

# **Notice incluse (ou peut être pas)**

Une étude des modes de prise de notes proposés par les jeux vidéo d'enquête et de mystère.

Mémoire réalisé dans le cadre du Master « jeux et médias interactifs numériques » cohabilité par le Conservatoire national des arts et métiers et l'Université de Poitiers.



## *Table des matières*

Introduction.....	3
I. Pourquoi et comment prendre des notes.....	4
A. Les raisons de prendre des notes.....	4
B. Les manières de prendre des notes.....	6
II. Les notes dans le contexte des jeux.....	7
A. Les notes prises par le jeu.....	7
B. Les outils permettant de prendre des notes.....	9
III. Les implications sur le gameplay.....	11
A. Les notes par le jeu dans le jeu.....	11
B. Les notes par l�� joueuse hors du jeu.....	12
C. Les notes par l�� joueuse dans le jeu.....	14
Conclusion.....	15
Annexes.....	16
Notes en papercraft.....	16
Retranscription de la critique du jeu <i>Platoon</i> par le vid��aste Joueur du Grenier.....	17
��uvres cit��es.....	18
Bibliographie.....	19

# Introduction

Les jeux vidéo d'enquête et de mystère comportent souvent une histoire complexe, une intrigue à démêler, des indices dont il faudra se souvenir plus tard. Cela prédispose ces jeux à nécessiter une prise de notes, qui peut prendre une multitude de formes différentes et servir différents buts. Certains jeux fournissent à la joueuse toutes les notes dont il a besoin, là où d'autres l'incitent simplement à prendre des notes de son côté. Ces choix pris par les créateurs engendrent des effets de différentes ampleurs sur le gameplay, et modifient l'expérience qu'aura une joueuse. Dans ce mémoire, nous nous pencherons sur la question suivante :

*Comment la méthode de prise de notes proposée par un jeu vidéo d'enquête ou de mystère modifie-t-elle le gameplay et l'expérience de jeu ?*

Afin de répondre à cette question, nous commencerons par nous pencher sur les raisons pour lesquelles les notes sont prises, et les différentes manières qu'il est possible d'employer pour les prendre. Nous examinerons ensuite des exemples de ces méthodes dans le contexte des jeux, avant de nous pencher enfin sur chaque méthode pour déterminer ses avantages et points forts, ainsi que ses risques et lacunes.

# I. Pourquoi et comment prendre des notes

Il existe beaucoup de raisons différentes de prendre des notes dans un jeu vidéo. La motivation qui amène l   joueur  se    prendre des notes (ou qui am  ne un jeu    fournir des notes    l   joueur  se) influence la forme que ces notes prendront.

## A. Les raisons de prendre des notes

Le syst  me 4E (Marques et al., 2024)   tudie les jeux vid  o d  enquête sous 4 angles diff  rents : *Exploration*, *Elicitation*, *Experimentation* & *Evaluation*.

- *Exploration* correspond    la mani  re dont l   joueur  se parcourt l  espace du jeu,
- *Elicitation* correspond    la mani  re dont l   joueur  se obtient et stocke des informations pour progresser,
- *Experimentation* correspond    la mani  re dont l   joueur  se formule des hypoth  ses ou m  thodes, r  fl  chit, r  sout des probl  mes,
- *Evaluation* correspond    la mani  re dont l   joueur  se re  oit confirmation sur ses hypoth  ses.

Ce syst  me nous a permis de d  terminer les diff  rentes raisons de prendre des notes dans un jeu vid  o d  enquête :

Notes **de m  morisation** (*Elicitation*) : extraire une information du jeu pour la rendre disponible dans un futur plus ou moins proche.

Par exemple, garder des indices qui pourront   tre utiles plus tard, des informations qu  il faudra confronter    d  autres   l  ments, le code d  un cadenas... Si retrouver un indice demanderait    l   joueur  se de se d  placer ou de consommer des ressources, il lui sera presque indispensable de prendre des notes. Parmi elles, on retrouve les notes **de navigation** (*Exploration*) – pour aider      voluer dans l  univers du jeu (qu  il s  agisse d  un lieu ou d  une banque de donn  es abstraites, peu importe la forme de l  espace de jeu, tant qu  il est parcouru par l   joueur  se). Par exemple, tracer une carte, noter un itin  raire...

Certains jeux peuvent se dispenser de ce type de notes dans le cas o   tout ce dont l   joueur  se a besoin pour sa r  flexion lui reste accessible facilement et ind  finiment. Ainsi, si ure joueur  se n  a qu     parcourir son inventaire pour retrouver les indices qu  il a trouv  , pas besoin de prendre des notes. De m  me, dans un jeu de petite envergure comme *Frog Detective*, il n  est g  n  ralement pas n  cessaire de prendre des notes, car les informations sont simples et utilis  es peu de temps apr  s avoir   t   trouv  es.

Notes **de réflexion** (*Experimentation*) : poser une réflexion comme on poserait un calcul.

