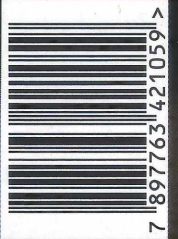


MASTER GAMES

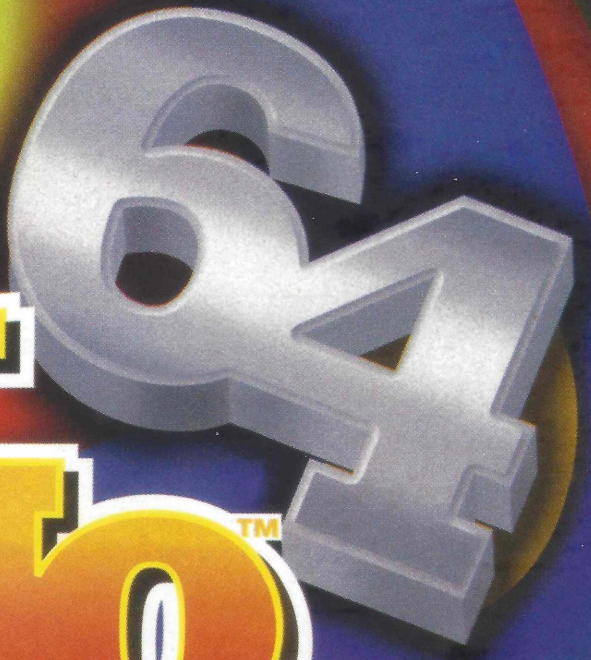


Master Games
Ano 1 - Nº 6
Preço: R\$3,80

APENAS PARA NINTENDO 64



Nº 2
DE 2

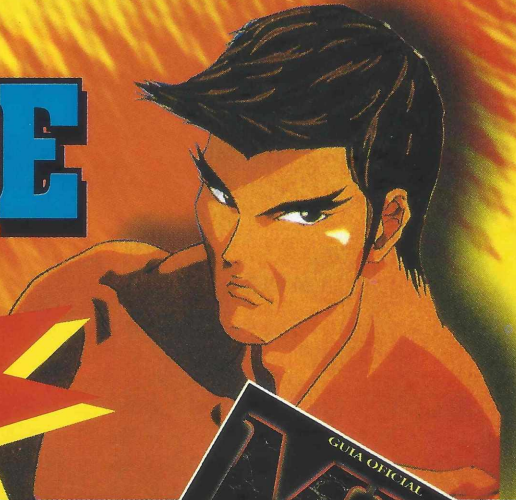


Super MARIO™ game secrets



PRA VOCÊ QUE É FERA!

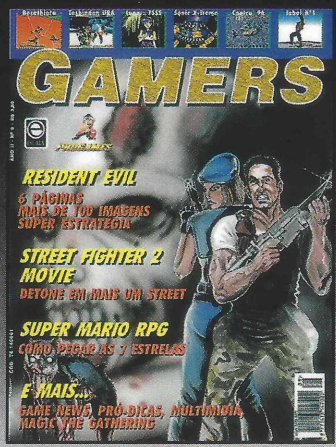
PEÇA JÁ!
SÓ R\$3,50
CADA



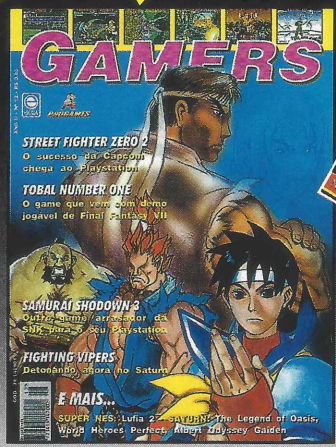
O.S. Company



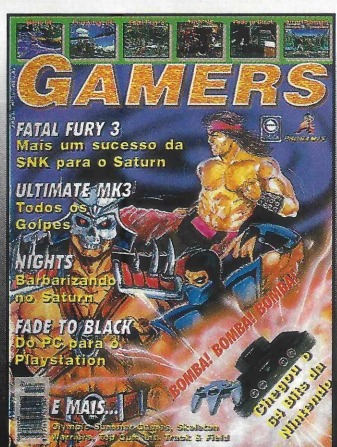
GM401



GM402



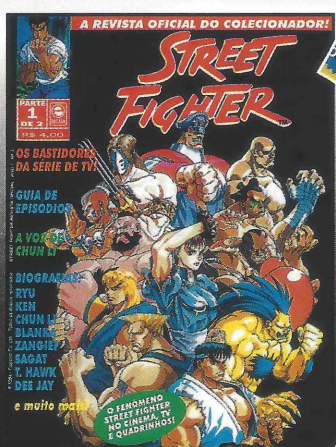
GM403



GM404



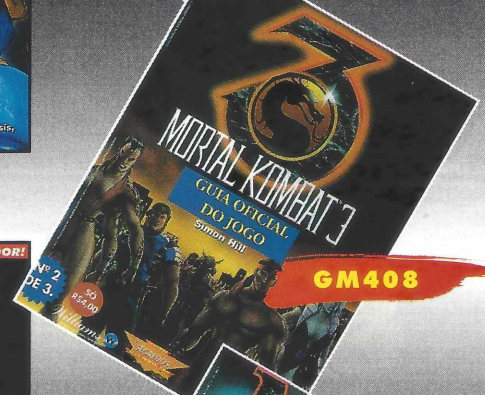
GM405



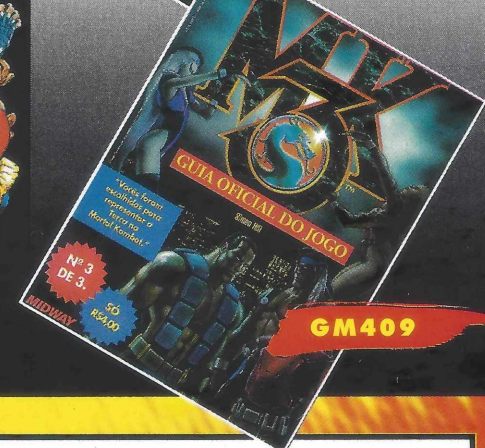
GM406



GM407



GM408



GM409

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

- Revista cód. GM401() Qtde.()
- Revista cód. GM402() Qtde.()
- Revista cód. GM403() Qtde.()
- Revista cód. GM404() Qtde.()
- Revista cód. GM405() Qtde.()
- Revista cód. GM406() Qtde.()
- Revista cód. GM407() Qtde.()
- Revista cód. GM408() Qtde.()
- Revista cód. GM409() Qtde.()

NOME _____
 ENDEREÇO _____
 _____ CEP _____
 CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para: Editora Escala Ltda.
 Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista.
 Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

Conteúdo

Capítulo 2 (Continuação)	
Percurso 9: Mundo Submerso	4
Percurso 10: Mundo do Homem-de-Neve	10
Percurso 11: Mundo do Quebra-Cabeça Aquático	16
Percurso 12: Mundo do Cogumelo	22
Percurso 13: Mundo da Chaminé Verde	28
Percurso 14: Mundo do Relógio	34
Percurso 15: Mundo do Tapete Mágico	40
Capítulo 3	47
As Últimas Quinze Estrelas	48
Capítulo 4	55
Covil do Bowser 1	56
Covil do Bowser 2	58
Covil do Bowser 3	60
O Fim	62

Diretor Presidente: Hercílio de Lourenzi - **Diretor Comercial:** Luiz Antonio de Assis Gomes - **Gerente Administrativo:** Nilson Luiz Festa - **Assistente de Diretoria:** Vera Lúcia P. Moraes - **Conselho Editorial:** Marcio Fleischmann, Otto Schmidt Jr. - **Editoração e Diagramação:** Flávio Rogério Corrêa - **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** David Cordeiro Frigieri, Flávio Rogério Corrêa - **Projeto Gráfico:** O.S.Company Publicidade e Propaganda Ltda. - Rua Conde Siciliano, 379 - Rudge Ramos - São Bernardo do Campo - SP - Cep.: 09731-130 - Tel: (011) 7664-3221 / Fax: 7664-1218 - **Publicidade:** São Paulo: Tel: (011) 265-1061/265-1127 / Fax: (011) 857-9643 - Rio de Janeiro: Tel: (021) 220-1656 / Fax: (021) 532-3446 - Rio Grande do Sul: Tel: (051) 233-3528 / Fax: (051) 233-3332 - **Editora Escala:** Rua Estela Borges de Morato, 573 - Caixa Postal 20.009 - Cep.: 02597-970 - Tel: (011) 266-3166 - São Paulo -SP. Impresso na Plural Editora e Gráfica.

Mundo Submerso

PERCURSO 9

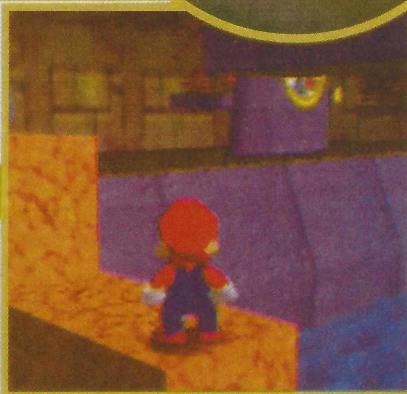
Este é o segundo cenário aquático em *Super Mario 64*, e se achou que o primeiro foi difícil, você ainda não viu nada! As características notáveis incluem: Submarino pessoal do Bowser, uma imensa raia manta e um tubarão gigante! No início você cairá em um imenso lago e a ação começará logo em seguida. Portanto não esqueça de pregar um olho na quantidade de energia que Mario possui.

Nota: Quando você começar a jogar o Percurso Nove, um submarino estará presente na segunda câmara submersa, no entanto esta desaparecerá assim que você derrotar o Bowser pela segunda vez. Você poderá entrar no **Mundo do Bowser Dois** (que você verá no Covil do Bowser) depois de coletar a primeira estrela deste percurso. Assim que tiver obtido a estrela e Mario tenha sido transportado de volta ao castelo principal, você notará que um buraco apareceu na frente da entrada do Percurso Nove. Salte aí para encontrar o Bowser. Você **DEVERÁ** derrotá-lo e livrar-se do submarino a fim de colecionar a terceira estrela!



Estrela 1

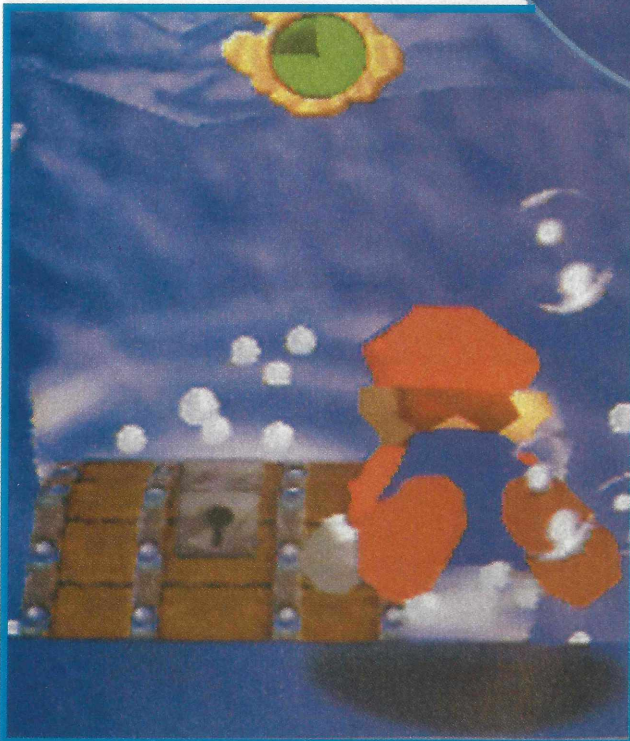
Mergulhe para o fundo do primeiro lago, tomando cuidado porque há um imenso rodão no meio, e o contacto com ele resulta em morte. Quando você alcançar o fundo do lago verá a entrada para um túnel subaquático. Nade através dele. Depois de nadar um pouco, você encontrará-se em outra grande caverna, cheia de água, que é dominada pela presença do submarino pessoal do Bowser. Nade para a costa e então use a escada do costado para entrar a bordo do submarino, onde encontrará a primeira estrela. Note que uma vez que essa estrela tenha sido coletada o submarino desaparecerá e você não precisará usá-lo novamente.



O rodaminho mortal que existe no centro desta câmara significa que abrir as quatro arcas de tesouro se mostrará mais difícil do que você pensa. A quarta arca na seqüência é, sem dúvida, a mais difícil de todas. Você deverá nadar vagarosamente ao longo do fundo da câmara na direção da arca. Permaneça baixo e mova-se vagarosamente. Tão logo a arca tenha sido aberta, vire-se e nade rapidamente de volta para a segurança.

Estrela 2

No primeiro lago, nade em direção ao fundo. Agora, se você olhar à sua volta, nesta área, achará quatro arcas de tesouro colocadas em torno do rodaminho. Você deverá abri-las em uma ordem específica para revelar a estrela. Se tentar abri-las na ordem inversa, Mario receberá um choque elétrico! Cheque a *screenshot* para a ordem correta.



Super Mario 64 Game Secrets

Estrela 3

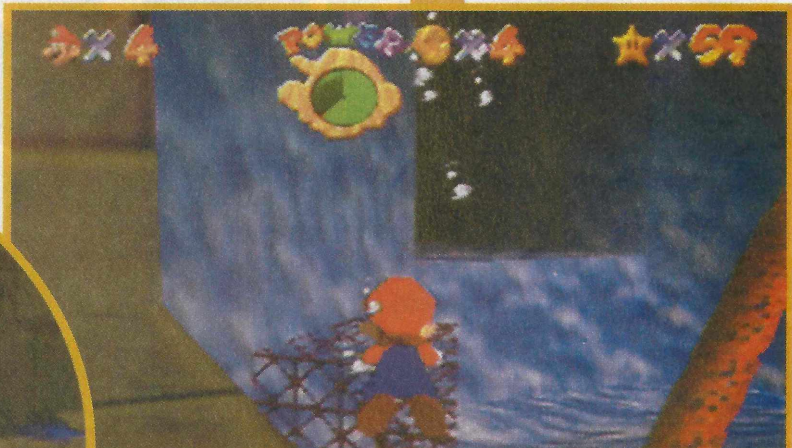
Você deverá derrotar o Bowser ainda uma segunda vez para que possa coletar esta estrela. Ao fazê-lo, o submarino desaparecerá e os postes móveis que permitirão coletar as oito estrelas aparecerão. Esta estrela também será achada na segunda caverna.

Quando você entrar na segunda caverna, nade para a costa e caminhe para a chave púrpura. Empurre a chave e use os blocos, que aparecem, para saltar na plataforma quadrada. Você verá uma grande quantidade de postes listados de preto e amarelo movendo-se entre as plataformas. Salte de poste em poste a fim de coletar as oito moedas vermelhas que estão penduradas nessa área. Regule o tempo dos saltos perfeitamente e, de modo mais importante, encontre uma perspectiva que dará a você uma visão adequada da direção na qual Mario saltará.

Mãos à obra!



Nade em direção da segunda câmara.



Este grande buraco significa que o submarino foi embora.



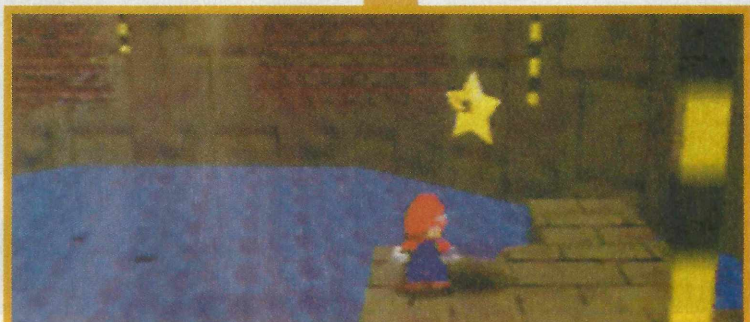
Use os postes para mover-se pela câmara coletando as moedas.



O tempo é crucial, assim mãos à obra.



Uma vez coletadas as oito moedas a estrela aparece.

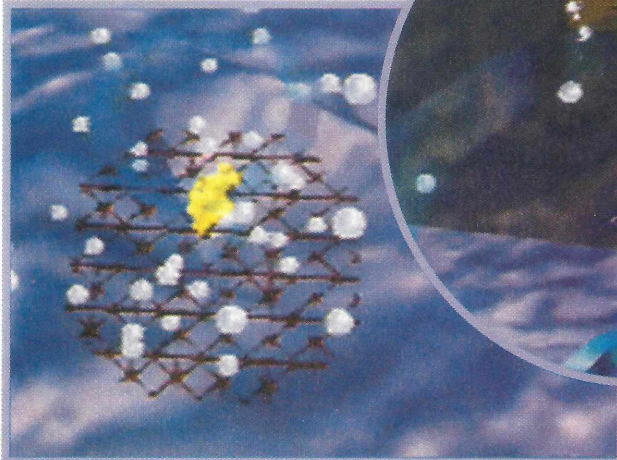


A estrela dourada aí está para que a pegue.

Estrela 4

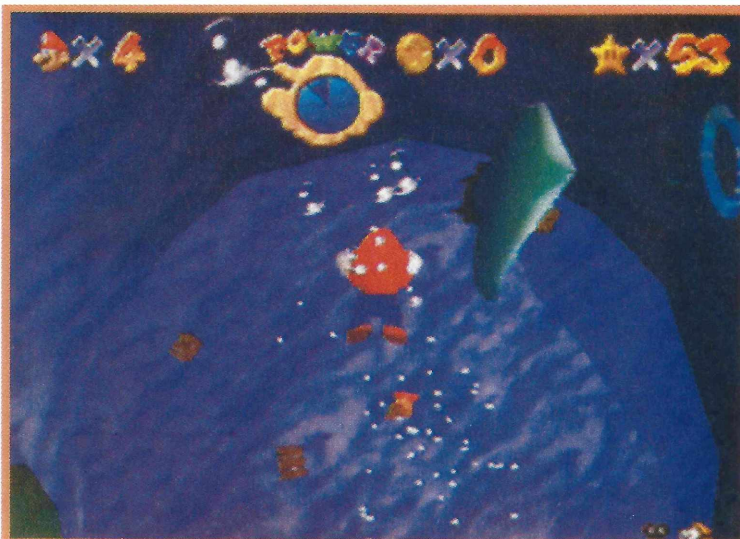
Do início, nade através do túnel submerso na direção da segunda caverna. Quando você se aproximar do fim do túnel verá um imenso rodamoinho no centro do segundo lago e uma fileira de anéis de água subindo para a superfície.

Sim, se você está perguntando, aqui está a resposta: você deverá nadar através de cinco desses anéis, em uma linha, para obter a sexta estrela! Dirija-se para a superfície e ponha Mario diretamente acima do rodamoinho. Agora nade direto para baixo indo através do círculo, como você já fez. Faça, rapidamente, isto por cinco vezes, e a estrela aparecerá na grade abaixo. Você deve agora dirigir-se para a superfície e usar o poder Mario Metálico do cubo verde para cair e pegar sua estrela!



Estrela 5

Quando reentrar no percurso você deverá notar a *Raia Manta* (muito chata e muito delgada) nadando nas imediações do rodamoinho. Olhe para ela, um pouco mais em close, e verá que ela deixa uma esteira de círculos de água. Você deverá segui-la e nadar através de cinco deles em linha. O truque é esperar a Raia Manta alcançar o topo do lago e segui-la na medida em que nada para baixo. A razão para isto é que parece ser muito mais fácil acertar a colocação dos anéis nadando para baixo, do que para cima. Nade através de cinco anéis em uma linha e você receberá a estrela.

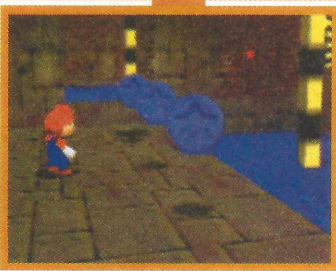
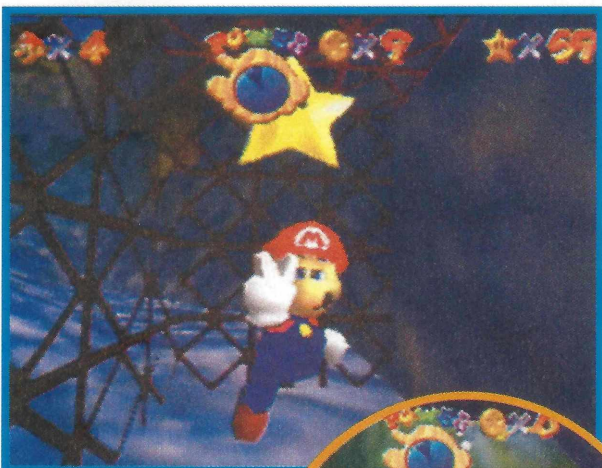
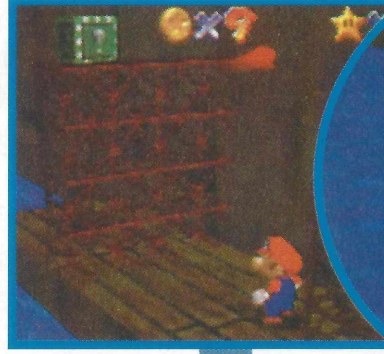


Nadar através de cinco anéis de água em seqüência pode parecer fácil mas a inércia da água torna-o bastante difícil. Adivinhar a posição dos anéis pode ser difícil por causa do ambiente 3D e falhar, apenas um anel, quebrará a seqüência forçando-o a começar de novo.



