

17 DECEMBRE 2019

MAKE AMERICA GREAT AGAIN!



RAPPORT SI28

CARREZ EMILIEN / VAST MATHIAS / BACHELET ANTOINE / GUAN JINGYUAN

SOMMAIRE

I- Note d'intention	2
Le concept	2
Le public-cible	2
Les objectifs	3
II- Cahier des charges	4
Choix techniques et médias utilisés	4
La structure et la navigation	4
Les formes et les degrés d'interactivité	5
Les choix graphiques et d'interface	6
III- Le scénario	8
IV. Conclusion	9
V- Annexes	10

I- Note d'intention

Idées avant la première présentation

Version définitive après la première présentation

1) Le concept

Concept : Histoire interactive / jeu vidéo dans lequel le joueur se retrouve à jouer le rôle du président des États-Unis suite aux élections de 2020. Il lui sera proposé des choix dans différents domaines (économique, environnemental, politique et social) qui influenceront sur la suite de l'histoire. Celle-ci prendra fin avec la fin du mandat présidentiel ou par la défaite du joueur si ses choix sont trop mauvais. Des événements supplémentaires apparaîtront également au cours de l'histoire. Une mise en contexte à l'aide de liens vers différents articles permettra aussi aux plus intéressés de comprendre la référence faite par le jeu et de s'informer s'il le souhaite.

On propose ici au joueur de se plonger dans la journée du 21 juin 2019. Donald Trump vient d'annoncer qu'il avait annulé 10 minutes avant leurs envois, un bombardement de missiles sur l'Iran en réponse à la destruction d'un drone. Ce jour-là, il n'a finalement rien fait, mais cela aurait pu se passer différemment. En prenant la place du président américain, le joueur sera amené à effectuer une série de choix afin d'arriver jusqu'à un accord avec l'Iran, ou bien à lui déclarer la guerre.

2) Le public-cible

Public-cible : Le public-cible sera constitué de personnes ayant assez de connaissances sur la société actuelle sous toutes ses coutures (politique, écologique, militaire, économique et social) afin de pouvoir porter des jugements, construire des réflexions et également prendre des décisions pouvant "changer la face du monde", ou du moins influencer positivement sur le scénario du jeu. Nous considérons que la difficulté de ce jeu dépendrait non de l'âge mais des connaissances du joueur. Dès 13-14 ans, le joueur serait capable de comprendre les enjeux présentés. Le jeu tentera de leur procurer une expérience aussi réaliste que possible afin de leur faire comprendre les enjeux géopolitiques actuels et l'importance des choix de certains sur l'avenir de tous. Une mise en contexte à l'aide de liens vers différents articles permettrait aussi aux plus intéressés de comprendre les références faites par le jeu et de s'informer s'il le souhaite. L'important serait que le joueur sorte du jeu en ayant acquis des connaissances et/ou en ayant réussi à développer une réflexion sur les enjeux présentés.

Le public visé est assez large, allant du connaisseur désireux d'expérimenter cette situation particulière de notre Histoire moderne jusqu'au joueur plus jeune, désirant simplement "jouer" au président dans ce contexte de tensions diplomatiques. Le jeu sera accessible depuis l'Internet.

3) Les objectifs

L'objectif principal de ce jeu interactif serait d'entraîner une réflexion chez le joueur afin qu'il puisse prendre conscience que tous les choix qu'il va prendre auront des conséquences sur la suite du scénario, et qu'il cherche ainsi quel est le meilleur choix à prendre. Un autre objectif serait de développer ou entretenir un intérêt pour les différents enjeux mondiaux et nationaux chez le joueur, le tout dans un environnement aussi ludique que possible afin de capter et garder son attention. Enfin, nous voudrions aussi ajouter au jeu une touche d'humour pour que le jeu reste avant tout divertissant pour un large public.

L'objectif principal est ici d'entraîner une réflexion sur la difficulté des relations diplomatiques au 21eme siècle. Un autre objectif serait aussi de divertir un public ne connaissant pas forcément le contexte historique et cherchant seulement à se divertir.

II- Cahier des charges

4) Choix techniques et médias utilisés

Pour créer et structurer notre histoire, nous utiliserons principalement Twine, logiciel permettant d'écrire des histoires interactives. Il nous est alors plus facile de visualiser les différentes branches que pourra prendre le joueur grâce à ses choix. Twine nous permettra aussi d'inclure des dessins et une partie audio sans avoir besoin de créer de site web grâce à une feuille de style CSS que l'on inclura sur le logiciel et à des balises HTML.

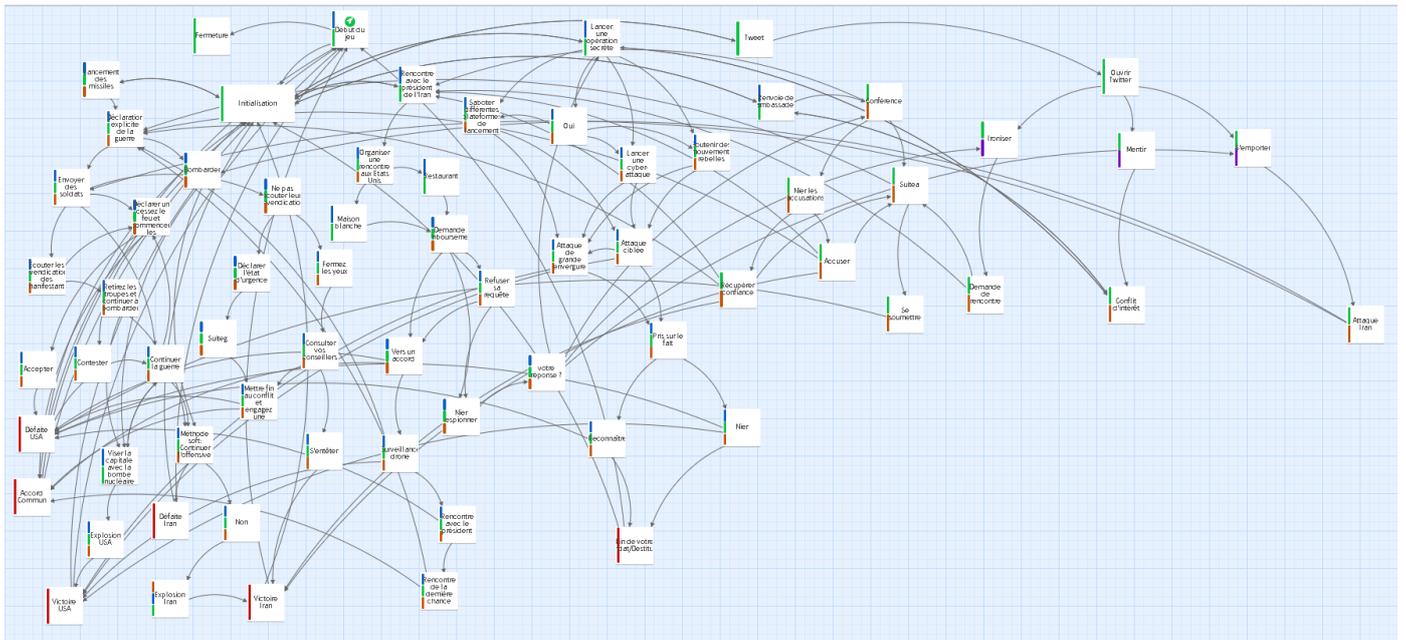
Pour ce qui est de la partie visuelle, nous avons décidé de la confier à un élève d'une école de graphisme, ce qui permettra de garder une cohérence graphique entre tous les dessins. Il réalise l'ensemble de ses dessins sur Krita, un logiciel spécialisé.

Pour ce qui est de l'ambiance sonore, nous avons choisi différents fichiers audios, provenant de contextes divers et variés, qui correspondent à une situation précise dans l'arbre de l'histoire. Ceux-ci permettront par exemple de lui faire ressentir plus de pression lors de crises ou de guerre et d'ainsi augmenter l'immersion au sein du jeu.

5) La structure et la navigation

Nous avons choisi de structurer notre histoire autour de 5 points de départ différents (lancement de missiles, opération secrète, tweet, renvoi de l'ambassadeur te rencontre avec le président iranien) et 6 fins différentes (victoire USA, victoire Iran, défaite USA, défaite Iran, accord commun, destitution). Chaque branche pouvant être amené à recouper une autre au long du processus. Chaque joueur pourra ainsi avoir une histoire totalement différente d'un autre et pourra recommencer plusieurs fois le jeu pour découvrir tous les chemins possibles.

