

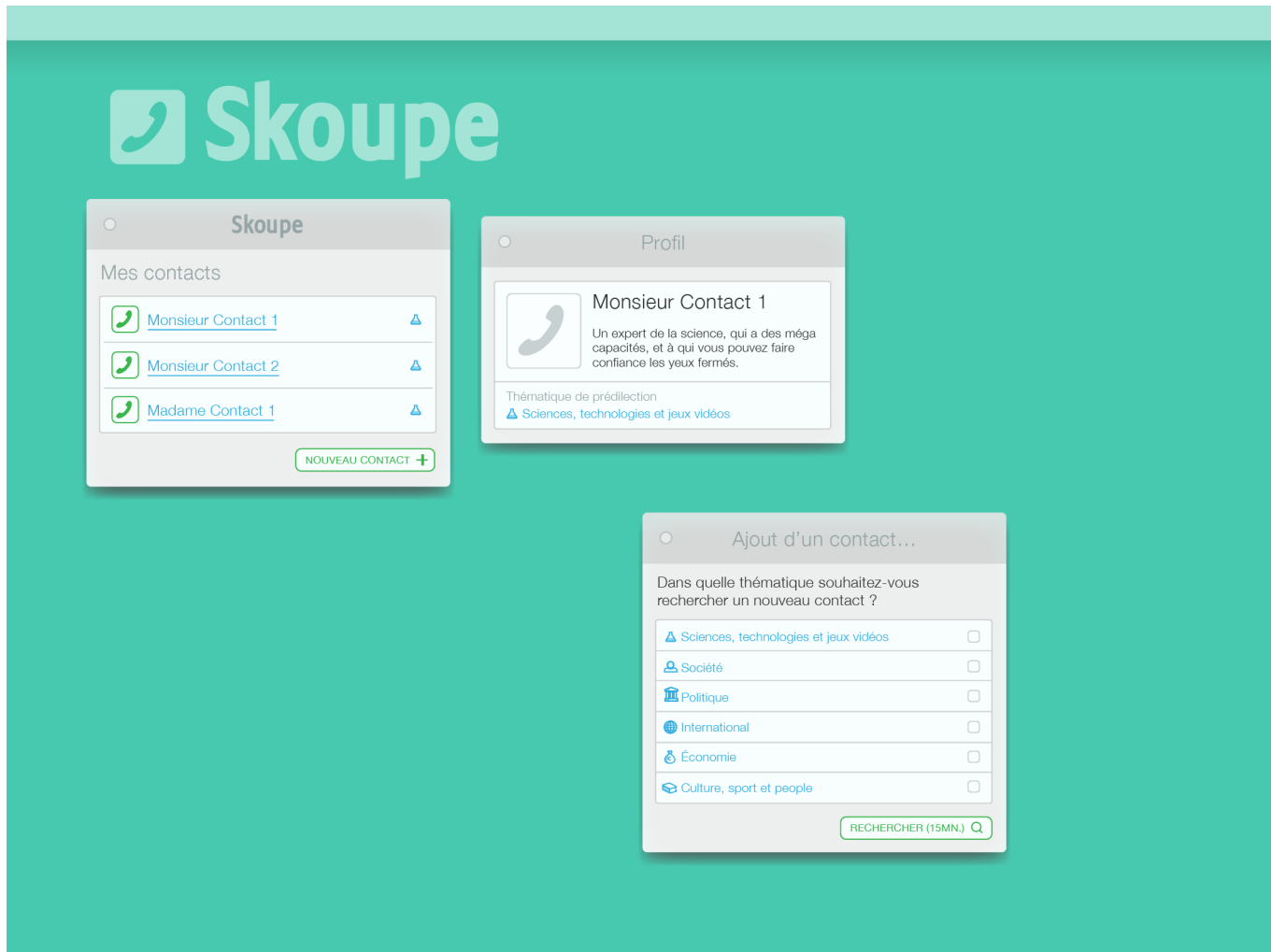
Enchaînement des maquettes
Newsgame « Chasseur d'infos »

Eléments de base qui se retrouvent sur tous les écrans de jeu – niveau 1, 2, 3, 4.

Fil CuiCuitter + détail d'un Cuitt + détail d'une source



Bloc Skoupe (contacts + conversation + chercher de nouveaux contacts)



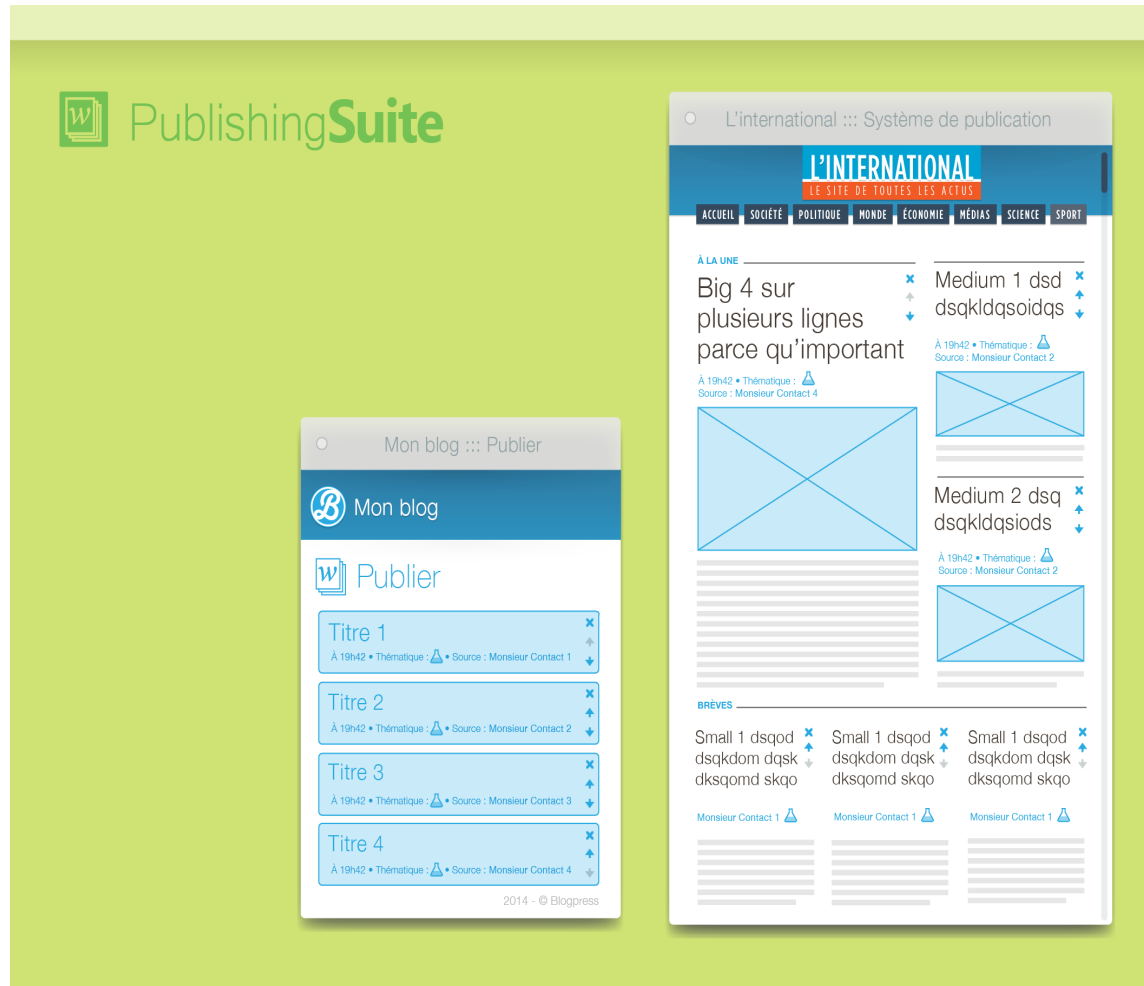


Bloc de publication

Mon blog, niveau 1-2

Mon backoffice niveau 3

Maquette niveau 4



Widget thématique

Widget niveau 1 et 2

Bloc notes niveau 3 et 4



Eléments de temps et feedback de publication (apparaissent quand une info est publiée)

The screenshot displays the 'Widget Bureau' interface on an orange background. At the top left is a clock icon and the text 'Widget Bureau'. Below this, there are two columns of widgets. The left column contains five 'Temps restant' (Time remaining) widgets, each with a progress bar and a 'TERMINER LA JOURNÉE' button. The right column contains two feedback widgets: one with a green smiley face indicating positive feedback and one with a red sad face indicating negative feedback.

Widget Bureau

Temps restant TERMINER LA JOURNÉE 8 heures

Temps restant TERMINER LA JOURNÉE 6 heures

Temps restant TERMINER LA JOURNÉE 4 heures

Temps restant TERMINER LA JOURNÉE 2 heures

Temps restant TERMINER LA JOURNÉE 1 heure

Vos lecteurs vont aimer cette publication !

La thématique de l'info choisie est exactement celle pour laquelle vous êtes connu et apprécié...

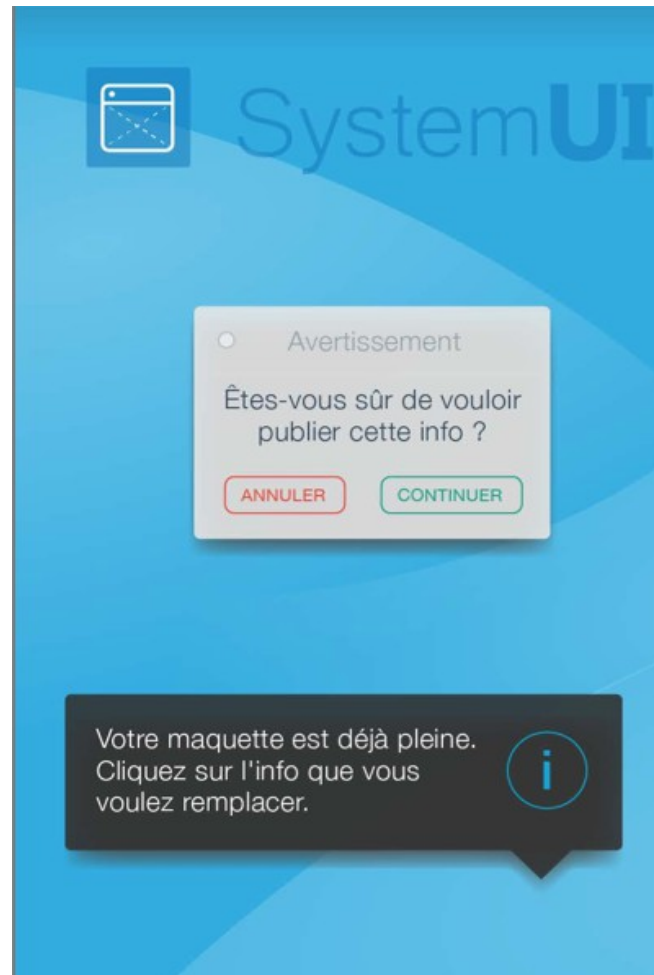
Vos lecteurs ne vont pas aimer cette publication !

L'info choisie était en fait complètement bidon ! La prochaine fois vérifiez sa crédibilité avant de la publier!

