

# NINTENDO BLAST



WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



## NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CELEBRAMOS OS 40 ANOS DO NINTENDINHO: O ÍCONE DOS VIDEOGAMES QUE DOMINOU A GERAÇÃO DOS 8 BITS

#163 JUL 2023

NINTENDO WORLD: DICAS E TRUQUES. TEARS OF THE KINGDOM: GUIA DE USO DA HABILIDADE FUSE. TEARS OF THE KINGDOM: LISTA DE AMIIBO E SUAS RECOMPENSAS



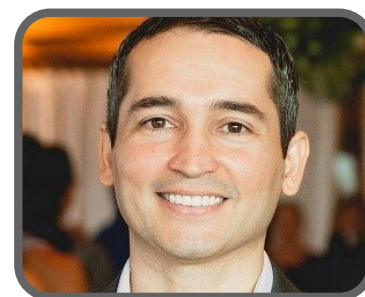
SAIBA COMO É A EMOÇÃO DE VISITAR O PARQUE EM LOS ANGELES

TEARS OF THE KINGDOM: GUIA DE USO DA HABILIDADE FUSE

TEARS OF THE KINGDOM: LISTA DE AMIIBO E SUAS RECOMPENSAS

## Parabéns, Nintendinho!

O videogame mais importante da Nintendo — e talvez de toda a indústria — completa **40 anos**, e convidamos você para passear conosco pela sua história e pelos seus jogos memoráveis. Você está curtindo **Tears of the Kingdom**? Que tal dicas que podem ajudar na sua aventura por Hyrule? Saiba como utilizar a **habilidade Fuse** em seu potencial completo e quais recompensas pode obter com cada **amiibo**, e o que fazer dentro do jogo se não tiver esses acessórios. Já pensou em ir ao **Super Nintendo World**? Nós mostramos como é a experiência de visitar o parque dentro da Universal Studios. Boa leitura! - **Alberto canen**



## NINTENDO BLAST Editorial

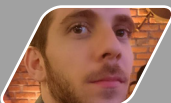
**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**  
Leandro Alves  
Sérgio Estrella



**DIRETOR DE PAUTAS**  
Alberto Canen  
Leandro Alves



**DIRETOR DE REVISÃO**  
Vitor tibério



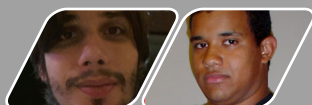
**DIRETOR DE ARTE/ CAPA**  
Leandro Alves



**REDAÇÃO**  
Guilherme Lima  
Maurício Katayama  
Pablo Pirata  
Renan Rossi



**REVISÃO**  
Davi Sousa  
Vinicius Veloso



**DIAGRAMAÇÃO**  
Felipe Castello  
Leandro Alves  
Walter Nardone



**03 40 ANOS DE NINTENDINHO**  
O gigante que salvou os videogames



**13 DICAS E TRUQUES**  
Guia de uso da habilidade Fuse



**21 DICAS E TRUQUES**  
Lista de amiibo compatíveis e recompensas



**35 SUPER NINTENDO WORLD**  
Saiba como é a emoção de visitar o parque em Los Angeles



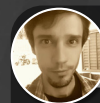
FAÇA SUA ASSINATURA

**GRÁTIS**  
DA REVISTA  
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!





por Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Leandro Alves



# 40 ANOS DE NINTENDINHO: O GIGANTE QUE SALVOU OS VIDEOGAMES

O cenário de games em 1983 era muito diferente do que conhecemos hoje. A era de sucesso das primeiras gerações já havia passado e o mundo vivia o famoso crash da indústria, que levou diversas companhias à falência. Não haveria futuro para os videogames se não fosse a coragem de uma certa empresa japonesa em recuperar a paixão pelos jogos eletrônicos. Chamado de Famicom por lá e de Nintendinho por aqui no Ocidente, o responsável por mudar tudo completa 40 anos em 2023.



## O SÍMBOLO DE UMA GERAÇÃO

**L**ançado oficialmente em 1985 no Ocidente como Nintendo Entertainment System (NES), o Nintendinho tornou-se parte integrante da cultura dos anos 1980, estando presente não apenas nos lares e locadoras, mas também nas telas de cinema e no imaginário popular. Jogar videogame naquela época era sinônimo de jogar Nintendo. Muitos leitores provavelmente nem eram nascidos em 1983 (eu incluso), enquanto alguns veteranos orgulham-

se de ter feito parte da geração Nintendinho, definitivamente uma das melhores. Foi ele o responsável por revitalizar um setor que estava prestes a fechar as portas e inaugurar uma nova era para os videogames. Podemos até mesmo dividir a trajetória dos games em períodos antes e depois de seu lançamento, dada a importância de sua existência e a contribuição inestimável para que estivéssemos aqui, hoje, falando sobre essa cultura de que tanto gostamos.



## O NASCIMENTO DO FAMILCOM

No início dos anos 1980, a Nintendo planejava adentrar o mercado de videogames domésticos seguindo o sucesso dos arcades. A ideia era aproveitar a tecnologia dessas máquinas e unir tudo em um sistema com entrada para cartuchos que pudesse ser levado para dentro dos lares japoneses. Seu nome: Home Cassette-type Video Game: Family Computer, ou simplesmente Famicom, concebido pelo engenheiro Masayuki Uemura.

A versão japonesa do console contou com dois controles com fio acoplados diretamente ao hardware, sem conectores, para baratear os custos de produção. Embora a equipe de Uemura quisesse utilizar os clássicos controles de arcade, a decisão final foi pelo padrão do Game & Watch, com direcional em cruz e botões, de modo a garantir maior durabilidade e evitar acidentes com crianças.

Para chamar ainda mais a atenção dos pequenos, o lendário Gunpei Yokoi sugeriu a implementação de um botão ejetor para a retirada dos cartuchos, ideia aprovada por Uemura, que ainda embutiu um microfone no segundo controle do Famicom para que as vozes dos jogadores pudessem ser reproduzidas na TV.

Assim, em 15 de julho de 1983, o Famicom chegou às lojas japonesas com três títulos iniciais: Donkey Kong, Donkey Kong Jr. e Popeye. Com relativo sucesso, a Nintendo já traçava planos para levá-lo ao mercado ocidental.



MASAYUKI UEMURA



CONTROLES



DONKEY KONG

## OCIDENTE E A DESCONFIANÇA NOS VIDEOGAMES

Recuperar o sucesso dos videogames no mercado norte-americano foi, sem dúvidas, o maior desafio que o Famicom e a própria Nintendo já enfrentaram. O crash de 1983 havia devastado as principais companhias do ramo, inclusive a Atari Inc., maior empresa de games nos EUA à época. Para se ter uma ideia, o faturamento do setor registrou queda de aproximadamente 97% entre 1983 e 1985.