Par exemple, confronter visuellement des idées, formuler des hypothèses... Les indices ne sont pas juste sauvegardés, mais traités, analysés et utilisés pour faire avancer la réflexion.

Ces notes répondent à un besoin immédiat (poser un calcul qui serait un peu trop complexe à faire de tête, tracer un schéma pour résoudre un casse-tête ponctuel...) et n'ont que très rarement besoin d'être conservées, car elles témoignent d'un cheminement. S'il est souvent utile d'en conserver le résultat, les notes en elles-mêmes n'ont généralement que peu d'intérêt : elles sont, la plupart du temps, pleines de ratures et gribouillages, écrites maladroitement sur un post-it froissé, ou perdues dans un fichier de notes sur un téléphone...

Notes **de compréhension** (*Evaluation*) : prendre note de ses conclusions afin de pouvoir progresser dans le jeu, en prouvant avoir compris une information ou résolu une énigme.

Par exemple, composer un code sur un cadenas, formuler une phrase indiquant le mobile du meurtrier, placer les événements sur une frise chronologique... Le jeu peut alors valider ou infirmer la réponse du joueur.

Souvent, ces notes sont nécessaires pour accéder à la fin d'un jeu, mais des exemples comme *Her Story* montrent qu'il est possible de créer un jeu d'enquête sans forcément nécessiter une validation des réponses du joueur.

## B. Les manières de prendre des notes

Les jeux d'enquête et de mystère reposent plus ou moins fortement sur le fait que la joueuse prenne des notes de son côté. Là où certains jeux ne fourniront presque aucunes notes à la joueuse, d'autres effectueront cette tâche automatiquement. D'un côté du spectre, *Outer Wilds* prend automatiquement en note chaque découverte faite par la joueuse et trace immédiatement des connexions entre les informations. De l'autre côté, *Blue Prince* conseille à ses joueuses de prendre des notes sans lui fournir le moindre outil. Entre les deux, *Shadows of Doubt* fournit à ses joueuses un outil pour prendre des notes et tracer des connexions, sans pour autant prendre des notes automatiquement.

Les notes peuvent être prises par le jeu ou par la joueuse, à l'intérieur ou à l'extérieur du jeu. À l'exception du fait qu'il est impossible pour le jeu de prendre des notes à l'extérieur du jeu (sans contrôleur alternatif particulier), chaque combinaison est possible.

Les notes prises **par le jeu, dans le jeu** sont **automatiques**. Ce système n'est possible que pour les notes de mémorisation, car il ne peut traiter que les informations objectives.

Les notes prises **par la joueuse, dans le jeu** sont effectuées grâce à un **outil dédié**, plus ou moins libre. Ce système est possible pour tous les types de notes, mais ne suffira pas toujours pour la joueuse. C'est également la seule manière de prendre des notes de compréhension, agissant comme une interface entre la joueuse et le jeu.

Les notes prises **par la joueuse, hors du jeu** sont complètement **libres**, prises sur un carnet, un fichier texte, une feuille de brouillon... Ce système est possible pour les notes de mémorisation ou les notes de réflexion, mais pas pour les notes de compréhension, qui nécessitent une interface. Leur forme est très variable.

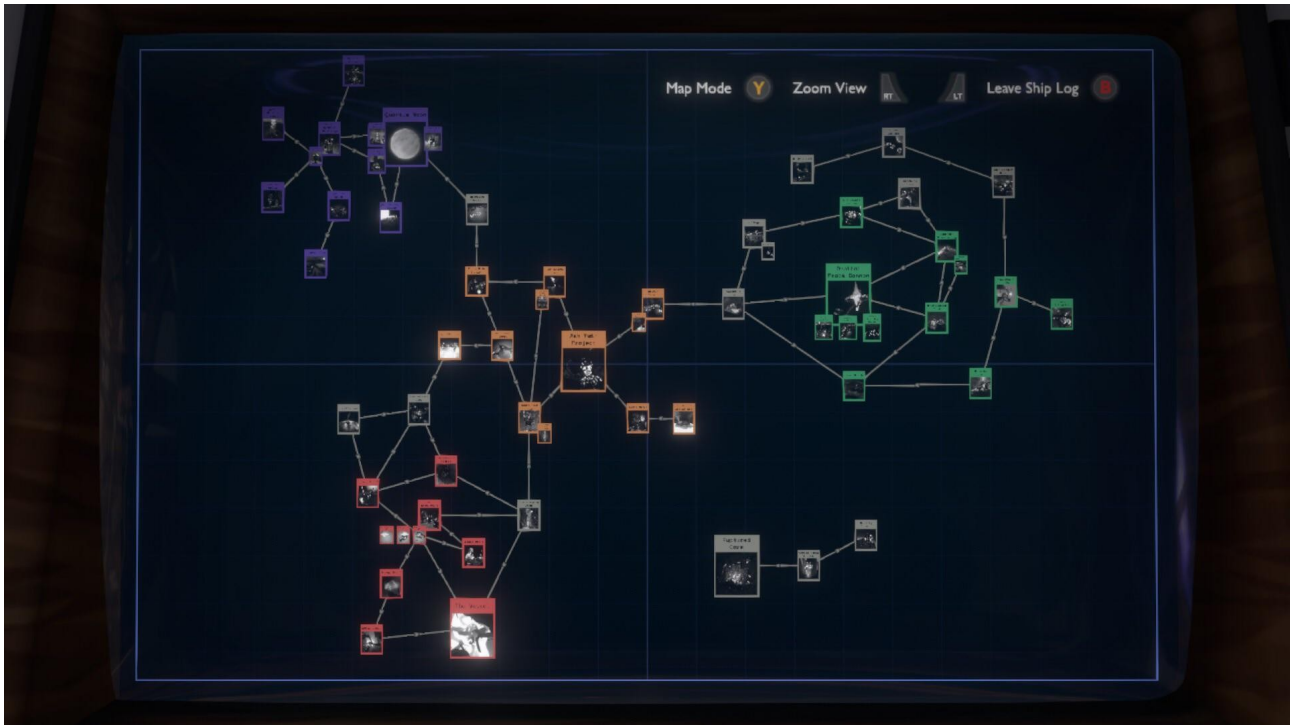
Il serait difficile de considérer un jeu comme appartenant uniquement à une de ces catégories, beaucoup présentant plusieurs types de notes à la fois.