Messages systèmes

En noir : messages types du tutoriel

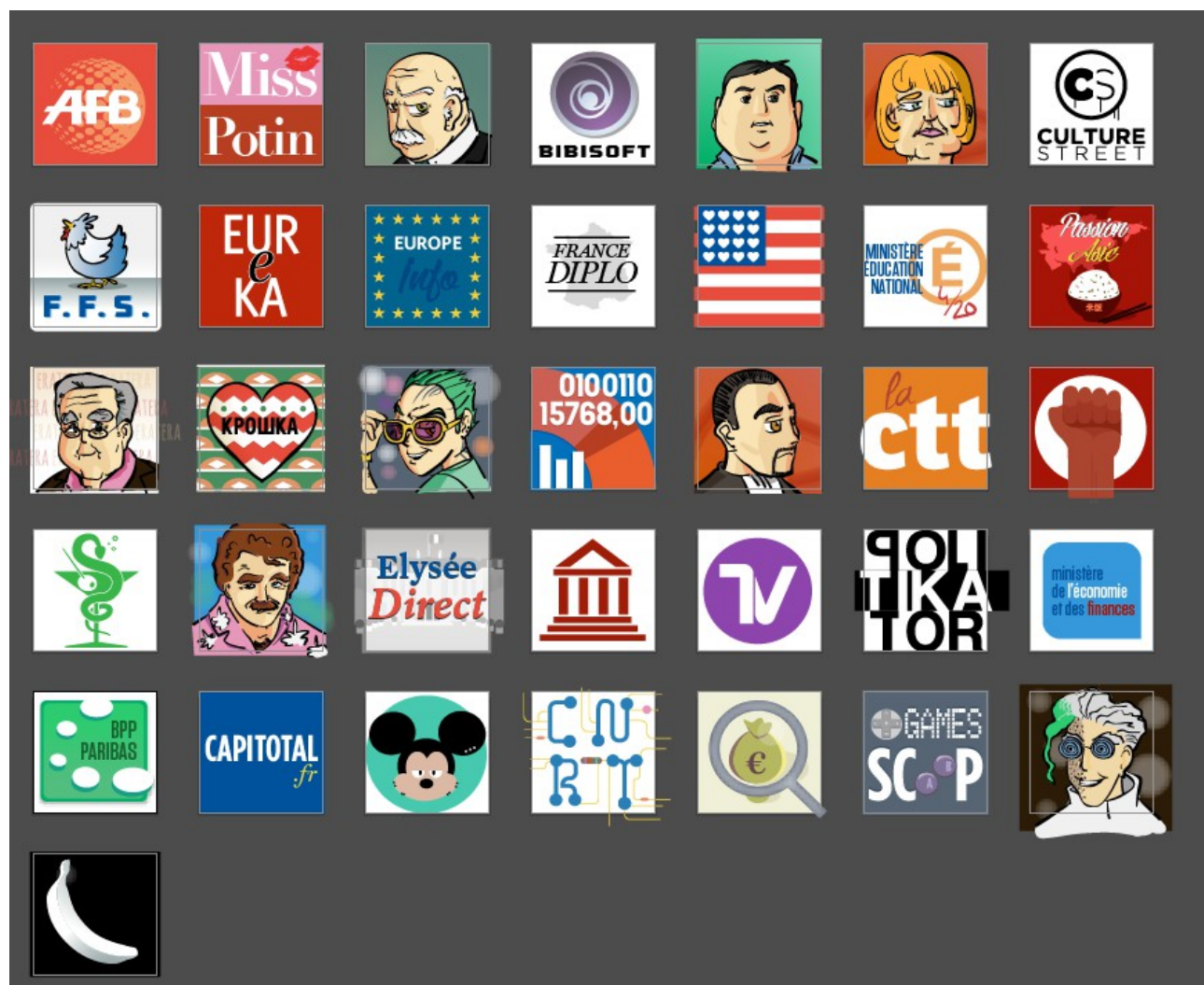
En gris : messages systèmes du jeu



Galerie de personnages (à compléter – voir sur basecamp)



Profile pictures des contacts Skoupe et sources CuiCuiiter (à compléter – voir basecamp)



Déroulé d'une partie – maquettes

Ecran d'accueil



Niveau 1 – Splash screen



Niveau 1 - Lycée – début de la séquence

Personnage à afficher : P1

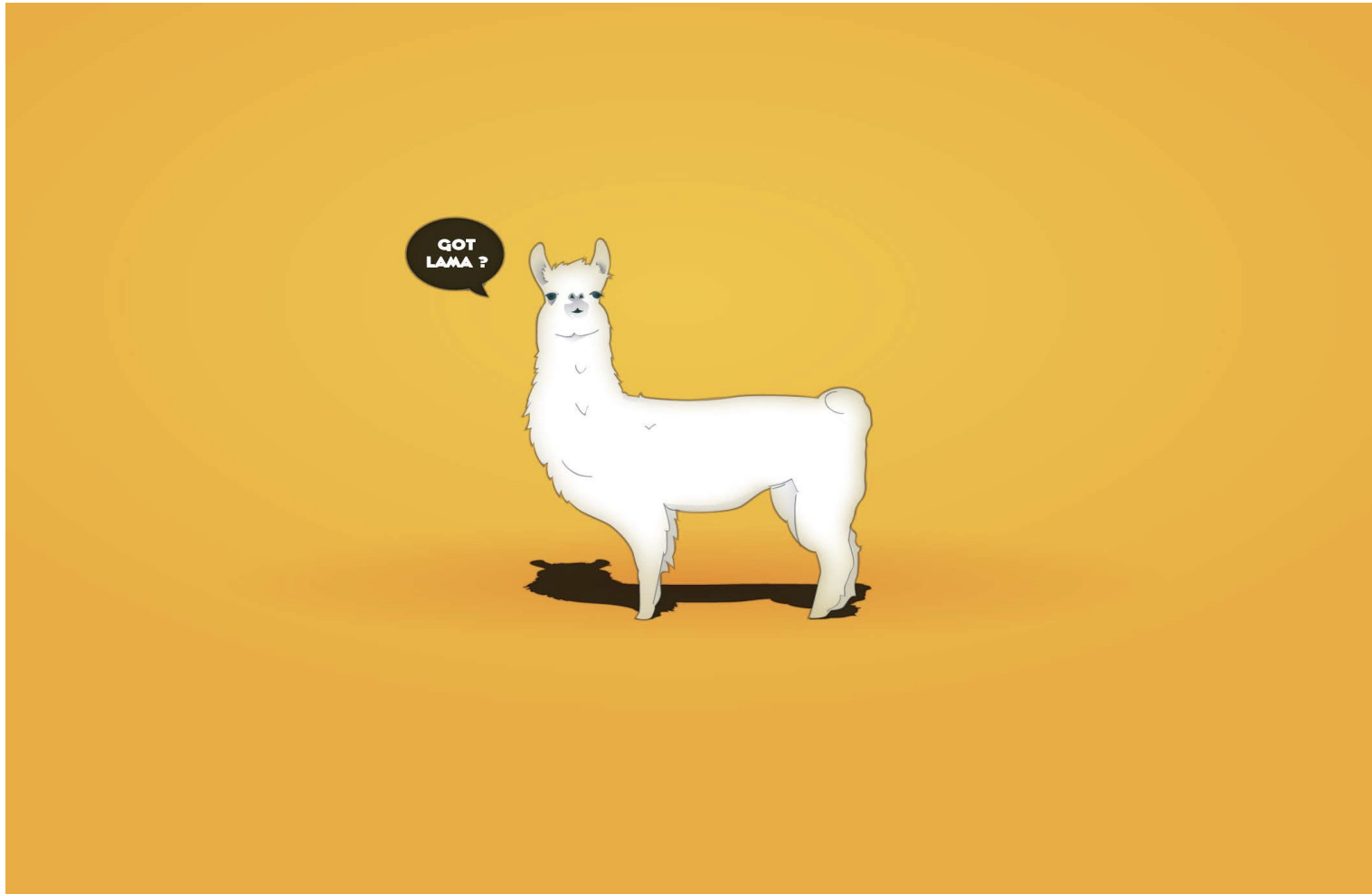


Exemple de gif animé pour les dialogues, si ce n'est pas trop lourd.

Voir Basecamp

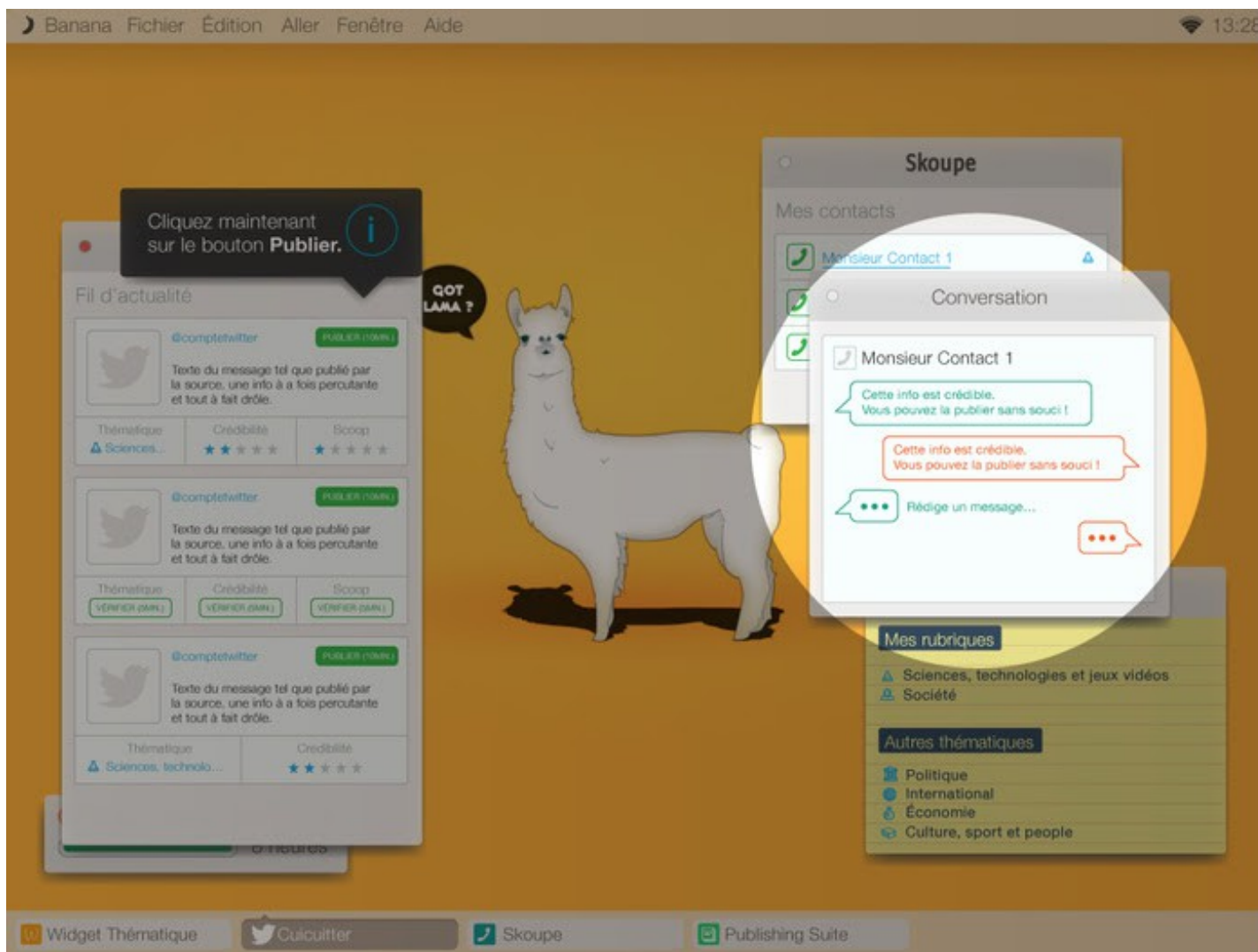
Niveau 1 – transition vers l'écran d'ordinateur du lycéen

Fond d'écran Lama avec les différents éléments de dashboard : fil CuiCuitter, bloc Skoupe (contact + conversation).



