

2001, c'est l'année de décès d'une console sur laquelle l'on aura pu jouer à des titres inoubliables comme *Ocarina of Time* et de façon diamétralement opposée, *Mission Impossible*.

Mais avant de tirer sa révérence, la vieille N64 avait encore une cartouche sur le capot : celle de *Mario Party 3*. *Mario Party 2* avait su aller dans le bon sens en proposant quelque chose de plus construit et donnant ses premières lettres de noblesse aux party-games.

N'empêche qu'il restait perfectible. Prenez 20 pièces, et examinons si ce troisième opus a de quoi améliorer la franchise, ami Lecteur. Inutile de chercher à chiper l'étoile pendant que j'ai le dos tourné, Bob !



Même Bowser se fera humilier dans le mode Histoire !

Plus de contenu, mais...

Pour ceux qui liraient ce test sans savoir en quoi consistent les bases de *Mario Party*, ou qui ont oublié, je les renvoie à mon test de *Mario Party 2*.

Hop hop, allez-y maintenant, si vous êtes dans ce cas. Bien, tout le monde est briefé ? Parfait.

MP3 (à ne pas confondre avec un format numérique) institue un élément qui deviendra une constante dans les MP : un mode histoire. Autant annoncer la couleur, il ne casse pas des briques.

Vous apprenez que tous les millénaires naît une étoile, nommée l'étoile... Millénaire. Au moins, c'est cohérent. Celui qui la possédera sera la Superstar ultime, vous voyez, donc la compétition reprend de plus belle !

Le mode histoire propose de remporter six « timbres » supposés prouver votre valeur (gentillesse, malignité...) et votre droit à l'étoile millénaire. Pour cela, il faudra remporter une partie classique (battlé royale) sur les six plateaux de jeu du soft, 15 tours uniquement à chaque fois, ce qui n'est pas plus mal. Problème : le personnage le mieux désigné pour chaque timbre viendra vous défier après votre victoire, en mode **Duel**, dont je vais parler un peu plus loin.

Donc bon, il y a quelques « scènes », on verra un peu l'ami Bowser, il y aura même un twist (spoiler de choc : celle qui se prétend l'étoile millénaire ne l'est pas vraiment !), il faudra vaincre Waluigi sur sa propre carte, et finir en beauté avec un mini-jeu en plusieurs parties vous opposant à la fausse étoile millénaire.

Si vous n'avez vraiment personne sous la main, une partie seul de façon très très ponctuelle peut être distrayant, mais c'est assez épuisant six fois de suite. Etape obligatoire néanmoins pour débloquer le sixième plateau (celui de Waluigi) qui est tout à fait excellent. Vous aurez également votre tête gravée dans la pierre en carton du menu du jeu. La grande classe.

Le mode **Duel**, lui, peut être également joué hors du mode histoire. Vous et votre adversaire avez 5 cœurs, à chaque fois que vous passez par votre case de départ, vous pouvez recruter un pote, de façon aléatoire (mais une fois tous les trois passages, le défilement est plus lent). Les potes servent à vous défendre contre les potes ennemis, et ainsi à attaquer aussi vos adversaires.

Ils ont chacun un certain score en santé et un autre en attaque, plus une capacité spéciale (Sniffit peut trouver des pièces à chaque tour, par exemple).



Designed For
N64 Rumble Pak™

Compatible avec le
Kit Vibration N64



1 - 4 Player/
Simultaneous
1 - 4 Joueurs/
Simultané

NINTENDO 64

Ils réclament tous un certain salaire aussi, donc si vous êtes fauché, vous allez vous retrouver en fâcheuse posture... Le but est d'aller votre adversaire et de réduire ses cœurs à zéro.

Pour le plateau en lui-même, vous avez des cases *événements* (comme +10 pièces, retour à la case départ), des cases qui vous font retourner dans l'autre sens, des cases *Maskass* (j'y reviendrai dans la prochaine section), une case *neutre* où vous vous arrêtez devient une case perso (vous gagnez de sous en retombant dessus, si c'est votre adversaire, il en perd), des cases *duel*, déclenchant un mini-jeu duel où vous pourrez gagner des pièces.