Ninguém mais queria saber de videogames, pois a oferta de jogos e produtos foi muito alta antes da crise, com 400 títulos lançados para Atari 2600 somente em 1982, dos quais apenas 10% correspondiam a 75% das vendas. Aspectos como criatividade, design e inovação foram deixados de lado para o foco nas oportunidades de negócio.

O péssimo cenário acarretou episódios surreais, como o famigerado descarte de milhares de cartuchos de Atari em um aterro no deserto. Reportagens de 2014, quando alguns desses cartuchos foram encontrados, apontam que cerca de 20 caminhões cheios deles saíram da fábrica de El Paso, no Texas, para o aterro nas proximidades de Alamogordo, no Novo México. A maior parte dos jogos eram versões de Pac-Man e E.T. the Extra-Terrestrial.

O ceticismo imperava no pensamento de lojistas e da imprensa norte-americana, totalmente desesperançosos e com análises que apontavam para um grande erro da Nintendo em tentar lançar mais um videogame nos Estados Unidos.





## A VOLTA POR CIMA COM O NES

A estratégia para vencer a desconfiança foi retrabalhar o design do Famicom e deixá-lo semelhante a um videocassete, já que os filmes em VHS eram extremamente populares nessa época, além de deixar o videogame com uma aparência mais agradável aos americanos.

A própria nomenclatura Nintendo Entertainment System foi utilizada para substituir a ideia de videogame por um dispositivo de entretenimento. A troca de outros termos também teve efeito positivo, como denominar o aparelho "Control Deck" em vez de console, ou os próprios jogos, chamados de "Game Packs".

Além dos controles e da tradicional pistola Zapper, versões opcionais do NES também vinham com o Robotic Operating Buddy, nosso conhecido R.O.B., que funcionou como acessório para alguns títulos específicos, além de contribuir muito para chamar a atenção do público.



PISTOLA ZAPPER



ROBOTIC OPERATING  
BUDDY



Para fazer os americanos superarem o medo de comprar outro videogame com jogos simplistas e sem conteúdo interessante, a Nintendo ainda adotou em todos os seus cartuchos um selo que dizia: “Esta é sua garantia de que a Nintendo aprovou e atestou a qualidade deste produto”. Anos mais tarde, a frase foi substituída pelo Selo de Qualidade Nintendo, estratégia de marketing muito bem-sucedida nos anos seguintes, ajudando a elevar a credibilidade da companhia.



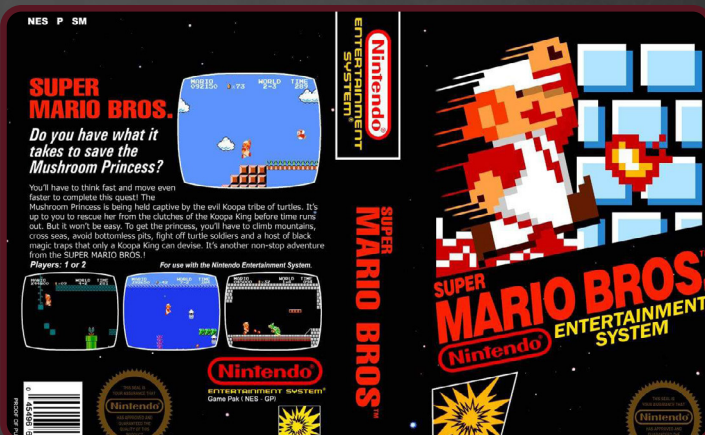
Parece pouca coisa, mas oferecer esse tipo de garantia aos americanos foi de suma importância para fazê-los visitar novamente as lojas e dar mais um voto de confiança aos videogames.

## SUPER MARIO E OS TITULOS INESQUECÍVEIS



Boa parte do sucesso do NES se deu pelo lançamento de jogos de alta qualidade visual, técnica e com mecânicas inovadoras de jogabilidade que despertaram o interesse de japoneses e americanos. Acompanhando o lançamento do NES nos EUA, em outubro de 1985, Super Mario Bros. causou uma repercussão tão grande que abriu mais uma vez os olhos do público para o que realmente importava: qualidade e diversão.

Com mais de 40 milhões de cópias vendidas, a aventura do bigodudo conquistou a confiança do público e abriu de vez as portas para que o setor de jogos eletrônicos prosperasse e se consolidasse.





Aos poucos, o NES tornou-se a cura para superar a crise de 1983. A influência de Mario reverberou dentro da Nintendo e de outros estúdios, como Konami, Capcom, Square, Enix (ainda separadas nessa época) e diversos outros, que desenvolveram suas próprias aventuras em alta qualidade para aproveitar o momento.

Assim, o pequeno aparelho 8-bit recebeu as primeiras versões de títulos que moldaram a história dos videogames para sempre. Em 1986, tivemos *The Legend of Zelda*, *Castlevania*, *Kid Icarus*, *Dragon Quest* e *Adventure Island*, enquanto o ano de 1987 serviu de palco para *Metroid*, *Contra*, *Punch-Out!*, *Final Fantasy*, *Mega Man* e *Double Dragon*.

Em 1988, mais jogos inesquecíveis: *Super Mario Bros. 3*, *Ninja Gaiden*, *Dragon Quest III*, *Gradius II*, *Mega Man 2*, chegando ao ano de 1989 com *Earthbound (Mother)*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* e *DuckTales*, para nos anos seguintes receber ainda gigantes como *Cristalys*, *Snake's Revenge*, *Final Fantasy III*, entre muitos outros.



## BRASIL E OS FAMILICLONES

Muitos brasileiros nem chegaram a conhecer o Nintendinho, mas muito provavelmente se divertiram com os inúmeros clones que estamparam as prateleiras das lojas, já que o aparelho original chegou ao Brasil apenas em 1993, mesmo ano em que o Super Nintendo foi lançado no país.


Isso fez com que, entre meados dos anos 1980 e boa parte dos anos 1990, o acesso aos jogos de NES em território brasileiro ocorresse através de aparelhos que simulavam seu hardware, como Dynavision, Handyvision, Top Game, Phantom System, BiT System, PC Game, Retrocon, Super Charger, GenieCom, Turbo Game, Polystation, ProSystem-8 e Magic Computer. Ufa!

Além dos títulos originais de NES, muitas versões alternativas desses jogos, bem como títulos não oficiais, percorreram as casas brasileiras. Quem não se lembra do inesperado Kart Fighter, jogo que unia as mecânicas de luta de Street Fighter com os personagens de Mario Kart? Para fugir das regras de licenciamento, foi lançado Dragon Power, uma versão modificada de Dragon Ball Shen Long no Nazo, originalmente publicado pela Bandai, porém sem os personagens de Akira Toriyama.



A prática deu tão certo que muitos jogos de SNES e Mega Drive receberam versões modificadas nos anos seguintes, oficiais ou não, contribuindo para alimentar o imaginário de toda a geração de crianças e jovens brasileiros da época. Não importa se você jogou no NES ou em algum de seus clones, pois o que valeu mesmo foi ter aproveitado cada momento com esses jogos.

