

Newsgame Chasseur d'info

Game design

1) Principes du jeu

a. Principe général

Chasseur d'info vise à plonger le joueur dans le quotidien d'un journaliste travaillant sur Internet aujourd'hui, et à lui faire comprendre les quatre phases de la production de l'information :

Sélection -> vérification -> hiérarchisation -> publication

L'interface principale à la disposition du joueur jeu sera celle d'un écran d'ordinateur (genre bureau Windows). Il y aura accès à un réseau social inspiré de Twitter. Sur ce fil d'actu, des comptes émetteurs publient des informations. Au joueur de déterminer lesquelles reprendre pour en faire des articles.

A tout moment, le joueur peut cliquer sur le nom de chaque source et avoir accès à une fiche descriptive de celle-ci.

Les sources émettent des informations concernant six thématiques différentes, couvrant l'ensemble des sujets habituellement traités sur les sites d'info.

Le cœur du gameplay de Chasseur d'info va consister, pour le joueur, à se pencher sur ces informations pour les évaluer. Il devra notamment, au fil d'une partie, apprendre à estimer :

- la crédibilité d'une information
- l'exclusivité d'une information

Et il devra, au dernier niveau, hiérarchiser ces informations dans une maquette de site Internet.

Pour ce faire, il pourra se servir de son carnet d'adresses pour demander l'aide de ses contacts : des personnes en qui il sait pouvoir avoir confiance, et qu'il peut solliciter pour recouper et vérifier une info. Ce carnet d'adresses s'enrichira au fil de la partie.

b. Infos et types d'infos

Chaque information publiée sur le fil Cuicuitter est dotée de plusieurs caractéristiques.

INFOS VISIBLES :

≡ **Texte du Cuitt**

Le texte de l'info « brute », tel qu'il apparaît dans le fil Cuicuitter. Il est écrit dans le style de la source qui l'a rédigé.

≡ **Source**

Le nom de la source, qui apparaît sous forme de nom de compte Twitter (@machintruc). Au clic sur ce nom, on fait apparaître le popup d'info sur la source en question.

≡ **Avatar**

Une image picto servant d'avatar à la source qui a émis cette info – toujours comme sur Twitter. Au clic sur cette image, on fait apparaître le popup d'info sur la source en question.

INFOS A DECOUVRIR :

Visuels d'un « cuitt » « de base », tel qu'il apparaît dans le fil Cuicwitter.
Les infos à découvrir sont affichées directement sous le « Cuitt ».

Niveaux 1 et 2 :

	@comptetwitter Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.
Thématique : ?	

Niveau 3 :

	@comptetwitter Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.
Thématique : ? Crédibilité : ?	

Niveau 4 :

	@comptetwitter Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.
Thématique : ? Crédibilité : ? Scoop : ?	

≡ **Thématique (niveaux de jeu 1 à 4)**

Chaque information est associée à une des six thématiques de la liste suivante :

- Société
- Politique
- International
- Economie
- Culture, sport et people
- Science, technologie et jeux vidéo

Quand l'info s'affiche dans la time line de Cuitts, la thématique associée (représentée par un picto) est masquée. Elle ne deviendra visible que si :

- Le joueur passe du temps à vérifier la thématique de cette info (bouton en-dessous du cuitt).
- Le joueur a au préalable identifié les thématiques associées à la source qui a publié cette info (dans ce cas, la thématique de chaque nouvelle info publiée par ladite source est immédiatement visible – cf. partie **c.Les sources**, ci-dessous).

Quand on clique sur une info dans le fil Cuicuitter, le fil se « déplie » en accordéon, et des boutons d'action apparaissent (de la même manière que le champ de *reply* apparaît quand on clique sur un tweet dans Twitter.). Un de ces boutons permet à l'utilisateur de découvrir la thématique associée à l'info.



Le temps que prend chaque action est clairement indiqué sur le bouton.

Une fois vérifiée, la thématique est représentée sous le « Cuitt » de l'info en question par un petit pictogramme ou un code couleur (qui remplace le ? sur le visuel ci-dessus).

Bien sûr, le joueur peut décider de publier une info sans avoir au préalable vérifié la thématique. La pertinence de sa déduction sera alors confirmée ou infirmée par le feedback qu'il recevra sur sa popularité (cf. partie **e.Les variables** ci-dessous).

≡ **Crédibilité (niveaux de jeu 3 et 4)**

Chaque information est dotée d'une note de crédibilité, représentant la véracité de l'information en question, et exprimée par exemple en étoiles. Il y a 4 gradations (par exemple 0 étoile, 1 étoile, 2 étoiles, 3 étoiles).

Quand l'info s'affiche dans la timeline de Cuiitts, le niveau de crédibilité associé est masqué. Il ne deviendra visible que si :

- le joueur passe du temps à vérifier la crédibilité de cette info (bouton en-dessous du cuitt).

NB : Il n'est pas possible de vérifier la crédibilité d'une info dont on n'a pas, au préalable, vérifié la thématique.



Le bouton « vérifier la crédibilité » remplace « vérifier la thématique », puisqu'il n'est pas possible de faire la première action si on n'a pas au préalable accompli la seconde

Le processus de vérification de la crédibilité d'une info est décrit ci-dessous, dans la partie 2)Interface.

≡ **Exclusivité (niveau de jeu 4 seulement)**

Chaque information est dotée d'une note d'exclusivité, indiquant si c'est un scoop que personne n'a encore sorti. 2 gradations : scoop ou pas scoop.

Quand l'info s'affiche dans la timeline de Cuitts, le potentiel de scoop associé est masqué. Il ne deviendra visible que si :

- le joueur passe du temps à vérifier le niveau d'exclusivité de cette info (bouton en dessous du Cuitt).

NB : Il n'est pas possible de vérifier l'exclusivité d'une info dont on n'a pas, au préalable, vérifié la crédibilité.



Le bouton « vérifier l'exclusivité » remplace « vérifier la crédibilité »

Le processus de vérification de l'exclusivité d'une info est décrit ci-dessous, dans la partie 2)Interface.

INFOS INVISIBLES DANS LE FIL :

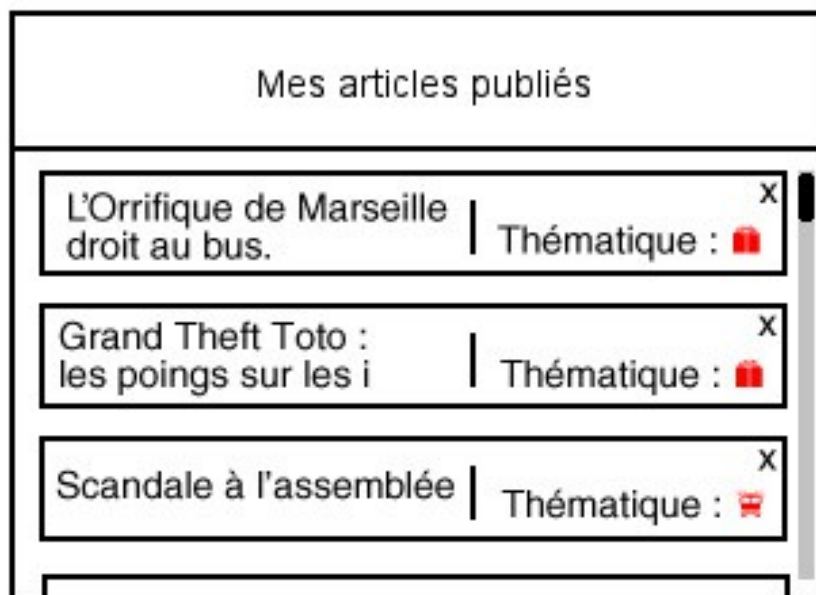
2. Résumé/titre de l'info et résumé d'article

Une fois publiée, chaque info apparaîtra dans l'interface de publication du joueur. Mais ce n'est pas le texte du Cuitt qui sera affiché. Le joueur étant censé avoir rédigé un article à partir de cette info, seront rédigés, pour chaque info, un « titre d'article » et un « résumé d'article ».

Par exemple :

Cuitt	Titre	Résumé
@AndrePierreManiac : Pfff... encore un match perdu ! Pourtant, j'avais mis mon caleçon porte-bonheur !	L'Orrifique de Marseille droit au bus.	Cruelle désillusion pour André-Pierre Maniac, l'attaquant du club de football provençal, qui a perdu hier son match au sommet contre le Paris-Saint-Glinglin sur le score sans appel de 17 à 0.

Au NIVEAUX 2 et 3, seuls les titres d'articles apparaîtront dans le bloc « Mes articles publiés » :



Les titres des articles sont accompagnés de leur picto de thématique.


L'utilisateur peut supprimer une publication grâce à une croix de suppression (un pop-up lui demande de confirmer), mais le temps passé à publier est alors perdu.

Au NIVEAU 4, quand le joueur placera un article en « une » (le plus gros bloc), l'intégralité du texte de son résumé sera lisible, en plus du titre correspondant. Il sera aussi possible de lire le titre et le début des résumés des deux articles placés en appel de Une (les deux blocs de taille moyenne). Pour les trois brèves (les trois petits blocs), en revanche, seuls les titres d'articles seront affichés.

Mon Journal


L'Orrifique de Marseille droit au bus
X

Cruelle désillusion pour le club de football provençal, qui a perdu hier son match au sommet contre le Paris-Saint-Glinglin sur le score sans appel de 17 à 0.

Thématique : 


Lady Glagla réchauffe le Moyen Journal
X

Antoine Icône n'en est toujours pas revenu : le show donné par la diva...


Thématique : 

Scandale à l'assemblée
X


Le ton monte à l'Assemblée. « C'est celui qui le dit qu'y est ! », a déclaré le chef de l'opposition...

Thématique : 


Superman contre les caniches, un film décevant
X



Au théâtre à Noël : Les Fourberies du sapin
X



L'extinction de voix de Justin Bideur fêtée partout.
X



Les titres des articles sont accompagnés de leur picto de thématique.

