

AYUDA - ES

IFSCL 3.0.0

- Lista de Comandos

-----Ejemplo-----

comando (inicia o termina un proceso)

subcomando

subcomando.parámetro1.parámetro2...

parametro.subcomando

lyokoconnect

lyokoconnect.on

lyokoconnect.off

cdprog

reboot // solo una vez por ciclo temporal

firewall

matertest

matertest.exe

transf

nombreGL.transf

link

nombreGL.scan

sector // opcional, selecciona la categoría

sector.nombreSector /muestra el estado del sector (solo funciona con lyoko)

virt // opcional, selecciona la categoria

virt.[nombreSector.numTorre](#) o [.nombreSector.crdX.crdZ](#) o [.nombreGL](#) o
[.nombreVehículo](#)
virt.exe
devirt // opcional, selecciona la categoria
[nombreGL](#).devirt
devirt.exe

energystat

energy

energy.[nombreSector.numTorre](#)
energy.send
energy.extract

superscan

superscan.[nombreControl](#) // [.xana](#), [.jeremy](#) o [.hopper](#)
superscan.vmap // abre el mapa de la torre objetivo

vmap

vmap.crd //muestra u oculta las coordenadas actuales
vmap.crd.print // Imprime las coordenadas actuales en el terminal
vmap.[nombreGL](#) // o [.nombreSector](#) o [.nombreSector.crdX.crdZ](#) o
[.nombreSector.numTorre](#) o [.nombreVehículo](#)

cooldown

cooldown.on
cooldown.off

scanners

scanners.all
scanners.[numEscáner](#)
scanners.on
scanners.off

rttp

rttp.numSegundos

rttp.exe

f.númeroTeclaF.nombreComando.parámetro // .1... al .8 ejemplo: f.1.aelita.devirt

xana // fuerza un ataque de xana (cualquier tipo: lyoko, núcleo de Lyoko, replika...)

journalj

kadikeon

quit

ayuda

- **Nota sobre los comandos**

Todos los “nombredeProceso” pueden ser iniciados y detenidos con el mismo comando vacío. Ten en cuenta que algunos procesos dependen unos de otros para funcionar correctamente.

Todas las funciones .exe cierran el programa actual al finalizar su ejecución.

Todos los procesos tienen un .min o .max para minimizar y maximizar la ventana.

La separación . puede ser reemplazado por: , ; : / \$ ‘

- **Controles de la cámara del Mapa Virtual**

Rueda del ratón para hacer zoom. (Deslizar sobre el ratón en el caso de Apple Magic Mouse)

Click derecho para rotar o inclinar la cámara.

Shift (mayúsculas) + Click derecho para mover la cámara.

● **Frontera y Códigos de materialización**

La Frontera es el vacío entre la tierra y el universo virtual. Funciona de una forma particular en la IFSCCL, es fácil quedarse atrapado pero también lo es salir.

1/Como un guerrero Lyoko puede quedar atrapado en la Frontera:

- ser desvirtualizado cuando todos los escáneres estan ocupados.
- ser desvirtualizado en un sector sin tener la secuencia de adn.
- ser desvirtualizado en un sector sin tener los códigos de materialización de ese sector o el Skidbladnir cerca.
- ser virtualizado en un sector que ya no existe. (En la mayoría de las virtualizaciones, si el objetivo ya no está disponible el guerrero Lyoko aparecerá en cualquier lugar del territorio)

2/Como sacar a un guerrero Lyoko de la frontera:

Envía a otro guerrero Lyoko a la torre de paso del territorio donde se encontraba(la interfaz en el caso del Sector 5), y usa el comando “recuperar datos”. Aelita es lo hará más rápido que cualquier otro guerrero Lyoko.

Si el guerrero Lyoko se encuentra en la Frontera a causa de una virtualización en un sector no disponible, sus datos siempre se copiarán y podrás encontrarlos en la interfaz del Sector 5.

3/Secuencias de ADN de los guerreros Lyoko:

- cada guerrero lyoko tiene la suya.
- la puedes ver en la ventana de transición.
- permite desvirtualizar a un guerrero Lyoko sin que acabe en la frontera (si posees el código de materialización del sector actual).
- permite que los guerreros Lyoko no estén en Lyoko después de una vuelta al pasado.
- si la Scyphozoa los roba, puedes recuperarlos en la interfaz del Sector 5.
- el Código Tierra (usado en una torre) puede reemplazarlas en caso de Aelita.

4/Códigos de materialización del sector :

- cada sector (o sector-replika) tiene el suyo.
- permite virtualizar a un guerrero Lyoko directamente en ese sector.
- permite desvirtualizar a un guerrero Lyoko sin que acabe en la frontera (siempre que ellos tengan sus secuencias de ADN).
- pueden ser reemplazados por la presencia del Skidbladnir.
- pueden ser obtenidos en la torre de paso o en la interfaz del Sector 5.
- los puedes ver en la ventana de transición.