La navigation est assez simple, le joueur se déplace à travers l'histoire en se laissant guider par ses choix qui sont accompagnés d'une mise en contexte dans chaque grain de contenu. Le joueur clique alors sur le lien hypertexte qui correspond à son choix et est redirigé vers la suite de l'histoire et ce, jusqu'à arriver à une des fins. Le joueur aura alors un bouton lui permettant de recommencer le jeu afin de démarrer une nouvelle histoire.



6) Les formes et les degrés d'interactivité

La principale forme d'interactivité est la navigation. Le joueur navigue de grain de contenu en grain de contenu pour découvrir une nouvelle histoire. Il a alors un nombre de choix limité à chaque itération mais un très grand nombre de parcours différents étant donné le nombre de grains de contenu.

7) Les choix graphiques et d'interface

Nous avons décidé de réaliser l'ensemble de l'interface graphique sur Twine, elle devra donc être assez simple. Nous avons choisi d'afficher des dessins sur la majorité de la partie supérieure de l'écran et de faire défiler le texte avec l'histoire sur le bas de l'écran. Les dessins étant intégralement réalisés par notre camarade provenant d'une école de graphisme, sur le logiciel Krita. Nous lui avons demandé un style orienté "Cartoon", rendant les expressions du personnage plus facilement compréhensibles et le jeu accessible au plus grand nombre. Pour ce qui est du texte, nous essayerons de reproduire un aspect assez proche de celui d'autres jeux du même style, avec un CSS soigné qui augmentera l'interactivité du jeu.



Capture d'écran du premier grain de contenu de notre jeu



Donald J. Trump 

@realDonaldTrump

Follow

"Selon l'Iran, cet état voyou, j'aurais envoyé un drone sur leur territoire ?! Je ne supporterai plus vos paroles mensongères, ceci est ridicule et faux ! -FAKE NEWS"

Capture d'écran d'un grain de contenu de la branche "Tweet"



Capture d'écran d'un grain de contenu de notre jeu

III- Le scénario

Le scénario présente plusieurs parties, chacune avec leurs spécificités qui permettent au joueur de jouer des histoires assez variées. Certains choix permettent même de rejoindre d'autres axes du scénario pour prolonger la durée de vie du jeu et le plaisir du joueur.

Ci-dessous, sont présents quelques exemples de grains de contenu que l'on peut rencontrer dans le jeu :

Vous allez vous lancer dans une simulation de gestion d'un pays qui ne se veut nullement descriptive de la réalité. Au cours de celui-ci, vous serez amenés à prendre des décisions qui impacteront la suite de l'histoire mais certains évènements seront également gérés en arrière-plan, indépendamment de votre volonté. Vous vous retrouverez ainsi parfois précipité sur un chemin plus compliqué où votre marge de manœuvre se réduira grandement.

Attention également : certains choix et textes ne resteront à l'écran que quelques secondes : prenez bien votre temps pour réfléchir... mais pas trop non plus !

[[Commencer->Initialisation]]

[[Quitter->Fermeture]]

Texte de la page d'accueil

Vos généraux vous présentent brièvement les différentes options :

-L'Iran est un petit pays avec un faible soutien international et des frappes ciblées sur des points clés permettraient de le faire plier rapidement sans se mettre à dos les autres pays et en limitant l'implication de votre peuple.

-Rien n'est jamais sûr lors d'une guerre, vos adversaires pourraient tenter des offensives directement sur votre sol. Le mieux serait sans doute de leur couper toute envie d'en organiser à l'aide d'une frappe nucléaire. Rien n'est plus dissuasif qu'un bon gros missile !

[[Continuer l'offensive sur les points clés->Méthode soft: Continuer l'offensive]]

[[Viser la capitale avec la bombe nucléaire]]

Texte d'un grain de contenu tiré de la branche "Guerre"

IV. Conclusion

L'objectif initial de notre projet était de créer un jeu interactif, nous plongeant dans la peau du président américain Donald Trump et mettant à l'épreuve les capacités et choix d'un joueur dans une situation de crise. Après ce semestre de travail sur le projet, nous sommes plus que satisfaits du résultat. En effet, nous sommes parvenus à le réaliser comme nous l'espérions au début. Malgré cela, le projet a quand même évolué au gré des présentations et des retours de nos camarades. Nous nous sommes notamment recentrés sur une situation de crise au lieu de traiter tout un mandat présidentiel. Grâce à cela, nous avons pu nous concentrer davantage sur l'écriture du scénario pour proposer une expérience la plus intéressante possible. Le but étant que le joueur ait envie de recommencer pour une nouvelle histoire après en avoir finie une, qu'il ait perdu ou gagné. Une part d'aléatoire au sein de certains grains vient rajouter de la complexité et de la durabilité au jeu.

Chaque membre de notre groupe a pu participer au projet, chacun sur une partie spécifique du projet. Ainsi, hormis le scénario qui a nécessité la participation majoritairement de 3 d'entre nous, chacun a pu se concentrer sur une technologie particulière et améliorer sa compréhension de celle-ci, que ce soit Photoshop, Audacity ou HTML/CSS. Le plus gros obstacle que nous ayons eu à affronter l'absence de mode collaboratif de Twine qui nous a retardé dans notre progression.

V- Annexes

Projet si28

```
//////////
<h1> Make America Great Again !</h1>
<p align="center"></p>
Vous allez vous lancer dans une simulation de gestion d'un pays qui ne se
veut nullement descriptive de la réalité. Au cours de celui-ci, vous serez
amenés à prendre des décisions qui impacteront la suite de l'histoire mais
certains évènements seront également gérés en arrière-plan, indépendamment
de votre volonté. Vous vous retrouverez ainsi parfois précipité sur un
chemin plus compliqué où votre marge de manoeuvre se réduira grandement.
Attention également : certains choix et textes ne resteront à l'écran que
quelques secondes : prenez bien votre temps pour réfléchir... mais pas trop
non plus !
[[Commencer->Initialisation]]
[[Quitter->Fermeture]]

<audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/paix.mp3"
autoplay></audio>Après de multiples pérégrinations, vos échanges finissent
par aboutir à un accord qui convient aux deux partis. Vous avez réussi là
où d'autres ont échoué et même si vous n'avez peut-être pas pris le
meilleur départ, vous avez mis un terme à cette crise pacifiquement.
Félicitations !
[[Recommencer->Initialisation]]
[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]

<audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/défaite3.mp3"
autoplay></audio>Malheureusement, c'est sous votre présidence que les
Etats-Unis d'Amérique vont connaître un de leur plus terrible revers. Vous
venez de perdre face à la nation iranienne ! Vous étiez tellement engagé
dans votre guerre que vous en avez oublié de prêter gare aux conséquences
pour votre propre nation. Vous devez déposer les armes devant une nation
qui s'est révélée plus grande que la vôtre.
[[Recommencer->Initialisation]]
[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]
```

```
<<if $op==1><audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/hymne
américain.mp3" autoplay></audio>
```

Cette opération secrète aura porté un coup dur aux iraniens. Vous avez su vous sortir de cette situation et avait permis au pays de passer à autre chose. L'Histoire retiendra votre nom, celui de Trump, comme celui du dirigeant qui a su sortir les Etats-Unis d'Amérique d'une situation périlleuse. Félicitations !

```
[[Recommencer->Initialisation]]
```

```
[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]
```

```
<<else><audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/hymne
américain.mp3" autoplay></audio>
```

Vous avez su vous sortir de cette situation et avait permis au pays de passer à autre chose. L'Histoire retiendra votre nom, celui de Trump, comme celui du dirigeant qui a su sortir les Etats-Unis d'Amérique d'une situation périlleuse. Félicitations !

```
[[Recommencer->Initialisation]]
```

```
[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]
```

```
<</if>>
```

```
<<if $autrefin==1><audio
src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/défaite3.mp3" autoplay></audio>
```

Vos décisions ont amené les Etats-Unis à s'écraser devant l'Iran. Sans un minimum de crédibilité sur la scène internationale, vous perdez de votre pouvoir. Pas de panique ! Ce n'est qu'un jeu ! Vous n'êtes (heureusement) pas réellement le président Etats-Unis ... Vous avez maintenant l'occasion de faire mieux !

```
[[Recommencer->Initialisation]]
```

```
[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]
```

```
<<else><audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/défaite3.mp3"
autoplay></audio>
```

Vos décisions ont amené les Etats-Unis à perdre ce conflit. Vous n'avez pas su redresser la barre. Pas de panique ! Ce n'est qu'un jeu ! Vous n'êtes (heureusement) pas réellement le président Etats-Unis ... Vous avez maintenant l'occasion de faire mieux !

```
[[Recommencer->Initialisation]]
```

```
[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]
```

```
<</if>><audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/défaite3.mp3"
```

```
autoplay></audio>
```

```
<audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/victoire fanfare.mp3"
autoplay></audio><<if $chgement==1>>
```

Vos décisions ont permis de mettre à genoux l'Iran. Le pays complètement détruit n'a alors d'autres choix que de s'avouer vaincu et de reconnaître votre supériorité. Malheureusement, vous avez été obligé pour cela de faire usage de vos bombes nucléaires, des villes et des populations entières ont

été décimées... Votre image est à présent celle d'un président belliqueux et instable dont les autres nations seront amenées à se méfier. Ce manque de lucidité vous apportera beaucoup de représailles.

