

IFSCCL

INTERFACCIA FLASH del SUPERCOMPUTER di CODE LYOKO
(INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO in francese)

V.1.8.1

'LEGGIMI - COME GIOCARE'

- 1/ RINUNCIA
- 2/ DIS/INSTALLAZIONE
- 3/ COMANDI AVVIABILI
- 4/ LEGGERE IL SUPERSANNER
- 5/ SCORCIATOIE
- 6 / SISTEMA DI BATTAGLIA
- 7/ SCELTE DELL'AUTORE
- 8/ WEBLINKS, CONTATTI, CREDITI, DOMANDE

**PER FAVORE MANDA I FEEDBACK DELLA TUA ESPERIENZA A
IMMU !**

Ispirato al lavoro di Paul Gidal, grafico originale del film.

BY IMMU - Anno 2011 - www.paradoxe-epsilon.fr

1/ RINUNCIA :

_ In nessun caso l'autore di questo programma può essere considerato responsabile di eventuali danni causati da questi file.

_CODE LYOKO e tutti i nomi, prodotti, i marchi affiliati sono proprietà del loro autore e/o proprietari, questo

programma è stato prodotto per un uso non commerciale, è una creazione dei fan (chiamato in questo documento 'autore') per i fan.

_Ad un livello inferiore questo programma è una creazione di IMMU, ogni distribuzione, copia senza permesso non è approvata.

_Scopri il lavoro dell'artista originale del film qui (non ha nessun collegamento con l'IFSCCL) : **Paul Guidal**

2/ DIS/INSTALLAZIONE :

Non è necessario nessun file delle precedenti versioni

Installa i font (FONTS) copiandoli nella cartella:

LETTERADELTDISCOVERPRINCIPALE:\WINDOWS\Fonts\

Nuovi font possono essere aggiunti con una nuova versione dell'interfaccia, non dimenticare di controllare.

Per aprire correttamente l'interfaccia, occorre installare ADOBE AIR (applicazione gratis) (questa interfaccia

non è affiliata con i creatori di Adobe Air).

LINK : <http://get.adobe.com/it/air/>

Lancia il setup e guarda se vuoi disinstallare l'IFSCCL.

3/ COMANDI AVVIABILI:

(Scrivere nel prompt dei comandi)

Quando le procedure stanno finendo, molte di loro si chiudono automaticamente. L'uso di 'stop' può fermare le procedure, con questa intenzione, scrivere questo: **nome del processo(stop)**.

Se questo è chiuso nel momento sbagliato può bloccare il processo.

Per virtualizzare un guerriero-Lyoko a Lyoko:

transf(start)

transf(nome guerriero-Lyoko) //esempio : transf(yumi)

scann(start)

scann(nome guerriero-Lyoko) //esempio : scann(yumi)

virt(start)

virt(nome del settore) //esempio : virtmontagna) //nomi : montagna,deserto,foresta,ghiaccio,cartagine (solo montagna e deserto sono attualmente avviabili)

(note : puoi cambiare settore nelle torri n°1 e n°10)

virt(numero della torre) //esempio : virt(1) //tra 1 e 10 per ogni settore. (Numero delle torri non universale) Per virtualizzare vicino a una torre attiva saranno scelte coordinate casuali.

virt(execution)

Per devirtualizzare un guerriero-Lyoko da Lyoko:

devirt(start)

devirt(lyokowarrior's nome)

Non puoi devirtualizzare un guerriero-Lyoko mentre sta lottando.

devirt(execution)

Procedura ritorno al passato:

rvlp(start)
rvlp(check_memory_user)
rvlp(check_memory_lyokow)
rvlp(secondi) //esempio : rvlp(10)
rvlp(s_confirm)
rvlp(execution)

Per localizzare un guerriero-Lyoko (riaprire la mappa tattica) :

locate(start)
locate(guerriero-Lyoko)

Raffreddamento supercomputer:

climsc(start)
climsc(execution)

Programmi CD:

cdprog(start)
cdprog(upvirt)
cdprog(mataelita)
cdprog(reboot)
cdprog() //desactive upvirt

Per materializzare i veicoli (direttamente associati al personaggio - non collegati per ora) :

overbike(execut) , overboard(execut) , overwing(execut)
overvehicules(execut)

Per dematerializzare i veicoli:

overbike(demater) , overboard(demater) , overwing(demater)
overvehicules(demater)

Per chiamare col telefono, fare click sui pulsanti del tastierino per comporre i numeri:

Numero di telefono di Aelita: 01-55-32-55-55
numero di telefono di Odd: 01-55-32-12-58
Numero di telefono di Ulrich: 01-55-32-91-33
numero di telefono di Yumi: 01-55-32-10-09

Altri programmi (si chiudono con il pulsante in alto a destra della finestra) :

esci // exit
aiuto // aide(execut)
phone(execut)
scanners(execut)
superscann(execut)
kadikeon(execut)