L'utilisateur peut supprimer une publication grâce à une croix de suppression (un pop-up lui demande de confirmer), mais le temps passé à publier est alors perdu.

c. Les sources

Au clic sur le nom d'une source ou sur son avatar, dans un Cuitt, le joueur pourra accéder à une page de profil pour cette source. Cette page/popup comprendra les informations suivantes :

INFOS VISIBLES :

≡ **Pseudo Cuicuitter et nom complet**

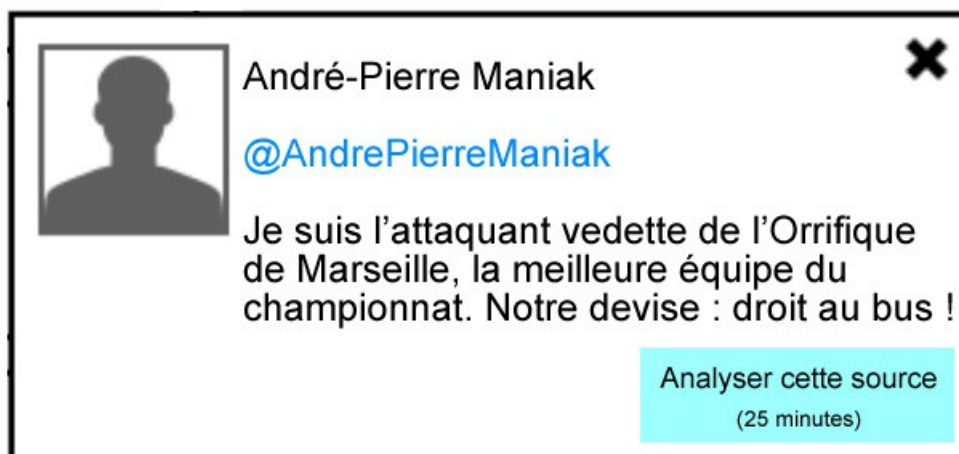
Chaque source aura un pseudo Cuicuitter (écrit avec la syntaxe Twitter : @MachinTruc), qui sera plus ou moins fantaisiste selon la nature de la source. Les sources auront aussi un nom complet, qui pourra avoir été renseigné avec plus ou moins de sérieux : si certains avanceront à visage découvert, d'autres préféreront garder le mystère sur leur identité réelle...

≡ **Avatar**

Chaque source aura une petite image picto pour accompagner son compte. Celle-ci ira du logo officiel pour les comptes « sérieux » à un portrait plus ou moins délirant, en passant par une photo de chat, un même, ou n'importe quel visuel en accord avec le caractère de la source. Certaines sources pourront même avoir conservé l'avatar par défaut de Cuicuitter, un corbeau grassouillet...

≡ **Biographie**

Chaque source aura une courte bio (moins de 200 signes) la présentant. La bio étant rédigée par la personne qui tient le compte, son style devra être cohérent avec la personnalité incarnée. Le lecteur attentif pourra y trouver les premiers indices de la crédibilité d'une source..



Un pop-up d'info sur une source, dans son état « de base »

INFOS A DECOUVRIR :

≡ **Thématique(s)**

Chaque source sera dotée d'une ou plusieurs thématiques (3 maximum), c'est-à-dire que toutes les infos que la source publie sur Cuicuitter appartiendront à la, ou aux thématiques qui lui sont associées.

Le joueur pourra analyser la source, et ainsi découvrir quelle est la, ou quelles sont les, thématique(s) de prédilection de celle-ci. Une fois la source analysée, la ou les thématique(s) apparaissent sur sa fiche, sous forme de pictos. Mais cette action a aussi pour effet d'automatiquement **afficher la thématique associée à chacun des Cuitts de la source dans le fil Cuicuitter**. Le joueur n'aura plus besoin de vérifier la thématique de chaque cuitt séparément.

Une fois qu'une source a été analysée, l'information concernant ses thématiques de prédilection restera disponible **pendant tout le reste de la partie, y compris aux niveaux suivants**.



Une fois une source analysée, sa (ses) thématique(s) de prédilection s'affiche(nt).
Le bouton « Analyser » est remplacé par « Vérifier la crédibilité ».

≡ **Niveau moyen de crédibilité**

Chaque source sera dotée d'un niveau de crédibilité, parmi les trois suivants :

- peu crédible (produit des infos dotées de 0 ou 1 étoile de crédibilité)
- relativement crédible (produit des infos dotées de 1 ou 2 étoiles de crédibilité)
- très crédible (produit des infos dotées de 2 ou 3 étoiles de crédibilité)

Le joueur pourra vérifier la crédibilité de la source, et ainsi découvrir quel est le niveau de crédibilité de celle-ci. Une fois la source analysée, son niveau de crédibilité est affiché sur sa fiche. Néanmoins, si le joueur veut connaître le niveau exact de crédibilité d'une info en particulier, **il devra toujours analyser le Cuitt concerné dans le fil Cuicuitter**. Connaître la crédibilité d'une source n'est qu'un moyen d'avoir une idée générale de la qualité de ses informations, pas une idée précise de chaque info.

Le processus de vérification de la crédibilité d'une source est décrit ci-dessous, dans la partie 2)Interface.

Une fois que la crédibilité d'une source a été vérifiée, l'information concernant son niveau de crédibilité restera disponible **pendant tout le reste de la partie, y compris aux niveaux suivants.**



Etat « final » d'une fiche de profil d'une source, après l'avoir analysée et vérifié sa crédibilité

INFOS MASQUEES :

Les sources émettrices de ces informations seront de plusieurs natures :

- fil d'agence / organes de presse (type AFP)
- comptes de sources officielles (compte officiel de star, d'institutions, de ministres...)
- comptes d'experts (universitaires...)
- comptes de communicants (attachés de presse, directeurs de communication, responsables marketing, lobbys...)
- comptes d'autres journalistes
- comptes « non identifiés » (sources à vérifier avec précaution, pouvant donner des scoops potentiels comme des infos complètement fausses).

Cette information n'a aucun impact direct sur le gameplay, elle ne sera donc pas fournie tel quel au joueur, mais elle est importante pour assurer une cohérence à notre base de données de sources.

d. Les contacts (à partir du niveau 3)

Pour vérifier la crédibilité (niveaux 3 et 4) et le niveau de scoop (niveau 4) de ses sources et de ses infos, le joueur devra solliciter des contacts, des personnes en qui il a confiance. Ces contacts seront matérialisés dans son carnet d'adresses, **qui apparaît dans le « logiciel » Skoupe.**

Quand le joueur clique sur le nom d'un des contacts, une fiche d'identité apparaît. Celle-ci contient les informations suivantes :

≡ **Nom complet**

Chaque contact a un nom qui, dans la mesure du possible, donne une indication sur sa spécialisation ou sa personnalité. Ces noms peuvent faire référence à des personnages réels.

≡ **Avatar**

Comme les sources, les contacts ont tous un avatar. Par défaut, c'est le visuel logo de base du logiciel Skoupe, mais dans l'idéal, ce serait bien sûr plus convaincant si chacun avait son avatar propre.

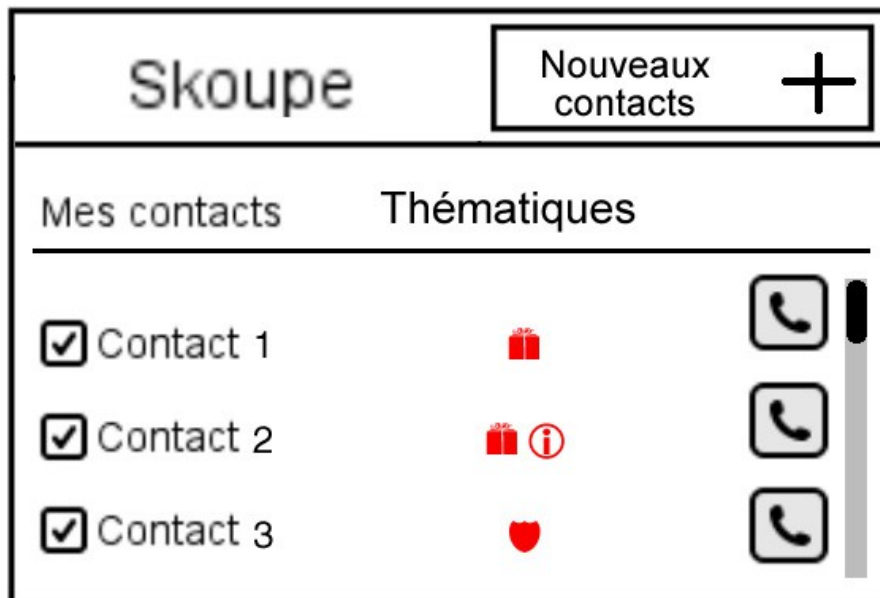
≡ **Biographie**

Un court texte de présentation explique qui est le contact en question, et pourquoi il fait autorité dans son domaine, garantissant sa capacité à confirmer des informations.

≡ **Thématiques de prédilection**

Les contacts ne sont pas des experts dans tous les domaines. Ils ont tous une, ou au maximum deux, thématique(s) de prédilection. Ils ne peuvent évaluer la crédibilité ou le potentiel de scoop d'une info et jauger de la crédibilité d'une source que si celles-ci correspondent à la (aux) thématique(s) qu'ils connaissent.

Au début du niveau 3, le joueur se voit attribuer automatiquement deux contacts. Ces contacts ont pour thématique de prédilection une des deux thématiques sur lesquelles le joueur doit travailler. Le joueur est donc capable de vérifier, avec ces contacts, toutes les informations dont il a besoin. Par la suite, il pourra enrichir la liste de ces contacts.



En face de chaque contact, sa ou ses thématique(s) de prédilection est (sont) indiquée(s).

Les processus de vérification de la crédibilité d'une source, de la crédibilité d'une info et du niveau de scoop d'une info, ainsi que la méthode pour trouver de nouveaux contacts sont décrits ci-dessous, dans la partie 2)Interface.

e. Les variables

≡ Le temps

NB : toutes les données concernant les timings du jeu sont rassemblées dans le doc Excel « BDD_newsgame.xls », onglet « Scoring et timings ».

Chasseur d'info est un jeu au tour par tour, c'est-à-dire que rien ne se passe tant que le joueur n'accomplit pas d'actions. La seule exception à cette règle est que de nouveaux Cuitts arrivent régulièrement sur le fil Cuicutter lors de la première minute d'une partie, pour donner une impression d'« actu en mouvement » et inciter le joueur à l'action.

Chaque niveau dure une journée, c'est-à-dire un certain nombre de minutes. Cependant, étant donné que la complexité des actions qu'on demande au joueur croît au fil des niveaux, le temps disponible augmente lui aussi. (C'est normal : quand on a plus de responsabilités, les journées sont plus longues !)

Chaque action accomplie par le joueur consomme du temps. Dans un souci de lisibilité, chaque bouton déclenchant une action comporte l'indication, en toutes lettres, du temps que cette action prend.

Le temps restant disponible au joueur lui est clairement indiqué, via une jauge (cf. 2)Interface, ci-dessous). A chaque fois que le joueur fait quelque chose, cette jauge diminue, et un petit effet visuel (type pulsation ou clignotement) attire l'attention du joueur sur cette diminution.

