

## **Le gameplay du geste dans la série *Little Big Adventure***

### **Thème de l'émission :**

Cette émission sera consacrée aux jeux *Little Big Adventure* et *Little Big Adventure 2*, sortis en 1994 et 1997 sur PC et développés par Adeline Software. Il sera observé de quelles façons les attitudes que le joueur peut faire prendre à son personnage influencent l'identification du premier vers le second, au regard d'autres jeux d'action/aventure et notamment d'*Another World*, de *FlashBack* et de *Abe's Oddysey*. La problématique sera posée comme suit : « Qu'implique le choix décidé du mode de jeu dans *Little Big Adventure*, au regard d'autres jeux d'action/aventure ? »

### **1 – Présentation et problématique 00:56 => 05:50**

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

### **2 – Jeter, projeter, rejeter 05:51 => 13:17**

Où l'on montre la difficulté d'inclure du choix dans les œuvres de fiction, et le jeu vidéo en particulier.

### **3 – L'inné et l'acquis 13:18 => 18:50**

Où l'on présente quelques stratégies pour résoudre ce problème.

### **4 – Le goût de l'ensemble 18:51 => 26:11**

Où l'on montre que *Little Big Adventure* a une approche globale de sa fiction.

### **5 – Poétique du jeu vidéo 26:12 => 30:36**

Où l'on évoque ce qui serait une « poétique » du jeu vidéo.

### **Ludographie :**

*Another World* (1991, Éric Chahi/Amiga)  
*Detroit: Become Human* (2018, Quantic Dream/Playstation 4)  
*Don't Starve* (2013, Klei Entertainment/Dématérialisé)  
*Donkey Kong Country* (1994, RareWare/Super Nintendo)  
*Fallout* (1997, Black Isle Studios/PC)  
*Fallout 2* (1998, Black Isle Studios/PC)  
*Flashback* (1992, Delphine Software/Amiga)  
*Goat Simulator* (2014, Coffee Stain Studios/Dématérialisé)  
*Heart of Darkness* (1998, Éric Chahi/Playstation)

*Human: Fall Flat* (2016, No Brakes Games/Dématérialisé)  
*Killer Instinct* (1994, RareWare/Arcade)  
*Little Big Adventure* (1994, Adeline Software/MS-DOS)  
*Little Big Adventure 2* (1997, Adeline Software/MS-DOS)  
*Metal Gear Solid* (1998, Konami/Playstation)  
*Oddworld: Abe's Oddysee* (1997, Oddworld Inhabitants/Playstation)  
*Oxygen Not Included* (2019, Klei Entertainment/Dématérialisé)  
*Prince of Persia* (1989, Broderbund/Apple II)  
*The Stanley Parable* (2013, Galactic Cafe/Dématérialisé)  
*Super Mario Bros.* (1985, Nintendo/NES)  
*The Walking Dead* (2012, Telltale Games/Dématérialisé)