

GAMER GUIDE

MARIO KART
8 DELUXE
EDITION

the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST ?



Mario Kart 8 Deluxe est un jeu de course de karting de 2017 développé et édité par Nintendo pour la Nintendo Switch. Le titre est une réédition du jeu de 2014 *Mario Kart 8*.



Mario Kart 8 Deluxe suit le même gameplay que son prédécesseur et le reste de la série *Mario Kart*, où les joueurs font la course dans des karts tout en essayant de se saboter mutuellement avec divers objets. Les joueurs peuvent contrôler l'un des nombreux personnages de la franchise Mario ainsi que d'autres franchises Nintendo, plusieurs personnages supplémentaires étant ajoutés dans *Deluxe*.

DÉCOMPOSER LES BASES

Mécanique

Mario Kart 8 Deluxe est l'un des titres les plus populaires sur la Nintendo Switch, notamment parce qu'il s'adresse aux joueurs de tous niveaux. Les joueurs très compétents aux réflexes rapides peuvent concourir en 200cc, tandis qu'il existe d'autres classes de vitesse et des aides pour aider les coureurs moins qualifiés à s'amuser.

Cela permet aux joueurs de différents niveaux de compétences de trouver une configuration appropriée ; certains peuvent trouver que les commandes de mouvement permettent une meilleure réussite, ou préférer les sticks analogiques à une action de basculement. Quelle que soit votre préférence, ce guide vous couvrira.



Commandes

Vous déterminez les options d'assistance que vous souhaitez (ou aucune) dans l'écran de sélection du véhicule, qui apparaît après le choix du personnage. Vous pouvez jouer de l'une des manières suivantes, toutes applicables en mode connecté ou portable :

- **Joy-Con de côté :** Cela peut se faire avec ou sans volant, le périphérique ne fait aucune différence à part le fait de loger la manette et d'utiliser des pare-chocs pour appuyer sur les boutons d'épaule. Vous pouvez soit utiliser les contrôles de mouvement et ignorer le stick analogique sur la gauche, soit utiliser les boutons.
- **Deux Joy-Con et le Grip :** Le Grip fourni avec chaque Switch transforme les Joy-Con en une manette classique. C'est donc une excellente option pour ceux qui souhaitent jouer avec une manette standard à gauche, des boutons faciaux à droite et des boutons d'épaule facilement accessibles.
- **Manette Pro :** L'itération Switch de ce pad dispose de l'ensemble des fonctionnalités - vous pouvez même l'utiliser pour les contrôles de mouvement.



Contrôles de mouvement

Ce n'est pas le premier jeu *Mario Kart* à prendre en charge les commandes de mouvement : elles étaient un élément essentiel de *Mario Kart Wii*, et peut-être une option moins utilisée dans *Mario Kart 7*. Il existe plusieurs configurations pour utiliser les commandes de mouvement, grâce aux manettes Nintendo qui supportent toutes cette technologie. Voici les principes de base du fonctionnement :

- **Les Joy-Cons en mode portable** : Il suffit d'incliner la console avec les Joy-Cons attachés.
- **Joy-Cons et poignée en mode portable/docked** : Utilisez votre poignée Joy-Con et inclinez la manette comme une roue.
- **Manette Pro en mode Portable/Docké** : Inclinez simplement la manette comme une roue.
- **Joy-Con unique dans l'accessoire de roue (portable/stationnaire)** : Placez un Joy-Con dans une roue.

L'activation des commandes de mouvement est similaire à l'activation de la direction automatique, car vous le faites après avoir sélectionné votre personnage ; c'est l'écran où vous choisissez votre kart, vos roues et votre planeur.

Direction intelligente

L'accent est toujours mis sur la conduite, les virages et autres, en tant que joueur-pilote. Vous voudrez toujours prendre les virages aussi serrés que possible, contourner vos adversaires et faire la course du mieux que vous pouvez.