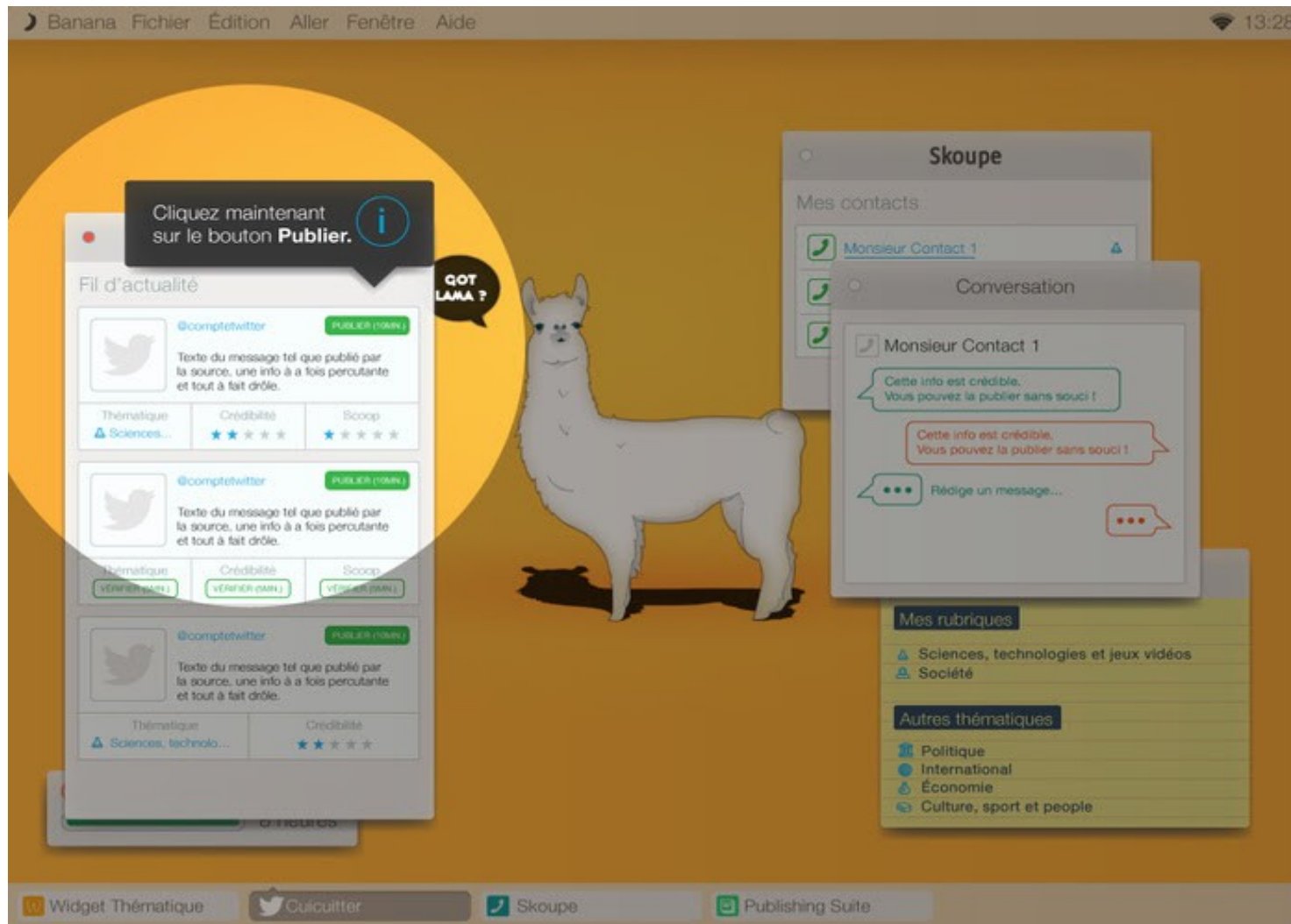
Niveau 1 – Ecran d'ordinateur du lycéen - tutoriel

Le tutoriel se passe sur l'écran de chat



Niveau 1 – Ecran d'ordinateur du lycéen - tutoriel

Des popups dans le design « messages systèmes » demandent au joueur de faire des actions pour passer à l'étape suivante du tutoriel.



Niveau 1 – Ecran d'ordinateur du lycéen - tutoriel

Envoi de la liste des 6 thématiques.



Niveau 1 – Ecran d'ordinateur du lycéen - tutoriel

Sélection de son centre d'intérêt dans la liste.

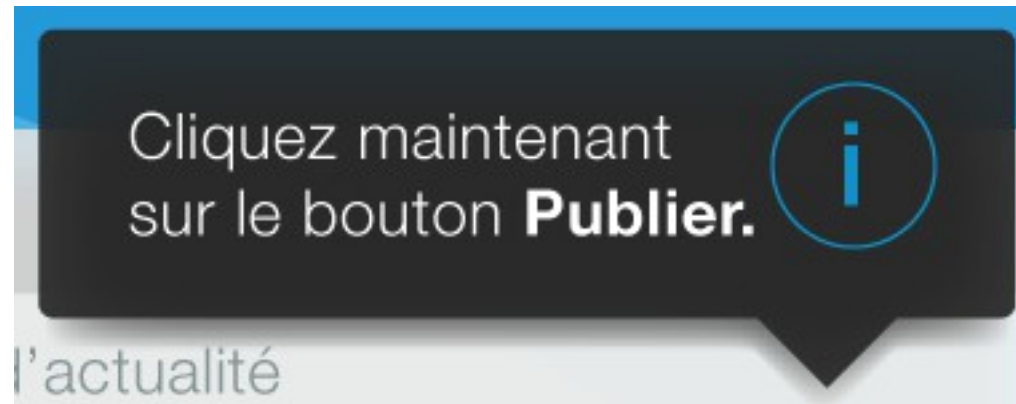
☐ Choix d'une thématique

 Sciences, technologies et jeux vidéos	<input type="checkbox"/>
 Société	<input type="checkbox"/>
 Politique	<input type="checkbox"/>
 International	<input type="checkbox"/>
 Économie	<input type="checkbox"/>
 Culture, sport et people	<input type="checkbox"/>

VALIDER

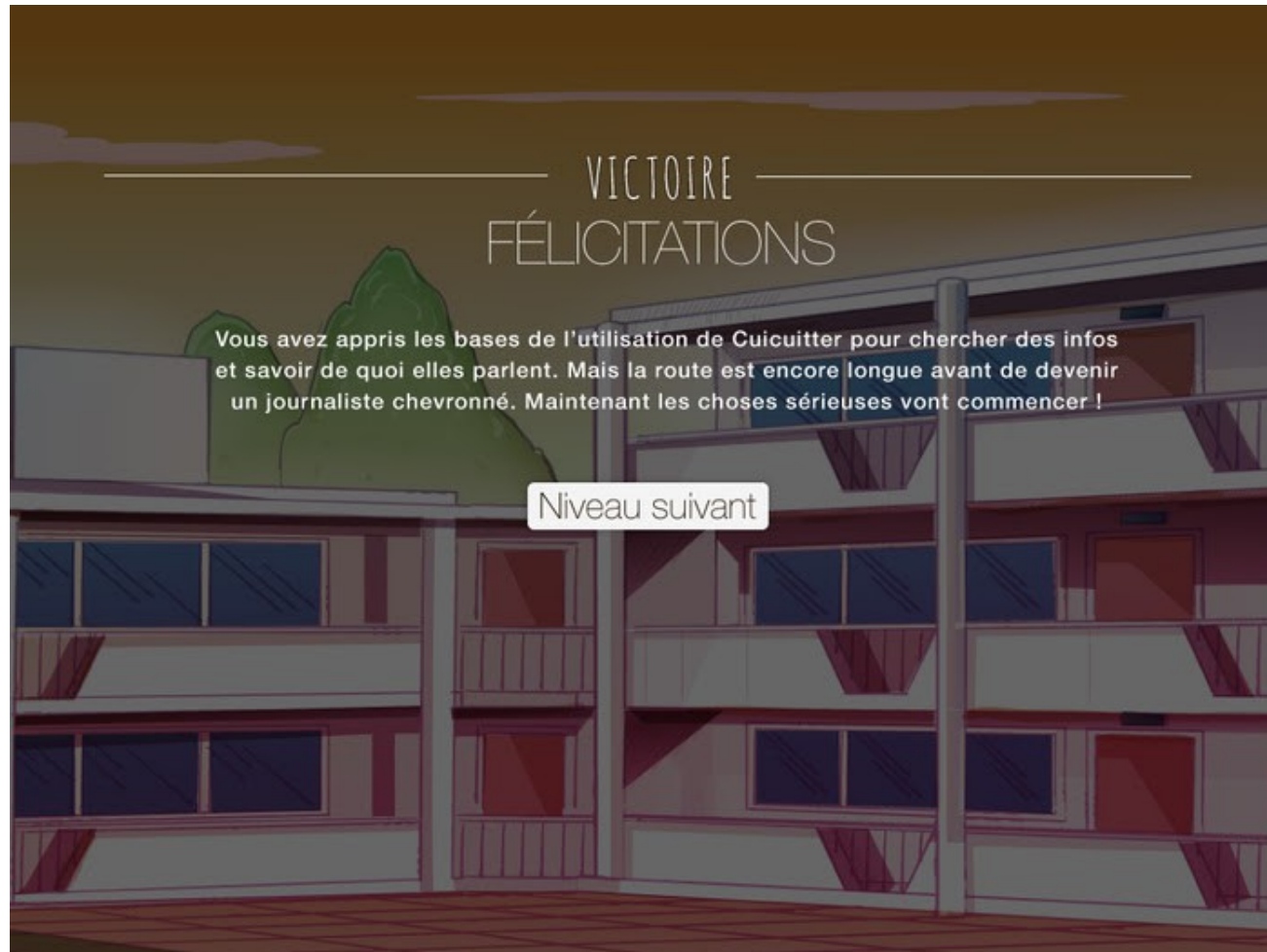
Niveau 1 – Ecran d'ordinateur du lycéen - tutoriel

Infobulle encourageant à cliquer : design des messages systèmes



Niveau 1 – Ecran de feedback

Fond grisé sur l'image du lycée (aucune notion de score à ce stade).