Estrela 6

Para coletar, você deverá ativar as chaves verde e azul nos respectivos palácios. Agora, quando reentrar no percurso, siga a mesma rota anterior até alcançar a segunda câmara. Em seguida, nade para a costa e dirija-se para os dois cubos coloridos que estão pendurados no canto dessa caverna. Você terá que usar um pulo de costas para saltar a cerca que bloqueia a plataforma que leva a eles. Abra-os para coletar e então salte rapidamente na água. Enquanto Mario afunda para o leito da água, olhe à distância para ver uma gaiola — quando ele chegar ao fundo ande na direção dela. Agora, desde que o poder Mario Metálico ainda esteja funcionando, você caminhará através dela. Uma estrela é a recompensa.



Estrela 7

Como sempre, coletar 100 pontos em moedas lhe dará a estrela final. A quantidade total de moedas neste cenário é muito mais baixa do que o usual (cerca de 103 pontos em oposição aos normais 120) assim, a fim de alcançar a mágica marca de 100, você terá que coletar quase todas elas!

Não se esqueça que coletar uma simples moeda vermelha acrescenta dois pontos ao seu medidor e uma azul acrescenta cinco. Você deverá encontrar seis moedas azuis numa plataforma suspensa na mesma caverna que as moedas vermelhas, obtenha-as e 30 pontos serão acrescentados ao seu total. A parte mais dura desta tarefa virá quando tentar coletar as últimas cinco moedas. Na segunda câmara você deve ter notado um grande buraco negro que suga Mario quando ele chega muito perto, se isto acontecer ele será lançado para fora do percurso, no fosso que circunda o castelo e perderá todas as moedas.

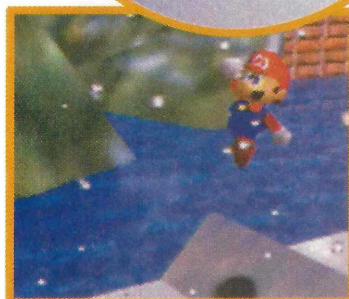
Bem, o que você está perguntando? As últimas moedas estão diretamente abaixo desse buraco! Você deverá ser bastante cuidadoso e nadar tão próximo do fundo quanto possível. Isto livra-o da corrente gerada pelo buraco. Seja cauteloso porque não há nada mais aborrecedor do que perder suas moedas quando falta apenas conseguir as últimas cinco!

Total de estrelas **63**

Mundo do Homem-de-Neve

PERCURSO 10 Uma outra viagem na neve significa mais problemas com superfícies escorregadias para Mario. A maior característica vem a ser a construção em forma de homem-de-neve que assoma sobre tudo o mais.

Você terá de escalar todo o caminho, até o topo, para coletar a quinta estrela! A *mamãe pingüim*, do Percurso Quatro, faz um retorno e o chefe é uma *bala-de-canhão* azul que luta com você numa escorregadia plataforma para tornar a vida mais difícil. Vamos dar uma olhada em cada uma das estrelas em detalhes...



Estrela 1

A primeira estrela localiza-se no topo do *homem-de-neve* gigante. Do início siga seu nariz até encontrar a máquina de onda de neve. Use o salto múltiplo de Mario para evitar as ondas e suba na plataforma. Se você cair na água gelada não fique parado porque a energia de Mario será drenada rapidamente. Resolvido o problema da máquina de ondas com sucesso você se encontrará num caminho de muito vento que leva ao topo do *homem-de-neve*. A seção final do caminho passa pelo seu nariz e quando você se aproximará da mesma o *homem-de-neve* começa a soprar ar frio gelado e criará um forte vento cruzado que nocauteará Mario. A pingüim que patrulha esta plataforma é a chave. Use-a como uma barreira para isolar Mario do vento e você terá condições de passar. Agora, dê os últimos saltos para o topo e colete sua estrela.

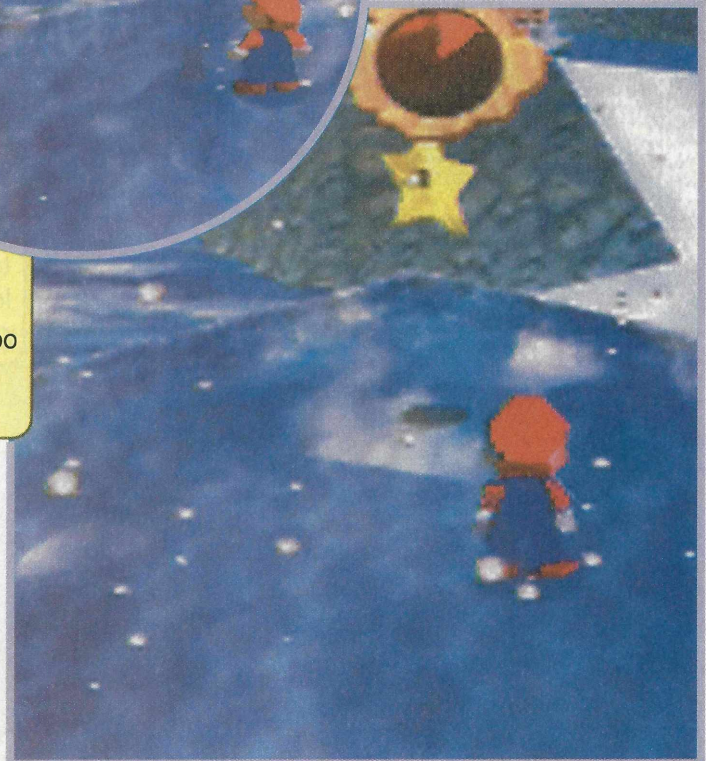
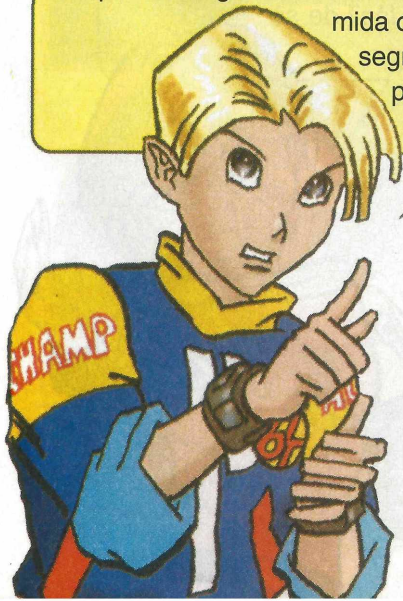


Estrela 2

Do início ande para o norte e, antes de caminhar muito, você verá uma plataforma de gelo suspensa acima do que parece ser uma caixa de água. Esta é, na realidade, de gelo e drenará a energia de Mario. Salte sobre essa plataforma e será enfrentado por uma gigante e pontiaguda *bala-de-canhão*. Derrube-a da plataforma a fim de conquistar a estrela. Ande vagarosamente para a extremidade, tomando cuidado porque Mario poderá escorregar no gelo, e então espere que o *sujeito-bomba* se aproxime de você. Agora, rapidamente, salte sobre ele e quando chegar ao chão dê-lhe um soco nas costas. Sua regulação de tempo deverá ser precisa ou você terminará sendo derrubado para fora, o que custará a Mario um terço de sua energia.

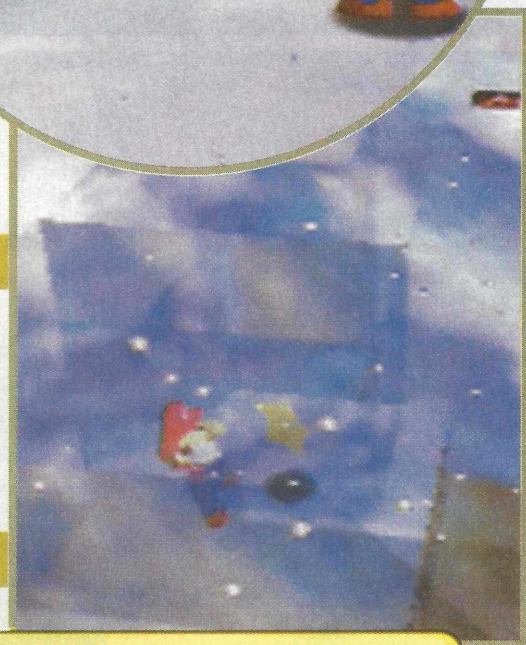
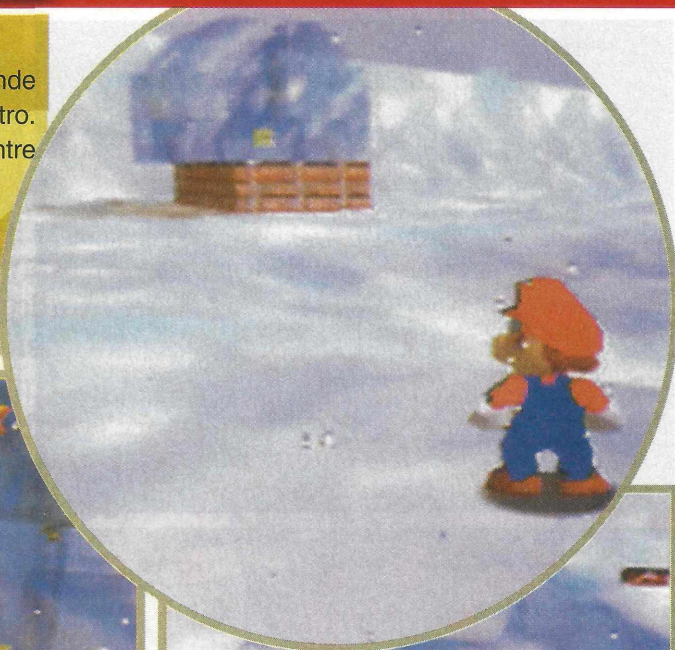


A neve que cobre completamente o Percurso 10 significa que mover Mario por ela mostra ser uma verdadeira dor de cabeça! Um outro fator que aumenta seus problemas neste Percurso é a água congelante. Ela é tão fria que a energia de Mario será totalmente consumida caso ele caia nela! O segredo é gastar um tempo para olhar, antes de saltar!



Estrela 3

Próximo do início deste percurso você encontrará um grande cubo de gelo e poderá ver também uma estrela no centro. No lado mais afastado do cubo você achará um buraco. Entre rastejando através dele e use um pulo de costas para saltar para o topo do cubo. Agora, caia através de um segundo buraco e colete a estrela — muito fácil quando se sabe como. Se tiver problemas com o pulo de costas ou para encontrar o buraco, cheque as *screenshots*.



O cubo gigante é semi-opaco e significa que você poderá ver seu prêmio antes que possa realmente pegá-lo. Como o cubo é de gelo, Mario tenderá a deslizar em torno tornando os saltos difíceis. No entanto, você não estará sob pressão de quaisquer coisas más e terá todo o tempo necessário, tornando esta, de longe, a estrela mais fácil de se obter no jogo!



Estrela 4

Do ponto inicial dirija-se para o norte, e quando alcançar a máquina de ondas de neve verá uma dupla de coisas más na água próxima a você. Você deverá saltar na cabeça de um desses monstros — fazer isso catapultará Mario no ar. Agora, enquanto ele flutuar de volta para o chão manobre-o na direção da plataforma suspensa que jaz ao norte.

Este é o único caminho pelo qual poderá acessar esta área. Aí você encontrará um cubo amarelo, quebre-o e colete a estrela.

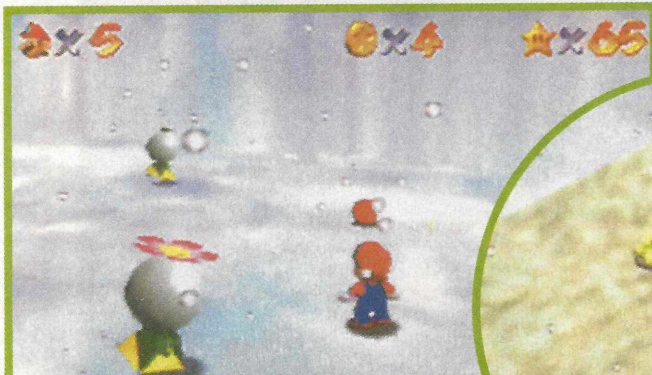


Estrela 5

A quinta estrela será dada a Mario quando ele coletar as oito moedas vermelhas. Cheque as *screenshots* e descubra a localização de todas elas. Por favor, note que sete das oito estrelas vermelhas só poderão ser coletadas quando você tiver encontrado a carapaça de surfar da Koopa. Esta carapaça mágica é encontrada numa caixa amarela, próxima daquela que guarda a quinta estrela.



A primeira moeda está muito próxima do ponto de partida.



Salte na carapaça verde e ela agirá como uma prancha de surf.



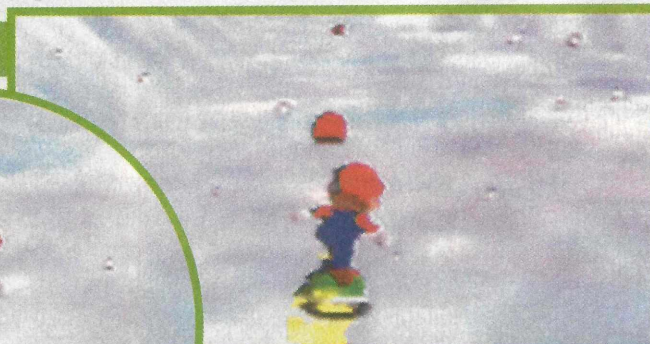
Evite os *monstros-flores* e agarre a moeda.



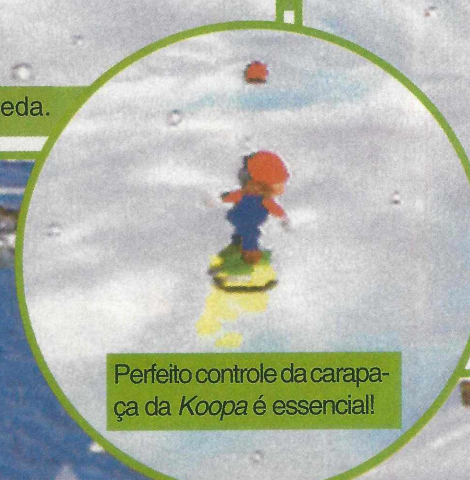
Deslize sobre a barreira coberta de neve e agarre outra moeda.



Use a carapaça para obter a moeda.



Continue deslizando para baixo da barreira e agarre a próxima moeda.



Perfeito controle da carapaça da *Koopa* é essencial!



As duas últimas moedas são encontradas embaixo da plataforma do chefe *bomba-azul*.

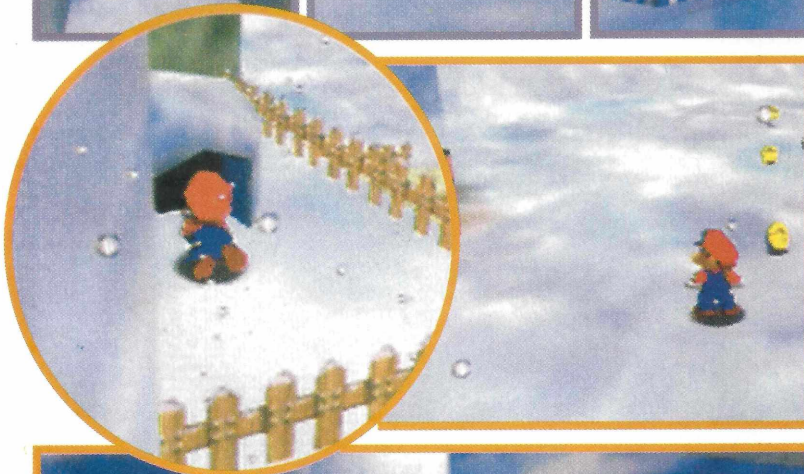
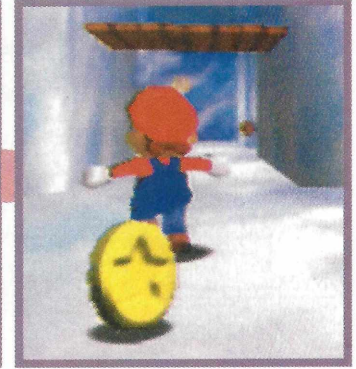
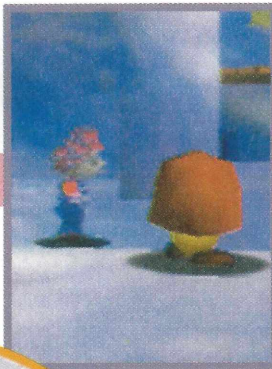
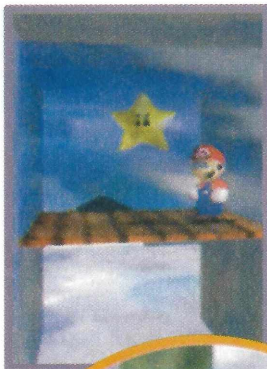


A estrela é sua recompensa.

Estrela 6

A sexta estrela é encontrada dentro de um iglu que fica numa plataforma camuflada a meio-caminho do *homem-de-neve* gigante. Assim, sua primeira tarefa é entrar no iglu! Do início, dirija-se na direção da máquina de ondas de neve e então pule sobre o caminho que leva ao topo do *homem-de-neve*. Quando você alcançar a seção da trajetória que leva além da face do *homem-de-neve*, use a pingüim para ultrapassar seu sopro gelado, como fez anteriormente, e então, olhe para baixo. Você verá um iglu abaixo.

Caia e rasteje para dentro. Você estará, agora, em uma grande sala com paredes feitas de gelo, o que permitirá você ver através delas. A estrela estará localizada diretamente à sua frente, no entanto, está dentro de um bloco de gelo! Caminhe através do labirinto de corredores e dirija-se para o canto direito afastado. Aí você encontrará um cubo azul. Abra-o quebrando e obtenha o poder . Mario torna-se pixelizado e poderá andar através das paredes de gelo. Agora, corra de volta para o bloco de gelo que tem a estrela e colete-a.



Estrela 7

A última estrela é ganha alcançando-se a mágica marca de 100 pontos no medidor de moedas. O montante total de moedas neste cenário está em torno de 101 e desse modo isto obviamente significa que encontrar cada uma delas é um pouco difícil.

Como é usual, as oito moedas vermelhas acrescentam 16 pontos. Assim, faça disto a sua primeira prioridade. Uma boa quantidade de moedas douradas poderá ser encontrada em torno, mas tome cuidado porque algumas são armadilhas. Cheque a screenshot para ver o que queremos dizer! Cerca de 20 pontos podem ser encontrados dentro do iglu.



Total de estrelas

70

O Mundo do Quebra-Cabeça Aquático

PERCURSO 11

O Percurso 11 tem um notável elemento

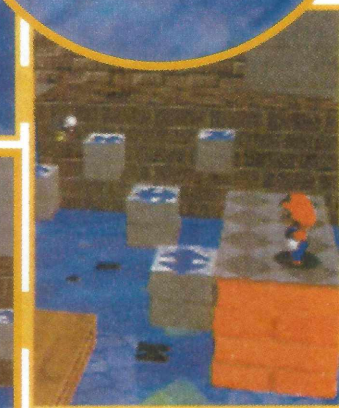
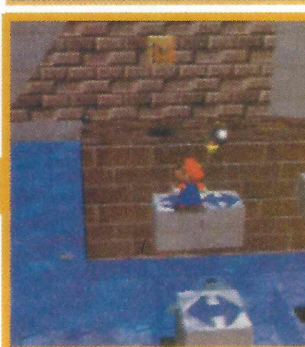
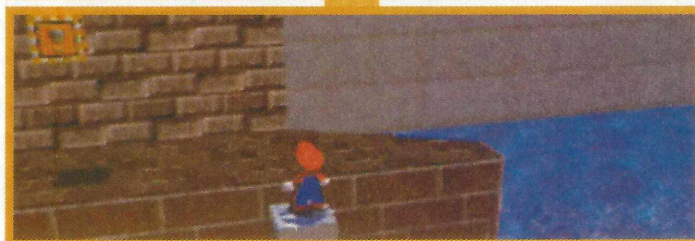
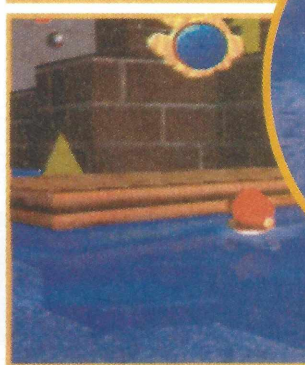
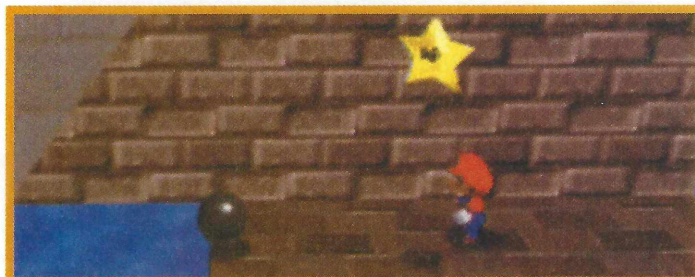
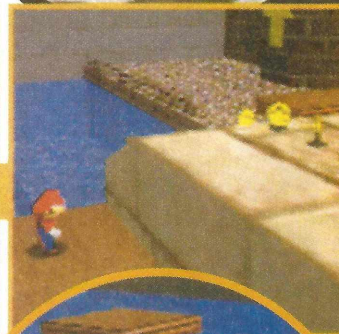
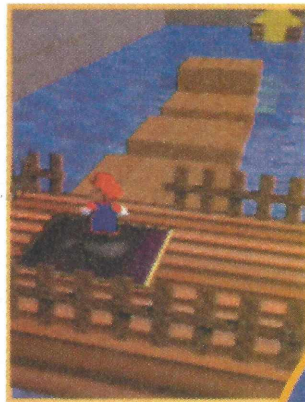
quebra-cabeças fornecido pela altura variável da água. Você deverá usar uma incrível manipulação do nível da água para acessar áreas do percurso, fazendo-o pensar antes de agir. Com ênfase em quebra-cabeças, este percurso poderá parecer escasso em maldades. De um certo modo isto é verdadeiro, mas com quebra-cabeças espertos este percurso mostra ser mais do que uma contenda para um expert em Mario! Vamos ao negócio e encontremos aquelas estrelas...



