

[\(Version Française au dessus\)](#)

[\(Versión en español debajo\)](#)

# IFSCL REMASTERS FAQ

Check out the document outline on the left (PC) or the 3-dots option menu (mobile) for the list of Q&A!

## Who?

That's a quick one, Dragon Groar was the crazy person that did this, but of course there was help from more people. I invite you to check the readme for more information on that.

## Why?

As you might know, IFSCL has been running in different engines since its birth. Its earliest stable stage was the Adobe AIR era (after the first few buggy versions that worked purely on Flash Player).

Back then, the game was distributed through Adobe AIR packages. These were perfect for the moment, but had an important problem that surfaced with time: they were digitally signed. And why is that a problem? Isn't that more secure? Well, yes, but digital certificates expire after some time (a few years), so you can no longer install these old packages without first doing black magic on your pc to circumvent the expired certificates issue.

This project, therefore, started as a repack of the original game versions into a proper working installer that doesn't expire with time, but it got some upgrades while that was on the drawing board.

## Ok, and why 2.4.8?

The publicly available versions that ran on Adobe AIR are: 1.8.1, 2.0.0.c, 2.0.5.c, 2.1.5, 2.2.6, 2.2.9, 2.4.2, and 2.4.8.c .

Version 2.6.2, which is a matter of confusion for most people, didn't run on Adobe AIR but on Unity through emulation of the actual Adobe AIR game. This incidentally made it immune to the expired certificates problem, since it already had its own proper installer back in the day, so that makes 2.4.8.c the latest (and therefore most complete) version affected by the issue.

## Why now?

Two reasons:

- I've noticed a somewhat increased interest for the pre-Unity versions lately in the Discord server, with many people commenting about them or just feeling nostalgic about them.

- Yes, it's been exactly 10 years since version 2.4.8 was released, so it was more than proper and a really good touch to release its remaster on the 10th anniversary of the end of the Adobe AIR era.

## What did you do in the remaster?

The game itself is the same. No features have been added and no bugs have been fixed (hopefully none were added either).

The core change of the remaster is the new installer, up to today's standards.

Additionally, all the English and French texts have been checked and fixed where they were confusing or incorrectly written and some texts that weren't originally translated have been.

Also, the game has been translated to Spanish and Italian, two languages that were originally in the game in its earliest days before being dropped because they were too difficult to keep updated.

As a result of the time that has passed since the original release, some texts and some links have also been updated to be more relevant nowadays or to reflect that the version is a remaster.

## Do I still need Adobe AIR to run this?

Yes.

The game was built with Adobe AIR and cannot run without Adobe AIR regardless.

The good news is that you don't need to care about Adobe AIR at all if you don't want to.

The game's installer comes pre-packed with the latest version of Adobe AIR released by Adobe before they discontinued the product and passed on the code maintenance to a different company (version 32 of the Adobe AIR runtime).

If the installer detects this version of Adobe AIR is not installed in the system, it will offer you to install it during the installation of the game.

If you have any other version of the Adobe AIR runtime installed, the installer might not detect it and still offer you to install it / update to it, but you can decline the Adobe AIR installation with no problems and use your preferred version instead. Older versions are discouraged, though, since they might cause problems in the game.

## Will there be any updates to this?

No.

Unless there's a very important game breaking bug introduced by the remastering process, each remaster is final and will not be updated again.

## Will more versions be remastered?

Yes.

The intention is to remaster the whole list of versions from the Adobe AIR era (that is, all of them from 2.4.8.c to 1.8.1) from the earliest to the oldest.

It might take time, however, to do them all so please be patient.

## And version 2.6.2 will be left untouched?

For now, yes.

Its installer still works, which was the main problem this project was meant to fix, and since it is emulated through Unity, there are important differences in the remastering process.

My initial investigations make me think it is still possible to remaster it to the same standards as the rest of the versions, but it won't be a priority to even investigate further until all the rest of the versions have been remastered first, and even then, I can't confirm it will ever be remastered.

## And what about versions prior to 1.8.1 or between 1.8.1 and 2.0.0?

Those are not public mainly due to the amount of bugs present in them back in their day, so they are, at least for now, not a part of this project.

In any case, their exact state is a bit of a mystery right now because not even Immudelki is sure he keeps a copy of all of them in a place where he doesn't have to put his house upside down to find them. Therefore, all I can say now is that it's not the current plan to remaster and release them.

If this changes in the future, only time will tell.

## Will you consider adding more languages?

No.

Unfortunately, there are some things that are just too hard to modify.

Spanish and Italian were easy to add because they technically were already in the game, they were only disabled, waiting to be brought back.

