


L'histoire des plus grands hits du jeu vidéo



fabriquant réalise également deux portages sur Game & Watch : Donkey Kong et Donkey Kong 2. La société Nintendo sait qu'elle tient là une poule aux œufs d'or et n'entend pas la lâcher comme ça. Les Game & Watch contribuent d'autant plus à la célébrité du gorille qu'ils lui permettent de s'installer dans tous les foyers, à une période où le marché du jeu est encore dominé par les consoles 2600 d'Atari



Virage à 180 degrés

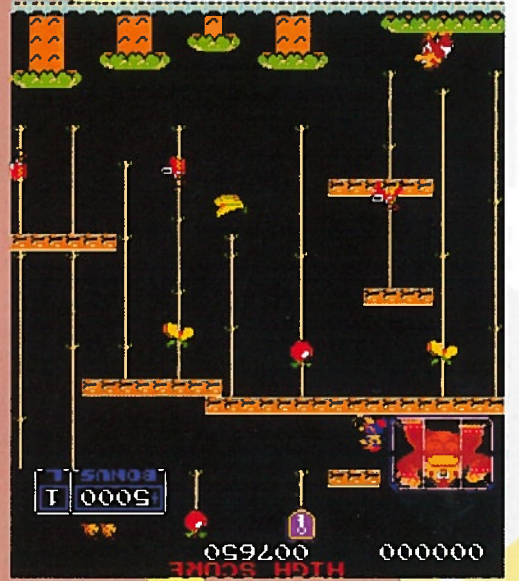


réalité l'ennemi du joueur. Un peu comme si, au lieu de l'intituler *Spider-Man*, on avait baptisé les fameux *blockbuster* de Sam Raimi *Le Bouffon vert*. Drôle d'idée... mais qui permet à Nintendo de mettre l'accent sur l'aspect chartaristique du vilain gorille, et qui lui assure un succès immédiat : le jeu devient dès sa sortie un incontournable des salles d'arcade. *Donkey Kong* apporte ainsi à son auteur, Shigeru Miyamoto, une excellente renommée dans le monde alors conquis des jeux vidéo. Et offre à Nintendo le moyen de réaliser de potentiels produits dérivés.

Donkey signifie en réalité « âne » et insiste fortement sur le côté stupide du gorille, qui vous lance bêtement des projectiles sans vérifier votre position sur l'écran. Fort heureusement d'ailleurs, car Donkey Kong se révèle au final assez difficile et requiert une bonne dose de persévérance et un peu de chance. L'autre anecdote raconte que le jeu devait initialement s'appeler *Monkey Kong*, mais qu'à cause d'un problème de fax, les *designers* ont créé par erreur de nombreux dessins avec le titre *Donkey Kong*. Et plutôt que d'attendre une correction, le fabricant pressé de sortir le jeu, décida de le rebaptiser définitivement. *Exit le Monkey Kong* donc, place au *Donkey Kong*. Le titre laisse par ailleurs la part belle à celui qui constitue en



Dans ce jeu, vous incarnez en fait un simple charpentier, habillé d'une salopette rouge. Et devinez qui se cache derrière ce personnage ? Oui, il s'agit bien du très célèbre... Mario ! Celui-là même qui deviendra plombier dans les épisodes suivants dérivés, qui donnera lieu à une adaptation cinématographique, à un dessin animé et évidemment à une très grande quantité de jeux sur micros et consoles. Bref, le même Mario qui restera l'icône de Nintendo durant presque deux décennies, jusqu'à l'arrivée des Pokémon que dans les premiers épisodes du jeu (*Donkey Kong* et *Donkey Kong Jr*), le personnage ne s'appelle pas encore Mario, mais Jumpman. Notre gorille, quant à lui, ne changera pas de nom et restera le *Donkey Kong* point barre.



Donkey Kong se pratique à l'aide d'un manche à balai pouvant bouger dans quatre directions – classique –, doté d'un unique bouton de jeu – classique aussi. Malgré son grand âge, le mode de jeu s'avère plutôt ingénieux et s'adapte parfaitement à la mouvance des *Game & Watch*. Toute l'astuce consiste à éviter les tonneaux et autres objets que le singe vous envoie – moins classique –, tout en parvenant en haut des différentes plateformes de chaque niveau – vraiment moins classique. C'est à la fois simple, mais très inventif, surtout pour un début des années 80 qui connaît essentiellement des jeux de tir ou de sport en matière de bornes d'arcade.