Chaque plateau a ses spécificités (comme celui avec les tuyaux qui permet d'aller rapidement d'un point à l'autre de la map), chaque personnage commence avec un pote spécifique (Wario se fait arnaquer avec la bob-bomb).

Original et amusant, ce mode demeure cependant plutôt anecdotique. Quant au mode histoire, une fois que vous l'aurez terminé pour avoir le sixième plateau, vous n'y reviendrez pas, sauf si vous tenez vraiment à avoir plusieurs têtes de personnage sur la pierre en carton.

« A » pour l'effort. Le mode histoire sera un peu plus convaincant dans les épisodes suivants.

La vraie force de MP réside dans son mode classique, néanmoins. Lumières, Bob !



Le mode Duel pourra amuser entre deux parties classiques.

Le changement dans la continuité

Certains trouveront cette phrase dénuée de sens (peut-être car elle a été utilisée dans un contexte politique) mais pour moi elle traduit bien *Mario Party 3*. En effet, les bases ne changent nullement, il sera toujours question d'être le plus machiavélique pour remporter les étoiles et devenir Superstar, en mettant la morale au placard. MP3 apportent tout de même des changements bienvenus.

Déjà, vous pouvez régler la vitesse de déplacement sur le plateau des personnages, ce qui permet des tours plus rapides et une partie plus endiablée. Deux nouveaux personnages sont disponibles : Waluigi et Daisy. Pas énorme, mais un peu de variété fait du bien.

Un nouveau type de case (un seul, malheureusement) fait son apparition : les cases *Maskass*. Si vous tombez dessus, *Maskass* prend toutes vos pièces et vous emmène dans l'un de ses trois mini-jeux, où vous pourrez aller jusqu'à décupler votre pécule initial. Ces mini-jeux se basent uniquement sur la chance et votre prudence, comme, en cas de défaite, votre argent est multiplié par zéro, autant se défilier à la première



Designed For
N64 Rumble Pak™

Compatible avec le
Kit Vibration N64



1 - 4 Player/
Simultaneous

1 - 4 Joueurs/
Simultané

PAL

ENGLISH SCREENTEXT - DEUTSCHER BILDSCHEINTEXT
TEXTE ECRAN EN FRANCAIS - TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

Nintendo

NINTENDO 64

occasion.

Il y a plusieurs mini-jeux objets maintenant, à la place, vous aurez parfois une question, soit de la part de mini-Bowser, soit de la part de Toad (cela influe sur le type d'objets que vous pouvez recevoir). Leurs réactions ne sont pas fixes selon votre réponse (et la question n'est pas toujours la même), mais vous pouvez parfois vous attendre de gros lots (cloche boo de mini-Bowser, lampe magique de Toad), vous pouvez gagner ainsi de 0 à trois objets.

Bon par contre, lorsqu'il vous dit « tiens ! Je te donne autant de clé squelettes que tu peux porter », c'est de l'arnaque. Plusieurs portes n'offrent en effet que des raccourcis d'une utilité discutable !

Notez quand même que vous pouvez désormais porter jusqu'à trois objets, ce qui augmente considérablement leur intérêt et multiplie les possibilités stratégiques.

En passant devant une boutique, vous aurez soit Toad, soit mini-Bowser, chacun des deux vendant des objets différents, mini-Bowser se spécialisant dans ceux plus fourbes. Sachez aussi que les prix des objets ont été revus à la baisse : le champignon de base passe de 10 à 5 pièces, la lampe de 30 à 20, ce qui est un très bon changement.

Je ne résiste pas à vous faire un petit tour des nouveaux objets :

- **Lampe fortune** : change la position de l'étoile. Idéal pour anéantir les espoirs et vous permettre potentiellement de la faire apparaître près de vous.

- **Spray anti-boo** : car se faire voler ses pièces ou ses étoiles, ça pique. Bloquer un emplacement de votre inventaire pour en garder un peut s'avérer un investissement astucieux.

- **Bloc chaos** : échange votre place au hasard avec quelqu'un d'autre. Pour 5 pièces, si n'importe quel autre joueur est mieux placé sur vous sur le plateau, ou à un endroit de valeur équivalente, c'est diablement utile.

