

Abstract : La question du temps dans *Yoshi's Island*

Thème de l'émission :

Cette émission sera consacrée au jeu *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, sorti en 1995 sur *Super Nintendo* et développé par Nintendo. Il sera comparé aux autres jeux de la série des *Super Mario Bros.*, notamment au regard de la notion du temps qu'on y trouve traditionnellement. Nous poserons la problématique comme suit : « Quelles relations existe-t-il entre le compte-à-rebours se déclenchant lors de l'envolée de Bébé Mario suite à un choc, et les réseaux de signes fondamentaux du jeu *Yoshi's Island* ? »

1 – Présentation et problématique 00:46 => 08:23

Où l'on présente le jeu et notre problématique.

2 – Temps de l'histoire et temps de jeu 08:25 => 16:00

Où l'on définit les notions de *temps de l'histoire* et de *temps de jeu*.

3 – En avant, et à rebours 16:00 => 21:20

Où l'on montre les conséquences des « compte-à-rebours » dans la série des *Mario Bros.*, et dans *Yoshi's Island*.

4 – Rythmer et ligner 21:21 => 28:30

Où l'on étudie les relations entre la structure du jeu et les compte-à-rebours.

5 – Le danger imminent 28:31 => 34:32

Où l'on montre comme *Yoshi's Island* cadence son aventure ce faisant.

6 – Les séquences ludiques 34:33 => 38:36

Où l'on revient sur la notion de « séquence ludique » pour expliquer ces phénomènes.

Ludographie :

Crash Bandicoot 3: Warped (1998, Naughty Dog/Sony Playstation)

Donkey Kong Country (1994, RareWare/Super Nes)

Final Fantasy VII (1997, SquareSoft/Sony Playstation)

Kid Icarus (1986, Nintendo/Famicom Disk System)

Mega Man (1987, Capcom/Nes)

Metal Gear Solid (1998, Konami/Sony Playstation)
Metroid (1986, Nintendo/Famicom Disk System)
No More Heroes (2007, Grasshopper Manufacture/Nintendo Wii)
Sid Meier's Civilization (1991, MPS Labs/MS-Dos)
Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/Nes)
Super Mario Bros. 3 (1988, Nintendo/Nes)
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (1992, Nintendo/Game Boy)
Super Mario Land 3: Wario Land (1994, Nintendo/Game Boy)
Super Mario World (1990, Nintendo/Super Nes)
Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995, Nintendo/Super Nes)
Super Meat Boy (2010, Team Meat/Dématérialisé)
Super Metroid (1994, Nintendo/Super Nes)
Tetris (1984, Alexey Pajitnov/multisupports)
Yoshi's New Island (2014, Arzest/Nintendo 3DS)
Yoshi's Story (1997, Nintendo/N64)
Yoshi's Island DS (2006, Artoon/Nintendo DS)