Cette fonction vous permet de rester sur la piste si vous risquez de dévier de votre trajectoire, en redirigeant doucement votre kart pour qu'il reste sur l'asphalte. Elle est conçue de manière à aider les joueurs en difficulté sans pour autant en faire un mode "tricheur". Il est tout à fait possible que si vous faites une bonne course, vous ne le déclenchiez même pas.

Personnages

Mario Kart 8 Deluxe est exactement ce qu'il semble être : tous les éléments de l'original Wii U, plus les DLC et une bonne dose d'extras, le tout dans un emballage plutôt sympa. Cela signifie que vous disposez d'une liste de plus de 40 personnages, entre autres choses, chacun ayant un look distinct, des animations de cascades et des caractéristiques qui pourraient vous aider sur la piste.

Les différences se situent principalement au niveau de la taille, avec des personnages lourds qui ont une vitesse de pointe et un poids importants, des personnages moyens qui servent de polyvalents, et des personnages légers qui ont une maniabilité et une accélération formidables mais qui sont vulnérables aux bousculades. Le seul personnage qui n'a pas de poids fixe est Mii ; le jeu prend les dimensions que vous avez appliquées au personnage afin de lui attribuer une classe de poids.



Voici la liste complète des personnages :

- | | | |
|-------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| • Mario (Moyen/Lourd) | • King Boo (Lourd) | • Dry Bowser (Très Lourd) |
| • Luigi (Moyen/Lourd) | • Baby Mario (Très Léger) | • Lemmy (Très Léger) |
| • Peach (Moyen) | • Baby Luigi (Très Léger) | • Larry (Léger) |
| • Daisy (Moyen) | • Baby Peach (Très Léger) | • Wendy (Léger) |
| • Rosalina (Lourd) | • Baby Daisy (Très Léger) | • Ludwig (Moyen. Lourd) |
| • Tanooki Mario (Moyen) | • Baby Rosalina (Très Léger) | • Iggy (Moyen. Lourd) |
| • Cat Peach (Moyen) | • Gold Mario (Lourd) | • Roy (Lourd) |
| • Yoshi (Moyen) | • Pink Gold Peach (Lourd) | • Morton (Très Lourd) |
| • Toad (Léger) | • Wario (Très Lourd) | • Inkling Girl (Moyen) |
| • Koopa Troopa (Léger) | • Waluigi (Heavy) | • Inkling Boy (Moyen) |
| • Shy Guy (Léger) | • Donkey Kong (Lourd) | • Link (Lourd) |
| • Lakitu (Léger) | • Bowser (Très Lourd) | • Villager Male (Moyen) |
| • Toadette (Léger) | • Dry Bones (Très léger) | • Villager Female (Moyen) |
| • King Boo (Lourd) | • Bowser Jr. (Léger) | • Isabelle (Léger) |
| | | • Mii (Any Weight Category) |

Statistiques des personnages

Mario Kart 8 Deluxe est facile à prendre en main, mais difficile à maîtriser. Chaque personnage partage des statistiques avec au moins un autre, nous les avons donc regroupées dans un tableau pratique pour vous. Voici ce que fait chaque statistique :

- **Vitesse** : Plus votre vitesse est élevée, plus vous irez vite.
- **Accélération** : Plus votre accélération est élevée, plus vous atteindrez rapidement votre vitesse maximale.
- **Poids** : Le poids de votre véhicule et de votre coureur détermine si vous allez frapper quelqu'un hors de votre chemin, ou si vous serez frappé hors de votre chemin par un autre coureur.
- **Maniabilité** : Cette caractéristique détermine la rapidité avec laquelle vous pouvez tourner. Vous dériverez et prendrez de meilleurs virages si cette statistique est plus élevée.
- **Traction/Grip** : Cette caractéristique permet à votre kart de se déplacer plus rapidement sur le sable et la neige, et de moins glisser sur la glace.

Chaque statistique a une valeur minimale de 0,75 et maximale de 5,75. Pour calculer vos statistiques finales, vous prendrez les statistiques de base de votre personnage, puis vous ajouterez les valeurs de chaque partie que vous avez sélectionnée pour obtenir votre total.

