



PRZEWODNIK GRACZA

MARIO KART
8 DELUXE
EDYCJA

potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

O CO TU CHODZI?



Mario Kart 8 Deluxe to gokartowa gra wyścigowa wydana w 2017 roku przez Nintendo na konsolę Nintendo Switch. Jest to wznowione wydanie gry z 2014 roku: *Mario Kart 8*.



Mario Kart 8 Deluxe oferuje tę samą rozgrywkę, co poprzednia wersja, a także pozostałe tytuły z serii *Mario Kart* – gracze ścigają się w gokartach i próbują sabotować się nawzajem za pomocą różnych przedmiotów. Każdy z nich może sterować jedną z wielu postaci pochodzących zarówno z franczyzy Mario, jak i innych franczyz Nintendo. Ponadto w wersji *Deluxe* dostępnych jest kilka dodatkowych postaci.

PODSTAWY

Mechanika gry

Mario Kart 8 Deluxe to jeden z najpopularniejszych tytułów na Nintendo Switch. Częściowo wynika to z faktu, że gra jest odpowiednia dla graczy z umiejętnościami na wszystkich poziomach zaawansowania. Naprawdę zaawansowane osoby, które posiadają szybki refleks, mogą uczestniczyć w wyścigu 200cc. Dostępne są jednak również inne kategorie prędkości i asysty, dzięki którym mniej doświadczeni gracze również będą się świetnie bawić.

Osoby z umiejętnościami na różnych poziomach zaawansowania mogą znaleźć dla siebie odpowiednią konfigurację. Niektórzy gracze stwierdzają, że system sterowania ruchem zapewnia sukces, zaś inni wolą joysticki analogowe. Bez względu na preferencje warto zapoznać się z tym podręcznikiem.



Przyciski sterowania

Gracz wybiera opcje asysty na ekranie wyboru pojazdu (lub nie wybiera żadnej), tuż po wyborze postaci. Istnieje wiele stylów gry – każdy z nich jest dostępny w trybie zadokowania lub przenośnym:

- **Boczny Joy-Con:** Sterowanie odbywa się przy użyciu kierownicy lub bez niej. Urządzenie peryferyjne nie ma tu znaczenia – służy wyłącznie jako obudowa sterownika i futerał ochronny zapewniający dostęp do przycisków naramiennych. Gracz może skorzystać z systemu sterowania ruchem i zignorować joystick analogowy po lewej stronie lub też nacisnąć przyciski.
- **Dwa sterowniki Joy-Con i uchwyt:** Uchwyt zawarty w każdym zestawie Switch przekształca Joy-Con w konwencjonalny sterownik. Jest to świetna opcja dla osób, które tęsknią za wrażeniami, jakie daje joystick po lewej stronie, przyciski powierzchniowe po prawej oraz łatwo dostępne przyciski naramienne.
- **Sterownik Pro:** Dzięki wersji Switch ten pad wyposażony jest w pełny zestaw funkcji – gracz może nawet korzystać z nich w ramach systemu sterowania ruchem.



System sterowania ruchem

Nie jest to pierwsza gra *Mario Kart* obsługująca system sterowania ruchem – układ ten stanowił rdzeń *Mario Kart Wii* i był rzadziej wykorzystywany w *Mario Kart 7*. Dzięki oryginalnym sterownikom Nintendo, które obsługują tę technologię, system sterowania ruchem umożliwia korzystanie z wielu różnych konfiguracji. Poniżej znajdują się informacje dotyczące podstawowych mechanizmów działania:

- **Joy-Con w trybie przenośnym:** Wystarczy przechylić cały system z dołączonym sterownikiem Joy-Con.
- **Joy-Con i uchwyt w trybie przenośnym/zadokowanym:** Należy skorzystać z uchwytu do sterownika Joy-Con i przechylić sterownik jak kierownicę.
- **Sterownik Pro w trybie przenośnym/zadokowanym:** Wystarczy przechylić sterownik jak kierownicę.
- **Pojedynczy Joy-Con w akcesoriach do kierownicy (tryb przenośny/zadokowany):** Wpasuj Joy-Con w kierownicę.

Aktywacja systemu sterowania ruchem przypomina aktywację automatycznego sterowania, gdyż odbywa się po wyborze postaci – na jednym ekranie wybierany jest gokart, koła i szybowiec.

Inteligentne sterowanie

Nacisk na prawidłowe ściganie się, jazdę na zakrętach i podobne sprawy jest nadal obecny w grze. Kierowca nadal powinien kurczowo trzymać się zakrętów, krążyć wokół przeciwników i skutecznie pędzić przed siebie.

