

GAME DESIGN DOCUMENT



SUPER MARIO 64 (1996) | GDD | Vanessa Cisková

Popis projektu

Super Mario 64 je 3D akčná/dobrodružná plošinovka vydaná pre Nintendo 64 v roku 1996 (pre Japonsko a Severnú Ameriku, v roku 1997 aj pre Európu a Austráliu).

Hra sleduje ikonického hrdinu Maria, ktorý sa vydáva na dobrodružstvo zachrániť princeznú Peach a oslobodiť jej hrad od zlého Bowsera. Hráč preberá kontrolu nad Mariom a prechádza rôznorodé úrovne plné výziev, nepriateľov a hádaniek.

Odohráva sa v otvorenom svete hradu princeznej Peach, kde Mario vstupuje do obrazov, ktoré ho teleportujú do rôznych svetov. Každý svet ponúka niekoľko misií, ktoré Mario musí splniť, aby získal Power Stars, ktoré sú kľúčové pre postup v hre a pre otvorenie ďalších úrovní.

Elevator pitch

Super Mario 64 je prelomová 3D plošinovka, kde Mario v úlohe neohrozeného hrdinu preskúmava rozsiahle svety a prekonáva množstvo výziev. Hra kombinuje inovatívne ovládanie a zábavné misie, pričom hráči pomáhajú Mariovi zachrániť princeznú Peach a oslobodiť jej hrad od zlého Bowsera.

Podobné projekty

Hra Super Mario 64 nebola priamo inšpirovaná žiadnym konkrétnym filmom alebo hrou, ale bol ovplyvnený všeobecným vývojom v hernom priemysle a predchádzajúcimi titulmi spoločnosti Nintendo.

Hry ako Super Mario Bros. a Super Mario World mali veľký vplyv na dizajn Super Mario 64. Hoci boli tieto hry 2D, princípy dizajnu úrovní a hernej mechaniky boli prenesené do 3D priestoru.

Unikátne herné prvky

- **Prvé plnohodnotné 3D prostredie**, čo umožnilo hráčom voľne sa pohybovať v trojrozmernom priestore, skúmať a interagovať s dynamickým svetom.
- Hra predstavila **nové pohybové mechaniky**, ako sú trojskok, dlhý skok, kotúľ a dupanie, ktoré poskytli hráčom širokú škálu pohybových možností a zlepšili hrateľnosť. (triple-jumping, ground-pounding, long-jumping, diving, and side-somersaulting)
- Každá úroveň obsahuje viacero **misií**, ktoré hráči musia splniť, aby získali Power Stars. Tento prístup podporuje hlboké preskúmavanie a návrat k už navštíveným úrovniam.

- Úrovně sú plné **objektov a postáv, ktoré reagujú** na Mariove akcie, čo vytvára živý a pútavý svet. Hráči môžu manipulovať s prostredím, čím sa otvárajú nové cesty a možnosti.
- **Súboje s bossmi** sú špeciálne navrhnuté a vyžadujú stratégiu a presné ovládanie. Každý boss má jedinečné schopnosti a útoky, ktoré hráči musia prekonať.
- Mario môže zbierať špeciálne čiapky, ktoré mu poskytujú **nové schopnosti**, ako je lietanie, prechádzanie cez steny alebo nezraniteľnosť. Tieto schopnosti sú kľúčové pre riešenie hádaniek a prekonávanie prekážok.
- **Zvukový sprievod** vrátane Mariovoho hlasu dodáva hre jedinečnú atmosféru

Cieľová skupina

Super Mario 64 oslovuje širokú cieľovú skupinu hráčov, vrátane detí, rodín, fanúšikov Mario série a nostalgických hráčov. Svojím farebným a živým svetom, jednoduchým ovládaním a zábavnými postavami je ideálna pre deti všetkých vekových kategórií a ponúka príležitosť na zábavu a dobrodružstvo.

Veková klasifikácia PEGI



Obsah tejto hry je vhodný pre všetkých. Obsahuje: Násilie, ktoré sa odohráva v kreslenom filme, grotesknom alebo detskom prostredí.

Opis príbehu

Princezná Peach pozvala Mario, aby prišiel do jej zámku na koláč. Keď Mario príde, stretáva Lakitu Bros., ktorí ho natáčajú. Vstupujú do zámku a počujú povedomý hlas, ktorý mu hovorí, aby opustil zámok. Toad mu oznamuje, že Bowser znova uniesol princeznú a drží všetkých rukojemníkov vo vnútri múrov zámku.

Okrem toho ukradol Power Stars a dal ich svojim služobníkom, ktorí sa skrývajú v obrazoch rozmiestnených po celom zámku. Mario skáče do kúzelných obrazov a získava Power Stars, aby porazil Bowsra a zachránil princeznú.

Počas cesty Mario postupuje do ďalších oblastí zámku. Keď zistí, že má dosť hviezd, vstupuje do Bowserovho finálneho levelu kde spolu bojujú. Keď Mario porazí Bowsra, vzdá sa a podá mu Obrovskú Power Star, predtým než exploduje. Mario chytí hviezdu a dostane Okrídlenú čiapku, a odlieta späť do zámku.

Keď sa Mariova čiapka stratí, použije Obrovskú Power Star, aby sa objavila princezná Peach. Peach sa prebudí a poďakuje Mariovi, pobožkaním ho a dá mu koláč, ktorý mu prisľúbila predtým.

Opis herného systému

Super Mario 64 je 3D plošinovka, ktorá ponúka hráčom rozsiahle a otvorené prostredie na prieskum, kombinované s dynamickými súbojmi, pútavým naratívom a náročným platformingom.

Hlavné piliere hry sú:

- Platforming
- Súboje
- Zbieranie predmetov
- Naratív

Základný herný cyklus:

Hráč postupuje cez rôzne úrovne a súboje s bossmi, pričom zbiera Power Stars na odomykanie nových oblastí. Hráč začína v centrálnom hube, z ktorého sa hráč vyberá do rôznych úrovní a súbojov. Po získaní dostatočného počtu Power Stars sa hráč vyberie na finálny súboj s Bowserom, aby zachránil princeznú Peach a ukončil hru.













