

IFSCL

INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO

V.2.0.5

'LISEZ-MOI - COMMENT JOUER'

- [1/ DISCLAIMER](#)
- [2/ INSTALLATION](#)
- [3/ COMMANDES UTILISABLES EN JEU](#)
- [4/ LIRE LES COORDONNEES](#)
- [5/ RACCOURCIS](#)
- [6 / SYSTEME DE COMBAT](#)
- [7/ CHOIX DE L'AUTEUR](#)
- [8/ LIENS INTERNET, CONTACT, CREDITS, QUESTIONS](#)



Basé sur le travail de [Paul Guidal](#), graphiste original de la série animée.

PAR IMMU - Année 2012 - www.paradoxe-epsilon.fr

1/ DISCLAIMER

_En aucun cas l'auteur de cette Interface ne pourra être tenu responsable des éventuels désagréments causés par l'usage des fichiers mis à votre disposition.
_CODE LYOKO et tous les noms, produits, marques affiliées sont la propriété complète de leurs créateurs et/ou détenteurs des droits, cette interface à été produite pour un usage purement non-commercial et est l'oeuvre d'un seul fan nommé ici « auteur ».
_Cette interface reste néanmoins aussi à un degré moindre une fan-crédation complète d'IMMU, toute copie, même partielle, sans en informer le créateur est fortement désapprouvée et peu respectueuse du travail accompli.
_Découvrez le travail de l'auteur original de l'interface du dessin animé [Paul Guidal](#)

2/ INSTALLATION

Aucun fichier d'une version antérieure n'est nécessaire.
Installez les polices de caractères (FONTS) fournies, en les copiant dans le dossier approprié, situé ici
LETTREDEVOTREDISQUEDUR:\WINDOWS\Fonts\

De nouvelles polices peuvent être fournies avec l'évolution de l'interface, n'oubliez pas de vérifier.
Vous devez installer ADOBE AIR (gratuit), lien <http://get.adobe.com/fr/air/>

Lancer l'installateur et regardez les options proposées si vous voulez désinstaller l'interface.

Pour optimiser les performances, éteignez tout les autres programmes activés (navigateur internet, lecteur multi media etc...)

3/ COMMANDES UTILISABLES

Commandes à copier dans la console de commandes ici



Quand les procédures (commandes en « start ») se terminent, la plupart sont automatiquement fermées (et passent éventuellement aux suivantes). En utilisant la commande "**nomprocedure(stop)**", vous fermez la procédure en cours. Si elle est tapée au mauvais moment, cette commande annule la procédure.

Pour simuler une attaque de Xana (mode Sandbox uniquement)

xana(numero du territoire où vous voulez que la tour s'active)

0=montagne,1=désert,2=forêt,3=banquise,4=carthage

xana()

mode aléatoire

Pour virtualiser des lyokô-guerriers dans le monde de Lyokô

transf(start)

transf(nom de lyoko guerrier) //exemple transf(yumi)

scann(start)

scann(nom de lyoko guerrier) //exemple scann(yumi)

virt(start)

virt(nom du territoire) //exemple virt(montagne) //noms montagne,desert,forêt,banquise,carthage
(Carthage absent pour le moment)

(rappel Vous pouvez changer de territoire en allant dans la tour n° 1 ou n° 10 d'un territoire)

virt(numero de la tour) //exemple virt(1) //entre 1 et 10 pour chaque territoire. (Numero non universel de la tour) Virtualiser à côté d'une tour activée rendra les coordonnées aléatoires.

virt(execution)

Pour dévirtualiser des lyokô-guerriers (aussi nommé rematerialisation)

devirt(start)

devirt(nom de lyoko guerrier)

Vous ne pouvez pas dévirtualiser un lyoko-guerrier en combat.

devirt(execution)

Procédure de retour vers le passé (bloqué par les combats et la surchauffe du SuperCalculateur)

rvlp(start)

rvlp(check_memory_user)

rvlp(check_memory_lyokow)

rvlp(secondes) //exemple rvlp(10)

rvlp(s_confirm)

rvlp(execution)

Pour localiser un lyokô-guerrier virtualisé (localisation automatique après une virtualisation)

locate(start)

locate(nom_lyokoguerrier)

locate(nom_overvehicule)

Gérer la climatisation du SuperCalculateur:

climsc(start)

climsc(execution)

