

Abstract : Le design des boss dans les jeux de plates-formes

Cette émission s'intéressera au design de certains boss de jeux de plates-formes 2D comme 3D, notamment édités par Nintendo au cours du temps, et qui se composent d'une tête et de mains flottant magiquement au-dessus du sol. Nous nous demanderons alors en problématique ce qui pousse les développeurs à sur-utiliser ce *signe*, y compris dans leurs productions les plus récentes.

1. Présentation et problématique 0:46 => 9:09

Où l'on présente une rapide typologie des boss de fin de niveaux et la problématique de l'émission.

2. Le boss et la scénarisation des jeux 9:13 => 14:35

Où l'on montre que le signe *boss* a partie liée avec la scénarisation des jeux dans leur ensemble.

3. Comment reconnaît-on un boss ? 14:36 => 19:13

Où l'on cherche à définir précisément le signe *boss*.

4. L'évidence d'un combat 19:14 => 29 : 07

Où l'on définit ce qu'est la « syntaxe » d'un signe et où l'on montre que les développeurs ont peu d'options pour faire varier le signe *boss*.

5. L'illusion de la variation 29:24 => 33 : 30

Où l'on indique les façons dont les développeurs peuvent cependant jouer sur le signe *boss*, non sur le fond mais dans la forme.

7. To boss, or not to boss ? 33:31 => 37:32

Où l'on se demande si les jeux vidéo pourront, un jour, se passer des *boss*.

Ludographie :

Asteroids (1979, Atari/Arcade)
Braid (2008, Number None, Inc./XBLA)
Bubble Bobble (1986, Taito/Arcade)
Castlevania (1987, Konami/Nes)
Demon's Crest (1994, Capcom/Snes)
Donkey Kong Country Returns (2010, Retro Studios/Wii)
Double Dragon (1987, Technos/Arcade)
Earthworm Jim (1994, Shiny Entertainment/Megadrive)
Kirby SuperStar (1996, HAL/Snes)
Megaman X (1993, Capcom/Snes)
No More Heroes (2007, Grasshopper Manufacture/Wii)
Pong (1972, Atari/Arcade)
Rayman (1995, UbiSoft/Jaguar)
Secret of Evermore (1995, Square Soft/Snes)
Secret of Mana (1993, Square Soft/Snes)
Shadow of the Colossus (2005, Team Ico/Playstation 2)

Silent Hill (1999, Konami/Playstation)
Sonic the Hedgehog (1991, Sega/Megadrive)
Space Invaders (1978, Taito/Arcade)
Starfox 64 (1997, Nintendo/N64)
Street Fighter 2010 (1990, Capcom/Nes)
Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)
Super Mario World (1990, Nintendo/Snes)
Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995, Nintendo/Snes)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo/N64)
The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002, Nintendo/Game Cube)
Wario Land 3 (2000, Nintendo/Game Boy Color)

Bibliographie sélective :

Campbell, J. [2008] (1949). *Le héros aux mille et un visages (The Hero with a Thousand Faces)*. Troisième édition. New-York/Toulouse : Pantheon Books/Oxus.
Rustarucci, E. (2009). « Le mythe du héros post 9/11 dans les médias américains ». Colloque de l'École Doctorale IV. Paris IV (Sorbonne).