Funkcja sprawia, że w razie niebezpieczeństwa lub zboczenia z kursu gracz pozostaje na torze – gokart zostaje łagodnie zawrócony na asfalt. Dzięki niej gracze łatwiej sobie radzą z niesprzyjającymi okolicznościami, jednak nie jest to tryb „oszukiwania”. Całkiem możliwe, że w razie gładkiego przebiegu wyścigu gracz nie skorzysta z niej ani razu.

Postaci

Mario Kart 8 Deluxe oferuje dokładnie te same atrakcje co oryginał, Wii U, a oprócz tego zawartość do pobrania i sporo dodatków zawartych w pojedynczym, ciekawym pakiecie. Oznacza to, że wypełniona po brzegi lista postaci obejmuje ponad 40 kierowców, a każdy z nich ma inny wygląd, popisowe animacje i cechy, które ułatwiają jazdę po torze wyścigowym.

Różnice między postaciami sprowadzają się głównie do rozmiarów. Ciężkie postaci świetnie radzą sobie z prędkością i wagą, średnie są naprawdę wszechstronne, a lekkie świetnie prowadzą i przyspieszają, ale łatwo je zepchnąć z toru. Jedyną postacią bez stałej wagi jest Mii – gra wykorzystuje przypisane przez gracza wymiary postaci, aby dopasować ją do klasy wagowej.



Oto pełna lista postaci:

- | | | |
|---------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| • Mario (średnia/ciężka) | • King Boo (ciężka) | • Dry Bowser (bardzo ciężka) |
| • Luigi (średnia/ciężka) | • Baby Mario (bardzo lekka) | • Lemmy (bardzo lekka) |
| • Peach (średnia) | • Baby Luigi (bardzo lekka) | • Larry (lekka) |
| • Daisy (średnia) | • Baby Peach (bardzo lekka) | • Wendy (lekka) |
| • Rosalina (ciężka) | • Baby Daisy (bardzo lekka) | • Ludwig (średnio ciężka) |
| • Tanooki Mario (średnia) | • Baby Rosalina (bardzo lekka) | • Iggy (średnio ciężka) |
| • Cat Peach (średnia) | • Gold Mario (ciężka) | • Roy (ciężka) |
| • Yoshi (średnia) | • Pink Gold Peach (ciężka) | • Morton (bardzo ciężka) |
| • Toad (lekka) | • Wario (bardzo ciężka) | • Inkling Girl (średnia) |
| • Koopa Troopa (lekka) | • Waluigi (ciężka) | • Inkling Boy (średnia) |
| • Shy Guy (lekka) | • Donkey Kong (ciężka) | • Link (ciężka) |
| • Lakitu (lekka) | • Browser (bardzo ciężka) | • Villager Male (średnia) |
| • Toadette (lekka) | • Dry Bones (bardzo lekka) | • Villager Female (średnia) |
| • King Boo (ciężka) | • Bowser Jr. (lekka) | • Isabelle (lekka) |
| | | • Mii (dowolna kategoria wagowa) |

Statystyki postaci

Grę *Mario Kart 8 Deluxe* łatwo wybrać, ale znacznie trudniej opanować. Każda postać współdzieli statystyki z co najmniej jedną inną postacią, więc pogrupowano je w użytecznej tabeli. Oto co oznacza każda statystyka:

- **Prędkość:** Im wyższa prędkość, tym szybciej porusza się pojazd.
- **Przyspieszenie:** Im wyższe przyspieszenie, tym szybciej osiągana jest najwyższa prędkość.
- **Waga:** Waga pojazdu i kierowcy ma wpływ na to, czy po zderzeniu z innym pojazdem z trasy zepchnięty zostanie nasz kierowca, czy też kierowca innego pojazdu.
- **Prowadzenie:** Ta statystyka określa ostrość skręcania. Im wyższa, tym lepszy kontrolowany poślizg i wchodzenie w zakręt.
- **Przyczepność / siła pociągowa:** Dzięki tej statystyce gokart porusza się szybciej po piasku i śniegu, a na lodzie rzadziej się ślizga.

Minimalna wartość każdej statystyki to 0,75, a maksymalna – 5,75. Aby obliczyć końcowe statystyki, należy uwzględnić podstawowe statystyki postaci, a następnie dodać (zsumować) wartości każdej wybranej części.

Powierzchnia, po której porusza się pojazd również wpływa na statystyki postaci. Ściganie się pod wodą zwiększa prędkość o 0,25, ale obniża zdolność do prowadzenia o 0,5; wyścig w powietrzu zwiększa prędkość o 0,5. Podczas jazdy po antygrawitacyjnej części toru prędkość zmniejsza się o 0,25. Zawsze trzeba pamiętać o tym, że najlepsze wyposażenie jest inne w przypadku każdej postaci.



