



WORLD OF LEADERS


eVersim

Sommaire

I) Synopsis	4
II) Démarrage du jeu.....	5
Création d'un compte.....	5
Création d'un compte.....	5
Téléchargement et installation du jeu.....	6
Création d'un personnage.....	7
Choix d'un personnage.....	7
Caractéristiques du personnage.....	9
III) Grands principes du jeu.....	11
Univers persistant en temps réel.....	11
Jeu au tour à tour	11
Popularité et renommée.....	11
IV) Descriptif de l'interface.....	14
L'écran de jeu.....	14
La fiche d'identité.....	15
V) Descriptif détaillé des menus.....	16
Se déplacer et organiser son planning	16
Description de la carte.....	16
Description du planning.....	17
Sélection d'une action dans une ville.....	18
S'informer par les médias.....	20
L'Agence World Press (AWP).....	20
Les journaux.....	20
Le calendrier des événementiels et festivités.....	20
Utiliser sa messagerie.....	21
Les fils de discussion	21
Les contacts	22
Les filtres	23
Donner son avis	24
Créer	24
L'outil de création	25
Principes, objectifs et conséquences des créations.....	25
Description technique de l'outil.....	26
La création de QCM.....	31
Actions spécifiques des politiciens.....	33
Le parti des politiciens	33
Le politicien-maire.....	35
Les politiciens-parlementaires.....	37
Les politiciens-ministres	37
Le politicien-chef de l'état.....	38
Menus d'informations.....	38
Nation.....	38
Le récapitulatif des tours précédents.....	38
VI) Description approfondie des élections.....	39

Le calcul électoral.....	39
Score dans une élection au suffrage universel.....	39
Score dans une élection interne de groupe.....	39
Les règles de cumul des mandat.....	40
Les différentes procédures électorales.....	40
VII) Les scénarios et les troubles.....	42
Les scénarios.....	42
Les troubles.....	42

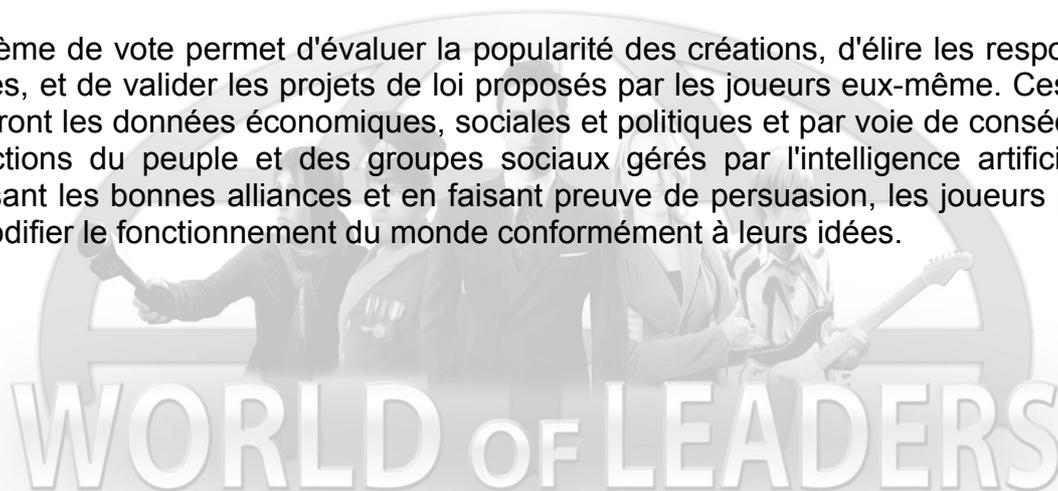


I) Synopsis

World of Leaders est un jeu de rôle massivement multijoueur. Les joueurs y incarnent les hommes politiques, les artistes et les journalistes de notre monde d'aujourd'hui. Leur objectif est d'acquérir le maximum d'influence et d'évoluer dans leur carrière. Ainsi, ils peuvent devenir, par exemple, le chanteur le plus populaire ou le chef de l'État du pays.

Le jeu se déroule au même rythme que la réalité. Chaque jour, les joueurs ont la possibilité d'intervenir dans le jeu pour planifier leurs déplacements, gérer leurs budgets, nouer des contacts et développer leur réseau, faire des déclarations, écrire des articles, créer des événementiels. Ces événementiels sont des créations libres pouvant mélanger textes, musiques, photos et vidéos, notamment des captures avec sa propre webcam.

Un système de vote permet d'évaluer la popularité des créations, d'élire les responsables politiques, et de valider les projets de loi proposés par les joueurs eux-même. Ces projets impacteront les données économiques, sociales et politiques et par voie de conséquences les réactions du peuple et des groupes sociaux gérés par l'intelligence artificielle. En réussissant les bonnes alliances et en faisant preuve de persuasion, les joueurs pourront ainsi modifier le fonctionnement du monde conformément à leurs idées.



WORLD OF LEADERS

II) Démarrage du jeu

Création d'un compte



Création d'un compte

Au démarrage du jeu, vous devez créer un compte pour vous connecter au monde de *World of Leaders*.

Pour créer un compte, faites directement depuis le jeu sur le premier menu en cliquant sur le bouton « je n'ai pas de compte »

Remplissez les informations demandées par le formulaire, et conservez précieusement votre mot de passe et votre pseudo.

Téléchargement et installation du jeu

Pour télécharger le jeu et l'installer sur votre ordinateur, cliquez sur le lien de téléchargement contenu dans le courrier électronique confirmant votre achat du jeu.

Validez ensuite l'invitation du téléchargement du fichier d'installation. Après le

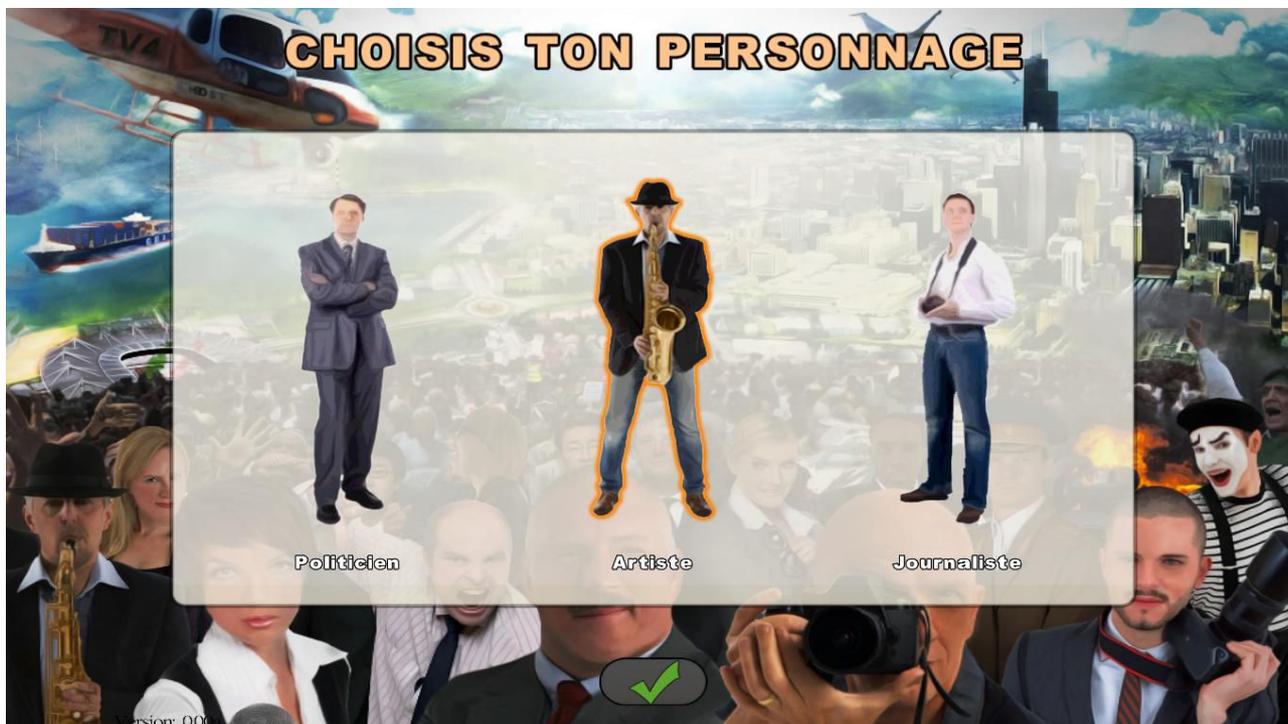
téléchargement, exécutez ce fichier en double-cliquant dessus, et le jeu va s'installer. Au début de l'installation, vous devez choisir votre langue et accepter la licence.

Après l'installation, une icône du jeu sera placée sur votre bureau. Vous pourrez lancer le jeu depuis cette icône ou depuis le menu Démarrer. Au début du jeu, entrez votre pseudo et votre mot de passe.



Création d'un personnage

Choix d'un personnage



Au démarrage du jeu, vous devez choisir votre personnage parmi trois catégories : le politicien, l'artiste et le journaliste.

Voici leur description :

- **Le politicien** : il peut évoluer dans sa carrière et devenir maire, parlementaire, ministre et même chef de l'État. Au sein de son parti, il peut devenir membre du bureau politique, chef du groupe politique au Parlement ou chef du parti. En tant qu'homme politique, il doit se déplacer et intervenir dans des lieux publics pour se faire connaître. Il peut aussi créer des événementiels mettant en valeur ses idées. Tout cela contribue à faire monter ses taux de renommée et de popularité, ce qui l'avantagera lors des élections.
En tant que maire, il peut gérer sa municipalité en détail (fiscalité, budget, personnel, constructions), créer des festivités et répondre aux ordres du jour. En tant que parlementaire ou ministre, il peut aussi participer à l'élaboration d'une nouvelle société en votant au Parlement et en proposant ses propres lois. Sa réussite dépend beaucoup du développement de son tissu relationnel et de ses stratégies d'alliance.

