda história de Mario Kart é o Bullet Bill. Ao usá-lo, o kart se transforma em uma bala gigante e super veloz, acertando todos que estiverem pelo caminho. Receber o *power up* é certeza de que pelo menos uns três lugares na classificação serão alcançados (a não ser que o corredor esteja muito para trás). Outro benefício do Bullet Bill é ficar invulnerável a tudo. Com isso, um combo entre o item e um raio disparado por outro competidor é capaz de fazer o último colocado atingir a primeira posição em questão de segundos.





Relembrar alguns dos itens que fizeram e ainda fazem parte da franquia Mario Kart é uma maneira de relembrar todas as fases que o game percorreu antes de chegar ao aguardado Mario Kart 8 Deluxe. Nessa versão atualizada do MK8, teremos a volta de alguns *power ups* que estavam esquecidos, como a peninha de Mario Kart do SNES. Porém, a expectativa para o futuro é que as cabeças pensantes da Big N continuem elaborando os mais diferentes itens que mantenham as corridas do bigodudo o mais divertido possível. 



por Arthur Maia

Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Leandro Alves

# O que esperar do Virtual Console do Nintendo Switch



Se hoje as franquias exclusivas da Nintendo são tão famosas e consagradas, é porque fizeram um trabalho decente no quesito inovação e diversão no passado. E nada melhor que uma bela coletânea de consoles e respectivos títulos no **Virtual Console** (ou VC, para os mais chegados) do recém-nascido **Nintendo Switch** para resgatar princesas, derrapar nas pistas de corrida e aventurar-se com uma certa “bolinha” rosa que adora se inflar!

**A** Nintendo, em sua longa história como empresa voltada para a produção de consoles e videogames, criou jogos dos mais diversos tipos e que atendem aos mais variados gostos. Desde sua primeira franquia de sucesso, com um gorila mantendo uma donzela refém (salva pelo famoso encanador bigodudo), até seu shooter de sucesso envolvendo armas de tinta e lulas, o lema da Nintendo sempre foi a diversão. E não há nada mais recompensador que tentar finalizar (ou ao menos experimentar) títulos anteriores de sua franquia favorita, desde os poucos pixels do Nintendinho até as belas cores dos consoles mais modernos.

## Mais do mesmo? Definitivamente não!

Mesmo com visual e funcionalidades semelhantes, o VC de cada console tem suas peculiaridades e até mesmo exclusividades. Esse sonho de juntar jogos que muito emocionaram jogadores no passado foi concretizado e colocado em prática ainda durante a geração do **Wii**. O console, ao longo de sua vida, ganhou títulos de **NES**, **SNES** e **N64**, incluindo, também, títulos de sua antiga rival **Sega** (para **Master System** e **MegaDrive**), títulos para os consoles **TurboGrafx**, **Commodore 64**, **Neo Geo** e **Arcades**.

O sucessor do Wii também conquistou seu espaço no que diz respeito ao Virtual Console. Foram disponibilizados para download jogos de NES, SNES, N64 e até mesmo títulos para **GBA** e **DS**, permitindo que jogos lançados exclusivamente para os portáteis de Big N fossem aproveitados agora em uma tela grande. Alguns, como **Mario Kart: Super Circuit** (GBA), **The Legend of Zelda: The Minish Cap** (GBA) e **Metroid Fusion** (GBA), são títulos imperdíveis que muitos fãs adquiriram após seu lançamento no Virtual Console do Wii U.