Une joueuse pourra toujours prendre des notes hors du jeu, quel qu'il soit. Même un jeu qui vise à prendre des notes automatisées à la place du joueur ne suffira pas à tous les joueurs. Qu'il s'agisse d'un rapide schéma sur une feuille de brouillon ou de carnets aux pages remplies de notes et de plans, tous les jeux sont prônes aux notes manuelles.

## II. Les notes dans le contexte des jeux

### A. Les notes prises par le jeu

Les notes prises par le jeu sont particulièrement utiles pour un jeu qui dispose d'une contrainte temporelle, comme *Outer Wilds*. Si l'avatar est menacé, ou si le temps lui est précieux, il sera très difficile pour la joueuse de prendre des notes manuellement pendant une partie.



*Outer Wilds* : journal de bord rempli automatiquement par le jeu lors de chaque découverte, consultable facilement à chaque partie.

Pour prendre des notes par elle-même, la joueuse aurait besoin d'un espace sécurisé, dans lequel son avatar peut attendre sans risque pendant qu'elle prend des notes. Dans un jeu où la joueuse est en charge de son propre déplacement, sans contrainte de temps ou de ressources, il est bien plus facile de laisser la joueuse se débrouiller avec ses propres notes. C'est par exemple le cas dans *Blue Prince*, qui ne fournit presque aucune note durable à la joueuse.

*My gameself sits, waiting, on her horse. She idles on the spot, shifting her weight from leg to leg and checking her watch. She stands still, silhouetted against the night sky. Can this hybridity of videogame play be maintained?*

Claire Osborn-Li (n.d.)

À l'exception des jeux qui sont centrés autour de la mécanique de s'orienter dans l'espace, la plupart des jeux cherchent à fluidifier les déplacements du joueur. Les notes prises par le jeu sont alors particulièrement utiles pour les notes de navigation. L'exemple de *Blue Prince* est très parlant : alors que læ joueureuse est laissé complètement libre pour prendre ses propres notes de mémorisation, le jeu lui fournit des notes de navigation, pour l'aider à se déplacer efficacement dans le manoir qu'il est en train de créer.



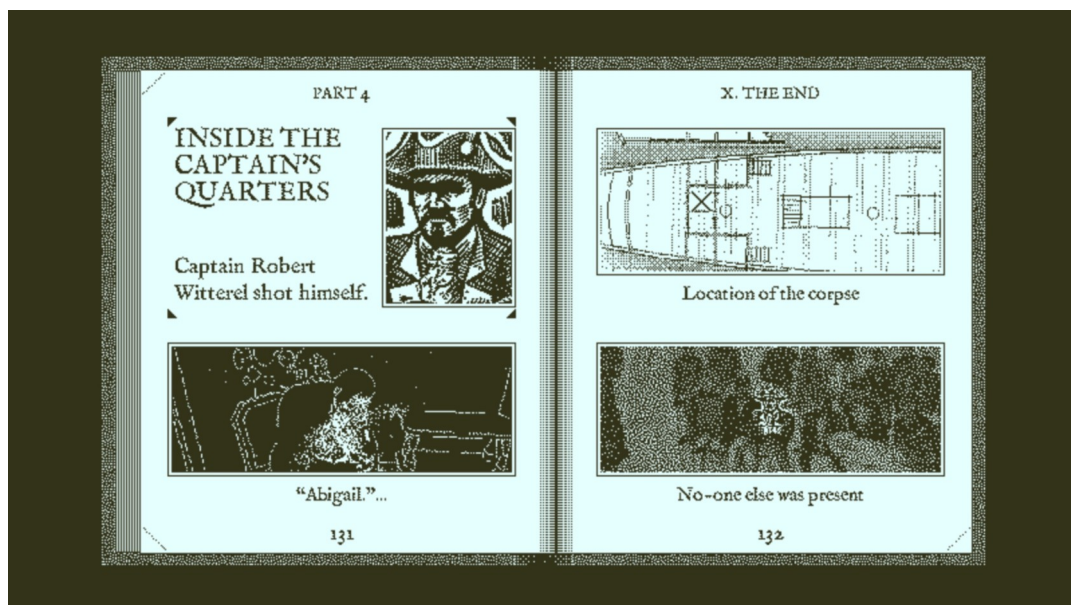
*Blue Prince* : Exemple de carte fournit par le jeu pour aider læ joueureuse à se repérer dans l'espace lors d'une partie. La carte se met à jour automatiquement au fur et à mesure que des pièces sont ajoutées au manoir.



