

Crash Bandicoot et l'économie domestique du jeu vidéo

Thème de l'émission

Cette émission sera consacrée au jeu *Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy* sorti en 2017 sur *Playstation 4*. Il sera comparé aux jeux originaux qu'il reprend, notamment sous l'angle des bugs et caractéristiques de gameplay que l'on pouvait y trouver. La problématique sera posée comme suit : « De quelles natures sont les changements liés à l'économie domestique des jeux *Crash Bandicoot* dans la trilogie refaite *N-Sane* ? »

1 – Présentation et problématique 00:43 => 06:08

Où l'on présente le jeu et notre problématique.

2 – La tentation du même 06:10 => 13:15

Où l'on présente les problèmes posés par les *remakes*.

3 – Errer et aberrer 13:16 => 21:02

Où l'on montre de quelle façon chaque modification engage le jeu dans sa totalité.

4 – Patrimoine et jeu vidéo 21:03 => 28:11

Où l'on mène une réflexion sur la conversation du jeu vidéo.

Ludographie :

Castlevania (1986, Konami/Nintendo)

Crash Bandicoot (1996, Naughty Dogs/Playstation)

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

Crash Bandicoot 3: Warped (1998, Naughty Dogs/Playstation)

Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy (2017, Vicarious Visions/Playstation 4)

Donkey Kong Country (1994, RareWare/Super Nintendo)

Duck Tales: Remastered (2013, WarForward Technologies/Dématérialisé)

The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)

Metroid (1986, Nintendo/NES)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (2011, Nintendo/3DS)

Sonic Adventure (1998, Sega/Dreamcast)

Super Castlevania IV (1991, Konami/Super Nintendo)

Super Mario 64 DS (2004, Nintendo/DS)

Super Mario All-Stars (1993, Nintendo/Super Nintendo)

Super Mario Bros. 2 (1986, Nintendo/FDS)

Super Mario Bros. 2 (1988, Nintendo/NES)

Super Mario Bros. 3 (1988, Nintendo/NES)