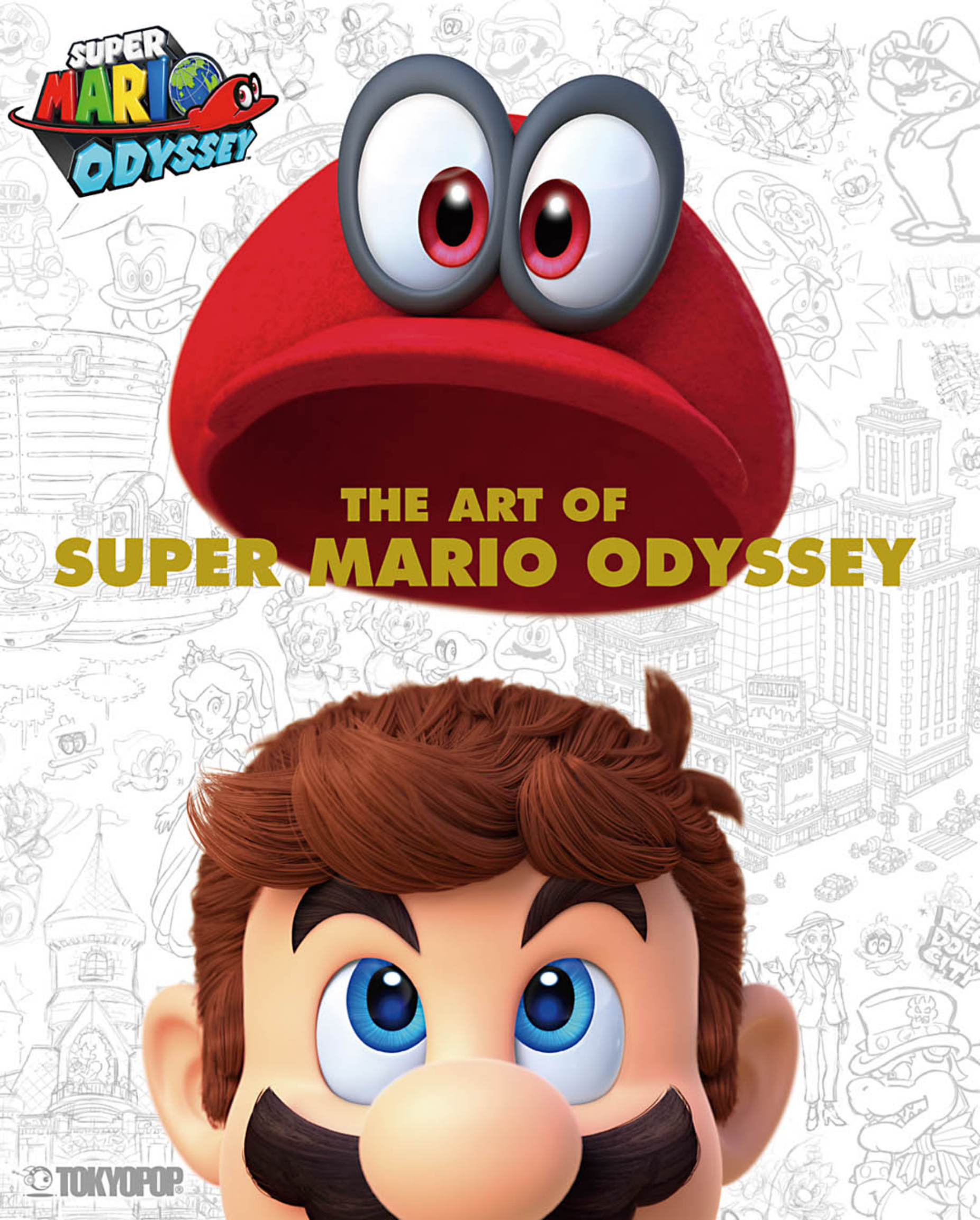




THE ART OF SUPER MARIO ODYSSEY



THE ART OF SUPER MARIO ODYSSEY



TOKYOPOP

Deutsche Ausgabe/German Edition
© TOKYOPOP GmbH, Hamburg 2020
Aus dem Japanischen von Lasse Christian Christiansen

