



# Incontrôlable ?

**Genre** : Simulation géopolitique - **Plateforme** : PC

**Cible** : Core et Hardcore gamers - **Cœur de cible** : amateurs de gestion et de stratégie

**Jeu solo et multijoueur** (jusqu'à 12 joueurs en ligne)

## Concept

**Incontrôlable ?** est une **simulation géopolitique**, complète et complexe, où le joueur gère **tous les aspects** d'une superpuissance mondiale : politique, économique, militaire, social, écologique... Le joueur exerce son pouvoir grâce à une interface inspirée de *Google Earth*® et un **mécanisme de navigation** qui lui permet d'**alterner les couches de gestion** et de **contrôler l'écoulement du temps**. Face à la masse d'informations, le joueur n'a pas le temps de s'intéresser à tous les problèmes de son pays. Afin de garder le contrôle de sa nation, le joueur va devoir **déléguer ses pouvoirs** à des ministres (des PNJ en solo ou des joueurs en ligne en multi) et **superviser** le travail de son gouvernement.

## Univers

**Incontrôlable ?** débute aux prémices de la **Guerre froide**, en 1947. La Seconde Guerre mondiale vient juste de prendre fin, mais la réorganisation économique de la planète engendre de **nouvelles tensions** entre les Etats-Unis d'Amérique et l'URSS. Chaque décision politique des deux grandes nations a des **répercussions** sur la stabilité de la paix retrouvée.

À travers ses choix, le joueur détermine l'avenir de sa nation, de son peuple, du monde. Il réécrit l'Histoire que nous connaissons, au début de la Guerre froide à aujourd'hui.

## Interface de contrôle

L'interface de jeu s'inspire du célèbre logiciel de **visualisation cartographique** *Google Earth*® et repose sur un système de multi-fenêtres paramétrables. Elle permet au joueur de gouverner sa nation au travers d'une carte géographique sensible à différents **niveaux de zoom**. La fenêtre principale de l'interface affiche une visualisation de la Terre dans laquelle le joueur peut **naviguer** en se déplaçant et en zoomant. Une bibliothèque de filtres est à la disposition du joueur pour lui permettre de **personnaliser l'affichage de la carte**. Le joueur a également accès à **un espace entièrement paramétrable** dans lequel il choisit d'afficher les informations qui l'intéressent. A tout moment, le joueur peut **concevoir et agencer** sa propre interface de gestion qu'il peut librement **sauvegarder** en vue d'une utilisation ultérieure.

Grâce à cette interface unique, le joueur dispose de deux possibilités d'interaction : il agit sur la carte en sélectionnant directement les diverses entités et en réglant leurs paramètres, ou à travers les **outils** accessibles dans cette même interface. Ces derniers sont de deux types : informatifs et de contrôle. Les **outils informatifs** correspondent à des statistiques relatant **l'évolution de la société** dans les divers domaines. Les **outils de contrôle** permettent d'agir directement, dans les moindres détails, sur les **rouages du système** : choix politiques, sociaux, militaires, finances de l'état... ainsi que sur la gestion des ministères.

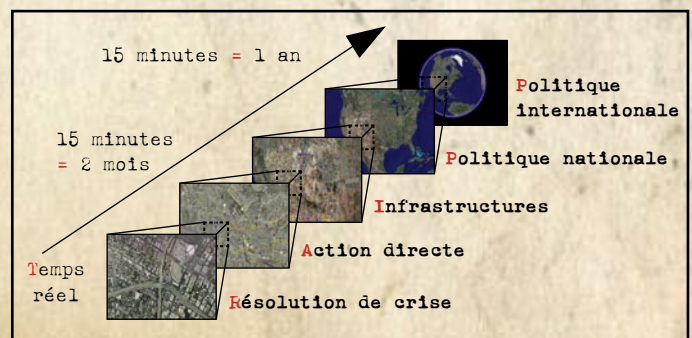
## Gameplay

**Incontrôlable ?** propose un **système de gestion réaliste, extrêmement détaillé**. Il présente de nombreux mécanismes d'action qui permettent d'agir à différents niveaux sur tous les aspects de la société. Sa diversité et sa complexité imposent au joueur à partager son pouvoir. Pour cela, le gameplay s'articule autour de 3 mécanismes essentiels : **le zoom, les ministères et l'opinion publique**.

### Le zoom

Le niveau de zoom détermine la **vitesse d'écoulement du temps** et les **possibilités d'interactions** offertes au joueur.

Le joueur peut passer graduellement et librement de la vue globale, où une année s'écoule en 15 minutes, à la vue la plus rapprochée, se déroulant en temps réel. Cinq différents **niveaux de zoom** définissent les cinq **couches d'interaction** offertes au joueur, pour autant de gameplays différents.