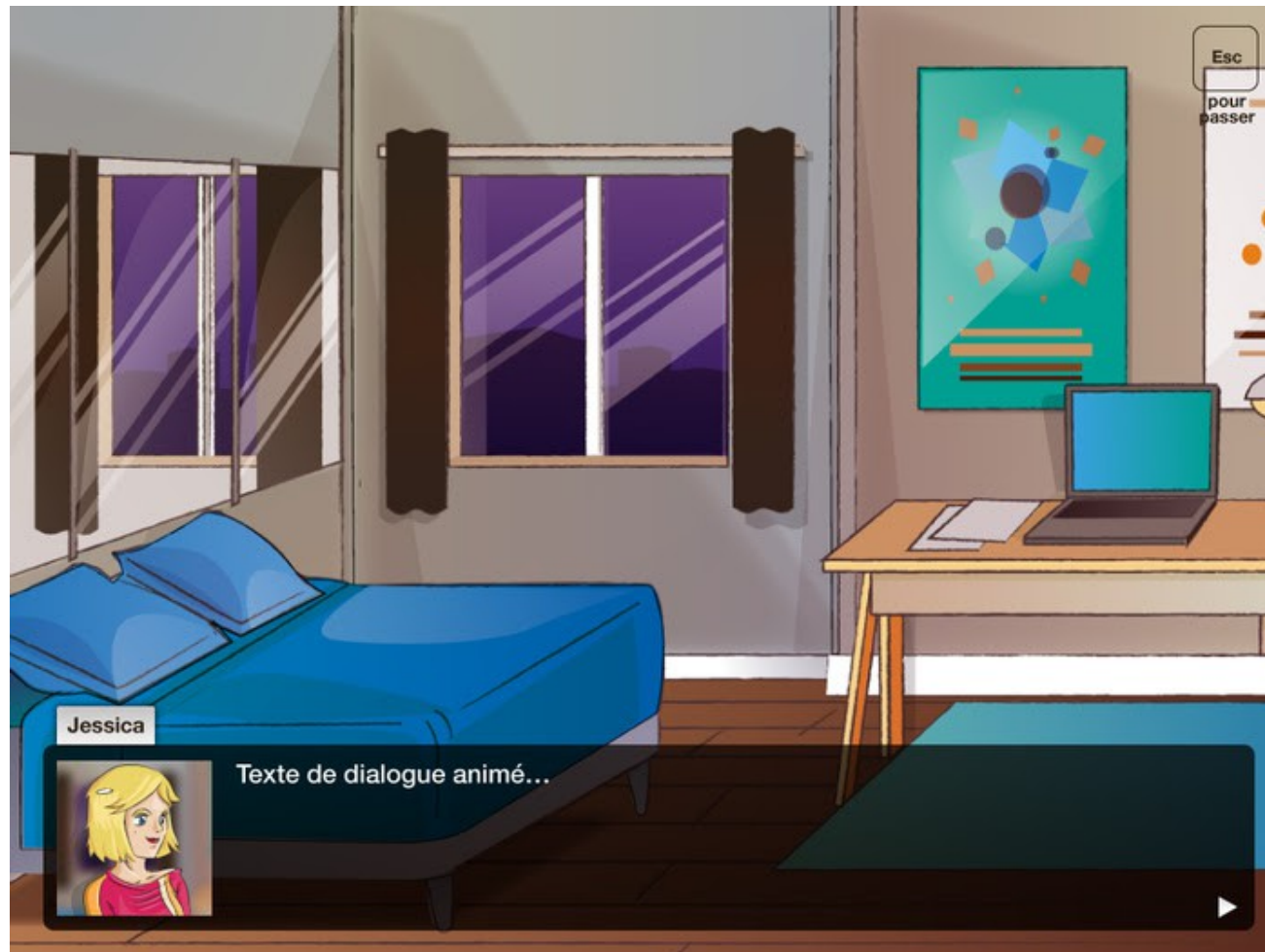


Niveau 2 – Splash screen



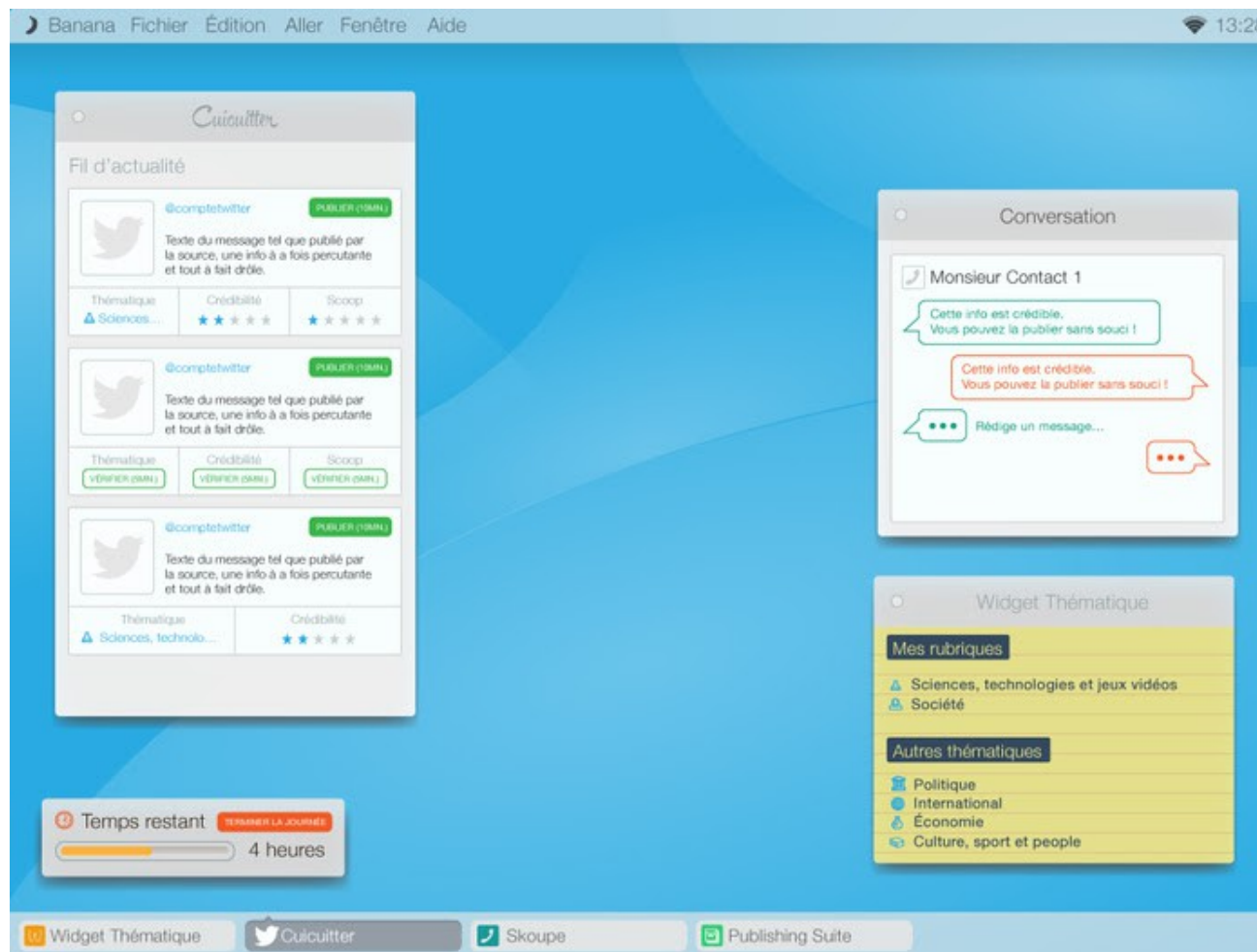
Niveau 2 – Chambre – Début de la séquence

Personnage à afficher : Medhi.



Niveau 2 – Chambre – transition vers l'écran d'ordinateur du blogueur

Fond d'écran bleu, avec présence des éléments de dashboard : fil Cuicuitter, bloc Skoupe (contacts + conversation), widget thématique + bloc de publication « Mon blog »



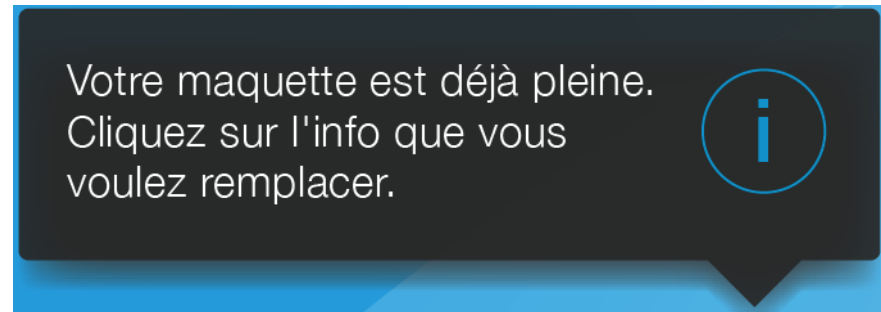
Niveau 2 – Chambre - tutoriel

Même principe qu'au niveau 1 – tutoriel dans l'interface de chat et highlight de certaines zones.

Niveau 2 – Chambre –lancement du jeu.

Popup de consigne, design des messages systèmes.

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



Niveau 2 – écran de fin – dans le cas où le joueur a été trop lent (il n'a pas publié assez d'infos)

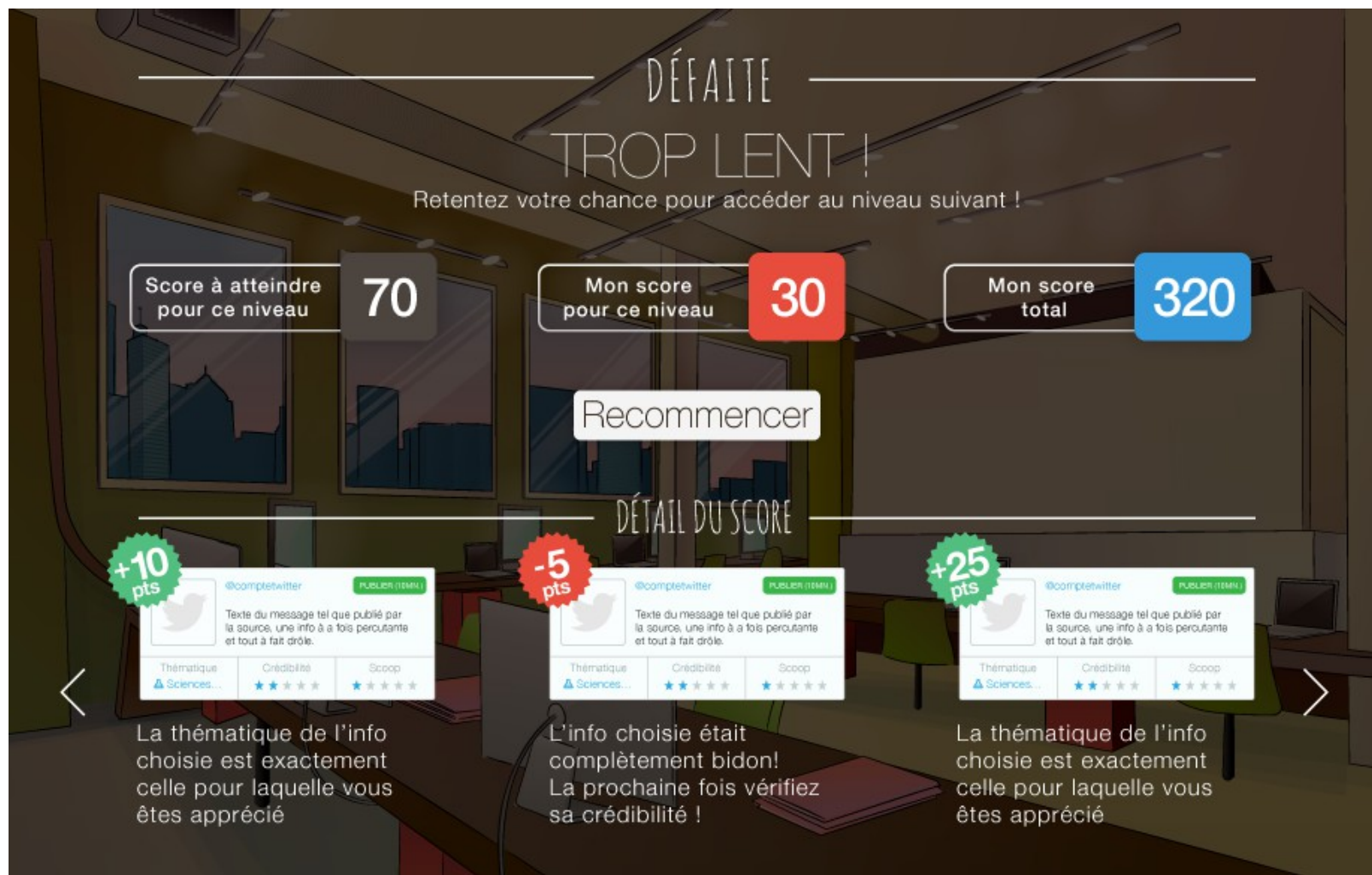
Décor de fond : chambre avec calque grisé.

