

Abstract : Le gameplay minimal dans *Beat the Beat*

Cette émission portera sur la série des *Rhythm Tengoku* sur *Game Boy Advance*, *DS* et *Wii* et plus particulièrement sur le dernier épisode de la série, *Beat the Beat: Rhythm Paradise*. Il sera notamment comparé à la saga *Wario Ware* sous l'angle de ses contrôles. Nous poserons la problématique comme suit : « *Que signifie l'épuration du gameplay de Beat the Beat à l'aune de l'histoire du jeu vidéo ?* »

1. Définitions et problématique 0:40 => 4:52

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

2. Une rapide histoire des contrôles de jeu vidéo 4:53 => 12:06

Où l'on propose une histoire des contrôles de jeu et la distinction en trois âges de ceux-ci.

3. Le gameplay réactionnaire 12:07 => 16:59

Où l'on montre que le gameplay de *Beat the Beat* est réactionnaire par essence.

4. Le détail et le tout 17:00 => 22:46

Où l'on oppose l'évolution des contrôles de *Rhythm Tengoku* et de *Wario Ware*.

5. « L'ancienne façon de jouer » 22:47 => 28:32

Où l'on met ces éléments en relation avec la politique de Nintendo comme constructeur.

Ludographie :

I – Corpus primaire

Rhythm Tengoku (2003, Nintendo/*Game Boy Advance*)

Rhythm Paradise (2008, Nintendo/*DS*)

Beat the Beat: Rhythm Paradise (2011, Nintendo/*Wii*)

Wario Ware, Inc.: Mega Microgame\$! (2003, Nintendo/*Game Boy Advance*)

II – Jeux cités

Beatmania (1997, Konami/*Arcade*)

Dance Dance Revolution (1998, Konami/*Arcade*)

Donkey Kong Country Returns (2010, Nintendo/*Wii*)

Elite Beat Agents (2006, Nintendo/*DS*)

Fallout (1997, Interplay/*PC*)

F-Zero (1990, Nintendo/*Super Nintendo*)

New Super Mario Bros. U (2012, Nintendo/*WiiU*)

Nintendo Land (2012, Nintendo/*WiiU*)

Super Mario 64 (1996, Nintendo/*N64*)

Pong (1972, Atari/*Arcade*)

Pac-Man (1980, Namco/*Arcade*)

Punch-Out!! (2009, Nintendo/Wii)
Space Invaders (1978, Taito/Arcade)
Steel Battalion (2002, Capcom/Xbox)
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011, Bethesda Game Studios/PC)
The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011, Nintendo/Wii)
Ultima (1981, Origin Systems/Micro)
Wario Land: Shake It! (2008, Nintendo/Wii)
Wii Sports (2006, Nintendo/Wii)
ZombiU (2012, UbiSoft/WiiU)

Bibliographie :

CAMUS, ALBERT (1951). *L'homme révolté*.
STENDHAL (1839). *La Chartreuse de Parme*.