

# Wireeds

LA FORMATION BY OETING





# Plan

---

Les déclencheurs	3/17
Les effets	5/17
Les conditions	7/17
Le Superwired	9/17
La pile exécuter	13/17
Le wired collision	15/17
Conseils	17/17

# LES DÉCLENCHEURS



DÉCLENCHE L'EFFET LORSQUE L'UTILISATEUR MARCHE SUR LE MOBIS SÉLECTIONNÉ



DÉCLENCHE L'EFFET LORSQUE L'UTILISATEUR QUITTE LE MOBIS SÉLECTIONNÉ



DÉCLENCHE L'EFFET LORSQUE L'UTILISATEUR PRONONCE LES CARACTÈRES DÉFINIS



DÉCLENCHE L'EFFET LORSQUE L'UTILISATEUR ENTRE DANS L'APPARTEMENT



DÉCLENCHE L'EFFET LORSQUE L'UTILISATEUR DOUBLE CLIQUE SUR LE MOBIS SÉLECTIONNÉ



DÉCLENCHE L'EFFET EN BOUCLE



**DÉCLENCHE L'EFFET LORSQU'UN CHRONO SE TERMINE DANS L'APPART**



**DÉCLENCHE L'EFFET LORSQU'UN CHRONO SE LANCE DANS L'APPART**



**DÉCLENCHE L'EFFET LORSQU'UNE COLLISION S'ACTIVE DANS L'APPART**

**(VOIR TUTORIEL SUR LES COLLISION)**

# LES EFFETS



**DOUBLE CLIQUE SUR L'OBJET SÉLECTIONNÉ  
LORSQU'UN UTILISATEUR PRONONCE LE MOT  
DE PASSE**



**TÉLÉPORTE L'UTILISATEUR SUR LE MOBIS  
SÉLECTIONNÉ LORSQU'IL PRONONCE LE  
MOT DE PASSE**



**EXCLU L'UTILISATEUR DE L'APPARTEMENT  
LORSQU'IL PRONONCE LE  
MOT DE PASSE**



**AFFICHE UN MESSAGE UNIQUEMENT  
POUR L'UTILISATEUR QUI PRONONCE LE  
MOT DE PASSE**



LORSQUE L'UTILISATEUR PRONONCE LE MOT DE PASSE, LE MOBIS PEUT :  
SE TOURNER DANS UN SENS OU SE DÉPLACER D'UNE CASE (HORS DIAGONALES)



LORSQUE L'UTILISATEUR PRONONCE LE MOT DE PASSE, LE MOBIS PEUT :  
CHANGER DE POSITION DANS L'APPART, CHANGER DE DIRECTION (SANS PASSER PAR LES DIRECTIONS INTERMÉDIAIRES) OU CHANGER D'ÉTAT.

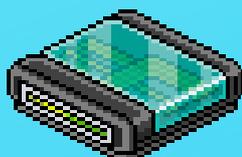


L'UTILISATEUR REJOINS L'ÉQUIPE SÉLECTIONNÉE LORSQU'IL PRONONCE LE MOT DE PASSE

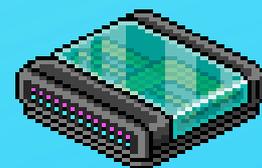


L'UTILISATEUR QUITTE L'ÉQUIPE LORSQU'IL PRONONCE LE MOT DE PASSE

POSÉS SUR UNE PILE D'EFFETS, CES WIRES FONT :



EXECUTER LES EFFETS ALÉATOIREMENT ET NON TOUS EN MÊME TEMPS



EXECUTER LES EFFETS À LA SUITE ET NON TOUS EN MÊME TEMPS

# LES CONDITIONS



DÉCLENCHE L'EFFET SI ET SEULEMENT SI  
L'UTILISATEUR EST MEMBRE DE L'ÉQUIPE  
SÉLÉCTIONNÉE



DÉCLENCHE L'EFFET SI ET SEULEMENT SI  
LE MOBIS SÉLÉCTIONNÉ EST :  
DANS LA POSITION DÉFINIE DANS L'APPART  
DANS LA DIRECTION DÉFINIE  
DANS L'ÉTAT DÉFINI