Postavy

Hlavný hrdina Mario



Mario, hrdina Mushroom Kingdom a hlavný protagonist hry. Bol pozvaný do Mushroom Castle princeznou Peach, len aby zistil, že ju uniesol Bowser. Mario má v hre Super Mario 64 výrazne rozšírené možnosti pohybu, aby sa odrážal v 3D prostredí. Na rozdiel od predchádzajúcich dielov má Mario zdravotný meter a nezmenší sa ak ho zasiahne nepriateľ.

NPC's

 Lakitu Bros.	 Princess Peach	 Toad
 Bob-omb Buddies	 Koopa the Quick	 Hoot
 Penguins	 Snowmen	 MIPS (Peach's pet rabbit)
 Dorrie	 Ukkikis	 Yoshi

Platforming

Hráč musí precízne ovládať pohyb postavy Mario v 3D prostredí, aby sa dostali cez rôzne prekážky a úrovne.

Základný pohyb:

Hráči sa pohybujú pomocou základných ovládacích prvkov, ktoré zahŕňajú chôdzu, behanie, skákanie a plávanie. Hlavným ovládacím prvkom je analógový joystick, ktorý umožňuje hráčom presne ovplyvňovať pohyb postavy Maria v 3D prostredí.

Pokročilé možnosti pohybu:

Doble jump / triple jump, dvojitý a trojitý skok.

Wall Jump, ktorý umožňuje hráčom odraziť sa od stien.

Long Jump, ktorý hráčom umožňuje prekonať väčšie vzdialenosti v jednom skoku.

Side-flip alebo **Back-flip**, používajú sa ak chce hráč skočiť vysoko.

Crawl - plazenie sa. **Crouch** - skrčenie sa. **Slide** - kĺzanie sa. **Hang** - držanie sa plotu.

Ground pound - útok z výšky, keď dopadne na zem. Ground pound môže byť použitý na rôzne účely, ako je ničenie prekážok, otváranie tajných cestí alebo porážka niektorých nepriateľov.

Súboje


Súboje sú zvyčajne realizované prostredníctvom bojových sekvencií s rôznymi nepriateľmi a bossmi. Keď sa hráč dostane do kontaktu s nepriateľom, môže použiť rôzne skilly, ako sú skoky alebo kopance, na ich porážku. V prípade bossov sú súboje obvykle vyhnané do špecifických arén, kde musí hráč použiť kombináciu útokov a šikovnosti na porážku bossov.

Porážka v hre sa zvyčajne vyskytuje, keď hráč stráca všetky životy. To sa môže stať, ak Mariovo zdravie klesne na nulu, alebo ak spadne do priepasti alebo iného nebezpečného prostredia, ktoré ho zabije. V takom prípade hráč stratí všetky svoje Power Stars a musí sa vrátiť na začiatok alebo na posledné uložené miesto.

Punch, kick, jump-kick, swing and toss Bowser by the tail, ground pound - bojové pohyby.

Nepriatelia a prekážky

Nový nepriatelia

Meno	Popis	Poloha
 Amp	Malá lietajúca neporaziteľná kovová guľa, ktorá sa otáča okolo pevného bodu a zároveň vydáva elektrinu.	Bowser in the Dark World; Shifting Sand Land; Vanish Cap Under the Moat; Bowser in the Fire Sea; Snowman's Land; Wet-Dry World; Tick Tock Clock; Rainbow Ride; Bowser in the Sky





 Bookend	Strašidelná kniha, ktorá sa buď vynorí z knižnice, aby uhryzla Maria, alebo naňho vystrelí s inými knihami.	Big Boo's Haunt
 Bubba	Obrovská rýchla ryba, ktorá sa pokúša prehltnúť Maria.	Tiny-Huge Island
 Bully	Rohatý tvor, ktorý útočí na Maria tlačení a dá sa poraziť iba hodením do lávy.	Lethal Lava Land; Bowser in the Fire Sea
 Chair	Strašidelný kus nábytku, ktorý sa vrhá na Maria.	Big Boo's Haunt
 Chuckya	Obrovský fialový "Bob-omb", ktorý zdvíha a hádže Maria a môže byť porazený iba tak, že s ním urobíte to isté.	Wet-Dry World; Tall, Tall Mountain; Tiny-Huge Island; Rainbow Ride; Bowser in the Sky
 Clam shell	Obrovský mäkkýš, ktorý sa otvára a zatvára a niekedy obsahuje nejaký predmet.	Jolly Roger Bay; Dire, Dire Docks
 Flame thrower	Malá guľa, ktorá pláva na mieste a keď sa k nej priblížime, vystrelí na Maria navádzací plameň.	Hazy Maze Cave; Shifting Sand Land; Vanish Cap Under the Moat; Bowser in the Fire Sea; Wet-Dry World; Tiny-Huge Island; Tick Tock Clock; Rainbow Ride; Bowser in the Sky
 Fwoosh	Oblak, ktorý fúka vietor, aby zhodil Maria z rímsy.	Tall, Tall Mountain








 <p>Grindel</p>	<p>Mumifikovaný Thwomp, ktorý sa pokúša rozdrviť Maria buchnutím alebo skokom vpred.</p>	<p>Shifting Sand Land</p>
 <p>Spindel</p>	<p>Valcový Grindel, ktorý sa otáča tam a späť.</p>	<p>Shifting Sand Land</p>
 <p>Heave-ho</p>	<p>Natahovací stroj, ktorý prehodí Maria cez chbát.</p>	<p>Wet-Dry World; Tick Tock Clock</p>
 <p>Klepto</p>	<p>Kondor, ktorý sa pokúša ukradnúť Mariovi čiapku.</p>	<p>Shifting Sand Land</p>
 <p>Mad Piano</p>	<p>Strašidelné mini krídlo, ktoré hlučne prenasleduje Maria na malom priestore a prežúva.</p>	<p>Big Boo's Haunt</p>
 <p>Manta Ray</p>	<p>Obrovská raja, ktorá poškodí Maria pri kontakte a zanechá za sebou stopu prsteňov.</p>	<p>Dire, Dire Docks</p>
 <p>Money Bags</p>	<p>Skákajúca kabelka, ktorá sa maskuje ako minca.</p>	<p>Showman's Land</p>
 <p>Moving Bar</p>	<p>Výklenok na stene, ktorý sa snaží zatlačiť Maria, ale dá sa použiť aj ako platforma.</p>	<p>Whomp's Fortress; Tick Tock Clock</p>