## O PEQUENO GIGANTE QUE SALVOU OS GAMES

É um fato incontestável que o Famicom/NES/Nintendinho conseguiu reverter toda a desconfiança que caía sobre os videogames 40 anos atrás e pavimentou o caminho para que novos jogos e aparelhos construíssem o futuro que vivemos hoje. Chega a ser surreal imaginarmos a diferença daquela época para os dias atuais. Contudo, jamais devemos nos esquecer deste pequeno notável que tornou isso tudo possível. 



# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK  
POKÉMON LET'S GO  
RS **1,99**



E-BOOK  
FIRE EMBLEM:  
THREE HOUSES  
RS **5,99**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



Disponível na  
amazon.com



por *Guilherme Lima*

Revisão: *Davi Sousa*  
Diagramação: *Felipe Castello*

# THE LEGEND OF ZELDA TEARS OF THE KINGDOM



## Guia de uso da habilidade Fuse

**The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** chegou ao Nintendo Switch há poucas semanas e trouxe inúmeras mudanças à fórmula de *Breath of the Wild*, como a adição de um novo arsenal de habilidades para Link. Incluída nestas novidades está a habilidade Fuse, uma ação que altera como enxergamos os materiais, armas e até o mundo. Para explicar melhor seu uso, separamos alguns pontos importantes e dicas de como utilizá-la em seu potencial completo.

## O que é o Fuse?

**F**use trata-se da habilidade de fundir algum objeto com uma arma, escudo ou flecha e gerar uma nova combinação a partir disso. A ação é muito importante para ter sucesso em sua jornada por Hyrule em Tears of the Kingdom, principalmente considerando a enorme variedade de itens que o reino tem a oferecer.

Assim como as outras habilidades, Fuse é desbloqueada logo no começo da aventura, na Great Sky Island. Sua importância varia de aumentar a duração de seu arsenal a criar armas poderosas realizando fusões com materiais de alto nível de Fuse Power.

Este número, inclusive, é o que determina a quantidade de pontos extras de ataque ou defesa que um material pode adicionar quando fundido. Caso você já esteja carregando muitos materiais, recomendamos utilizar o filtro de inventário por Fuse Power, assim conseguirá ver quais são seus itens de maior poder de forma decrescente.

Como já mencionado, Fuse se concentra na possibilidade de fundir materiais com armas, escudos e flechas. Iremos então dissecar cada uma dessas categorias e falar um pouco sobre as melhores combinações.



## Armas de ataque

Se o seu objetivo é facilitar o combate e aumentar a força de suas armas de ataque, como espadas e lanças, o Fuse pode vir a calhar criando combinações a partir de seus materiais com maior Fuse Power. Abaixo você confere alguns materiais que conseguem esse efeito e não são tão difíceis de se conseguir no começo do jogo:



**Moblin Horns:** os Moblins são monstros fáceis de encontrar nos vários acampamentos de Bokoblins. Ainda que sejam um pouco mais difíceis de derrotar de início, eles são acessíveis e podem cair com armas mais fracas. Suas Moblin Horns, material que deixam ao morrerem, vão de 6 e 12 (em versão vermelha e azul do inimigo) a 33 de Fuse Power (versão prateada).



**Boss Bokoblin Horn:** apesar de parecerem assustadores de início, os Boss Bokoblins não são tão difíceis de derrubar com certa estratégia. Eles normalmente andam com um exército de Bokoblins e seus chifres valem de 6 a 16 de Fuse Power em suas versões vermelhas e azuis, uma faixa similar à dos Moblins.

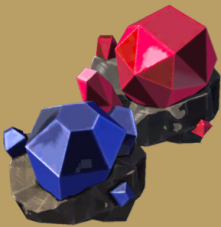


**Captain Construct Horns:** assim como os Boss Bokoblins, os Constructs chefes também possuem materiais de alto nível de Fuse Power. Você certamente encontrará estes inimigos mesmo no começo do jogo, já que eles são mandatórios em alguns momentos, portanto tenha atenção aos seus atributos de poder: 5, 15 e 25 (respectivamente nas versões I, II e III, as mais comuns por boa parte da aventura).



**Lynel Horns:** como exemplo final, não podemos deixar de citar um dos melhores materiais de todo o jogo. Esse item foge da nossa regra de acessibilidade, já que só é possível consegui-lo derrotando Lynels, inimigos muito poderosos para o início da aventura. A recompensa é valiosa, entretanto, já que a Lynel Saber Horn, por exemplo, possui enormes 55 de Fuse Power em sua versão dourada. Mesmo sua versão mais fraca, a Blue-Maned Lynel Saber Horn, contém grandiosos 33 de Fuse Power e é mais acessível de encontrar do que o exemplo anterior.

Vale lembrar que o Fuse não tem como função apenas de aumentar o poder e capacidade de seu arsenal, como também pode deixar sua aventura mais fácil. As combinações abaixo são mais úteis para atravessar certos obstáculos de Hyrule:



**Ruby/Sapphire:** estas joias são itens de alto valor, mas também têm utilidade quando combinadas. Ao fundir uma Ruby com sua lança, por exemplo, a mistura ganha o elemento de fogo e pode queimar inimigos, acender fogueiras e até mesmo te manter aquecido em áreas congeladas. Sapphires contêm o mesmo efeito, porém para o elemento de gelo.



**ChuChu Jellys:** se você não quiser gastar suas rubis ou safiras, dado o alto valor de venda delas, as ChuChu Jellys podem ser uma boa alternativa. É possível consegui-las derrotando os ChuChu elementais ou transformando as geleias normais ao produzir uma interação delas com os próprios elementos ou frutas elementais.

Outras utilidades:

- **Armas com pedras ou grandes rochas:** essa combinação é muito útil, pois transforma sua arma em uma espécie de machado. Com ele, é possível destruir caixas, troncos e entradas bloqueadas por rochas de cavernas.
- **Aparelhos Zonai:** há uma infinidade de aparatos Zonai com os quais podemos combinar com nossas armas de ataque. Um bom exemplo é unir uma lança com um Cannon, o que gera um dispositivo capaz de lançar bombas a distância em inimigos. Outro objeto similar pode ser construído a partir de uma lança e um Beam Emitter.



## Escudos

O uso de escudos durante sua jornada em Tears of the Kingdom é tão importante quanto as armas de ataque — “a defesa é o melhor ataque”, como dizem. Considerando isso, a mecânica de Fuse também é essencial para que você faça o melhor uso deles, seja para aumentar seu poder de defesa ou para melhorar sua movimentação pelo mundo.