- **L'artiste** : pour faire carrière, l'artiste doit sillonner le pays et participer à des animations pour se faire connaître et s'enrichir. Il peut réinvestir ses gains et louer des salles afin de faire découvrir aux autres joueurs ses créations personnelles, qu'elles soient écrites ou audiovisuelles.
Sa notoriété grandissant, il pourra se produire dans des salles de plus en plus grandes et prestigieuses. L'artiste est un citoyen comme un autre et il participe à la vie de la nation : il vote et peut donner son avis sur la politique actuelle. Plus son aura sera grande, et plus ses prises de position auront de l'influence dans la société. Il existe différents types d'artistes : alors que vous soyez écrivain, poète, chanteur, musicien, humoriste, imitateur, infographiste, cinéaste... n'hésitez pas à nous faire découvrir votre talent !
- **Le journaliste** : il commente, informe, mais surtout analyse et enquête sur tout ce qui se passe dans le monde de *World of Leaders*. A lui de dénicher et de faire découvrir les nouveaux talents, d'interviewer les grands de ce monde et d'affirmer ses propres vérités sur les projets ou les personnes qui influent sur la société. Le choix de son journal est fondamental : généraliste, d'investigation, spécialisé, ou à connotation politique très marquée.
Les journalistes les plus deviendront célèbres et leurs avis pèseront dans les prises de décision de la communauté, notamment lors des élections. En fin de compte, le rôle du journaliste s'avère central et fondamental pour élaborer une stratégie multi-personnages efficace.

Vous avez la possibilité de créer plusieurs personnages en revenant sur ce menu de départ (en quittant le jeu, ou en relançant une partie).

Caractéristiques du personnage

Photo

Nom :

Prénom :

Maxime

Sexe

Homme

Femme

Fonction : Politicien

Ville : Paris

Mon groupe politique

- communiste totalitaire : C.M.N.
- communiste autoritaire : O.C.
- extrême gauche : L.F.L.R.
- communiste : M.F.C.
- gauche : P.S.F.
- centre gauche : L.D.S.

Collectif Marxiste National

Nombre de sympathisants : 0

Dernière élection : 0%

Parlementaires : 0

Joueurs : 1

tendance politique: Collectif Marxiste National

J'aime

Tous

Tous

Tous

Je n'aime pas

Tous

Tous

Tous

Après avoir choisi votre personnage, vous devez définir ces caractéristiques sur cet écran.

1. Entrée des nom, prénom, éventuellement maxime et sexe
2. Choix de votre ville de résidence : la carte du monde s'affiche centrée sur votre pays. Vous n'êtes pas obligé de choisir une ville de votre pays. Cependant, dans d'autres pays, vous pouvez vous retrouver avec des joueurs ne parlant pas votre langue. Certains pays peuvent aussi être peu fréquentés par les joueurs.

Important: en tant que politicien, vous deviendrez directement maire de la ville choisie si celle-ci n'a pas déjà été sélectionnée par un autre politicien. Si ce n'est pas le cas, vous devrez lors des prochaines élections municipales essayer d'être élu à la place du maire en place. Il est stratégiquement plus intéressant de diriger une grande ville plutôt qu'une petite car l'évolution du taux de renommée peut être plus rapide, mais les grandes villes étant plus demandées, il est préférable d'être maire d'une petite ville que simple politicien dans une grande. A vous de voir donc.

3. Choix de l'avatar de votre personnage. Deux possibilités s'offrent à vous : sélectionner une photo dans notre base de photos proposée, importer un fichier depuis un répertoire de votre ordinateur, capturer une photo de vous avec votre webcam (utilisez la touche <Photo> puis validez).

4. Choix professionnel en fonction du personnage sélectionné.

- Pour le politicien, vous pouvez choisir votre tendance politique. Ceci n'est pas obligatoire : un non choix équivaut à la désignation « apolitique ».
- Pour l'artiste, vous devez sélectionner votre spécialité artistique principale. Si vous ne trouvez pas dans la liste celle que vous souhaitez exactement, choisissez celle qui s'y rapproche la plus.
- Pour le journaliste, vous devez choisir le journal dans lequel vous travaillerez. Certains sont connotés politiquement, d'autres sont des journaux d'information généralistes ou encore des journaux thématiques. A vous de voir en fonction de votre sensibilité.

5. Dans cette section, vous pouvez sélectionner vos goûts et préférences dans divers sujets pré-définis.

Une fois vos choix effectués, cliquez sur Valider pour lancer la partie.



III) Grands principes du jeu

Univers persistant en temps réel

Comme de nombreux jeux sur internet, *World of Leaders* fonctionne dans un univers persistant, c'est-à-dire qui ne s'arrête jamais. Les joueurs peuvent se connecter quand ils le souhaitent à leur partie, même après plusieurs jours d'absence, et ce sans que les autres joueurs soient forcément connectés.

Le jeu tourne en temps réel, au même rythme que la réalité : la date dans le jeu correspond à la date du jour réel.

Jeu au tour à tour

Le jeu fonctionne au "tour par tour" : le serveur du jeu ne recalcule l'évolution des parties engagées d'après les directives des joueurs qu'une seule fois par 24h, et toujours à la même heure.

Avant ce calcul, les joueurs ont donc la possibilité de rajouter ou de modifier leurs actions pour la journée en cours. Après ce calcul, ils découvrent la nouvelle situation et peuvent commencer leur nouveau planning journalier par exemple.

Popularité et renommée

Deux variables permettent de suivre votre évolution et celles des autres personnages du jeu, ainsi que de comparer leur niveau, ce sont la popularité et la renommée. Ces deux variables interviennent également dans le calcul de victoire lors des élections. Elles ont donc une importance capitale. Le score d'un personnage est d'ailleurs la somme totale de tous les résultats de la multiplication de sa Popularité par sa Renommée obtenus chaque jour depuis le début de sa partie.

1. La **renommée** mesure à quel point votre personnage est connu du Peuple, simulé par l'intelligence artificielle, et des joueurs. C'est un pourcentage. A 100%, le personnage est connu par tous les habitants du pays. Au début du jeu, la renommée est à 0 %.

2. Le calcul de renommée comprend :

- La renommée avec le Peuple, résultant des actions faites par votre personnage lors de ses déplacements, des actions de gestion de sa mairie (s'il est maire), des projets de loi proposés et votés (s'il est ministre ou chef de l'État), et de ses créations réalisées (dans ce cas, la renommée dépend notamment de la taille de la salle projetant ces créations)
- La renommée avec les autres joueurs, calculée en fonction du nombre de personnages qui s'intéressent aux créations réalisées par votre personnage, mais également en fonction du nombre de créations auxquelles votre personnage s'est intéressé
- La renommée de votre réseau de contacts officiels, c'est-à-dire la moyenne des renommées de chacun de vos amis reconnus comme tels
- La renommée de votre conjoint/conjointe si votre personnage est marié dans le jeu
- La renommée de votre parrain/marraine et filleul(s)/filleule(s) si votre personnage en a

La renommée s'érode tous les jours, il faut donc rester actif pour la maintenir et la faire évoluer.

On distingue différentes renommées : locale (dans sa ville), régionale, nationale et mondiale. La renommée dans l'appellation courante, et affichée dans la fiche des personnages, correspond à la renommée nationale.

3. **La popularité** mesure à quel point votre personnage est aimé par ceux qui le connaissent. C'est un pourcentage. Ce taux de popularité est fixé à 50% au début du jeu, vous êtes neutre au regard des autres. A 0%, vous êtes haï, à 100%, vous êtes adoré. Le calcul de popularité comprend les éléments proches de ceux de la renommée, soit :

- La popularité avec le Peuple, résultant des actions faites par votre personnage lors de ses déplacements, des actions de gestion de sa mairie (s'il est maire) et des projets de loi proposés (s'il est ministre ou chef de l'État)
- La popularité avec les autres joueurs, calculée en fonction des votes (appréciations « j'aime / je n'aime pas ») des autres personnages aux créations réalisées par votre personnage
- La popularité de votre réseau de contacts officiels, c'est-à-dire la moyenne des popularités de chacun de vos amis reconnus comme tels
- La popularité de votre conjoint/conjointe si votre personnage est marié dans le jeu

Comme la renommée, la popularité s'érode tous les jours pour revenir à 50 % si elle était supérieur à 50. On distingue de la même façon les différents taux de popularité : local, régional, national et mondial. Dans l'appellation courante, affichée dans la fiche des personnages, on retient la popularité nationale.



IV) Descriptif de l'interface



1) Fiche d'identité personnelle

2) Barre de répertoire

Il comprend le bouton « Dossier parent », qui permet de remonter au répertoire supérieur, le bouton « Home » qui permet de revenir au menu de départ des boutons, puis les boutons des niveaux du répertoire courant sélectionné.