Techniki

Podstawowe sterowanie umożliwia pomyślne zakończenie wyścigów 50cc i łatwiejszych, jeśli jednak gracz myśli o wyższych prędkościach i wygraniu wyścigów online, powinien opanować pewne kluczowe techniki.

Kontrolowany poślizg

Kontrolowany poślizg od kilku pokoleń stanowi kluczowy element franczyzy *Mario Kart*, pojawiły się również wpisy oferujące nieco inne techniki. Pierwszą korzyścią jest niewątpliwie możliwość wejścia w ostrzejsze zakręty z większą prędkością.

Druga korzyść, kluczowa, wiąże się z możliwością zdobycia trzech poziomów Turbo, czyli krótkich wzmocnień, które aktywują się po zakończeniu kontrolowanego poślizgu. W przypadku wyższych klas i w obliczu mocnego przeciwnika wzmocnienia te mogą mieć decydujące znaczenie na finiszu.



W czasie kontrolowanego poślizgu pod pojazdem stopniowo zaczynają pojawiać się kolorowe iskry. Proces można przyspieszyć, przesuwając lewy joystick do pozycji tego poślizgu, co powoduje niewielkie „kiwanie” podczas sterowania. Im dłuższy i bardziej efektywny kontrolowany poślizg, tym więcej różnorodnych iskier i lepsze wzmocnienia.

- **Mini-Turbo:** Na wczesnych etapach kontrolowanego poślizgu tworzą się niebieskie iskry; aby uzyskać małe wzmocnienie, należy opuścić ten tryb.
- **Super Mini-Turbo:** Na następnym etapie pojawiają się pomarańczowe iskry; aby uzyskać umiarkowane wzmocnienie, należy opuścić ten tryb.
- **Ultra Mini-Turbo:** Na końcowym etapie kontrolowanego poślizgu pojawiają się purpurowe iskry; aby uzyskać największe wzmocnienie, należy opuścić ten tryb!



W miarę jak gracz jest coraz bliżej osiągnięcia najtrudniejszej w *Mario Kart 8 Deluxe* klasy prędkości – 200cc – konieczne są znaczne zmiany w obranej metodzie. Może nawet zostać odkryty przycisk hamulca – „B”!

Istnieje zaawansowana technika zwana „hamulcem kontrolowanego poślizgu”, od której w ogromnym stopniu zależy pozostanie na torze w trybie 200cc. Podczas tego poślizgu należy nacisnąć przycisk „B”, aby zwolnić jeszcze w czasie jego trwania. Jeśli hamulec zostanie zwolniony w odpowiednim czasie, gracz będzie mógł zatrzymać poślizg – na końcu również czekać będzie na niego wzmocnienie.

W ramach kontrolowanego poślizgu można stosować wiele różnych zaawansowanych technik, jak robią to gracze najwyższego poziomu. Potrzebne tu będzie znacznie większe doświadczenie – najlepiej praktykować w trybie jazdy na czas. Na końcu znajduje się film przedstawiający rekord świata, który unaocznili gracze niektórzy z tych technik.

- **Neutralne skakanie:** Jest to proste skakanie bez naciskania innych przycisków. Najlepiej skakać na prowadzących w górę sekcjach toru, takich jak sekcja antygravitacyjna na torze GBA Mario. Dzięki tej funkcji można zachować prędkość mini-turbo i wyregulować kąt pojazdu wyjeżdżającego z sekcji wzmocnienia.
- **Królicze/ogniste skakanie:** Należy pamiętać, że funkcja ta działa wyłącznie na płaskiej lub prowadzącej w górę powierzchni. Technika obejmuje wielokrotne skoki w lewo lub w prawo po zwiększeniu prędkości, co skutecznie wydłuża czas przy większej prędkości. Po skorzystaniu z grzybka lub pomarańczowej funkcji mini turbo na padzie wzmocnienia gracz może wykonać skoki 5 lub 6 razy w lewo lub w prawo. Może również wyrównać w ten sposób pozycję, jeśli opuszcza zakręt na zbyt wąskim lub szerokim odcinku.
- **Miękki kontrolowany poślizg:** Dzięki tej funkcji można wykonać kontrolowany poślizg pod normalnym kątem, ale mini-turbo doładowuje się szybciej. Optymalny punkt dla kontrolowanego poślizgu w lewą stronę znajduje się w lewym górnym rogu, a dla kontrolowanego poślizgu w prawą stronę – w prawym górnym rogu. Trzeba pamiętać o tym, że funkcja działa nieco inaczej w przypadku każdego typu sterownika, więc opanowanie techniki wymaga pewnego wysiłku.
- **Demoniczne poślizgi:** Są to w zasadzie skoki neutralne wykonywane na początku kontrolowanego poślizgu. Po wykonaniu skoku i wylądowaniu należy skręcać w lewo lub w prawo przez około pół sekundy, a następnie puścić przycisk kontrolowanego poślizgu. Funkcja jest zwykle wykorzystywana na drodze prowadzącej w dół lub na płaskiej powierzchni – dobry przykład to sekcja antygravitacyjna na stadionie *Mario Kart* i ostatnia prosta w Krainie Sherbet. Jeśli jest ona stosowana prawidłowo, w sekcji antygravitacyjnej z boku gokarta będą wydobywać się niebieskie iskry.