<<else>>

Vos décisions ont permis de mettre à genoux l'Iran. Le pays n'a alors d'autres choix que de s'avouer vaincu et de reconnaître votre supériorité. Malheureusement, vous avez été obligé pour cela de faire usage de votre puissance militaire, et des populations civiles en ont souffert... Votre image est à présent celle d'un président belliqueux dont les autres nations seront amenées à se méfier.

[[Recommencer->Initialisation]]

[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]

<</if>>

En s'engageant sur cette voie, vous entamerez un conflit armé avec l'état de l'Iran. Souhaitez-vous poursuivre ?

[[Oui->Déclaration explicite de la guerre]]

[[Non->Initialisation]]

<<if \$a1==1>>

Une rencontre entre vos deux pays est donc nécessaire:

[[Organiser une rencontre aux Etats Unis]]

<<else>>

<<if \$t==1>>

Bonne décision ! Bien que fier de votre tweet qui a déchainé la toile, vous ne pouvez pas risquer une complication de vos relations...

<<timed 8s>>

<<goto[[Organiser une rencontre aux Etats Unis]] >>

<</timed>>

<<set \$t=0>>

<<else>>

<<if \$init==1>>

En s'engageant sur cette voie, vous privilégier une approche plus pacifique en nouant le contact avec votre homologue iranien.

Poursuivre ?

[[Oui->Organiser une rencontre aux Etats Unis]]

[[Non->Initialisation]]

<</if>>

<</if>>

<</if>>

<<if \$a4==1>>

<p align="center"></p>

Ce comportement de la part du président iranien n'est pas acceptable, vous décidez de rentrer en guerre mais vous ne devez pas sous-estimer la situation. Une guerre reste une guerre et c'est à vous de décider si vous préférez risquer la vie de vos soldats pour épargner des civils innocents

ou si vous préférez sacrifier des civils pour préserver les vies des américains :

[[Envoyer des soldats]]

[[Bombarder]]

<<else>>

<p align="center"></p>

Mieux vaut prévenir que guérir ! C'est en tout cas ce que vous pensez...

Choisissez maintenant de quelle manière vous allez entamer le conflit. Mais

n'oubliez pas : une guerre reste une guerre ! C'est à vous de décider si

vous préférez risquer la vie de vos soldats pour épargner des civils

iraniens innocents ou si vous préférez sacrifier ces civils pour préserver

les vies de vos civils américains :

[[Envoyer des soldats]]

[[Bombarder]]

<</if>>

<<if \$init==1>>

En choisissant de Tweeter, vous allez avoir la possibilité de résoudre

pacifiquement la situation en désamorçant toute incompréhension ou alors de

la rendre complètement imprévisible... Mais vous avez l'habitude des

situations à risques non ?

[[Oui->Ouvrir Twitter]]

[[Non->Initialisation]]

<</if>>

<<if \$c==1>>

En choisissant cette voie, vous allez entrer dans un conflit d'un autre

genre, un conflit qui ne se résout pas forcément sur un champ de bataille

mais dont l'issue n'en est pas moins importante. Tout démarrera par un

renvoi de l'ambassadeur iranien hors de votre territoire.

Poursuivre ?

[[Oui->Conférence]]

[[Non->Conflit d'intérêt]]

<<set \$c=0>>

<<else>>

En choisissant cette voie, vous allez entrer dans un conflit d'un autre

genre, un conflit qui ne se résout pas forcément sur un champ de bataille

mais dont l'issue n'en est pas moins importante. Tout démarrera par un

renvoi de l'ambassadeur iranien hors de votre territoire.

Poursuivre ?

[[Oui->Conférence]]

[[Non->Initialisation]]

<</if>>

<<set \$op=1>>

<<if \$a1==1>>

Suite au départ du président iranien, vous avez convoqué vos généraux et avait pris la décision de répondre à ce manque de respect en lançant une opération spéciale sur le territoire iranien. Différentes opportunités s'offrent à vous :

[[Saboter différentes plateformes de lancement de missiles]]

[[Lancer une cyber-attaque]]

[[Soutenir des mouvements rebelles]]

<</if>>

<<if \$c==1>>

En s'engageant sur cette voie, vous décidez de jouer un double jeu : vous apaisez les tensions sur la scène internationale mais décidez de vous venger en secret.

Poursuivre ?

[[Oui]]

[[Non->Conflit d'intérêt]]

<<set \$c=0>>

<</if>>

<<if \$init==1>>

En s'engageant sur cette voie, vous décidez de jouer un double jeu : vous apaisez les tensions sur la scène internationale mais décidez de vous venger en secret.

Poursuivre ?

[[Oui]]

[[Non->Initialisation]]

<</if>>

<<set \$manif=1>>

<p align="center"></p>

Les manifestants vous demandent d'abandonner les combats et de cesser les pertes de vies américaines inutiles. La crise rappelle fortement celle qui avait éclaté lors du conflit avec le Vietnam où les Etats-Unis avaient dû capituler. A la différence qu'aujourd'hui, vous n'êtes plus obligé de faire la guerre en sacrifiant des soldats !

Que déciderez-vous ?

[[Déclarer un cessez le feu et commencer les négociations avec le président iranien]]

[[Retirez les troupes et continuer à bombarder]]

<p align="center"></p><audio

src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/Manifestation.mp3"

autoplay></audio>

Vous n'avez pas écouté les revendications de votre peuple, les manifestations reprennent maintenant dans la majeure partie du pays. L'état désastreux de celui-ci vous contraint à prendre une décision pour stopper sa dérive :

[[Déclarer l'état d'urgence]]

[[Fermez les yeux]]

```

<<if $manif==1>>
<p align="center"></p>
Une rencontre avec le président Iranien s'organise, celui-ci profite de la
situation aux USA pour exiger de forts dédomagements et une reconnaissance
de la puissance iranienne.

[[Accepter]]
[[Contester]]
<<else>>
<p align="center"></p>
Lors des négociations, conscient de son erreur d'abattre votre drône et de
la puissance armée de votre nation, le président Iranien décide de vous
soumettre des accords équitables entre vos deux pays.
La rencontre aboutit à la signature d'[[accords historiques->Accord
Commun]] entre vos deux pays.
<</if>>

```

Ces récentes revendications vous ont tout de même amené à réfléchir : il ne faudrait pas que la guerre s'éternise. L'arme nucléaire paraît disproportionnée mais elle permettrait d'écourter le conflit et d'éviter tout risque. D'un autre côté, l'Iran est déjà à bout de souffle, la victoire est sans doute à portée de bras...

```

<p align="center"></p>
[[Viser la capitale avec la bombe nucléaire]]
[[Continuer l'offensive sur les points clés->Méthode soft: Continuer
l'offensive]]

```

```

<p align="center"></p>
Vous acceptez de signer ce traité qui entérine en quelque sorte la défaite
des USA face à l'Iran. Même si cela permet de mettre un terme au conflit,
le peuple américain vous reproche d'avoir vous-même plongé le pays dans
cette situation et se soulève contre vous. Vous n'êtes plus le président
qu'ils pensaient capable de redonner ses lettres de noblesses aux Etats-
Unis et ils vous forcent à quitter la Maison Blanche.

