

MARIO

Nieoficjalna w 100%

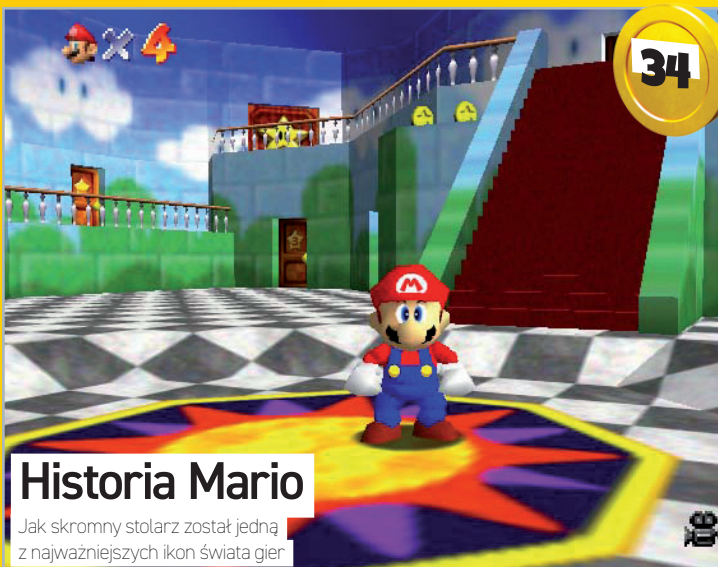


Od
twórców
retro
GAMER

ISBN 978-83-7541-516-2
9 788375 415162

**KOMPLETNY PRZEWODNIK PO NAJBARDZIEJ
IKONICZNEJ POSTACI Z GIER**

P I S T R E Ś Ć



34

Historia Mario

Jak skromny stolarz został jedną z najważniejszych ikon świata gier

ARTYKUŁY

46 Jak powstawała: Super Mario Kart

Kluczowi twórcy, w tym Shigeru Miyamoto, ujawniają, jak porzucony sequel gry *F-Zero* stał się międzynarodowym sukcesem

68 Jak powstawała: Super Mario RPG

Dowiedz się, jak Nintendo współdziałało ze Squaresoft, aby stworzyć pamiętną RPG

82 Nintendo 3D – game-changer

Kluczowi twórcy N64 wyjaśniają, jak *Super Mario 64* pozwalał wkroczyć w nową erę

106 Historia Paper Mario

Pokazujemy, jak seria papierowych postaci Nintendo okazała się wielkim hitem

126 Historia New Super Mario Bros

Od oryginalnego DS po najnowsze wydania, pokazujemy rozwój każdej gry w serii

FELIETONY

30 Super Mario Bros

Najlepsze fragmenty oryginalnej gry NES

32 Super Mario Bros: The Lost levels

Mogły być frustrująco trudne, ale nadal warto było w nie zagrać

44 Super Mario Bros 2

Jak zapomniana gra NES stała się najnowszym wydaniem Mario

56 Super Mario Land

Dlaczego naprawdę warto poznać tę zadziwiającą platformówkę z Game Boya

58 Mario Is Missing

Przynależność do serii Mario nie gwarantuje aprobaty, co odkrył Nick Thorpe...

66 Dr Mario

Ta łamigłówka jest doskonałym lekarstwem

72 Mario is missing

John Szczepaniak opowiada o kilku grach, o których zapewne nigdy nie słyszeliście

80 Mario Picross

Ta łamigłówka z Game Boya to gra, którą bardzo trudno odłożyć

92 Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

Najlepsze fragmenty klasycznego sequela

104 Super Mario 3D Land

Powracamy do jednego trójwymiarowego Mario

112 Super Mario Galaxy

Dlaczego będziemy grać w tę zabawną klasyczną grę przez wiele następnych lat

124 Super Mario Advance 3: Yoshi's Island

Niewiarygodne przeniesienie klasyki SNES

132 Mario & Luigi: Superstar Saga

Gra RPG, która jest niebiańskim meczem

134 Super Mario Galaxy 2

Dlaczego sequel Wii w wykonaniu Nintendo jest tak dobry, jak mówią wszyscy

142 Super Mario 3D World

Nie można pominąć tej przygody



Super Mario Odyssey

Wszystko, co trzeba wiedzieć o ostatniej platformówce Mario, w tym najlepsi wrogowie do pokonania i najfajniejsze księżycy, które warto znaleźć.



8

Najlepsze momenty Mario

Prosimy deweloperów, aby podzielili się swoimi ulubionymi fragmentami najlepszych gier Mario



114

Jak powstawała: Mario Sunshine

Dowiedz się, jak Nintendo od nowa wynalazło postać Mario dla jego jedynej gry na GameCube



60

Super Mario Bros 3

Wielu uważa trzecią grę Mario na NES za jedną z jego najlepszych przygód. Oto dlaczego



94

Spin-offy

Gdy nie ratuje księżniczki, Mario ma wiele innych zajęć i hobby, co pokazują Nick Thorpe...