Jazda w cieniu aerodynamicznym

Nie tylko kontrolowany poślizg, ale również funkcja jazdy w cieniu aerodynamicznym pochodzi z poprzednich wersji *Mario Kart*.

Aby z niej skorzystać, wystarczy wykonać manewr za innym gokartem i pozostać w stanie „czuwania” przez kilka sekund. Dźwięk „śmigania” i prądy powietrza wokół postaci oznaczają, że funkcja działa prawidłowo. Zachowanie tej pozycji przez wystarczająco długi czas – co może być trudne, jeśli pojazd z przodu wykonuje kontrolowany poślizg na całym obszarze – zapewnia małe, ale zauważalne wzmocnienie.

Ta technika świetnie sprawdza się w sytuacji, gdy kierowca chce wykorzystać przewagę prędkości w paczce, która nie dysponuje padami wzmocnienia lub innymi wzmocnieniami środowiskowymi.

Start rakiety

Start rakiety był w różnych postaciach filarem gier *Mario Kart*. Podczas wstępnego odliczania należy przyspieszyć w odpowiednim momencie, aby wystrzelić się poza linię. W trakcie wyścigu online istnieje duże prawdopodobieństwo, że wielu przeciwników również będzie korzystać z tej funkcji.

Kiedy więc należy nacisnąć przycisk A i ruszyć? Najważniejsze znaczenie ma „2” w 3-sekundowym odliczaniu na początku wyścigu. Animowana sekwencja (po zwolnieniu) powoduje rozjaśnienie liczb, zwolnienie odliczania w ostatecznym punkcie i ściemnienie liczb. Kluczowym momentem podczas odliczania jest punkt, w którym „2” zaczyna gasnąć, ale jeszcze nie zniknęła zupełnie. To wąskie okno, w którym można uzyskać maksymalną wartość startu rakiety, więc radzimy przejść w tryb jazdy na czas dla pojedynczego gracza, gdzie można konsekwentnie praktykować start.

Nie można zapomnieć, że kluczowe znaczenie ma tu moment, w którym animacja „2” zostaje zatrzymana.

Okno czasowe optymalnego wzmocnienia może być nieco problematyczne, jednak w razie niewielkiego opóźnienia podczas zanikania „2” nadal można uzyskać mniejszy efekt rakiety wystrzelonej poza linię. W związku z tym sugerujemy, że najlepiej będzie skupić się na drugim „krańcu” optymalnego wzmocnienia, tak aby w razie przegapienia tego momentu można było uzyskać przyzwoite wzmocnienie, które pomoże graczowi poza linią.

Przedmioty

Mario Kart 8 Deluxe zapewnia prawdziwą rozrywkę na Nintendo Switch niezależnie od tego, czy gracz gra w pojedynkę przeciwko komputerowi, lokalnie z przyjaciółmi, czy też testuje swoje zdolności online, mierząc się z innymi graczami z całego świata. Bez względu na styl gry ogromne znaczenie mają przedmioty – prawidłowe korzystanie z nich może mieć znaczny wpływ na to, czy gracz wygra wyścig, czy też raczej wypadnie z toru. Czasami gra jest naprawdę okrutna!

Zrozumienie działania każdego przedmiotu i sposobów korzystania z nich zgodnie z najlepszymi zasadami strategii również ma olbrzymie znaczenie. Gracz może na przykład dzierżyć dwa przedmioty – jeden aktywny i jeden rezerwowany.



