

Abstract : Le thème de la plate-forme dans VVVVVV

Cette émission sera consacrée au jeu VVVVVV, sorti en 2010 sur les plates-formes de téléchargement. Il sera comparé à l'immense majorité des jeux de plates-formes, de *Donkey Kong* à *Sonic* en passant par les différentes variations de *Super Mario Bros*. La problématique sera posée comme suit : « Quels sont les éléments qui nous permettent d'établir que V6 est, ou n'est pas, un jeu de plates-formes ? »

1 – Introduction et problématique 00:40 => 06:04

Où l'on présente le jeu et le problème qu'il pose au regard du genre de la plate-forme.

2 – Quelques éléments de la théorie des genres vidéoludiques 06:05 => 14:09

Où l'on présente le principe de généricité, appliquée au jeu vidéo.

3 – Plates-formes et formes plates 14:10 => 21:42

Où l'on s'interroge sur le principe de « plates-formes ».

4 – De l'action, de la récompense et de l'obstacle 21:43 => 29:36

Où l'on essaie d'inclure la plate-forme dans le schéma action/récompense.

5 – De la beauté du jeu vidéo 29:37 => 35:12

Où l'on s'interroge sur l'esthétique du jeu vidéo.

Ludographie :

Corpus principal :

VVVVVV (2010, Nicalis/Dématérialisé)

Jeux cités :

Actraiser (1990, Enix/*Super Nintendo*)

Banjo-Kazooie (1998, RareWare/*N64*)

Braid (2008, Number None, Inc./Dématérialisé)

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (1997, Naughty Dog/*Playstation*)

Donkey Kong (1981, Nintendo/*Arcade*)

Doom (1993, id Software/*DOS*)

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011, Bethesda Game Studios/*PC*)

Five Nights at Freddy's (2014, Scott Cawthon/Dématérialisé)

Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (2009, EA Tiburon/Nintendo DS)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo/N64)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, Nintendo/Game Boy)
Lode Runner (1983, Doug Smith/Micro)
Megaman 5 (1992, Capcom/Nes)
Shadow of the Beast (1989, Reflections/Amiga)
Sonic the Hedgehog (1991, Sonic Team/Megadrive)
Sonic the Hedgehog 3 (1994, Sega/Megadrive)
Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
Super Meat Boy (2010, Team Meat/Dématérialisé)

Bibliographie :

ARISTOTE. (vers -335). *Poétique*.
RACINE, J. (1670). *Bérénice*.