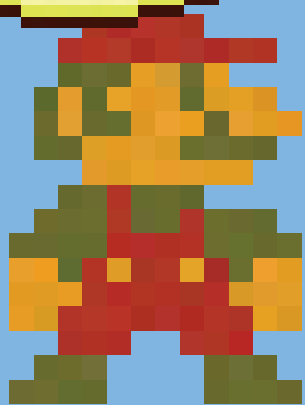


74

Super Mario World

Porozmawiajmy o najlepszych zawodnikach w pierwszych 16-bitowych platformówkach z serii Mario





ŚWIAT 1-1

Super Mario Bros



Nie ma to jak pierwszy raz. Gdy palec wciska gumowaty przycisk Start kontrolera, ekran ciemnieje, a naszym oczom ukazuje się tytułowa karta Świata 1-1. Słyszymy pierwsze dźwięki ścieżki dźwiękowej – utworu, który na zawsze wyryje się w pamięci – i przechodzimy do pierwszego poziomu *Super Mario Bros*.

Aż do dziś, bardzo nieliczne wstępne poziomy wykonuje równie dobrą robotę we wprowadzaniu gracza, jak te z *Super Mario Bros*. Gra nie potrzebuje przegadanego tutorialu, gdyż projekty poziomów realizują to zadanie, w naturalny sposób wzbudzając ciekawość i ucząc gracza różnych elementów gry. Wszystkie obiekty umieszczone są po prawej stronie ekranu startowego, zachęcając do ruszenia naprzód. Bloki opatrzone znakami zapytania przyciągają uwagę, nakłaniając gracza do interakcji. Goomba wygląda złowieszczo i zbliża się do Mario, pokazując że jakiegoś rodzaju konfrontacja jest nieunikniona.

Świat 1-1 oferuje wystarczające wyzwania, aby gracz mógł cieszyć się z osiągniętego zwycięstwa, ale jest na tyle łagodny, że nawet małe dziecko może go ukończyć po niewielkim treningu. Przechodzimy go dość wiele razy, aby poznać go na pamięć i nauczyć się go ukończyć w niecałą minutę, ale nigdy się nie znudzi, gdyż ten pierwszy poziom *to jest Super Mario Bros*.

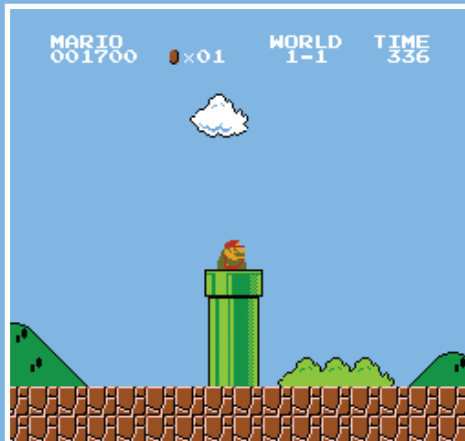


Moją ulubioną grą jest arkadowa wersja [*Super*] *Mario Bros*, którą ujrzałem po raz pierwszy. Ta gra zawierała mnóstwo momentów zapierających dech, które obecnie uważamy za coś naturalnego, jak gładko przewijający się krajobraz. Ale tym, co naprawdę mnie rozwaliło, to chwila, w której odkryłem, że mogę wejść do pewnych zielonych rur i odkryć nowe obszary. Ta prosta sztuczka sprawiała, że cały świat *Mario* wydawał się znacznie większy i bardziej tajemniczy. Jako dzieci, zawsze fascynowało nas odkrywanie jaskiń i badanie, co jest w ich wnętrzu, a Mario uchwycił tę magię poprzez zielone rury, z których każda oznaczała możliwość odkrycia zupełnie nowego obszaru do zbadania. Później tajne obszary stały się normą i w grach Apogee i 3D Realms, w których powstawaniu brałem udział, zawsze staraliśmy się dołączyć tak wiele tajnych obszarów, jak to możliwe. Wszystko dzięki *Mario Bros*.

SCOTT MILLER, 3D REALMS

PIERWSZY GRZYBEK

Blok z kuszącym znakiem zapytania aż prosi, aby na niego wskoczyć, a wówczas ujawnia się grzybek – który następnie zaczyna się poruszać, a gdy go zbierzemy, sprawia, że Mario rośnie, stając się bardziej odpornym *Super Mario*. Dziś wydaje się to czymś rutynowym, ale w roku 1985 było to niemal surrealistyczny widok.



