

Super Mario 64 FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by wormsaioboty

Updated to v1.2 on Mar 12, 2004

S
U
P
E
R

M
A
R
I
O
6
4

FAQ / Walkthrough
Versão em Português

por Rafael de Araújo Aguiar

- I n t r o d u ç ã o

SM64 dispensa que eu gaste tempo comentando sobre o jogo! Se você não sabe o quanto este super-clássico representa para o mercado de games, leia algum review pela web.

- C o n t e ú d o

- 0) Versão
- 1) História
- 2) Personagens
- 3) Mundos
- 4) Explicações Gerais
- 5) Comandos
- 6) Guia Completo
- 7) Palácios e outras salas
- 8) Relação das estrelas
- 9) Extras
- 10) Interativa
- 11) Créditos
- 12) Informações de Copyright

0 V e r s ã o

v1.2 - 12/3/04

Dois meses depois, finalmente soube que pelo menos uma pessoa já usa meu FAQ! E ela não gostou das explicações superficiais que dei para entrar no Red Cap Switch, por isso mandei um e-mail pra ela explicando melhor e, mais, tive uma excelente idéia: pus o conteúdo do e-mail no final, na seção "Interativa", que acabei de criar. Ela servirá para aprofundar muito mais a estratégia e 50% de quem a faz é você: manda que eu respondo! Ah, sim: corriji também um erro de numeração na seção 9, a "Extras".

Concluídos meus planos iniciais para o jogo, com 11 seções (fora esta). Planejo por depois a localização de todas as vidas e moedas, além de correções gramaticais que possivelmente passaram batidas.

1 História

Assim que iniciar um jogo, uma introdução animada (curta, é verdade) será exibida. Ela começa com a Princesa Peach lendo uma carta que escreveu a Mario, que pode ser traduzida da seguinte maneira:

"Querido Mario,

Venha para o castelo, fiz um bolo especialmente para você!

Da sua sincera amiga, Princesa Peach"

Em seguida, rola uma animação onde Lakitu (o bichinho na nuvem, que, aliás, costumava ser inimigo em Super Mario World) passeia pelos arredores do castelo. Em poucos segundos Mario sai subitamente de um cano e está agora no jardim dele... Será essa uma visita realmente só para comer um bolo? A partir desse momento é você que toma controle das ações (siga ao 6.1, The Castle Courtyard, mas o recomendável é que, primeiro, leia todas os outros capítulos para não ficar por fora dos elementos de jogo!).

2 Personagens

2.1 Mario

O de sempre! Ou melhor, o NOVO Mario, agora controlável em um mundo 3D repleto de novas aventuras! Novos comentários nem precisam ser feitos, apenas dois: o encanador pode fazer TODO tipo de coisa que você imaginar (ver lista de Comandos mais à frente); e já está virando rotina ele ir toda tarde no castelo ter um encontrzinho com a Princesa e ela ter sido surrupiada pelo...

2.2 Rei Bowser Koopa

O Rei das Tartarugas Más, não se sabe exatamente aonde vive, mas não deve ser nas imediações do Reino dos Cogumelos, afinal Bowser ainda o tenta dominar com todas as forças até o momento. Ou será que política não é a dele e ele apenas quer fazer parte de um Conto de Fadas, sendo ele o Príncipe e a Princesa a...

2.3 Princesa Peach Toadstool

Ninguém menos que a governanta do Reino dos Cogumelos. Ok, ok, é o pai dela que é o Rei, mas ele é só um símbolo carismático para o povo, pois quem toma as decisões é a Princesa. E é por isso que, de Super Mario Bros. pra cá, ela tem sido vítima de vários seqüestros de vilões tentando assumir o controle do Reino. Sorte que conta com dois irmãos especialistas em resgates (bem, nessa aventura só veio um deles!).

2.4 Lakitu Bros.

Os irmãos Lakitu parecem ser donos de uma rede de TV! E desta vez estão estreando um reality show cujo astro é ninguém menos que Mario! Eles filmarão você em toda sua aventura para reaver as estrelas perdidas do castelo (mais a seguir).

2.5 Toad

O principal assessor da Princesa, que também habita seu castelo. Parece que Bowser sempre esquece dele quando quer tomar o Reino: como ele nunca é seqüestrado, sempre está à disposição para ajudar Mario seja do jeito que for. Nesta aventura, em específico, ele dá muitos conselhos preciosos desde o início e ainda contribui com três das 120 Estrelas de Poder necessárias para finalizar o jogo totalmente.

2.6 Koopa, The Quick

Famosa corredora, esta aqui não parece ser uma das servas de Bowser: procura Mario apenas para evitar um estilo de vida sedentário, com saudáveis corridas ao redor dos mundos. Será responsável por duas das estrelas.

2.7 Rabbit

Outro personagem não necessariamente inimigo que detém duas estrelas, infelizmente não se sabe muito dele (nem mesmo o nome!), apenas que ele também adora ser veloz e que dará um pouco de trabalho a Mario quando este chegar à área do porão do castelo!

2.8 Pink Bob-omb

Um sujeito camarada que estará presente em pelo menos metade dos mundos para auxiliá-lo na arte de usar os canhões, necessários para muitas das estrelas. Só há um canhão no jogo que não está sob o controle deste cara...

3 M u n d o s

3.1 Áreas Gerais

3.1.1 Castle Courtyard

Área em que se começa e, POSSIVELMENTE, se termina a aventura. Nada mais que algumas placas que servem de tutoriais básicos e um dos palácios de transformação (Cap Stage, como queira).

3.1.2 Castle Lobby

Área inicial do interior onde estão os mundos de 1 a 4, o primeiro confronto com Bowser e duas das áreas secretas do castelo, sem falar no acesso ao segundo andar e ao Basement.

3.1.3 Basement

Nada mais que o porão, que inclui um jardim cheio de fantasmas (mundo 5) e um salão meio labiríntico onde está uma porta que leva ao palácio azul, os mundos de 6 a 9 e o segundo desafio do Bowser.

3.1.4 Castle 2nd Floor

Depois de subir pela escada em espiral, uma grande sala cheia de quadros, incluindo o dos mundos 11 e 12. O 10 e o 13 estão em portas laterais. Subindo a escada...

3.1.5 Castle 3rd Floor

...você chega ao limiar do castelo, onde estão os dois últimos mundos, mais uma área secreta e, obviamente, o duelo final com seu archi-inimigo.

3.2 Estágios das Power Stars

3.2.1 Bob-omb Battlefield

O mundo de entrada do game. Sem às vezes nenhuma experiência mesmo com o console, o jogador terá mais que se acostumar com a Alavanca de Controle e os movimentos básicos de Mario do que com os inimigos. O único que pode oferecer algum perigo é o "cachorro preso", Chain Chomp. Mario não poderá pegar todas as Power Stars (mais detalhes a seguir) na primeira passagem, pois terá que ativar o boné de asas e voltar para duas delas.

3.2.2 Whomp's Fortress

Apesar do nome assustador, o dono deste lugar (que nem sequer é uma fortaleza) não mete muito medo... Pode ser considerado o mundo mais fácil, contando que o tempo para pegar as estrelas é bastante curto e morrer é só para os que ainda não aprenderam a pular!

3.2.3 Jolly Roger Bay

O primeiro mundo aquático do game, certamente será um estorvo, como todos os são. Se acostume a mergulhar fundo para fazer determinada tarefa e ter de subir logo em seguida para recuperar o fôlego (veja a seguir como funciona o sistema de nado do jogo). A grande Eel (enguia) da fase lhe dará duas estrelas, as de maior dificuldade. Uma outra precisará do Metal Cap para ser alcançada, portanto se contente em sair com 6 estrelas primeiramente.

3.2.4 Cool, Cool Mountain

Muito legal mesmo essa montanha: um escorregador desafiador dará o gás necessário para se enfrentar toda aquela neve... É o primeiro mundo que apresenta perigo REAL de morrer toda hora!

3.2.5 Big Boo's Haunt

Não é só um Big Boo! Você terá de enfrentar três destes nessa mansão mal-assombrada que, por incrível que pareça, esta dentro de uma mera gaiola! Há várias áreas para se explorar, incluindo o animado porão, os dois andares regulares e um secreto terceiro andar. Daí para o telhado é só um pulo (literalmente)! Uma das estrelas requer o boné que deixa Mario transparente (pixelizado).

3.2.6 Hazy Maze Cave

O primeiro mundo claustrofóbico, de fato. Mas não é exatamente o labirinto que parece ser de início se você parar para estudar os diversos mapas postados na fase. Nos salões da direita, moedas azuis e vermelhas, labirintos tóxicos e elevadores malucos! Nos da esquerda, abismos mortais, pedras rolantes, um grande lago, um monstro marinho amigável e até um estágio de ativação do Metal Cap, dentro da fase! Esteja certo que Metal Mario fará a diferença neste local.

3.2.7 Lethal Lava Land

Se for cauteloso, será um mundo fácil, mas basta lembrar que três quiques na lava o levam à morte mesmo de life cheio! Derrote as bombas vikings, adentre o grande vulcão e explore o quebra-cabeça do horrendo Bowser. Há até tempo para um belo passeio com o casco de tartaruga!

3.2.8 Shifting Sand Land

Uma terra deserta de poucos amigos... Nem mesmo na pirâmide se acha refúgio!

Aliás, as coisas pioram mesmo quando se chega perto dos poços de areia movediça que não esperam reações racionais do jogador: é preciso ter reflexo! Só isso? Não, você tem que ter dominado plenamente a técnica do vôo para ser bem-sucedido. Uma dica: cuidado com as garras do gavião assim que elas estiverem livres da estrela.

3.2.9 Dire, Dire Docks

O segundo mundo de água. É o primeiro passo para se chegar ao segundo confronto com o temível Rei dos Koopas e enquanto você não derrotá-lo quase nenhuma estrela do segundo salão estará acessível (o submarino de Bowser atrapalha tudo). Em compensação, no lugar daquela coisa gigante, um "buraco quase-negro" poderá levar Mario de volta ao jardim do castelo! O único fresco é na hora de pegar as oito moedas no ar.

3.2.10 Snowman's Land

O segundo mundo de neve, não tão ameaçador quanto o primeiro pelo fato de não ter abismos em todo lugar... Aliás, não tem em nenhum e sua área secreta (o iglu) não tem inimigos a sua altura. Ah, claro: logo a sua esquerda de quando você entra no mundo está a estrela mais fácil do jogo! E cuidado apenas com o sopro gelado do homem-de-neve dono do lugar, que pode sumir com seu precioso boné.

3.2.11 Wet-Dry World

Um verdadeiro contraste: um mundo semi-aquático que pode mudar de um tanque cheio até um lugar árido onde Mario precisa subir pelas próprias mãos, sem água nenhuma para ajudá-lo. É nesses momentos que você achará o líquido amistoso pela primeira vez. Use o canhão do quase inacessível Pink Bob-omb a fim de chagar à cidade abandonada na segunda câmara!

3.2.12 Tall, Tall Mountain

É alta esta montanha, mas é excitante chegar até seu topo. Talvez o mundo mais desafiador e divertido de todos, quando se fala respectivamente da estrela do canhão e daquela conseguida ao se finalizar o escorregador oculto na montanha! E cuidado com a nuvem sopradora e os macacos espertinhos...

3.2.13 Tiny Huge Island

Como pode ser ao mesmo tempo uma ilhota e uma coisa gigantesca? Outro mundo esquisitão que me lembra um dos de Super Mario Bros. 3! Entre por canos para virar gigantão ou anão, enfrente um velho rival, reencontre seu parceiro de corridas, desvie de bolas de canhão e fuja de peixes gigantes para pegar as sete estrelas daqui!

3.2.14 Tick Tock Clock

De longe o pior dos mundos. Precisa-se praticar ioga ou ser monge pra não dar um soco na tela de tanto morrer. Culpa das engrenagens complexas desse relógio gigante e, às vezes, da incompetência do jogador! Felizmente algumas estrelas são possíveis de pegar com o relógio parado...

3.2.15 Rainbow Ride

O último dos mundos também é um que requer muitas habilidades em salto e pede paciência: quem é que agüenta quase um minuto de controle no colo esperando o tapete mágico guiar Mario pelo caminho certo? Explore o galeão alado de Bowser, o castelo à esquerda e as plataformas abaixo do mastro atrás do início.

4.1 As Power Stars

Finalmente você conhecerá seu objetivo no jogo. O quê estava oculto na história inicial (e que será revelado após poucos segundos ou minutos de jogo) é que a Princesa não estará mais esperando Mario para dar-lhe um pedaço de seu bolo, porque Bowser revolveu estragar tudo e tomar conta do castelo! Há várias Estrelas de Poder que guardam em si a magia para manter o castelo em harmonia e o Reino dos Cogumelos em paz perpétua, guardadas em algum lugar dele. Mas seu inimigo conseguiu roubar 105 delas (eram 120) e as espalhou de modo regular entre mundos encontrados dentro do castelo. Como são 15 mundos, calcula-se que ele escondeu SETE estrelas por mundo, afinal $7 \times 15 = 105$. Não se engane: quando você entrar num mundo, a tela mostrará seis estrelas, mas são sete, pois uma delas é sempre conseguida da mesma maneira em qualquer dos 15: pegue 100 moedas. Há várias tarefas, aliás, que são comuns em todos os mundos (mais a seguir). Mas e quanto às outras quinze? Elas são as Estrelas Secretas e estão no próprio castelo. Bowser não conseguiu achá-las, portanto estão nas mãos ou de amigos ou de absolutamente ninguém (mais logo abaixo)! O jogo pode ser finalizado normalmente com 70 delas, mas o verdadeiro final só é revelado com TODAS.

4.2 As Power Stars escondidas

No decorrer do Guia Completo você verá a localização precisa delas, mas aí vai uma visão geral sobre o tema: três estão com Toads espalhados pelo castelo, três estão em estágios de bonés (você já saberá o que são eles) e mais três em estágios do Bowser (leia mais adiante), estas últimas seis conquistadas da mesma maneira. Há, ainda, três em duas áreas secretas do Lobby, duas no Basement com um dos Personagens listado na seção própria e a última delas no 3rd Floor.

4.3 Tarefas para conseguir Power Stars

Apesar de ter de se virar em 15 mundos diferentes, várias tarefas para conseguir estrelas são sempre semelhantes. Há, em primeira instância, três tipos destas:

- 100 moedas totais (junção das moedas comuns com as vermelhas e as azuis - mais a seguir);
- 8 moedas vermelhas, que estão espalhadas pela fase toda OU contidas num mesmo espaço, bem juntas (moedas vermelhas recuperam 2 pontos de energia ao invés de um pelas moedas convencionais - mais abaixo);
- encontrar pontos secretos (nem em todos os mundos), sempre 5. São pontos em que Mario "toca" ou "passa pelo meio" e que aparece um número na tela, seguido de um barulho peculiar.

Mas, além destas, há sempre regras para determinar como se pegar uma Power Star. Se você está num mundo de montanha e começa na base, por exemplo, experimente subir até o topo: geralmente há uma estrela lá. Derrotar os "chefes" (os inimigos mais difíceis da fase) também conferem uma dourada a Mario. Quando há blocos numa fase para que você efetue transformações é porque, geralmente, servirá para coletar uma PS (exceto no mundo 2). Canhões também costumam levar a lugares "suspeitos". Basta procurar por objetivos óbvios num determinado cenário.

4.4 Acessando áreas bloqueadas

Claro que, como em todos os jogos, nem todos os lugares do jogo estão disponíveis logo de início. Há as portas dos mundos, geralmente marcadas com uma estrela pequena, que necessitam de certo número para serem abertas (as do segundo andar e a do mundo 6 fogem a essa regra). É assim com os mundos 2, 3, 4 e com a área secreta à direita da porta para o 2nd Floor. A porta para o primeiro mundo já está aberta, claro, caso contrário o game estaria simplesmente travado. Além deste tipo de "bloqueio", há as portas duplas com estrela grande, que também são destravadas depois de determinado número de estrelas. Mas elas não são simplesmente "portas para um mundo", são ainda mais importantes. A primeira dela abre com 8 estrelas e leva ao primeiro duelo com Bowser. A segunda também leva a seu inimigo (e ao mundo 9) e necessita de 30. A terceira é a porta de entrada para o terceiro andar e você precisará de 50. A última é a que leva ao último desafio do monstro capturador de princesas e exige 70. Bom, você poderá até passar por ela com menos que isso, mas não vai gostar do que vai ver...

Ah sim, não bastam estrelas para destrancar passagens. Há duas no jogo que só cedem com CHAVES, ou BIG KEYS. Cada uma delas é conseguida após vitórias sobre os dois primeiros Bowers, a primeira levando ao Basement e a segunda ao 2nd Floor.

4.5 Estágios dos bonés

Há três destes. Mas o que são? Repare que, assim que começar a aventura, você verá blocos vermelhos, azuis e verdes apenas contornados, pois ainda não foram "feitos". Acontece que, assim como em Super Mario World, deve-se ir aos "palácios de transformação" para ativar estes preciosos aliados contra Bowser. São três cores diferentes, como já citado:

- a vermelha contém o Wing Cap, para que Mario possa voar pelos céus unicamente com o auxílio de um salto triplo.
- a azul contém o Vanish Cap, que permite a Mario atravessar determinados tipos de parede.
- a verde contém o Metal Cap, que possibilita a Mario invencibilidade temporária, imunidade a gases tóxicos e afundar na água (uau!).