La surface sur laquelle vous courez aura également un effet sur les statistiques de votre personnage. Les courses sous l'eau augmentent votre vitesse de 0,25 point et diminuent votre maniabilité de 0,5 point, tandis que les courses aériennes augmentent votre vitesse de 0,5 point. Lorsque vous vous trouvez dans des parties de la piste en anti-gravité, vous perdez 0,25 point à votre statistique de vitesse. Au final, le meilleur chargement sera différent pour chacun.



Techniques

Bien que vous puissiez vous sortir des courses de 50cc et des courses plus faciles avec une direction de base, si vous voulez vous attaquer aux classes de vitesse plus élevées et gagner en ligne, il est important de maîtriser certaines techniques clés.

Drifting

Le drift est un élément clé de la franchise *Mario Kart* depuis plusieurs générations, et il y a même eu des versions avec des techniques légèrement différentes. Le premier avantage est qu'il vous aide à prendre des virages plus difficiles à des vitesses plus élevées.

Le deuxième avantage, et le plus important, est qu'il peut vous récompenser avec trois niveaux de "Turbo", de courts boosts qui s'activent lorsque vous terminez un drift. Dans les classes supérieures et contre des adversaires coriaces, ces boosts peuvent faire la différence pour votre position d'arrivée.



Au fur et à mesure que vous dérivez, vous remarquerez des étincelles colorées sous votre véhicule ; elles se forment progressivement, ou vous pouvez accélérer la progression en alternant le stick gauche dans une dérive pour "remuer" un peu la direction. Plus la dérive est longue et efficace, plus les étincelles sont de couleurs différentes et plus le boost est important.

- **Mini-Turbo** : Au début de la dérive, des étincelles bleues se forment, sortez de la dérive pour obtenir un petit boost.
- **Super Mini-Turbo** : L'étape suivante donne des étincelles orange, sortez de la dérive pour un boost modéré.
- **Ultra Mini-Turbo** : L'étape finale d'un drift produira des étincelles violettes, sortez du drift pour obtenir le meilleur boost !



Lorsque vous entrez dans la classe de vitesse 200cc la plus difficile de *Mario Kart 8 Deluxe*, des changements significatifs d'approche sont nécessaires. Vous pourrez même découvrir le bouton de frein - 'B' !

Il existe une technique avancée appelée "Drift Brake" qui est essentielle pour rester sur la piste en 200cc. Lorsque vous êtes en dérive, appuyez sur 'B' pour ralentir votre vitesse tout en continuant à dériver. Si vous choisissez le bon moment pour relâcher le frein, vous serez en mesure d'arrêter votre dérive tout en conservant votre élan à la fin de la dérive.

Il existe une variété de techniques avancées pour le drift qui sont déployées par les joueurs de haut niveau. Celles-ci demandent beaucoup plus d'entraînement, ce qui fait du contre-la-montre le mode idéal. Nous avons inclus une vidéo de record du monde à la fin pour vous montrer certaines de ces techniques en action.

- **Sauts neutres** : Il s'agit simplement de sauter sans appuyer sur un autre bouton. Il est idéal pour les montées, comme au début de la section anti-gravité de GBA Mario Circuit. Il préserve la vitesse du mini-turbo et permet d'ajuster l'angle de votre véhicule à la sortie d'une section de boost.
- **Saut de lapin/feu** : Veuillez noter que cette technique ne fonctionne que sur un terrain plat ou en montée. Cette technique consiste à sauter à gauche ou à droite plusieurs fois après un boost de vitesse, augmentant ainsi la durée de la vitesse. Après avoir touché un pad de boost, utilisé un champignon ou un mini-turbo orange, sautez 5 à 6 fois à gauche ou à droite. Cela peut également vous aider à vous réaligner si vous êtes trop serré ou trop large à la sortie du virage.
- **Soft Drifting** : C'est là que vous parvenez à dériver dans le même angle que la normale, mais en chargeant votre mini-turbo plus rapidement. Le point idéal se trouve dans le coin supérieur gauche pour un drift à gauche, et dans le coin supérieur droit pour un drift à droite. Il est important de noter qu'il est légèrement différent pour chaque type de contrôleur, il faut donc s'entraîner pour le trouver et le maîtriser.
- **Slides démoniaques** : Il s'agit essentiellement de sauts neutres, ajoutés au début d'une dérive. Vous sautez, puis lorsque vous atterrissez, tournez à gauche ou à droite pendant environ une demi-seconde, puis relâchez le bouton de dérive. Cette technique est surtout utilisée en descente ou sur terrain plat, comme par exemple dans la section anti-gravité de *Mario Kart Stadium* et dans la dernière ligne droite de Sherbet Land. Sur l'anti-gravité, vous verrez des étincelles bleues sortir du côté de votre Kart si vous le faites bien.