3) Date du jour

4) Boutons de menu

Dans l'ordre, les boutons affichés sont les suivants :

- Planning / Média / Messagerie / Mes avis / Mes créations / Mairie (uniquement pour les maires) / Parti politique (uniquement pour les politiciens) / Parlement / Gouvernement / Nation / Récapitulatif des tours précédents

La fiche d'identité



- 1. Mes personnages**
Ce bouton permet d'accéder à tous vos personnages et de passer de l'un à l'autre.
- 2. Options / Manuel / Crédits / Quitter**
Pour quitter le jeu, charger le manuel, visualiser les crédits du jeu, ou pour changer les options graphiques et sonores.
- 3. Photo et nom du personnage**
En cliquant dessus, on ouvre la fenêtre de détail des caractéristiques du personnage.
- 4. Taux de popularité**
En cliquant dessus, on ouvre la fenêtre détaillée du taux de popularité.
- 5. Taux de renommée**
En cliquant dessus, on ouvre la fenêtre détaillée du taux de renommée.
- 6. Tendance politique si elle existe**
- 7. Fonction(s) du personnage**
Pour un politicien, on distingue la profession (politicien, maire, député...) et la fonction au sein de son parti politique (membre, membre du bureau politique, chef).
- 8. Budget**
En cliquant dessus, une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous avez la possibilité d'acheter des crédits ou de transférer des crédits déjà achetés sur le compte du personnage. L'achat de crédits peut s'effectuer aussi sur le site internet du jeu.

V) Descriptif détaillé des menus

Se déplacer et organiser son planning

Vous pouvez planifier ici vos déplacements et vos actions, qui influenceront sur votre popularité et votre renommée, et qui vous permettront de voir de nouveaux événementiels et de vous faire de nouveaux contacts.

Description de la carte



La carte est affichée sur la quasi totalité de l'écran. Pour zoomer et dezoomer, utilisez la molette de la souris ou les touches Pageup et Pagedown. Pour scroller, déplacez la souris en maintenant le bouton droit appuyé ou utilisez les flèches directionnelles du clavier. Les grosses icônes de ville correspondent aux capitales des pays, les moyennes icônes aux capitales régionales, les petites aux autres villes.

Si vous cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris sur la carte, la fenêtre d'information du pays sélectionné s'ouvrira.

Si vous double-cliquez avec le bouton gauche sur la carte, la fenêtre d'information de la région sélectionnée apparaîtra.

Si vous cliquez sur une ville, son panneau détaillé avec tous ses lieux va s'afficher. C'est ici que vous allez pouvoir choisir vos actions à planifier (voir plus bas).

Sur la carte, le drapeau vert indique le point de départ de l'itinéraire, le drapeau à damier le point d'arrivée, et les drapeaux orange les différentes étapes si elles existent.

Description du planning



Dans la partie gauche, vos déplacements et actions vont venir automatiquement remplir le planning.

Les flèches **1)** et **2)** permettent de se déplacer dans le calendrier. Les deux boutons en bas **3)** et **4)** servent respectivement à Annuler la dernière action et à restaurer la dernière action annulée.

Le planning comprend des plages horaires entre 8 heures et 22 heures. De 22 heures à 8 heures, le personnage se repose. Si un déplacement est trop long et dépasse 22 heures, il se terminera le lendemain à partir de 8 heures.

Sélection d'une action dans une ville



Le panneau d'une ville s'ouvre sur la liste des lieux de cette ville affichée en mode Vignette. Vous pouvez passer en mode d'affichage Détails en cliquant sur le bouton <Liste> en haut à droite. La plupart des panneaux proposent ce choix d'affichage. Dans ce mode Détails, toutes les colonnes peuvent être triées en cliquant sur leur titre. Pour ressortir de la ville et retourner à la carte – que vous ayez ou non sélectionné des actions –, cliquez sur la flèche <Retour> en bas à droite du panneau.

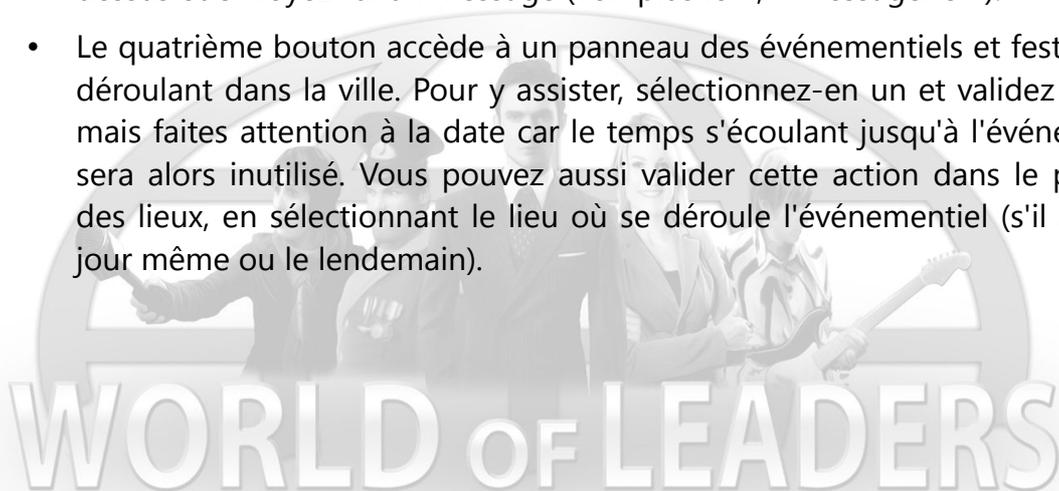
Quatre boutons sont affichés en bas dans la zone des menus.

- Le premier bouton correspond aux lieux et aux choix des actions. Sélectionnez un lieu, sa fenêtre s'ouvrira avec la liste de ses actions ; sélectionnez une action, une autre petite fenêtre affichera alors la durée de l'action et son heure de démarrage ou ses horaires d'ouverture. Pour sélectionner l'action, cliquez sur Valider et elle viendra s'ajouter dans le planning à gauche. Pour ressortir d'une fenêtre de lieu, cliquez sur la flèche en bas à droite.

Important: seuls les lieux avec des actions réalisables dans la journée et le lendemain s'affichent. Si vous revenez quelques jours plus tard et qu'il y a de nouvelles actions dans d'autres lieux, ceux-ci apparaîtront à leur tour. La carte n'est donc pas figée mais évolue avec le calendrier.

Important: on distingue les actions communes à tous les personnages (assister à un événementiel, voter à des élections, se marier...) des actions spécifiques par personnage. Ces actions spécifiques permettent aux politiciens et aux artistes de gagner des points de renommée et de popularité, et aux artistes uniquement de gagner des crédits. Attention, la même action répétée plusieurs fois perd de son efficacité en terme de renommée et de popularité. A vous de concevoir le meilleur itinéraire pour maximiser vos gains en tenant compte des durées des actions, de leur horaire, du fait que vous les ayez déjà beaucoup réalisées ou non, de leur impact car les actions ne se valent pas.

- Le second bouton mène à une page d'information sur la ville : nom du maire, dates d'élections, détail du budget actuel en pourcentage et avec des indicateurs de popularité, détail des recettes.
- Le troisième bouton <Habitants> permet d'ouvrir le panneau de tous les personnages résidant dans la ville. Pour contacter un personnage, cliquez dessus et envoyez-lui un message (voir plus loin, « Messagerie »).
- Le quatrième bouton accède à un panneau des événementiels et festivités se déroulant dans la ville. Pour y assister, sélectionnez-en un et validez l'action, mais faites attention à la date car le temps s'écoulant jusqu'à l'événementiel sera alors inutilisé. Vous pouvez aussi valider cette action dans le panneau des lieux, en sélectionnant le lieu où se déroule l'événementiel (s'il a lieu le jour même ou le lendemain).



WORLD OF LEADERS

S'informer par les médias

Trois moyens d'information sont disponibles : l'Agence World Press, gérée par le programme, les journaux dont les articles sont rédigés par les personnages journalistes, et le calendrier qui récapitule tous les événementiels passés et à venir créés par les joueurs.

L'Agence World Press (AWP)

L'AWP est l'organe de presse officiel du jeu, elle regroupe toutes les informations importantes (résultats électoraux, nouveau gouvernement, projet de loi passé...). Elles apparaissent de manière synthétique avec un simple titre. Les titres sont affichés dans l'ordre chronologique (du plus récent au plus ancien), les flèches en bas permettent de passer d'une page de titres à une autre.

Les journaux

Les articles des journaux écrits par les personnages journalistes peuvent contenir du texte, des photos, des vidéos, du son et des musiques. Ils sont conçus, comme les événementiels, grâce à l'outil de création détaillé plus bas dans le chapitre « Créer » .

Ils existent plusieurs journaux, sélectionnez celui que vous voulez lire. Son sommaire va apparaître dans l'ordre chronologique. Utilisez les flèches du bas pour remonter dans des articles plus anciens. Pour visualiser un article, cliquez dessus. Vous pouvez donner une appréciation et laisser un commentaire sur les articles en cliquant sur l'icône <j'aime/je n'aime pas>. Ces appréciations modifieront la popularité et la renommée du journaliste auteur de l'article.

Dans les journaux, on peut également trouver des publicités pour des événementiels. Ces bandeaux publicitaires sont payants et se commandent depuis les fiches de résumé des événementiels.