≡ Le niveau de crédibilité d'une info

Chaque info a un niveau de crédibilité parmi les quatre qui existent :

- 0 étoile : info pas crédible
- 1 étoile : info peu crédible
- 2 étoiles : info crédible
- 3 étoiles : info en béton

≡ Le niveau de crédibilité d'une source

Chaque source a un niveau de crédibilité parmi les trois qui existent :

- Peu crédible : la source émet des infos avec 0 ou 1 étoile
- Relativement crédible : la source émet des infos avec 1 ou 2 étoiles
- Très crédible : la source émet des infos avec 2 ou 3 étoiles

≡ Le potentiel de scoop d'une info

Chaque info a un potentiel de scoop parmi les deux qui existent :

- 0 étoile : pas un scoop
- 1 étoile : SCOOP !!!

≡ **La popularité**

Avant l'écran final, le joueur n'a pas de moyen de savoir combien de points il a marqué. Cependant, à chaque fois qu'il publie un article (dans les niveaux 2 et 3) ou qu'il place une info dans la maquette de son site (dans le niveau 4), son indicateur de popularité est là pour lui communiquer s'il est sur le bon chemin ou s'il s'égare, et pourquoi (voir ci-dessous partie 2)interface).

D'autre part, à la fin des niveaux 2, 3 et 4, c'est cet indicateur de popularité qui servira à montrer au joueur la pertinence de chacun de ses choix au cours d'une partie (voir ci-dessous partie 4)Ecran de fin et scoring).

L'indicateur de popularité a trois valeurs possibles :

- ≡ Neutre (la valeur de départ, = par exemple)
- ≡ Positif (pouce vers le haut, par exemple)
- ≡ Négatif (pouce vers le bas, par exemple)

En outre, l'indicateur comporte un champ texte, expliquant rapidement au joueur pourquoi l'indicateur est neutre, positif ou négatif.

Voici les raisons qui feront passer l'indicateur dans les différents statuts, selon les niveaux.

NIVEAU 2 :

- ≡ Indicateur positif :
 - Le joueur vient de publier une info dans la bonne thématique
- ≡ Indicateur négatif :
 - Le joueur vient de publier une info dans une mauvaise thématique

NIVEAU 3 :

- ≡ Indicateur positif :
 - Le joueur vient de publier une info dans une des deux bonnes thématiques, avec un niveau de crédibilité moyen à haut (au moins une étoile)
- ≡ Indicateur négatif :

- Le joueur vient de publier une info dans une mauvaise thématique
- Le joueur vient de publier une info dans une des deux bonnes thématiques, mais au niveau de crédibilité très bas (0 étoile)

Ce qui donne le tableau suivant :

Niveau de crédibilité	Bonne thématique	Mauvaise thématique
0		
1		
2		
3		

En vert : publier ces infos génère un feedback positif.

En rouge : publier ces infos génère un feedback négatif.

NIVEAU 4 :

L'indicateur suit le même principe de fonctionnement, mais deux autres données entrent en considération :

- ≡ Est-ce que l'info est un scoop ou pas ?
- ≡ Est-ce que, au moment où le joueur place l'info dans sa page de site, il en figure déjà une autre de la même thématique ?

En prenant ces informations en compte, voici le tableau de répartition des feedbacks, construit sur le même principe que le précédent.

Niveau de crédibilité	Pas scoop, Thématique déjà publiée	Scoop, Thématique déjà publiée	Pas scoop, pas encore publiée	Scoop, pas encore publiée
0				
1				
2				
3				

En vert : publier ces infos génère un feedback positif.

En orange : publier ces infos génère un feedback neutre.

En rouge : publier ces infos génère un feedback négatif.

2) Interface et contrôles

a) Indicateur de thématique

Lors du niveau 2 du jeu, le joueur doit choisir les informations qui appartiennent à une des six thématiques existantes ; lors du niveau 3 il doit repérer les infos de deux des six thématiques, et lors du niveau 4, il peut publier les infos de n'importe quelle thématique, mais plus les infos qu'il publiera sur la home de son site seront diversifiées, plus il gagnera de points.

Or, la thématique de chaque Cuitt n'est indiquée que sous la forme de pictogramme (ou de code-couleur). Il est donc nécessaire pour le joueur de pouvoir, à chaque instant, afficher sur le bureau du faux ordinateur qui sert d'interface de jeu la liste des six familles thématiques et les pictos ou code-couleurs qui leur correspondent.

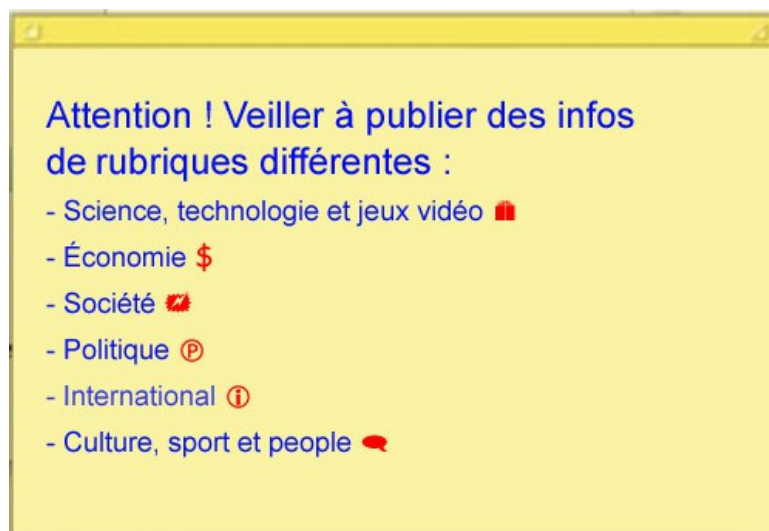
Cette information pourrait être représentée dans une fausse application du type « widget post-it ». La skin de cette application peut même évoluer de niveau en niveau, rendant l'idée que le joueur travaille dans un cadre de plus en plus « sérieux ».



Niveau 2 : la thématique que le joueur doit rechercher est indiquée clairement.



Niveau 3 : les deux rubriques à la charge du joueur sont indiquées clairement.



Niveau 4 : on indique au joueur qu'il a intérêt à diversifier les thématiques des infos qu'il publie.

b) Indicateur de temps

Chaque action effectuée par le joueur consomme du temps (cf. l'onglet « score et timings » du document excel BDD-Newsgame). Le temps restant avant la fin de la journée est indiqué au joueur via un feedback visuel :

1. soit type horloge qui tourne.
2. soit type jauge qui diminue.

Quand la jauge atteint 50% du temps restant, un petit message (popup ou info-bulle) attire l'attention du joueur sur le fait qu'il doit publier des informations. Le même message apparaît à nouveau à 25% du temps restant. Les textes de ces messages sont rassemblées dans le doc Excel « BDD_newsgame.xls », onglet «Messages système ».

Quand la jauge atteint 0%, le niveau est fini. Un pop-up informe le joueur qu'il est arrivé à la fin de journée, puis le joueur est renvoyé vers l'écran de score.

Mais le joueur pressé peut à tout moment faire arriver artificiellement la jauge à 0 en cliquant sur le bouton « Finir ma journée » situé à côté de celle-ci. S'il le fait, un popup de confirmation apparaît, puis l'écran de score.

L'idéal serait de pouvoir visualiser, avant d'effectuer une action, l'impact que celle-ci aura sur la jauge de temps du joueur, comme sur le visuel ci-dessous :



Etape 1 : la jauge de temps est pleine

Etape 2 : le joueur passe sa souris sur une action, le temps que celle-ci consommera s'affiche en orange

Etape 3 : le joueur clique et accomplit l'action, le temps consommé passe en rouge et diminue grâce à une animation

Etape 4 : la jauge de temps s'arrête jusqu'à la prochaine action du joueur.


c) Indicateur de popularité

Dans Chasseur d'info, il est possible de publier des informations sans avoir identifié leur thématique ni vérifié leur crédibilité. Ceci dit, pour éviter qu'un joueur ne s'égare dans une mauvaise direction sans s'en rendre compte, un système de feedback aide le joueur à valider ses choix ou lui indique qu'il s'est trompé.


Cet indicateur de popularité a trois valeurs possibles, Neutre, Positif et Négatif (cf. la partie 1 ci-dessus pour le détail de comment ces valeurs sont attribuées), et il se matérialise comme un message qui « pop » de la zone inférieure droite de l'écran du joueur (comme les notifications de feu MSN Messenger) au moment où celui-ci accomplit les actions suivantes :

- publier un article dans les niveaux 2 et 3
- placer une info dans la maquette du site dans le niveau 4. En effet, placer une info dans la maquette du site équivaut à la publier, puisque même si on peut par la suite la supprimer de la maquette, le temps consommé pour l'y placer est perdu.

A chacune de ses apparitions, l'indicateur de popularité est accompagné d'une courte phrase expliquant pourquoi il est positif, négatif ou neutre. Ces phrases se trouvent dans le document excel BDD_newsgame.xls, onglet « Messages système ».

	Vos lecteurs vont aimer cette publication !	Raison : La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes connu et apprécié.
---	--	--

Le joueur vient de publier une « bonne » info : l'indicateur de popularité apparaît dans son mode positif, accompagné d'une phrase explicative. Il reste à l'écran quelques secondes puis disparaît.

	Vos lecteurs ne vont pas aimer cette publication !	Raison : L'info choisie était en fait complètement bidon ! La prochaine fois, vérifiez sa crédibilité avant de la publier !
---	---	---

Le joueur vient de publier une « mauvaise » info (mauvaise thématique ou info non crédible) : l'indicateur de popularité apparaît dans son mode négatif, accompagné d'une phrase explicative. Il reste à l'écran quelques secondes puis disparaît.

NB : l'indicateur de popularité et ses phrases explicatives sont réutilisés à la fin de chaque niveau pour fournir au joueur un feedback général sur sa prestation et lui

expliquer quelles infos lui ont rapporté des points et quelles infos l'ont fait perdre (cf. ci-dessous, partie 4)Ecran de fin et scoring).

d) Processus de vérification

a. Vérification de la thématique d'une info ou d'une source (niveaux 2, 3 et 4)

Pour vérifier la thématique d'une information, le joueur n'aura besoin de personne. Cependant, il devra procéder en suivant plusieurs étapes.

- 1/ Cliquer sur un Cuitt dans la timeline Cuicuitter.
- 2/ Cliquer sur le bouton « Vérifier la thématique » apparu sous le Cuitt.
- 3/ La thématique du cuitt est identifiée, elle apparaît en dessous du Cuitt (et la variable « temps » du joueur diminue de la durée nécessaire pour identifier la thématique d'un Cuitt).

Pour analyser une source, c'est-à-dire découvrir les thématiques de tous ses Cuitts d'un coup, le joueur va devoir procéder en suivant plusieurs étapes.