4.6 A importância do boné comum

Estes três bonés extras são apenas temporários e complementam as 'skillz' de Mario, mas o boné básico (vermelho e sem asas) é que faz a diferença: se você perdê-lo (sempre há como recuperar no mesmo local depois), o encanador sofrerá o dobro de dano com ataques e terá duas vezes menos fôlego embaixo da água, o quê praticamente reduz suas chances de coletar as 120 estrelas a ZERO. Há três mundos e quatro maneiras diferentes de perdê-lo. No Guia Completo você será mais bem informado a respeito.

4.7 Estágios do Bowser

Como já falado no tópico 4.4, todos os estágios do dragão são protegidos por portas-duplas que necessitam de certo número de estrelas. Além de poder pegar as oito moedas (assim como nos palácios) dessas fases especiais e conseguir mais estrelas, no final (elas são lineares) você confrontará Bowser ou para conseguir uma chave para destrancar uma área ainda inacessível (os dois primeiros) ou, claro, para terminar o game!

4.8 As moedas

Há três tipos de moedas coletáveis diferentes em SM64:

- comum (rende 1 moeda e um medidor de vida é salvo)

- vermelha (rende 2 moedas e dois medidores de vida)
- azul (rende 5 moedas e cinco medidores de vida)

As primeiras nunca têm um valor fixo numa fase. O mundo 3 tem apenas 104 moedas totais, muito poucas delas sendo comuns, enquanto que o mundo 13 tem 180 moedas totais e MUITAS moedas comuns. Atente para aquelas 'ocultas': o quebra-cabeça do Bowser (mundo 7) pode liberar algumas "repentinamente" (ver estratégia da fase), assim como os tocos de madeira das fases podem dar cinco moedas a você se girar algumas vezes ao redor deles!

O segundo tipo, pelo contrário, está sempre em oito e existe, aliás, em várias áreas secretas do castelo.

O último tipo é conseguido de duas formas diferentes. Ou quando se mata um tipo especial de inimigo (os Goombas gigantes de Tiny-Huge Island ou as plantas sonolentas de Whomp's Fortress) ou, ainda, quando o jogador encontra um bloco especial que faz aparecer várias moedas azuis num local próximo temporariamente (use o "butt bash" - a seguir - sobre o bloco). Nem todas as fases o têm, no entanto.

4.9 O medidor de energia

São oito 'pedaços' num medidor (você pode ver no topo da tela, ao centro, a não ser que esteja com todos eles completos e não esteja na água), que tem a forma da cara de Mario, que simboliza o quanto você está perto da morte.

- azul - sete ou oito pedaços, você está mais vivo do que nunca.
- verde - cinco ou seis pedaços, ainda dá pra encarar os inimigos de dentes cerrados!
- amarelo - 3 ou 4 lifes apenas: melhor começar a tomar cuidado!
- vermelho - 1 ou 2 porradinhas pra perder uma vida! E quando morre Game Over o jogador tem de recomeçar de fora do castelo...

Use e abuse da água (na superfície, ela recupera sua energia) e das moedas (veja tópico 4.8) para manter seu medidor o mais cheio possível. Encostar os inimigos geralmente tira um ou dois pontos. Há ainda um item especial, o Coração Giratório, encontrado em mundos como o 1 e o 14 (em dose dupla), que podem recuperar toda sua energia - e ilimitadas vezes! Receber ataques de chefes, cair muitos metros e ser esmagado, geralmente é um pouco mais que isso (cuidado com a lava do mundo 7, principalmente). Claro que você pode morrer mesmo com o medidor no azul caindo em precipícios sem fim.

Um detalhe a observar é que o medidor de fôlego de Mario: o medidor de energia! É bom mergulhar sempre revitalizado e já começar a subir quando estiver com 3 medidores (indo de amarelo para vermelho).

4.10 Escolha obrigatória de estrela

Se você ainda não sabe, após pegar qualquer das seis estrelas comuns das fases, seu personagem automaticamente sairá do mundo, ou seja, você não pode pegar mais de uma por vez a não ser que seja a das 100 moedas a primeira. Então não saia fazendo tudo pela fase: faça apenas aquilo que for necessário para pegar TAL estrela em especial ou siga nosso Guia Completo.

4.11 Independência e Não-Linearidade

O Guia mais a seguir não é um percurso OBRIGATÓRIO pelo jogador, é só o jeito mais recomendado pelo autor do Detonado, que com certeza tem MUITA experiência nesse jogo. A escolha final é sua, há vários outros walkthroughs net afora...

5.1 Funções das Teclas

5.1.1 [Alavanca de Controle] Permite andar, correr, rastejar, controlar a direção dos pulos, da visão em primeira pessoa, de que posição Mario toma quando está em mastros e muito mais. É a essência do jogo e provavelmente de todos os games de plataforma para o console.

5.1.2 [A] Basicamente executa funções de 'passar o texto dos menus de fala', 'fazer decisões' (como quando se pega uma estrela) e 'pular' quando se está propriamente em jogo. Combinado com outras teclas pode fazer mais que um simples pulo (mais à frente)...

5.1.3 [B] A tecla de ataque / leitura de placas / conversa com personagens. Pode-se executar combos de soco ou ataques mais complexos ainda (mais detalhes abaixo) usando-se essa tecla de forma não-isolada.

5.1.4 [C-esquerda], [C-baixo], [C-direita] Os três botões C inferiores servem unicamente para ajustes no ângulo de câmera e na distância de Lakitu em relação a Mario.

5.1.5 [C-cima] O botão C superior coloca ou tira o jogador do modo em primeira pessoa, no qual ele não pode andar nem executar outros comandos senão o de olhar em volta com a Alavanca.

5.1.6 [R] A tecla superior direita muda para uma visão "não-Lakitu" de jogo, onde aparece a cara de Mario na câmera ao invés da do cinegrafista. Você pode colocar ela distante ou bem de perto, mas o princípio será sempre o mesmo: acompanha Mario sempre por trás (na medida do possível).

5.1.7 [Z]

O botão de trás faz Mario agachar e é o princípio de vários movimentos diferentes.

5.1.8 [Start] Pausa / despausa / verifica número de moedas vermelhas / etapa inicial para mudar modo de câmera (5.2.1)

5.1.9 [L], [D-Pad] Não são usados no game.

5.2 Movimentos complexos (mais de uma tecla necessária para execução)

5.2.1 [Camera Modes (Modos de Câmera)]

Fora os modos que você já conheceu antes (Lakitu e Mario), pausando o jogo você pode mudar da Lakitu <-> Mario para uma outra opção que deixa a câmera estática quando se segura o botão R (Lakitu <-> Static), o que pode ser útil quando você quiser que, mesmo controlando Mario por um trecho que exige mudança de câmera, a tela fique como está.

5.2.2 [Swim (Nadar)], [Climb (Escalar)]

Para mais detalhes de como escalar ou nadar leia as traduções das placas no tópico 6.1.

5.2.3 [Backward Somersault (Pulo de Costas)]

Usando Z + A (parado) Mario dará um salto alto para trás.

5.2.4 [Long Jump (Pulo à Distância)]

O mesmo comando anterior, mas em movimento, faz Mario dar um pulo digno de atleta olímpico, para alcançar enormes distâncias, pular depressões, correr mais rápido, etc.

5.2.5 [Side Sommersault (Pulo Lateral)]

O mais complicado de todos os pulos. É executado com a Alavanca de Controle e o A: andando para determinada direção, vire 180 graus rapidamente e aperte A. Tente bastante até aprender. Mario dará um grande pulo que está, em ordem de grandeza, acima do pulo duplo e abaixo do pulo triplo.

5.2.6 [Double Jump (Pulo Duplo)]

Apenas aperte A + A (assim que chegar ao solo novamente). Independente de estar parado ou andando, Mario executará um pulo mais alto, capaz de alcançar objetos ou plataformas que não se podia antes.

5.2.7 [Triple Jump (Pulo Triplo)]

Dê três pulos em seqüência (A + A + A) e você verá Mario pular REALMENTE alto e, inclusive, executar uma mortal durante o salto. OBS: Exige que você esteja em movimento.

5.2.8 [Butt Bash / Ground Pound (Golpe de Bunda)]

Pule e, no ar, aperte Z para cair com um golpe tão forte quanto um soco, capaz de inúmeras coisas.

5.2.9 [Crowd (Engatinhar)]

Z (segurar) + Alavanca de Controle em qualquer direção.

5.2.10 [Throwing (Atirar-se)]

Para se atirar e matar os inimigos que estiverem em frente, vá andando e pressione o B. Eles não terão defesa.

5.2.11 [Kick (Chute)]

Para chutar, pule e aperte B no ar.

5.2.12 [Combo]

Para executar uma boa seqüência de golpes, aperte B 3 vezes seguidas e veja Mario dar uma de direita, outra de esquerda e um chute!

5.2.13 [Dash (Rasteira)]

Segure Z e aperte B.

5.2.14 [Moving Dash (Rasteira em Movimento)]

Com a Alavanca de Controle pressionada em qualquer direção, segure Z e aperte B antes que Mario pare de se mover.

5.2.15 [Wall Kick (Chute de Parede)]

É o movimento mais difícil do jogo. Aqui não estamos falando de usar A + B na parede e sim da arte de ir "escalando" pelas paredes, apenas com o A e a Alavanca! Você deve pular em direção à qualquer parede de um ângulo favorável e, quando sentir que está próximo de ter contato com a mesma, aperte A de novo e direcione Mario para onde quer. Dá para direcioná-lo a uma nova parede para que ele vá escalando a estrutura, voltando depois para a primeira parede e indo à segunda, até escalar a estrutura por completo! É uma técnica cujo aprendizado é quase ilimitado e há N possibilidades do que fazer com ela.

5.2.16 [Hope (Agarrar em Beiradas)]

Quando Mario pendurar em algum lugar (às vezes o pulo não foi alto ou distante o suficiente), segure A ou para cima na Alavanca para que ele suba. Pressionar para baixo fará com que ele solte e caia, assim como o Z. Esse "para cima" e "para baixo" não são necessariamente "para cima" e "para baixo" sempre. Explica-se: "para cima" seria a direção da plataforma em que seu personagem está pendurado e "para baixo" a direção oposta, a da depressão.

5.2.17 [Flight (Vôo)]

Basta controlar a direção com a Alavanca (para começar a voar, pegue um Wing Cap e dê um pulo triplo). Se encostar numa superfície, Mario parará de voar. Outras maneiras de fazê-lo são apertando Z (Butt Bash) - cuidado com a altura - ou esperando o tempo do boné acabar (o mesmo se diz aqui). Para tentar adquirir altitude, segure para cima alguns instantes depois force para baixo e talvez você consiga um impulso. Mas, mesmo usando essa técnica, é inevitável que você perca altura progressivamente e seja necessário voltar ao solo e saltar novamente.

6 Guia Completo

6.1 The Castle Courtyard

Você começa desde o momento em que aparecem na tela o medidor de vidas (cinco, porque a vida zero conta também), o medidor de estrelas (por enquanto nenhuma) e o modo de câmera, ainda em X (não pode ser movida). Uma mensagem será introduzida. Aqui está sua tradução:

"Oi! Você chegou ao Castelo da Princesa Toadstool por meio de um cano de tele-transporte! Usar os controles é realmente muito fácil. Pressione A para pular e B para atacar. B também serve para ler placas. E, principalmente, use a Alavanca de Controle no centro do joystick para movimentar Mario por aí. Agora se dirija ao castelo!"

Antes, faremos a bondade de descrever tudo que há aqui do lado de fora, não custa nada certo? Agora sua câmera já estará no modo Lakitu (para mais detalhes, vide seção Câmeras no capítulo "Comandos". Pausando, nada importante: apenas o número de estrelas do castelo que você tem, 0 do total de 15 (leia sobre as Estrelas no capítulo "Explicações Gerais).

Na placa logo a sua frente, a seguinte inscrição: "O castelo está logo em frente. Aperte A para pular, Z para agachar e B para socar, ler placas (como está fazendo agora) ou segurar coisas. Apertar B novamente faz você largar esta mesma coisa"

Treine a arte de escalar nas árvores ali à esquerda! Por lá há uma placa que diz: "Escalar é fácil! Quando você pula em árvores, mastros ou pilares, agarra neles automaticamente. Aperte A para cair fora. Para controlar Mario pelo objeto, aperte esquerda ou direita para vê-lo girar ou para baixo e para cima para controlar a altura. Quando chegar ao topo, aperte para cima mais uma vez e veja Mario executar uma bananeira! Se pular enquanto Mario a estiver fazendo, você chegará ao solo com um pulo bastante alto e estiloso"

Por enquanto, ignore o fosso do castelo cheio de água. Siga à direita do início para ver um estranho chão com uma grade no centro, Olhe para dentro e você verá um canhão! O que quer que ele possa fazer, não é agora que você ficará sabendo... Ali ao lado há uma placa: "Aperte A para o nado de peito. Mas não segure: vá pressionando de instante em instante e, com experiência, poderá ser bem mais rápido que antes. Segurando A, você nadará lentamente usando apenas as pernas. Com B, tudo que se pode executar são braçadas irregulares. Apertando para cima, você mergulhará e, com o comando oposto, será possível voltar à superfície, assim como no manche de uma nave. Para sair da água, segure para baixo já na superfície e aperte A para executar um belo pulo. Fácil, não? Mas lembre-se: Mario não pode respirar embaixo da água! Retorne para a superfície quando o medidor de energia estiver baixo. Uma última coisa: você não pode abrir portas que estiverem sob a água (há só uma no jogo todo)". Teste suas "recém-adquiridas habilidades" no laguinho ao lado.

Subindo ao solo novamente, repare que há uma ponte fina de madeira sobre esse

lago. Atravesse-a para ler a seguinte placa: "Segure Z para agachar e rastejar ou para escorregar por rampas. OU, ainda, pressione o botão traseiro no ar para executar um Butt Bash, em que Mario cai no chão executando forte 'bundada'. Se você parar, agachar e apertar o A ainda agachado, vai fazer m Backward Sommersault, em que o personagem dá um pulo grande para trás. Você pode controlar a direção em que vai cair usando a Alavanca. Pegou essa? Mas há mais: andando, agache e rapidamente aperte A para um Long Jump, salto à distância. Ou agache e engatinhe para... Esqueça!" Esse 'esqueça' a que a placa se refere é uma informação importante: Sempre que se deparar com caminhos por demais finos e estreitos, use essa técnica (prossiga usando o Z e a Alavanca).

Tendo lido todas as placas e aprendido quase todos os movimentos (isso se ao já leu o capítulo Comandos), siga até ponte principal, que dá na porta do castelo. Lakitu aparecerá para uma amistosa conversa sobre a câmera de jogo: "Boa tarde! Os Lakitu Bros. mais uma vez com uma grande reportagem direto do lado de fora do castelo, ao vivo! Mario acabou de chegar e nós vamos filmar todas as suas ações enquanto ele resgata as Power Stars perdidas. Como seu cameraman oficial, sempre buscaremos o melhor ângulo de visão, mas você poderá deslocá-lo usando os botões C. Se não pudermos ajustar o ângulo nem um pouco mais, você vai ouvir um curioso som e um 'X' no ícone de câmera. Para dar uma olhada ao redor, pare e aperte C-cima. Aperte A ou a mesma tecla para voltar ao jogo normal. Mude de 'modo de câmera' com o botão R. Placas pelo caminho revisarão essas instruções, não se preocupe. Esses foram os Lakitu Bros. entrevistando ao vivo!"

Apenas entre no castelo...

6.2 The Castle Lobby

Assim que entra, Bowser fala com você (mas ele não poderá ser visto tão cedo): "Bem-vindo! Não há ninguém em casa. Agora saia e não volte mais aqui! Gwa ha ha". O Lobby é grande e há vários lugares que você pode TENTAR explorar, porque não obterá êxito já que quase tudo está fechado por enquanto. Para entender melhor o lugar em que está, consulte a seção "Mapas" quase no fim deste Detonado. Agora siga pela esquerda até ver Toad. Ele dirá: "Que bom ver você! Eu, a Princesa e... bom... todos fomos presos aqui, estamos sem saída. Bowser teve a ousadia de roubar as Estrelas de Poder do castelo e agora está criando mundos de maldade nas paredes e quadros ao redor do castelo com o poder que adquiriu. Por favor, recupere-as, pois assim você poderá abrir as portas seladas por ele. Há quatro portas no primeiro andar. Começa pela que tem a pintura de um Bob-omb dentro, é a única que Bowser não selou. Quando você tiver oito estrelas poderá abrir a porta-dupla com a grande estrela. A Princesa deve estar lá dentro!". Ciente de sua missão, suba as escadas ali em frente, adentre a porta (basta encostar) e contemple a pintura de uma bomba! Mas, antes de pular ali, leia os dois quadros de aviso na parede oposta:

"Você precisa dominar três importantes técnicas de pulo. Primeiro tente o Triple Jump: corra rápido, depois pule três vezes. Se você fez tudo no tempo certo, vai dar um pulinho, depois um pulo duplo e, em seguida, um super-pulo! Mais um: em movimento, aperte Z e depois A para pular realmente longe. Para executar o Wall Kick, aperte A para pular à parede e depois, atingindo a parede, pule 'contra' ela. Pegou todos? Triple Jump, Long Jump e Wall Kick. Treine, treine, treine. Você não terá UMA chance sem eles."

"Você pode voltar ao castelo a qualquer hora quando estiver nos mundos das pinturas onde os inimigos vivem. Apenas pare Mario, pause e selecione 'Exit Course'. Você não precisa coletar todas as Power Stars de uma fase antes de ir para a próxima. Volte depois, quando estiver mais experiente, para pegar as mais difíceis. Depois de achar a estrela atual, uma dica para a próxima aparecerá na tela de início de cada fase. Mas você pode pegar qualquer uma das estrelas ainda em falta. Não é necessário pegá-las na ordem descrita."