Estrela 1

Do início, você poderá ver um bloco em forma de "!" à sua frente. Empurre-o e use os blocos temporários que aparecem, para atingir o topo da plataforma próxima. Aí encontrará um objeto em forma de diamante. Existem quatro deles à volta e cada um eleva o nível da água até o cristal.

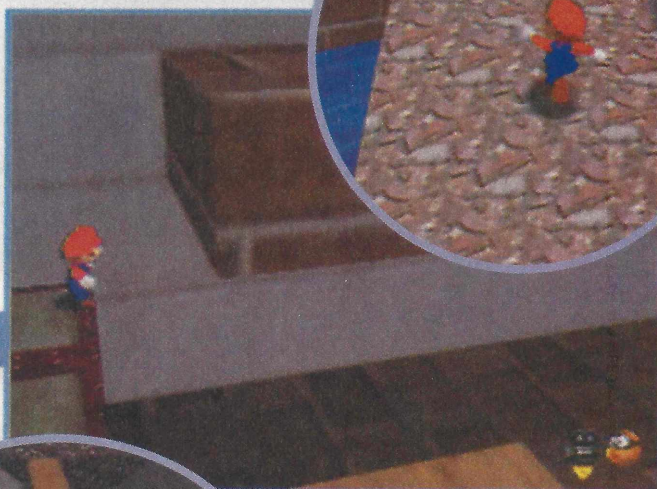
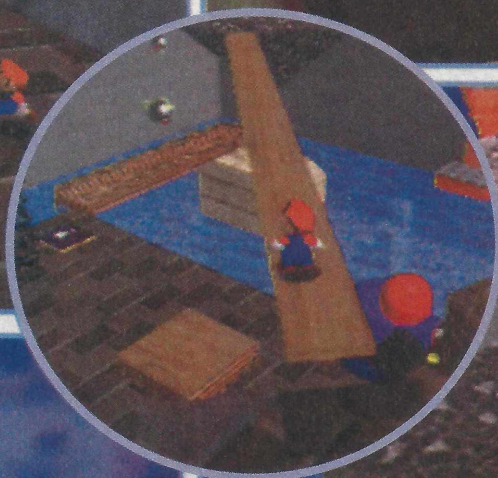
Assim que a água tenha subido, use as pranchas flutuantes de madeira para subir sobre uma pequena plataforma de cor laranja. Você agora verá um grupo de pequenos blocos quadrados, cada um dotado de uma seta. Use-os como degraus. Você deverá dirigir-se para a plataforma que sustenta o cubo amarelo. Assim que estiver nela, quebre o cubo abrindo-o e agarre a estrela.



Estrela 2

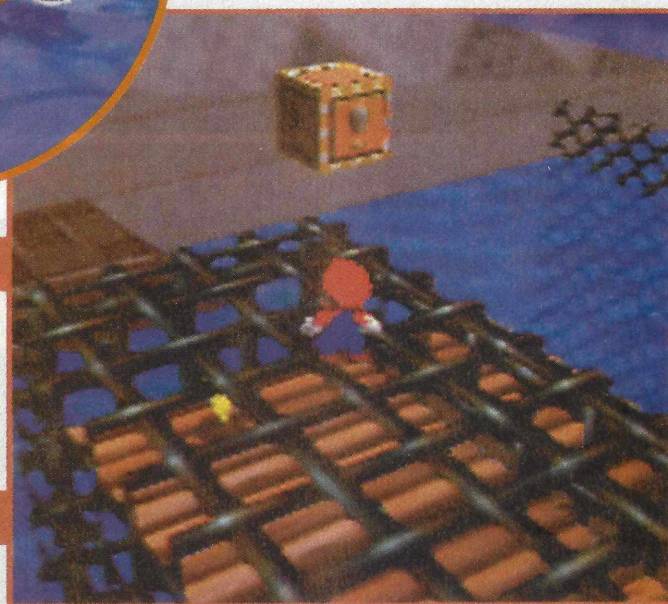
De volta ao início, desta vez olhe para a água. Você verá uma grande rampa que leva para cima. Pule na água, nade através dela e ande. Agora, diretamente na direção norte, você encontrará um grande cubo. Este poderá ser movido. Desse modo, empurre-o para a direita. Use-o para subir sobre a pequena saliência acima. Daqui, dirija-se à esquerda. Você será confrontado por uma grande criatura em forma de bomba. Ela é lenta e mostra-se fácil de ser evitada.

Agora, pule sobre a prancha e, cuidadosamente, mova-se através dela, tomando cuidado porque duas criaturas *eletrobombas* bloquearão seu caminho. Vencida esta difícil seção, você se encontrará em uma plataforma octogonal. Daí, pule na plataforma girante menor que há diretamente à frente, mas não fique durante muito tempo nessa plataforma porque a rotação constante poderá desorientá-lo. Diretamente em frente de sua atual localização você poderá ver uma plataforma menor, retangular, com um cubo amarelo em cima. Pule para ela. Quebre o cubo para abri-lo e agarre sua segunda estrela.



Estrela 3

A fim de coletar a terceira estrela você deverá tocar quatro áreas especiais que existem na câmara principal do Percurso 11. Use as *screenshots* e terá pouco problema para completar esta tarefa. Uma vez que você tenha visitado a última área será recompensado com a estrela.

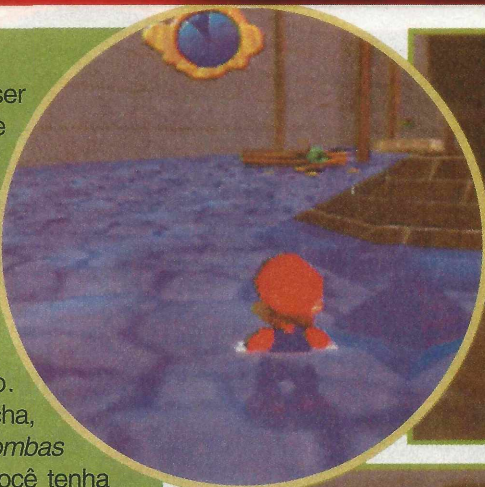


Estrela 4

A quarta estrela mostra-se muito difícil de ser coletada, desse modo leia cuidadosamente o texto seguinte e então use as *screenshots* como um guia passo-a-passo. Do início, nade para o cristal que baixa a água ao seu ponto mais baixo e que impedirá a natação. Isto feito, derrube o bloco de madeira que há no fundo da gaiola próxima, o que revelará um buraco, embora ele não seja usado ainda!

Caminhe para o topo do curso. Vagarosamente, mova-se pela estreita prancha, tome cuidado porque as criaturas *eletrobombas* tornam as coisas difíceis. Uma vez que você tenha atravessado, use o salto longo de Mario para pular sobre o topo da gaiola próxima. Ela é facilmente identificável porque um cubo amarelo está suspenso sobre a mesma. Daqui, pule para baixo, para a plataforma de madeira que está ligada ao lado da gaiola. Tão cedo Mario aterre, ela começará a mover-se para baixo. Quando a plataforma parar, pule fora rapidamente e corra através do buraco deixado pelo bloco de madeira que você quebrou antes.

Agora use o salto de costas para pular de volta para a plataforma de madeira — você tem que ser muito rápido porque ela começará a subir depois de uns poucos segundos. Desde que seja rápido o bastante você estará, agora, movendo-se de volta na direção do topo, mas desta vez dentro da gaiola! Quando a plataforma de madeira parar, a estrela estará diretamente à sua frente. Agarre-a e dê a si mesmo o bem merecido cumprimento!



Estrela 5

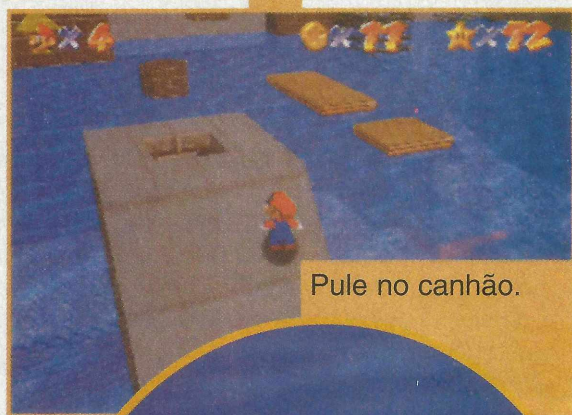
Para obter a estrela cinco você deverá aventurar-se na segunda câmara do Percurso 11. Do ponto de partida, nade para a rampa que leva para o topo do percurso, onde encontrará um cristal que eleva a água ao seu nível mais alto. Isto feito, nade para um grupo de plataformas de madeira que flutuam na água, ao norte. Use-as para pular sobre uma plataforma suspensa e fale com o *sujeito bomba pink*. Ele lhe dará uso ilimitado do canhão próximo.

Agora, pule de volta na água e nade para uma plataforma extremamente inclinada. No topo da mesma você achará o canhão. Você deverá apontar em direção ao canto oposto da câmara; use as *screenshots* se tiver problemas para acertar a trajetória. Mario deverá aterrar dentro de uma gaiola. Agora, nade para baixo através da apertada seção do túnel que há à frente; você logo se encontrará em uma segunda câmara, menor.

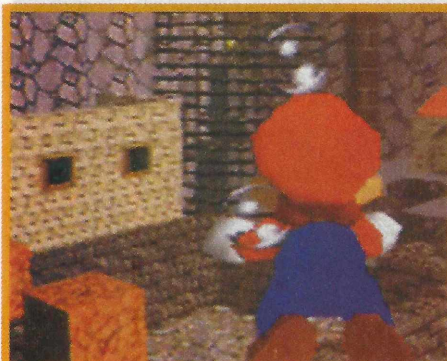
Quando entrar nessa nova área nade diretamente para baixo e encontrará um cristal que controla a altura da água nesta segunda câmara; empurre-o e a água cairá para um nível que permitirá a Mario andar à volta normalmente. Você deverá encontrar, agora, todas as oito moedas vermelhas que estão espalhadas em volta, a maioria colocada em blocos de madeira, de modo que você necessitará quebrá-los para abri-los. Uma vez coletadas as moedas a estrela aparecerá, simplesmente suba e apanhe-a.



Nade para a plataforma elevada no canto afastado.



Pule no canhão.



Você se encontrará em uma segunda câmara.



Nade rapidamente através desta pequena seção submersa.



Aponte o tiro na direção do canto oposto do Percurso.



Abaixe a água para o seu nível mais baixo.



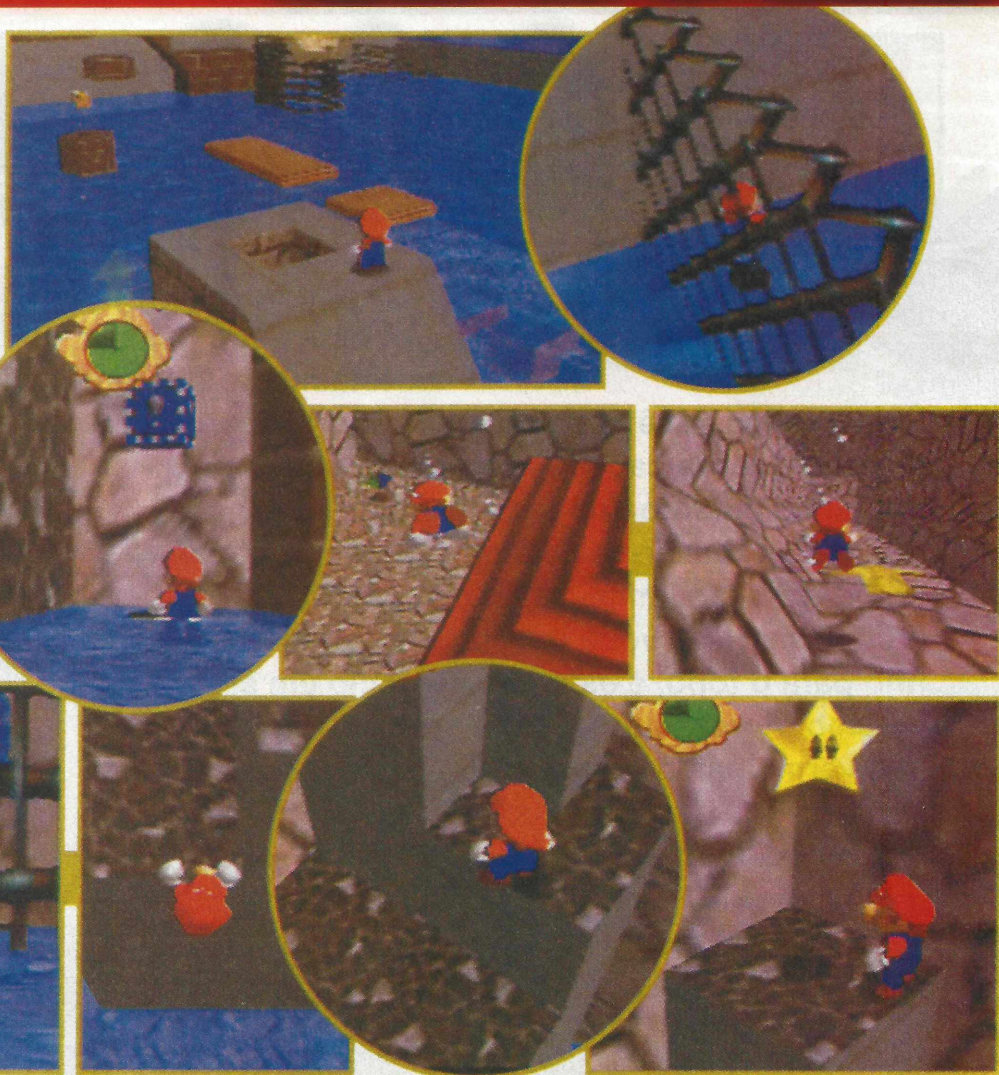
Você deverá, agora, encontrar todas as oito moedas vermelhas.



Com todas as oito coletadas a estrela aparecerá.

Estrela 6

Esta estrela será, também, encontrada na segunda câmara. Assim, para iniciar, você deverá seguir as mesmas instruções da estrela cinco. Agora, quando entrar na segunda câmara nade para baixo e, com o cristal, baixe a água até seu ponto inferior. Ande para o cubo azul, quebre-o e agarre o poder Pixel Mario. Enquanto o poder estiver funcionando, corra rapidamente pelo labirinto e caminhe para dentro da gaiola, no canto. Use a plataforma em forma de estrela para subir e agarrar a estrela.



Estrela 7

Como de costume, você deverá acumular 100 pontos no medidor de moedas para obter a última estrela. A primeira câmara produz cerca de 88 pontos; em particular os cubos amarelos merecem uma olhada porque eles possuem, em média, oito moedas cada um. Um bloco em forma de estrela azul poderá também ser encontrado, e ativá-lo revelará seis moedas azuis gigantes, cada uma acrescentando cinco pontos. Uma vez que tenha 88 pontos, use o canhão para dirigir-se à segunda câmara; agora, simplesmente coleccione as oito moedas vermelhas lá encontradas. Fazer isso reforçará seu total para bem mais do que 100 pontos dando-lhe a estrela.



Total de Estrelas **77**

Mundo do Cogumelo

PERCURSO 12

O Mundo do Cogumelo oferece um desafio totalmente diferente

daquele que você encontrou até agora. O poder cerebral e quebra-cabeças são muito pouco solicitados, no entanto sua habilidade de saltar com precisão e mover-se pela paisagem corretamente é testada ao limite. A fim de colecionar três da sete estrelas você deverá subir todo o caminho para o topo, e este é um desafio em si mesmo. Acrescente a isto a coleta das oito moedas vermelhas que requer que você faça uma série de saltos pixel perfeitos e terá transformado um valentão em um inferno.



Estrela 1

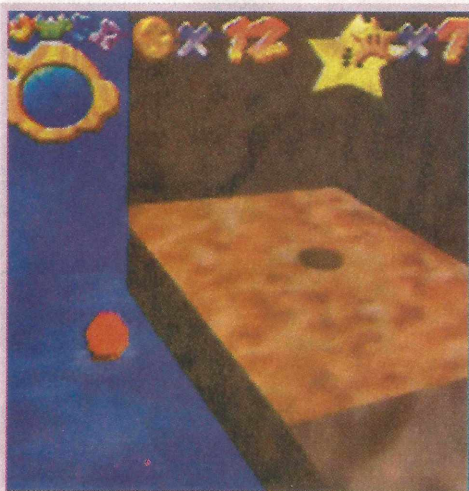
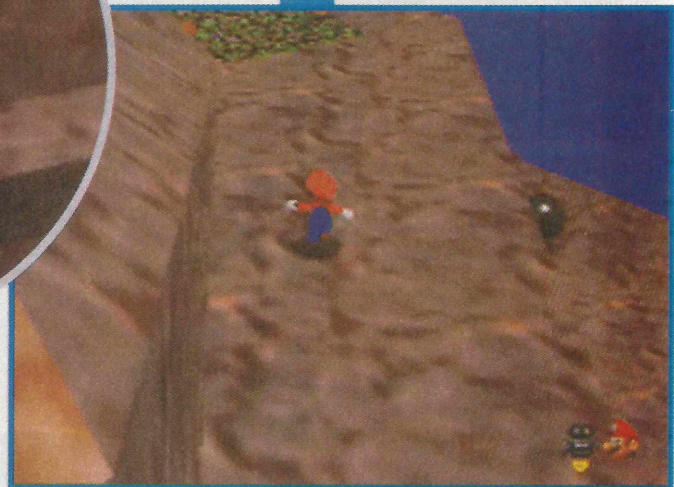
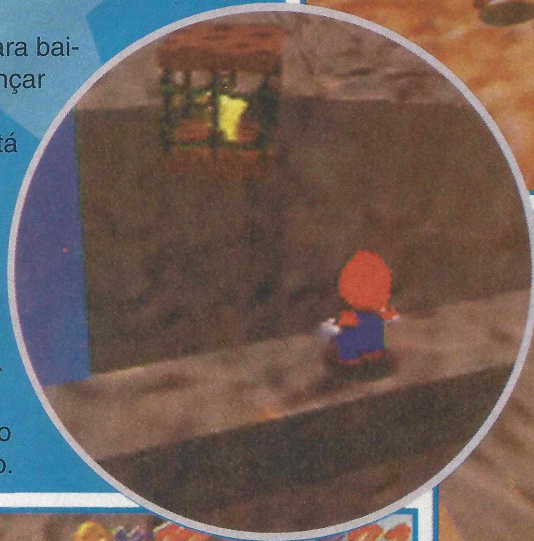
A primeira estrela é encontrada no topo da montanha. Subir é relativamente fácil, no entanto, há uma dupla de locais que se mostram extremamente perigosos. A cerca de meio caminho você terá de saltar através de uma tremenda fenda, isto de modo usual não deveria ser muito difícil, mas o que dificulta, neste caso, é o fato de que o espaço para Mario aterrar é limitado. Use sua habilidade de salto longo para ganhar a distância requerida e então, assim que ele estiver no ar, empurre para baixo a alavanca de controle, fazendo-o parar quando aterrar.

A única outra seção da subida que poderá causar problemas é a estreita seção de rocha que deverá ser atravessada ao aproximar-se do topo. Use a habilidade de Mario para rastejar, para ter certeza que você não falhará. Com isto feito, simplesmente corra pela seção final da montanha, quebre o cubo amarelo para abri-lo, e agarre a estrela.

Estrela 2

Para esta estrela você deverá mais uma vez dirigir-se ao topo da montanha, use as dicas para a primeira estrela novamente e se sairá bem. Agora, à medida que se aproximar do topo da montanha você deverá encontrar um pequeno macaco. Vagarosamente, aproxime-se do pequeno amigo e agarre-o. Ele agora diz que se você deixá-lo ir, ele o ajudará a obter a próxima estrela. Assim, quando for dar a resposta diga que sim.

Ele, agora, caminha para baixo da montanha até alcançar uma gaiola que está suspensa no ar. A estrela está presa dentro. Seu novo amigo pula na gaiola e abre-a, a estrela cai para o fundo da queda-d'água. Você poderá simplesmente pular para baixo e agarrá-la. Não tenha medo ao cair porque a água significa que Mario não sofrerá nenhum dano.





Pule sobre o pequeno cogumelo e agarre a moeda.

Estrela 3

Para obter a terceira estrela você deverá coletar todas as oito moedas vermelhas que estão espalhadas em torno. As quatro primeiras serão encontradas no topo de um grupo de cogumelos gigantes, próximo do início, e as segundas quatro poderão ser encontradas numa seção de parede um pouco mais adiante. Se tiver problemas em localizar qualquer uma das oito, cheque as *screenshots*. Uma vez que tenham sido coletadas, a estrela aparecerá no topo de um cogumelo próximo.



