

Image promotionnelle de Mario Kart Tour – Source : nintendo.com

Mario Kart Tour : Un démarrage en trombe pour caler au premier tour ?

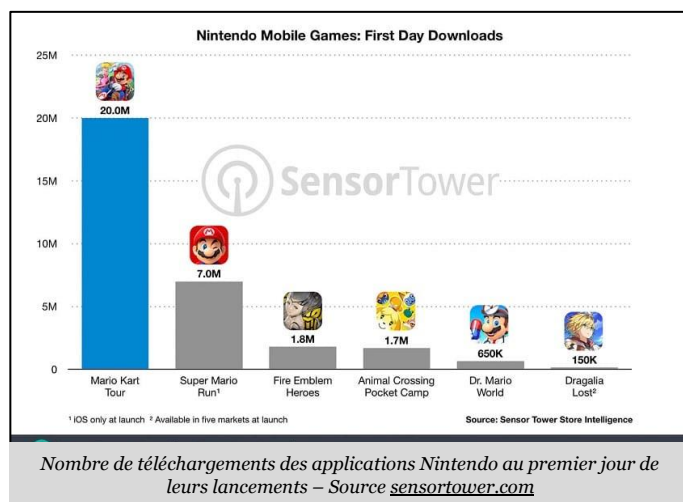
Arrivé sur smartphones et tablettes fin septembre et enregistrant plus de vingt millions de téléchargements le jour de son lancement, l'engouement autour du plus célèbre des plombiers-moustachus-italiens-sauveur de princesse semble déjà s'essouffler. Nintendo parviendra-t-il à faire prendre le périlleux virage du succès à sa nouvelle application ? Ou bien va-t-elle tomber dans le fossé de la déception dans lequel se trouve déjà *Super Mario Run* ?

Après des mois et des mois et des mois et des mois d'attente, le groupe japonais Nintendo lance enfin le 25 septembre la version mobile de l'une de ses franchises à moustache les plus célèbres : Mario Kart. Version mobiles et tablettes, ce sera *Mario Kart Tour*. Reste à savoir si le groupe nippon parviendra à satisfaire les attentes d'un public déçu par le dernier opus mobile du Big N : *Super Mario Run*.

Un double record, du jamais vu

Ils étaient nombreux à attendre sa sortie. Très nombreux même. Selon le blog *Sensor Tower*, c'est plus de 20 millions de pilotes qui se sont jetés sur leurs smartphones dès le premier jour pour se lancer des peaux de banane et autres carapaces vertes, rouges ou bleues, dans le but d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée. Un record historique pour Nintendo et pour le marché des applications puisque *Mario Kart Tour* a réussi l'exploit de battre un double record : celui du meilleur

ment à la fois chez Nintendo et sur les stores (IOS et Android). D'une pierre deux coups il dépasse respectivement *Super Mario Run* (7 millions) et *Pokémon Go* (15 millions). Après une semaine, l'application culminait à 90 millions de téléchargements.



La recette du succès ? Des nouveautés plein la salopette

Sans même réellement parler de nouveautés, l'ingrédient secret du plombier rouge et bleu,

c'est la nostalgie : le jeu mobile réunit une panoplie de personnages, circuits et pouvoirs que les fans les plus assidus (et les plus anciens) sont ravis de redécouvrir sur leurs écrans. Si vous connaissiez déjà Joséphine, vous êtes probablement vieux (au moins 30 ans) ; si vous découvrez que Peach n'est pas qu'une brioche fourrée que l'on déguste au goûter, vous êtes probablement jeunes. C'est là que réside la force de *Mario Kart Tour* : une franchise intergénérationnelle qui satisfait les attentes des petits et des grands (sans oublier les moyens).

Attention cependant au coup de la panne. Malgré un départ canon qui annonçait Mario et compagnie comme le jeu de l'année, le sentiment d'oubli commence à se faire ressentir auprès des joueurs.

