

PRZEWODNIK GRACZA

PAPER MARIO
ORIGAMI KING
EDYCJA



potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz



O CO TU CHODZI?



Franczyza Mario jest jedną z najstarszych i najpopularniejszych francyz na świecie. Pierwsza gra Super Mario na konsolę NES została wydana w 1985 r. Franczyza stała się najpopularniejszą serią gier wideo wszechczasów i sprzedała się w ponad 800 mln egzemplarzy. Oferuje szeroki wybór tytułów, począwszy od gier platformowych i łamigłówek, aż po gry RPG i towarzyskie.

PAPER MARIO THE ORIGAMI KING

Paper Mario: The Origami King to siódmy i najnowszy spin-off serii *Paper Mario*. Gra została wydana w 2020 roku w wersji na Nintendo Switch i pobiła rekord sprzedaży – w ciągu dwóch miesięcy sprzedano 3 miliony egzemplarzy, dzięki czemu tytuł stał się prawdziwym bestsellerem i otrzymał wiele nominacji do nagród, a gra stała się jedną z najlepszych gier roku.

PODSTAWY

W przeciwieństwie do innych tytułów serii, *Paper Mario: The Origami King* to gra wielogatunkowa, łącząca w sobie elementy akcji, przygody, RPG i łamigłówek. W pięknie ukształtowanym, otwartym świecie dwuwymiarowy, wycinankowy Mario musi wyeliminować pięciu przeciwników, z których każdy kontroluje jeden region. Gracz musi pomóc Mario pokonać wrogów w ramach niepowtarzalnego, turowego systemu walki, który obejmuje elementy łamigłówek rozwiązywanej w miarę eksplorowania danego regionu.

✖ Mechanika gry ✚



Przedmioty

Jak przystało na prawdziwą grę RPG, ekwipunek Mario obejmuje broń i akcesoria, które zwiększają jego waleczność. Dostępne są również artykuły spożywcze, które pozwalają naszemu bohaterowi odzyskać punkty zdrowia po odniesieniu obrażeń.

Broń

Broń i przedmioty służące do atakowania wroga mają różne wskaźniki ataku obszarowego (AoE). Sekwencja ataku może obejmować różne rodzaje broni, gdyż każdy z nich wiąże się z innym działaniem.

Młot: zadaje obrażenia na planszy 2x2 znajdującej się przed postacią.

Buty: zadają obrażenia na linii 1x4 znajdującej się przed postacią.

Przedmioty: każdy przedmiot wiąże się z innym efektem.



Przedmioty do ataku:

- Kwiaty zadają żywiołowe obrażenia w linii prostej.
- Ogony machają przeciwnikami wokół postaci.
- Klocki mocy zadają obrażenia wszystkim przeciwnikom na polu.

Akcesoria

Akcesoria poprawiają ogólne wrażenia podczas gry. Niektóre pomagają w walce, inne pozwalają zdobyć trofea, a jeszcze inne zapewniają interesujące efekty kosmetyczne.

- Serce Plus: Zwiększa liczbę punktów zdrowia podczas walki.
- Tarcza Plus: Zmniejsza obrażenia odnoszone w walce.
- Czas Plus: Zapewnia dodatkowy czas na poukładanie wrogów.
- Akcesoria alarmowe: Pomagają odnaleźć trofea.
- Karty członkostwa: Pozwalają uzyskać zniżkę w sklepach.
- Odkurzacz do konfetti: Pozwala zdobyć konfetti znajdujące się w oddali.
- Torba z płatkami: Przemienia konfetti w płatki kwiatów wiśni.
- Tamburyn przymierza: Na pewien czas zwiększa siłę ataku sprzymierzeńców.
- Monetarny licznik kroków: Pozwala uzyskać nagrodę po przejściu 10 000 kroków.
- Retro rezonans: Pozwala zmienić niektóre dźwięki działań Mario.

Artykuły spożywcze

Oczywiście żadna gra z udziałem Mario nie może obyć się bez grzybów. Grzyby uzdrawiają postać, zwiększając przyrosty, natomiast grzyby 1-Up ożywiają ją po powaleniu w walce.