- **Champi l'envers** : vous fait pour un tour marcher à l'envers... Vous ou quelqu'un d'autre. L'étoile est derrière moi ? Plus maintenant ! Hop, je fais un tour supplémentaire sur le Boo pour te voler une étoile maintenant que j'ai volé assez de pièces...

Les possibilités sont multiples et l'objet, bien que fun, s'avère en définitive trop puissant, ce pour quoi on n'en reverra jamais l'équivalent dans la série.

- **Champi poison** : le joueur ciblé par le champi ne peut qu'avancer que de 1 à 5 cases quand vient son tour. Mesquin, mais parfois utilise sur soi.

- **Tél portable** : pour commander des objets à la boutique de son choix, à distance. Utile pour s'assurer d'avoir la sélection qu'on désire !

- **Costume de Bowser** : une fois enfilé, vous prendrez 20 pièces à tous ceux que vous croiserez durant ce tour. Un rêve devenu réalité. Difficile généralement d'avoir plusieurs joueurs à la file, au vu du coût, ce n'est pas le meilleur investissement.

- **Tél Bowser** : selon moi, le meilleur objet de tous les *Mario Party*. Vous pouvez appeler le Méchant en personne pour qu'il se charge de la personne de votre choix, ou même de façon aléatoire si vous êtes joueur !

Si vous n'avez aucune pièce, appeler le roi des Koopas vous permettra d'en gagner, tout comme si vous tombez sur l'une de ses cases.



Designed For
N64 Rumble Pak™

Compatible avec le
Kit Libération N64



1 - 4 Player/
Simultaneous

1 - 4 Joueurs/
Simultané

Vous pouvez également acheter un sac d'objets, qui contient trois objets aléatoires. Toutefois, comme cela

PAL

ENGLISH SCREENTEXT · DEUTSCHER BILDSCHRINTEX
TEXTE ECRAN EN FRANCAIS · TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

Nintendo

NINTENDO 64

coûte 30 pièces et que vous aurez régulièrement l'occasion d'acquérir de nouveaux objets, à moins d'être riche et de vouloir s'offrir une fantaisie, ce n'est pas franchement conseillé.

Le jeu comporte également quatre objets rares impossible à acheter :

- **La pièce Maskass** : envoie la personne de votre choix chez Maskass. Diabolique.
- **La carte de crédit Koopa** : passez devant une banque, et ramassez le pactole !
- **Le super coffre d'échange** : vole plusieurs objets. Oblige les autres joueurs à se restreindre au niveau des objets qu'ils ont, ou bien à que l'un d'eux se sacrifie pour la bonne cause.
- **La chrono-montre** : amène ou ramène aux cinq derniers tours. *Chaos control* !

Ces objets sont obtenus trop rarement pour avoir un impact profond sur le jeu (le concept n'apparaîtra jamais plus), cependant ce renouvellement des objets disponibles, avec la limite portée à trois par joueur, assure un enrichissement considérable des parties.



Le côté sadique de certains mini-jeux fera son retour !

Nouveau Mario, nouveaux plateaux, même plaisir de jeu ?

Pour les dispositions générales, rien de change : mêmes types de cases (encore que les cases hasard puissent avoir un effet différent selon le lieu), toujours des bâtiments/personnages particuliers (comme le Roi Whomp qui exige un objet particulier pour bouger, dans la caverne Kikraint), avec deux banques (encore une de trop, selon moi) et une boutique supplémentaire, désormais, ce qui n'est pas plus mal. Vous retrouverez également l'ami Boo pour vos rapines habituelles. Tumble remplace Toad (drôle de choix), avec comme comparse la fausse étoile millénaire. Bowser sera toujours de la partie, avec quelques variantes dans sa roulette, comme la malédiction inverse, t si vous êtes chanceux, il pourra même vous offrir un téléphone Bowser ou un costume de lui-même !