Per usare il modificatore della voce al telefono:

mvoix(start)
mvoix(nomdevoix) //esempio : mvoix(mmeishiyama)
voci che puoi utilizzare: azra, mmehertz , mmeishiyama , mrishiyama , mmedunbar , mrdunbar , mmedelarobia , mrdelarobia , moralèsjim , hiroki , johnny , julien , jeanbaptiste , matthias , mrdelmas , milly,tamiya,sissi,hervé,nicolas

To read the webpage of the military french satellite:

websat(execut)
websat(up)
websat(down)

4/ LEGGERE IL SUPERSCANNER :

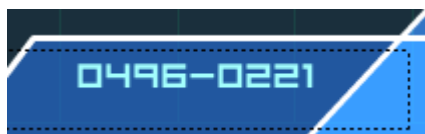
Come leggere le coordinate del superscanner:



0=Settore((0=Montagna,1=Deserto,2=Foresta,3=Ghiaccio,4=Cartagine) (solo montagna e deserto sono attualmente avviabili)

00=Numero del mondo(Lyoko è 01, fra molto tempo altri numeri saranno le replike)

000=Numero della torre (fra molto tempo saranno comprese le torri delle replike) Se Xana in futuro attaccherà sarai in grado di virtualizzare un guerriero-Lyoko lì.



Solo per conoscere le corrette coordinate, ma non per uso diretto

5/ SCORCIATOIE :

Bottoni speciali della finestra del prompt dei comandi:

Bottone 1 : Back Up dei risultati del prompt dei comandi (quando hai più di 19 comandi)

Bottone 2 : Ripristina i risultati del prompt dei comandi (quando hai più di 19 comandi)

Bottoni speciali della mappa tattica:

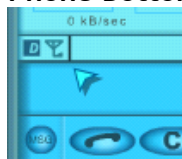
Bottone 1 : Zoom -

Bottone 2 : Zoom +

bottone speciale del Kadikeon:

Bottone 1 : Stop/Play 3D Animation

Phone Bottone:



On/Off interferenze

Barra di trasferimento (nella parte bassa) :

Bottone 1 : On/Off Transfer procedure

Bottone 2 : On/Off Anomaly Windows

Bottone 3 : On/Off sound bar (prototype)

Interfaccia (in cima) :

Bottone 1 : Menù contestuale per chiudere l'IFSCl o per la modalità a schermo intero.

Bottone 2 : Apri la finestra del prompt dei comandi

Bottone (il più lungo): Cambia modalità di visualizzazione (schermo intero on/off)

6/ SISTEMA DI BATTAGLIA :

Il sistema di battaglia utilizza un sistema a giro. Ogni guerriero-Lyoko lotta uno contro uno. Poi viene anche il turno degli attacchi dei nemici. Sulle carte audio puoi trovare le varie statistiche :

I PA (punti azione) del personaggio, ognuno ne ha 8 per virtualizzazione, quindi usali meglio che puoi. Questi permettono ai guerrieri-Lyoko di eseguire azioni differenti dagli attacchi semplici.

I PV (punti vita) del personaggio, se vanno a zero, il personaggio viene automaticamente devirtualizzato. Le sfere aiutano solamente ad avere una vision più rapida dei PV.

Il timer, Il timer, al 100 % all'inizio di ogni turno, il timer decresce gradualmente fino ad arrivare a zero. Se non hai ancora scelto un attacco il timer sceglie l'attacco semplice.



Attacco : Costa 0 PA perchè è l'azione base usata dal timer se non si sceglie una mossa. Colpisce 1 nemico.

Azioni Speciali (con costo nella difficoltà normale):

Attacco Forte: Costa 3 PA ed è più forte di un attacco. Colpisce 1 nemico.

Attacco di Massa: Costa 2 PA è meno forte di un attacco macolpisce tutti I nemici

Ultima Difesa: Costa 1 PA. Il guerriero-Lyoko è invincibile per un giro. Usa questa abilità per aumentare le speranze di sopravvivenza.

Il nome dell'azione (in blu sulla scheda) è relativa al guerriero-Lyoko selezionato.

Notes : 1/ Se la scheda audio di un guerriero-Lyoko non è aperta ma lui è correttamente virtualizzato, il timer sceglie automaticamente l'attacco semplice.

2/ Se la scheda audio è aperta ma non è localizzata sulla mappa tattica, il guerriero-Lyoko lotta

automaticamente e non può essere localizzato.

3/ Per il momento gli attacchi saranno casuali. Il programma di un sistema di attacco ottimizzato è in studio.

Il livello di difficoltà (cambiabile nel menù principale)

In modalità facile, entrando in una torre recuperi 1 PV, il timer va piano (15 secondi).

Le azioni speciali richiedono 1 PA o meno.

In modalità normale, nelle torri recuperi al Massimo metà dei PV, il timer va normalmente (9 secondi)

Le azioni speciali richiedono PA normali.

In modalità difficile, nelle torri non recuperi PV, il timer va velocemente (4 secondi).