5/Obtener los códigos de materialización de un sector:

Envía a otro guerrero Lyoko a la torre de paso del sector (o la interfaz en el caso del Sector 5) y usa el comando “recuperar datos”. Todos los guerreros Lyoko pueden hacerlo, pero Aelita realiza esta tarea mucho más rápido.

6/Diferencia entre materialización y desvirtualización

En el caso de los guerreros Lyoko, materialización es lo mismo que desvirtualización. Sin embargo, en el caso de objetos digitales (clon de un guerrero Lyoko, marabunta, vehículos...), materialización significa su creación en el mundo virtual.

● Muerte Definitiva

- si todos los guerreros Lyoko están en la Frontera, nadie puede ser rescatado.
- si los guerreros Lyoko caen en el mar digital, a excepción de Aelita, si Franz Hopper está vivo, él la rescatará (no disponible en esta versión).
- si el Skidbladnir es destruido mientras un guerrero Lyoko ha sido teletransportado.

● Avisos sobre la Virtualización

1/Zonas NoVirt

Son generadas por el punto de origen de la marabunta, una torre activada por Xana (Xana-Tower) como por la Scyphozoa si usa su poder. Esto es un perímetro en el cual la virtualización de un guerrero de Lyoko falla, y éste será transportado a una ubicación aleatoria.

En el Sector 5, sin contar la arena, todo el sector es una zona NoVirt.

2/Virtualización hacia un Guerrero Lyoko

Este tipo de virtualización no se rige por las zonas NoVirt excepto si:

- el Guerrero Lyoko está inconsciente.
- el Guerrero Lyoko está bajo el control de Xana, la Scyphozoa o el Guardián.
- el Guerrero Lyoko está en el Sector 5.

3/Virtualización hacia Coordenadas, un Guerrero Lyoko o un Vehículo (cualquiera excepto hacia una torre)

Estas, que son menos seguras, pueden acabar con el Guerrero Lyoko cayendo al mar digital.

4/Virtualización Diferida (no disponible en esta versión)

También llamada 'diffvirt', sólo está disponible si ya se ha realizado una virtualización previamente, y mandará a los Guerreros Lyoko al punto más cercano a donde se virtualizó el último Guerrero Lyoko (versión acelerada de la virtualización hacia un Guerrero Lyoko)

● Características de las Lyokoguías

Las Lyokoguías incluyen monstruos, Guerreros Lyoko y vehículos.



1/PS (Puntos de Salud)

Los Guerreros Lyoko se pueden recuperar en las torres. Dependiendo de la dificultad, sólo podrán recuperar un número determinado de puntos de salud.

2/PA (Puntos de Acción)

Los puntos de acción se usan para realizar acciones en las batallas.

3/Supervelocidad

Cada Guerrero Lyoko tiene una supervelocidad, visible en sus tarjetas como un medidor amarillo.

Este medidor siempre está activo, y se reduce a medida que el Guerrero Lyoko se mueve y se rellena cuando este está quieto (se rellena más rápido en una torre). Entre más baja sea la medida que indica, más lento se moverá el Guerrero Lyoko.

Cuando se usa un vehículo, la supervelocidad se rellena, y la única velocidad que se tiene en cuenta es la del vehículo.

- **Avisos sobre la vuelta al pasado**

Cuando el cronómetro llegue a 0:

- Cualquier Guerrero Lyoko que esté xanificado o bajo el poder de la Schyphozoa pasará a la xanificación definitiva.
- Cualquier Guerrero Lyoko que esté inconsciente o bajo el control del Guardián permanecerá en Lyoko.
- Cualquier Guerrero Lyoko que no esté cerca del Skidbladnir en una réplica permanecerá en la réplica.
- Cualquier Guerrero Lyoko que esté en la frontera permanecerá en la frontera.

- **Tipos de Xanificaciones**

Un Guerrero Lyoko xanificado permanece xanificado hasta que se le desvirtualiza o se realiza un reinicio del superordenador.

Sin embargo, un Guerrero Lyoko bajo la xanificación definitiva continuará bajo el poder de Xana pase lo que pase. La única manera de liberarlo es robar sus datos en una torre de una réplica mientras Xana lo está trasladando a la tierra.

- **Otros**

Xana ataca el mundo y la fábrica, y estos daños aumentan, se muestran en la ventana del vínculo Xana-Tierra, con el indicador del estado actual del espectro que Xana ha enviado.

Si estos daños llegan al 100%, habrás perdido la partida.

El único modo de solventar todos los daños es lanzar una vuelta al pasado.