



IFSCL V.2.1.5 (2010 - 2013)

INTERFAZ FLASH DEL SUPERORDENADOR DE CÓDIGO LYOKO
(INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO en francés)
www.codelyoko.fr/ifsccl

- [1/ AVISO](#)
- [2/ DES/INSTALAR](#)
- [3/ COMANDOS DISPONIBLES](#)
- [4/ LECTURA DE LAS COORDENADAS](#)
- [5/ ACCESOS DIRECTOS](#)
- [6 SISTEMA DE BATALLA](#)
- [7/ ELECCIONES DEL AUTOR](#)
- [8/ ENLACES, CONTACTO, CRÉDITOS Y PREGUNTAS](#)

1/ AVISO:

_El autor de este programa no se responsabiliza en ningún caso de los daños ocasionales causados por estos archivos.
 _Todos los nombres, productos y marcas afiliadas son propiedad de su autor y/o sus correspondientes propietarios. Este programa es un producto sin ánimo de lucro creado por fans de Código Lyoko (en este documento, se refiere al creador como "autor").
 _En un nivel inferior, este programa es una creación de IMMÚ y toda distribución o copia sin su permiso no será autorizada.

2/ DES/INSTALAR:

- No se necesita ningún archivo de versiones anteriores.
- Debe instalarse ADOBE AIR para el correcto arranque de la Interfaz. ENLACE: <http://get.adobe.com/air/>
- Ejecuta el instalador y mira las opciones si vas a desinstalar la IFSCL.
- Para mejorar el rendimiento, cierra todas las aplicaciones en ejecución (Navegador, Reproductor Multimedia, etc.)**

3/ COMANDOS DISPONIBLES:

Se recomienda encarecidamente a todos los nuevos jugadores superar primero las misiones del modo campaña, para así saber cómo usar la Interfaz con propiedad.

Simular un ataque de XANA (Sólo en el modo Sandbox):

xana(número del sector donde deseas que se active la torre) // 0 = Montañas, 1 = Desierto, 2 = Bosque, 3 = Hielo, 4 = Cartago
xana()

Virtualizar a un Guerrero Lyoko:

transf(start)
transf(nombre del guerrero Lyoko) //ejemplo: *transf(yumi)*
scann(start)
scann(nombre del guerrero Lyoko) //ejemplo: *scann(yumi)*
virt(start)
virt(nombre del sector) //ejemplo: *virt(montañas)* //nombres: montañas, desierto, bosque, hielo
 (cartago no está disponible por el momento)
 (nota: puedes cambiar de sector mediante las torres número 1 y 10 de cada sector)



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

La virtualización de un guerrero Lyoko cerca de una torre activada causará, simplemente, una virtualización con coordenadas aleatorias.

virt(execution)

Desvirtualizar a los Guerreros Lyoko:

devirt(start)

devirt(nombre del guerrero Lyoko)

Nota: No puedes desvirtualizar a un guerrero Lyoko mientras está luchando.

devirt(execution)

Proceso de Vuelta al Pasado (detenido por batallas y sobrecalentamiento del Superordenador):

rvlp(start)

rvlp(check_memory_user)

rvlp(check_memory_lyokow)

rvlp(segundos) //ejemplo: rvlp(10)

rvlp(s_confirm)

rvlp(execution)

Localizar a un guerrero Lyoko virtualizado (Abre de nuevo el holomapa y la tarjeta de audio automáticamente):

locate(start)

locate(nombre del guerrero Lyoko)

locate(nombre del vehículo)

Refrigeración del Superordenador:

climsc(start)

climsc(execution)

Programas de CD:

cdprog(start)

cdprog(upvirt)

cdprog(mataelita)

cdprog(reboot)

cdprog(raz) //apaga la animación de cdprog

Uso del programa:

mataelita(test)

Materializar vehículos:

overbike(nombre del guerrero Lyoko) , overboard(nombre del guerrero Lyoko) , overwing(nombre del guerrero Lyoko).