- **Pióro (zręczność):** Ten przedmiot można znaleźć tylko w trybie bitewnym. Dzięki niemu można wznieść się w powietrze. Korzystanie z tego przedmiotu może przysparzać pewnych kłopotów, jednak w rundach balonów (na przykład) dobrze wymierzony na osi czasu skok ponad przeciwnikiem może przebić jeden z jego balonów.
- **Moneta (prędkość):** Przedmiot, którego nikt tak naprawdę nie chce, więc warto z niego natychmiast skorzystać – całkowita suma powiększy się o dwie monety. W trakcie wyścigu można dysponować 10 monetami na raz. Pozwalają one uzyskać nieco większą prędkość, więc warto gromadzić je, gdy tylko pojawią się na drodze.
- **Plama (atak):** Kolejny przedmiot do wykorzystania zaraz po odnalezieniu. Pokrywa atramentem ekrany innych kierowców, co utrudnia im orientację na drodze. Ten przedmiot jest być może prosty i pozbawiony elegancji, jaką cechuje się doskonale wycelowana zielona skorupka, jednak może być ogromnie irytujący dla strony, która musi sobie z nim poradzić.
- **Bob-omb (atak):** Jeden z najbardziej podstępnych przedmiotów do wykorzystania w grze – może zadziałać w obydwie strony i zranić gracza! Po uwolnieniu Bob-omb błyska przez kilka sekund, a następnie wyzwala ogromną eksplozję i skutecznie rani wielu rywali na raz.
- **Roślinna pirania (atak/prędkość):** Ten żartoczny przedmiot kieruje się wyłącznie do przodu, jednak może być bardzo użyteczny. Po aktywacji roślinna pirania będzie gryźć powietrze z przodu gokarta przez określony czas; każde ugryzienie wiąże się z niewielkim wzrostem prędkości. Jeśli w pobliżu znajdują się inni kierowcy, pirania zaczyna ich gryźć i przewracać. Może również pożerać skórki od banana lub inne rozrzucone przedmioty leżące przed kierowcą, dzięki czemu może on uniknąć kolizji.

- **Banan (obrona):** Kolejny klasyczny przedmiot. Standardowo umieszczony jest za postacią, choć jeśli wciśniesz lewy joystick podczas korzystania z niego, przesunie się do przodu. Standardowe zastosowanie zwykle sprawdza się najlepiej w sytuacji, w której gracz chce uniknąć zawstydzającej pomyłki.
- **Potrójne banany (obrona):** Podobnie jak w przypadku innych potrójnych przedmiotów komplet potrójnych bananów lata wokół kierowcy i zapewnia mu pewną ochronę. Podobnie jak w przypadku pojedynczego banana warto stosować je strategicznie, aby wywieść innych graczy w pole.
- **Gwizd (obrona + dodatkowy przedmiot):** Ten przedmiot wywołuje dwa bardzo użyteczne efekty w krótkim czasie; przede wszystkim sprawia, że gracz staje się niewidzialny i przypomina ducha, dzięki czemu przedmioty takie jak skorupki nie są w stanie go trafić. Drugi efekt polega na tym, że przedmiot należący do kierowcy z przodu zostaje skradziony i dodany do inwentarza.
- **Zielona skorupka (atak/obrona):** Klasyczny przedmiot, może zostać wystrzelony do przodu lub do tyłu w linii prostej – może odbijać się od ścian w chaotyczny sposób lub, co oczywiste, niszczyć przeciwników.
- **Potrójne zielone skorupki (atak/obrona):** W razie obrony w przednim obszarze pełen komplet trzech skorupek zapewnia pewną ochronę (nie jest ona idealna), jednak postać nie może trzymać go za sobą w celach obronnych, jak dzieje się to w przypadku pojedynczej skorupki. Po utracie skorupki najlepszą taktyką będzie wykorzystanie pozostałych. Podobnie jak w przypadku pojedynczej skorupki podczas ataku najlepiej przygotowywać wystrzały lub polegać na rykoszetach.



- **Ognisty kwiat (atak):** Ten przedmiot może wypełnić tor ognistymi kulami, co wygląda przezabawnie, a poza tym powoduje zamęt wśród innych kierowców. Amunicja jest nieograniczona poza limitem czasu, więc po aktywowaniu funkcji najlepiej strzelać jak najwięcej.
- **Grzyb sprintu (prędkość):** Ten super grzyb jest jednym z najbardziej znanych w całej franczyzie i zapewnia krótkie turbo wzmocnienie. W zależności od toru i okoliczności czasami warto zachować przedmiot na optymalną trasę, np. szukając ramp zlokalizowanych w środku trawiastych skrawków ziemi.
- **Czerwona skorupka (atak/obrona):** Między zieloną a czerwoną skorupką istnieje duża różnica – ta druga potrafi namierzyć kierowcę jadącego z przodu. Nie zapewnia ona doskonałych wyników, gdyż przeszkody nadal są w stanie ją zablokować, więc podczas strzelania należy zachować ostrożność.