Gli attacchi speciali costano tutti 1 PA o più.

I nemici :

I mostri di Xana appaiono quando una torre è attivata per impedire ad Aelita di inserire il code Lyoko, che la disattiva. Se affianchi uno dei guerrieri-Lyoko a un mostro comincia automaticamente una battaglia con il mostro. In più i guerrieri-Lyoko si possono fermare automaticamente. I mostri in oltre chiamano altri mostri sulla mappa, che stanno andando in quella direzione. Tutti i nemici si muoveranno tranne quelli che proteggono la torre attiva.

I gruppi :

Puoi sapere il numero dei mostri guardando sulla mappa tattica il numero dei cartellini rossi.

Attenzione a non mandare un solo guerriero-Lyoko a combattere, è molto pericoloso.

Note : In questa versione solo I kankrelat, I krab e I megatank sono avviabili, gli altri mostri saranno visti dopo (anche William bianco e nero), con le stesse caratteristiche dell'IFSC

Esempi di strategie:

1/ Hai solo Ulrich e Aelita in battaglia, Ulrich sta per finire i PV e Aelita non deve essere devirtualizzata. Usa la ultimate defense di Ulrich. Così, se i mostri lo attaccheranno potrà resistere ancora un turno senza perdere PV, facendo attaccare Aelita. Ma i mostri non concentreranno per forza gli attacchi su Ulrich o il guerriero-Lyoko con meno PV.

2/ Se un guerriero-Lyoko è in battaglia e non vuoi perdere PV usa la ultimate defense un attimo prima che finisca il timer così che possano arrivare altri guerrieri-Lyoko.

7/ SCELTE DELL'AUTORE:

Sistema di lotta :

_La potere di Aelita Creazione non consuma PV (come nella 3 e nella 4 stagione del film)

_ I poteri volo (Aelita), supersprint(Ulrich) e superfumo (William) non è segnalato ma si capisce dalla velocità dei personaggi (nessuna modifica per ora)

_Gli attacchi non possono uccidere in un colpo per esempio un guerriero-Lyoko non può uccidere un megatank in un colpo e un megatank non può uccidere un guerriero-Lyoko in un colpo. La regola dell'**occhio di Xana** non è rispettata (ma puoi immaginare che i PV dei mostri siano i colpi dei guerrieri-Lyoko e quando è a 0 sia colpito l'occhio)

Gli attacchi dei mostri sono molto meno pericolosi che nel film.

Un sistema di vantaggi dei guerrieri-Lyoko e dei mostri sarà aggiunto dopo.

_Le carte dei personaggi mostrano 10 e non 8 sfere per essere logici.

I vestiti e le finestre scelte per questa interfaccia sono quelle che compaiono nella 4^ serie del film.

La finestra del superscanner è un misto tra la 3^ e la 4^ stagione.

La finestra del localizzatore è un misto con quella del trasportatore perchè sono molto simili.

Alcune finestre non appaiono nell'IFSC:

-La virtualizzazione ritardata (perchè è usata solo quando non c'è nessuno davanti al

supercomputer)

-La finestra dei colpi dei guerrieri-Lyoko perchè è troppo grande per il gameplay e nello spazio dell'interfaccia(in più usa una grafica 3D che è troppo pesante per la CPU 'processore')

La finestra del telefono non mostra la carta del guerriero ma una piccola icona come nella prima stagione.

Una modalità champagne potrà essere creata in futuro (con attivazione torri e attacchi di Xana automatici, ma non è certo per ora).

Contrariamente al film quando un guerriero-Lyoko viene devirtualizzato mentre sta combattendo devi rimaterializzarlo manualmente per mandarlo agli scanner.

8/WEBLINKS, CONTACT,CREDITS AND QUESTIONS

_SITO UFFICIALE: <http://www.paradoxe-epsilon.fr>

_DIVENTA UN MEMBRO: <http://www.indiedb.com/games/ifsc>

_ARGOMENTI DI DISCUSSIONE:

<http://forum.codelyoko.fr/viewtopic.php?p=186956#186956>

<http://veterans.codelyokounited.com/viewtopic.php?f=9&t=65964&start=0>



Grazie a tutti i beta-tester:

Version 1.0 -> Jeremod

Version 1.2.9 -> Jeremod

Version 1.3.4 -> Kris-évolution / Jérémie01

Version 1.3.9 -> Jérémie01 / Jeremod / Kiki74000

Version 1.5.7 -> LyokôSixteen / Kod What / Lucien / Zoddo

Version 1.8.0 -> Antoine8952 /Dr.Dodo / Franck / Fabien /Orbelian / Jeremy B

Grazie per il supporto e buon divertimento, ora aspetto le vostre sensazioni e le critiche nei forum!

Traduzione addizionale in Italiano: Lorenzo Schaeffer

Se hai delle domande controlla il paragrafo 7 o visualizza la pagina delle FAQ nel sito ufficiale.

IMMU