Slipstreaming

En plus du drift, le slipstreaming est de retour des précédents *Mario Kart*.

Pour glisser, il suffit de manœuvrer derrière un autre kart et de rester dans son sillage pendant quelques secondes. Vous saurez que cela fonctionne lorsque vous entendrez un son "wooshing" et commencerez à voir des courants d'air autour de votre personnage. Maintenez cette position suffisamment longtemps - ce qui peut être difficile si le coureur qui vous précède dérive dans tous les sens - et vous obtiendrez une augmentation légère mais perceptible.

Cette technique est parfaite pour obtenir un avantage de vitesse lorsque vous êtes dans un groupe de coureurs sans tapis d'accélération ou autres boosts environnementaux à utiliser.

Démarrage par fusée

Le démarrage par fusée, sous différentes formes, a été un pilier des jeux *Mario Kart*. Dans le compte à rebours d'avant-course, vous appuyez sur l'accélérateur au bon moment pour décoller de la ligne ; lorsque vous courez en ligne, il y a de fortes chances que beaucoup de vos adversaires fassent de même.

Alors, quand devez-vous appuyer sur A pour partir ? Tout est une question de "2" dans le compte à rebours de trois secondes au début de la course. L'animation des chiffres (au ralenti) les fait apparaître en fondu, glisser jusqu'à un point final, puis disparaître. Le point clé à atteindre est le moment où le "2" a terminé sa descente, mais avant qu'il ne s'éteigne. C'est une fenêtre étroite pour obtenir le maximum de Rocket Start, donc nous vous suggérons d'aller dans le contre-la-montre en mode solo et de pratiquer les départs de façon régulière.

Rappelez-vous, le point clé est le moment où le '2' arrête son mouvement descendant.

La fenêtre de timing pour le boost optimal est délicate, mais si vous êtes légèrement en retard mais toujours sur le '2', vous pouvez obtenir un plus petit boost sur la ligne. À cet égard, nous pensons que c'est une bonne idée de viser le dernier "bord" du boost optimal, de sorte que même si vous le manquez, vous obtiendrez un modeste boost pour vous aider à quitter la ligne.

✖
+

Items

Mario Kart 8 Deluxe est un divertissement garanti sur Nintendo Switch, que vous jouiez en solo contre le CPU, avec des amis en local ou en ligne contre des joueurs du monde entier. Quelle que soit la façon dont vous jouez, les objets sont extrêmement importants : bien les utiliser peut faire la différence entre la victoire et la dégringolade sur le terrain. C'est un jeu cruel, parfois !

Comprendre chaque objet est essentiel, mais les utiliser de la meilleure façon stratégique est aussi absolument vital. Par exemple, vous pouvez détenir deux objets, un qui est actif et un en réserve.