- **Kwiecisty bumerang (atak):** Jest to jeden z nowszych przedmiotów w całej serii i zapewnia wyjątkowo skuteczne efekty, jeśli tylko jest stosowany prawidłowo. Bumerang można rzucić przed siebie trzy razy. Jeśli w jego zasięgu znajdują się kierowcy ustawieni w jednej linii, może trafić wielu z nich. Po pierwszych dwóch rzutach bumerang wraca do właściciela, a po trzecim leci dalej i znika.
- **Potrójny grzyb sprintu (prędkość):** Podobnie jak pojedynczy grzyb przedmiot ten zapewnia krótkie turbo wzmocnienie, jednak w tym przypadku siła tego wzmocnienia jest potrójna. Świetnie sprawdza się podczas szybkiej jazdy w terenie.
- **Super złoty grzyb (prędkość):** Jest to raczej chaotyczny i zabawny przedmiot. Podobnie jak inne grzyby zapewnia turbo wzmocnienie, jednak po początkowym wybuchu rozpoczyna się odliczanie, które trwa aż do jego zniknięcia.
- **Potrójne czerwone skorupki (atak/obrona):** Ten przedmiot bywa niezwykle skuteczny podczas działań ofensywnych, zwłaszcza jeśli samonaprowadzający atak został przeprowadzony w odpowiednich ramach czasowych.
- **Kolczasta skorupka (atak):** Przedmiot ten, znany powszechnie jako niebieska skorupka, to prawdziwy klasyk, jednak nie zawsze cieszy się popularnością! Celuje w prowadzącego kierowcę, ale na drodze do celu muska powierzchnię toru; jeśli gracz otrzyma ostrzeżenie z radaru o niebieskiej skorupce i nie zajmuje pierwszego miejsca, powinien usunąć się ze środka drogi, aby zwiększyć szansę na uniknięcie tego przedmiotu. Po uderzeniu powoduje ogromną eksplozję, więc należy o tym pamiętać, zbliżając się do prowadzącego wyścig.
- **Błyskawica (atak):** Przedmiot należy wykorzystać jak najszybciej po zdobyciu. Sprawia on, że każdy kierowca jadący z przodu kurczy się, co w znacznym stopniu spowalnia jego pojazd i czyni go bardziej podatnym na zgniecenie. Jedynym sposobem na uniknięcie błyskawicy jest aktywacja gwiazdy niewidzialności (trzeba być jednak szczęśliwym posiadaczem tego przedmiotu) po wystrzale lub użycie dziobatej kuli.
- **Bill Kula (prędkość/atak/obrona):** Zdobycie Billa Kuli oznacza, że gracz znajduje się prawdopodobnie gdzieś z tyłu pola, ale dzięki niemu może nadrobić straty! Najlepiej skorzystać z tego przedmiotu zaraz po jego zdobyciu, ponieważ przekształca się on w Billa, który szybko przyspiesza i przemieszcza gracza w górę pola. Po aktywacji gracz staje się niezwyciężony, a każdy trafiony kierowca zaczyna koziołkować. Procesu nie da się kontrolować, ale warto trzymać wciśnięty przycisk przyspieszenia – gdy zakończy się działanie przedmiotu, gracz może odzyskać kontrolę.



- **Super klakson (atak/obrona):** Przedmiot służy przede wszystkim do obrony przed kolczastą skorupką, więc warto rozejrzeć się za nim zwłaszcza w czasie wyścigu. Gdy kolczasta skorupka zbliża się do postaci i szykuje do ataku, użycie klaksonu spowoduje zniszczenie zarówno tego przedmiotu, jak i skorupki, gracz jednak zapewni sobie w ten sposób bezpieczeństwo.
- **Szalona 8 (prędkość/atak/obrona):** Rzadki przedmiot, przeznaczony przede wszystkim dla kierowców rywalizujących ze sobą z tyłu pola. Wokół postaci będzie krążyć grzyb, plama, moneta, skórka od banana, zielona i czerwona skorupka, Bob-omb oraz super gwiazda. Po naciśnięciu przycisku przedmiotów użyty zostanie obiekt znajdujący się aktualnie przed postacią.
- **Pudełko z przedmiotami:** Pudełko z przedmiotami to najważniejszy przedmiot w całej grze, gdyż zawiera wszystkie wcześniej wymienione rodzaje broni i atrakcje. Jeśli gracz nie wejdzie w posiadanie tego przedmiotu, nie zdobędzie żadnej z nich. Trzeba również zwracać uwagę na pudełka zbierane przez innych kierowców – odrodzenie po wykorzystaniu zajmuje kilka sekund.



Środowisko



Poniżej znajduje się pełna lista torów dostępnych w podstawowej wersji *Mario Kart 8 Deluxe* na Switch, uszeregowanych według rodzaju pucharu.

