

Abstract : La difficulté à rebours dans *Braid*

Cette émission s'intéressera à la façon dont le jeu *Braid* construit et détourne, surtout, sa courbe de difficulté pour proposer une aventure rétrospective, épousant ainsi le *twist* de son aventure. Il sera comparé à d'autres jeux de plates-formes en deux dimensions dont *Super Mario Bros.*, et nous poserons la problématique comme suit : *en quelle mesure la narration de Braid influence-t-elle de façon directe le signe de difficulté du jeu ?*

1. Présentation et problématique 0:37 => 8:15

Où l'on présente l'histoire du jeu et la problématique de l'émission.

2. Un regard structuraliste sur le jeu de plates-formes 8:16 => 14:58

Où l'on propose une définition structuraliste du jeu de plates-formes selon les notions de *règles*, d'*objectif* et d'*espace* et la façon dont elles sont reliées.

3. La charrue avant les bœufs 14:59 => 19:27

Où l'on s'aperçoit qu'en considérant la définition précédente, la difficulté de *Braid* semble effectivement à contre-courant des attentes du joueur.

4. Le superflu et le nécessaire 19:28 => 26:30

Où l'on démontre que la construction de l'*espace*, de l'*objectif* et des *règles* de *Braid* répond à cette logique rétrospective de construction narrative.

5. L'obscur clarté qui tombe des étoiles 26:31 => 30:50

Où l'on propose la notion de « jeu *dia-bolique* » pour décrire *Braid*.

Ludographie :

I – Corpus primaire

Braid (2008, Number None, Inc./*Dématérialisé*)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/*NES*)

II – Jeux cités

Banjo-Kazooie (1998, RareWare/*N64*)
Donkey Kong (1981, Nintendo/*Arcade*)
Limbo (2010, Playdead/*Dématérialisé*)
Final Fantasy (1987, SquareSoft/*Famicom*)
Rayman (1995, UbiSoft/*Playstation, Saturn, PC*)
Sonic the Hedgehog (1991, Sega/*Megadrive*)

Bibliographie sélective :

JOYCE, J. (1922). *Ulysses*.
– Article sur *Braid* composé sur *GrosPixels* : <http://www.grospixels.com/site/braid2.php>