## B. Les outils permettant de prendre des notes

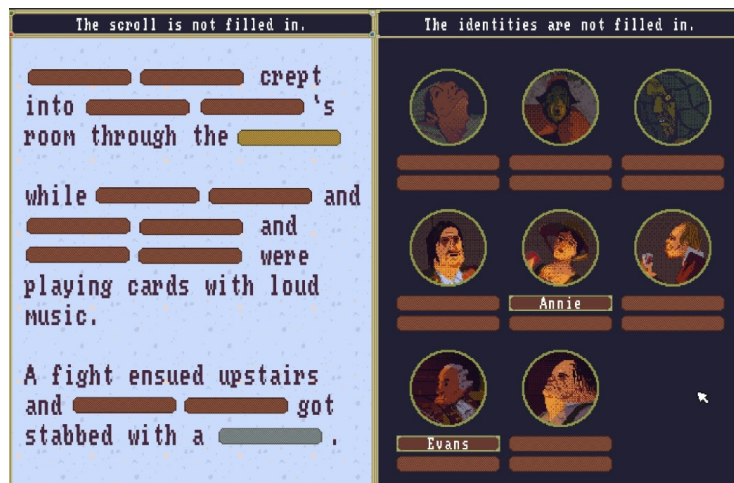
Les outils permettant à la joueuse de prendre des notes sont particulièrement utiles dans les jeux qui prévoient un temps de réflexion dans la boucle de gameplay du jeu, fournissant aux joueurs un accès rapide et pratique à leurs notes. Pour des jeux complexes, avec par exemple une multitude de personnages et lieux, il peut s'agir d'une manière de faciliter la prise de notes manuelle des joueurs. Ainsi, le jeu leur permet d'automatiser une partie laborieuse du travail pour se concentrer sur l'expérience recherchée chez la joueuse.

Ces outils sont obligatoires dans les jeux qui souhaitent mettre à l'épreuve la compréhension du joueur. Dans ce cas, il s'agit des rares notes prises à l'attention du jeu et non du joueur. Elles servent souvent à débloquent un espace précédemment inaccessible ou avancer vers une prochaine partie de l'histoire, soit débloquent une *knowledge-based gate*. Les cadenas à code en sont un exemple. Elles servent également souvent à valider les théories des joueuses afin de leur permettre d'avancer dans le jeu plus sereinement, comme nous pouvons le voir dans *Return of the Obra Dinn*.



*Return of the Obra Dinn* : Outil permettant à la joueuse de formuler ses théories, afin qu'elles soient validées (ou non).

Les énigmes de *The Witness* correspondent à cela, car la joueuse doit y noter une solution pour pouvoir avancer. Il en va de même pour les tableaux de *The Case of the Golden Idol*, que la joueuse doit réussir à remplir avec justesse pour progresser dans le jeu. Cependant, ces outils servant au jeu à recevoir une réponse du joueur sont également utilisés par les joueurs pour appuyer leur réflexion. En ce sens, il s'agit également de notes à l'attention du joueur, même si elles seront souvent complétées par des notes papier.



*The Case of the Golden Idol : Outil que læ joueureuse doit remplir pour prouver sa compréhension du niveau, afin de passer à la suite.*

Le jeu *Shadows of Doubt* propose un outil de prise de notes très puissant, sous la forme d'un tableau d'éléments et de liens. En cela, il ressemble beaucoup au journal de bord d'*Outer Wilds*. Cependant, læ joueureuse ici est læ seub à tracer des connexions, et décide ellui-même de quels éléments il décide de garder. Peut-être qu'ure joueureuse décidera que le papier froissé dans la poche de la victime n'est qu'un déchet sans importance, mais qu'ure autre le considérera comme un indice majeur. Chacun est libre.



*Shadows of doubt : Outil permettant à læ joueureuse de réfléchir, d'organiser ses idées, de se souvenir... Le jeu ne place rien dans ce tableau, et ce tableau n'est pas utilisé par le jeu pour suivre l'état de la progression de læ joueureuse.*

Ce type de notes est alors particulièrement adapté, car dans *Shadows of Doubt*, il n'existe pas une bonne solution unique et objective. Chaque enquête peut être résolue d'une multitude de manières différentes, en suivant différentes pistes, différents indices, et différents suspects. Ainsi, il serait mal venu de la part du jeu de décider à la place du joueur quels éléments méritent son attention.

