



– *Donkey Kong* ne verra d'ailleurs le jour sur cette machine qu'en 1983.

Dans le second titre sorti en salles d'arcade, *Donkey Kong Jr.*, ce n'est plus à Mario de libérer sa dulcinée, mais au rejeton de Donkey Kong de permettre l'évasion de son père. Mario, ou Jumpman, apparaît alors comme le vilain de l'affaire. Avec ce nouvel opus, Nintendo remet les pendules à l'heure : plutôt que de faire du gros singe tout poilu le sempiternel méchant de l'histoire, il passe du rôle de tortionnaire à celui de victime. C'est à nouveau une étonnante victoire de la part de Nintendo face à ses concurrents, qui réussit un joli doublé en moins de deux ans.

### Au revoir les bornes d'arcade, bonjour les consoles

Entre 1982 et 1986, *Donkey Kong* premier du nom sort sur les machines les plus en vogue : l'Amstrad CPC, le Commodore 64, l'Atari 2600, l'Apple II, la Colecovision et l'Intellivision ont tous droit au portage du jeu. Ce dernier bénéficie parfois de quelques améliorations visuelles (passage de 4 à 16 couleurs à l'écran), mais toutes les versions se ressemblent finalement trait pour trait : niveaux identiques, personnages conformes à la mouture d'origine et mêmes éléments du décor. Le petit gorille ne change pas d'un iota, qu'il soit développé sur bornes d'arcade ou sur CPC. Même la musique est reprise note pour note sur toutes les machines, alors que le C64, grâce à son fameux processeur SID, aurait parfaitement pu donner lieu à une amélioration sonore. C'est dommage, mais cela n'entame pas pour autant le succès du jeu. De multiples éditions voient le jour sur 8 bits, *Donkey Kong* étant en toute logique porté sur la fameuse NES de Nintendo. A partir de cette époque, la firme entre dans une politique d'exclusivité, dont elle ne sortira jamais : *Donkey Kong*



devient dès lors un titre réservé exclusivement aux consoles issues des laboratoires Nintendo. La société voulant désespérément garder la mainmise sur son singe si lucratif, celui-ci ne fut par la suite jamais adapté sur d'autres machines concurrentes. Les possesseurs de consoles Sega ne connurent donc pas de *Donkey Kong*. Notez qu'aucune édition commerciale n'a été réalisée sur Amiga ni sur Atari ST, le titre étant devenu au fil des ans un jeu pour « consoleux ». Étonnant, car le jeu avait été adapté aux précédentes machines 8 bits (Spectrum, MSX, Amstrad CPC et C64).



Comme si, en plus du marché des consoles, Nintendo voulait également contrecarrer celui des micro-ordinateurs, sentant probablement que ces drôles de bécasses allaient peu à peu voler la vedette aux fabricants de jeux. Comme vous vous en doutez, *Donkey Kong* a été cependant adapté de manière non officielle sur ces deux ordinateurs – *Kid Kong* de Dave Munsie sur Atari ST constitue un parfait pied de nez à l'encontre de Nintendo.



Pas de *Donkey Kong* sur 16 bits donc, à l'exception de la *Super Nintendo* qui rénove totalement

le genre. Trois volets de *Donkey Kong Country* (aussi appelé *Super Donkey Kong*) sont réalisés à partir de 1994 sur cette machine. Le gorille évolue désormais dans un environnement à mi-chemin entre la 3D isométrique et la plateforme traditionnelle. Tout nouveau tout beau, le jeu fait surtout preuve d'un humour débridé. Remarquez que les deux premiers épisodes ont depuis été adaptés sur GBA... C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes.

### 64 Donkey à l'écran ? Un seul n'aurait pas suffi ?

Il faudra ensuite attendre l'avènement de la Nintendo 64 pour constater une petite rénovation de la série des *Donkey Kong*. Car, pendant que le gorille en était arrivé à se singer lui-même (*N.D.L.R. : elle est bien bonne !*), Mario avait, quant à lui, vécu de nombreuses aventures et était devenu le réel fer de lance de la marque Nintendo. Pour donner un sérieux coup de fouet, la compagnie nipponne décide de reprendre le personnage de *Donkey Kong* dans les titres estampillés Mario et de le jeter en pâture au public. On assiste ainsi à une déferlante de *Mario Party* (trois volets ont été réalisés), qui offre à *Donkey Kong* le moyen de réhabiliter son image. Cela

