2000’less: Mario 64 DS

Tout le monde connaît de près ou de loin Mario 64, la première aventure en 3D du célèbre plombier de Nintendo. Les enfants plus ou moins grand de 1996 vous diront que c’est la meilleure aventure Mario qu’ils ont connue.

Si on regarde maintenant l’état du jeu on peut y remarquer un truc étrange : le jeu, malgré l’âge et la relique qu’il représente, est toujours joué activement par des streamers et d’autres personnes sur des émulateurs.

Mais pourquoi ? Qu’est-ce que ce jeu a-t-il de particulier ? Eh bien la réponse est toute simple, des mécaniques de jeux épanouissantes et des manipulations physiques à toute épreuve (coucou le BLJ).  
  
Mais le jeu qui nous intéresse nous vient après tout ça.  
  
Nous allons parler de son successeur lointain sorti de nulle part, que personne n’attendait ou comprenais la raison. (la raison de quoi ?? je suis confus)  
  
Bienvenue à 2000’less, une émission qui parle de jeux rétro après 2000.  
Aujourd’hui nous nous penchons sur un jeu mystérieux de mon enfance, Mario 64 DS.

Depuis tout petit je baignais dans les jeux vidéo, et c’est à mon troisième anniversaire que j’ai reçu ma toute première console, une Nintendo DS grise avec une boite/valise avec la tête de Mario dessus. On m’a offert comme premier jeu Mario Bros avec, un classique. J’étais heureux, très heureux de pouvoir partager une aventure de plus avec ma mère qui à l’époque étais trop forte aux platformer.  
Les jours et mois passèrent et c’est pendant un doux après-midi de mai que en fouillant par hasard dans le tiroir des grands, le tiroir où mes parents rangeaient les papiers importants, je trouve une boite, et pas n’importe quel type de boite, une boite de jeu Nintendo DS avec dessus Mario et ses amis. Intrigué par ce jeu bizarrement rangé ici, je décidai de lancer la cartouche et d’allumer ma console pour ce qui allait être une aventure qui allait rester à tout jamais dans mes souvenirs.  
  
Mario 64 DS du haut de mes 3 ans sur le canapé en cuir noir de la maison était impressionnant à première vue, je démarre le jeu et pouf, une tête de Mario apparait, je clique sur le bouton du milieu et tout de suite je me mets à appuyer sur le bouton le plus au centre avec mon stylet, ne sachant pas lire je voguais à l’aveugle dans les menus. Et c’est à cet instant que Mario, Luigi et un bonhomme jaune font leurs apparitions et se dirigent vers le château, et quelques secondes plus tard sans trop d’explications Lakitu apparait et vole autour du château pour retrouver Yoshi ???   
Pourquoi Yoshi ? il était bien sur la cassette mais c’était pas Mario, moi je vois Mario au centre je me dis que c’est pour jouer avec lui ! Bref sans plus d’explication je continue, je comprends très vite les déplacements de base, je me balade mais à 3 ans ce n’est pas facile. J’avance alors jusqu’aux portes du château pour me faire bloquer par le même Lakitu. Ne comprenant pas ce qu’il voulait, je finis par abandonner après 20 minute à nager autour du château et par remettre remettre la cartouche d’où elle venait.

C’est quelques mois plus tard que je décidais par pur hasard de chercher ce jeu si curieux, d’habitude on rangeais les jeux dans le placard de la télé mais pas celui-là, comme si quelqu’un ne voulait pas que j’y joue. C’est dans cet esprit que j’entrepris mes recherches très à cœur, après des heures de recherches j’abandonne de fatigue. Il est 19h30 et je suis fatigué, une petite partie de Mario Kart avec mon Père et c’est ainsi que je me couche tranquillement en me demandant de quoi sera fait demain. Ce lendemain c’était le weekend et comme tous les samedi après-midi je suis tout seul face à ma console. Mais cette fois-ci quelque chose d’étrange est apparu, la cartouche que je cherchais tant est apparu dans ma DS. Sans plus attendre je lance le jeu, toujours avec Yoshi je réessaye de passer la porte du château et bingo, cette fois si c’est ouvert. Je découvre alors l’intérieur avec fascination. Il était bizarre et je ne comprenais pas tout, toute les portes étaient bloquées par une boite de dialogue. C’était franchement énervant mais une salle en particulier était déjà ouverte, celle avec un tableau de bob bomb, et c’est par mégarde que je rentre dedans. Incroyable un nouveau monde était derrière, j’explore un peu puis quand ma mère passe devant moi je lui montre ma super découverte.   
  