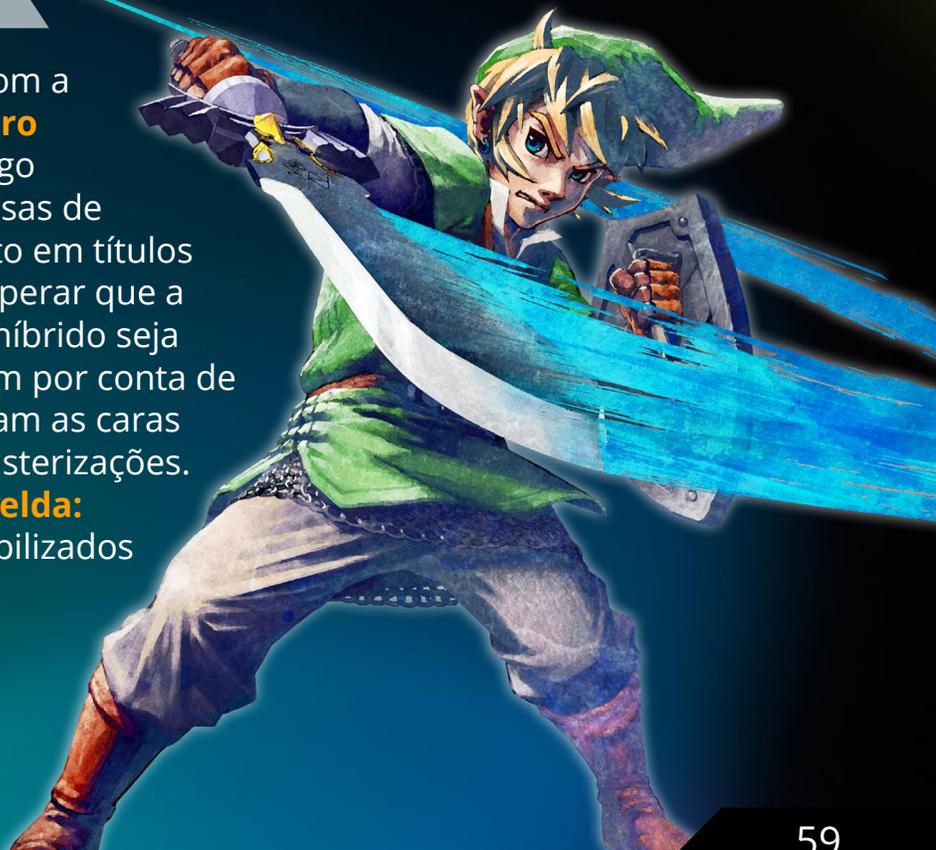


O Nintendo 3DS, apesar de mais limitado na quantidade de consoles disponíveis, era (até o lançamento do Switch) a única maneira de jogar seus jogos preferidos de gerações passadas *on-the-go*, ou seja, em qualquer lugar. O portátil da Nintendo oferece em seu Virtual Console títulos para NES, **GB**, **GBC** e GBA, sendo os jogos desse último exclusivos do programa de embaixadores Nintendo 3DS e não disponíveis para compra ao público geral. O portátil da Sega GameGear também deu as caras no 3DS, mas com poucos títulos. Com a chegada do New 3DS, alguns novos títulos chegaram ao portátil, com destaque àqueles que, pela primeira vez, poderiam ser jogados em um portátil, como **Earthbound** (SNES), **Super Castlevania Dracula X** (SNES), **Super Mario World** (SNES), entre outros títulos, especialmente os de SNES.



## O potencial híbrido do Switch

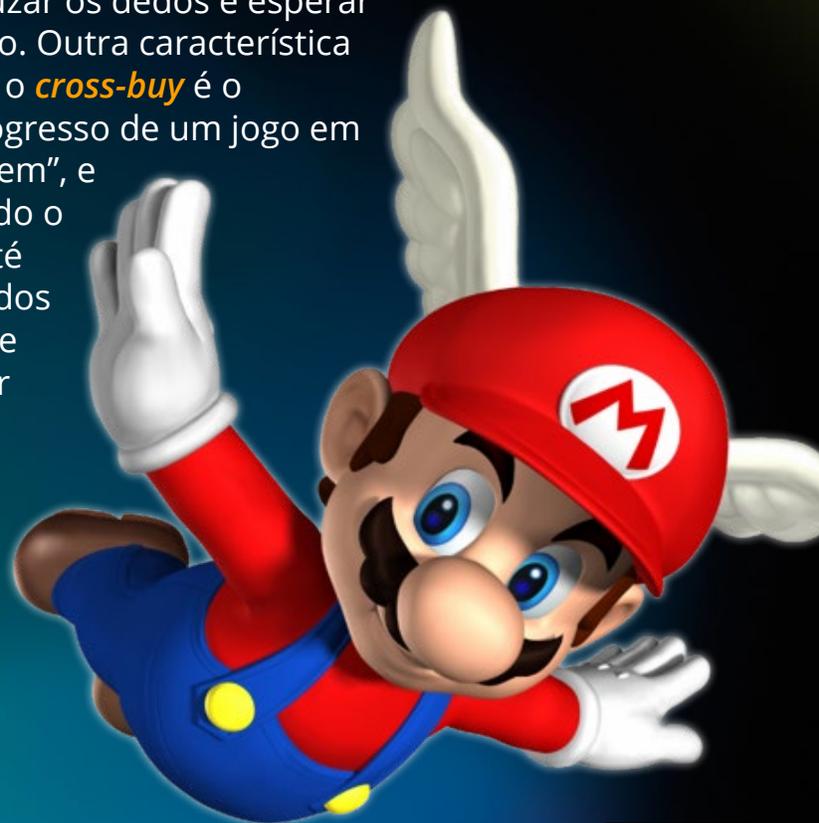
Todos sabem que o Switch chegou com a força toda, conquistando **seu primeiro 1,5 milhão de unidades** vendidas logo na primeira semana. Com as promessas de um console que vai revolucionar tanto em títulos como em funcionalidades, é de se esperar que a promessa para o Virtual Console do híbrido seja grande. As maiores expectativas ficam por conta de jogos de **GameCube**, que pouco deram as caras no Wii U, e apenas por meio de remasterizações. Outros jogos, como **The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Wii), foram disponibilizados para o Wii U para compra digital, requerendo o uso de um Wii Remote Motion Plus para ser jogado.



Com o advento da peculiar mistura entre console de mesa e portátil e a presença de controles com sensor de movimento, é de se esperar que muitos consoles apareçam no VC do Switch, apesar das poucas informações oficiais. O que sabemos, até agora, é que a Nintendo disponibilizará títulos de NES e SNES todos os meses por meio de um serviço de “aluguel”, que funcionará como recompensa aos assinantes de seu serviço online pago. Esses jogos, muitas vezes, terão funcionalidades para *multiplayer* online, permitindo que você se conecte com pessoas ao redor do mundo mesmo nos clássicos da Nintendo. Parece ser divertido, mas é um tanto quanto frustrante quando lembramos que os serviços online pagos de outras empresas nos dão jogos como recompensa definitiva em vez de apenas alugá-los por um mês.

