



*Cerveau Analytique de Recherche, de Loisir et d'Apprentissage*

Jeu quotidien de 35mn

Présenté Rio Marie-Magdelaine





## **C.A.R.L.A.:** **Cerveau Analytique de Recherche, de Loisir et d'Apprentissage**

C'est une intelligence artificielle  
qui recherche et stocke un grand nombre de données de culture générale  
et qui est destinée à tester les connaissances sous forme de divertissement.

Ses composantes étant très complexes, elle est capable de prendre des décisions par  
elle-même, comme un être humain.



**C.A.R.L.A.** contrôle tous les éléments du plateau, allant des caméras jusqu'à l'attribution des points.

Elle utilise un mur d'images comme liaison d'interface derrière lequel se cache un événement à identifier.

4 candidats  
vont tenter de percer ce mystère  
en répondant à des questions de culture générale.

**Lequel des 4 candidats va découvrir ce que nous cache C.A.R.L.A.?**



**L'animateur Rio ne connaît pas les questions.**  
Il est du côté des candidats.

**L'adversaire c'est C.A.R.L.A. :**  
un personnage à part entière.

Ce jeu feuilletonnant bouclé sur une semaine  
permet de fidéliser les téléspectateurs.  
**Les 4 candidats sont là du lundi au vendredi.**

Un concept fédérateur pour  
**Le Réseau Outremer 1ère**

Un dispositif identifiant, vif et familial pour mieux se connaître entre régions!



## ***Le jeu se déroule en 3 parties***

### **1<sup>ère</sup> partie : les questions**

L'image à découvrir comporte 14 verrous : 12 verrous « Questions », et 2 verrous « Prison ». Les 4 candidats doivent répondre aux 12 questions pour déverrouiller ce que cache C.A.R.L.A. et accumuler des gains.

- **Bonne réponse** : la case de la séquence finale se déverrouille.
- **Mauvaise réponse** : la case de la séquence finale reste verrouillée.

### **2<sup>ème</sup> partie : la négociation**

Le candidat ayant accumulé le plus de gains est le finaliste. Il peut encore déverrouiller certaines cases en rachetant les verrous. Il négocie le prix avec C.A.R.L.A..

### **3<sup>ème</sup> partie : la finale**

C.A.R.L.A diffuse la séquence finale (extrait vidéo d'un événement).

- Si le finaliste parvient à l'identifier il empoche ses gains.
- S'il ne la reconnaît pas, il perd ses gains de la journée !



## ***C.A.R.L.A. une interface à part entière***

- L'image à découvrir est composé de 14 cases verrouillées :
  - **12 cases « Questions »**
  - **2 cases « Prison »**
  
- Cases « Questions » : C.A.R.L.A. dévoile une question à choix multiple. Elle fait défiler des images. Ce sont des indices. Plus le candidat attend pour répondre, moins il gagne. L'animateur l'aide de son mieux. Si la réponse est bonne, une case de la séquence finale est déverrouillée. Si la réponse est mauvaise, la case reste verrouillée et devient rouge.
  
- Cases « Prison » : le candidat part en prison pour cette partie. Il reviendra le lendemain.



**Plus un candidat joue, plus il a de chances de gagner de l'argent et d'aller en finale.**

**Mais, plus un candidat joue et plus il augmente son risque de tomber sur une case éliminatoire.**

**Comment va-t-il gérer ce dilemme ?**

Il est parfois sage de se contenter de gains raisonnables et de laisser les autres candidats jouer en espérant que ce sont eux qui tomberont sur les cases éliminatoires !

Ou d'attendre les questions de fin qui sont les plus rémunératrices...



**Le finaliste empoche ses gains uniquement s'il parvient à reconnaître l'extrait de la séquence finale de 30 secondes.**

Il a le choix :

- Soit il demande à ce que la séquence soit lancée directement. S'il la reconnaît, il part avec ses gains.
- Soit il demande à acheter des verrous pour faire apparaître plus de cases selon un montant à négocier avec C.A.R.L.A.. En agissant ainsi, il augmente ses chances de mieux identifier la séquence finale et nous dévoiler de quoi il s'agit.

# Une nouvelle façon d'animer



L'adversaire à vaincre, c'est C.A.R.L.A....  
l'intelligence artificielle qui est un vrai personnage.

**Rio l'animateur est résolument du côté des candidats.  
Il ne connaît pas les questions !**

Son rôle est de découvrir et de commenter les indices qui apparaissent.

Il s'amuse avec les candidats sachant que la mécanique du jeu est tellement simple qu'il peut consacrer toute son énergie au côté divertissant du jeu !

# Avantages du feuilleton



Les 4 candidats reviennent tout au long de la semaine (5 jours).

- Les candidats sont connus des téléspectateurs
- Ils font chaque jour découvrir un aspect de leur région
- Un lien plus étroit s'établit avec l'animateur
- Les performances des candidats varient d'un jour sur l'autre
- Le facteur chance n'intervient pas de la même manière chaque jour
- La prise de risque est différente selon les parties
- Les candidats peuvent cumuler leurs gains

# Rôle de la prison



- Les candidats éliminés sont toujours dans la partie : Rio continue à échanger avec eux.
- Cette prison est la traduction visuelle du manque de chance ou d'une stratégie trop agressive.