

Objets et objectifs dans *Untitled Goose Game*

Thème de l'émission :

Cette émission sera consacrée au jeu *Untitled Goose Game*, développé par House House et distribué sur plates-formes de téléchargement à partir de septembre 2019. Il sera notamment interrogé la façon dont le jeu gère son système d'objectifs, en retardant notamment l'ultime au profit de missions intermédiaires déconnectées de celui-ci. La problématique sera posée comme suit : « Pourquoi *Untitled Goose Game* fait-il le choix de retarder au tout dernier moment l'expression de l'objectif terminal de son aventure ? »

1 – Présentation et problématique 00:50 => 05:47

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

2 – Du malheur au bonheur, et réciproquement 05:48 => 10:55

Où l'on définit la notion de « situation finale » dans le jeu vidéo.

3 – Le râteau et le lac 10:56 => 16:06

Où l'on montre la façon dont le jeu désamorce la tension narrative.

4 – Oie trop humaine 16:07 => 20:27

Où l'on explique les conséquences de ce désamorçage.

5 – Jeu symbolique & jeu insensé 20:28 => 25:20

Où l'on propose une nouvelle catégorisation du jeu vidéo.

Ludographie :

Banjo-Kazooie (1998, RareWare/N64)

Braid (2008, Jonathan Blow/Dématérialisé)

Centipede (1980, Atari/Arcade)

Cookie Clicker (2013, DashNet/Dématérialisé)

Fallout (1997, Interplay/PC)

Final Fantasy VII (1997, Squaresoft/Playstation)

The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000, Nintendo/N64)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo/N64)

Little Big Adventure (1994, Adeline Software/PC)

Little Computer People (1985, Activision/C64)

Metal Gear Solid (1998, Konami/Playstation)

One Chance (2010, Awkward Silence Games/*Dématérialisé*)
Pong (1972, Atari/*Arcade*)
Shenmue (1999, Sega/*Dreamcast*)
Starfox (1993, Nintendo/*Super Nintendo*)
Tom Clancy's Splinter Cell (2002, Ubisoft/*Xbox*)
The Sims (2000, Maxis/*PC*)
Undertale (2015, Toby Fox/*Dématérialisé*)
Untitled Goose Game (2019, House House/*Dématérialisé*)

Bibliographie :

GOUX, M. & HALTE, P. (à paraître). « Qu'est-ce que programmer par un mode d'emploi de jeu vidéo ? ». Dans *Langue française*.