

LE JEU

Description :

Un jeu de gestion de chaîne de TV en continu caricatural basé sur une mécanique réaliste.
Le but du jeu est de développer une chaîne de TV d'info éthique et rentable dans un monde ultralibéral.

La place du joueur :

Le joueur est placé au centre de deux systèmes.

Cercle vertueux : Gérer la chaîne de télévision pour tenter de tendre vers un média indépendant et éthique.

Cercle vicieux : La chaîne de télévision s'enferme de plus en plus dans un modèle libérale sacrifiant son éthique et son indépendance pour des profits à court termes.

Variables du jeu :

Les thunes

A quoi ça sert ?

Recruter: manager/journalistes/reporters/rédacteurs/community manager/présentateurs vedette à travers une sorte de mercato qui se fera quotidiennement.

Upgrader: Améliorer le matériel, Agrandir les locaux, Financer des campagnes de pub

Payer les charges: Salaire(Mensuel), taxe, Faux frais de l'animateur star

Achat des parts de la chaîne (actionnariat): Permet de gagner en indépendance éditorial

Comment on en récupère ?

Redevance: Elle est versée une fois par cycle de jeu (proportionnel à l'audience)

Subvention: Elle est versée une fois par cycle de jeu

Abonnement: Rentable avec une haute audience et un haut niveau de confiance mais vous prive de la redevance

Vente d'espaces publicitaires : Les plus lucratives engendrent une baisse de la confiance les autres l'aménage

Vente des parts de la chaîne (actionnariat): Permet de récupérer des liquidités
Mais fait perdre en indépendance éditoriale

L'audimat

A quoi ça sert ?

Calculer les différents revenus en fonction de son niveau

Comment on en récupère ?

De façon active:

Jouer à des mini jeux

Payer une campagne publicitaire (Booster d'audimat)

Programmation:

Choix des sujets

Hierarchisations des sujets

En programmant des infos exclusives de l'équipe d'enquête

De façon passive:

Améliorer le matériel

Agrandir des locaux

Recruter une Star de l'info

Recruter un community manager

La confiance

A quoi ça sert ?

Un très haut niveau de confiance permet à long terme de rendre le fonctionnement par un abonnement rentable.

Comment on en récupère ?

Créer et améliorer un bureau d'investigation pour obtenir des infos exclusives

Gestion du traitement de l'info :

Choix de l'orientation politique des journalistes

format du traitement (type de l'émission)

Favoriser le pluralisme (à préciser)

Limiter la dépendance au financement publicitaire

Acheter des parts d'action de la chaîne

Déroulement du jeu :

Niveau Tutoriel

“La chaîne se retrouve confrontée à un conflit social”

Les salaires n’ont pas été payés et la rédaction est en grève

Utiliser cette situation de crise pour permettre au joueur d’explorer les différentes possibilités du jeu et ainsi résoudre la crise

Le jeu commence a ce moment la.

Situation de départ

Niveau d’audimat:

Niveau de thunes:

Niveau de confiance:

Présentateur star:

Taille des locaux :

Matériels:

Pourcentage du nombre de parts(Actions):

Traitement de l’info

Comment le joueur choisi son traitement de l’info ?

Les contres feux

Dans le cercle vertueux:

Vos enquêtes gêne de plus en plus le pouvoir en place

- *Réduction des subventions*
- *Redressement fiscal*
- *Mise en garde à vue d'un journaliste*
- *Convocation Parlementaire*
- *Bureaux d'investigations moins efficaces*

Vous subissez des attaques de vos détracteurs

Dans le cercle vicieux:

Vos articles les plus racoleurs font l'objet de sanctions financières du CSA

De plus en plus nombreux, vos actionnaires agissent sur votre gestion (Baisse des coûts)

Vos annonceurs publicitaires orientent de plus en plus votre ligne éditoriale

Censure des actionnaires sur certaines infos

Les triggers

Situation de jeu

La temporalité du jeu est fonction des actions du joueur.
Ses différents choix font avancer la temporalité.

