

Abstract : La barre de vie dans *Killer Instinct*

Cette émission sera consacrée au jeu *Killer Instinct*, sorti en 1994 et 1995 respectivement en arcade et sur *Super Nintendo* et développé par RareWare. Il sera comparé aux autres jeux de combat sorti avant et après lui, et notamment la série des *Street Fighter*, des *Darkstalkers* et des *Super Smash Bros*. La problématique sera posée comme suit : « Pourquoi la barre de vie du vainqueur dans *Killer Instinct* ne se remplit-elle pas à la fin d'un round ? »

1 – Présentation et problématique 0:49 => 8:33

Où l'on présente la spécificité de *Killer Instinct* vis-à-vis d'autres jeux de combat.

2 – Créer la vie, marquer des points 8:34 => 15:55

Où l'on propose une définition procédurale de la barre de vie.

3 – Réussites, échecs et intelligence de jeu 15:56 => 24:05

Où l'on montre que la barre de vie est assimilable à un score de jeu de sport.

4 – Cercle vertueux et artificialité revendiquée 24:06 => 30:27

Où l'on montre que la barre de vie est définitoire du média et le virtualise nécessairement.

5 – Le jeu, la vidéo et le reste 30:28 => 34:44

Où l'on montre comment les développeurs tentent de contrer l'artificialité du signe « barre de vie ».

Ludographie :

Jeux étudiés :

Darkstalkers 3 (1997, Capcom/Arcade)
Killer Instinct (1994, RareWare/Arcade)
Mortal Kombat (1992, Midway/Arcade)
Street Fighter II: The World Warrior (1991, Capcom/Arcade)
Super Smash Bros. (1999, HAL Laboratory/N64)

Jeux cités :

Banjo-Kazooie (1998, RareWare/N64)
Diablo (1996, Blizzard Entertainment/PC)
Donkey Kong Country (1994, RareWare/Super Nintendo)
Metal Gear Solid (1998, Konami/Playstation)
Sonic the Hedgehog (1991, Sonic Team/Megadrive)
Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)