

IFSCL

INTERFACCIA FLASH DEL SUPERCOMPUTER DI CODE LYOKO
(INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO in french)

V.2.0.5

'LEGGIMI - COME GIOCARE'

- 1/ RINUNCIA
- 2/ DIS/INSTALLAZIONE
- 3/ COMANDI AVVIABILI
- 4/ LEGGERE LE COORDINATE
- 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 Guidal](#), grafico originale della serie TV.

BY IMMU - Anno 2012 - 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'IFSCL): [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/fr/air/>

Lancia il setup e guarda nelle opzioni se vuoi disinstallare l'IFSCL.

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: **nomedelprocesso(stop)**.

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

Per simulare un attacco di Xana (Solo nella modalità Snadbox):

xana(numero del territorio o dove volete che la torre si attivi) //esempio: xana(1) //

0=casuale,1=montagna,2=deserto,3=foresta,4=ghiaccio,5=cartagine

Per virtualizzare a Lyoko un guerriero Lyoko:

transf(start)

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

scann(start)

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

virt(start)

virt(nome del settore) //esempio: virt(montagna) //nomi: montagna, deserto, foresta, ghiaccio, cartagine (cartagine non è attualmente avviabile)

(note: puoi cambiare settore grazie alla torre n. 1 o alla torre n. 10)

virt(numero della torre) //esempio: virt(1) //tra 1 e 10 per ogni settore.

Per virtualizzare vicino a una torre attiva saranno scelte delle coordinate casuali.

virt(execution)

Per devirtualizzare da Lyoko un guerriero Lyoko:

devirt(start)

devirt(nome del guerriero Lyoko)

Non puoi devirtualizzare un guerriero Lyoko mentre sta combattendo.

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 virtualizzato (riapre la mappa tattica e la carta audio):

locate(start)
locate(nome del guerriero Lyoko)
locate(nome overveicolo)

Raffreddamento Supercomputer:

climsc(start)
climsc(execution)

Programmi CD:

cdprog(start)
cdprog(upvirt)
cdprog(mataelita)
cdprog(reboot)
cdprog(raz) // per chiudere l'animazione del cdprog

Uso programmi:

mataelita(test)

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

overbike(nome guerriero Lyoko)
overboard(nome guerriero Lyoko)
overwing(nome guerriero Lyoko)
overvehicules() // automaticamente, overbike->ulrich, overboard->odd, overwing->yumi

Per dematerializzare i veicoli:

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

Per chiamare col telefono, click sui bottoni del telefono questi numeri:

Numero di telefono di Alelita: 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):

quit // exit // Per uscire
aide // aide()
phone() // per aprire il telefono
scanners() // per controllare gli scanner
superscann() // per cercare torri attive
kadikeon()
journal_j() per aprire il diario di Jeremy
lazer_a()
camera()

Per usare il modificatore vocale del telefono:

mvoix(start)
mvoix(nomedellavoce) //esempio: mvoix(mmeishiyama)

Voci che puoi utilizzare: mr belpois, azra, mmehertz , mmeishiyama , mrishiyama , mmedunbar , mrdunbar , mmedelarobia , mrdelarobia , moralesjim , hiroki , johnny , julien , jeanbaptiste , matthias , mrdelmas, milly,tamiya,sissi,herve,nicolas

Per leggere la pagina del satellite militare francese:

websat()
websat(up)
websat(down)

Per usare l'ascensore:

elevator(start)
elevator(0)
elevator(-1)
elevator(-2)
elevator(-3)
elevator(lock)
elevator(unlock)

Per vedere la mappa della città:

citymap(start)
citymap(electric) //visualizza la rete elettrica del quartiere del or Kadik (dipende dallo zoom attuale)
citymap(chimical)
citymap(phone)
citymap(zoom)
citymap(unzoom)

Per salvare un guerriero Lyoko intrappolato tra i due mondi (nella frontiera):

Impara a salvarlo giocando alla missione 2: una partenza frettolosa

4/ LEGGERE LE COORDINATE:

Come leggere le coordinate del superscanner:

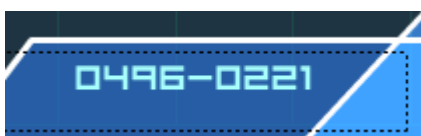


0=Nome del settore (0=aleatorio,1=montagna,2=deserto,3=foresta,4=ghiaccio,5=cartagine) (cartagine non avviabile per ora)

00=Numero della torre (nel settore)

000=Numero del Mondo (Lyoko è 01, in un tempo molto lungo, gli altri numeri saranno le repliche)

Se c'è un'attivazione di Xana (o in futuro, qualche altra attivazione) non potrai virtualizzare un guerriero Lyoko là.



