

Donkey Kong fait aujourd'hui partie des icônes de la compagnie Nintendo ou plus encore, du jeu vidéo en tant que tel. Sa première apparition date de 1981, dans le jeu portant son nom (Nintendo, 1981) et sera le fruit d'une série qui perdurera au travers des différentes consoles de la compagnie Nintendo pour plusieurs années à venir. L'intérêt dans le cadre de ce travail sera d'analyser cette première parution dans une perspective historique, mais critique. Pour ce faire, j'utiliserai le cadre théorique proposé dans le livre *Digital Play* (Kline et al., 2003) qui consiste à analyser le jeu vidéo sous trois circuits : industriel, du marketing et culturel. Selon les auteurs de ce livre, ces trois circuits seraient intrinsèquement liés et permettraient de mieux comprendre le phénomène étudié dans son ensemble. Appliquée au jeu Donkey Kong, cette approche consistera à d'abord étudier le circuit industriel pour comprendre le contexte d'émergence du jeu en question. Ensuite, le circuit technologique sera abordé de manière à décrire la machine en question et les diverses adaptations qui en seront faites. Ces prémices mises en place, j'expliquerai en troisième lieu comment Donkey Kong a influencé le circuit culturel ou, pourrait-on dire, de la jouabilité en général. Bien sûr, ces trois circuits s'entremêleront à travers ces écrits, mais une telle approche permet à mon avis de donner un portrait représentatif du jeu et de le remettre dans son contexte d'origine.

A - Le circuit industriel et mise en contexte

Tout d'abord, il convient de se remettre dans le contexte vidéoludique de l'époque. À la fin des années soixante-dix, l'Atari VCS 2600 prend de l'ampleur sur le marché des consoles pour en devenir (et de loin) le principal détenteur alors que de son côté, l'arcade fonctionne à plein régime. Si au travers la décennie Atari dominait toujours sur le marché des arcades, un vent de fraîcheur en provenance du Japon parviendra en Amérique avec des titres comme Space Invaders (Namco, 1978) et Pac-Man (Namco, 1980). Ces titres auront un succès fulgurant et l'arcade passera à un second niveau en proposant des jeux beaucoup plus élaborés, qui mèneront à l'âge d'or du marché coin-op (pour coin operated, terme fréquemment utilisé pour désigner des machines fonctionnant à la monnaie). Cette nouvelle vague rehaussera en partie les intérêts pour le marché domestique alors qu'on tentera d'adapter ces jeux afin d'y reproduire l'expérience vécue à l'arcade.

Nintendo, jusqu'aux années soixante, était une compagnie se spécialisant dans la création de cartes à jouer : très américanisée, elle utilisait des figures du cinéma occidental comme des personnages de Disney qu'elle accolait à ses produits. Voyant le succès qu'elle avait en ciblant un public jeune, la compagnie entreprendra une diversification de ses activités en se lançant dans le marché du jouet sous la tutelle de son président, Hiroshi Yamauchi (Goldberg, 2011 : 57-60). Alors que l'industrie du jeu vidéo prendra de l'importance, Yamauchi y verra un certain potentiel poussera Nintendo vers la production de jouets

électroniques jusqu'à entreprendre une entrée dans le monde du jeu. Après plusieurs produits vidéoludiques sans réel succès, la compagnie produit l'arcade Radarscope (Nintendo, 1980), jeu ressemblant beaucoup à Space Invader qui aura un bref succès au Japon. Entre temps, Nintendo voulait percer en Amérique alors que le marché était désormais ouvert aux produits japonais et c'est avec sa machine Radarscope qu'elle tentera sa chance. Non établie, proposant une borne d'arcade très coûteuse, la compagnie n'aura pas de succès et ne réussira pas à vendre ses machines de jeu (Kent, 2001 : 156-157). Yamauchi aura alors pour projet de transformer les machines invendues et c'est à l'un de ses jeunes employés, Shigeru Miyamoto, qu'il confiera la tâche de concevoir un nouveau jeu vidéo qui saura plaire à un public de l'autre côté du pacifique. À l'origine, le jeu devait être une adaptation de Popeye le Marin, mais la licence ne sera pas renouvelée et on devra mettre en place un autre concept (Sheff, 1993 : 35). Créatif et ambitieux, Miyamoto élaborera un scénario qui brisera avec les thématiques de l'époque : il verra à la base de son jeu des personnages très typés auquel il souhaitait que les futurs joueurs s'identifient et un scénario complet avec une vision plus humoristique que violente. C'est sous cette base que naîtra le jeu Donkey Kong (Nintendo, 1981), qui connaîtra un immense succès autant au Japon qu'en Amérique, alors que Nintendo entrera avec force sur le marché américain.

