

La gestion de l'espace dans *Banjo-Kazooie*

A – Présentation et méthode de *Ludographie Comparée* (0:00 => 10:25)

Cette première section s'attache à justifier l'existence de l'émission, à donner la méthode de travail suivi et définit le concept du « signe vidéoludique » comme telle : *tout élément reproductible et distinctif appartenant au support jeu vidéo, quels que soient son origine, son traitement, sa mention ou son rôle. Ce signe possède deux dimensions, un « signifiant », qui est son expression « concrète » au sein du jeu vidéo, et un « signifié », dont l'étude sera l'objet de l'émission.*

Il est possible de résumer l'objet de l'émission ainsi : étudier la relation entre un élément graphique ou narratif (le *signifiant* du signe vidéoludique) et ses effets sur la construction du jeu (le *signifié* du signe vidéoludique). L'étude des relations entre signifiant et signifié s'appelle *l'herméneutique*.

- 1 – Principes de l'émission (0:19 => 2:12)
- 2 – Définition du signe vidéoludique (2:12 => 5:00)
- 3 – Outils d'analyse (5:00 => 8:43)
- 4 – Construction d'une émission (8:43 => 10:25)

B – La gestion de l'espace dans *Banjo-Kazooie* (10:25 => 1:09:30)

Cette seconde section étudie la problématique suivante : *quelles sont les conséquences, en matière de game design, de l'absence d'un mouvement de suspension aux plates-formes (edge grab) dans Banjo-Kazooie ?*

Cette problématique sera répondue en comparant *Banjo-Kazooie* à *Super Mario 64* et aux jeux de plates-formes en trois dimensions en général.

- 5 – Présentation (10:25 => 18:12)

Où l'on présente *Banjo-Kazooie* et la problématique de l'émission.

- 6 – Définitions (18:12 => 28:01)

Où l'on évoque la difficulté de construire un espace en trois dimensions dans un jeu vidéo.

- 7 – Alternatives (28:01 => 43:19)

Où l'on présente les conséquences de l'absence de *edge grab* sur la construction de l'espace.

- 8 – Exploration du concept (43:19 => 58:32)

Où l'on étudie les conséquences de l'absence de *edge grab* sur l'univers de *Banjo-Kazooie* et les exceptions des dites conséquences.

- 9 – Conclusions (58:32 => 1:09:30)

Où l'on propose une nouvelle classification des jeux de plates-formes en trois dimensions.

Ludographie :

I – Corpus primaire

Banjo-Kazooie (1998, RareWare/N64)

Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)

II – Jeux cités

Another World (1991, Éric Chahi/Amiga)

Banjo-Tooie (2000, RareWare/N64)

Conker's Bad Fur Day (2001, RareWare/N64)

Crash Bandicoot (1996, Naughty Dog/Playstation)

Donkey Kong 64 (1999, RareWare/N64)

Flashback (1992, Delphine Software/Amiga)

Legend of Zelda : Ocarina of Time (the) (1998, Nintendo/N64)

Prince of Persia (1989, Jordan Mechner/Apple][)

Rayman 2 ; the Great Escape (1999, UbiSoft/N64)

Super Mario Sunshine (2002, Nintendo/Game Cube)

Tomb Raider (1996, Core Design/Saturn, MS-DOS, Playstation)