



gorille est donc devenu le héros d'un jeu musical, dans lequel l'utilisateur doit reproduire à l'aide des congas les instructions délirantes à l'écran, et de manière synchronisée, s'il vous plaît. La bonne idée de Nintendo a été d'adapter les morceaux joués en cours de partie au marché local. Comprenez par là que la *plaisir* a été totalement revue et corrigée pour correspondre aux désirs du marché européen. Pas de pistes japonaises dans la version Pal, mais avouons, de toute façon, que ce type de musique se mélange difficilement à la musique latine dont les congas sont les dignes percussions. Le titre marche tellement bien au Japon mais également en Europe et aux États-Unis que deux autres volets sont déjà annoncés. *Donkey Kong Jungle Beat*, quant à lui, sorti il y a peu, offre au singe un réel moyen de s'exprimer... avec ses poings ! Le jeu reprend à son compte les congas précitées, mais s'inscrit cette fois dans la mouvance d'un réel jeu de plateforme.

L'une des nouvelles adaptations les plus réussies reste sans conteste *Mario vs Donkey Kong* sur *Game Boy Advance*, dans lequel Nintendo se rapproche indubitablement du concept originel. Les deux protagonistes retrouvent leurs querelles d'antan, tandis que le jeu dose habilement action et réflexion. C'est chouette, joli tout plein, et on se prend rapidement au jeu. Au final, il est un fait indéniable : simple, haut en couleur et pourvue d'une musique qui n'est pas sans rappeler les productions Disney, la série des *Donkey Kong* constitue un produit dédié aux plus jeunes d'entre nous, ou à tous ceux qui ont gardé une âme d'enfant. On est à cent mille lieues des FPS ou des MMORPG, et c'est tant mieux. Nintendo y trouve son compte, puisque beaucoup moins long à développer, un titre *Donkey Kong* se vend toujours de manière plus qu'honorable, aussi bien auprès des plus anciens *fans* que des nouveaux venus. De quoi assurer au gorille et à son plombier préféré une vie toujours plus prospère...

aura tout de même obtenu le 7 d'or 2000 de la meilleure émission pour la jeunesse. Bon, il n'aura tenu que quelque temps, mais il prouve à quel point le singe est aujourd'hui populaire, d'autant plus que la cible visée n'était pas du tout les anciens *retro gamers*, mais un public bien plus jeune – quoique les deux peuvent aller de pair, non ? Malgré de nombreux *remakes* pour micro-ordinateurs, écrits en *Visual Basic*, en C++ ou en *Java*, *Donkey Kong* reste un éternel protagoniste pour consoles. À l'heure actuelle, différents jeux continuent en effet à être portés « officiellement » sur toutes les consoles de dernière génération. La dernière mode en date consiste à jouer à *Donkey Kong* sur *Game Boy Advance* en ayant recours à une paire d'outils pour le moins étonnante. *Donkey Kong Konga*, magnifiquement réalisé, offre à l'utilisateur de manier et de déplacer le héros à l'aide de deux congas (sorte de tam-tam latinos). Notre



Aujourd'hui

permet à Nintendo de lancer en 1999 *Donkey Kong 64*, dans lequel notre gorille a fort à faire face à K. Rool le crocodile. Du jeu de plateforme initial, il ne subsiste plus grand-chose. Certes le célèbre marmittier est toujours présent, mais il ne se déplace dorénavant que dans un univers en trois dimensions et ne se cantonne plus à un seul décor. Une réhabilitation bien méritée, et qui octroie au *Donkey* de se faire connaître du jeune public.



Donkey Kong est devenu si apprécié des plus jeunes qu'il a été durant quelque temps l'un des animateurs-vedettes d'une émission de télévision française. Mais si ! Souvenez-vous : entièrement réalisé en images de synthèse, le gorille coprésente le divertissement pour la jeunesse baptisé *DKTV - DK pour Donkey Kong*, bien sûr ! On pouvait même y retrouver son rejeton, toujours amateur de bonnes facettes à faire au reste de l'équipe. Le show