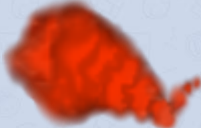



 <p>Mr. Blizzard</p>	<p>Snehuliak, ktorý po Mariovi hádže snehové gule alebo poskakuje tam a späť.</p>	<p>Cool, Cool Mountain; Snowman's Land</p>
 <p>Mr. I</p>	<p>Obrie lietajúce oko, ktoré vystreľuje bubliny na Maria, ale dá sa poraziť tak, že okolo neho budete pobeťovať.</p>	<p>Big Boo's Haunt; Hazy Maze Cave; Lethal Lava Land</p>
 <p>Piranha Flower</p>	<p>Veľká rastlina, ktorá náhle vyrastie, vystrelí ohnivú guľu.</p>	<p>Tiny-Huge Island</p>
 <p>Small Piranha</p>	<p>Malá rastlina, ktorá náhle vyrastie, vystrelí ohnivú guľu.</p>	<p>Tiny-Huge Island; Bowser in the Sky</p>
 <p>Scuttle Bug</p>	<p>Obrovský pavúk, ktorý prenasleduje Maria a niekedy vyskočí z jamy.</p>	<p>Big Boo's Haunt; Hazy Maze Cave</p>
 <p>Skeeter</p>	<p>Obrovský vodný hmyz, ktorý kľže po vode a prenasleduje Maria na súši.</p>	<p>Wet-Dry World</p>
 <p>Small Koopa Troopa</p>	<p>Malý Koopa Troopa, ktorý je porazený okamžite po kontakte.</p>	<p>Tiny-Huge Island</p>
 <p>Snufit</p>	<p>Malý strašidelný Snifit, ktorý strieľa malé guľky na Maria.</p>	<p>Hazy Maze Cave; Cavern of the Metal Cap</p>
 <p>Spindrift</p>	<p>Pomaly lietajúce kvetinové stvorenie, ktoré má rado chladné prostredie a zatočí s Mariom, ak naň skočí.</p>	<p>Cool, Cool Mountain; Snowman's Land</p>


 Sushi	Veľký pasívny žralok plávajúci v širokých kruhoch.	Dire, Dire Docks
 Tox Box	Obrovská pohyblivá kovová kocka s jednou dutou stranou.	Shifting Sand Land
 Unagi	Obrovská muréna, ktorá sa rada zdržiava na úzkych miestach.	Jolly Roger Bay
 Whomp	Kamenná doska s tvárou a slabým chrbtom, ktorá útočí na Maria úderom dopredu.	Whomp's Fortress; Bowser in the Sky

Nepriatelia ktorí sa už objavili v sérii Mario

Meno	Popis	Poloha
 Bob-omb	Chodiaca, respawnujúca sa bomba, ktorá prenasleduje Maria po tom, čo sa zapáli, ale dá sa zdvihnúť a hodiť.	Bob-omb Battlefield; Shifting Sand Land; Bowser in the Fire Sea; Tall, Tall Mountain; Tick Tock Clock; Bowser in the Sky
 Boo	Duch, ktorý sa pri pohľade zmení na priehľadný a nezraniteľný.	Courtyard; Big Boo's Haunt
 Bub	Ryba, ktorá pomaly pláve za Mariom.	Dire, Dire Docks
 Bullet Bill	Veľký náboj, ktorý prenasleduje Maria.	Whomp's Fortress

 <p>Chain Chomp</p>	<p>Obrovský železný strážny pes pripútaný k pničku.</p>	<p>Bob-omb Battlefield</p>
 <p>Fly Guy</p>	<p>Shy Guy, ktorý chrlí ohnivé gule a lieta, Mario sa začne točiť ak sa dotkne jeho vrtule.</p>	<p>Shifting Sand Land; Snowman's Land; Tall, Tall Mountain; Tiny-Huge Island; Rainbow Ride</p>
 <p>Goomba</p>	<p>Malý nepriateľ, ktorý prenasleduje Maria a často prichádza v skupinách po troch, ale môže byť porazený akýmkoľvek útokom.</p>	<p>Bob-omb Battlefield; Whomp's Fortress; Jolly Roger Bay; Bowser in the Dark World; Shifting Sand Land; Bowser in the Fire Sea; Snowman's Land; Tall, Tall Mountain; Rainbow Ride; Bowser in the Sky</p>
 <p>Goombette</p>	<p>Malý Goomba, ktorý je okamžite porazený, keď sa dotkne Maria, ale tiež ho odtlačí, pokiaľ naňho nezaútočí.</p>	<p>Tiny-Huge Island</p>
 <p>Grand Goomba</p>	<p>Obrovský silný Goomba odolný voči úderom a kopom, ktorý si občas nevšímne ani Maria.</p>	<p>Tiny-Huge Island</p>
 <p>Koopa Troopa</p>	<p>Plachá korytnačka, ktorá uteká pred Mariom a pri útoku na ňu vypadne z panciera.</p>	<p>Bob-omb Battlefield; Tiny-Huge Island</p>
 <p>Beach Koopa</p>	<p>Koopa Troopa po vysťahovaní z ulity, do ktorej sa zúfalo pokúša vrátiť.</p>	<p>Bob-omb Battlefield; Tiny-Huge Island</p>