Donkey Kong générera des profits de cent quatre-vingts millions de dollars américains en sa première année de sortie et cent millions la seconde : l'arcade continue son essor avec des jeux de

plus en plus développés (Goldberg, *ibid.*). Comment expliquer un tel succès? Les publicités des magazines sur le jeu vidéo de l'époque donnent un bon aperçu de ce pour quoi Donkey Kong a innové. D'abord, le jeu se trouve à être le premier platformer (ou jeu de plate-forme) officiel offrant donc une nouvelle expérience aux joueurs, point que j'approfondirai plus loin. Ensuite, le jeu offre un rendement graphique élevé qui coupe avec les jeux de l'époque et ces nouvelles possibilités se concrétiseront en partie avec l'insertion de cinématiques dans le jeu. Dans un article d'*Electronic Games* (1983 : 49-60), ce dernier est vu comme un climbing game (jeu de grimpe), mais offrant de nouvelles possibilités caractérisées par le saut :

«Admittedly, there were climbing games that preceeded Donkey kong from Nintendo but none offered the superior graphics, the recognizable characters, and the inspired "jump" element. All past video-games had more or less, two standard responses to an oncoming threatening object : blow it up through a maze or scroll cleanly through a rocky labyrinth. [...] A combination of outstanding visuals and variable patterns within the same overall structure are what makes Donkey kong so compelling to the solo gamer. But don't get so distracted by the perfectly animated ape that you fail to notice the barrel which has just gone down the ladder you weren't expecting him to use.»

Si l'article était destiné à promouvoir la version de Donkey Kong adaptée pour la console ColecoVision, il décrit bien ce en quoi le

jeu offrait de nouvelles possibilités, notamment au niveau de la technologie et de la jouabilité, que l'on élaborera plus loin.

B - Le circuit technologique : une machine qui sera réadaptée

La machine d'arcade (voir annexe 1 et 2) présente des contrôles standards : un joystick (ou contrôleur multidirectionnel) à quatre directions, soit haut, bas, gauche et droite ; un bouton d'action pour faire sauter le personnage, ainsi que deux boutons afin de sélectionner le nombre de joueurs sur la machine (1 joueur et 2 joueurs). Au niveau des composantes techniques, la machine est munie d'un processeur Zilog Z80, à cette époque très présent dans les ordinateurs et consoles 8 bits, comme la ColecoVision par exemple.

Le succès du jeu sera tel qu'il sera adapté sur plusieurs supports vidéoludiques : ColecoVision (1982), Atari 2600 (1982), Intellivision (1982), Nintendo entertainment system (1983), Amstrad CPC (1986), pour n'en nommer que quelques-uns. Toutefois, les limites technologiques des consoles et ordinateurs domestiques feront en sorte que les versions proposées seront quelque peu, voire très différentes de l'arcade originale. Nintendo signera une entente avec Coleco afin que ce dernier adapte le succès de l'arcade sur console : la compagnie américaine profitera donc de cet engouement pour stimuler la vente de sa nouvelle console (Donovan, 2010 : 100). Donkey kong sera le jeu pack-in (intégré à l'achat de la console) de la ColecoVision et permettra un lancement prolifique de la console

et un intérêt de courte durée de la part des joueurs, qui alla se dissiper avec le krach de l'industrie l'année suivante. La version ColecoVision de Donkey Kong aura la réputation d'être celle qui respecte le mieux le contenu de l'arcade : que ce soit au niveau graphique, sonore et ce, même s'il manque un niveau de jeu, ainsi que les animations présentes dans la version originale. Coleco met d'ailleurs emphase sur les capacités graphiques de sa version de Donkey Kong sur la boîte du jeu en y affichant «Graphiques haute résolution»⁽¹⁾ : c'est souvent sur l'aspect de comparaison graphique avec la machine d'arcade originale que l'on fait allusion à l'époque. Ces adaptations, qu'elles soient représentatives ou non de l'arcade original, tentent d'adapter les coin-op au marché domestique et la compétition entre les diverses compagnies se fait souvent au niveau des reproductions : les plus fidèles possible.