DÉCLENCHE L'EFFET SI ET SEULEMENT SI  
L'UTILISATEUR EST SUR L'UN DES MOBIS  
SÉLÉCTIONNÉS



DÉCLENCHE L'EFFET SI ET SEULEMENT SI  
IL Y A UN UTILISATEUR SUR CHAQUE MOBIS  
SÉLECTIONNÉS

Le principe est le même  
pour chaque autres  
conditions  
il suffit juste de lire le  
nom du wired

---

# LE SUPERWIRED

---



# LES COMMANDES

# LES EFFETS

(NBR) signifie qu'il faut placer un nombre à la place  
(pas de parenthèses dans le superwired)

<b>Affecte le nombre de point à l'utilisateur</b>	<b>point:(NBR)</b>
<b>Additionne les points à ceux que l'utilisateur possède déjà</b>	<b>addpoint:(NBR)</b>
<b>Soustrait les points à ceux que l'utilisateur possède déjà</b>	<b>removepoint: (NBR)</b>
<b>Applique un effet à l'utilisateur</b>	<b>enable:(NBR)</b>
<b>Applique un Handitem à l'utilisateur</b>	<b>handitem:(NBR)</b>
<b>Applique un chrono pour l'utilisateur (Dans le wired il faut mettre le double, exemple : pour 10sec il faut mettre 20 dans le wired</b>	<b>usertimer:(NBR)</b>
<b>Additionne du temps nécessaire au chrono de l'utilisateur</b>	<b>addusertimer: (NBR)</b>

Soustrait du temps au chrono de l'utilisateur

removeuser  
timer:(NBR)

Freeze l'utilisateur pour une durée limitée  
(mettre 9999 pour le freeze à l'infini)

freeze:(NBR)

Retire l'effet de freeze à l'utilisateur

unfreeze:

# REMARQUE

Il y a d'autres commandes à exploiter, celle-ci sont les principales à la création de jeu.

Pour plus d'info dites :infosuperwired en jeu !

# LES CONDITIONS

---



Actionne l'effet si et seulement si l'utilisateur a le nombre de point requis

point:(NBR)

Actionne l'effet si et seulement si l'utilisateur a l'effet requis sur lui

enable:(NBR)

Actionne l'effet si et seulement si l'utilisateur a son chrono qui indique la valeur requise

usertimer:  
(NBR)

Actionne l'effet si et seulement si l'utilisateur a l'handitem requis

handitem:  
(NBR)

Idem que pour les effets, voir  
":infosuperwired" en jeu pour  
avoir la liste complète

