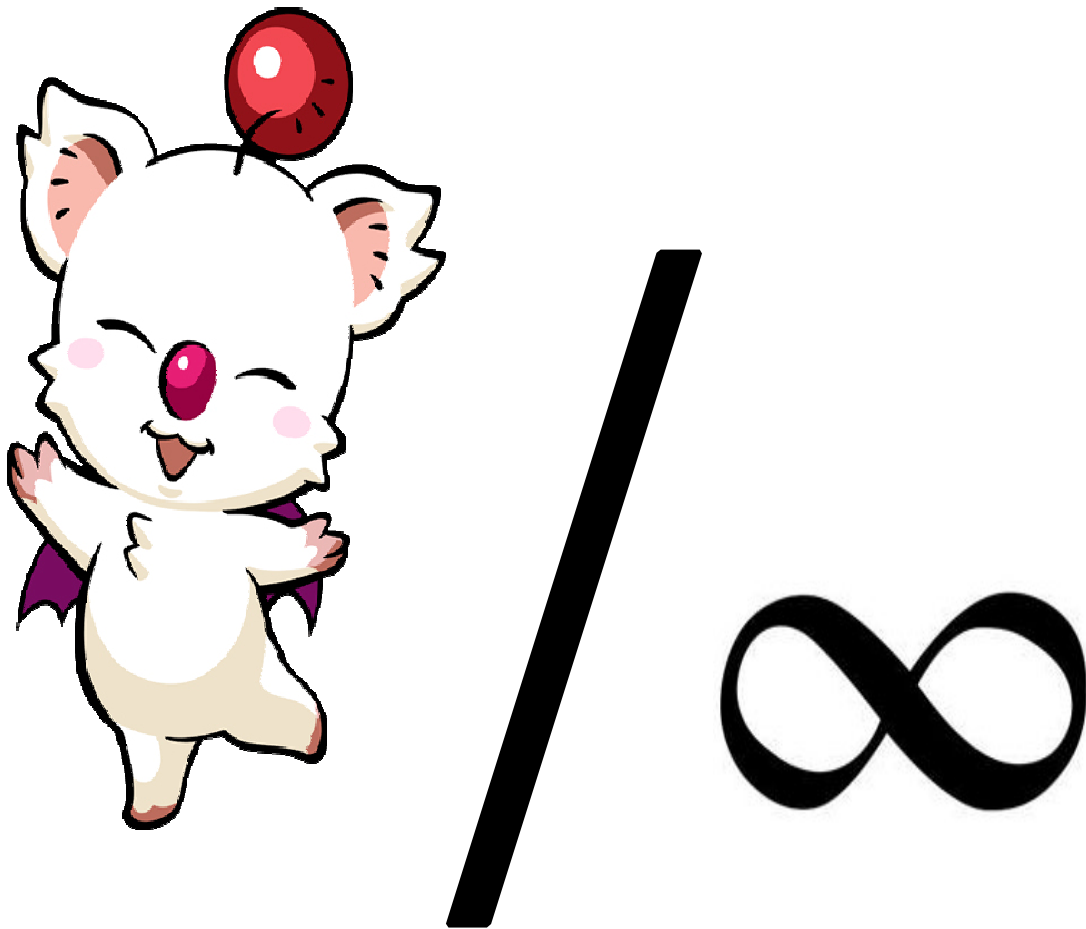


<https://www.youtube.com/watch?v=FR3BWhxfRtQ>

Après une longue réflexion savante, voici la note attribuée à *The Stanley Parable* :



Un moogles sur l'infini. Ne sommes-nous pas bien, tous les deux, dans cet espace qui n'appartient qu'à nous, baigné dans la connaissance partagée de ce que la notation peut nous apporter par rapport à l'appréciation et la connaissance profonde d'un jeu vidéo ; chose que tous les mots du Multivers ne sauraient mieux exprimer qu'en termes de sommes numériques aisément compréhensibles par tous et bypassant totalement les circuits du raisonnement pour aboutir à une solution rapide- que dis-je, instantanée – concernant l'un des problèmes fondamentaux de notre existence, qui est, comme vous vous en doutez déjà grâce à votre intelligence supérieure à la moyenne, est la suivante : le fait que nous nous posions des questions, pratiquement chaque jour, si vous ne vous posez pas de questions au moins huit fois par jour, votre santé s'en ressentira, mais il ne faut pas pour autant allouer trop d'énergie cognitive à résoudre des questions si ne vous voulez pas vous causer trop de nœuds au cerveau, ce qui ferait une sacrée pelote de laines difficile à démêler- ce pour quoi, donc, penser trop par soi-même peut être nuisible, et il faut s'aider de représentations aussi facile à ingérer mentalement qu'un hamburger de Mac Donald nageant dans sa sauce, ainsi, on évite les pensées trop multilatérales et chacun peut sentir, au plus profond de son âme de gamer, son appartenance tacite, parfois invisible mais vibrante quoi qu'on en pense à une communauté profitant de la mondialisation pour s'affranchir des barrières inutiles ; ainsi, tout le monde se retrouve unique dans le fait d'aimer penser la même chose que tous les autres, ce qui est tout de même bien rassurant, car quand tout le monde pense la même chose, et partant, on ne risque pas de se tromper, ce qui nous permet encore de préserver notre égo, une partie de notre individu tellement mis en danger dans nos sociétés banano-occidentales qui forcent les gens à compresser le temps, aller vite, consommer et désirer les choses dans l'instantanéité pour pouvoir consommer encore plus, car plus on consomme, plus on possède, plus on possède, plus on a d'importance sociale, importance sociale qui permet de faire croire qu'on se rend utile et permet également (ce qui n'est pas un bonus négligeable) de se moquer de ceux qui ne possèdent pas, ou encore pire, ceux qui possèdent mais ne consomment pas à la hauteur de leur richesse pécuniaire ; un bien grand maux que les développeurs aimeraient bannir, car qui sait si vous ne reprendriez pas ainsi de la liberté de penser : en effet, si vous ne dépensez pas proportionnellement vos richesses pour consommer, peut-être allez-vous vous laisser tenter par des solutions ne nécessitant pas de débours vos précieux deniers- ce qui, comme tout un chacun peut s'en douter, est une mauvaise affaire pour qui veut remplir son compte en banque sur le dos des joueurs, ou même autrement, par ailleurs, il me faut souligner le fait que si d'aventure vous êtes encore en train de lire cette phrase (qui s'appelle une période lorsqu'elle s'étend de façon aussi inutilement et outrageusement longue), votre obsession dans la recherche d'un lien logique d'un discours ayant depuis longtemps déraillé par rapport à son objectif principal possède des accents pouvant faire s'inquiéter votre entourage en ce qui vous concerne ; mais il vous fallait absolument aller jusqu'au bout, comme des coups de bâton dans le noir, pour être absolument certain que vous ne manquiez aucune information potentiellement utile par rapport à cette notation fantasque, ce en quoi vous risquez d'être fortement déçu car tout ce verbeux étalage de verbiage (vitupérant mains point vain) n'avait comme pour unique but que de mettre en exergue le fait que désirer une note à tout prix n'est pas forcément une norme à adopter.

Dans tous les cas, votre lecture dans cette ligne temporelle est TERMINEE.