PIERWSZA PODRÓŻ RURĄ

Pędzić poprzez Świat 1-1 w *SMB* na NES i zrobić ten pierwszy, perfekcyjny skok, aby zdobyć całe 1000 punktów na maszcie, to uczucie, że masz świetny start. Właśnie tak! SAMHAIN81

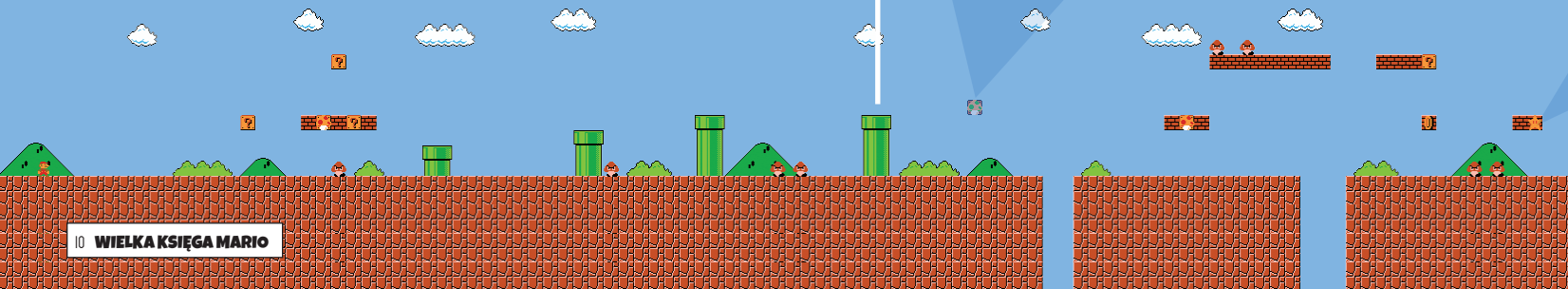
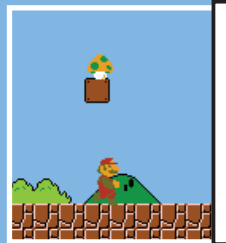
PIERWSZY SEKRET

Ukryte dodatkowe życie możnaby odkryć już podczas pierwszego podejścia do Świata 1-1 – jest to dość proste, aby znaleźć je przypadkowo. Jednak, co ważniejsze, zapewne tak się nie stanie. Można nadal odkrywać nowe rzeczy w grach *Mario* już po ich opanowaniu i ten sekret jest wskazówką, że tak właśnie jest.



Najlepszą rzeczą, jaka mi się zdarzyła w grze *Mario*, było odkrycie pierwszego skrótu w *Super Mario Bros* na NES. Odkrycie sekretnej pnącza, które pozwala wspiąć się nad szczyt poziomu i wędrować ponad mapą, było zadziwiające. W pokoju było pięć innych osób i wszyscy byliśmy oszołomieni odkryciem skrótów. W tamtym czasie kody i sekrety wydawały się znacznie cenniejsze, niż są obecnie.

ALEX WARD, CRITERION



zostanie oczyszczona ze wszystkiego, co da się zniszczyć. Zawierała nawet projektanta poziomów. Jednak mimo zgrabnej koncepcji popadła w zapomnienie w cieniu *Super Mario Bros*.

SEQUELE, SEQUELE!

Jeśli było coś, z czym Nintendo wydawało się zmagać w erze 8-bitowej, były to kontynuacje. Podczas gdy *Donkey Kong Jr* był wystarczająco zabawnym następcą, nie dorastał do pięć ścisłej, wciągającej i niebywale uzależniającej rozgrywce, jaką dawał *Donkey Kong*.

I choć *Zelda II: The Adventure Of Link* miała dobre momenty, do dziś jest przez wielu fanów uznawana za jedną z najsłabszych pozycji w serii. Seria *Super Mario Bros* nie jest inna i również pokazuje ten szczególnie wzór.

Dzięki sukcesowi *Super Mario Bros* Nintendo, co zrozumiałe, chciało wykorzystać popularność gry, zatem szybko wypchnęło wersję ekspercką, wyłącznie na Famicom Disk System, aby zaspokoić popyt. Wydana w roku 1986 w Japonii jako *Super Mario Bros 2*, była to gra dla tylko jednego gracza, który miał wybór pomiędzy „grą Mario” lub „grą Luigi”, zaś bracia otrzymali różne atrybuty: Mario miał lepszą przyczepność, a Luigi skakał wyżej. Ponadto poziom trudności również wzrósł i gra stała się bardziej wymagająca z powodu włączenia trujących grzybów i bardziej agresywnych przeciwników. Jednak gdy przyszedł czas na wprowadzenie gry na rynek amerykański, NOA podkreślała swoje obawy, że gra nie różni się dostatecznie, aby uznać ją za prawdziwą kontynuację, a także że będzie zbyt wymagająca dla graczy z Zachodu. W konsekwencji Nintendo było zmuszone do dokonania pewnych naprawdę szybkich poprawek, co doprowadziło do przerobienia innej platformówki autorstwa Miyamoto i jego zespołu, zatytułowanej *Yume Kojō: Doki Doki Panic*.