overvehicles() // materializa automáticamente los vehículos, overbike->ulrich, overboard->odd, overwing->yumi

Desmaterializar vehículos:

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

overvehicles(demater)

Para llamar por teléfono, marca los números siguientes en el teclado del teléfono:

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 (Algunos programas pueden cerrarse mediante el botón superior derecho de la ventana o tecleando el mismo comando)



quit // exit
aide // aide()
phone()
scanners()
superscann()
kadikeon()
journal_j()
lazer_a()
camera()

Usar el modificador de voz del teléfono:

mvoix(start)
mvoix(nomdevoix) //ejemplo: mvoix(mmeishiyama)
Voces que puedes utilizar: mrbelpois, azra, mmehertz, mmeishiyama, mrishiyama, mmedunbar, mrdunbar, mmedelarobia, mrdelarobia, moralesjim, hiroki, johnny, julien, jeanbaptiste, matthias, mrdelmas, milly, tamiya, sissi, herve, nicolas

Leer la página web del satélite militar francés:

websat()
websat(up)
websat(down)

Usar el ascensor:

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

Proceso de corrección de ADN (más detalles en la cuarta misión)

adn(start)
adn(solve)
adn(0, 1, 2, 3, 4, 5 ó 6) // para ver la ventana del proceso sin hacer clic en los botones.

Proceso de desactivación de los inhibidores de una torre:

inhib(start)
inhib(nombre del sector)
inhib(número de la torre)
inhib(break)
inhib(execution)

Mostrar el mapa de la ciudad:

citymap(start)
citymap(electric) // muestra la red eléctrica del distrito o de Kadic (dependiendo del zoom).
citymap(chimical) // mueve el mapa al complejo petroquímico.
citymap(phone) // muestra la localización de ciertos teléfonos.
citymap(zoom)
citymap(unzoom)

Cómo salvar a un guerrero Lyoko atrapado entre los dos mundos (en la frontera)

Aprende cómo hacerlo jugando la misión 2: "Una partida apresurada."

Quando los procesos (comandos con "start") finalicen, la mayoría de ellos se cerrarán automáticamente (y hará lo mismo con los otros ocasionalmente). Usando el comando



"**pombredelproceso(stop)**", se cierra el proceso en ejecución. Si se usa en mal momento, cancela el proceso.

4/ LECTURA DE LAS COORDENADAS

El Superescáner detecta las torres activadas en los mundos virtuales, tanto Lyoko como las Réplikas, ofreciendo las coordenadas a las que enviar a los guerreros Lyoko.

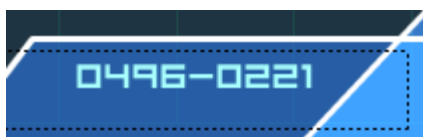


0= Tipo de sector (0 = Montañas, 1 = Desierto, 2= Bosque, 3 = Hielo, 4 = Cartago) (Cartago no está disponible por el momento)

00=Número de la torre (en dicho sector)

000=Número del mundo (01 =Lyoko, 02 =Réplika de las Montañas, 03 = Réplika del Desierto, 04 = Réplika del Bosque, 05 = Réplika del Hielo, 06 = Réplika de Cartago)

Si esa torre está activada, es imposible virtualizar al guerrero Lyoko junto a ella, en cuyo caso provocaría una redirección automática a otra torre.



Estos números ayudan a saber las coordenadas X e Y de la torre activada. Sin embargo, no es posible el uso directo de dichos números en este juego.

