

Développé par le studio Rareware, sorti en 1999 est un jeu de plateforme 3D, produit par Nintendo.



Intro. Synopsis

Donkey Kong et toute sa famille passent de jours heureux sur les îles Donkey, lorsque le terrible crocodile K.Rool débarque sur l'île et kidnappe les proches de Donkey (qui sont Diddy, Tiny, Lanky et Chunky) à l'aide de ses sbires. Donkey va donc devoir retrouver ses amis et chasser K.Rool et sa bande qui veulent à tout prix se débarrasser de notre singe préféré !

Un scénario pas forcément recherché mais qui suffit à créer une trame de fond pour un jeu de plateforme comme celui-ci dont le point fort sera évidemment le gameplay. Cependant, je ne vais pas faire une partie sur le gameplay comme habituellement, mais vais en premier lieu comparer Donkey Kong 64 avec un autre jeu de Nintendo, où l'on observe quelques similitudes.

I. Comparaison

Donkey Kong 64, en effet, jeu de plateforme 3D ressemble étrangement à un certain Super Mario 64, aussi jeu de plateforme 3D, sorti trois ans plus tôt.

Dans Super Mario 64, le héros se balade de niveaux en niveaux, dispersés dans le château de la princesse Peach, afin de sauver cette dernière des griffes du terrible monstre Bowser. Pour cela, dans chaque niveau, on collectera des étoiles d'or afin d'avancer et de débloquent d'autres niveaux. A cela, on ajoute les clés que l'on obtient en battant les boss, permettant d'avoir accès à de nouveaux endroits sur le château.

Dans Donkey Kong 64, le héros se balade de niveaux en niveaux, dispersés un peu partout sur les îles Donkey, afin de sauver ces proches des griffes du terrible monstre Bowser. Pour cela,

dans chaque niveau, on collectera des bananes d'or afin d'avancer et de débloquent d'autres niveaux. A cela, on ajoute les clés que l'on obtient en battant les boss, permettant d'avoir accès à de nouveaux endroits sur l'île.

On voit: trame de fond similaire, jouabilité d'ensemble identique, cependant, la touche, enfin, l'une des touches personnelles de Donkey Kong 64 est le fait que l'on puisse utiliser plusieurs singes comme personnages. En effet, dès que l'on délivre un singe, il se joint à l'équipe et on peut changer de personnage à différents endroits sur l'île et dans les niveaux. Et l'astuce, c'est que dans chaque niveau de Donkey Kong 64, chaque personnage peut obtenir 5 bananes d'or ce qui nous oblige à recommencer les niveaux plusieurs fois pour les fouiller de fond en comble et obtenir toutes les bananes d'or. D'ailleurs, parlons en plus précisément.

II. Niveaux

Ils sont moitié moins nombreux que dans Super Mario 64, cependant, si on perd de la quantité, on y gagne de la qualité. Chaque niveau est très finement élaboré, avec des univers contrastants: de la jungle aux profondeurs



sous-marines, en passant par le désert, on trouve de tout. Dans chaque niveau, le but est de collecter des petites bananes colorées (chaque personnage a ses propres bananes d'une certaine couleur), et lorsque l'on en collecte assez, on peut accéder au boss du niveau. En plus de cette collecte de bananes, chaque singe peut récolter des pièces qui seront très utiles dans l'aventure. En effet, dans tous les niveaux, les héros vont obtenir de l'aide de la part de Cranky Kong, Funky Kong et Candy Kong. Et, en payant le prix,

on peut (et normalement, pour bien avancer dans le jeu, on doit) obtenir respectivement d'eux : des pouvoirs grâce à des potions, des armes de tir et des instruments de musiques aux pouvoirs mystérieux.