### III. Les implications sur le gameplay

#### A. Les notes par le jeu dans le jeu

Les notes prises par le jeu dans le jeu ont l'avantage de permettre à l   joue  use de rester concentr   sur la t  che d'exploration, sans avoir    s'inqui  ter de garder une trace de ce qu'il d  couvre. De ce fait, beaucoup de joueurs consid  reront l'exp  rience de jeu comme plus immersive.

Pour ce qui est des notes de navigation, il est conventionnellement attendu de la plupart des jeux d'assister l   joue  use dans cette t  che, en fournissant une carte ou des rep  res. Il est tr  s rare pour un jeu de ne pas en fournir si le jeu n'est pas explicitement ax   autour de l'activit   de cartographie, et si c'est le cas, cela sera sans doute reproch   au jeu par ses joueurs, comme nous pouvons en voir un exemple dans la critique du jeu *Platoon* par le vid  aste Joueur du Grenier (voir [retranscription](#) en annexe).

La responsabilit   de la discrimination d'indices est   galement   cart  e du joueur lorsque les notes sont prises automatiquement. Lors de l'exploration d'un lieu, il est souvent difficile de savoir ce qui est un indice et ce qui est une fausse piste ou un   l  ment de d  cor. La prise de notes automatique par le jeu retire cette incertitude, ce qui est    double-tranchant.

Certaines joue  uses aimeront la s  curit   de savoir que tout ce qui leur sera utile plus tard a   t   sauvegard  , sans avoir eu    prendre des longues notes ou    risquer   tre incomplet et le regretter. D'autres joue  uses, au contraire, consid  rent que l'incertitude fait partie du jeu, et n'appr  cient pas le fait d'  tre priv  es de cette responsabilit  .

Un risque non-n  gligeable de ce type de notes est de devancer l   joue  use dans sa r  flexion. S'il a trouv   des   l  ments qu'il ne comprends pas, mais que les notes automatiques (cens  es ne d  crire que ce qu'il a d  j   compris) lui r  v  lent le sens de ces   l  ments, il est tr  s probable que l   joue  use se sente injustement aid  e par le jeu, voire d  poss  d  e de sa r  flexion.

De mani  re g  n  rale, ce type de prise de notes est utilis   pour fluidifier la partie en automatisant les t  ches moins centrales au gameplay voulu. Cela permet   galement d'ouvrir l'accessibilit   du jeu    un plus large public, qui ne serait pas forc  ment pr  t    prendre en charge la prise de notes, mais qui appr  cie le reste du jeu. Le risque est cependant de fluidifier l'exp  rience au-del   de l'attente des joue  uses, les privant ainsi de l'ex  cution d'une t  che agr  able ou gratifiante.

## B. Les notes par la joueuse hors du jeu

Les notes prises par la joueuse hors du jeu ont l'avantage de s'adapter parfaitement aux besoins de chaque joueuse, qu'il s'agisse d'un dossier de captures d'écran, de documents numériques connectés par hyperliens ou d'un carnet de bord. Il est presque impossible de concevoir un outil qui s'adaptera aux envies de chacune, et il est parfois souhaitable de laisser aux joueuses elles-mêmes la tâche d'aménager leur espace de notes. Certaines font preuve d'une créativité dans leurs notes qu'il serait impossible de numériser, comme nous pouvons le voir par exemple parmi les joueuses du jeu *Fez* (voir [notes en papercraft](#) en annexe).

Ces notes ne sont également pas limitées dans leur sujet ; qu'une personne souhaite prendre en note les noms des suspects et leurs alibis, qu'il souhaite dessiner une frise chronologique des agissements de chacune, redessiner une carte, poser des calculs... La liberté est totale, et adaptable constamment au fil du jeu.

Cette liberté amène une responsabilité aux joueuses, celle d'être en charge de ses propres souvenirs. Elle étend le gameplay au-delà de l'écran, dans une zone que le jeu ne peut pas surveiller. Cette partie du gameplay, plus libre, est très appréciée de nombreuses joueuses, comme une marque de confiance de la part du jeu. L'action d'écrire est alors une partie importante du jeu, appréciée et recherchée.

*As my notes grow, I feel as though I am not only invested in the game, but the game is invested in me: it's entered my world because it relies on me to piece these fragments together.*

(Osborn-Li, n.d.)

Encourager la joueuse à prendre des notes par elle-même fait donc sortir le jeu du logiciel, amenant une partie du gameplay dans le monde réel. Une trace physique, qui continue d'exister après la fin de la partie, est une extension du jeu. Ces notes peuvent être relues, montrées, partagées, et donnent une vie au jeu après sa fin. Certaines n'auront que faire de ces témoins de réflexions, mais d'autres chériront ces souvenirs, et par leur biais, se sentiront plus connectés à leur expérience de jeu.