 <p>Lakitu</p>	<p>Korytnačka jazdiaca na oblakoch, ktorá na Maria hádže nekonečnú zásobu bômb.</p>	<p>Tiny-Huge Island; Rainbow Ride</p>
 <p>Monty Mole</p>	<p>Nekonečne sa oživujúce stvorenie, ktoré vychádza z dier, aby hádzalo kamene na Maria.</p>	<p>Hazy Maze Cave; Tall, Tall Mountain</p>
 <p>Piranha Plant</p>	<p>Ospalá rastlina, ktorá sa po prebudení pokúša Maria zjesť.</p>	<p>Whomp's Fortress</p>
 <p>Pokey</p>	<p>Vysoký členitý kaktus so slabou hlavou.</p>	<p>Shifting Sand Land</p>
 <p>Sparky</p>	<p>Ohnivá guľa, ktorá skáče pozdĺž zeme po tom, čo sa vytvorí z lávy alebo ohňa.</p>	<p>Lethal Lava Land; Bowser in the Sky</p>
 <p>Spiny</p>	<p>Korytnačka ostnatá, ktorá chodí pomaly a môže byť zničená iba ponorením sa pod vodu.</p>	<p>Tiny-Huge Island; Rainbow Ride</p>
 <p>Spiny Bomb</p>	<p>Špicaté vajce hodené Lakitu, ktoré sa vyliahne do Spiny a je náchylné na výbuchy.</p>	<p>Tiny-Huge Island; Rainbow Ride</p>
 <p>Swoop</p>	<p>Netopier, ktorý visí hore nohami, kým sa k nemu nepriblíži, a vtedy začne lietať.</p>	<p>Hazy Maze Cave</p>

 <p>Thwomp</p>	<p>Lietajúca kamenná kocka, ktorá sa každých pár chvíľ prihodí k zemi a dá sa použiť aj ako plošina.</p>	<p>Whomp's Fortress; Tick Tock Clock</p>
---	--	--

Zbieranie predmetov

Ide o zberateľské predmety, pickupy a predmety na obnovu zdravia.




Meno	Popis
 <p>Power Stars</p>	<p>Power Stars napájajú Mushroom Castle a Bowser ich ukradol, aby zapečatil obyvateľov hradu. Sú hlavným cieľom misií a ich zbieraním sa odomykajú nové misie. Po záverečnom súboji s Bowserom je k dispozícii väčšia hviezda nazývaná Jumbo Star. Jej získanie neprispieva k celkovému počtu hviezd, ale oslobodí princeznú Peach.</p>
 <p>Yellow Coins</p>	<p>Zbieranie žltých mincí obnoví jeden dielik v Mariovom Power Metri. Získanie 100 mincí počas misie odmení Maria Power Star. Mario tiež získa extra život za každých 50 mincí, ktoré má po dokončení misie, ale maximálne do troch životov (t.j. nie viac ako 150 mincí).</p>
 <p>Blue Coins</p>	<p>Modré mince majú hodnotu piatich mincí. Zvyčajne sa objavujú po tom, čo Mario udrie Blue Coin Block pomocou ground pound alebo po porážke silného nepriateľa, ako je napríklad Mr. I.</p>
 <p>Red Coins</p>	<p>Červené mince majú hodnotu dvoch mincí. Osem ich je roztrúsených po väčšine úrovni a ich zozbieranie spôsobí, že sa objaví Power Star. Pri zozbieraní obnovia dva dieliky v Mariovom Power Metri.</p>
 <p>Keys</p>	<p>Kľúče sú odmeny pre Maria po prvých dvoch súbojoch s Bowserom.</p>
 <p>Spinning Hearts</p>	<p>Točiacie sa srdcia obnovia Mariovo Power Meter, keď cez ne prejde. Množstvo obnoveného zdravia, závisí od toho, ako rýchlo Mario prejde cez srdce.</p>
 <p>1UP Mushrooms</p>	<p>Zelené huby, ktoré dajú Mariovi extra život, keď ich získa.</p>

 Bubbles	Bublíny sa uvoľňujú z otvorených podvodných pokladníc. Kontakt s jednou z nich doplní Mario Power Meter.
 Koopa Shells	Panciere od Koopa Troopas, na ktorých môže Mario jazdiť, mu umožňujú poraziť nepriateľov, ktorých prejde, a pohybovať sa po úrovni rýchlejšie. Stlačením tlačidla Z spôsobí, že pancier zmizne.
 Mario's cap	Mario môže stratiť svoju čiapku: Môže mu ju ukradnúť Klepto alebo Ukkiki, alebo ju môže odnieť vietor. Bez nej dostáva viac poškodenia. Mario môže dokončiť misiu alebo opustiť úroveň bez čiapky, ale stále mu bude chýbať, keď sa vráti do Mushroom Castle. Musí sa vrátiť na konkrétnu úroveň, kde čiapku stratil, aby ju získal späť.
 Crates	Malé bloky, ktoré možno zdvihnúť a hodiť na porazených nepriateľov. Pri náraze sa rozpadnú a uvoľnia zbierateľné žlté mince.
 Crazed Crates	Živé bloky. Keď ich Mario chytí, okamžite sa trikrát odrazí v smere, ktorým bol natočený pri chytaní, a vezme ho so sebou. Každý odraz je postupne vyšší. Šialená krabica sa po treťom odraze rozpadne, rozbije sa a uvoľní žlté mince.

Power-ups

Tieto predmety menia vzhľad Maria a dávajú mu jedinečné schopnosti. Power-upy sú dostupné v Cap Blocks a začínajú sa objavovať v hlavných úrovniach iba vtedy, keď sú ich príslušné Cap spínače stlačené v skrytých prepínacích úrovniach.

Na rozdiel od predchádzajúcich hier zo série Super Mario, v Super Mario 64 všetky power-upy len dočasne transformujú Maria, každý na 60 sekúnd. Ak dokončí misiu v jednej z týchto foriem, vráti sa do svojej normálnej podoby.

Cap Blok	Power-up	Efekt	Popis
 Červený blok	 Wing Cap	 Wing Mario	Wing Cap je k dispozícii iba v červených blokoch a premení Maria na Wing Maria. Vykonaním triple jump alebo spustením z dela lieta Wing Mario.