Não vou falar muito sobre opções acessíveis de incremento de defesa, pois os materiais que citamos para as armas de ataque também se aplicam aqui. No entanto, abaixo você confere exemplos focados em movimentação e estratégias de combate:



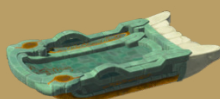
**Muddlebud:** esta flor, normalmente encontrada nas Depths, pode ser unida a qualquer escudo para gerar um efeito em hordas de inimigos. A Muddlebud faz com que os adversários não saibam mais discernir seus inimigos dos aliados e faz com que os Bokoblins de enormes acampamentos, por exemplo, se ataquem sem que você tenha que se envolver muito no combate.



**Flame Emitter:** este aparelho Zonai emite uma labareda de fogo e, unido ao seu escudo, forma um objeto que lembra um lança-chamas. Use e abuse dele para queimar inimigos com certa distância, mas lembre-se que suas baterias serão consumidas!



**Rocket:** uma das combinações mais famosas até então. Ao unir um foguete com seu escudo, você poderá ganhar uma grande altitude. Podemos dizer que isso é o mais próximo que temos da habilidade “Revali’s Gale” de Breath of the Wild, útil tanto em combate quanto em movimentação.

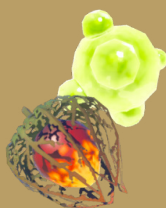


**Sled:** a habilidade de surfe de escudo retorna em Tears of the Kingdom, e você pode facilitá-la com o Fuse. Ao juntar um Sled (outro aparelho Zonai) com seu escudo, o deslocamento fica mais suave em diversas superfícies, principalmente naquelas mais gélidas.

## Flechas

Os últimos itens de arsenal, porém não menos importantes, o arco e flecha são fundamentais para o combate a longa distância. Considerando que TotK tem vários inimigos intimidadores, é importante tomar domínio do uso do Fuse com suas flechas para atingir o máximo potencial.

Para combinações que buscam mais poderio, as opções iniciais de arma de ataque também se aplicam, mas assim como os escudos, falarei das mais específicas envolvendo as flechas:



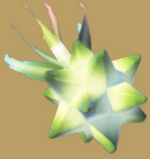
**Combinações elementais:** as frutas elementais, ChuChu Jellys e joias são importantes para criarmos as flechas elementais em Tears of the Kingdom. As flechas de gelo, fogo e eletricidade possuem a mesma utilidade que em Breath of the Wild, seja derrubar a arma de um inimigo eletrocutado ou derreter grandes pedaços de gelo.



**Bomb Flowers:** as Bomb Arrows estão entre os itens mais poderosos do jogo; portanto, não deixe de ter muitas Bomb Flowers consigo, já que são o item necessário para que as flechas explosivas sejam criadas. Além de seu potencial de combate, as Bomb Arrows também possuem a utilidade de destruir paredes de rochas e pedras com minérios. No entanto, tome distância, pois elas podem te causar dano caso detonadas de muito perto.



**Eyeballs:** as Eyeballs são deixadas por inimigos como os Keese ou Aerocudas e geram uma combinação capaz de garantir um headshot nos inimigos. Fique atento ao posicionamento, no entanto, já que a flecha só atingirá a cabeça dos adversários se eles não estiverem totalmente de costas para sua mira.



**Dazzlefruits:** essas frutas causam um efeito rápido de paralisia nos inimigos e, combinadas com as flechas, se tornam um bom aliado no combate. Use-as para fazer com que os oponentes derrubem suas armas antes mesmo de se engajar na luta.




**Puffshrooms:** outra fruta útil para combate. Combine-a com uma flecha para causar uma cortina de fumaça no território dos inimigos. Usando essa cortina de fumaça, você pode se agachar até as costas de um adversário e derrotá-lo com um golpe furtivo.



**Brightbloom Seed:** para a exploração de locais escuros, as Brightbloom Seeds são úteis para iluminar os arredores, principalmente nas Depths. Ao combiná-la com uma flecha, você pode iluminar lugares mais distantes e ter uma visão mais ampla do seu ambiente.

## É hora da fusão

O que achou das nossas dicas para o uso do Fuse? Citamos apenas algumas boas opções para sua jornada, mas há inúmeras possibilidades em **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**, inclusive combinações estranhas como fundir uma lança e uma caixa. Cite nos comentários quais fusões te ajudaram em sua aventura ou que apenas foram divertidas de testar. 



# Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK  
SSMB ULTIMATE  
R\$ **4,90**



E-BOOK  
THE WITCHER 3:  
WILD HUNTER  
R\$ **2,90**




**Maurício Katayama**
*Revisão: Davi Sousa*
*Diagramação: Leandro Alves*


## THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM. LISTA DE AMIIBO COMPATÍVEIS E RECOMPENSAS

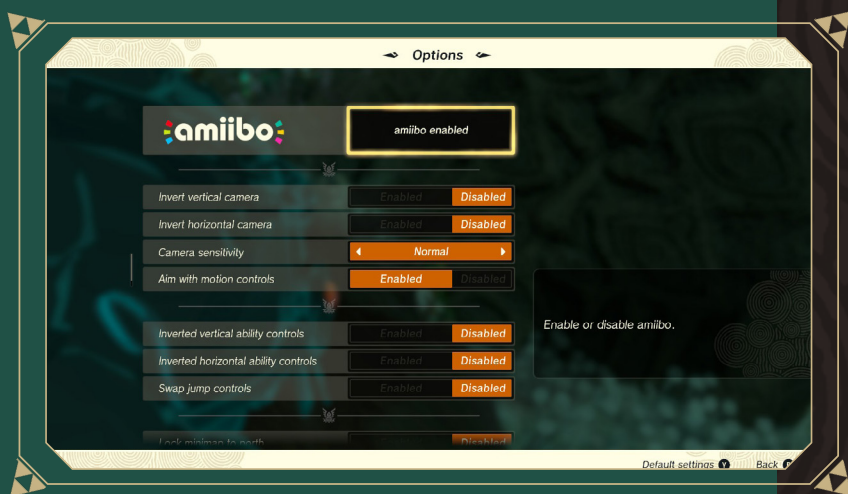
Além de sua função estética e colecionável, os amiibo podem ser usados para obter recompensas úteis em jogos selecionados, como é o caso de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Em um jogo no qual obter recursos é fundamental, é uma mão na roda receber ingredientes para preparar refeições, equipamentos para ajudar nos combates e cosméticos para incrementar o visual.

Este guia lhe auxiliará a entender em detalhes como funcionam esses acessórios, como habilitá-los em jogo, conhecer as recompensas que cada amiibo proporciona e como conseguir alguns itens sem amiibo.

## COMO USAR OS AMIIBO



**D**e certa forma, a história de Tears of the Kingdom se inicia em 3 de março de 2017, quando Breath of the Wild foi adicionado à linha do tempo de The Legend of Zelda. No título lançado há seis anos, o guerreiro Link despertou após passar um século dormindo e descobriu que Hyrule estava tomado pelas forças de Ganon, vilão que dominou as tecnologias Sheikah e criou um verdadeiro cenário de caos para assumir o poder.