La prise de notes physique aide également à la connexion joueuse-jeu en traçant un parallèle entre joueuse et avatar. L'avatar agit dans le monde du jeu « à la place » de la joueuse, comme une extension de son corps. La possibilité d'effectuer directement des actions, sans les déléguer à l'avatar, permet pour beaucoup de se sentir plus connectés à cette projection d'elles-mêmes. C'est bien elles, et non l'avatar, qui prends des notes. La joueuse se sent elle-même comme une détective, comme une archéologue, comme une exploratrice, par cette incarnation physique de la prise de notes.

Cependant, il est important de noter que tout le monde a des goûts différents. Pour beaucoup, le besoin de prendre des notes hors du jeu est, à l'inverse, une rupture de l'immersion. Devoir lâcher la souris ou poser la manette rappelle leur existence à chaque prise de note, cassant la sensation de *flow*. Cette interruption désagréable incite alors parfois la joueuse à prendre un minimum de notes, ce qui risque de lui poser des problèmes et rendre sa partie plus difficile à cause de notes incomplètes.

Comme le jeu n'a pas de vision sur les notes que prends la joueuse, il lui est également impossible de l'assister en cas d'erreur ou de mauvaise compréhension. C'est un risque de frustration, voire même d'abandon, pour certains qui risquent de se retrouver bloqués, sans savoir comment avancer.

De plus, le support physique pose des contraintes. Si une joueuse veut utiliser un carnet pour prendre des notes de sa partie, le carnet devra suivre sa partie. Si le carnet est perdu, la progression est perdue avec lui. Le fait de devoir retrouver un support secondaire lors du lancement du jeu pourra démotiver certaines joueuses, qui préféreraient la simplicité de rester dans le jeu.

Prendre des notes manuellement nécessite un état d'esprit volontaire et ouvert de la part de la joueuse, comme nous l'avons vu dans l'exemple de la carte à dessiner dans le jeu *Platoon*.

## C. Les notes par l   joueureuse dans le jeu

Les notes prises par l   joueureuse dans le jeu ont l'avantage de la versatilit  , pouvant ressembler    beaucoup de choses diff  rentes. Ainsi, cette m  thode est adaptable    tous les besoins.

Cette technique est particuli  rement puissante pour montrer    l   joueureuse la direction que devrait prendre sa pens  e, sans lui r  v  ler de r  ponses.

Ces syst  mes de notes sont souvent   galement une mani  re pour le jeu de v  rifier les r  ponses de l   joueureuse pour l   faire progresser. Cela a l'avantage de suivre son avanc  e, et souvent, lui permet de valider les bases de sa r  flexion avant de la pousser plus loin. La progression est donc plus r  guli  re, et l   joueureuse peut avancer sans peur de baser ses th  ories sur une hypoth  se fauss  e.

Ces syst  mes permettent de remettre la volont   du joueur au c  ur de la prise de notes, tout en lui   pargnant les t  ches laborieuses (recopier des textes entiers, des listes de noms...), comme c'est le cas dans *Shadows of Doubt*. L   joueureuse y est libre de prendre des notes   crites, et de tracer des connexions de diff  rents types, tout en ne gardant que les   l  ments voulus. Pourtant, l   joueureuse n'a pas    copier manuellement les indices qu'  l trouve, car ils sont automatiquement ajout  s    son tableau de r  flexion.

Un autre avantage est celui de n'avoir qu'un seul support : le jeu en lui-m  me. Pas de risque de perdre son carnet ou le lien de son google docs, pas besoin de s'  carter du jeu pour prendre des notes. L'immersion n'est pas rompue, au contraire, l'avatar et l   joueureuse effectuent la m  me t  che.

Ce syst  me ne sera malgr   tout pas suffisant pour tout le monde. Beaucoup de joueureuses le trouveront trop limit      leur go  t, et devront le compl  ter par leurs propres moyens.

Un risque est   galement celui de *spoiler* la solution d'une   nigme en cherchant    la v  rifier. Ce risque est particuli  rement pr  sent dans les jeux qui proposent des choix multiples comme r  ponses, ce qui peut inciter les joueureuses    tester toutes les solutions ou    essayer de deviner l   o   le jeu cherche    les amener au lieu de chercher    r  soudre l'  nigme par eux-m  mes. Une solution serait de proposer un syst  me tr  s grand ou complexe, pour lequel trouver la bonne solution est plus simple qu'essayer fr  n  tiquement toutes les combinaisons. Mais ces syst  mes peuvent para  tre vertigineux    certaines joueureuses, donnant un aspect complexe au jeu qui risque d'en rebuter certaines.

## Conclusion

Ainsi, les joueuses sont amenées à prendre des notes en jouant à un jeu d'enquête pour garder des éléments et s'en souvenir plus tard, pour les aider à poser une réflexion, ou pour avancer plus loin dans le jeu. Ces notes prennent des formes différentes, et peuvent être prises de manières différentes : automatiquement par le jeu, par la joueuse à l'intérieur du jeu, ou par la joueuse hors du jeu. Tous les types de jeux ne se prêtent pas à tous les types de notes, et il est difficile de déterminer un type de notes adapté à un jeu donné. Les attentes du joueur envers le jeu, son niveau d'implication, les parties du *gameplay* que les créatrices souhaitent fluidifier et faciliter... sont tous des points importants à prendre en compte.