Le calendrier des événementiels et festivités

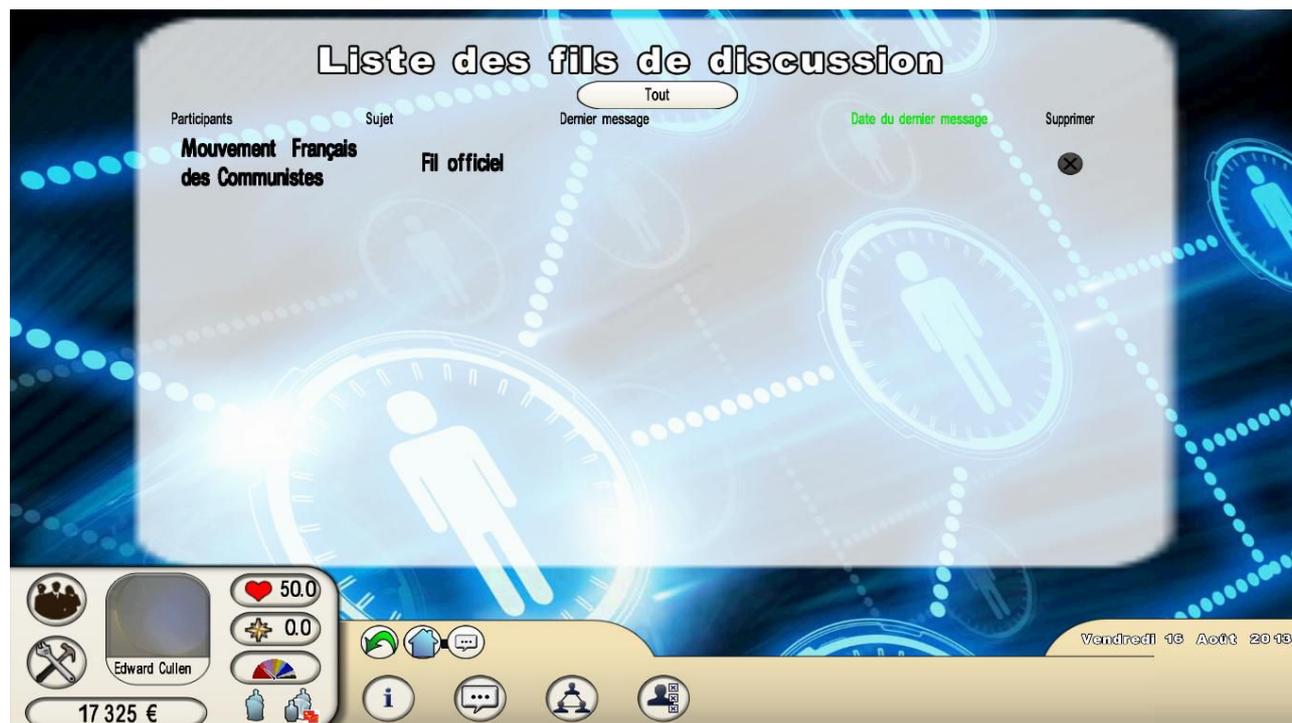
Les événementiels sont des créations réalisées par des personnages politiciens ou artistes, ils se produisent à des dates et horaires précis dans des salles qui ont été réservées à cet effet. Les festivités sont des créations réalisées par des maires pour leur ville et financées par la mairie.

Le calendrier peut s'afficher en mode Vignette ou en mode Liste. Les événementiels à venir sont affichés par défaut du plus récent au plus lointain. Utilisez les flèches du bas pour revenir sur des événementiels passés ou pour avancer dans le futur. En cliquant sur un événementiel, vous ouvrez sa fiche de résumé.

Utiliser sa messagerie

Trois boutons sont disponibles dans le menu Messagerie : les fils de discussion, les contacts et les filtres. A noter que les échanges de messages ne tiennent pas compte du calcul de fin de tour quotidien, ils sont envoyés immédiatement.

Les fils de discussion



Les fils de discussion vous permettent de dialoguer avec vos contacts ou avec les groupes auxquels vous appartenez (exemple : fil de votre parti politique). Des fils se créent aussi automatiquement pour échanger avec d'autres joueurs sur un événementiel auquel vous avez assisté ou sur un projet de loi à voter.

Un bouton de Filtre en haut de la fenêtre vous permet de filtrer tous ces types de fils : fils de contacts, fils de groupes, fils d'événementiels et de festivités, fils de projets de loi. Un autre bouton permet d'afficher en mode Détails, toutes les colonnes peuvent alors être triées.

Quand vous dialoguez dans un fil, vous avez la possibilité d'ajouter un contact dans ce fil. Vous pouvez aussi Archiver le fil, c'est-à-dire l'arrêter mais en gardant la trace. Vous pouvez également le supprimer définitivement depuis l'affichage en mode Détails.

Les contacts



La gestion de vos contacts est primordiale. C'est en grande partie grâce à vos relations que vous allez progresser dans le jeu en faisant des alliances. En outre, les calculs de votre popularité et de votre renommée intègrent la moyenne des popularités et des renommées de tous les membres de votre réseau public : un réseau idéal serait donc composé des personnages les plus connus et les plus populaires.

En sélectionnant un contact, vous ouvrez sa fiche : vous pouvez alors lui envoyer un message et commencer un fil, le supprimer, le transférer vers votre réseau public s'il était privé, visualiser son réseau public, et aussi lui donner de l'argent. Cette transaction restera confidentielle. Dans les contacts, on distingue :

- Les « **nouvelles rencontres** », qui sont des personnages rencontrés lors des itinéraires en participant à la même action le même jour (exemples : assister au même événementiel, visiter la même école primaire), mais avec lesquels aucune discussion n'a encore été engagée. Vous pouvez alors leur envoyer un message en leur demandant de faire partie de votre réseau. Vous pouvez aussi vous faire des nouveaux contacts en vous rendant dans les villes, en cliquant sur le bouton <Habitants> et en contactant directement des personnages résidant dans la ville.
- Les « **premiers contacts** », qui sont des personnages qui vous ont contacté pour faire partie de leur réseau. Vous pouvez leur répondre positivement ou négativement. Dans le cas d'une réponse positive, vous devez spécifier si votre nouveau contact fera partie de votre réseau public ou de votre réseau privé.

- Les contacts du « **Réseau public** ». Ces contacts sont visibles par les autres joueurs. Ils ont une influence sur votre popularité et votre renommée. Leur nombre est limité.
- Les contacts du « **Réseau privé** ». Ces contacts ne sont pas connus par les autres joueurs. Ils n'ont pas d'influence sur votre popularité et votre renommée. Leur nombre est limité.
- Le **parrain/marraine et le filleul/filleule**. Lors d'un premier contact, vous pouvez demander à être le parrain de votre contact. Cela sous-entend que vous l'aidez tout au long de son parcours. Un filleul ne peut avoir qu'un seul parrain, par contre un parrain peut avoir jusqu'à cinq filleuls maximum. Les parrains-filleuls sont forcément dans le réseau privé. L'avantage d'avoir des parrain-filleuls, c'est que leur renommée vient s'ajouter au calcul de renommée. A tout moment, cette relation peut s'arrêter, tout simplement en supprimant le contact, le bonus de renommée est alors annulé.
- Le **conjoint/conjointe**. Pour se marier, deux personnages doivent se rendre simultanément dans la mairie du lieu d'habitation d'un des deux mariés. Pour divorcer, ils doivent se rendre dans un tribunal. Les conjoint/conjointe sont ajoutés au réseau public. La popularité et la renommée du conjoint/conjointe sont ajoutés avec un fort coefficient au calcul de la popularité et de la renommée : il vaut donc mieux être marié avec un conjoint/conjointe très populaire et très connu.
- **L'amant/maîtresse**. Quand on est marié, on peut avoir un amant ou une maîtresse. Pour que cette relation soit effective, les deux personnages doivent passer une nuit ensemble dans une auberge. L'amant/maîtresse est alors ajouté au réseau privé, cette relation n'est connue de personne, elle n'intervient pas dans les calculs de popularité et renommée. Pour cesser cette relation, il suffit de supprimer le contact.

Les filtres

Le panneau des Filtres vous permet de filtrer les rencontres et les contacts en déterminant plusieurs paramètres comme par exemple le taux de popularité minimum ou la profession. Ainsi, tous les personnages ne correspondant pas à ces filtres ne pourront pas être rencontrés et ne pourront pas vous contacter.

Donner son avis

Ce menu comprend trois catégories : les événementiels et festivités auxquels vous avez assistés, les QCM liés à vos groupes, les votes électoraux. Pour les **nouveaux événementiels** et festivités, vous pouvez les visualiser, donner une appréciation « j'aime / je n'aime pas » et laisser un message dans le fil dédié. Le fait de donner une note va influencer sur la popularité de l'auteur, mais également sur votre propre renommée : ne négligez donc pas les événementiels des autres.

Pour les **nouveaux QCM**, vous pouvez valider votre choix (une seule fois) et visualiser les résultats courants immédiatement après cette validation (ils évolueront au fur et à mesure de la période du QCM).

Pour les **élections à venir**, les votes qui concernent des élections de parti (chef de parti, chef du groupe au parlement, membre du bureau politique) sont à effectuer ici le jour du vote ou depuis le menu « Parti politique ». Pour les autres votes, il faudra vous déplacer mais vous pouvez quand même voir toutes les informations qui les concernent.

Tous les éléments passés sont conservés et consultables avec toutes leurs informations, notamment les fils de discussion, qui peuvent être relancés.

Créer

Pour évoluer dans *World of Leaders*, il est fortement conseillé de réaliser des créations et ce quelle que soit la profession que vous exercez. La création permet de faire passer vos idées et analyses (politiciens, journalistes) et vos talents artistiques ou littéraires (artistes, journalistes). Les autres joueurs pourront les visualiser, les commenter et donner une appréciation.

D'une part, les créations vous font connaître par les autres joueurs et ainsi donnent la possibilité de créer de nouvelles relations, et d'autre part les visualisations et le système des appréciations permettent de faire évoluer rapidement vos taux de renommée et de popularité. Vous pouvez également créer des QCM, outil qui participe aux discussions et débats internes des groupes.