Programmes du Lecteur de CD

cdprog(start)

cdprog(upvirt)

cdprog(mataelita)

cdprog(reboot)

cdprog(raz) //pour arrêter l'animation du cdprog

Utilisation programme

mataelita(test)

Pour matérialiser les véhicules

overbike(nomlyokoguerrier) , overboard(nomlyokoguerrier) , overwing(nomlyokoguerrier)

Pour dématérialiser les véhicules

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

overvehicules(demater)

Appeler avec le téléphone (appuyez sur les boutons du pavé du téléphone)

numéro d'aelita 01-55-32-55-55

numéro d'odd 01-55-32-12-58

numéro d'ulrich 01-55-32-91-33

numéro de yumi 01-55-32-10-09

Autres programmes (certains se ferment par appui sur le bouton haut-droit, ou en retapant la même commande)

quit // exit

aide // aide()
telephone()
scanners()
superscann()
kadikeon()
journal_j()
overvehicules() // materialise automatiquement, overbike->ulrich, overboard->odd, overwing->yumi
f_laser()
camera()

Pour utiliser le modificateur de voix du téléphone (fictif)

mvoix(start)
mvoix(nomdevoix) //exemple mvoix(mmeishiyama)
Noms de voix disponibles mr belpois, azra, mmehertz, mmeishiyama, mrishiyama, mmedunbar, mrdunbar, mmedelarobia, mrdelarobia, moralesjim, hiroki, johnny, julien, jeanbaptiste, matthias, mrdelmas, milly, tamiya, sissi, herve, nicolas

Pour consulter la fenêtre web du satellite militaire

websat(start)
websat(haut)
websat(bas)

Pour utiliser le monte charge

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

Afficher la carte de la ville (du quartier)

citymap(start)
citymap(electric) //affiche le réseau électrique du quartier ou de Kadik (selon le zoom)
citymap(chimical) //déplace la carte vers le complexe petrochimique
citymap(phone) // affiche la localisation de certains téléphones
citymap(zoom)
citymap(dezoom)

Sauver un lyokoguerrier perdu entre les mondes (dans la frontière)

Apprenez la procédure avec la mission 2 : un départ précipité.

4/ LIRE LES COORDONNEES

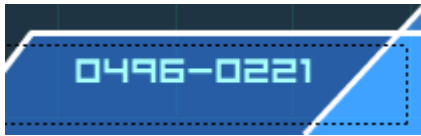
Le superscann repère les tours activées des mondes virtuels, Lyôko ou ses Replikas. Il vous fournit les coordonnées de la dernière tour activée pour savoir où diriger vos lyokô-guerriers.



0=Type de territoire (0=Montagne, 1=Désert, 2=Forêt, 3=Banquise, 4=Carthage) (carthage non disponible pour l'instant)
00=Numéro de la Tour (par rapport territoire)
000=Numéro de Monde (01=Lyokô, 02=Replika Montagne, 03=Replika Désert, 04=Replika Forêt, 05=Replika

Banquise, 06=Replika Carthage)

Si cette tour est activée, il n'est pas possible d'y virtualiser un Lyoko-guerrier en prenant son numéro, cela provoquera une redirection automatique de la virtualisation vers une autre tour.



Ces chiffres servent à connaître les coordonnées X et Y exactes de la tour, mais aucune utilisation directe de ces chiffres n'est possible en jeu.

5/ RACCOURCIS

Boutons spéciaux barre haute de la ligne de commande

Bouton 1 Remonter l'historique des résultats de la ligne de commande(Dès que le nombre de commandes archivées est supérieur à 19)

Bouton 2 Descendre l'historique des résultats de la ligne de commande(Dès que le nombre de commandes archivées est supérieur à 19)

Boutons spéciaux barre haute de la carte tactique

Bouton 1 Zoom +

Bouton 2 Zoom -

Boutons spéciaux kadikeon

Bouton 1 Stopper/Relancer Animation 3D

Bouton barre 1 ouvre la fenêtre de la carte de ville

Bouton barre 2 ouvre la fenêtrés des caméras de l'usine

Boutons spéciaux téléphone



Activer/désactiver les interférences téléphoniques (brouillage)

Barre de transfert (en bas)