Wydana dla Famicom Disk System w Japonii, *Doki Doki* osiągnęła mizerną sprzedaż, zapewne z powodu dostępności jedynie dla Disk System, więc Nintendo wpadło na pomysł zastąpienia czterech arabskich bohaterów gry postaciami Mario, Luigi, Toad i Princess Toadstool (Peach) i przepakowanie jej jako *Super Mario Bros 2* na zachodnich rynkach. Wobec braku Internetu w tym czasie ogromna większość planety nie miała pojęcia o tej bezczelnej zamianie. Oczywiście później

mieliśmy szansę przetestowania swoich umiejętności na japońskim sequele, gdy został wydany ponownie w roku 1993 jako *Super Mario Bros: The Lost Levels*, stanowiące część pakietu kompilacyjnego *Super Mario All-Stars* na Super Nintendo.

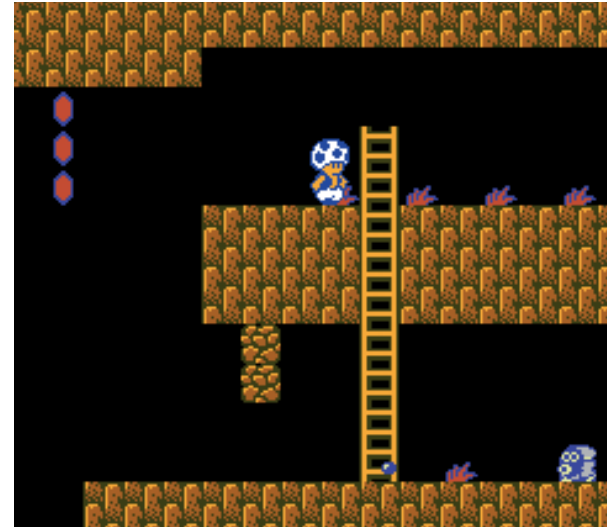
Aby to wszystko pospinać, historyjka *Doki* została zmieniona, aby wyjaśnić wszystkie dziwaczne pozostałości z arabskiego świata – coś w rodzaju Mario wkraczającego do czarodziejkiej krainy Subcon w celu pokonania złego władcy-żaby i ocalić kilka zniewolonych dzieci-wrózek – zaś ta podmiana gier wyjaśnia też, dlaczego większość wrogów z tej gry nigdy nie pojawiła się w późniejszych grach *Mario*, podobnie jak nowa, osobliwa metoda ataku Mario i jego kumpli, którzy porzucili skakanie po głowach i zamiast tego podnosili różne obiekty, w tym wrogów i ciskali nimi w innych wrogów.

Wydana w roku 1988 w USA przerobiona

wersja *Doki Doki* jako *Super Mario Bros 2* okazała się przebojem dla NES i stała się trzecią najlepiej sprzedającą się grą na tę konsolę, z większą liczbą sprzedanych kopii, niż *The Legend Of Zelda*. A dzięki temu sukcesowi ta wersja została później wydana w Japonii pod nazwą *Super Mario USA*.