- **Plume (Agilité)** : Cet objet ne se trouve qu'en mode combat et vous permet de sauter en l'air ; il est difficile à utiliser, mais dans les rondes de ballons, par exemple, un saut bien synchronisé au-dessus d'un adversaire peut faire éclater un de ses ballons.
- **Pièce (Vitesse)** : L'objet dont personne ne veut vraiment, alors utilisez-le dès qu'il arrive et il ajoutera deux pièces à votre total. Lors d'une course, vous pouvez avoir jusqu'à 10 pièces à la fois, ce qui vous donne un peu plus de vitesse, il est donc intéressant de les collecter sur la piste lorsque cela est possible.
- **Blooper (Offense)** : Un autre élément que vous devriez utiliser dès qu'il apparaît ; il couvrira les écrans des autres coureurs d'encre, ce qui les empêchera de voir où ils vont. Élémentaire, il n'a pas l'élégance d'un Green Shell parfaitement visé, mais il peut être assez exaspérant si vous en êtes le destinataire.
- **Bob-omb (Offense)** : L'un des objets les plus difficiles à utiliser dans le jeu car il peut aussi vous blesser ! Lorsqu'il est relâché, le Bob-omb clignote pendant quelques secondes avant de déclencher une grande explosion, parfaite pour frapper plusieurs adversaires à la fois.
- **Piranha Plant (Offense/Vitesse)** : Cet objet vorace est uniquement orienté vers l'avant, mais peut être très utile. Lorsqu'elle est activée, la plante piranha commence à mâcher l'air devant votre kart pendant une durée déterminée ; chaque mâchoire apporte une petite augmentation de vitesse. Lorsqu'elle se trouve près d'autres coureurs, elle les mord et les renverse. Il peut également manger des peaux de banane et d'autres objets détachés qui se trouvent devant vous, vous aidant ainsi à éviter une collision.

- **Banane (Défense)** : Un autre objet classique. Elle est déployée derrière votre personnage de manière standard, mais si vous appuyez sur le stick gauche tout en l'utilisant, vous pouvez la lancer vers l'avant. Le déploiement standard est normalement le meilleur si vous voulez éviter une erreur embarrassante.
- **Bananes Triples (Défense)** : Comme pour les autres objets triples, ceux-ci tourneront autour de vous et offriront une certaine protection avec leur complément complet. Comme pour la banane simple, essayez de les déployer stratégiquement pour surprendre les joueurs.
- **Boo (Défense + Objet Supplémentaire)** : Cet objet a deux effets très utiles sur une courte période ; tout d'abord, il vous rendra invisible et semblera être un fantôme, ce qui signifie que les objets comme les coquillages ne pourront pas vous toucher. Le second effet est qu'il vole un objet au coureur qui vous précède et l'ajoute à votre inventaire.
- **Obus Vert (Offense/Défense)** : Le classique, cet obus peut être tiré vers l'avant ou l'arrière en ligne droite - il peut rebondir sur les murs pour un effet chaotique, ou bien sûr éliminer les autres coureurs.
- **Triple Obus Vert (Offense/Défense)** : Si vous vous défendez de près de l'avant, le fait d'avoir un complément complet de trois obus vous offrira une certaine protection (mais pas parfaite), mais vous ne pouvez pas en garder un derrière vous pour vous défendre comme avec un seul obus. Si vous perdez un obus, la meilleure tactique est d'utiliser ceux qui restent. En attaque, comme avec un seul obus, essayez d'aligner vos tirs ou comptez sur les ricochets.



- **Fleur de Feu (Offense)** : Cet objet peut remplir la piste de boules de feu, ce qui est amusant et peut causer des problèmes aux autres coureurs. Il n'y a aucune restriction sur les munitions en dehors de la limite de temps, alors tirez-en autant que possible pendant qu'elle est active.
- **Champignon Dash (Vitesse)** : L'objet Super Champignon est l'un des plus familiers de la franchise - il fournit une courte poussée turbo. En fonction de la piste et des circonstances, il peut parfois être préférable de conserver l'objet pour un itinéraire optimal : faites attention aux rampes situées au milieu de plaques d'herbe, par exemple.
- **Coquille Rouge (Offense/Défense)** : La grande différence entre un obus vert et un obus rouge est la capacité de ce dernier à se concentrer sur le coureur qui vous précède. Ce n'est pas parfait - des obstacles peuvent toujours le bloquer - alors assurez-vous de toujours faire attention au moment où vous tirez.