A habilidade de escanear amiibo estará disponível na roda de atalhos, que pode ser acessada em jogo ao pressionar e segurar o botão L. Uma marca circular no chão mostrará onde as recompensas aparecerão. Os prêmios caem do céu, na forma de itens diversos e um baú com uma recompensa melhor, caso você esteja usando um acessório compatível.



Para escanear os amiibo, coloque sua base sobre o analógico direito, caso esteja jogando com os Joy-Con, ou sobre a parte central do controle, caso esteja usando um Pro Controller.



## LISTA DE AMIIBO COMPATÍVEIS E RECOMPENSAS



Tears of the Kingdom é compatível com a lista de acessórios temáticos da franquia The Legend of Zelda, que atualmente é composta por 26 modelos. Cada um deles possui uma lista específica de prêmios possíveis, com chance aleatória de aparição. Também é possível escanear outros amiibo que não estejam na lista de compatibilidade. Nesse caso, você receberá itens consumíveis variados, mas não os baús de tesouro.

No **Nintendo Direct de junho de 2023**, foram anunciados dois **novos amiibo temáticos de Zelda e Ganondorf** ambientados no mundo de Tears of the Kingdom, mas até o presente momento não foram divulgadas as recompensas dadas por esses acessórios.



amiibo



GANONDORF

## LINK (TEARS OF THE KINGDOM)

**Baú:** Champion's Leathers Fabric ou Knight's BroadSword

**Outros:** Brightcap, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Ironshroom, Razorshroom, Skyshroom, Stamella Shroom, Sunshroom, Zapshroom



## LINK (8-BIT)

**Baú:** Pixel Fabric, Cap of the Hero, Tunic of the Hero, Trousers of the Hero, Sword of the Hero, Knight's Broadsword, Soldier's Shield, Knight's Shield

**Outros:** flechas, barris explosivos ou barris com flechas ou maçãs



## LINK ARCHER (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Tunic of Memories Fabric, Bows, Ancient Blade

**Outros:** Raw Bird Drumstick, Raw Bird Thigh, Raw Meat, Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Staminoka Bass





## LINK RIDER (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Hylian-Hood Fabric, Soldier's Broadsword

**Outros:** Brightcap, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Ironshroom, Razorshroom, Skyshroom, Stamella Shroom, Sunshroom, Zapshroom



## ZELDA (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Hyrule-Princess Fabric, Knight's Shield, Soldier's Shield

**Outros:** Amber, Diamond, Luminous Stone, Opal, Ruby, Sapphire, Star Fragment, Topaz, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



## GUARDIAN (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Ancient-Sheikah Fabric, armas degradadas (rusty), Ancient Blade

**Outros:** caixas metálicas com flechas



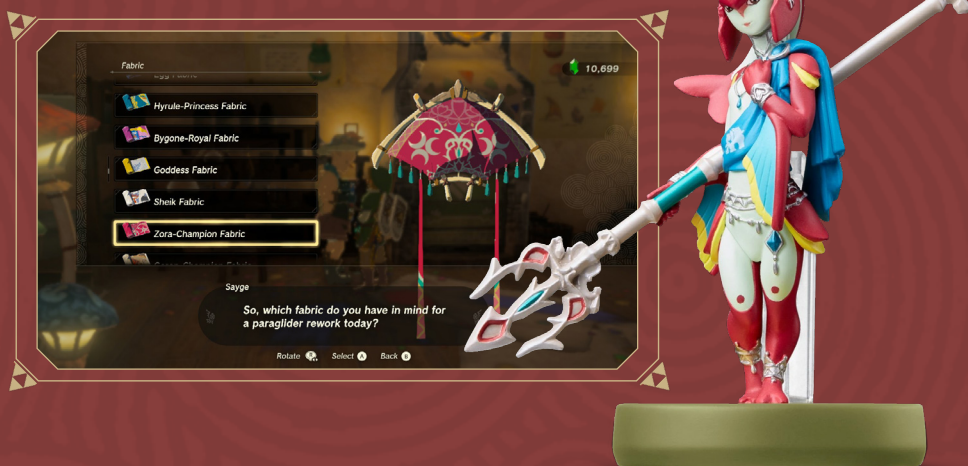
## BOKOBLIN (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Bokoblin Fabric, Boko Shield, Spiked Boko Shield, Boko Bow, Spiked Boko Bow  
**Outros:** Bokoblin Guts, Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat



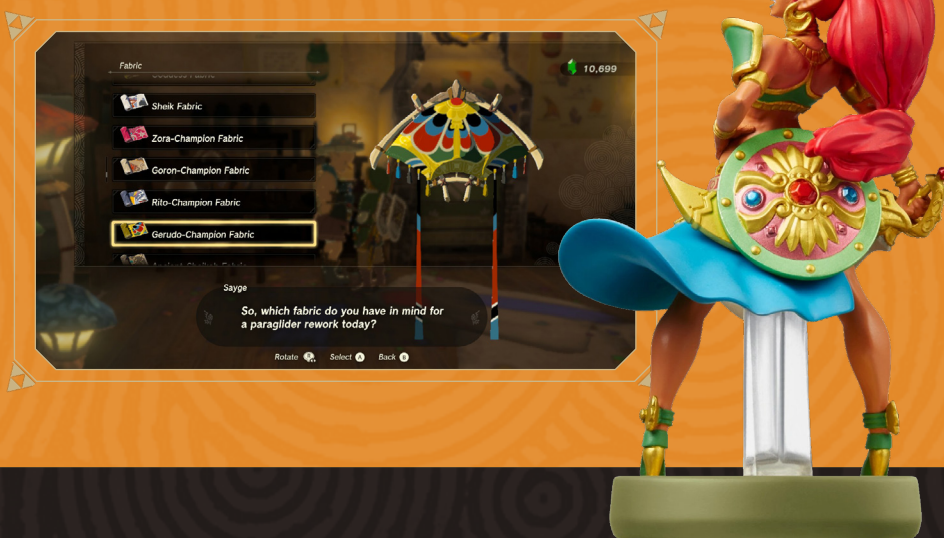
## MIPHA (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Zora-Champion Fabric, Vah Ruta Divine Helm, Zora Spear  
**Outros:** Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Staminoka Bass



## URBOSA (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Gerudo-Champion Fabric, Vah Naboris Divine Helm, Gerudo Scimitar  
**Outros:** Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat, Raw Bird Drumstick, Raw Bird Thigh, Raw Whole Bird



## RIVALI (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Rito-Champion Fabric, Vah Medoh Divine Helm, Falcon Bow, Swallow Bow