O serviço de *cross-buy*, ou seja, compras multiplataforma que permitem que você pague pelo produto uma vez e jogue-o em diferentes consoles, ainda não foi confirmado, mas é algo

muito pedido pelos fãs, já que muitos compram o mesmo jogo duas vezes para ter acesso a ele em um console de mesa e portátil. Isso pode ser unificado, finalmente, pela característica híbrida do Switch. Mas aí fica a pergunta: poderemos resgatar no Switch jogos que adquirimos anteriormente no Wii U ou 3DS? A Nintendo ainda não deu detalhes sobre esse assunto, mas vamos cruzar os dedos e esperar que tudo seja como queremos nesse aspecto. Outra característica que pode ser desenvolvida juntamente com o *cross-buy* é o chamado *cross-save*, no qual salvamos o progresso de um jogo em uma plataforma, ele é armazenado “em nuvem”, e podemos recuperá-lo em outra, não limitando o *gameplay* a um único hardware. Isso pode até ser irrelevante para jogos que serão adquiridos agora, tendo em vista a hibridez do console e sua possibilidade de ser jogado em qualquer lugar, mas como ficariam os progressos nos jogos de Virtual Console que obtivemos anteriormente? Eu não me vejo pegando novamente as 80 estrelas que conquistei em **Super Mario 64** (N64/Wii U) só para ter o prazer de fazer 100% nesse título no Switch.



## Que venham os jogos!

Com relação aos consoles que podem chegar, podemos esperar algo que unifique todos os consoles já disponíveis em Virtual Consoles anteriores. Sendo assim, podem marcar presença até o Master System, o GameGear e o MegaDrive, consoles da ex-concorrente Sega que

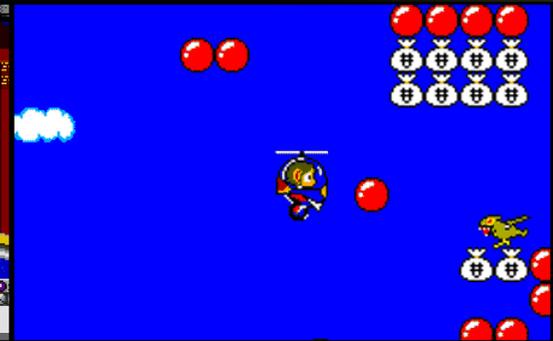
estrelaram anteriormente, e que trazem **Sonic, Alex Kidd** e outras franquias

de sucesso para a palma de nossas mãos. Sobre

os consoles da Big N, os fãs clamam por um

Virtual Console que apresente todos os consoles que já passaram pelas gerações anteriores, inclusive o tão aguardado GameCube.

Como a própria apresentação da gigante nipônica nos mostrou no começo de janeiro, o Switch herdou características de todos os seus antecessores a fim de criar uma experiência única de jogo. Logo, é de se esperar que os jogos que tanto influenciaram o que jogamos hoje estejam disponíveis para download mais cedo ou mais tarde.



Além dos títulos já disponíveis nos Virtual Consoles anteriores, como **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** (Wii U), **Pokémon Red & Blue** (3DS) e os jogos de **Mario vs. Donkey Kong** (3DS/Wii U), esperamos que o VC do mais novo console da Big N seja recheado com os mais diversos e emocionantes títulos. Jogos que não apareceram anteriormente, como o original **Bomberman** (NES) e alguns games menos conhecidos de Mario como **Mario is Missing** (SNES) e **Mario's Time Machine** (SNES), podem finalmente ser relançados, permitindo que novas gerações conheçam muito mais sobre os clássicos. Porém, os destaques devem ficar com títulos que ainda não foram relançados e que os fãs estão muito ansiosos para jogar novamente no Switch, como é o caso de **Super Smash Bros. Melee**, **Super Mario Sunshine**, **Mario Kart: Double Dash!!**, **Star Fox Adventures**, **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**, **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**, **Final Fantasy Crystal Chronicles**, **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, entre outros.

A Nintendo tem uma grande responsabilidade nas mãos com o Switch, e um Virtual Console bem implementado pode significar ainda mais sucesso para o novo console da Big N. É uma maneira de mostrar àqueles que acabaram de entrar no universo Nintendista o quanto os jogos evoluíram e como as franquias de hoje já foram no passado, além de ser um prato cheio para os fãs antigos, que gostam de conferir (novamente) muitos dos títulos que jogavam há alguns anos. Vamos lá Nintendo, vamos mergulhar de cabeça nesse Virtual Console! 



por Arthur Maia

Revisão: Ana Krishna  
Diagramação: Bruno Carneiro

# THE LEGEND OF ZELDA™ BREATH OF THE WILD

## e seus easter eggs já encontrados

Com dezoito títulos canônicos, uma legião de fãs e um vasto universo desenvolvido ao longo de mais de 30 anos, [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) (Wii U/Switch) é o mais novo capítulo da série. Grande aposta da Nintendo como título de lançamento do Switch, e também da equipe liderada por Eiji Aonuma como promessa de reinvenção da série, o jogo quebrou paradigmas que desde **Ocarina of Time (N64)** não eram rompidos. Porém, com a fórmula de sucesso da franquia por anos, algumas referências se tornaram únicas e muito desejadas no novo capítulo da série. Atendendo a pedidos, fomos surpreendidos com referências e segredos inesperados pelos desenvolvedores da série.

É importante lembrar que, assim como em muitos outros jogos da franquia, a Princesa Zelda, o reino de Hyrule e a Triforce também foram selecionados para fazer parte de Breath of the Wild.

