**Conseille pour débuter à l’aventure Wi-Fleming.**

Bonjour à tous. Il me fait plaisir de vous présenter ce projet Wi-Fleming. Le scénario que vous trouvez dans ce répertoire est l’œuvre de ma création en 2018. J’y ai travaillé dans mes temps libre ou durant mes soirées pour animer une petite aventure futuriste en langage python.

Il s’agit d’une pratique solo pour développer un code à l’extérieur du scripte d’assemblage même. Et que j’ai baptisé ‘fichier\_mission.joj’ pour être reconnu par l’assembleur, ils sont en format txt et facile a codé. Pour le faire fonctionné, vous devez double cliquer sur le programme ‘Assembleur.py’ et lire les instructions. Vous allez avoir le choix d’ouvrir un joj uniquement. Je vous recommande de commencé par le début ‘Wi-Fleming’ qui ne porte pas de numéraux. L’aventure est assez linéaire mais des fourchettes de décision vous amène vers la victoire ou la mort du héros, en obtenant plus ou moins de médailles et un choix de trésor. Les trésors apparaissent à la fin d’une mission si vous avez fait les bons choix. Les trois premiers ne vous laisse pas le choix car ils dépendent de la suite de l’intrigue, mais à partir de là. Vous aurez pris de l’avance et les conteneurs contiennent toujours 2 options, objet A ou objet B. Le second choix disparait et vous entrez dans le menu level-up, ou vous pourrez dépenser vos trésors en amélioration tactique. Il y a l’avionique, drone de reconnaissance, costume espion et satellite. Dans les catégories Intelligence artificielle, Invisibilité par projection, Scan de détection, Soin médical, Arme et robotique, Parachute urgence et Camouflage LED. Les améliorations sont orientées par le joueur quand il change de niveau. Vous pourriez par exemple mettre trois parachutes sur votre Avion ou un seul a votre Drone et l’Espion. Pareille pour camouflage LED et ou les améliorations Robotique. Celle-ci servent a augmenté les possibilités durant le scénario. Un bras robot peut tenir une arme supplémentaire ou récupéré des objets même si vous êtes occupé ailleurs. Il est la réflexion de la branche IA qui sert a anticipé vos actions à venir ou vous trouve des stratégies pour tout situation. Certain aime se cacher dans l’ombre ou aveuglé leurs ennemi de lumière, alors que d’autre se fond passé pour leur ennemie en se transformant ou créer des illusions. Tout dépend de la branche upgradé.

**Spoiler alerte** : *Pour ne pas gâcher le plaisir de découvrir l’intrigue, ne lisez pas la suite de ce mémo.*

Votre antagoniste l’agent black, a également accès à ces coffres et sera obligé de récupérer le deuxième choix dépendamment de vos décisions tout au long de l’aventure. Il devient en quelque sorte votre inverse au niveau de l’arbre d’amélioration tactique. Un anti héro bien équilibré, un miroir qui vous suis depuis le début. Exemple si vous choisissez de vous consacrez à la branche de l’invisibilité, lui évoluera dans la détection de l’invisible. Si vous récupérez plusieurs parachute pour vos unités Aérienne, lui aura par conséquent les améliorations en Robotique pour véhicule au sol, etc. Je vous conseille d’utilisé les IA sur toute vos unités, pour déverrouillé d’avantage de possibilité automatique dans le scénario. Il peut arriver qu’avec la bonne combinaison d’amélioration une branche spéciale se débloque au changement de mission. Merci et bon Jeux à vous :P

Nouveauté :

Vous pouvez désormais éditer de nouvelle aventure. Utiliser l’aide pour comprendre vos différente options dans l’éditer avec .AIDE et écrivez tout ce qui vous plaira dans les zone prévu pour cela dans les architectures : .choix .puzzle .séquence .chapitre ect…