Agrémentant ces mondes, de nombreux monstres vous compliqueront la tâche en vous attaquant. Allant de monstres « naturels » de l'île, tels des castors bleus ou des guêpes géantes, jusqu'aux sbires de K.Rool et parfois même des généraux. Certains seront plus faciles à abattre que d'autres, cependant, tous ressusciteront après quelques minutes. Ce qui ne donne jamais un niveau vide, on a toujours du mouvement.



Les niveaux en eux-mêmes sont très grands, on passera vraiment plusieurs heures à les compléter. Et de plus, on trouve même dans ces niveaux des stages bonus, des espèces de mini-jeux qui permettent d'obtenir des bananes d'or, pour varier encore plus le jeu. Vraiment pas d'occasion de s'ennuyer.

III. Audio-visuel

- *Graphismes*

Donkey Kong 64 utilise une certaine technique pour la vue. En effet, si on a l'impression d'avoir de la 3D complète, il n'en est rien, tous les objets distincts (à ramasser ou bien importants) sont en 2D et sont placés sur le décor comme si de rien n'était. Cela peut paraître étrange, et pourtant le rendu est très bien.



Le reste, une 3D bonne pour l'époque, très potable, quelques dessins carrés ou rectangulaires mais les personnages sont vraiment bien construits, proportionnés, et leurs expressions faciales sont superbement retranscrites.

Pour ce qui est de la gestion de la caméra, on voit que c'est vraiment bien géré pour un jeu de l'époque. En effet, elle se trouve derrière le personnage, un peu en hauteur, une belle vue à la troisième personne pour bien voir le terrain devant. Et si jamais on voit mal, une simple pression sur le bouton R et elle revient comme prévu. Et cela est vraiment une amélioration par rapport à Super Mario 64 qui était difficile à cause de la gestion de la caméra (entre autres)



Le jeu de lumière est aussi bien géré, les niveaux sont très clairs, même dans les coins sombres, les objets importants sont en surbrillance. Et les ombres sont bien présentes, oui, décidément, les graphismes sont un point fort du jeu.

- *Son*

-Tout d'abord, parlons des musiques: je ne peux pas faire une critique sur Donkey Kong 64 sans évidemment parler du Monkey Rap (voir ici >> http://youtu.be/q-yZ7_enlWA). Cette musique à elle seule me permet de mettre un 20/20 dans cette catégorie car il faut le dire, elle est épique ! Mais parlons aussi des autres musiques un petit peu: elles instaurent une ambiance sympathique, gaie tout au long du jeu, que ce soit sur l'île ou dans les niveaux, on a une belle immersion.



-Parlons des voix : une voix épique que l'on retrouve tout au long du jeu est celle qui fait « Ohhhhhhh BANANA! » (À écouter ici >> <http://youtu.be/z8WvSGNEV24>) à la vue d'une banane d'or qui vous fera sourire souvent voire rire tant par la tonalité de la grosse voix qui le dit que la manière dont elle le dit. Ensuite, les voix des personnages qui sont tout aussi délirantes : le « yeah » de Donkey Kong lorsqu'il dégaine son arme ou bien tous les cris de nos amis simiens.

-Enfin, les bruitages, on voit que les sound designers se sont amusés sur cette partie, avec les bruitages cartoonés des objets, monstres mais aussi par les bruits peu ragoutants que l'on peut trouver tout au long du jeu.

Avec tout cela, on a une ambiance délirante, allez disons-le, parfois « what the f*ck?! » tellement c'est absurde et pour moi, c'est un gros plus pour le jeu car cela nous divertit d'autant plus.

IV. Personnages

Je me devais de consacrer une rubrique pour ce thème: en effet, les personnages principaux dans les jeux vidéo en général doivent être un véritable attrait, et c'est très réussi dans Donkey Kong 64. Voici une petite description des personnages!