- 1/ Cliquer sur l'avatar ou le nom d'une source dans la timeline Cuicuitter.
- 2/ Cliquer sur le bouton « Analyser cette source » dans la fiche de profil de la source sélectionnée.
- 3/ La/les thématique(s) de prédilection de la source sélectionnée est/sont identifiée(s), elle(s) apparaît/apparaissent dans sa fiche de profil, et la thématique de tous les Cuitts présents et à venir de cette source dans le fil Cuicuitter auront leur thématique visible en dessous du Cuitt. Ces informations seront disponibles jusqu'à la fin de la partie - soit jusqu'à la fin du niveau si le joueur n'arrive pas à passer au niveau suivant, soit pour tout le reste du jeu si le joueur « valide » sa découverte en passant au niveau suivant. D'autre part, la variable « temps » du joueur diminue de la durée nécessaire pour analyser une source.

b. Vérification de la crédibilité d'une info (niveaux 3 et 4)

Pour vérifier la crédibilité d'une information, le joueur devra avoir recours à ses contacts, listés dans son carnet d'adresse Skoupe. Il devra procéder en suivant les étapes suivantes.

- 1/ Cliquer sur un Cuitt dans la timeline Cuicuitter.
- 2/ Cliquer sur le bouton « Vérifier la crédibilité » apparu sous le Cuitt.
- 3/ Cliquer sur un contact dans sa liste de contacts Skoupe. A ce moment, la variable « temps » du joueur diminue de la durée nécessaire pour vérifier la crédibilité d'un Cuitt.
- 4/ Si le contact est bien choisi, c'est-à-dire s'il est compétent sur la thématique du Cuitt en question, le niveau de crédibilité du Cuitt est identifié par le contact. Il apparaît sous le Cuitt dans la timeline Cuicuitter.
- 5/ Sinon, le contact dit au joueur qu'il ne peut pas vérifier la crédibilité d'un Cuitt portant sur cette thématique, et on propose au joueur de demander à un autre contact -> retour à l'étape 3/.

NB : les textes des messages émis par les contacts sont disponibles dans le doc excel BDD_Newsgame, onglet « Messages système »

c. Vérification de la crédibilité d'une source (niveaux 3 et 4)

Pour vérifier la crédibilité d'une source, le joueur devra avoir recours à ses contacts, listés dans son carnet d'adresse Skoupe. Il devra procéder en suivant les étapes suivantes.

- 1/ Cliquer sur l'avatar ou le nom d'une source dans la timeline Cuicuitter.
- 2/ Cliquer sur le bouton « Vérifier la crédibilité » dans la fiche de profil de la source sélectionnée.
- 3/ Cliquer sur un contact dans sa liste de contacts Skoupe. A ce moment, la variable « temps » du joueur diminue de la durée nécessaire pour vérifier la crédibilité d'une source.
- 4/ Si le contact est bien choisi, c'est-à-dire s'il est compétent sur au moins une des thématiques de prédilection de la source en question, le niveau de crédibilité de la source est identifié par le contact. Ce niveau apparaît dans sa fiche de profil. Cette information sera disponible jusqu'à la fin de la partie - soit jusqu'à la fin du niveau si le joueur n'arrive pas à passer au niveau suivant, soit pour tout le reste du jeu si le joueur « valide » sa découverte en passant au niveau suivant.

5/ Sinon, le contact dit au joueur qu'il ne peut pas vérifier la crédibilité de la source car il n'est pas spécialiste de sa thématique, et on propose au joueur de demander à un autre contact -> retour à l'étape 3/.

NB : les textes des messages émis par les contacts sont disponibles dans le doc excel BDD_Newsgame, onglet « Messages système »

d. Vérification du potentiel de scoop d'une info (niveau 4)

Pour vérifier le potentiel de scoop d'une information, le joueur devra avoir recours à un contact de son carnet d'adresse Skoupe différent de celui qui l'a informé sur le niveau de crédibilité de l'info concernée. Il devra procéder en suivant les étapes suivantes.

1/ Cliquer sur un Cuitt dans la timeline Cuicuitter.

2/ Cliquer sur le bouton « Vérifier l'exclusivité » apparu sous le Cuitt.

3/ Cliquer sur un contact dans sa liste de contacts Skoupe.

NB : le contact utilisé pour vérifier la crédibilité du Cuitt en question est grisé, et donc impossible à sélectionner. A ce moment, la variable « temps » du joueur diminue de la durée nécessaire pour vérifier l'exclusivité d'un Cuitt.

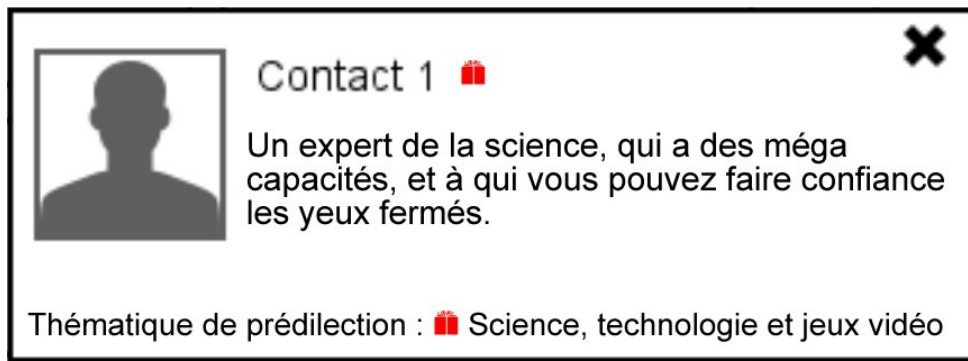
4/ Si le contact est bien choisi, c'est-à-dire s'il est compétent sur la thématique du Cuitt en question, le potentiel de scoop du Cuitt est identifié par le contact. Il apparaît sous le Cuitt dans la timeline Cuicuitter.

5/ Sinon, le contact dit au joueur qu'il ne peut pas vérifier l'exclusivité d'un Cuitt portant sur cette thématique, et on propose au joueur de demander à un autre contact -> retour à l'étape 3/.

NB : les textes des messages émis par les contacts sont disponibles dans le doc excel BDD_Newsgame, onglet « Messages système »

e. Appel d'un contact et prospection

En cliquant sur le nom d'un contact alors qu'il n'est pas en train de vérifier une info ou une source, le joueur pourra afficher la fiche de présentation dudit contact.

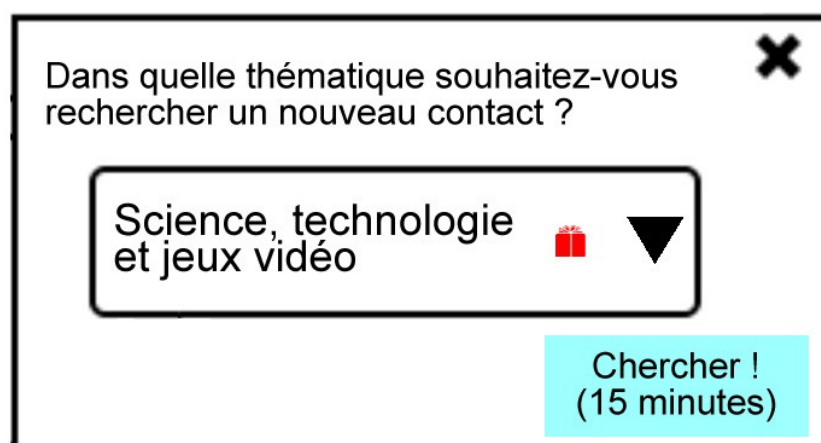


Popup de profil d'une source

Nous avons évoqué la possibilité d'appeler un contact même quand on n'a rien à lui demander, histoire de discuter avec lui. Cette feature est intéressante, mais étant donné qu'elle n'est pas essentielle au gameplay, nous l'avons pour le moment laissée de côté.

Au niveau 4 du jeu, le joueur devra publier des articles traitant des six thématiques, et pour vérifier le potentiel de scoop d'une info, il devra la soumettre à deux contacts différents sur la même thématique. Il devra donc chercher de nouveaux contacts pour enrichir son carnet d'adresse, qui ne comporte, en début de niveau 3, que deux contacts. Il pourra le faire en cliquant sur le bouton « Nouveaux contacts » disponible dans son logiciel Skoupe.

Un popup lui demandera alors de choisir, via une liste déroulante, la thématique de prédilection du contact qu'il veut trouver. La liste des thématiques disponibles sera mise à jour dynamiquement en fonction des contacts que le joueur ne connaît pas encore (par exemple, si le joueur a déjà dans ses contacts tous les contacts avec la thématique « Politique », celle-ci n'apparaîtra pas dans la liste déroulante).



Si on connaît déjà tous les contacts d'une thématique donnée, elle n'apparaît pas dans le menu déroulant. NB : prévoir le cas où le joueur a débloqué tous les contacts.

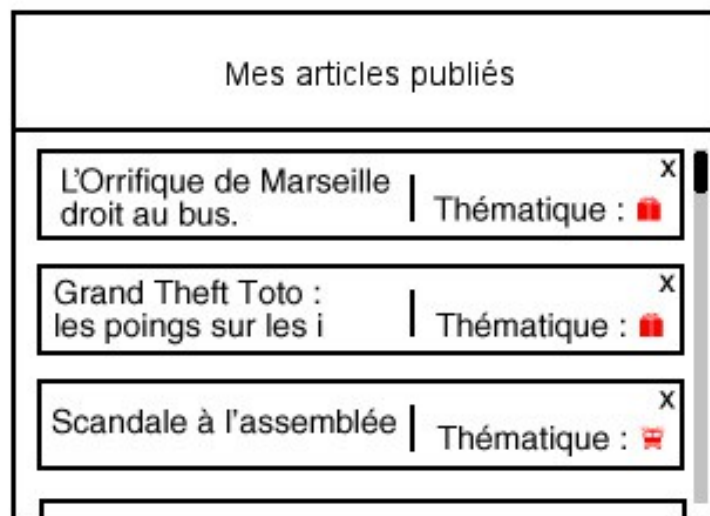
Une fois qu'un nouveau contact a été trouvé, il est rajouté au carnet d'adresses du joueur définitivement. C'est-à-dire que si le joueur cherche des contacts au niveau 3 (il n'en a normalement pas besoin mais il peut toujours le faire), ils seront toujours disponibles au niveau 4 – sauf s'il échoue à la fin du niveau 3, auquel cas il recommence au début du niveau avec ses contacts initiaux.

f) Publication d'infos

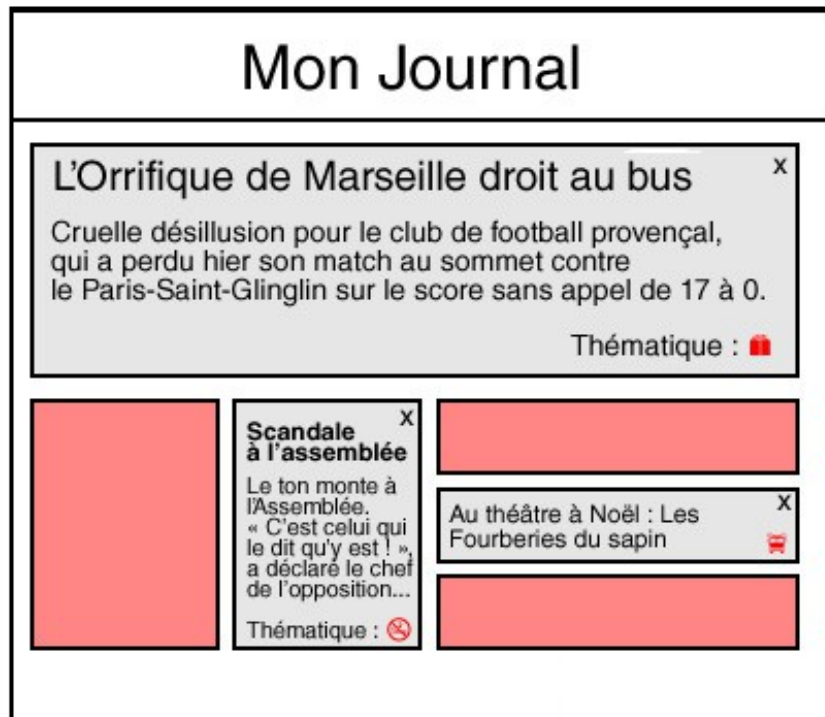
Le but final de Chasseur d'infos est de publier des informations.