**ATENÇÃO:** Esse texto pode conter *spoilers* sobre o jogo. Leia por sua própria conta e risco.



## 10 - Ambientes e construções de Hyrule

De maneira “mágica” — ou melhor dizendo, sem muita explicação —, as construções e a disposição destas nos títulos da fantasia de Hyrule tendem a mudar quando os títulos são comparados. Porém, deixando de lado os detalhes, há diversas obras arquitetônicas do passado espalhadas pelo gigantesco território criado em Breath of the Wild. Logo de cara, ao sair da Shrine of Resurrection, o Temple of Time pode ser visto não muito longe dali, remetendo à época em que o herói do tempo ficou preso por sete anos até que pudesse empunhar a espada que sela a escuridão. Da mesma forma, ao longo do jogo, encontramos uma floresta densa e cheia de mistérios, uma longa ponte sobre um lago que homenageia a deusa local, um vilarejo pacato fundado pelos Sheikah, e ruínas de um rancho que abrigava a lendária montaria do herói do tempo.



## 09 – As épicas melodias de títulos anteriores

Para a primeira entrada da série, em 1986, o compositor Koji Kondo criou o famoso tema que serviu como inspiração para uma das características mais marcantes da franquia: as músicas. Desde então, fomos surpreendidos com uma diversidade de canções e arranjos instrumentais, e em *Breath of the Wild* não é diferente, mesmo que os sons da natureza estejam mais presentes que os arranjos de piano. Pode-se perceber, ao andar pelos campos de Hyrule, uma melodia lenta mas bem conhecida dos velhos tempos. *Zelda's Lullaby* é a famosa canção de ninar que Impa cantava à princesa, e é parte integrante de outros títulos da série. Ao se aproximar de um estábulo, o Rito Kass toca em seu acordeão a melodia usada pelo herói do tempo para chamar a lendária égua Epona, conhecida como *Epona's Song*. Já no território conhecido como *Zora's Domain*, pode-se perceber a canção de mesmo nome ecoando suavemente enquanto admiramos o repaginado visual do povo que habita as águas de Hyrule. Mas a cereja do bolo fica com *Rito Village*, adaptação direta do tema de *Dragon Roost Island*, território do povo Rito presente em [The Legend of Zelda: The Wind Waker](#) (GC).



## 08 – Recompensas dos amiibo

Já havia sido comentado, mesmo antes do lançamento, que os amiibo de Zelda anteriormente lançados poderiam ser usados em Breath of the Wild para garantir alguns alimentos e itens importantes do jogo. Mas quem iria imaginar que a lendária égua Epona poderia ser desbloqueada com o uso do amiibo de Link da série Super Smash Bros.? Esse é apenas um dos muitos exemplos, que vão desde as tradicionais roupas verdes do “alfacinho”, passando pelo refinado arco da princesa Zelda (utilizado em Twilight Princess), até a icônica lâmina forjada por um ferreiro Goron. Todos os itens especiais são encontrados dentro do baú desbloqueado pelos amiibo, que, além do baú, também fornece alimentos, plantas, cogumelos e flechas. Alguns especialistas em computação analisaram a programação do jogo e encontraram novas recompensas para amiibo ainda não lançados, o que prevê uma nova leva dos bonecos interativos e ainda mais bugigangas para nosso inventário.



## 07 - Old Man

O “velhinho”, o ancião, o conselheiro, o idoso. Chame como quiser aquele que é o primeiro NPC que encontramos em [The Legend of Zelda](#) (NES). Sua frase mais famosa, a verdadeira inspiração da série desde 1986, estampa camisetas de fãs ao redor do mundo. *“It’s dangerous to go alone! Take this.”*, aconselha o experiente e sábio senhor encontrado na caverna, entregando-lhe uma espada em um ato único de ajuda. A partir daí, cabe a Link desbravar todo o território. Em Breath of the Wild, ele é o responsável por entregar a Link o indispensável Paraglider, que auxilia Link a deixar a área do Great Plateau e prosseguir sua jornada. Mas quem pode ser esse misterioso homem que surge repentinamente no caminho de Link?



## 06 – Nomes das Divine Beasts

A história principal do jogo orienta Link na busca e libertação de quatro Divine Beasts das garras de Calamity Ganon. Seus nomes? Vah Ruta, Vah Radunia, Vah Medoh e Vah Naboris. Qualquer semelhança não é mera coincidência: em três das Divine Beasts, temos referências aos sábios que ajudaram Link a selar Ganon no Sacred Realm ao fim de Ocarina of Time. Vah Ruta é uma homenagem à sábia princesa Zora, Ruto, enquanto Vah Naboris homenageia Nabooru, a sábia líder do povo Gerudo. Darunia, o sábio líder dos Gorons, foi referenciado por Vah Rudania, apenas trocando as sílabas de seu nome. Já a última máquina, Vah Medoh, pode ser interpretada como referência a Medli, a carismática personagem da tribo dos Rito presente em The Wind Waker.



Darunia



Nabooru



Ruto



Medli

## 05 – Montarias incomuns

Desde Ocarina of Time, Link tem como companheira de viagens a fiel égua Epona. Nesse jogo, porém, ele pode domesticar e se tornar mais próximo de qualquer cavalo encontrado no jogo, sendo até possível registrá-los em estábulos. Isso é bem interessante do ponto de vista prático, pois podemos cavalgar por aí, apreciando as belas paisagens. Porém, o que poucos sabem é que não são só os cavalos e éguas que podem servir de montaria. Cervos, ursos e até cavalos-esqueleto são mais difíceis de serem encontrados e domados, mas já foi provado que, dependendo da barra de fôlego (*stamina*) e técnica, é possível montar neles. A única ressalva é com relação aos estábulos: eles não permitem que você registre montarias diferente de cavalos ou éguas. Porém, se você quer ter uma montaria diferente dos cavalos comuns encontrados nas planícies de Hyrule, pode sair à caça dos cavalos lendários, disponíveis em *side quests*, em amiibo (no caso da Epona) ou vagando por terras mais inóspitas.



