

7 ans de *Ludographie Comparée* : bilans et perspectives

Thème de l'émission

Cette émission, dernière de sa sorte, proposera un bilan des sept années d'analyses et de discussions que j'ai pu offrir sur *Ludographie Comparée*. Elle sera organisée par thématiques, et prolongera occasionnellement les discussions des quelque soixante émissions disponibles.

Il est possible d'écouter chaque partie dans l'ordre voulu : elles ont été rédigées indépendamment les unes des autres. Le nom entre parenthèse précise le lecteur de celles-ci.

Introduction (00:50 => 06:40, Mathieu Goux)

Temporalité, début et fin du jeu vidéo (06:46 => 14:09, Grégory Ienco)

Émissions pertinentes :

- #17, « La barre de vie dans *Killer Instinct* »
- #21, « La pause active dans *FTL: Faster Than Light* »
- #32, « La gestion du temps dans *Yoshi's Island* »
- #40, « Les fins de *Cookie Clicker* »

La gestion de l'espace (14:26 => 21:10, Valockar)

Émissions pertinentes :

- #1, « La gestion de l'espace dans *Banjo-Kazooie* »
- #8, « La gestion de l'espace dans les jeux *Diablo* »
- #43, « L'esprit de la poursuite dans *Super Mario Odyssey* »

Score, challenge et difficulté (21:45 => 27:00, Vincent Constantin-Turki)

Émissions pertinentes :

- #4, « La notion de score dans *Mega Man* »
- #7, « La difficulté à rebours dans *Braid* »
- #11, « Les boss précoces »
- #14, « L'opposition entre exploration et adresse dans *Super Mario Bros. 3* »
- #19, « De la sémiologie des boss rush »
- #26, « Vies et morts dans *Super Meat Boy* »
- #36, « Les super-héros dans les jeux vidéo : quelques aspects »

La narration (27:37 => 34:43, BenjiPesk)

Émissions pertinentes :

- #22, « Le mouvement de l'histoire dans *Five Nights at Freddy's* »
- #31, « Le discret et le continu dans *Metroid II* »

- #35, « De la découverte scientifique dans *Pokémon* »
- #38, « L'automatisation dans *Don't Starve & Oxygen Not Included* »
- #46, « La transparence dans *Celeste* »
- #51, « Les perversions narratives dans *Return of the Obra Dinn* »
- #55, « Objets et objectifs dans *Untitled Goose Game* »

Choix et politique (35:03 => 40:30, Loup Lassinat-Foubert)

Émissions pertinentes :

- #18, « La question du choix dans *The Stanley Parable* »
- #50, « La mémoire politique de la série *Super Smash Bros.* »
- #52, « *Crash Bandicoot* et l'économie domestique du jeu vidéo »

Métaludisme, virtualisation et interludicité (40:51 => 49:50, Franck Extanasié)

Émissions pertinentes :

- #2, « La cigarette dans *Metal Gear Solid* »
- #6, « L'allégorie du jeu vidéo dans *Link's Awakening* »
- #13, « La virtualisation dans *Donkey Kong Country* »
- #27, « Du jeu indépendant, de son avenir, et d'*Undertale* »
- #39, « *Undertale* et la généricité »
- #47, « La musique dans *Super Mario Maker* »

Langues et langage (50:21 => 55:19, Arnaud Condé)

Émissions pertinentes :

- #3, « Le langage dans les jeux *Oddworld* »
- #30, « Le grotesque dans *Wario Land* »
- #42, « La dénomination dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* »
- #44, « La polyphonie dans *Getting Over It with Bennett Foddy* »
- #48, « Le silence dans *Shrug Island* et dans *The Neverhood* »
- #58, « La patronymie dans *Dragon Quest* »
- #59, « Les articulations linguistiques dans *Baba is You* »

Morale et éthique (55:48 => 1:00:30, Stanislas Signoud)

Émissions pertinentes :

- #10, « La question existentialiste dans *Half-Life* et *Portal* »
- #15, « *Fallout* et l'au-delà bien et mal »

Complexité et minimalisme de gameplay (1:00:58 => 1:09:15, Yann Rieder)

Émissions pertinentes :

- #5, « Le *design* des boss dans les jeux de plates-formes »

- #9, « Le gameplay minimal dans *Beat the Beat* »
- #25, « De la nature du gameplay dans *One Finger Death Punch* »
- #34, « Quelques remarques sur la Robe de la Princesse Peach »
- #54, « Le gameplay du geste dans la série *Little Big Adventure* »
- #56, « *Cadence of Hyrule* ou la sélection des traits signifiants »