- **Fleur de Boomerang (Offense)** : L'un des objets les plus récents de la série, à la fois unique et efficace lorsqu'il est bien utilisé. Vous pouvez lancer un boomerang en avant trois fois, et il peut toucher plusieurs coureurs en ligne s'il est à portée. Les deux premières fois, il reviendra, tandis que la troisième fois, il ira plus loin avant de disparaître.
- **Champignon Triple Dash (Vitesse)** : Fournit un bref coup de pouce turbo, comme le champignon simple mais avec une puissance triple. Parfait pour se déplacer rapidement sur le terrain.
- **Champignon Super Doré (Vitesse)** : Un objet plutôt chaotique et amusant. Comme les autres champignons, il vous donne un coup de fouet, mais après le coup initial, un compte à rebours s'enclenche avant qu'il ne disparaisse.
- **Triple Coquille Rouge (Offense/Défense)** : Cet objet peut s'avérer incroyablement efficace lorsque vous êtes en attaque, surtout si vous choisissez bien le moment de ces attaques à distance.
- **Coquille Épineuse (Offense)** : Connue plus communément sous le nom de coquille bleue, c'est un objet classique du jeu mais pas toujours populaire ! Si vous recevez un radar d'avertissement d'un obus bleu et que vous n'êtes pas en première position, éloignez-vous du milieu de la route pour augmenter vos chances de l'éviter. Lorsqu'il frappe, il provoque une grosse explosion, alors gardez cela à l'esprit, également si vous êtes proche de la tête de la course.
- **Éclair (Offense)** : C'est un objet à utiliser dès que vous l'obtenez ; l'effet est qu'il rétrécit chaque coureur devant vous, réduisant considérablement leur vitesse et les rendant écrasables. Le seul Moyen d'éviter Lightning de manière défensive est d'avoir la chance d'avoir l'étoile d'invincibilité active au moment où elle est déclenchée ou d'utiliser Bullet Bill.
- **Bullet Bill (Vitesse/Offense/Défense)** : Si vous obtenez Bullet Bill, cela signifie que vous êtes probablement en queue de peloton, mais cela vous aidera à vous rattraper ! Utilisez-le dès que tu l'obtiens, car il te transformera en Bill, accélérera rapidement et te fera progresser sur le terrain. Tu es invincible quand il est actif et tous les coureurs que tu touches seront retournés. Vous n'avez aucun contrôle pendant ce temps, mais gardez le bouton d'accélération enfoncé pour pouvoir prendre le relais lorsque l'objet se termine.



- **Super Corne (Offense/Défense)** : Cet objet est principalement conçu pour vous défendre contre une coquille épineuse, vous pouvez donc l'obtenir lorsque vous menez une course (en particulier). Tenu par votre personnage, lorsqu'un coquillage épineux s'installe au-dessus de vous, prêt à frapper, utilisez la corne et les deux seront détruits, vous protégeant ainsi.
- **Crazy 8 (Vitesse/Offense/Défense)** : Un objet rare généralement réservé aux coureurs qui luttent en queue de peloton. En tournant autour de vous, vous trouverez un champignon, un Blooper, une pièce de monnaie, une peau de banane, une coquille verte, une coquille rouge, un Bob-omb et une Super Star. Ils tournent autour de vous et lorsque vous appuyez sur le bouton d'objet, vous utiliserez celui qui se trouve devant votre personnage à ce moment-là.
- **Boîte d'objets** : La partie la plus importante de toute cette histoire, la boîte d'objets, où vous obtenez toutes les armes et goodies précédents. Si vous ne les obtenez pas, vous n'obtiendrez rien de ce qui précède. Gardez un œil sur les boîtes que les autres coureurs ramassent, car elles mettent quelques secondes à réapparaître une fois utilisées.



