



SUPER MARIO 3D WORLD



Editorial

Quem disse que a febre de Super Mario 3D World ficou em 2013? O mais novo jogo do **encanador bigodudo** para Wii U pegou muita gente de surpresa no ano passado. Mesmo hoje, a nossa alegria em jogá-lo é tanta que não resistimos: tivemos de dedicar a esse exímio título uma edição especial da Revista Nintendo Blast. Primeiramente, trazemos a Análise do jogo, com nossa avaliação sobre essa incrível aventura. Depois, você confere dois Guias que irão ajudá-lo a detonar 3D World, indo de cabo a rabo na coleta de carimbos e estrelas verdes. Finalmente, temos um prato cheio para os curiosos: um matéria especial com todos os segredos e easter eggs do jogo. Não deixe de trazer com você uma **Cat Suit** e algumas vidas extras, pois vamos explorar tudo de Super Mario 3D World nas próximas páginas!

- **Rafael Neves**

ANÁLISE

**Super Mario 3D
World (Wii U)**

04

GUIA

**Enfeite seu Miiverse com
todos os 85 carimbos**

73

GUIA

**Colete todas as 380
estrelas verdes**

15

ESPECIAL

**Bate-papo e
segredos do jogo**

87

Super Mario 3D World por Hugo Pereira

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Hugo Pereira
Luciana Anselmo

REVISÃO

Luigi Santana
Ramon Souza

DIAGRAMAÇÃO

Eidy Tasaka
Guilherme Vargas

CAPA

Douglas Fernandes
Hugo Pereira
Sérgio Estrella



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

Wii U

por **Luciana Anselmo**Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Eidy Tasaka

Análise: Vista sua roupa de gatinho e celebre o que há de melhor nos videogames nos mágicos mundos de Super Mario 3D World (Wii U)

Mario. Há quanto tempo você relaciona este nome a um encanador gordinho, baixinho, com camisa e chapéu vermelho e que vive pulando por aí cheio de alegria? Eu não consigo lembrar de uma época em que não soubesse quem ele era. Afinal, sua série de jogos é a mais bem sucedida do mundo, e esse personagem carismático é simplesmente o grande ícone dos videogames. Mas e então... o que esperar de uma franquia após 28 anos de existência?



Dá para imaginar que as boas ideias já estão esgotadas e que uma mesma fórmula seria infinitamente reciclada, certo? Hoje muitos dizem: “Mais um jogo do Mario?” como se isso fosse algo ruim ou repetitivo. Mas por que temos esta impressão? Eu mesma joguei todos os títulos principais da franquia e às vezes me pergunto o que me leva a sempre comprar o “novo jogo do Mario”. Ainda assim, toda vez eu compro, pois os jogos da franquia sempre são realmente muito bons. Super Mario Galaxy, Super Mario 3D Land e New Super Mario Bros. U estão aí para agradar os mais variados tipos de fãs do italiano baixinho, todos com suas qualidades únicas.



Antes de escrever esta análise, me lembrei de cada um dos jogos do encanador e como eles trouxeram novos elementos que inovaram sua jogabilidade e nossa experiência. O que a série fez ao longo dos anos inspirou não apenas o gênero plataforma, mas sim o mundo dos games em geral. E para aqueles que insistem em reclamar a cada lançamento da série, aqui está o jogo que consegue trazer os elementos clássicos que marcaram suas respectivas épocas com o refinamento que só poderíamos ver nesta nova geração. Pode até ser difícil para um nostálgico ter um game desses em mãos e não se deixar levar pelas lembranças. Logo que a tela principal apareceu, eu voltei aos meus cinco anos de idade: estava sentada no chão da sala de um amigo que tinha o Super Mario World (veem alguma semelhança no título?) em seu Super Nintendo e eu não sabia o quanto aquela musiquinha inicial se tornaria mágica para mim. Esta viagem foi rápida, já que um "meow" de Mario me trouxe de volta à realidade. Ok, esse encanador conseguiu tirar um sorriso meu bem rápido e devo dizer que ele se mantém até agora.



Senta que lá vem história...

Logo na primeira cutscene, vemos a clássica equipe de Super Mario Bros. 2, Mario, Luigi, Peach e Toad (todos com suas habilidades únicas novamente) passeando tranquilamente sob um céu estrelado e cheio de fogos de artifício. Qualquer semelhança com nossas viagens pelas galáxias não tão distantes do Wii, não é mera coincidência!



Depois de consertar um cano quebrado, nossos amigos conhecem a Sprixie verde, uma fada que nos conta sobre como Bowser está sequestrando as outras Sprixies. E claro que o maior sequestrador dos games não demora para aparecer e capturar nossa amiga verdinha. Nem preciso contar que precisamos viajar por diversos mundos salvando todas as fadas, não é? Bem, esta é a história de Super Mario 3D World, nada muito diferente do habitual e, no fim, apenas um elemento a mais para o que realmente importa: a jogatina desenfreada!



Mario, uma obra de arte!

Desde os primeiros segundos de jogo é possível perceber a beleza instaurada no Reino do Cogumelo. Você não verá apenas uma versão mais bonitinha de 3D Land, pois aqui os cenários, as luzes, as texturas, as cores vivas e os efeitos que acentuam os pequenos detalhes dão vida a tudo ao seu redor. É quase como assistir a um desenho animado vibrante e colorido, mas com você no controle de tudo. Isto também contribui para trazer aquele toque carismático aos personagens, sejam os principais ou apenas os inimigos secundários.

Mas se estes visuais não forem o suficiente para encantar você, a inspirada trilha sonora aparece graciosamente para cumprir a missão. Já ouvi alguns dizendo que se trata de uma das melhores trilhas dos games até hoje e eu só posso concordar plenamente. Se vocês achavam que Super Mario Galaxy tinha uma trilha espetacular, se impressionarão com o que a Nintendo fez com SM3DW pois eu não conseguirei fazê-los entender com minhas meras palavras. Além de absolutamente lindas, o equilíbrio harmônico entre músicas que se assemelham ao que um tema clássico de Mario deveria soar com outras melodias completamente novas traz um clima mais fresco à franquia, o que deve agradar seus novos e antigos fãs. E nem preciso dizer que mais uma vez a Nintendo conseguiu combinar perfeitamente as músicas com as fases, não é? Os efeitos sonoros não ficam nem um pouco para trás, são igualmente colocados perfeitamente nos menores detalhes de cada ação realizada. A combinação dos visuais belíssimos com as melodias de tirar o fôlego conseguiu transformar este jogo em obra de arte.



Um mundo cheio de surpresas... e gatinhos!

Os mundos conseguem ser mais criativos do que eu esperava (e olha que eu esperava muito!), apresentando elementos inéditos e muito divertidos! Muitas das fases têm uma essência especial e única a ser aproveitada e jogada, sendo que nada é explorado de modo que se torne repetitivo ou tedioso. É inevitável lembrar dos mundos de Super Mario 3D Land, que também contavam com uma jogabilidade única em cada fase. Mas acreditem, 3D World consegue entregar um trabalho infinitamente melhor ao não cair no previsível. Não soltarei spoilers sobre o que acontece de divertido ou inusitado, mas basta dizer que vocês nunca ficarão entediados, afinal, pequenas surpresas surgem no meio do caminho o tempo todo.



Quem diria que teríamos um mundo inspirado em Mario Kart

A história principal não levará muito mais que quinze horas se jogada calmamente, mas pode ser concluída em menos tempo se você não se preocupar em explorar tão bem cada canto dos cenários. Os primeiros mundos não oferecem muita dificuldade para os que estão familiarizados com as aventuras do encanador, mas os últimos mundos e aqueles que encontramos após o fim do jogo podem ser bem mais desafiadores, custando umas boas vidas àqueles que desejam uma jogada perfeita. E falando em jogada perfeita, alguns devem ter lembrado das três moedas douradas que tínhamos que pegar nos últimos jogos, mas aqui as estrelas estão de volta! 120 estrelas douradas? Não, são 380 estrelas verdinhas, que nem em Super Mario Galaxy, espalhadas pelo mundo gigante de Mario. Mas se isso não fosse suficiente para te manter ocupado por horas e horas, também temos 85 carimbos escondidos pelo jogo. Além de serem super legais e bonitinhos, estes carimbos servem para customizar suas postagens no Miiverse, que assim como em NSMBU, podem ser deixadas pelo cenário e encontradas por seus amigos. Para aqueles que tiverem dificuldade em encontrar tanta coisa no jogo, não precisa se preocupar. Continue lendo este guia e nós iremos te ajudar!



Temos que pegar!

O lado bom é que a aventura pode durar quanto tempo você quiser considerando que jogar com seus amigos no multiplayer oferece uma experiência completamente diferente. Aliás, Super Mario 3D World consegue passar do modo single para o multiplayer com maestria, algo que alguns fãs não sentiram tanto em New Super Mario Bros. U. Seja jogando de forma mais amigável ou competitiva, o ritmo se mostra bem mais divertido com seus amigos do que em uma partida solitária. Além de o melhor jogador ser presenteado com uma coroa no final de cada fase, nada que influencie no jogo, mas estimula você e seus amigos a fazer de tudo para se destacar. E como bem sabemos, multiplayer divertido é com a Nintendo! Mas como nem tudo é perfeito, a câmera pode ser um problema no modo para quatro jogadores, especialmente se você ficar um pouco para trás caçando alguma coisa. Nestes casos, se seus amigos avançarem um pouco demais, você será automaticamente levado até eles em uma bolha, sem direito a escolha ou reclamação.

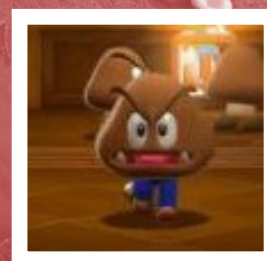


Meow!

O que também me interessava muito eram as novidades. Além da roupa de gato (o principal novo elemento do jogo), contamos com diversos Power-Ups. Tenho que admitir que gritei "Gatinho!" quando Mario vestiu sua nova roupa pela primeira vez, mas além de sua beleza felpuda, ela é realmente tão divertida e funcional quanto parece. Depois de pouco tempo, tudo se tornou tão natural com este item que até me pareceu um pouco estranho pensar que nunca o tivemos até agora. As habilidades felinas vão desde escalar paredes até caçar coelhinhos sorrateiramente.



Mas isso é apenas a ponta do iceberg, ainda é possível desfrutar das maravilhas dos novíssimos Double Cherry, Cannon Box e Goomba Suit. Respectivamente, estes Power-Ups criam clones de seus personagens, permitem que você atire pequenas bolas de canhão e te fantasiam de Goomba para que não seja reconhecido pelos inimigos. Sem contar que os velhos conhecidos como o Propeller Box, Boomerang Flower, Fire Flower, Mega Mushroom, Tanooki Suit e outros clássicos também marcam presença em 3D World. O que poderia ter um uso mais criativo são os controles do Gamepad, que ganham conceitos já usados em outros jogos e não apresentam grandes funções.



System seller, jogo do ano ou apenas Mario?

Tenho que dizer que fiquei com certo receio diante da expectativa que estava se formando ao redor deste novo título. Seria este o "system seller" do Wii U que todos estavam esperando? Depois de me aventurar novamente com meus velhos amigos dos videogames, cheguei à conclusão de que estava diante de um jogo que beirava a perfeição em muitos aspectos. Considerando isto, ele é o grande motivo para alguém comprar um Wii U? Vai "salvar" a Nintendo? É o jogo do ano?



A impressão que tive é que este novo título é a representação de tudo o que a Big N poderia fazer de melhor em um jogo de Mario. Super Mario 3D World traz suas novidades criativas de modo especial e acaba se tornando uma grande celebração do antigo e do novo, como seu próprio nome indica. Esta é a Nintendo em sua melhor forma, produzindo o jogo com um carinho e maestria de uma forma que ainda não vimos nos outros consoles desta nova geração. E quem sabe não seja justamente este carinho que torna Super Mario 3D World e a Nintendo tão únicas? No fim, é apenas Mario e pelo o que sabemos destes 28 anos, isso por si só é especial. 🍄



Prós

- O multiplayer traz um novo nível de diversão e prolonga as possibilidades da aventura;
- A harmonia dos visuais vibrantes com a trilha sonora espetacular faz do jogo uma obra de arte;
- A maioria das fases demonstra uma criatividade ímpar;
- Uma verdadeira lição sobre o gênero plataforma;
- É Mario.



Contras

- A câmera no modo multiplayer pode atrapalhar a experiência de alguns jogadores;
- O uso do Gamepad poderia ser mais criativo.



NOTA

10

**Super Mario 3D
World**

Wii U

por **Hugo Pereira**

Revisão: Ramon Souza
Diagramação: Eidy Tasaka



120 ESTRELAS DOURADAS?

**QUE NADA!
CONFIRA NOSSO GUIA
PARA AS MAIS DE**

300

**ESTRELAS
VERDES EM
SM3DW**



No final de novembro, fomos agraciados com o primeiro Mario 3D com suporte a um modo multiplayer substancial, o Super Mario 3D World. Com dezenas de fases, o jogo não se restringe às tradicionais 120 estrelas douradas às quais estamos acostumados, mas expandindo essa coleta para mais de 350 estrelas verdes, distribuídas através dos estágios normais (três em cada), lutas contra chefões ou inimigos no mapa (creditando uma estrela), as fases do Capitão Toad (contendo cinco delas) e as Mystery Houses (chegando até a incríveis 30 estrelas de uma vez!).

Este guia foi compilado para te ajudar a completar 100% o jogo, afinal é um Multiplayer e quem não vai querer ostentar aquele Save File ranqueado com as 5 estrelas quando for chamar os amigos para jogar, não é mesmo? Se estiver procurando alguma estrela específica, aperte Ctrl/Cmnd + F em seu teclado e digite o número ou o nome da fase (ex: W1-2 ou Koopa Troopa Cave) para poder ser levado diretamente à fase em questão. Se alguma das explicações estiver confusa ou a foto anexada não clarifique suas dúvidas, clique no nome do mundo para assistir um vídeo contendo a localização de todas as estrelas do mundo em questão.

Desnecessário dizer que este guia contém spoilers, mas sem mais delongas, vamos por a mão na massa e adentrar o primeiro mundo, World 1!

WORLD 1



W1-1: Super Bell Hill

- A primeira estrela está localizada no meio do terceiro cano horizontal transparente da fase. Basta segurar pra cima enquanto está no cano que ela é sua.
- Logo após a bandeira de checkpoint, alcance o coelho fujão que ele lhe dará a estrela.
- Após o coelhinho, suba o morro grande por perto (recomenda-se a Cat Suit) e esbarre no coelho gigante, que lhe dará um Mega Mushroom! Com o personagem gigante, pule do morro e atravesse rapidamente a ponte. Depois de atravessá-la, ande por cima dos blocos cinza gigantes (ou dê uma bundada) para quebrá-los. A estrela está logo embaixo

W1-2: Koopa Troopa Cave

- Está entre as plataformas flutuantes infinitas, não tem como perder.
- Após o checkpoint, entre na caixa roxa. Você terá 10 segundos para derrotar os Koopa-Troopas e pegar a estrela!
- A terceira está no meio da torre de Goombas. A Fire Flower ou o ataque da Tanooki Suit dão um jeito fácil nos inimigos, depois é só coletar o prêmio.

W1-A: Charging Chuck Blockade

- Basta derrotar os Charging Chucks com dois pulos sobre a cabeça de cada um ou atacando com os Power-ups.

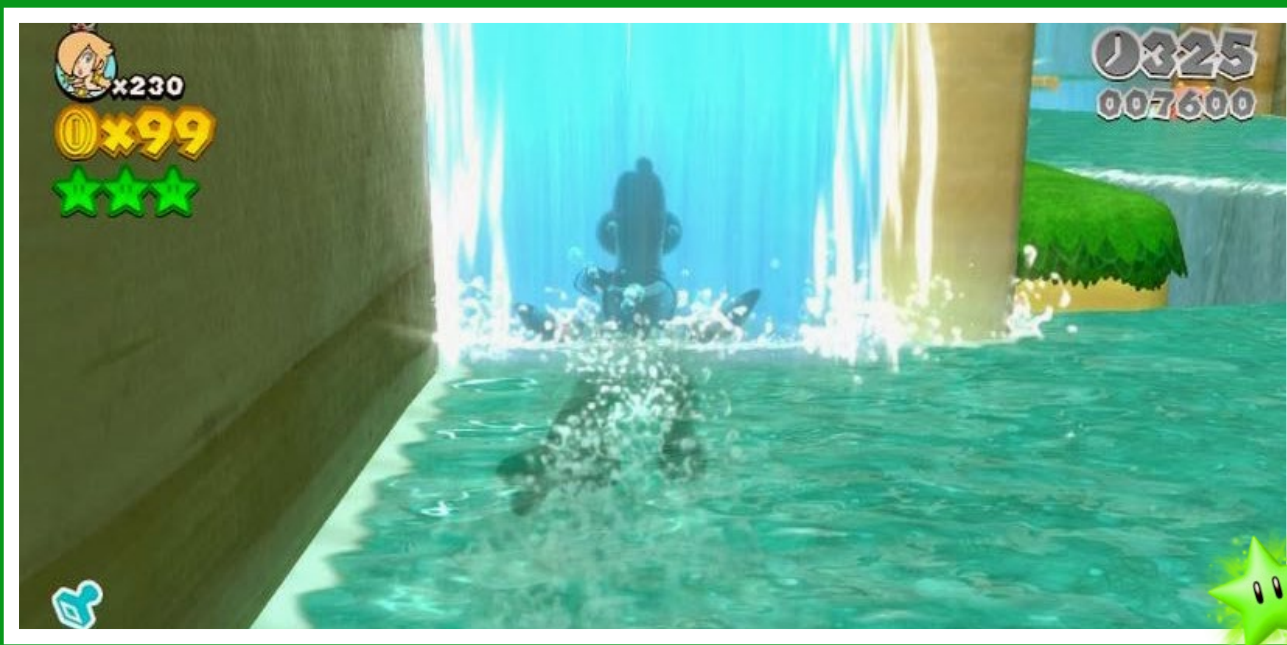


W1-3: Mount Beanpole

- Logo no começo, suba no topo da árvore à sua esquerda.
 - No terceiro conjunto de blocos se movimentando horizontalmente, acerte o POW Block para revelar um cano. Entre nele, acione o botão e colete todas as moedas azuis antes de desaparecerem para que a estrela apareça.
 - Quando avistar quatro plataformas feitas de nuvem, use-as para chegar numa nova área. Suba a árvore para encontrar um totem com algo que parece um leme na frente dele. E com a Cat Suit, ataque o leme várias vezes e suba no totem para então pular na nuvem sorridente. Nas "Cloud Zones" o esquema é simples: basta pegar a estrela no bloco no início e tomar cuidado para não cair até o fim da área, onde a estrela verde está localizada.