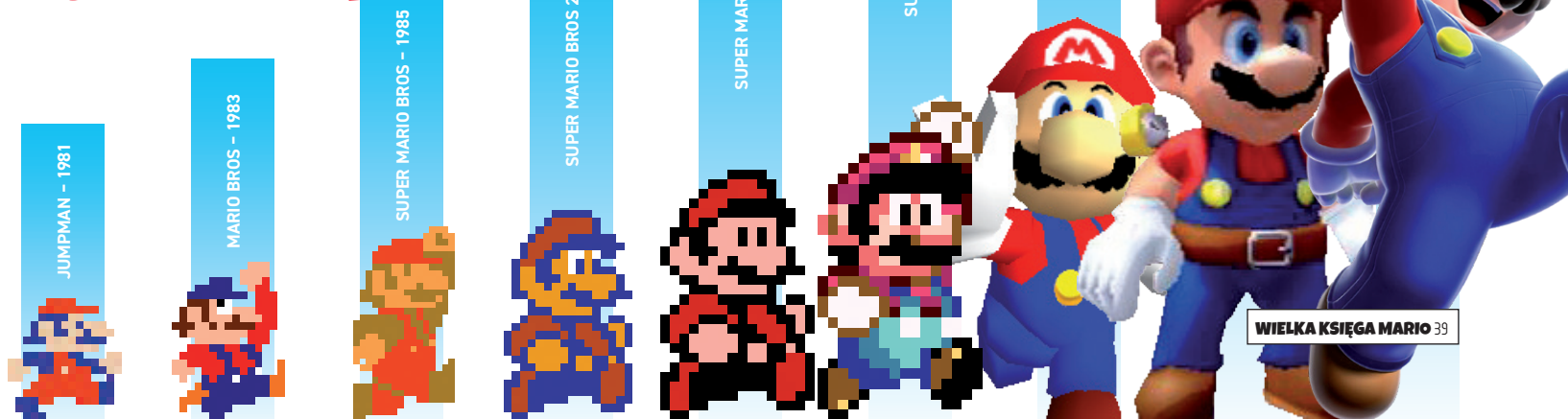
HOLLYWOOD PUKA

Pod koniec lat osiemdziesiątych *Mario*-mania zaczęła dawać efekty i jej impet stawał się jeszcze większy wraz z wydaniem gry, którą wielu fanów nadal uznaje za najlepszą w całej serii. Tworzona przez całe dwa lata, *Super Mario Bros 3* wprowadziła więcej zmian w serii *Mario*, niż jakkolwiek z kontynuacji wcześniej lub później. Pojawiły się takie elementy, jak mapa całego świata, kompletna wraz z patrolującymi wrogami, która przenosiła gracza na ekrany bitew; zabawne odstępstwa w formie mini gier dopasowywania zdjęć; wiele możliwych tras poprzez osiem ogromnych światów gry; nowe dopalacze w formie abstrakcyjnych kostiumów dla braci; bagaż, który pozwalał przenosić przedmioty zdobyte w jednej scenie do innej, a także więcej sekretów, niż dałoby się wytrząsnąć z Warp Whistle.



► Gdybyśmy mieli wybrać najlepszą grę z serii, wskazalibyśmy *Super Mario Bros 3*. Znacznie wyprzedzająca swój czas, jest to wzór „rozgrywki w stylu Mario” w najlepszym wydaniu.

OD CIEŚLI DO ASTRONAUTY



MARIO KART

NIEZNANA HISTORIA

W roku 1992 posiadacze SNES zostali zaskoczeni najlepszym spin-offem wśród gier wideo. 25 lat później Shigeru Miyamoto, Hideki Konno i Tadashi Sugiyama mówią nam, jak to zrobiono. Dołącz do Nicka Thorpe na linii startu...



SUPER MARIO LAND



» Spójrzmy na użycie miejsca. Czyste linie. Niemal matematyczna precyzja umieszczania. Nadszyczajne.

Będąc jednym z pierwszych tytułów na monochromatycznego Game Boya, *Super Mario Land* prezentuje zrozumienie nieodłącznych ograniczeń sprzętowych. Zawiera śmiałe i pomysłowe decyzje projektowe, które zostały jednak zignorowane przez niemal wszystkich przyszłych programistów GB. Dlaczego nie było więcej naśladowców tego przykładu?

Game Boy to zadziwiający system. Niemal każdy kiedyś go miał, ale jeśli się zastanowić – i rozumiemy tu przyjrzenie liście wydanych tytułów – jest dziwnie mało tytułów, które można nazwać ponadczasowymi klasykami. Zbyt wiele kiepskich licencji, mnóstwo ogólnych śmieci i niezliczone gry, o których, nawet jeśli były zdumiewające, mało kto słyszał, nie wspominając o tym, że miał szczęście w nie zagrać – czy kiedykolwiek słyszałeś o *Cat Trap* albo *Mr. Chin's Gourmet Paradise*? Wiele gier nie zostało nawet ukończonych.

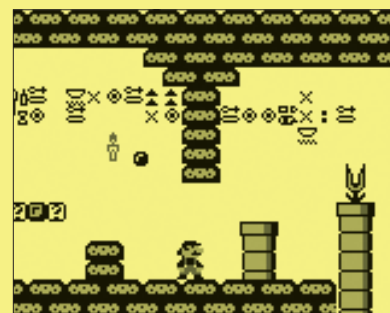
Pozostawia to tylko wybór kilku tytułów godnych dwustronicowego omówienia w serii *Klasyczne gry: Tetris, Gargoyles Quest, Pokémon, Link's Awakening, Alien 3* i oczywiście *Super Mario Land*. Zwróćmy uwagę, że większość została wydana albo we wczesnym okresie życia systemu, albo w przypadku *Pokémon* powstawanie zaczęło się bardzo wcześnie, choć wydanie pojawiło się późno. Dlaczego tak wiele z najlepszych gier na GB,

w tym *Super Mario Land* (tytuł startowy), powstało głównie w tych wczesnych, eksperymentalnych latach? Ogólną przyczyną jest zasięg, bo późniejsze produkcje były nadmiernie ambitne, próbując odtworzyć efekty wizualne z NES, a później nawet SNES, co niemal zawsze prowadziło do nieczytelnego bałaganu (co myślało sobie RARE, wypuszczając takiego knota, jak *Killer Instinct*?).