Action/Coeur du jeu

Cycle journalier

Allikrid, trouve le système de choix des articles ennuyeux et propose un système de loterie restreint a trois choix.

Par exemple : Choix de l'information => Trois emplacements d'investigation, deux débats, une interview.
Chaque emplacement d'investigation fournit le choix entre 3 sujets, les débats 2 sujets et l'interview 3 invités.

Chaque emplacement fournit un nombre de sujets, et on choisit parmi ceux-ci, en fonction de ce qui est disponible (suivant le taux de respectabilité ou les annonceurs). On peut soit choisir entre plusieurs sujets à partir de ce deck, soit par rapport à 3 choix randoms. Ca permet de faire des journées de merde, et devoir gérer ces jours là.

Réunion de production

1)Sélection/Hiérarchisation des sujets à traiter

Choix des articles à afficher

Les sujets affichés auront un thème et un niveau d'intérêt. Ces deux attributs rentreront en compte dans le calcul de l'audimat.

Le joueur pourra sélectionner un certain nombre de sujet. Cette limite évoluera avec la progression de la chaîne.

Partie prédéfini ()

Des gros event liés à la timeline du jeu. afin de permettre au joueur de revivre des faits qu'il a déjà vécu sans pour autant être trop précis. Cela aurait pour but de lui permettre de nouveaux points de vue face à l'information déjà vécue. Exemples(Catastrophe, Elections, Event International)

Partie random

- Fait divers (accident, journée mondiales, étude)
- Exclusivité de sujet déniché par les équipes d'investigations

Affichage

Sous forme de liste, sélectionner les sujets en les cochant et en cliquant sur le bouton de validation en bas de l'écran.

https://cdn.discordapp.com/attachments/346360041160441856/364145658086817794/Capture_decran_2017-10-01_a_22.24.33.png

- Logo censuré lorsque l'info n'est pas accessible du fait des actionnaires.
- Info obligatoires à programmer du fait des actionnaires/annonceurs publicitaires.
- Logo tendances pour les infos tendances.

2) Répartition des infos aux équipes/Sélection du format de traitement de l'info

https://cdn.discordapp.com/attachments/346360041160441856/366679265636515840/Schema_repartition_travail.png

local(salle) = equipe = type d'émission = placement automatique dans la grille des programmes

Le joueur choisit l'info qu'il veut donner à une équipe en faisant dérouler le bandeau horizontal des sujets sélectionnés. Et le donne à l'équipe en faisant un glisser déposer dans le local de cette équipe.

3) Grille des programmes

Création automatique de la grille des programmes en fonction de la répartition des articles dans les équipes. Le joueur aura la possibilité de la modifier s'il le souhaite.

Préciser le fonctionnement de la modification de la grille des programmes

Gestion de la journée en temps réel (En temps réel/Timer)

Gestion des salles achat/amélioration

Système d'emplacement de salle achetable. Au moment de l'achat le joueur choisit l'aménagement de la salle et donc le type d'émission produit grâce à celle-ci. Trois tailles de salle.

Gestion du personnel et du matériel

Système d'inventaire/déplacer les membres des équipes en cliquant/glisser-déposer vers la destination.

Cliquer sur un personnage pour afficher un menu contextuel des actions disponibles

Technicien

Reporter

Présentateur

Chef d'équipe/Manager

Rédacteur

L'apparition des événements pendant la journée

Point d'exclamation au-dessus de la tête de certains membres du personnel pour déclencher un événement.

Gestion en temps réel du personnel et des locaux

- Rénovation des locaux
- réparation du matériel
-

Gestion des aléas dans la gestion de la chaîne pendant la journée

Réunion de fin de journée

-Bilan de la journée

- score d'audimat de la journée
- recette/dépense

Interface

Propositions :

- *On a en continu une vue sur les bureaux. Des pop-ups apparaissent pour la sélections des programmes puis le bilan. Comme ça, pas vraiment de temps de chargement entre les émissions, le jeu reste en continu sur la vue bureau. (Inspiré de game dev tycoon, aller voir si vous avez pas trop compris)*