Mario 64 DS pour l’époque était très attendu, nommé Mario 64 \*4 a l’E3 le jeu **phare** d’une génération de nouveaux parents était de retour.

Malgré les limitations de hardware de la Nintendo DS, la croix directionnelle fonctionnera plutôt pas mal pour se déplacer. À cette époque les jeux n’avaient pas encore de tutoriel très précis, c’est alors que les manuels de jeux nous en apprenaient plus sur les contrôles et autres. Qui aurait deviné que Yoshi pouvait cracher du feu XD.

Pour son époque la refonte graphique et l’ajout de 3 autres personnages jouables était incroyable.  
En terme de level design le jeu n’a pas à rougir sur le Hub central, à savoir le château, tout est assez bien représenté pour que l’on aille ou le jeu le veux : la grosse entrée du château, la minimap qui donne la position de l’étoile ou encore les portes avec des chiffres dessus permettent une cohésion presque parfaite, toute les informations importantes sont apprises pas par le texte mais par les décors et les interactions. La structure du premier niveau par exemple est super bien faite, elle est composé de 4 zone bien distincte comme le début du niveau, la petite prairis juste après le pont ou encore la montagne et le petit jardin avec des plots, en l’espace de quelques minute le joueur est amener a faire plein de découverte et avec des zones différente malgré l’aspect similaire. Ce niveau sera pour beaucoup le premier souvenir qui reviendra quand Mario 64 est évoquer.  
  
c’est a lors que 4 ans plus tard, je fit l’aquisition d’une cartouche magique nommé R4, pour ceux n’en ayant jamais entendu parler, la R4 étais une cartouche pirate pour y mettre une multitude de jeu depuis une micro SD qu’on insérais dedans.  
et c’est ainsi que avec mes nouvelles capacité de lecture j’entrepris de continuer le jeu. Je finis par récolter rapidement 8 étoile pour ouvrir ce qui semblais etre une salle de boss, mais en réalité il y avais bien plus derrière, un tableau de mario y étais exposé !!! surpris je saute dedans, et a mon grand désarois je me retrouve dans ce qui semble etre l’enfer, ce niveau étais sombre, très sombre, le ciel étais gris et le sol recouvert gaz, je prenais des dégat a chaque fois que je fesais le moindre pas de trop , le gaz violet eu raison de moi et de mon ambition d’y voir un jour le bout.

Plusieurs mois passère et c’est a une rencontre avec mes copains que nous nous y étions repenchez dessus, tout le monde y allais de sa petite théorie pour trouver le chemin jusqu’à la croix rouge de notre mini map. Certain pensais que il fallais tuer tout les ennemies pour avancer, ou encore récupérer toutes les pieces rouges. On a même passer plus d’une heure a sauté pour récupérer l’étoile en haut de la cage XD.

Avec beaucoup d’effort collectif on réussi finalement a le trouver, une liane montais particulièrement haute montais jusqu’à un tronc d’arbre flottant et un trou, trou dans lequel ce cachant le roi des goombas, après un combat long et difficile nous sommes récompensé par une clef avec un M dessus, de retour a la maison après cette grande victoire je décidais de de continuer mon aventure a la recherche d’étoile et de secret .

Pour Beaucoup étant petits nous avions vue que très peux du jeu entier, les 4 premiers mondes principaux ; passant de bob bomb battlefeild à dire dire dock, étais notre terrain de jeu.