- **Puchar grzybowy:** Stadion Mario Kart, Park Wodny, Przestodki Kanion, Ruiny Thwomp
- **Puchar skorupkowy:** Łąki Moo Moo, Tor Mario, Plaża Cheep Cheep, Ropusze Rogatki
- **Puchar kwiecisty:** Stadion Mario Kart, Park Wodny, Przestodki Kanion, Ruiny Thwomp
- **Puchar bananowy:** Bardzo Sucha pustynia, Pączkowe Równiny 3, Królewskie Torowisko, Dżungla DK
- **Puchar gwieździsty:** Słoneczne lotnisko, Delfinia Ławica, Elektrolądowisko, Góra Wario
- **Puchar liściasty:** Stadion Wario, Kraina Sherbet, Park Muzyki, Dolina Yoshi
- **Puchar specjalny:** Rejs na Wierzchołku Chmury, Wydmy Suchych Kości, Zamek Bowsera, Tęczowa Droga
- **Puchar błyskawicowy:** Tik-takowy Zegar, Zjeżdżalnia Roślinnej Piranii, Dudniący Wulkan, Tęczowa Droga
- **Puchar jajeczny:** Tor Yoshi, Arena Excitebike, Smocza Ścieżka, Nieme Miasto
- **Puchar potrójnej mocy:** Kopalnia Złota Wario, Tęczowa Droga, Bardzo Lodowy Bastion, Tor Hyrule
- **Puchar krzyżowania:** Park Dziecięcy, Serowa Kraina, Dzikie Lasy, Krzyżowanie Zwierząt
- **Puchar dzwonowaty:** Nowe Miasto Bowser, Wstęgowata Droga, Metro Super Dzwona, Big Blue



WSKAZÓWKI I PORADY

To co jeszcze świeże znowu staje się nowym: *Mario Kart 8 Deluxe* dopiero raczkuje na Nintendo Switch, jednak dostępne są tu wszystkie znane i ulubione funkcje oryginalnej edycji Wii U. Oczywiście na graczy czeka kilka nowych niespodzianek. Poniżej przedstawiamy kilka najbardziej użytecznych porad.

Trzymaj przedmioty, zwłaszcza jeśli znajdujesz się z przodu

W oryginalnej wersji *Mario Kart 8* trzymanie przedmiotu za gokartem nie powodowało usunięcia go z aktualnie utrzymywanego arsenału. Ta zasada obowiązuje również w przypadku *Mario Kart 8 Deluxe*, jednak dostępne są tu dwie aktywne szczeliny na przedmioty, dzięki czemu gracz dysponuje bardziej otwartą furtką i może swobodniej korzystać z obiektów bez względu na swoją obecną pozycję.

Jedną z najstarszych sztuczek w *Mario Kart* jest trzymanie przedmiotu takiego jak skorupka lub banan za postacią, aby zablokować strzały lub automatycznie trafić kierowcę siedzącego na ogonie. Po uderzeniu przedmiot zostaje zużyty – cel został osiągnięty, a postać może zacząć rozglądać się za nowym przedmiotem. Warto wyrobić w sobie nawyk cyklicznej zmiany obiektów lub korzystania z nich w odpowiednich sytuacjach zamiast robienia zapasów. Istnieje jednak pewien wyjątek: super klakson może zostać wykorzystany do rozsadzenia niebieskiej skorupki, gdy postać zajmuje pierwsze miejsce.



Patrz w lusterko wsteczne

Jedną z często pomijanych funkcji jest dedykowany przycisk lusterka wstecznego. Na konsoli Switch wystarczy nacisnąć X i pojawi się widok wsteczny, który zniknie dopiero po zwolnieniu tego przycisku. Jeśli postać znajduje się z przodu, warto często z niego korzystać. Jeśli zaś gracz spogląda do tyłu i ma w posiadaniu przedmiot, który można trzymać lub rzucić za siebie (banany, skorupki, bomby), nieustanna zmiana ułatwi korzystanie ze wzmocnień i pozostanie na przodzie paczki.

Warto również pamiętać o tym, że zastawianie przeciwników znajdujących się z tyłu nie zawsze jest dobrym pomysłem, zwłaszcza jeśli gracz myśli o wykorzystaniu cienia aerodynamicznego (o czym za chwilę). Najlepiej przez cały czas trzymać się z dala od wrogich gokartów, które jadą za postacią.

Jeśli jesteś z tyłu, skorzystaj ze wzmocnienia, jakie daje cień aerodynamiczny

Cień aerodynamiczny (lub kontrolowany poślizg) został wprowadzony do serii bardzo wcześnie. Funkcja powoduje niewielki wzrost prędkości podczas siedzenia na ogonie wrogiego kierowcy. Po około sekundzie wyzwała się efekt wiatru (jest raczej słaby, zwłaszcza jeśli ekran jest podzielony), który w niewielkim stopniu zwiększa prędkość pojazdu.