THE ART OF SUPER MARIO ODYSSEY

Super Mario Odyssey™
© 2017-2019, 2020 Nintendo.
© 2018, 2020 ambit.
All rights reserved.
Dark Horse Books® and the Dark Horse logo
are trademarks of Dark Horse Comics, LLC, registered
in various categories and countries.
All rights reserved.

eBook-Umsetzung: Kösel Media

Alle deutschen Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, verboten. Kein Teil dieses Werkes darf
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgend-
einer Form reproduziert oder unter Verwendung elek-
tronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder
verbreitet werden.

epub 978-3-8420-6977-0
mobi 978-3-8420-6978-7
pdf 978-3-8420-6979-4

www.tokyopop.de
www.nintendo.de

DEUTSCHE AUSGABE

Verantwortlicher Redakteur
BENJAMIN SPINRATH

Übersetzung
LASSE CHRISTIAN CHRISTIANSEN

Retusche, Satz & Herstellung
ANNIKA MEYER-WÜLFING

Koordination & Approval
ARIKA YANAKA

Design
DARK HORSE BOOKS

Korrektur
ULRIKE GATZKE
KAREN EIFLER

ENGLISCHE AUSGABE

President and Publisher
MIKE RICHARDSON

Editor
RACHEL ROBERTS

Assistant Editor
JENNY BLENK

Designers
JULIE EGGERS and CINDY CACEREZ-SPRAGUE

Digital Art Technicians
ALLYSON HALLER and ANN GRAY

Translations Provided by
TRANSPERFECT

Fact Checking
DAVID OXFORD

Special thanks to the *Super Mario Odyssey* development team,
TINA ALESSI, PATRICK SATTERFIELD, PARKER ARMETTA,
NATE FONG, MICHAEL GOMBOS, ANNIE GULLION and
CAMMY OXFORD.

JAPANISCHE AUSGABE

Editor-in-chief
KAZUYA SAKAI

Editor
kikai

Editing Cooperation
MIKA KANMURI and YUKARI TASAI

Proofreading
DAISAKU SATO

Supervision and Cooperation
NINTENDO CO., LTD.

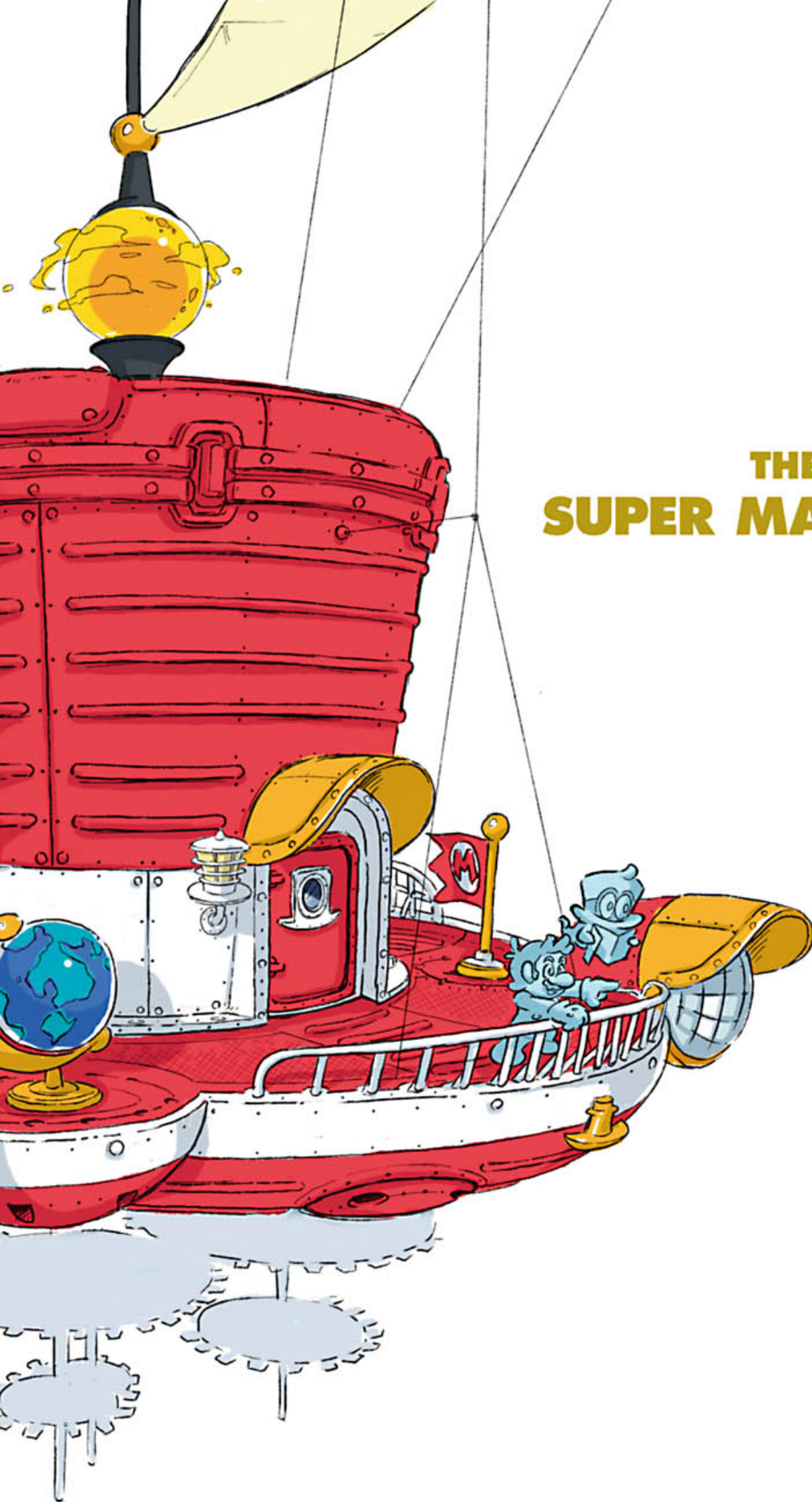
Design
FREEWAY, LTD.