```

```

<<timed 15s>>

```

```

<<goto [[Défaite USA]]>>
<</timed>>

```

```

<p align="center"></p>
Les termes de l'accord sont trop lourds à porter et indignes d'une nation
telle que la vôtre. Vous décidez de les contester et proposez une
alternative qui vous est plus bien plus favorable. Mais sera-t-elle au goût
de tous ... Vous levez les yeux dans sa direction, guettant la réaction de
votre adversaire :<<timed 15s>> <<set $rejet=random(3)>><<if $rejet==0>><p
align="center"></p>
Après un bref instant, le président iranien hoche la tête en guise
d'acceptation, vous vous sentez soulagé. Il ne reste plus qu'à signer ces
[[accords->Accord Commun]].<<else>><p align="center"></p>
Le président iranien refuse de renégocier. Refusant toujours de vous plier
aux termes de ce diktat, vous êtes contraint de [[poursuivre la guerre-
>Continuer la guerre]] en attendant un geste du camp adverse.
<</if>>
<</timed>>

```

```

<<if $chgement==1>>
<p align="center"></p>
Vous n'en êtes pas encore persuadé mais vous avez pris la bonne décision,
celle qui a sauvé des milliers de vie innocentes...Vous devez pourtant
mettre fin à ce que vous avez entamé.
[[Continuer l'offensive sur les points clés->Méthode soft: Continuer
l'offensive]]
[[Déclarer un cessez-le-feu et commencer les négociations avec le président
iranien]]
<<else>>
Vous décidez de déployer toute la puissance des USA, mais comment ?
<p align="center"></p>
[[Viser la capitale avec la bombe nucléaire]]
[[Continuer l'offensive sur les points clés->Méthode soft: Continuer
l'offensive]]
<</if>>

```

```

<<set $chgement=1>><audio
src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/alerte.mp3" autoplay></audio>

```

Vous pouvez encore empêcher cette bombe de causer la mort de milliers de personnes en [[arrêtant le lancement->Continuer la guerre]]

```

<<timed 6s>>
<<goto [[Explosion USA]]>>

```

<</timed>>

<p align="center"></p>

<<if \$chgement==1>>

Après ce revirement de situation, vous finissez par choisir une méthode un peu plus mesurée pour poursuivre le conflit ! Très bon choix ! Dans la minute qui suit, une multitude de missile balistique est envoyée en direction de l'Iran. Les dégâts causés par ceux-ci contraignent son président à vous proposer de signer un traité de paix, très avantageux pour les USA, accepterez-vous ?

<<else>>

Vous choisissez une méthode un peu plus mesurée pour poursuivre le conflit ! Très bon choix ! Dans la minute qui suit, une multitude de missile balistique est envoyée en direction de l'Iran. Pris de vitesse et acculé, le président de l'Iran décide de vous proposer un traité de paix, très avantageux pour les USA, accepterez-vous ?

<</if>>

[[Oui->Défaite Iran]]

[[Non]]

<p align="center"></p><audio
src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/alarme americain.mp3"
autoplay></audio>

Votre refus sonne le glas de l'Iran. Acculé et bientôt à bout de force leurs options s'amointrissent. Dans une ultime tentative, elle décide de sacrifier toutes ses dernières ressources en fondant ses espoirs sur son arme la plus puissante : la bombe atomique.

Vous vous en apercevez malheureusement trop tard et ne pouvez que constater, impuissant, les résultats de vos décisions alors que les bombes nucléaires se dirigent vers votre pays.

<<timed 20s>>

<<goto [[Explosion Iran]]>>

<</timed>>

<p align="center"></p>

Vous placez le pays sous le joug de l'armée : couvre-feu, interdiction de manifester, arrestation des contestataires... Il y a pratiquement autant à faire pour calmer la situation intérieure que pour résoudre celle extérieure et cela ne semble pas s'arranger.

<<timed 15s>>

<<goto [[Suiteg]]>>

<</timed>>

<p align="center"></p><audio
src="https://wwetu.utc.fr/~abachele/Twine/Manifestation.mp3"
autoplay></audio>

De simples manifestations dans les rues, les gens sont maintenant passés à un blocus complet des sites d'importance majeure du pays. Votre économie est complètement paralysée et soutenir l'effort de guerre devient impossible, les établissements privés comme publics risquent bientôt de ne plus pouvoir fonctionner.

[[Consulter vos conseillers]]

<p align="center"></p>
Une réunion d'urgence est organisée où tous vos conseillers sont rassemblés ainsi que tout votre gouvernement. Une seule mission aujourd'hui : remettre de l'ordre !

La majeure partie de vos ministres insiste sur le fait que la guerre n'a que trop duré et que le pays pourrait bien ne jamais s'en relever, du point de vue économique, comme social.

Le Ministre des Affaires Etrangères insiste également sur l'opinion internationale qui se dégrade grandement suite à vos récentes décisions. Les USA risquent de bientôt perdre toute crédibilité sur la scène internationale.

Les généraux présents vous préviennent aussi que la situation ne pourra pas se résoudre pacifiquement sans conséquence : les soldats ne supporteraient pas de rentrer au pays maintenant, pas après tous les sacrifices consentis. De plus, le prix à payer pour se retirer du conflit sera bien trop lourd à supporter, autant montrer de quoi vous êtes fait !

La décision vous revient cependant :

[[Mettre fin au conflit et engagez une discussion]]

[[S'entêter]]

<p align="center"></p>
Vous prenez la décision d'ignorer vos conseillers et de faire confiance à vos soldats. Bien mal vous en prends ! La population, dans un élan jusque alors jamais vu, décide de se rebeller et de vous destituer. Une occasion en or pour l'Iran de lancer sa contre-attaque. Il ne lui faudra pas plus de 3 semaines pour retourner la situation et profiter de vos dissensions internes pour vous faire plier.

<<timed 15s>>

<<goto [[Victoire Iran]]>>

<</timed>>

```

<p align="center"></p>
La situation actuelle joue tellement en votre défaveur que l'Iran, appuyé
par la scène internationale, décide de vous mettre face à vos actes et vos
erreurs en vous proposant un traité qui vous engage à reconnaître votre
défaite et à payer des dommages et intérêts. Vous tentez alors de faire
valoir votre puissance afin de renégocier ce traité:<<timed 15s>><<set
$pow=random(3)>><<if $pow==0>><p align="center"></p>
En exposant vos arguments, vous remarquez un changement d'attitude chez le
président iranien qui semble se raviser quelques peu... Après un court
échange avec ses conseillers, celui-ci revient vers vous : il accepte de
signer des accords plus équitables, ne trouvant rien à gagner à prolonger
le conflit.
[[Les signer->Accord Commun]]
<<else>><p align="center"></p>
L'Iran vous répond que votre puissance n'est plus ce qu'elle fût jadis et
qu'elle est actuellement bien loin de suffire pour les impressionner. Votre
pays est bien trop divisé pour constituer une menace et elle refuse votre
contre-proposition. Vous êtes maintenant forcé de [[signer ces accords-
>Défaite USA]].
<</if>>
<</timed>>

<p align="center"></p>
La situation s'enlise, l'armée n'arrive bientôt plus à tenir les deux
fronts. Les offensives successives de vos soldats en Iran ne mènent à rien
et les arrestations dans votre pays se multiplient sans pour autant calmer
les dérives.
Des signes de contestation commencent aussi à émerger au sein même de
l'armée et se répandent comme une traînée de poudre. Les soldats refusent
bientôt de combattre, vous ne voyez plus qu'une solution : [[Mettre fin au
conflit et engagez une discussion]].

<p align="center"></p>
<<if $al==1>>
Vous décidez d'inviter le président iranien aux Etats Unis pour pouvoir
discuter avec lui, en tête à tête, du renvoi de l'ambassadeur, de la
destruction de votre drone et plus généralement des tensions entre vos deux
pays. Se pose maintenant la question du lieu de cette rencontre. Où
souhaitez-vous inviter votre homologue iranien ?
[[A la maison blanche pour une discussion formelle->Maison blanche]]
[[Dans un restaurant luxueux vous appartenant pour détendre l'atmosphère-
>Restaurant]]

```

<<else>>

Vous décidez d'inviter le président iranien aux Etats Unis pour pouvoir discuter avec lui, en tête à tête, de la destruction de votre drone et plus généralement des tensions entre vos deux pays. Se pose maintenant la question du lieu de cette rencontre. Où souhaitez-vous inviter le président iranien ?

[[A la maison blanche pour une discussion formelle->Maison blanche]]

[[Dans un restaurant luxueux vous appartenant pour détendre l'atmosphère->Restaurant]]

<</if>>

<<set \$lieu=1>><audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/avion.mp3" autoplay></audio>

<<if \$al==1>>

Vous recevez le président iranien à l'aéroport. Après des salutations tendues devant les caméras, vous l'emmenez à la Maison Blanche pour pouvoir enfin discuter sereinement. Arrive très vite sur la table le sujet de l'ambassadeur. Vous convenez qu'il pourra reprendre sa place au sein du pays une fois l'affaire du drone réglée. Vous lui demandez cependant [[de vous rembourser immédiatement le drone en plus de dédommagements->Demande remboursement]] en contrepartie.