L'outil de création

Principes, objectifs et conséquences des créations

Les créations n'ont pas les mêmes objectifs et fonctionnements suivant le personnage incarné. En voici le détail :

- Tous les politiciens, quels qu'ils soient, peuvent créer des **événementiels** pour mettre en avant leurs idées. Ils doivent réserver une salle à une date précise pour que cet événementiel soit visualisable par les autres joueurs. Une grande partie du coût de la salle est prise en charge par le parti, mais le reliquat doit être payé par l'auteur. Il existe de nombreuses salles réparties dans tout le pays avec des capacités d'accueil différentes : leur tarif varie donc en fonction. Plus la salle est grande, et plus le joueur peut récupérer des points de renommée, car ils dépendent du calcul du nombre de visiteurs. Ce calcul prend en compte les visualisations de l'événementiel par les joueurs humains, et le nombre de visiteurs non-humains calculés par l'intelligence artificielle du jeu, en fonction notamment des taux de renommée et de popularité de l'auteur. Les points de popularité récupérés dépendent eux des appréciations « j'aime / je n'aime pas » laissés par les joueurs humains. Enfin, il est possible de faire de la publicité pour son événementiel en achetant des espaces publicitaires dans les journaux.
- Tous les artistes, comme les politiciens, peuvent créer des **événementiels**. Leur objectif est de montrer leurs talents et leurs idées artistiques via des vidéos, photos, musiques, textes. Ils doivent également louer une salle sur leur propre budget, mais en tarif plein, à la différence des politiciens. Cependant, les artistes peuvent récupérer des crédits quand ils font des actions dans les lieux de leurs itinéraires, contrairement aux politiciens.
- Les maires peuvent réaliser des **festivités** pour mettre en valeur leur ville. Cinq festivités sont pré-définies : la fête de la ville, le festival culturel, la manifestation sportive, la brocante et le salon économique. Elles se déroulent à une date unique dans l'année. Les festivités ont le même fonctionnement que les événementiels hormis le fait qu'elles sont financées sur le budget de la municipalité, et non par le joueur, et qu'il n'y a pas de salle à réserver, la festivité se déroulant forcément dans la ville. Les calculs de gains de renommée et de popularité y sont également appliqués.
- Les ministres peuvent réaliser des **projets de loi**. Leur fonctionnement est totalement différent des événementiels. Le projet de loi pour être appliqué doit passer par plusieurs étapes : il doit être approuvé par le chef de l'État, puis voté par le parlement, et enfin validé par la modération gérée par les équipes d'Eversim. Le projet de loi s'accompagne d'un formulaire obligatoire. Il doit indiquer avec un argumentaire les conséquences chiffrées du projet de

loi sur le budget de l'état et sur l'économie du pays. Il n'y a pas de salle à réserver, le projet de loi est visualisé au parlement, uniquement par les parlementaires qui doivent le voter. Si le vote est positif, alors les modérateurs d'Eversim interviendront pour valider ou invalider le projet et pour le chiffrer définitivement en terme d'impact budgétaire, économique et social. Ce sont ces impacts qui feront varier les taux de popularité du ministre-auteur du projet et du chef de l'État, mais également les réactions du peuple et des groupes sociaux simulés par l'intelligence artificielle. Des grèves ou manifestations peuvent par exemple apparaître si le projet est fortement impopulaire.

- Le chef de l'État peut faire une **intervention** depuis son palais. Il n'a donc pas de salle à réserver, ni de coût à payer. Comme les événementiels, les autres joueurs peuvent réagir et donner leur appréciation suite à cette intervention, ce qui influera sur les taux de popularité et renommée du chef de l'État.
- Les journalistes peuvent réaliser des **articles multimédia**. Ils n'ont pas de salle à réserver, ni de coût à payer. Les articles sont visibles dans leur journal, les gains de renommée et de popularité pour l'auteur dépendent respectivement du nombre de visualisations par les humains et des « j'aime / je n'aime pas » laissés par ces lecteurs.

Important : concernant les événementiels et les projets de loi, la présence de l'auteur est requise lors de leur déroulement. N'oubliez pas de vous déplacer dans les lieux concernés pour présenter votre création.

Description technique de l'outil

L'outil comprend deux parties : la fiche de description avec tous ses paramètres et la création en tant que telle du diaporama multimédia.

Fiche de description

1. Choix du lieu et de la date
2. Titre
3. Description
4. Positionnement et couleur du titre
5. Choix d'une image
6. Formulaire de validation pour les projets de loi
7. Accès à l'éditeur
8. Bouton Créer
9. Bouton Supprimer
10. Bouton Retour

Création de la fiche

Pour créer un événementiel (ou festivité, article, projet de loi, intervention), il suffit de rentrer un titre et de cliquer sur le bouton Créer. A partir de là, vous pourrez passer à la phase d'édition en créant le diaporama même si vous n'avez pas renseigné plus avant la fiche

Outre le titre, la fiche de description peut comprendre une image et une description sommaire. La fiche de description étant visible par tous les joueurs depuis les menus des villes ou depuis le calendrier des média, elle doit inciter à assister à l'événementiel : il est donc important de bien faire comprendre votre projet et de trouver une image et un titre bien illustratifs. Le titre peut être positionné en haut, au milieu ou en bas ; on peut aussi en déterminer sa couleur. L'image doit être importée depuis vos répertoires Vous pouvez également supprimer un événementiel avec le bouton Supprimer.

Réservation

La réservation de salle ne concerne que les événementiels des artistes et des politiciens. Pour les festivités des maires, les articles des journalistes, les projets de loi des ministres et les interventions du chef de l'État, seule la date de parution est requise. La réservation peut être faite quand vous le souhaitez : elle peut intervenir après la création du diaporama et vous pouvez conserver votre diaporama en brouillon en quelque sorte autant de temps que vous le souhaitez.

La page de réservation s'ouvre sur le calendrier. On peut avancer et reculer dans le calendrier avec les flèches situées en haut à droite et à gauche. Trois plages horaires peuvent être réservées par jour. Le bouton-cible au-dessus du calendrier permet d'accéder à la carte du pays et de sélectionner la ville puis le lieu de la ville dans lequel se déroulera votre événementiel. Regardez bien les tarifs de location de chacun de lieux, essayez plusieurs villes pour voir si elles ne proposent pas d'autres lieux, car c'est vous qui devrez régler ces tarifs (rappel : les tarifs sont plus élevés pour les artistes que pour les politiciens car ceux-ci bénéficient d'une aide de leur parti pour ces locations).

Au choix, vous pouvez sélectionner en premier votre lieu puis la date, le calendrier se mettant alors à jour en fonction des dates et plages horaires disponibles pour ce lieu ; et inversement, vous pouvez sélectionner la date et la plage horaire puis le lieu, la liste des lieux se mettant alors à jour en fonction ces plage et jour sélectionnés. Une fois les deux sélections effectuées, validez pour ressortir.

La réservation n'est définitivement actée et les crédits débités sur le compte de votre personnage qu'une fois que vous aurez validé la fiche avec cette réservation inscrite, et après une fenêtre récapitulative.

Formulaire pour les projets de loi

Le formulaire des projets de loi doit être rempli par le ministre-auteur du projet. Ce formulaire fait partie intégrante du projet et peut être visualisé par le chef de l'État et les parlementaires et soumis à débat tout comme le diaporama. Ce formulaire consiste à évaluer les conséquences budgétaires et économiques du projet.

Les éléments à renseigner sont :

- La description du projet, vous pouvez reprendre le texte de la fiche s'il est suffisamment précis
- Le coût du projet s'il existe. Vous devez stipuler précisément le montant qui sera imputé sur le budget de l'état, si ce coût est ponctuel (il n'aura lieu qu'une fois, exemple : rénovation du palais du chef de l'État) ou si c'est un coût annuel et récurrent tous les ans (exemple : baisse de la TVA). Vous devez dans le cadre Argumentaire expliquer votre calcul pour arriver à ce coût.
- Les recettes du projet si elles existent, même procédure que pour le coût
- Les influences sur la croissance, le chômage et le pouvoir d'achat, sélectionnez alors ici les smileys que vous jugez les plus justes par rapport au projet ; des cadres Argumentaire vous permettent ici aussi de justifier vos choix

Une fois le formulaire validé, vous pourrez le modifier ultérieurement, sur proposition du chef de l'État ou du parlement par exemple.