Sabendo mais coisas sobre técnicas de pulo e as estrelas, hora de pular no quadro...

6.3 Bob-omb Battlefield

6.3.1 Placas

"Você pode socar inimigos para nocauteá-los. A pula, B soca, A depois B chuta. Para pegar algo (como o bloco à frente) aperte B e de novo B para largá-lo" (esta placa está no início da fase)

"Para ler placas, fique de frente para elas e aperte B, exatamente como acabou de fazer. Quando quiser falar com uma Koopa Troopa ou algum outro animal, fique de frente para ele(a) e aperte B. Por favor recupere as estrelas roubadas por Bowser nesta fase"

"Há quatro câmeras nos botões C. Aperte C-cima para olhar por aí usando a Alavanca. Você normalmente verá Mario pela câmera de Lakitu - é a câmera recomendada para maioria do jogo. Você pode mudar os ângulos pressionando C-direita e C-esquerda. Se pressionar R, a visão muda para a Câmera Mario, que fica logo atrás dele. Aperte R de novo para retornar para a de Lakitu. Aperte C-baixo para ver Mario de longe, seja pelo modo Lakitu ou modo Mario"

"Existem Special Caps (bonés especiais) nas cores vermelho, verde e azul, em blocos. Pise nos switchs (botões) nas fases secretas para ativá-los"

"CUIDADO COM CHAIN CHOMP, grande perigo! Chegue perto e use C-cima para uma melhor vista. Assustador, não? Viu a Red Coin sobre a estaca? Quando você pegar todas as oito da fase, uma estrela surgirá no meio da área após a ponte móvel" (perto da bomba presa)

"A estrela sombreada à sua frente é um Star Marker, 'marco de estrela'. Quando você coletar oito moedas vermelhas, a estrela aparecerá aqui" (após cruzar a ponte referida na placa passada)

"Se você pegar o Wing Cap, poderá voar! Use-o, execute um Triple Jump ou simplesmente saia de um canhão usando o boné e você já sairá 'batendo as asas' automaticamente! Use os botões C para olhar por aí enquanto voa e o Z para aterrisar"

"Não permitimos visitas pelo decreto de Big Bob-omb. 'Eu não vou entregar as estrelas, já que elas têm em si o poder do castelo. Elas foram presente do Rei Koopa em pessoa e por isso mesmo vou dar tudo para protegê-las. Não devo revelar onde elas estão. Ah sim, uma dica: leia as inscrições de estrelas no início de cada mundo'" (na base da montanha)

"Você pode agarrar nas beiradas com as pontas dos dedos e depois descer delas. Para descer, pressione para baixo ou Z. Para subir, para cima ou A"

"Colete o máximo de moedas que puder, pois elas recuperarão seu medidor de vida. Você pode checar quantas moedas pegou em cada um dos 15 mundos. Você pode, também, recuperar energia passando pelo Spinning Heart. Quanto mais rápido passar por ele, mais pontos recuperará de uma só vez" (quase no topo da montanha, à frente de um Coração Giratório)

"Às vezes, passando pelo centro de um anel ou atingindo um ponto determinado da fase, um número vermelho vai aparecer na tela. Se achar os cinco pontos, uma estrela será sua!"

6.3.2 Pontos de teleporte

Fique parado sobre... para teleportar para... (ou vice-versa)

o canteiro de rosas mais perto do canhão que solta bolhas, onde há um bloco de Wing Cap com uma placa <-> o canteiro mais próximo do início (à direita de Chain)

uma reentrância no caminho para o topo da montanha <-> uma reentrância um pouco mais à frente

6.3.3 Estrelas

6.3.2.1 Big Bob-omb on the summit (Grande bomba no topo)

Primeiro de tudo, quando entrar a seguinte mensagem será exibida: "Uau! Você foi levado para o meio do campo de batalha! Você vai achar as estrelas que Bowser roubou dentro dos mundos nos quadros. Primeiro, fale com o Bob-omb Buddy (com B). Ele com certeza vai ajudá-lo, assim como seus semelhantes em outras áreas. Para ler placas, pare, olhe para elas e aperte B. Aperte A ou B para avançar o texto. Use o B também para conversar com outros personagens"

Fazendo o que a inscrição diz, converse com os Bob-ombs (os rosas!). O que está ao lado do canhão dirá: "Ei, você! É perigoso em frente, então escute meu conselho. Atravesse as duas pontes em frente depois tome cuidado com 'bombas de água'. O Rei Bob-omb no topo da montanha é muito poderoso, não deixe que ele segure você! Nós somos Buddies, estamos do seu lado. Você pode falar conosco sempre que desejar!" O outro diz: "Cuidado! Se ficar andando por aí, o mais provável é que seja atingido por uma 'bomba de água'. Esses Bob-ombs inimigos amam lutar e estão sempre arranjando novas maneiras de atacar. Esse campo se transformou num local de batalhas desde que o Rei Bob-omb botou suas garras nas Power Stars. Pode você reaver as estrelas para nós? Atravesse a ponte à esquerda e vá pela passagem para encarar Big Bob-omb. Por favor venha me ver de novo assim que tomar a Power Star que está com ele!"

Siga o conselho deles e atravesse as duas pontes, a primeira em frente e a segunda à esquerda. Depois, siga desviando das bombas de água e vire à direita para passar pelo portão da montanha. Você tem duas maneiras de subir por ela, de onde está. Siga em frente pela grama mantendo a Alavanca pressionada ao máximo para subir a inclinação e já cortar um belo caminho na subida em espiral ou simplesmente siga pela direita, desviando das bolas maciças de canhão e das que vêm rolando. Quando chegar a um ponto com uma reentrância na parede da montanha, entre e fique parado. Você será teleportado para uma outra reentrância mais avançada. Siga o restante do caminho até o topo plano, onde está seu inimigo:

"Eu sou o grande Bob-omb, Rei das Explosões mundo afora! Com que direito escalou minha montanha? E com que direito vem e pisa no meu trono, que é o topo da montanha? Pode até ter iludido meus guardas, mas não vai escapar de mim... e nunca terá minha Power Star. Aqui e agora desafio você, Mario! Se quer minha estrela, prove que pode numa batalha. Será você capaz de me segurar por trás e me jogar neste gramado real? Eu acho que não!"

O cara fala demais mas é de menos! Já percebeu como derrotá-lo? Espere ele vir pra cima de você. Vá para trás dele, segure-o com B e arremesse-o ao chão com B, MAS NÃO JOGUE FORA DA MONTANHA, pois isso invalida as regras estipuladas entre os dois (é o que ele dirá) e não contará como pancada. Faça isso três vezes e ele se dará por vencido:

"O... queê??? Como pode ser que um ratinho como você derrotou o grande Rei

Bomba? Você pode ser rápido o bastante para me derrotar, mas terá que ser bem mais para pegar Rei Bowser pela cauda! Acho que minhas tropas puderam aprender uma lição com você! Aqui está minha estrela que eu prometi, Mario! Se quiser me ver de novo, apenas selecione minha estrela no menu inicial. Adeus!"

Depois de pegar a primeira estrela...

"Você recuperou uma das estrelas perdidas! Agora explore o quarto da Princesa do segundo andar e a sala com a pintura da fortaleza no primeiro andar! As tropas de Bowser ainda estão ganhando poder, então não desista. Salve-nos, Mario! Continue sua procura pelas Estrelas de Poder!"

6.3.2.2 Footrace with Koopa The Quick (Corrida a pé com Koopa, a Rápida)

Uma tartaruga apareceu logo em frente: "Ei, Mario! É mesmo verdade que você derrotou o Rei Bomba? Legal! Você deve ser forte, e rápido também! Mas quanto veloz será??? Rápido o suficiente para me vencer... Koopa The Quick? Eu não sei não! Apenas tente. Que tal uma corrida até o topo, onde estava o Rei? O que você diz? Quando eu disser 'Go!' a corrida começa! Pronto?"

Responda que sim e faça o mesmo trajeto da estrela 1 o mais rápido que puder. Quando chegar ao topo, se foi mais rápido (é bem fácil) encoste à bandeira final e fique esperando o prêmio!

Dica: Ela só chega com mais de um minuto de prova, portanto esteja tranqüilo!

Eis o que ela diz quando lhe entrega a estrela: "Uffff... nossa! Você... é... mesmo... muito... rápido! Você ganhou honestamente então aqui está seu prêmio"

6.3.2.3 Shoot to the island in the sky (Dispare para a ilha no céu)

Conversando com o sujeito ao seu lado: "Obrigado, Mario! Agora o Rei Bomba não é nada mais que um grande aliado. Mas a batalha pelas estrelas do castelo apenas começou! Outros inimigos mais poderosos estão com outras estrelas. Quanto mais você tiver, mais portas poderá acessar. Meus Buddies estarão esperando, então fale com eles sempre que encontrá-los para que eles preparem canhões para você!" Obedeça e fale com o segundo: "Nós somos pacíficos e não usamos canhões em condições normais. Mas, se você desejar, abriremos todos os da fase para você, já que irá ajudá-lo! Bom Voyage! Você poderá acessar uma estrela numa ilha aqui perto. Entre nos buracos e aperte A para ser disparado. Você poderá agarrar em mastros ou árvores para não ser arremessado onde não quer!"

Well done! Mas não use este em sua frente. Caminhe em linha reta até achar aquele que está em cima de uma estrutura piramidal que solta bombas de água. Basta disparar até a árvore (mire um pouco acima dela para dar certo), descer dela e bater no bloco laranja ali à direita.

Depois de pegá-la:

"Você recuperou três estrelas do castelo! Agora pode entrar em todas as portas com um três grafado sobre sua estrela. Você pode ir lá nesses novos mundos assim que desejar, mas os inimigos são ainda piores, então cuidado!"

6.3.2.4 Find The 8 red coins (Ache as 8 moedas vermelhas)

1) Do início siga para frente e use um dos dois elevadores para pular e pegar a moeda no topo.

2) Da passada, siga em frente. Está em cima de um montinho.

3) Use o canhão para chegar à ilha da estrela passada. A moeda está em cima da árvore.

4) Caia de lá (use um Butt próximo ao solo para amortecer a queda) e pegue a que está em cima da estaca do cachorrão.

5/6) Seguindo pela ponte móvel, há duas na área com Goombas.

7) Perto do portão que dá na montanha. Você chegou aí por uma ponte de pedra. Apenas veja que embaixo dela há uma vida (cogumelo verde), um switch roxo que abre um portão ali e a moeda.

8) Depois de passar o portão da montanha, apenas siga em frente forçando a Alavanca até pegar a moeda, então solte para deslizar de volta.

Agora é só voltar à localização das moedas 5 e 6 e pegar o artefato!

6.3.2.5 Behind Chain Chomp's Gate (atrás do portão de Chain Chomp)

Você já sabe quem é o ser preso na fase. Siga até lá e bata três vezes com o Butt Bash em sua estaca, mas não pense que é fácil! Se não for muito habilidoso, dê uma pancada e se distancie, fazendo isso três vezes. Mas, para os bons, o negócio é fazer direto. Não perca tempo tentando se ajeitar sobre o pau, apenas pule e arrisque o Butt! Se der certo, descerá um pouco a estaca e, se não, ainda há tempo de fugir! Como recompensa por libertá-lo da corrente, Chain abrirá seu portão com uma estrela e saltará para bem longe!

[Dica] Pegue essa estrela antes das outras (ou selecionando a primeira na tela inicial), pois assim a corrente de Chain será mais curta do que selecionando a estrela 6!

6.4 Castle Lobby

As estrelas 5 e 7 são impossíveis no momento. Saia desta sala. Agora se direcione a sala do primeiro piso que tem '1' na porta. Se já tiver uma estrela, obviamente, ela se abrirá. Do início dessa nova sala, vire para ler o aviso: "Às vezes você baterá em paredes invisíveis nos mundos. Se isso acontecer enquanto você voa, será jogado de volta". Desça as escadas. Toad está ali embaixo: "Foi mesmo Bowser que as roubou, eu vi com meus próprios olhos! Ele escondeu seis estrelas em cada mundo, mas você não achará todas em algumas fases antes de apertar os Cap Switches". Agora pule no quadro que mostra a torre de Whomp sem mais rodeios!

6.5 Whomp's Fortress

6.5.1 Placas

"Estou dormindo porque... estou com sono! Não gosto que me perturbem. Então, por favor, ande devagar" (ao lado da primeira planta da fase)

"A passagem é estreita aqui! Sorte sua, pois não poderá avançar. E chegar ao topo da torre é proibido para qualquer um!" (um pouco antes da segunda planta)

"Aperte com Z o Blue Coin Block para fazer surgirem moedas azuis, que valem o quintuplo de uma moeda amarela. Mas seja rápido, senão elas desaparecerão!" (na extrema esquerda da fase)

6.5.2 Teleporte

Canto do local onde há um bloco verde <-> canto do local onde há um mastro bem alto

6.5.3 Estrelas

6.5.3.1 Chip off Whomp's Block (Derrote o Bloco Whomp)

A seguinte mensagem aparece quando você entra: "Oi a todos. Lakitu Bros. chegando com informações novas a respeito da aventura de Mario! Ele está para aprender uma técnica para derrotar um certo inimigo. A dica é a seguinte: ele deve andar devagar para não acordá-lo!" Ela se refere a como matar as plantas dorminhocas da fase.

Agora suba até o tanquinho de água rasa acima e daí suba pela rampa com setas amarelas. Para seguir até o topo da torre você terá de derrotar a planta próxima. O prêmio é uma moeda azul! Vá pela ponte cinza (rápido, porque ela rui assim que se pisa nela) e em seguida pela madeira que conecta ao próximo piso. Espere a plataforma giratória chegar e "embarque". Fique no meio. Quando ela parar do outro lado, vá. Ignore essas duas pedras pequenas (seu adversário é bem mais que isso!) e suba até o topo pelos elevadores. Hora do duelo com a pedra gigante da fase:

"Me deixa tão furioso! Fazemos suas casas e castelos, pavimentamos as estradas e ainda assim vocês caminham sempre sobre nós. Alguma vez já disse 'obrigado'? Não! E acho que em mim você não pisará! Acho que vou esmagá-lo agora mesmo! Tem algum problema com isso? Então tente me bater com seu ataque A + Z hahaha"

Dica dada, espere-o parar e cair em cima de você mas, obviamente, desvie na hora certa. Ele ficará estático no chão tempo suficiente para você subir e dar um Butt Bash (e nem precisa ser necessariamente no X). Repita mais duas vezes: "Não! Pisado de novo! Sou só uma pedra, depois de tudo. Não posso reclamar. Tome isto para você!". Concluído.

6.5.3.2 To the top of the fortress (Para o topo da fortaleza)

Refazendo o caminho até o chefe, você verá que o topo agora não é mais lá! Foi construída repentinamente uma grande torre em cujo topo está a estrela. Tome cuidado com a bala, vá seguindo na subida em espiral, esperando os blocos que se retraem ficarem esticados. O último sobre Mario até seu objetivo final.

6.5.3.3 Shoot into the wild blue (Dispare para o azul selvagem)

Vá até o tanquinho de água. Mais à esquerda, Pink Bob-omb apareceu para ativar o canhão. Use-o. Mire em frente mais ou menos na altura do mastro e alinhado verticalmente com o dos pilar marrom do fundo para aterrisar forçadamente depois de bater a cabeça nele! Desça pelo postinho até onde está a PS.

Depois de pegar oito estrelas...

"Você recuperou oito unidades das estrelas! Agora pode acessar a área da porta da grande estrela. Mas Bowser estará em frente! Você pode ouvir a voz da Princesa chamando?"

6.5.3.4 Red coins on the floating isle (Moedas vermelhas na ilha flutuante)

Não se engane pelo título. Somente Duas das moedas estão em ilhas no céu. Para pegá-las, será necessária a ajuda duma coruja! Mais adiante você verá como achá-la.

1) Seguindo pelo caminho marrom do início, uma moeda está acima duma dessas pedras móveis com olhos. Seguindo e dando a volta na escada cinza, há dois Thwomps.

2) Sobre o segundo é que está a próxima moeda. Tome cuidado porque sua superfície não é reta. Fique sobre ele e dê um pulo simples.

3) Na rampa do tanquinho.

4) Atrás da segunda planta-piranha da fase.

5) Logo à frente da quarta.

6) No meio do ar, ficando sobre a plataforma móvel adiante.

Agora volte ao ponto inicial, escale até o topo da árvore e volte ao chão. Provavelmente uma coruja terá saído de lá: "Quem está aí? Quem me acordou? Eu deveria estar dormindo, ainda é dia! Agora que já acordei, que tal pegar uma carona num vôo comigo? Aperte A para agarrar em mim e não solte! Posso levá-lo a qualquer ponto da fase desde que minhas asas agüentem. Apenas solte quando você quiser descer".

7) Faça o que ela pede e solte numa das ilhotas com a penúltima moeda.

8) Daí, siga pulando até a última delas, em outra ilha próxima.

A estrela aparece num ponto bem próximo ao início, ao lado dos canteiros de flor.

6.5.3.5 Fall onto the caged island (Caia na ilha enjaulada)

Usando novamente a coruja, direcione-se de modo que caia exatamente na jaula onde há uma estrela.

Você já tem estrelas suficientes para habilitar os blocos vermelhos, mas isso fica para depois das duas próximas estrelas.