Solo per conoscere le reali coordinate, ma non per uso diretto.

5/ SCORCIATOIE:

Bottoni speciali della finestra del prompt dei comandi:

Borrone 1: Sali nella cronologia dei risultati del prompt dei comandi (quando hai attivato più di 19 comandi)

Bottone 2: Scendi nella cronologia dei risultati del prompt dei comandi (quando hai attivato più di 19 comandi)

Bottoni speciali della mappa tattica:

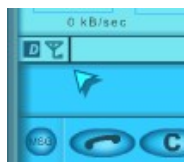
Bottone 1: Zoom +

Bottone 2: Zoom -

Bottoni speciali della finestra del Kadikeon:

Bottone 1: Stop/Play Animazione 3D

Grande barra blu 1: esegui citymap()



Bottoni del telefono:

On/Off interferenze

Barra di trasferimento (nella parte bassa):

Bottone 1: On/Off Procedura di trasferimento

Bottone 2: On/Off Finestre di anomalia

Bottone 3: On/Off barra del suono (prototipo)

Interfaccia (in cima):

Bottone 1: Menu contestuale per chiudere l'IFSC o attivare la modalità fullscreen

Bottone 2: Apri la finestra dal Prompt dei Comandi

Bottone (il più largo): cambia modalità schermo (fullscreen 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.

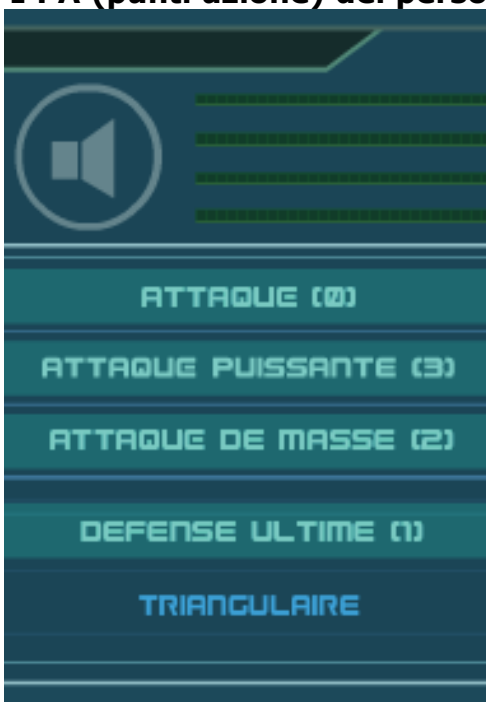
Questi permettono ai guerrieri-Lyoko di eseguire azioni differenti dagli attacchi semplici.

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 turno. Usa questa abilità per aumentare le speranze di sopravvivenza.

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

Note : 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 vannormalmente (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 : 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 :

_Il 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 sono segnalati ma si capiscono 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^a serie del film.

La finestra del superscanner è un misto tra la 3^a e la 4^a 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)

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

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

Se i 3 scanner sono già pieni, il guerriero Lyoko automaticamente devirtualizzato viene bloccato tra i due mondi, puoi salvarlo. Puoi imparare a farlo nella missione della Modalità Campagna.

8/WEBLINKS, CONTATTI,CREDITI E DOMANDE:

[IFSCL SITO UFFICIALE](#)

[IFSCL - INDIE DB](#)

[IFSCL - FACEBOOK](#)

[CODE LYOKO.FR - FORUM TOPIC](#)

[CODE LYOKO EVOLVED - FORUM TOPIC](#)



Grazie a tutti i beta tester:

Versione 1.0 -> Jeremodd

Versione 1.2.9 -> Jeremodd

Versione 1.3.4 -> Kris-évolution / Jérémie01

Versione 1.3.9 -> Jérémie01 / Jeremodd / Kiki74000

Versione 1.5.7 -> LyokoSixteen / Kod What / Lucien / Zoddo

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

Versione 2.0.0 -> Chardetm / Sacha1003 / Giovanni / Jenjeur

Versione 2.0.5 -> Fabien / Ideeman1994/ KodWhat / Lyoko971 / Nichi Yoru

Translations : Chardetm - I Gunz D'Visual Basic - Lorenzo Schaeffer - Elio Fernandez - Edgard Trinidad Diaz - Juan Li Puma

Grazie per il tuo supporto e divertiti ! Ora aspetto le vostre sensazioni e le critiche nei forum!

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

IMMU