

Fallout et l'au-delà bien et mal

0 – Thème de l'émission

Cette émission sera consacrée à la saga *Fallout* dont le premier épisode est sorti en 1997. Ils seront comparés aux autres jeux de rôle notamment vis-à-vis du principe de karma que l'on peut y trouver.

1 – Présentation et problématique 0:41 => 9:07

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

2 – Le bien, le mal et les flingues 9:08 => 19:06

Où l'on montre comment le karma s'insère au sein des gameplay des jeux.

3 – Les causes secrètes des choses 19:07 => 29:13

Où l'on montre la façon dont le joueur peut investir ce principe dans sa partie.

4 – L'impératif catégorique, ou « seul contre tous » 29:14 => 42:24

Où l'on montre la façon dont le principe de karma est dévié pour servir le gameplay des jeux.

5 – Le jeu vidéo peut-il être éthique ? 42:25 => 47:41

Où l'on montre que le jeu vidéo doit inventer son propre système de valeurs.

Ludographie :

Jeux étudiés :

Fallout (1997, Interplay Entertainment/DOS)

Fallout 2 (1998, Interplay Entertainment/Windows)

Fallout 3 (2008, Bethesda Softworks/Windows, PS3, Xbox 360)

Fallout: New Vegas (2010, Obsidian Entertainment/Windows, PS3, Xbox 360)

Jeux cités :

Donkey Kong Country (1994, RareWare/Super Nintendo)

Final Fantasy (1987, SquareSoft/NES)

Final Fantasy VII (1997, SquareSoft/Playstation)

Half-Life (1998, Valve/Windows, Playstation 2)

Metal Gear Solid (1998, Konami/Playstation)

Super Mario Bros. (1986, Nintendo/NES)

The Elder Scrolls V: Skyrim

Bibliographie :

Campbell, J. (1949) [1977]. *Le Héros aux mille et un visages*. Paris : Robert Laffont.