Peu après avoir produit sa version ColecoVision, Coleco publiera des adaptations pour Atari 2600 ainsi qu'Intellivision : si la première adaptation n'était pas parfaite, les deux suivantes le seront encore moins avec des graphiques, animations et effets sonores très limités. Sur les quatre niveaux d'origine, on n'en retrouvera que deux, mais on a quand même su reproduire le concept avec ses principaux éléments, bien qu'incomparables à la machine originale. Cet écart est en partie attribuable aux capacités des deux consoles qui sont dotées d'une capacité de mémoire très limitée (surtout pour l'Atari 2600) et d'un nombre de sprites d'animation réduit à comparer à la ColecoVision. Les versions sur ordinateurs, entre autres sur les systèmes Commodore et Atari adaptées en 1983 par Atarisoft, seront en général plus réussites et

intégreront les quatre niveaux du jeu original(2), ainsi qu'une partie des animations (ou cinématiques). Toutefois, il faudra attendre l'adaptation du studio Ocean Software en 1986 pour Commodore 64 et Amstrad CPC afin d'avoir une version presque identique à l'originale, incluant les animations intégrales entre les différents niveaux qui n'avaient alors été que partiellement reconstituées. Notons qu'il faut ici se remettre en contexte : on dénote un certain décalage entre les jeux à succès en arcade et les adaptations que l'on en fait sur consoles domestiques qui perdurera pour quelques années.

C - Jumpman, Pauline et Donkey kong : vers le circuit de la jouabilité

« "HELP! HELP!" cries the beautiful maiden as she is dragged up a labyrinth of structural beams by the ominous Donkey Kong. "SNORT. SNORT." Foreboding music warns of the eventual doom that awaits the poor girl, lest she somehow be miraculously rescued. But wait! Fear not, fair maiden. Little Mario, the carpenter, is in hot pursuit of you this very moment.» (Nintendo, 1981)

Ces mots sont tirés du pamphlet promotionnel que distribuait à l'époque Nintendo afin de vanter les mérites de sa nouvelle machine d'arcade, que l'on peut retrouver en Annexe 3. On a donc à faire, en tant que joueur, à une trame narrative complète où en incarnant le brave Jumpman (devenu Mario suite à la distribution américaine du jeu), on doit sauver la princesse dénommée Pauline

des griffes d'un gorille têtue. Malgré l'approche différente de Miyamoto, ce scénario, qu'on le veuille ou non, nous rapproche en tant qu'Occidentaux à l'une des images classiques du cinéma qui est King Kong (Cooper & Schoedsack, 1933)(3). Cet emprunt (ou inspiration) emmènera Nintendo sur une pente glissante alors que la compagnie sera poursuivie par le géant américain Universal, qui affirmait alors détenir les droits sur King Kong. La poursuite sera agressive alors qu'Universal demandera aux créateurs de Donkey Kong de mettre hors marché toutes leurs arcades sous peine d'une attaque juridique qui mettrait la compagnie nipponne hors du marché (Kent : 210-218). Or, Nintendo s'engagera dans la poursuite juridique qui se conclura en sa faveur alors qu'on découvre que King Kong relève du domaine public depuis quelques années et que les liens qu'auraient les Kongs en question ne portent pas nécessairement à confusion entre les deux titres. Ce type d'épisode est très fréquent dans le domaine du jeu vidéo : d'ailleurs, Nintendo se lancera à son tour sur le marché juridique muni d'une série de droits et brevets, en poursuivant une série d'arcades Donkey Kong contrefaites qui, selon la compagnie, rongeaient une part énorme de ses profits potentiels (Kline et al. : 115).

Ce type de réappropriations est conforme à la venue des industries japonaises sur le marché américain dont j'ai glissé quelques mots en début de travail. Ces conglomérats, dont fait partie Nintendo, viendront coloniser l'espace culturel populaire à travers la mise en marché de nouveaux jeux qui auront un succès monstrueux (Kline et al. : 122-127). Dans sa thèse de doctorat, Alexis Blanchet (2009 :