Environnement



Vous trouverez ci-dessous une liste complète de tous les parcours disponibles dans le jeu de base *Mario Kart 8 Deluxe* sur Switch, classés par Coupe :

- **Coupe Champignon** : Stade Mario Kart, Parc aquatique, Sweet Sweet Canyon, Ruines Thwomp
- **Coupe Coquille** : Moo Moo Meadows, Mario Circuit, Cheep Cheep Beach, Toad's Turnpike
- **La Coupe des Fleurs** : Stade Mario Kart, Parc aquatique, Sweet Sweet Canyon, Thwomp Ruins
- **Coupe Banane** : Désert sec, Plaines de beignets 3, Royal Raceway, Jungle DK
- **Coupe Star** : Aéroport Sunshine, Dolphin Shoals, Electrodrome, Mont Wario
- **Coupe Feuille** : Wario Stadium, Sherbet Land, Music Park, Yoshi Valley
- **Coupe Spéciale** : La Croisière des Nuages, Les Dunes Sèches, Le Château de Bowser, La Route Arc-en-ciel
- **Coupe de l'éclair** : Horloge à tic-tac, Toboggan des plantes piranhas, Volcan des grondements, Route de l'arc-en-ciel
- **Coupe de l'œuf** : Circuit Yoshi, Arène Excitebike, Voie d'eau du dragon, Ville muette
- **Coupe de la Triforce** : Wario's Goldmine, Rainbow Road, Ice Ice Outpost, Hyrule Circuit
- **Coupe Crossing** : Baby Park, Cheese Land, Wild Woods, Animal Crossing
- **Coupe de la Cloche** : Neo Bowser City, Ribbon Road, Super Bell Subway, Big Blue



CONSEILS ET ASTUCES

Ce qui n'est pas si vieux est de nouveau neuf : *Mario Kart 8 Deluxe* fait son apparition sur la Nintendo Switch, et tout ce que vous avez connu et aimé de l'édition originale sur Wii U est de retour. Naturellement, il y a quelques autres surprises, alors voici un récapitulatif des conseils les plus utiles.

Conserver les objets, surtout si vous êtes en tête

Dans la version originale de *Mario Kart 8*, tenir un objet derrière votre kart ne le retirait pas de votre arsenal. Cela n'a pas changé dans *Mario Kart 8 Deluxe*, mais il y a maintenant deux emplacements d'objets actifs, ce qui vous donne une plus grande marge de manœuvre et vous permet de faire un usage plus libéral de vos objets, quelle que soit votre position actuelle.

L'une des plus anciennes astuces de *Mario Kart* consiste à tenir un objet comme une coquille ou une banane derrière soi pour bloquer les tirs ou frapper automatiquement quelqu'un qui vous talonne. Au moment de l'impact, l'objet sera consommé - son travail est terminé, et vous pouvez saisir un nouvel objet. Prenez l'habitude de faire tourner les objets ou de les mettre dans des situations où vous pouvez les utiliser au lieu de les accumuler. Il y a une exception : la super corne, que vous pouvez utiliser pour faire exploser un obus bleu lorsque vous êtes en première place.



Vérifiez votre rétroviseur

Une chose que beaucoup de joueurs négligent est le bouton dédié au rétroviseur. Sur la Switch, il suffit d'appuyer sur X et vous regardez derrière vous tant que vous maintenez le bouton enfoncé. Prenez l'habitude de le faire souvent lorsque vous êtes en tête. Même si vous ne regardez derrière vous que lorsque vous avez en votre possession un objet que vous pouvez tenir ou lancer vers l'arrière (bananes, coquillages, bombes), échanger constamment vous aidera à mieux viser vos power-ups et à rester en tête du peloton.

Gardez également à l'esprit qu'il n'est pas toujours bon de bloquer les ennemis qui sont derrière vous, surtout si l'on tient compte des couloirs de fuite (dont nous parlerons plus tard). Essayez de rester à l'écart des Karts ennemis qui sont derrière vous à tout moment.

Si vous êtes derrière, obtenez un coup de pouce en coulisse

Introduit très tôt dans la série, le sillage (ou courant d'air) est une légère augmentation de la vitesse lorsque l'on suit directement un coureur adverse. Au bout d'une seconde environ, un effet de vent apparaît (il est très faible, surtout si vous jouez en écran partagé) et procure une petite augmentation de vitesse.

