

IFSCCL

INTERFAZ FLASH DEL SUPERORDENADOR DE CÓDIGO LYOKO
(INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO en francés)

V.2.0.5

'LÉEME - MANUAL DE JUEGO'

- 1/ DERECHOS Y RESPONSABILIDAD
- 2/ DES/INSTALAR
- 3/ COMANDOS INTRODUCIBLES
- 4/ LEER COORDENADAS EN EL SUPERESCANER
- 5/ ACCESOS DIRECTOS
- 6 / SISTEMA DE BATALLA
- 7/ SELECCIÓN DEL AUTOR
- 8/ WEBLINKS, CONTACTO, CRÉDITOS, PREGUNTAS



¡POR FAVOR, COMPARTE TU EXPERIENCIA DE JUEGO CON
IMMU!

Inspirado en el trabajo de Paul Guidal, grafista original.

POR IMMU - Año 2012 - www.paradoxe-epsilon.fr

1/ DERECHOS Y RESPONSABILIDAD:

En ningún caso, el autor de este programa NO será responsable de los daños eventuales causados por los archivos. CÓDIGO LYOKO y todas sus marcas, productos y marcas afiliadas son propiedad del autor y de los derechos de autor. Este programa es un producto de uso no comercial, es una creación de un fan de la serie (llamado en este documento « autor ») para otros fans de la serie Código Lyoko.

A un nivel menor este programa es una creación de IMMU y no es permitida ninguna distribución de copias.

Descubre el trabajo del grafista original en el siguiente link (no tiene ninguna relación con la IFSCCL): [Paul Guidal](#)

2/ DES/INSTALAR:

No es necesario ningún archivo de la versión anterior.

Puedes instalar las fuentes (FONTS) copiándolas en la carpeta: NOMBREDETUDISCODURO: \WINDOWS\Font\

No olvides revisar en este caso la carpeta de fuentes de cara a próximas versiones.

Para poder jugar correctamente a la interfaz, necesitas tener instalado el complemento de Adobe ADOBE AIR (aplicación gratuita) (esta interfaz no está afiliada a productos de Adobe).

ENLACE: <http://get.adobe.com/fr/air/>

Ejecuta el instalador y fíjate en las opciones por si quieres desinstalar la IFSCCL.

3/ COMANDOS INTRODUCIBLES:

(Se escriben en la ventana de símbolo de sistema)

Cuando los procedimientos terminan, la mayoría se cierran automáticamente. El uso del comando 'stop' puede hacer que se cierre un programa: **nombredelprocedimiento(stop)**. Si se cierra en un mal momento, el procedimiento se cancela.

Para emular un ataque de XANA (Sólo en el modo « Sandbox »):

Xana(número del sector donde se activará una de las torres) //ejemplo: xana(1) //

0=aleatorio,1=montañas,2=desierto,3=bosque,4=hielo,5=cartago

Para virtualizar a los guerreros de Lyoko en el mundo virtual:

transf(start)

transf(nombre del personaje) //ejemplo: transf(yumi)

scann(start)

scann(nombre del personaje) //ejemplo: scann(yumi)

virt(start)

virt(nombre del territorio) //ejemplo: virt(montañas) //sectores: montañas, desierto, bosque, hielo, cartago

(cartago no está disponible)

(nota: puedes cambiar de territorio gracias a la torres de paso (nº 1 y nº 10 de cada territorio)

virt(número de la torre) //ejemplo: virt(1) //entre 1 y 10 para cada sector.

Para virtualizar cerca de una torre activada, las coordenadas serán aleatorias.

virt(execution)

Para desvirtualizar a los guerreros de Lyoko del mundo virtual:

devirt(start)

devirt(nombre del personaje)

-No puedes desvirtualizar a un guerrero de Lyoko cuando está luchando.

devirt(execution)

« Vuelta al pasado»:

rvlp(start)
rvlp(check_memory_user)
rvlp(check_memory_lyokow)
rvlp(seconds) //ejemplo: rvlp(10)
rvlp(s_confirm)
rvlp(execution)

Para localizar a un guerrero de Lyoko (se vuelve a abrir el holomapa y la tarjeta de audio):

locate(start)
locate(nombre del personaje)
locate(nombre del vehículo)

Refrigeración del Súperordenador:

climsc(start)
climsc(execution)

Programas en CD:

cdprog(start)
cdprog(upvirt)
cdprog(mataelita)
cdprog(reboot)
cdprog(raz) //Para Detener la animación del programa en CD

Programa en uso:

mataelita(test)

Para materializar los vehículos (se vinculan automáticamente al personaje):

overbike(nombre del personaje)
overboard(nombre del personaje)
overwing(nombre del personaje)
overvehicules() // automáticamente, overbike->ulrich, overboard->odd, overwing->yumi

Para desmaterializar los vehículos:

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

Para llamar desde el teléfono, haz click en los botones del teclado del mismo los siguientes números:

Número de Aelita: 01-55-32-55-55
Número de Odd: 01-55-32-12-58
Número de Ulrich: 01-55-32-91-33
Número de Yumi: 01-55-32-10-09

Otros programas (que se cierran con el botón azul, arriba a la derecha):

Salir// exit
Ayuda // aide()
phone() Para abrir el programa del teléfono
scanners() para revisar los escaneres
superscann() para revisar torres activadas
kadikeon() abre el mapa 3D de la Academia Kadic Virtual
journal_j() Para el diario de Jeremy
lazer_a()
camera()

Para usar el modulador de voz del teléfono:

mvoix(start)

mvoix(nombre de la voz) //ejemplo: mvoix(mmeishiyama)

Nombres de los dueños de las voces: mr belpois, azra, mmehertz , mmeishiyama , mrishiyama , mmedunbar, mrdunbar ,mmedelarobia ,mrdelarobia , moralesjim , hiroki , johnny , julien , jeanbaptiste , matthias , mrdelmas, milly,tamiya,sissi,herve,nicolas

Para abrir la página web del satélite del ejército francés:

websat(start)

websat(up)

websat(down)

Para usar el ascensor:

elevator(start)

elevator(-1)

elevator(-2)

elevator(-3)

elevator(lock)

elevator(unlock)

Abrir mapa de la ciudad:

citymap(start)

citymap(electric) //abrir la red eléctrica del distrito o de Kádic (dependiendo del zoom)

citymap(chimical)

citymap(phone)

citymap(zoom)

citymap(unzoom)

4/ LEER LAS COORDENADAS EN EL SÚPERSCANER:

¿Cómo las coordenadas en el súperescaner?:

0=Sector (0=Montañas,1=Desierto,2=Bosque,3=Hielo,4=Cartago) (Cartago no está disponible)

00=Número de la torre (en el sector)

000=Número del mundo virtual (Lyoko es 01, dentro de un tiempo, otros número serán réplicas)

Si la torre está activada por Xana (o, próximamente, por otra persona) no podrás virtualizar a nadie allí.

Esto sólo sirve para conocer las coordenadas.

5/ ACCESOS DIRECTOS:

Botones especiales de la ventana de símbolo de sistema:

Botón 1: Back Up de los resultados de los procedimientos (cuando tienes más de 19 procedimientos realizados)

Botón 2: Ver resultados de los procedimientos archivados (cuando tienes más de 19 procedimientos realizados)

Botones especiales en el holomapa:

Botón 1: Zoom +

Botón 2: Zoom -

Botón especial de la ventana del Kadikeon:

Botón 1: Stop/Play animación 3D

Barra azul: hacer citymap()

Botón del teléfono:

Encender o apagar interferencias

Barra de transferencia (en la parte inferior):

Botón 1: On/Off el procedimiento de transferencia

Botón 2: On/Off anomalía de ventana

Botón 3: On/Off barra de sonido (prototipo)

Interfaz (arriba):

Botón 1: Menú contextual para cerrar la IFSCCL o activar la pantalla completa

Botón 2: Abrir símbolo del sistema

Botón alargado: Cambiar el modo de pantalla (ventana o pantalla completa)

6/ SISTEMA DE BATALLA:

El sistema de batalla funciona por turnos. Todo guerrero de Lyoko lucha uno a uno, y luego es el turno de los enemigos. En la tarjeta de audio de los personajes puedes ver sus estadísticas:

Los AP (action points) del personaje, cada uno tiene 8 puntos, así que piensa cuando los usarás. Permite realizar movimientos especiales a los personajes.

Porcentajes de los HP (health points) del personaje, si llegan a 0, el personaje se desvirtualizará automáticamente. Las esferas verdes sirven para tener una idea de los puntos que le quedan a cada personaje.

El contador, al 100 % en el principio de cada turno. Éste irá descontando el tiempo que tienes para realizar una acción. Si no realizas ninguna en ese tiempo, se realizará automáticamente un ataque normal.

Ataque: Es el ataque más sencillo que se puede realizar. No cuesta ningún AP, y sólo puede dañar a un enemigo.

Acciones especiales (con coste en el modo difícil):

- **Poder:** Cuesta 3 AP y es más eficiente que un ataque normal. Daña a un enemigo.
- **Ataque masivo:** Cuesta 2 AP y es menos eficiente, pero daña a más de un enemigo.
- **Defensa:** Cuesta 1 AP. El guerrero que la use será invulnerable durante un turno. Usa esta opción para mantener la supervivencia en el campo de batalla.

→ El nombre de la acción se marca en azul por debajo de los botones.

Notas: 1/ Si la tarjeta de audio no está abierta, pero el guerrero de Lyoko se ha virtualizado, la batalla continúa automáticamente y se elige una acción simple.