W1-4: Plessie's Plunging Falls

- A primeira estrela está acima do segundo grupo de inimigos. Pegue o boost de velocidade e pule.



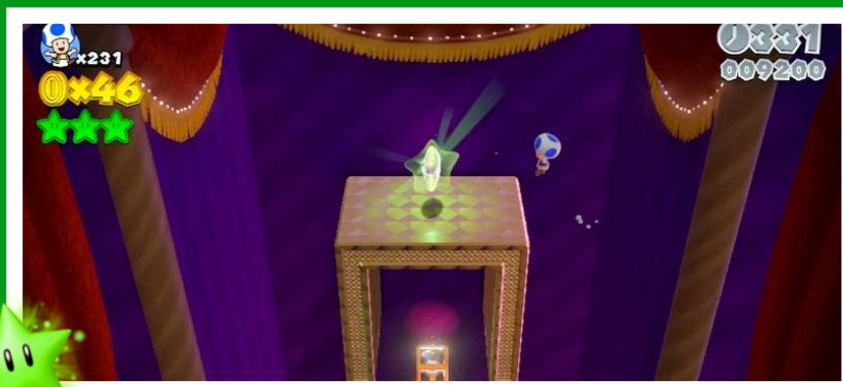
- Após a cascata d'água com um 1-Up no topo, mantenha-se à esquerda e vá de encontro à cachoeira estreita (ao melhor estilo "plataforma 9 ¾") e encontrará um túnel com a estrela verde dentro.

- A última estrela dessa fase requer um timing preciso. Na ultima rampa pule no último segundo para poder alcançar a estrela quando estiver em queda livre. É recomendável pegar o máximo de boosts de velocidade no trecho que precede a rampa.

W1-5: Switch Scramble Circus

- Após a segunda sequência de painéis a serem pressionados, na área com várias abelhas, não vá direto para a caixa de teletransporte; utilize um dos painéis laterais para dar impulso no seu pulo, pule de uma parede para a outra e alcance a estrela verde no topo.

Na caixa roxa cercada por Biddy-Budds, pegue o poder da Flor de Fogo no bloco ao fundo e quebre a caixa mais ao fundo do lado esquerdo; a estrela estará escondida lá.



- A última estrela está no meio da área com o Magikoopa. É só subir na plataforma que se move e ficar parado no meio. O ideal é derrotar o inimigo antes.

W1-Castle: Bowser's Highway Showdown



- Logo no início da fase, passe pelo Green Star Ring (o arco verde flutuante com formato de estrela) e colete as 8 moedas verdes. A estrela aparecerá no local da última moeda coletada.
- Cat Suit é obrigatório. Na roda com o símbolo de uma pata de gato, ataque-a diversas vezes e então escale a estrutura que se ergueu. Pule para o prédio ao lado e colete a estrela.
- No topo da torre de Goombas. Você pode rebater as bolas explosivas neles ou atacar usando algum Power-up

W1-Toad : Captain Toad Goes Forth

Nas fases do Capitão Toad é necessário mover o Gamepad pra controlar o ângulo da câmera ou usar o analógico direito pra controlar a rotação. Como o Capitão Toad não consegue pular, é necessário desviar de todos os inimigos e planejar as rotas com cuidado. Para completar o nível é necessário pegar todas as cinco estrelas espalhadas pela fase, normalmente organizadas sequencialmente, de forma que, ao alcançar a última, você terá passado pelas outras quatro (é só não esquecer de pegá-las!)

WORLD 2



W2-1: Conklor Canyon

- Após o primeiro Conklor, pegue o poder de gato e escale a estrutura na qual o bloco que o continha estava encostado.
- Depois de uma área estreita e repleta de Conklores, você encontrará um Conklor cercado de blocos cinza. Atraia-o para que ele quebre o bloco mais ao norte, pois a estrela está aprisionada lá.
- Ao encontrar o carimbo na entrada da última reta com plataformas móveis antes do mastro, continue seguindo para a direita para avistar o Capitão Toad sendo atormentado por um Conklor. Derrote o inimigo que o Capitão lhe dará uma estrela como recompensa.

W2-2: Puffroad Peaks

- Na parte em que você tem que clicar através do Gamepad em diversos blocos para poder escalar uma parede, ao chegar ao topo, clique no bloco mais a esquerda e segundo, de cima para baixo. Pule nele e então clique no segundo bloco da esquerda para direita na linha superior. Use o bloco recém-clicado para realizar wall-jumps e alcançar a estrela.
- No segundo trecho de plataformas que se movem quando assopradas, entre

na Cloud Zone e atravesse-a usando o poder de invencibilidade para faturar um 1-Up e pegar a estrela.



- Na seção com três blocos clicáveis que formam uma escada para uma plataforma com três Piranha Plants, fique sobre o bloco mais alto e assopre o microfone. Com a plataforma móvel sob você, clique no bloco no qual você está para que ele se retraia e a plataforma móvel te leve à última estrela.

W2-3: Shadow-Play Alley

- Quando avistar a sombra de uma estrela entre duas moedas, ande na direção da tela para tornar visível um corredor com a estrela de verdade ao seu final.
- Logo após a área feita completamente de sombra, pegue o vaso com a Piranha Plant e fique perto dos blocos rosados com olhos mal-encarados para que a planta os coma. Entre no bloco roxo que estava protegido, aperte o botão azul para mudar o posicionamento da luz e perceber que a estrela está logo abaixo de você.
- Antes de entrar na porta que leva ao mastro do final da fase, continue seguindo a direita para ver o pobre Capitão Toad sendo atormentado pelo Bowser. Siga em direção da câmera para perceber que não passa de uma cópia de madeira do vilão e a destrua. Como agradão, o Toad lhe dará mais uma estrela.

W2-4: Really Rolling Hills

- Com o poder do gato, use um dos dois canos transparentes logo no começo da fase e escale a parede para encontrar a primeira estrela verde.
- Já no subsolo, entre em um cano verde para acessar uma área de painéis pretos que ao serem pisados, ficarão coloridos. Acione todos para que a estrela apareça. Dica: Uma bundada aciona vários painéis de uma vez.
- Logo após o cano, nas plataformas giratórias com os ratos com espinhos, não se preocupe em seguir em frente, pelo contrário, caia e verá que não é um abismo e sim uma área escondida na qual a terceira estrela se encontra.

W2-A: Big Galoomba Blockade



- Não se deixe levar pelo tamanho gigantesco das criaturas, basta um pulo e um toque em cada uma que elas vão dessa pra uma melhor, e mais uma estrela verde será sua! A melhor pedida para esse desafio é o Luigi, pois seus pulos altos são garantia que você ira alcançar o topo do inimigo e não levará dano acidentalmente devido a um pulo mal calculado.

W2-5: Double Cherry Pass

- A primeira estrela está escondida em uma caixa à direita do cano transparente com caixas em ambos os lados.
- Para revelar a segunda estrela é necessário atravessar um grupo de blocksteppers com ao menos o jogador e um clone intactos. Ao atravessar, faça com que os clones se dividam e cada um pise em um dos botões, revelando assim a estrela verde.
- A última estrela requer que tenha um total de quatro clones intactos ao final do nível. Pouco antes da bandeira, posicione os quatro personagens em cima da plataforma com um grande número quatro, que se elevará até onde a última estrela está.



W2-Tank: Bowser's Bullet Bill Brigade

- À plena vista, a primeira estrela está logo após o primeiro conjunto de tanques, entre três Piranha Plants que cospem fogo.
- A segunda estrela está numa caixa de madeira, no segundo tanque após a primeira estrela.
- Para conseguir a última estrela é necessário chegar ao final da fase ainda com o bloco de canhão. Atire no símbolo do Bowser para quebrar a parede falsa e revelar a última estrela.

W2-Box: Mystery House Melee

- Aqui não tem segredo: Você enfrentará cinco grupos de inimigos em sucessão. Você terá dez segundos para derrotar cada grupo e pegar a estrela pertinente aos inimigos derrotados.



WORLD 3



W3-1: Snowball Park

- A primeira estrela está numa pequena entrada na primeira montanha. Cuidado com os Para-Biddybuds que ficam patrulhando na frente dela.
- Logo após a parte congelada em frente a bandeira de checkpoint você avistará um coelho. Alcance-o e a segunda estrela será sua.
- A última estrela está numa outra entrada, na parede perto do cano que leva ao mastro final. O segredo é subir nas árvores por perto e flutuar com a Tanooki Suit ou usar uma das Proppeler Boxes que tem no começo do estágio.

W3-2: Chain-link Charge

- A primeira estrela se encontra no alto da tela, junto a duas argolas douradas. Para alcançá-la pode-se grudar com o poder da Cat Suit na plataforma que se movimenta ou usar a mesma para fazer um Wall Kick.
- A segunda estrela está no final da primeira porção da fase. Ao invés de ir para a caixa de transporte, siga para a direita. O pulo flutuante da Peach é o ideal para alcançar a estrela, mas, com prática e/ou um pouco de sorte, o ataque aéreo da Cat Suit (apertar e segurar Y no ar) consegue alcançar a nuvem com a estrela.
- Após o cano transparente na segunda metade da fase, ataque a engrenagem

com pata de gato e escale a plataforma que se ergueu para pegar a última estrela.

W3-3: Shifty Boo Mansion

- Ao melhor estilo Super Mario 64, pule no quadro do Boo no começo da fase. Você terá dez segundos para alcançar a estrela neste cômodo giratório.
- Na área com as estantes de livros, suba no topo da estante mais à esquerda. Ao tocar cada parte dessas estantes com o pé, elas se expandem ou retraem. Pise em todas até retrair as necessárias para que a estrela apareça



- Na última parte interna da fase, antes de sair para a varanda com Boos gigantes, suba no sofá perto da porta. Ele levitará e te levará a um cano verde que nada mais é do que uma ilusão dos Boos para esconder a última estrela.

W3-4: Pretty Plaza Panic

OBS: Como esta fase só tem 100 segundos para ser completada, fica mais difícil conseguir todas as estrelas de uma só vez!

- Assim que a fase iniciar, ande para baixo, em direção à tela, para ver a estrela sob uma plataforma invisível.

- Na área com a fonte que jorra moedas, encoste no coelho para que ele lhe entregue a segunda estrela.
- A última estrela está numa Cloud Zone, localizada perto do final da fase. Passe a área e aproveite para coletar os relógios que adicionam mais tempo ao contador. A estrela está no final do local.

W3-A: Magikoopa Blockade

- Derrote os três Magikoopas para que a estrela apareça e novas fases sejam abertas.

W3-5: Pipeline Lagoon

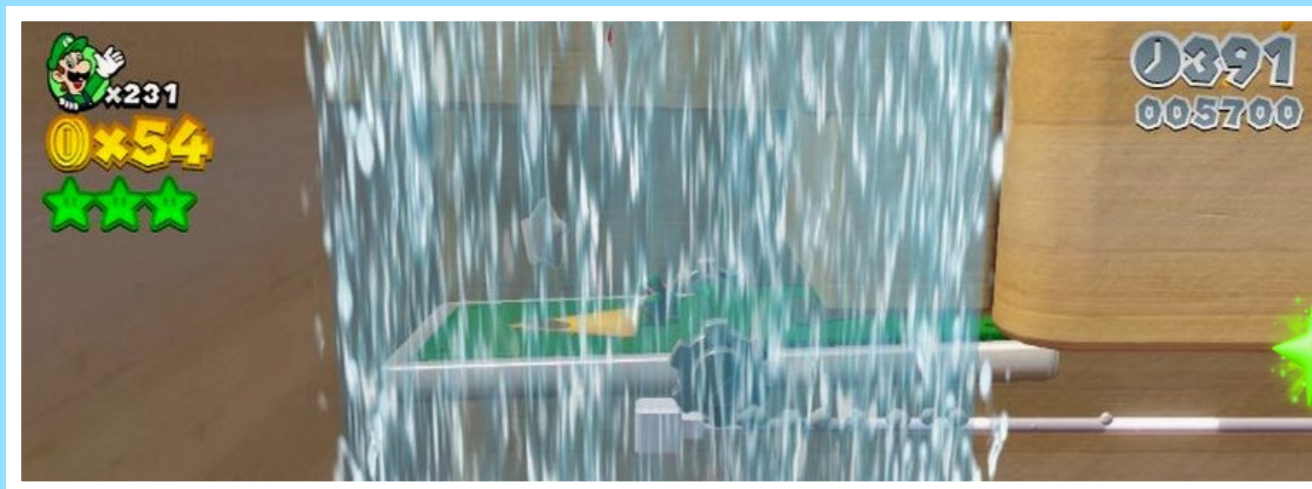
- Debaixo d'água, na parte em que a água sobe e desce, quando ela estiver no máximo nade para cima para encontrar a primeira estrela.
- Com o bloco canhão (para consegui-lo, logo após o checkpoint, procure por uma entrada no teto da área submersa, ele será um bloco "?" junto com o carimbo da fase), nade para baixo e atire na parede rachada para revelar um cano. Entre nele para encontrar a estrela, dezenas de moedas e um relógio para receber tempo adicional.
- Na seção com três grupos de três Porcus-Puffer indo e voltando, nade para cima no local onde se encontram os três últimos peixes. Entre no canhão de vidro e nade para direita para encontrar a última estrela.

W3-6: Mount Must Dash

- Na parte em que o trajeto se divide em dois, pegue o caminho de baixo. Após a primeira sequência de plataformas que caem, não pule e o personagem cairá precisamente na plataforma com a estrela. Não se esqueça de pular na sequência ou vai morrer!
- Após o checkpoint, entre no bloco roxo rodeado por Para-Biddybuds. Seu dever é alcançar o coelho mais uma vez.
- Para alcançar a estrela, utilize a Peach. Na penúltima rampa (a que dá acesso à última caixa laranja que transporta para a última seção da fase), pegue o máximo de velocidade que puder e salte quando estiver no final do painel com a mola. Utilize a flutuada que a Peach consegue realizar para alcançar a altíssima plataforma com a estrela verde final.

W3-7: Switchboard Falls

- Ao alcançar uma grande rampa durante a terceira plataforma verde com as setas você irá avistar outra plataforma com relógios e um cano verde. Pule rápido nela e entre pelo cano. Você se encontrará numa queda livre. Basta seguir a trilha de moedas e arcos dourados que a estrela será sua (ou simplesmente dar uma bundada no meio da tela).



- Após escapar das abelhas e adentrar uma cachoeira, pule para alcançar mais uma das plataformas controláveis. Assim que a seta para esquerda sair de debaixo da estrutura, fique em cima dela e se agache para ser levado até a segunda estrela.



- Na parte da descida final, depois que acertar o segundo bloco que muda a rota e começar a descer, não desça imediatamente; vá de encontro ao rolo peludo que vem na sua direção, pule-o e continue seguindo para a direita e pra cima. A estrela estará no final dessa subida.

W3-Train: The Bullet Bill Express

- A primeira estrela está logo no começo, na parte traseira do trem. É preciso subir a bordo do mesmo rapidamente para pegá-la, caso contrário ela sairá da tela.
- A segunda estrela está numa torre de Goombas. Você pode fazer os Cat-Bullet Bills os acertarem caso fique atrás deles, mas também pode diminuir a altura da torre atacando com a rabada da Tanooki Suit disponível no começo do nível.
- Em meio às duas seções lotadas de caixas, entre no cano verde e destrua a única caixa presente no outro trem. O pobre Capitão Toad estava aprisionado lá e irá lhe conceder uma estrela pelo ato de heroísmo.



W3-B: A Banquet with Hisstocrat

- Uma fase contendo apenas uma luta contra um chefe, seu oponente é um Minhocoçu gigante. A roupa de gato é muito útil na luta então aproveite para pegá-la no bloco à extrema direita, antes da gôndola que leva à luta. Caso não tenha pego, eventualmente um dos lacaios de Hisstocrat aparecerá com um prato contendo um Super Bell. Sem muito segredo, o ponto fraco do chefe é a bandagem na sua cabeça. Você pode pular de prato em prato e depois pular na cabeça de Hisstocrat ou simplesmente usar a Cat Suit para escalar a cobra mais alta e pular direto na cabeça do Rei. Após três ataques, ele se desfaz com uma implosão e deixa a estrela verde da fase como espólio.

W3-Toad: Captain Toad Makes a Splash

- Acessado através do cano atrás da Shifty Boo Mansion (W3-3), a fase é um pouco menos linear que a última. Comece adentrando a água para pegar a estrela à direita, perto do cano na horizontal. Agora ande ao fundo e atravesse a parede por um mini-túnel (não se esqueça de mudar o ângulo constantemente para melhor visualizar a situação). Entre pelo cano e não entre na bifurcação, saia pela segunda saída. Colete a segunda estrela e entre na bifurcação antes evitada. Atravesse as plataformas de madeira flutuantes e mergulhe novamente na água, caindo sobre a grama elevada. Siga o caminho, coletando a terceira estrela, e entre no cano transparente para sair no topo da fase. Se jogue pelo buraco na sua frente para cair sobre o botão azul e elevar o nível da água, podendo assim coletar a quarta estrela. Vá para os fundos e dê a volta nas placas de madeira que estão boiando mais uma vez (tomando cuidado com o tubarão-martelo). Suba a rampa e colete a quinta estrela para completar o nível!