Art Direction
SHION SAITO (FREEWAY, LTD.)

Publisher
KATSUTOSHI KUDOH (ambit, LTD.)

Neil Hankerson EXECUTIVE VICE PRESIDENT • Tom Weddle CHIEF FINANCIAL OFFICER • Randy Stradley VICE PRESIDENT OF PUBLISHING • Nick McWhorter CHIEF BUSINESS DEVELOPMENT OFFICER • Dale LaFountain CHIEF INFORMATION OFFICER • Matt Parkinson VICE PRESIDENT OF MARKETING • Cara Niece VICE PRESIDENT OF PRODUCTION AND SCHEDULING • Mark Bernardi VICE PRESIDENT OF BOOK TRADE AND DIGITAL SALES • Ken Lizzi GENERAL COUNSEL • Dave Marshall EDITOR IN CHIEF • Davey Estrada EDITORIAL DIRECTOR • Chris Warner SENIOR BOOKS EDITOR • Cary Grazzini DIRECTOR OF SPECIALTY PROJECTS • Lia Ribacchi ART DIRECTOR • Vanessa Todd-Holmes DIRECTOR OF PRINT PURCHASING • Matt Dryer DIRECTOR OF DIGITAL ART AND PREPRESS • Michael Gombos SENIOR DIRECTOR OF LICENSED PUBLICATIONS • Kari Yadro DIRECTOR OF CUSTOM PROGRAMS • Kari Torson DIRECTOR OF INTERNATIONAL LICENSING • Sean Brice DIRECTOR OF TRADE SALES