**Outros:** flechas, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



## DARUK (BREATH OF THE WILD)

**Baú:** Goron-Champion Fabric, Vah Rudania Divine Helm, Cobble Crusher

**Outros:** Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond



## LINK (SUPER SMASH BROS.)

**Baú:** Epona, Twilight Armor, Mirror of Twilight Fabric, Knight's Broadsword, Soldier's Shield

**Outros:** flechas, frutas e vegetais variados



## YOUNG LINK (SUPER SMASH BROS.)

**Baú:** Lon Lon Ranch Fabric, Cap of Time, Tunic of Time, Trousers of Time, Biggoron Sword, Soldier's Claymore  
**Outros:** flechas, Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat



## TOON LINK (SUPER SMASH BROS.)

**Baú:** King of Red Lions Fabric, Cap of the Wind, Tunic of the Wind, Trousers of the Wind, Sea Breeze Shield, Sea Breeze Boomerang, Boomerang, Knight's Broadsword  
**Outros:** flechas, Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Stamina Bass



## ZELDA (SUPER SMASH BROS.)

**Baú:** Princess of Twilight Fabric, Dusk Bow, Soldier's Bow, Knight's Bow  
**Outros:** Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



## GANONDORF (SUPER SMASH BROS.)

**Baú:** Demon King Fabric, Dusk Claymore, Gerudo Claymore

**Outros:** Bokoblin Guts, Raw Meat, Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond



## SHEIK (SUPER SMASH BROS.)

**Baú:** Sheik Fabric, Sheik's Mask, Eightfold Blade, Shield of the Mind's Eye, Phrenic Bow

**Outros:** flechas, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Zapshroom, Stamella Shroom, Skyshroom, Ironshroom, Sunshroom, Brightcap, Razorshroom



## LINK (OCARINA OF TIME)

**Baú:** Lon Lon Ranch Fabric, Cap of Time, Tunic of Time, Trousers of Time, Biggoron Sword, Soldier's Claymore

**Outros:** flechas, Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat



## LINK (MAJORA'S MASK)

**Baú:** Majora's Mask Fabric, Fierce Deity Mask, Fierce Deity Armor, Fierce Deity Boots, Fierce Deity Sword, Knight's Broadsword  
**Outros:** Brightcap, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Ironshroom, Razorshroom, Skyshroom, Stamella Shroom, Sunshroom, Zapshroom



## TOON LINK (WIND WAKER)

**Baú:** King of Red Lions Fabric, Cap of the Wind, Tunic of the Wind, Trousers of the Wind, Sea Breeze Shield, Sea Breeze Boomerang, Boomerang, Knight's Broadsword  
**Outros:** flechas, Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Staminoka Bass



## ZELDA (WIND WAKER)

**Baú:** Bygone-Royal Fabric, Sea Breeze Shield, Soldier's Shield, Knight's Shield  
**Outros:** Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



## LINK (LINK'S AWAKENING)

**Baú:** Egg Fabric, Mask of Awakening, Tunic of Awakening, Trousers of Awakening, Soldier's Broadsword  
**Outros:** barris explosivos, barris com flechas ou maçãs



## LINK (SKYWARD SWORD)

**Baú:** Sword-Spirit Fabric, Cap of the Sky, Tunic of the Sky, Trousers of the Sky, White Sword of the Sky, Knight's Broadsword, Knight's Shield, Soldier's Shield  
**Outros:** flechas e caixas de madeira com flechas



## LINK (TWINLIGHT PRINCESS HD)

**Baú:** Epona, Cap of Twilight, Tunic of Twilight, Trousers of Twilight, Mirror of Twilight Fabric, Knight's Broadsword, Soldier's Shield  
**Outros:** flechas, Wildberry, Voltfruit, Apple, Mighty Bananas, Hydromelon, Palm Fruit, Spicy Pepper, Chickaloo Tree Nut, Acorn



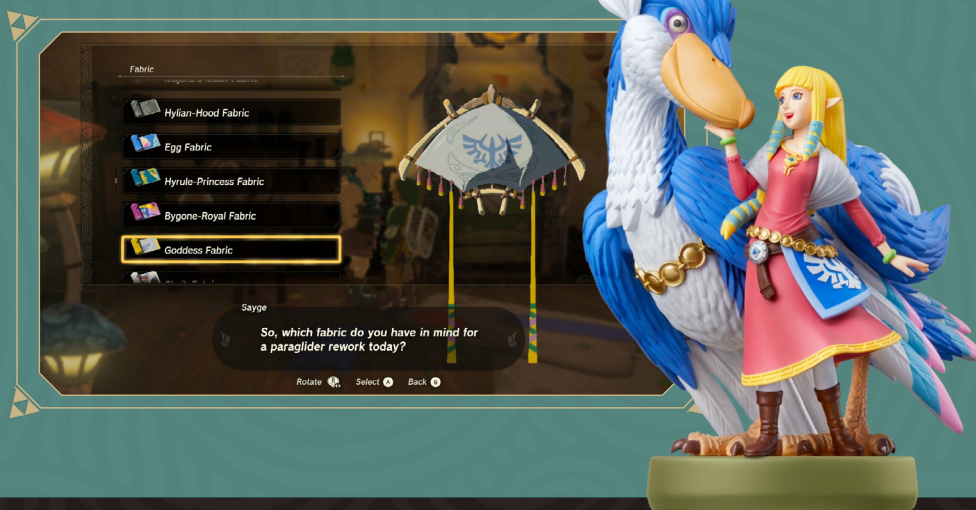
## WOLF LINK (TWINLIGHT PRINCESS HD)

**Baú:** Mirror of Twilight Fabric  
**Outros:** Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat, Raw Whole Bird, Seared Gourmet Meat, Roasted Whole Bird



## ZELDA E LOFTWING (SKYWARD SWORD)

**Baú:** Goddess Fabric, Soldier's Bow, Knight's Bow  
**Outros:** Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



## COMO CONSEGUIR OS ITENS SEM AMIIBO




Algumas das recompensas da lista acima também podem ser compradas em jogo, caso você não possua o amiibo correspondente. Isso é feito com a Bargainer Statue, um tipo especial de vendedor presente nos subterrâneos. Algumas das recompensas da lista acima também podem ser compradas em jogo, caso você não possua o amiibo correspondente. Isso é feito com a Bargainer Statue, um tipo especial de vendedor presente nos subterrâneos.





## BELOS E ÚTEIS

Em uma jornada tão longa e cheia de obstáculos como a de **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**, é muito bom poder contar com uma ajuda extra. Os belos colecionáveis que enfeitam seu cantinho de jogos podem fazer muita diferença na mais nova aventura de Link. Espero que este guia seja útil para você decidir qual amiibo usar ou comprar! 





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**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



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

**Inscrever-se**



[nintendoblast.com.br/newsletter](https://nintendoblast.com.br/newsletter)

**Assine**



por Pablo Pirata

Revisão: Vinícius Veloso  
Diagramação: Walter Nardone

# SUPER NINTENDO WORLD: saiba como é a emoção de visitar o parque em Los Angeles

Neste mês, durante a semana do Summer Game Fest, tivemos a oportunidade de visitar o **Super Nintendo World**, a área temática da Nintendo localizada dentro do Universal Studios, em Hollywood, Los Angeles (EUA). Embarque conosco nessa jornada épica, conheça o verdadeiro paraíso para os fãs da franquia Mario Bros. e desvende aquele que, muito provavelmente, é o espaço mais cobiçado de todo o parque.