Ces mondes sont plutôt intéressant dans leurs approche, dire dire dock était un des monde qui a certainement le plus divisé, c’est bien entendu le premier monde sous l’eau. Comparer aux 3 autres, la couleur y est plus fade, plus triste, plus calme, c’est un niveau mistérieux avec peu d’éléments remarquable, mais le plus intéressant celon moi est simplement le changement de la map au cours des étoiles qu’on attrape, le twomp qu’on bats dans la forteresse donne une tour a grimper ou encore le bateau engloutie qui est sous l’eau en début de jeu et fini par ce retrouver au dessus du niveau de la mer offrant la possibilité de faire une nouvelle étoile, celle des pièces rouges, d’ailleurs parlons en des pièces rouges. Il y en a un total de 8 à récupérer pour avoir l’étoile. Ces pièces sont sois parsemé dans le niveau comme celui de la montagne enneigé ou simplement regrouper sur un parcours comme sur dire dire dock. Malgré la corvé que sont le ramassage de pièce habituellement dans les jeux, cette récolte reste néanmoins assez intéressantes.  
D’ailleurs en terme de récolte, il y a aussi une nouveauté comparé a son prédécésseur de la N64, les étoiles d’argent, en sélectionnant cette quête dans les menus on se retrouve avec 5 petites étoiles toutes plus ou moins caché. Cette nouveauté n’apporte pas non plus grand-chose au jeu mais elle brille dans la façon simple et efficace de mettre le joueur dans une situation ou il dois explorer les recoins du monde. Ça marchera d’ailleurs vraiment bien sur les nouveaux niveaux secrets rajouter par le jeu, je pense au niveau caché dans la salle des mini jeux ou encore celui caché dans l’arrière cour du château. Ce sont des niveaux assez petits et simple a comprendre le premier est une sorte de cadrillage et le 2eme est simplement quelques iles éparpiller.

Ces nouvelles petites maps ne sont pas la que pour faire de nouvelles étoiles secretes, elles servent aussi pour un des 3 modes de jeux de Mario 64 DS, un mode simple et efficace nommé le multijoueur.

Je peux vous assurer que j’en est passer du temps avec les copains sur ce mode de jeu, malgré son maigre contenue il permettait de se mettre sur la gueule avec nos personnages préférer.  
L’objectif étais très simple, 5 étoiles apparaissant a tour de rôle sur la carte, la personne avec le plus d’étoile l’emporte. Le truc le plus rigolo n’étais pas de récupérer les étoiles mais de pouvoir utilisé les casquettes pour pouvoir mettres des tatanes aux adversaires et leurs faire perdre ainsi leurs étoiles. Meme si un des 3 plombier se fesais plus remarqué que d’autres wario étais une machine a tuer, capable de mettre des grosses patates aux adversaires, sa lenteur l’empechais de prendre les étoiles avant les autres donc le plan le plus facile étais d’utilisé ces gros poing pour frapper les adversaires et leurs faire lâcher leurs étoiles.  
Le nombre de monde a parcourir étais aussi limité au nombre de 4, les 2 monde secret que j’ai parler précédament mais aussi la glissade du château et son extérieurs fesais partie des heureux élus.  
A l’époque le multijoueur étais quelque chose de fantastique, il sufisais que un seul d’entre nous possède la cartouoche pour que jusqu’à 4 personnes puisse y jouer, une vrai perle de technologie.

Enfin bref, du haut de mes années primaires je fini par retomber bloquer. Impossible d’obtenir plus d’étoiles. Le jeu en avais bien d’autre a porté de main certes mais impossible a y accéder en jeu. Une chose avais particulièrement attirer mon attention, dans le livre de regle ils parlent d’un gros interrupteur qui activerais les blocs transparent. Cela me semblais étrange car je ne l’ai jamais au grand jamais vue en jeu et le décors autour de ce bouton ne permettais pas d’en savoir plus. C’est alors que un copain a moi suite a de longue vacances ensemble entre le soleil et les horrible guepes nous nous somme replonger dedans. Lui dans sa partie avais réussi a débloquer les blocs rouges, il me disais que l’intérupteur étais cacher dans le monde souterrain derrière une porte. Je trouvis bien une porte mais le temps d’y arriver je lui avais déjà dit au revoir et étais sur la route du retour des vacances. Malgré toutes ces informations aucun bouton en vue, je ne comprenais pas, impossible de trouver ce fichu bouton. Je fini par perdre espoir et je passe a autre chose.  
  
les secrets dans mario 64 il y en a plein et pour la plus part ils sont bien cacher, c’est arriver au sous sol du château ou on nous demande la somme astronomique de 30 étoiles que je commençais a les chercher.  
Je trouve que les secrets dans ce jeu tout particulièrement sont une pépite que peux de jeu suivant referont, ce ne sont pas que de simples étoiles cacher dans un coin de map non non non, ce sont souvent des niveaux a par entière ,et comme il est possible de terminer le jeu sans collecté toute les étoiles, il était fort probable que nous ne trouvions pas tout les secrets.

