



IFSCCL V.2.4.8 (2010 – 2013)

INTERFACE FLASH DU SUPERCALCULATEUR DE CODE LYOKO

www.codelyoko.fr/ifsccl

1/ COMMANDES UTILISABLES EN JEU

2/ RACCOURCIS

3/ SYSTEME DE COMBAT

4/ CHOIX DE L'AUTEUR

5/ LIENS INTERNET, CONTACT, CREDITS, QUESTIONS

6/ DES/INSTALLATION

7/ NOTES LEGALES

1/ COMMANDES UTILISABLES

Il est fortement conseillé à tout nouveau joueur de faire les missions du mode 'campagne' afin de découvrir comment jouer. Ainsi, toutes les commandes vous seront présentées en direct et bien plus encore !

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 se connecter à Lyoko et utiliser les programmes liés

`lyoko(start)`

`lyoko(connexion)`

`lyoko(deconnexion)` (si besoin)

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(jeremie) // affiche automatiquement la dernière tour activée par Jeremie,
 superscann(hopper) // affiche automatiquement la dernière tour activée par Hopper,
 superscann(numero_universel_de_la_tour) // affiche une tour et son éventuelle activation
 superscann(locate) // montre la tour sélectionnée dans le superscann sur la carte tactique

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(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)

Journal de Franz Hopper :

journal_h(start)
 journal_h(decrypt)
 journal_h(execution)

Programmes du Lecteur de CD :

cdprog(start)
 cdprog(upvirt)
 cdprog(mataelita)
 cdprog(cloneaelita)
 cdprog(reboot)
 cdprog(raz) //pour arrêter l'animation du cdprog

Utilisation de programmes du lecteur CD :

mataelita(test)
 cloneaelita(switchmove)

Gestion des scanners :

scanner(start)
 scanner(numero_scanner) //1,2 ou 3
 scanner(all)
 scanner(on)
 scanner(off)

Gestion de l'énergie :

energie(start)
 energie(numero universel de tour)
 energie(envoi)
 energie(extract)

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()
kadikeon()
journal_j()
f_laser()
camera()
firewall()

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

exemple : configF1(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.

2/ RACCOURCIS

Boutons spéciaux Lignes de Commandes

Bouton 1 Remonter l'historique des résultats de la ligne de commande

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

Bouton au survol du taux d'énergie : ouvre la fenêtre du graphique d'énergie

Boutons spéciaux Transfert d'énergie

Bouton 1 Ré-ouvre la fenêtre des graphiques d'énergie

Boutons spéciaux Audio-cartes

Bouton 1 Rassemble toutes les audio cartes ensemble

Boutons spéciaux Superscann

Bouton 1 **Activer/désactiver** l'auto-superscann (le superscann détecte automatiquement les tours activées)

Boutons spéciaux 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)

Bouton 4 Ouvrir la fenêtre de connexion de lyoko

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
Bouton 12 Activer Firewall (désactiver avec la touche enter)

3/ 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.

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.

4/ CHOIX DE L'AUTEUR, POUR DES RAISONS TECHNIQUES ET PRATIQUES... :

_Les attaques ne tuent pas en un coup La règle de **l'oeil de Xana** n'est donc pas prise en compte. (les points de vie des représentent la fatigue et que quand elle tombe à zéro, le dernier dévirtualise)
Pour autant, les monstres et leurs attaques sont plus ou moins puissantes comme dans la série animée.

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

_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, la majorité des programmes ADN sont dans une seule fenêtre. Et les fenêtres d'audioCartes et de NavSkids ne font qu'une.

-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 (jugé incohérent et inutile) si il est

appelé mais une image du personnage à la place de l'antenne (comme dans la saison 1).

_Les fenêtres de conversation avec Aelita en 3D / Tchat avec un lyokoguerrier / Télévision n'apparaîtront pas car jugées trop complexes.

_L'animation d'un point rouge sortant de la tête d'Odd (rares épisodes) n'apparaîtra pas. Jugée inutile.

_La fenêtre de Franz Hopper de type cdprog (avant-dernier épisode) n'apparaîtra pas, car il y en a déjà une autre qui peut faire office pour représenter l'énergie et la vie d'hopper

_Chaque territoire (hormis carthage et replikas) possède deux tours de passage (le véritable nombre de tours de passage dans le D.A. Étant incohérent par moments)

_Même enclenché depuis une tour, toute disparition de territoire se fera de l'extérieur vers l'intérieur

_Carthage est un mix des saisons 2,3 et 4. pas d'ascenseur vers l'interface, pas de salle leurre, labyrinthe conservé, un seul tunnel accessible pour plus d'efficacité

_Il n'y aura pas de carte tactique pour le réseau. Les fenêtres de skidbladnir et de navskids contiennent suffisamment d'informations. Néanmoins cela n'exclut pas l'existence des fenêtres de zoom sur le monde numérique, de recherche dans le réseau, et d'entrée/sortie d'un hub.

5/LIENS INTERNET, CONTACT, CREDITS, QUESTIONS

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

[TOPIC FORUM SUR CODELYOKO.FR](http://TOPIC.FORUM.SUR.CODELYOKO.FR)

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

[DECOUVREZ L'IFSCCL SUR INDIEBD](http://DECOUVREZ.L'IFSCCL.SUR.INDIEBD)

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

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

Version 2.2.6 -> Aiglerac,FranciscoBS,Maximmeke,Tom,Kevin97414,Marc 96,Remi12b,Edgarin,Roro,Aym

Version 2.4.2-> Cafénoir, Chemyouyou,Cucicea, Delorean 140km/h, Egotilt, Epcillone, Flo4428, Franckentien, Jessy, Jojo_jer, Karewan, Sheikdu51, Sunshine,Thancockus, Thomymy6, Thuthurcle,Ulrich-fan1999, Wg-pierre, Zorororonoa

Version 2.4.8-> Antoine Heurtel, AdrianoXIII, Deimon Mx, Dinbyam, BR44, Code Reseau, Jeremy8233, Florian, Fabio Da Vinci, Sunshine, Zorororonoa

Translations: Chardetm - I Gunz D'Visual Basic - Lorenzo Schaeffer – Elio Fernandez – Edgard Trinidad Diaz - Juan Li Puma – Saad Boujane – Joselyoko - Gokhur – Aquariophilinlove – Tom – Georges – Mboucher - Delorean 140km/h



Basé sur le travail de [Paul Guidal](#), graphiste original de la série animée pour les interfaces d'ordinateur.

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 '4/ choix de l'auteur' de ce document.

IMMU

6/ 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...)

7/ NOTES LEGALES

_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-création complète d'IMMU, toute copie, même partielle, sans en informer le créateur est considérée comme peu respectueuse du travail accompli.