

Abstract: De la nature du gameplay dans *One Finger Death Punch*

Cette émission sera consacrée au jeu *One Finger Death Punch*, développé et publié par la compagnie « Silver Dollar Games » en 2015, et disponible sur les plates-formes de téléchargement. Nous interrogerons les conséquences de son gameplay en apparence simpliste, au regard des autres *beat'em all* du média tels *Final Fight* ou *Streets of Rage*. La problématique sera posée comme suit : « En quoi *One Finger Death Punch* nous permet d'avoir une approche fonctionnelle de la notion de *gameplay* ? »

1 – Définitions et problématique 00:44 => 07:33

Où l'on présente la série et son concept.

2 – Invisible, partout et nulle part 07:34 => 15:52

Où l'on propose le concept de *gamème* en tant que « trait spécifique de ludicité ».

3 – Le gamème simplexe 15:53 => 23:40

Où l'on montre de quelle façon *OFDP* permet d'illustrer la notion de gamème.

4 – De la progression et des pouvoirs acquis 23:41 => 29:47

Où l'on montre l'articulation entre le gameplay, la difficulté et le système de *power-up* du jeu.

5 – Signe reproductible, gamème réductible 29:48 => 33:55

Où l'on montre les relations entre le signe vidéoludique et le gamème.

Ludographie :

Banjo-Tooie (2000, RareWare/N64)

Double Dragon (1987, Technos Japan/Arcade)

Final Fight (1989, Capcom/Arcade)

No Luca No (2011, Silver Dollar Games/Dématérialisé)

One Finger Death Punch (2013, Silver Dollar Games/Dématérialisé)

Puzzle & Dragons (2012, GungHo Online Entertainment/Dématérialisé)

Space Invaders (1978, Taito/Arcade)

Starcraft (1998, Blizzard Entertainment/PC)

Streets of Rage (1991, Sega/Megadrive)

Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)

VVVVVV (2010, Nicalis/Dématérialisé)

Bibliographie:

LA ROCHEFOUCAULD, DUC DE [1665] (1967). *Maximes*. Édition de Jacques Truchet. Paris : Garnier.