5/ ACCESOS DIRECTOS:

Botones especiales de la ventana del símbolo del sistema:

Botón 1: Retrocede en el historial de resultados de los comandos

Botón 2: Avanza en el historial de resultados de los comandos

Botones especiales del holomapa:

Botón 1: Aumentar

Botón 2: Alejar

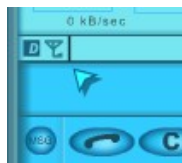
Botones especiales de la ventana de Kadikeon:

Botón 1: Detener/Reproducir la animación 3D

Barra 1: abre la ventana del mapa de la ciudad

Barra 2: abre la ventana de las cámaras de la fábrica

Botón del teléfono:



Activa/Desactiva las interferencias

Barra de transmisión (en la parte inferior):

Botón 1: **Activa/Desactiva** el proceso de transmisión

Botón 2: **Activa/Desactiva** las ventanas de error

Botón 3: **Activa/Desactiva** la barra de sonido (prototipo)

Interfaz (en la parte superior):

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

Botón 2: Abre la ventana del símbolo del sistema

Botón 4: Cambia el tamaño de todas las ventanas

Botón 5: Cambia el tamaño de todas las ventanas



Botón 7: (el más largo): Cambiar modo de visualización (activar/desactivar pantalla completa)

6/ SISTEMA DE BATALLA:

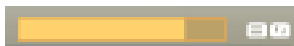
En este juego se utiliza un sistema de batalla por turnos. Cada guerrero Lyoko lucha uno por uno. Después, es el turno de los enemigos para atacar. En la tarjeta de audio puedes encontrar varias características:



Los AP (action points) o puntos de acción del personaje, cada uno tiene 8 por virtualización, así que consérvalos. Permiten al guerrero ejecutar acciones especiales.



El porcentaje de HP (health points) o puntos de vida. Si llega a cero, el personaje se desvirtualiza automáticamente.



El temporizador, que está al 100 % al comienzo de cada turno. Este cuenta hacia atrás gradualmente, por lo que tienes que seleccionar una acción antes de que llegue a cero. Si no se selecciona nada, simplemente recurre al ataque simple.



Ataque: No cuesta **ningún AP**. Es la acción básica. Si no seleccionas una acción antes de que se acabe el tiempo, ataca a un enemigo al azar.

Acciones especiales (con coste en dificultad normal):

Poder: consume **3 AP** y es más efectivo que el ataque simple. Ataca a un enemigo al azar.

Ataque masivo: consume **2 AP** y es menos efectivo que el ataque normal pero ataca a todos los enemigos.

Defensa: consume **1 AP**. El guerrero Lyoko es invencible durante un turno. Utiliza esta facultad para aumentar tu capacidad de supervivencia.

El nombre de la acción (en azul, en la tarjeta) es distinta según el guerrero Lyoko y la acción pertinente. Ejemplo: el poder de Ulrich es "Triangular".

Notas:

1/ Si la tarjeta de audio no está abierta pero el guerrero Lyoko fue virtualizado con éxito, la batalla continúa automáticamente. El temporizador escoge de forma automática el ataque simple.

2/ De momento, los ataques serán aleatorios. Se está estudiando la programación de un sistema de ataque optimizado.

Nivel de dificultad (se cambia en el menú principal)

En el modo fácil, entrar en una torre te devuelve todos los HP y el temporizador va lento (15 segundos). Las acciones especiales consumen 1 AP menos.

En el modo normal las torres te devuelven, como máximo, la mitad de los HP y el temporizador va normal (9 segundos).

Las acciones especiales consumen la cantidad normal de AP.

En el modo difícil, las torres no devuelven HP y el temporizador va rápido (4 segundos).

Las acciones especiales consumen 1 AP más.

Enemigos:



Los monstruos de XANA aparecen cuando se activa una torre para evitar que Aelita la alcance e introduzca el código Lyoko, que la desactiva. Si acercas un guerrero Lyoko a un enemigo, se iniciará una batalla automáticamente entre este y los monstruos. Además, el guerrero Lyoko se detiene de forma automática. El monstruo llama, asimismo, a los otros monstruos del mapa, que se moverán en su dirección. Todos los enemigos se moverán, excepto aquellos que estén muy cerca de la torre activada.

Los equipos:

Para evitar ser desvirtualizado con facilidad, hay ciertos monstruos que se agrupan siguiendo un patrón.

