

# AIDE - FR

IFSCL 3.0.0

- Liste des commandes

-----exemple-----

commande (débute ou termine une procédure)

souscommande

souscommande.paramètre1.paramètre2...

paramètre.surcommande

-----

lyokoconnect

lyokoconnect.on

lyokoconnect.off

cdprog

reboot // seulement un par ligne temporelle

parefeu

matertest

matertest.exe

transf

nomLG.transf

link

nomLG.scan

territoire // optionnel, selectionne la catégorie

territoire.nomTerritoire //affiche le statut du territoire (ne fonctionne que pour ceux de Lyoko)

virt //optionnel, selectionne la catégorie

virt.nomterritoire.numTour or .nomTerritoire.crdX.crdZ or .nomLG or .nomVehicule

virt.exe  
devirt // optionnel, selectionne la catégorie  
nomLG.devirt  
devirt.exe

energystat

energy

energy.nomTerritoire.numTour  
energy.envoi  
energy.extraire

superscan

superscan.nomCamp // .xana, .jeremie or .hopper  
superscan.vmap // ouvre la carte virtuelle sur la tour visée

vmap

vmap.crd // active ou désactive l'affichage des coordonnées  
vmap.crd.impr // imprime les coordonnées actuelles dans le terminal de commandes  
vmap.nomLG // or .nomterritoire or .nomterritoire.crdX.crdZ or  
.nomterritoire.numTour or .nomVehicule

climsc

climsc.on  
climsc.off

scanners

scanners.all  
scanners.numScanner  
scanners.on  
scanners.off

rvlp

rvlp.numSeconds

rvlp.exe

f.numToucheF.nomCommande.paramètre // .1... to .8    exemple: f.1.aelita.devirt

xana //force xana à attaquer (tout type : lyoko, le coeur de carthage, un replika....)

journalj

kadikeon

quitter

aide

- **Commands notes**

Toutes les commandes "procedureNom" peuvent être commencées ou arrêtées par cette même commande. Certaines procédures dépendent de l'activation d'autres pour fonctionner.

Plusieurs procédures peuvent être finies avec **.exe**, ces fonctions concluent généralement l'action en cours tout en terminant la procédure.

Toutes les procédures ont une fonction **.min** ou **.max** qui permettent de minimiser ou de maximiser la fenêtre.

Le caractère de séparation **.** peut être remplacé par ces autres séparateurs : **, ; : / \$ ' "**

- **Carte Virtuelle: Contrôles caméra**

Molette pour zoomer/dezoomer (/ glissé sur la souris tactile pour l'Apple Magic Mouse)

Souris Clic droit pour incliner ou tourner

Shift + Souris Clic droit pour déplacer la caméra

- **Frontière et Codes de Materialisation**

La frontière est le vide se trouvant entre la terre et l'univers virtuel. Son fonctionnement est particulier dans l'IFSCL, c'est plus simple de s'y faire piéger mais aussi d'en sortir.

### **1/Comment un Lyokoguerrier peut finir dans la frontière :**

- dévirtualisé alors que tous les scanners sont occupés
- dévirtualisé sans posséder les séquences ADN du Lyokoguerrier
- dévirtualisé depuis un territoire sans avoir les codes de matérialisation de ce dernier ou le Skidbladnir à proximité
- virtualisé dans un territoire qui n'existe plus (dans la majorité des visualisations, si la cible du point de virtualisation n'est plus là, le lyokoguerrier apparaît quelque part d'autre sur le même territoire)

### **2/Comment sortir un Lyokoguerrier de la frontière :**

Envoyez un autre Lyokoguerrier dans la tour de passage du territoire où le Lyokoguerrier se trouvait (à l'interface, dans le cas de Carthage). Et utilisez l'action "récupérer mémoire".

Aelita le fera plus rapidement que les autres Lyokoguerriers.

Si le personnage est dans la frontière pour avoir été virtualisé sur un territoire inexistant, les données sont toujours copiées et trouvables sur l'interface de Carthage.

### **3/Séquences ADN des Lyokoguerriers :**

- possédées par chaque Lyokoguerrier
- visibles dans la fenêtre de transition
- permettent de dévirtualiser le Lyokoguerrier sans qu'il finisse dans la frontière (si le code de matérialisation du territoire est aussi possédé)
- permet aux lyokoguerriers de ne pas rester sur Lyoko après un RVLP
- la méduse les volent, il faut les récupérer sur l'interface de Carthage
- le code terre (utilisé dans une tour) peut les remplacer dans le cas d'Aelita

### **4/Codes de matérialisation des territoires :**

- chaque territoire (ou territoire-replika) en possède
- permettent de virtualiser directement les Lyokoguerriers sur le territoire concerné
- permettent de dévirtualiser les Lyokoguerriers sur le territoire sans finir dans la frontière (si les séquences ADN des Lyokoguerriers sont aussi possédées)
- peuvent être remplacés par la présence du Skidbladnir
- récupérables dans les tours de passage ou l'interface de Carthage
- visibles dans la fenêtre de transition

### **5/Obtenir les codes de matérialisation d'un territoire :**

Envoyez un Lyokoguerrier dans la tour de passage d'un territoire (ou à l'interface, dans le cas de Carthage) et utilisez l'action "récupérer données". Aelita le fera plus rapidement que les autres Lyokoguerriers.

