

# Geneva Space Cruiser – outil pour l'évaluation de la mémoire prospective en ligne

Manuel des instructions

Personne de contact :

Sascha Zuber ([Sascha.Zuber@unige.ch](mailto:Sascha.Zuber@unige.ch))

Dernière mise à jour : 01.11.2021

---

**IMPORTANT :**

Ce manuel d'instructions fournit un guide détaillé des instructions de tâches utilisées pour administrer le Geneva Space Cruiser en ligne.

Une version de démonstration gratuite du Geneva Space Cruiser (en français) peut être trouvée [ici](#).

Si vous décidez de reproduire le Geneva Space Cruiser, les informations fournies dans ce manuel et la version de démonstration peuvent être utilisées gratuitement et sans droits d'auteur. Cependant, nous vous demandons de bien vouloir faire référence à l'étude de validation initiale ci-dessous dans vos projets qui utilisent des données issues du Geneva Space Cruiser :

Zuber, S., Haas, M., Framorando, D., Ballhausen, N., Gillioz, E., Künzi, M., & Kliegel, M. (2021) The Geneva Space Cruiser: A Fully Self-Administered Online Tool to Assess Prospective Memory across the Adult Lifespan. *Memory*. <https://doi.org/10.1080/09658211.2021.1995435>

Si vous souhaitez un accès direct à notre outil en ligne pour collecter vos données dans un contexte de collaboration, veuillez nous contacter ([Sascha.Zuber@unige.ch](mailto:Sascha.Zuber@unige.ch)).

## **Geneva Space Cruiser – instructions page par page**

### **1) Instructions de la tâche en cours et de la mémoire prospective ; entraînement**

#### **Page 1**

Dans cette expérience, il vous sera demandé de récolter le plus de points possible.

Vous serez aux commandes d'un vaisseau qui a pour but de récolter des étoiles.

Chaque étoile récoltée vous fera gagner 30 points.

Pour vous déplacer avec le vaisseau, vous pouvez utiliser les flèches du clavier (haut, bas, gauche, droite).

Il vous faudra également éviter les rochers. Si votre vaisseau touche un des rochers, cela vous fera perdre 100 points.

Essayez donc d'éviter les rochers en naviguant avec le vaisseau. Vous pouvez également détruire ces rochers avec les missiles de votre vaisseau.

Pour tirer un missile, appuyez sur la touche "F". Si vous détruisez un rocher, cela vous fera gagner 30 points.

Cliquez sur « continuer » pour lire la suite des instructions.

**Page 2**

Dans les pages suivantes, vous allez pouvoir vous familiariser avec le jeu.

Vous allez commencer par vous habituer au déplacement du vaisseau en utilisant les flèches haut, bas, droite et gauche.

Vous allez également vous entraîner à tirer en appuyant sur la touche "F".

Appuyez sur le bouton « commencer » pour vous familiariser avec les commandes du vaisseau.

**Page 3**

Appuyez sur la flèche de droite (bas du clavier, flèche droite) jusqu'à ce que le vaisseau touche le bord de l'écran.

**Page 4**

Appuyez sur la flèche de gauche (bas du clavier, flèche gauche) jusqu'à ce que le vaisseau touche le bord de l'écran.

**Page 5**

Appuyez sur la flèche du haut (bas du clavier, flèche vers le haut) jusqu'à ce que le vaisseau touche le bord de l'écran.

**Page 6**

Appuyez sur la flèche du bas (bas du clavier, flèche vers le bas) jusqu'à ce que le vaisseau touche le bord de l'écran.

**Page 7**

Très bien ! Maintenant, vous allez pouvoir vous entraîner à tirer des missiles en appuyant sur la touche F.

**Page 8**

Appuyez sur la touche F.

**Page 9**

Tirez à nouveau à l'aide de la touche F.

**Page 10**

Très bien ! Votre vaisseau aura également besoin de carburant.

Vous pouvez afficher la jauge du niveau de carburant en appuyant sur la touche "C".

Dès que la jauge du niveau de carburant est dans le secteur rouge, vous pouvez faire le plein en appuyant sur "barre espace". Si vous remplissez le réservoir au bon moment, cela vous fera gagner 300 points.

Si vous oubliez de faire le plein de carburant, le réservoir se remplit automatiquement mais vous ne recevez aucun point.

Appuyez sur le bouton « commencer » pour vous familiariser avec le niveau de carburant de votre vaisseau.

**Page 11**

Appuyez sur la Touche C pour afficher le niveau de carburant.

