

# POMOC - PL

IFSCL 3.0.0

- Lista komend

-----Przykład-----

komenda (rozpoczyna lub kończy procedurę)

subkomenda

subkomenda.parametr1.parametr2...

parametr.subkomenda

lyokoconnect

lyokoconnect.on

lyokoconnect.off

cdprog

reboot // tylko raz na każdą z lini czasu

firewall

matertest

matertest.exe

transf

imięWojownikaLyoko.transf

link

imięWojownikaLyoko.scan

sector // opcjonalne, wybierz kategorię

sector.nameSector //pokaż status sektora (działa tylko dla tych z Lyoko)

virt // opcjonalne, wybierz kategorię

virt.nazwaSektora.numWieży lub .nazwaSektora.crdX.crdZ lub .imięWojownikaLyoko

lub .nazwaPojazdu

virt.exe  
devirt // opcjonalne, wybierz kategorię  
imięWojownikaLyoko.devirt  
devirt.exe

energystat

energy

energy.nazwaSektora.numWieży  
energy.send  
energy.extract

superscan

superscan.nazwaStrony // .xana, .jeremy lub .hopper  
superscan.vmap //otwiera wirtualną mapę na wskazanej wieży

vmap

vmap.crd // aktywuje lub dezaktywuje wyświetlanie aktualnych koordynatów  
vmap.crd.print // wpisuje aktualne koordynaty do terminala  
vmap.imięWojownikaLyoko // lub .nazwaSektora lub .nazwaSektora.crdX.crdZ lub  
.nazwaSektora.numWieży lub .nazwaPojazdu

cooldown

cooldown.on  
cooldown.off

scanners

scanners.all  
scanners.numerSkanera  
scanners.on  
scanners.off

rttp

rtt**p.liczbaSekund**

rtt**p.exe**

f.**numerKlawiszaF.nazwaKomendy.parametr** // .1... do .8    przykład: f.1.**aelita.devirt**

xana // wymuś atak xany (jakikolwiek rodzaj: lyoko, serce kartaginy, replika...)

journal**j**

kadikeon

quit

pomoc

## ● Notatki do komend

Wszystkie “nazwaProcedury” mogą zostać uruchomione i zatrzymane tą samą czystą komendą. Zwróć uwagę na to, że niektóre procedury potrzebują do prawidłowego funkcjonowania innych procedur działających w tym samym czasie.

Wszystkie **.exe** są funkcjami, które kończą swoje działanie kiedy akcja zostanie zakończona. Wszystkie procedury mają funkcje **.min** lub **.max** które minimalizują lub maksymalizują okno. Separator **.** może zostać zastąpiony przez inne separatory: **, ; : / \$ ‘**

## ● Sterowanie kamerą Mapy Wirtualnej

Kręć kółkiem myszki aby przybliżać lub oddalać widok. (Przesuwaj palcami po jej powierzchni w przypadku Apple Magic Mouse).

Wciśnij Prawy Przycisk Myszy aby obrócić kamerą.

Shift + wciśnięty Prawy Przycisk Myszy - poruszanie kamerą.

## ● Granica i Kody Materializacyjne

Granica jest przestrzenią pomiędzy ziemią a światem wirtualnym. W IFSCCL działa ona w sposób szczególny, łatwiej zostać w niej uwięzionym ale również łatwiej się z niej wydostać.

### **1/Jak Wojownik Lyoko może zostać uwięziony na granicy:**

- dewirtualizacja kiedy wszystkie skanery są zajęte
- dewirtualizacja w sektorze bez posiadania poprawnej sekwencji DNA
- dewirtualizacja w sektorze bez posiadania kodów materializacyjnych danego sektora lub brak Skidbladnira wystarczająco blisko
- wirtualizacja w sektorze który już nie istnieje (większość wirtualizacji, jeśli cel już nie istnieje, zakończy się w innym miejscu docelowego sektora)

### **2/Jak wydostać Wojownika Lyoko z granicy:**

Wyślij innego Wojownika Lyoko do wieży przejścia sektora w którym on był lub do którego zmierzał (do interfejsu w przypadku Kartaginy) i użyj akcji “odzyskaj pamięć”. Aelita wykona to dużo szybciej niż inni Wojownicy Lyoko.

Jeśli Wojownik Lyoko jest na granicy przez wirtualizację w niedostępnym sektorze, dane są zawsze kopiowane i znajdują się w interfejsie Kartaginy.

### **3/Sekwencje DNA Wojowników Lyoko:**

- każdy z Wojowników Lyoko ma swoją indywidualną sekwencję DNA
- można ją zobaczyć w oknie przejścia
- pozwala na dewirtualizację Wojownika Lyoko bez uwięzienia na granicy (jeśli posiada również kod materializacyjny danego sektora)
- pozwala Wojownikowi Lyoko nie być w Lyoko po Powrocie Do Przeszłości
- jeśli Syfozoa je ukradnie, mogą zostać odzyskane w interfejsie Kartaginy
- kod ziemia (użyty w wieży) może je zastąpić w przypadku Aelity

### **4/Kody materializacyjne sektora:**

- każdy z sektorów (lub sektor-replika) posiada kody materializacyjne
- pozwalają na wirtualizację Wojownika Lyoko bezpośrednio w danym sektorze
- pozwalają na dewirtualizację Wojownika Lyoko bez uwięzienia na granicy (jeśli posiada również swoją sekwencję DNA)
- mogą zostać zastąpione obecnością Skidbladnira
- mogą zostać pobrane w wieży przejścia lub w interfejsie Kartaginy
- można je zobaczyć w oknie przejścia

### **5/Jak zdobyć kody materializacyjne danego sektora:**

Wyślij innego Wojownika Lyoko do wieży przejścia danego sektora (lub do interfejsu Kartaginy) i użyj akcji “odzyskaj pamięć”. Każdy z Wojowników Lyoko może to zrobić, ale Aelita wykona to dużo szybciej niż pozostali.