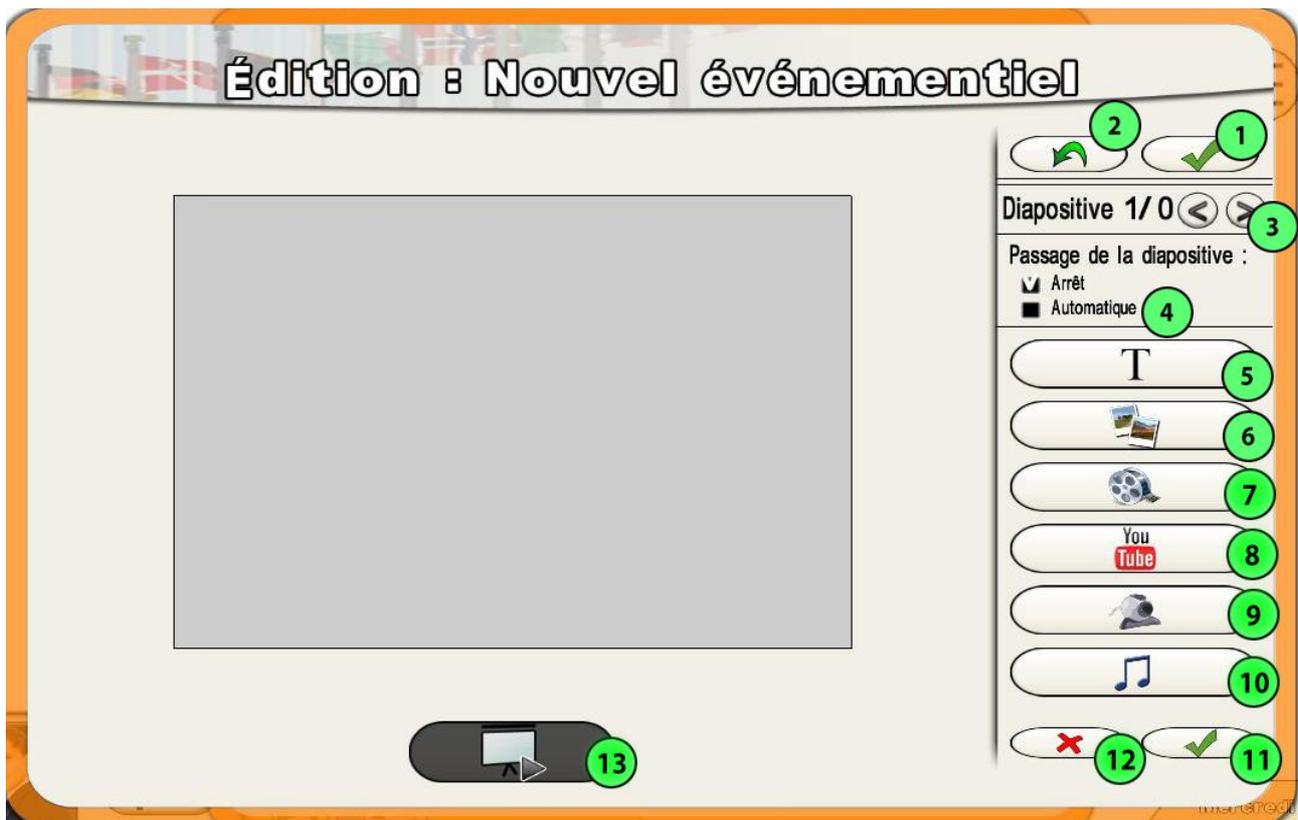
Modération d'Eversim

Une fois le projet de loi voté au parlement, les modérateurs d'Eversim interviendront et valideront ou invalideront le projet. Dans le cas d'une validation, les chiffres proposés dans le formulaire pourront être modifiés par les modérateurs, les joueurs pourront constater les nouvelles valeurs. Le projet de loi accepté entrera alors en vigueur, entraînant des modifications sur les données budgétaires, économiques et sociales du pays et éventuellement des réactions du peuple ou des groupes sociaux, gérés par l'intelligence artificielle.

Si le projet est invalidé, les modérateurs informeront les joueurs des raisons liées à cette décision. Les invalidations concernent principalement :

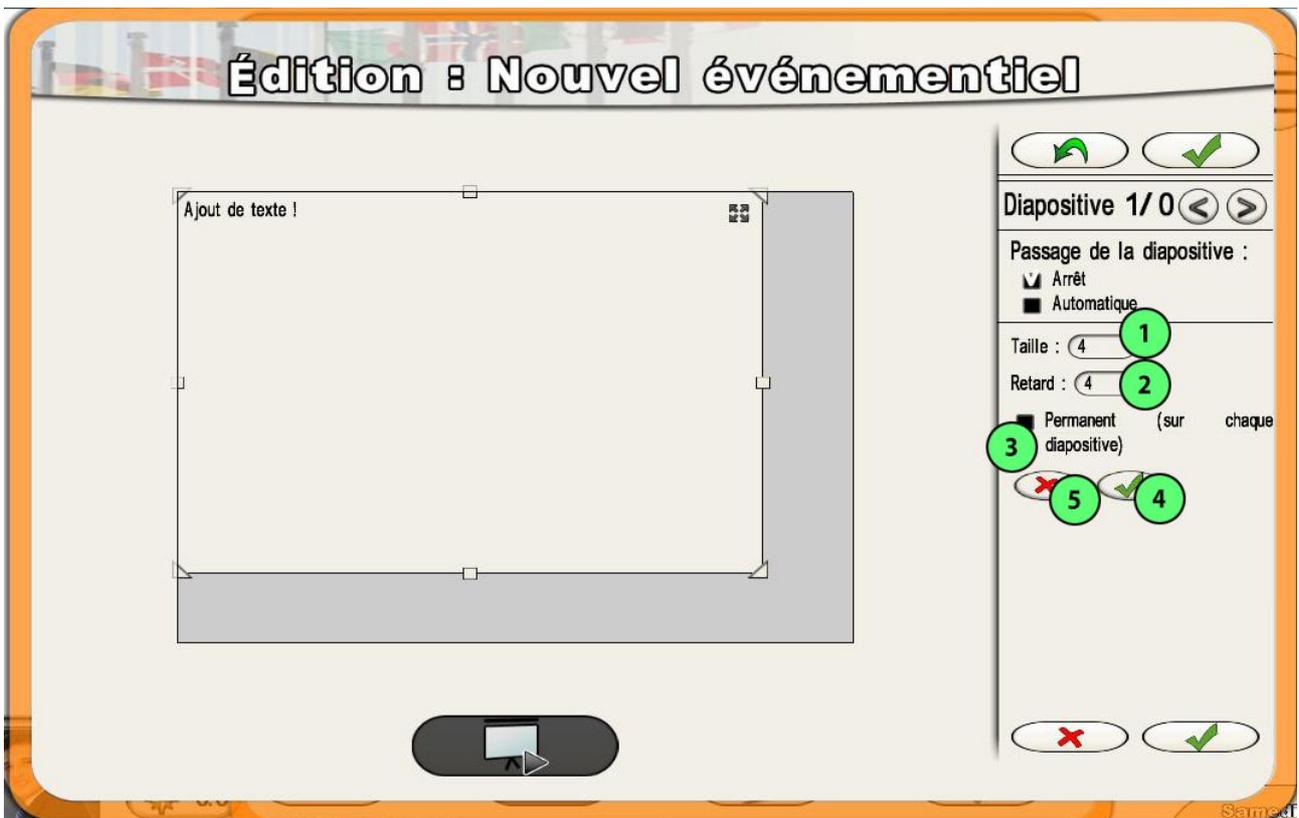
- Un manque d'informations dans les argumentaires permettant d'estimer le chiffrage (si le chiffrage est erroné mais les informations fiables, le projet pourra être validé)
- Un projet inapplicable dans le pays pour des raisons constitutionnelles
- Un projet qui viole la charte du jeu (pornographie, racisme, incitation à la haine...)

Création du diaporama



1. Valider le diaporama
2. Annuler l'édition
3. Diapositive (ou étape) précédente/suivante
4. Mode d'enchaînement des diapositives (arrêt/automatique)
5. Ajout de texte
6. Ajout d'une image
7. Ajout d'une vidéo
8. Ajout d'une vidéo Youtube
9. Ajout d'une vidéo webcam
10. Ajout de son/musique
11. Valider la diapositive (ou étape)
12. Supprimer la diapositive (ou étape)
13. Visualiser le diaporama

Le diaporama se compose de plusieurs diapositives ou étapes. En validant une diapositive, l'éditeur passe à la diapositive suivante. Grâce à l'option de passage d'étape, l'enchaînement des diapositives lors du visionnage du diaporama peut être automatique (tout s'enchaîne sans intervention du spectateur) ou s'arrêter à chaque diapositive (le spectateur doit cliquer sur suivant pour enchaîner les diapositives). Pour valider la totalité du diaporama et revenir dans la fiche, cliquez sur le bouton en haut à droite.



1. Taille de votre élément
2. Retard à l'affichage de votre élément en secondes
3. Répétition ou non de l'élément sur chaque diapositive (permanent ou non)
4. Validation de votre élément sur la diapositive
5. Suppression de votre élément sur la diapositive

Chaque diapositive peut contenir des textes, des images, des vidéos, des sons et musiques. A chaque ajout d'un élément, un menu contextuel apparaît dans la partie droite.

- ajout d'un texte : cliquez sur le bouton <Ajout d'un texte>, un cadre s'ouvre dans la diapositive. Vous pouvez alors entrer votre texte dans le cadre, modifier la taille du cadre, déplacer le cadre avec son texte. Dans la partie de menu à droite, vous pouvez

définir la taille du texte, son retard à l'affichage en secondes et si l'élément est répété ou non (par défaut) sur chaque diapositive. Pour valider l'élément, cliquez sur le bouton de validation, le menu de la diapositive réapparaîtra. Pour sélectionner un élément afin de l'éditer ou de le supprimer, cliquez dans son cadre.

- ajout d'une image, d'une vidéo : recherchez le fichier souhaité dans vos répertoires (la flèche en bas à droite du cadre sert à ressortir de ce mode), sélectionnez-le, il s'affichera à l'image et vous pourrez alors définir sa taille et son emplacement. La taille maximale d'une vidéo est de 50 Mo.
- ajout d'une vidéo youtube : copiez-collez l'adresse URL de votre vidéo puis validez.
- ajout d'une vidéo webcam : capturez votre vidéo en direct avec le bouton <Enregistrer>, arrêtez l'enregistrement en cliquant sur ce même bouton, puis validez. Le bouton <Youtube> permet de transférer votre vidéo sur youtube.
- ajout d'un son/d'une musique : sélectionnez le fichier, il s'affichera en bas de la page. Vous pouvez le re-sélectionner en cliquant dessus. Vous pouvez déterminer son retard à l'affichage et si le son est présent sur toutes les diapositives ou seulement sur celle courante : le son ou la musique continuera alors automatiquement au changement de diapositive (sans recommencer au début).

La création de QCM

Les QCM vous permettent de sonder un groupe auquel vous appartenez.