124-138) démontre la façon dont Miyamoto a exploité l'imaginaire culturel américain à travers le jeu Donkey Kong, de manière à plaire à ce nouveau public. Tout d'abord, Miyamoto emprunte une figure récurrente de la culture populaire américaine qu'est King Kong : on retrouve alors le même triangle amoureux, même s'il ne transparait pas nécessairement dans le jeu, où la bête kidnappe la jeune femme qui devra être sauvée par le héros protagoniste. Cette image est conforme à celle que l'on peut se faire de l'énorme gorille qui escalade l'Empire State Building, alors que Donkey Kong grimpe à travers les poutrelles d'un chantier en construction. Ce type de courses périlleuses dans un espace urbain est un élément commun dans le film burlesque de la première moitié du XXe siècle(4), mais aussi dans le dessin animé américain, source que Nintendo avoue avoir empruntée. Toujours selon M. Blanchet, les éléments de référence au cartoon étaient déjà utilisés à travers les systèmes de jeu Game & Watch, où l'on y reprend des figures classiques (ibid. : 131). Ce type de poursuites est d'ailleurs caractérisé par sa répétitivité, où les personnages s'acharnent à des actions répétées afin d'arriver à un but bien déterminé : le parallèle au jeu vidéo se fait aisément de par le fait qu'il s'agit d'un élément clé caractérisant l'expérience vidéoludique, surtout dans ses premières manifestations. Miyamoto a donc emprunté certains de ces éléments pour créer un scénario avec une connotation humoristique, légère, où l'ennemi est moins une créature meurtrière qu'un gorille maltraité par son maître qui décide de kidnapper la copine de ce dernier. Le revêtement de la machine d'arcade (voir Annexe 1 et 2) démontre bien ce côté «léger» et cette volonté de Miyamoto à créer des personnages attachants, malgré

la confrontation entre les protagonistes : directement inspiré du cartoon, il s'agit d'éléments qui étaient voués à plaire aux joueurs américains. Enfin, Blanchet parle de Donkey Kong comme un patchwork multimédiatique, influencé autant par les anciennes productions vidéoludiques que par d'autres médias comme le film, la bande dessinée, le manga, le cartoon, etc. ; modèle qui sera réutilisé dans l'industrie vidéoludique afin de produire des jeux qui auront la vocation de plaire à un public aussi large que possible (ibid. : 135).

Les jeux les plus populaires de l'époque adoptent souvent des thématiques militaires ou ce que les auteurs de Digital Play (ibid.) appellent la « masculinité militarisée », modèle qui perdure encore aujourd'hui. Toutefois, des jeux comme Pac-Man par exemple, ont pu profiter d'une grande popularité malgré l'absence de cette sphère où l'imaginaire stimulé n'est pas tant l'invasion extra-terrestre que le simple fait de manger, dans un contexte pour le moins abstrait. Miyamoto s'inscrira à travers cette lignée alors qu'il voulait développer un jeu non violent où l'emphase serait mise sur les personnages qu'il voulait rendre attachants. Donkey Kong propose donc une cassure avec la vague de jeux dits « militarisés » en s'inspirant des médias populaires américains et proposant par le fait même, un jeu dont l'emphase n'est pas tant sur l'extermination d'adversaires que le franchissement d'une course à obstacles. Le rapport entre héros et ennemis demeure central, mais tend à se détacher de l'animosité qu'il pourrait susciter, comme c'est le cas dans la plupart des jeux actuels. Or, c'est un rapport au monde et au personnage différent que l'on propose à travers

Donkey Kong et c'est une touche qui se retrouvera dans les jeux suivants sur lesquels travaillera Miyamoto : notons seulement Kirby's Adventures (Nintendo, 1983), Super Mario Bros. (Nintendo, 1985) ou bien The Legend of Zelda (Nintendo, 1986).

Jusqu'à maintenant, nous avons parlé du caractère donné au jeu par la description qu'on en fait dans les magazines et pamphlets publicitaires, par rapport à l'aspect même de la machine d'arcade, mais qu'en est-il du contenu? Si Donkey Kong innove au niveau du scénario proposé, la manière dont il est institué dans le jeu relève aussi de l'innovation vidéoludique. En effet, le jeu proposera une série de courtes cinématiques permettant de faire le pont entre l'histoire et la réalisation des niveaux. Si Pac-Man un an plus tôt proposait déjà de courtes cut-scenes (petites animations entre les phases de jeu), elles relevaient plutôt de l'attraction. Pour sa part, Donkey Kong propose des cinématiques visant l'exposition narrative : on voit en début de partie le gorille kidnapper Pauline, grimper une échelle et s'installer en haut du niveau où il lancera des barils au joueur contrôlant Jumpman (ou Mario). Les deux niveaux suivants, alors qu'on réussit à se rendre jusqu'au plateau où attend impatiemment la dame, Donkey Kong attrape cette dernière pour monter plus haut dans cet enchevêtrement de bâtiment en construction. Le dernier niveau, se termine alors que Donkey Kong fait une chute suite aux actions du protagoniste qui a défait une partie de la structure et en conséquence : Jumpman rejoint sa bien-aimée alors qu'on voit le simien géant assommé au bas de l'écran. Aussi simple soit-elle, Donkey Kong fut l'un des premiers jeux à intégrer une structure narrative complète,

