



IFSCL V.2.1.5 (2010 - 2013)

INTERFACCIA FLASH DEL SUPERCOMPUTER DI CODE LYOKO
(INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO in francese)
www.codelyoko.fr/ifscl

- [1/ RINUNCIA](#)
- [2/ DIS/INSTALLAZIONE](#)
- [3/ COMANDI AVVIABILI](#)
- [4/ LEGGERE LE COORDINATE](#)
- [5/ SCORCIATOIE](#)
- [6 / SISTEMA DI BATTAGLIA](#)
- [7/ SCELTE DELL'AUTORE](#)
- [8/ LINK WEB, CONTATTI, CREDITI](#)

1/ RINUNCIA:

_In nessun caso l'autore di questo programma può essere considerate 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 IMMUR, ogni distribuzione, copia senza permesso non è approvata.

2/ DIS/INSTALLAZIONE:

-Non è necessario nessun file delle versioni precedenti.

-Per avviare correttamente l'Interfaccia devi installare ADOBE AIR. LINK: <http://get.adobe.com/air/>

-Avvia l'installer e guarda le opzioni se vuoi disinstallare l'IFSCL.

-Per ottimizzare le performance, chiudi tutte le applicazioni in background che sono attive (Browser, Multi-Media Player, ecc...)

3/ COMANDI AVVIABILI:

E' fortemente raccomandato per tutti i nuovi giocatori passare le missioni nella modalità campagna per conoscere come usare correttamente l'Interfaccia.

Simulare un attacco di Xana (Solo in modalità Sandbox):

xana(numero del settore dove vuoi che sia attivata) // 0= Montagna, 1= Deserto, 2= Foresta, 3= Ghiaccio, 4= Cartagine
xana()

Virtualizzare un guerriero 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: virt(montagna) //nomi: montagna, deserto, foresta, ghiaccio
(cartagine al momento non è avviabile)



(note: puoi cambiare settore usando la torre no. 1 o no. 10)

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

Virtualizzando vicino a una torre attiva saranno scelte delle coordinate casuali.

virt(execution)

Devirtualizzare un guerriero Lyoko:

devirt(start)

devirt(nome guerriero Lyoko)

Note: Non puoi devirtualizzare un guerriero Lyoko mentre sta lottando.

devirt(execution)

Procedura Ritorno al Passato (bolocata dalla battaglia e dal surriscaldamento del supercomputer):

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 (Riapre automaticamente la carta tattica e la carta audio):

locate(start)

locate(nome guerriero Lyoko)

locate(nome veicolo)

Raffreddamento supercomputer:

climsc(start)

climsc(execution)

Programmi CD:

cdprog(start)

cdprog(upvirt)

cdprog(mataelita)

cdprog(reboot)

cdprog(raz) //per spegnere l'animazione cdprog

Utilizzo programmi:

mataelita(test)

Materializzare i veicoli :

overbike(nome guerriero Lyoko) , overboard(nome guerriero Lyoko) , overwing(nome guerriero Lyoko).

overvehicles() // materializza automaticamente i veicoli, overbike->ulrich, overboard->odd, overwing->yumi

Dematerializzare i veicoli:

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

overvehicles(demater)

Chiamare con il telefono, premi i seguenti tasti sulla tastiera del telefono:

Numero di Aelita: 01-55-32-55-55

Numero di Odd: 01-55-32-12-58

Numero di Ulrich: 01-55-32-91-33

Numero di Yumi: 01-55-32-10-09

Altri programmi (Alcuni di questi possono essere chiusi con il pulsante in alto a destra, o digitando lo stesso comando)

esci // exit



aiuto // aide()
phone()
scanners()
superscann()
kadikeon()
journal_j()
lazer_a()
camera()

Usare il modificatore vocale del telefono:

mvoix(start)
mvoix(nomdevoix) //esempio: mvoix(mmeishiyama)
Voci che puoi usare: mrbelpois, azra, mmehertz, mmeishiyama, mrishiyama, mmedunbar, mrdunbar, mmedelarobia, mrdelarobia, moralesjim, hiroki, johnny, julien, jeanbaptiste, matthias, mrdelmas, milly, tamiya, sissi, herve, nicolas

Leggere la pagina del satellite militare francese:

websat()
websat(up)
websat(down)

Usare l'ascensore:

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

Procedura di correzione ADN (Maggiori dettagli nella 4^a missione)

adn(start)
adn(solve)
adn(0.1.2.3.4.5 o 6) // per vedere la finestra ADN senza cliccare sui bottoni.