**THE ART OF
SUPER MARIO ODYSSEY**





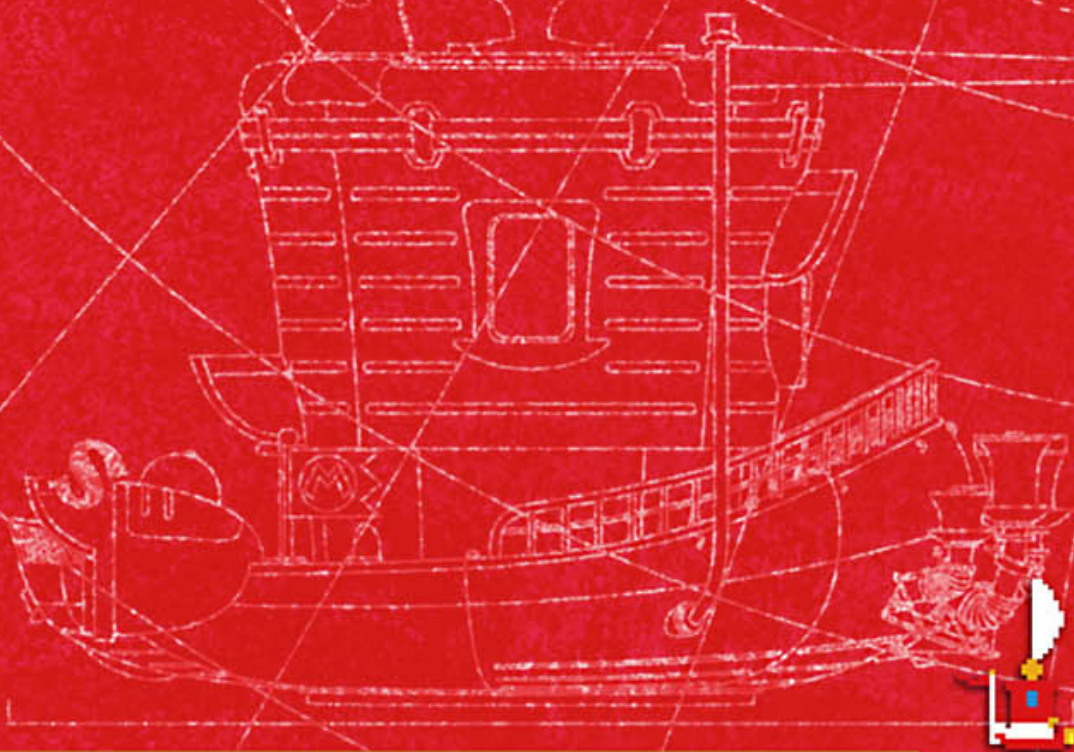
Fuzzy
Poison Piranha Plant

CheepCheep
Komboo



Kapitel 1: ARTWORK

Für *Super Mario Odyssey* fertigte das Entwicklerteam unzählige Artworks an. In diesem Kapitel wird eine Auswahl an Charakter-Illustrationen und Szenenbildern gezeigt.





