Aux niveaux 2 et 3, à chaque fois que le joueur clique sur le bouton « publier cette info » en dessous d'un Cuitt, APRÈS AVOIR CONFIRMÉ SON CHOIX via un popup de confirmation, ladite info vient se placer dans la liste des infos publiées, et le temps nécessaire à la publication d'une info est retranché de la jauge de temps du joueur.

Il est toujours possible de dépublier une info avant la fin de la journée, grâce à la croix de suppression présente dans le bloc de chaque info publiée, mais cela ne permet pas de récupérer le temps consommé à publier l'info.



Au niveau 4, à chaque fois que le joueur clique sur le bouton « publier cette info » en dessous d'un Cuitt, il doit ensuite décider de l'endroit, dans la maquette de son site Internet, où il va placer ladite info. Il indique sa décision en cliquant sur la zone de son choix. Les emplacements disponibles sont indiqués par un feedback visuel :



Si tous les emplacements sont déjà occupés par une info, le joueur pourra toujours « écraser » une info déjà placée en cliquant dessus. APRÈS AVOIR CONFIRMÉ SON CHOIX via un popup de confirmation, l'ancienne info sera alors remplacée par la nouvelle info en cours de placement.

A chaque fois qu'une nouvelle info est placée dans la maquette, le temps nécessaire à la publication d'une info est retranché de la jauge de temps du joueur. Il est toujours possible de dépublier une info avant la fin de la journée, grâce à la croix de suppression présente dans le bloc de chaque info publiée, mais cela ne permet pas de récupérer le temps consommé à publier l'info.

NB : idéalement, il faudrait permettre au joueur de réorganiser, en drag&drop, les articles publiés à l'intérieur de la maquette (par exemple passer une brève en article de Une). Réorganiser les infos ainsi ne consommerait pas de temps.

g) Feedbacks d'aide à l'action

Il est nécessaire de mettre en place un système de guidage pas-à-pas de l'utilisateur, pour qu'il ne soit jamais bloqué dans les actions qu'il doit accomplir.

Des info-bulles pourraient apparaître aux moments suivants :

- Inactivité pendant 5 secondes sans qu'aucune action ne soit enclenchée : info-bulle sur la timeline de tweet.
- Inactivité pendant 2 secondes alors que le joueur a cliqué sur un Cuitt et que celui-ci est « déplié » : info-bulle au niveau des boutons de ce tweet (pour la vérification d'une thématique ou la vérification d'un niveau de crédibilité – pas utile pour la vérification d'un niveau d'exclusivité).
- Inactivité pendant 2 secondes alors que le joueur a cliqué sur un avatar ou sur le nom d'une source et que la fiche de celle-ci est affichée en pop-up : info-bulle au niveau des boutons de cette source (pour la vérification d'une thématique ou la vérification d'un niveau de crédibilité).
- Inactivité pendant 2 secondes alors que le joueur a cliqué sur le bouton « Vérifier la crédibilité » d'une info ou d'une source : info-bulle au niveau de la liste de contacts Skoupe pour indiquer au joueur qu'il doit joindre quelqu'un pour vérifier l'info.
- Dès que le joueur a cliqué sur « Publier une info » dans un Cuitt, au niveau 4 : info-bulle au niveau de la maquette de site Internet pour indiquer au joueur qu'il doit choisir avec soin l'emplacement de l'info.
- Dès que le joueur a cliqué sur « Publier une info » dans un Cuitt, au niveau 4, alors que la maquette de site Internet est déjà pleine : info-bulle au niveau de la maquette de site Internet pour indiquer au joueur que l'info déjà présente sur laquelle il va cliquer sera supprimée et remplacée par la nouvelle info qu'il s'apprête à placer.
- Inactivité pendant 5 secondes alors qu'au moins trois infos ont été publiées (ou placées dans la maquette du site internet au niveau 4) : info-bulle sur la jauge de temps indiquant que le joueur doit publier d'autres infos ou finir sa journée.

h) Pause et abandon d'une partie

L'interface doit proposer, par exemple dans un coin, une fonction de mise en pause du jeu. Cette fonction n'est pas réellement utile, étant donné que, le jeu étant en tour par tour, le simple fait de ne rien faire consiste déjà en quelque sorte à le mettre en pause.

Ceci dit, cliquer sur le bouton « Pause » déclenchera, en plus de l'arrêt de la musique du jeu, l'apparition d'un pop-up au centre de l'écran. Ce pop-up permettra trois choses :

- Reprendre la partie.
- Recommencer au début du niveau en cours.
- Abandonner la partie et retourner à l'écran de titre du jeu.

Le texte de ce pop-up est disponible dans le document excel « BDD-Newsgame ».

3) Ecran de fin et scoring

a) Écran de fin de niveau

Chaque écran de fin de niveau est composé en deux parties.

- Un message de félicitations (ou, le cas échéant, d'encouragement à réessayer) comportant :
 - Le score à atteindre sur le niveau.
 - Le score atteint par le joueur sur le niveau.
 - Le score du joueur depuis le début de la partie.
 - Un bouton continuer / recommencer.







- Un écran de feedback détaillant le score du joueur en listant :
 - Les cuitts publiés par le joueur (seuls les cuitts qui étaient dans la zone de publication au moment où le joueur a fini sa journée sont pris en compte. Ceux qui ont été publiés puis supprimés par le joueur ne comptent pas).
 - Le feedback obtenu (pour que le joueur puisse comprendre pourquoi une info était bonne ou non), légèrement reformaté pour être plus compact que quand il s'est affiché pendant la partie.
 - Le score que chacun des Cuitts a rapporté.
 - NB : le détail de la valeur de chaque Cuitt n'est pas expliqué au joueur, par exemple un Cuitt assez crédible rapportera moins de points qu'un Cuitt très crédible sur la même thématique, mais ce ne sera pas expliqué en toutes lettres - le joueur pourra néanmoins facilement le déduire).

Félicitations !
Vous passez au niveau suivant !

Score à atteindre sur ce niveau : 70 pts
Votre score sur ce niveau : 140 pts
Votre score total : 320 pts

Continuer

Détail du score :

Info publiée	Retour du public	Score
 <p>Nom @comptetwitter Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p> <p>Thématique : ■ Crédibilité : 2/3 Scoop : ★</p>	 <p>La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes apprécié</p>	+ 10 pts
 <p>Nom @comptetwitter Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p> <p>Thématique : ■ Crédibilité : 0/3 Scoop : ★</p>	 <p>L'info choisie était complètement bidon ! La prochaine fois, vérifiez sa crédibilité !</p>	-5 pts
 <p>Nom @comptetwitter Texte du message tel que publié par la source, une info à la fois percutante et tout à fait drôle.</p> <p>Thématique : ■ Crédibilité : 2/3 Scoop : ★</p>	 <p>Cette info était un scoop, vous l'avez publiée en premier. Bravo de l'avoir dénichée !</p>	+ 25 pts

NB : le fait de reprendre les feedbacks du public obtenus au moment de la prépublication pourra poser un problème au niveau 4. En effet, si à un instant T de la partie on prépublie une info dans une thématique déjà présente, on obtiendra un feedback négatif. Mais si ensuite on supprime une des deux infos et qu'on rétablit l'équilibre entre les thématiques avant la fin de partie, ce feedback négatif n'aura plus lieu d'être. C'est pourquoi **je propose que l'écran de fin du niveau 4 ne présente que les infos publiées et les scores, sans les feedbacks.**

Cet écran final devra de toute façon être différent des autres :

- Il ne comportera pas de bouton « continuer » (on est à la fin du jeu, peu importe le score qu'on a fait).
- Il existe des règles de scoring spécifiques pour ce niveau.
- Il comportera un lien vers le classement général des joueurs.
- Il devra comporter des boutons de partage sur les réseaux sociaux.

Nous avons d'ailleurs évoqué la possibilité pour le joueur de partager la home de son site, construite au fil du niveau 4. Dans ce cas, cette home devrait être représentée sur cet écran final, à la place de la liste de Cuiits.

b) Règles de scoring

Dans Chasseur d'info, les points que le joueur engrange représentent la satisfaction de son lectorat.

Aux niveaux de jeu 2 et 3, le joueur sera obligé d'atteindre un certain nombre de points pour passer au niveau suivant. L'idée n'est pas de fixer des seuils difficilement atteignables, au contraire. Nous visons avec ce projet un public large, pas forcément passionné ou expert en jeux vidéo, et l'intérêt principal est de progresser facilement dans le jeu pour découvrir les niveaux de la carrière d'un journaliste sur le web.

Cependant, ce seuil à atteindre est nécessaire, d'abord pour mettre un enjeu « dramatique » à l'expérience ludique, et ensuite pour nous assurer que ce qui est demandé au joueur à chaque Niveau a été correctement assimilé.

NB1 : les scores que rapportent chaque Cuiit à chaque niveau, ainsi que le score à atteindre pour passer au niveau suivant, sont précisés dans le document Excel BDD_Newsgame, onglet Scoring et timings.

NB2 : seuls les Cuiits présents dans la zone de publication du joueur quand il termine la journée sont pris en compte dans le calcul de son score. Les Cuiits publiés, puis supprimés avant la fin de la journée n'ont pas d'impact sur le score.

LE NIVEAU 1 est un simple tutoriel, qui ne comporte pas de scoring.

LE NIVEAU 2 comporte un scoring simple.