 <p>Zelený blok</p>	 <p>Metal Cap</p>	 <p>Metal Mario</p>	<p>Kovová čiapka je dostupná v zelených blokoch a premení Maria na Metal Mario, takmer neporaziteľnú formu. V tejto forme môže dostať iba poškodenie pri páde. Kovový Mario funguje rovnako ako jeho normálna podoba, ale dokáže zničiť nepriateľov jednoduchým kontaktom a je odolný voči väčšine nebezpečných prekážok. Vietor a prúdy ho nemôžu tlačiť. Metal Mario síce nepotrebuje vzduch, ale nemôže plávať a klesá na dno vodných plôch, čo mu umožňuje obchádzať prúdy a iné podvodné prekážky.</p>
 <p>Modrý blok</p>	 <p>Vanish Cap</p>	 <p>Vanish Mario</p>	<p>Vanish Cap je posledným odomykateľným vylepšením a je obsiahnutý v modrých blokoch. Premení Maria na Vanish Mario, formu, ktorá umožňuje Mariovi prejsť cez určité bariéry a steny. Vanish Mario je pre nepriateľov nezistiteľný a nemôžu mu ublížiť. Inak má rovnaké schopnosti ako normálny Mario.</p>

Naratív

Hub –Mushroom Castle

Svet má nelineárny dizajn úrovní, ktoré sú rozložené do viacerých svetov vo vnútri Mushroom Castle. Každý svet ponúka rôzne úrovne, ktoré sa líšia svojím vzhľadom, témou a náročnosťou.

Dialógy

Dialogy postáv v Super Mario 64 sú obmedzené na krátke interakcie, ktoré poskytujú hráčovi návod alebo informáciu o tom, čo treba v danej úrovni spraviť. Hlavné postavy ako Mario, Princess Peach a Bowser väčšinou nemajú hlboký dialóg, ale sú súčasťou herného sveta a posúvajú príbeh vpred skrze krátke animácie alebo textové bubliny.

Odmeny

Hra tiež ponúka odmeny, kde hráč musí splniť rôzne úlohy alebo dosiahnuť ciele, aby získal Power Stars. Tieto úlohy môžu zahŕňať prekonanie prekážok, porážku bossa, objavovanie skrytých miestností alebo získavanie určitého počtu mincí.

Doplnkové herné elementy

Super Mario 64 nemá žiadne doplnkové herné prvky ako trofeje, zberateľské predmety alebo achievements.

Opis priebehu hry

Hráč ovláda Mario, ktorého pohyby sú rozmanité a zahŕňajú pokročilé akrobatické manévry. Hra Super Mario 64 používa zdravotný meter nazývaný Power Meter, ktorý sa dopĺňa mincami a srdcami. Vďaka častému ukladaniu progresu je efekt Game Over minimálny.

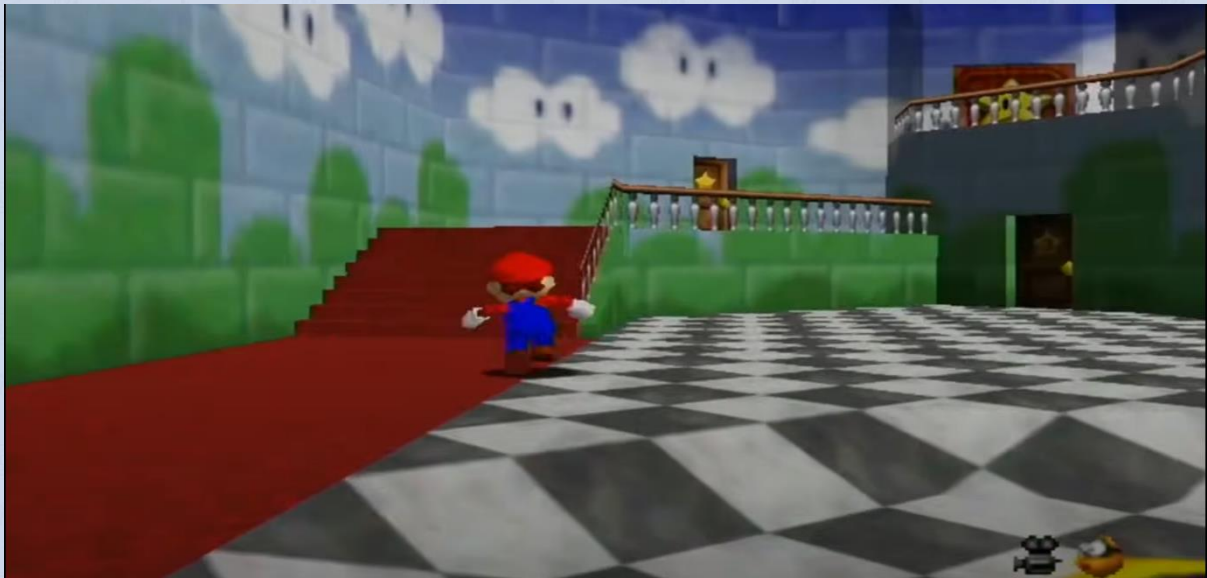
Po začiatku hry sa Mario ocitne pred Mushroom Castle, viacposchodovým centrom väčšinou bez nepriateľov a prekážok. V hrade sa nachádzajú viaceré miestnosti s obrazmi a inými povrchmi, ktoré skrývajú portály do rôznych úrovní hry. Hlavným cieľom hry je zbierať Power Stars. Celkovo je v hre 120 Power Stars, pričom na dokončenie hry je potrebné získať len 70. Power Stars sú rozdelené medzi pätnásť hlavných úrovní, deväť tajných úrovní, ktoré sú menšie a zvyčajne obsahujú len jednu alebo dve hviezdy, a rôzne tajomstvá v hrade. Hlavné úrovne obsahujú šesť číslovaných misií plus skrytú Power Star za získanie 100 mincí. Len obmedzená časť hradu je na začiatku preskúmateľná, ale ako Mario získa viac Power Stars, je schopný otvárať viac miestností a odomknúť úrovne Bowsera. Porazenie Bowsera v jeho prvých dvoch úrovniach otvára pivnicu a horné poschodie hradu.



Mushroom Castle z vonku

Hra používa štruktúru misií, kde hráč po vstupe do hlavnej úrovne vidí získané hviezdy a novú odomknutú misiu. Misie sú rôznorodé, od porážky nepriateľov po zbieranie červených mincí.