## 04 – O melhor amigo do homem (e de Link)

Isso mesmo! Não é só [Poochy & Yoshi's Woolly World](#) (3DS) que tem um cachorro fofinho para alegrar nossa jogatina. Os bichinhos são encontrados geralmente próximos a estábulos, e Link pode interagir com eles oferecendo comida, criando assim um laço de confiança que só cresce com sua dedicação ao bichinho. A vantagem? Além de fazer um animal feliz, você pode utilizar seus amiguinhos para escavar tesouros e também coletar itens que dificilmente você encontraria a olho nu. Fragmentos de estrela, por exemplo, são muito raros de serem encontrados. Porém, tudo se torna mais fácil com a ajuda deles. A natureza te recompensa por ser bondoso e cuidadoso com ela.



### 03 – Mensagens dos Sheikah

Não satisfeita com o idioma Hylian e seu completo alfabeto, a equipe criou o curioso alfabeto Sheikah. Escrituras desse povo podem ser encontradas dentro de shrines, nas *Guidance Stones* e até na arte externa do box da Master Edition, edição de luxo do jogo. Porém, o cuidado da Nintendo foi além da criação do alfabeto, deixando mensagens surpreendentes estampadas em diversos momentos do jogo. Algumas são palavras que tem a ver com o contexto, como a palavra “dungeon” dentro das shrines. Muitas das mensagens ainda não foram traduzidas.



## 02 – Camiseta temática do Nintendo Switch

Faltando alguns dias para o lançamento de Breath of the Wild (e conseqüentemente do Nintendo Switch), Eiji Aonuma deu as caras no YouTube comentando sobre o Expansion Pass, pacote que serviria como conteúdo adicional e que, no futuro, trará novidades e desafios, aumentando a vida útil do jogo. Após a compra e instalação, Aonuma afirmou que três baús apareceriam na área do Great Plateau. Em um deles, o jogador adquire a bela e autêntica Nintendo Switch Shirt. Vermelha e estampando o símbolo do mais novo console da Big N, a camiseta é a mais nova moda nas terras de Hyrule!



## 01 – Homenagens a Satoru Iwata, Robin Williams e Eiji Aonuma

Rompendo a barreira entre fantasia e real, a equipe de desenvolvimento homenageou alguns personagens da nossa história humana, algo incomum nos jogos. Em uma das quatro primeiras shrines (aquelas onde as *runes* do Sheikah Slate são adquiridas), pode-se notar um anagrama com seu nome. Oman Au, quando rearranjada, forma a palavra Aonuma, sobrenome do produtor que acompanha a série desde Ocarina of Time.

Além disso, dois NPC presentes no jogo são homenagens a personalidades que não estão mais entre nós. Satoru Iwata, ex-presidente da Nintendo, e Robin Williams, ator e comediante americano, deram as caras com um visual baseado no *art design* do jogo, ganhando até as orelhinhas pontudas dos Hylians. Mesmo com essa aparência diferente, são identificados por seus rostos caricatos e facilmente reconhecíveis. Iwata, que faleceu em 2015, contribuiu muito em sua gestão como presidente na criação e desenvolvimento de novas tecnologias, como o Nintendo DS. Já Robin Williams, que faleceu em 2014, foi um grande fã da franquia do herói do tempo, deixando como prova disso uma filha chamada Zelda Williams, com a qual ele gravava comerciais no lançamento de cada jogo da série. Uma singela e emocionante homenagem àqueles que contribuíram para espalhar a palavra do reino de Hyrule.

E aí, conhece mais *easter eggs* que aqui não foram mencionados? Ainda não conferiu o mais novo jogo da franquia The Legend of Zelda? Com um jogo tão grande como esse, é fácil se perder nas referências, e pode demorar até que alguns segredos sejam descobertos. Enquanto isso, vamos nos divertindo na vastidão de Hyrule, aguardando ansiosamente a próxima surpresa. 🍷



WiiU

SWITCH

*por Leandro Alves**Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Charston Douglas*

Como se  
dar bem em  
THE LEGEND OF

# ZELDA™

## BREATH OF THE WILD

Em Breath of the Wild, a sobrevivência é um dos fatores mais importantes, não adianta correr na frente de seu inimigo com apenas algumas armas e sair desferindo golpes a esmo — principalmente se for um **Lynel** ou **Hinox** — por isso vamos te dar algumas dicas para você sobreviver em Hyrule da melhor forma possível.