Puedes saber el número de monstruos mirando el número de triángulos que tiene la mini-tarjeta del monstruo en el holomapa.

¡Cuidado! Enviar un guerrero Lyoko para que luche solo es MUY peligroso.

Ejemplos de estrategia:

1/ Tienes luchando a Ulrich y Aelita. Ulrich tiene pocos HP y Aelita debe sobrevivir. Utiliza la defensa de Ulrich, de modo que los monstruos tratarán de derrotarlo. Lo atacarán durante un turno y no perderá ningún HP, haciendo que Aelita reciba menos daño. No obstante, todos los enemigos dejarán de centrarse en Ulrich para desvirtualizar al guerrero Lyoko con menor número de HP.

2/ Un guerrero Lyoko está atrapado en una lucha y no sobrevivirá solo. Si utiliza su defensa poco tiempo antes de que el temporizador llegue a cero, haces tiempo para que los otros guerreros Lyoko lleguen en su ayuda.

7/ ELECCIONES DEL AUTOR (PARA ENTENDER QUÉ Y QUÉ NO SE INCLUYE EN LA INTERFAZ):

_La creatividad de Aelita no consumirá sus HP (como ocurre en las temporadas 3 y 4 de la serie)
creation' of Aelita will not consume her HP (as in the season 3 and 4 of the serie)

_Las habilidades de vuelo (Aelita), supersprint (Ulrich) y superhumo (William) no son mencionadas, pero puede que aparezcan en un futuro en la velocidad base de los personajes (no hay modificaciones por el momento)

_Los ataques no pueden derrotar con un solo golpe. Por ejemplo: el Megatanke no desvirtualiza un guerrero Lyoko de un golpe ni viceversa. No se respeta la regla del **ojo de XANA** (pero se puede imaginar que los HP es la fatiga del luchador y que al llegar a cero, el último golpe alcanza el ojo)

Los monstruos y sus ataques son más o menos poderosos, al igual que en la serie.

_Más tarde, se introducirá un sistema de ventajas contra algunos monstruos dependiendo del guerrero Lyoko que esté atacando.

_Las tarjetas de audio muestran 10 esferas verdes, no 8.

_Los trajes y las ventanas que se han escogido para la interfaz reproducen las últimas versiones que aparecen en la serie.

_El Superescáner es una mezcla de los que aparecen en las temporadas 3 y 4.

_Para mayor claridad, todos los programas de ADN están en una ventana.

_La ventana de daños de los guerreros Lyoko no aparecerán, ya que era muy engorroso tanto en el juego como en la interfaz

_La ventana del teléfono no muestra las tarjetas del guerrero Lyoko, haciendo uso en su lugar de un icono



pequeño, como en la primera temporada

_Al contrario que en la serie, incluso si un guerrero Lyoko es desvirtualizado mientras lucha, tienes que desvirtualizarlo manualmente para no confundir a los escáneres.

8/ENLACES, CONTACTO, CRÉDITOS Y PREGUNTAS:

[PÁGINA OFICIAL EN CODELYOKO.FR](http://CODELYOKO.FR)

[FORO EN CODELYOKO.FR](http://CODELYOKO.FR)

[DALE A "ME GUSTA" EN FACEBOOK](https://www.facebook.com/MEGUSTA)

[DESCUBRE LA IFSCCL EN INDIEDB](http://INDIEDB)

Gracias a todos 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 -> Kod What/LyokoSixteen / Lucien / Zoddo

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

Versión 2.0.0 -> Chardetm / Giovanni /Jenjeur/ Sacha1003

Versión 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

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

Inspirado en el trabajo de [Paul Guida](#), diseñador gráfico original de la serie.

¡Gracias por vuestro apoyo y divertíos! Espero vuestras experiencias y críticas en los foros.

Si tenéis alguna pregunta, por favor, revisad el epígrafe 7 o la sección de FAQ (preguntas frecuentes) de la página oficial.

[IMMU](#)