Dokončenie misie hráčovi prináša Power Star, ktorý ho vráti do miestnosti, ale získanie 100 mincí ho udrží na mape.



Mushroom Castle z vnútra

Na úrovniach sa vyskytujú rôzne nepriateľské postavy, ktoré po zbadaní prenasledujú alebo útočia na Maria. Väčšina nepriateľov môže byť porazená kopaním, údermi alebo skokom na ne, pri čom zanechávajú mince po porážke; niektoré misie tiež vyžadujú, aby Mario porazil špecifický typ nepriateľa. Viaceré misie zahŕňajú boj s veľkým bosom, ktorého porážka zvyčajne vyžaduje hádanku alebo pokročilejšie manévrovanie ako pri bežných nepriateľoch. Nie všetky postavy, s ktorými sa Mario môže stretnúť, sú však nepriateľské. Medzi priateľské NPC patria Toady, ktorí dávajú tipy alebo pozadie príbehu pri rozhovore, Bob-omb Buddies, ktorí dávajú povolenie na použitie kanóna na úrovni, a postavy špecifické pre misiu, ktoré vyzývajú Maria na preteky alebo ho žiadajú, aby výmenou za Power Star získal objekt.



Bob-omb Battlefield – 1. misia

Lokácie

Setting



Super Mario 64 sa odohráva v hradbách Mushroom Castle v Mushroom Kingdom. Úrovne hry, nazývané "kurzy" (Courses), nie sú prirodzene vytvorené miesta, ale boli vytvorené Bowserom pomocou Power Stars, ktoré ukradol Princezne Peach. Väčšina z nich je prístupná cez obrazy, ktoré visia na stenách hradu, ale niektoré sú skryté alebo vyžadujú, aby hráč splnil úlohu v hrade, aby sa stali prístupnými.

Všeobecne platí, že každý kurz je rozľahlá lokalita s interaktívnymi environmentálnymi prvkami a viacerými úrovňami nadmorskej výšky. Kurzy často obsahujú podoblasti a zbierateľné schované predmety. Väčšina kurzov má výrazné orientačné body, ako je hora v Bob-omb Battlefield (obrázok) a sopka v Lethal Lava Land, ktoré hráčovi poskytujú konzistentný referenčný bod, čo minimalizuje riziko, že sa stratí.

Courses

Prehľad



Väčšina kurzov je prístupných cez maľby v hradnom svete hry, Mushroom Castle. Povrch maľby sa zvlí ako voda, keď sa hráč nachádza v blízkosti, a Mario je fyzicky zavedený do kurzu, ktorý reprezentuje, keď skočí cez ňu. Avšak, hrad je rozdelený do niekoľkých sekcií, ktoré sú analogické k štruktúre sveta v nasledujúcich hrách, kde je hráčovi k dispozícii niekoľko úrovní na jednej sekcii a hráč musí dokončiť kurzy

venované bossovi, aby získal prístup k ďalšej. Ako Mario postupuje cez hrad, narazí na niektoré kurzy, ktoré sa prístupujú cez portály iné ako maľby, ako napríklad Shifting Sand Land, ktorý sa prístupuje cez zdanie v mŕtvom kúte v suteréne, a Tick Tock Clock, ktorý sa vstupuje cez ciferník. Polohy kurzov na neskorších sekciách sú zvyčajne komplexnejšie a sú sami o sebe hádanky, ako napríklad maľba pre Snowman's Land, ktorá je viditeľná len v zrkadle.

Väčšina kurzov v hre hostí viaceré ciele nazývané "misie", pričom každý má cieľ na inom mieste ako ostatné. Vo väčšine kurzov vstup do maľby (alebo ekvivalenty) hráča privedie na obrazovku voľby misií, kde výber jednej pošle Maria do kurzu v rámci konkrétneho scenára misie a jej jedinečného cieľa. V takmer všetkých kurzoch je cieľom Power Star, zbierateľný žetón pripomínajúci Super Star z predchádzajúcich hier. Dotyk s ním dokončí úroveň a vráti

Maria do hradu. Počet zbieraných Power Stars sleduje hra a komunikuje hráčovi na užívateľskom rozhraní v pravom hornom rohu obrazovky. Akumulácia Power Stars je spôsobom, ako sa nové kurzy stávajú prístupnými pre hráča. Na prvom poschodí sa niektoré ★ dvere, ktoré uzatvárajú určité maľby, otvoria až potom, ako Mario nazbiera určitý počet hviezd. Mario môže získať prístup k novej sekcii len po vyčistení Bowserovho kurzu aktuálnej sekcie, ktorý sám je prístupný len po získaní určitého počtu Power Stars.

V hre Super Mario 64 existujú dva hlavné typy kurzov:


Normálne kurzy a Mini kurzy. Normálne kurzy obsahujú šesť zameraných misií a jednu misiu na získanie 100 mincí. Mnohé z týchto misií sú stavané na sebe a prepojené v rámci prostredia alebo príbehu. Existujú však aj Power Stars, ktoré môžu byť získané pred tým, ako hráč dokončí základnú misiu, čo môže viesť k získaniu Power Stars v nezamýšľanom poradí.

Mini kurzy sú menšie a štruktúrované ako tradičné prekážkové kurzy, ktoré zdôrazňujú presné platformovanie. Chýbajú im zamerané misie a väčšina z nich obsahuje len jednu Power Star. Sú to Bowser Courses, Secret Courses a Switch Cap Courses.

Zoznam


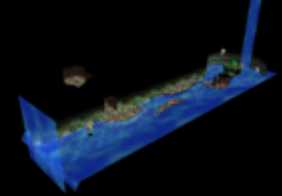
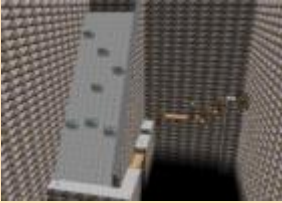



Normálne kurzy majú šesť hlavných misií a jednu misiu na získanie 100 mincí, zatiaľ čo Mini kurzy sú menšie a majú len jednu Power Star. Okrem toho tu sú ešte tri Bowserove kurzy, ktoré vedú k stretnutiu s Bowserom, a tri Tajné kurzy, ktoré sú skryté v Mushroom Castle. Okrem toho sú tu aj Kurzy s prepínačmi, kde Mario začína s určitým vylepšením, aby aktivoval prepínač, ktorý ho odomkne v normálnych kurzoch. Celkovo je vo hre 25 kurzov.






