#### Abstract : De la sémiologie des boss rush

Cette émission est consacrée aux jeux dits « boss rush » tels *Shadow of the Colossus* ou *No More Heroes*, ainsi que les modes ou les niveaux dédiés à ces affrontements, tels *Ocarina of Time* sur 3DS, divers épisodes de *Castlevania*, les étapes finales de *Mega Man* et ainsi de suite. La problématique sera posée comme suit : « Quelle est l'influence sur le schéma action/récompense d'un jeu ou d'un mode *boss rush* ? »

### 1 – Présentation et problématique 0:43 => 7:31

Où l'on fait une très rapide histoire et une illustration du « boss rush ».

### **2 – L'unique et le multiple** 7:32 => 13:08

Où l'on montre que le boss rush a parfaitement sa place dans les jeux vidéo.

### 3 – Illusion de puissance et réalité de faiblesse 13:09 => 22:10

Où l'on interroge la relation entre le *boss rush* et le schéma action-récompense.

# 4 – Le nécessaire et le contingent 22:11 => 31:27

Où l'on cherche à définir la « philosophie » du jeu vidéo.

# Ludographie:

Castlevania (1986, Konami/NES)
Donkey Kong Country (1994, Nintendo/Super NES)
Megaman (1987, Capcom/NES)
Metroid (1986, Nintendo/NES)
No More Heroes (2007, Grasshopper Manufacture/Nintendo Wii)
Shadow of the Colossus (2005, Team Ico/Playstation 2)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (2011, Nintendo/3DS)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (2011, Nintendo/3DS)
The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002, Nintendo/Game Cube)