1. Titre du QCM
2. Durée de parution QCM
3. Choix de l'anonymat
4. Coût du QCM
5. Choix de l'image

La création d'un QCM commence, comme pour les événementiels, par la création de sa fiche. Elle comprend également une image et un titre. Vous devez aussi spécifier sa période d'apparition, ce qui vous coûtera des crédits plus ou moins élevés en fonction de la durée, et son auteur, s'il est anonyme ou non. L'anonymat est également un service payant en crédits.

The screenshot shows a user interface for creating a multiple-choice question (QCM). The title is "Pourquoi ?". The question field contains "Pourquoi donc ?" and is marked with a green circle containing the number 1. The response options are listed as "2 Réponses", "3 Réponses", "4 Réponses", and "5 Réponses", with the first option selected and marked with a green circle containing the number 2. The first response field contains "Parce que" and the second contains "...". At the bottom, there are four icons: a red arrow pointing left, a red X, a green arrow pointing right with a green circle containing the number 4, and a green checkmark with a green circle containing the number 3. Metadata at the bottom left includes "Période : 1 jour", "Auteur : Paul Foubenard", and "Coût : 9".

1. Choix de la question
2. Choix du nombre de réponses par question
3. Valider le questionnaire
4. Revenir en arrière

Une fois tous les éléments entrés, vous pouvez passer à la page suivante et entrer votre question et tous les choix multiples que vous souhaitez voir proposer. Il ne vous restera plus qu'à valider votre questionnaire et le QCM s'affichera alors le lendemain.

Actions spécifiques des politiciens

En fonction des personnages, la barre de menu peut proposer des fonctionnalités spécifiques différentes.

Le parti des politiciens



Le bouton « Parti politique » ne concerne que les politiciens. Les choix suivants sont proposés :

- la **fiche-info** du parti
- les **fils de discussion** avec le fil officiel du parti, et éventuellement le fil du bureau politique et les fils des courants de pensée si vous en faites partie
- les **QCM** attachés aux groupes dont vous faites partie : le parti lui même bien sûr, et éventuellement le bureau politique et les courants de pensée. Vous pouvez créer des QCM, visualiser et cocher ceux des autres.

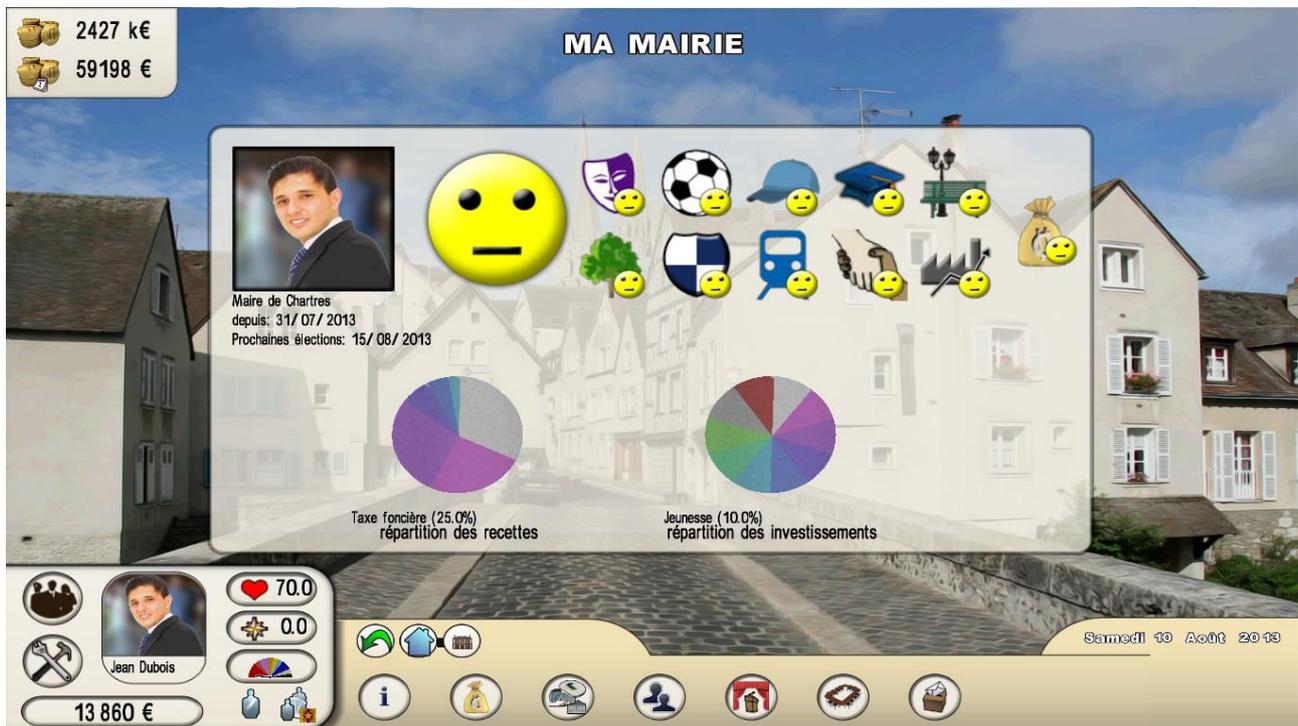
- les **élections** internes du parti. Toutes ces élections se font à distance, il n'est pas nécessaire de se déplacer pour voter, par contre il faut se déplacer pour faire acte de candidature. On distingue quatre élections : le bureau politique (tout le monde peut se présenter, tout le monde peut voter), les primaires pour être le candidat du parti aux élections présidentielles (idem bureau politique), le chef du parti (seuls les membres du bureau politique peuvent se présenter et voter), le chef du groupe parlementaire au parlement (seuls les parlementaires peuvent se présenter et voter). Dans le menu des votes, vous pouvez aussi consulter les anciennes élections et leurs résultats.
- les **courants de pensée**, créés par les personnages membres du parti, et qui sont des sous-groupes à l'intérieur du parti. Vous trouvez ici la liste complète de ces courants, vous pouvez y adhérer, vous désinscrire et participer au fil si vous en faites partie.

Pour créer un courant, vous devez vous déplacer au bureau national et créer une fiche avec un titre, une image et un résumé.

- les **contacts**, qui regroupent tous les contacts de votre parti que vous connaissez.
- l'accès aux **fiches-infos des autres partis**



Le politicien-maire



Pour être maire dès le début du jeu, il faut sélectionner une ville avec une mairie libre. Si la mairie est déjà occupée, alors il faudra remporter les élections contre le maire en place. Le maire s'occupe de la gestion de sa ville et de son budget.

En haut à gauche, sont affichés le budget de financement disponible actuel de la mairie et le montant acquis chaque jour (qui vient s'ajouter quotidiennement au budget de financement disponible, il correspond à la différence entre les recettes et les dépenses ramenée à la journée). **Ces deux montants sont toujours positifs** : les actions de dépenses qui entraîneraient des montants négatifs ne seront pas réalisables.

A chaque dépense :

- Le budget de financement disponible sera dégrèvé du premier paiement à régler, soit : une première annuité pour la construction d'une infrastructure, le premier salaire mensuel pour une embauche, environ 10% des frais pour une nouvelle festivité.
- Le montant acquis chaque jour sera lui aussi dégrèvé en fonction du coût annuel ramené à la journée du nouvel investissement

La modification des taxes (et donc des recettes) entraîne une modification immédiate du montant acquis chaque jour. Là aussi, vous ne pourrez pas baisser les taxes en deçà d'un niveau qui rendrait le budget négatif.

Enfin, signalons que chaque action (modification d'une taxe, construction d'une infrastructure, embauche de personnel, création d'une festivité, répondre à un ordre du jour) a une influence sur le taux de renommée et surtout le taux de popularité (impact notable essentiellement sur les renommée et popularité locales).

Diverses fonctionnalités spécifiques sont proposées pour le maire :

- la **fiche-info** de la municipalité avec la date des prochaines élections, le détail du budget et le degré de satisfaction du peuple sur les différents postes budgétaires de la ville
- le tableau de la **fiscalité**, qui vous permet de modifier toutes les taxes et les comparer avec celles de votre prédécesseur. La population est également renseignée, son évolution dépend du niveau de pression fiscale dans la ville comparée aux autres villes, de l'appréciation globale de ses habitants et de la croissance de la population dans le pays.
- la gestion des **infrastructures**, où vous pouvez visualiser toutes celles existantes dans votre ville et en construire de nouvelles. Certaines constructions, les moins onéreuses, sont payables intégralement immédiatement, mais la plupart le sont sur plusieurs années. Pour pouvoir lancer la construction, il faut que vous disposiez d'un budget de financement suffisant pour régler la première annuité.
- l'embauche de **personnel**, avec une liste de tous les postes que vous pouvez recruter. Une barre de niveau quantifie les embauches que vous avez déjà réalisées pour chaque profession.
- la création de **festivités**, avec cinq types de festivités différentes. Elles se créent de la même façon qu'un événementiel (voir le chapitre Créer). Ces festivités sont financées par le budget de la mairie, mais en tant que maire, vous bénéficiez des gains de popularité et renommée quand d'autres joueurs viennent y assister. Vous ne pouvez pas supprimer une festivité mais vous pouvez en changer son contenu.
- le **conseil municipal**, où une fois par semaine, vous pouvez vous positionner sur une question à l'ordre du jour. Vos taux de popularité et renommée seront impactés différemment suivant la réponse.
- la consultation des **élections municipales**, où vous trouvez la liste des candidats en lice pour les prochaines élections et voir les résultats des élections passées

Les politiciens-parlementaires

Il existe trois types de personnage au parlement : le parlementaire, le chef de groupe politique (pour chacun des partis représentés) et le président du parlement.