Mini gry i wyzwania

Gra oferuje mnóstwo dodatkowych aktywności, które wiążą się z nagrodami. Niektóre pozwalają odblokować ważne elementy rozgrywki, zaś inne zapewniają świetną zabawę (lub 100-procentowe ukończenie).

Ropuchy

Każdą strefę warto sprawdzić pod kątem małych figurek origami przedstawiających ropuchę. Po uwolnieniu ropuchy w Ropuszym Mieście odblokowują się nowe opcje.

Niebezpieczne Dziury

Podczas podróży można natknąć się na wielką dziurę. Warto wtedy wypełnić ją konfetti! Świat ma wiele do zaoferowania, więc najlepiej wypełnić torbę z konfetti po brzegi i uważać, żeby nie opustoszała.

Mini gry

Mini gry zapewniają dodatkową rozrywkę graczom, którzy potrzebują zrobić sobie przerwę podczas ratowania królestwa.

- Mini gra z użyciem shurikena
- Nieśmiali faceci kończą ostatni
- Łowienie





Walka

Walka w *Paper Mario: Origami King* jest nietypowa. Po rozpoczęciu walki postać przechodzi na ring, gdzie musi ustawić wrogów i wyeliminować ich w wyznaczonych ramach czasowych. Gra oferuje trzy główne scenariusze bitewne:

- Ring zorientowany na Mario w przypadku zwykłych walk
- Ring zorientowany na bossa w przypadku walk z bossami
- Akcja w czasie rzeczywistym mająca na celu pokonanie wrogów z papier mâché w nadświecie

Zwykłe walki

Te walki odbywają się na okrągłej planszy, która składa się z czterech okręgów podzielonych na dwanaście paneli. Okręgi można poruszać w prawą lub lewą stronę, a panele – do wewnątrz lub na zewnątrz. Celem jest odpowiednie ustawienie przeciwników i skuteczne wyeliminowanie przy użyciu posiadanej broni. Zwykle obowiązują limity czasu i tur, więc należy o nich pamiętać po podjęciu walki.

Walki z bossami

Zamiast ustawiania przeciwników gracz musi utworzyć ścieżkę prowadzącą do bossa, korzystając z kierunkowych strzałek. Podczas walki można natknąć się na panele z różnymi efektami, a także wpaść w pułapkę zastawioną przez bossa, która utrudnia wygraną!

Strzałka	: pozwala poruszać się w danym kierunku po planszy
Rękawica	: pozwala użyć młota lub butów podczas ataku
Dłoń	: pozwala skorzystać z 1000-krotnie złożonych ramion podczas ataku na bossa
Przełącznik wł.	: aktywuje wybrane panele
Litera	: pomaga uzyskać wskazówkę dotyczącą słabych punktów bossa
Skrzynia	: dodaje serca, monety i inne panele
X2	: podwaja zadawane obrażenia podczas następnego ataku
+1	: pozwala przypuścić dodatkowy atak na bossa



Walki w czasie rzeczywistym

Te walki zdarzają się rzadko, jednak przed przystąpieniem do jednej z nich trzeba się nieco przygotować. Celem jest uderzenie od tyłu wroga z z papier mâché.