conformément aux intentions de Miyamoto qui étaient de créer un jeu doté de personnages marquants, d'une histoire intéressante, non violente, avec les moyens technologiques alors disponibles (Donovan : 100 ; Sheff : 35-38).

Jusqu'ici s'entrecroisaient les circuits industriel et de la jouabilité au travers cette troisième partie, qui sont souvent imbriqués. J'accentuerai ici le second en traitant d'une autre innovation due en partie à Donkey Kong qu'est la venue d'un nouveau genre vidéoludique : le platformer. Nous avons un peu plus haut parlé des climbing games, qui eux existaient déjà avec un jeu comme Space Panic (Universal, 1980) où l'on doit monter des échelles pour grimper dans la structure et réussir les niveaux tout en évitant les obstacles. Toutefois, Donkey Kong ajoutera l'élément du saut permettant de se déplacer d'un élément à l'autre du tableau et d'éviter les obstacles. Si l'on prend uniquement l'élément du saut séparément, on retrouvait alors des jeux comme Frogs (Sega/Gremlin, 1978) qui proposaient l'action du saut libre, mais dans un contexte tout à fait différent(5). Ce qui fait surgir le terme platformer est la présence de la notion de hauteur : dans le cas de Donkey Kong nous sommes sur le chantier de construction d'un bâtiment, alors qu'il faut sauter d'un élément du tableau à l'autre. Le jeu de plate-forme deviendra un genre phare dans l'industrie avec des jeux phares comme *Super Mario bros.* qui pousseront le genre encore plus loin. En effet, les platformers proposent une nouvelle gamme d'actions possibles à travers le saut libre dans une structure donnée : cela se traduira pas un sentiment accru de liberté de la part du joueur qui est donc plus libre de ses

mouvements et moins oppressé par les limites du niveau auquel il joue. Ce dernier a un plus grand sentiment de contrôle face au personnage qu'il incarne et doit procéder à une analyse poussée de l'environnement et des limites qui lui sont imposées afin de franchir les obstacles donnés : sauter par-dessus des précipices dont la chute entraînerait la mort (ou du moins l'échec) du personnage.

Mon dernier point n'est pas sans lien avec le précédent : il s'agit de l'aspect compétitif entourant Donkey Kong. À l'époque, les machines d'arcade ne proposaient pas de scénarios complets et l'intérêt de ces machines relevait plutôt de la compétition sociale. Ainsi, on jouait à ces jeux vidéo dans le but d'obtenir le pointage le plus élevé possible, plus que compléter le jeu en tant que tel, d'autant plus que la plupart d'entre eux n'avaient pas de fin et ne faisaient que devenir de plus en plus difficile, parallèlement à la progression du joueur. On voyait aussi se développer à l'époque des joueurs de talent, qui avec beaucoup de pratique arrivaient à maîtriser les machines d'arcade et avec Donkey Kong, on cherchait visiblement à attirer ce type de joueurs. Comme on peut le voir dans le pamphlet publicitaire dont j'ai traité plus haut (voir Annexe 3), on propose au joueur un défi à relever, notamment en présentant le scénario dans lequel s'insérera l'aventure, mais en y inscrivant «CHILLS! THRILLS! TEST YOUR SKILLS!». Le joueur sera-t-il à la hauteur pour sauver la pauvre copine de Jumpman aux mains du redoutable Kong? Autrement, alors qu'on présente la version ColecoVision de Donkey Kong dans la revue Electronic Games (ibid.), on y inscrit :

«Donkey Kong's relatively high degree of difficulty enhance the appeal of this cartridge to the solo gamer. You can't beat this one instantly, yet it never fails to hold out the hope that success is just another round away.»

