

## **La tension entre exploration et adresse dans Super Mario Bros. 3**

### **0 – Thème de l'émission**

*Cette émission sera consacrée au jeu Super Mario Bros. 3, sorti en 1988 sur Famicom, développé et édité par Nintendo. Il sera opposé aux autres jeux Mario en deux dimensions sorti avant et après ce dernier.*

### **1 – Présentation et problématique 0:40 => 7:03**

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

### **2 – Le gameplay mille-feuilles 7:05 => 14:01**

Où l'on présente le principe de « gameplay mille-feuilles » propre aux jeux Nintendo.

### **3 – L'asymptote de l'ataraxie 14:03 => 22:15**

Où l'on montre l'équilibre que doit atteindre les jeux qui présentent un « gameplay mille-feuilles ».

### **4 – Choisir, donc exclure 22:17 => 31:52**

Où l'on montre la façon dont les développeurs excluent certaines parties du *gameplay*, ou les accommodent pour privilégier une approche.

### **5 – La loi unique 31:53 => 36:48**

Où l'on montre le caractère subsumant de *Super Mario Bros. 3* vis-à-vis de l'histoire de Nintendo dans son ensemble.

### **Ludographie :**

#### **Jeux étudiés :**

*Super Mario Bros. 3* (1988, Nintendo/NES)  
*Super Mario World* (1990, Nintendo/Super Nintendo)

#### **Jeux cités :**

*Diablo* (1996, Blizzard North/DOS)  
*Fahrenheit* (2005, Quantic Dreams/Playstation 2, Xbox, PC)  
*Fez* (2012, Polytron Corporation/Dématérialisé)  
*Heavy Rain* (2010, Quantic Dreams/Playstation 3)  
*Metal Gear Solid* (1998, Konami/Playstation)  
*Punch-Out!!* (2009, Nintendo/Wii)  
*Super Mario 3D Land* (2011, Nintendo/3DS)  
*Super Mario 3D World* (2013, Nintendo/WiiU)  
*Super Mario Bros.* (1986, Nintendo/NES)  
*Super Mario Bros. 2* (1988, Nintendo/NES)  
*Super Mario Galaxy* (2007, Nintendo/Wii)  
*Super Mario Sunshine* (2002, Nintendo/Game Cube)

*The Legend of Zelda* (1986, Nintendo/NES)  
VVVVVV (2010, Nicalis/Dématérialisé)