

Abstract : La notion de score dans *Megaman*

Cette émission s'intéresse à l'indication de score qui se trouve encore dans le premier jeu *Megaman* sorti sur *Nintendo Nes* (1987), indication qui disparaîtra pourtant dès l'année suivante avec *Megaman 2*. Notre problématique s'intéressera alors aux conséquences, en terme de *game-design* de cette indication alors très répandue au moment de la sortie du jeu et des raisons ayant conduit à sa disparition rapide.

1. Introduction et problématique 0:34 => 7:08

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

2. Définitions 7:10 => 13:12

Où l'on tente de définir le signe *score* et la façon dont il peut être utilisé pour créer une typologie.

3. « L'étymon spirituel » 13:12 => 18:13

Où l'on montre que le signe *score* a partie liée avec les origines historiques du jeu vidéo, et comment.

4. Dépassement et nostalgie 18:15 => 27:47

Où l'on montre que le signe *score* est pour Capcom un point critique dans sa nouvelle approche du jeu vidéo.

5. Montage, cohésion et cohérence 27:50 => 37: 20

Où le montre que le signe *score* rentre en relation paradoxale avec la scénarisation des jeux vidéo, et que son évolution est représentatif de celle du média dans son ensemble.

6. Conclusions et ouvertures 37:24 => 42:39

Où l'on montre que le signe *score* peut être une portée d'entrée pertinente pour l'étude du jeu vidéo dans son ensemble.

Ludographie :

I – Corpus primaire :

Megaman (1987, Capcom/Nes)

Megaman 2 (1988, Capcom/Nes)

II – Jeux cités :

Ghosts'n Goblins (1985, Capcom/Arcade)

Megaman 3 (1990, Capcom/Nes)

Megaman 4 (1991, Capcom/Nes)

Megaman 5 (1992, Capcom/Nes)

Megaman 6 (1993, Capcom/Nes)

Megaman 7 (1995, Capcom/Nes)

Megaman 8 (1996, Capcom/Playstation)

Megaman & Bass (1998, Capcom/*Super Nes*)
Megaman 9 (2008, Capcom/*XBLA, PSN, WiiWare*)
Megaman 10 (2010, Capcom/*XBLA, PSN, WiiWare*)
Megaman Battle Network (2001, Capcom/*Game Boy Advance*)
Megaman X (1993, Capcom/*Super Nes*)
Megaman Zéro (2002, Capcom/*Game Boy Advance*)
Metal Gear Solid (1998, Konami/*Playstation*)
New Super Mario Bros. 2 (2012, Nintendo/*3DS*)
Pac-Man (1980, Namco/*Arcade*)
Pong (1972, Atari/*Arcade*)
Sonic the Hedgehog (1991, Sega/*Megadrive*)
Sonic the Hedgehog 3 (1994, Sega/*Megadrive*)
Super Mario 64 (1996, Nintendo/*N64*)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/*Nes*)
Super Mario Bros. 2 (1988, Nintendo/*Nes*)
Super Mario Bros. 3 (1988, Nintendo/*Nes*)
Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995, Nintendo/*Super Nes*)
The Legend of Zelda (1985, Nintendo/*Nes*)
Unreal Tournament (1999, Epic Games/*PC*)