On voit ici que le niveau de difficulté a trait non seulement à la durée de vie du jeu, mais aussi au défi qu'il suscite, d'où l'expression anglaise communément rencontrée dans le monde vidéoludique : «to beat the game» (ou «battre le jeu»). S'il était révolutionnaire à cette époque d'ajouter une trame narrative complète, ainsi que des cinématiques à un jeu d'arcade, ces éléments ne constituaient pas l'essentiel du jeu. Donkey Kong est avant tout un jeu compétitif et extrêmement punitif stimulant l'habileté du joueur dont le niveau de difficulté augmente à fur et à mesure qu'il complète le scénario proposé. Un film comme *The King of Kong : A Fistful of Quarters* (Gordon, 2007) donne un bon aperçu de cet atmosphère compétitif qui tourne autour du jeu vidéo d'arcade. Bien que l'action se passe plus de vingt ans après la sortie de Donkey Kong et que cette relation au jeu vidéo ait un peu perdu sens avec les années, il n'en demeure pas moins intéressant de voir ce qui stimule les joueurs à obtenir le meilleur pointage possible. Le jeu prend un aspect sportif, devient un exercice mental, d'endurance, dans un contexte de compétition sociale pour ainsi devenir le meilleur joueur.

Cela tranche avec la nouvelle génération de jeux, bien qu'elle prenne un tournant compétitif en ligne, qui dispose de plus en plus

de mécanismes d'assistance afin de faciliter l'expérience du joueur. Jusqu'à quel point cette expérience est simplifiée ou pourrait-on dire, transformée? Transformée parce que l'intérêt réside désormais moins dans le fait d'obtenir le meilleur pointage possible que de découvrir le jeu en lui-même, de vivre une expérience à travers la progression dans ce dernier. On a désormais à faire à des jeux plus complets, complexes, que l'on pratique avec une approche différente. Le défi est toujours présent, mais le sentiment stimulé chez le joueur change et c'est en ce sens que certains d'entre eux critiquent la tangente des nouveaux jeux à proposer une expérience centrée sur la trame narrative, au détriment parfois de l'interactivité et du sentiment d'accomplissement.

En fin de compte, considérer le jeu Donkey Kong est une expérience intéressante pour comprendre certaines transformations qui se sont opérées dans le domaine vidéoludique puisque ce dernier a lui-même participé à son innovation. Il semble qu'un certain vent de nostalgie souffle sur le marché vidéoludique, autant au niveau des joueurs que de l'industrie elle-même. De plus en plus, on réédite les classiques, on les joue sur émulateurs, dans le but de revivre une expérience particulière. Celle-ci est-elle simplement le fruit de la nostalgie, ou peut-on dire que l'expérience procurée par les nouveaux jeux du marché est définitivement différente de celle de l'époque? La question me semble des plus pertinentes.

NOTES

1 <http://www.mobygames.com/game/colecovision/donkey-kong/cover-art/gameCoverId,58990/>

(page consultée le 11 décembre 2011)

2 J'ai pu tester les différentes versions sur émulateur et console, mais il est aussi possible de constater les différences sur StrategyWiki (http://strategywiki.org/wiki/Donkey_Kong/Versions), où des utilisateurs y ont posté des images représentatives ou bien sur le site YouTube où l'on retrouve des vidéos des adaptations en question.

3 Il s'agit de la première représentation filmique, qui sera bien sûr, reprise maintes fois.

4 Blanchet parle du film burlesque comme étant caractérisé par une emphase sur le corps : quelque peu dépersonnalisé, ce dernier devient le point de mire et se manifeste à travers ses traits exagérés. Ce dernier va jusqu'à comparer Mario à Charlot (personnage culte de Charles Chaplin) de la manière dont l'emphase est mise sur certains traits physiques et corporels des personnages, où ces derniers agissent à titre de figure chorégraphiée.

5 Comparaison proposée par Carl Therrien dans le cadre du cours JEU 1001 donné durant l'automne 2011 à l'Université de Montréal.

BIBLIOGRAPHIE

Blanchet, Alexis. 2009. Les synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique. Thèse de doctorat, Université Paris Ouest Nanterre La Défense.

Donovan, Tristan. 2010. Replay. The History of Video Games. East Sussex: Yellow Ant.

Goldberg, Harold. 2011. All Your Base Are Belong to Us. New York : Three Rivers Press.

