



IFSCL V.2.2.6 (2010 – 2013)

INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO

www.codelyoko.fr/ifscf

- [1/ DISCLAIMER](#)
- [2/ DES/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](#)

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 considérée comme peu respectueuse du travail accompli.

2/ DES/INSTALLATION

-Aucun fichier d'une version antérieure n'est nécessaire.

-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

Il est fortement conseillé à tout nouveau joueur de faire les missions du mode 'campagne' afin de découvrir comment jouer.

Pour simuler une attaque de Xana (mode Sandbox uniquement)

xana(numero du territoire) // 0=montagne,1=désert,2=forêt,3=banquise,4=carthage

xana() // mode aléatoire

Pour virtualiser des Lyoko-guerriers dans le monde de Lyoko

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 disponibles : montagne,desert,forêt,banquise

(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 en visant une tour activée rendra les coordonnées aléatoires.

virt(execution)



Pour dévirtualiser (rematerialiser) des Lyoko-guerriers :

devirt(start)

devirt(nom de lyoko guerrier)

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

devirt(execution)

Pour matérialiser les véhicules :

overbike(nomlyokoguerrier) , overboard(nomlyokoguerrier) , overwing(nomlyokoguerrier) ,
overvehicules() // materialise automatiquement, overbike->ulrich, overboard->odd, overwing->yumi

Pour dématérialiser les véhicules :

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

overvehicules(demater)

Utilisation superscann :

superscann() // affiche le superscann sans se cibler sur une tour précise

superscann(xana) // affiche automatiquement la dernière tour activée par Xana,

superscann(numero_universel_de_la_tour) // affiche une tour et son éventuelle activation

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 Lyoko-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 programmes du lecteur CD :

mataelita(test)

Utiliser le téléphone et le modificateur de voix (plus de détails dans la mission 5) :

telephone()

mvoix(start)

mvoix(nomdevoix)

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

quit // exit



aide // aide()
scanners()
kadikeon()
journal_j()
f_laser()
camera()

Pour configurer les touches F1,F2,F3 et F4 :

configF1(nom_de_la_commande_a_enregistrer)
configF2(nom_de_la_commande_a_enregistrer)
configF3(nom_de_la_commande_a_enregistrer)
configF4(nom_de_la_commande_a_enregistrer)

Pour consulter les fenêtres satellites (plus de détails dans la mission 5) :

spirale(start)
spirale(haut)
spirale(bas)
spirale(sat) //sur la dernière page de la fenêtre web spirale

Pour ouvrir la planification satellite d'un meteore depuis la fenêtre de contrôle satellite :

sat(nom_de_meteore)

Pour cracker certains mots de passe :

crypto(start)
crypto(sat)

Pour utiliser le monte charge :

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

Procédure de désactivation des inhibiteurs d'une tour

inhib(start)
inhib(nom de territoire)
inhib(id_de_tour_dans_territoire)
inhib(break)
inhib(execution)

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)

Procédure de correction ADN (plus de détails dans la mission 4)

adn(start)
adn(locatesolve) // pour afficher la tour permettant de corriger le problème ADN concerné
adn(solve)
adn(0,1,2,3,4 ou 5) // pour afficher la fenêtre adn concernée sans cliquer sur les boutons



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

Plus de détails avec la mission 2

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 tapée au mauvais moment, ça annule la procédure.

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 Lyoko-guerriers.

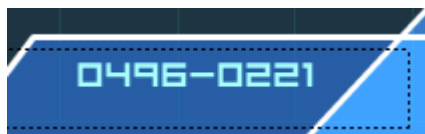


0=Type de territoire (0=Montagne, 1=Désert, 2=Forêt, 3=Banquise, 4=Carthage) (carthage non disponible pour l'instant)

00=Numéro de la Tour (par rapport territoire) (et non son numéro universel)

000=Numéro de Monde (01=Lyoko, 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

Bouton 2 Descendre l'historique des résultats de la ligne de commande

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 fenêtres des caméras de l'usine

Boutons spéciaux téléphone



Activer/désactiver les interférences téléphoniques (brouillage)



Activer/désactiver la liste des voix modifiables



Activer/désactiver la liste des numéros des lyokoguerriers

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 3 Ouvrir la fenêtre de commandes

Bouton 4 Réduire toutes les fenêtres

Bouton 5 Agrandir toutes les fenêtres

Bouton 7 (le plus long, au centre) Changer le mode d'écran

6/ SYSTEME DE COMBAT

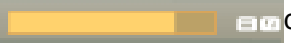
Le système de combat se déroule au tour par tour. Chaque Lyoko-guerrier combat l'un après l'autre. Puis c'est le tour des Ennemis. Sur la carte audio vous avez accès à différentes statistiques



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.



Le timer, à 100 % en début de chaque tour, le timer descend progressivement, vous devez choisir une action avant que le timer n'arrive 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.

Exemple : l'attaque puissante d'Ulrich se nomme Triangulaire

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/ 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 Lyoko 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 Lyoko, qui la désactive. Si vous approchez l'un de vos Lyoko-guerriers d'un ennemi, un combat se déclenchera automatiquement entre le Lyoko-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.

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 Lyoko-guerriers d'arriver pour l'aider.

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

_La capacité 'don de création' d'Aelita ne lui consomme pas de points de vie (comme dans la saison 3 et 4 du dessin animé) et est considérée comme simple attaque

_Les attaques ne tuent pas en un coup, c'est-à-dire par exemple que le Mégatank ne tue pas un Lyoko-guerrier en un coup, et inversement. 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 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 Lyoko-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.



Pour plus de clarté, tout les programmes d'ADN sont dans une seule fenêtre.

-La fenêtre de blessure des Lyoko-guerriers n'apparaîtra pas, car jugée trop encombrante autant dans le gameplay que dans l'espace de l'interface

-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 Lyoko-guerrier est dévirtualisé en plein combat, il est nécessaire de terminer manuellement la dévirtualisation, afin de ne pas embrouiller les scanners.

8/LIENS INTERNET, CONTACT, CREDITS, QUESTIONS

[SITE OFFICIEL SUR CODELYOKO.FR](http://CODELYOKO.FR)

TOPIC FORUM SUR CODELYOKO.FR

[AIMEZ SUR FACEBOOK](https://www.facebook.com/IMMU)

[DECOUVREZ L'IFSCS SUR INDIEDB](http://INDIEDB.COM)

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 / LyokoSixteen / 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

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

Version 2.2.6 ->



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

Basé sur le travail de [Paul Guidal](http://paulguidal.com), graphiste original de la série animée.

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