---

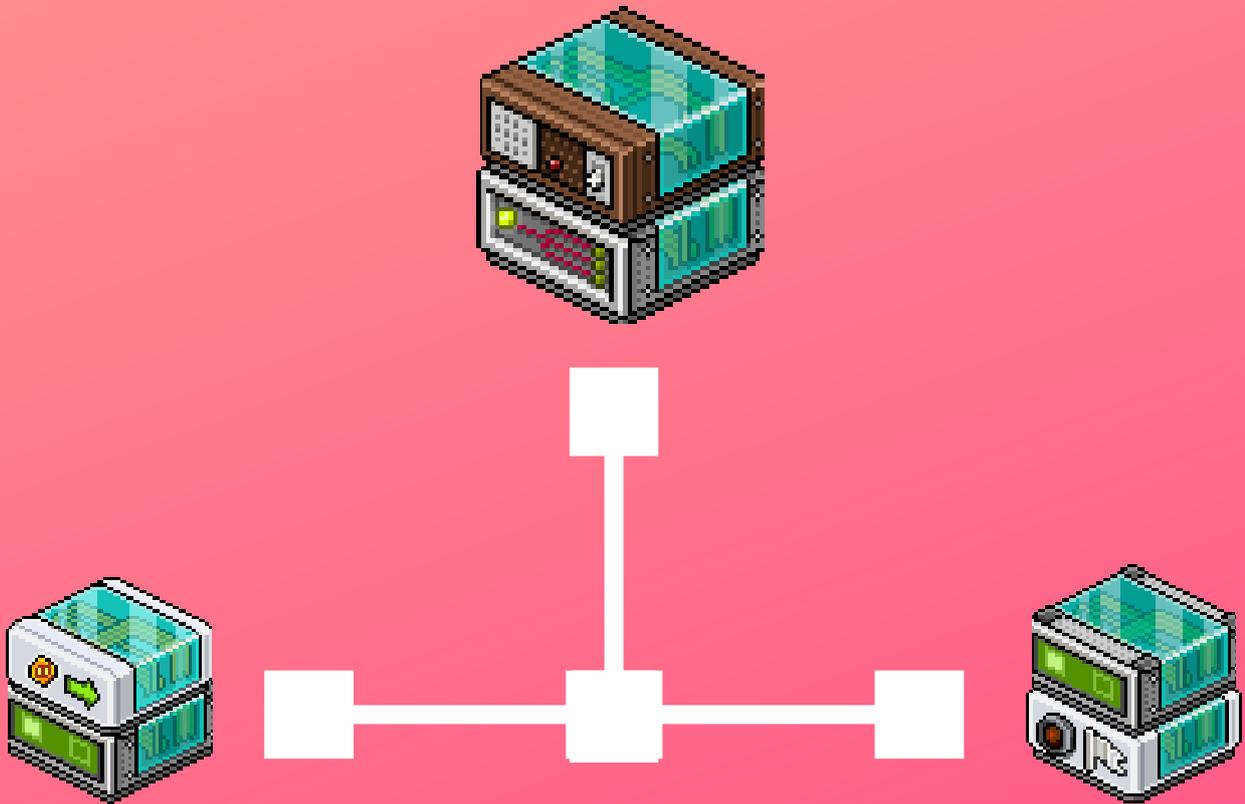
# LA PILE EXECUTER

---

Son but est d'assimiler  
plusieurs effets avec des  
conditions différentes au  
même déclencheur



# EXEMPLE



Ici l'utilisateur peut par exemple être téléporté si il est membre d'une équipe ou alors subir l'effet de la seconde pile si il n'est pas dans la bonne équipe

# LES COLLISIONS



Le wired collision permet  
d'appliquer un effet à un  
autre utilisateur que soit  
même

## COLLISION EQUIPE

L'équipe sélectionnée dans le wired effet collision doit être la même que dans le wired condition d'équipe pour que l'effet s'applique sur tout les membres de l'équipe

## COLLISION CASE

La case sélectionnée dans le wired effet collision doit être la même que dans le wired condition de présence sur la case pour que l'effet s'applique à tout ceux présents sur la case

# A VOUS DE JOUER !

**FAITE PARLER VOTRE  
IMAGINATION POUR ÉTABLIR  
VOS SYSTÈMES**

# Conseils

AVANT DE CONSTRUIRE  
UN SYSTÈME, ÉCRIVEZ LE  
EN FRANÇAIS ET  
TRADUISEZ LE EN SUITE  
EN WIRED

L'ORDRE DANS LE QUEL  
SONT DISPOSÉS LES  
WIRED SUR UNE PILE  
N'EST PAS IMPORTANT

POUR CONSTRUIRE DES  
SYSTÈMES COMPLEXES IL  
FAUT QUE TOUTES VOS  
PILES SOIENT  
COHÉRENTES ET  
SOLIDAIRES

LA PATIENCE ET  
L'IMAGINATION SONT LES  
UNIQUES CLÉS DES  
WIRED !

*Bon jeu!*  
*Bon jeu!*