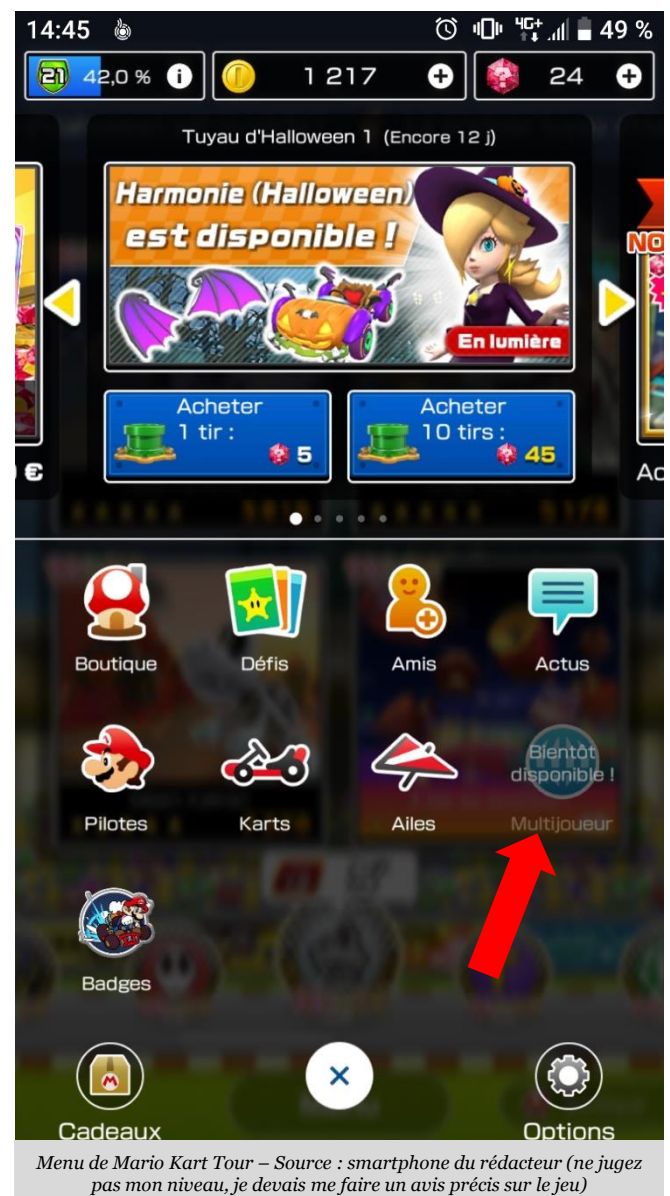
Point faible ? Trop fort

Victime de son succès à son lancement, les serveurs de *Mario Kart Tour* ont calé sur la grille de départ au premier jour de téléchargement. Surchargé par la demande, le jeu est resté inaccessible de longues heures à cause de l'arrivage massif des néo-pilotes, impatients de découvrir l'appli. Pour ceux qui ne comprennent pas le charabia informatique, c'est comme si 20 millions de véhicules arrivaient à l'unisson à la sortie du péage d'Auxerre Sud, avec seulement 3 bornes pour faire passer tout le monde ; vous avez compris : des énormes bouchons et des files d'attentes se créent. Ce qui n'a pas manqué de faire râler les mécontents qui estimaient injuste qu'après avoir attendu pendant des mois, il fallait en plus subir l'incompétence des développeurs qui n'avaient pas su se préparer à l'impact. Point faible du jeu ? Trop fort pour les serveurs.

Jouer à Mario Kart, c'est bien. Jouer à Mario Kart avec ses copains, c'est mieux.

Malheureusement, cette fonctionnalité n'est toujours pas disponible sur le jeu et c'est là son plus gros défaut. Quand bien même Nintendo a développé un système de classement (aléatoire et amis)

permettant de se comparer aux autres, les joueurs commencent à se lasser de cette fonctionnalité et attendent LA nouveauté qui pérenniserait à coup sûr l'application : le mode multi-joueurs. La seule certitude que nous ayons pour le moment est qu'il va arriver dans une mise à jour future, car le logo est d'ores-et-déjà présent sur le menu du jeu. Il ne reste plus qu'à attendre qu'il s'illumine. Un seul être vous manque et tout est dépeuplé...



Malgré de belles perspectives d'avenir, Nintendo devra passer rapidement la deuxième pour assurer la victoire à son nouveau jeu *Mario Kart Tour* et le lancer sur la route du succès qui lui ait déjà ouverte. Et si ce voyage commençait par l'arrivée du mode multi-joueurs ?

Sitographie :

- <https://www.phonandroid.com/mario-kart-tour-ecrase-records-mobile-nintendo-frappe-fort.html>
- <https://sensortower.com/blog/mario-kart-tour-first-24-hours>
- <https://gamergen.com/actualites/mario-kart-tour-chiffres-telechargements-records-jeu-mobile-305929-1>
- <https://www.cnetfrance.fr/news/mario-kart-tour-depasse-deja-les-20-millions-de-telechargements-39891337.htm>