Adding other languages, even the ones that are supported in current versions of the game, would require too much work for the scope of this project.

## Mac when?

Did you know it is incredibly hard to develop something for MacOS without actually having a MacOS PC?

Well, I don't have one (and can't spend what it costs for a project I'm doing for no profit) and since Apple is so much friends with emulation, actively putting roadblocks to it in their software and licenses, I haven't yet found a suitable working solution to be able to create the MacOS version of the remaster.

I am working on it and of course plan to release it at some point during the project, but sadly, I cannot provide an ETA yet.

Be comforted at least knowing that even if I release more remasters before being able to add Mac support, once one of them can be ran on Mac, all of them released to that date will be able to, so at least you won't have to wait extra for each single version.

## Is this even legal?

In general, reverse engineering, decompiling, modifying (beyond what the developer(s) intentionally let you modify) and especially redistributing a game is illegal if you're not the author of the game.

Therefore, for this project, the first step right after proving it was technically possible to remaster the game this way was to talk to Immudelki and get his approval on the project. He has been present and informed on everything and has expressly authorized such modifications in the game.

NEVER attempt any project like this one without the approval of the developer(s) of the game, be it through the game's license explicitly authorizing such practices or through direct contact and approval with the developer(s).

## FAQ IFSCCL REMASTERS

Consultez le plan du document à gauche (PC) ou le menu d'option à 3 points (mobile) pour obtenir la liste des questions et réponses !

### Qui ?

C'est Dragon Groar, le fou qui a fait ça, mais bien sûr il y a eu de l'aide de la part d'autres personnes. Je vous invite à consulter le readme pour plus d'informations à ce sujet.

### Pourquoi ?

Comme vous le savez peut-être, IFSCCL a fonctionné avec différents moteurs depuis sa naissance. Sa première étape stable a été sous l'ère Adobe AIR (après les premières versions boguées qui fonctionnaient uniquement avec Flash Player).

À l'époque, le jeu était distribué par le biais de paquets Adobe AIR. Ceux-ci étaient parfaits pour le moment, mais présentaient un problème important qui est apparu avec le temps : ils étaient signés numériquement. Pourquoi est-ce un problème ? N'est-ce pas plus sûr ? Eh bien, oui, mais les certificats numériques expirent après un certain temps (quelques années), de sorte que vous ne pouvez plus installer ces vieux paquets sans d'abord faire de la magie noire sur votre PC pour contourner le problème des certificats expirés.

Ce projet a donc commencé par un repack des versions originales du jeu dans un installateur fonctionnel qui n'expire pas avec le temps, mais il a bénéficié de quelques améliorations pendant que ce projet était en cours.

## Ok, et pourquoi la 2.4.8 ?

Les versions accessibles au public qui fonctionnent avec Adobe AIR sont les suivantes : 1.8.1, 2.0.0.c, 2.0.5.c, 2.1.5, 2.2.6, 2.2.9, 2.4.2 et 2.4.8.c .

La version 2.6.2, qui est un sujet de confusion pour la plupart des gens, ne fonctionnait pas sur Adobe AIR, mais sur Unity grâce à l'émulation du jeu Adobe AIR. Cela l'a d'ailleurs immunisée contre le problème des certificats expirés, puisqu'elle avait déjà son propre installateur à l'époque, ce qui fait de la version 2.4.8.c la plus récente (et donc la plus complète) affectée par le problème.

## Pourquoi maintenant ?

Deux raisons à cela :

- J'ai remarqué un regain d'intérêt pour les versions pré-Unity dernièrement sur le serveur Discord, avec beaucoup de gens qui commentent à leur sujet ou qui sont simplement nostalgiques de ces versions.
- Oui, cela fait exactement 10 ans que la version 2.4.8 a été publiée, il était donc tout à fait approprié et judicieux de publier son remaster à l'occasion du 10e anniversaire de la fin de l'ère Adobe AIR.

## Qu'avez-vous fait pour le remaster ?

Le jeu lui-même est identique. Aucune fonctionnalité n'a été ajoutée et aucun bogue n'a été corrigé (espérons qu'aucun bug n'a été ajouté non plus).

Le principal changement apporté par la remasterisation est le nouvel installateur, qui répond aux normes actuelles.

En outre, tous les textes anglais et français ont été vérifiés et corrigés lorsqu'ils étaient confus ou mal rédigés, et certains textes qui n'avaient pas été traduits à l'origine l'ont été.

Le jeu a également été traduit en espagnol et en italien, deux langues qui figuraient à l'origine dans le jeu avant d'être abandonnées parce qu'elles étaient trop difficiles à mettre à jour.

