

## **Abstract : Les boss précoces**

Pour cette dernière émission de la saison, je reviendrai sur la notion de boss de fin de niveau, cette fois-ci en abordant les jeux où un assaillant invincible surgit dès les premiers instants de l'aventure et exige alors du héros de gagner en puissance afin de le vaincre. Nous poserons alors la problématique comme suit : *Quelles sont les conséquences sur le schéma action-récompense de la présence d'un boss imbattable dès les premiers instants d'un jeu vidéo ?*

### **1. Présentation et problématique 0:36 => 6:11**

Où l'on rappelle le principe d'interactivité et d'action-récompense du jeu vidéo et la problématique de l'émission.

### **2. L'utile et l'inutile 6:12 => 13:45**

Où l'on présente la tension existant entre le boss précoce et ledit schéma.

### **3. La promesse d'une récompense 13:46 => 21:20**

Où l'on résout ladite tension d'un point de vue ludique et scénaristique.

### **4. L'avenir du *signe* vidéoludique 21:21 => 27:10**

Où l'on étend notre réflexion à l'ensemble des signes et l'intérêt de notre discipline.

## **Ludographie :**

*Megaman X* (1993, Capcom/Super NES)

*Prince of Persia: Warrior Within* (2004, UbiSoft/PS2, Xbox, GameCube, Windows)

*Silent Hill 2* (2001, Konami/Playstation 2)

*Super Mario Bros.* (1985, Nintendo/NES)

*Super Metroid* (1994, Nintendo/Super NES)

## **Bibliographie :**

Chomsky, N. (1969). *Aspects de la théorie syntaxique*. Paris : Seuil.