Disattivazione della procedura degli inebitori delle torri:

inhib(start)
inhib(nome settore)
inhib(Id del torre)
inhib(break)
inhib(execution)

Visualizzare la mappa della città:

citymap(start)
citymap(electric) // mostra la rete elettrica del quartiere del Kadik (dipende dallo zoom).
citymap(chimical) // muove la mappa verso il complesso petrolchimico.
citymap(phone) // mostra la posizione certa dei telefoni.
citymap(zoom)
citymap(unzoom)

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

impara a salvarlo giocando la missione 2 : una partenza frettolosa.



La maggior parte delle procedure, quando sono concluse (comando con <<start>>), si chiudono automaticamente (e alla fine fare lo stesso per le altre). Usando il comando "**nomeprocedura(stop)**", puoi chiudere la procedura in corso. Se usi questo nel momento sbagliato, annulla la procedura.

4/ LEGGERE LE CORDINATE:

Il superscanner localizza le torri attive nel mondo virtuale, sia a Lyoko che nelle Repliche. Mostra le coordinate dell'ultima torre attiva per sapere dove mandare i tuoi guerrieri Lyoko.

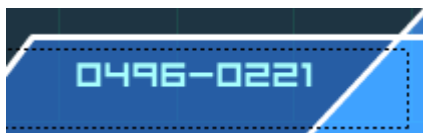


0=Nome del settore (0= Montagna, 1= Deserto, 2= Foresta, 3=Ghiaccio, 4= Cartagine) (Cartagine al momento non è avviabile)

00=Numero della torre (nel settore)

000=Numero del mondo (01=Lyoko, 02=Montagna Replica, 03=Deserto Replica, 04=Foresta Replica, 05=Ghiaccio Replica, 06=Carthage Replica)

Se questa torre è attiva, è impossibile virtualizzare un guerriero Lyoko vicino ad essa, se fatto provocherà un automatico reindirizzamento a un'altra torre.



Questi numeri aiutano a conoscere le coordinate X e Y della torre attiva, comunque, nessun uso diretto è utilizzato in questo gioco.

5/ SCORCIATOIE:

Bottoni speciali della finestra del Prompt dei Comandi:

Bottone 1: Scorri verso l'alto la cronologia dei risultati del Prompt dei Comandi

Bottone 2: Scorri verso il basso la cronologia dei risultati del Prompt dei Comandi

Bottoni speciali della Mappa Tattica:

Bottone 1: Zoom +

Bottone 2: Zoom -

Bottoni speciali della finestra del Kadikeon:

Bottone 1: Stop/Play Animazione 3D

Bar bottone 1: apri la finestra della Mappa Città

Bar bottone 2: apri la finestra delle videocamere della fabbrica

Bottoni Telefono:



Accendi/Spegni interferenze

Barra di Trasferimento (Nella parte inferiore):

Bottone 1: **On/Off** Procedura di trasferimento

Bottone 2: **On/Off** Finestre di Anomalia

Bottone 3: **On/Off** Barra dei suoni (prototipo)

Interfaccia (Nella parte superiore):

Bottone 1: Menu per chiudere IFSCl o attivare la modalità a schermo intero

Bottone 2: Apri la finestra del Prompt dei Comandi

Bottone 4 : Ridimensiona tutte le finsetre



Bottone 5 : Ridimensiona tutte le finestre

Bottone 7: (il più lungo): Cambia modalità schermo (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 :The battle system uses a turn by turn system.

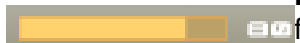


I PA (punti azione) del personaggio, ognuno ne ha 8 per virtualizzazione, quindi usali meglio che puoi.