En raison du temps écoulé depuis la sortie de la version originale, certains textes et certains liens ont également été mis à jour pour être plus pertinents aujourd'hui ou pour refléter le fait que la version est une remasterisation.

## Ai-je toujours besoin d'Adobe AIR pour l'exécuter ?

Oui.

Le jeu a été conçu avec Adobe AIR et ne peut pas fonctionner sans Adobe AIR.

La bonne nouvelle, c'est que vous n'avez pas besoin de vous préoccuper d'Adobe AIR.

Le programme d'installation du jeu est livré avec la dernière version d'Adobe AIR publiée par Adobe avant que le produit ne soit abandonné et que la maintenance du code ne soit confiée à une autre société (version 32 du moteur d'exécution Adobe AIR).

Si le programme d'installation détecte que cette version d'Adobe AIR n'est pas installée dans le système, il vous proposera de l'installer pendant l'installation du jeu.

Si vous avez installé une autre version du moteur d'exécution Adobe AIR, le programme d'installation peut ne pas la détecter et vous proposer de l'installer ou de la mettre à jour, mais vous pouvez refuser l'installation d'Adobe AIR sans problème et utiliser votre version préférée à la place. Les versions plus anciennes sont toutefois déconseillées, car elles peuvent poser des problèmes dans le jeu.

## Y'aura-t-il des mises à jour ?

Non.

À moins qu'un bug très important ne vienne perturber le jeu, chaque remaster est définitif et ne sera pas mis à jour.

## D'autres versions seront-elles remasterisées ?

Oui.

L'intention est de remasteriser toute la liste des versions de l'ère Adobe AIR (c'est-à-dire toutes les versions de 2.4.8.c à 1.8.1), de la plus ancienne à la plus récente.

Toutefois, il se peut que cela prenne du temps, alors soyez patient.

## Et la version 2.6.2 ne sera pas modifiée ?

Pour l'instant, oui.

Son installateur fonctionne toujours, ce qui était le principal problème que ce projet était censé résoudre, et comme il est émulé par Unity, il y a des différences importantes dans le processus de remasterisation.

Mes premières recherches me font penser qu'il est encore possible de la remasteriser selon les mêmes normes que les autres versions, mais ce ne sera pas une priorité tant que toutes les autres versions n'auront pas été remasterisées, et même dans ce cas, je ne peux pas confirmer qu'elle sera remasterisée un jour.

## Qu'en est-il des versions antérieures à 1.8.1 ou comprises entre 1.8.1 et 2.0.0 ?

Ces derniers ne sont pas publics, principalement en raison de la quantité de bogues qu'ils contenaient à l'époque, et ils ne font donc pas partie de ce projet, du moins pour l'instant.

Quoi qu'il en soit, leur état exact est un peu mystérieux à l'heure actuelle, car même

Immudelki n'est pas sûr de conserver une copie de tous ces fichiers dans un endroit où il n'aurait pas à mettre sa maison sens dessus dessous pour les trouver. Par conséquent, tout ce que je peux dire pour l'instant, c'est qu'il n'est pas prévu de les remasteriser et de les publier.

Seul l'avenir nous dira si cela changera à l'avenir.

## Envisagez-vous d'ajouter d'autres langues ?

Non.

Malheureusement, certaines choses sont trop difficiles à modifier.

L'espagnol et l'italien ont été faciles à ajouter parce qu'ils étaient techniquement déjà dans le jeu, ils étaient seulement désactivés, en attendant d'être ramenés.

L'ajout d'autres langues, même celles qui sont prises en charge dans les versions actuelles du jeu, nécessiterait trop de travail par rapport à la portée de ce projet.

## À quand une version Mac ?

Saviez-vous qu'il est incroyablement difficile de développer quelque chose pour MacOS sans disposer d'un PC MacOS ?

Eh bien, je n'en ai pas (et je ne peux pas dépenser vu ce que ça coûte pour un projet que je fais sans but lucratif) et comme Apple est tellement ami avec l'émulation, mettant activement des bâtons dans les roues dans leurs logiciels et leurs licences, je n'ai pas encore trouvé de solution adéquate pour pouvoir créer la version MacOS du remaster.

J'y travaille et j'ai bien sûr l'intention de le publier à un moment ou à un autre du projet, mais malheureusement, je ne peux pas encore donner d'échéance.

Soyez au moins rassuré en sachant que même si je sors d'autres remasters avant de pouvoir ajouter le support Mac, une fois que l'un d'entre eux pourra être exécuté sur Mac, tous ceux sortis jusqu'à cette date pourront l'être, donc au moins vous n'aurez pas à attendre plus pour chaque version individuelle.