Nous avons parlé dans ce mémoire des prises de notes dans le contexte des jeux d'enquête et de mystère, dans des cas où les notes assistent le jeu. Nous avons même vu que la prise de notes pouvait être considérée comme une partie importante du jeu, appréciée et recherchée. Cependant, nous ne nous sommes pas penchés sur les cas, plus rares, où la prise de notes est le but même de l'expérience. La catégorie niche des *Keepsake Games* correspond à des jeux développés dans le but de laisser une trace physique particulière, témoignant de la partie des joueuses, ce qui change la dynamique de la prise de notes. Les notes ne sont alors plus un outil, mais une fin en soi, apportant une nouvelle dimension au jeu. Nous retrouvons par exemple ce principe dans le jeu *Field Guide to Memory*, qui incite la joueuse à s'interroger sur le principe de la pérennité et l'émerveillement face au monde naturel.

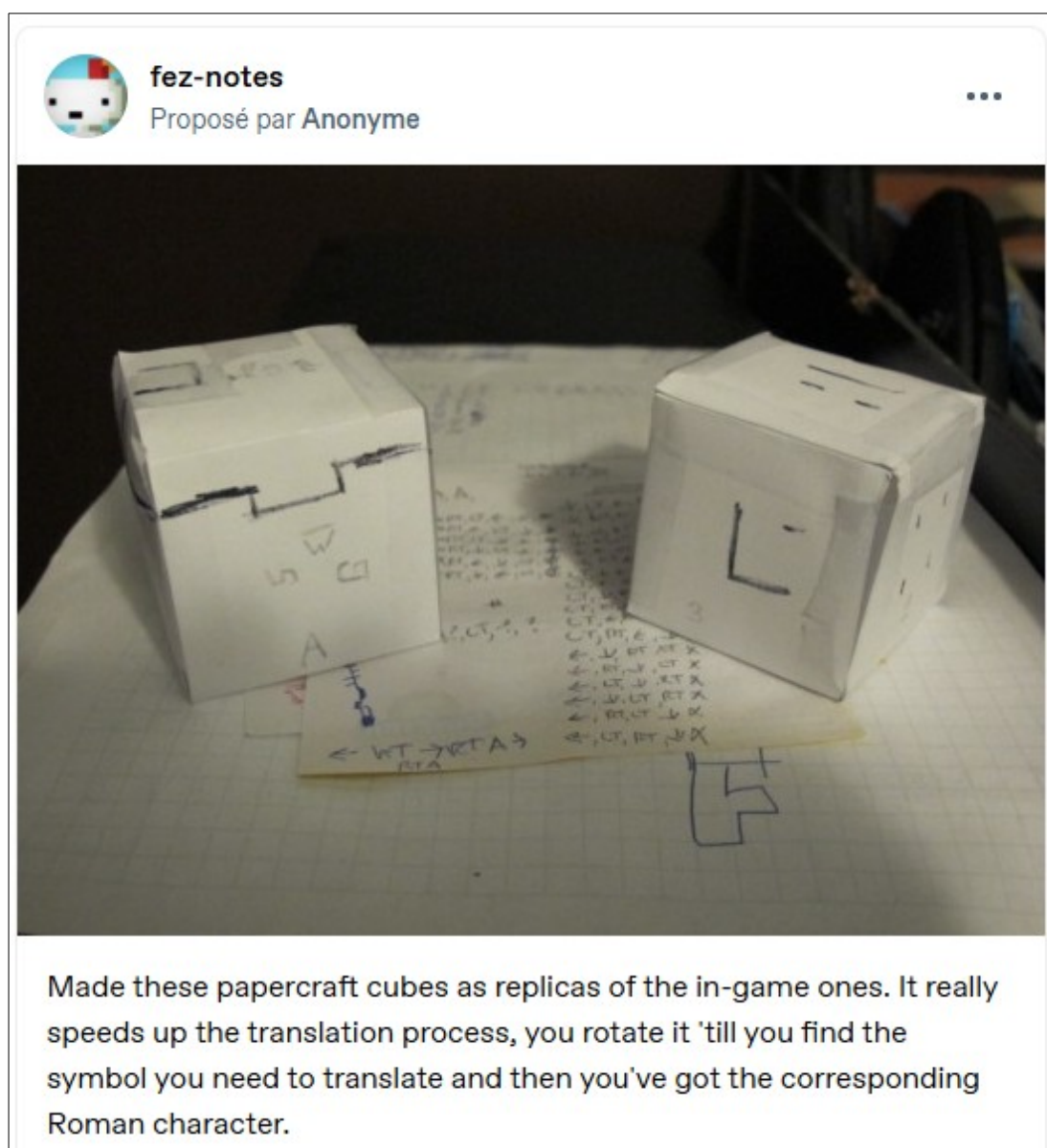


# Annexes

## Notes en papercraft

Source : [Papercraft cubes] (15/08/2013). Tumblr.

