A l’Heure d’Aujourd’hui : Mario 64 DS

Tout le monde connait 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 meilleur aventure mario qu’ils ont connue,

A l’heure d’aujourd’hui mario 64 est encore et toujours

Si on regarde maintenant l’état du jeu on peu y remarquer un truc étrange, le jeu, malgré l’age et la relique qu’il représente, est toujours jouer activement par des streamers et d’autre personnes sur des émulateurs,

mais pourquoi ? qu’est ce que ce jeu a-t-il de particulier ? et bien la réponse est toute simple, des méchaniques de jeux épanouissante et des manipulations de physique a toute épreuve (coucou le BLJ).  
  
maaaiiis le jeu qui nous intéresse nous viens après tout ça,  
  
Nous allons parler de son successeur lointain sortie de nul par, que personne n’attendais ou comprenais la raison.  
  
Bienvenue à L’heure d’Aujourd’hui, une émission qui parle de jeu 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 a mon troisième anniversaire que j’ai reçu ma toute première console, une Nintendo DS gris avec une boite/valise avec la tete 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 a l’époque étais trop forte au platformer.  
Les jours et mois passèrent et c’est à un doux après midi de mai que en fouiilant par hazard dans le tirroir des grands, le tirroir ou mes parents rangeais les papiers important, je trouve une boite, et pas n’importe quelle type de boite, uen boite de jeu nintendo DS avec dessus mario et ces amis. Intrigé par ce jeu bizzarement ranger ici, je décidai de lancé la cartouche et d’allumé ma console pour ce qui allais être une aventure qui allais rester a tout jamais dans mes souvenirs.  
  
mario 64 DS du haut de mes 3 ans sur le canapé en cuir noir de la maison étais impressionnant a première vue, je démmare le jeu et pouf, une tete de mario apparais, je clique sur le bouton du millieu et tout de suite je me mets a appuyer sur le bouton le plus au centre avec mon stylet, ne sachant pas lire je voguais a l’aveugle dans les menus. Et c’est a cette instant que mario, luigi et un bonhomme jaune font leur apparissions et ce dirrige vers le château, et quelques seconde plus tard sans trop d’explication lakitu apparait et vole autour du château pour retrouver yoshi ???   
pourquoi yoshi ? il étais bien sur la cassette mais c’étais pas mario, moi je vois mario au centre je me dit que c’est pour jouer avec lui !, bref sans plus d’explication je continue, je comprend très vite les déplacements de base, je me balade mais à 3 ans c’est pas facile, j’avance jusqu’aux portes du château pour me faire bloquer par le meme lakitu, ne comprenant pas ce qu’il voulais je fini par abbandonné après 20 minute a nager autour du château et a remettre la cartouche d’où elle venais. C’est quelques mois plus tard que je décidais par pur hazard de chercher ce jeu si curieux, d’habitude on rangais les jeux dans le placard de la télé mais pas celui la, comme si quelqu’un voulais pas que j’y joue, c’est dans cette esprit que j’entrepris mes recherche très a cœur, après des heures de recherches j’abandonne de fatigue, il est 19h30 et je suis fatiguer, une petite partie de Mario Kart avec mon Père et c’est ainsi que je me couche tranquillement en me demandant de quoi sera fais demain, ce lendemain c’étais le weekend et comme tout les samedi après midi je suis tout seul face a ma console, mais cette fois ci quelque chose d’étrange est apparue, la cartouche que je cherchais tant est apparue dans ma DS, sans plus attendre je lance le jeu, toujours avec yoshi je réessaye de passer la porte du château eeet bingo , cette fois si c’est ouvert, je découvre alors l’intéreurs avec facination , il étais bizzare et je comprenais pas tout, toute les portes étais bloquer par une boite de dialogue. C’étais franchement énervant mais une salle en particulier étais déjà ouverte, celle avec un tableau de bob bomb, et c’est par mégarde que je rentre dedans. Incroyable un nouveau monde étais derrière, j’explore un peu puis quand ma mère passe devant moi je lui montre ma super découverte.   
  
Mario 64 DS pour l’époque étais très attendu, nommé Mario 64 \*4 a l’E3 le jeu farre d’une génération de nouveaux parent étais de retour.

Malgré les limitation de hardware de la nintendo DS, la croix directionnel foncionnera plutôt pas mal pour ce déplacer. A cette époque les jeux avais pas encore de tutoriel très précis c’est alors que les manuels de jeu nous en apprennais plus sur les controles et autres, qui aurais deviné que yoshi pouvais cracher du feu XD.

Pour son époque la refonte graphique et l’ajout de 3 autres personnages jouable étais incroyable.  
en terme de level design le jeu a pas a rougir sur le Hub central, a savoir le château, tout est assez bien représenter pour que l’on aille ou le jeu le veux, la grosse entré 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 son apprises pas par le texte mais par es 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 étons 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 a vouloir 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 l’eau 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 a récupérer pour avoir l’étoile. Ces pièces sont sois parcement 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 interressante.  
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 \*\* 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 cacher 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 invincible .