## Est-ce que c'est légal ?

En général, l'ingénierie inverse, la décompilation, la modification (au-delà de ce que le(s) développeur(s) vous laisse(nt) intentionnellement modifier) et surtout la redistribution d'un jeu sont illégales si vous n'êtes pas l'auteur du jeu.

Par conséquent, pour ce projet, la première étape, après avoir prouvé qu'il était techniquement possible de remasteriser le jeu de cette manière, a été de parler à Immudelki et d'obtenir son accord sur le projet. Il a été présent et informé de tout et a expressément autorisé ces modifications dans le jeu.

Ne tentez JAMAIS un projet comme celui-ci sans l'accord du ou des développeurs du jeu, que ce soit par le biais de la licence du jeu autorisant explicitement de telles pratiques ou par un contact direct et une approbation avec le ou les développeurs.

# PREGUNTAS FRECUENTES REMASTERIZACIONES IFSCCL

¡Mira el esquema del documento a la izquierda (PC)  
o en el menú de los 3 puntos (móvil) para ver la lista de preguntas!

## ¿Quién?

Esa es rápida, Dragón Groar ha sido el loco que ha hecho esto, pero por supuesto ha habido ayuda de más gente. Te invito a mirar el documento de ayuda (readme) del juego para ver más información.

## ¿Por qué?

Como puede que sepas, la IFSCCL ha funcionado gracias a varios motores de juegos desde su nacimiento. Su etapa estable más antigua fue la era de Adobe AIR (tras unas primeras versiones un poco buggeadas que funcionaban sólo con Flash Player).

Por entonces, el juego se distribuía a través de paquetes de Adobe AIR. Estos eran perfectos para su momento, pero tenían un problema importante que apareció con el tiempo: estaban firmados digitalmente. ¿Y cuál es el problema? ¿Eso no es más seguro? Bueno, sí, pero los certificados digitales expiran después de un tiempo (unos pocos años), así que ya no puedes instalar estos paquetes antiguos sin hacer magia negra en tu ordenador para rodear el problema de los certificados expirados.

Este proyecto, por lo tanto, empezó como un empaquetado de las versiones originales del juego en un instalador en condiciones que no expire con el tiempo, pero mientras estaba sobre la mesa, se ha llevado alguna que otra mejora adicional.

## Vale, ¿y por qué la 2.4.8?

Las versiones disponibles públicamente que funcionan con Adobe AIR son: 1.8.1, 2.0.0.c, 2.0.5.c, 2.1.5, 2.2.6, 2.2.9, 2.4.2, y 2.4.8.c .

La versión 2.6.2, que es motivo de confusión para muchos, no funcionaba en Adobe AIR, sino en Unity a través de una emulación del juego de Adobe AIR. Esto, incidentalmente, la hizo inmune al problema de los certificados expirados, ya que ya recibió su propio instalador en su día, lo que hace a la 2.4.8.c la última (y por lo tanto la más completa) versión afectada por este problema.

## ¿Por qué ahora?

Dos motivos:

- He visto en el servidor de Discord un interés algo mayor últimamente por las versiones de antes de la era de Unity, con mucha gente comentando sobre ellas o simplemente expresando su nostalgia hacia ellas.
- Sí, hace exactamente 10 años desde que la versión 2.4.8 se publicó, así que era más que propio y un toque muy bonito publicar su remasterización en el 10º aniversario del final de la era de Adobe AIR.

## ¿Qué has hecho en la remasterización?

El juego en sí es el mismo. No se han añadido características ni se han corregido bugs (y espero que tampoco se hayan añadido bugs).

El principal cambio de la remasterización es el nuevo instalador, al nivel de los estándares actuales.

A mayores, todos los textos en inglés y francés se han revisado y corregido donde eran confusos o estaban mal escritos, y algunos textos que originalmente no estaban traducidos también se han traducido.

También se ha traducido el juego a español e italiano, dos idiomas que originalmente estuvieron en el juego en sus primeros días antes de ser abandonados porque costaba demasiado mantenerlos actualizados.

Por último, como resultado del tiempo que ha pasado desde que se publicó la versión original, algunos textos y enlaces también se han actualizado para que sean más relevantes en el momento actual, o para reflejar que la versión es una remasterización.

## ¿Aún necesito Adobe AIR para ejecutar el juego?

Sí.

El juego se creó con Adobe AIR y en cualquier caso no puede funcionar sin Adobe AIR.

La buena noticia es que no tienes por qué preocuparte por Adobe AIR si no quieres.