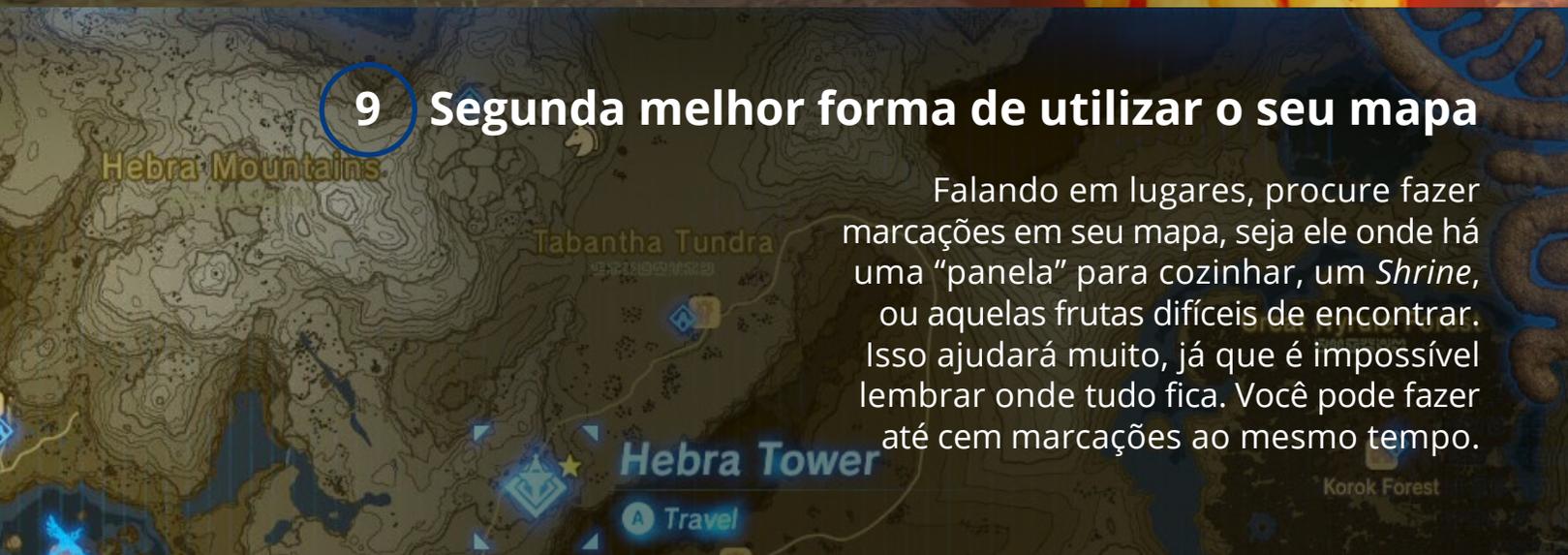
## 10 Melhor uma comida no inventário, que passar fome

Uma das coisas que você já deve ter percebido é o quão importante o sistema de coleta é, e logo mais irá perceber a grande diversidade de materiais no game. O importante aqui é pegar tudo que vier pela frente, ler a descrição de todos os materiais, e fazer pelo menos, dois pratos de cada tipo, assim, quando estiver em uma região com uma temperatura alta, ou baixa, não terá a preocupação de procurar lugar algum para criar o prato, ou correr o risco de não possuir o material necessário.



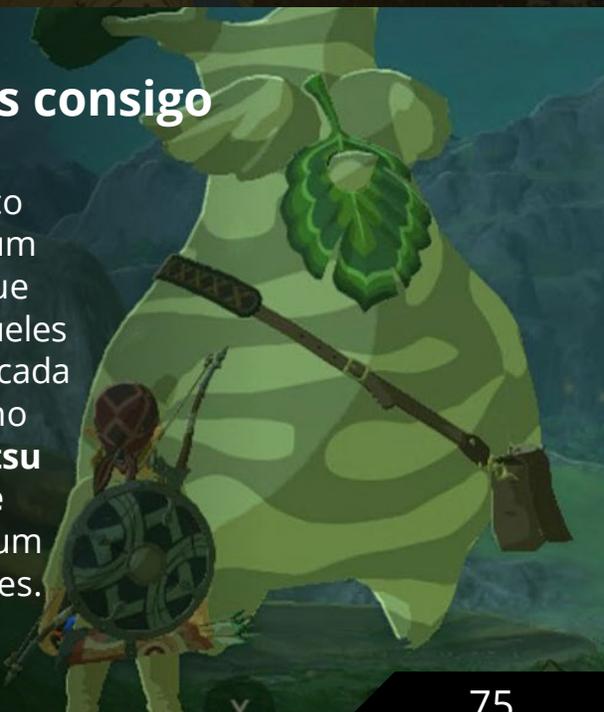
## 9 Segunda melhor forma de utilizar o seu mapa

Falando em lugares, procure fazer marcações em seu mapa, seja ele onde há uma “panela” para cozinhar, um *Shrine*, ou aquelas frutas difíceis de encontrar. Isso ajudará muito, já que é impossível lembrar onde tudo fica. Você pode fazer até cem marcações ao mesmo tempo.



## 8 Leve a maior quantidade de armas consigo

Desde o início da sua jornada você notará que tem pouco espaço em seu inventário e por diversas vezes estará em um dilema sobre qual arma irá permanecer ali. Por isso, fique atento para perceber onde se escondem os **Koroks** — aqueles pequeninos de madeira com uma folha no rosto — pois a cada um que você encontrar uma semente lhe será dada como recompensa. Essas sementes deverão ser entregues a **Hetsu** — Korok que você encontra próximo a **Kakariko Village** na *side quest - The Priceless Maracas* —, que aumentará um espaço em seu inventário por uma quantidade de sementes.



## 7 Estratégia e planejamento

Como o seu inventário é precário no início, é importante utilizar as armas com cuidado. A melhor coisa a fazer é planejar o que será feito e depois executá-lo para alcançar sucesso e diminuir as perdas. Tente explodir os barris explosivos com flechas de fogo, danificando a maior parte dos inimigos. Caso tenha alguma daquelas caixas metálicas próximas aos inimigos, atire uma flecha elétrica e um campo elétrico irá se estender, causando dano aos inimigos e fazendo-os largarem suas armas. Apenas lembre-se de estar distante para não ser atingido pela eletricidade.