Ludographie :

Baba is You (2019, Arvi Teikari/Dématérialisé)
Banjo-Kazooie (1998, RareWare/N64)
Banjo-Tooie (2000, RareWare/N64)
Beat the Beat: Rhythm Paradise (2011, Nintendo/Wii)
The Beginner's Guide (2015, Everything Unlimited Ltd./Dématérialisé)
Braid (2008, Jonathan Blow/Dématérialisé)
Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind (1993, Accolade/Super Nintendo)
Cadence of Hyrule (2019, Brace Yourself Games/Dématérialisé)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009, Infinity Ward/PS3)
Castlevania (1986, Konami/NES)
Celeste (2018, Matt Makes Games/Dématérialisé)
Civilization (1991, Sid Meier/Ms-DOS)
Cookie Clicker (2013, DashNet/Dématérialisé)
Crash Bandicoot (1996, Naughty Dog/Playstation)
Day of the Tentacle (1993, LucasArts/PC)
Diablo (1997, Blizzard Entertainment/PC)
Don't Starve (2013, Klei Entertainment/Dématérialisé)
Donkey Kong Country (1994, RareWare/Super Nintendo)
Dr. Mario (1990, Nintendo/NES)
Dragon Quest (1986, Chunsoft/Famicom)
Event[0] (2016, Ocelot Society/Dématérialisé)
Fallout (1997, Black Isle Studios/PC)
Fallout 3 (2008, Bethesda/PC)
Fez (2012, Polytron Corporation/Dématérialisé)
Five Nights at Freddy's (2014, Scott Cawthon/Dématérialisé)
FTL: Faster Than Light (2012, Subset Games/Dématérialisé)
Getting Over It with Bennett Foddy (2017, Bennett Foddy/Dématérialisé)
Half-Life (1998, Valve/PC)
Killer Instinct (1994, RareWare/Arcade)
The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)
The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017, Nintendo/Switch)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, Nintendo/Game Boy)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo/N64)
Little Big Adventure (1994, Adeline Software/Ms-DOS)
Mega Man (1987, Capcom/NES)
Mega Man X (1993, Capcom/Super Nintendo)
Metal Gear Solid (1998, Konami/Playstation)
Metroid II (1991, Nintendo/Game Boy)
The Neverhood (1996, The Neverhood/PC)
Oddworld: Abe's Oddysee (1997, Oddworld Inhabitants/Playstation)
One Finger Death Punch (2013, Silver Dollar Punch/Dématérialisé)
Oxygen Not Included (2017, Klei Entertainment/Dématérialisé)

Papers, Please (2013, Lucas Pope/Dématérialisé)
The Path (2009, Tale of Tales/PC)
Pokémon (1996, Game Freaks/Game Boy)
Populous (1989, Bullfrog Productions/Amiga)
Portal (2007, Valve/PC)
Rayman Origins (2011, UbiSoft/PS3)
Return of the Obra Dinn (2018, Lucas Pope/Dématérialisé)
Rez (2001, United Game Artists/Dreamcast)
Shrug Island (2018, Tiny Red Camel/Dématérialisé)
Sonic Adventure 2 (2001, Sonic Team/Dreamcast)
The Stanley Parable (2011, Galactic Café/Dématérialisé)
Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
Super Mario Bros. 2 (USA) (1988, Nintendo/NES)
Super Mario Bros. 3 (1988, Nintendo/NES)
Super Mario Land 3: Wario Land (1994, Nintendo/Game Boy)
Super Mario Maker (2015, Nintendo/Wii U)
Super Mario Odyssey (2017, Nintendo/Switch)
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (1996, Square Soft/Super Nintendo)
Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995, Nintendo/Super Nintendo)
Super Meat Boy (2010, Theameat/Dématérialisé)
Super Metroid (1994, Nintendo/Super Nintendo)
Super Smash Bros. (1999, HAL Laboratory/N64)
Super Smash Bros. Ultimate (2018, Sora Ltd./Switch)
Tetris (1984, Alekseï Pajitnov/Elektronika 60)
Undertale (2015, Toby Fox/Dématérialisé)
Untitled Goose Game (2019, House House/Dématérialisé)
Yume Kōjō: Doki Doki Panic (1987, Nintendo/Famicom Disk System)
Zombies Ate my Neighbours (1993, LucasArts/Super Nintendo)