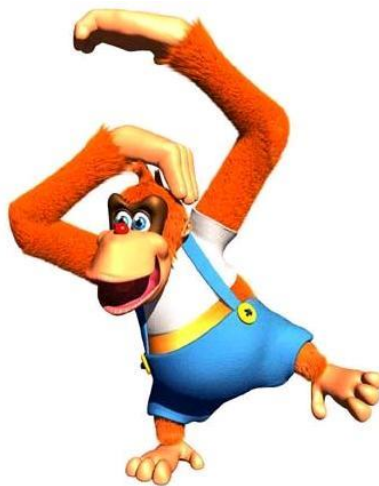
- Donkey Kong: gorille, héros du jeu. Un singe pas très futé mais costaud. Son seul vêtement est une cravate. Personnage assez équilibré, mêlant puissance et rapidité, il plaira à tous. Son arme est le crache-coco, un espèce de fusil en bois qui tire des noix de coco. Son instrument est un tam-tam.



- Diddy Kong: jeune chimpanzé qui s'habille... disons comme un « jeune », avec du « style », T-shirt rouge flashy + une casquette. Hyperactif et qui a toujours la pêche. Tout petit, il avance à 4 pattes assez vite. Son arme : les Kawetto-flingues: des pistolets qui tirent des cacahuètes. Son instrument est une guitare électrique.



- Tiny Kong : Seule fille du groupe, cette guenon n'en est pas moins impressionnante. Malgré sa petite taille, c'est son fort caractère qui la rend imposante. En effet, bagarreuse et qui s'affirme par ses techniques de combat plus élaborées que ses congénères, on a une guenon que l'on apprécie fortement ! Son arme est l'arc-à-plumes; une arbalète qui tire... des plumes, et elle possède un saxophone.



- Lanky Kong: cet orang-outan est... complètement débile. Ce personnage est un gag à lui tout seul? Habillé avec une salopette trouvée, il attaque en allongeant ses bras (comment? Mystère...). Il essaye de frimer par moments mais ses poses le rendent plus ridicule qu'autre chose. Son arme est le crache-prunes, une sarbacane crachant des prunes et il joue du trombone à coulisse.



- Chunky Kong : Le dernier de la bande, gigantesque gorille plus costaud que n'importe qui, et aussi le roi des ... peureux. Eh oui, ce gros balaise a peur de tout, même s'il est le plus fort (ses coups font plus mal que ceux des autres singes). Il possède le bazookananas: un bazooka envoyant des ananas (si jamais certaines n'avaient pas compris...) et son instrument de prédilection est ... le triangle !



- Cranky Kong : Doyen des kongs et savant fou, il donne à Donkey et ses amis les potions contenant de nouveaux pouvoirs... Enfin, il les vend. Il n'aime personne et passe son temps à rabaisser tout le monde.



- Funky Kong : Singe dynamique féru d'arme et de tout ce qui se rapproche de la baston. Il fournit les armes et les munitions aux Kong (anecdote : on le retrouve dans Mario Kart Wii)



- Candy Kong : Cette musicienne pulpeuse vend à nos héros les instruments qui leur permettront de débloquent de nouvelles bananes d'or.



- King K.Rool : Crocodile, chef des méchants qui en veut à Donkey Kong et sa famille, et a décidé de les anéantir.

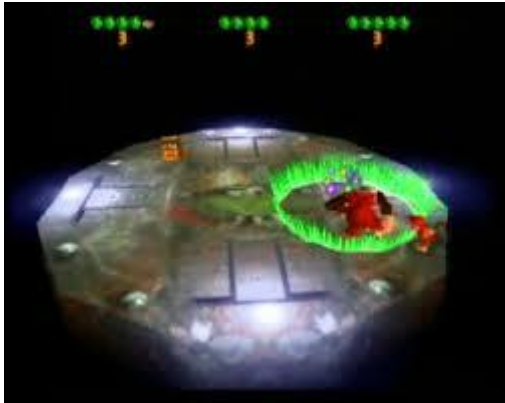


- K.Lumsy : Crocodile géant, ancien soldat de K.Rool qui a été enfermé par son boss car il ne voulait pas détruire les îles Donkey. Les clés que l'on gagne en battant un boss servent en réalité à ouvrir sa cage.