Bouton 1 Activer/désactiver la procédure de transfert

Bouton 2 Activer/désactiver les fenêtres d'anomalie

Bouton 3 Activer/désactiver la barre de son (prototype pour l'instant)

Haut de l'interface

Bouton 1 Menu contextuel pour quitter l'interface ou activer le plein écran

Bouton 2 Ouvrir la fenêtre de commandes

Bouton (le plus long, au centre) Changer le mode d'écran

6/ SYSTEME DE COMBAT

Le système de combat se déroule au tour par tour. Chaque Lyoko-guerrier combat l'un après l'autre. Puis c'est le tour des Ennemis. Sur la carte audio vous avez accès à différentes statistiques

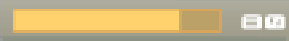


Les PA (points d'actions) du personnage, chacun en a 8 par virtualisation, veillez à bien les économiser. Ils permettent d'effectuer d'autres actions que l'attaque simple.



Le pourcentage de PV (points de vie) du personnage, si il tombe à zéro, le personnage est automatiquement dévirtualisé. Les sphères aident seulement à avoir

une idée rapide du taux de PV.

 **Le timer**, à 100 % en début de chaque tour, le timer descend progressivement, vous devez choisir une action avant que le timer tombe à zéro. Si rien n'est choisi, le timer utilise automatiquement l'attaque simple.



L'attaque simple Elle ne coûte **aucun PA**, c'est l'action de base utilisée si vous ne confirmez pas votre choix d'action avant la fin du timer. Touche un ennemi au hasard

Les actions spéciales (avec coût en difficulté normal):

L'attaque Puissante Elle coûte **3 PA** et est trois fois plus efficace que l'attaque. Touche un ennemi au hasard

L'attaque Massive Elle coûte **2 PA**, elle est moins efficace que l'attaque mais touche tous les ennemis.

La défense Ultime Elle coûte **1 PA**. Le Lyoko-guerrier est invincible pour un tour. Utilisez cette capacité pour augmenter vos chances de survie.

Le Nom de l'action (en bleu sur la carte) est relatif au Lyoko-guerrier et à l'action survolée ainsi, l'attaque puissante Ulrich se nomme Triangulaire tandis que pour Odd elle est nommée Salto Arrière.

Notes 1/ Si la carte audio n'est pas ouverte mais que le Lyoko-guerrier est bien virtualisé, le combat se passe automatiquement, le timer choisit automatiquement l'attaque simple.

2/ Si la carte est ouverte mais n'est pas localisée sur la carte tactique, le Lyoko-guerrier combat automatiquement et ne peut être localisé.

3/ Pour l'instant, les attaques resteront au hasard. La programmation d'un système d'attaque optimisée est à l'étude.

Le niveau de Difficulté (se change sur le menu principal)

En mode facile, entrer dans une tour de Lyokô rend l'intégralité des PV, le timer est lent (15 secondes). Les actions spéciales coûtent toutes 1 PA de moins.

En mode normal, les tours rendent au maximum la moitié des PV, le timer est normal (9 secondes). Les actions spéciales coûtent toutes leur coût normal.

En mode difficile, les tours ne rendent pas de PV, le timer est rapide (4 secondes). Les actions spéciales coûtent toutes 1 PA de plus.

Les ennemis

Les monstres de Xana, ils apparaissent lorsqu'une tour est activée afin d'empêcher Aelita d'atteindre la tour pour entrer le Code Lyokô, qui la désactive. Si vous approchez l'un de vos lyokô-guerriers d'un ennemi, un combat se déclenchera automatiquement entre le lyokô-guerrier et le monstre. Le Lyoko-guerrier s'arrête d'ailleurs automatiquement. Le monstre va aussi faire appel aux autres monstres de la carte, qui vont se déplacer dans sa direction. Tous se déplaceront, sauf ceux qui sont très proches de la tour activée.

Les équipes

Pour vous éviter d'être trop facilement dévirtualisés, certains monstres se déplacent toujours en équipe.

Vous pouvez connaître le nombre d'individus dans une équipe en regardant le nombre de triangles que possède la minicarte du monstre sur la carte tactique.

Attention, envoyer un lyoko-guerrier combattre seul est toujours très dangereux.

Note Tous les autres monstres manquants apparaîtront plus tard (William Blanc et Noir aussi), de la même façon que le reste des fonctionnalités de l'IFSCL.