Au programme, **eaux glaglas** avec sa surface centrale qui peut s'écrouler et ses boules de neiges géantes,



Designed For
N64 Rumble Pak™

Compatible avec le
Kit Vibration N64



1 - 4 Player/
Simultaneous

1 - 4 Jueurs/
Simultané

PAL

TEXTE ECRAN EN FRANCAIS - TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

Nintendo

NINTENDO 64

mer de Bloops avec son calamar géant et le poisson qui vous souffle, **bois de Woody** avec ses arbres opposés et ces maudites taupes qui changent le sens de circulation, le **désert sec sec**, ses étoiles mirages, ses cactus qui vous font rebondir à travers le plateau et ses sables mouvants, la **caverne Kikraint** avec son train et le roi Whomp, enfin, la sublime île de Waluigi. Je dis *sublime*, mais je conçois parfaitement que son concept pourra faire grincer des dents à de nombreux joueurs.

Déjà, le premier carrefour en forme de cercle possède un compteur commençant à 5, qui baisse d'un point à chaque fois que l'on tombe sur une des nombreuses cases hasard situées sur le cercle. Une fois à 0, tous les personnages situés sur le cercle perdent toutes leurs pièces...

Le chemin en haut à droite est piégé sur un versant aléatoire, avec donc une chance de revenir au tout début.

L'île en haut à gauche n'a qu'un seul type de case, qui change à chaque tour. Particulièrement fun lorsque ce ne sont que des cases Bowser ou objet...

Malgré cela, on regrettera quand même qu'il n'y ait pas au moins un septième plateau Bowser. Si le jeu apporte des changements bienvenus, les innovations ne sont quand même pas foule. Je n'avais pas précisé que pour les cinq derniers tours, un personnage externe aléatoire décide qu'untel sera le grand gagnant, pour seul effet de lui faire gagner 20 pièces... Ce qui changera difficilement quelque chose.

Les mini-jeux, force vive d'un Mario Party, apportent toujours leur lot de diversité et de fun, mais leur nombre n'a pas beaucoup augmenté, il y en a beaucoup trop dans la catégorie duel, à cause de l'ajout du mode... Duel, justement, alors que celui-ci ne constituera certainement pas le temps de jeu principal. En mode classique, les duels se produisent dans les mêmes conditions qu'avant : tomber sur la même case qu'un autre joueur pendant les cinq derniers tours.

Un défaut dont je n'avais pas parlé pour MP2, mais qui ressurgit ici : certains mini-jeux combats sont entièrement axés sur le hasard. Même si l'aléatoire joue un grand rôle dans MP, comme les mini-jeux combats mobilisent des sommes souvent conséquentes et peuvent facilement changer le cours de la partie, il aurait été profitable de limiter le hasard dans ces cas-là.

En-dehors de cela, MP3 reste très convivial à plusieurs, permet de nouvelles choses, pour une somme modique ou en émulation, si vous aimez la série, il reste une référence, et pour moi, bien meilleur que le 6, le 7 et le 8.

Notez enfin qu'avec de hauts rangs en mode histoire, vous pourrez débloquer des mini-jeux solos, qui manquent singulièrement d'intérêt.



« Le pinacle de la série sur N64 »

ASPECTS NÉGATIFS

- Les clés, confirmant un concept peu utile
- Pas de plateau Bowser
- Trop de mini-jeux Duel, limitant la quantité pour les autres
- Mode Histoire encore bourgeonnant

ASPECTS POSITIFS

- Renouvellement des objets
- Trois objets en même temps par joueur
- Plateaux efficaces
- Mini-jeux toujours prenants
- Plus riche en contenu



PAL

ENGLISH SCREENTEXT · DEUTSCHER BILDSCHIRMTXT
TEXTE ÉCRAN EN FRANÇAIS · TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO



NINTENDO 64

Conservant la formule à succès du 2 tout en apportant quelques changements sympathiques, Mario Party 3 se fait le précurseur pauvre du mode histoire pour les prochains épisodes, mais sait séduire à nouveau avec son mode classique toujours aussi efficace. On aurait aimé plus de mini-jeux et de plateaux, mais en dépit de son âge, il n'a pas à avoir honte de la comparaison avec les opus les plus récents.

Et n'oubliez pas : Wario is the superstar !



Designed For
N64 Rumble Pak™

Compatible avec le
Kit Vibration N64



1 - 4 Player/
Simultaneous

1 - 4 Joueurs/
Simultané



PAL

ENGLISH SCREENTEXT · DEUTSCHER BILDSCHIRMTXT
TEXTE ECRAN EN FRANCAIS · TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

Nintendo