**Page 12**

Appuyez à nouveau sur la touche C pour afficher le niveau de carburant.

**Page 13**

Très bien. Maintenant que vous avez été familiarisé avec les différents éléments du jeu, vous allez pouvoir vous entraîner avec un exemple complet du jeu.

**Résumé des buts :**

- Récolter les étoiles – chacune vous fera gagner 30 points.
- Éviter les rochers – chaque collision vous fera perdre 100 points.
- Détruire les rochers – chaque rocher détruit vous fera gagner 30 points.
- Faire le plein de carburant – chaque plein réalisé à temps (uniquement quand la jauge est dans le secteur rouge) vous fera gagner 300 points.

**Rappel des touches :**

- Flèches – piloter le vaisseau.
- F – tirer des missiles.
- C – afficher la jauge du niveau de carburant.
- Barre Espace – faire le plein de carburant.

Vous pouvez à présent effectuer un entraînement.

**Appuyez sur le bouton « commencer » pour débiter l'entraînement.**

**Page 14**

Très bien. L'entraînement est terminé.

**Page 15**

Très bien. Vous avez terminé l'entraînement.

La prochaine fois que vous jouerez à ce jeu, les buts seront les mêmes que pendant cet entraînement.

Cliquez sur « continuer ».

## 2) Filler task – delay phase

>> Insérez ici vos instructions pour les tâches de délais ou questionnaires.

Dans la version de démonstration du Geneva Space Cruiser, nous avons utilisé une tâche simple de Code / Symboles comme suit :

### Stimuli :

- 1 image d'exemple
- 42 images pour la tâche

### Format de présentation et codage des réponses :

- Chaque image est présentée pendant 5000ms maximum (ou moins ; elle disparaît dès que le participant a répondu pour passer à l'essai suivant).
- Pour chaque image, la réponse (le chiffre choisi) et le temps de réaction (en ms) est enregistré.
- A la fin, vous pouvez calculer :
  - o Le nombre total de réponses correctes
  - o Un temps de réponse total pour toutes les réponses correctes

## Tâche Code/Symbols - Instructions

### Page 1

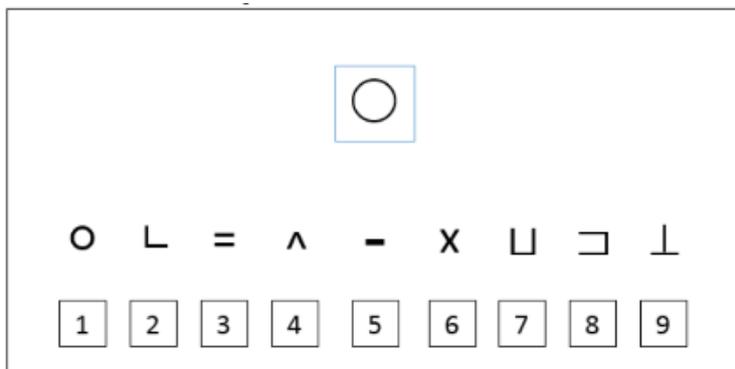
Dans l'exercice suivant, nous allons vous présenter des séries de 9 symboles. Chaque symbole sera accompagné d'un chiffre.

Au-dessus de ces 9 symboles et chiffres, vous verrez un seul symbole placé au centre de l'écran. Il sera encadré **en bleu**.

Votre tâche consistera à choisir le plus rapidement possible le chiffre qui accompagne le symbole du centre.

**Page 2 :**

Voici tout d'abord un exemple :



La réponse correcte pour cette série est le numéro 1, car le symbole du cercle est accompagné par le chiffre 1 (en-dessous). Pour répondre, vous devrez donc cliquer sur « 1 » tel qu'indiqué ci-dessous :

**Page 3 :**

L'exercice va commencer et vous allez voir plusieurs séries de symboles et de chiffres.

Pour rappel : votre tâche consiste à choisir le chiffre qui correspond au symbole du centre, encadré **en bleu**. Veuillez répondre le plus rapidement possible sans faire de fautes.

Cliquez sur « → » pour commencer l'exercice.

### **3) Bloc de la tâche de mémoire prospective**

#### **Page 1**

Maintenant, vous allez devoir piloter le vaisseau comme vous l'avez fait lors de l'entraînement.

Appuyez sur "commencer" pour démarrer.

#### **Fin**

Merci d'avoir pris le temps de participer à cette enquête.

Vos réponses ont été enregistrées.