Kurzy sú rozdelené v 4 oblastiach: First Floor and Mezzanine, The Castle Basement and Courtyard, Upper Floors and Tower, Other (Mushroom Castle).

First Floor and Mezzanine	
	<p>Tu sa odohráva bitka medzi pokojnými Bob-omb Buddies a nepriateľskými Bob-ombs.</p> <p>Kritérium odomknutia: Vstúpte do Mushroom Castle.</p>

 <p>Whomp's Fortress</p>	<p>Pevnosť vo vzduchu s kráľom Whompom. Po jeho porážke sa na vrchole objaví schodisková veža.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbieranie 1x Power Star.</p>
 <p>Jolly Roger Bay</p>	<p>Zátoka obsahujúca vrak potopeného lode. V lodi hniezdi obrovská morská mrlina nazývaná Unagi a pohne sa, keď sa jej priblížite.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbieranie 3x Power Star.</p>
 <p>Cool, Cool Mountain</p>	<p>Horský masív pokrytý snehom obývaný tučniakmi a snehuliakmi. Na jeho vrchole sa nachádza drevená chata, kde sa nachádza zjazdovka Cabiny's Snow Slide, kde je Mario vyzvaný na preteky Veľkým tučniakom.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbieranie 3x Power Star.</p>
 <p>Bowser in the Dark Wood</p>	<p>Krivá cesta v dutine voľného priestoru. Cesta je plná elektrických Ampov a posúvajúcich sa platforiem. Nakoniec vedie k Bowserovi, s ktorým sa bojuje na kruhovej plošine obklopenej plávajúcimi bombami.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zbierka 8x Power Star.</p>
 <p>The Princess's Secret Slide</p>	<p>Skrytý kobercový tobogan. Dosiahnutie dna toboganu dáva Mariovi prístup k Power Star - prvá tajná hviezda dostupná hráčovi. Dosiahnutie dna toboganu do 21 sekúnd odmeňuje Maria druhou hviezdou.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zbierka 1x Power Star.</p>
 <p>The Secret Aquarium</p>	<p>Uzavretá nádrž obsahujúca modré ryby a červené mince. Zbieranie všetkých červených mincí odhalí tajnú hviezdu.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zbierka 3x Power Star.</p>

 <p>Tower of the Wing Cap</p>	<p>Veže v mori oblakov. Veža v strede má spínač Wing Cap. Červené mince sa objavujú okolo veží a môže ich získať len Mario vo svojej krídlovej forme.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zbierka 10x Power Star.</p>
<p>The Castle Basemend and Courtyard</p>	
 <p>Big Boo's Haunt</p>	<p>Strigôňský dom ukrytý v nádvorí princeznej Peach. Izby domu obsahujú Boos a oživený nábytok, ktorý sa snaží udrieť Maria.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbierajte 12x Power Star, a porazte veľkého Boo, ktorý drží miniatúrny károusel v nádvorí.</p>
 <p>Hazy Maze Cave</p>	<p>Podzemný labyrint plný slepých koncov, pasiem a bezodných jam. Sú tam dve podlažia.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zničiť Bowsera vo svete tmy.</p>
 <p>Lethal Lava Land</p>	<p>Platformy v lávovom mori. Niektoré z nich sa pohybujú dopredu a dozadu alebo sa dajú manuálne posúvať. Obklopujú malú sopku, do ktorej sa dá fyzicky vstúpiť. V tomto kurze sa objavujú Bullies, ktorí zasiahnutím vrhnú Maria do lávy. Vyskytujú sa tu aj Sparkies a ďalšie ohnivé prekážky, ktoré ho spália pri dotyku.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zničiť Bowsera vo svete tmy.</p>
 <p>Shifting Sand Land</p>	<p>Púštne piesky obklopujúce pyramídu. Do pyramidy sa dá vojsť, kde labyrint vedie k Eyerokovi.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zničiť Bowsera vo svete tmy.</p>
 <p>Dire, Dire Docks</p>	<p>Hlboká voda. V strede morského dna je vír, okolo ktorého kruží Sushi a Manta Ray. Koridor na východe vedie k širšej oblasti, kde Bowser skryl ponorku.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbierať 30x Power Stars.</p>

 <p>Bowser in the Fire Sea</p>	<p>Tri úzke cesty obklopené lávou. Časti kurzu jemne stúpajú a klesajú v lave, čo značne komplikuje prechod. Cesta vedie k druhej bitke proti Bowserovi.</p> <p>Kritérium odomknutia: Dokončiť Bowserovu ponorku.</p>
 <p>Cavern of the Metal Cap</p>	<p>Podzemné koryto s Metal Cap spínačom. Voda sa v tomto kurze pohybuje rýchlo.</p> <p>Kritérium odomknutia: Zničiť Bowsera vo svete temnoty.</p>
 <p>Vanish Cap Under the Moat</p>	<p>Skrytá oblasť prístupná iba raz, keď je odvodnený hradný priekop. Keď Mario vstúpi do kurzu, je vo svojej podobe Vanish, a musí sa pohybovať po kurze, kým je účinok power-upu stále aktívny, aby sa dostal k Vanish Cap prepínaču.</p> <p>Kritérium odomknutia: Dokončiť Bowsera vo svete temnoty a odvodniť priekop hradu.</p>
<h3>Upper Floors and Tower</h3>	
 <p>Snowman's Land</p>	<p>Chladná krajina obklopujúca obrovského snehuliaka. V tomto kurze sa objavuje klzký ľad a zamrznuté jazierka. Úzke cesty umožňujú Mariovi vystúpiť na hlavu snehuliaka, ale začne fúkať vetry, keď sa mu priblíži. Igloo, do ktorého sa dá vojsť, je blízko základne snehuliaka.</p> <p>Kritérium odomknutia: Dokončiť Bowsera vo Fire Sea.</p>
 <p>Wet-Dry World</p>	<p>Zaplavené prázdne mesto. V meste sa nachádzajú kryštálové kohúty na niekoľkých miestach, ktoré spôsobujú stúpanie alebo klesanie hladiny vody.</p> <p>Kritérium odomknutia: Dokončiť Bowsera vo Fire Sea.</p>
 <p>Tall, Tall Mountain</p>	<p>Vysoká hora obklopená hubami nad morom. Vetry a Fwoosh robia stúpanie na horu náročným. Vchod do Tajomnej horskej skládky možno nájsť blízko vrcholu. V tejto trati žijú Ukkikis, z ktorých jeden sa snaží ukradnúť Mariovu čiapku.</p> <p>Kritérium odomknutia: Dokončiť Bowsera vo Fire Sea.</p>