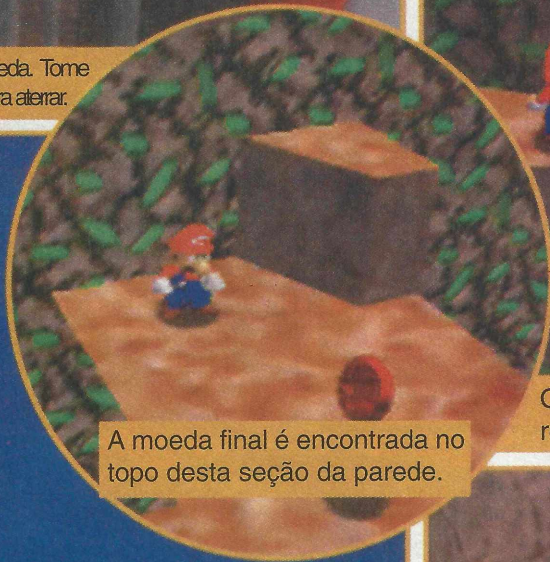
Após coletar as primeiras quatro moedas, volte para a segurança.



Este cogumelo sustenta uma outra moeda. Tome cuidado, você tem muito pouco espaço para aterrissar.



Esta seção da parede possui as outras quatro moedas.



A moeda final é encontrada no topo desta seção da parede.



Obter boa visão das plataformas que o rodeiam mostra-se muito difícil!



Com as oito moedas coletadas a estrela aparece.

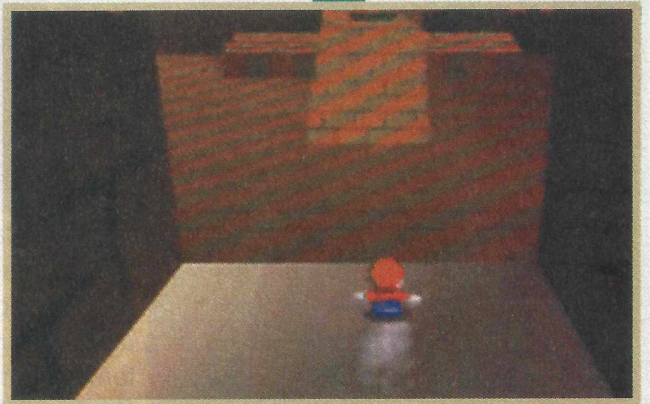


Pule sobre o cogumelo gigante e agarre a estrela.

Estrela 4

Coletar a quarta estrela é fácil - uma vez que você saiba olhar para a entrada secreta da seção escorregador. Do início, siga o caminho que você usou quando coletou as estrelas um e dois. Agora, uma vez que você tenha saltado a enorme fenda e passado da nuvem, pare. Diretamente em frente de Mario haverá uma linha de moedas. Colete-as e caminhe na direção da seção de pedra, à esquerda. Esta é na verdade uma entrada secreta e, desse modo, salte através dela.

Mario, agora, encontra-se no topo de uma outra seção escorregador e você deverá, com sucesso, escorregar até o fundo e coletar a estrela. Tome cuidado porque a cerca de meio caminho da descida o escorregador muda de direção para a direita inesperadamente e falhar em dobrar este canto significará morte. A curva é indicada mas é muito fácil não percebê-la. Portanto, cuide em observar atentamente.



Este percurso possui um teleporte, no entanto ele será coberto em detalhes quando coletar a estrela sete.

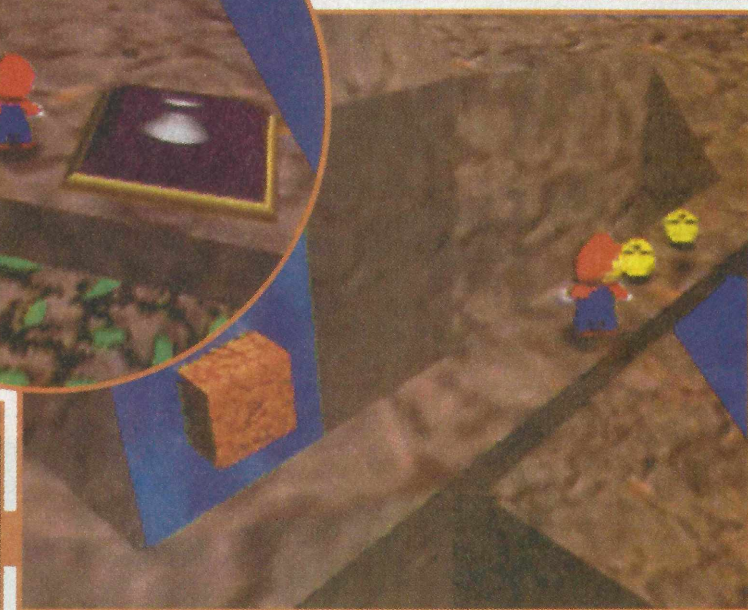




Estrela 5

Do início, novamente dirija-se em direção ao topo da montanha. Agora, quando aproximar-se do topo você verá um bloco em forma de "!". Empurre-o e continue rapidamente a subir. É bom que você chegue logo à seção estreita de rocha que se estende sobre a queda-d'água. Se você olhar para a queda-d'água verá uma estrela que existe em uma caverna debaixo da água. Você verá que um bloco de madeira apareceu em frente dela.

Pule rapidamente da seção estreita de rocha sobre o cubo de madeira; velocidade é essencial porque os efeitos da chave que você empurrou durarão por uns dois segundos. Uma vez que você esteja no bloco, caminhe pela água e agarre a estrela.



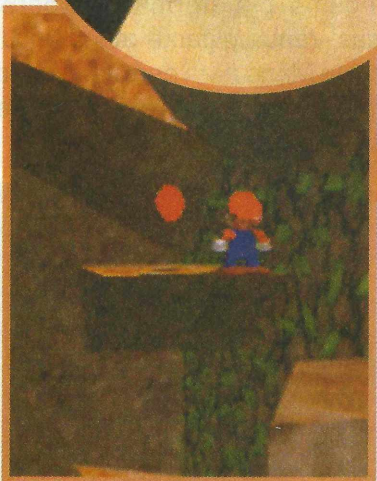
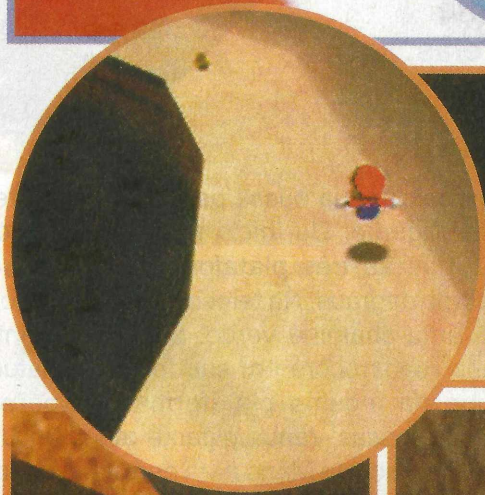
Para coletar a quinta estrela você deverá mover Mario rapidamente, mas com grande precisão. Uma vez que o botão "!" tenha sido empurrado, corra na direção da queda-d'água. O pulo que você tem de dar da ponte para a pequena saliência que existe debaixo d'água é extremamente difícil e requer perfeita pixel regulação de tempo. Boa sorte!



Estrela 6

Do início, dirija-se em direção ao fundo da queda d'água, você encontrará um pequeno macaco que tenta roubar o boné de Mario. Agora, caia sobre a plataforma abaixo, onde encontrará um *sujeito bomba pink*. Fale com ele e ele abrirá o canhão.

Agora volte para a base da montanha e, em particular, para o grupo de cogumelos onde você coletou as moedas vermelhas anteriormente. Um dos menores cogumelos é na verdade um início de teleporte; cheque a *screenshot* para descobrir qual deles. Este transportará você para uma pequena saliência abaixo da montanha. Caminhe com cuidado através dela até chegar ao canhão e saltar dentro dele. Você deverá apontar o canhão na direção do cogumelo que é visível à distância, a *screenshot* mostra a você a trajetória exata. Você cairá no cogumelo e lá estará a sexta estrela.



Estrela 7

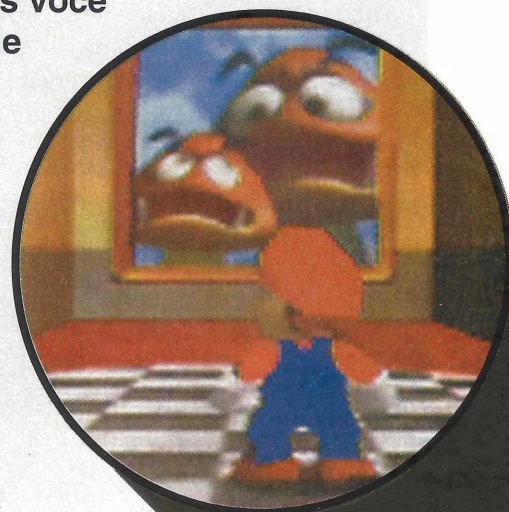
Como é usual, obter 100 pontos no medidor de moedas é requerido a fim de ser premiado com a última estrela do Percurso. A maioria das moedas poderão ser coletadas na seção escorregador escondida, no entanto certifique-se de visitar essa área em primeiro lugar. A razão para isto é simples: Alcançar seu total de 100 pontos quando você realmente estiver no escorregador significa que a estrela aparecerá nesta seção de movimento rápido tornando impossível coletá-la imediatamente. Isto força você a percorrer o slide uma segunda vez a fim de coletar seu prêmio, resultando em dobrar a chance de cair e perder tudo! Uma vez que você tenha coletado com sucesso todas as moedas do escorregador, mova-se sistematicamente pelo resto do percurso coletando as restantes. Não se esqueça que cada coisa má que você matar produzirá uma moeda e as oito moedas vermelhas valem dois pontos cada. Em pouco tempo a estrela será sua.



Mundo da Chaminé Verde

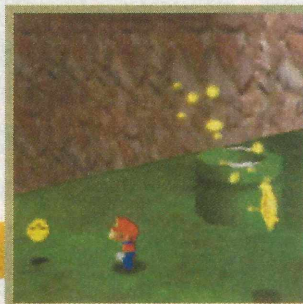
PERCURSO 13

Este é um dos mais desafiadores mundos com os quais você tenha se confrontado em Super Mario 64, no entanto ele também oferece o melhor divertimento. O percurso desenvolve-se em uma imensa ilha, mas a característica principal que o coloca à parte dos outros é o fato de que você poderá na verdade mudar o tamanho de Mario! Existem duas entradas, a primeira faz Mario começar como um gigante e a outra um herói miniatura. Uma vez que tenha começado a se mover em torno da ilha, seu tamanho poderá ser mudado usando as chaminés verdes. Se Mario pular dentro de uma dessas chaminés ele encurtará ou crescerá dependendo de sua forma atual. Isto significa que esperta manipulação de ambos os Marios, gigante e miniatura, é requerida a fim de coletar as sete estrelas. Assim, comecemos com elas!



Estrela 1

Você deverá iniciar sua busca pela primeira estrela como Mario gigante. Do início tome a única rota disponível, use as três plataformas para a sua esquerda como degraus. Na terceira plataforma você encontrará uma chaminé verde, pule para dentro dela e Mario reaparecerá em sua forma miniatura. Agora, fique na mesma plataforma e espere a Armadilha de Moscas Vênus gigante atacá-lo. Use a habilidade de Soco de Mario para derrotá-las. Mate todas as cinco plantas perturbadoras e a estrela será sua recompensa.

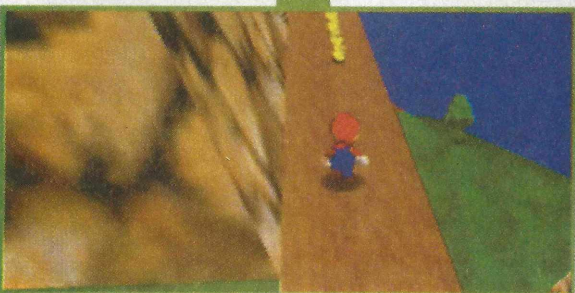
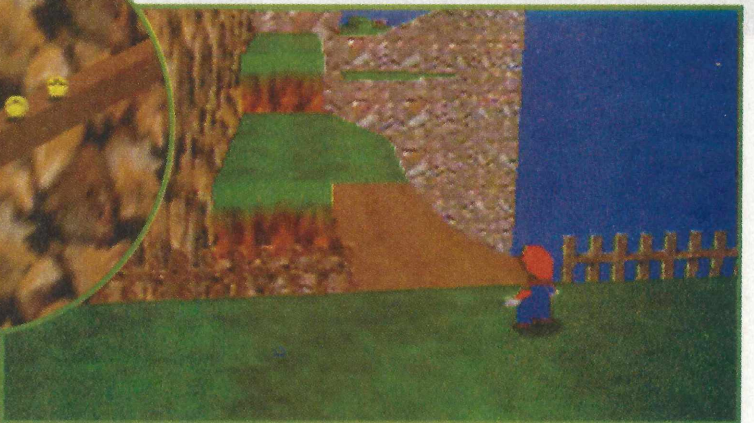
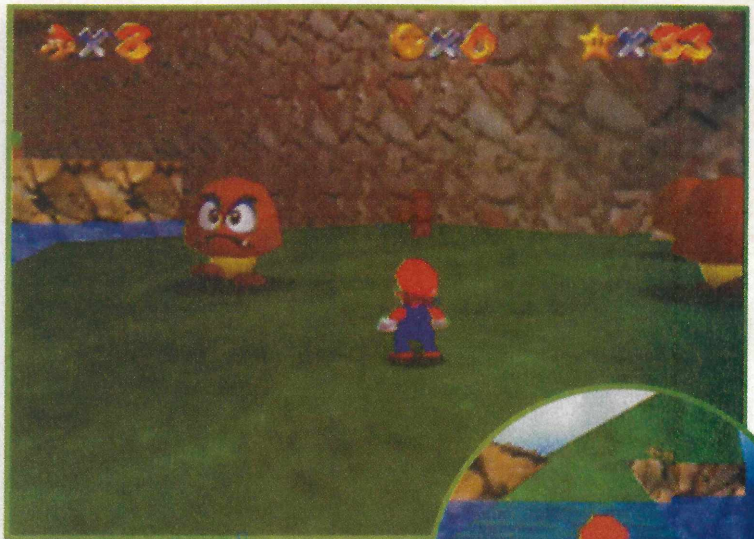


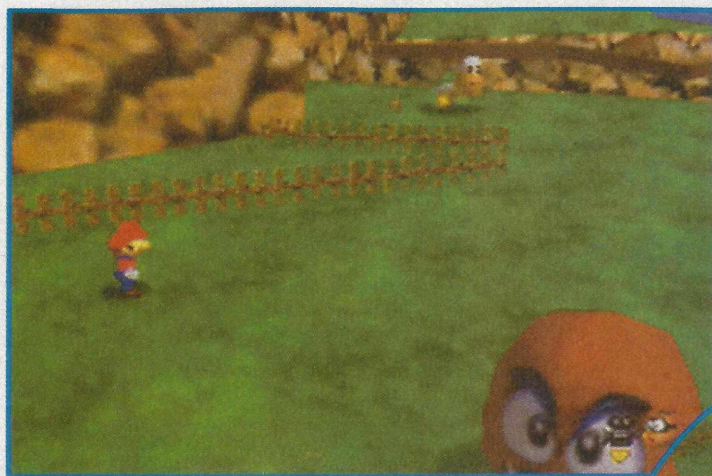
Estrela 2

Mini Mario deverá passar pelo pequeno buraco na parede, ao norte, e atravessar a água que se abre em frente. Quando voltar à terra seca deverá virar para a esquerda e mover-se através da acidentada seção do abismo rochoso. As fortes correntes ascendentes de vento agem como um tipo de rede de segurança, mas não apoie-se nelas para salvar sua vida.

Caminhe cuidadosamente através da estreita prancha de madeira que atravessa a próxima fenda, colete as moedas à medida que anda. Agora, vire para a esquerda novamente e dirija-se através de uma outra ponte de madeira, tomando cuidado porque um forte vento cruzado poderá facilmente jogar Mario para fora da mesma. Mova-se para a frente e vigie por causa da constante fila de grandes seixos que cai assustadoramente.

Com esta seção posta de lado com sucesso, pule para as plataformas niveladas à frente. No topo há uma criatura bomba — mate-a! Agora, mova-se para a última seção da montanha e quebre, para abrir, o cubo amarelo para uma bem merecida estrela.



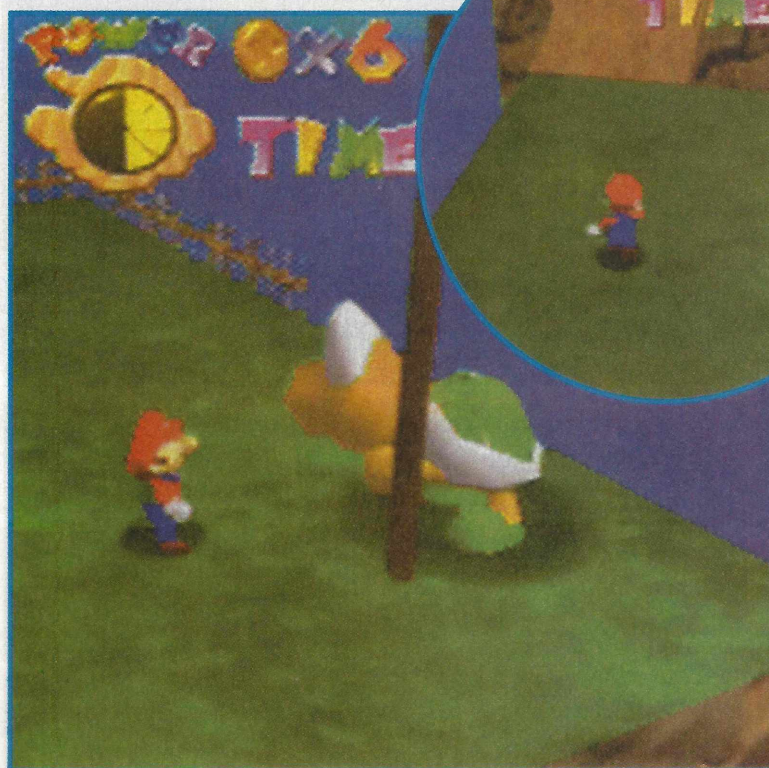


Estrela 3

É tempo de mini Mario novamente. Do início, siga a mesma rota da segunda estrela, exceto que, desta vez, vá diretamente em frente quando alcançar o fim da seção dos seixos, em vez de continuar a subir para o topo. Aqui, encontrará uma Tartaruga Koopa pelas imediações que o desafiará para uma corrida. Assim que aceitar, a corrida começará.

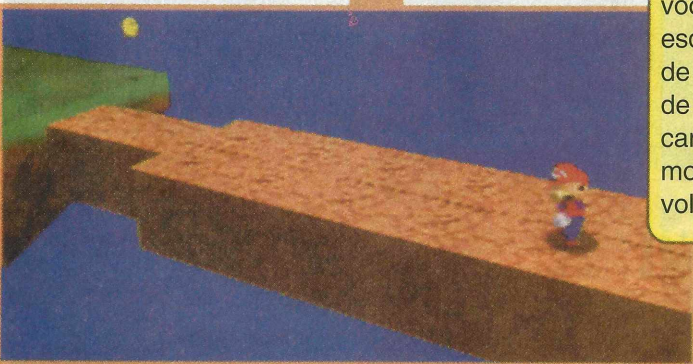
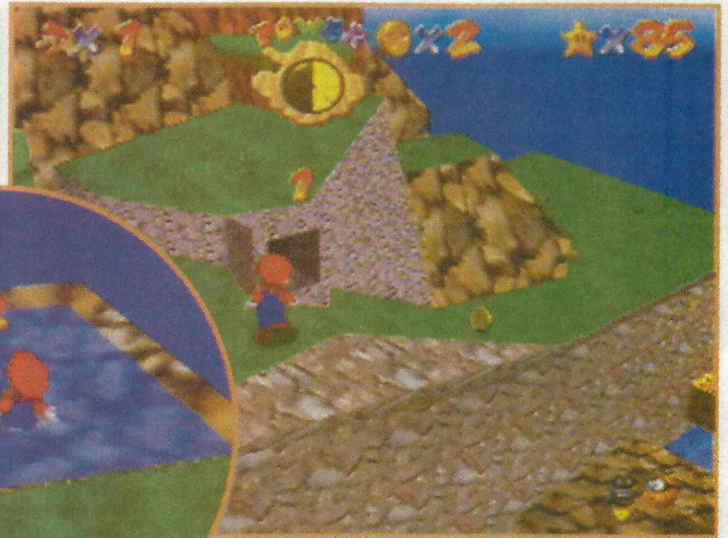
A rota leva-o de volta para baixo, além da seção dos seixos, e através da ponte varrida pelo vento.

Daqui você poderá ver a bandeirola que representa a linha de chegada. Use o salto longo de Mario para ganhar velocidade e ficar na frente da Koopa por mais tempo que for possível. Se você vencer a corrida pegará a estrela. Isto é muito simples.