Wspaniałość *Super Mario Land* jako gry na GB wynika z jego minimalistycznej czystości. Wszystko ma minimalne rozmiary w pikselach, zredukowane do samej esencji, ale nadal jest rozpoznawalne. Najdrobniejsze detale są wysmienite do granic możliwości, wywołując podobne uczucia, jak delikatny japoński haft, nouveau cuisine lub szczeniak z ciałem zbyt małym, aby dźwigać zdeformowaną, za dużą głowę. Nie próbowali wciskać za dużych sprite'ów w ekran rozmiarów 160 na 144 pikseli, dzięki czemu wszystkie potencjalne niebezpieczeństwa można było zobaczyć zawnazsu i nie było potrzeby

skakania na ślepo w nadziei, że pojawi się platforma. Nie było rozmazań ani wątpliwości przy spoglądaniu na ekran, co bez wątpienia jest najważniejszą rzeczą w grach przenośnych.

Wizualnie wszystko jest funkcjonalne, z abstrakcyjną symboliką kluczowych elementów. Mamy tu standardowy Grzyb mocy zwiększający wielkość, ale z powodu ograniczonej palety



» Poziomy w stylu egipskim mają nawet hieroglify w tle. Jak to się ma do realizmu?

INFORMACJE



- » OMAWIANA WERSJA: NINTENDO
- » DEWELOPER: WŁASNY
- » DATA WYDANIA: 1989
- » GATUNEK: PLATFORMÓWKA

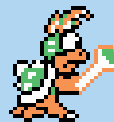
„Najdrobniejsze detale są wysmienite do granic możliwości, wywołując podobne uczucia, jak delikatny japoński haft lub nouveau cuisine”





WORLD 6

Świat 6 to miejsce, gdzie wszystko naprawdę zaczyna być trudne. Lodowe powierzchnie, kolczaste podłogi i wiele typów wrogów tłoczących się na ekranie sprawiają, że Mario może łatwo napotkać swoje przeznaczenie, jeśli nie zachowasz precyzyjnej kontroli przez cały czas. Przygotuj się na sporą liczbę kontynuacji w tym świecie.



BOSS: Lemmy
 Jeżdżąc na wielkiej gumowej piłce, Lemmy sprawia kłopoty Mario, rzucając w niego innymi

skaczącymi piłkami. To kompletny chaos i dość trudno przejść przez to w jednym kawałku. Jednak wybaczymy Lemmy'emu, po prostu dlatego, że imię dostał po legendarnym wokaliście brytyjskiej grupy metalowej Motörhead.



WORLD 5

Podczas gdy pierwsza połowa piątego świata to znajome trawiaste tereny, druga wysyła Mario w powietrze do eksplorowania chmur. Jednak przebywanie tak wysoko oznacza tylko jedno: mnóstwo bezdennych przepaści, w które można wpaść.



BOSS: Roy
 Jeden z najbardziej niebezpiecznych Koopalingów, Roy jest w stanie tupać po ziemi, wysyłając fale uderzeniowe ogłuszające Mario na kilka sekund. Najlepiej zatem pozostawać w powietrzu. Został nazwany na cześć Roya Orbisona. Oczywiście.

WORLD 7

Przedostatni świat zabiera Mario z powrotem do korzeni, z całymi poziomami skonstruowanymi z rur. To miecz obosieczny: niektóre rury prowadzą do korzystnych ukrytych obszarów, podczas gdy inne po prostu mieszczą irytujących wrogów. Stąpaj ostrożnie, Mario.



BOSS: Ludwig
 Drugi w hierarchii po samym Bowserze, jest tak ciężki, że każdy jego krok jest tak potężny, jak tupnięcia Mortona. Został nazwany na cześć Ludwiga van Beethovena, co było źródłem rozrywki w kreskówkach Mario, gdzie bez powodzenia próbował komponować przyjemną muzykę klasyczną.

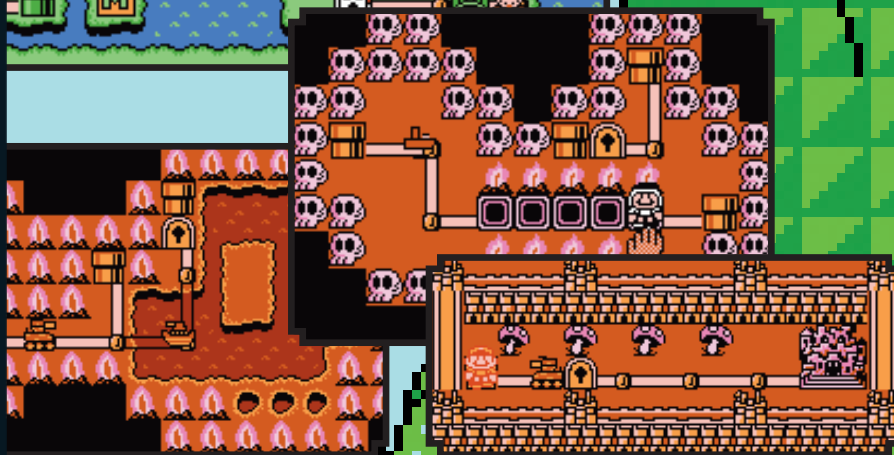


WORLD 8

Każdy, kto użył Warp Whistle, aby skrócić sobie drogę do finalnego świata, szybko się przekonuje, że jego umiejętności nawet nie zbliżają się do wymaganych dla tego wyzwania, gdy armia Bowsera atakuje Mario długą na milę karawaną gigantycznych czołgów. Ten poziom i kilka kolejnych należą do najtrudniejszych w całej historii Mario.