Le chef de groupe est élu par les parlementaires de son groupe. Le chef du parlement est élu par tous les parlementaires. A noter que le bouton « Parlement » apparaît pour tous les personnages, y compris les journalistes et les artistes car ils votent aussi aux élections législatives : les non parlementaires peuvent accéder uniquement à la **fiche-info** et visualiser les projets de loi qui ont été votés et validés.

Pour les parlementaires, les fonctionnalités spécifiques proposées sont les suivantes :

- la **fiche-info**, permettant de visualiser la répartition des partis au parlement
- les **fils de discussion**, c'est-à-dire le fil du groupe politique au parlement partagé par tous les parlementaires d'un même parti, et le fil des chefs de groupe réservé à ces chefs et au président du parlement
- les **QCM**, comme les fils, qui sont propres à chaque groupe
- les **votes**, avec la distinction des votes électoraux (résultats des élections parlementaires et informations sur les prochaines élections) et des votes de projets de loi déjà effectués. Pour voter un projet de loi, il faut se rendre au parlement le jour de sa présentation par son ministre-auteur
- les **contacts**, qui regroupent tous les parlementaires que vous connaissez

Les politiciens-ministres

Les ministres sont nommés par le chef de l'État. En tant que ministre, vous pouvez proposer des projets de loi qui modifieront la société.

Voici les fonctionnalités regroupées sous l'appellation « Gouvernement » :

- la **fiche-info**, permettant de consulter les fiches des ministres (cette fonctionnalité est également accessible pour tous les personnages du jeu)
- le **fil de discussion** du gouvernement
- les **QCM** liés au gouvernement
- les **projets de loi**, permettant de voir tous ceux qui ont déjà été réalisés. Pour créer un projet de loi, le ministre doit le faire depuis son menu « Mes créations » (voir chapitre « Créer »).

Le politicien-chef de l'état

Le chef de l'État ne dispose pas de bouton de menu supplémentaire spécifique. Il bénéficie par contre de certaines fonctionnalités réparties dans différents menus :

- dans le menu « **Gouvernement** », il peut nommer et congédier un ministre. Le choix d'un ministre se fait parmi les contacts publics ou privés du chef de l'État.
- dans les menus « **Mes avis** » et « **Gouvernement** », il peut approuver ou non un projet de loi proposé par un ministre
- Dans le menu « **Mes créations** », il peut créer une intervention publique depuis son palais (voir chapitre « Mes créations »)

Menus d'informations

Nation

Sous ce bouton, sont regroupés différents panneaux :

- Des informations générales avec la vignette du chef de l'État, l'avis du peuple sur les grandes valeurs du pays et leur comparaison avec le précédent gouvernement
- Des informations budgétaires avec l'avis du peuple sur les différents postes ministériels et les budgets actuel, du précédent gouvernement et celui de début du jeu
- Des avis du peuple sur les thèmes traités par le gouvernement et leur comparaison avec le précédent gouvernement
- Des informations sur les troubles populaires actuels et passés

Le récapitulatif des tours précédents

On peut consulter ici les récapitulatifs des tours passés en utilisant les flèches pour avancer et reculer dans le temps.

VI) Description approfondie des élections

Pour évoluer dans *World of Leaders* en tant que politicien, il faut remporter des élections. Au début du jeu, tous les postes sont vacants (maires, parlementaires, chefs de l'état...) : ils se rempliront au fur et à mesure de l'arrivée de nouveaux joueurs et lors des élections.

Le calcul électoral

Les élections se déroulent en un seul tour, celui qui a obtenu le meilleur score est élu.

On distingue les calculs de score dans les élections au suffrage universel (maire, parlementaire, chef de l'État) de celui dans les élections internes de groupe (primaires de parti, membre du bureau politique du parti, chef du parti, chef du groupe parlementaire du parti, président du parlement).

Score dans une élection au suffrage universel

Le score d'un candidat se compose pour moitié de ses taux de popularité et de renommée et pour autre moitié des votes des autres joueurs qu'il a reçus. On note donc l'importance des taux de popularité et de renommée, que le joueur fait évoluer tout au long du jeu.

Score dans une élection interne de groupe

Le score d'un candidat est uniquement basé sur les votes des joueurs : celui qui a le plus de vote a gagné. En cas d'égalité, celui qui a les meilleurs taux de popularité et de renommée (produit des deux taux) l'emporte. À noter que même si les primaires présidentielles, internes au parti, s'effectuent uniquement sur les votes des joueurs, il est important pour eux de considérer les taux de popularité et de renommée des candidats, car l'élection présidentielle du chef de l'État au suffrage universel prendra en compte ces valeurs.

Dans le cas d'une élection du bureau politique où il y a plusieurs postes à pourvoir, ce sont les premiers dans l'ordre qui viennent remplir les postes. Dans le cas d'une **élection parlementaire**, les sièges au parlement sont répartis entre les différentes régions (ou états) du pays en fonction de la population de la région. Les électeurs élisent uniquement les parlementaires de leur région.

Les règles de cumul des mandat

Les politiciens peuvent cumuler leur fonction professionnelle, quelle qu'elle soit, avec une fonction au sein de son parti politique (exemple : ministre et membre du bureau politique du parti). Concernant les cumuls professionnels, il existe deux règles :

- Quand on devient ministre ou chef de l'État, on perd tous ses autres mandats (parlementaire, maire)
- On peut cumuler les fonctions de maire et de parlementaire (et aussi de président du parlement)

Les différentes procédures électorales

Il existe différentes élections qui se répètent à intervalle régulier. Chaque élection a sa propre date. Les procédures diffèrent aussi, on peut cependant énoncer quelques règles :

- Tout le monde peut voter (politiciens, journalistes, artistes) lors des élections au suffrage universel
- Seuls les politiciens peuvent se présenter à des élections et accéder à des fonctions politiques
- Il faut toujours se déplacer pour se porter candidat à une élection, hormis l'élection municipale (la candidature est automatique) et l'élection du chef de l'État (qui reprend les vainqueurs des primaires comme candidats)
- Il faut toujours se déplacer pour voter à une élection civile
- Il ne faut pas se déplacer pour voter à une élection au sein d'un parti

Vous trouverez page suivante une synthèse des règles pour toutes les élections.

Postes	Dates des élections	Dépôt de candidature	Où voter ? / Qui vote ?	Conditions pour être candidat	Déplacement pour candidature ?
Maire	Le 15 de chaque mois	Automatique	A sa mairie / Tous les personnages résidant dans la ville	Résider dans la ville et être politicien	Non
Parlementaire	Le 1er de chaque mois impair	Durant tout le mois pair précédent	A sa mairie / Tous les personnages résidant dans la ville	Être politicien	Oui, se présenter au parlement
Président du parlement	Une semaine après les élections des parlementaires	Durant six jours après les élections parlementaires	Au parlement / Les parlementaires	Être parlementaire	Oui, se présenter au parlement
Ministre	Après l'élection du chef de l'état	Aucune, il est nommé par le chef de l'état	Aucun vote	Être dans les contacts du chef de l'État	Non
chef de l'État	Le 15 du mois pair	Automatique	A sa mairie / Tous les personnages résidant dans la ville	Avoir remporté les primaires de son parti	Non
Primaires pour les présidentielles	Le 1er de chaque mois pair	Du 22 au 31 du mois impair	Dans le bouton « Parti politique » / les membres du parti	Être membre d'un parti	Oui, se présenter au bureau national du parti
Membre du bureau politique du parti	Le 20 de chaque mois pair	Du 7 au 20 du mois pair	Dans le bouton « Parti politique » / les membres du parti	Être membre d'un parti	Oui, se présenter au bureau national du parti
Chef du groupe parlementaire du parti	Une semaine après les élections des parlementaires	Durant six jours après les élections parlementaires	Dans le bouton « Le parti » / Être parlementaire et membre du parti	Être parlementaire	Oui, se présenter au parlement
Chef de parti national	Le 22 de chaque mois pair	Le 21 du mois pair	Dans le bouton « Parti politique » / Les membres du bureau	Être membre du bureau politique	Oui, se présenter au bureau national du parti

VII) Les scénarios et les troubles

Les scénarios

Des scénarios interviennent dans le jeu. Ils pimentent le jeu en offrant des quêtes qui peuvent permettre aux joueurs de récupérer des points de popularité, de renommée ou des gains d'argent. Des informations nouvelles sur les scénarios apparaissent dans des fenêtres au début des tours.

Du démazoutage de goéland au concours de mangeur de hot-dogs, en passant par des montagnes russes en Chine, apprêtez-vous à voyager et à réaliser des choses peu ordinaires pour arriver au bout de ces nombreuses aventures.

Les troubles

A chaque action, le programme du jeu prend en compte les thèmes qui sont liés à ces actions (exemple : construire une crèche concerne le thème « petite enfance »). Chaque personnage du jeu accumule donc au fur et à mesure de ses actions, des orientations dans tous les thèmes qu'il a traités.

Tous les jours, les orientations du personnage « chef de l'État » sont comparées avec les aspirations du peuple et de tous les groupes sociaux du jeu (syndicats, associations, mouvements de défense...). S'il existe une trop grande divergence, le peuple et les groupes sociaux réagiront en provoquant des troubles (manifestation, sit-in, grève...), occasionnant des pertes de popularité pour le chef de l'État. Si celui-ci aggrave la situation, alors les troubles peuvent empirer jusqu'à se transformer en guerre civile.

Toutes les informations concernant les troubles sont relatées dans l'Agence World Press. Le début et la fin des troubles sont affichées spécifiquement en début de tour.