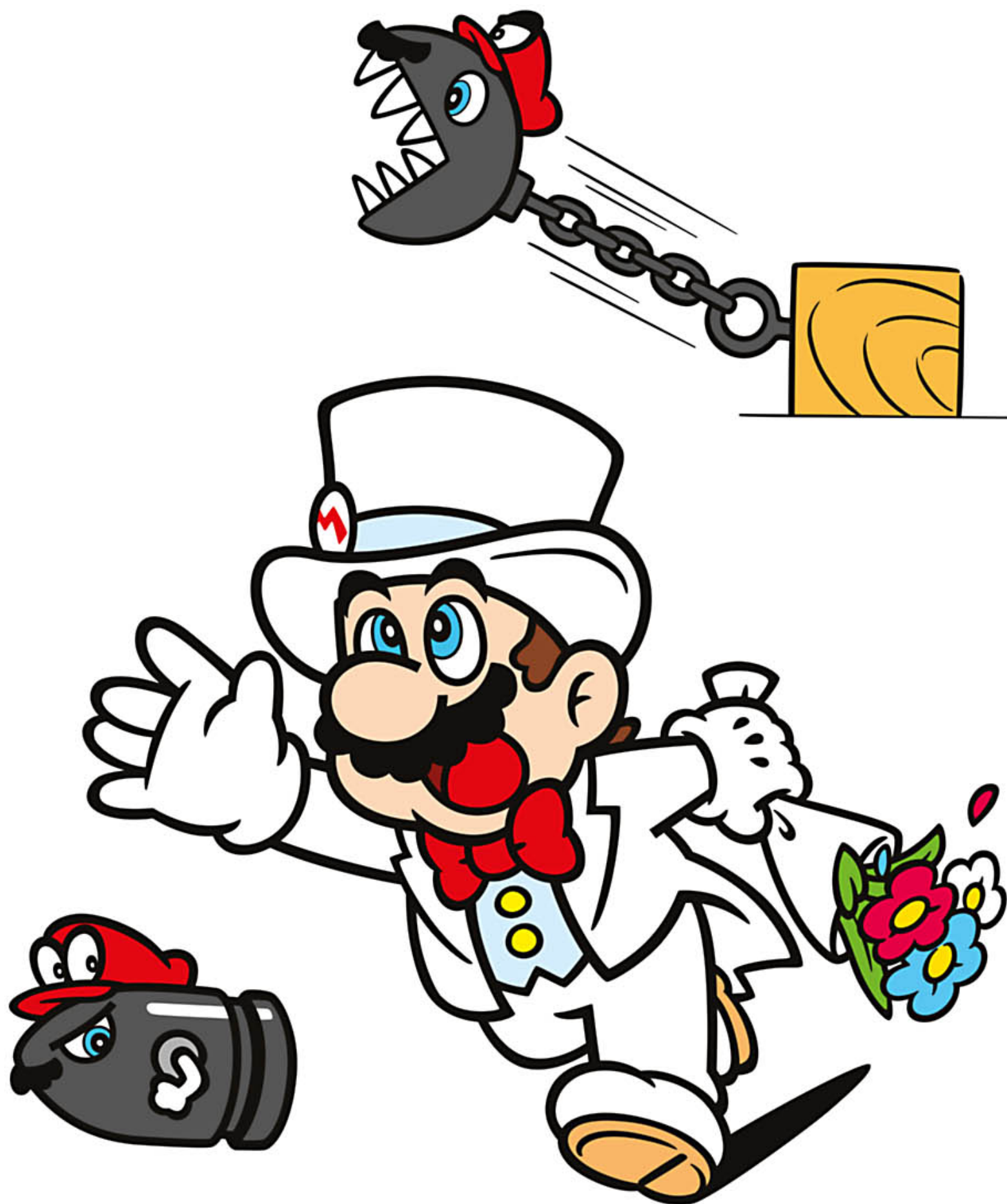














Kapitel 2: DIE ODYSSEE

Während der Entwicklung von *Super Mario Odyssey* wurden unzählige Designs und Skizzen erstellt. Diese Entwürfe und die dazu gelieferten Kommentare der Entwickler geben Einblick in die Entstehung von Marios neuester Reise. Auf den folgenden Seiten werden neben der Story der einzelnen Länder, die Mario besucht, auch die Objekte, die dort das erste Mal auftauchen, sowie die Figuren und Gegner, die man dort antrifft, nacheinander vorgestellt. Starten wir nun mit Marios Reise um die Welt!



Hauptfiguren

030



Hutland

050



Kaskadenland

076



Wüstenland

100



Seeland

124



Forstland

134



Wolkenland

152



Verlorenes Land

160



Cityland

168



BEGINNT

	Polarland	206
	Küstenland	218
	Schlemmerland	238
	Ruinenland	254
	Bowers Land	262
	Mondland	278
	Pilz-Königreich	302
	Finstere Seite	314
	Stockfinstere Seite	316



Vorspann

Mario stellt sich erneut Bowser entgegen, der ein weiteres Mal ins Pilz-Königreich vorgedrungen ist, um Prinzessin Peach zu entführen. Neu ist jedoch das Ziel, das er verfolgt: Bowser hat sich als Bräutigam gekleidet und ist fest entschlossen, seine geliebte Prinzessin Peach zu heiraten! Ein Angriff mit seinem Zylinder schleudert Mario vom Luftschiff.



Storyboard für den Vorspann



KOMMENTAR DES DESIGNERS

In diesem ersten 3-D-Mario für die Nintendo Switch beginnt eine große Reise. Ein Ziel des Vorspanns besteht darin, dem Spieler bereits zu Beginn des Spiels das Gefühl zu vermitteln, dass ein ganz neues Super Mario startet. Während viele Games der Mario-Reihe eher ruhig beginnen, wird diesmal die Einführung der Charaktere reduziert. Stattdessen ist man direkt inmitten einer aufregenden Actionsequenz: eine Entscheidungsschlacht zwischen Mario und Bowser!

Alle wichtigen Elemente wie das »Ziel der Reise«, der »Verlust der Mütze« und das »Betreten des ersten Levels« werden hier in 90 Sekunden zusammengefasst, damit das Spiel möglichst temporeich startet.

[Director Kenta Motokura]