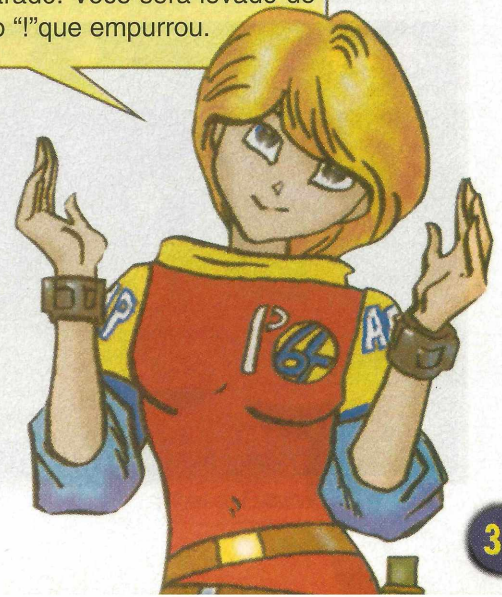


Estrela 4

O Percurso 13 tem cinco áreas secretas; visite cada uma delas e será recompensado com a quarta estrela. Você deverá ser Mario gigante quando tentar resgatar esta estrela, de modo que não será muito difícil. Cheque as *screenshots* para descobrir a localização de todas as cinco áreas.



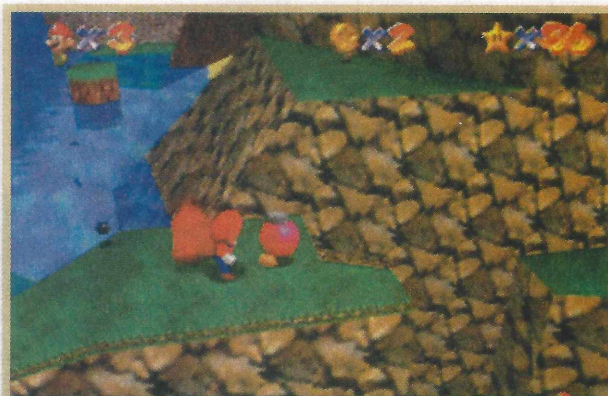
Este mundo possui uma área de transferência unidirecional que poderá ser utilizada quando você for Mario gigante. Do início vá para a esquerda. Você chegará a um bloco em forma de "!" que ao ser empurrado ativa um bloco de madeira que leva a uma pequena ilha. No canto desta ilha está uma moeda, colete a moeda e fique parado. Você será levado de volta para o bloco "!" que empurrou.



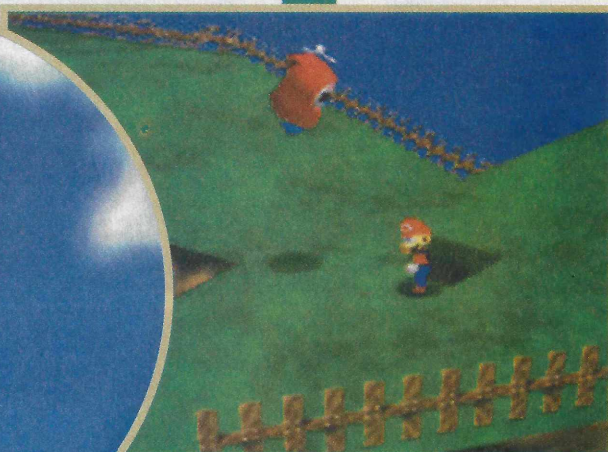
Estrela 5

Você deverá iniciar a sua busca pela quinta estrela como Mario gigante. Do início, caminhe em torno da ilha até encontrar a área onde o canhão poderá ser achado e onde encontrará, também, o *bomba-pink* nas imediações; fale com ele. No entanto, você não poderá usá-lo ainda, porque Mario gigante é muito grande. Em vez disso, volte para a chaminé verde próxima e mude para Mario mini e volte para o canhão.

Atire na direção da árvore da plataforma acima. Agora, para o lado esquerdo desta pequena plataforma você notará uma estreita ponte de madeira que leva na direção de um pequeno buraco na face da rocha. Cuidadosamente, mova-se na direção desse buraco e Mario estará numa grande caverna. Colocadas em torno deste salão estão as oito moedas vermelhas. Pule vagarosamente, de pilar em pilar, coletando cada moeda. A estrela aparecerá no canto da sala quando as moedas tenham sido resgatadas com sucesso.



Mario deve conversar com o *sujeito bomba pink*.



Agora, vire Mario mini e pule para dentro do canhão.



Aponte o canhão nesta direção.



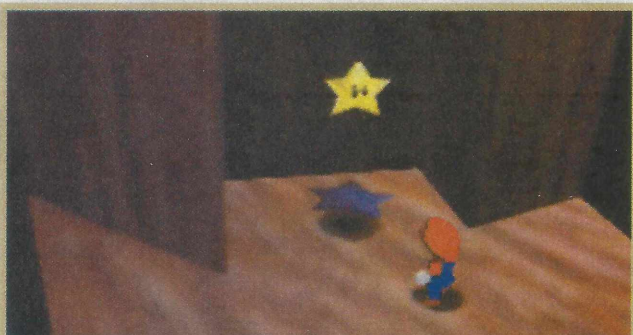
Siga a estreita prancha de madeira na direção do buraco na face da rocha.



Pule cuidadosamente de bloco em bloco agarrando as moedas enquanto caminha.



As oito moedas vermelhas poderão ser encontradas nesta sala escura.



A estrela aparecerá no canto afastado da sala, quando todas as oito moedas tiverem sido coletadas.

Estrela 6

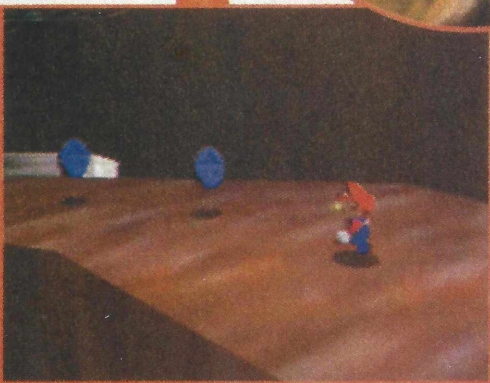
Mario gigante é o indicado para esta estrela. Do início, caminhe para o topo da ilha, o que é fácil porque Mario gigante poderá saltar grandes seções do mapa. Quando estiver na cratera cheia de água, do topo, aplique um *butt bush*. A água drenará revelando um pequeno buraco.

De volta para baixo da montanha, um pouco antes da seção dos seixos você verá uma chaminé verde. Pule para baixo e Mario reaparecerá na forma mini. Ande de volta para o topo da ilha e caia no buraco que você descobriu. Mario agora estará numa pequena caverna, de pé, num chão gradeado. Esta caverna é habitada pelo chefe, uma lagarta gigante! Você deverá usar o *butt bash* de Mario para atacá-la; a cada vez que acertá-la com sucesso a lagarta encolherá. Depois de três golpes a adversária encolherá tanto que cairá através da grade na caverna abaixo e você será recompensado com uma bem merecida estrela.



Estrela 7

Como sempre a última estrela será ganha assim que você tiver embolsado 100 pontos em moedas. Efetivamente você terá DOIS mundos separados para coletar as requeridas moedas. Simplesmente inicie como Mario mini e colete cada moeda que puder. Não esqueça que as moedas vermelhas na caverna acrescentam dois pontos ao total. Uma vez obtidas todas as moedas que você puder encontrar, pule em uma chaminé verde e transforme Mario em gigante. Você agora achará que o suprimento de moedas foi reabastecido, tornando as coisas fáceis. Simplesmente permaneça vivo e você terá a estrela em pouco tempo.



Total de Estrelas

91

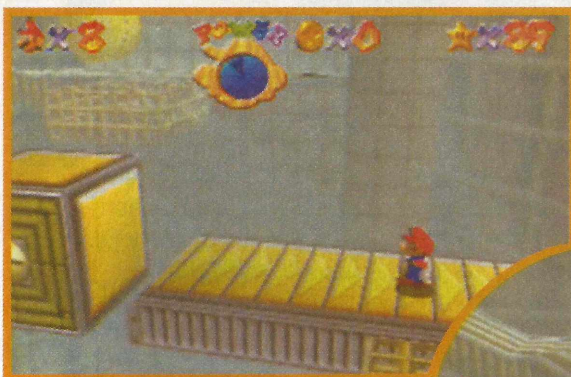
Mundo do Relógio

PERCURSO 14

têm, e oferece à sua habilidade de pular seu mais rigoroso teste até o momento! Imensos pêndulos, dentes de engrenagens, plataformas que desaparecem, esteiras transportadoras e o conhecimento de que cometer um simples erro resultará em morte certa, tudo ajuda a fazer este mundo um absoluto pesadelo!

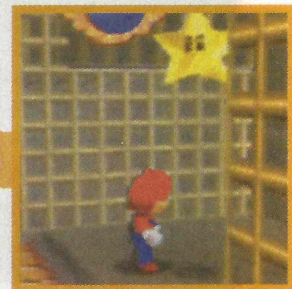
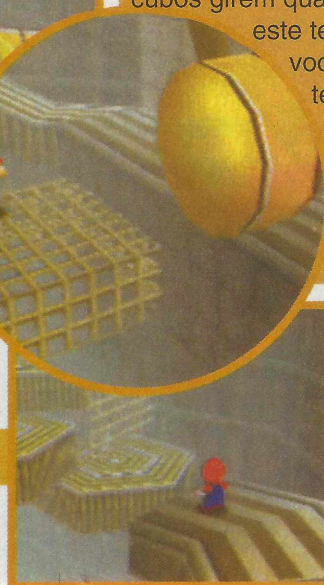
Nem tudo são más novidades no entanto, você pode realmente escolher se o movimento do relógio estará ativado, ou não, ao entrar no mundo. Se você caminhar através do mostrador do relógio quando os ponteiros mostrarem a hora certa, todos os pêndulos e engrenagens serão desativados. Isto obviamente significa que se você entrar em qualquer outra hora o movimento do relógio estará em total balanço. Isto permitirá você fazer certas tarefas mais facilmente, em particular a coleta das oito moedas. Assim, com isto em mente, vamos andando...

Este percurso dá-se em um imenso Relógio, daqueles que os avôs



Estrela 1

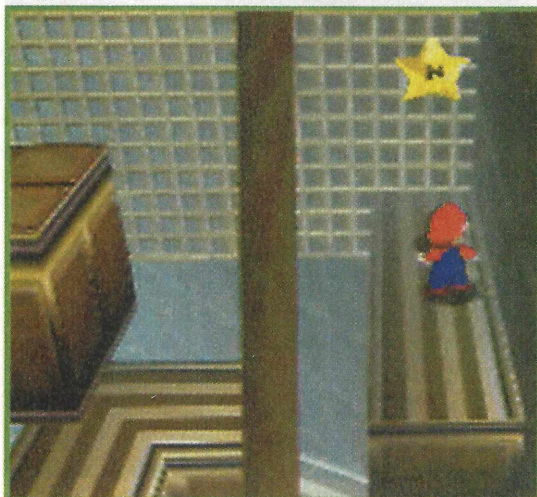
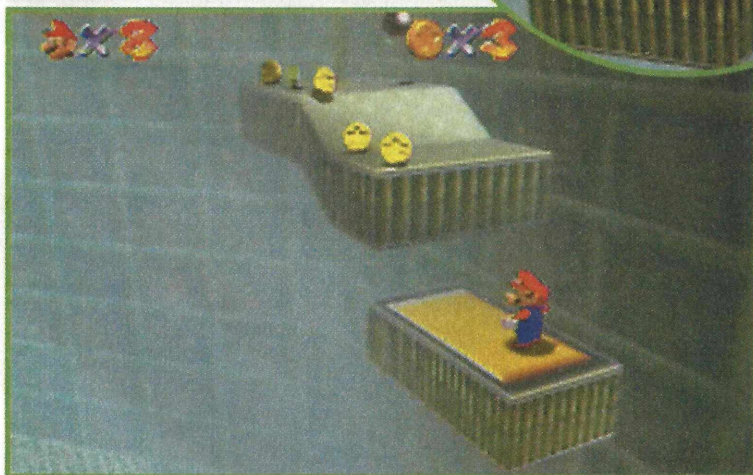
O movimento do relógio poderá estar ativo ou inativo quando coletar esta estrela. Do início, na base deste imenso relógio, comece a seguir o caminho que leva para cima. Tome cuidado porque este mundo inteiro é fértil em perigos. O trio de cubos gigantes oferece a Mario seu primeiro desafio. Você deverá regular o tempo do seu pulo, de modo que os cubos girem quando ele estiver no ar. Falhar em regular corretamente este tempo e uma cova sem fundo estará esperando. Logo você chegará a um conjunto de plataformas chatas girantes. Você deverá usá-las como degraus e pular sobre a correia transportadora que existe diretamente à frente. Regular o tempo para pular sobre as plataformas girantes é difícil, portanto faça-o devagar. Uma vez que você esteja seguro na correia transportadora, pule sobre a plataforma que fica adjacente e agarre a estrela.



Estrela 2

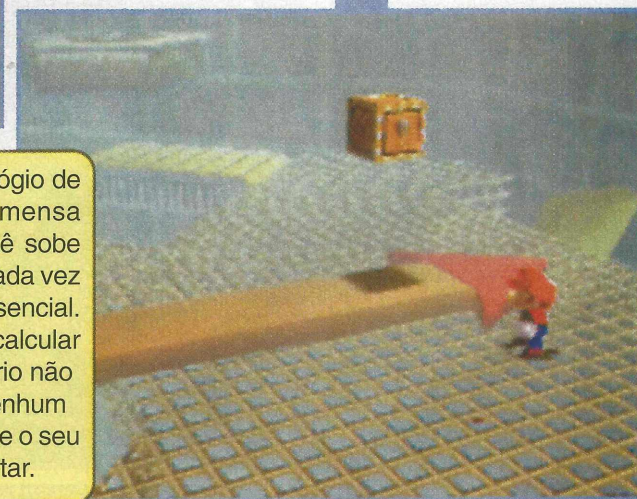
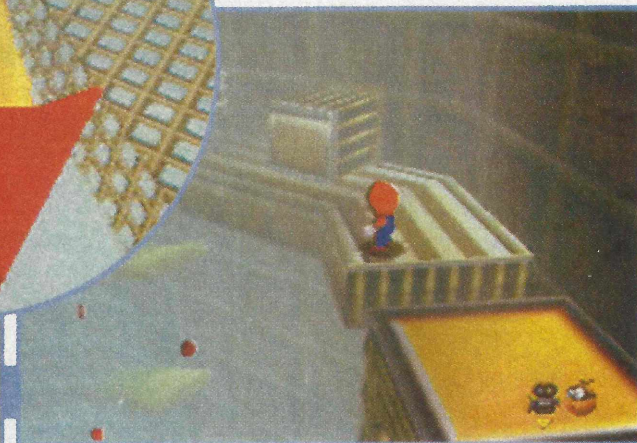
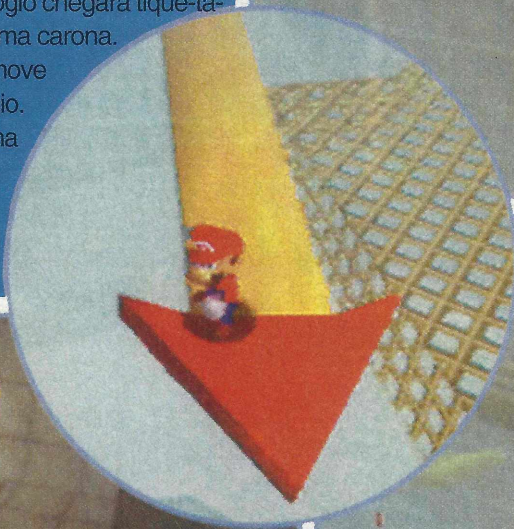
Inicie tomando a mesma rota que usou ao coletar a primeira estrela, no entanto, desta vez, continue seguindo a trajetória para cima quando você alcançar as engrenagens girando. Logo depois você se encontrará sobre uma grande plataforma com dois cubos amarelos suspensos acima. Estes contêm moedas. Desse modo quebre-os para abri-los se você necessitar reforçar sua energia.

Agora, se você olhar através do outro lado do relógio, verá uma plataforma semelhante, e entre as duas está um pequeno bloco triangular. Você deverá usar essa pequena plataforma amarela como um degrau. Isto requer um pulo extremamente preciso, portanto não corra. Assim que o tenha feito com segurança, você verá um pequena borda sinuosa que leva para uma estrela. Vagarosamente, caminhe ao longo dessa trajetória. Você terá de saltar para passar dois imensos pêndulos quando pular na plataforma que possui a estrela. Regular o tempo de saltar corretamente é essencial neste ponto. Sobreviva a isso e a estrela é sua.



Estrela 3

O movimento do relógio deverá ser ativado quando coletar esta estrela. Do início, siga a rota regular que passa pelos cubos girantes e sobre a grande plataforma acima. Esta plataforma tem um cubo amarelo suspenso acima dela, e portanto será facilmente reconhecida. Você deverá, agora, permanecer nas imediações por alguns momentos. Logo o ponteiro do relógio chegará tique-taqueando. Pule para ele e pegue uma carona. Agora, fique quieto enquanto ele move Mario em torno do interior do relógio. Depois de cerca de metade de uma volta completa você verá uma estrela diretamente à frente. Pule, simplesmente, para fora do ponteiro e agarre a estrela.



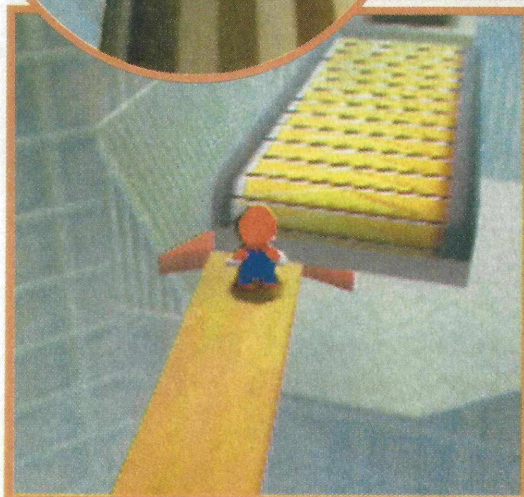
O Percurso 14 dá-se num gigante relógio de vovô que toma a forma de uma imensa entrada de mina. À medida que você sobe mais alto as plataformas tornam-se cada vez menores, assim controle preciso é essencial. O preço que você pagará por não calcular corretamente um salto é a morte. Mario não sofrerá pressões em momento nenhum neste percurso, portanto aproveite o seu tempo e olhe bem antes de saltar.



Estrela 4

Novamente, o relógio deverá estar ativo. Esta é provavelmente a mais espinhosa de todas as sete estrelas, você deverá subir para o topo do relógio e perfazer uma série de perfeitos pixel saltos. Do início, siga a mesma rota da estrela dois, exceto que, desta vez, quando alcançar a grande plataforma com os dois cubos amarelos suspensos, continue a subir. Logo encontrará um conjunto de três esteiras transportadoras, use estas plataformas como degraus. Não fique andando à volta porque será lançado para fora, o que significará morte certa.

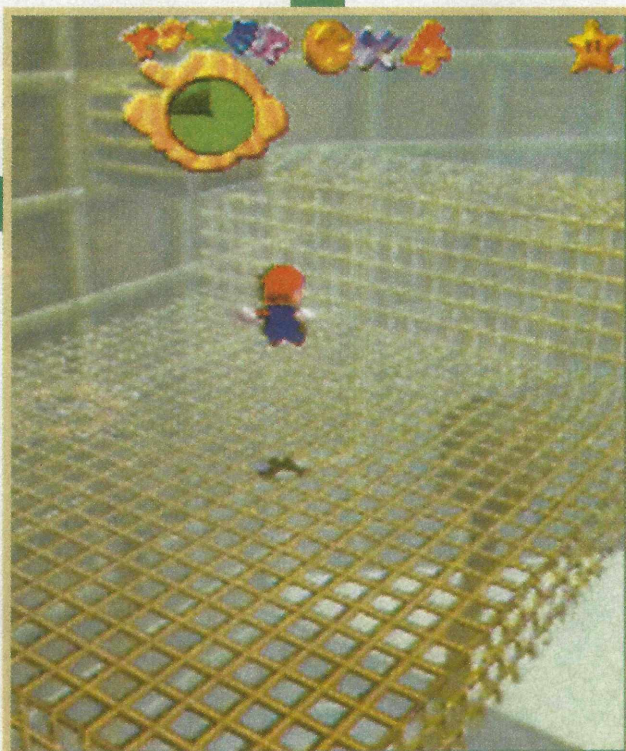
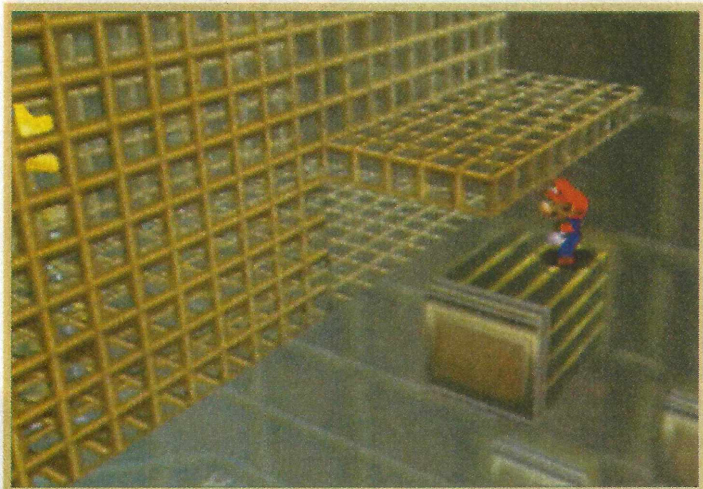
Agora, na plataforma mais alta, você verá um ponteiro de relógio, como aquele que usou para coletar a estrela três; pule sobre ele! Enquanto o ponteiro gigante gira, uma esteira transportadora aparecerá; salte sobre essa seção de plataforma que se move. Agora, cuidadosamente, mova-se ao longo da esteira. Na extremidade mais distante estará um imenso bloco azul. Você deverá regular seu tempo para pular de modo que caia sobre esse bloco. É bom usar o salto de costas de Mario porque ele dará a você mais altura do que um salto regular e é muito mais fácil de ser controlado. Assim que esteja, seguramente, sobre o bloco azul pule e agarre a estrela e dê a si mesmo um bem merecido abraço!