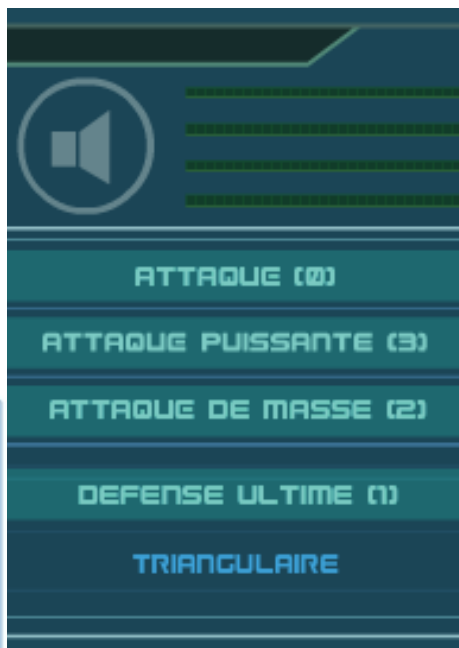
Questi permettono ai guerrieri Lyoko di eseguire azioni differenti dagli attacchi semplici.



I PV (punti vita) del personaggio, se vanno a zero, il personaggio viene automaticamente devirtualizzato.



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 in modalità 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 ma colpisce 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 relativo al guerriero Lyoko selezionato.

Esempio: L'attacco forte di Ulrich è 'Triangolarizzazione'

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 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 Codice 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.

Le squadre:

Per prevenire di essere devirtualizzati facilmente, i mostri si muovono a gruppi.

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

Fai attenzione, mandare un solo guerriero Lyoko a combattere è pericoloso.

Esempi di strategia:

1/ Hai solo Ulrich e Aelita in battaglia, Ulrich sta per finire i PV e Aelita non deve essere devirtualizzata. Usa l'ultima difesa 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 l'ultima difesa un attimo prima che finisca il timer così che possano arrivare altri guerrieri Lyoko ad aiutarlo.

7/ SCELTE DELL'AUTORE (PER CAPIRE COSA C'E' (E COSA NON C'E') NELL'INTERFACCIA):

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

_ I poteri di 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 riproducono quelle dell'ultima versione apparsa nella serie.

_ La finestra del superscanner è un misto tra quelle che appaiono nella 3^a e nella 4^a stagione. E i programmi sono racchiusi in una finestra speciale.

_ Per maggior chiarezza, tutti i programmi ADN sono in un'unica finestra.



_La finestra dei danni del guerriero Lyoko non appare, perchè era troppo ingombrante sia nel gameplay che nello spazio dell'interfaccia.

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

_Al contrario della serie TV, anche se un guerriero Lyoko è devirtualizzato mentre sta combattendo, devi devirtualizzarlo tu per non affollare gli scanner.

8/LINK WEB, CONTATTI,CREDITI E DOMANDE:

[SITO UFFICIALE SU CODELYOKO.FR](http://CODELYOKO.FR)

TOPIC FORUM SU CODELYOKO.FR

[MI PIACE SU FACEBOOK](https://www.facebook.com/IMMU)

[SCOPRI L'IFSC SU INDIE DB](http://INDIE DB)

Grazie a tutti beta-tester :

Version 1.0 -> Jeremodd

Version 1.2.9 -> Jeremodd

Version 1.3.4 -> Kris-évolution / Jérémie01

Version 1.3.9 -> Jérémie01 / Jeremodd / Kiki74000

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

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

Version 2.0.0 -> Chardetm / Giovanni /Jenjeur/ Sacha1003

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

Version 2.1.5 -> JulienPleum / Keke_Clm / Lothenon / Bbevan / MarcR / Microcellule / Ideeman1994 / Maelios / CaféNoir / Gh78 / FranciscoBS



Traduzioni: Chardetm - I Gunz D'Visual Basic - Lorenzo Schaeffer – Elio Fernandez – Edgard Trinidad Diaz - Juan Li Puma – Saad Boujane – Joselyoko

Ispirato al lavoro di [Paul Guida](#), designer ufficiale della serie TV.

Grazie per il tuo supporto e divertiti ! Ora sto solo aspettando le tue esperienze e critiche nei forum.

Se hai qualche domanda, controlla il paragrafo 7 o guarda la sezione FAQ sul sito ufficiale.

[IMMU](#)