Personnage à afficher : Jeanne ?

Texte à afficher ; « Pas mal ton blog,... mais y a pas assez d'info. Faut te secouer un peu ! Maintenant c'est l'heure de réviser tes cours, non ? Mais ne lâche pas l'affaire, tu feras mieux demain ! »



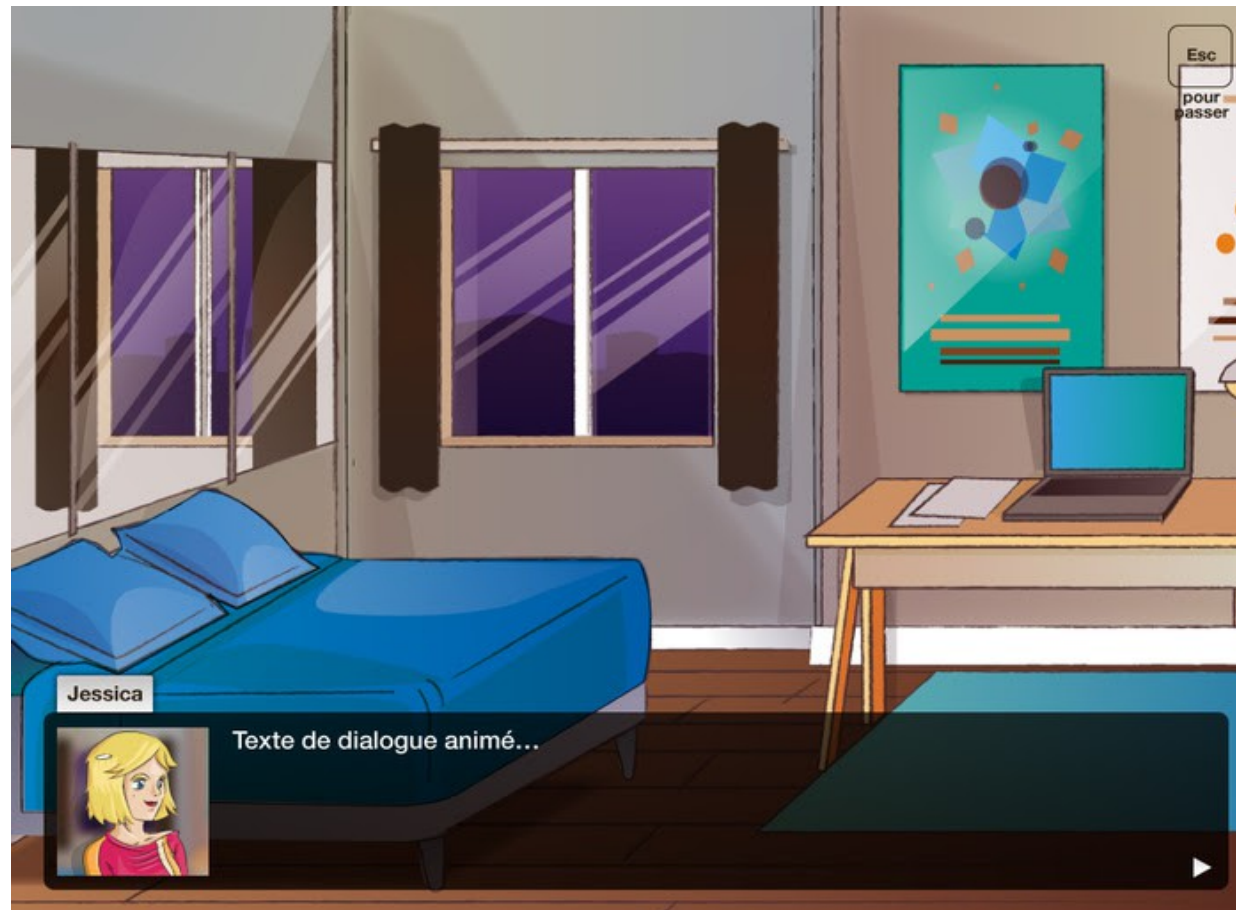
Niveau 2 – écran de feedback – dans le cas où le joueur a été trop lent (il n'a pas publié assez d'infos)



Niveau 2 – écran de fin – dans le cas où le joueur a publié plus de mauvaises que de bonnes infos

Personnage à afficher : Jeanne ?

Texte à afficher : « Tu espères faire une grande carrière de journaliste en publiant autant d'aneries ? Le moins que l'on puisse dire, c'est que tes lecteurs n'apprécient pas ton manque de sérieux ! Allez, oublie cette mauvaise journée et essaye de faire mieux demain ! »



Niveau 2 – écran de feedback – dans le cas où le joueur a publié plus de mauvaises que de bonnes infos

