

## **L'esprit de la poursuite dans *Super Mario Odyssey***

### **Thème de l'émission :**

Cette émission sera consacrée au jeu *Super Mario Odyssey*, sorti en 2017 sur Nintendo Switch et développé par Nintendo. Il sera interrogé son choix de multiplier le nombre d'objets de quête au regard des précédentes aventures 3D du plombier, ce qui sera ensuite mis en relation avec le principe de course-poursuite constitutif de l'histoire du jeu. Nous poserons la problématique comme suit : « Qu'implique, tant au niveau de l'histoire du jeu que de son gameplay, la multiplicité des lunes à collecter dans *Super Mario Odyssey* ? »

### **1 – Présentation et problématique 00:46 => 05:07**

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

### **2 – Le chemin et l'objectif 05:09 => 11:34**

Où l'on distingue, dans les jeux vidéo, *objectif libre* et *objectif contraint*.

### **3 – Rester sur la voie 11:36 => 16:12**

Où l'on montre comment *Super Mario Odyssey* gère concomitamment quête principale et objectifs secondaires.

### **4 – Les récompenses multiples 16:15 => 21:00**

Où l'on explique comment le jeu hiérarchise les récompenses offertes au joueur.

### **5 – Le nouveau dans l'ancien, l'ancien dans le nouveau 21:01 => 25:41**

Où l'on évoque la façon dont *Super Mario Odyssey* reprend une formule ancienne pour révolutionner son genre.

### **Ludographie :**

*A Hat in Time* (2017, Gears for Breakfast/Dématérialisé)  
*Banjo-Kazooie* (1998, RareWare/N64)  
*Banjo-Tooie* (2000, RareWare/N64)  
*Donkey Kong* (1994, Nintendo/Game Boy)  
*Donkey Kong 64* (1999, RareWare/N64)  
*The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Game Studios/PC)  
*Grand Theft Auto V* (2013, Rockstar Games/PS4)  
*Ice Climber* (1985, Nintendo/NES)

*Jak & Daxter* (2001, Naughty Dog/PS2)  
*Kid Icarus* (1986, Nintendo/NES)  
*The Legend of Zelda* (1986, Nintendo/NES)  
*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017, Nintendo/Switch)  
*New Super Mario Bros. U* (2012, Nintendo/WiiU)  
*Pac-Man* (1980, Namco/Arcade)  
*Ratchet and Clank* (2002, Insomniac Games/PS2)  
*Super Mario 64* (1996, Nintendo/N64)  
*Super Mario Bros.* (1985, Nintendo/NES)  
*Super Mario Galaxy* (2007, Nintendo/Wii)  
*Super Mario Sunshine* (2002, Nintendo/Game Cube)  
*Super Mario Odyssey* (2017, Nintendo/Switch)  
*Super Mario World* (1990, Nintendo/Super NES)  
*Super Meat Boy* (2010, Team Meat/Dématérialisé)  
*Yooka-Laylee* (2017, Playtonic Games/Dématérialisé)  
*Yoshi's Story* (1997, Nintendo/N64)