Les mondes du sous terrain étais pour le moins qu’on puisse dire , « pas très accueillant, la difficulté ayant augmenter d’un cran, le paysage aussi , on ne retrouve plus le verdoyant des plaines, a la place on a des galeries sous terraine, un desert aride, une maison hanté avec une musique tout du moins plutôt inquétante.

*// placer la musique et tenter un screamer avec le piano*

Sans parler du monde de lave avec ces platformes mouvantes et ces monstres invincibles .

En ce baladant dans les sous terrains on peut très vite tomber sur une porte dans l’eau derrière un long couloir , après une petite énigme assez simple, il fallait juste faire une charge au sol sur les 2 pilliers pour les enfoncers et accèdé a la porte. Incroyable cette porte donnais sur l’extérieur du château, et pas n’importe ou, elle est situer la ou il y avais précédament de l’eau, et oui rappeler vous quand on commence le jeu le château de peach est encerclé d’eau.

Après avoir repris la porte principale je remarque très vite que quelque chose a changer, il y a maintenant un grand faisseau de lumière qui est rentrer dans le château, je ne sais pas vraiment comment mais en le regardant droit dans les yeux avec la caméra raproché on accède a un niveau secret, et dès l’entrer du niveau on possède les ailes de la casquettes qui nous permettent de volée ! la sensassion en les utilisant est grisante, on ce sens libre et léger, les controles par contre malgré la liberté qu’on nous offre reste compliquer pour être précis dans ces mouvements et le tracer pour avoir les pièces rouges est un calvère a parcourir.

Après avoir voltigé un coup je me rend sur la tour au centre du niveau.  
mais oui ! il suffit de quelques secondes pour remarquer que c’est le bouton dont parlais le livret ! et en appuyant dessus on débloque enfin les blocs rouges.

De retour au château je décide de revenir sur les anciens niveaux sur lequels j’étais bloquer. Et oui les blocs rouges me permettent de continuer a récolté des étoiles. Par exemple dans le Bob Bomb BattleFeild, sur l’étoile « Les ailes de Mario » , sur ce niveau on dois ce rendre sur la petite ile volante a l’aide des cannons gentillement ouvert par les bob-bomb roses, pour ainsi aller chercher 5 pieces au centre des 5 cercles au dessus de l’ile. Il faudra quand même plusieurs essais avant d’avoir toutes les pieces mais ça reste plaisant de pouvoir utilisé les cannons pour gagner de la hauteur en utilisant les ailes.

Maintenant équiper de mon nouveau pouvoir je me rendit a nouveau dans le sous sol du château , il me manquais quelques étoiles avant de pouvoir enfin ouvrir la porte.

Ces niveaux, malgré leurs différences flagrantes, on tous un point commun, ils ne respecte plus biens le level design que j’avais parler pour les niveaux du rez de chaussée. Ils sont un peu plus dirigiste dans leurs formes mais ce qui les démarquent est la présence de niveaux caché a l’intérieurs du niveau en lui-même, par exemple dans le monde du desert, après avoir eu les 2 premières étoiles on peut ce rendre a l’intérieur de la pyramide ! ou encore dans le monde « Laves fatales» on peut rentrer dans le volcan au centre du niveau, il faut juste faire attention a la lave.

Ces mondes ne sont pas ceux qui marqueront beaucoup les esprits seul le monde sous terrain sortira du lot grâce a son histoire de rêves similaires avec le monstre tout au fond de la grotte. Je ne vais pas vous le cacher, je l’ai fais moi aussi ce rêve mais il n’étais pas plus désagréable que ça. Il fesais surtout références aux heures que j’ai passer avec mes copains a essayer de trouver le moindre secret de ce niveau.  
  
le deuxième niveau qui a vraiment marqué par contre, c’est le manoir hanté. Ce niveau est plutôt spécial, déjà au lieu d’etre un niveau dans un tableau, on trouve le manoir dans l’arrière-cour du château a l’intérieur d’un boo giganteste.

Le niveau est encore plus dérangeant que le niveau des goombas avec une ambiance plutôt … // montrer l’ambiance général du niveau en ce baladant à l’extérieur.

Etrange.