Estrela 5

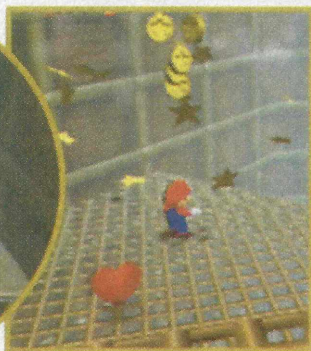
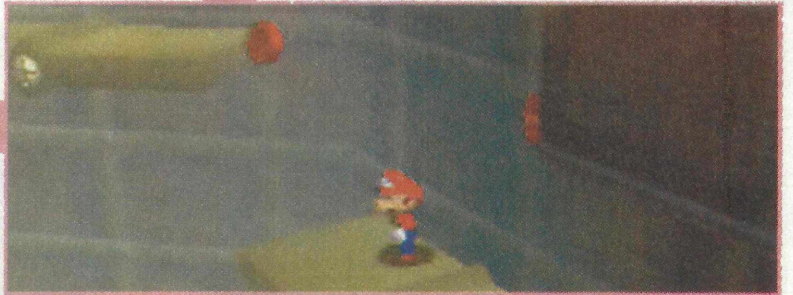
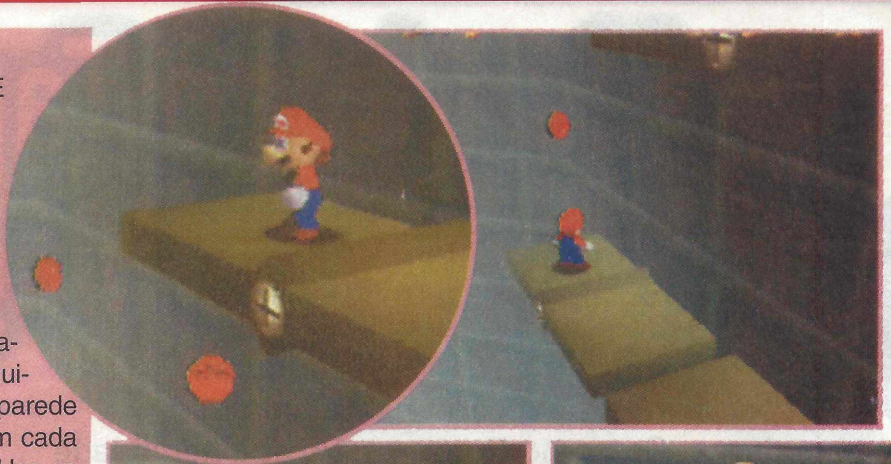
O movimento do relógio poderá estar ativado ou desativado quando coletar esta estrela, mas parece ser muito mais fácil coletar a estrela com o relógio ativado! Uma vez mais, siga o caminho que leva do início e, ao alcançar o fim da seção do poste, encontrará um coração girante. Salte sobre a plataforma octogonal que está suspensa acima. Dali, verá uma gaiola gradeada do outro lado da sala. Use o salto longo de Mario para atravessar até lá. Agora, use os blocos, que periodicamente saem de uma parede próxima, para subir para a seção mais alta da gaiola. A quinta estrela estará lá.



Estrela 6

Desative o relógio para esta estrela. É hora de coletar todas as oito moedas vermelhas. Com sorte para você elas estão todas agrupadas juntas e se você seguiu a advertência para entrar neste percurso com o relógio desativado, terá poucos problemas ao coletá-las.

Do ponto de partida, volte-se e dirija-se no sentido oposto ao que tem seguido. Cedo será confrontado por uma parede coberta de pequenas plataformas. Em cada uma delas há uma moeda vermelha. Use as *screenshots* fornecidas para ajudá-lo e logo terá todas as oito moedas. A estrela aparecerá.



Estrela 7

Uma vez mais a última estrela é ganha assim que tiver obtido 100 pontos no medidor de moedas. No entanto, metade da batalha num percurso tão mortal quanto este é permanecer vivo o tempo suficiente! É recomendável que você entre no mundo com o movimento do relógio desativado. Isso torna a coleta das oito moedas vermelhas muito mais fácil, e quando você considerar a quantidade de pontos que elas adicionarão ao seu medidor de moedas, não coletá-las estará simplesmente fora de questão.

Um outro bom lugar para procurar moedas é o grupo de plataformas onde você coletou a segunda estrela. Ali você encontrará uma chave que ativará um certo número de moedas azuis. A dificuldade é permanecer vivo enquanto trabalha vagarosamente em torno do relógio. Faça isso e terá 100 pontos muito antes do que estiver esperando!



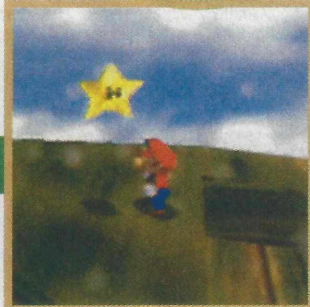
Total de Estrelas 98

Mundo do Tapete Mágico

PERCURSO 15

Este é o último percurso

de *Super Mario 64* e é certamente um dos mais duros. Como no Percurso 14, sua habilidade de controlar Mario com precisão e presteza será testada, e é este fator que torna o percurso tão difícil de completar. Grandes tapetes voadores são usados para mover-se e um pulo ou salto de costas com tempo pobremente regulado poderá enviar Mario diretamente à sua morte. Assim, agora que você teve alguma idéia do que terá pela frente, vamos em frente e encontremos aquelas ardilosas estrelas...



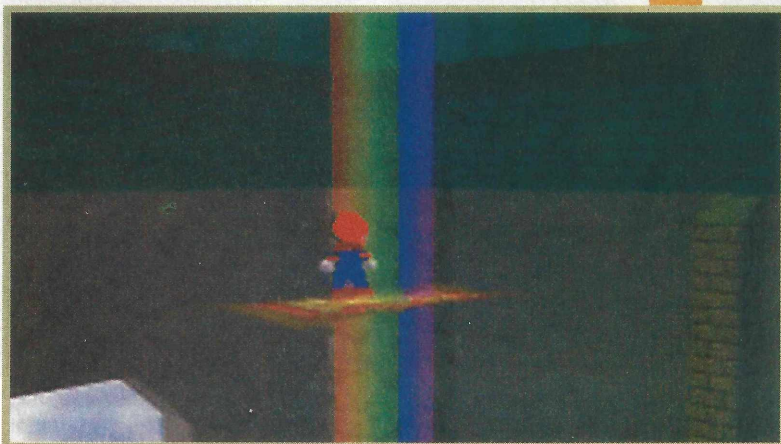
Estrela 1

Do início pule sobre o tapete próximo. Assim que Mario cair nele começará a mover-se. Fique nele até que desapareça. Você saberá quando isto está para acontecer porque o tapete começará a reluzir. Você agora se encontrará sobre um grande bloco girante, com mais três blocos girando à sua frente; dirija-se para a direita. Diretamente à frente, você encontrará um outro tapete, assim salte para bordo e pegue uma carona; esta seção se mostrará bem fácil. Fique no tapete e logo dois outros aparecerão; um, o levará para a direita e o outro para a esquerda. Pule naquele que o levará rapidamente para a direita. O tapete irá levá-lo para cima, na direção do galeão voador do Bowser, no entanto para lá chegar você deverá passar uma imensa armadilha de fogo girante. Use um habilidoso salto para evitar as chamas. Agora, quando o tapete mágico parar, pule para a prancha de acesso do galeão e suba a bordo. Uma vez no convés do navio, dirija-se para a proa. Ali, encontrará uma bem merecida estrela.

Estrela 2

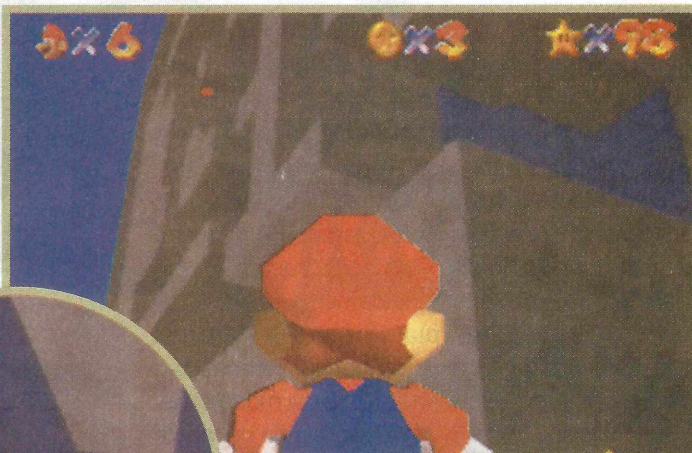
Para coletar a segunda estrela você deverá caminhar para o topo deste imenso percurso. Do início siga a mesma rota novamente, no entanto quando encontrar a junção-T de tapetes mágicos, salte sobre aquele que o levará para a esquerda. Este tapete o levará por todo o caminho em direção ao topo, no entanto isto não é tão fácil quanto possa parecer. Saltar experimentalmente é requerido porque numerosas plataformas e paredes bloqueiam a trajetória e se houver apenas um movimento em falso, Mario cairá para morte certa!

A última seção desta arriscada corrida de tapete se dá através de um castelo gigante, mas, por sorte, esta é relativamente fácil. O único problema que poderá retardar o progresso é a imensa chama que é lançada da lareira. Para evitá-la use um salto de costas com tempo bem regulado. Agora, quando o tapete emergir sobre a seção do telhado do castelo, caia fora, mas não demore porque seu veículo desaparecerá rapidamente. Aqui você encontrará a segunda estrela.



Estrela 3

Para coletar esta estrela você deverá pegar todas as oito moedas vermelhas, e por sorte elas estão todas juntas. Do início, caminhe para a frente até alcançar as quatro plataformas girantes, agora vá diretamente em frente, Mario estará próximo de uma imensa parede coberta de pequenas plataformas e as moedas vermelhas poderão ser encontradas lá. Use suas habilidades de saltar para subir na parede e coletar as moedas. Cheque as *screenshots* se você tiver problemas em localizar qualquer uma delas. Uma vez que todas as oito tenham sido encontradas, a estrela aparecerá na base da parede.



Este imenso labirinto esconde todas as oito moedas vermelhas.



Vigie seu passo. Um movimento falso e você virará história!



Você terá que usar um salto longo para vencer este espaço!



Esta moeda é encontrada no topo do canto esquerdo do labirinto.

Este percurso possui uma útil área de transferência que poderá ajudá-lo ao coletar a sexta estrela. Se você ficar parado na extremidade da plataforma que leva ao imenso castelo (diretamente oposta à lareira principal) será transportado para a plataforma onde está o *sujeito bomba pink*.



Vigie! Uma bomba que vomita chamas guarda a moeda.



Você encontrará seu prêmio na base do labirinto.

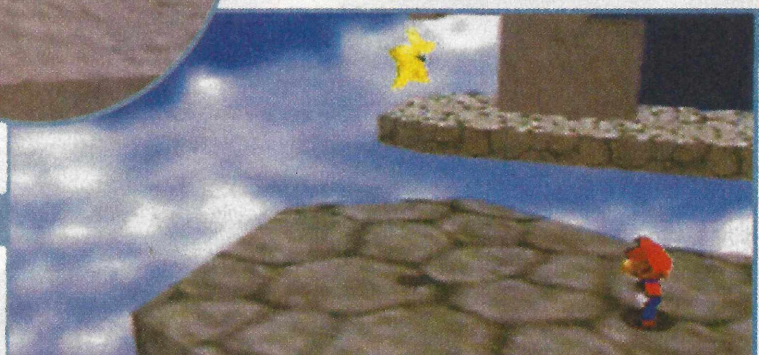
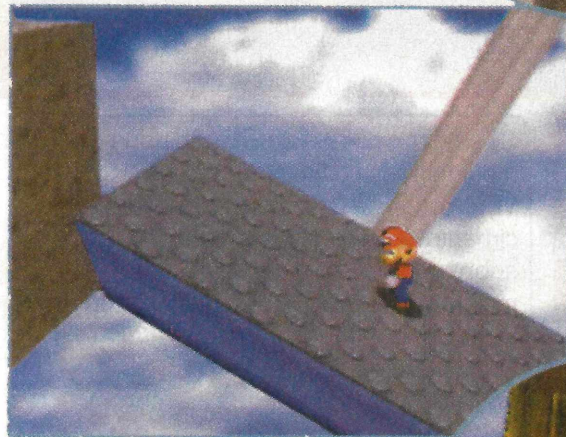
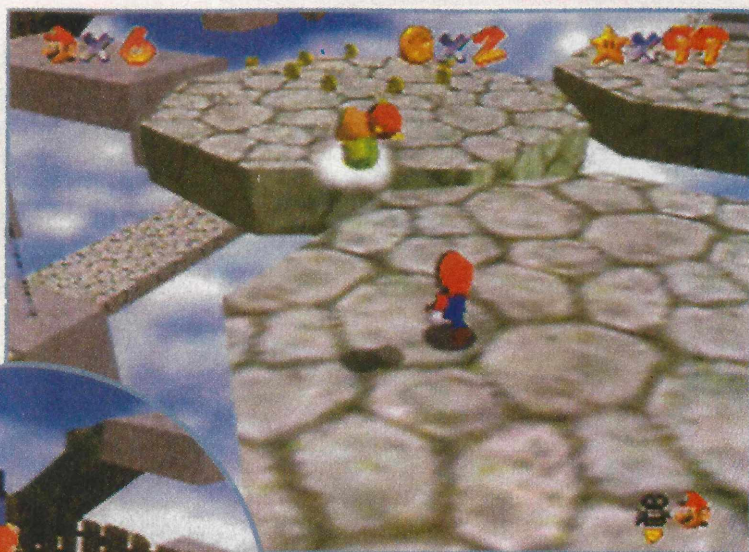


Uma vez que todas as moedas tenham sido coletadas a estrela aparecerá.

Estrela 4

Do início, uma vez mais, dirija-se para as quatro plataformas girantes. Feito isso, pegue a esquerda e desça pelo poste que liga esta plataforma com aquela abaixo. Agora vá em frente até alcançar uma imensa gangorra e dali, pegue a direita. Use o pêndulo balançante para chegar ao outro lado dessa plataforma. Vencida esta seção vá para a esquerda e use os blocos de madeira como degraus para acessar o nível acima. Tome cuidado e não fique por ali porque os toros de madeira cairão ao peso de Mario.

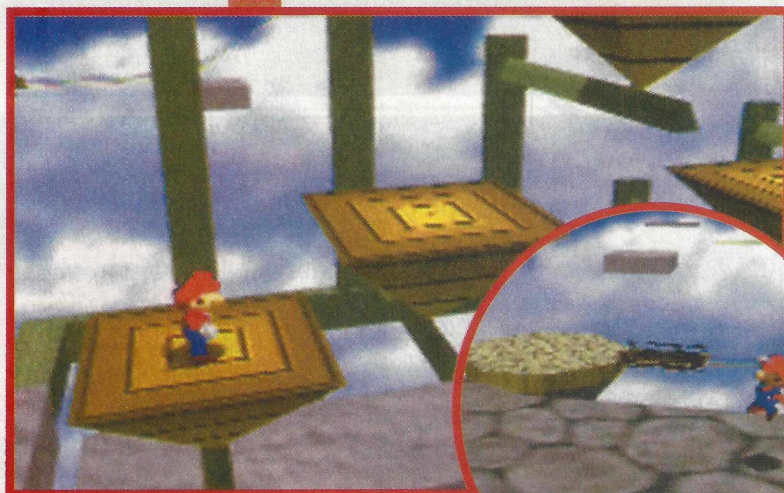
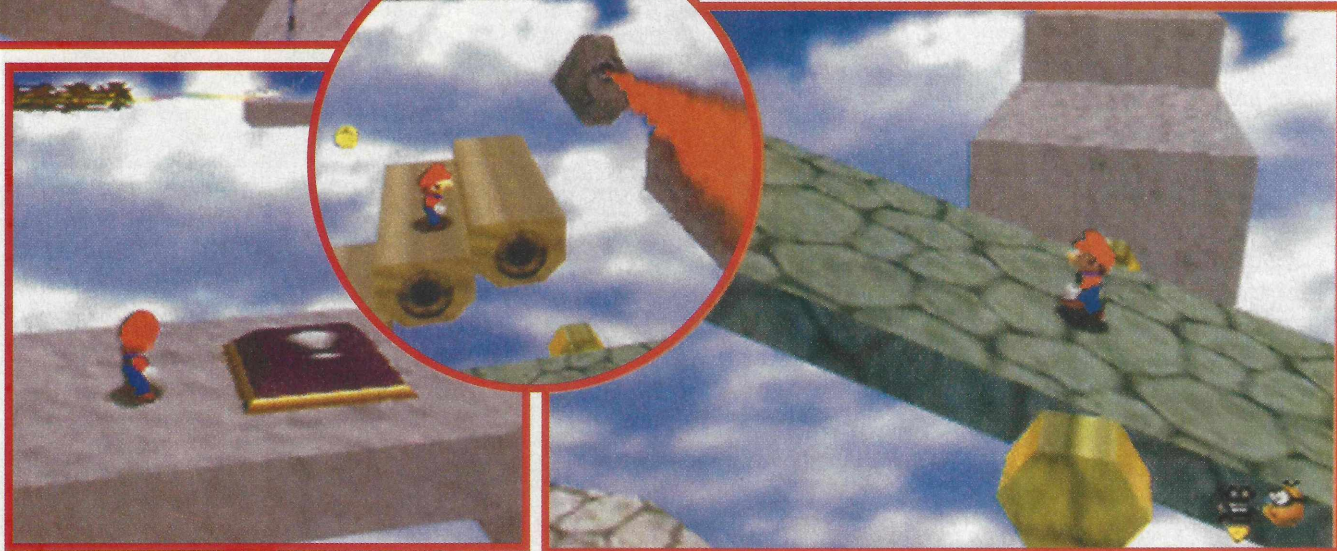
Em seguida, siga a plataforma porque ela leva de volta para a direita, onde cedo encontrará um acalve que possui três blocos. Use-os como escada e suba para a seção da plataforma acima. Dali, vá para a esquerda, através de uma outra plataforma pêndulo oscilante e agarre a estrela.



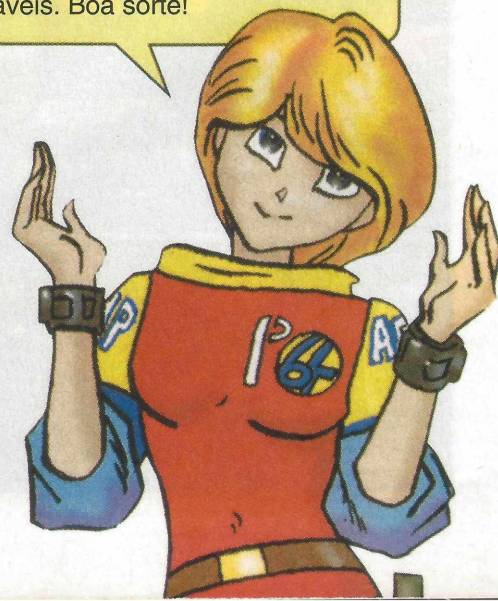


Estrela 5

Para iniciar você deverá seguir a mesma rota que usou quando coletou a quarta estrela. No entanto, quando você alcançar a plataforma em active, (é aquela que apresenta três caixas que funcionam como escada) continue a andar para a direita. Aí você encontrará uma grande chave em forma de "I". Empurre-a e a pirâmide de blocos à direita transformar-se-á em blocos regulares. Agora, pule de bloco em bloco e sobre a plataforma acima. Velocidade é essencial porque depois de seis segundos eles voltarão à sua forma original. Agora, simplesmente, ande para a esquerda e agarre a estrela.



Sua habilidade de saltar é testada ao máximo neste último percurso do jogo. Você deverá usar todo seu conhecimento e controle para manter Mario sobre as plataformas, visto que um movimento errado e você perderá uma vida. Um outro fator que aumenta a dificuldade deste percurso são as numerosas plataformas que se movem. Os imensos blocos gangorra mostram ser particularmente desagradáveis. Boa sorte!



Estrela 6

Esta é a mais difícil de todas as sete estrelas e requer que você realize duas tarefas separadas a fim de receber seu prêmio. Leia o texto e então estude cuidadosamente as *screenshots* antes de tentar obter esta estrela.

Do início, dirija-se de volta para o labirinto da parede, esta é a área na qual você obteve as oito moedas vermelhas. Caminhe para o afastado lado esquerdo desta seção do labirinto. Ali você verá um bloco azul, um coração girante e uma fachada levando para cima. Você deverá usar a habilidade de Mario para pular de parede em parede e chegar ao topo desta coluna. Isto feito, caminhe ao longo do topo da parede labirinto e fale com o *sujeito bomba pink*. Ele abrirá o canhão. Esta é a primeira tarefa em sua busca pela sexta estrela.