## 6 One-hit-KO

Outra forma de poupar suas armas é saber utilizá-las nos inimigos certos. Usando a arma correta, é possível derrubar um inimigo com apenas um hit. Não são todos, mas ainda assim tornará tudo mais rápido e fácil. Para tal feito, você precisará ter armas elementais como a Fire Rod e Ice Rod: basta utilizar a Fire Rod — ou qualquer arma elemental de fogo — em um inimigo que tenha o elemento gelo ou atacar com uma arma de gelo um inimigo com o elemento fogo.



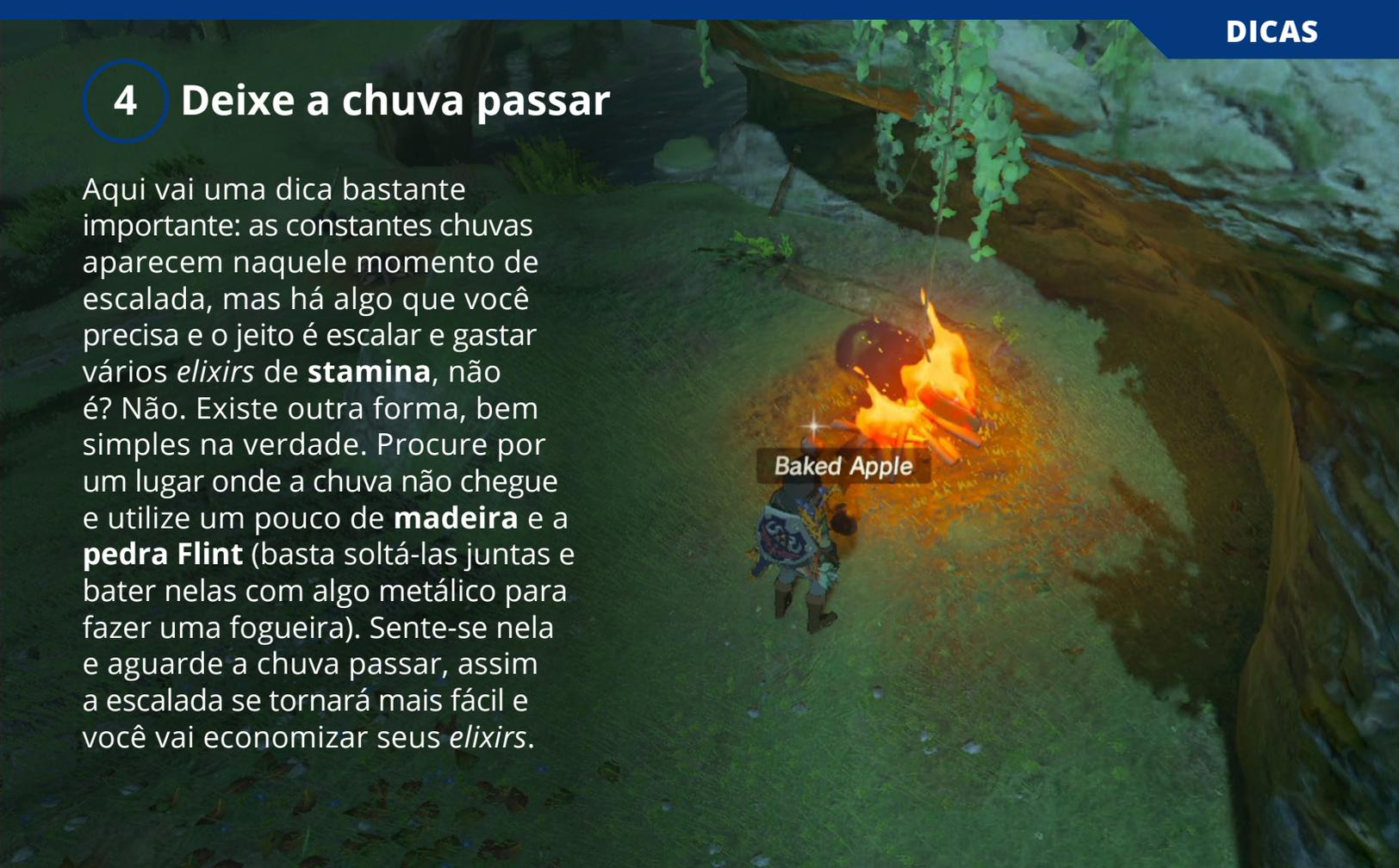
## 5 Receitas da vovó

Fique de olho nos pôsteres colados nas paredes dos estábulos, eles lhe dão receitas de comidas especiais.



## 4 Deixe a chuva passar

Aqui vai uma dica bastante importante: as constantes chuvas aparecem naquele momento de escalada, mas há algo que você precisa e o jeito é escalar e gastar vários *elixirs* de **stamina**, não é? Não. Existe outra forma, bem simples na verdade. Procure por um lugar onde a chuva não chegue e utilize um pouco de **madeira** e a **pedra Flint** (basta soltá-las juntas e bater nelas com algo metálico para fazer uma fogueira). Sente-se nela e aguarde a chuva passar, assim a escalada se tornará mais fácil e você vai economizar seus *elixirs*.