Laboratorium bitewne

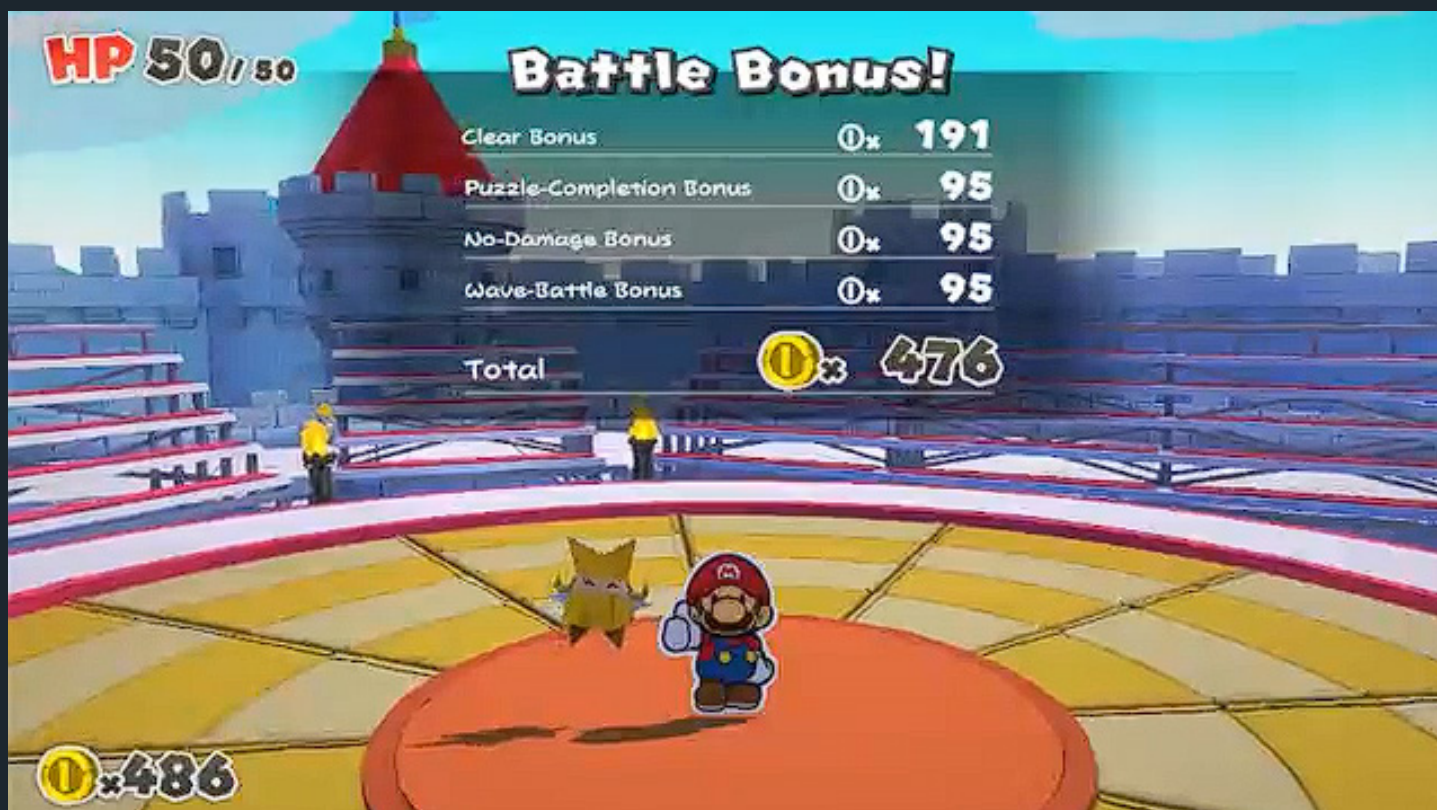
System walki jest naprawdę unikalny, więc gra oferuje możliwość skorzystania z laboratorium bitewnego, gdzie można zaznajomić się z mechaniką pojedynków.

- Ćwiczenie ataku młotem: Nauka wymachiwania młotem w wyznaczonym czasie.
- Ćwiczenie posługiwania się tarczą: Nauka blokowania wrogich ataków.
- Ćwiczenie korzystania z butów: Nauka skakania po wrogach.
- Ćwiczenia na ringu: Nauka zasad zwykłych walk na trzech poziomach trudności.
- Bossotroniczny wojownik: Pozwala wyzwąć do walki bossa, z którym gracz zmierzył się wcześniej.

Po uzyskaniu dostępu do laboratorium bitewnego w Ropuszym Mieście odblokowuje się Rozwiązywacz Łamigłówek. Wskazuje on rozwiązania przydatne podczas walki, więc jeśli gracz zmagają się z wieloma trudnościami lub po prostu chce zaoszczędzić czas, powinien skorzystać z tego sprytnego, małego urządzenia.

Trwałość broni

W przeciwieństwie do innych tytułów serii w tej grze broń ulega degradacji. Korzystanie z niektórych butów i młotów jest ograniczone, więc warto zgromadzić zapasy broni, aby walka nie zakończyła się fiaskiem.



Przyzywanie ropuch

Podczas ustawiania przeciwników naciśnięcie przycisku „Cheer” sprawia, że ropucha zostaje opłacona i zaczyna wspomagać postać w walce – wręcza jej przedmioty lub udziela porady, a nawet zadaje wrogom obrażenia.