<<else>>

Vous recevez le président iranien en grande pompe à l'aéroport. Vous l'accompagnez ensuite à la Maison Blanche pour pouvoir discuter des tensions entre vos deux pays dans un cadre formel. La discussion qui s'ensuit finit par vous mener au sujet de votre drone militaire détruit. Vous lui demandez alors [[de vous rembourser immédiatement le drone en plus de dédommagements->Demande remboursement]]

<</if>>

<<set \$lieu=0>><audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/avion.mp3" autoplay></audio>

<<if \$al==1>>

Vous recevez le président iranien à l'aéroport. Suite à des salutations tendues devant les caméras, vous emmenez le président dans un de vos nombreux restaurants luxueux, en plein centre de Washington, pour pouvoir discuter des tensions entre vos deux pays dans un cadre détendu. Arrive très vite sur la table le sujet de l'ambassadeur. Vous convenez qu'il pourra reprendre sa place au sein du pays une fois l'affaire du drone réglée. Vous lui demandez alors [[de vous rembourser immédiatement le drone ainsi que des dédommagements->Demande remboursement]].

<<else>>

Vous recevez le président iranien en grande pompe à l'aéroport. Suite aux nombreuses photos prises pour célébrer cet événement, vous emmenez donc le président dans un de vos nombreux restaurants luxueux, en plein centre de Washington, pour pouvoir discuter des tensions entre vos deux pays dans un cadre beaucoup plus détendu. Vous commencez à discuter et arrive sur la table le sujet de votre drone militaire détruit sur le territoire iranien. Vous lui demandez alors [[de vous le rembourser rapidement avec des dédommagements->Demande remboursement]]

<</if>>

```
<<if $lieu==1>>
<<set $alea=random(1)>>
<<else>>
<<set $alea=random(3)>>
<</if>>
<<if $a1==1>>
<<if $alea==0>><p align="center"></p>
Suite à une discussion avec ses conseillers, le président iranien accepte
de vous rembourser votre drône mais insiste pour que plus aucun drône
américain ne survole jamais son territoire sans son accord. Son ambassadeur
devra également retrouver sa position.
[[Accepter sa requête->Vers un accord]]
[[Refuser sa requête]]
<<else>>
<p align="center"></p>
Le président iranien commence alors à hausser le ton, déclarant qu'un drône
militaire américain n'a rien à faire sur son territoire et qu'une
destitution aussi rapide des fonctions de son ambassadeur était très mal
venue de votre part. Il vous accuse en plus d'espionner son pays et de
vouloir renverser le régime. Que répondez-vous ?
[[Vous niez en bloc->Nier espionner]]
[[Vous acceptez de ne plus faire voler de drone en Iran->Vers un accord]]
<</if>>
<<else>>
<<if $alea==0>><p align="center"></p>
Suite à une discussion avec ses conseillers, le président iranien accepte
de vous rembourser votre drône mais insiste pour que plus aucun drône
américain ne survole jamais son territoire sans son accord.
[[Accepter cette requête->Vers un accord]]
[[Refuser sa requête]]
<<else>><p align="center"></p>
```

Le président iranien commence alors à hausser le ton déclarant qu'un drone militaire américain n'a rien à faire au-dessus de son territoire. Il vous accuse ainsi d'espionner son pays et de vouloir renverser le régime. Que répondez-vous ?

[[Vous niez en bloc->Nier espionner]]

[[Vous acceptez de ne plus faire voler de drone en Iran->Vers un accord]]

<</if>>

<</if>>

<<if \$a1==1>><p align="center"></p>

Comment décidez-vous de répondre ?

[[Tweeter en se moquant du président ->Ironiser]]

[[Lancer une réelle opération secrète en Iran->Lancer une opération
secrète]]

<<else>>

Comment décidez-vous de répondre ?

[[Tweetez en accusant le président iranien d'être un lâche->S'emporter]]

[[Renvoyer l'ambassadeur iranien dans son pays->Conférence]]

<</if>>

<<set \$refus=1>>

<<if \$a1==1>>

<p align="center"></p>

Le président iranien commence alors à hausser le ton déclarant qu'un drône militaire américain n'a rien à faire sur son territoire et qu'une destitution aussi rapide des fonctions de son ambassadeur était très mal venue de votre part. Il vous accuse alors d'espionner son pays et de vouloir renverser le régime. Que répondez-vous ?

[[Vous niez en bloc->Nier espionner]]

[[Vous acceptez de ne plus faire voler de drone en Iran et de rétablir les
fonctions de son ambassadeur au sein de votre pays->Vers un accord]]

<<else>>

<p align="center"></p>

Le président iranien commence alors à hausser le ton déclarant qu'un drône militaire américain n'a rien à faire sur le territoire iranien. Il vous

accuse alors d'espionner son pays et de vouloir renverser le régime. Que répondez vous ?

[[Vous niez en bloc->Nier espionner]]

[[Vous acceptez de ne plus faire voler de drone en Iran->Vers un accord]]

<</if>>

<p align="center"></p>

<<set \$sabotage=1>>

Très bonne décision ! Votre commandant des forces spéciales réquisitionne une équipe qui sera chargée de se rendre en territoire ennemi afin de saboter des emplacements militaires stratégiques iraniens, notamment celui derrière les missiles qui ont détruit votre drone. Seul problème : le nombre de cible. En effet, le but est de porter un coup réel à l'Iran, saboter une seule base ne fera que l'irriter, mais en saboter un très grand nombre exposerait vos hommes et vous aussi par la même occasion.

Que choisissiez-vous ?

[[Attaque ciblée]]

[[Attaque de grande envergure]]

<<set \$hack=1>><p align="center"></p>

Très bonne décision ! Vous convoquez vos responsables militaires du pôle informatique et cybersécurité. Les consignes que vous leur transmettaient sont simples : hacker les sites d'importance stratégique de l'Iran tels que des centrales électriques, des banques ou encore des hôpitaux.

La question est de savoir si vous décidez de mener une [[attaque de grande envergure->Attaque de grande envergure]] ou alors des [[attaques plus ciblées->Attaque ciblée]].

<<set \$revol=1>><p align="center"></p>

Vous convoquez vos responsables des services secrets afin de déterminer avec eux la marche à suivre. Ils vous soumettent deux options :

- [[La première->Attaque de grande envergure]] expose particulièrement les Etats-Unis car elle consisterait non seulement à fournir des informations stratégiques à des rebelles, mais en plus à leur donner du matériel militaire américain afin de mener des raids sur des cibles que vous leur indiquerez.

- [[La deuxième->Attaque ciblée]] consisterait seulement à fournir des informations stratégiques, avec une plus faible chance de se trahir si jamais les rebelles venaient à échouer.

La décision finale vous revient...

```
<<if $sabotage==1>><p align="center"></p>
L'opération est donc lancée. Son but : saboter la base qui est derrière
l'abattage de votre drone. Vos hommes se préparent et bientôt, c'est le
départ. L'opération se déroulera de nuit. Vous ne parvenez pas à trouver le
sommeil et restez scotché derrière votre téléphone, à attendre le message
qui vous dira comment cela s'est déroulé.
<<timed 15s>>
<<set $alea=random(1)>>
<<if $alea==0>><p align="center"></p>
Tout à coup, celui-ci se met à vibrer : bonne nouvelle, tout s'est bien
passé ! Les plateformes de lancement ont été sabotées et seront
inutilisables pendant un bon bout de temps. De plus, tout le monde est de
retour en un seul morceau.
Décidez-vous de rester sur cette victoire, certes mesquine mais néanmoins
une victoire, plutôt que de tenter le diable en relançant une opération de
plus grande ampleur ?
[[S'arrêter là ->Victoire USA]]
[[Recommencer en tapant plus fort ->Attaque de grande envergure]]
<<else>>
[[Poursuivre->Pris sur le fait]]
<</if>>
<</timed>>
<</if>>
<<if $hack==1>><p align="center"></p>
Une opération est donc lancée. Son but : pirater le plus possible de sites
d'importance au sein du territoire iranien.
Vos informaticiens se mettent à l'œuvre et lancent divers logiciels pirates
à fin de court-circuiter les systèmes du bâtiment que vous avez choisi de
cibler.
Bientôt, vous recevrez un message vous indiquant ou non si tout s'est bien
passé..
<<timed 15s>>
<<set $alea=random(1)>>
<<if $alea==0>><p align="center"></p>
Tout à coup, celui-ci se met à vibrer : bonne nouvelle, tout s'est bien
passé ! Le bâtiment a bien été hacké et personne n'a eu le temps de
remonter jusqu'à vos équipes ou de bloquer l'attaque.
[[S'arrêter là ->Victoire USA]]
[[Recommencer en tapant plus fort ->Attaque de grande envergure]]
<<else>>
[[Poursuivre->Pris sur le fait]]
<</if>>
```

```

<</timed>>
<</if>>
<<if $revol==1>><p align="center"></p>
Vous décidez de soutenir différents groupes dissidents afin de gangréner le
pays de l'intérieur.
Vous leur fournissez des renseignements que vos équipes ont rassemblé pour
les guider dans leurs futures attaques.
Dans les semaines à venir vous verrez si ces attaques parviennent à leur
fin ou non.
<<timed 15s>>
<<set $alea=random(1)>>
<<if $alea==0>><p align="center"></p>
Plusieurs semaines après, vous apprenez aux informations que des mouvements
rebelle se sont fortement mobilisés au sein de l'Iran et ont causé de
nombreux dommages. Les autorités sur place ont beaucoup de mal à stopper
les attaques qui sont extrêmement bien ciblées. Les informations parlent de
groupes rebelles qui auraient agi selon leur propre initiative. Personne
n'a semblé avoir fait le rapprochement avec vous.
[[S'arrêter là ->Victoire USA]]
[[Recommencer en tapant plus fort ->Attaque de grande envergure]]
<<else>>
[[Poursuivre->Pris sur le fait]]
<</if>>
<</timed>>
<</if>>