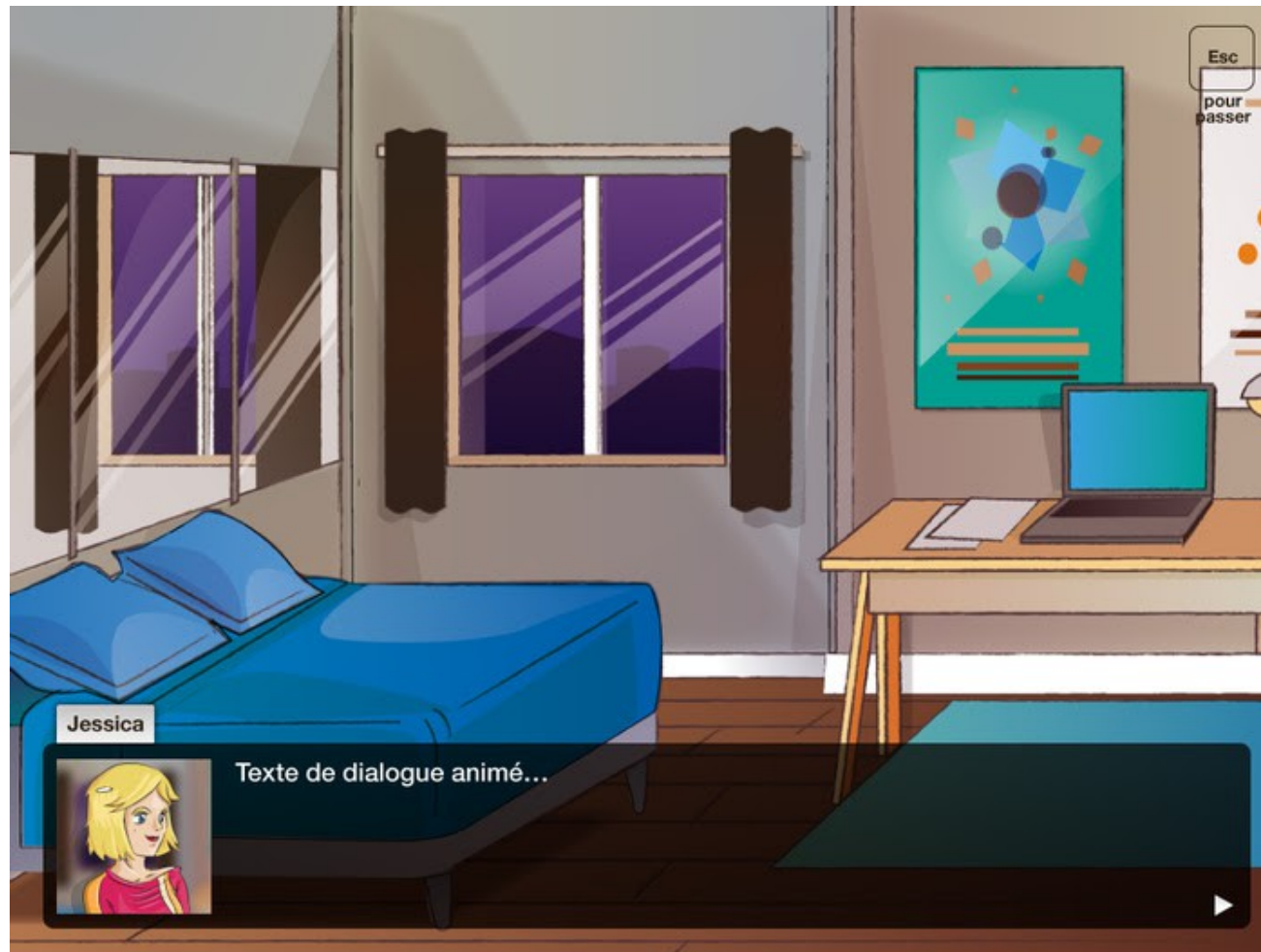


Niveau 2 – écran de fin – en cas de victoire

Personnage à afficher : Jeanne

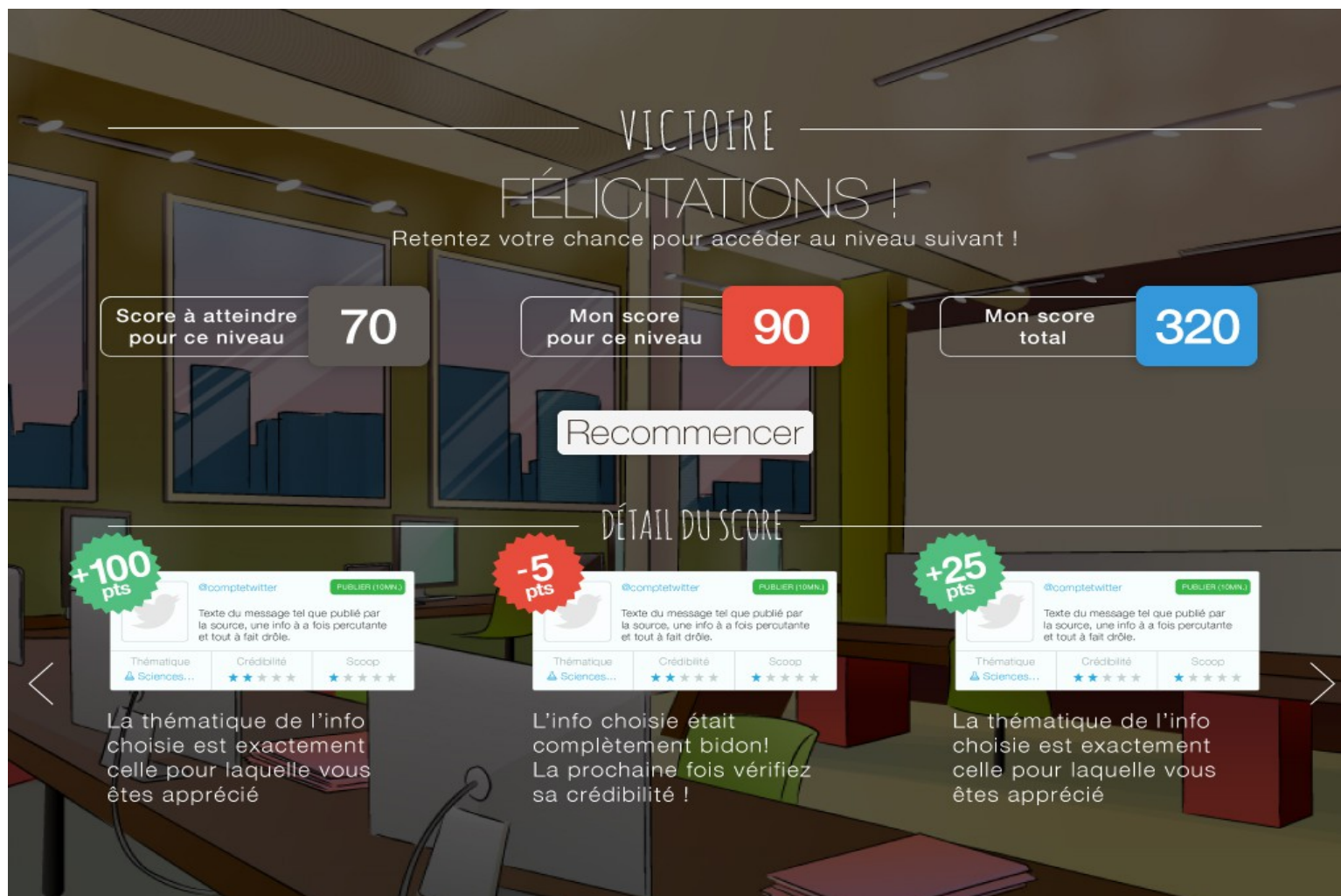
Texte à afficher : « Bravo ! Tu as montré ton talent pour sélectionner des informations ! C'est la base du métier de journaliste.

Mais certaines informations sont plus crédibles que d'autres... Sauras-tu les détecter ? »



Niveau 2 – écran de feedback – en cas de victoire

=> modifier l'entête « DEFAITE »



Niveau 3 – splash screen



Niveau 3 – Rédaction – Début de séquence



Niveau 3 – transition vers l'écran d'ordinateur du joueur

Fond d'écran : L'International



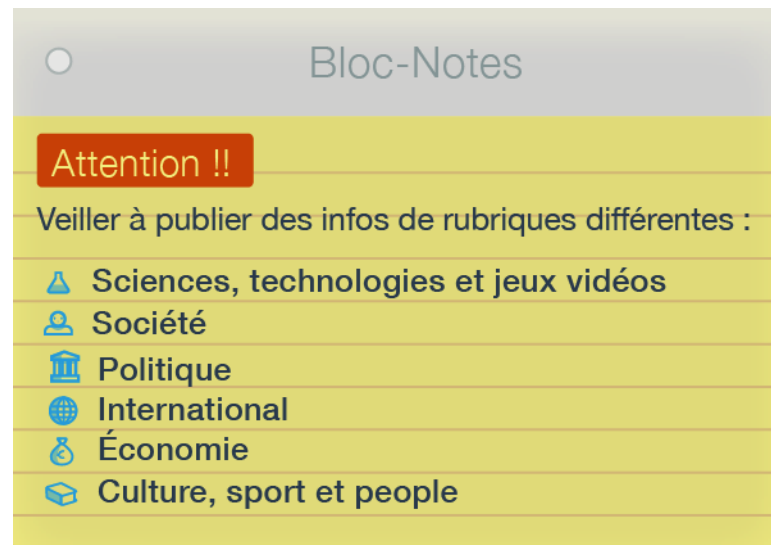
Niveau 3 – Ecran de jeu

Avec les éléments du dashboard : fil CuiCuitter, bloc Skoupe (chat + conversation), widget thématique (modifié en bloc notes voir p. 25), bloc de publication.



Niveau 3 – Ecran de jeu

Modifié par rapport à l'écran du niveau 2 :
le widget thématique devient un bloc notes.



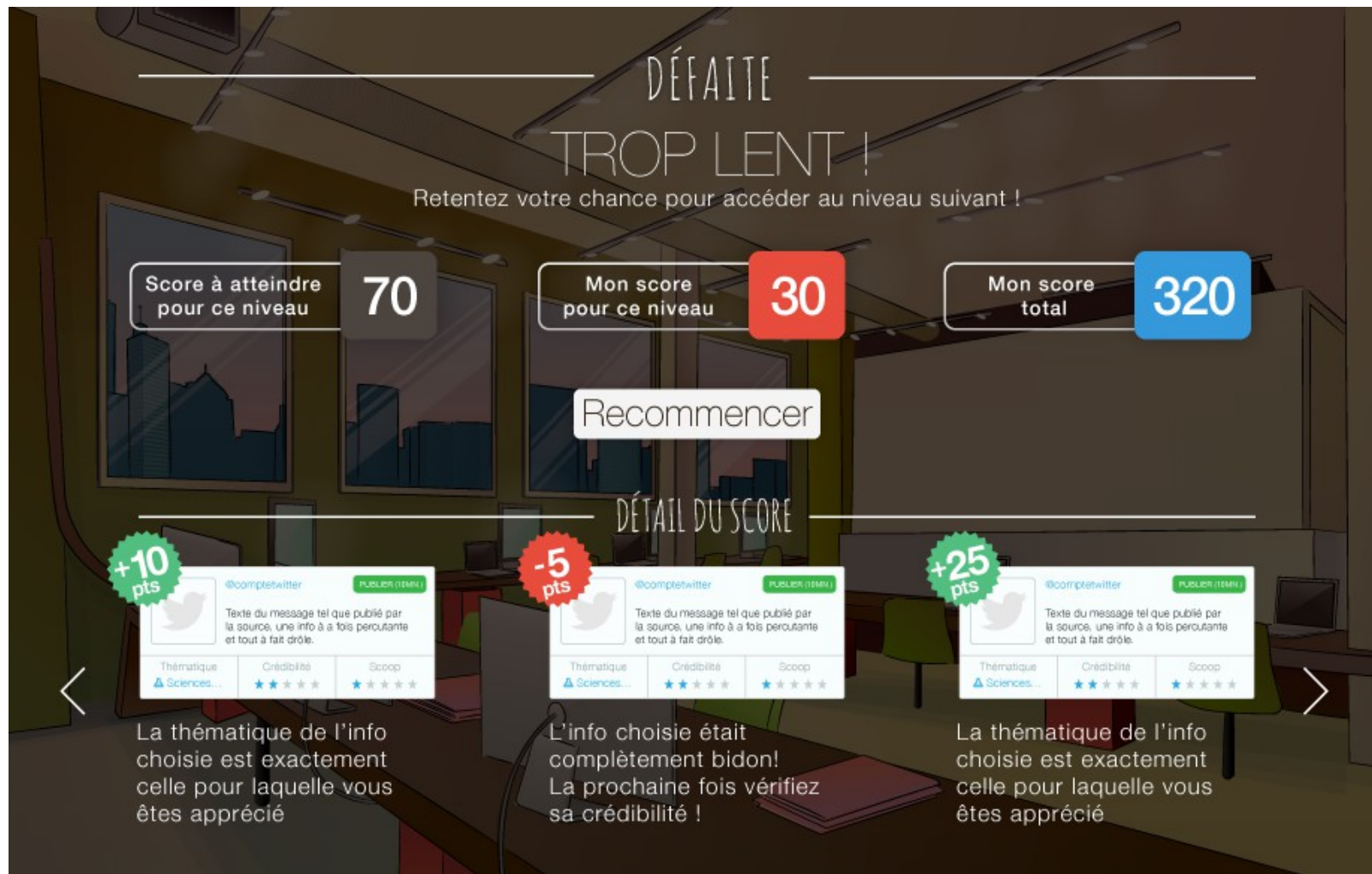
Niveau 3 – écran de fin – dans le cas où le joueur a été trop lent (il n'a pas publié assez d'infos)

Personnage à afficher : homme de ménage

Texte à afficher : voir ci-dessous



Niveau 3 – écran de feedback – dans le cas où le joueur a été trop lent



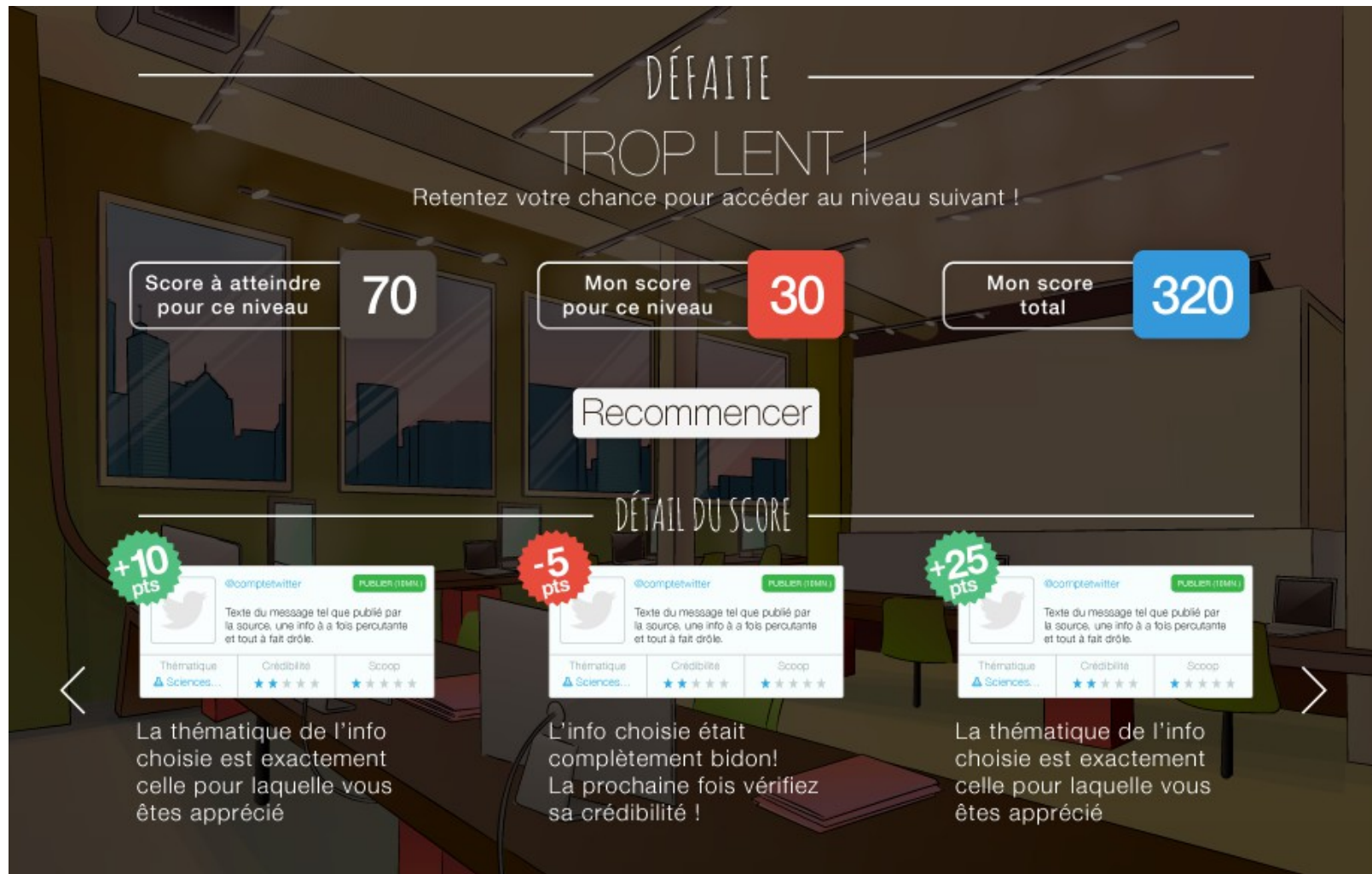
Niveau 3 – écran de fin – dans le cas où le joueur a publié plus de mauvaises que de bonnes infos