Agora, dirija-se de volta para as quatro plataformas girantes. Dali, siga a mesma rota que tomou quando coletou a primeira estrela, até encontrar-se sobre o convés do galeão flutuante. Desta vez corra para a popa do navio onde encontrará o canhão. Você deverá apontá-lo na direção da plataforma com o poste. Use a *screenshot* se você tiver problemas para acertar a trajetória. Mario deverá ser atirado direto no poste e agarrar-se a ele. Em seguida deslize para baixo e mate as criaturas em forma de bomba. Isto feito quebre a caixa amarela e agarre a estrela.

Arre!





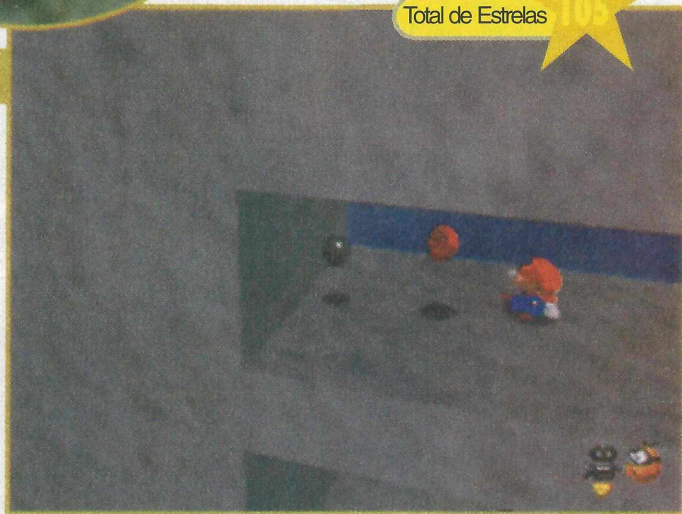
Estrela 7

Como sempre, a sétima estrela é ganha somente quando tiver acumulado 100 pontos em moedas. A chave para alcançar a mágica marca reside em sua habilidade de coletar as moedas azuis que poderão ser encontradas próximo do labirinto que possui as moedas vermelhas. Assim que tiver ativado a chave, uma fila de moedas azuis aparecerá. Rapidamente escale a parede da fachada próxima coletando as moedas à medida que sobe. Quando alcançar o topo vá para a direita e mais moedas azuis estão lá para agarrar. Não esqueça que cada moeda acrescenta cinco pontos. No entanto, se você falhar em escalar a fachada na quantidade pré-estabelecida de tempo as moedas azuis desaparecerão, o que tornará impossível estabelecer a marca de 100 pontos. Se isto acontecer saia do percurso e inicie novamente!

Uma vez obtidas as moedas azuis e coletadas as vermelhas, faltarão apenas alguns pontos para obter. Estes poderão ser obtidos matando todos os inimigos.

Total de Estrelas

105



A última estrela deste Mundo deverá ser uma das mais difíceis de obter no jogo. Coletar o requerido total de 100 pontos no medidor de moedas é extremamente difícil porque simplesmente manter-se vivo mostra-se ser muito duro! Nada é mais frustrante do que coletar 90 pontos em moedas e em seguida errar um salto. Você morrerá e perderá suas moedas no processo, o que e forçará a começar de novo.



Capítulo Três

As Últimas Quinze



As Últimas Quinze Estrelas

Você deve ter completado todos os 15 percursos regulares em *Super Mario 64*. No entanto, você unicamente tem 105 estrelas no total e como qualquer expert em Mario que se respeita perguntaria, você necessita 120 estrelas para completar o jogo propriamente — assim onde estão as remanescentes 15 estrelas?

Esta seção da revista é projetada para proporcionar-lhe todas as respostas e informações que necessitará para completar propriamente este incrível jogo. Desse modo, encontremos as restantes 15 estrelas que se escondem nas profundezas do castelo...



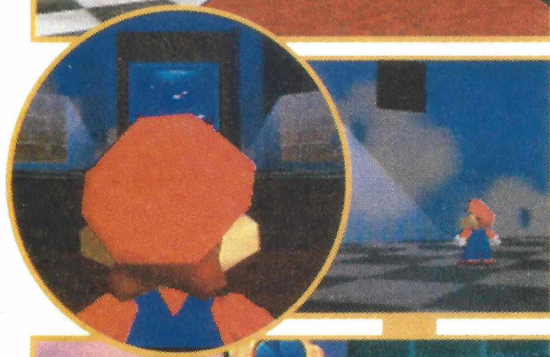
Estrela Escondida 1

Do saguão principal, dirija-se para cima, para o lado direito do balcão. Agora, atravesse a porta com uma estrela. Você se encontrará em um pequeno quarto com três paredes, com uma janela de vidro pintado em cada uma. Pule através da janela que está à sua direita quando entrar na sala. Você estará agora no topo de um escorregador gigante. Simplesmente deslize até o fundo coletando as moedas à medida que for descendo (isto poderá parecer inútil, mas não esqueça que 50 pontos dão a você uma vida). Sua recompensa é a primeira das estrelas escondidas!



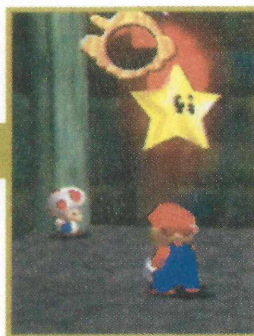
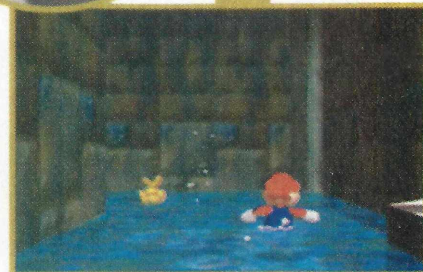
Estrela Escondida 2

Do saguão principal do castelo dirija-se para a porta que leva ao Percurso Três. Agora, se você posicionar Mario de modo que suas costas estejam voltadas para a entrada do Percurso, verá dois buracos negros, um em cada lado da porta pela qual você entrou. Caminhe para aquele à esquerda e use um salto de costas para pular nele. Você estará agora em um imenso "tanque de peixes" e, em volta, existem oito moedas vermelhas. Colete-as e receberá a estrela. Não permaneça aí, porque o nível de energia de Mario cairá enquanto ele estiver embaixo d'água.



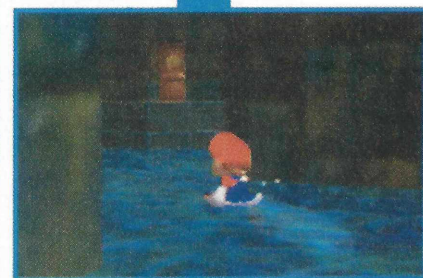
Estrela Escondida 3

Uma vez coletadas 20 estrelas, dirija-se para baixo, para o calabouço do castelo. Ali você encontrará um pequeno coelhinho amarelo. Você deverá agarrá-lo para receber a estrela, e acredite que isto é muito mais difícil do que parece! Tente caçá-lo em um canto. Aproxime-se lentamente e quando tentar escapar tapeie o botão de ataque para agarrá-lo. Regular o tempo é essencial, mas sua recompensa é a terceira estrela escondida.



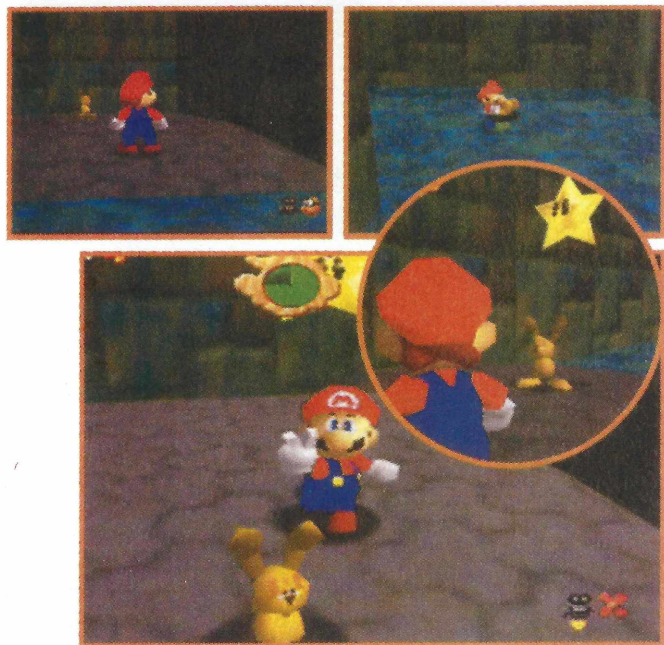
Estrela Escondida 4

Tendo coletado com sucesso 20 estrelas, dirija-se para a sala que possui a entrada do Percurso 6. Ela é encontrada no canto mais afastado do calabouço do castelo. Caminhe em torno da sala e desça em direção ao poço de líquido prateado que serve como entrada ao Percurso, mas não salte nele. Você verá a encarnação fantasmagórica de Toad escondendo-se no canto. Caminhe até lá e tenha uma conversa com ele. Ele lhe dará uma estrela.



Estrela Escondida 5

Uma vez que tenha coletado o generoso total de 50 estrelas dirija-se de volta ao calabouço do castelo, o coelhinho reaparecerá. Uma vez mais você deverá caçá-lo em torno do calabouço na tentativa de agarrá-lo. Sua recompensa é uma estrela.



Estrela Escondida 6

Quando seu total atingir 50 dirija-se à seção do castelo que possui a entrada dos percursos dez a treze. Agora, se você caminhar por esta sala, verá uma outra versão fantasmagórica de Toad perto de uma seção de parede que gruda. Fale com ele e lhe dará a sexta estrela.



Estrela Escondida 7

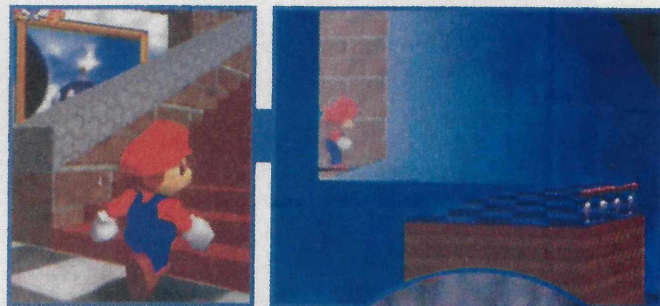
50 estrelas deverão ter sido coletadas novamente. Então, dirija-se para a seção do topo do castelo. Lá encontrará a entrada dos Percursos 14 e 15, além da porta que leva à batalha final com Bowser. Quando você entrar nessa sala olhe para o canto direito. Você verá a figura opaca de Toad parada por lá. Corra e tenha uma conversa. Ele lhe dará a sétima estrela escondida.



Estrela Escondida 8

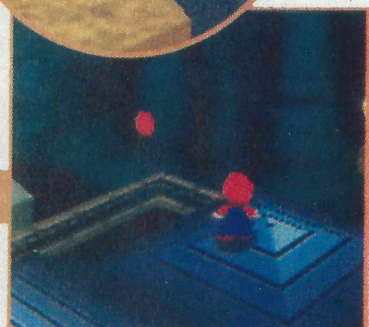
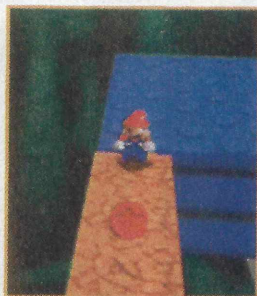
Para a coleta da próxima estrela escondida você deverá dirigir-se à seção do topo do castelo. Quando entrar na sala, o Relógio do Vovô que proporciona a entrada no Percurso 14 está diretamente à frente e o buraco na parede à direita leva ao Percurso 15.

Olhe na direção da parede da esquerda. Você verá um buraco como aquele que leva ao Percurso 15, caminhe e salte através dele. Você se encontrará parado em uma pequena sala com um buraco no centro. Um fecho de luz é emitido pelo buraco - salte para baixo. Mario aparece em um mundo estabelecido no alto, nas nuvens. Ele deverá agora usar as suas habilidades de voar para planar entre as nuvens enquanto coleta as moedas vermelhas. Certifique-se de aterrizar um tanto freqüentemente e pegar um outro Boné Com Asas, pois se deixar de fazê-lo cairá do céu no fosso do castelo. Embora isto possa parecer um tanto frustrante, significa que você não perderá uma vida! Colete todas as oito moedas vermelhas e a estrela será sua!



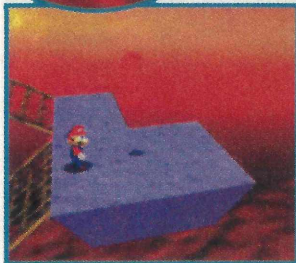
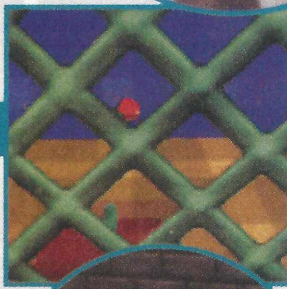
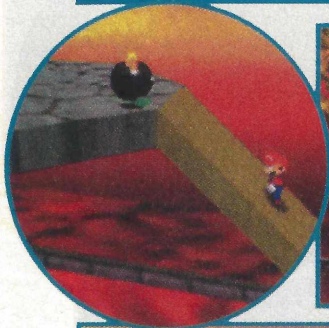
Estrela Escondida 9

A estrela escondida nove é encontrada no mundo que leva ao primeiro encontro com o Bowser. Entre pela grande porta estrela no saguão do castelo e caia pelo alçapão. Você agora se encontrará no começo do curto percurso que leva ao covil do Bowser. No entanto, neste ponto você não estará interessado em ter uma luta com o Rei Koopa. Em vez disso você deverá coletar todas as oito moedas vermelhas que estão escondidas em torno e sobre as plataformas. Cheque as *screenshots* se você tiver qualquer problema em localizá-las. Assim que todas as oitos tenham sido encontradas você receberá a estrela.



Estrela Escondida 10

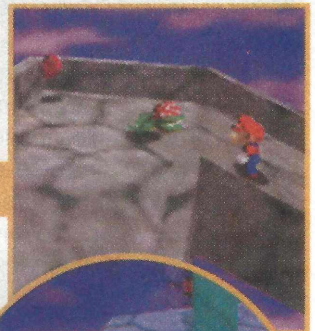
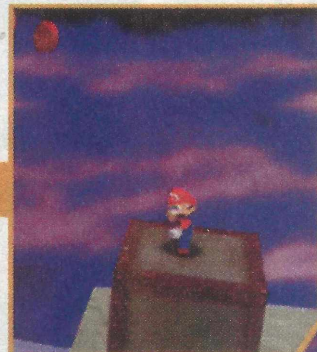
A décima estrela é encontrada no mundo que leva ao segundo encontro com o Bowser. Dirija-se para baixo, em direção ao calabouço. Uma vez lá, entre pela grande porta estrela à esquerda. No entanto, não entre no percurso Nove. Em vez disso pule no buraco que poderá ser encontrado logo antes dele. Você se achará no começo de um curto percurso que leva ao covil do Bowser! Colete todas as oito estrelas vermelhas que estão novamente escondidas nas plataformas para receber a estrela.



Estrela Escondida 11

A décima primeira estrela escondida é encontrada no mundo que leva ao encontro final com o Bowser. Do saguão, caminhe para a seção do topo do castelo. Esta é a área onde a entrada dos Percursos 14 e 15 pode ser encontrada. Agora, entrando nesta sala vire-se e suba pelos blocos que levam a uma outra grande porta estrela. Entre e suba a escada que está à frente. Aqui, você encontrará uma imensa pintura do Bowser e um buraco no chão. Pule para baixo.

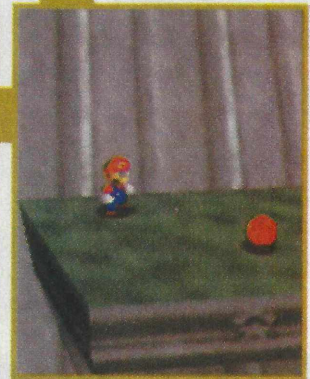
Você se encontrará no começo de um percurso que leva à confrontação final com o Bowser. Colete as oito estrelas vermelhas pela última vez. Cheque as *screenshots* para localizar as últimas. Uma vez que todas as oito tenham sido encontradas você receberá a estrela.



Estrela Escondida 12

A décima-segunda estrela escondida será na verdade encontrada no Palácio da Chave Verde. Do saguão do castelo, dirija-se ao fosso e então corra pelo caminho da porta que leva ao Percurso Seis. Agora, do ponto inicial do percurso, vá para a sala dos seixos e desça para a caverna subterrânea onde Nessie se encontra. Dali entre no Palácio da Chave Verde.

Agora caminhe para cima, para a sala estreita e sobre a ponte. Você encontrará duas moedas vermelhas em um pequeno buraco, na parede diretamente à sua frente. Daí, continue a andar na direção da chave verde. Quebre, para abrir, o cubo verde que está antes da chave e então caia na água abaixo. Você deverá andar rapidamente ao longo do leito do rio, coletando as oito moedas enquanto caminha. Velocidade é essencial porque logo que os efeitos do cubo verde acabarem, a corrente carregará Mario rio abaixo. Colete todas as oito moedas e uma estrela surgirá!



Estrela Escondida 13

A décima-terceira estrela está escondida no Castelo da Chave Azul. Do saguão, dirija-se de volta pela porta principal, para fora do castelo. Agora pule para baixo, no que foi o fosso do castelo. Caia pelo buraco que leva ao Palácio da Chave Azul.

Você começa no topo de uma imensa subida, deslize e colete as três moedas vermelhas que estão nas rampas. Daí siga o caminho até alcançar a seção das gangorras. Mais quatro moedas vermelhas serão encontradas ali. Use as habilidade de saltar para agarrá-las sem cair.

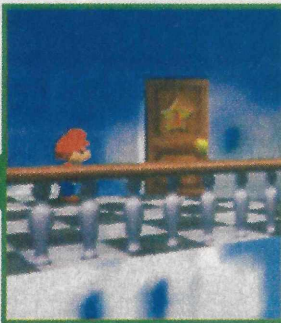
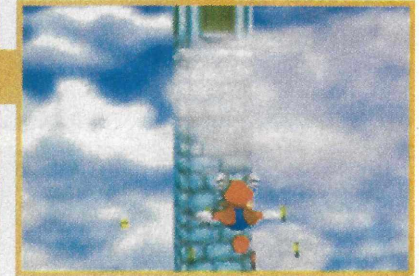
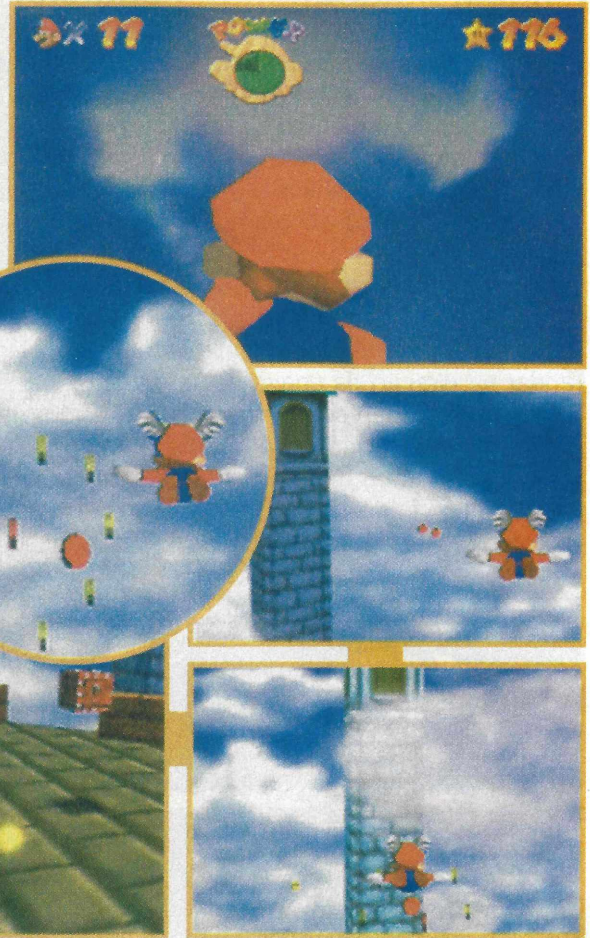
As últimas moedas vermelhas estão sobre a plataforma que possui a Chave Azul. Agarre-as e a estrela aparecerá dentro de uma gaiola próxima. Agora, simplesmente, quebre o cubo azul e use o Pixel Mario para caminhar através da gaiola e agarrar seu prêmio.



Estrela Escondida 14

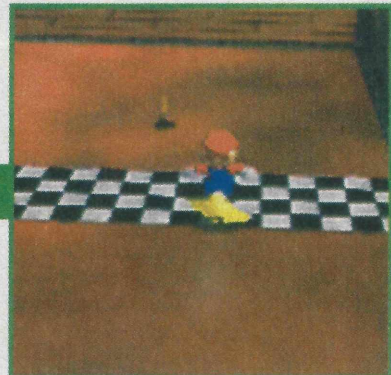
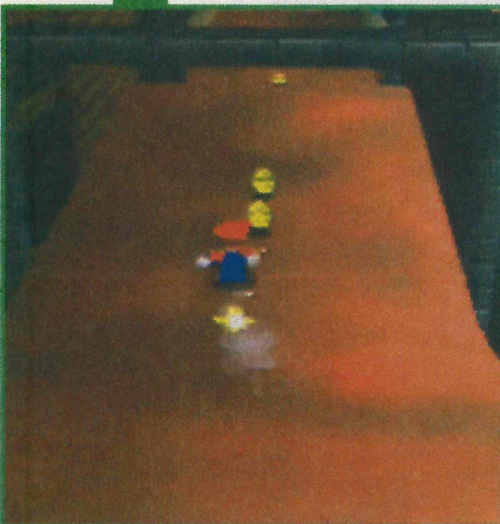
A décima-quarta estrela escondida acha-se no Palácio da Chave Vermelha, de maneira bem curiosa. Para entrar, simplesmente pare sobre o selo gigante que se encontra no saguão do castelo. Você se encontrará no ar. Mario deverá seguir a trajetória das moedas que circundam o pilar central. Voe em um sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, completando as moedas enquanto passa.