WORLD 4



W4-1: Ant Trooper Hill

- Ao sair da primeira caverna, suba a parede que está na direita com o poder da Cat Suit.



- Antes de subir a bordo das formigas gigantes para passar sobre os espinhos, entre no cano verde que te leva à estrela.
- Logo após a segunda estrela, sobre os espinhos; não tem como perder.

W4-2: Piranha Creeper Creek

- Após entrar na caverna, pule na caixa roxa. Isso vai te levar para uma área secreta aonde você terá que pular consecutivamente em cabeças de Piranha Creepers para alcançar a estrela. O segredo é ir com a Peach ou o Luigi e após pressionar o botão de pulo pela primeira vez não largá-lo mais até chegar ao topo.
- Ao fundo de uma pequena seção com água e duas Piranha Creepers.
- Na ultima seção, com as plataformas giratórias e o rio de ácido, passe pelo Green Star Ring e colete as oito moedas.

W4-A: Brolder Blockade

- Aqui não tem segredo, basta dar um pulo em cima dos inimigos para que fiquem imóveis e depois segure-os para jogá-los na lava ou contra os outros inimigos.

W4-3: Beep Block Skyway

- Ainda na primeira seção da fase, sobre uma sequência de blocos azuis. Recomenda-se a Peach - para flutuar pra longe após pegar a estrela - ou o Toad - para alcançá-la mais rapidamente.
- Após o checkpoint, na terceira e última seção da fase, escape dos Boomerang Bros e entre no cano verde. Você terá alguns segundos para coletar todas as moedas se quiser liberar a segunda estrela. A dica é coletar o máximo de clones até este ponto para facilitar o trabalho.
- Após o escorregador feito de blocos, contanto que dois personagens tenham sobrevivido, coloque-os sobre as duas plataformas com um "P" gigante e colete seu prêmio.

W4-4: Big Bounce Byway

- A primeira estrela está no topo de uma montanha, guardada pelos inimigos que se transformam em trampolins. Dos três, apenas um se transformará no trampolim, o resto irá se desfazer. Descubra qual resistirá, posicione-o perto da estrela e pule em cima dele para alcançá-la.
- Continue segurando o trampolim até depois do checkpoint (cuidado, pois se ele começar a tremer é sinal que voltará a forma de inimigo!). Posicione-o ao

norte da bandeira, perto de “plataformas-cogumelo” que sobem e descem. Pule no trampolim e fique quicando de uma plataforma para a outra até alcançar a estrela.

- Numa caixa roxa, antes da plataforma-cogumelo gigante que se move. Você terá 10 segundos para destruir os inimigos e alcançar a estrela no topo. O segredo é, ao pular no trampolim verdadeiro, dar uma bundada, para garantir que conseguirá subir a uma altura suficiente.

W4-5: Spike's Lost City

- Dentro do primeiro cano verde em seu caminho. Basta fazer todos os painéis azuis se tornarem amarelos.

- Após a longa rampa com os Spikes jogando rolos espinhudos em você, pegue o poder da Cat Suit (se não o possui, pegue as oito moedas do arco vermelho que ele aparecerá). Agora use o poder para escalar a parede que era paralela à rampa que acabou de subir e encontre a estrela no final da mesma.



- A última está em uma das plataformas com os rolos espinhudos que vem e vão, não tem como perder.

W4-B: Fire Bros. Hideout #1

- Desse mundo em diante, haverão esconderijos dos Fire Bros espalhados no mapa de seleção de fases. Com um por mundo, geralmente é um cano que leva ao confronto ou então uma pequena pedra escondida em algum lugar do cenário que, ao interagir, se torna um cano que te transporta ao combate. Sem muitos segredos nessa primeira vez, basta pegar o cano verde perto da fase anterior (W4-5 ; Spike's Lost City) e entrar na fase para derrotar três Fire Bros. e clamar uma estrela verde para sua coleção.



W4-Castle: Lava Rock Lair

- Pule em um dos monstros de pedra e depois jogue-o na plataforma marcada com um "P". Posicione seu personagem na outra plataforma idêntica e atravesse a recém-criada ponte para coletar a estrela.
- Após o primeiro cano horizontal, siga para a direita e entre na caixa roxa. Rapidamente, ataque ambos os monstros e jogue-os nas plataformas e suba na restante. Você terá 10 segundos para fazer isso e também coletar a estrela. Cuidado para não jogar um monstro perto do outro ou ambos quebrarão!
- Na ponte com vários Goombas e blocos, pegue um dos monstros de pedra e siga com ele até o final. Suba na grade de metal, pule e jogue o monstro para que ele se sacrifique pegando a estrela para você. O ideal é usar o Luigi pois seu pulo alto é garantia de que o monstro alcance a estrela.

W4-Box - Mystery House Mad Dash

- Nesta Mystery House, Toad é a melhor pedida. Será uma sequência de dez pequenos desafios que envolvem correr, pular e desviar de obstáculos para alcançar a estrela no final de cada uma das dez seções. Ao final, mais dez estrelas verdes serão creditadas à sua conta!

WORLD 5



W5-1: Sunshine Seaside

- Assim que a fase começar, vá para a direita. Quebre a estatua de areia em formato de Goomba mais a direita para libertar a primeira estrela verde.
- Procure por um buraco com água mais profunda na lâmina d'água que se estende por toda a fase. Mergulhe para entrar em um cano. Na nova área, ilumine todos os painéis ao pisar neles (tal qual em Really Rolling Hills).
- Vá para a direita até encontrar uma parede. Escale com o poder da Cat Suit para encontrar o pobre Capitão Toad em mais uma desventura. Livre-o dos Bidybuds para ser recompensado com a última estrela da fase.

W5-2: Tricky Trapeze Theater

- Você já vai avistar a estrela no começo da fase, à sua direita, conforme viaja na plataforma flutuante.
- Depois do checkpoint, pegue o Mega Mushroom (no meio da plataforma giratória) e destrua todas as Piranha Plants. Ao ficar menor, siga para a direita, passando pelas plataformas que caem, e entre no cano. Colete todas as moedas azuis antes que o tempo acabe para conseguir a estrela.
- Perto do final da fase, pule em um trapézio e espere ele balançar para trás para

passar pelo arco de um Green Star Ring. Na sequência, seja rápido e preciso no timing para poder pegar todas as oito moedas verdes para que a estrela se revele.

W5-3: Backstreet Bustle

- Essa estrela foi uma das que mais atrasou este guia. Assim que a fase começar, vá para a esquerda até encontrar uma rachadura no chão. Dê uma bundada para revelar a estrela.
- Com quatro personagens, suba na plataforma com o número quatro, que se elevará para que alcance mais uma estrela.
- Com três ou mais personagens, suba na outra plataforma, a de número três, que te levará até a estrela restante.

W5-A: Chargin' Chuck Blockade Is Back

- Tal qual da primeira vez, basta derrotar os Charging Chucks. Dessa vez 5, ao invés de três. Fazendo direito, dá até pra ganhar algumas vidas ao pular de um para outro.

W5-4: Sprawling Savanna

- Antes de tudo, "vista-se", com uma Cat Suit. Além de ser necessária para conseguir algumas estrelas, ela facilitará muito sua vida nessa extensa fase. Quando chegar em uma parede alta com um cano transparente na vertical, posicione-se mais à esquerda do cano, pule e escale-a para alcançar um vão com a estrela.
- Na área aberta que compõe a savana que nomeia a fase, procure os coelhos pequenos. Um deles tem um brilho esverdeado. Alcance-o para que ele lhe entregue a segunda estrela.
- Logo antes do mastro de fim de fase existem duas plataformas giratórias. Passe pelo arco com formato de estrela e colete as oito moedas enquanto desvia das formigas para coletar a estrela final.

W5-5: Bob-ombs Below

- Seguindo à direita, e pelo caminho de baixo, jogue uma bomba na parede formada por blocos roxos para pegar a estrela que está logo atrás.

- Após o checkpoint, siga a direita para encontrar uma plataforma giratória com um coelho. Como sempre, bastá pegá-lo para conseguir a estrela.
- Continue seguindo à direita até chegar em um cano na horizontal. Entre no cano e rapidamente segure o direcional para baixo para mudar a direção e cair perto de uma nuvem sorridente. Pule nela para ser lançado em uma área secreta cujo objetivo é acender todos os painéis para recriar uma versão 8-bits de um certo alguém. Bombas, bundadas e Pow-Blocks facilitam o trabalho.



W5-6: Cakewalk Flip

- No segundo conjunto de plataformas que mudam de acordo com o pulo, na esquerda. Cuidado com a planta carnívora! Mate-a com uma rabada tanooki e não pulando!
- Após o checkpoint, continue em frente e entre pelo primeiro cano verde que aparecer (ele terá uma Piranha Plant no topo). Dentro do lugar, aperte o botão para que uma bola caia. Pule nos momentos certos para guiar a bola até o botão no canto inferior esquerdo e a estrela aparecerá. Você pode sair e entrar no cano para tentar novamente.
- Após o cano da segunda estrela, siga a direita e passe pelo arco verde. Colete as oito moedas para conseguir a última estrela. Caso esteja com clones nesta parte o processo será mais fácil.

W5-7: Searchlight Sneak

- Use o inimigo trampolim para alcançar a estrela. Ela está localizada na 3ª ponte alvejada por Bullet Bills, ainda na primeira parte da fase.
- Logo após o checkpoint, use as Bullet Bills que serão atiradas em sua direção para destruir a rachadura em uma parede à esquerda do arco vermelho (que gera as oito moedas vermelhas que rendem um power-up). Com a parede demolida, entre na caixa e se prepare para subir a escadaria até a estrela rapidamente, ou a mesma será destruída pelos tiros inimigos.



- Depois de pegar a segunda estrela, continue a direita até começar a progredir verticalmente ao subir escadas. No segundo lance, você verá a estrela aprisionada. Use os tiros teleguiados para explodir os blocos que cercam a estrela e a adquirir.

W5-B: Fire Bros. Hideout #2

- Use o cano à esquerda da fase 5-5 para ir ao subsolo e enfrentar um Fire Bro no topo de uma pilha de Goombas. Basta subir em uma das plataformas flutuantes e depois atacar diretamente o inimigo para resgatar mais uma estrela verde!

W5-Castle: King Ka-thunk's Castle

- Após os Chargin' Chucks, passe pelo arco verde e colete as oito moedas com seus pulos precisos para que a primeira estrela se revele.
- A estrela está ao final da primeira seção com os [""]quadrados espinhudos[""] que caem pra fora do cenário. Ela está no centro de um deles, basta um pulo certo no meio de tal objeto/criatura que está com a estrela para adquirí-la.
- Ao alcançar o bloco laranja que lhe leva ao chefe King Kathung, não entre diretamente nele. Isto é, suba a parede à sua esquerda para coletar mais uma estrela.

W5-Toad: Captain Toad Plays Peek-a-Boo

- Nessa fase as coisas começam a complicar. Comece entrando na porta roxa e, ao sair, siga para a esquerda e fique em cima do bloco brilhante. Clique no tal bloco para elevá-lo e alcançar a primeira estrela verde. Desça a rampa e entre na porta da esquerda para pegar a estrela número dois. Entre na porta ao lado e siga pela ponte de madeira até cair. Continue pelo caminho vermelho e clique para deslizar o bloco brilhante que impede sua passagem. Após o bloco, siga em frente e caia para a direita, na direção de mais dois blocos brilhantes. Suba no primeiro, clique, passe para o segundo e clique novamente. Ande na ponte até o bloco brilhante que antes atrapalhava o seu caminho. Fique no topo dele e faça com que ele se mova para pegar a estrela número três. Volte para o bloco e passe pelo mini túnel. Espere o vão entre os fantasmas aparecer para entrar no meio do círculo e pegar a quarta estrela. Suba a rampa e contorne a fase pelas plataformas que caem. Fique no topo da ultima plataforma e espere que ela desça e eventualmente suma para cair sobre a ultima estrela verde e completar o nível. Não se esqueça de correr ou o Boo Gigante irá lhe alcançar!



WORLD 6



W6-B: Fire Bros. Hideout #3

- Procure por uma pequena pedra no local da foto. Clique o botão "A" do gamepad e Mario a transformará em um cano, que vai te levar para mais um confronto com os Bros. Dessa vez serão dois Boomerang Bros, dois Fire Bros e dois Hammer Bros. Impossível? Quase se os projéteis de um não machucassem os outros. É só desviar de alguns projéteis que metade dos irmãos serão acertados por eles, depois é só matar o resto e pegar mais uma estrela verde!

W6-1: Clear Pipe Cruise

- No segundo cano invisível (um grande, cheio de bifurcações e bolas com espinhos) a estrela está aprisionada entre dois obstáculos. Entre no cano e siga para a direita para conseguir uma estrela de invencibilidade. Siga para a esquerda agora e vá ao encontro dos obstáculos para destruí-los e clamar a estrela verde.

- Numa sequência de canos com dois grupos de Fuzzies o percorrendo. Entre no cano e aperte o direcional para cima para pegar a estrela, mas não desça imediatamente, dê mais uma volta ou então será machucado pelos inimigos.

- Com a Flor de Fogo, logo após a bandeira do checkpoint, destrua as bombas

e entre no cano invisível que levará a um canhão para uma Cloud Zone. Sem muito tempo para pensar, não largue do botão da corrida, pegue o vaso com a Piranha Plant e vá comendo tudo em seu caminho até chegar na estrela verde.

W6-2: Spooky Seasick Wreck

- Jogue os dois Bullies pra fora do segundo barco que encontrar para conquistar a primeira estrela verde da fase.
- Na parte dentro de um navio inundado, localize um grupo de Pewpas rodando em círculos logo antes da caixa de teletransporte (o segundo grupo que tem na área). Entre na roda e depois afunde em direção à luz verde para coletar outra estrela.
- A ultima estrela está numa grande plataforma instável que inclina de acordo com o peso. Os Boos não facilitam muito o seu trabalho. Tente ser rápido e preciso.



W6-3: Hands-on-Hall

- Vá até o terceiro andar da fase e abra um conjunto de portas duplas (clitando nelas pelo GamePad). Embora não encontre nada, entre no cômodo para que as paredes do fundo girem e revelem a primeira estrela.
- No telhado, pegue uma das caixas-helicoptero (Propeller Box), pule para pegar a estrela e use o voo da caixa para se salvar. Seja rápido ou você não ganhará altura o suficiente para se salvar.
- No corredor com os inimigos que cospem rolos em sua direção, escape de todos e, no final, não entre na caixa de tele transporte. Siga em frente e bata no gongo (com boomerang, rolando ou clicando na tela) para que uma outra caixa apareça e te leve a um confronto contra um inimigo. Derrote o inimigo em 10 segundos e terá a estrela em suas mãos.

W6-4: Deep Jungle Drift

- Na segunda seção a bordo do bote de madeira, mantenha-se nele para entrar num cano invisível e coletar a estrela. Pegar essa estrela significa que você terá que jogar a fase novamente caso queira coletar o carimbo.
- Após o checkpoint, suba nas grades para encontrar um Green Star Ring. Espere a câmera avançar mais um pouco antes de passar por ele para, quando as moedas aparecerem, poder planejar sua rota sem nenhuma surpresa desagradável.
- Depois da grande descida com o bote, espere até encontrar a caixa de teletransporte mas NÃO ENTRE!. Vá de encontro com a parede pela qual o bote entra e escale-a para pegar uma estrela verde. Faça-o rápido ou não conseguirá voltar ao bote para entrar na caixa e completar a fase.



W6-A: Prince Bully Blockade

- Para derrotar o Príncipe dos Bullies, você precisará jogá-lo contra um dos canos nas paredes da fase e então pular em sua cabeça para que ele seja sugado e volte como uma pequena lata de metal. Corra em sua direção para acertá-lo. Repita o processo mais duas vezes tomando cuidado com os ocasionais cuspes de fogo e você conseguirá a ponte que te levará à mais fases.

W6-5: Ty-foo Flurries

- Na sequência de Ty-Foos que te sopram para a morte instantânea (logo antes da rampa repleta de mais alguns deles), use o bloco "?" como uma plataforma para dar um mortal e alcançar a estrela. Luigi é recomendável para alcançá-la.
- Pegue um dos patins de gelo (ou seria "patim" já que é só um?) com um dos Goombas e atravesse os espinhos à esquerda para alcançar a Mystery Box. Você terá dez segundos para entrar em um dos "Patim de Gelo" e atravessar uma pista de obstáculos. É ligeiramente difícil e para salvar alguns segundos, não ande até os patins e sim pule até um deles. É mais rápido e você não desliza.
- A terceira estrela está sobre um fosso com uma ocasional corrente de vento. Calcule o tempo e se jogue um pouco antes da rajada para que a ventania te empurre em direção à segurança ao mesmo tempo que adquire a última estrela verde da fase.

W6-6: Bullet Bill Base

- Comece a subida vertical da fase até visualizar a seta mandando você ir para a direita. Ao invés de seguir o comando, suba a estrutura na qual a seta se encontra até o topo para localizar a primeira estrela verde.
- Após o checkpoint, suba a estrutura que contem outra seta apontando para a direita (nunca confie nessas setas de primeira!) e entre na Mystery Box. Você terá dez segundos para grudar na esteira vertical com o poder de gato e alcançar a estrela.
- Preste atenção numa sequência de esteiras verticais na parede, perto do fim da fase. Comece subir a mais da esquerda (pois tem uma plataforma no meio do caminho para descansar e conseguir mais altura) e depois utilize a esteira na horizontal para chegar mais rápido na plataforma à direita, onde se encontra a última estrela.

W6-7: Fuzzy Time Mine

- Abaixo de uma plataforma de nuvem, a qual se desfaz com uma pequena bundada.
- Após a pequena sequência horizontal da fase, quando começar a inclinar a subida, a estrela estará flutuando sobre uma gangorra, quase coberta pelos Fuzzies.



- Na parte final da subida vertical, a estrela está no vão que fica tampado por plataformas que te esmagam. Rapidez é essencial para pegá-la, voltar pra plataforma e pular sem ser esmagado.

