

Abstract : Le discret et le continu dans *Metroid II*

Thème de l'émission :

Cette émission sera consacrée au jeu *Metroid II: Return of Samus*, sorti en 1992 sur *Game Boy*. Il sera comparé aux jeux *Metroid*, et il sera évoqué la façon dont ces jeux présentent et organisent les objectifs finaux de leurs aventures. Nous poserons la problématique comme suit : « Pourquoi *Metroid II* choisit-il de cadencer numériquement la progression de son aventure, au contraire des autres épisodes ? »

1 – Introduction et problématique 00:49 => 06:26

Où l'on présente le jeu et notre problématique.

2 – Le temps de l'exploration 06:29 => 13:31

Où l'on présente les différentes séquences du jeu.

3 – Les fins des décomptes 13:34 => 20:19

Où l'on montre comment les compte-à-rebours s'articulent avec le monde ouvert des jeux.

4 – Les nouvelles narrations 20:20 => 20:37

Où l'on montre comment le principe de *Metroid II* participe à sa narration.

5 – L'unique et le nombreux 20:38 => 34:44

Où l'on montre qu'une saga est faite de ruptures et de continuité.

Ludographie :

The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (à paraître, Nintendo/Wii U)

The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, Nintendo/Game Boy)

The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011, Nintendo/Wii)

Mega Man (1987, Capcom/NES)

Metroid (1986, Nintendo/NES)

Metroid Fusion (2002, Nintendo/Game Boy Advance)

Metroid Prime (2002, Retro Studios/Game Cube)

Metroid Prime: Federation Forces (2016, Next Level Games/Nintendo 3DS)

Metroid: Other M (2010, Team Ninja/Wii)

Metroid II: Return of Samus (1991, Nintendo/Game Boy)

Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)

Super Mario Bros. 2 (1988, Nintendo/NES)
Super Mario Galaxy (2007, Nintendo/Wii)
Super Mario Land (1989, Nintendo/Game Boy)
Super Mario Sunshine (2002, Nintendo/Game Cube)
Super Metroid (1994, Nintendo/Super Nintendo)
Wario Land: Super Mario Land 3 (1994, Nintendo/Game Boy)
Zelda II: The Adventure of Link (1987, Nintendo/NES)