6.5.3.6 Blast away the wall (Atire-se na parede)

Essa, com certeza, você não descobriria sozinho... Entre no canhão e mire na ponta da segunda parede a sua direita. Se fez certo, Mario quebrará essa ponta e você verá uma ponta de estrela ali! Apenas suba até lá e pegue-a ou tente usando o canhão.

6.5.3.7 100 moedas

O mundo mais fácil para se colecionar moedas depois do 5. Pegando as oito moedas vermelhas já são 16 (acima). Matando as três plantas, adicione 15 e tenha 31. Ativando a Blue Coin Box na extrema esquerda, mais 20 e você já adquiriu metade sem muito esforço! Pelas imediações da piscininha há mais 18, então você tem 69! Mais cinco na rampa marrom e oito ao redor de um dos canteiros e agora são 82. O bloco ali perto dá mais três. Mate os dois Whomps (antes de dar-lhes um Butt Bash, fique passando por cima do X e acumulando moedas) e pegue as moedas do caminho: já serão mais de 100!

6.6 Castle Lobby

Assim que apertar "Exit Course" você aparecerá na marca do Sol no centro. Repare que ela está iluminada. Olha para cima. Você será transportado para o...

6.7 Red Cap Stage

6.7.1 Ativação

Apenas dê o Butt Bash quando chegar à torre e pise no switch.

6.7.2 Moedas vermelhas

Mais uma estrela será sua se você pegar as oito moedas daí. Tente não pisar na torre nenhuma vez: pegue as moedas direto para não perder altura e não ter como conseguir depois, tomando cuidado também com o limite de tempo. Pegue as mais altas primeiro (logo em frente) e siga pela ordem de altura (sentido anti-horário). A estrela surgirá na torre.

6.8 Bob-omb Battlefield

6.8.1 Estrelas restantes

6.8.1.1 Mario wings to the sky (Mario voa para o céu)

Agora que tem o bloco vermelho para ajudar, siga até a ilha flutuante e use-o, pulando no canhão ali existente. Passe pelo centro das cinco argolas no céu, pegando as moedas de seus centros (cada uma é um ponto secreto) para que a estrela surja bem próxima da marca de estrela das oito moedas. Se você for esperto é possível conseguir até mesmo de primeira. Evite pegar as moedas que circulam o miolo para ter melhor localização.

6.8.1.2 100 moedas

Antes mesmo de subir a rampa de madeira já há 17 moedas com todos os blocos, Goombas e bombas. As 8 oito moedas valem mais 16. Mate todos os inimigos que puder, inclusive a tartaruga perto do teletransporte (que dá cinco). Gire ao redor de todas as estacas que encontrar e serão mais 25 moedas (não se esqueça do cachorro). Procure algumas ao redor da montanha e já deverá estar com mais de 95. Siga à ilha e pegue as do céu para completar.

6.9 Castle Lobby

Siga ao lado oposto da sala do primeiro mundo. Lá há uma porta com o número 3. Dentro, há direita, mais um Toad, mas o que ele diz já é sabido se você está nos acompanhando desde a primeira página. Viu dois buracos nas laterais das paredes? Entre pelo da direita (no esquerdo só há uma vida) e...

6.10 Lobby Secret Stage

...pegue as oito moedas do tanque para sair (e com mais uma Hidden Star of The Castle). Bem simples.

Agora pule no quadro do navio.

6.11 Jolly Roger Bay

6.11.1 Placas

"CUIDADO! NÃO MERGULHE ANTES DE LER! Você estará perdendo life enquanto estiver sob a água. Suba quando precisar ou, se não puder, pegue moedas lá em baixo e seria como se você estivesse respirando!"

"Saia fora, você mesmo, argh! Qualquer um entrando aqui sem permissão enfrentará alguns tipos de desastre!" (aviso antes das colunas desmoronantes da nova área de jogo (estrela 3)).

"'Aqui está meu tesouro! Você sabe a ordem que tem que abrir os baús para consegui-lo? Eu não vou contar!' Capitão" (fim da estrela 3)

6.11.2 Estrelas

6.11.2.1 Plunder in the sunken ship (Baú no navio afundado)

Siga até o final da fase indo por cima da água. Então, mergulhe e procure um navio no fundo, com uma enguia dando as caras por uma janela. Chegue perto (mas nem tanto) e suba. Volte lá e (se atraiu o animal corretamente) a janela deverá estar livre. Uma vez dentro do navio, a primeira coisa a fazer é chegar no lado oposto para tomar ar.

Agora volte à parte de onde entrou no navio, com quatro baús ao solo. Abra-os na seguinte ordem (vá pegando as bolhas de ar dentro deles):

O mais detrás -> O que está a esquerda (de depois que se vira) -> o que está do lado do segundo -> o que está no meio

Fazendo isso o nível abaixará e você poderá subir as plataformas da encosta até o bloco laranja na mais alta delas com a estrela, mas se você nadar rápido poderá chegar lá antes da drenagem completa.

6.11.2.2 Can the eel come out to play? (Pode a enguia vir pra fora brincar?)

Siga até o fim mais uma vez. Agora que o navio não está mais afundado, a enguia achou abrigo num buraco à parede. Entre nesse buraco e fique no canto, de forma que não seja atingido pela enguia e fique esperando ela sair. Repare que no rabo dela há uma estrela. Toque NA ESTRELA e ela se despregará. Mas se você demorar a enguia retornará ao seu lar.

6.11.2.3 Treasure of the ocean cave (tesouro da caverna oceânica)

Mais uma vez faça o trajeto até o fim e mergulhe reto, na abertura que tem moedas em volta. Passando pelo túnel, uma nova área, desta vez seca. Atravesse a sala tomando cuidado com os Goombas e colunas desmoronantes e, no fim, mais uma seqüência de baús para desvendar. Ela é (tomando como referência o baú de trás sendo 1 e os outros seguindo no sentido horário:

1 -> 4 -> 3 -> 2

6.11.2.4 Red coins on the ship afloat (Moedas vermelhas no navio flutuando)

1) Siga para a direita, suba a plataforma onde está o Pink Bomb e pule no mastro: a moeda está no topo.

2) Numa concha bem rasa, perto dessa estrutura onde pegou a primeira moeda.

3) Em outra concha, um pouco mais funda, ao lado de outra com um casco dentro.

4) Numa terceira concha no limiar entre a parte rasa e a parte funda da água.

5) Na última concha, na parte funda.

6) Na proa do navio. Para chegar lá suba na plataforma perto do Pink Bomb (PB) e ative o switch roxo. Por um momento aparecerão blocos que possibilitarão que você caminhe até o navio e salte lá.

7/8) No convés do mesmo (dê um salto triplo e cuidado com o caixote de caveira)

A marca de estrela também está no convés.

6.11.2.6 Blast to the stone pillar (Dispare no pilar de pedra)

Converse com o PB e entre no canhão ali próximo. Mire de modo que acerte o pilar mais à esquerda daqueles três vistos. Se acertou, Mario se pendurará nele e aí é só pular para uma plataforma em frente onde há um bloco laranja com você já sabe o quê!

6.11.2.7 100 moedas

Este mundo só tem 104 delas, o que menos tem, mas felizmente não o mais difícil. Lista dos lugares a procurar:

- > superfície (39) (não conta com as da caverna da estrela 3)
- quatro vermelhas (8)
- bloco laranja no começo (3)
- numa fileira vertical antes da plataforma que sucede a do PB (5)
- enfileiradas no caminho ao navio (15)
- em volta de um dos pilares de pedra (8)
- > embaixo d'água (24)
- 4 moedas vermelhas (8)
- 2 arcos de moeda (16)
- > caverna secreta (41)
- moedas azuis (30)
- goombas (3)
- roda de moedas (8)

6.12 Castle Lobby

Não é possível pegar a sexta estrela ainda... Saia deste local e siga até a porta do primeiro piso da esquerda (aquela com um '3', ao lado da do mundo 1). Aplaca existente ali relembra como fazer o Side Sommersault (veja na seção "Comandos"). Pule no quadro.

6.13 Cool, Cool Mountain

6.13.1 Placas

"'Papai Noel não é o único que pode sair por aí escorregando em rampas! Entre!' Proprietário da cabine'" (no início)

"Bem-vindo ao escorregador do mundo de neve! Para acelerar, aperte para frente, para frear use para trás" (dentro da casa)

"Cuidado! Depressão gelada à frente!" (em pontos com pontes quebradas)

6.13.2 Teleporte

Ponta da ponte quebrada à direita do início <-> Ponta da ponte quebrada em outro canto, na base da montanha

6.13.3 Estrelas

6.13.3.1 Slip slidin' away (Escorregando por aí)

Assim que entrar: "Topo da montanha de neve! Atente para condições escorregadias. Por favor, entre na casa primeiro". Obedeça: você apenas terá de escorregar até o fim do percurso, tomando cuidado nas curvas. Se for esperto, há um trecho em que cinco moedas estão enfileiradas direcionadas à parede. Aquele é um atalho que leva você já ao final. A estrela vem assim que se sai pela porta, lá embaixo.

6.13.3.2 Li'l Penguin Lost (Pingüim perdido)

Reparou este filhote acima da casa berrando? Ele quer reencontrar a mamãe dele! Pegue-o com B e vá descendo pelo curso à esquerda (o teleporte não funciona) quando terminar de escorregar, atravessa a ponte que tem dois bonecos saltitantes e desça com cuidado as estruturas, especialmente com o boneco-de-neve e um "bicho-flor", até chegar ao solo e entregá-lo à mamãe na piscininha: "Você achou meu precioso bebezinho! Onde estava? Como posso agradecer, Mario? Eu tenho aqui essa estrela... Fique com ela e minha eterna gratidão". Atenção: existe um bebê em cima da casa, mas na parte da saída. Não perca tempo com ele, pois ela dirá que é o pingüim errado!

6.13.3.3 Big Penguin Race (Grande corrida de pingüim)

Volte à casa como na estrela 1. Olha quem está lá! A mamãezinha quer apostar uma corrida com você. Aceite o desafio e ou use um pulo a distância para já ganhar frente ou caia usando B no ar, para Mario ficar de ponta, bruços, o que o fará ficar mais veloz. Apenas siga seu caminho normalmente e tente ser o primeiro, MAS NÃO PEGUE O ATALHO JÁ MENCIONADO ANTES, porque é contra as regras. Quando chegar, não saia pela porta. Apenas espere a pingüim parar para pegar a PS.

6.13.3.4 Frosty slide for 8 red coins (Gelado escorregamento pelas 8 moedas)

- 1) Acima da árvore mais próxima.
- 2) Indo à direita e caindo, atrás da estrutura de gelo. Dali, pule para a direita para cair em segurança.
- 3) Na ponta da ponte quebrada nesse lugar à direita da segunda.
- 4) Em cima da árvore perto da mãe.
- 5) Indo para a direita da quarta, BEM na ponta.
- 6) Entre duas pontes um pouco à esquerda, próxima do segundo ponto de teleporte.
- 7) Suba ao início pelo teleporte e escorregue pela esquerda. Está no fim, perto da cabeça do homem-de-neve.
- 8) Indo um pouco mais à direita, na plataforma que antecede o elevador.

A marca de estrela está no outro lado da ponte quebrada da moeda 3. Faça um bom pulo à distância até lá!

6.13.3.5 Snowman's lost his head (O homem-de-neve perdeu sua cabeça)

Siga para a esquerda e, naquela plataforma com um bicho-flor, terá aparecido uma bola de neve, até pequena. Você conversará com ela e descobrirá que é o corpo da cabeça que está lá embaixo! Agora vocês terão que apostar uma corrida até lá para devolver a ele a integridade de seu corpo. Vá deslizando normalmente (ela aumenta de tamanho) e, quando chegar, fique AO LADO da cabeça, pois se ficar de frente será esmagado e nem ganhará a estrela!

6.13.3.6 Wall kicks will work (Wall kicks funcionarão)

Por favor, leia esta habilidade de Mario na seção "Comandos" e pratique bastante para não se dar mal. Converse com o Pink Bob-omb que está numa ilha flutuante no meio do percurso do elevadorzinho (à esquerda da mãe). Ele abrirá o canhão ali de baixo. Siga e mire de modo que caia daquele outro lado, antes inacessível. Massacre os inimigos com cara de flor e dê um pulo a distância antes do abismo indicado pela seta. Agora, se não estava com medidor cheio,

revitalize-se no coração aqui e comece a usar Wall Kicks: primeiro para subir a essa primeira plataforma, depois para subir a uma outra (um pouco mais difícil) e, finalmente, use a câmera próxima de Mario ® para poder andar em linha reta pelo caminho estreito e pegar a estrela sobre a plataforma escorregadia.

6.13.3.7 100 moedas

Primeiro de tudo: escorregar! Lá dentro você já pode conseguir 4/5 das suas moedas, o que não é pouco! Depois, pegue as oito moedas e ache a chave de ativação das moedas azuis (no meio do caminho da estrela 5) e você já terá mais 10, o que já é suficiente.

6.14 Castle Lobby

Saia. Suba as escadas. Verifique a sala da direita: o quarto de Peach. Entre pela janela da direita. Mais um escorregador pra você! Chegando até o fim, mais uma estrela. E, repetindo tudo e chegando em menos de 21 segundos, OUTRA!

Então, se vem seguindo nossa estratégia, você terá 30 estrelas: "Agora que tem três dezenas, será possível abrir a segunda porta com a estrela grande! E como está indo o resto? Já abriu os dois palácios? E não perdeu o boné, certo? Se perdeu terá de ir lá buscar!"

Agora vá para a tão falada porta com a estrela grande, na esquerda. Vá andando até cair no buraco...

6.15 Bowser Stage 1 - Dark World

6.15.1 Chegar ao final

Não há muito o quê dizer... Apenas pule de plataforma em plataforma já que é um percurso linear. Você encontrará um cano, então pule dentro dele! Leia o restante no tópico 6.15.3!

6.15.2 8 moedas vermelhas

- 1) Aperte o botão '!' e pegue a moeda ali mesmo.
- 2) Se ainda tiver tempo, volte ao ponto inicial e ande pelo bloco temporário para pegá-la.
- 3) Atrás de um dos cristais rodeados por bombas eletrificadas.
- 4) No canto da segunda plataforma amarela que se retrai.
- 5) No canto onde duas plataformas azuis giram. Suba numa delas e espere-a chegar lá.
- 6) Do lugar onde está um Goomba há um caminho alternativo para trás. Cuidado para não cair ou levar um choque!
- 7) Passe pelas engrenagens movediças, mate os Goombas e se concentre para um pulo numa parte estreita ali atrás onde está a moeda.
- 8) Suba até onde está o segundo switch '!' da fase e pule para trás, para ficar sobre as plataformas que estão sobre, por sua vez, as engrenagens movediças. A moeda está em cima da última delas. Cuidado no caminho de volta

Suba como se fosse entrar no cano, mas, obviamente, não o faça, pegando a estrela detrás e saindo do mundo.

6.15.3 Duelo com Bowser

Como diz a placa que antecede o cano ("Mario, é Peach! Cuidado com Bowser! Ele tentará queimar você com seu horrível bafo. Gire e pegue seu rabo com o B, depois gire a alavanca para girá-lo também. Atire-o com B numa das estacas com espinhos nos cantos da arena! Boa sorte, nosso destino está em suas mãos!"), você deve segurar o rabo do monstro e jogá-lo numa das 4 bombas laterais. Não é tão difícil! Vá jogando Bowser poucos metros e pegue o rabo dele antes que ele se levante, para jogá-lo de novo e de novo, cada vez mais perto do espinho. Cuidado com os fogos dele. Aproveite que alguns viram moeda e podem revitalizar suas energias. Seu prêmio após a derrota dele é a BIG KEY!

6.16 Castle Basement

Não há mais o que fazer no primeiro andar (pelo menos agora) Desça pelas portas laterais sem estrela. Agora siga o longo corredor onde está um fantasma e entre pela porta. Você está no Castle Backyard, um jardim traseiro. Cuidado com os fantasmas. Siga para a esquerda. Você verá um deles que tem uma gaiola dentro de si, não uma moeda. Mate-o com o Butt Bash e entre no mundo 5, processo que terá de ser repetido sempre (ali há uma placa que explica como matar fantasmas: eles são tímidos e desaparecem assim que se olha em seus olhos!).

6.17 Big Boo's Haunt

6.17.1 Placas

"Você não tem chance nenhuma aqui nesta casa! A única coisa que ganhará será uma maldição fantasma! Hahaha!"

"Ative o bloco azul a fim de atravessar paredes e me encontrar, eu mesmo, o Mr. I!"

"Andar por aí em círculos faz alguns inimigos botarem os olhos em você..."

6.17.2 Estrelas

6.17.2.1 Go on a ghost hunt (Vá numa caçada fantasma)

Dê uma de Ghost Buster e mate todos os fantasmas do lugar! Cada um que você mata diz: "Fantasmas não morrem, haha! Pode você sair daqui vivo?". Primeiro, contorne a casa e mate os dois que estão numa porta do fundo. Depois, entre pela frente e explore todos os cômodos. Contando a primeira porta como a mais próxima da esquerda (sempre, em todas as estrelas), há fantasmas na terceira, quarta e quinta. Depois de tudo, na sala principal aparecerá um grande fantasma que você só precisa derrotar dando três Butt Bashes de costas a ele. Além do prêmio convencional, uma escada para o segundo andar terá sido construída!