BOSS: Bowser
 Król Koopa we własnej osobie oczekuje Mario na końcu świata 8 i jest odpowiednio trudny do pokonania. Tak naprawdę nie można go zranić, zatem trzeba unikać jego kul ognia i próbować skłonić go tupnięciem pośrodku sceny. Jeśli zrobi to dostatecznie mocno, skruszy podłogę i spadnie do lawy poniżej.



MARIO IMPREZOWY

MARIO PARTY

N64, 1998

■ Kiedy Nintendo po raz pierwszy ujawniła posiadaczom N64 ten spin-off opracowany przez Hudson Soft, nikt nie mógł wiedzieć, że okaże się początkiem najbardziej płodnej serii spin-offów Mario. Gra toczy się na planszy, a postacie poruszają się po rzucie kostką. Celem jest zebranie gwiazd, a gracz, który ma ich najwięcej w chwili zakończenia gry, zostaje zwycięzcą. Pomiedzy turami rozgrywane są minigry w celu zarobienia monet używanych w czasie tur – a że jest ich 53, minie sporo czasu, zanim się znużda.

Nieszczęśliwie dla Nintendo projekt gry doprowadził w USA do pozwu zbiorowego. Niektóre minigry wymagały od graczy szybkiego obracania analogowym drążkiem N64, a gracze zaczęli to robić wnętrzem dłoni, w wyniku czego pojawiały się bolesne otarcia. Firma została zmuszona do dostarczenia ochronnych rękawic każdemu, kto kupił grę. Nie będzie zaskoczeniem, że takie minigry zostały porzucone w późniejszych grach *Mario Party*.



MARIO PARTY 2

N64, 1999

■ Ten sequel oparty jest na dwóch pomysłach: po pierwsze, usunąć cokolwiek, co mogłoby doprowadzić do pozywania Nintendo przez konsumentów. Po drugie, dodać przedmioty, które urozmaicą rozgrywkę. Przedmioty można kupować, zdobywać lub ukraść i mają one wielki zakres efektów, gdy użyjemy ich na planszy. Na przykład grzybek i złoty grzybek dają dodatkowe rzuty kostką w każdej turze, podczas gdy Bowser Suit pozwala zabrać kilka monet od dowolnego gracza, którego mijają na planszy. Okazały się dobrze przyjętym dodatkiem do serii i stały się jej fundamentem, tak jak minigry.

MARIO PARTY 4

GAMECUBE, 2002

■ Pierwsza gra *Mario Party* „następnej generacji” zawierała wiele nowości, w tym sześć nowych trójwymiarowych plansz oraz Extra Room, w którym Whomp i Thwomp zapewniają nowe zwroty akcji w istniejących minigrach. Koszt tego jest taki, że ta gra zawiera najmniej minigier od czasu oryginału, choć dzięki mocy GameCube wyglądają naprawdę dobrze, jak na ówczesne standardy. Pomimo agresywnego promowania serii, co groziło znuzeniem odbiorców, przejście na nową platformę znacząco pomogło sprzedaży – podczas gdy *Mario Party 3* ledwo przekroczył milion kopii, *Mario Party 4* poradził sobie lepiej przy sprzedaży ponad 2 milionów.



PRZYSZŁY KLASYK

Gry, w które nadal będziesz grać w nadchodzących latach



INFO

- » System: Wii
- » Rok: 2007
- » Wydawca: Nintendo
- » Deweloper:
Nintendo EAD Tokyo
- » Kluczowi twórcy:
Yoshiaki Koizumi
(reżyser), Shigeru
Miyamoto, Takao Shimizu
(producenci)

CO DALEJ

- » *Super Mario Galaxy* na GameRankings uzyskała najwyższe oceny ze wszystkich gier, pokonując poprzedniego lidera, *Ocarina Of Time*.
- » Gra miała ścieżkę dźwiękową w stylu latynoamerykańskim, ale długoletni kompozytor dla gier *Mario*, Koji Kondo, odrzucił ją na rzecz stylu orkiestrowego.



» Mario przeskakiwał pomiędzy małymi planetami w wielu galaktykach.

SUPER MARIO GALAXY

Przygody Mario często są gwiazdne, wystarczy spojrzeć na Super Mario 64, ale jego debiut na Wii był kompletnie nie z tego świata. Nick Thorpe wspomina jedną z najlepszych gier platformowych we Wszechświecie...