As moedas vermelhas são encontradas em pares e isto mostra-se razoavelmente fácil de se obter. No entanto, o principal problema em completar esta seção é causado pelo fato de você ter uma única chance de agarrar as moedas. Assim, se você esquecer uma, terá de sair da área e tentar novamente. Colete todas as oito moedas e a estrela aparecerá próxima da chave vermelha. Aterre e agarre seu prêmio!



Estrela Escondida 15

É a última estrela escondida e, de modo mais importante, aquela que irá levá-lo ao mágico total de 120! Do saguão do castelo vá para cima, para o balcão e entre pela porta à direita. Você se encontrará de volta à sala que possui as três janelas de vidro pintado. Como você fez, quando coletou a primeira estrela, salte através da janela à esquerda. Você deverá agora, uma vez mais, deslizar pela rampa. No entanto, desta vez, não será simplesmente o caso de chegar ao fundo em um único lance. Assim que começar a deslizar rampa a baixo você notará um cronômetro aparecer no topo do lado direito da tela. Sua tarefa é alcançar o fundo da rampa em menos de 21 segundos. Você receberá a última estrela por completar a tarefa!



Capítulo Quatro

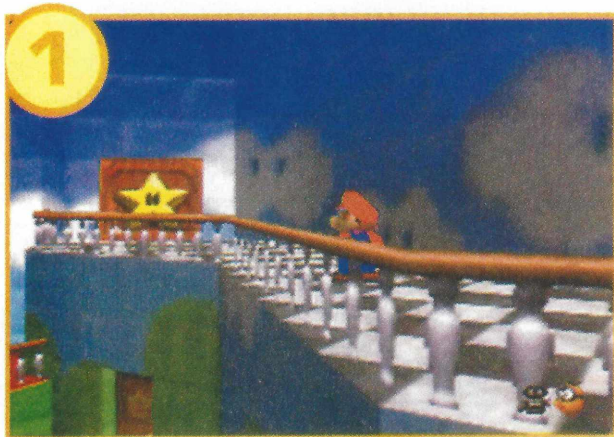
Covil do Bowser



Covil do Bowser

DERROTANDO O BOWSER

Como sempre, arqui-inimigo de Mario e causa de todos seus problemas é o Rei Koopa, e mau sujeito, Bowser. No entanto, graças às capacidades incríveis do Nintendo 64 este dinossauro covarde nunca pareceu tão bom, ou deveria ele ser mau? Ele aparece na tela três vezes durante o jogo, tornando-se mais ameaçador em cada encontro. Este capítulo tem o objetivo de dar a você vantagem sobre a Koopa que está entre você e o reino da Princesa. Desse modo vamos checar cada uma das três batalhas em detalhe...



Batalha Um do Bowser

O primeiro encontro com o Bowser é achado através da porta estrela que sai do saguão principal do castelo. Assim que você o tenha feito seguramente através do mundo que leva ao seu covil, esteja pronto para sua primeira batalha. O Bowser assoma a tela e avisa Mario que ele não frustrará seus planos desta vez.

A primeira coisa a fazer é selecionar um ângulo de câmera que lhe dará uma boa visão da inteira área de batalha. É recomendável usar a Câmera da Koopa a uma distância máxima. Agora você deverá correr por trás do Bowser e agarrar sua cauda. Esta é uma habilidade um tanto difícil de dominar porque um simples toque de seu corpo espinhudo resultará na perda de uma grande quantidade de energia. Uma vez que você o tenha agarrado pela cauda, balance-o à sua volta rotacionando o joypad. Em seguida tapeie o botão de ataque para mandá-lo voando através do campo de batalha. Você deverá regular o seu tempo de lançamento de modo que o Bowser caia em uma das bombas aguçadas. Assim que você conseguir isso este Bowser será lançado de volta ao centro da arena, se enrolará e desaparecerá.



Capítulo Quatro: Covil do Bowser



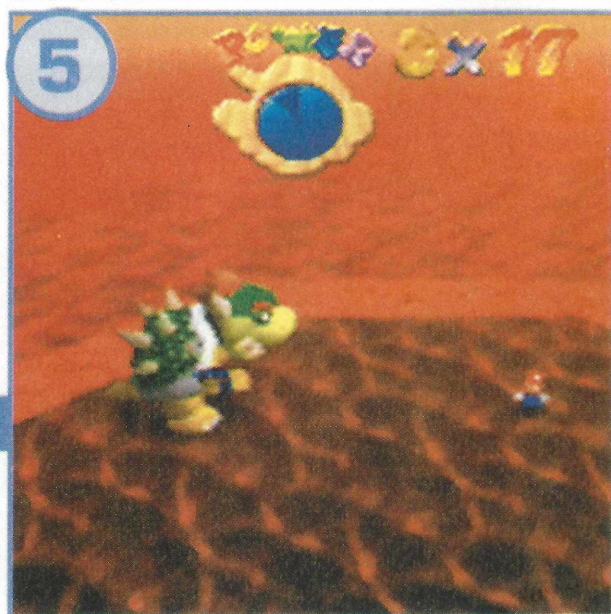
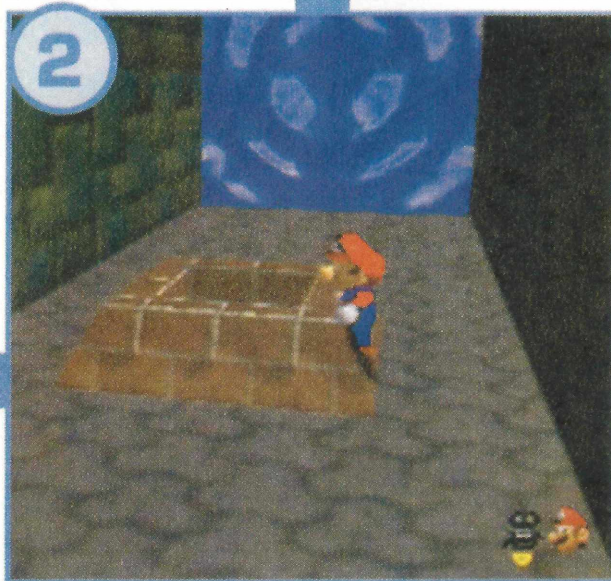
Sua recompensa virá na forma de uma imensa chave dourada. Você poderá usá-la para abrir a porta encontrada no andar térreo. Esta porta leva ao calabouço e é a entrada dos Percursos seis, sete, oito e nove, como também o caminho de entrada para o segundo encontro com o Bowser!

Batalha Dois do Bowser

A segunda confrontação poderá ser achada indo através da grande porta estrela, na área do calabouço, e então pulando dentro do pequeno buraco que está antes da entrada do Percurso Nove. Como no primeiro encontro com o Bowser, a primeira coisa a fazer é selecionar um ângulo de câmera que dê a você um boa vista geral da área de jogo.

A luta começa com Bowser saltando para a área de batalha. Isso inclina toda a plataforma numa direção quase vertical e para contrariar essa inclinação você deverá correr no sentido oposto — cair resultará em morte! Uma vez que a área de batalha tenha se nivelado você deverá, uma vez mais, correr na direção do Bowser e agarrá-lo pela cauda. No entanto, desta vez ele tem um par de contra-ataques em suas mangas.

Antes de tudo, se você tentar se afastar dele para dar uma respirada ele correrá em sua direção numa tentativa de quebrar Mario. O segundo método de ataque é cuspir pequenas bolas de fogo que você deverá evitar da melhor maneira possível até que ele fracasse por uns dois segundos. Como na Batalha do Bowser Um, você somente necessitará acertar um simples direto numa das bombas aguçadas, que rodeiam a arena, para derrotá-lo.





Batalha Três do Bowser

É esta! A confrontação final. Esta decidirá se a Princesa poderá caminhar livre ou estará condenada a passar os restantes de seus dias presa dentro da janela pintada do castelo!

Para entrar nesta batalha dirija-se para cima, para o topo do castelo. Neste salão você encontrará o gigante relógio do Vovô que é o Percurso 14 e a entrada do Percurso 15. Se você parar dando as costas para o relógio do Vovô verá uma grande porta estrela na parede à sua frente. Entre por ela e suba a escada. Note que se você não tiver bastante estrelas a escada continuará indefinidamente.

Uma vez que você alcance o topo da escada verá uma imensa pintura do Bowser na parede e um buraco diretamente à frente dela. Pule nele e esteja pronto para a IIIª Guerra Mundial! O Bowser diz a Mario que sua paciência foi embora e que ele aniquilará a tentativa de nosso herói em salvar a Princesa de uma vez por todas! Se acreditarmos nele — não haverá chance! No entanto, esperando que essa promessa não vá ser fácil, Bowser tem um certo número de novos ataques.

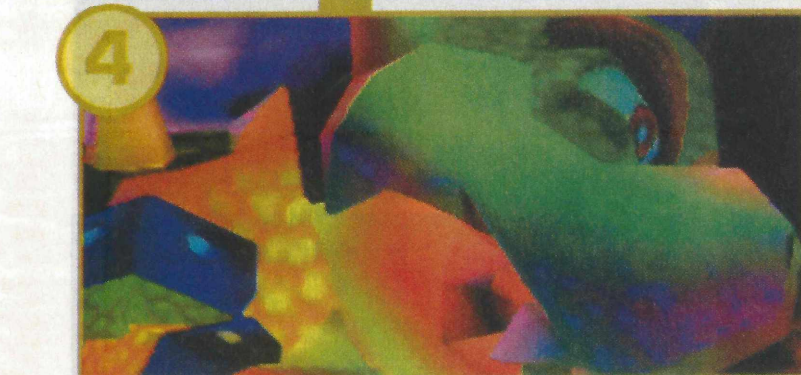
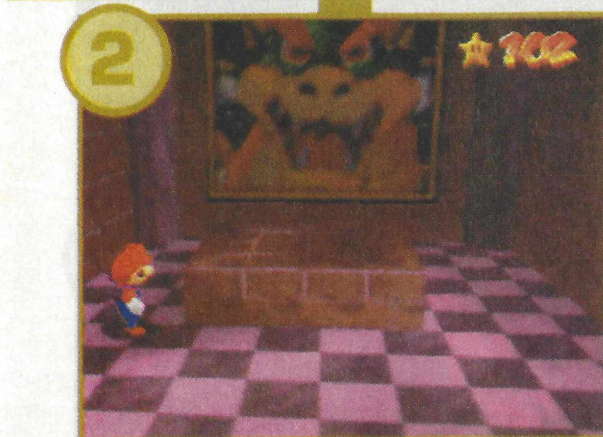
O primeiro é o lançamento de uma grande chama semelhante àquela usada na segunda batalha, exceto, desta vez, que ele cospe cerca de 20 pequenas bolas de fogo que cobrem completamente a área. Você deverá usar habilidade de salto e de trapacear para evitá-las.

Seu segundo método de ataque é o “ground smash”, em que Bowser salta para o ar e então cai violentamente no solo enviando duas ondas de mortais nuvens de poeira. Você deve usar o salto duplo de Mario para desvencilhar-se de ambas com sucesso.

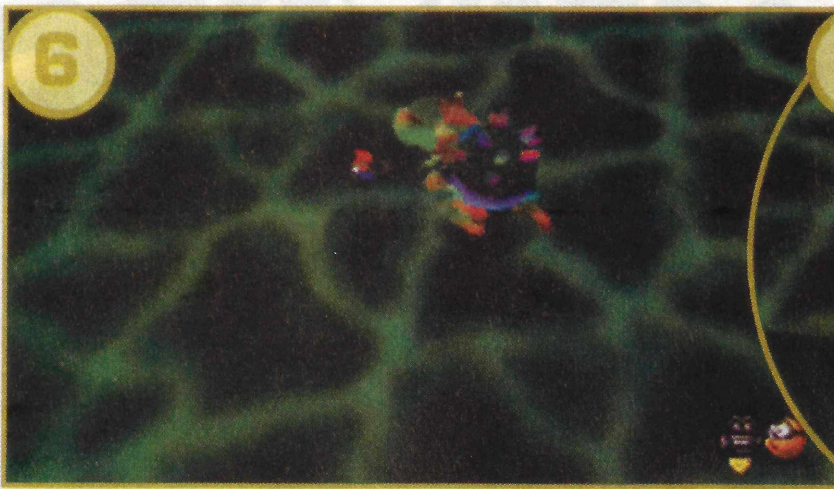
O terceiro método de ataque é arremeter contra Mario tentando quebrá-lo. Para evitá-lo, execute um salto de costas quando ele se aproximar. Você cairá em segurança e em uma boa posição para agarrar a cauda do Bowser. A despeito dessas novas formas de ataque o método de matar Bowser permanece inalterado. Você deverá correr em torno dele e agarrar sua cauda, então arremessá-lo sobre uma das bombas aguçadas que rodeiam a área da batalha. No entanto, você deverá fazer isso TRÊS vezes em vez de uma — e isto é difícil.

O outro fator que torna dura esta batalha final é o fato de que assim que você o tiver atingido por duas vezes, Bowser na verdade destruirá seções da área de batalha deixando você com uma plataforma em forma de estrela para lutar! Com sorte você unicamente terá de acertá-lo com sucesso uma vez em tal área tão pequena. Assim esteja exatamente certo de transformar em sucesso seu primeiro ataque!

Uma vez que o terceiro golpe tenha afetado o Bowser, ele cairá no centro da área de jogo e definhará.



Capítulo Quatro: Covil do Bowser



Seu prêmio é ter completado o jogo!
Você verá Mario e a Princesa reunidos e a paz restaurada no castelo, além de uma grande seqüência final e créditos do jogo. Cheque as *screenshots* para ver o que está faltando!

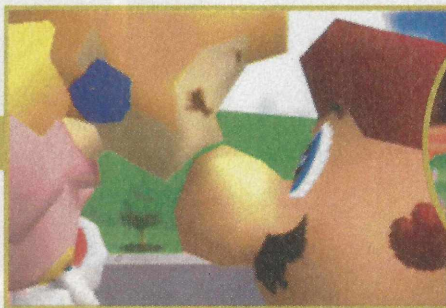
Congratulações

Você completou o maior jogo da história! Existem duas maneiras de completar *Super Mario 64*, com e sem as 120 estrelas...



Sem as Estrelas

Se você derrotar o Bowser e completar o jogo sem coletar as 120 estrelas, verá a seqüência final que envolve Mario resgatando a Princesa do castelo. Então, terá uma lista completa dos créditos do jogo. O jogo termina com uma *screenshot* parada, de Mario e da Princesa, no topo de um imenso bolo, com as palavras "Thank You" dispostas. Você deverá agora "resetar" o jogo.

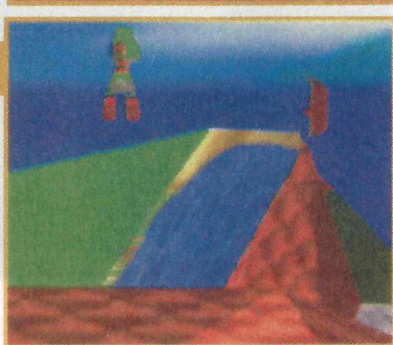


Com as Estrelas

No entanto, se você coletou todas as 120 estrelas, sua recompensa especial encontra-se fora do castelo. Vá através do fosso e sobre o buraco, que pode ser encontrado pela caixa de água, você notará que a grade desapareceu para revelar um canhão. Pule para dentro e atire-se para o telhado do castelo.

Ali você encontrará o velho amigo de Mario, Yoshi! Fale com seu cúmplice dinossauro e ele dirá que foi dito para ele que o esperasse no telhado do castelo. Ele então diz que para alcançar este ponto do jogo você deve ser realmente um *Super Mario 64* expert! Ele então dá a você 100 vidas. Essa conversa termina com uma mensagem de "Thank You" dos sujeitos Nintendo que programaram o jogo!

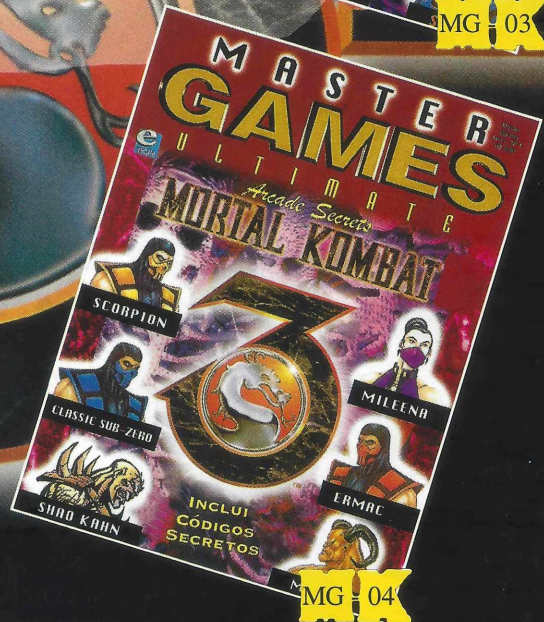
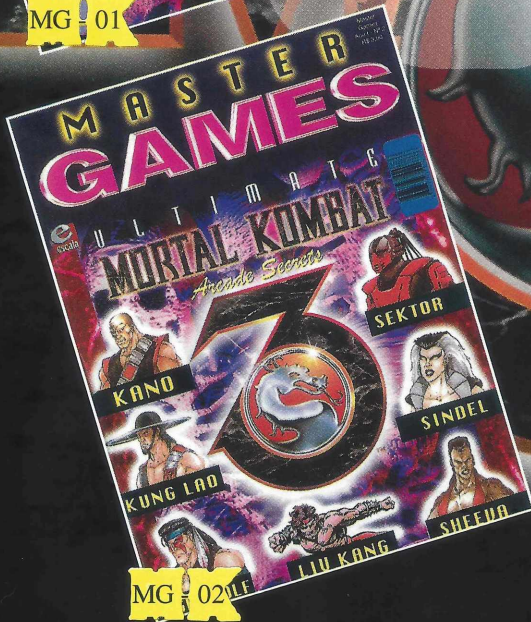
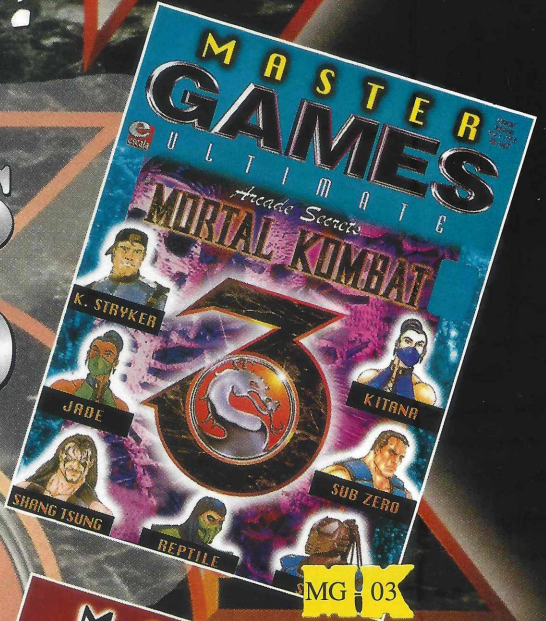
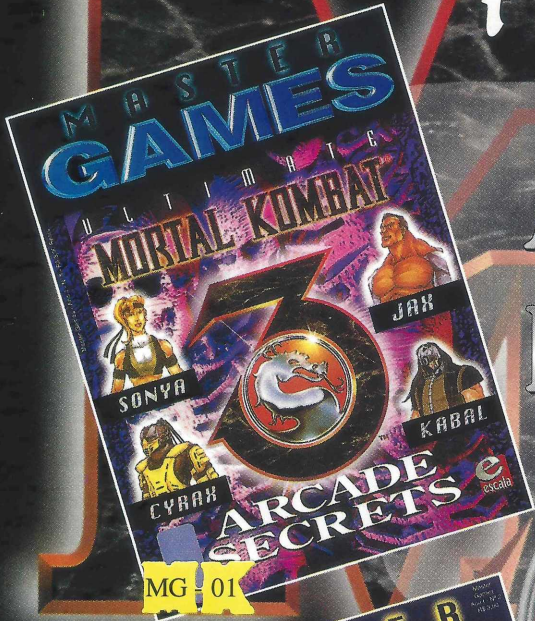
Você poderá agora usar suas 100 vidas para explorar o castelo ainda mais, ou simplesmente derrotar o Bowser. Quando você derrotá-lo o final permanece o mesmo a despeito do fato de que você tem agora todas as 120 estrelas.



SÓ FALTA VOCÊ NESTE COMBATE MORTAL!

Pega já!

APENAS
R\$ 3,90
CADA



ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Revista Cód. MG-01 () Qtde. ()
Revista Cód. MG-02 () Qtde. ()
Revista Cód. MG-03 () Qtde. ()
Revista Cód. MG-04 () Qtde. ()

NOME _____
ENDEREÇO _____
CEP _____
CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal do seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupon.



Sua melhor opção

Baixaram os preços!

Promoção **PREÇO MALUCO**

da Editora Escala

Corra já pro seu jornaleiro!



mais de **20**

TITULOS
a **R\$2,90**
CADA!



Sua melhor opção!