V. Multi-joueurs

Pour agrémenter ce super jeu déjà en solo, il existe un mode multi-joueurs (jusqu'à 4) qui est tout aussi bon, et qui amusera une bande de copains des heures durant. En mode multi, il existe deux types de jeu.

- Arène: les joueurs sont disposés sur une petite arène circulaire et doivent se taper des dessus jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant sur l'arène. Mode vie ou point, on peut



tuer quelqu'un en lui enlevant tous ses points de vie ou, plus facilement en le faisant tomber dans le vide. Pour les personnages, on peut choisir parmi les 5 kongs en changeant leur couleur. En plus de ça, dans l'arène, des objets apparaissent de temps en temps (des armes par exemple) et pour pimenter la chose, des ennemis qui attaquent tous ceux qui approchent, apparaissent de temps en temps. Ce mode est un mode de bourrin, en effet, il s'agit de foncer sur l'ennemi et de donner le plus de coups possibles et de choper les objets qui apparaissent le plus vite possible. En bref, des heures de rigolade, de cris, de

manque de chance, de bonne baston quoi.

- Bataille Kong: Un mode plus complexe que l'arène où l'on se tape simplement dessus. Ici, chaque joueur se retrouve plongé dans une grande map et l'on doit s'entretuer. En effet, même si le but est le même, on a une grande différence: le bataille Kong se fait en écran partagé (contrairement à l'arène où l'on voit l'arène en entier et les persos vus du dessus) alors qu'ici, chaque joueur voit son perso en vue objective, tel un vrai jeu de tir. On peut choisir parmi trois cartes différentes, chacune complexe avec ses télé-porteurs et passages secrets, les différents endroits où l'on peut se cacher. Après, on retrouve le même fonctionnement, on doit essayer de tuer les autres joueurs et rester le dernier en lice. Même si c'est un peu long à deux, c'est un pur plaisir de jouer à quatre, tant par la grandeur des batailles qui feront rage, des alliances louches et des fous rires des joueurs.

VI. Autres

- *Durée de vie:*

Ce jeu est un jeu à durée de vie un peu courte. En effet, on arrive aisément à arriver jusqu'aux boss des niveaux. De plus, le nombre de bananes pour accéder aux niveaux suivants à chaque fois est relativement fiable, on peut donc, si l'on fait uniquement le nécessaire, arriver au boss de fin assez rapidement. Cependant, si l'on a envie de tout fouiller, d'explorer chaque recoin de chaque niveau, obtenir toutes les banaes d'or, les plans, alors là, vous allez mettre du temps à finir le jeu à 100%. De plus, avec le mode multi, on peut continuer à y jouer, même après avoir fini le mode solo. Que du bon !

- *Difficulté:*

Donkey Kong 64 n'est pas le jeu le plus dur du monde, loin de là. En effet, la vie dans DK64 se découpe en parts de pastèque. Au début, on en possède quatre (de parts) et à chaque coup

reçu, on en perd une, mais généralement, à chaque ennemi tué, on peut regagner une part et lorsque l'on change de personnage, la vie revient à son niveau maximum. Donc si l'on fait attention, on peut garder sa vie facilement. Les boss sont un peu plus corsés, car on ne peut pas récupérer la vie perdue durant le combat. Sinon, pour parler du reste du jeu, les épreuves à passer pour obtenir des bananes d'or sont plutôt simples. Donc franchement, ce n'est pas le genre de jeu sur lequel on bloquera longtemps.



Conclusion

Et la voici enfin, après cette longue critique, la conclusion. Dans l'ensemble, c'est pour moi l'un des jeux qui se rapproche le plus possible de ce que j'attends d'un véritable jeu vidéo. Je ne suis pas objectif car ce jeu fait partie de mon enfance vidéo-ludique mais je conseille ce petit bijou à tout gamer digne de ce nom.