```

```

<<if $sabotage==1>><p align="center"></p>
L'opération est donc lancée et vos soldats partent sur place afin de mener
l'opération.
L'équipe est importante et bien entraînée, il faut s'attaquer à chaque base
en même temps, et surtout, le faire très rapidement !
Bientôt, vous recevrez un message vous indiquant ou non si tout s'est bien
passé..<<timed 15s>><<set $alea=random(4)>><<if $alea==0>><p
align="center"></p>
Tout à coup, celui-ci se met à vibrer : bonne nouvelle, tout s'est bien
passé ! Les bases ont bien toutes été sabotées et seront inutilisables
pendant un bon bout de temps. Pas de perte à déplorer.
[[Célébrer cette victoire ->Victoire USA]]<<else>>
[[Poursuivre->Pris sur le fait]]
<</if>>

```

```

<</timed>>
<</if>>
<<if $hack==1>><p align="center"></p>
Une opération est donc lancée. Son but : pirater le plus possible de sites
d'importance au sein du territoire iranien.
Vos informaticiens se mettent à l'œuvre et lancent divers logiciels pirates
à fin de court-circuiter des systèmes électriques, supprimer des bases de
données... Cela va prendre un certain temps avant que l'opération ne soit
complètement réalisée.
Bientôt, vous recevrez un message vous indiquant ou non si tout s'est bien
passé...
<<timed 15s>>
<<set $alea=random(4)>>
<<if $alea==0>><p align="center"></p>
Tout à coup, celui-ci se met à vibrer : bonne nouvelle, tout s'est bien
passé ! Tous ces sites seront inutilisables pendant un bon bout de temps ce
qui risque de paralyser le pays un long moment.
[[Célébrer cette victoire ->Victoire USA]]
<<else>>
[[Poursuivre->Pris sur le fait]]
<</if>>
<</timed>>
<</if>>
<<if $revol==1>><p align="center"></p>
Vous décidez de soutenir différents groupes dissidents afin de gangréner
l'Iran de l'intérieur.
Vous leur fournissez beaucoup d'armes de gros calibre ainsi qu'une courte
formation et des renseignements sur les points vitaux de l'Iran.
Dans les semaines à venir vous verrez si ces attaques parviennent à leur
fin ou non.
<<timed 15s>>
<<set $alea=random(4)>>
<<if $alea==0>><p align="center"></p>
Plusieurs semaines après, vous apprenez aux informations que des mouvements
rebelle se sont fortement mobilisés au sein de l'Iran et ont causé de
nombreux dommages. Les autorités sur place ont beaucoup de mal à stopper
les attaques. Les informations parlent de groupes rebelles qui auraient agi
selon leur propre initiative. Personne n'a semblé avoir fait le
rapprochement avec vous.
[[Célébrer cette victoire ->Victoire USA]]
<<else>>
[[Poursuivre->Pris sur le fait]]
<</if>>
<</timed>>
<</if>>

<p align="center"></p>

```

Quelques jours après, les journaux ne parlent que d'une chose : "Les Etats-Unis se sont attaqués au territoire iranien dans le but de déstabiliser le pays. Quel est le véritable but de Trump ?". La conférence de presse qui suit ne tournera qu'autour de ce sujet. Quelle position doit adopter votre porte-parole devant les journalistes ?

[[Reconnaître]]

[[Nier]]

Votre porte-parole a donc reconnu l'initiative américaine devant les journalistes et la scène internationale toute entière réclame des explications.

De nombreux journaux internationaux écrivent à ce propos et leur avis est unanime : trop c'est trop, les Etats-Unis ne peuvent plus continuer sur cette voie, il faut qu'ils cessent d'agir comme s'ils étaient les maîtres du monde !

[[Accepter de négocier un traité visant à limiter vos pouvoirs d'intervention->Défaite USA]]

<p align="center"></p>

[[S'engager dans une guerre mondiale->Fin de votre mandat/Destitution]]

<p align="center"></p>

<p align="center"></p>

Vous décidez de nier l'implication des Etats-Unis dans les récentes attaques visant l'Iran.

L'Iran s'offusque de vos déclarations et réclame qu'une enquête soit menée par une instance judiciaire internationale et indépendante afin de lever le voile sur cette affaire.

<<timed 10s>>

<<set \$alea=random(3)>>

<<if \$alea==0>><p align="center"></p>

Après plusieurs semaines, les conclusions de l'enquête sont publiées et révélation : votre rôle dans l'affaire n'a pas été clairement déterminé. Il ne semble pas exister de lien remontant depuis les différents incidents jusqu'au Pentagone. L'Iran ne peut alors qu'accepter les conclusions. Vous vous en tirez bien.

<<timed 20s>>

<<goto [[Victoire USA]]>>

<</timed>>

<<else>>

Après plusieurs semaines, les conclusions de l'enquête sont publiées et révélation : vous êtes effectivement impliqué dans cette affaire.

Retournement de situation total, les journalistes américains et internationaux s'emportent, vous êtes vivement critiqués pour vos décisions et votre présidence est remise en cause. Il va vous falloir agir intelligemment pour rétablir la situation...

[[Accepter de négocier un traité visant à limiter vos pouvoirs d'intervention->Défaite USA]]

```
<p align="center"></p>
[[S'engager dans une guerre mondiale->Fin de votre mandat/Destitution]]
<p align="center"></p>
<</if>>
<</timed>>
```

```
<p align="center"></p>
<<if $refus==1>>
<<set $autresfin=1>>
Vous accédez à la demande de l'Iran en mettant un terme aux opérations de
surveillance. Lorsque ce dernier se retire, vous convoquez vos généraux
afin de discuter avec eux des risques de l'accord que vous venez de signer.
Les avis sont partagés : après les récentes tensions, il y a peu de chances
de voir l'Iran venir chercher des noises de sitôt aux Etats-Unis. D'un
autre côté, on parle quand même d'un pays réputé pour son instabilité et
son animosité à votre encontre. Le choix final vous revient : [[Maintenir
les opérations de surveillance malgré l'accord ->Surveillance drone]] ou
[[Respecter les termes de l'accord->Défaite USA]]
<<else>>
Vous commencez alors à discuter avec le président iranien d'un accord qui
pourrait lier vos deux pays afin d'apaiser les tensions. Vous accompagnez
ensuite ce dernier jusqu'à son avion avec des promesses orales sur un
traité de paix entre vos deux pays.
<<timed 15s>>
<<goto [[Accord Commun]]>>
<</timed>>
<</if>>
```

```
<p align="center"></p>
Vous vous emportez également et niez toute tentative d'espionnage sur
l'Iran. Vous accusez à votre tour le président Iranien de détenir l'arme
nucléaire sans aucune autorisation de l'ONU, une information que vous
finirez un jour par confirmer, s'il le faut par de l'espionnage. Le
président iranien décide suite à cet affront de repartir dans son pays.
Quelle est la suite pour vous ?
<<timed 15s>>
<<goto [[votre réponse ?]]>>
```

<</timed>>

Vous avez sans doute pris la décision la plus risquée mais paradoxalement qui vous paraissait la plus sûre pour votre avenir. Dans l'immédiat, il vous faut croiser les doigts pour que personne ne remarque votre démarche...