<https://www.tumblr.com/fez-notes/59169786170/made-these-papercraft-cubes-as-replicas-of-the?source=share>



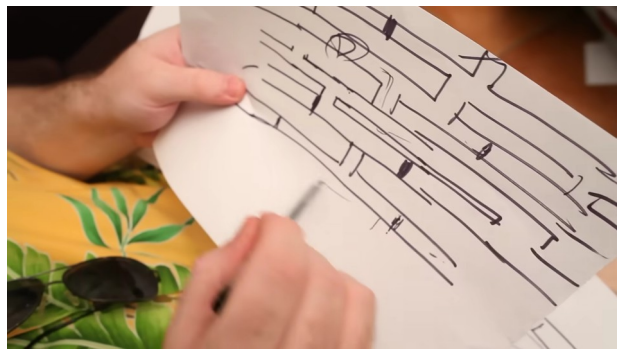
Une joueuse anonyme de *Fez* partage sa manière non-conventionnelle de prendre des notes : il a façonné des cubes de papier pour décoder plus facilement les codes qu'il rencontre dans le jeu.



## Retranscription de la critique du jeu *Platoon* par le vidéaste Joueur du Grenier

Source : Joueur Du Grenier, (23/08/2012). Joueur du grenier - Platoon & Metal gear – NES.  
Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=g7HUG\\_SiHVw](https://www.youtube.com/watch?v=g7HUG_SiHVw)

« En fait, 90 % des gens qui avaient eu ce jeu n'ont même pas réussi à franchir cette étape de la forêt, pour une raison simple : c'est qu'on n'avait pas de carte. Je suppose que les génies qui nous ont envoyé ici se sont dit que ce serait marrant de se perdre pendant trois heures dans une putain de forêt où tout se ressemble et où t'as rien pour t'orienter... Même le manuel se foutait de notre gueule : « We strongly recommend that you map out this first sequence in order to complete it more easily. » Ah bah merci, merci du conseil, c'est clair que j'éprouve un immense plaisir à mettre la pause toutes les cinq secondes pour faire un plan de merde sur une feuille de merde. Merde. Ils auraient marqué : « Go fuck yourself lol ! » que ça aurait été pareil. Le meilleur moment de ce passage dans la forêt c'est clairement cet instant magique où tu t'aperçois que ton plan est foiré et ne correspond à rien. »



## Œuvres citées

*Blue Prince*, Dogubomb, Raw Fury, 2025.

*The Case of the Golden Idol*, Color Gray Games, Playstack, 2022.

*Fez*, Polytron Corporation, Trapdoor, 2013.

*Frog Detective*, Grace Bruxner & Thomas Bowker, worm club, 2018.

*Her Story*, Sam Barlow, 2015.

*Outer Wilds*, Mobius Digital, Annapurna Interactive, 2020.

*Platoon*, Ocean Software, Sunsoft, 1988.

*Return of the Obra Dinn*, Lucas Pope, 3909, 2018.

*Shadows of Doubt*, ColePowered Games, Fireshine Games, 2024.

*The Witness*, Thekla Inc., 2016.

## Bibliographie

Ashley, Clayton (13/02/2023). Taking notes makes gaming more fun. Polygon.

<https://www.polygon.com/videos/23597903/taking-notes-makes-gaming-more-fun-fez-golden-idol-obra-dinn/>

Concelmo, Chad (30/04/2012). Fez and the lost art of taking notes. Destructoid.

<https://www.destructoid.com/fez-and-the-lost-art-of-taking-notes/>

Diaz, Ana (20/04/2025). The best ways to take notes for Blue Prince, according to Blue Prince fans. Polygon. <https://www.polygon.com/blue-prince-guides/558988/best-notes-tips/>

GamerBlurb (2025). Blue Prince: Journal & Notes Guide. GamerBlurb.

<https://gamerblurb.com/articles/blue-prince-journal-notes-guide>

Mansfield, Joseph (15/07/2025). Metroidbrainia: An in-depth exploration of knowledge-gated games. Thinky Games. <https://thinkygames.com/features/metroidbrainia-an-in-depth-exploration-of-knowledge-gated-games/>

Marques, Pedro; Parreiras, Marcus; Kritz, Joshua; Xexéo, Geraldo (15/03/2024). A Conceptual Model for the Analysis of Investigation Elements in Games. Arxiv.

<https://arxiv.org/html/2403.10272v1>

Osborn-Li, Claire (n.d.). Paper-feel and digital play: Note-taking and videogames.

<https://media.cordite.org.au/paper-feel-and-digital-play/>

Polygon (09/02/2023). I love note-taking games and I DON'T CARE if that sounds boring.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3PIpniYopw>

Tom Francis (18/07/2019). Design Talk: Information Games. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=LFMEms4PNoo>

Yin Khor, Shing (16/02/2021). on keepsake and connected path games. Patreon.

<https://www.patreon.com/posts/on-keepsake-and-47599952>