## A fila e o processo de entrada

**A**o entrar no Universal Studios, o ar crepita de antecipação, quase como a atmosfera carregada antes da batalha contra um chefe. Seu primeiro desafio? Juntar-se à fila designada especificamente para a área do Super Nintendo World.

A fila é um teste de paciência. A Universal Studios, em sua busca por ordem e organização, pode pedir para ver o seu celular. Tenha certeza, isso não é um truque inspirado por Bowser, mas sim uma etapa de verificação para garantir que você está no lugar e na hora certos. Caso ainda não tenha se juntado à fila, uma rápida leitura do código ou registro — por meio do aplicativo Universal Studios — garante o seu lugar.



Agora, deixe-me te apresentar a arma secreta dos aventureiros: o **Early Access Ticket**. Por US\$ 20 adicionais, é possível desbloquear o poder da entrada antecipada. Imagine-se passeando pelo parque às 7h da manhã, quando o resto do mundo ainda está no modo soneca. É como ter um código de trapaça para a vida real, uma oportunidade de ouro para se deleitar na glória da Nintendo antes que as multidões cheguem.

Outra vantagem do Early Access Ticket é que você poderá voltar à área do Super Nintendo World quando quiser. Já os visitantes sem esse passe especial terão que entrar na fila virtual toda vez que desejarem visitar o espaço temático da Nintendo. Outra vantagem é que você tem direito à fila expressa para o Universal Studios Tour.



## Atração principal: Mario Kart: Bowser's Challenge

Dentro da área do Super Nintendo World, prepare-se para a emoção máxima — a atração do Bowser! As filas podem ficar bem longas à medida que o dia avança, então aproveite seu acesso antecipado para evitar aglomerações.

A atração, como já indica o nome, é baseada no game Mario Kart. O Team Mario enfrenta o Team Bowser em uma corrida que passa por vários cenários diferentes da franquia. Antes de entrar em seus veículos, os visitantes recebem óculos de AR que serão usados para mostrar elementos do jogo em seu visor, como a possibilidade de atirar cascos nos oponentes durante a partida.



## Loja temática

Após a emocionante aventura no Mario Kart, você sairá na 1-Up Factory, que é a loja temática do Mario no parque. O local oferece uma ampla seleção de itens exclusivos, como chaveiros, camisetas, broches e bonecos de pelúcia. A **1-Up Factory** proporciona uma experiência única, repleta de encanto e diversão.

Além disso, é possível adquirir na loja uma pulseira interativa que permitirá aproveitar ao máximo as atividades do parque.



## A pulseira interativa

A pulseira interativa tem a capacidade de transformar a aventura no Super Nintendo World em um verdadeiro videogame no mundo real.

Com esse item, é possível participar de diferentes atividades, ganhar pontos e desbloquear experiências extraordinárias que o deixarão radiante como uma Super Estrela.

Desde coletar *power-ups* até resolver enigmas, a pulseira é a chave para uma jornada como nenhuma outra. Além disso, você pode acompanhar o seu progresso por meio do aplicativo Universal. No entanto, aqui está o detalhe meus companheiros jogadores: a pulseira tem um preço de US\$ 40. Mas acredite em mim, vale cada centavo.

Mais da metade das atividades do parque estão escondidas atrás do "paywall" da pulseira, então eu desaconselho prosseguir sem adquiri-la. É possível comprá-la em todas as quatro lojas que vendem produtos do Mario na Universal Studios — uma dentro do Super Nintendo World e três espalhadas pelo resto do parque.

Sim, a pulseira tem um custo adicional, mas as aventuras e memórias desbloqueadas são verdadeiramente inestimáveis, tornando-a uma "DLC" que não podemos deixar passar.



## Toadstool Cafe

Depois de tanto andar para cá e para lá, é hora de saciar sua fome com uma visita ao restaurante temático do Mario. Mas, segurem-se firme, meus companheiros gastrônomos! Sem uma reserva, você não terá a oportunidade de saborear a imersiva experiência que este estabelecimento oferece.

Para garantir o seu lugar, basta usar o QR Code disponível em uma placa na entrada do restaurante. Lá, você poderá escolher o horário e a quantidade de pessoas e receberá uma confirmação por e-mail. Essa mensagem será necessária para o seu posterior acesso, portanto certifique-se de que o seu celular esteja carregado para evitar problemas.

Na minha visita ao parque, fiz duas reservas, uma de manhã cedo para um café e outra à tarde para almoçar. Todos os pratos disponíveis são minuciosamente feitos para impressionar até mesmo quem não sabe quem é o Mario.

No meu café da manhã, pedi a sopa de tomate do Toad, que vem em uma tigela com o rosto do personagem, e um cupcake da Princesa Peach. Ok, tenho que admitir que escolhi essas comidas com base em como elas eram bem-feitas, e não considerando que fosse um café da manhã propriamente dito.

No almoço, pedi o hambúrguer do Luigi, feito de frango com molho pesto. O pão vem com um desenho do bigode do encanador e um palito com o icônico boné verde com o "L".





## Desafios secretos e mini-jogos

Existem quatro mini-jogos diferentes espalhados pelo parque. Caso você tenha a pulseira interativa, ao completar pelo menos três, é possível acessar o desafio secreto: o **Bowser Jr. Shadow Showdown**.

Os quatro mini-jogos são **Thwomp Panel Panic**, em que você precisa tocar rapidamente em uma tela sensível para trocar blocos de interrogação por blocos de exclamação antes que o tempo acabe; **Koopa Troopa POWER Punch**, em que é necessário socar um bloco POW no momento certo para acertar um Koopa Troopa; **Goomba Crazy Crank**, em que você precisa girar uma manivela o mais rápido possível; e, por último, o **Piranha Plant Nap Mishap**, em que um grupo de visitantes precisa desligar todos os alarmes antes que eles acordem a Piranha Plant.

O Bowser Jr. Shadow Showdown é o “chefão” dos mini-jogos, no qual você e outros visitantes ficam de frente para uma tela e precisam usar movimentos do corpo para vencer o Bowser Jr.. Esses mini-jogos não são problema para nós, fãs da Nintendo, que estamos jogando games com movimento desde 2006.

A aventura não termina aí. Enquanto você percorre o mundo maravilhoso do Super Nintendo World, é possível ganhar adesivos e pontos como testemunho de sua habilidade. As conquistas virtuais são rastreadas no aplicativo Universal, adicionando uma camada extra de emoção e uma pitada de competição amigável à experiência.