6.17.2.2 Ride the Big Boo's Merry-Go-Round (Ande o Merry-Go-Round de Big Boo)

Do início, vire-se e entre pela casinha. Desça o elevador, passe pelas próximas duas portas e procure uma outra porta interior. Você entrará numa sala de música e terá de derrotar todos os fantasmas do local. Depois, mas um Big Boo. Tome cuidado, no entanto, com as partes da parede que cospem fogo!

6.17.2.3 Secret of the haunted books (Segredo dos livros assombrados)

Siga ao segundo andar, na segunda porta. Atravesse rapidamente o corredor para não levar danos. No final, uma estante com três livros. Acerte-os com chutes na seguinte ordem:

meio -> direito -> esquerdo

A estante se moverá e revelará a PS atrás da porta.

6.17.2.4 Seek the 8 red coins (Procure as oito moedas)

- Primeiro andar

1) Primeira porta, atrás do piano vivo!

2/3) Na sala vizinha, sobre duas estantes.

4) Na quarta porta, cuidado com o fantasma

- Segundo andar

5) Terceira porta. Pule dos buracos na grade vermelha e pegue ela no fim.

6/7) Debaixo de dois dos túmulos móveis na quarta porta.

8) Última porta, cuidado para não cair no chão falso.

A estrela está no exterior do segundo andar.

6.17.2.5 Big Boo's Balcony (O balcão de Big Boo)

Volte á última porta do segundo andar e use a técnica do Wall Kick em cima da plataforma elevada para subir ao terceiro andar. Ali, no galpão, entre pela porta da direita. Você estará no exterior da casa. Mate o Big Boo sempre olhando para outro lado que não seja o dele. A estrela surgirá no telhado da casa. Dê um Long Jump Para a direita e fique estável na parte reta e siga ao telhado mais alto. Vá andando por lá até chegar o momento de descer ao telhado mais baixo com o bloco laranja e a estrela.

6.17.2.6 100 moedas

O mundo mais fácil, de longe. Cada fantasma dando 5 moedas, mais os olhos e os livros... Você poderá pegar a estrela apenas matando os Boos do Merry-Go-Round e pegando todas do primeiro andar e dos arredores da mansão. Mesmo assim, se quiser fazer bonito, ative a chave azul no terceiro andar e faça a festa com 20 moedas extras!

6.18 Castle Basement

Como não é possível, ainda, pegar a estrela 6, desça para a parte mais funda do porão usando a sua Big Key. Aí, não se importe com o que há à esquerda por enquanto. Siga pelo corredor da direita e abra a porta. Há um Toad ali em frente, à esquerda: "Uau! Você já tem todas essas estrelas? Acho, então, que vamos sair dessa situação em pouco tempo!". À direita há um coelho! Ele vai fugir de você ao redor do local. Persiga-o e tente pegá-lo se atirando (B enquanto corre). Assim que o fizer, ganhará uma estrela!

Depois disso, entre pela porta COMUM à direita e mergulhe nesta piscina. No outro lado, dois pilares e uma placa ao lado, denunciando: "É decretado que alguém deve dar um Butt Bash nos pilares". Então, o faça! A água do lado de fora do castelo será drenada, revelando o estágio do bloco azul lá fora, num buraco. Pule lá!

6.19 Blue Cap Stage

6.19.1 Ativação

Siga até o final do curso, primeiro pulando de plataforma em plataforma na descida, depois passando pelos cuspidores de fogo e, na parte mais difícil, passando pelos elevadores e pela engrenagem móvel.

6.19.2 8 moedas

1/2/3/4) Todas estão nas saliências da descida. Apenas vá olhando pra baixo e caindo nas plataformas com moedas.

5/6) Nas duas pontas da engrenagem que parece uma gangorra.

7) saltando do penúltimo elevador.

8) Ao lado do switch.

Pegue o boné e atravesse a parede para pegar a estrela.

6.20 Castle Basement

Volte ao porão e, desta vez, entre pela porta da esquerda com uma estrela. Antes de pular no poço, fale com Toad. Ele lhe dará uma estrela de graça! Além disso, ele dá uma dica sobre como achar o oitavo mundo, que se encontra numa parede. Pule para entrar no sexto, mas sua estada será curta no momento.

6.21 Hazy Maze Cave

Você entrou unicamente para ativar o bloco verde, cujo palácio está dentro deste mundo! Siga, do início, para a esquerda, pulando a depressão e entrando na porta. Ali, vá contornando pela direita e pule com Z + A até o lugar onde as pedras rolam no final, mas somente depois que uma acabar de cair para não ser pego por outra assim que chegar. Vá pelo canto, subindo, até uma porta na direita. Desça pelo elevador: você está numa caverna gigantesca. Mergulhe no lago, procure o monstro submarino (amigável), suba nele, dê um Butt para que ela (é fêmea!) abaixe a cabeça e você suba, para poder guiá-la. Ao invés de pegar a estrela próxima, direcione-a para um lugar com grade vermelha e pule nela. Entre na porta, siga e pule neste novo poço.

6.22 Green Cap Stage

6.22.1 Ativação

Apenas vá matando os inimigos (com pulos por baixo) e pulando de plataforma em plataforma, tomando cuidado para não ser sugado pela cachoeira da direita. No final do caminho esquerdo, o switch.

6.22.2 8 moedas

1/2) Numa reentrância na parede.

3/4) Ao lado do switch.

5/6/7/8) Em baixo da água, todas ao redor da ilhazinha do switch. Teste seu novo boné aqui!

A estrela aparece já ao lado destas últimas. Talvez sejam as oito moedas mais simples do jogo!

6.23 Joly Roger Bay

6.23.1 Through the jet stream (Através do jato)

Com a habilidade de Metal Mario você poderá pegar a sexta estrela que está submersa protegida por um forte jato de água. Use o bloco verde perto do navio e simplesmente afunde o mais rápido que puder até lá.

6.24 Big Boo's Haunt

6.24.1 Eye to eye in the secret room (olho-por-olho na sala secreta)

Agora que tem o Vanish Cap poderá atravessar a parede da sala onde está esta estrela. Siga à última sala do segundo andar, atravesse a porta oposta e pegue o boné. Volte rapidamente e dê um Wall Kick ali para entrar no galpão e seguir à esquerda, pela parede do Boo, atravessável. Enfrente o grande olho girando e seu prêmio será a estrela ao invés de cinco moedas (cuidado com o pequeno Boo por ali).

6.25 Hazy Maze Cave

6.25.1 Placas

Há muitas nessa fase, mas todas se referem à localização dos lugares e está perto dos mapas. Estude-os por si só e se oriente pelo Detonado e já será mais que suficiente!

A partir desse momento, no jogo, as placas dizem coisas repetidas ou óbvias demais (ou que sejam explicadas no caminho para as estrelas) e nem será necessário colocar esta seção nos próximos mundos também.

6.25.2 Estrelas

6.25.2.1 Swimming beast in the cavern (Besta aquática na caverna)

Apenas repita maioria das instruções de como chegar ao palácio verde, mas, desta vez, use o monstro marinho para levá-lo à esquerda no centro.

6.25.2.2 Elevate for 8 red coins (Eleve-se para as 8 moedas)

1/2/3/4) Siga pela direita. Depois de passar pela porta, desça rolando pelo cano à sua esquerda e você estará num amplo salão. Localize uma escada de três degraus bem altos e suba ali. A sua frente há uma plataforma bem esquisita: o meio vazio e quatro setas nos cantos. Pressione com o peso de Mario a seta em que quer que esse elevador se locomova. Cuidado quando bater em obstáculos, pois ele mudará de sentido. Vá andando pelo salão para achar as quatro primeiras moedas.

5/6/7/8) Depois, volte ao ponto onde encontrou o elevador e use-o para chegar ao mastro logo em frente (Long Jump). Suba por ele e você estará numa nova plataforma e terá um elevador à sua disposição. Suba nele e curta a viagem, tomando cuidado com os poucos obstáculos e o morcego. Pegar as moedas aqui é fácil.

A estrela aparece bem abaixo de Mario!

6.25.2.3 Metal-head Mario can move! (Mario cabeça de Metal pode mover!)

Siga à caverna do lago novamente. Use o bloco verde ao lado do elevador e vá correndo pela estradinha, que continua embaixo da água pela esquerda. Ative o

switch '!' antes do efeito terminar e você abrirá mais uma área da fase. Aí dentro, ignore as aranhas infinitas e pule duas vezes o Long Jump para alcançar a estrela. O primeiro pulo deve ser medido corretamente para você não passar da conta...

6.25.2.4 Navigating the toxic maze (Explorando o labirinto tóxico)

Você deverá adentrar o principal e mais atormentante lugar da fase! Desça ao salão das oito moedas e procure um corredor verde que dá numa porta, à esquerda. Ali, estude muito bem o mapa e caia pelo buraco. Imediatamente comece a pular procurar uma área não afetada pela neblina tóxica. Use sempre que achar um bloco verde o recurso de invencibilidade! Vá para a direita e depois para a esquerda de modo que tenha a sua frente uma marmota que joga pedras. Passe por ela. Você verá uma porta numa reentrância acima, mas essa é a próxima estrela. Continue andando pelo corredor e, alguns metros após um inimigo aéreo, há outra reentrância na parede com outra porta. Siga pelo corredor tomando cuidado com os cuspidores de fogo, suba o elevador e pegue a estrela que estava do outro lado da grade na sala antes do lago e que parecia inacessível...

6.25.2.5 A-maze-ing-emergency exit (Saída de emergência do labirinto / Bela saída de emergência)

Volte ao labirinto tóxico e entre pela primeira porta (explicação acima). Evite os morcegos, suba o elevador. Você agora está no salão alcançado pelo caminho esquerdo (início). Você usará uma nova habilidade: se pendurar em grades horizontais! Basta apertar o A para pular e manter ele pressionado para ver Mario fixo na grade vermelha. Mas só isso não é o suficiente: continue com o A pressionado e mexa a Alavanca para fazê-lo se mover. Vá indo até a estrela que está numa plataforma flutuante ali na frente, mas cuidado, porque a grade se afina no final!

6.25.2.6 Watch for rolling rocks (Atente para pedras rolando)

Se dirija ao salão da esquerda. Ao invés de entrar pela porta que leva ao elevador que, por sua vez, leva ao grande lago, deixe Mario numa boa posição (nem tão colado na porta mas também não suscetível às pedras) e olhe para cima. Você verá duas reentrâncias na parede. Uma delas possui uma estrela! Basta usar seu Wall Kick.

6.25.2.7 100 moedas

Antes de tudo, um aviso: procure em todos os lugares, mas evite o salão da esquerda, pois as pedras rolantes podem pôr fim a sua empreitada de um jeito não muito bom... Pegue todas as moedas vermelhas novamente, ative a chave das moedas azuis no labirinto (e tente pegar todas, porque é difícil) e mate cada inimigo. No final, nem será necessário correr riscos de vida perto de abismos, mas, caso precise, pense duas vezes antes de executar cada ação e lembre que há oito moedas em volta da estrela número 1, no lago!

Se você chegou, agora, em 50 estrelas, lerá:

"Com cinco dezenas você pode chegar ao terceiro andar do castelo. Bowser está lá, você sabe! Achou todos os três bonés, não achou? Eles realmente ajudam! Corra, Mario!"

6.26 Castle Basement

Volte ao porão. Com 50 estrelas, aquele coelho de antes volta a atormentar e você poderá pegá-lo de novo para conseguir uma estrela de bandeja, pois é o mesmo e manjado esquema! Depois, pule no quadro de fogo...

6.27 Lethal Lava Land

6.27.1 Teleporte

Na cavidade embaixo do olho que fica na partes esquerda da fase <-> Centro da plataforma isolada com um bloco vermelho.

6.27.2 Estrelas

6.27.2.1 Boil The Big Bully (Queime a grande bomba)

Siga em frente e, na primeira bifurcação, para a esquerda. Passe direto pelo quebra-cabeça e demais obstáculos até a fase ir para a esquerda, onde há uma plataforma que leva a uma arena onde há uma bomba viking realmente grande! Use chutes para derrubá-la na lava e corra (rápido!) pela escada recém-criada para alcançar a Power Star.

6.27.2.2 Bully the Bullies (Exploda as bombinhas)

Siga ao mesmo lugar da estrela 1, mas passe batido e siga pela grane móvel que o levará a uma arena com três pequenas bombas vikings. Derrube todas (no início é difícil mesmo) para fazer outra Big Bully surgir. Então apenas dissolva-a na lava!

6.27.2.3 8-coin puzzle with 15 pieces (Puzzle das 8 moedas com 15 peças)

Vá ao quebra-cabeça de Bowser e simplesmente pegue as moedas tomando cuidado para não cair na lava quando as pecinhas se moverem. A estrela está ali do lado sobre chão maciço.

6.27.2.4 Red-hot log rolling (Rolo vermelho e quente Rolando)

Siga para a extrema direita, numa arena com duas bombinhas. Não, não é necessário derrubá-las. Apenas pule na plataforma móvel e você será levado até mais embaixo (fique nos cantos), onde há um 'rolo de macarrão gigante' que gira conforme Mario se movimenta para um lado ou outro. Então, se movimente para a direita para que ele se mova para a esquerda levando você para perto da plataforma onde está a estrela.

6.27.2.5 Hot-foot-it into the volcano (Pé-quente no vulcão)

Entre no vulcão do meio da fase e siga pela direita, atravessando todos os obstáculos (cuidado para não ser esmagado!).

6.27.2.6 Elevator tour in the volcano (Viagem de elevador no vulcão)

Dessa vez, entre pelo vulcão e vá logo pela esquerda até o elevador. Troque de plataforma móvel no meio do caminho e, quando tiver que pular na plataforma onde rodam duas labaredas de fogo, partindo do mastro, coloque na câmera Mario distante para ajudá-lo e execute o salto, indo imediatamente para o próximo mastro. Pule com cuidado de plataforma em plataforma até a estrela na maior delas.

6.27.2.7 100 moedas

Este mundo é muito fatal, como diz seu nome: um vacilo pode fazer um jogador que tenha 95 moedas dar adeus à possibilidade da estrela! Primeiro de tudo, se dirija à frente do início para pegar um casco num bloco laranja (existente apenas nas últimas estrelas) e deslize por aí pegando TODAS as moedas que puder. Mas não arrisque as do quebra-cabeça e a do olho da esquerda se não quiser

perder o item a toa. Se fez tudo certinho, poderá ter 100 antes mesmo de entrar no vulcão. Caso contrário, terá de se aventurar por lá também (tenha pelo menos 80 ou 85, pois você não poderá sair de lá). Parabéns se conseguir de primeira! Dica: o quebra-cabeça guarda moedas ocultas.

6.28 Castle Lobby

Siga para a esquerda. Nas perseguições ao coelho você deve ter notado que isso não se trata de uma parede sem significado: pulando nos tijolos verdes você chegará ao mundo do deserto!

6.29 Shifting Sand Land

6.29.1 In the talons of the big bird (Nas garras do grande pássaro)

Pegue o boné de asas acima da estrutura que está a sua frente logo no início (tente o pulo triplo) e voe até o canto oposto da fase, onde encontrará um gavião com a estrela em suas garras. Apenas toque-as e a estrela irá para o chão ali perto.

Uma dica preciosa é pegar essa estrela somente após todas as outras, porque, sem a estrela nas garras, o gavião tenta roubar o boné de Mario sempre que ele se aproximar, o que é bastante inconveniente!

6.29.2 Shining atop the pyramid (Brilhando no topo da pirâmide)

Pegue o boné de asas e, desta vez, vá voando direto à pirâmide. Você verá que, acima da entrada, há uma reentrância quase no topo dela que contém uma estrela. Há um caminho em espiral até ela, mas este é para os que não sabem usar a técnica do vôo! Basta chegar lá sem nenhum esforço usando o bloco vermelho!

6.29.3 Inside the ancient pyramid (Dentro da pirâmide ancestral)

Entre na pirâmide. Uma vez lá, siga pela direita. Quando vir uma pedra que desce e sobe, suba em cima dela e siga o caminho pelo lado oposto (isso cortará bastante caminho). Vá seguindo (quando chegar a parte da grade ou vá se pendurando ou execute um Wall Kick que faça Mario ir por cima). Cuidado com essa pedra rolante na próxima parte. Entre no buraco para se proteger dela ou simplesmente pule por cima, tomando cuidado. Reponha suas energias no Coração Giratório, então continue a subida, agora tomando cuidado com as bombinhas eletrificadas e com o caminho estreito. Suba pelo mastro, passe por debaixo da pedra quando ela levantar nessa próxima etapa, suba a rampa, pule para a plataforma mais alta da pirâmide e comemore esta trabalhosa estrela!

6.29.4 Stand tall on the four pillars (Fique em pé nos quatro pilares)

Pegue o Wing Cap e voe em direção aos quatro pilares que circundam a pirâmide. Fique em pé sobre cada um e você verá que o teto da pirâmide será quebrado. Entre pela abertura ali e você terá caído numa jaula. Espere-a descer. Ficará de frente para um buraco num estranho quadrado vermelho. Entrando ali, você acordará duas mãos que viviam ali há milênios e não queriam ser acordadas! Hora de batalhar com um chefe (há muito que Mario não o fazia): enquanto as duas atacarem será mais difícil, então se foque em bater em apenas uma. Desvie dos ataques de empurrão (tentam jogar você no abismo) e dos de esmagamento que tiram três lifes e dê um soco no olho que cada mão tem em sua palma assim que ele se abrir. Três vezes derrotarão cada mão. Eles voltam a dormir num sono profundo e lhe dão o "gold prize"!

6.29.5 Free flying for 8 red coins (Vôo livre para as 8 moedas)

1) Do início, vire 180 graus e caminhe devagar até a moeda.