Kent, Steven L. 2001. The Ultimate History of Video Games. New York : Three Rivers Press

Kline, Steven, Nick Dyer-Whiteford and Greig De Peuter. 2003. Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing. Montreal: McGill-Queen's University Press.

Sheff, Davis. 1993. Génération Nintendo. Comment Super Mario a ensorcelé nos enfants, fait main basse sur notre budget loisir et imprégné notre culture (traduit de l'anglais par Gabriel Otman. Paris: Éditions Addison-Wesley.

FILMOGRAPHIE

Gordon, Seth. 2007. The king of kong : a fistful of quarters. 79 min., DVD.

WEBOGRAPHIE

Moby Games. «Donkey Kong», Moby Games, en ligne, <http://www.mobygames.com/game/donkey-kong> (page consultée le 27 octobre 2011)

Moby Games. «Platform», Moby Games, en ligne, <http://www.mobygames.com/genre/sheet/platform/> (page consultée le 27 octobre 2011)

StrategyWiki. «Donkey Kong», StrategyWiki, en ligne, http://strategywiki.org/wiki/Donkey_Kong (page consultée le 24 octobre 2011)

The International Arcade Museum. «Donkey Kong», The International Arcade Museum, en ligne, http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7610 (page consultée le 31 octobre 2011)

Wikipédia. «Platform game», Wikipédia, en ligne, http://en.wikipedia.org/wiki/Platform_game (page consultée le 25 octobre 2011)

ANNEXE 1



Source : <http://www.digitpress.com/archives/arc00117.htm> (page consultée le 2 décembre 2011)

ANNEXE 2

DONKEY KONG™



Nintendo

Source : http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7610
(page consultée le 2 décembre 2011)

ANNEXE 3

CHILLS! THRILLS!
TEST YOUR SKILLS!

DONKEY KONG

from Nintendo

STARRING



EVERYONE'S GOING APE OVER DONKEY KONG!

"HELP! HELP!" cries the beautiful maiden as she is dragged up a labyrinth of structural beams by the ominous Donkey Kong. "SNORT. SNORT." Foreboding music warns of the eventual doom that awaits the poor girl, lest she somehow be miraculously rescued. "But, wait! Fear not, fair maiden. Little Mario, the carpenter, is in hot pursuit of you this very moment."

Throwing fate to the wind, risking life and limb, or worse, little



Mario tries desperately to climb the mighty fortress of steel, to save the lovely lady from the evil Mr. Kong. Little Mario must dodge all manner of obstacles—fireballs, plummeting beams and a barrage of exploding barrels fired at him by Donkey Kong.



Amidst the beautiful girl's constant pleas for help, your challenge is to maneuver little Mario up the steel structure, while helping him to avoid the rapid-fire succession of hazards that come his way.

As little Mario gallantly battles his way up the barriers, he is taunted and teased by Donkey Kong, who brazenly struts back and forth, beating his chest in joyful exuberance at the prospect of having the beautiful girl all to himself. It is your job to get little Mario to the top. For it is there, and only there, that he can send the mighty Donkey Kong to his mortal doom. Leaving little Mario and the beautiful girl to live happily ever after. "SIGH. SIGH."

So, if you want the most exciting, most fun-filled, most talked about family video game on the market, don't monkey around with anything but the original Donkey Kong.

COCKTAIL
HT 29 1/4 in. (580mm)
WTH 33 1/4 in. (860mm)
DPH 22 in. (560mm)
NET WT 129.8 lbs. (59kgs)



CABARET
HT 55 in. (1400mm)
WTH 20 1/4 in. (520mm)
DPH 23 1/2 in. (600mm)
NET WT 123.2 lbs. (56kgs)



UP-RIGHT
HT 67 in. (1700mm)
WTH 23 1/2 in. (600mm)
DPH 33 1/2 in. (850mm)
NET WT 220 lbs. (100kgs)



**THE MOST
EXCITING
NAME IN
VIDEO GAMES.**

Donkey Kong © 1981 Nintendo of America Inc.

Nintendo

Nintendo of America Inc.
18340 Southcenter Parkway, Seattle, Washington 98168
Tel. (206) 575-8191

PRINTED IN U.S.A.

Source : <http://www.coinop.org/ImageViewer.aspx/ed8b8e61-40fa-4046-84f4-26a7cd2dd30f>

(page consultée le 10 décembre 2011)

Yann Pineault - Décembre 2011 (mis à jour en mars 2012)