Mantenha os olhos bem abertos para encontrar os oito personagens escondidos pelo parque, desde icônicos Mario e Luigi até outras figuras amadas. Ao tocar sua pulseira nos pontos de interrogação espalhados pelas paredes, uma surpresa mágica aguarda enquanto esses personagens se materializam diante de seus olhos.



## Interatividade com o aplicativo Universal Studios

O aplicativo Universal Studios é simplesmente essencial para qualquer visitante do Super Nintendo World. Com ele, você pode conferir os mapas do parque e das diferentes atrações, fazer reservas para os brinquedos e restaurantes, acompanhar o seu progresso nos desafios, coletar moedas e competir com outros visitantes por prêmios. É possível, também, até mesmo encontrar personagens secretos em estilo 8-bits.

O aplicativo se integra perfeitamente ao parque, então você pode usá-lo para tudo: desde verificar os tempos de espera até pedir comida. Por exemplo, é possível conferir como está a fila para a atração de Mario Kart e, em seguida, reservar um horário conveniente.

Com o aplicativo em mãos, você tem acesso às seguintes funcionalidades:

**MAPAS:** localizações detalhadas do parque, incluindo a posição dos brinquedos, atrações, restaurantes e lojas.

**TEMPOS DE ESPERA:** períodos de espera atualizados em tempo real para todos os brinquedos e atrações.

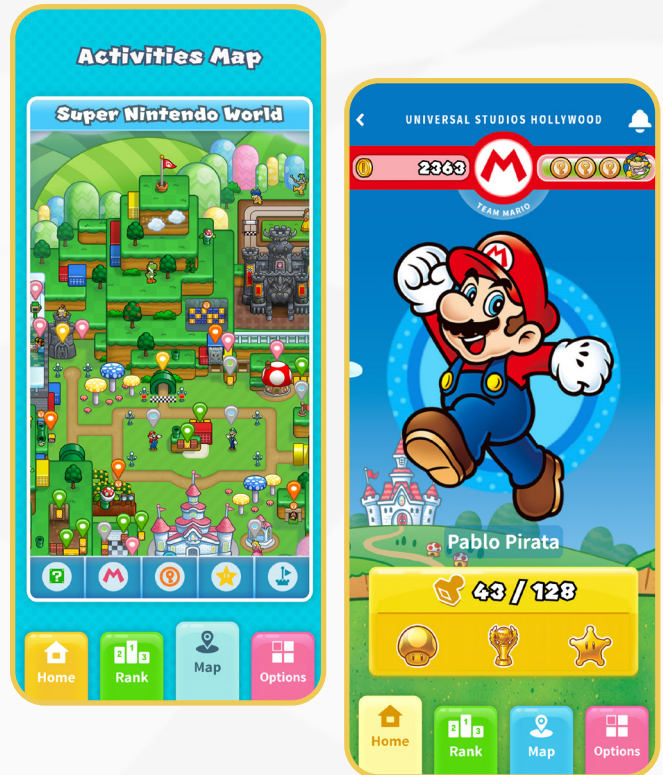
**RESERVAS:** faça reservas nos brinquedos e restaurantes.

**DESAFIOS:** acompanhe o seu progresso nos diversos desafios.

**MOEDAS:** colete moedas e compita com outros visitantes.

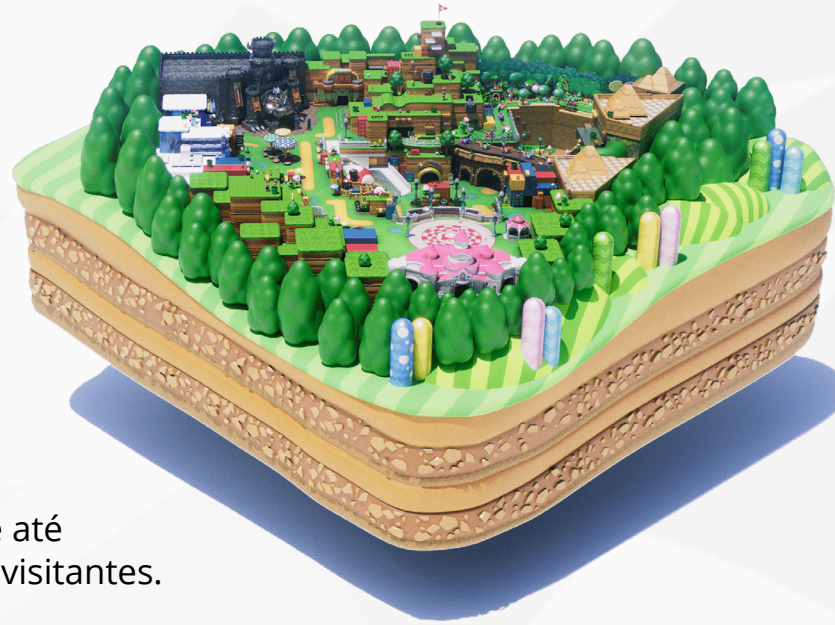
**PERSONAGENS SECRETOS:** uma ajuda para você encontrar personagens secretos em estilo 8-bits por todo o parque.

**MAIS:** diversas outras funcionalidades, como informações sobre as diferentes atrações, vídeos, músicas e muito mais.



## Conclusão

O Super Nintendo World na Universal Studios é uma experiência imersiva como nenhuma outra para os fãs da Nintendo. Desde personagens amados até locais temáticos meticulosamente elaborados, cada centímetro do parque está repleto de amor e dedicação. Embora o espaço possua apenas o Mario Kart como atração principal, a diversidade das áreas temáticas, como desertos, gelo e até mesmo um easter egg de Pikmin, cativa os visitantes.



Quanto à parte prática, o custo da entrada, o Early Access Ticket e a pulseira podem amedrontar, mas valem o investimento. O Early Access Ticket oferece acesso antecipado à área do Super Nintendo World, evitando multidões. Já a pulseira abre portas para atividades interativas e rastreia o progresso do visitante, aumentando a diversão.

Caso você já tenha uma viagem planejada para Los Angeles, uma visita ao Super Nintendo World é essencial. No entanto, não acho que valha a pena viajar apenas para isso.

Caso esteja planejando uma viagem para visitar o Super Nintendo World, talvez seja mais vantajoso ir para o parque no Japão, onde há mais atrações disponíveis. Além disso, está prevista a abertura de um parque temático do Mario na Universal Studios de Orlando até 2025, que contará com as duas atrações principais presentes no parque japonês, além de uma área temática dedicada ao Donkey Kong.

Em resumo, o Super Nintendo World, na Universal Studios, traz uma experiência extraordinária para os fãs da Nintendo, com atrações emocionantes e refeições temáticas. A atenção aos detalhes e a dedicação à autenticidade do parque merecem aplausos.



# Revista GameBlast 64

Neste mês chegamos nas ruas para muitos socos e chutes com Street Fighter 6.



Nesta edição, trazemos dicas para iniciantes em Street Fighter 6, falamos sobre a desenvolvedora Capcom e mais!

Baixe já a sua!

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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