2) Em baixo da estrutura onde há o boné de asas, quebrando um dos blocos.

3) Indo para frente depois que chegar á estrutura, você verá vários caixotes se movimentando em cima de pedras. Tome cuidado com eles (fique posicionado na segunda casa para o primeiro não esmagar você) e pegue a moeda por ali (à esquerda)

4) No pequeno oásis do deserto, próximo à área onde habita o gavião da estrela 1.

5/6/7/8) Hora do vôo panorâmico. Pegue um Wing Cap e voe para cada pilar. Você verá que perto de cada um há uma moeda flutuando. Basta pegá-las e ir para a estrutura cinza onde aparece a estrela.

[Dica] para as moedas 1, 3 e 4 é aconselhável o uso do casco (no bloco laranja sobre a estrutura), que não afunde nas areias movediças.

6.29.6 Pyramid Puzzle (Puzzle da pirâmide)

Entre na pirâmide pelo modo convencional (estrela 3) e siga ao topo novamente, mas dessa vez não suba à plataforma onde está a estrela que você já deve ter pegado: olhe para baixo e você verá uma plataforma pequena e quadrada onde há uma moeda. Pule ali e você verá que não é uma moeda comum: é um ponto secreto. Falta achar os outros quatro. Olhe para baixo e mire bem um pulo para um quadrado mais em baixo com outra e deste para outro quadrado, totalizando três pontos secretos. Os outros dois são mais fáceis. Basta deixar Mario cair no "caminho de areia" montado sobre a estrutura vermelha gigante. Mario pegará automaticamente as moedas se estiver postado no centro, mas não o deixe afundar! A estrela aparecerá bem no ponto da queda. Apenas dê uns pulinhos e ela será sua.

6.29.7 100 moedas

Use o casco para pegar quatro das Moedas Vermelhas e aproveitar para pegar moedas comuns que sejam difíceis. Depois voe para pegar as restantes do céu, mate os inimigos (o gato alto dá azul!) e, quando tiver pelo menos 55 ou 60, entre na pirâmide. Logo no início há uma chave azul que faz aparecer três moedas azuis, o que já são 15. Daí pra frente é só seguir a linearidade do lugar matando Goombas e pegando as moedas do caminho que sua estrela virá com facilidade.

6.30 Castle Basement

Se dirija, finalmente, à parte esquerda do porão. Você terá de ter 30 estrelas (tem 65 se vem seguindo nossa estratégia) para passar. Entre no nono mundo...

6.31 Dire, Dire Docks

6.31.1 Board Bowser's sub (A bordo do submarino de Bowser)

Ignore as coisas desta primeira câmara de água: mergulhe e siga reto, até um lugar onde você pode pegar ar. Mergulhe de novo e você cedo estará num segundo e amplo salão. Aqui, o submarino de Bowser se destaca das outras coisas. Vá para o canto seco. Você deverá achar um switch '!' e apertá-lo, fazendo aparecer um caminho provisório até o topo do veículo. Apenas siga pela direita até achar a estrela.

6.32 Castle Basement

Como deve ter notado, repentinamente surgiu um buraco no chão, antes da entrada para o mundo. É o segundo desafio com Bowser que se aproxima! Pule.

6.33 Bowser Stage 2 - Lava World

6.33.1 Chegar ao final

Como no primeiro, esse é um percurso linear e não há como se perder. Mas tome muito cuidado com a lava e com as partes em que tem que executar saltos miraculosos. No final, corra para não desabar junto com a ponte e entra no cano hi-tec... Para saber como matar o segundo dragão, siga ao 6.33.3.

6.33.2 8 moedas

1) Quando encontrar o primeiro inimigo (uma bomba chifruda!), siga pelo caminho de grades negras e encontrará a moeda em cima de um buraco. Pule dum jeito que não caia!

2) Na lateral da primeira plataforma móvel atingida após subir o primeiro mastro.

3) Depois de subir pelo segundo mastro, num dos cantos direitos de onde você se encontra (bem em cima).

4) Ameace de pegar o elevador de pedra mas saia dele e deixe-o subir sozinho. A moeda estava embaixo dele! Pule e refaça o caminho.

5) Seguindo por um caminho alternativo (verde), numa plataforma onde há uma bomba viking.

6) Sobre a terceira das quatro plataformas azuis de uma estrutura que sobe e desce constantemente. Espere-a subir para poder alcançá-la.

7) No ponto em que há disparadores de labaredas, você verá que o último deles tem uma moeda bem perto de si. Seja rápido e pegue a moeda antes que ele comece a disparar a rajada e cuidado também com a lava, pois as plataformas azuis se afinam.

8) Sobre o último mastro da fase.

Agora, a parte mais complicada: pegar a estrela! Ela aparecerá bem no topo da fase e você deve escalar a parede atrás de si a fim de chegar lá. Pulo triplo pode até funcionar, mas é semi-suicídio porque você não tem controle de onde Mario pode cair. Use a técnica Side Somersault (ver seção Comandos) e se pendure. Para não cair no trajeto, vá engatinhando (use o Z). Mas, por via das dúvidas, penda a Alavanca mais para o lado da fase do que para o de pura lava, atrás, de onde você não conseguirá sair se cair e fatalmente morrerá. A estrela é MUITO bem-merecida... Ufa!

6.33.3 Duelo com Bowser

O cara voltou casca-grossa: pode desaparecer e reaparecer em outro lugar, gira mais rápido, cospe mais fogo que antes, tem um novo golpe que faz a arena tremer... Bom, mas não há motivos para pânico, pois o esquema permanece o mesmo: agarre-o pela cauda e tente arremessá-lo numa das bombas. Siga a dica já dada antes: vá jogando ele de pouco em pouco até os espinhos, se bem que dessa vez será mais difícil devido ao seu incômodo teleporte!

Você faturará a BIG KEY 2, que lhe possibilitará explorar toda o restante do

castelo (andares 2, 3 e 4).

6.34 Dire, Dire, Docks

6.34.1 Chests in the current (Baús na corrente)

Esta é conseguida no primeiro salão. Mergulhe o no centro você verá um grande redemoinho. Simplesmente não se aproxime! Você terá que apertar muito rápido o A para pegar esta estrela: terá que abrir os baús na ordem correta, sendo que o último deles está bem próximo do desastre natural! Siga a seguinte ordem:

Mergulhe indo para a direita e, se ativou o baú certo, ele se abrirá (pegue a bolha de ar) -> é só seguir para frente até o próximo -> e depois procurar, ainda neste nível mais fundo, o terceiro. O quarto está acima, bastante próximo à saída e também ao redemoinho e você deve ter perícia e saber usar botão A!

A estrela surge longe do redemoinho, em segurança.

6.34.2 Pole-jumping for red coins (Pulos de mastro para as moedas)

Apenas se dirija ao segundo salão (o submarino sumiu mas um buraco negro apareceu em seu lugar, sugando Mario se ele chegar perto). Siga até o botão '!' mais uma vez e ative-o, mas repare que há blocos também mais à esquerda, levando a uma outra plataforma. Suba rápido e agarre nos postes móveis para ir pegando as moedas, nenhum segredo. Apenas seja paciente e veja se o ângulo de Mario e o da câmera estão corretos. A estrela surge sobre uma das plataformas.

6.34.3 Through the jet stream (Através do jato)

Vá ao Segundo salão: há anéis saindo de um jato, certo? Passe por cinco seguidamente (de cima para baixo é BEM fácil) e a estrela surgirá na base desse jato de água fortíssimo. Não é possível pegá-la a não ser que faça bom uso do bloco verde ali perto, descendo como Metal Mario.

Se essa foi sua septuagésima estrela...

"O mistério da escada sem fim acabou, graças a você - agora é só subir para a batalha final"

O que isso significa? Que só pegando estrelas até o nono mundo (não esqueça das secretas) já é possível zerar o jogo!

6.34.4 The Manta Ray's Reward (A recompensa da arraia)

Com certeza você já viu o animal em questão andando pela primeira parte da fase, um bicho bem largo na horizontal mas fino na vertical. Ele solta vários anéis enquanto nada e, assim como na estrela passada, é só você ir passando pelos anéis, mas dessa vez é um pouco mais difícil (tente manter certa distância dela). A estrela surge sobre o maldito redemoinho.

6.34.5 Collect the caps... (Pegue os bonés...)

Siga ao segundo salão, onde há a estrela em questão e também os dois blocos dos quais precisa. Pegue primeiro o azul, atravesse a parede e pegue o verde. Com as duas habilidades misturadas, afunde na água e procure uma jaula à frente (esquerda do buraco negro) que tenha uma estrela dentro. Entre antes do efeito Vanish acabar.

6.34.6 100 moedas

Mesmo tendo 106 moedas contra 104 do primeiro mundo aquático, esta pode ser considerada a pior das fases para conseguir a façanha. Talvez perca apenas para

os dois últimos mundos, onde cada salto vale uma vida. Bom, não importam eles agora: no primeiro salão você já deve começar por umas que com certeza seria difícil de perceber sozinho: existem cinco enfileiradas na parede do local, mais ou menos ao lado direito de quando Mario adentra o mundo e perto da superfície. Depois é só pegar todos os arcos e filas, tomando cuidado com o (sempre ele) redemoinho. No final você deverá ter 42 se conseguiu pegar todas. No segundo, 16 moedas deixam você com 58. As moedas azuis (sobre uma das plataformas atingidas pelos postes) estão em 6, logo dão 30, fazendo o jogador chegar em 88. O resto está:

- > sobre a superfície, perto do switch roxo (5)
- > numa roda perto de ostras à direita (8)
- > abaixo do buraco negro (5) (POR FAVOR use o Metal Cap!)

6.35 Castle Lobby

Volte ao primordial Lobby, suba as escadas centrais e abra a porta com a Big Key 2. Suba a escada em espiral para o...

6.36 Castle 2nd Floor

Aqui, várias pinturas na parede, incluindo até mesmo reedições da do 1º e 2º mundo, mas estas não importam: apenas as novas. Ou melhor, as novas também não importam, por enquanto. Ache um Toad que está no contorno da torre central. Ele lhe presenteará com uma estrela. Agora siga à direita (porta com tapete vermelho).

[Curiosidade] Há um aviso na parede: "Shhh! Ande sem fazer barulho!". Que estranho...

Aqui é a sala de espelhos. Olhe e você verá a si mesmo e a Lakitu, filmando. Mas repare que, na ponta esquerda, o espelho reflete um quadro de mundo de neve que não existe na parede! Pule lá para o segundo mundo de neve.

6.37 Snowman's Land

6.37.1 Snowman's Big Head (A grande cabeça do homem-de-neve)

Essa se revela a estrela mais trabalhosa de um mundo realmente fácil. Vá seguindo pela direita, tomando cuidado com a "moeda falsa", os bonecos-de-neve e os bichos-flor até chegar num trecho com água. Não pule! Essa água, ao invés de revitalizar Mario, faz o jogador perder lives, de tão gelada. Vá pulando para de onde vem as estranhas "ondas de neve" do local. Use um salto triplo ou duplo na ponta. Suba a rampa estreita de madeira. Você estará cara a cara com o homem-de-neve gigante, dono deste mundo. Este dirá que não permitirá que um simples intruso como você não poderá passar. O sopro dele é tão fatal que pode jogar Mario lá embaixo com extrema facilidade e (o que é pior) tirar seu boné (você teria que procurá-lo na neve da fase). Para evitar que isso aconteça, está aqui uma velha amiga, a pingüim-mãe da quarta fase, que servirá de escudo para você. Mas tome muito cuidado, pois ela primeiro vai lentamente, depois adquire velocidade e até retrocede duas vezes no caminho! Você deve acompanhar o ritmo dela com precisão até a ponta oposta. Lá, suba até a cabeça do ser gigante e engatinhe com cuidado pelo caminho fino até a estrela.

6.37.2 Chill with the Bully (Resfriamento com a bomba)

Reparou a arena com uma bomba azul logo à direita do ponto inicial? Suba ali e derrube a bomba com chutes. É bem fácil desde que você já tenha prática pelos duelos do mundo 7. Cuidado para não cair nesta água embaixo, pois, ao contrário da água que antecede o boneco, está é quente e tem o efeito similar ao da lava!

6.37.3 In the deep freeze (No profundo gelado)

Apesar do nome, assustador, essa estrela é a mais fácil do jogo! Siga à esquerda, até a estrutura de gelo, ache o buraco de entrada, posicione bem o ângulo até achar o gelo pelo qual se tem que subir e, depois de já estar no topo, caia para a estrela. Não se engane por uma explicação tão confusa, pois a estrela é bem mais fácil de ser pega sem sequer ler no Guia!

6.37.4 Whirl from the freezing pond (Gire do tanque gelado)

Siga até a base do boneco (lugar das ondinhas). Reparou que há uma estrutura ali em frente, inalcançável? Use a inteligência: quando você pula (somente com A, sem o Z) sobre um bicho-flor, Mario pula bem alto rodopiando. É isso que você deve fazer com um dos inimigos dali e, assim, poderá chegar a um lugar com dois blocos laranjas. O da esquerda é a PS.

6.37.5 Shell shreddin' for red coins (Deslizando de casco para as moedas vermelhas)

1) Logo à direita do início.

2) Mais à direita, seguindo pelo caminho linear.

3/4/5/6) Pegando o casco (bloco laranja da direita referido na estrela passada) e deslizando no caminho existente ali em cima.

7/8) Abaixo da bomba azul, deslizando com o casco (cuidado com as pedras pontiagudas).

O Star Marker está no início da fase.

6.37.6 Into the Igloo (Dentro do iglu)

Ao lado esquerdo das ondinhas há uma rampa bastante íngreme inacessível normalmente que possibilita a entrada num iglu (com Z). Para chegar lá, você tem duas opções:

-> passar pelo caminho à frente do boneco e pular de lá;

-> pegar o casco e deslizar pela própria rampa (recomendado)

De qualquer modo, contando que esteja no interior do local, basta pegar um Vanish Cap ao fundo, parte direita para pegar a estrela que assoma logo no início, em frente, dentro de um cubo de gelo.

6.37.7 100 moedas

O casco aqui ajuda muito. Pegue tudo que puder com ele (Vermelhas, moedas em lugares difíceis - como a rampa para o iglu e inimigos) e não esqueça de vasculhar o interior do iglu, onde há exatas 35 moedas. Não é difícil.

6.38 Castle 2nd Floor

Procure o quadro de um Skiter (inimigo que tem patas laranjas e é verde, com pernas pretas e finas, andando sobre a água) e pule.

[Dica] Está logo na frente de Mario quando ele entra pela torre central no segundo andar.

6.39 Wet-Dry World

[OBS] Este mundo é muito peculiar porque, dependendo da maneira como Mario entra no quadro, diferentes coisas podem acontecer:

salto comum que toque a borda do quadro: nível mais baixo;

salto comum alto ou duplo: nível da água médio;
salto triplo / de costas: nível mais alto.

6.39.1 Shocking arrow lifts! (Flechas-elevador chocantes!)

Entrando com nível médio, suba um nível agindo da seguinte forma: do início suba pela estrutura de madeira, aperte o switch e siga pelo caminho até uma plataforma alta na direita com um diamante. Tocando um diamante pela primeira vez na fase significa mudar o nível da água para a exata altura dele. Então, siga até umas tábuas de madeira boiando. Pule até uma plataforma acima com um A + A e, agora, siga pelas flechinhas que movimentam Mario sozinho até o fim do percurso, tomando cuidado para não levar choques. O bloco laranja no fim ainda é protegido por um cuspidor de fogo. Apenas dê um pulo de costas para se esquivar e pegar o prêmio.

Ele também pode ser pego com o nível mais alto, com extrema facilidade. Mas, cá entre nós, perde toda a graça!

6.39.2 Top o' the town (Topo da cidade)

A estrela está em outro bloco laranja, no ponto mais alto da fase. Entre com nível cheio ou suba-o depois de entrar (está na esquerda da fase no início de uma rampa marrom). Suba até um lugar onde há uma bomba roxa robótica que incomoda Mario (pegando o encanador e o arremessando longe) e pule até o pedaço de madeira fino e extenso que há ali. Corra com perícia para não cair ou levar choques e pule para a plataforma giratória. Não fique tonto: pule rapidamente para outra plataforma em frente, com o já referido bloco laranja.

Na verdade não é obrigatório modificar o nível para o mais alto, mas seria melhor caso você caísse (subiria mais rápido).

6.39.3 Secrets in the shallows & sky (Segredos nos desfiladeiros e no céu)

Você deve achar os cinco pontos secretos da fase (nível mais baixo obrigatório para alguns deles):

- 1) Com o nível mais baixo existente, procure um bloco, num canto, que você possa mover.
- 2) Ele ainda leva a um bloco laranja que é um ponto secreto quando atingido.
- 3) Suba a plataforma mais baixa da fase onde há a chave das moedas azuis, um cuspidor de fogo e um robô com uma pá. Está num bloco ali na parede, que deve ser empurrado.
- 4) Na parte onde há o último dos três bicho-pá, sobre uma plataforma com uma placa, noutro bloco laranja.
- 5) Aperte o switch '!' ali perto e suba os blocos até o último bloco laranja.

A estrela aparece sobre a estrutura de madeira do início. Suba o nível ao máximo e mergulhe até lá.