W6-Tank: Bowser's Bob-omb Brigade

- Escondida em plena vista, jogue um Bob-Omb nos blocos amarelos embaixo dela para que formem uma escada para alcançá-la.
- Fácil de perder, pegue uma bomba logo antes da pista se dividir em duas filas de tanques. Use o Bob-Omb para destruir o bloco cinza no tanque da direita.
- A estrela flutua à direita da ponte perto do fim da fase. Dê uma bundada no bloco "?" gigante para criar uma ponte até ela.



W6-C – Motley Bossblob's Big Battle

- Mais um chefe especial, Motley é um mago que utiliza de uma substância que parece mercúrio para ficar gigante. Antes de enfrentá-lo, siga à direita para pegar uma Double Cherry. Para derrotar o inimigo, basta evitar os pulos dele enquanto estiver gigante. Após se desfazer, por mais tentador que seja pegar mais uma Double Cherry, concentre-se em atingir o inimigo menor rapidamente antes que fique cercado pelas bolhas de mercúrio. Repita o processo mais duas vezes, pegue a estrela, suba no mastro e prepare-se para ir ao World-Castle!

W6-Box: Mystery House Throwdown

- Essa sequência de Mystery Boxes focam nas suas habilidades com bola. Embora seja sempre uma bola de baseball, simulamos boliche no primeiro desafio, seguido de baseball e basquete. No quarto desafio, o importante não são os Bidybuds e sim acertar o POW Block. Algumas pessoas preferem ir até lá e acertar pessoalmente o bloco do que tentar fazê-lo com as bolas. No ultimo, timing é essencial, corra para as bolas mais próximas e atinja as paredes nas quais os Thwomps começaram a subir. Não há tempo para erro. Jogar em multiplayer facilita muito nesse tipo de fases.



WORLD CASTLE



WCastle-1 – Fort Fire Bros.

- Em um cano com formato de "H"; cuidado com o Fire Bro jogando bolas de fogo para evitar que você a consiga.
- Em uma área bônus logo atrás do checkpoint. Controle a trajetória da bola com pulos para que a estrela apareça.
- Passe pelo anel da estrela verde e colete as oito moedas tomando cuidado com os Blocksteppers.

WCastle-2 – Switchblack Ruins

- Logo no começo, acenda as 4 tochas com a Fire Flower para revelar a estrela número um.
- Após o checkpoint, não vá em direção aos painéis azuis. Ao invés disso, continue seguindo à direita para encontrar uma passagem secreta que leva à segunda estrela.
- Na sala com um cano verde, pule na parede ao fundo para revelar um bloco invisível e use-o para alcançar a última estrela.

WCastle-3 – Red-Hot Run

- Pegue a via da direita quando o caminho sofrer uma bifurcação pela segunda vez e você passará direto pela estrela.
- Depois do canhão, passe pelo arco da estrela verde e dê um giro completo ao redor do buraco para pegar as oito moedas. Não tente dar meia volta para pegar a estrela; dê mais uma volta completa e conseguirá pegá-la.
- Na seção final da corrida o caminho se divide em três. O do meio é o mais difícil, com plataformas que caem e obstáculos giratórios com espinhos. Adivinhem onde a estrela está? Exatamente. Siga no caminho do meio com muito cuidado e colete-a. Os altos pulos do Luigi são garantia de (quase) sempre pular alto o suficiente para se evitar os espinhos. Só cuidado para não pular longe demais e perder a plataforma.

WCastle-4 – Boiling Blue Bully Bell

- Ative as moedas verdes ao passar pelo arco e colete-as sobre as plataformas que afundam na lava.
- Entre na Mystery Box ao longo de um caminho que afunda na lava e com espinhos rotatórios. Você terá dez segundos para derrotar o Bully e pegar a estrela.
- Ao final das plataformas cilíndricas, num cilindro adjacente. Cuidado com os rolos de espinho!

WCastle-A – Brolder Blockade Is Back

- O nome não deixa claro, mas quem voltou não foram simples Brolders, mas sim seu chefe. E agora com Splorchs, inimigos que deixam uma trilha de magma que te machuca, para ajudar na tarefa de te derrotar. Por sorte, o esquema continua o mesmo, basta atordoar seus lacaios e jogá-los contra o chefe.

WCastle-B – Prince Bully Blockade Is Back

- Com a volta do Prince Bully - agora nas cores azuis - a tarefa continua a mesma: basta empurrá-lo para os canos e depois acertá-lo. Cuidado, entretanto, com o fogo dele, agora soltando mais bolas simultaneamente e esperando menos para fazê-lo.

WCastle-C – Fire Bros. Hideout #4

- O cano se encontra paralelo à fase Castle-4 (Boiling Blue Bully Bell), mas na forma de um pequeno bloco. Aperte "A" em frente ao bloco para transformá-lo em um cano e ir para o quarto confronto contra os "tartarugas irmãos". Dessa vez são sete deles, todos Fire Bros. Por mais intimidador que seja, basta desviar das bolas de fogo que ao menos metade será atingida pelos projéteis dos irmãos.



World Castle-5 – Trick Trap Tower

- Após passar o primeiro Thwomp e o primeiro Parabone, quando for pegar o elevador para o terceiro andar da torre, pule na parede à esquerda e a escale com o poder do gato. Contorne a estrutura para encontrar a primeira estrela. Bônus: O carimbo está logo acima de você!

- Ao alcançar o topo da torre, derrote os três Magikoopas para receber a segunda estrela.

Na segunda torre, você terá que procurar as "moedas-chave" para abrir a caixa de teletransporte. Entre a terceira e a quarta, existem alguns blocos marrons quebráveis na parede. Destrua-os e siga o caminho secreto até a terceira estrela verde

WCastle-6 – Rammerhead Reef

- Atrás de três caixas de madeiras encostadas na parede.

- Em uma passagem estreita aonde é preciso nadar verticalmente para prosseguir, lotada com os tubarões-martelo, uma das criaturas tem a segunda estrela agarrada em sua cauda.



- Com a Flor de Fogo, jogue algumas bolas no cano transparente para destruir as bombas dentro e poder entrar seguramente para coleta a terceira estrela verde

WCastle-7 – Simmering Lava Lake

- Na primeira área, onde aparecem os Splorches (os inimigos feitos de lava), suba em na plataforma aonde eles aparecem e lance o bumerangue para coletar a primeira estrela. O pulo flutuante da Peach também dá conta do recado.

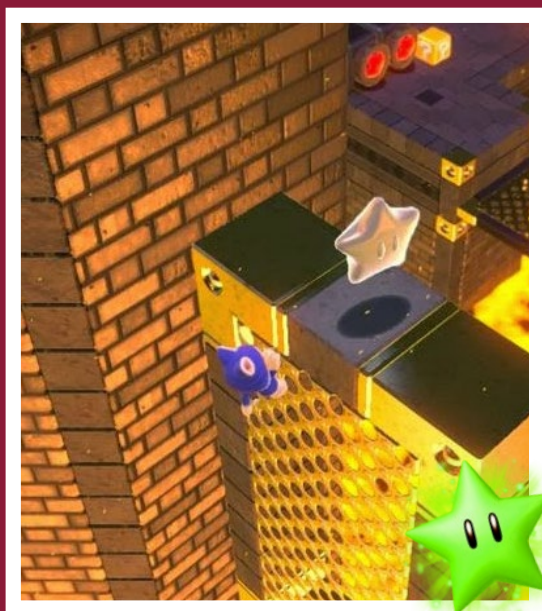
- Ainda com a Boomerang Suit, ative o anel da estrela verde e use o bumerangue para coletar as oito moedas.

- Após o checkpoint, fique em uma plataforma com um Splorch e com gêiseres de lava em ambos os lados. Espere a lava ceder e vá de encontro a estrela. Espere a lava subir e descer novamente antes de tentar retornar para o caminho principal.

WCastle-Castle: Bowser's Lava Lake Keep

- Essa é uma das estrelas que mais requer precisão. Está em um fosso de lava, a poucos centímetros acima do magma fervendo. Pule na parede oposta à estrela e deslize nela até encostar no astro verde. Assim que o fizer, não perca tempo e aperte o botão de pulo para realizar um wall jump.

- Numa "pegadinha do Malandro", a Cat Suit, embora não sendo o poder nativo da fase, é essencial para pegar essa estrela. Na parte com as bolas explosivas que devem ser rebatidas para quebrar os blocos e liberar um botão, não aperte o botão! Ao invés disso, use os poderes de gato para escalar a ponte que ainda está na vertical e pegar a estrela que está no topo.



- Entre Podoboos de um lado e Podoboos do outro (as lavas que ficam pulando), a estrela está bem longe do alcance. Caso tenha o poder do bumerangue é hora de usá-lo, senão, basta seguir em frente para adquirir um no próximo bloco "?" e dar meia volta para pegar a estrela verde final.

WCastle-Toad – Captain Toad Gets Thwomped

- A fase em si é bem linear, mas é necessário um bom timing para não levar um tiro e nem ser esmagado. Siga

a esteira e entre no vão atrás do primeiro Thwomp para pegar a estrela. Continue contornando a fase e entre no segundo vão, na parede após os dois Thwomps. Suba no Thwomp dentro do vão e espere ele se erguer para chegar ao "segundo andar" e coletar outra estrela. Suba em cima de mais um Thwomp (aquele que está junto com outro) para alcançar o terceiro andar. Atravesse a esteira com os canhões de Bullet Bill e vire para a esquerda para conseguir a terceira estrela. Atravesse a esteira para o outro lado e pegue a quarta estrela verde no topo de um Thwomp. Entre em um mini-túnel para pegar carona em mais um Thwomp e então apostar corrida com uma Bullet Bill até a última estrela verde no final de uma estreita reta.

WORLD BOWSER



WBowser-1: Spiky Spike Bridge

- Após a primeira Warp Box (a caixa que te transporta para outra área da fase), siga até encontrar o Fire Bro. e, ao invés de seguir em frente, vire e para a esquerda. Use o poder de gato para escalar a parede ao final da reta e coletar a primeira estrela.
- Em uma ponte cor de laranja com espinhos que se movem, derrote mais um Fire Bro. e escale a parede atrás do mesmo para entrar em uma Mystery Box. Escale a parede, aperte o botão, escale a parede novamente e faça um homing attack (pular e pressionar e segurar o botão de ataque) para alcançar a outra parede sem ter que escalá-la e pegue a estrela. Tudo tem que ser feito em 10 segundos e o poder de gato é essencial.
- Na última seção da fase, ao chegar em uma plataforma grande com diversos Parabones, siga à esquerda para atravessar uma ponte que cai e uma plataforma com espinhos que se movimentam para pegar a terceira estrela.

W Bowser-2: Plessie's Dune Downhill

- A primeira estrela está a plena vista. Basta pular em um dos inimigos para alcançar uma altura suficiente para encostar nela.

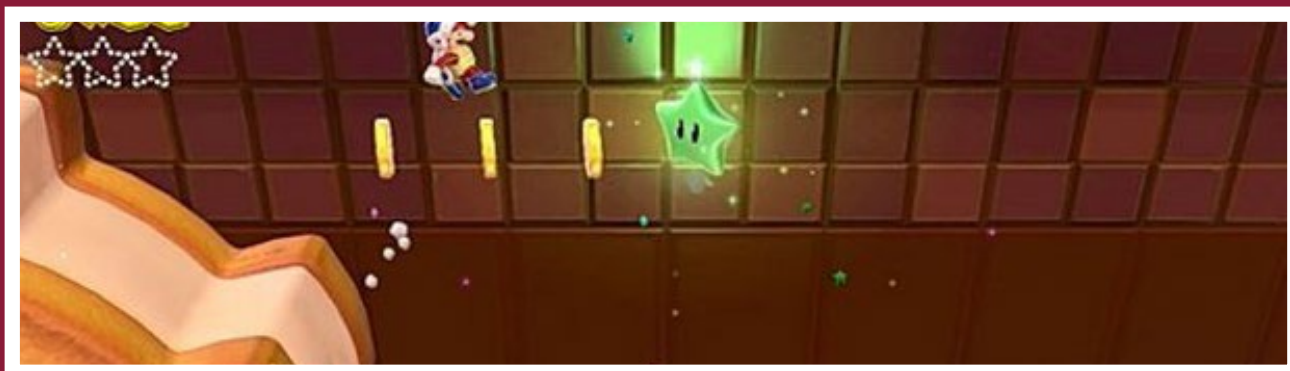


- A segunda estrela está no topo de um dos Para-Biddybuds do único conjunto de Para-Biddybuds presentes na fase.

- Destrua a estátua do Bowser sozinha (em meio a uma sequência de saltos para plataformas inferiores) e vá de encontro a ela para destruí-la e fazer a estrela aparecer em outra seção da pista, entre dois painéis de aceleração.

W Bowser-3: Cookie Cogworks

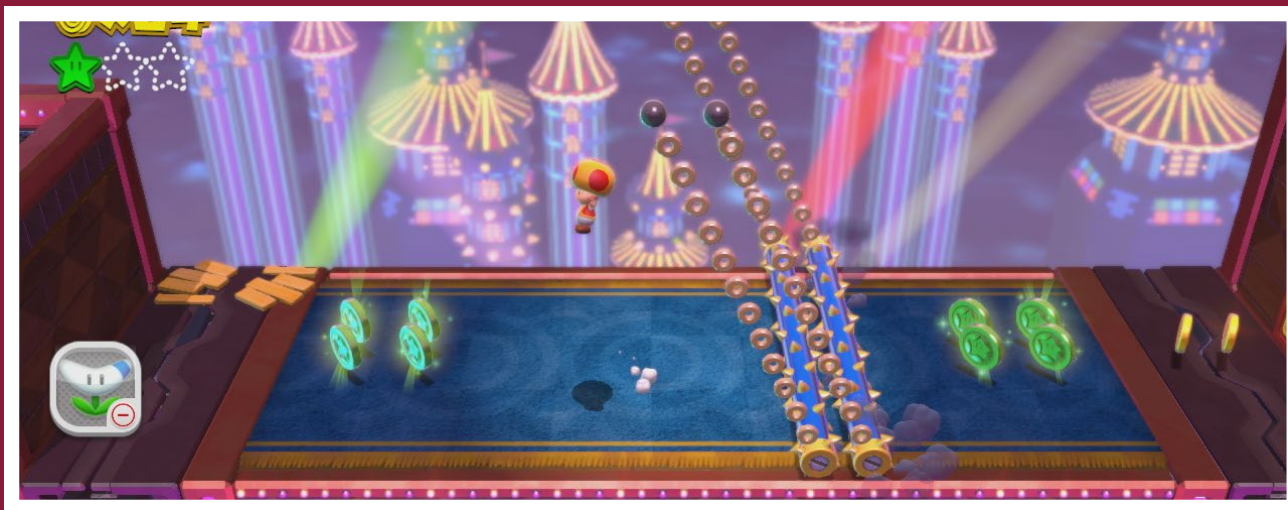
- Após a Mega Piranha Plant, suba em uma das engrenagens e pule para a outra. Quando chegar no topo irá avistar a estrela. Use o bumerangue, um pulo longo ou a flutuada da Peach para alcançá-la.



- A Mystery Box da fase se esconde abaixo de uma plataforma patrulhada por dois conjuntos de Ant Troopers. Você terá dez segundos para correr ao longo de uma plataforma giratória
- Dessa vez, não vá direto para o mastro de fim de fase. Passe direto sem encostar nele e dê um pulo longo (correr + agachar + pular) em direção à uma ilha flutuando no fundo. Qualquer personagem que realize tal movimento irá alcançá-la. Depois basta pegar o coelho e, na sequência, a estrela verde, entrar no cano e terminar o nível.

W Bowser-Train: The Bowser Express

- No topo do primeiro vagão com o qual você se depara; sem mistérios.
- **Passe pelo anel da estrela verde e colete as oito moedas enquanto desvia do pêndulo espinhoso.**



- Ao alcançar a frente do trem, verá um dos Irmãos Martelo protegendo o cano que leva à batalha com a Pom Pom. Na plataforma abaixo tem um "Irmão Fogo" escondido em uma passagem, com a terceira estrela logo atrás.

W Bowser-4: Footlight Lane

- Não tente andar, pois nessa parte não há caminho invisível. É necessário saltar sobre o abismo, logo após alguns Parabones, para coletar a estrela.
- Ative o Green Star Ring e colete todas as moedas enquanto desvia dos rolos espinhudos.
- Na última seção com caminho invisível, procure pela bifurcação que te leva até a Mystery Box do nível (bundadas revelam porções grandes de caminho invisível)

temporariamente). Dentro da caixa, espere o Twihomp cair para que o caminho se ilumine e você planeje sua rota até a terceira estrela verde. Lembrando que o limite de dez segundos ainda se aplica!

WBrowser-5: Deepwater Dungeon

- Após uma seção vertical estreita no começo da fase, pule na parade à esquerda e escale-a com a Cat Suit para entrar em um vão e coletar a primeira estrela do nível
- Ao desmontar de Plessie, escale as paredes para alcançar uma pequena beirada. Escale novamente para chegar nos blocos que caem com a segunda estrela esperando para ser coletada.
- Atravesse a seção com blocos de água móveis e ignore o cano verde. Suba a parede na qual ele se encontra para ser lançado em uma Cloud Zone. Destrua os inimigos para uma vida extra e colete a estrela no final da área.