- Une info correctement sélectionnée (dans la thématique choisie par le joueur) rapporte des points, une mauvaise info en fait perdre.
- Le seuil de passage au niveau suivant est bas.

LE NIVEAU 3 comporte un scoring un peu plus complexe. Chaque info ayant un score de crédibilité, celui-ci a une influence sur le nombre de points qu'elle rapporte.

- Une info publiée qui n'appartient pas à une des deux thématiques attribuées au joueur fait perdre des points.
- Une info publiée qui a une crédibilité de 0 fait perdre des points, même si elle appartient à une des deux thématiques attribuées au joueur.
- Toutes les autres infos publiées rapportent des points, plus ou moins, selon le niveau de crédibilité de chaque info.

- Le seuil de passage au niveau suivant est plus élevé.

LE NIVEAU 4 comporte un scoring plus fin. A ce niveau, le joueur ne peut publier au maximum que six infos : une info placée en tête de site, deux articles moyens et trois brèves. Mais en fonction de la diversité des thématiques représentées, et de la pertinence de la hiérarchisation de l'information sur la home, deux joueurs pourront obtenir deux scores très différents.

- Une info publiée qui a une crédibilité de 0 fait perdre des points.
- Une info publiée qui a une crédibilité de 1 et n'est pas un scoop fait perdre des points.
- Une info publiée qui a une crédibilité de 1 et est un scoop rapporte 0 point.
- Toutes les autres infos publiées rapportent des points, plus ou moins, selon leurs niveaux de crédibilité et d'exclusivité.
- Le score rapporté par chaque info est multiplié par un multiplicateur spécial en fonction de son emplacement : une info publiée en tête de site a son score multiplié par 9, une info publiée en papier moyen a son score multiplié par 3, une info publiée en brève a son score multiplié par 1. Ainsi, publier une info de crédibilité 0 en tête de site peut par exemple être très néfaste au score.
- Le score général (addition des scores de chaque info) est multiplié par le nombre de thématiques différentes représentées sur la home du site : de x1 (si le joueur a publié 6 infos appartenant à la même thématique) à x6 (si le joueur a publié 6 infos de 6 thématiques différentes).
- Il n'y a pas de seuil de passage au niveau suivant... étant donné que nous sommes au dernier niveau !

Le joueur marque donc des points à chaque niveau. Les totaux de points sont comptabilisés niveau par niveau (pour vérifier que le joueur a bien marqué assez de points pour passer du niveau 2 au niveau 3, puis du niveau 3 au niveau 4). Mais ils sont aussi additionnés pour donner un score global. C'est-à-dire par exemple qu'à la fin du niveau 3, on communique au joueur son score sur le niveau 3, mais aussi son score général : le score du niveau 2 + le score du niveau 3.

4) Déroulé de partie

1) Splash screen – écran d'introduction

Le joueur est accueilli dans le jeu par un écran de titre + baseline, à affiner, mais qui pourrait être quelque chose comme « Chasseur d'info – Deviendrez-vous le rédac'chef de demain ? ».

Cet écran lui offre trois possibilités.

- Le bouton « Commencer une partie » lui permet de se lancer dans l'aventure.
- Le bouton « Crédits » lui permet de consulter les différentes informations et mentions légales accompagnant le jeu.
- Le bouton « Les meilleurs reporters » lui permet de consulter le classement des meilleurs joueurs de Chasseur d'Info – avec, éventuellement, un classement spécifique des membres de sa classe ou de son lycée.

2) Niveau 1 : didacticiel

a. Écran d'intro

Une fois que le joueur a commencé une partie, il est renvoyé vers un écran de titre lui annonçant le début du niveau 1. Cet écran est très simple, par exemple un écran noir sur lequel on peut lire, en typo blanche :
« Niveau 1 – Naissance d'une vocation ».

En dessous de ce titre, un menu déroulant (ou deux pictos) propose au joueur de choisir son sexe, et un champ de saisie lui propose de rentrer un pseudo (attention aux éventuels problèmes de modération que ça peut poser).

Une fois ces actions effectuées, cet écran disparaît dans une transition en fade away vers l'écran suivant.

b. Séquence scénarisée

Le joueur commence l'aventure dans la cour du lycée (on reconnaît le décor derrière). Il / elle rencontre un(e) ami(e) qui lui parle d'un nouvel outil extraordinaire : CuiCuitter :

(Joueur/joueuse) : Hé ! Salut

(Ami(e), lève le nez de son téléphone) : Ah, salut !

- T'as passé un bon week-end ? Tu as trouvé ce que tu allais mettre sur ta fiche d'orientation ?

- Pffft ! Pas du tout. Comment on est censés savoir ce qu'on voudra faire plus tard... Et toi, t'as une idée ?
- Non, pas trop. Tu fais quoi avec ton AïePhone ? Tu admires tes selfies du week-end ?
- Ah non, plus sérieux que ça ! Je checkais ma timeline sur Cuicuitter !
- Tu quoi ta quoi sur kuikuiquoi ? J'ai rien compris !
- Attends, je vais te montrer... Tu vas voir, c'est génial !

(On entend la sonnerie du lycée. Les deux personnages ont l'air dépités)

(Ami(e)) – Arf, faut aller en cours. Bon c'est pas grave : ce soir, t'allumes ton ordi, tu me captes sur Skoupe et je t'expliquerai.

- Ok, super ! A ce soir !
- A plus !

Après ce dialogue, fondu au noir, puis la phrase « Le soir même, sur votre ordinateur ». Cet écran disparaît dans une transition en fade away vers l'écran suivant.

c. Séquence de jeu

Challenge : tutoriel / sélection des informations.

L'écran suivant est une version simplifiée de l'écran de jeu. On y voit, sur la partie gauche, le fil « Cuicuitter », avec douze Cuiits qui apparaissent l'un après l'autre (deux messages pour chaque thématique).

Sur la droite, l'interface de Skoupe apparaît, avec des contacts fantaisistes (par exemple « Mehdi », « Jeanne », « Maman »...). Soudain, une interface de chat se déroule sous la liste de contacts Skoupe. L'ami(e) du joueur (Mehdi si le joueur est une fille, Jeanne si le joueur est un garçon) vient de lui envoyer un message, qui apparaît dans une bulle ferrée à gauche, comme le système des SMS de l'iPhone.

- Alors, tu as lancé Cuicuitter ?

Une animation montre alors un texte apparaître dans le champ de saisie texte du chat, comme si le joueur tapait lui-même une réponse. Une fois la réponse tapée, elle apparaît dans le chat, sous forme de bulle texte ferrée à droite.

- Oui, je viens de le faire, mais je comprends rien... C'est quoi tous ces messages ?
- Ca s'appelle des « Cuiits » ! C'est des messages très courts. Ils viennent s'afficher dans ta timeline dès que quelqu'un les poste.
- Mais justement, qui les poste ?
- Tout le monde ! Des stars, des sportifs, des pros de l'économie ou de la politique... Y en a pour tous les goûts ! En gros, il y a six grandes thématiques. Attends, je t'envoie la liste...

Sous le champ de saisie du chat Skoupe, on voit une petite animation de chargement, puis un nouvel élément apparaît sur le bureau du joueur : la liste des six thématiques, écrite sur un « post-it » numérique. Le joueur réagit à cet envoi.

- Ah merci ! Mais... tout ne m'intéresse pas, là-dedans. Tu sais que moi, ma passion, c'est...

A ce moment, un pop-up apparaît, demandant au joueur de choisir sa thématique de prédilection dans une liste déroulante :

« Choisissez votre centre d'intérêt dans cette liste ».

Une fois le choix effectué, le dialogue reprend :

- <thématique choisie> ! Si je veux trouver des infos sur ce sujet-là, je fais comment ?
- Tu ouvres grands tes yeux... et tu fais marcher ton cerveau ! En lisant les Cuitts, tu pourras déterminer de quoi ils parlent.
- Hum... pas facile !
- Je vois. Si tu as un doute, tu peux faire une recherche pour vérifier la thématique de chaque Cuitt. Regarde : choisis-en un, n'importe lequel !

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur un des cuitts dans la timeline. Rien ne se passe tant qu'il ne l'a pas fait. Une fois qu'il l'a fait, le Cuitt se « déplie » en accordéon, laissant apparaître un bouton « Vérifier la thématique ». Au même moment, un message de l'ami apparaît dans le chat Skoupe

- Tu vois ? Pour le moment, tu ne connais pas la thématique de ce Cuitt. Mais tu n'as qu'à cliquer sur le bouton « Vérifier la thématique » et...

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « Vérifier la thématique ». Une fois le bouton cliqué, la thématique apparaît sous le Cuitt, et le dialogue continue.

- Et voilà ! Tu vois, ça a pris un peu de temps mais ça en valait la peine ! Maintenant, tu sais que ce cuitt parle de <thématique du Cuitt>. Tu vois, c'est signalé par le petit picto qui a remplacé le point d'interrogation en dessous du message !
- (si la thématique du cuitt est la même que la thématique choisie par le joueur) Ah, géniale, cette info ! justement ce qui m'intéresse ! **OU** Ah ouais... Pas mal, cette info, mais, moi, ce qui m'intéresse, c'est <thématique choisie>.
- Ce qui est cool avec Cuicwitter, c'est que je suis sûr qu'en fouillant dans la timeline, tu peux trouver un autre cuitt qui parle de <thématique choisie>. A toi de jouer !

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur un des cuitts dans la timeline. Rien ne se passe tant qu'il ne l'a pas fait. Une fois qu'il l'a fait, le Cuitt se « déplie » en accordéon, laissant apparaître un bouton « Vérifier la thématique ».

une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « Vérifier la thématique ». Une fois le bouton cliqué, la thématique apparaît sous le cuitt, et le dialogue continue.

(si la thématique ne colle pas à la thématique de prédilection du joueur)

- Ah... ce Cuitt-là ne m'intéresse pas trop. Attends, j'en cherche un autre !

(puis retour à l'étape précédente)

(si la thématique colle à la thématique de prédilection du joueur)

- Ouah, génial ! C'est super intéressant ce truc !
- T'as vu ? J'apprends plein d'infos de première fraîcheur depuis que je m'en sers... Bon, il y a aussi des trucs un peu bidon, mais en général, quand tu vérifies qui poste, tu peux savoir si c'est du solide ou pas...
- Ah ? Comment on fait ça ?
- Ben, pour voir la fiche de quelqu'un, il faut cliquer sur sa photo d'avatar ou sur son nom d'utilisateur.

A ce moment-là, trois nouveaux Cuitts apparaissent dans la timeline, tous postés par le même auteur.

- Regarde, tu vois le gars qui vient de poster trois messages ? Tu peux cliquer sur sa photo...