 <p>Tiny-Huge Island</p>	<p>Ostrov, ktorý sa predstavuje dvomi rôznymi spôsobmi v závislosti od toho, z ktorej maľby sa do neho pristupuje v hrade. Jeden je veľký s rozsiahlymi oblasťami a obrovskými verziami bežných nepriateľov.</p> <p>Kritérium odomknutia: Dokončiť Bowsera vo Fire Sea.</p>
 <p>Tick Tock Clock</p>	<p>Vertikálna prekážková dráha v hodinovej veži. Počas celej mechaniky hodín sa nachádzajú pohyblivé platformy, ktoré môžu Mariovi pomôcť dosiahnuť skryté zákutia alebo ho vrátiť späť na dno. Rýchlosť týchto platforiem (a či sa vôbec hýbu) sa určuje podľa toho, kde sa nachádzajú ruky hodín, keď Mario vstúpi do kurzu.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbierať 50x Power Stars.</p>
 <p>Rainbow Ride</p>	<p>Plávajúce ostrovy a pohybujúce sa platformy vysoko na oblohe. Kúzelné koberce putujú pozdĺž dúh v rozsiahlych úsekoch kurzu, z ktorých jeden vedie cez Cloud House.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbierať 50x Power Stars.</p>
 <p>Bowser in the Sky</p>	<p>Náročná prekážková dráha, ktorá vedie k finálnej konfrontácii s Bowserom. Niektoré platformy na tejto trati umožňujú Mariovi chodiť po stenách, ak si udrží hybnosť, zatiaľ čo iné sa posúvajú pod jeho váhou. Bowser začne ničiť arénu, na ktorej sa bojuje, a zanechá ju vo forme päťcípej hviezdy. Odmena za jeho porazením, obrovská hviezda, sa nezapočítava do Mariovo celkového počtu Power Stars.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbierať 70x Power Stars.</p>
 <p>Wing Mario Over the Rainbow</p>	<p>Oblaky a šachovnicové platformy na nebi. Platformy sú spojené dúhmi.</p> <p>Kritérium odomknutia: Pozbierať 50x Power Stars.</p>

Other



Mushroom Castle

Zámok princeznej Peach v Mushroom Kingdom. Toady a MIPS sú vnútri. Niektorí z bývalých obyvateľov dávajú Mariovi Power Star, keď s nimi hovorí. Pozemky zámku sú prvou oblasťou hry a kde sa Mario prvýkrát objaví vždy, keď hráč načíta svoj save.

Takmer všetky ostatné kurzy sú prístupné zvnútra zámku.

Kritérium odomknutia: Začnite nový save file.

Znovuhrateľnosť

Hra ponúka viacero Power Stars, ktoré hráči môžu získať v každom kurze, pričom niektoré sú ľahké a iné náročnejšie. Navyše, niektoré úlohy v kurze sú navrhnuté tak, aby ich hráči mohli dokončiť rôznymi spôsobmi, čo zvyšuje možnosť skúšania nových prístupov. Okrem toho existujú aj tajné kurzy a skryté objekty, ktoré hráči môžu objavovať a odomykajú sa počas hrania. Celkovo hra ponúka veľa priestoru na objavovanie a experimentovanie, čo ju robí veľmi zábavnou a znovuhrateľnou.

Ovládanie



Ovládanie hry Super Mario 64 na ovládači Nintendo 64 je intuitívne a efektívne. S analógovým kĺbkom na ľavej strane ovládača pohybujete postavou Mario, zatiaľ čo tlačidlá A a B slúžia na skoky a rôzne akcie. Tlačidlá C umožňujú ovládať kameru, zatiaľ čo tlačidlo Z slúži na špeciálne akcie. Štartovacie tlačidlo je stredovým bodom pre spustenie alebo pozastavenie hry.

Vizuálna stránka projektu

Farebná a živá, s jasnými a detailnými textúrami. Hra sa odohráva vo viacerých prostrediach, vrátane trávnatých lúk, hôr, močiarov, morí a hradu. Každé prostredie je dobre navrhnuté s rôznymi prvkami, ako sú stromy, skalnaté útvary, rieky, vodopády a architektonické štruktúry. Postavy, ako je Mario, Bowser, Toady a rôzne nepriateľské bytosti, sú vytvorené s charakteristickým dizajnom a pohybujú sa plynule po prostrediach.

Grafické rozhranie (UI)



Hráč má prístup k informáciám a ukazovateľom na obrazovke, ako sú počet zbieraných Power Stars, životy, zdravie, mince. Na obrazovke sa tiež môže zobrazovať dialóg s postavami.

Opis zvukovej stránky projektu

Hudba v hre prispieva k atmosfére a nálade každého levelu, či už ide o veselé a chytľavé melódie vo vesmírnych oblastiach alebo tajomné a napäté zvuky v záhadných zónach. Zvukové efekty sú dobre navrhnuté a pridávajú k životu každého charakteru a prostredia. Zvuky skákania, sbierania mincí, boja sú presne spracované a pôsobia realisticky.

Dabing

Hlasové efekty postáv, ako sú výkriky Mária alebo zvuky Bowserovho hlasu, sú ikonické a dodávajú charakter hre.