6.39.4 Express elevator - hurry up! (Elevador expresso - depressa!)

Desça ao segundo nível mais baixo (abaixo da estrutura de madeira) e quebre um bloco que obstrui a entrada de uma grade negra. Depois, escale até a parte do último bicho-pá através dos bicho-pá mais abaixo. Suba aquela grade onde estava o último ponto secreto e você verá que ali há dois elevadores. O da direita, que contém a estrela, é imóvel. Pise no outro e ele começará a cair. Pule

rapidamente e amorteeça a queda com O Z. Fique postado lá dentro da grade (pelo buraco que você abriu quebrando o bloco) e mais ou menos à direita, agachado. Quando o elevador chegar, dê um pulo de costas (bastando apertar A) e você será levado para cima junto com ele (seja rápido). É a mais difícil da fase: tenha paciência!

6.39.5 Go to town for red coins (Vá para a cidade para as moedas vermelhas)

Mas como assim 'Go to town'? Você ainda não está propriamente na cidade, essa é a verdade. Pode até já ter sacado isso vendo a grade negra do canto direito da fase, inacessível até então. Pois aqui está o jeito de chegar lá: eleve a água ao máximo. Pule num pedaço de madeira boiando que está abaixo de outra plataforma, onde está Pink Bomb, que não vinha sendo necessário para pegar estrelas desde o mundo 4! Para chegar lá, você terá de usar um Side Sommersault. Ele abrirá um canhão ali perto. Mire bem (bastante acima da grade de fato) e você cairá no tanque da segunda câmara da fase. Vá nadando pelo túnel e atravesse pelas brechas das grades até chegar à cidade submersa. Ative um diamante que há em um dos cantos para poder andar pela fase. As moedas estão nas seguintes localizações:

1/2) Sobre uma muralha no centro. Use o Side Sommersault e tudo será mais fácil (elas estão dentro de dois blocos).

3) Num bloco abaixo da casa (onde está o Star Marker).

4) Sobre a casa.

5/6) Escalando com Wall Kicks entre um prédio marrom e outro cinza, existindo uma moeda em cada.

7) No topo de outro prédio cinza alcançado através de uma casa vizinha, no topo da qual há um cuspidor de fogo.

8) No topo da estrutura mais alta, um prédio bege com parapeito. Dê Wall Kicks entre essa mesma estrutura e uma grade negra.

6.39.6 Quick race through downtown! (Ligeira corrida pela cidade!)

Volte a segunda câmara. Reduza o nível mais uma vez. Ache o bloco azul do Vanish Cap e corra até o lado oposto (atravessando a parede fina) até uma grade negra (que você usou para pegar a última Moeda Vermelha). Espere o efeito acabar QUIETO. Depois, basta executar o Wall Kick do modo que desejar para alcançar o gold prize.

6.39.7 100 moedas

Mundo tranquilo, principalmente porque a água revitaliza suas energias. E é possível pegar 100 moedas já no primeiro salão, sem se preocupar com canhões nem com Moedas Vermelhas! Apenas comece pelo nível mais baixo e vá matando todos os inimigos e quebrando todos os blocos, subindo o nível gradualmente. No final, terá uma centena antes do que previa. Não esqueça de pegar TODAS as azuis, no entanto.

6.40 Castle 2nd Floor

Procure um pequeno quadro com a figura de uma montanha e um cogumelo. É o mundo mais divertido de todos!

6.41 Tall, Tall Mountain

6.41.1 Scale the mountain (Escale a montanha)

Como o nome diz, é para você chegar ao fim! Nada mais que isso: vá subindo pelo caminho linear até o liso topo para ver o artefato brilhando.

[Dica] O melhor que você faz é cortar caminho na parte das topeiras, indo ali por cima, já chegando à parte da nuvem (cuidado, ela sopra o boné de Mario!), ao invés de correr o risco de morrer na parte das bolas de ferro rolantes e do 'rolo de macarrão gigantesco', de onde você pode cair e perder tempo.

6.41.2 Mystery of the monkey cage (Mistério da jaula do macaco)

Escale mais uma vez a montanha. Quase lá você vai ver uma estranha grade contendo uma estrela, impossível de ser aberta. Calma! Suba até o topo e lá estará um macaquinho, similar ao que está mais abaixo (mas este não rouba seu boné se pegá-lo, pelo contrário). Tente capturá-lo com B (cuidado para não cair, porque ele é ágil) e ele vai falar que pode abrir a jaula para Mario. Siga-o. Ele abrirá, cumprindo sua palavra, e a estrela cairá alguns metros abaixo.

6.41.3 Scary 'shrooms, red coins (Medonhos cogumelos, moedas vermelhas)

1/2/3/4) Sobre quatro cogumelos diferentes logo no início.

5/6/7/8) No local das chatas marmotas, sobre as plataformas ali.

A estrela aparece num cogumelo ao lado das marmotas. Tente se concentrar para o pulo para não se arrepender depois (mesmo que as pedras jogadas contra você atrapalhem um pouco).

6.41.4 Mysterious mountainside (Misterioso lado de dentro da montanha)

Reparou como tudo nessa fase é 'misterioso'? Para pegar essa estrela há duas maneiras, uma delas que nem exige que você conheça esse 'interior':

- depois de passar pela nuvem sopra-boné, pare no trecho com moedas enfileiradas e veja que a parede do lugar 'se move' similarmente a um quadro do castelo. Pule lá dentro e chegue até o fim do escorregador sinistro! (modo recomendado). [Dica] É muito importante que você mergulhe de bunda e não de braços para que consiga curvar à direita quando lhe é exigido.

- suba até o local onde há a bomba roxa (não vá pelo caminho das topeiras para não passar deste ponto), estude bem o ângulo em que deve cair e tente se pendurar na beira da reentrância na parede, onde está a estrela.

6.41.5 Breathtaking view from bridge (Vista "de tirar o ar" da ponte)

Siga quase até o topo, até o ponto em que havia a jaula da estrela 2. Pise no switch '!' e vá rápido até lá, pulando no bloco que foi feito antes de uma depressão na cachoeira, onde há mais uma Power Star.

6.41.6 Blast to the lonely mushroom (Atire-se no cogumelo isolado)

Há, como já deve ter notado, um cogumelo gigante que possui uma estrela, mas é inacessível mesmo com Long Jumps. O que fazer? Converse com o sempre amigo Pink Bomb numa parte após a bomba roxa, mais embaixo. Ele abrirá um canhão num lugar realmente estranho. Você averiguará que é impossível chegar lá de um modo convencional. Pois bem: procure entre os cogumelos das Oito Moedas um que, desde que Mario fique parado, o teleporte para uma área inferior de onde usará o canhão (é um dos do meio e é bem pequeno). Uma vez dentro do canhão, mire MUITO pensadamente porque um erro milimétrico causará a morte de Mario. Você deve ir direto à estrela ou cair no cogumelo de modo que possa se levantar

antes de cair.

6.41.7 100 moedas

Primeiro e mais importante conselho: comece pelo escorregador. Depois de pegar ao menos trinta moedas lá (o recomendado é 50, para uma situação mais cômoda), saia e vá pegando tudo que é moeda pelo caminho linear, além de pegar as Moedas Vermelhas (evite o máximo possível aquelas dos cogumelos, extremamente mortais!).

6.42 Castle 2nd Floor

Siga, desta vez, para a porta esquerda de quando se acessa o segundo andar. Haverão três quadros. O da frente não é acessado. Sempre opte, se não souber com que altura (explicado mais à frente) Mario deverá estar, pelo da esquerda.

6.43 Tiny-Huge Island

[OBS] Neste mundo Mario poderá ser pequeno (quadro gigante, à direita) ou gigante (o da esquerda). Mas não se preocupe se não sabe com que Mario pegar a próxima estrela: há canos no meio da ilha que mudam a forma do nosso herói.

6.43.1 Pluck the Piranha Flower (Derrote as plantas-piranha)

Como Mario grande, pule (com A + Z) da primeira até a terceira plataforma. Entre no cano e batalhe com as plantas gigantescas (5 ao todo). Cuidado com o fogo emitido por elas.

6.43.2 The tip top of the huge island (A ponta do topo da grande ilha)

No topo da montanha, num bloco laranja, apenas como mini-Mario. O recomendável é que se entre grande e se faça uso do cano mais próximo do topo.

6.43.3 Rematch with Koopa the Quick (Revanche com Koopa, a Rápida)

Lembra daquela lenta tartaruga da segunda estrela do jogo? Ela está de volta e um pouco mais difícil desta vez. Encontre-a na base da montanha, quase na beira que dá na praia, como mini-Mario e aposte uma corrida até depois da ponte de madeira, lá embaixo. Vá dando saltos em distância e correndo por onde não passam bolas para não adquirir dano. Na ponte, um forte vento o atrapalhará: vá na raça, com a Alavanca, pois o Z + A faria Mario ficar pra trás. Na nova área, apenas encoste à bandeira. Volte se perdeu! O provável é que das primeiras vezes você morra, como é com maioria dos jogadores.

6.43.4 Five itty bitty secrets (Cinco pontos instigantes)

Cinco pontos a achar como Mario King Kong:

- 1) A abertura para a praia, mas do lado oposto ao da entrada.
- 2) O buraco para onde vai o pedaço de madeira no canto direito da areia, onde há um cuspidor de fogo.
- 3) Do buracão de onde saem as bolas rolantes.
- 4) O topo da montanha.
- 5) O lugar onde deveria ser o canhão como mini-Mario, onde há um cuspidor de fogo.

A estrela está numa ilhota. Ative a chave '!' e corra até lá.

6.43.5 Wiggler's red coins (Moedas vermelhas de Wiggler)

Ative o canhão (o homem-rosa está no mesmo lugar do 5 da estrela passada, ou seja, exatamente no lugar do canhão mas exigindo que você chegue como Mario gigante. Depois, como mini-Mario e podendo usá-lo, mire para uma árvore um pouco acima. Se deu certo, você foi parar num lugar inédito. Siga pelo toco de madeira que entra numa caverna. Nessa caverna estão as oito moedas, em seqüência (TOME MUITO CUIDADO NOS SALTOS), e também a estrela.

Se está seguindo o Guia, esta é sua centésima estrela. Parabéns!

6.43.6 Make Wiggler squirm (Faça Wiggler encolher)

Você deve conhecer esse inimigo do antigo Mario World: como Mario gigante dê um Butt Bash no ponto mais alto da fase para drenar a água e possibilitar que o pequeno Mario entre no buraco para a casa de Wiggler, a minhoca. Ela estará passeando calmamente pela sua casa. Se você pular sobre ela, vai deixá-la com raiva. Pulando duas vezes, então, ela começara a dar coices! Seja bravo e dê uma derradeira pancada. Ela diminuirá de tamanho e irá para a parte de baixo, onde você coletou as oito moedas. A PS aparece, obviamente.

6.43.7 100 moedas

Este é o mundo com mais moedas (quase 180), mas não o mais fácil, já que um vacilo já causa sua morte. Apenas esteja atento aos abismos sem fim e aos peixões que habitam as águas do mundo gigante (use o casco quando atravessar à parte do canhão). Lembre que matar um Goomba gigante com Butt vale 5 moedas e só pulando vale 1, então não marque bobeira. Existe uma tartaruga no lugar que estava Koopa, The Quick quando você se torna gigante que também dá cinco. Se precisar, entre no salão das Moedas Vermelhas, já que lá ainda há uma chave de ativação azul, embora eu ache que você já vai entrar com mais de 85 ali.

6.44 Castle 2nd Floor

Você não tem mais o que explorar nesse andar. Siga pelas escadas da torre até a porta dupla de 50 estrelas e seja bem-vindo ao...

6.45 Castle 3rd Floor

..., onde estão os mundos 14, 15 e o Bowser in The Sky, último estágio da guerra contra o lagartão super-desenvolvido. Primeira coisa a fazer? Converse com o Toad do lugar para uma estrela na faixa, a antepenúltima secreta do castelo. Agora pule no relógio...

6.46 Tick Tock Clock

[OBS] Neste mundo, o jeito que você entra no relógio também muda as coisas dentro da fase:

no 12: relógio parado

depois do 12 até o 3 / do 9 até antes do 12: relógio lento

entre o três e o seis / entre o seis e o nove: relógio rápido

exatamente no 6: relógio louco (para e muda de velocidade quando bem entende!)

6.46.1 Roll into the cage (Role para dentro da grade)

(qualquer posição)

Vá subindo linearmente (saque o movimento das engrenagens e saiba esperar seu momento de pular) até encontrar uma estrela dentro de uma grade. Mais simples que isso impossível!

6.46.2 The pit and the pendulums (O abismo e os pêndulos)

(qualquer posição)

Vá subindo todo o caminho até o ponto em que há um daqueles inimigos robôs que usa uma pá para tentar derrubar Mario (que, aliás, é o ápice da fase caso você esteja com o relógio no modo estático). Mais à esquerda desse monstro há uma engrenagem triangular que liga a uma outra parte onde está a estrela, no final de um caminho com alguns pêndulos e buracos (ajuste a câmera).

6.46.3 Get a hand (Pegue uma ajuda)

(qualquer posição)

Se escolheu relógio parado, você só terá uma maneira de pegar esta aqui: quando chegar à primeira estrela você verá uma cavidade mais abaixo, com outra estrela. Pule de modo que Mario se pendure ali e possa pegá-la.

Com tudo em movimento, além dessa opção você pode chegar ao ponto onde existe uma bomba cuspidora de fogo e esperar um ponteiro que ocasionalmente passa por ali. Subindo e esperando, ele o levará para a tal cavidade.

6.46. 4 Stomp on the Thwomp (Suba no Thwomp)

(em movimento)

Você deve subir ao ponto mais alto da fase. Daquele local referido na segunda estrela, suba pelo elevador perto do Coração Giratório até novas engrenagens, use o Sommersault nos quadrados e continue subindo, seja desviando de engrenagens que tentam empurrar Mario, seja esperando o momento certo para pular em gangorras giratórias ou triângulos. No final, não se aproxime do cuspidor de fogo e fique esperando um ponteiro. Ele o levará para uma esteira em cujo final há uma pedrona azul. Tente ficar sobre ela sem cair (senão terá que subir uma parte do caminho) com um pulo de costas ou pulo duplo. Dela, suba até a plataforma que tem a estrela.

6.46.5 Timed jumps on moving bars (Pulos calculados sobre as barras móveis)

(em movimento)

Vá seguindo até o ponto em que há quadrados móveis (logo após o Coração Giratório do meio da fase). Ao invés de seguir para cima, explore a direita. Pule de engrenagem em engrenagem antes delas se recolherem à parede e pegue a estrela.

6.46.6 Stop time for red coins (Pare o tempo para as moedas vermelhas)

(parado)

Simplesmente vá para trás do início e comece a pular de plataforma em plataforma para pegar todas as oito. Algum louco até deve ter gastado algumas horas para pegar esta estrela com o relógio em movimento, mas se você é são não vai tentar fazê-lo...

6.46.7 100 moedas

(em movimento)

Primeiro de tudo, se preocupe em pegar apenas duas das oito moedas, as mais possíveis (se quiser depois pegue mais uma ou duas caindo de lá de cima). Mate os Bob-ombs e atinja os blocos laranjas do início (aliás, está é a principal fonte de moeda da fase). Não esqueça de ativar as moedas azuis mais ou menos no ponto da segunda estrela (7 = 35). Se for pegando tudo que vir pela frente, terá a estrela no meio do caminho até Thwomp (quem sabe no bloco de moedas perto do último cuspidor de fogo). Mas morrer tentando pegar esta estrela estando com mais de 90 moedas é ABSOLUTAMENTE NORMAL, não se preocupe! Se teve facilidades aqui, você está acima da média em termos de Mario 64.

6.47 Castle 3rd Floor

Saindo do mundo mais exigente (em termos de salto) de Mario 64, siga à esquerda (de quem entra) e entre no buraco na parede, usando a plataforma alta existente ali. Depois pule no buraco e você será levado a um estágio secreto: Wing Mario Over The Rainbow. Você terá de pegar todas as oito Moedas Vermelhas, mas não é fácil! Você terá de renovar seu boné de asas diversas vezes, conversar com o Pink Bomb para habilitar dois canhões diferentes e controlar Mario direitinho enquanto ele voa.

- 1) Na nuvem onde você começa.
- 2) Seguindo em frente, numa nuvem sozinha com um bloco vermelho.
- 3) Na plataforma (rosa) do "senhor canhão", na parte mais baixa da fase.
- 4) Do início, vá para a esquerda. Numa nuvem bem pequena.

Em seguida, volte à ilha do canhão inferior para ganhar altura e usar o canhão superior numa outra ilha, que pode levar Mario aos pontos mais altos.

5) Numa nuvem à esquerda desse canhão, embaixo de um mastro que sai de outra nuvem ainda mais alta.

6/7) As duas estão sobre esta nuvem mais alta referida anteriormente.

8) Numa nuvem 'transparente' pela qual Mario pode atravessar. Há duas na fase desse tipo, mas a outra guarda somente uma vida. Procure pela mais alta delas.

A estrela está na nuvem inicial.

Agora siga ao buraco oposto (parede da direita) e pule para entrar no último dos mundos.

6.48 Rainbow Ride

6.48.1 Teleporte

Uma pequena ponte de madeira perto do castelo da fase, bem na ponta <-> topo da estrutura onde estão as Oito Moedas

6.48.2 Estrelas

6.48.2.1 Cruiser crossing the rainbow (Cruzeiro cortando o arco-íris)

Do início, você deve seguir até plataformas rotatórias gigantescas. Você pode seguir em frente pelo tapete (depois cuidado com o lança-chamas) ou pode, desde que entra no mundo, virar de costas e dar um Long Jump até um mastro existente

ali e subi-lo. Dessas plataformas, há um caminho para a esquerda (grande prédio cinza) e para frente, onde há outro tapete. É por esse que você deve seguir. Desvie dos obstáculos quando necessário e chegará um ponto em que você terá de optar entre outros tapetes, numa bifurcação. Fique com o da direita (tomando a câmera que pega Mario de frente como referência). Você seguirá por um caminho em espiral e depois o tapete o abandonará. Pule pelas plataformas com cuidado até chegar aonde queria: o navio. A estrela está lhe esperando.