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur la photo de l'auteur en question. Une fois que c'est fait, une autre info-bulle lui demande de cliquer sur le bouton « Vérifier la thématique ». une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « Analyser cette source » qui est apparu sur la fiche de la source en question. Une fois le bouton cliqué, la thématique de prédilection de la source apparaît sur sa fiche, ainsi que sur chacun des trois cuitts que la source venait de poster.

(Joueur) – Ouah, trop cool !

- T'as vu ? Analyser une source, ça prend du temps, mais après tu connais la thématique de chacun de ses Cuitts !
- C'est génial, Cuicuitter ! Ca doit être un super outil pour les journalistes, ça !
- Carrément !
- Tiens, mais d'ailleurs... Journaliste... Voilà un métier qui me plairait à fond !
- Ah ouais ? Cool ! Ben voilà, plus besoin de te prendre la tête, tu sais quoi mettre sur ta fiche d'orientation ! Mais tu vas devoir apprendre à maîtriser Cuicuitter à mort, alors !

Fondu au noir.

d. Écran de score / feedback

Affichage de l'écran de fin de niveau, avec le classique « Félicitations ! ». Mais ici pas de score, simplement un message encourageant le joueur à continuer :

« Vous avez appris les bases de l'utilisation de Cuicuitter pour chercher des infos et savoir de quoi elles parlent. Mais la route est encore longue avant de devenir un journaliste chevronné. Maintenant, les choses sérieuses vont commencer ! »

3) Niveau 2 : Blogger

a. Écran d'intro

Le deuxième niveau commence par un écran de titre très simple, par exemple un écran noir sur lequel on peut lire, en typo blanche :

« 5 ans plus tard...
Niveau 2 – Premiers pas de blogger ».

Au bout d'un temps prédéterminé (3 secondes ?), cet écran disparaît dans une transition en fade away vers l'écran suivant.

b. Séquence scénarisée

Le jeu commence sur l'écran d'ordinateur du joueur. L'apparence de celui-ci a changé, notamment le fond d'écran, mais l'ensemble donne toujours une impression « amateur ».

En pop-up apparaît un message qui provient de l'application Skoupe (cf. signal d'appel Skype) :

Appel entrant : « Mehdi » (si le joueur est une joueuse) / « Jeanne » (si c'est un joueur).

Sous le message, un bouton : « Répondre en mode chat ». Au clic sur ce bouton, le même module de chat utilisé au niveau précédent apparaît, donnant lieu à une discussion entre le joueur et Mehdi (ou Jeanne).

Mehdi/Jeanne : - Salut !

Joueur : - Salut ! Ca roule ?

- Bien, et toi ? Alors, tu révises le concours pour les écoles de journalisme ?
- Pfff... M'en parle pas, c'est crevant x_x. En plus, j'ai ouvert un blog pour m'entraîner à écrire des articles...
- Ah bon ? Un blog ? Cool ! Sur quel sujet ?
- Sur <thématique choisie>.
- Ah, j'aurais dû m'en douter ! C'est super ! Comment tu fais pour trouver des sujets ?

- J'utilise Cuicuitter ! Mais je dois faire gaffe. Si je veux que mes lecteurs soient contents, j'ai intérêt à choisir des infos sur la bonne thématique...
- Et comment tu fais pour le savoir ?
- J'analyse chaque info...
- Tu peux aussi analyser les sources directement en cliquant sur les photos des utilisateurs, tu sais ?
- Oui ! C'est vrai, c'est très efficace, même si ça prend plus de temps... Allez, d'ailleurs je te laisse, il faut que je me mette au travail.
- Ok. Bon courage ;-)

Le popup de chat se ferme alors, et la partie commence, éventuellement avec un petit pop-up de consigne :

« Choisissez des infos dans votre fil Cuicuitter et publiez-les sur votre blog. Attention : choisissez-les bien dans la thématique <thématique choisie>. Et faites attention : le temps passe vite ! ».

c. Séquence de jeu

En fonction de la thématique que le joueur a choisie, il scrute le fil CuiCuitter à la recherche d'infos pouvant intéresser son public. Régulièrement, des « Cuitts » apparaissent, et le joueur doit décider d'en faire des notes à publier sur son blog ou non.

Il n'y a pas un trop grand nombre de sources différentes :

- 5 sources parlant de la thématique de prédilection du joueur.
- 5 sources parlant chacune d'une des thématiques qui ne sont pas la thématique de prédilection du joueur.

d. Écran de score / feedback

Quand le joueur a consommé tout son temps, ou s'il clique prématurément sur le bouton « terminer ma journée », la partie se termine.

Si le joueur a atteint un certain nombre de points, il passe au niveau suivant – sinon, il doit recommencer le niveau. L'écran de fin de partie détaille quels cuitts publiés étaient les bons et lesquels étaient dans la mauvaise thématique.

En cas de victoire, avant de passer au niveau suivant, le joueur voit s'afficher un message « Bravo ! Vous avez montré votre talent pour sélectionner des informations ! C'est la base du métier de journaliste. Mais certaines informations sont plus crédibles que d'autres... Saurez-vous les détecter ? »

4) Niveau 3 : Rédacteur spécialisé

a. Écran d'intro

Le troisième niveau commence par un écran de titre très simple, par exemple un écran noir sur lequel on peut lire, en typo blanche :

« 3 ans plus tard...

Niveau 3 – Bienvenue chez les pros ! »

Au bout d'un temps prédéterminé (3 secondes ?), cet écran disparaît dans une transition en fade away vers l'écran suivant.

b. Séquence scénarisée

Le niveau commence dans une rédaction (on peut par exemple prendre une photo des locaux d'Ask Media pour servir de décor ;-). Au premier plan, on peut voir une discussion entre le joueur (la joueuse) et sa rédactrice en chef. L'apparence du joueur a un peu changé : par exemple, il est habillé plus « adulte ».

Red'chef : - Bonjour et bienvenue chez L'Univers ! Pas trop tendu(e) pour ta première journée ?

Joueur/joueuse : - Heu... un peu, si !

- C'est vrai que nous sommes un site d'information très populaire... Mais ne vous en faites pas, ça va aller. Avec votre blog, vous avez montré que vous saviez sélectionner une information. C'est une bonne base !
- Merci ! Je compte faire de mon mieux !
- Ici, vous allez continuer à vous occuper de <thématique choisie >. Mais attention, ce n'est pas tout ! Je vous charge aussi de trouver des infos sur <thématique imposée> !
- <Thématique imposée> ? Ok, c'est noté !
- Et ce n'est pas tout ! Nos lecteurs DÉTESTENT qu'on leur donne de mauvaises infos.
- Je comprends...
- Du coup, vous allez devoir apprendre à VERIFIER vos informations. Vous savez comment faire ?
- Hum... Non.
- Alors connectez-vous sur votre ordi, je vais vous montrer.

Ici, transition vers l'interface ordinateur du joueur, comme lors du tutoriel du niveau 1. L'apparence générale s'est encore professionnalisée (fond d'écran, logiciel de post-it...). Le logiciel Cuicuitter est déjà lancé, et la timeline est remplie de cuitts

Sur la droite, l'interface de Skoupe apparaît, avec deux contacts « réels » (Un spécialisé dans une des deux thématiques à vérifier, l'autre dans l'autre thématique). Une interface de chat se déroule sous la liste de contacts Skoupe. La rédactrice en chef du joueur vient de lui envoyer un message, qui apparaît dans une bulle ferrée à gauche, comme le système des SMS de l'iPhone.

Red'Chef : - Vous êtes connecté(e) ?

Joueur/joueuse : - Oui, ça y est !

- Alors je vais vous montrer comment vérifier une info. Commencez par en choisir une dans le fil cuicuitter. Tiens, celle-ci, par exemple

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur cuitt particulier dans la timeline. Rien ne se passe tant qu'il ne l'a pas fait. Une fois qu'il l'a fait, le Cuitt se

« déplie » en accordéon, laissant apparaître un bouton « Vérifier la thématique ». Au même moment, un message de l'ami apparaît dans le chat Skoupe

- Jusque là, vous connaissez. Allez-y, vérifiez sa thématique.

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « Vérifier la thématique ». Une fois que le joueur l'a fait, la thématique du cuitt apparaît (c'est l'une des deux thématiques que le joueur a à sélectionner), et le bouton est remplacé par le bouton « Vérifier la crédibilité ».

- Très bien ! Vous avez vu, ça parle de <thématique imposée>... Ca pourrait intéresser nos lecteurs ! Mais il faut vérifier que l'info est bien crédible. C'est à ça que sert le nouveau bouton qui vient d'apparaître. Cliquez dessus.

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « Vérifier la crédibilité ». Une fois que le joueur l'a fait, la partie « contacts » de Skoupe est mise en valeur, et la rédac'Chef reprend la parole.

- Pour vérifier une info, vous devez contacter quelqu'un en qui vous avez confiance. J'ai rajouté trois personnes dans votre carnet d'adresses. Mais attention ! Il faut que vous choisissiez un contact qui s'y connaît dans la thématique <thématique imposée>. A vous de jouer !

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à choisir un des contacts.

- o *Si le joueur choisit un contact qui n'est pas spécialisé dans la bonne thématique, le pop-up de ce contact apparaît, disant que le contact n'est pas compétent, et la rédactrice en chef corrige le joueur.*

- Eh non ! Ce contact n'est pas spécialiste de <thématique imposée>. Regardez bien les petites icônes dans la colonne « Thématique » de votre carnet d'adresses. Allez, choisissez un autre contact !

- o *Si le joueur choisit un contact qui est spécialisé dans la bonne thématique, le pop-up de ce contact apparaît, évaluant la crédibilité de l'info – qui apparaît dans le Cuitt. D'autre part, La rédactrice en chef félicite le joueur.*
- Bravo ! Vous voyez, maintenant, vous connaissez la crédibilité de l'info. Il y a quatre niveaux possibles, de 0 étoiles pour une info pas crédible à trois étoiles pour une super info. A vous de décider si vous la publiez ou pas !
- Je vois... Et je peux demander à mes contacts d'évaluer la crédibilité d'une source ?
- Bien sûr ! En cliquant sur une photo d'avatar ou sur un nom dans le fil Cuicuitter, vous pourrez vérifier la crédibilité de n'importe qui. Mais il faudra d'abord analyser la source, pour savoir quelles sont ses thématiques préférées.
- Ah... Ca n'a pas l'air facile !

- Le mieux, c'est d'apprendre en faisant. Alors je vous laisse essayer. N'oubliez pas de publier des infos qui parlent de <thématique choisie> ou de <thématique imposée>. Bonne journée !

c. Séquence de jeu

En fonction des deux thématiques attribuées au joueur, il scrute le fil CuiCuitter à la recherche d'infos pouvant intéresser son public. Régulièrement, des « Cuitts » apparaissent, et le joueur doit décider d'en faire des notes à publier sur le site ou non.