<<timed 15s>>

<<set \$alea=random(2)>>

<<if \$alea==0>>

<p align="center"></p>

Les semaines ont passé et l'Iran ne s'est pas manifesté depuis. Les relations entre vos deux pays ne sont toujours pas au beau fixe mais au moins, la surveillance a repris et personne ne l'a remarqué.

[[Vous vous sentez soulagé et allez pouvoir passer à autre chose.->Victoire USA]]

<<else>>

<<set \$shot=1>>

<p align="center"></p>

Quelques jours après votre décision, vous apprenez que l'armée iranienne a de nouveau abattu vos drones. La situation est plus tendue que jamais alors que vous apprenez également que des mouvements suspects ont été remarqués par vos satellites dans plusieurs bases iraniennes. Il vous faut décider rapidement quelle attitude adopter ou vous risqueriez de subir le premier assaut !

[[Déclaration explicite de la guerre]]

[[Rencontre avec le président]]

<</if>>

<</timed>>

<p align="center"></p>

La situation est des plus compliquée. Suite aux récents agissements du régime iranien, vous décidez de mettre une dernière fois les choses aux claires avec son président. Mais ce dernier acceptera-t-il d'écouter ce que vous voulez lui dire alors que vous venez encore une fois de rompre un accord ? Vous lui transmettez quand même votre demande et attendez sa réponse ...

<<timed 15s>>

<<set \$alea=random(4)>>

<<if \$alea==1>><p align="center"></p>

Vous êtes chanceux, le président iranien accède à votre souhait de le rencontrer. Vous n'avez plus le droit à l'erreur, il vous faut le convaincre de votre bonne foi et s'y tenir cette fois...

<<timed 15s>>

[[Poursuivre->Rencontre de la dernière chance]]

<</timed>>

```

<<else>><p align="center"></p>
Malheureusement pour vous, sa réponse ne se fait pas attendre : une
discussion avec un personnage tel que vous ne l'intéresse plus. Vos paroles
sont creuses, dissimulant toujours un mensonge. Cette fois, c'est sur le
terrain de la guerre que vous expliquerez. Et il ira jusqu'au bout
pour défendre l'indépendance de son pays !
<<timed 15s>>
La situation se complique encore plus pour vous car vous perdez par la même
occasion la confiance de la scène internationale. Suite à de récentes
discussions sur votre attitude à l'égard des autres pays, vous êtes
condamné à payer des indemnités à l'Iran à défaut de subir de plus lourdes
amendes encore. On vous ordonne aussi de stopper toutes vos activités sur
le territoire iranien en attendant que tout soit régularisé. C'est sans
doute la fin de cette petite escarmouche...
<<timed 20s>>
[[Poursuivre->Défaite USA]]
<</timed>>
<</timed>>
<</if>>
<</timed>>

```

```

<<set $mort=random(1)>>
<<if $mort==1>>
<p align="center"></p>
Suite aux combats, les deux pays ont connu de lourdes pertes et des
manifestations éclatent à travers le pays, le paralysant de toute part.
[[Ecouter les revendications des manifestants]]
[[Ne pas écouter leur revendication]]
<<else>>
<p align="center"></p>
Votre offensive au sol semble porter ses fruits, vous avancez lentement
mais avec réussite !
Cependant, la situation internationale se tend, le monde entier vous
observe et surveille vos moindres décisions. Vous n'avez pas le droit à
l'erreur. Allez-vous privilégier la diplomatie en [[déclarant un cessez-le
-feu et en commençant les négociations ->Déclarer un cessez le feu et
commencer les négociations avec le président iranien]] ou alors camper sur
vos positions en [[accélérant l'offensive->Continuer la guerre]] ?
<</if>>

```

Vos généraux vous présentent brièvement les différentes options :

- L'Iran est un petit pays avec un faible soutien international et des frappes ciblées sur des points clés permettraient de le faire plier

rapidement sans se mettre à dos les autres pays et en limitant l'implication de votre peuple.

-Rien n'est jamais sûr lors d'une guerre, vos adversaires pourraient tenter des offensives directement sur votre sol. Le mieux serait sans doute de leur couper toute envie d'en organiser à l'aide d'une frappe nucléaire. Rien n'est plus dissuasif qu'un bon gros missile !

<p align="center"></p>

[[Continuer l'offensive sur les points clés->Méthode soft: Continuer l'offensive]]

[[Viser la capitale avec la bombe nucléaire]]

Une dernière chance se présente à vous de remettre en ordre les choses. Vous devez la saisir ! A moins que... peut-être que c'est cela que vous espérez finalement : voir les choses s'aggraver et qu'une guerre avec l'Iran se déclenche enfin. Ce pays a toujours été en froid avec le vôtre et les tensions que vous entretenez vont peut-être de toute façon finir par mener à un conflit, autant accélérer les choses...<p align="center">

[[Vous confondre en excuse et accepter un accord->Accord Commun]]<p

align="center"></p>

[[Profiter de cette rencontre pour officialiser une guerre->Déclaration explicite de la guerre]]<p> </p>

<audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/defaite3.mp3"

autoplay></audio>Alors que vous descendez dans la salle des opérations pour discuter avec votre état-major de la suite des événements, vous vous faites arrêter par l'armée elle-même. Votre peuple et même votre gouvernement n'accepte plus de vous suivre dans cette marche interminable vers une guerre totale et à décider de vous destituer puis de vous conduire devant une Cour Internationale pour que vous répondiez de vos actes devant le monde.

[[Recommencer->Initialisation]]

[[Retourner au menu de départ->Début du jeu]]

<p align="center"></p><audio

src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/photos.mp3" autoplay></audio>

Une décision d'une telle ampleur intéresse énormément la population. Seulement 2h plus tard, les meilleurs journalistes du pays se regroupent au sein de la Maison Blanche pour écouter votre annonce privée. Accompagné de votre conseiller, vous vous dirigez nerveusement vers la grande salle. Suite à cette longue entrevue, vous n'avez qu'une préoccupation : connaître l'opinion général de la population.

<<timed 15s>>

```
<<set $nimp=random(3)>>
<<if $nimp==0>>
<p align="center"></p>
Le lendemain matin même, vous êtes réveillé par un appel qui vous coupe la
respiration. Ce que vous craigniez est arrivé. Un jeune journaliste du New
York Times, chargé de couvrir votre conférence, s'est permis de reformuler
vos dires. Selon le journal, le drone avait ainsi pour but de quadriller
une zone à bombarder non loin de Téhéran. Ceci remet en cause votre
légitimité à renvoyer l'ambassadeur. Vous n'avez pas le choix et devez
[[nier les accusations->Nier les accusations]].
<<else>>
<<set $a1=1>>
<p align="center"></p>
Le lendemain, suite à toutes ses révélations, la population prend votre
parti et vous le fait activement savoir. Néanmoins, le président iranien,
offusqué par cette nouvelle, demande à vous rencontrer immédiatement pour
pouvoir discuter de la suite. Acceptez-vous ?
[[Accepter->Rencontre avec le président de l'Iran]]
[[Refuser->Suitea]]
<</if>>
<</timed>>
```

```
<p align="center"></p>
Vous ne pouvez tolérer toutes ses accusations infondées et soi-disant
rapportées de votre propre conférence. Vous décidez de les démentir en face
de votre pays ainsi que du monde entier. Pour cet évènement, beaucoup de
personnes sont rassemblées et tous les médias ont braqué leurs caméras sur
vous, vous n'avez pas le droit à l'erreur.
[[Nier en bloc et tenter de récupérer la confiance de la population-
>Récupérer confiance]]
[[Nier en bloc et censurer le journal->Accuser]]
```

```
<<set $a4=1>>
<p align="center"></p>
Le président iranien n'accepte pas votre refus et vous le fait savoir. Il
n'a pas l'impression d'être pris au sérieux. Pour lui, vous avez quelque
chose à vous reprocher et ce petit jeu d'enfant a assez duré. Il décide
donc de vous mettre face à vos actes et vous menace de prendre des mesures
beaucoup plus sévères si vous ne vous décidez pas à l'écouter. Il est temps
d'agir en conséquence, vous ne pouvez plus repousser l'échéance. Que
décidez-vous de faire ?
[[S'entêter et déclarer la guerre->Déclaration explicite de la guerre]]
[[Se résoudre à le rencontrer->Se soumettre]]
```

```

<<set $alea1=random(2)>>
<<if $alea1==1>>
<<set $a4=1>>
<p align="center"></p>
Les accusations du New York Times auront eu raison de vous. Votre discours
solennel, cet appel à rester soudé, n'aura pas eu l'effet escompté. La
population pense maintenant que votre réaction montre que vous avez quelque
chose à vous reprocher.
Le président iranien, excédé lui aussi par toute cette histoire, profite
alors de cet instant de faiblesse pour vous imposer la signature d'un
traité entre vos deux pays. Vous aurez ainsi à payer des dédommagements
pour les atteintes morales que vous avez fait subir à l'Iran, reconnaître
vos erreurs et vous excuser de votre tentative d'espionnage. Dans le cas où
vous refuseriez, il vous prévient qu'il passera à l'offensive rapidement
car il ne peut pas laisser un tel affront impuni.
Vous faites face à un ultimatum : Soit vous [[acceptez toutes ses
conditions->Victoire Iran]] ou alors vous décidez de refuser, ce qui
revient à [[déclarer la guerre->Déclaration explicite de la guerre]].
<<else>>
<<set $a1=1>><p align="center"></p>
Emue par vos déclarations solennelles, la population des Etats-Unis semble
à nouveau vous faire confiance. Tout semble de nouveau vous sourire. Dans
un même temps, le président iranien vous propose une rencontre afin de
remettre de l'ordre dans vos relations et d'éclaircir tous les récents
événements.
[[Accepter->Rencontre avec le président de l'Iran]]
[[Refuser->Suitea]]
<</if>>