Zwiększanie liczby punktów zdrowia

Gromadzenie pojemników w kształcie serca, rozsianych po wszystkich obszarach, pozwala zwiększyć maksymalną liczbę punktów zdrowia i daje postaci przewagę w walce.



Środowisko

Postęp w grze jest w zasadzie liniowy i po zakończeniu eksploracji obszaru gracz ma możliwość powrotu do poprzedniego etapu i sprawdzenia, czy czegoś nie pominął. Poniżej znajduje się niekompletny spis tego, czego może oczekiwać.

Strefy



Strefa Czerwonej Wstęgi:

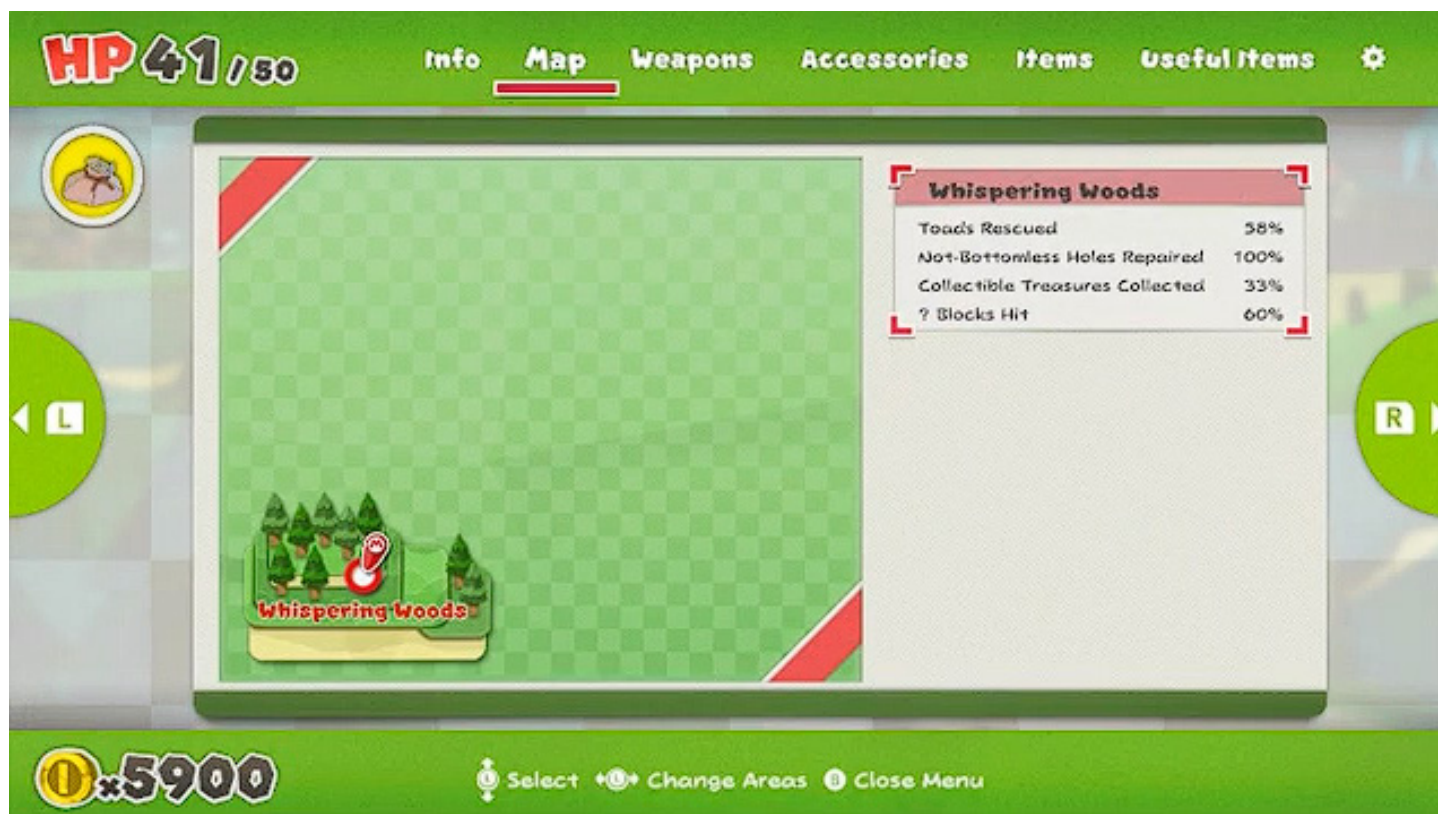
- Szepczące Lasy
- Ropusze Miasto
- Podziemie z Graffiti
- Piknikowa Droga
- Góra Widokowa
- Welinmentalna Świątynia Ziemi
- Wieża Widokowa