Exemple de Stratégies, utilisation de la défense ultime

1/ Vous avez Ulrich et Aelita en combat, Ulrich n'a quasiment plus de points de vie et Aelita doit rester en vie. En faisant utiliser la défense ultime à Ulrich, si les monstres tentent de l'achever, il s'acharneront sur lui pendant un tour où il ne subira aucun dégât, et Aelita sera moins attaquée. Attention cependant, tous les ennemis ne s'acharnent pas forcément à tuer le Lyoko-guerrier ayant le moins de PV.

2/ Un Lyoko-guerrier est pris au piège seul dans un combat et n'y survivra pas. En lui faisant utiliser la défense ultime juste avant la fin de son timer, vous laissez le temps à d'autres lyokô-guerriers d'arriver pour l'aider.

7/ CHOIX DE L'AUTEUR **(pour comprendre ce qui est (ou n'est pas) présent dans l'interface)**

Système de Combat Soucis d'équilibrage:

_la capacité 'don de création' d'Aelita ne lui consommera pas de points de vie (comme dans la saison 3 et 4 du dessin animé)

_les capacités envol (aelita), supersprint(ulrich) et supersmoke(william) ne sont pas citées mais apparaîtront peut-être dans la vitesse de base des personnages (pas de modif pour l'instant).

_Les attaques ne tuent pas en un coup, c'est-à-dire par exemple que le Mégatank ne tue pas un lyokô-guerrier en un coup, et un lyokô-guerrier ne tuera pas un Mégatank en un coup non plus. La règle de l'**oeil de Xana** n'est donc pas prise en compte. (on considère que les points de vie des monstres représentent leur fatigue et que quand elle tombe à zéro, le dernier coup touche automatiquement l'oeil)

Pour autant, les monstres et leurs attaques sont plus ou moins puissantes comme dans la série animée.

Un système d'avantages contre certains monstres en fonction du lyokô-guerrier attaquant sera introduit plus tard.

_Les cartes de personnages affichent 10 et non 8 sphères vertes par souci de logique.

Les costumes choisis ainsi que les fenêtres qui apparaissent dans cette interface reproduisent les dernières versions de ces dernières qui ont pu apparaître dans le dessin animé.

La fenêtre du superscann est un mixe entre celle de la saison 3 et de la saison 4.

Tout les programmes d'ADN seront dans une seule fenêtre.

Certaines fenêtres n'apparaîtront donc pas dans cette interface telles que

_la virtualisation différée (vu que c'est utilisé que lorsqu'il n'y a personne aux commandes du supercalculateur)

-la fenêtre de blessure des lyokô-guerriers, trop encombrante autant dans le gameplay que dans l'espace de l'interface(+ utilise une 3D trop gourmande en CPU)

La fenêtre téléphone fait apparaître non pas la carte d'un Lyoko-guerrier si il est appelé mais une image du personnage à la place de l'antenne (comme dans la saison 1).

Contrairement au D.A, même si un lyokô-guerrier est dévirtualisé en plein combat, il est nécessaire de procéder à une dévirtualisation manuelle, afin de ne pas embrouiller les scanners.

8/LIENS INTERNET, CONTACT, CREDITS, QUESTIONS

[IFSCL - SITE OFFICIEL](#)

[IFSCL - INDIE DB](#)

[IFSCL - FACEBOOK](#)

[CODE LYOKO.FR - FORUM TOPIC](#)

[CODE LYOKO EVOLVED - FORUM TOPIC](#)

Un grand merci à tous les Bêta-testeurs :

Version 1.0.0 -> Jeremodd

Version 1.2.9 -> Jeremodd

Version 1.3.5 -> Jérémie01 / Kris-évolution

Version 1.3.9 -> Jérémie01 / Jeremodd / Kiki74000

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

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

Version 2.0.0 -> Chardetm / Giovanni / Jenjeur / Sacha1003

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

Traductions : Chardetm - I Gunz D'Visual Basic - Lorenzo Schaeffer - Elio Fernandez - Edgard Trinidad Diaz - Juan Li Puma

Merci pour votre soutien et amusez-vous bien, je n'attends plus que vos retours et autres critiques sur les forums consacrés !

Si vous avez des questions, merci de vous référer d'abord à la FAQ du site officiel et au chapitre '7/ choix de l'auteur' de ce document.

IMMU