Texte à afficher : « Vous espérez faire une grande carrière de journaliste en publiant autant d'aneries ? Le moins que l'on puisse dire, c'est que je ne suis pas de cet avis ! Allez, oubliez cette mauvaise journée et essayez de faire mieux demain ! »



Niveau 3 – écran de feedback – dans le cas où le joueur a publié plus de mauvaises que de bonnes infos

Texte à afficher à la place de « TROP LENT » : « MANQUE DE RIGUEUR »



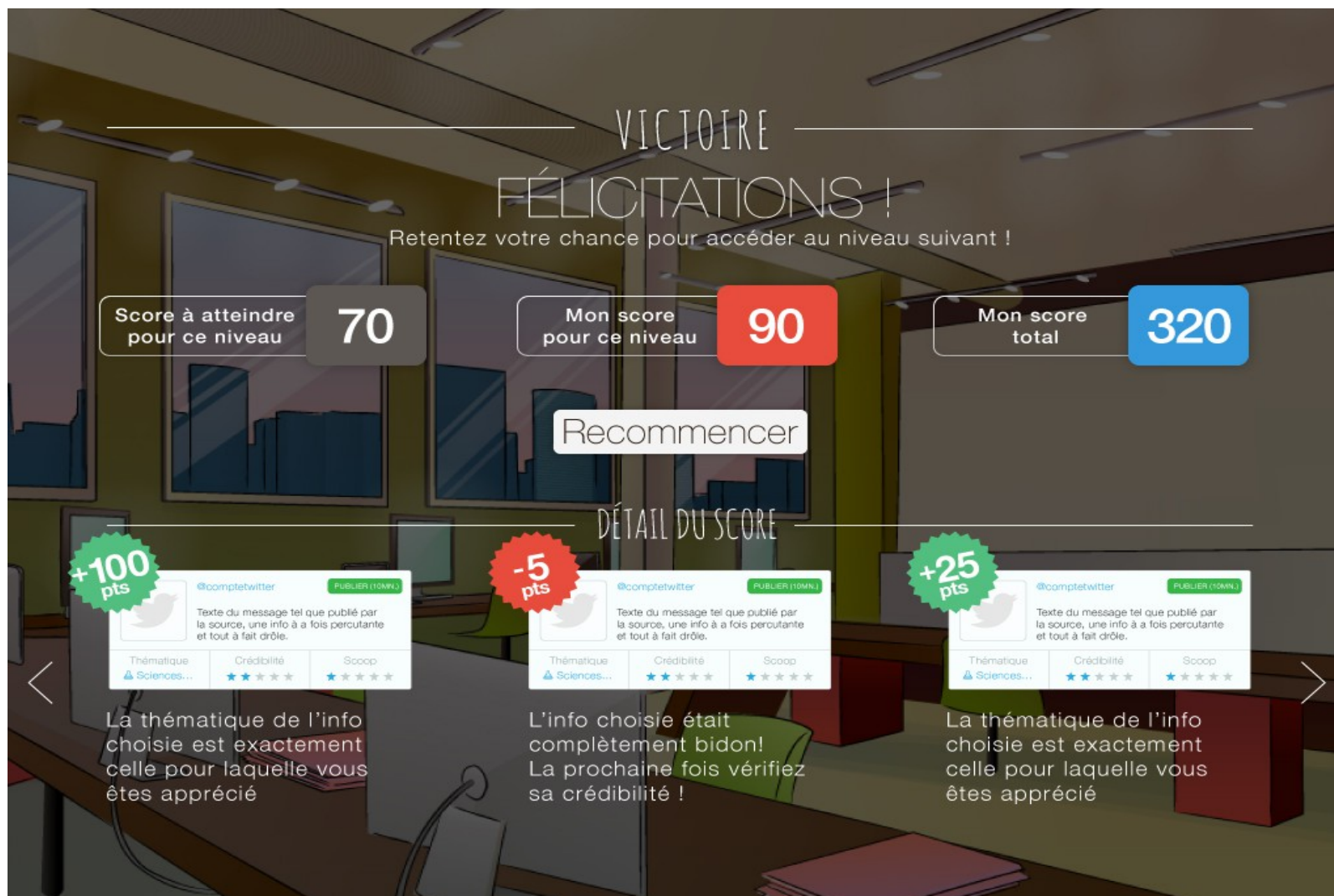
Niveau 3 – écran de fin – en cas de victoire

Personnage à afficher : Rédactrice en chef contente

Texte à afficher : « Bravo ! Vous êtes vigilant : avec vous, pas question de publier n'importe quoi ! Et vos lecteurs aiment ça ! 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 ? »



Niveau 3 – écran de feedback – en cas de victoire



Niveau 4 – splash screen



Niveau 4 – Bureau du chef – Début de la séquence

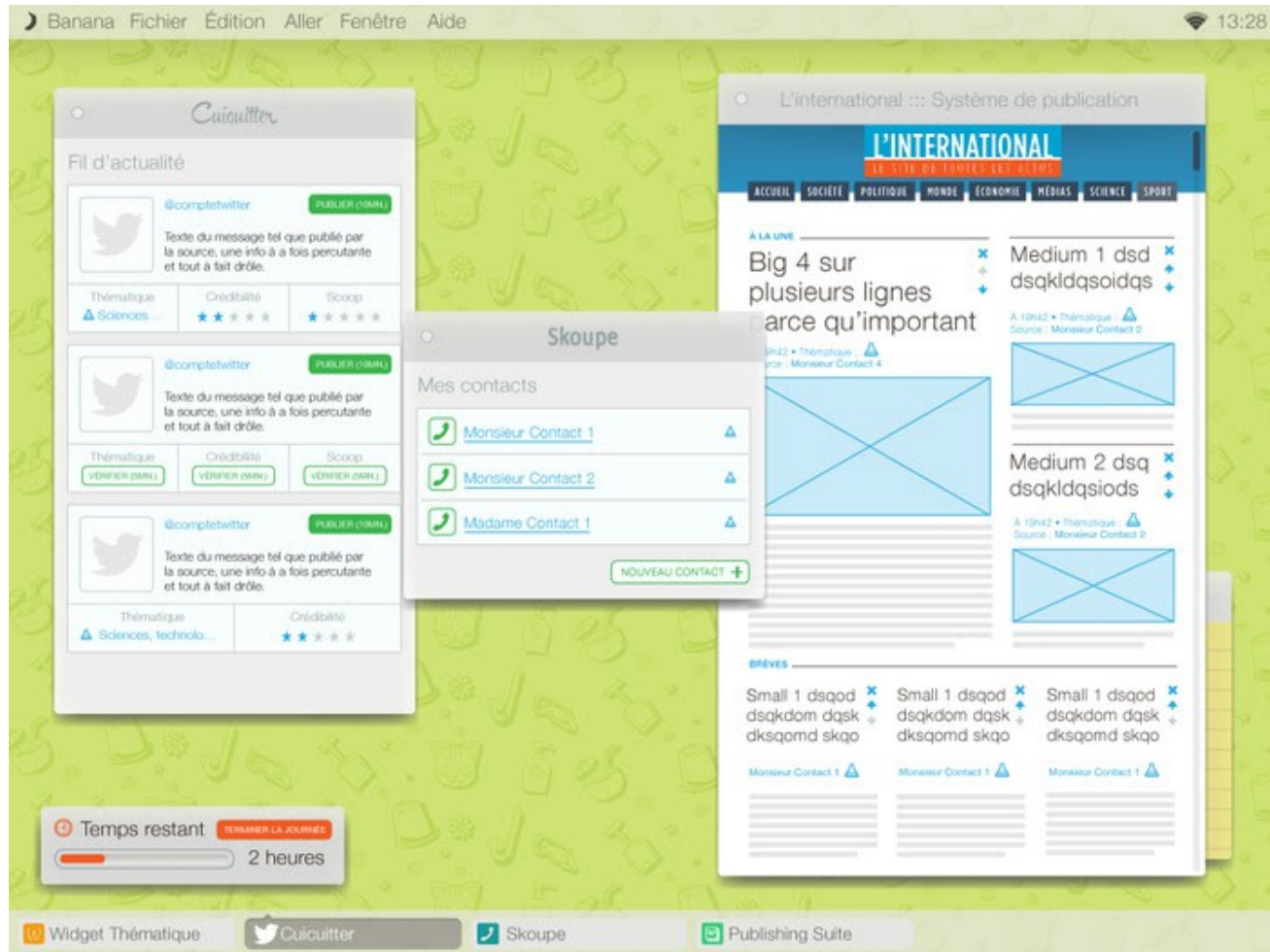
Personnage à afficher : rédactrice en chef plus vieille



Niveau 4 – Transition vers l'écran du joueur

Fond d'écran : vert avec des chats

Eléments du dashboard : fil CuiCuitter, bloc Skoupe (contacts + chats), maquette du site.



Niveau 4 – Tutoriel

Même principe que les niveaux 1-2-3.