Strefa Niebieskiej Wstęgi:

- Jesienna Góra
- Kasztanowa Dolina
- Welinmentalna Kapliczka Wody
- Wirowa Rzeka
- Studia Szoguna
- Ninjowa Atrakcja
- Teatr Big Sho'

Strefa Żółtej Wstęgi

- Dolina Słodkiego Papieru
- Wietrzny Tunel
- Upalna Pustynia Papieru Ściernego
- Upalna Mniejsza Strefa Papieru Ściernego
- Upalna Zachodnia Strefa Papieru Ściernego
- Upalna Wschodnia Strefa Papieru Ściernego
- Upalny Daleki Zachód Strefy Papieru Ściernego
- Upalny Daleki Wschód Strefy Papieru Ściernego
- Welinmentalna Jaskinia Ognia
- Świątynia Grzybów
- Miasto Grzybów



Strefa Purpurowej Wstęgi:

- Wielkie Morze
- Brzoskwinia Księżniczki
- Wyspa Tępaka
- Wyspa Grzybów
- Wyspa Serc
- Wyspa Szpadli
- Wyspa Maczug
- Wyspa Półksiężycy
- ? Wyspa
- Wyspa Młotów
- Wyspa Bójek
- Wyspa Diamentów
- Welinmentalna Świątynia Lodu
- Morska Wieża

Strefa Zielonej Wstęgi:

- Rajskie Spa
- Źródło Dżunglowej Mgły
- Źródło Tęcz
- Zamek Bowsera

Strefy Krańcowe:

- Gorączkowy Krater
- Zamek Origami



Ropusze Miasto to centralny punkt w grze. Niektóre lokalizacje można odblokować, aby uzyskać do nich dostęp.

- Sklep z bronią i przedmiotami
- Sklep z akcesoriami
- Laboratorium bitewne
- Muzeum

Faksowe podróżowanie

Na pewnym etapie gracz odblokowuje funkcję faksowego podróżowania! To małe osiągnięcie pozwala przyspieszyć podróże, bo postać może zostać przefaksowana z jednego odblokowanego miejsca świata do drugiego.

Pojazdy

W niektórych strefach znajdują się pojazdy, w których można przemierzać okolice:

- Samochód But
- Statek
- Sterowiec

WSKAZÓWKI I PORADY

Skorzystaj ze wskazówki

Większość bossów skutecznie broni się przed zwykłymi atakami, więc gracz powinien odkryć ich słabe punkty. Nie warto tracić czasu na samodzielne odkrywanie tych punktów – na pierwszej ścieżce do bossa najlepiej umieścić panel w kształcie koperty i upewnić się, że szansa na zadanie obrażeń nie zostanie utracona.

Wypełnij torbę z konfetti

Graczowi może zacząć brakować konfetti, za pomocą których może wypełnić wszystkie Niebezpieczne Dziury. Aby wypełnić torbę, trzeba brać udział w walkach, uderzać w drzewa i kwiaty oraz przeszukiwać wszystkie zakamarki świata.

Szastaj pieniędzmi

Dookoła postaci walają się monety. Podczas wizyty w Ropuszym Mieście warto zadbać o odpowiednie zapasy broni i przedmiotów. Im więcej wydanych monet, tym większa zniżka podczas przyszłych zakupów.



WNIOSKI

Ten niepowtarzalny tytuł franczyzy Mario zapewnia wiele rozrywki – gracz z zaangażowaniem będzie eksplorować świat z origami i rozwiązywać łamigłówki. W razie jakichkolwiek trudności zawsze może się cofnąć i spróbować raz jeszcze!