Si vous n'êtes pas en première place, cherchez toujours des occasions de vous faufiler. Vous pouvez identifier les joueurs qui n'utilisent pas leur rétroviseur et qui ne sont donc pas conscients de votre présence. La combinaison d'un coup de pouce d'aspiration suivi de l'utilisation d'un objet (juste au moment où vous êtes sur le point de les dépasser et de perdre le coup de pouce) est l'un des meilleurs Moyens de prendre une avance importante sur quelqu'un. Et cela les empêche de réagir avec leur propre objet.



Perfectionnez votre timing de boost de début de course

Prendre un bon départ au début d'une course est un élément essentiel de *Mario Kart*. Pour certains, c'est la mémoire des muscles. Mais si vous n'arrivez pas toujours à obtenir ce coup de pouce initial, n'oubliez pas qu'il s'agit d'une science.

Chacun a sa propre formule, mais le Moyen le plus simple que nous avons trouvé est de se concentrer sur Lakitu à droite de l'écran. Au moment où il allume la deuxième lumière (ou juste après le deuxième carillon), appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé. Même si vous êtes un peu en retard, vous obtiendrez un petit coup de pouce, bien qu'il y ait un coup de pouce maximum si vous réussissez parfaitement.

Si vous n'avez pas encore confiance en vos capacités et que vous n'avez pas le temps de vous entraîner, n'utilisez pas du tout le boost. Si vous n'avez pas le bon timing, vous ne ferez que tourner sur place et votre situation sera pire que si vous n'aviez jamais essayé de booster.

Visez les raccourcis si vous pouvez les atteindre régulièrement

Contrairement à de nombreux autres opus de la série, les raccourcis de *Mario Kart 8* sont généralement plus nuancés. La plupart d'entre eux ne vous feront pas gagner la course, mais vous feront gagner plusieurs secondes à chaque fois, ce qui vous fera gagner un temps précieux lors d'une compétition acharnée ou d'un contre-la-montre.

Un exemple parfait est le dernier virage de Cloudtop Cruise, juste avant la ligne d'arrivée. Vous pouvez prendre le virage jusqu'au bout, ou sauter directement sur les deux feuilles géantes (avec un boost de cascadeur, bien sûr). Un autre raccourci commun est l'utilisation d'un boost pour passer une zone hors-piste en gravier qui vous ralentirait normalement. On retrouve généralement ce type de conception dans les circuits de course plus traditionnels comme *Mario Kart Stadium*, alors gardez vos champignons ou vos étoiles (ou brûlez des objets si vous êtes en première position pour les obtenir) pour ces virages.

Comme tout dans *Mario Kart*, foncer contre le mur pour essayer de trouver un raccourci dans un environnement de combat n'est pas la meilleure façon de passer son temps. Entraînez-vous seul sur chaque circuit, et intégrez-le dans votre mémoire.



Trouvez où se trouvent les raccourcis

Chaque circuit de *Mario Kart 8 Deluxe* possède un ou deux raccourcis pour ceux qui sont prêts à expérimenter et à chercher des Moyens spéciaux de gagner quelques secondes sur leurs temps au tour.

Prenez le temps de visiter tranquillement chaque circuit en mode solo afin de savoir où se trouvent tous les secrets. Beaucoup d'entre eux passent par des terrains accidentés, et nécessitent donc un gain de vitesse si vous voulez en tirer un avantage. Si vous ne trouvez pas certains d'entre eux, ou si vous voulez un peu d'inspiration, notre page de raccourcis peut vous aider.

C'est facile quand vous avez une pile de champignons avec lesquels jouer en mode contre-la-montre, mais vous ne savez jamais quand vous en prendrez un dans les courses compétitives non plus.



CONCLUSION

La franchise *Mario Kart* a une longue histoire dans l'univers Nintendo et, avec elle, tant de choses à apprendre. Maîtriser les différentes techniques et stratégies vous permettra de rester en tête du peloton, peu importe ce que vos adversaires vous lancent.