Il y a un nombre moyen de sources différentes :

- 5 sources parlant de la thématique de prédilection du joueur.
- 5 sources parlant de la thématique imposée au joueur.
- 2 sources pour chacune des 4 thématiques restantes

d. Écran de score / feedback

Quand le joueur a consommé tout son temps, ou s'il clique prématurément sur le bouton « terminer ma journée », la partie se termine.

Si le joueur a atteint un certain nombre de points, il passe au niveau suivant – sinon, il doit recommencer le niveau. L'écran de fin de partie détaille quels cuitts publiés étaient les bons et lesquels étaient dans la mauvaise thématique – ou dotés d'une crédibilité trop faible.

En cas de victoire, avant de passer au niveau suivant, le joueur voit s'afficher un message :

« Bravo ! Vous êtes vigilant : avec vous, pas question de publier n'importe quoi ! Vous commencez à être un journaliste confirmé. Mais si vous étiez aux commandes, sauriez-vous détecter les scoops et choisir quelles infos mettre en avant sur votre site ? »

5) Niveau 4 : Rédacteur en chef

a. Écran d'intro

Le dernier niveau commence par un écran de titre très simple, par exemple un écran noir sur lequel on peut lire, en typo blanche :

« 10 ans plus tard...

Niveau 4 – C'est vous le boss ! »

Au bout d'un temps prédéterminé (3 secondes ?), cet écran disparaît dans une transition en fade away vers l'écran suivant.

b. Séquence scénarisée

Le niveau commence dans une rédaction (on peut par exemple prendre une photo

des locaux d'Ask Media pour servir de décor ;-). Au premier plan, on peut voir une discussion entre le joueur (la joueuse) et sa rédactrice en chef. Le joueur a une apparence de trentenaire, la chef a pris un coup de vieux.

Red'chef : - Ah vous voilà ! Je vous attendais !

Joueur/joueuse : - Oups... Qu'est-ce qui se passe, chef, j'ai fait une bêtise ?

- Au contraire ! Vous vous débrouillez très bien ! Alors comme je pars en vacances ce matin, j'ai pensé que vous alliez me remplacer !
- Ah bon ?!! Mais je... Heu...
- Mais si, mais si, vous allez vous en sortir ! Il y a seulement deux règles à connaître !
- Ah ? Les quelles ?
- La première : les gens aiment qu'on leur parle de tout ! Vous devez donc essayer de publier des infos qui portent sur chacune des six thématiques existantes !
- Ah. Ca, c'est plutôt bien : je ne suis plus obligé de chercher seulement les infos parlant de <thématique choisie> et <thématique imposée>...
- Eh non. Mais attention à la règle numéro 2 : il faut HIERARCHISER l'information !
- Hiérarchi... quoi ?
- Pffff... Bon, connectez-vous sur mon ordinateur, je vais vous montrer en utilisant ma tablette. Allez, je vous laisse, je me connecte dès que je suis dans le taxi. A bientôtôôôôôô !
- Mais... attendez, je... Ah, elle est partie.

Ici, transition vers l'interface ordinateur du joueur, comme lors du tutoriel du niveau 1. L'apparence générale est très pro, et en même temps un peu délirante (c'est l'ordi de la chef, il peut par exemple y avoir une photo d'elle sur la plage en fond d'écran). Le logiciel Cuicuitter est déjà lancé, et la timeline est remplie de cuitts. Un des cuitts est déjà « déroulé », et sa thématique ainsi que son niveau de crédibilité (une étoile) sont déjà affichés.

Sur la droite, l'interface de Skoupe apparaît, avec les deux contacts par défaut du niveau précédent, plus, éventuellement, les autres contacts que le joueur aurait trouvés au niveau 3.

En bas à droite, le logiciel de mise en page du site Internet est ouvert, avec ses 6 emplacements (la home, les 2 articles et les 3 brèves).

Une interface de chat se déroule sous la liste de contacts Skoupe. La rédactrice en chef du joueur vient de lui envoyer un message, qui apparaît dans une bulle ferrée à gauche, comme le système des SMS de l'iPhone.

Red'Chef : - Vous êtes connecté(e) ?

Joueur/joueuse : - C'est bon !

- Très bien. Alors vous voyez ce gros bloc, en bas à droite ?
- Absolument...
- C'est la maquette de notre site Internet. La zone la plus grande, en haut, est l'endroit où on publie l'article de Une – si tu as une super info, il faut absolument la mettre là.

- Mais comment puis-je savoir si...
- Ne soyez pas impatient ! J'en finis avec la maquette : les deux blocs d'articles moyens, sous la Une, sont réservés à des sujets un peu moins importants. Et les trois petites brèves, sur la droite, c'est pour que toutes les thématiques puissent être représentées, puisqu'il y a 6 emplacements en tout. Votre rôle va donc être de remplir ces 6 emplacements avec des infos que vous aurez récupérées sur Cuicuitter... Une fois que la maquette est pleine, vous publiez le tout, et voilà le travail !
- Bien compris, chef ! Mais comment savoir si une info est plus importante qu'une autre ?
- D'abord, plus une info est crédible, plus elle est bonne. Et vous savez déjà vérifier la crédibilité d'une info, n'est-ce pas ?
- Oui chef !
- Mais surtout, vous devez essayer de trouver des scoops !
- Des scoops ?
- Oui ! Des infos exclusives, qu'aucun autre site n'a déjà publiées ?
- Et comment faire pour savoir si une info est un scoop ?
- Regardez par exemple ce cuitt : j'ai déjà déterminé qu'il parlait de <thématique imposée>, et que l'info n'était pas très crédible... Maintenant, cliquez sur le bouton qui est apparu en dessous.

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « Vérifier l'exclusivité » sous le Cuitt déjà « déplié » dans la timeline. Une fois que le joueur l'a fait, le carnet d'adresse est mis en valeur, et un contact doté de la <thématique imposée> est grisé.

- Pour vérifier le niveau d'exclusivité d'une info, vous devez demander de l'aide à vos contacts.
- Ah... Mais le contact que j'ai dans cette thématique semble indisponible.
- Eh oui... C'est parce que c'est à lui que j'ai déjà demandé de vérifier la crédibilité de cette info. Vous ne pouvez pas demander au même contact de vérifier à la fois la crédibilité et l'exclusivité d'une info. Il faut demander à quelqu'un d'autre : ça s'appelle « recouper ses sources » !
- Très bien... Mais personne d'autre dans mon carnet d'adresses n'est spécialiste de <thématique imposée> !
- Dans ce cas, vous allez devoir trouver une nouvelle source ! Pour le faire, cliquez ici...

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « nouveaux contacts » dans l'interface de Skoupe. Une fois que le joueur le fait, le menu déroulant de recherche de nouveaux contacts apparaît.

- Super ! Maintenant, choisissez la thématique <thématique imposée> dans la liste.

Une fois que le joueur le fait (les autres thématiques ne peuvent pas être choisies), un nouveau contact de la thématique correspondante est rajouté dans son carnet d'adresses.

- Et voilà ! Vous avez maintenant un nouveau contact ! Vous pouvez vous en servir pour vérifier l'exclusivité de l'info !

A ce moment, une info-bulle encourage le joueur à cliquer sur le bouton « Vérifier l'exclusivité » sous le Cuitt déjà « déplié » dans la timeline. Une fois que le joueur l'a fait, le carnet d'adresse est mis en valeur, et le nouveau contact doté de la thématique <thématique imposée> est mis en valeur. Au clic, le niveau d'exclusivité du cuit est identifié : ce n'est pas un scoop.

- Vous voyez : votre nouveau contact est formel : cette info n'est pas un scoop. Et en plus elle n'est pas crédible !
- D'accord. Mais si je voulais la publier...
- Tu n'aurais qu'à cliquer sur le bouton « publier », en dessous du cuitt, et à choisir l'emplacement que tu veux dans la maquette. Mais si vous publiez une info peu crédible, qui EN PLUS n'est pas un scoop... vous êtes VIRÉ !
- Ah...
- Et n'oubliez pas : il faut remplir les 6 emplacements de la maquette, si possible avec des infos qui concernent les 6 thématiques différentes ! Bon allez, je vous laisse, j'arrive à l'aéroport. A moi les plages de sable fin et les cocktails ! Youhou !!!
- Mais attendez, je...
- *La Chef s'est déconnectée.*
- Ah. On dirait bien que je vais devoir me débrouiller seul(e) !

c. Séquence de jeu

Le joueur scrute le fil CuiCuitter à la recherche d'infos crédibles et exclusives, dans toutes les thématiques. Régulièrement, des « Cuitts » apparaissent, et le joueur doit décider d'en faire des notes à publier sur le site ou non. Il doit les placer dans la maquette, jusqu'à avoir rempli ses 6 emplacements.

Il y a un grand nombre de sources différentes : 5 pour chaque thématique, soit 30 en tout.

d. Écran de score / feedback

Quand le joueur a consommé tout son temps, ou s'il clique prématurément sur le bouton « Publier cette maquette », la partie se termine.

Le joueur se voit attribuer son score final, addition des points qu'il vient de marquer au niveau 4 et des points accumulés des niveaux 2 et 3. L'écran de fin de partie détaille quels cuitts publiés étaient les bons et lesquels étaient dotés d'une crédibilité trop faible ou redondants en terme de thématique.

6) Écran de fin

Le joueur voit s'afficher un message final dépendant de son score :

- s'il a fait un mauvais score (par exemple moins de 200 points – cf. le fichier BDD_newsgame.xls) au niveau 4, c'est un message négatif

« On dirait que les subtilités du travail de rédacteur en chef vous échappent encore... Normal : ce n'est pas facile de sélectionner, de vérifier et de hiérarchiser l'information ! Et si vous tentiez à nouveau l'aventure ? »

+ deux boutons : « Recommencer le niveau » ou « Finir la partie »

- s'il a fait un bon score (par exemple plus de 200 points – cf. le fichier BDD_newsgame.xls) au niveau 4, c'est un message positif :

« Félicitations ! Vous maîtrisez tous les rouages du métier de journaliste : vous êtes capable de sélectionner, de vérifier et de hiérarchiser l'information. Mais peut-être pouvez-vous faire encore mieux ? »

+ deux boutons : « Recommencer le niveau » ou « Finir la partie »

Le bouton « Finir la partie » renvoie vers l'écran d'intro/ splash screen.

On peut également imaginer un tableau permettant aux différents joueurs d'une même classe de comparer leurs résultats, leurs choix d'articles, etc. – à voir si c'est possible en dev.

7) Remarques techniques

- Pour permettre un équilibrage plus pratique du jeu, l'intégralité des données de scoring et timing (cf. l'onglet correspondant dans le fichier BDD_newsgame.xls) gagneraient à être externalisées, dans des fichiers XML, par exemple.