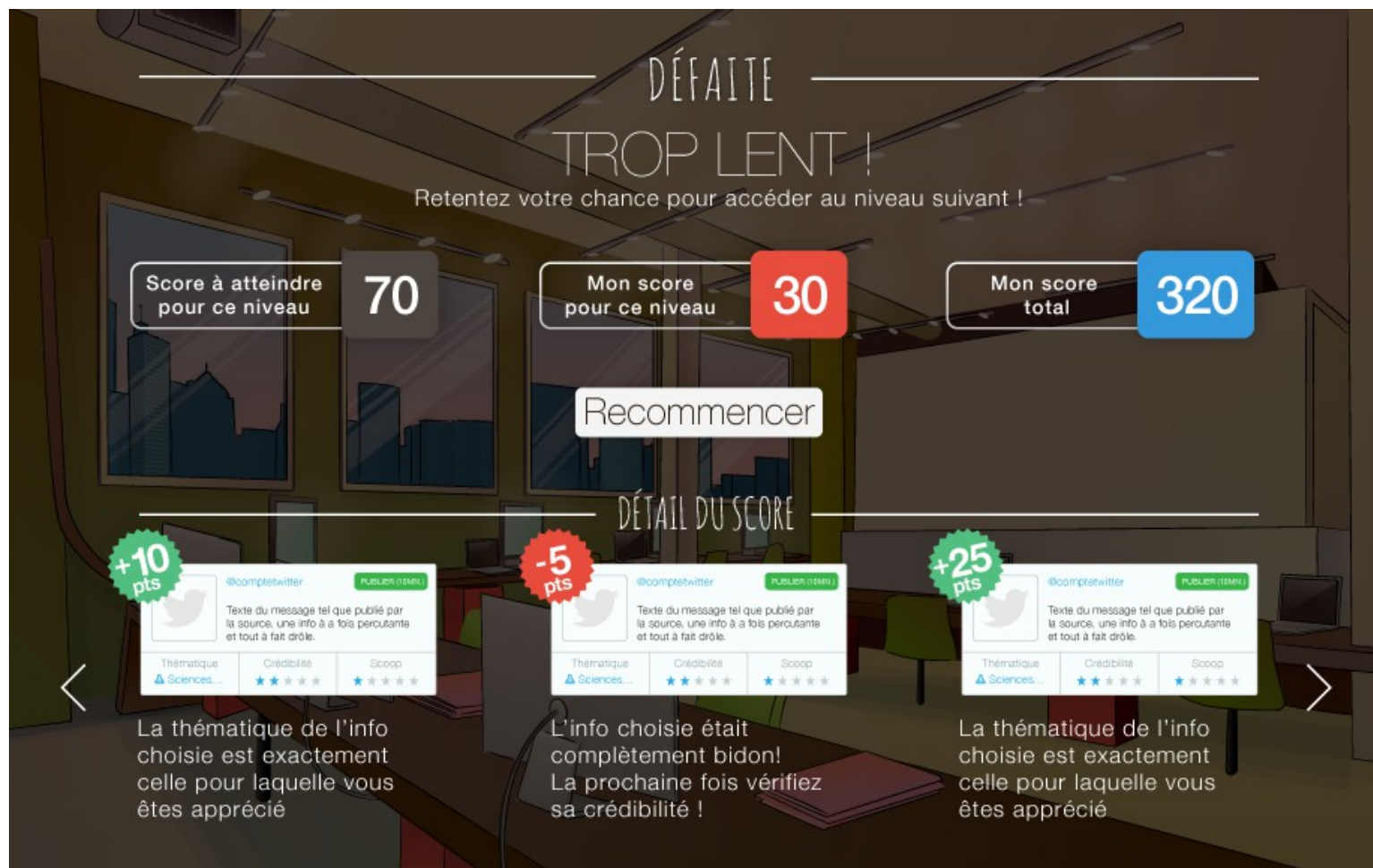
Niveau 4 – écran de fin – mauvais score

Personnage à afficher : rédactrice en chef en colère très colère

Texte à afficher : « Oups.... 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 ! Si vous ne voulez pas que je revienne précipitement de vacances pour mettre les points sur les i, vous devriez tenter à nouveau l'aventure... »



Niveau 4 – écran de feedback – dans le cas où le joueur a fait un mauvais score
Modifier le texte « TROP LENT » en « PAS TERRIBLE ! »



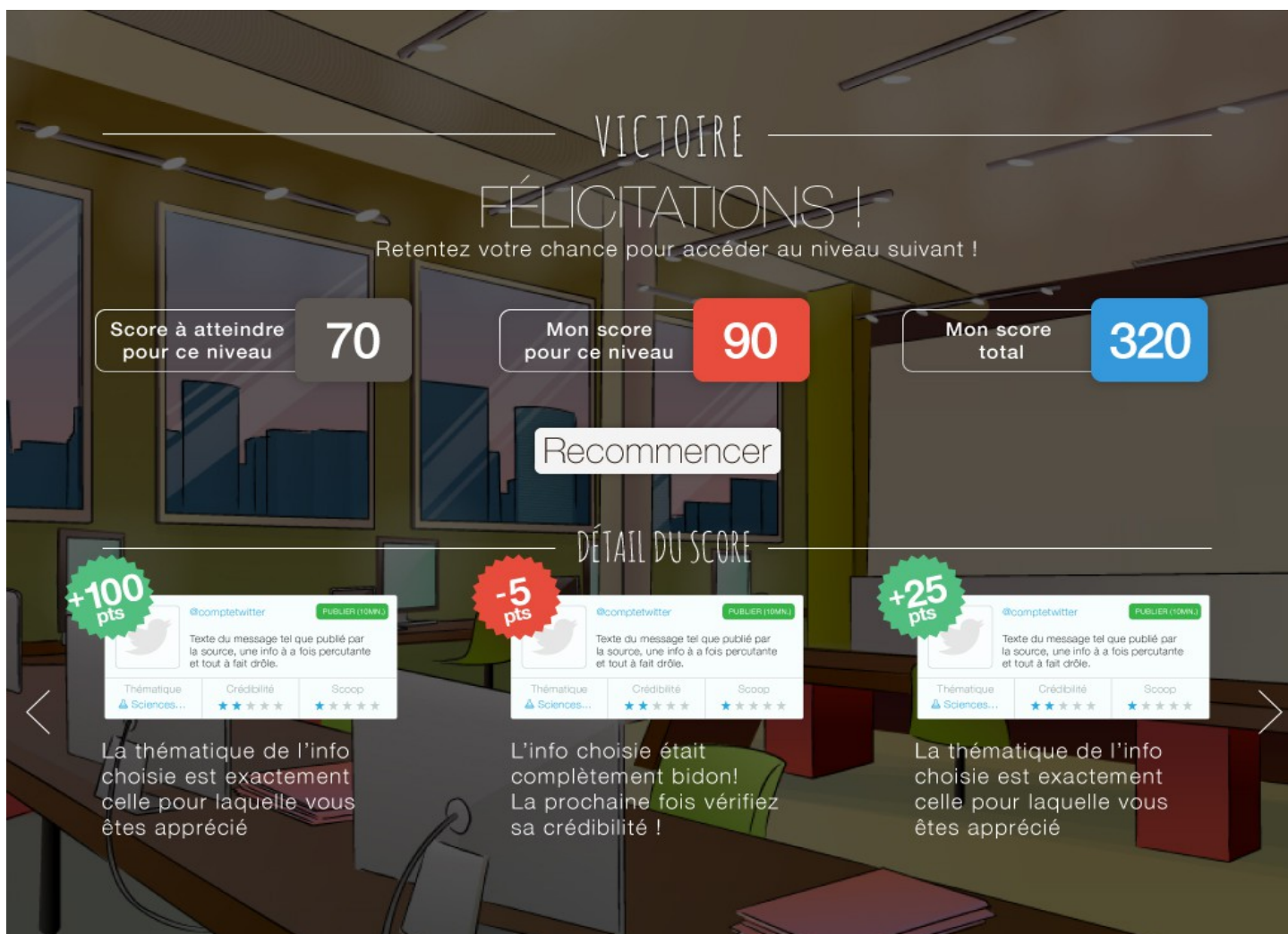
Niveau 4 – écran de fin – dans le cas où le joueur a fait un bon score

Personnage à afficher : rédactrice en chef contente

Texte à afficher : « Félicitations ! Vous maîtrisez tous les rouages du métier de journaliste : vous êtes capable de sélectionner, de vérifier et de hiérarchiser l'information. Mais... Vous avez comme la vague impression que vous auriez pu faire ENCORE mieux... »



Niveau 4 – écran de feedback – dans le cas où le joueur a fait un bon score



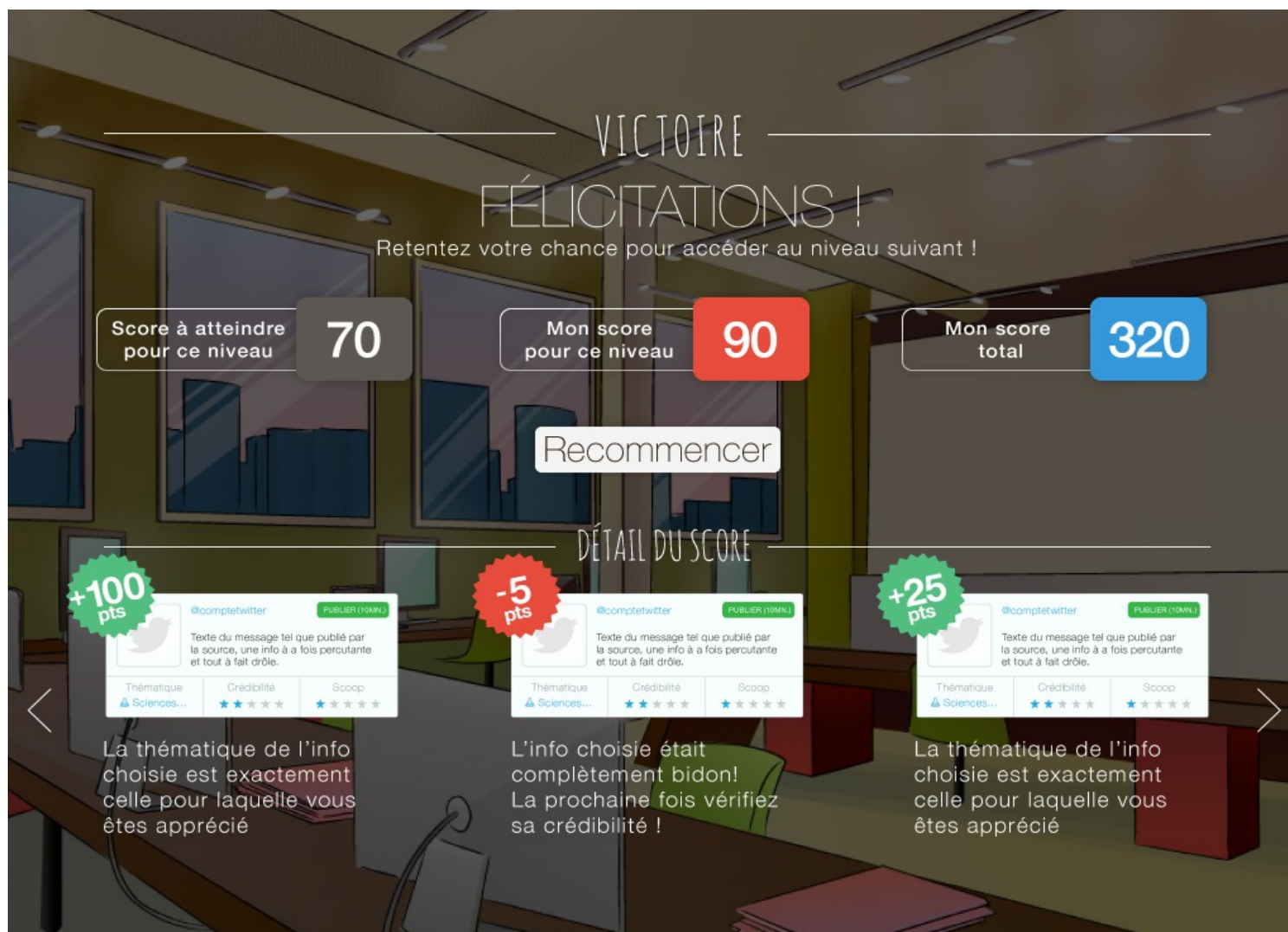
Niveau 4 – écran de fin – dans le cas où le joueur a fait un excellent score

Personnage à afficher : fantôme d'Albert Lombres

Texte à afficher : «Alors là, chapeau ! Vous avez parfaitement intégré les rouages du métier de journaliste : vous êtes capables de sélectionner, de vérifier et de hiérarchiser l'information. Vous êtes tellement bo(ne) que moi-même, le fantôme du grand Albert Lombres, un des journalistes les plus connus au monde, a réapparu pour vous serrer la main... et vous remettre un badge spécial! Vous pouvez toujours refaire une partie pour tenter de vous surpasser, mais ça ne va pas être facile... »



Niveau 4 – écran de feedback – dans le cas où le joueur fait un excellent score.



CREDITS