WBrowser-6: A Beam in the Dark

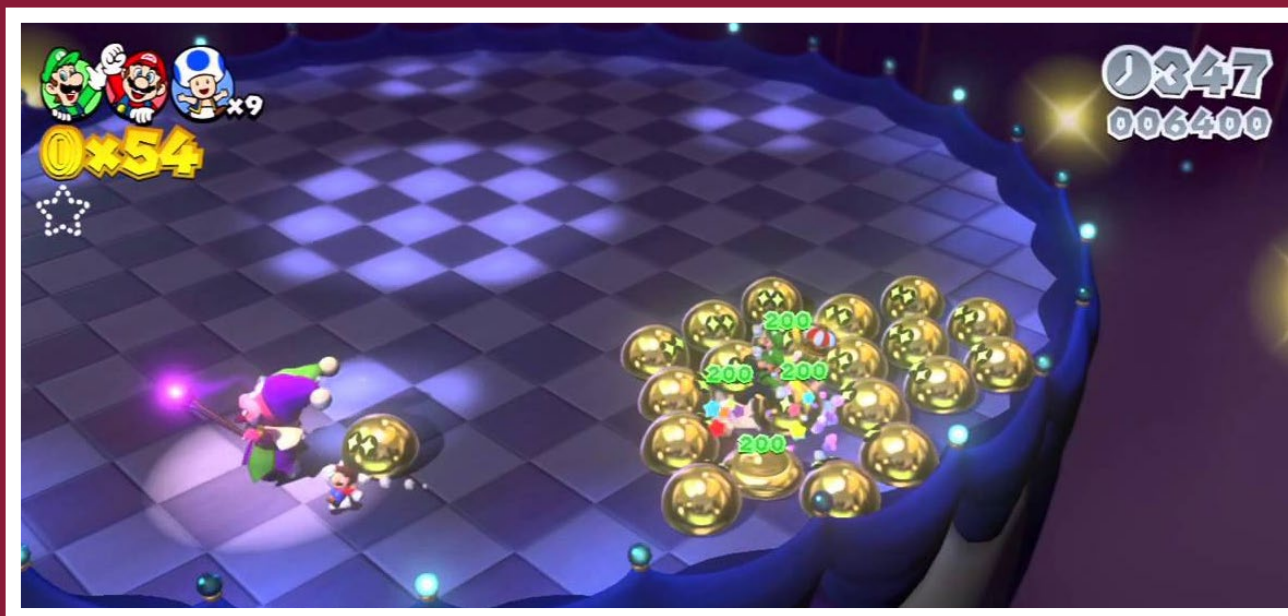
- Após a primeira plataforma móvel, orientando-se pelo espelho, ande em direção à câmera para encontrar a primeira estrela.
- Depois do checkpoint, a bordo de mais uma plataforma que se move, mantenha-se a direita para pular em uma Mystery Box. Você, como sempre, terá apenas 10 segundos para dar cabo dos fantasmas usando o bloco que emite o feixe de luz.
- Um Boo Gigante guarda a última estrela. Contanto que ainda tenha o bloco de luz, basta iluminá-lo por alguns segundos para coletar a estrela.

WBrowser-7: Grumblump Inferno

- Depois de uma descida bem íngreme, a segunda plataforma te leva até a primeira estrela. Espere na plataforma estável o Grumblump (o bloco) ficar alinhado com você antes de pular.
- Ao ver o Green Star Ring corra e passe por ele o quanto antes. Splorches aparecem na plataforma e dificultam seu trabalho deixando a trilha de lava que te machuca. Cuidado ao tentar coletar as moedas.
- Na última seção os Grumblebumps com formato de paralelepipedo irão ficar na vertical enquanto rolam. Na segunda vez que ficar na vertical, você pode facilmente alcançar a estrela, contanto que esteja no topo do Grumblump.

W Bowser-A: Motley Bossblob's Encore

- Com o mesmo padrão de movimentação anterior - e uma cor dourada - a única diferença na luta é que Bossblob agora solta ondas de choque toda vez que encosta o chão. E acredite, essa "pequena" diferença é diferença o suficiente para te dar uma ligeira dor de cabeça.



W Bowser-B: Hisstocrat Returns

- Dessa vez a Rainha Hisstocrat é quem lhe desafia e ela é um pouco mais ágil que seu marido. A única diferença é a presença de poderes de fogo: como as bolas que caem do céu quando ela brota do chão e as chamas que ela cospe para destruir os pratos no topo de seus lacaios.



W Bowser-Box: Mystery House Claw Climb

- Nessa Mystery House faça um favor a si mesmo e selecione o Toad para enfrentá-la. Serão dez desafios consecutivos que requerem agilidade e precisão e testam a sua maestria com o poder principal do título, a Cat Suit. Você terá que escalar, arranhar e utilizar o ataque teleguiado para conseguir todas as estrelas.

W Bowser-Castle: The Great Tower of Bowser Land

Finalmente chegamos à última fase!...

- Depois de percorrer os prédios sob uma chuva de lava, antes de entrar no cano invisível, se jogue da parte inferior esquerda do prédio para cair sobre uma estreita plataforma contendo a primeira estrela.



- Na roda gigante com Bullies em cada plataforma, faça questão de empurrá-los em direção ao abismo para que a estrela então apareça.
- Após Meowser (o Bowser com a Cat Suit) começar a te perseguir, passe pelo arco em formato de estrela e colete as oito moedas para pegar a última estrela.

WORLD STAR



WStar-1: Rainbow Run

- Pule em cima de alguns blocos destrutíveis que estão sobre uma das plataformas coloridas que giram verticalmente e então escale a parede atrás deles. Entre pelo cano e guie cada uma das duas bolas até os botões pulando nas horas certas. Guie uma de cada vez.
- Após passear no Plessie, pule num bloco invisível rente à parede no lado esquerdo para coletar uma Flor de Fogo e use-a para acender as tochas. Entre no Cloud Cannon que acaba de aparecer e ilumine todos os painéis da próxima área para coletar a estrela.
- Passe pelo Green Star Ring e coleterapidamente as oito moedas enquanto desvia dos Pipsqueaks com espinhos.

WStar-2: Super Galaxy

- Ao se deparar com uma comprida plataforma vermelha, comece a avançar e mude para a plataforma azul à direita. Pule em cima do bloco e pule novamente para coletar a estrela.
- Numa seção quadriculada feita de quadrados azuis e vermelhos a estrela estará à esquerda.
- Para alcançar a terceira estrela você terá que atravessar dois andares de

plataformas rotatórias. Vá pelo caminho de baixo e então retorne para entrar na caixa de transporte e ser levado ao fim da fase.

WStar-3: Rolling Ride Run

OBS: Rosalina já é um personagem selecionável. Recomendo o uso dela nas fases seguintes até o final do jogo. Se quiser dificultar mais ainda, vá de Mario ou Toad.

- Logo após pegar a Boomerang Flower, localize a Mystery Box e entre nela. Você terá que correr para fazer o lugar girar e poder alcançar a estrela. Não pule ao menos que seja necessário.
- Dá pra ver a estrela da bandeira do checkpoint. Reposicione a plataforma giratória para poder alcançá-la mais facilmente.
- Na fase existe um bloco invisível com uma Double Cherry. Ele se encontra ao final de uma plataforma com o primeiro Conkdoor que aparecer após o checkpoint. Sobreviva até o fim da fase e suba na plataforma com o número dois para ser levado até a terceira estrela verde.



WStar-4: The Great Goal Pole

Nessa fase, ao invés de correr até o poste, é o poste que corre de você! Dá-lhe reversal russa!

- A primeira estrela está bem no caminho, sobre uma ponte de blocos Donuts (os que caem). Basta estar correndo que vai ficar bem.
- A segunda está numa ponte de Donut Blocks que te leva a lugar nenhum. Pegue a estrela, dê meia-volta e emende em um long jump para voltar a solo seguro.
- Na ultima reta da pista, formada somente por Donut Blocks, após algum tempo uma escada feita deles aparecerá à sua esquerda. Suba nela e continue correndo até alcançar a estrela. Na sequência, aproveite a altura extra para pegar o mastro no topo, visto que ele nunca para de correr (a fase não tem um fim propriamente dito; é infinita).

WStar-5: Super Block Land

- Passe direto da caixa que te transporta para outra seção da fase e ataque os blocos "?" gigantes para criar um caminho até a Mystery Box. Em dez segundos, atinja os blocos para formar uma escadaria até a estrela.
- A estrela está dentro de um bloco cinzento perto da bandeira de checkpoint. Jogue uma bomba para quebrá-lo mas faça isso de longe ou o chão que você está pode quebrar também!
- Perto da caixa que lança Bob-Ombs, use uma das bombas para destruir os blocos gigantes e então descubra um outro bloco "?" gigante que cria uma escadaria até a estrela final da fase.

WStar-6: Honeycomb Starway

- Acerte o bloco vermelho com um ponto de exclamação usando o bumerangue para criar uma ponte até a estrela.
- Na seção repleta de Para-Biddybuds, derrote todos para que a estrela se revele.
- Está sobre painéis de lava. É necessário ter sobrevivido com a Boomerang Suit até aqui para poder pegar a estrela ao lançar o seu projétil.

WStar-7: Gargantuan Grotto

- Ao avistar uma parede formada de blocos rosa com olhos, assopre no GamePad e rapidamente entre no vão atrás dos mesmos e realize wall jumps para alcançar a estrela.
- Com o cogumelo gigante (para obtê-lo, basta procurar uma área escondida acima dos blocos de tijolos na parte submersa), caminhe até ver os trampolins-cogumelos. Dê uma bundada nos mesmos para ser impulsionado verticalmente e quebrar os blocos cinzas que antes protegiam a segunda estrela verde.
- Ao invés de entrar no cano verde logo após a estrela dois, nade para cima na região do citado cano para encontrar um segundo, que leva a uma área secreta. Com o cogumelo gigante do local, aperte o botão e colete as moedas para faturar a terceira estrela.

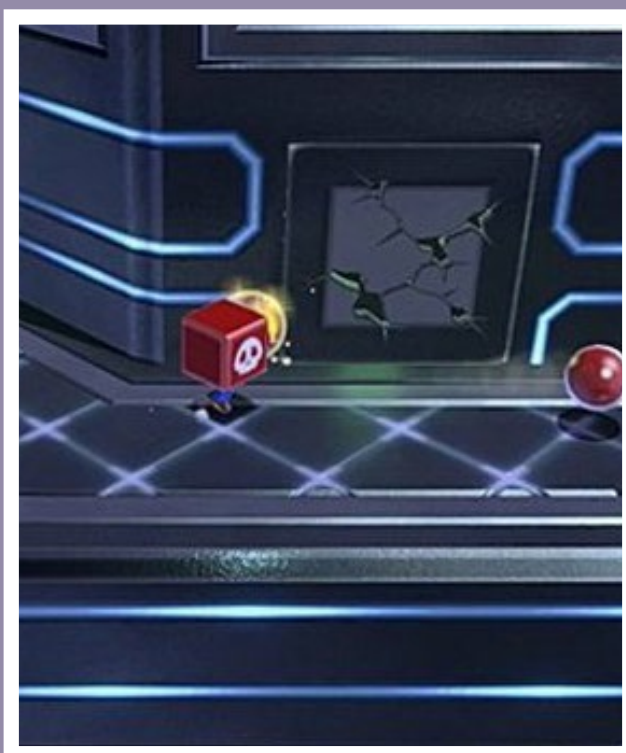


WStar-8: Peepa's Fog Bog

- Localize o Capitão Toad atormentado por fantasmas. Siga para o lado oposto (para a direita) e dê uma bundada num local brilhante em frente a um túmulo para que uma Super Star apareça. Capture-a e utilize dos momentos de invencibilidade para derrotar os fantasmas e receber a estrela.
- Ao avistar dois Snow Pokeys com Mystery Boxes dos dois lados, entre na da direita. Apesar do instinto de correr pra pegar a estrela, segure uma bola de neve e a arremesse de longe, pois, ao entrar em contato com a névoa, a estrela desaparece.
- A ultima estrela está no meio do caminho, mas flutuando sobre o pântano venenoso. Lance um bumerangue ou jogue uma bola de neve para adquirí-la.

WStar-9: Cosmic Cannon Cluster

- Depois de (a muito custo, creio eu) subir a parede formada por canhões, siga para a direita (é necessário estar usando um bloco-canhão) para explodir a parede rachada e coletar a primeira estrela.
- Enquanto submerso, destrua os blocos de tijolo em uma parede na parte inferior, logo antes a um cano invisível na parte de cima da tela para entrar em uma área escondida e faturar a estrela verde número dois.
- A última estrela verde da fase está perto da reta final. Se posicione em virado para ela, carregue o tiro do canhão (segurando o botão da corrida) e então dispare, para que o tiro "colete-a" para você.



WStar: Captain Toad Takes a Spin

- A fase do Capitão Toad relembra suas aventuras em Galaxy e apresenta uma forma não linear para coletar as estrelas. Ao apertar cada um dos "botões P", a fase gira em 90 graus. Vá girando a fase e escapando dos inimigos para coletar as estrelas. Não há um roteiro definido nem muito mistério. A dica é apertar o primeiro botão por perto e, na sequência colete a estrela na parede, aperte o botão que está ali e repita o processo. Isto é, em cada parede, primeiro colete a estrela e, na sequência, aperte o botão.

WORLD MUSHROOM



WMushroom-1: Night Falls on Really Rolling Hills

Começando com apenas trinta segundos no relógio, não pense muito e simplesmente corra pela fase enquanto coleta mais relógios e estrelas.

- Passe pelo arco verde nos rolos giratórios e colete rapidamente as moedas.
- Quando entrar no subsolo e a rota se dividir, vá por cima e, quando os caminhos estiverem prestes a se encontram novamente, tente localizar uma plataforma-nuvem semi-invisível. Pule nela e então num vão secreto aonde a estrela se encontra.
- Logo após a 2ª estrela, entre no cano verde mais próximo e ilumine todos os painéis para que a terceira estrela apareça. É bom entrar com ao menos uns 30 segundos sobrando no relógio.



WMushroom-2: Spiky Mount Beanpole

- Após pegar o primeiro poder de gato na fase, suba a plataforma atrás do Spike (o inimigo que lança rolos espinhudos) e agarre o astro esverdeado.
- Após a primeira estrela, siga norte, até achar blocos que podem ser quebrados. Quebre-os, entre no cano e colete as moedas azuis antes que o tempo se esgote para que mais uma estrela se revele.
- No topo da montanha existem três árvores. Suba até o topo da do meio e pule para alcançar a plataforma-nuvem logo acima, onde a terceira estrela repousa.

WMushroom-3: Deep-Black Jungle Rift

- Suba as grades logo no começo da fase. Siga no topo delas para adquirir a primeira estrela.
- A segunda se encontra flutuando sobre a água venenosa, mas uma ponte invisível paira diretamente abaixo dela. Basta andar em sua direção.
- No final da fase, não entre na Warp Box e, ao invés disso, pule no topo das caixas recostadas na parede. Faça então um wall jump para alcançar a terceira estrela.

WMushroom-4: Trouble in Shadow-Play Alley

- Você irá passar diretamente pela estrela, flutuando acima de você. Ao adquirir o poder da Boomerang Flower, retorne e lance o bumerangue para coletá-la.
- A segunda estrela está no extremo oposto do mesmo cômodo da primeira. Sem segredos, basta percorrer o local até a outra ponta.
- Após eliminar a torre de Goombas, passe pela passagem abaixo e então suba de volta para alcançar a terceira estrela verde.

WMushroom-5: Back To Hands-On Hall

- A primeira estrela esta em um cano invisível no terceiro andar da parte interna da fase. Carregue uma bola de baseball (ou o poder de fogo) e atire-a no cano para destruir a bola de espinhos. Entre no mesmo e colete a estrela verde.
- Ao sair na área externa, pegue a Propeller Box e, só então, passe pelo Green Star Ring. Duas das oito moedas se encontram no buraco aonde, anteriormente nos mundos iniciais, se encontrava uma estrela verde.
- Acerte o único gongo na área externa e então entre na Warp Box que irá aparecer. No confinado espaço, colete as moedas e a terceira estrela.

WMushroom-6: Gigantic Seaside Wreck

- Logo no começo da fase você irá dar de cara com o Green Star Ring. Recomendo eliminar o Octoomba (só morre com bundada) antes de passar pelo arco e tentar coletar as moedas.
- Ao alcançar a Warp Box ao final da primeira área, não entre nela imediatamente. Antes, percorra a plataforma instável no canto superior direito da plataforma na qual a Warp Box se encontra. A estrela está ao final da mesma.
- Após pegar o Mega Mushroom, na seção com a estreita plataforma que se inclina e os Ty-Foos que tentam te assoprar, atravesse rapidamente toda a seção e pule, ainda gigante, debaixo da estrela verde para poder alcançá-la. Mais a frente ainda há Mega Mushrooms, você também pode coletá-los e depois retornar.

WMushroom-7: Broken Blue Bully Belt

OBS: Timing é essencial nessa fase devido às plataformas distantes entre si e com pouco tempo entre suas subidas e descidas.

- Está à plena vista. O ideal é flutuar até lá com a Peach direto da plataforma grande e, de lá, até a outra plataforma grande, sem pular em nenhum outro dos blocos que afundam na lava.
- Novamente, Peach é a melhor opção. Na sequência com plataformas que afundam e rolos que giram, pule e flutue com a princesa do reino dos cogumelos até a estrela no centro de giro do primeiro conjunto dos rolos com espinhos.
- Não bastasse o alto teor de dificuldade da fase, para alcançar essa estrela, é necessário ter chegado ao cano que leva ao fim da fase intacto e, ainda por cima, com o poder de tanooki. Pegue velocidade, pule e flutue até alcançar a estrela sobre uma nuvem à direita da plataforma com o cano.

WMushroom-Box: Mystery House Brawl

- Tal qual a Mystery House Melee (sacou a referência?), essa Mystery House conta com dez lutas contra diversos inimigos. Alguns são os mesmos que os desafios da casa citada, mas com mais inimigos (e os mesmos dez segundos). O ideal é ir com uma Flor de Fogo e a Rosalina, visto que as bolas de fogo permitem você atingir inimigos ao longe sem precisar ir até eles ou pular, e a Rosalina, após perder o poder de fogo ao ser atingida pela primeira vez, ainda conta com seu Spin Jump, que serve para danificar inimigos.