El instalador del juego trae incorporada la última versión de Adobe AIR publicada por Adobe antes de discontinuar el producto y trasladar el mantenimiento del código a una compañía diferente (la versión 32 del runtime de Adobe AIR).

Si el instalador detecta que esta versión de Adobe AIR no está instalada en el sistema, te ofrecerá instalarla durante la instalación del juego.

Si tienes cualquier otra versión del runtime de Adobe AIR instalada, puede que el instalador no la detecte y aún así te ofrezca instalarla / actualizarla, pero puedes rechazar la instalación de Adobe AIR sin problemas y usar la versión que prefieras en su lugar. No obstante, se desaconseja usar versiones más antiguas ya que pueden provocar problemas en el juego.

## ¿Habrá actualizaciones para esto?

No.

A no ser que haya un bug muy importante que rompa el juego y haya sido introducido por el proceso de remasterización, cada remasterización es final y no se volverá a actualizar.

## ¿Se remasterizarán más versiones?

Sí.

La intención es remasterizar toda la lista de versiones de la era de Adobe AIR (es decir, todas desde la 2.4.8.c a la 1.8.1) de la más reciente a la más antigua.

Puede llevar algo de tiempo, no obstante, así que por favor, seamos pacientes.

## ¿Y la versión 2.6.2 se quedará como está?

Por ahora, sí.

Su instalador aún funciona, lo cual era el problema principal que pretendía solucionar este proyecto, y al estar emulada a través de Unity, hay diferencias importantes en el proceso de remasterización.

Mis primeras investigaciones me hacen creer que aún es posible remasterizarla al mismo nivel que el resto de las versiones, pero no será una prioridad ni siquiera investigarlo más a fondo hasta que el resto de versiones hayan sido remasterizadas primero, y aún entonces, no puedo prometer que vaya a serlo.

## ¿Y qué hay de las versiones anteriores a la 1.8.1 o entre la 1.8.1 y la 2.0.0?

Estas no son públicas principalmente debido a la cantidad de bugs que tenían ya en su día, así que, al menos por ahora, no son parte de este proyecto.

En cualquier caso, su estado concreto es un poco un misterio ahora mismo porque ni siquiera Immudexki está seguro de tener una copia en un lugar lo suficientemente a mano como para no tener que revolver toda su casa para encontrarla. Por lo tanto, todo lo que puedo decir ahora mismo es que no está entre los planes actuales remasterizadas o publicarla.

Si esto cambia en el futuro, sólo el tiempo lo dirá.

## ¿Pensarás añadir más idiomas?

No.

Desgraciadamente, hay cosas que simplemente son demasiado difíciles de modificar.

El español y el italiano eran fáciles de añadir porque técnicamente ya estaban en el juego, sólo estaban desactivados, esperando volver.

Añadir otros idiomas, incluso los que sí están en las versiones actuales del juego, requeriría demasiado trabajo para el ámbito de este proyecto.

## ¿Cuándo para Mac?

¿Sabías que es increíblemente difícil desarrollar algo para MacOS sin tener un PC con MacOS?

Bien, pues yo no tengo uno (y no puedo gastarme lo que cuesta uno para un proyecto que hago de forma altruista) y dado que Apple se lleva tan bien con el tema de la emulación, poniendo activamente trabas en su software y licencias, aún no he podido encontrar una solución válida y que funcione para crear la versión de MacOS de esta remasterización.

Estoy trabajando en ello y por supuesto tengo intención de publicarla en algún momento durante el proyecto, pero tristemente, aún no puedo proporcionar una estimación de fecha.

Si tienes un Mac, consuélate al menos con saber que aunque publique más remasterizaciones antes de poder añadir soporte para Mac, una vez una pueda funcionar en Mac, todas podrán, así que al menos no tendrás que esperar más para cada una de las versiones.

## ¿Y esto es legal?

Por lo general, la ingeniería inversa, el descompilado, la modificación (más allá de lo que el/los desarrollador(es) te dejan intencionadamente) y especialmente la redistribución de un juego es ilegal a no ser que seas su autor.

Por lo tanto, para este proyecto, el primer paso justo después de demostrar que era técnicamente posible remasterizar el juego así, ha sido hablar con Immudelki y obtener su aprobación en el proyecto. Ha estado presente y ha sido informado de todo constantemente y ha autorizado expresamente las modificaciones realizadas en el juego.

NUNCA intentes hacer un proyecto como este sin la aprobación expresa del/de los desarrollador(es) del juego, ya sea a través de una licencia en la que se autorice expresamente esta práctica o a través un contacto directo con el/los desarrollador(es) en el que él/ellos lo apruebe(n).