```

```

<<set $alea1=random(2)>>
<<if $alea1==1>>
<<set $a1=1>><p align="center"></p>
Votre hargne vous aura valu un retournement de situation et vos accusations
et votre censure envers le New York Times semblent l'avoir discrédité, au
moins aux yeux de la population des Etats-Unis qui semble à nouveau vous
faire confiance. Dans un même temps, le président iranien vous propose une
rencontre afin de remettre de l'ordre dans vos relations et d'éclaircir
tous les événements récents.
[[Accepter->Rencontre avec le président de l'Iran]]
[[Refuser->Suitea]]
<<else>>
<<set $a4=1>><p align="center"></p>
Les accusations du New York Times auront eu raison de vous. Votre discours
accusateur et cet appel à la censure n'aura pas eu l'effet escompté. La
population pense maintenant que votre réaction montre que vous avez quelque
chose à vous reprocher.
Le président iranien, excédé lui aussi par toute cette histoire, profite
alors de cet instant de faiblesse pour vous imposer la signature d'un

```

traité entre vos deux pays. Vous aurez ainsi à payer des dédommagements pour les atteintes morales que vous avez fait subir à l'Iran, reconnaître vos erreurs et vous excuser de votre tentative d'espionnage. Dans le cas où vous refuseriez, il vous prévient qu'il passera à l'offensive rapidement car il ne peut pas laisser un tel affront impuni.

Vous faites face à un ultimatum : Soit vous [[acceptez toutes ses conditions->Victoire Iran]] ou alors vous décidez de refuser, ce qui revient à [[déclarer la guerre->Déclaration explicite de la guerre]].

<</if>>

<<set \$autresrefin=1>><p align="center"></p>

Ceci n'a que trop duré ! Vous ne pouvez pas vous permettre aussi bien sur un plan international que national, de provoquer une guerre dévastatrice pour un oui ou pour un non. Vous décidez donc de ne pas aller plus loin dans les provocations. Vous rencontrez le président iranien qui vous propose de signer un traité très simple ou vous accepter de ne plus faire voler de drone au dessus de leur pays. L'ambassadeur récupérera aussi son poste.

[[Signer le traité->Défaite USA]]

<p align="center"></p>

Suite à la perte de votre drone, votre porte-parole a exprimé votre envie d'apaiser la situation et d'avancer. En coulisse cependant, vous avez convoqué vos généraux et avait pris la décision de répondre en lançant une opération spéciale sur le territoire iranien. Différentes opportunités s'offrent à vous :

[[Saboter différentes plateformes de lancement de missiles]]

[[Lancer une cyber-attaque]]

[[Soutenir des mouvements rebelles]]

Comme à votre habitude, suite à l'ouverture de la fenêtre twitter vous recevez une multitude de spams provenant de vos fans et des réactions multiples suite à vos derniers tweets chocs. Vous supprimez tous ses signaux néfastes à votre inspiration et réfléchissez à votre façon de réagir aux événements présents :

[[Ironiser]]

[[S'emporter]]

[[Mentir]]

```
<audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/tweet1.mp3"
autoplay></audio>
"On m'a rapporté qu'il vous avait fallu plusieurs tirs pour abattre le
drone en plein vol... la prochaine fois comptez sur moi pour doubler sa
taille, ça vous évitera de gâcher des missiles!"
<<timed 15s>>
<<goto [[Demande de rencontre]]>>
<</timed>>
```

```
<audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/tweet1.mp3"
autoplay></audio>
"Au président Iranien Rouhani: NE NUISEZ PLUS JAMAIS AUX ETATS-UNIS OU VOUS
SUBIREZ DES CONSEQUENCES QUE PEU DE GENS AU COURS DE L'HISTOIRE ONT SUBIES
AUPARAVANT. A CE JOUR, NOUS NE SOMMES PLUS UN PAYS QUI SUPPORTERA VOS ACTES
FOUS ET VOS PAROLES DEMENTES. SOYEZ PRUDENT! "
```

```
<audio src="https://wwwetu.utc.fr/~abachele/Twine/tweet1.mp3"
autoplay></audio>
"Selon l'Iran, cet état voyou, j'aurais envoyé un drone sur leur territoire
?! Je ne supporterai plus vos paroles mensongères, ceci est ridicule et
faux ! -FAKE NEWS"
<<timed 10s>>
<<goto [[Conflit d'intérêt]]>>
<</timed>>
```

```
<p align="center"></p>
Cet ensemble de menace aura eu raison de vous. Quelques heures seulement
après votre tweet, l'Iran décide de lancer une frappe aérienne, sans grande
répercussion, sur l'Est de votre pays. C'est la limite qu'il n'aurait
jamais dû franchir ! Vous ne pouvez plus reculer face à ces mécréants et
vous devez agir vite pour éviter que les attaques ne se poursuivent :
[[Envoyez des soldats sur le sol iranien->Envoyer des soldats]]
[[Bombarder]]
```

```
<<set $t=1>><p align="center"></p>
Les millions de retweets ont fini par attirer l'attention... Dans l'heure
qui suit, des centaines de memes et de parodies se moquant du président
iranien font leur apparition. Vous recevez donc un appel de celui-ci vous
indiquant qu'une rencontre urgente est nécessaire pour le bien de vos deux
pays et afin de clarifier les choses.
[[Accepter->Rencontre avec le président de l'Iran]]
[[Refuser->Suitea]]
```

```
<<set $c=1>><p align="center"></p>
Le président iranien est déçu par votre comportement. Il vous reproche de
dissimuler la vérité et d'user de votre perfidie afin de conserver votre
image internationale. Suite à sa réaction, les avis à votre sujet sont très
divisés. C'est votre parole contre la sienne. Que voulez-vous faire ?
[[Agir dans l'ombre->Lancer une opération secrète]]
[[Taper du poing sur la table->Renvoie de l'ambassadeur]]
```

```
<<set $init=1>>
<div align="center">
  <iframe width="560" height="300"
src="https://www.youtube.com/embed/jibsEv96VQ0?autoplay=1" frameborder="0"
allow="accelerometer; autoplay; encrypted-media; gyroscope; picture-in-
picture" allowfullscreen>
  </iframe>
</div>
```

Au cours de ce jeu vous incarnerez Donald Trump, président des Etats-Unis d'Amérique. Le jeu prend place à la suite des évènements du 21 juin 2019 où vous vous retrouvez immédiatement confronté à un choix. Alors que l'Iran vient de détruire l'un de vos drones, vous ne pouvez rester sans rien faire, Monsieur le Président, que déciderez-vous de faire ?

```
[[Engager un conflit militaire->Lancement des missiles]]
[[Organiser un sommet->Rencontre avec le président de l'Iran]]
[[Engager un conflit diplomatique->Renvoie de l'ambassadeur]]
[[Lancer une opération secrète]]
[[Tweeter->Tweet]]
```

```
<p align="center"></p><audio
src="https://wwetu.utc.fr/~abachele/Twine/explosion.mp3" autoplay></audio>
```

```
<<timed 6s>>
<<goto [[Victoire USA]]>>
<</timed>>
```

```
<p align="center"></p><audio
src="https://wwetu.utc.fr/~abachele/Twine/explosion.mp3" autoplay></audio>
<<timed 6s>>
<<goto [[Victoire Iran]]>>
<</timed>>
```