WORLD FLOWER



WFlower-1: Switch Shock Circus

- Logo após o início da fase. Ande na direção oposta à escada à sua frente e entre na Mystery Box para coletar a primeira estrela. Basta ativar os quatro painéis na parede. O ideal é dar uma bundada, acertar os de cima e escorregar grudado na parede até os de baixo.
- Passe pelo arco em formato de estrela na escalada logo após o Hammer Bro. Essa é uma das coletas de moedas mais difíceis. Você terá poucos segundos e será necessário muita precisão. Derrote todos os Flitzz antes de passar pelo arco e, após fazê-lo, você não vai poder dar mais de um pulo em cada plataforma cogumelo caso queira alcançar tudo à tempo.
- Logo antes do Mastro, quebre as caixas por perto para descobrir bolas de baseball e depois as arremesse em direção à terceira estrela verde.

WFlower-2: Floating Fuzzy Time Mine

- Pegue o poder de gato em um dos blocos "?" logo no começo da fase. A estrela está posicionada bem acima.
- A Estrela está aprisionada num bloco gigante. Não tente quebrá-lo; ataque ou dê uma bundada no bloco POW por perto para que o bloco seja destruído.
- Na segunda seção vertical da fase, passe pelo arco e colete as oito moedas. Espere os Fuzzies chegarem perto do arco antes de passar por ele, para que a câmera enquadre boa parte - se não todas- das moedas verdes.

WFlower-3: Piranha Creeper Creek After Dark

- Acenda todas as oito piras ao longo da primeira seção (antes de entrar no cano) para que a primeira estrela se revele.
- A segunda estrela segue o mesmo padrão mas com uma dificuldade muito maior. Acenda as doze piras na segunda área para que o astro verde apareça.
- Na seção do mastro do final da fase, acenda as três tochas na escadaria que leva ao mesmo e colete a estrela que aparecerá sobre uma Piranha Creeper.

WFlower-4: Faster Fort Fire Bros.

- No começo do nível, no topo da torre de Goombas.
- Perto dos Thwomps, pule nos canos invísiveis para poder subir em cima deles e alcançar a estrela no começo da parede atrás dos mesmos.
- Dê uma bundada no local brilhante perto do POW Block vermelho para revelar a última estrela verde.

WFlower-5: Sprawling Savanna Rabbit Run

- Alcance o coelho gigante para receber a estrela. Ele é muito rápido. Certifique-se de passar no máximo de painéis de aceleração durante a caça e evite pular, pois você é desacelerado e perde terreno.
- Na plataforma de nuvem, acima do cano invisível.
- Com o toad, aperte o botão protegido por dois Conckdors na última seção da fase e a estrela aparecerá.

WFlower-6: Shiftier Boo Mansion

- Ao nível começar, siga para a esquerda e contorne o Big Boo para pegar a estrela. Uma opção é atraí-lo mais pra frente antes de tentar contorná-lo.
- Pule no sofá logo após o quadro em branco para ser elevado até um 1-Up e siga por uma sequência de nuvens semi-invisíveis até a estrela.
- No final do corredor comprido, após a porta, onde o chão cai em direção ao abismo.

WFlower-7: Pipeline Boom Lagoon

- Nas cavernas debaixo d'água, a estrela se encontra atrás de uma parede de blocos que necessitam serem quebrados pelo canhão.
- Ao alcançar os blocos com espinhos, nade para cima e entre na passagem para uma área com mais blocos espinhudos e, em compensação, a segunda estrela.
- Seguindo o caminho principal, acima da área bloqueadas por blocos de pedra, se encontra o Green Star Ring. Basta coletar as oito moedas para adquirir mais uma estrela para a coleção.

WFlower-8: Blast Block Skyway

- Acima de um bloco "?" em cima de um conjunto de Beep Blocks azuis. Utilize o poder de Tanooki e o pulo do Luigi para pular da plataforma normal diretamente pro topo do bloco "?".
- Antes de pegar o checkpoint, passe pelo arco verde em formato de estrela e colete as oito moedas. É necessário assoprar no microfone para elevar uma das plataformas para conseguir todas as moedas.
- A estrela esta exatamente no meio dos blocos de cores diferentes na segunda metade do escorrega formado por Beep Blocks, que te deslizam rumo ao fim da fase.

WFlower-9: Towering Sunshine Seaside

- Acenda as quatro tochas no canto esquerdo da praia para que a primeira estrela apareça (existem Fire Flowers num bloco "?" por perto).
- Um pouco à esquerda de onde começa a fase, basta entrar em um cano transparente e caminhar sobre as plataformas invisíveis.
- No canto direito extremo da praia, sobre três Goombas sonolentos.



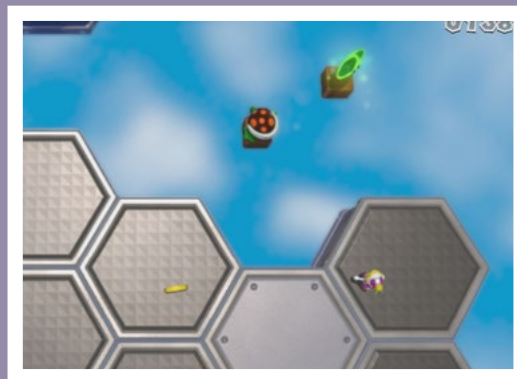
WFlower-10: Honeycomb Skyway

- Não muito longe do começo, a estrela flutua sobre um bloco em movimento e é protegida por uma Piranha Plant que cospe fogo. O bumerangue é necessário.

- A segunda estrela paira sobre a boca de um cano transparente.

- Novamente será necessário o bumerangue.

Primeiro a estrela está flutuando no ar e, em poucos segundos, uma plataforma de lava se move para debaixo dela.



WFlower-11: Spiky Spike Bridge Sneak

- À esquerda do Fire Bro tem uma ponte laranja e que emite ondas de espinhos. Pule para o meio da ponte, onde não há espinhos. A estrela está num pilar ao final da ponte em questão.

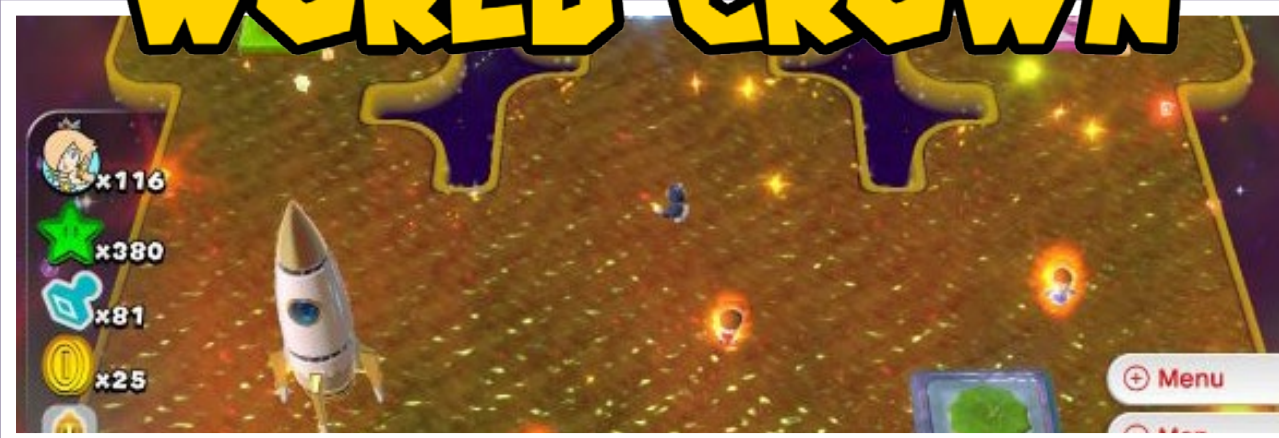
- Após o checkpoint, você irá se deparar com uma ponte que manda ondas de espinhos. A estrela está atrás do Fire Bro na primeira ponte adjacente à esta. Escale a parede até o topo, escorregue pela latera e então pule e use o ataque guiado da Cat Suit para retornar com segurança ao solo.

- A última estrela se encontra na outra ponta da plataforma grande formada de espinhos e completamente iluminada pela luz de alerta que os levanta. Use o ataque guiado da Cat Suit para atravessar a área utilizando-se dos poucos espaços que são seguros. O Spin Jump da Rosalina também funciona, mas é necessário pular do topo dos blocos.

WFlower-12: Boss Blitz

- Como o nome deixa a entender, você terá 500 segundos para derrotar os chefes que já foram vencido anteriormente sendo estes King Kathunk, Boomboom, Pompom, Boss Brolder, Motley Bossblob (agora avermelhado) e King e Queen Histocrat (os dois últimos são enfrentados simultaneamente). As estrelas são recompensadas ao derrotar alguns dos cinco chefes (Histocrat, Bossblob e Boss Brolder). A dica para a fase é derrotar os Histocrats primeiros pois no confronto contra eles é possível adquirir a Cat Suit, que facilita na luta contra os demais inimigos.

WORLD CROWN



Chegar até aqui significa que você se aventurou por todos os onze mundos anteriores e os completou com sucesso, coletando todas as stamps e estrelas, bem como agarrando o mastro ao fim das fases no topo e içando a bandeira dourada. Logicamente, foi testada sua proeza em saltos, mortais, habilidades com os power ups, timing e reflexos... mas não como neste mundo! Por mais que aparente ser pequeno - contando apenas com três fases - esse mundo é de arrancar os cabelos. Recomendo fazer o truque para angariar vidas infinitas no World1-2 antes de enfrentar os próximos desafios.

WCrown-Crown: Champion's Road

Essa fase é o teste final da sua habilidade como jogador. Não importa o personagem, ela será sempre difícil. Recomendo tentar algumas vezes até pegar o contexto da fase (até perder umas quarenta vidas, ao menos) e retornar à mesma com o poder do tanooki, que facilita muito em termos de precisão e, principalmente, na parte com os Beat Blocks.

- Primeira Seção:

Plataformas móveis com Octoombas

Subida vertical com Fire Bros

Mini-pits (buracos que podem ser passados sem pular contanto que esteja correndo) com Chargin' Chucks

Sequência de Beat Blocks com tempo um (isto é, aparecem e desaparecem, sem os três beeps antes). A primeira estrela está no final desta seção; antes do canhão.

- Segunda Seção:

Três Magikoopas a serem derrotados enquanto [temos que escapar de Firebars e chão que desaparece ao ser pisado

Trajetória com pêndulos com espinhos, plataformas móveis e grupos de Fuzzies. A segunda estrela está logo antes da Warp Box.

- Terceira Seção:

Escalada alternando pulos sobre Ant Troopers e wall jumps.

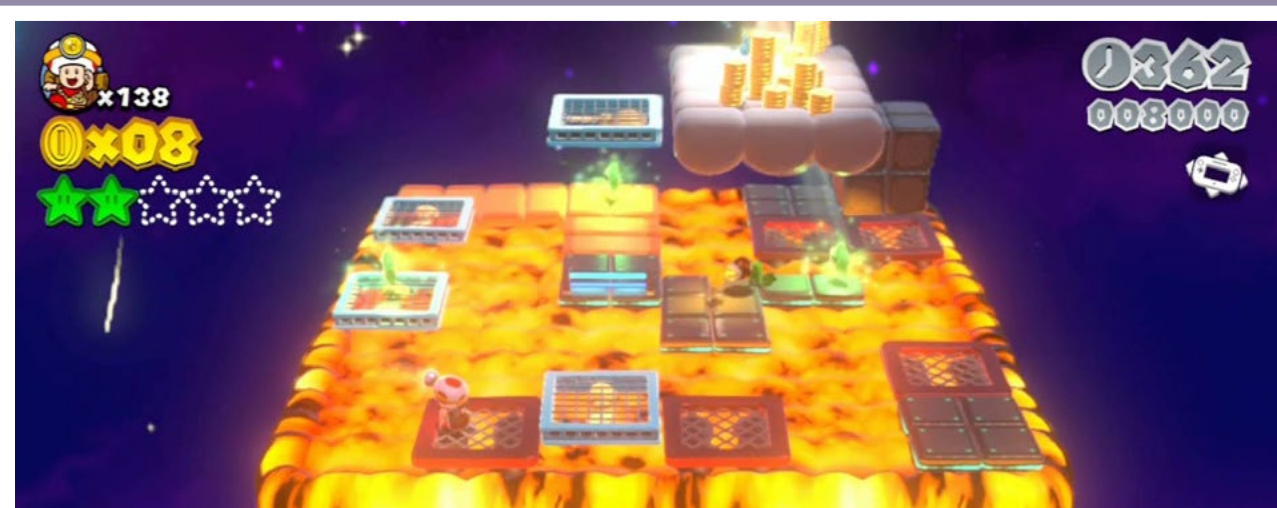
Progressão vertical pulando em cabeças de Piranha Creepers

Bloco móvel de água com obstáculos no percurso

Pista formada por painéis de aceleração com buracos e robôs que emitem ondas de choque. Aqui também é necessário coletar as cinco chaves para liberar a Warp Box final. A estrela se encontra no meio do caminho, logo antes da última área com painéis de aceleração.

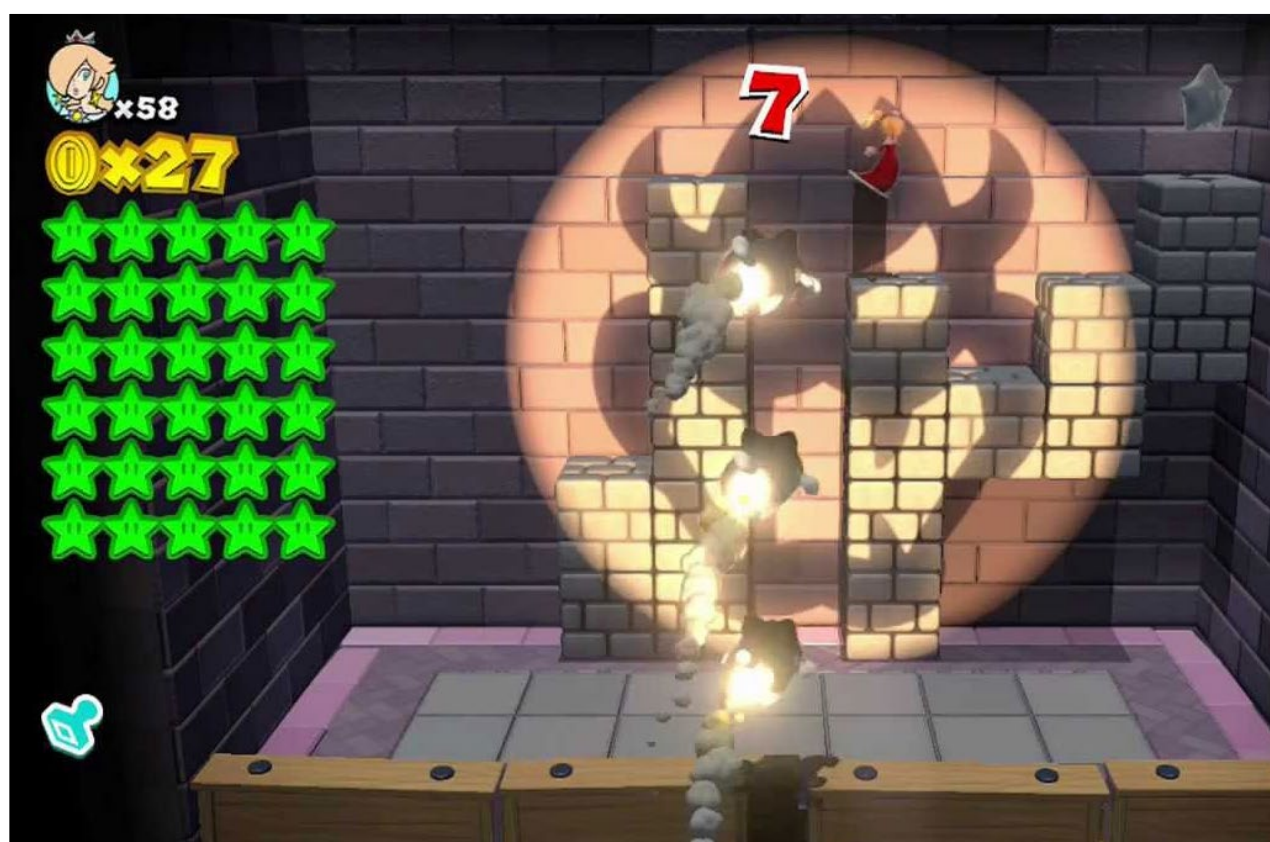
WCrown: Captain Toad's Fiery Finale

- O último desafio do Capitão Toad testa a sua precisão e seu timing de uma forma um tanto quanto não-convencional, isto é, através de sopros! A própria fase é bem linear, o importante é não ter pressa e esperar a lava subir e descer antes de mover de uma plataforma para a outra. A gula pode custar caro aqui se tentar correr da lava, pois, além de não pular, o Capitão Toad é um tanto quanto lento. Seguindo o curso natural da fase e assoprando nas horas corretas, a última aparição do Capitão Toad é ligeiramente decepcionante por ser mais fácil que algumas anteriores.



WCrown: Mystery House Marathon

- O "Marathon" no título não é por nada: são trinta desafios em sequência, caso queira tentar completar essa última Mystery House. Embora a maioria remeta a desafios antigos, os mesmos foram repaginados com mais obstáculos para dificultar a vida do jogador. A dica mais eficiente é, ao final da estrela número dezenove (a da área de madeira que gira conforme você anda), troque o poder de gato pelo da Fire Flower (caso não tenha perdido), pois assim ficará mais fácil derrotar os Bullies que protegem a estrela número vinte. Essa Mystery House, ao contrário das demais, possui uma stamp na reta final rumo à última estrela verde do jogo.



E se você chegou até este ponto, dou-lhe os meus sinceros parabéns. Caso precise de ajuda com as stamps (os carimbos), veja nesta mesma edição o guia que preparamos. No mais, espero que tenham aproveitado bastante o excelente título e lembrem-se que, para ostentar as cinco estrelas no save file é necessário passar todas as fases - incluindo as Mystery Houses e a Champion Road - com os cinco personagens disponíveis.

Até o guia de estrelas para o próximo grande Mario 3D! 