Cycle hebdomadaire

- Bilan de la semaine
- Conseil d'administration de la chaîne
 - Vente des parts de la chaîne
 - Achat des parts de la chaîne
- Réunion avec les publicitaires
 - Vente d'espace publicitaire
 - Achat d'espace publicitaire

Cycle mensuel

Récapitulatif

Payer les charges

- Recap pop pup a valider
-

Redevance ou Abonnement

- Le joueur récupère l'argent de sa redevance
-

Subvention de l'état

Choix du joueur

Recruter/licencier

- Recruter de nouvelles recrues
- Licencier du personnel

Grandes dépenses

- Agrandissement des locaux
- Achats de nouveau matériels

Cycle trimestriel

- Gestion trimestrielle des finances de la chaîne
 - Choix entre un modèle par redevance ou un modèle par abonnement
- Événement important

Cycle annuel

- Grand choix rédactionnel
- Fin de saison mercato du présentateur / renouvellement

Glossaire :

Les présentateurs star

(+ gros salaire que les autres, catégorie à part)

David PUJILA

Cout:
Credibilité:
Popularité:
Effet sur l'audimat:

Héloïse MUGET

Cout:
Credibilité:
Popularité:
Effet sur l'audimat

Rude Elgrief

Les équipes

Community manager

Coût par mois:
Coût par nombre:
Effet sur l'audimat:

Le bureau d'enquêtes

Coût par mois:
Coût par nombre:

Effet sur la confiance:

La rédaction

Coût par mois:

Coût par nombre:

Effet sur.... :

Matériels/locaux

Boîtes à idées

Phase Action (Cycle journalier/Horaire)

Le jeu du conseil d'administration:

Sur le gameplay JRPG

Le but est de distribuer la parole aux différents intervenants dans un temps limité

Le jeu du chef de la régie:

Sur le gameplay JRPG

Prenez en main le Jt en temps réel en donnant des directives au présentateur.

Possibilité de faire bouger les journalistes, qu'on verrait dans les bureaux pour : changer les équipes, remplacer les journalistes, virer etc ...

Idée de mini-jeu:

Pour simuler le système de dons, si la confiance est haute, on pourrait déclencher de tps en tps un clicker ou il faut récupérer des dons qui tombe en cliquant dessus

Autre idée potentielle :

Imaginons un prompteur qui défile avec le présentateur star qui parle des news du jour, à certains moments, des trous apparaissent, vous avez “huit secondes” pour y répondre en tapant sur l’option A ou B, ou bien A B C.

CLASSEMENT DES CHAÎNES NATIONAL :

Le jeu peut être un double plaidoyer :

Dénoncer les travers du journalisme enfermer par des priorités capitalistes

Faire valoir les libertés de la presse confrontés a des contres feux politique lorsqu’il se veut éthique ;)

Suggestions:

- Je vois des “etc...” ou des “par exemple”, ca serait bien de les enlever et de bien tout définir ;)
- Définir la portée des variables : a quelles moments elles influent, à quelles elles sont modifiées ?
- Afficher l'argent (la confiance ?)
- Ajoutez plusieurs difficultés *
- Sous les 10% de confiance ton présentateur principal devient automatiquement david pujadas (issou)
- Ajoutez des paliers ou on débloque/gagne des trucs.
- Génération des articles
- Stats d'articles procédurale
- Faire un état des lieux des variables (quand elles sont utilisés, modifiés)
- Comment on calcule la confiance ?
- Style graphique (Human ressources machine ?)

Cycles :

déblocage d'infos à traiter au bout d'un certain temps de jeu :

- bilan de la première année du président
- fêtes
- bourse ?
- rentrée

Système de palier/niveau pour la chaine afin de débloquent du contenu tout en fournissant un objectif au joueur.

- Analyste

Suggestions pour un cycle journalier différent :

- On est tout le temps avec les bureaux sous les yeux. De temps en temps, une demande de choix d'infos apparaissent. On choisit l'info qu'on veut, on choisit l'équipe à qui on donne l'info. Et on revient à notre bureau, l'équipe qu'on a choisi commence à travailler et l'info choisi fait son effet.