2/ Si la tarjeta de audio está abierta y el personaje no ha sido localizado en el holomapa, el guerrero de Lyoko lucha automáticamente y no puede ser localizado.

3/ Por el momento, los ataques serán aleatorios. El estudio de una mejora del sistema de batalla está en estudio.

El nivel de dificultad (se cambia en el menú principal)

En el modo fácil, al entrar en una torre puedes recuperar todos los HP de los personajes, y el contador irá lento (15 seg.). Las acciones especiales requieren un AP menos.

En el modo normal, al entrar en una torre recuperas la mitad de los HP de los personajes, y el contador irá

normal (9 seg.). Los AP tienen un coste normal.

En el modo difícil, al entrar en una torre no recuperas HP de los personajes, y el contador irá rápido. Las acciones especiales requieren un AP más.

Los enemigos:

Los monstruos de Xana aparecen cerca de una torre activada para proteger su control. Sólo Aelita puede desactivarlas y salvar al mundo real de las amenazas que provoca su control por Xana. Si acercas a uno de los personajes a estos monstruos, la batalla comienza automáticamente. Además, el personaje se para a luchar. Los monstruos pueden llamar a otros para proteger la torre. Los que estén muy cerca de la misma, no se moverán.

Los equipos:

Puedes saber el número de monstruos que hay mirando en el mapa los triángulos rojos que aparecerán para representarlos.

Ten cuidado, si envías a un guerrero de Lyoko, ya que es demasiado peligroso si no está el resto del equipo.

Nota: Todos los monstruos que aparecerán próximamente (incluido William), son actualizaciones para próximas versiones.

Ejemplos de estrategia en combate:

→**CASO 1/** Tienes a Ulrich y Aelita en batalla. Ulrich está a punto de desvirtualizarse y Aelita debe llegar a la torre. Usa la defensa de Ulrich. Los monstruos lo intentarán desvirtualizar, concentrando el objetivo hacia él. Luego usa un buen ataque con Aelita para eliminar a los enemigos.

→**CASO 2/** Un guerrero de Lyoko entra en combate y no sobrevive solo. Si usas la defensa poco antes de que el tiempo acabe, tendrás tiempo de virtualizar a otros guerreros de Lyoko para ayudarlo.

7/ SELECCIÓN DEL AUTOR:

Sistema de batalla:

-La creatividad de Aelita no reducirá sus HP (al contrario de cómo sucede en la serie).

-La capacidad de volar (Aelita), y los poderes de Súpersprint (Ulrich) y el Súperhumo (William) no están disponibles.

-Ningún guerrero de Lyoko puede ser desvirtualizado de un sólo ataque, como sucede con los megatanques en la serie.

-Los monstruos y sus ataques son más o menos poderosos, como en la serie.

-Un sistema de ventaja frente a algunos monstruos dependiendo del guerrero de Lyoko en ataque será publicado más adelante.

-La ropa y las ventanas que han sido elegidos para aparecer en esta interfaz, aparecen en la serie.

-Las ventanas de los procedimientos es un combinado entre las que aparecen en la

temporada 3 y 4 de la temporada.

→ Algunos detalles que no aparecerán en la IFSCCL son:

-La virtualización automática (porque no hay nadie frente al Súperordenador).

-El guerrero de Lyoko y su ventana, como son demasiado grandes para el juego, en el espacio de la interfaz se utilizan gráficos sencillos.

-La ventana del teléfono no hace aparecer las tarjetas de sonido de los guerreros de Lyoko, pero aparece un pequeño icono o foto, como en la primera temporada.

-Al contrario de la serie, incluso si un guerrero de Lyoko es desvirtualizado mientras lucha, es necesario que se le devirtualice para no confundir a los escáneres.

Si los 3 escáneres están llenos, el guerrero de Lyoko quedarán en espera entre los dos mundos, hasta que sean recuperados. Podrás saber esto cuando estés en una misión del Modo Campaña.

8/WEBLINKS, CONTACTO, CRÉDITOS Y PREGUNTAS:

[IFSCCL - SITIO WEB OFICIAL](#)

[IFSCCL - INDIE DB](#)

[IFSCCL - FACEBOOK](#)

[CODE LYOKO.FR - TEMA DEL FORO](#)

[CODE LYOKO EVOLVED - TEMA DEL FORO](#)

Gracias a los beta-testers:

Versión 1.0 -> Jeremod

Versión 1.2.9 -> Jeremod

Versión 1.3.4 -> Kris-évolution / Jérémie01

Versión 1.3.9 -> Jérémie01 / Jeremod / Kiki74000

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

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

Versión 2.0.0 -> Chardetm / Sacha1003 / Giovanni / Jenjeur

Version 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

¡GRACIAS POR JUGAR! ¡ESPERO TU EXPERIENCIA DE JUEGO EN LOS FOROS!

Si tienes preguntas acerca del juego, revisa el apartado 7 de las instrucciones o el FAQ de la página web.

IMMU