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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

por **Luciana Anselmo**

Revisão: Ramon Oliveira

Diagramação: Guilherme Vargas

A close-up of Mario wearing a bright yellow, fluffy cat costume. He has a wide, happy smile, showing his teeth. His eyes are blue and looking slightly to the right. The background is a soft, out-of-focus white.

**JÁ TEM TODAS AS
ESTRELAS DE SM3DW?
NÃO É HORA DE
DESCANSAR!**

**ME ACOMPANHE NA
BUSCA PELOS 85
CARIMBOS QUE
ENFEITARÃO
SEU MIIVERSE**

Super Mario 3D World surpreendeu a maioria dos fãs do encanador por suas fases criativas, visuais impressionantes e trilha sonora incrível. Mas além de todas essas qualidades, há muito o que se fazer além de procurar o poste com a bandeira final. Não bastassem as 380 estrelas verdes e todos os segredos que podemos encontrar, também existem 85 carimbos bonitinhos para enfeitar nossos posts no Miiverse. Para ter certeza que nossos leitores consigam tudo em SM3DW, preparamos este longo e belo guia com a localização de todos os carimbos do jogo. Hora de aproveitar para achar aquele carimbo que está faltando, não é?

World 1



World 1-1 Super Bell Hill

Na segunda área grande perto da bandeira menor, desça pelo cano verde para encontrar o carimbo.

World 1-2 Koopa Troopa Cave

Depois de passar pelo longo cano transparente, pule nos blocos para descobrir alguns blocos invisíveis, use-os para alcançar um cano transparente que te levará à pilhas de moedas e ao seu carimbo.

World 1-3 Mount Beanpole

O carimbo está no meio da fase, não tem como perder, mas será necessário fazer um Wall Jump para conseguir alcançá-lo.

World 1-4 Plessie's Plunging Falls

Em vez de entrar na passagem secreta da cachoeira, vá cuidadosamente pelo caminho cheio de curvas para pegar o carimbo no final.

World 1-5 Switch Scramble Circus

Você encontrará este carimbo um pouco antes da bandeira no final da fase. Use a roupa de gato ou um pulo duplo para consegui-la.

World 1-Boss Bowser's Highway Showdown

Depois que cruzar a primeira ponte, atire uma das bombas na parede feita de quatro blocos cinzas embaixo do da engrenagem com pata de gato, isso revelará o carimbo.



World 2



World 2-1 Conkdor Canyon

O carimbo está no meio da fase, você o encontrará antes de cruzar a enorme ponte, não tem como perder.

World 2-2 Puffprod Peaks

O carimbo está debaixo de uma das primeiras plataformas que pode puxar para cima, basta cair no buraco para encontrá-lo.

World 2-3 Shadow-Play Alley

Na parte onde você só pode ver sua sombra, continue indo até encontrar uma Piranha Plant grande. Passe por cima dela e use a roupa de gatinho para quebrar os blocos embaixo de onde ela está para achar o carimbo.

World 2-Stamp House

Basta entrar na casinha com uma Sprixie para ganhar um carimbo de graça.

World 2-4 Really Rolling Hills

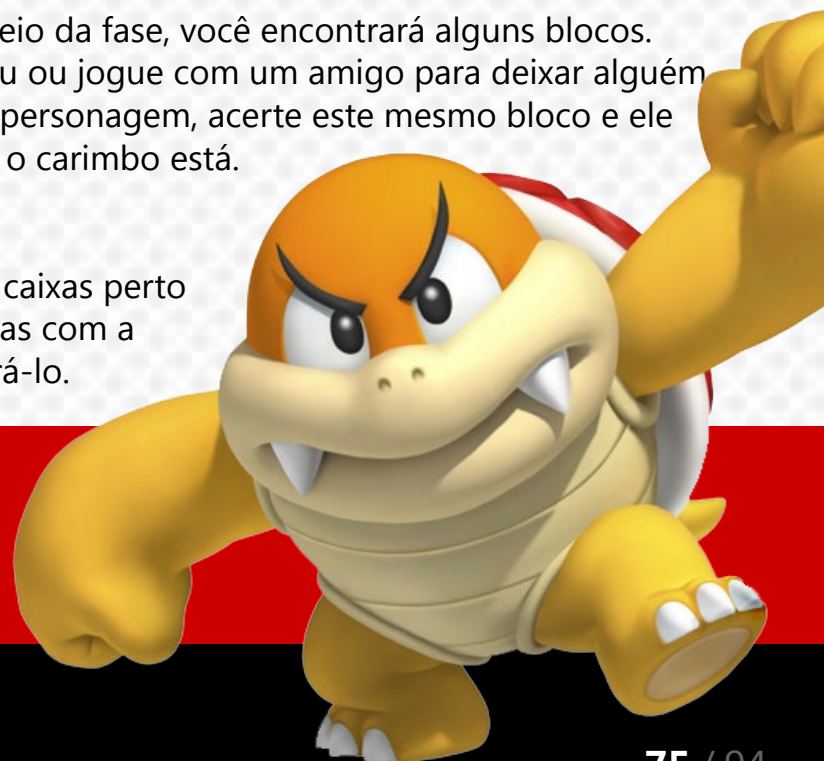
Esta fase tem que ser jogada com o Mario para conseguir o carimbo. É só procurar e pisar em um botão com um "M" do lado direito logo no começo da fase.

World 2-5 Double Cherry Pass

Depois de passar pela bandeira pequena no meio da fase, você encontrará alguns blocos. Use uma Double Cherry para criar um clone seu ou jogue com um amigo para deixar alguém em cima de do bloco da esquerda. Com outro personagem, acerte este mesmo bloco e ele elevará seu clone, ou amigo, até o ponto onde o carimbo está.

World 2-Boss Bowser's Bullet Bill Brigade

O carimbo está na gaiola em cima de algumas caixas perto do final da parte inicial da fase. Destrua as caixas com a Cannon Box ou com a Fire Flower para encontrá-lo.



World 3



World 3-1 Snowball Park

O carimbo está logo antes de um cano verde, em uma parte estreita de gelo. Não tem como perder, mas vá com cuidado para não escorregar.

World 3-2 Chain Link Charge

Perto de um cano transparente na segunda metade da fase, você deve usar suas habilidades de gatinho para alcançar o carimbo.

World 3-3 Shifty Ghost Mansion

Basta subir no primeiro sofá que encontrar e ele o levará ao carimbo.

World 3-Stamp House

Mais uma vez, basta entrar na casinha e ganhar seu carimbo!

World 3-4 Pretty Plaza Panic

À esquerda da fase, você encontrará um coelhinho e uma plataforma com um botão que só pode ser ativado pela Princesa Peach, deste modo, o carimbo será liberado.

World 3-5 Pipeline Lagoon

Na segunda parte da área submersa, antes de se aprofundar na água, procure por uma lacuna no teto para encontrar o carimbo.

World 3-6 Mount Must Dash

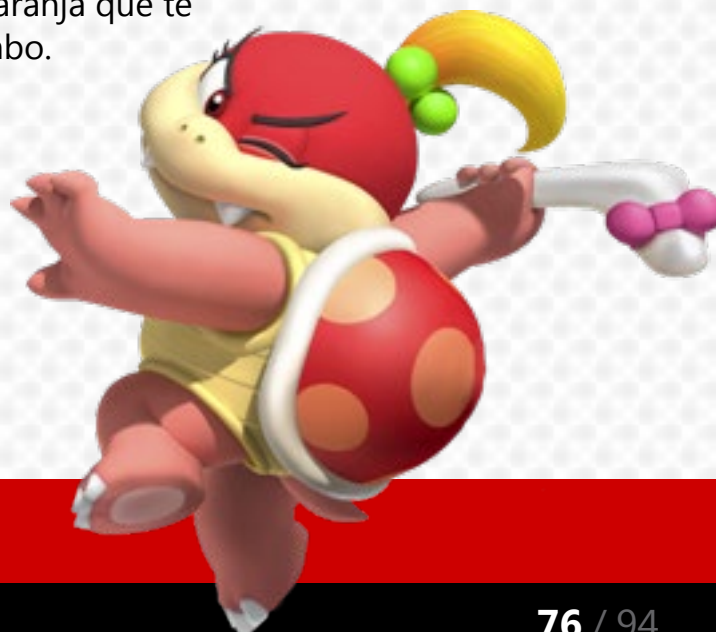
Pouco depois do checkpoint, você passará pelo piso laranja que te dá mais impulso ao pular. Use-o para alcançar o carimbo.

World 3-7 Switchboard Falls

As plataformas verdes te levarão até o carimbo, não tem como perder.

World 3-Boss The Bullet Bill Express

Antes de descer pelo cano verde no final da locomotiva, vá para o andar de baixo e mate o segundo Fire Bro. para encontrar o carimbo.



World 4



World 4-1 Ant Trooper Hill

No começo da fase você encontrará um retângulo de terra sendo protegido por uma tropa de formigas, mate-as ou espere uma brecha para poder alcançar o carimbo que está no alto.

World 4-2 Piranha Creeper Creek

Logo após o checkpoint, você verá uma Piranha Plant roxa saindo de uma parede. Espere ela se retrair totalmente e pule em sua cabeça para conseguir

impulso e alcançar uma parte escondida. Basta seguir em frente para achar o carimbo.

World 4-3 Beep Block Skyway

Na parte do checkpoint, você verá uma plataforma amarela no chão com o número 4, significando que é preciso ter quatro personagens para ativá-la. Use a Double Cherry ou jogue com amigos para formar sua equipe e pise na plataforma para que ela o leve diretamente ao carimbo. Nada impede de usar a roupa de gato para escalar a parede e buscar o carimbo sozinho também.

World 4-4 Big Bounce Byway

Quando chegar nas plataformas laranja gigantes, ela começará a se mover e você passará por vários inimigos, como eles não atacam não precisa se preocupar. A última leva de inimigos está andando em círculos em volta de um carimbo, tire-os do caminho com a Fire Flower ou só pule no lugar certo para pegar seu prêmio.



World 4-5 Spike's Lost City

Subindo as primeiras rampas, você verá uma parede com alguns blocos. Um deles dará a roupa de gato, use-a para escalar essa parede e pegar o carimbo que está à esquerda. Também é possível pegá-lo ao subir a rampa mais longa ao lado desta parede, chegando no topo é só seguir para à esquerda.

World 4-Stamp House

Entre no cano verde perto da fase anterior e derrote os Fire Bros. para encontrar a casa da Sprixie com o carimbo grátis.

World 4-Castle Lava Rock Lair

Antes de seguir em frente na ponte mais longa e com um cano verde no fim, escale a parede da esquerda na entrada da ponte para encontrar seu carimbo.



World 5



World 5-1 Sunshine Seaside

Pouquíssimo antes do fim da parte com a Plessie, pule nas plataformas de madeira para encontrar o carimbo. E claro, não esqueça de pular direto na água depois.

World 5-2 Tricky Trapeze Theater

Logo após passar pela parte giratória das Piranha Plants, você pulará na plataforma laranja para alcançar um

nível mais alto. O carimbo está logo à esquerda, não tem como passar despercebido.

World 5-3 Backstreet Bustle

Jogue esta fase com o Toad e ative o botão com a cara dele antes da bandeira final.

World 5-4 Sprawling Savanna

Na parte mais aberta da fase, vá para o lado direito até ver uma trilha de várias formigas indo em direção a um buraco, pule lá também para encontrar uma formiga gigante e o carimbo.

World 5-5 Bob-Ombs Below

Depois de conseguir a segunda estrela verde, procure uma parede meio rachada perto de um alguns Goombas segurando bombas. Jogue uma bomba na parede para abrir um buraco, passe pelo novo caminho



até chegar ao local com o carimbo.

World 5-6 Cakewalk Flip

No meio da fase, você verá uma plataforma amarela com o número 2, obviamente dois personagens serão necessário para ativá-la e, desta forma, será possível alcançar o carimbo. Basta usar um clone ou jogar com um amigo.

World 5-Stamp House

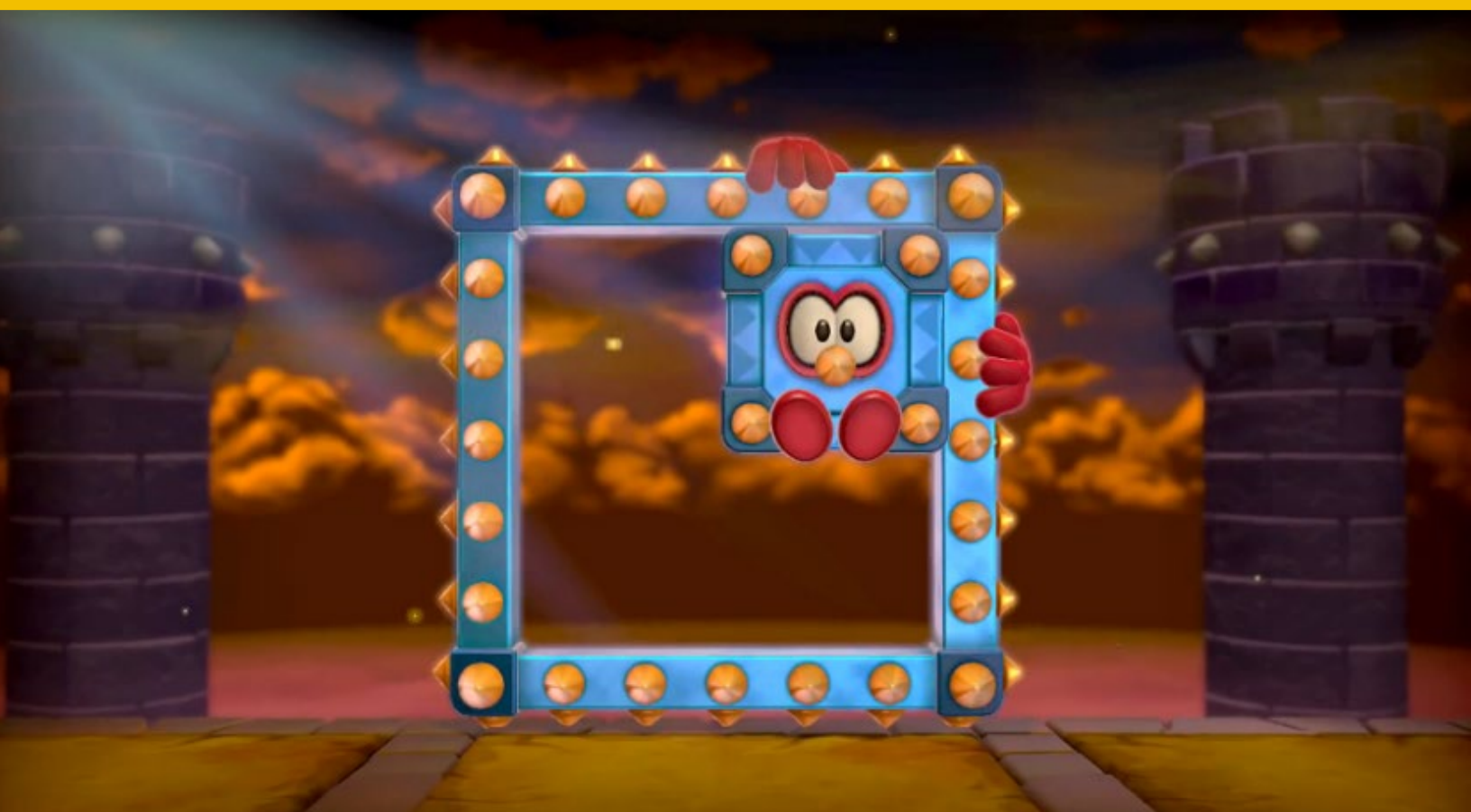
Basta entrar na casa e pegar seu carimbo.

World 5-7 Searchlight Sneak

Após passar pela bandeira pequena na metade da fase, procure o carimbo que está em cima de alguns blocos iluminados pelos holofotes.

World 5 Boss King Ka-Thunk's Castle

Na parte dos quadrados com espinhos que ficam saindo da parede, pouco antes da segunda estrela verde, use a roupa de gatinho para escalar a parede e pegar o carimbo.



World 6



World 6-1 Clear Pipe Cruise

Após o checkpoint, pule em cima do cano transparente (em vez de entrar nele) e siga até parte que ele se curva para cima. Use a roupa de gato ou o Spin Jump para alcançar o carimbo.

World 6-2 Spooky Seasick Wreck

Quando estiver dentro do navio, tome cuidado e pule na plataforma cercada por fantasmas para pegar o carimbo.

World 6-3 Hands-On Hall

Pegue um Propeller Block e siga em frente, quando estiver na parte interna siga os espinhos que os inimigos estão jogando e você voltará para a parte externa. Use o Propeller Block para alcançar o telhado e assim, pegar o carimbo.

World 6-4 Deep Jungle Drift

Use as habilidades felinas para escalar a grade exatamente antes do checkpoint, seu carimbo estará lá.

World 6-5 Ty-Foo Flurries

Quando chegar no lago congelado, roube um dos skates dos Goombas e use-o para atravessar a parte com espinhos para conseguir o carimbo.

World 6-6 Bullet Bill Base

Quando estiver na parte da bandeira final, vá até os blocos na parte esquerda da tela e pegue o carimbo que está bem em cima deles.

World 6-Stamp House

Pegue mais um carimbo fácil na casa com a Sprixie.

World 6-7 Fuzzy Time Mine

Perto do começo da fase, procure o primeiro Dry Bones voador e espere os blocos de onde ele está saírem do caminho. O carimbo aparecerá, mas seja rápido ou poderá ficar preso.

World 6-Boss Bowser's Bob-Omb Brigade

Exatamente depois de terceira estrela verde, pegue uma Bob-Omb e pule no tanque dourado. Passe pelo cano e atire a bomba na parede rachada para achar o carimbo.

World Castle



World Castle-1 Fort Fire Bros.

Depois da primeira estrela, há dois blocos, dê bundadas (com todo o respeito) no segundo para elevá-lo e alcançar o carimbo.

World Castle-2 Switchback Ruins

Na sala com lava, pise na plataforma móvel e siga para a direita. Quando ela parar, pule para a direita.