6.48.2.2 The big house in the sky (A grande casa no céu)

Desta vez, opte pelo caminho da esquerda no ponto da bifurcação de tapetes. Vá pulando pelas plataformas até o tapete chegar num castelo. Ele primeiro apenas passará por ele sem perigo nem objetivo nenhum e sairá. Depois entrará de novo e você deve tomar cuidado com o lança-chamas dali. Fique bem na ponta da frente do objeto para não ser jogado para fora do tapete, já que ele sobe e leva você até a estrela. Se você foi atingido pelo fogo, não é necessário morrer: use o teleporte descrito acima e volte a pegar o tapete.

6.48.2.3 Coins amassed in a maze (Moedas aglomeradas num labirinto)

Siga para o prédio cinza (esquerda das plataformas giratórias do início). Lá é fácil subir pelo local e ir coletando todas as moedas vermelhas.

6.48.2.4 Swingin' in the breeze (Balançando na brisa)

Do início, pule para trás e dê o salto à distância, mas, agora, não escale pelo mastro e, sim, siga pelo caminho linear existente ali. Tome cuidado para não cair das enghocas e siga até um ponto em que há uma rampa marrom e um Goomba. Suba por ela e chegue até o fim do caminho para pegar a "Shining Star".

6.48.2.5 Tricky triangles! (triângulos enganosos!)

Siga pelo mesmo caminho da estrela anterior com a diferença de não subir a rampa marrom e prosseguir, até um ponto em que há triângulos pelos quais Mario não pode passar. Ele deveria, pois a estrela está numa plataforma um pouco acima do último triângulo. Qual a solução? Aperte o botão '!' ali perto e corra pelos triângulos, que agora viraram de cabeça pra baixo e você pode caminhar por suas bases planas. O tempo é curto.

6.48.2.6 Somewhere over the rainbow (Algum lugar acima do arco-íris)

Sozinho, é uma estrela bem difícil de se achar. Primeiro, fale com o Pink Bomb. Ele está num lugar do prédio cinza que deve ser acessado por meio de muitos Wall Kicks (aprenda-os logo!) na parte esquerda. Ele abrirá um canhão bem longe, no navio da estrela 1. Siga até lá, mas não vá a esquerda, claro, e sim para o canhão à direita. Uma vez dentro, mire no centro do arco-íris redondo para que Mario se pendure num mastro de uma plataforma bastante isolada, onde está a estrela. Mas cuidado com a bomba roxa que pode jogar o encanador no abismo caso o toque.

6.48.2.7 100 moedas

Primeiro de tudo: você deve tentar pegar as moedas azuis antes de qualquer outra coisa. Sem elas, não somará 100 nem pegando todas. E pegá-las é tão difícil que é melhor não fazer coisas à toa antes de tentar: do mesmo modo que falou com Pink Bomb, escale pelas paredes do prédio azul com Wall Kicks. A diferença é que dessa vez TEM de ser de primeira, após ativar o bloco de notas azuis, pois elas estarão lá em cima por um curto período de tempo. Depois disso, explore bem a área inicial (com 8 moedas em círculo), as plataformas giratórias (o sujeito na nuvem tem bastante delas) e desça pelo mastro para ir

àquela área das estrelas 4 e 5, onde há muitas também. Se precisar, o jeito é ir aos locais das estrelas 1 e 2, mas é provável que não.

6.49 Castle 3rd Floor

Pronto para a última estrela do jogo + o duelo final? Então vire as costas (da entrada) e suba uma das escadas para a última porta dupla (última porta, último tudo) do jogo. Se tem menos de 70, esqueça: a escada será infinita! Se tem pelo menos isso, embora eu ache que você já tenha 119, suba e caia no buraco derradeiro para a fase Bowser in The Sky.

6.50 Bowser Stage 3 - Sky World

6.50.1 Chegar ao final

Apenas cuidado com certos tipos de inimigos que surgem de repente (flores do chão), com lança-chamas, com o sujeito roxo que gosta de agarrar Mario e com o vento no final (siga andando). Depois, é só pular no cano e ler a estratégia contra o último Bowser no tópico 6.50.3!

6.50.2 8 moedas

- 1) Empurre o bloco móvel do início um pouco para a esquerda e salte duplamente dele.
- 2) No meio do caminho, ao lado de uma planta cuspidora de fogo.
- 3) Na plataforma azul abaixo do caminho linear logo após a moeda passada, atrás e bem escondida num degrau mais baixo.
- 4) No meio do caminho verde cheio de lança-chamas, no canto (veja a sombra).
- 5) No meio do caminho, sobre uma plataforma de madeira (dê um pulo duplo).
- 6) Logo após a passada, numa plataforma azul rotatória (com um cuspidor de fogo).
- 7) Sobre o mastro azul e preto entre duas plataformas laranjas que ficam se movendo para a direita e a esquerda.
- 8) Já no fim, abaixo da última escada.

A estrela está atrás do cano.

6.50.3 Duelo Final com Bowser

Desta vez o cara vai vir resistente e serão exigidas três pancadas! E os golpes dele então... Pelo menos ele desaprendeu uma de suas técnicas mais chatas: o teleporte. Obedecendo o esquema de sempre, agarre-o e mire nas bombas nas duas primeiras vezes. Na terceira, ele destruirá todas as partes da arena, formando uma estrela. Legal, não é? NÃO! Agora as bombas estão bem distantes e é MUITO difícil você acertar 'de propósito'. Gire o controle o quanto puder apenas atire o monstro quando achar melhor. Se deu, deu; se não deu, tente de novo! Depois de vencê-lo, algumas falas de resignação "Eu voltarei... Admito que o subestimei mas da próxima não será assim" e blá blá (não deixe de conferir algumas frases que ele fala a mais caso você tenha todas as estrelas). Antes de se matar de felicidade jogando Mario abismo abaixo, PEGUE a estrela que aparecerá (será a 121ª?). E, merecidamente, veja o final...

6.51 O Fim?

Ainda não! Se você pegou todas as 120 Power Stars, siga ao jardim do castelo e você verá que a grade que bloqueava o canhão sumiu. Use-o para chegar ao topo do castelo. Lá, um velho companheiro de aventuras, Yoshi. Você não poderá montá-lo, mas ele avisa que é apenas o início da sua diversão com o jogo (que pena que não é verdade!) e lhe dá 100 vidas de bandeja! Agora sim você está autorizado a morrer o quanto quiser nas fases! Outras duas coisas que acontecem após esse encontro (que deve ser efetuado sempre que se liga o console): Mario adquire um pulo triplo maior e ainda dá um quarto pulo (menor) após os três, fora que solta um estranho brilho quando o faz. E a segunda coisa é que a estrela 3 do mundo 4 (corrida com a pingüim) será MUITO mais difícil: ELA DOBROU DE TAMANHO! Boa diversão...

7 Palácios e outras salas

Se você não tem saco para procurar a localização dos lugares secretos do castelo no meio do Guia acima, apenas leia esta seção:

[Palácio do Wing Cap]

Com 10 estrelas, fique na marca-de-sol do Lobby do castelo e olhe para cima. Mario será automaticamente transportado.

[Palácio do Vanish Cap]

Acesse a primeira porta à direita no Basement, mergulhe até o outro lado, afunde os dois pilares, saia pela porta e pule no buraco.

[Palácio do Metal Cap]

Entre em hazy Maze Cave, siga pela esquerda, atravesse o salão das pedras, use o elevador e, no lago, use o monstro azul para chegar até uma porta que leva ao poço de entrada.

[Princess' Secret Slide]

Suba a escada central do Lobby e entre na porta da direita (com 1 estrela). Depois, pule na janela da direita.

[Tanque de água]

Pule no buraco da direita na sala do quadro para Jolly Roger Bay.

[Wing Mario Over The Rainbow]

Pule no buraco da esquerda na última sala do jogo (3rd Floor).

8 Relação das estrelas

Uma curta descrição das estrelas para você que odeia ler muito e/ou quer descobrir o caminho para as Power Stars sozinho:

[Castle Secret Stars]

1. Terminar o Princess' Secret Slide.
2. Terminar o Princess' Secret Slide em menos de 21 segundos.
3. Oito moedas do Wing Cap Stage.
4. Oito moedas do Vanish Cap Stage.
5. Oito moedas do Metal Cap Stage.
6. Oito moedas do tanque de água da sala de Jolly Roger Bay.
7. Falar com o Toad da sala de Hazy Maze Cave.
8. Pegar o coelho à primeira vez que entrar no Basement
9. Pegar o coelho novamente quando tiver 50 estrelas e já tiver pego antes.
10. Falar com o Toad do 2nd Floor.
11. Falar com o Toad do 3rd Floor.
12. Oito moedas no curso das nuvens à esquerda no 3rd Floor.

13. Oito moedas no Bowser Stage 1.
14. Oito moedas no Bowser Stage 2.
15. Oito moedas no Bowser Stage 3.

[Bob-omb Battlefield]

1. Derrotar Big Bob-omb no topo da montanha.
2. Ganhar a corrida com Koopa The Quick.
3. Na ilha flutuante alcançada por um canhão.
4. Oito Moedas Vermelhas.
5. Cinco moedas secretas no céu.
6. Libertar o cachorro com porradas na estaca.
7. 100 moedas.

[Whomp's Fortress]

1. Derrotar o Whomp gigante no topo da torre.
2. Escalar a nova torre.
3. Use o canhão para chegar na plataforma da estrela à frente.
4. Oito Moedas Vermelhas.
5. Use a cegonha da árvore para cair dentro da jaula.
6. Atire-se na segunda parede da direita com o canhão.
7. 100 moedas.

[Joly Roger Bay]

1. Entre no navio afundado e abra os baús na seqüência certa.
2. Atraia a enguia e pegue-a de seu rabo.
3. Entre na caverna secreta pelo túnel central e acerta a seqüência dos baús.
4. Oito Moedas Vermelhas
5. Com a ajuda do canhão, mirando no pilar da esquerda.
6. Use o Metal Cap para afundar e pegá-la no jato.
7. 100 moedas

[Cool, Cool Mountain]

1. Chegue ao fim do escorregador.
2. Entregue o pingüim de cima à mãe lá embaixo.
3. Ganhe a corrida no escorregador com a mãe.
4. Oito Moedas Vermelhas.
5. Ganhe a corrida com a bola de neve montanha abaixo.
6. Use o canhão para chegar à área secreta e use Wall Kicks até o bloco de gelo.
7. 100 moedas

[Big Boo's Haunt]

1. Derrote todos os fantasmas do 1º andar mais o Big Boo.
2. Derrote todos os fantasmas do subterrâneo mais o Big Boo.
3. Na biblioteca do segundo andar, acertando a seqüência dos livros.
4. Oito Moedas Vermelhas.
5. Derrote o Big Boo do terceiro andar e pegue no telhado.
6. Use o Vanish Cap e atravesse a parede do terceiro andar, derrotando Mr. I depois.
7. 100 moedas

[Hazy Maze Cave]

1. Siga ao lago da esquerda, suba no monstro e pule na ilha.
2. Oito Moedas Vermelhas.
3. Use o Metal Cap para ativar o switch que abre a porta até ela (grande lago).
4. Segundo buraco na parede do labirinto.
5. Primeiro buraco na parede do labirinto.
6. No salão das pedras, dando Wall Kicks na saída.
7. 100 moedas

[Lethal Lava Land]

1. Derrote o Big Bully da plataforma da esquerda.
2. Derrote os três Bullys e o Big Bully da direita.
3. Vá à direita e use o rolo para alcançá-la.
4. Oito Moedas Vermelhas.
5. Dentro do vulcão, lado direito.
6. Dentro do vulcão, lado esquerdo.
7. 100 moedas

[Shifting Sand Land]

1. Na pata do gavião.
2. No topo da pirâmide (abertura exterior).
3. Topo interno da pirâmide.
4. Abrir o topo da pirâmide pisando nos pilares para entrar na sala do Chefe.
5. Oito Moedas Vermelhas.
6. Cinco pontos secretos dentro da pirâmide.
7. 100 moedas.

[Dire, Dire Docks]

1. Sobre o submarino de Bowser.
2. Acerte a seqüência de abertura dos baús do primeiro lago.
3. Oito Moedas Vermelhas.
4. Passe pelos cinco arcos do segundo lago e use o Metal Cap.
5. Passe pelos cinco arcos da arraia do primeiro lago.
6. Use os dois bonés da fase para entrar na gaiola submersa.
7. 100 moedas.

[Snowman's Land]

1. Escale o homem-de-neve.
2. Derrote o Big Ice Bully na plataforma de gelo.
3. Na estrutura de gelo à esquerda.
4. No bloco laranja onde há o casco.
5. Oito Moedas Vermelhas.
6. Dentro do iglu, com o Vanish Cap.
7. 100 moedas.

[Wet-Dry World]

1. Bloco laranja acessado pelos níveis mais altos.
2. Na plataforma mais alta da fase.
3. Os cinco pontos secretos.
4. Dentro da grade (nível baixo, pular pelo outro elevador para entrar).
5. Oito Moedas Vermelhas na segunda câmara (use o canhão).
6. Use o Vanish Cap na segunda câmara e atravesse a grade.
7. 100 moedas.

[Tall, Tall Mountain]

1. Escale a montanha.
2. Escale a montanha e pegue o macaco.
3. Oito Moedas Vermelhas.
4. O escorregador secreto após a nuvem.
5. Use o switch roxo para pegá-la na cachoeira.
6. Habilite o canhão, use o teleporte a ele e dispare até o cogumelo.
7. 100 moedas.

[Tiny-Huge Island]

1. Mate as plantas gigantes como mini-Mario.
2. No topo da montanha como mini-Mario.
3. Ganhando a revanche com Koopa como mini-Mario.
4. Cinco pontos secretos como Mario gigante.
5. Oito Moedas Vermelhas como mini-Mario (requer canhão).
6. Drene a água do topo estando grande e entre como mini.

7. 100 moedas.

[Tick Tock Clock]

1. Dentro da primeira gaiola.
2. Do lado esquerdo da criatura com a pá.
3. Da primeira estrela, caia para o buraco da segunda.
4. Com o relógio em movimento, alcance o fim do lugar pelo ponteiro.
5. Dentro da segunda gaiola, lado direito.
6. Pare o relógio para coletar as 8 Moedas Vermelhas.
7. 100 moedas.

[Rainbow Ride]

1. Esquerda do navio flutuante (indo pelo tapete da direita).
2. Telhado do castelo (indo pelo tapete da esquerda)
3. 8 Moedas Vermelhas.
4. Descendo pelo mastro azul e preto, após a subida com um Goomba próximo.
5. Descendo pelo mastro azul e preto, no fim do caminho.
6. Ative o canhão e mire no centro do arco-íris.
7. 100 moedas.

9 Extras

Mais do ilimitado universo de Mario 64:

9.1 Caretas na tela inicial

Você pode se divertir bastante mexendo na cara de Mario que aparece na tela de pré-jogo. Segure o A e vá mexendo com o nariz, olhos, boca e boné do encanador, mudando a distância de câmera com B e a posição da cara com os C.

9.2 Dorminhoco

Se você deixar Mario parado no meio de algum lugar do castelo por muito tempo, ele começará a dormir sentado e depois deitado, na maior folga, sonhando com um delicioso macarrão.

10 Interativa

10.1 Como posso entrar no estágio do boné vermelho?

Ah, desculpe se eu não fui muito claro nessa parte das explicações:

Basicamente, tudo que você precisa é ter 10 estrelas no jogo e achar uma marca de sol no salão principal.

Explicando melhor: o salão principal é a primeira área do castelo, onde estão os mundos 1, 2, 3 e 4, o mundo do Bowser, e escadas para o porão. E a marca de sol está bem no centro da sala, antes da escada frontal que dá num piso com três portas: uma trancada em frente, uma de estrela (primeiro desafio do Bowser) à esquerda e uma com um escorregador secreto (à direita).

Então, se você realmente tem ao menos 10 estrelas e nunca entrou antes na fase, um grande raio de sol estará incidindo nessa marca, facilitando ainda mais que você identifique o local. Apenas pare Mario sobre a marca e olhe para cima, até que ele seja tele-transportado para o mundo do Red Cap. Depois de ativar o switch ou morrer na fase, o raio de luz desaparecerá mas você poderá olhar para cima e entrar sempre que quiser, até porque há moedas vermelhas lá...

11 Créditos

Também me ajudaram na confecção deste Detonado:

www.wdell.com

www.gamespot.com

www.google.com (achou os dois sites a seguir)

www.smbhq.com

<http://www.cubegaming.co.uk/guides/mario.htm>

revista Nintendo World número 8

Mande e-mails para [wormsaiboty@hotmail.com] para solicitar correção de erros ou dar sugestões!

12 Informações de Copyright

Copyright 2003 Rafael de Araújo Aguiar

Este FAQ não deve ser reproduzido sob nenhuma circunstância, exceto para uso pessoal. Não poderá ser posto em nenhum site ou qualquer outro veículo de comunicação público sem que haja minha autorização por escrito. Fazendo isso você estaria violando uma lei internacional de copyright e submetido a sanções judiciais.

This document is copyright wormsaioboty and hosted by VGM with permission.