---

**Politique internationale** : Le joueur gère **tous les éléments** ayant trait au développement de son pays sur le **plan international** : diplomatie, partenariats commerciaux, macroéconomie, signature et respect des conventions internationales.

**Politique nationale** : Dans cette couche, le joueur s'intéresse à la **gestion économique et politique**. Le joueur gère le budget annuel, définit sa répartition et établit les directives générales relatives aux différentes matières de politique interne. C'est au cours de cette phase qu'il supervise son **gouvernement**.

**Infrastructures** : Le joueur **déploie** les différents **réseaux de communication** sur le territoire. Il définit les grands axes de communication. C'est également dans cette phase que le joueur établit les directives de **production et d'importation énergétique** (électricité, gaz, pétrole, eau...). *Par exemple, pour accroître la productivité des entreprises, il peut investir dans le développement d'un réseau de transport plus performant.*

**Action directe** : Ici le joueur fait appel à son **sens stratégique et tactique**. Il guide ses troupes à l'échelle globale et met en place des stratégies militaires (embargo, menace nucléaire...). Sur le plan civil, les actions du joueur influent directement à un niveau plus spécifique, rapproché. Ainsi, il répond concrètement et personnellement aux **besoins des citoyens**. *Par exemple, face à une hausse de la criminalité dans une ville, il peut décider de renforcer son soutien aux forces de l'ordre.*

**Résolution de crise** : A la manière d'un STR, le joueur dirige ses **forces civiles ou armées** dans le but de répondre à des **situations de crise spécifiques**. Catastrophes naturelles, conflits militaires, menaces terroristes : le joueur intervient directement sur le terrain.

## **Les ministères**

A cause de la **surcharge d'information**, le joueur ne peut pas contrôler l'ensemble du système tout seul. Pour **déléguer** ses pouvoirs, il définit des ministères et leur attribue des pouvoirs, des limites, des objectifs, des priorités, ainsi qu'**un ministre**. Afin de mieux choisir les personnes (des PNJ en solo ou des joueurs en ligne en multi) à qui conférer ces pouvoirs, le joueur dispose d'une liste relatant le parcours, l'orientation politique et les domaines de compétence de chaque candidat au poste. Ces informations éclairent le joueur sur la capacité du ministre à assumer tel ou tel poste. Si le ministre n'atteint pas ses objectifs dans les temps impartis, alors le joueur peut le démettre de ses fonctions et le remplacer par un autre. Par contre, si un ministre jouit d'une certaine popularité, il peut se présenter en tant que candidat aux élections présidentielles, contre le joueur.

## **L'opinion publique**

Les actions du joueur et de ses ministres **se répercutent** sur l'opinion publique de la nation. Si elle est favorable aux actions du gouvernement, alors les choix du joueur seront appliqués directement. Dans le cas contraire, les actions du joueur peuvent engendrer des manifestations, des grèves ou une révolution, jusqu'à la perte du pouvoir. Le joueur jongle constamment entre **ses objectifs** et **l'attente de la population** pour maintenir l'ordre et la croissance, ainsi que pour conserver sa position. L'opinion publique peut être influencée à travers les médias. L'abus de cette manipulation peut cependant se révéler contreproductifs.

---

## **Modes de jeu**

Le **mode solo** est un mode libre qui permet au joueur de gouverner les **Etats-Unis d'Amérique** ou l'**URSS**, sur une durée de son choix, à partir du début de la Guerre froide. Le choix de la nation influe sur la manière de jouer : **capitalisme** ou **communisme**.

Pour le **mode multijoueur**, chaque joueur crée un profil d'homme politique où il définit ses ambitions et ses compétences. Le joueur qui crée la partie incarne le président de la nation choisie. Pour constituer un gouvernement, il doit choisir des ministres parmi les profils de joueurs qui se proposent pour la partie. Le président contrôle le zoom, c'est lui qui impose la phase de jeu ainsi que l'écoulement du temps. Comme lui, chaque ministre dispose d'une interface personnelle de gestion, configurable en fonction de ses besoins. Grâce à elle, les ministres contrôlent les secteurs que le président leur a délégués. Si l'opinion publique est favorable aux actions menées par un ministre, ce dernier peut **prendre la place du président** au cours des élections présidentielles. Par contre, le président peut **remplacer les ministres incompetents** par d'autres joueurs. A l'aide d'un micro-casque, les joueurs peuvent communiquer entre eux au cours d'une partie.

---

## **Unique Selling Points**

- Une approche **réaliste, complexe** et **complète** de la gestion d'une nation, impliquant un **partage du pouvoir**.
  - Un système de navigation permettant de **contrôler le temps tout en alternant les gameplays**.
  - Un mode multijoueur innovant, **jonglant entre la coopération et la concurrence politique**.
-