TŁO

Super Mario Sunshine zostało uznane przez część graczy za rozczarowujące. Przygoda *Mario* na GameCube była dość konserwatywna, pożyczając wiele z doskonałych projektów poprzedników i przerabiając je wokół nowych umiejętności Mario, czyli FLUDD. Jednak prawda jest taka, że nie było możliwe kontynuowanie tego podejścia – *Super Mario 64* to rodzaj gry, która pojawia się co najwyżej raz na generację, tak wielki był jej wpływ na platformówki i projekty gier 3D. Aby sprostać reputacji, którą ustanowił klasyk na N64, nowa gra *Mario* musiała zaofiarować wrażenia, których nie widziano nigdy wcześniej.

Nowo sformowany zespół Nintendo EAD Tokyo miał na koncie tylko jedną grę, gdy rozpoczął pracę nad kolejną wielką *Mario*. Niemniej jednak *Donkey Kong Jungle Beat* zademonstrował zdolność zespołu do innowacji w doskonale znanym gatunku – platformówka 2D kontrolowana przez bongo była czymś więcej, niż sztuczką, oferując zadowalający poziom fizyczności. Co więcej, reżyser Yoshiaki Koizumi miał już pomysł, jak rozszerzyć trójwymiarowe przygody Mario. Jego demo techniczne *Super Mario 128* dla GameCube zawierało

sferyczną platformę, w pełni wykorzystującą przestrzeń 3D. Zgodnie z sugestią Shigeru Miyamoto Koizumi i jego zespół wykorzystali tę ideę w debiucie *Mario* na Wii.

GRA

Dla nikogo nie będzie zaskoczeniem, że Peach ponownie została porwana, a Mario został wyrzucony w przestrzeń kosmiczną przez Kameka. Po odnalezieniu się w Comet Observatory, statku kosmicznym należącym do tajemnicznej Rosaliny, Mario musi odzyskać gwiazdy, aby statek mógł się poruszać i by móc pokonać Bowsera.

Z punktu widzenia rozgrywki, oznacza to, że Mario musi przezwyciężyć kolejny zbiór platformowych wyzwań w 3D, aby zebrać 120 gwiazd – dobrze znane wymagania. Tak jak we wcześniejszych grach, trzeba szukać ukrytych obszarów, pokonywać bossów i zbierać różne obiekty, aby zarobić na gwiazdy. Jednak kosmiczna sceneria oznacza, że Mario spędza większość czasu na małych planetach, każda z inną grawitacją. Po raz pierwszy oznacza to, że Mario może biegać po każdej stronie platformy, badając jej spód i inne niewidziane obrazy. Te sferyczne platformy są używane na różne sposoby



PO ZREWOLUCJONIZOWANIU GIER 3D POPRZEZ SUPER MARIO 64, NINTENDO STANEŁO PRZED NIETYKALNYM ZADANIEM DOSTARCZENIEM RÓWNIIE DOBREGO NASTĘPCY. NICK THORPE ROZMAWIA Z YOSHIAKI KOIZUMI, CHCĄC SIĘ DOWIEDZIEĆ, JAK JEGO ZESPÓŁ ZDOŁAŁ DOSTARCZYĆ TEN SEQUEL PRZEPEŁNIONY SŁONCEM...

HISTORIA
NEW

SUPER MARIO BROS.

PONAD DEKADA MINĘŁA
OD CZASU, GDY NINTENDO
WYPUŚCIŁO SWOJĄ SERIĘ
SUPER MARIO 2D NA
NINTENDO DS. WSPOMINAMY
POBOCZNĄ SERIĘ, KTÓRA
DAŁA NOWE ŻYCIE
SŁAWNEMU MIŁOŚNIKOWI
GRZYBÓW





IKONICZNE POTWORY

ZBADAJ CAŁY POKÉDEX, ZACZYNAJĄC OD BULBASURA, NA GALYREKSIE KOŃCĄC



EKSPLORACJA KAŻDEJ ERY

PODRÓŻ PRZEZ HISTORIĘ CAŁEJ SERII, OD KANTO AŻ PO GALAR



KARTY KOLEKCJONERSKIE

ZAGŁĘB SIĘ W HISTORIĘ STRATEGICZNEJ I JAKŻE SATYSFAKCUJĄCEJ GRY KARCIAŃEJ



WEWNĄTRZ ANIME

ZANURZ SIĘ GŁĘBOKO W NIEZAPOMNIANA SERIE TELEWIZYJNĄ I KULTOWE FILMY

retro GAMER Nieoficjalna w 100%
PRZEDSTAWIA

HISTORIA POKÉMONÓW

KOMPLETNA HISTORIA NAJBARDZIEJ UDANEJ FRANGCZYZY NA ŚWIECIE

OMÓWIENIE KAŻDEJ GENERACJI * IKONICZNE ANIME * NIEZAPOMNIANE GRY

ISBN 978-83-7664-518-6
9 788376 645186

Centrum Edukacyjne PROMISE
Książki i filmy anime



Polecamy także