

## **La virtualisation dans Donkey Kong Country**

### **0 – Thème de l'émission**

Cette émission sera consacrée à la série des *Donkey Kong Country*, développée par RareWare et sortie sur *Super Nintendo*. Elle opposera celle-ci à la série des *Donkey Kong Country Returns*, développée par RetroStudios et sortie sur *Wii* et *WiiU*.

### **1 – Présentation et problématique 0:40 => 6:27**

Où l'on présente les jeux et la problématique de l'émission.

### **2 – Le détail qui fait faux 6:28 => 12:22**

Où l'on définit les concepts de *réalisation* et de *virtualisation*, que nous mettons en lien avec les concepts de *fiction* et de *réalité*.

### **3 – La théorie du double écran 12:24 => 17:33**

Où l'on montre que les informations du jeu vidéo constituent un second écran, et que les développeurs jouent volontiers avec celui-ci.

### **4 – La forme et le fond 17:34 => 25:04**

Où l'on montre que *Donkey Kong Country* et *Donkey Kong Country Returns* mettent en lien ce double en écran en relation avec leur gameplay.

### **5 – Frontières, limites et passages 25:05 => 29:13**

Où l'on s'interroge sur les futures utilisations de ce signe.

### **Ludographie :**

#### **Jeux étudiés :**

*Donkey Kong Country* (1994, RareWare/Super Nintendo)  
*Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* (1995, RareWare/Super Nintendo)  
*Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble* (1996, RareWare/Super Nintendo)  
*Donkey Kong Country Returns* (2010, Retro Studios/Wii)

#### **Jeux cités :**

*Conker's Bad Fur Day* (2001, RareWare/N64)  
*de Blob* (2008, THQ/Wii)  
*Dead Space* (2008, Electronic Arts/PC, PS3, Xbox360)  
*Donkey Kong 64* (1999, RareWare/N64)  
*Donkey Kong Jungle Beat* (2004, Nintendo/GameCube)  
*Final Fantasy* (1987, Square Soft/NES)  
*Grand Theft Auto* (1997, DMA Design/PC, Playstation)  
*Heavy Rain* (2010, Quantic Dream/PS3)  
*Mario Kart 64* (1996, Nintendo/N64)  
*Mario Party* (1998, Hudson Soft/N64)

*Metal Gear Solid* (1998, Konami/PS, PC)  
*Pokémon* (1996, Game Freak/Game Boy)  
*Portal* (2007, Valve Corporation/PC, PS3, Xbox360)  
*Rayman Origins* (2001, Ubisoft/PC, PS3, Xbox360, Wii)  
*Resident Evil* (1996, Capcom/PC, PS, Saturn)  
*Silent Hill: Shattered Memories* (2009, Climax Studios/PS2, Wii)  
*Super Mario Bros.* (1986, Nintendo/NES)  
*Super Mario World 2: Yoshi's Island* (1995, Nintendo/Super Nintendo)  
*Super Smash Bros.* (1999, HAL Laboratory/N64)  
*The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993, Nintendo/Game Boy)  
*The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002, Nintendo/Game Cube)  
*The Legend of Zelda: Twilight Princess* (2006, Nintendo/Game Cube, Wii)  
*The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011, Nintendo/Wii)  
*Watch\_Dogs* (2014, Ubisoft/PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One)