Jeśli gracz nie zajmuje pierwszego miejsca, powinien zawsze korzystać z możliwości wywołania cienia aerodynamicznego. Można zidentyfikować graczy, którzy nie używają widoku wstecznego i nie są świadomi postaci nadjeżdżającej z tyłu. Użycie wzmocnienia, jakie daje cień aerodynamiczny, a następnie przedmiotu (w momencie, gdy gracz prawie go minął i stracił wzmocnienie) to jeden z najlepszych sposobów na zwodzenie przeciwnika. Zapobiega to również reakcji z przedmiotem wroga.



Popraw swoje wyczucie czasu dla wzmocnienia na starcie

Potężny skok na starcie to kwintesencja wyścigu *Mario Kart*. Niektórzy traktują to jako pamięć ruchową. Jeśli jednak początkowe wzmocnienie nie działa po kolejnych próbach, warto wypróbować następującą metodę.

Każdy ma własny sposób, jednak według nas najlepiej skupić się na Lakitu po prawej stronie ekranu. W chwili gdy Lakitu skręca na drugim świetle (lub tuż po wyemitowaniu drugiego dźwięku dzwonu) należy nacisnąć przycisk A i przytrzymać go. Nawet w razie niewielkiego opóźnienia można uzyskać pewne wzmocnienie, chociaż doskonałe wyczucie momentu pozwala zdobyć maksymalne.

Jeśli gracz nie do końca ufa swoim zdolnościom i nie ma czasu na praktykę, może całkowicie wstrzymać się od korzystania z tej funkcji. Złe wyczucie czasu spowoduje kręcenie się pojazdu w miejscu, a skutki będą dużo gorsze niż w przypadku niekorzystania ze wzmocnienia.

Korzystaj ze skrótów, jeśli zaistnieje taka możliwość

W przeciwieństwie do innych wpisów serii skrótów w *Mario Kart 8* są naprawdę pełne niuansów. Większość z nich nie zapewnia natychmiastowej wygranej, ale pozwala zaoszczędzić kilka sekund przy każdym okrążeniu, co ma oczywiście duże znaczenie w gorączkowym wyścigu rywalizacyjnym lub podczas jazdy na czas.

Oczywistym przykładem jest ostatni zakręt podczas Rejsu na Wierzchołku Chmury, tuż przed metą. Można wejść w cały zakręt lub skoczyć prosto na dwa olbrzymie liście (oczywiście przy użyciu popisowego wzmocnienia). Innym częstym skrótem jest korzystanie ze wzmacniającego przedmiotu, aby wystrzelić się poprzez obszar żwiru leżącego poza torem, który w normalnych okolicznościach spowalnia pojazd. Taki układ jest typowy dla bardziej tradycyjnych torów wyścigowych, takich jak Stadion *Mario Kart*, więc warto zachować grzyby lub gwiazdy (lub spalić przedmioty, jeśli postać zajmuje pierwsze miejsce i może je zdobyć) właśnie na te zakręty.

Podobnie jak wszystko w *Mario Kart*, uderzenie w ścianę w celu przebicia się przez nią i utworzenie skrótu we wrogim środowisku nie jest najlepszym pomysłem. Najlepiej indywidualnie wypróbować każdy tor i zapamiętać jego niuansy.



Dowiedz się, jak przebiegają skrót

Na każdym torze w *Mario Kart 8 Deluxe* znajduje się jeden lub dwa skrót, z których mogą korzystać gracze lubiący eksperymentować i szukać wyjątkowych sposobów na zmniejszenie czasu okrążenia o kilka sekund.

Warto poświęcić nieco czasu na swobodną jazdę po każdym torze w trybie pojedynczego gracza, aby poznać wszystkie sekrety. Wiele z tych skrótów przebiega po wertepach, więc wymaga jakiegoś wzmocnienia prędkości. Dzięki niemu można uzyskać pewną korzyść netto. Jeśli gracz nie jest w stanie odkryć wszystkich skrótów lub jeśli szuka inspiracji, może zapoznać się ze stroną poświęconą temu zagadnieniu.

Sprawa jest prosta, jeśli postać ma do dyspozycji cały zapas grzybów i jeśli gra przebiega w trybie jazdy na czas. Nigdy jednak nie wiadomo, kiedy trzeba będzie skorzystać ze skrótu w prawdziwym wyścigu.



WNIOSKI

Franczyza *Mario Kart* zajmuje wyjątkowe miejsce w uniwersum Nintendo, a więc wymaga dużego doświadczenia. Opanowanie różnorodnych technik i strategii pozwoli graczowi zająć miejsce na przodzie paczki niezależnie od przedmiotów rzuconych przez przeciwników.