

Abstract : Vies et morts dans *Super Meat Boy*

Cette émission sera consacrée au jeu *Super Meat Boy*, sorti en 2010 sur les plates-formes de téléchargement et développé par la Team Meat. Il sera comparé à l'ensemble des jeux de plates-formes et notamment à ceux ayant un compteur de vies (*one up*), dont la série des *Super Mario Bros.* et des *Sonic the Hedgehog*. La problématique sera posée comme suit : « Pourquoi *Super Meat Boy* fait-il le choix, à des endroits circonstanciés de son parcours, de limiter le nombre de vies du joueur ? »

1 – Définitions et problématique 00:44 => 05:53

Où l'on présente la série et son concept.

2 – Même joueur joue encore 05:54 => 11:43

Où l'on montre les racines arcadiennes de la vie supplémentaire.

3 – Mille morts, mille et une vies 11:44 => 20:14

Où l'on montre la difficulté de concilier difficulté et vies infinies.

4 – Le plein et le délié 20:15 => 27:58

Où l'on montre comment un signe peut influencer la signification du jeu.

5 – Le dernier de nous 27:59 => 32:06

Où l'on montre la nature avant-gardiste de *Super Meat Boy*.

Ludographie :

Braid (2009, Number None, Inc./Xbox 360, PC, OS X, Linux, PS3)
Candy Crush (2012, King/Navigateur internet, PC, Smartphones)
Castlevania (1986, Konami/NES)
Cloudberry Kingdom (2013, Pwnee Studios/PC, PS3, WiiU, Xbox 360)
Donkey Kong Country Returns (2010, Retro Studios/Nintendo Wii)
Killer Instinct (1994, RareWare/Arcade, Super NES)
I Wanna Be the Guy (2007, Michael "Kayin" O'Reilly/Dématérialisé)
New Super Mario Bros. (2006, Nintendo/Nintendo DS)
Metroid (1986, Nintendo/NES)
Ninja Gaiden (1988, Tecmo/NES)
Street Fighter II: The World Warrior (1991, Capcom/Arcade)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
Super Meat Boy (2010, Team Meat/Dématérialisé)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, Nintendo/Game Boy)
Oddworld: Abe's Oddysey (1998, Oddworld Inhabitants/Playstation, PC)
One Finger Death Punch (2013, Silver Dollar Games/Dématérialisé)

Bibliographie :

BOURDIEU, P. (1992). *Les Règles de l'art*.