### **6/Różnica między materializacją a dewirtualizacją**

W przypadku Wojownika Lyoko, materializacja jest synonimem dewirtualizacji. Jednakże, w przypadku cyfrowego obiektu (klon Wojownika Lyoko, marabunta, pojazd...), materializacja oznacza stworzenie tej rzeczy w świecie wirtualnym.

## ● **Ostateczna śmierć**

- jeśli wszyscy Wojownicy Lyoko znajdą się na granicy, nikt nie może zostać uratowany
- jeśli Wojownik Lyoko wpadnie do cyfrowego morza, z wyjątkiem Aelity, jeśli Franz Hopper żyje, uratuje ją (nieдоступne w tej wersji)
- jeśli Skidbladnir zostanie zniszczony podczas teleportacji Wojownika Lyoko

## ● **Uwagi o wirtualizacji**

### **1/Strefy NoVirt**

...są generowane przez punkt materializacji marabunty, wieżę aktywowaną przez Xanę (Wieża-Xany) jak również przez Scyfozoę kiedy używa swoich mocy. Jest to przestrzeń w której jakakolwiek próba wirtualizacji Wojownika Lyoko zakończy się błędem i Wojownik Lyoko zostanie zwirtualizowany w zupełnie losowej lokalizacji.

W Kartaginie, z wyjątkiem areny, cały sektor jest strefą NoVirt.

### **2/Wirtualizacja do wskazanego Wojownika Lyoko**

Ten rodzaj wirtualizacji nie jest ograniczany przez strefę NoVirt, chyba, że:

- wskazany Wojownik Lyoko jest nieprzytomny
- wskazany Wojownik Lyoko jest pod kontrolą Xany, Scyfozoi lub Strażnika
- wskazany Wojownik Lyoko jest w Kartaginie

### **3/Wirtualizacja do wskazanych koordynatów, Wojownika Lyoko, pojazdu (wszystkiego z wyjątkiem wieży)**

Jest mniej bezpieczna od wirtualizacji do wieży, może doprowadzić do wpadnięcia Wojownika Lyoko do cyfrowego morza.

### **4/Opóźniona wirtualizacja (nieдоступna w tej wersji)**

Nazywana również 'diffvirt', jest dostępna jedynie jeśli została przeprowadzona jedna normalna wirtualizacja. Wysyła Wojownika Lyoko na pozycję najbliższą ostatniemu zwirtualizowanemu wojownikowi. (przyspieszona wersja wirtualizacji do wskazanego Wojownika Lyoko)

## ● **Cechy Lyokoguides**

Lyokoguides obejmuje potwory, Wojowników Lyoko i pojazdy



### **1/HP (Punkty Zdrowia)**

Wojownik Lyoko może leczyć się w wieży. W zależności od poziomu trudności, może zostać zregenerowana jedynie ograniczona liczba punktów.

### **2/PA (Punkty Akcji)**

Punkty akcji są używane do wykonywania akcji w systemie walki.

### **3/Superprędkość**

Każdy z Wojowników Lyoko posiada moc superprędkości, widoczną jako żółty pasek na ich komunikatorach. Ten pasek jest zawsze aktywny, zmniejsza się kiedy Wojownik się porusza i zwiększa kiedy stoi w miejscu (wypełnia się szybciej w wieży). Im krótszy pasek, tym niższa prędkość.

Podczas używania pojazdów, superprędkość się regeneruje i jedynie prędkość pojazdu jest brana pod uwagę.

## **● Uwagi do powrotu do przeszłości**

Kiedy odliczanie dojdzie do 0:

- Każdy Wojownik Lyoko który jest sxanafikowany lub jest pod kontrolą Scyfozoi pozostanie w stanie się nieodwracalnie sxanafikowany.
- Każdy Wojownik Lyoko który jest nieprzytomny lub pod kontrolą Strażnika pozostanie w Lyoko
- Każdy Wojownik Lyoko który nie jest w pobliżu Skidbladnira w Replce pozostanie w niej
- Każdy Wojownik Lyoko który jest na granicy na niej pozostanie

## **● Typy xanafikacji**

Sxanafikowany Wojownik Lyoko pozostaje takim aż do momentu wirtualizacji bądź rebootu systemu. Jednakże, Wojownik Lyoko poddany nieodwracalnej xanafikacji pozostanie po stronie Xany bez względu na wszystko. Jedynym sposobem na jego uwolnienie jest kradzież jego danych w wieży w Replce podczas gdy Xana teleportuje go na ziemię.

## **● Inne**

Ataki Xany na świat i fabrykę oraz nadchodzące zniszczenia są raportowane w oknie ataku Xany, wraz ze wskaźnikiem aktualnego stanu spektrum które Xana wysłał na ziemię.  
W trybie misji, jeśli zniszczenia osiągną 100%, przegrywasz.  
W trybie wolnym, Xana po prostu dezaktywuje wieżę.  
Powrót do przeszłości to jedyny sposób aby usunąć wszystkie zniszczenia.