World Castle-3 Red-Hot Run

Depois da segunda estrela verde, passe

à direita das plataformas. Enquanto sobe pela direita, vire na primeira plataforma de boost e pule para a esquerda. Continue correndo e pule o buraco para pegar o carimbo.

World Castle-4 Boiling Blue Bully Bell

Depois de passar pela Sprixie de binóculos, corra pelas plataformas que sobem. Enquanto corre para a esquerda, procure por uma plataforma isolada para achar o carimbo.

World Castle-5 Trick Trap Tower

Logo acima da primeira estrela verde, numa plataforma de nuvem atrás do topo da primeira torre.

World Castle-6 Rammerhead Reef

Logo antes do cano que leva à bandeira, evite os Rammerheads e pule na pequena abertura para pegar o carimbo.

World Castle-7 Simmering Lava Lake

O carimbo está depois da bandeira da metade da fase, numa plataforma que se abaixa até a lava, próxima a dois blocos. Espere a lava baixar e corra!

World Castle-Stamp House

Passe na casinha de sempre para pegar seu carimbo.

World Castle-Boss Bowser's Lava Lake Keep

Atrás da parede que tem um P switch para acionar a ponte. Acerte a parede com as bombas de bola de futebol e então pule pelas paredes para subir.

World Bowser



World Bowser-4: Footlight Lane

Quando ver as primeiras bolas de canhões sendo atiradas, pule para a esquerda para descobrir uma plataforma azul invisível. Basta seguir em frente que encontrará o carimbo.

World Bowser-5: Deepwater Dungeon

Depois que a primeira coluna de água subir, vá além dos espinhos gigantes para encontrar o carimbo à esquerda.

World Bowser-6: A Beam in the Dark

Ainda na primeira plataforma, procure e acerte o bloco POW para revelar um botão com um L. Isso significa que apenas Luigi pode ativá-lo e conseguir o carimbo.

World Bowser-Stamp House

O mundo de Bowser também oferece esse carimbo grátis.

World Bowser-7: Grumblump Inferno

Após o checkpoint, procure pelo carimbo que está acima do Hammer Bro.

World-Bowser-Boss: The Great Tower of Bowser Land

O carimbo está em cima da árvore próxima à bandeira final.



World Star



World Star-1: Rainbow Run

Suba na Plessie e encontrará o carimbo entre alguns anéis dourados na parte direita.

World Star-2: Super Galaxy

À esquerda dos três Octoombas, escale a parede para encontrar o carimbo.

World Star-3: Rolling Ride Run

Há um caminho alternativo perto do fim da fase

com um botão que apenas Rosalina pode ativar e, assim, conseguir o carimbo.

World Star-4: The Great Goal Pole

No meio do caminho, você verá um carimbo atrás de um Walleye, basta passar por ele para pegá-lo.

World Star-5: Super Block Land

Após pegar a primeira estrela verde, dê uma bundada no bloco gigante que está no nível mais baixo. Seu carimbo estará lá.

World Star-6: Honeycomb Starway

Este carimbo estará na parte direita da fase, não muito longe da terceira estrela verde, use um bumerangue para pegá-lo.



World Star-Stamp House

Pegue mais um dos carimbos na casa da Sprixie.

World Star-7: Gargantuan Grotto

Há um Mega Mushroom no começo da fase, pegue-o e procure uma parte do chão feito de blocos e pule para pegar o carimbo antes de quebrar todos os blocos abaixo.

World Star-8: Peepa's Fog Bog

Antes de entrar na Warp Box final, pule para a direita e achará o carimbo.

World Star-9: Cosmic Cannon Cluster

Pegue uma Cannon Box e atire nos blocos à esquerda, onde o carimbo pode ser visto, isso acionará uma ponte até ele.



World Crown

World Crown-Crown: Champion Road

Não tem segredo, o carimbo está em frente à bandeira final.

World Crown-Stamp House

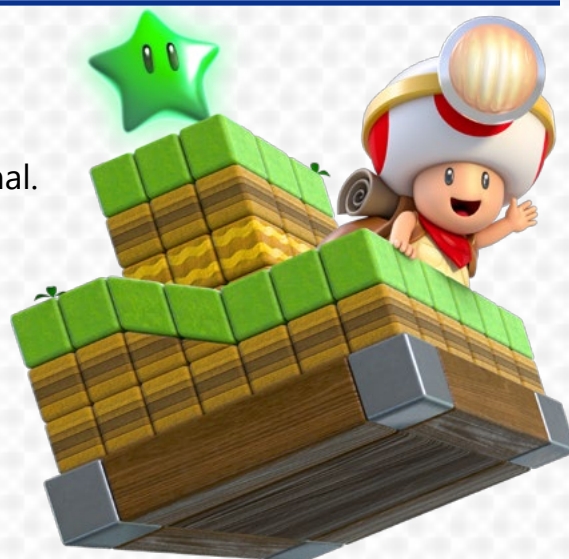
Entre na casinha para mais um carimbo grátis.

World Crown: Mystery House Marathon

Está exatamente no final da fase, não tem como perder.

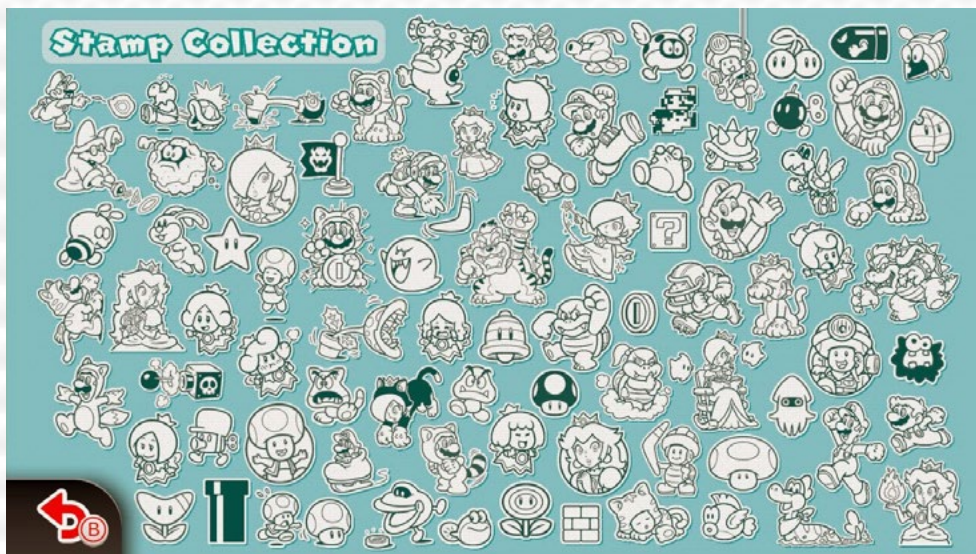
World Crown: Captain's Toad's Fiery Finale

O carimbo está no fim da fase, em cima da nuvem.



Carimbo dos Personagens

Os cinco carimbos finais podem ser conseguidos quando se passa todas as fases do jogo com cada um dos personagens, ou seja, fazer isso com Luigi, conseguirá seu carimbo automaticamente e assim em diante.



Ufa! Deu um trabalhão pra fazer esse guia, mas pelo menos, agora vocês podem encontrar aqueles carimbos misteriosos que não achavam em lugar algum.



Os *grandes mistérios* *misteriosos de* **Super Mario 3D World**



por **Hugo Pereira**
e **Luciana Anselmo**

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Eidy Tasaka



Hugo: Nossa, Lú, como demorou para nós compilarmos tantas informações de Super Mario 3D World! Quem diria que ele teria tantas fases e tantos coletáveis assim, não é?



Luciana: Você não tem noção, Hugo... a análise foi tranquila, mas eu sofri para terminar aquele guia dos carimbos. Se bem que aí imagino você com 380 estrelas para catalogar e ainda dando dicas para passar a fase mais difícil do jogo. Enfim, agora que a gente terminou tudo dá para relaxar. Se bem que eu achei uns segredinhos bem legais enquanto jogava...



Hugo: É verdade! Eu mesmo me deparei com algumas coisas interessantes. É impressionante como a Nintendo encheu o jogo de conteúdo além das coisas que você normalmente já tem que fazer para completar a aventura 100%! Tantos segredos secretos e mistérios misteriosos... eu mesmo perdi diversas vidas tentando encontrar todos.

Vidas infinitas



Luciana: Aposto que você não encontrou todos! Sabia que logo na fase 1-2 tem um lindo segredinho que te ajuda a conseguir o limite máximo de vidas do jogo, que por algum motivo aleatório é 1.100?! Na hora que chegar no primeiro Koopa, é só quebrar o bloco roxo que está no chão para cair e chegar a uma parte com outro Koopa. Roube o casco dele, vá para a pequena passagem na parte direita, fique bem encostado na parede e, de frente para o outro lado, logo na estrada deste caminho estreito, solte o casco e pule logo em seguida. Se fizer isso certinho, o casco ficará quicando nos dois lados e você pulando automaticamente em cima dele, por algum motivo isso vai te encher de vidas até que o limite seja atingido. Mas não faça nada até isso acontecer ou o casco vai te atingir. Provavelmente, vai dar tempo de conseguir todas as vidas de uma vez e ainda conseguir chegar ao final da fase.



O Secreto Trem Dourado



Hugo: Pegar vidas infinitas dessa forma pode até ser fácil, mas deixar o personagem pulando sozinho é meio entediante... A maneira mais divertida de se ganhar vidas em 3D World, na minha opinião, é através da fase secreta do trem dourado do Bowser. Bem escondida, você só vê a fase ao longe quando pega o cano para o mundo 6. Para acessá-la, basta chegar ao final do mundo 5 e, logo perto do castelo, apertar o botão "A" em frente a um círculo no chão para que um cano apareça. Ao entrar nesse cano, você é levado a uma ilha com mais dois círculos que também se transformam em canos. O de baixo serve como atalho para o mundo 1, enquanto o de cima te leva para a fase secreta. Sem limite de tempo, a fase bônus anda sozinha e conta com centenas (talvez até milhares) de moedas para serem coletadas e fazer o contador de vidas subir vertiginosamente. Mas tem que ter cuidado porque essa fase é acessível apenas uma vez e só reaparece se você receber um game-over.



Rosalina "MA-RA-VI-LHO-SA" como personagem destravável

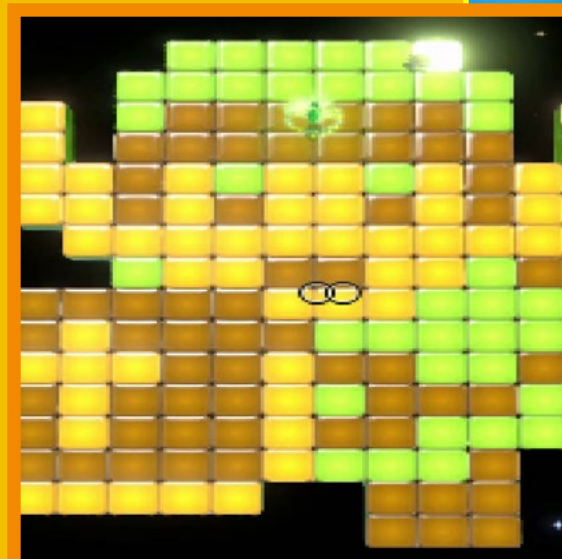


Luciana: Desta eu não sabia, tenho que tentar depois! Mas eu tenho um "segredo" melhor ainda... Tudo bem, acho que isso não é bem um segredo para ninguém, mas vale a pena falar. Além de Mario, Peach, Luigi e Toad, dá para jogar com a fabulosa Rosalina! Como sei que você acha ela maravilhosa, tinha que te falar como destravá-la: basta terminar a segunda fase no Star World, chamada apropriadamente de "Super Galaxy". Além de um vestido que por si só é um luxo (como você diria), ela tem o diferencial de possuir um Spin Jump, podendo atacar seus inimigos no ar. Claro que se ela pegar um Power-Up, perde essa habilidade.

Galaxy, Super Mario 64 e até Legend of Zelda: ninguém ficou de fora!



Hugo: E falando na Rosalina e na Super Galaxy, haja referências ao Super Mario Galaxy, não é? Se havia gente reclamando da falta de um "Super Mario Galaxy 3", houve referências e alusões à franquia o suficiente para que todos calassem o bico. Em especial, a volta dos Octogoombas e a Super Block Land — que lembra muito a Supermassive Galaxy de SMG2. Além disso, temos um mini "momento nostalgia" em Shifty Boo Mansion, quando entramos dentro de uma pintura para poder coletar a primeira estrela da fase. Ah, saudades do 64... E não podemos deixar escapar o easter egg de Link na fase Rainbow Run. Colorir aqueles painéis e ser agraciado não só com uma estrela verde mas também com um Link 8-Bit e um excelente remix da música tema de The Legend of Zelda é incrível. Miyamoto adora espalhar esses segredinhos, não é mesmo?



Warp Zones secretas



Luciana: Miyamoto é um safadinho mesmo, mas o que seria de um jogo do Mario sem esses segredinhos? Não é à toa que sempre temos easter eggs e saídas secretas. Em SM3DW, por exemplo, temos dois canos vermelhos que levam a outros mundos sem que você precise terminar as fases do mundo atual. Logo na fase 1-2, quando você passa por um cano transparente com algumas moedas, existe um bloco grande. Se subir nele e pular, blocos invisíveis irão aparecer e você poderá subir em uma plataforma com um Koopa. Escalando a parede com suas habilidades felinas, encontrará um cano vermelho que te levará imediatamente ao mundo 2. Já na fase 4-2, logo após sair da parte subterrânea, basta escalar a parede com o bloco e pular pelas plataformas até alcançar o cano vermelho que te levará ao mundo 3. Assim fica fácil, hein?!

Toad Houses escondidas e 1-Ups "inacessíveis"



Hugo: Ah, mas os segredos de 3D World não se restringem somente às coisas dentro das fases. O overworld do jogo possui seus próprios segredos. Ao norte da primeira fase à bordo de Plessie, no mundo 1, há uma pequena caverna em um grande arbusto. Lá dentro, existe mais uma Toad House, agraciando o jogador com mais power-ups para sua jornada! Já no segundo mundo, existe um cogumelo verde em um desnível abaixo de onde se encontra o castelo. Aparentemente inacessível, basta voltar para o "térreo" do mundo 2 e contornar a plataforma elevada sem subir na rampa lá presente para faturar mais uma vida. No mundo 8, o parque de diversões do Bowser, existe uma Toad House secreta e também um desses cogumelos — talvez para compensar a dificuldade do mundo. Para pegar o cogumelo, não suba na área que leva ao confronto contra Motley e Hisstocrat pela segunda vez. Ao invés disso, siga à esquerda da escadaria e interaja com o círculo no chão para criar um cano que leva até o 1-UP. Para a Toad House, vá para o lado oposto e entre na pequena porta na parede mais ao norte da área e colete mais alguns poderes antes de enfrentar o Bowser!

Luigi Bros.



Luciana: Sabia que fora esses presentinhos no overworld, também temos algo especial no menu principal? Pois é, uma versão modificada do famoso jogo de arcade Mario Bros. pode ser jogada no menu de SM3DW com o nome de Luigi Bros.. Quem tem um save de New Super Luigi U no Wii U consegue o joguinho logo de cara, já os menos afortunados, que nem eu e você, só conseguem destravá-lo depois de terminar os primeiro oito mundos de SM3DW mesmo.



Luigis, Luigis everywhere!



Hugo: E para continuar a celebração do “Ano do Luigi”, além de Luigi Bros., a Nintendo se esforçou e conseguiu “esconder” (entre aspas, pois às vezes estava bem na cara) um sprite de Luigi 8 Bits — aquele de macacão branco e camisa e cabelos verdes — em literalmente toda fase de Super Mario 3D World. Algumas menções honrosas e destaques ficam para os seguintes Luigis:


- No castelo do mundo 1, antes de entrar na warp box, repare no Luigi gigante andando pela água ao fundo.
- Na Fase 2-3 — Shadowplay Alley — o Luigi 8 Bit é visível somente com a Cat Suit. Escale a parede do começo da fase para ver a sombra de um sprite do Luigi se agachando e levantando.
- Na Fase final do mundo 3 — Bullet Bill Express: antes de entrar no cano que leva ao confronto com Pompom, suba na cabeça do Bowser na ponta do trem. O ângulo da câmera mudará e você irá ver o Luigi 8-Bit correndo na linha do trem mais ao fundo.
- Na fase Sprawling Savanna (mundo 5), tem um “sutil” Luigi 8 Bit gigante estampado na grama da extensa área com os coelhos fujões.
- Não bastasse aparecer nas fases, Luigi também dá as caras, disfarçado com um tom dourado, ao cair junto com a chuva de moedas nas fases bônus dos caça-níqueis.
- Dentro de todas as sprixie houses (aquelas que contêm o carimbo da sprixie salva no mundo anterior), espante as pombas que estão na janela ao fundo para revelar mais um Luigi 8 Bit.
- Para fechar com chave de ouro, abra o manual digital do jogo (via o botão home), vá para a página oito e desça até o final para encontrar mais um Luigi escondido. Está vendo? Eles estão por todo lado!!





Luciana: Vou procurar todos esses Luigis depois! Mas acho que meu estoque de segredos sobre o jogo acabou, se bem que nem duvido que existam outros que ninguém achou ainda, viu. Mas agora que a parte difícil terminou e a gente já encontrou tudo... Sei lá, me deu uma vontade de jogar Super Mario 3D World só pela diversão. Pena que não tem multiplayer online para a gente jogar, porque aí sim a gente ia ver quem ia pegar aquela coroa no final da fase.



Hugo: O online realmente fez falta... Mas quem precisa de online quando se tem a minha "Rosalinda"! Vou aproveitar agora que já sabemos de todas as manhas e segredos do jogo para competir time trials nas fases com fantasmas de outros jogadores. É tanta fase marcante que, quando você está jogando a última, já está com vontade de relembrar a primeira. Mas esta é a magia da Nintendo, não é mesmo? 



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br