Baked Apple

## 3 Fadinha pra quem te quer

Pare de morrer o tempo todo com essa dica. E existe um jeito simples para isso: basta ter as famosas fadinhas. Sim, aquelas dos jogos anteriores que você guardava em um *Bottle* — *frasco* — que lhe ressuscitava instantaneamente. Porém, já deve ter percebido que é bem raro encontrá-las. Então lá vai “o pulo do gato”: aguarde a noite ou utilize a dica anterior e faça uma fogueira para passar o tempo. Vá até um lugar com grama alta e faça o corte carregado até que apareçam. Não é tão comum, porém é a melhor forma de capturá-las.

### Fairy



This fairy will fly from your pouch and heal all your wounds the moment you lose your last heart. It's easily mistaken for a firefly at first but it glows in the daylight as well as night.



## 2 Matança desnecessária

Cuidado, o game possui um sistema de dificuldade, e quanto mais monstros da mesma espécie você matar, versões mais poderosas dele irão aparecer por Hyrule. Um exemplo são os **Bokoblins**, normalmente aparecem os Bokoblins comuns — vermelhos — e, conforme você vai matando mais Bokoblins, irão aparecer de outra cor e com armas mais fortes.



## 1 Armas ancestrais à vontade

As armas ancestrais são bem poderosas e raras. Algumas conseguimos nos *Shrines* nos **testes de força** assim que derrubamos os **Guardian Scouts**. Mas, diferente do que a maioria pensa, os Guardian também voltam a aparecer depois da **Blood Moon** — lua de sangue, evento que traz a vida todos os inimigos e que acontece de dois em dois dias no horário do game —, então volte sempre que precisar de algumas.



Diversas outras estratégias podem ser aplicadas em Breath of the Wild, já que o game lhe permite resolver até mesmo os *puzzles Shrines* de diversas formas. Uma dica, faça testes, você pode encontrar outras maneiras de se dar bem por Hyrule, e não esqueça de salvar o seu jogo constantemente. Prepare seus equipamentos e tente sobreviver com estas dicas.

# Ilustração Blast

"MasterChef Hyrule" por Ana Carolina



*por Robson Junior**Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Leandro Alves*

## Distribuição especial de Pikachu em Sun & Moon (3DS)

Os fãs de Pokémon já podem se animar, pois um evento muito especial para as versões **Sun & Moon** (3DS) está chegando em breve... Pelo menos ao Japão. Desde que os segredos dos jogos foram destrinchados, muitos se perguntavam como e quando seriam inseridos os Pikachu com bonés do personagem principal do anime, Ash Ketchum, e o Z-Crystal Pikashunium Z, que foram identificados em meio ao código.

Essas perguntas foram respondidas na edição de março da Revista CoroCoro. Aqueles que fizeram a pré-compra dos ingressos para assistir ao próximo filme de Pokémon (**I Choose You!**) receberão de presente um código para obter um Pikachu especial em sua cópia de jogo da sétima geração da franquia. O boné que o Pikachu estará usando depende do dia em que o código for utilizado; todos vêm com a ability Static.

## Boné da série original (Kanto a Johto)

### Level 1



**Moveset:** Thunderbolt, Quick Attack, Thunder e Agility

**Distribuição original:** Entre 15 de abril e 1 de maio

**Redistribuição:** Entre 19 e 31 de julho



## Boné de Hoenn



### Level 6

**Moveset:** Thunderbolt, Quick Attack, Thunder e Iron Tail

**Distribuição original:**

Entre 3 e 15 de maio

**Redistribuição:** Entre 2 e 14 de agosto



## Boné de Sinnoh

### Level 10

**Moveset:** Thunderbolt, Quick Attack, Iron Tail e Volt Tackle

**Distribuição original:**

Entre 17 e 29 de maio

**Redistribuição:** Entre 16 e 28 de agosto



## Boné de Unova

**Level 14**

**Moveset:** Thunderbolt, Quick Attack, Iron Tail e Volt Tackle

**Distribuição original:**

Entre 31 de maio e 12 de junho

**Redistribuição:** Entre 30 de agosto e 11 de setembro



## Boné de Kalos

**Level 17**

**Moveset:** Thunderbolt, Quick Attack, Iron Tail e Electro Ball

**Distribuição original:**

Entre 14 e 26 de junho

**Redistribuição:** Entre 13 e 25 de setembro



## Boné de Alola

**Level 20**

**Moveset:** Thunderbolt, Quick Attack, Iron Tail e Electro Ball

**Distribuição original:** Entre 28 de junho e 17 de julho

**Redistribuição:** Entre 27 de setembro e 9 de outubro



Uma vez que o código é resgatado, o jogador recebe também um Pikashunium Z, o Z-Crystal necessário para que Pikachu possa transformar o movimento Thunderbolt no Z-Move 10,000,000 Volt Thunderbolt. Cada código só pode ser utilizado uma única vez, mas o jogador pode usar vários códigos no mesmo jogo; entretanto, as vezes posteriores não darão Pikashunium Z extras.

O evento ainda não foi confirmado para o resto do mundo, mas esperamos ter novidades em breve! 

# Revista GameBlast 30

Neste mês, a revista GameBlast invade a sala da justiça e trás todos os detalhes dos heróis mais poderosos da DC Comics com Injustice 2.



Além disso temos a prévia de Prey e um Indie Blast sobre os jogos Limbo e Inside. Isso tudo e muito mais.

Baixe já a sua!

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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