### **6/Différence entre la matérialisation et la dévirtualisation**

Dans le cas des Lyokoguerriers, la matérialisation est un synonyme pour dévirtualisation. Dans le cas d'une création numérique (clone de Lyokoguerrier, marabounta, overvehicule...), la matérialisation signifie la création de cet objet dans l'univers virtuel.

## ● Perte définitive des Lyokoguerriers

- si tous les Lyokoguerriers sont en frontière
- si le Lyokoguerrier est tombé dans la mer numérique, à l'exception d'Aelita, si Hopper est en vie, il la sauvera. (non disponible dans cette version)
- si le Lyokoguerrier est translaté et que le Skidbladnir se fait détruire

## ● Dangers de Virtualisation

### 1/NoVirt Zones

Elles sont générées par le point d'origine de la marabounta, les tours activées par Xana ainsi que la méduse quand cette dernière utilise son pouvoir. Toute virtualisation dans une NoVirt zone résultera en un bug, et le Lyokoguerrier sera virtualisé à une localisation aléatoire. Sur Carthage, à part l'arena, l'ensemble du territoire est en NoVirt.

### 2/Virtualisation ciblant un LyokoGuerrier

Ce type de virtualisation n'est pas soumis aux NoVirt zones, sauf si :

- le LyokoGuerrier visé est inconscient
- le LyokoGuerrier visé est sous le contrôle de Xana, de la Méduse ou du Gardien
- le LyokoGuerrier visé se trouve sur Carthage

### 3/Virtualisation ciblant des coordonnées, un Lyokoguerrier ou un vehicule (tout sauf une tour)

Ce type de virtualisation est le moins sécurisé. Cela peut finir avec un Lyokoguerrier tombant dans la mer numérique.

### 4/Virtualisation différée (non présent dans cette version)

Aussi appelée 'diffvirt', elle est disponible lorsque au moins une virtualisation à déjà été effectuée. Elle envoie les Lyokoguerriers à la position la plus proche du dernier Lyokoguerrier virtualisé. (c'est une version accélérée de la virtualisation ciblant un LyokoGuerrier)

## ● Caractéristiques de Lyokoguides

Les Lyokoguides incluent les monstres, les lyokoguerriers et les overvehicules.



### 1/PV (Points de Vie)

Les lyokoguerriers peuvent guérir une fois dans une tour.

## **2/PA (Points d'Action)**

Les points d'actions sont utilisés pour effectuer certaines actions en combat.

## **3/Supervitesse**

Cette jauge est toujours active, et se réduit dès que le Lyokoguerrier bouge, et remonte lorsqu'il ne bouge plus (plus rapide dans une tour). Plus la jauge baisse, plus la vitesse est lente.

En utilisant un Overvehicule, la supervitesse ne change pas, l'unique vitesse prise en compte est celle de l'overvehicule.

### **● Dangers du Retour Vers le Passé**

Quand le compte à rebours atteint 0:

- Tout Lyokoguerrier xanatifié ou sous l'emprise de la méduse devient xanatifié définitif
- Tout Lyokoguerrier inconscient ou sous le contrôle du Gardien restera sur Lyoko
- Tout Lyokoguerrier qui n'est pas proche du Skidbladnir sur un Replika restera sur le Replika
- Tout Lyokoguerrier qui est en frontière y reste

### **● Types de Xanatifications**

Un lyokoguerrier xanatifié le reste jusqu'à ce qu'il subisse une dévirtualisation ou qu'il soit frappé par un reboot.

un lyokoguerrier sous xanatification définitive reste dans le camp de xana, et ne changera pas de camps à cause d'une dévirtualisation ou d'un reboot. Le seul moyen de le sauver est de voler ses données dans la tour d'un Replika que Xana utilise pour le translater dans le monde réel.

### **● Autre**

Xana attaque le monde réel et l'usine dans laquelle se trouvent nos héros. Les dégâts montent au fur et à mesure et son visible dans la fenêtre Xana-Terrestre, avec un indicateur des dégâts actuels dus aux spectres de Xana.

Si les dommages atteignent 100%, la partie est perdue.

Un retour vers le passé annulera les dommages causés par le spectre.