

CODE LYOKO

EVOLUTION

LE MAG EN LIGNE

NUMÉRO 8

CLE 9/26 : LE BEST of !

PAGE 4



UN ÉCRIVAIN SUR LE WEB...
PAGE 16

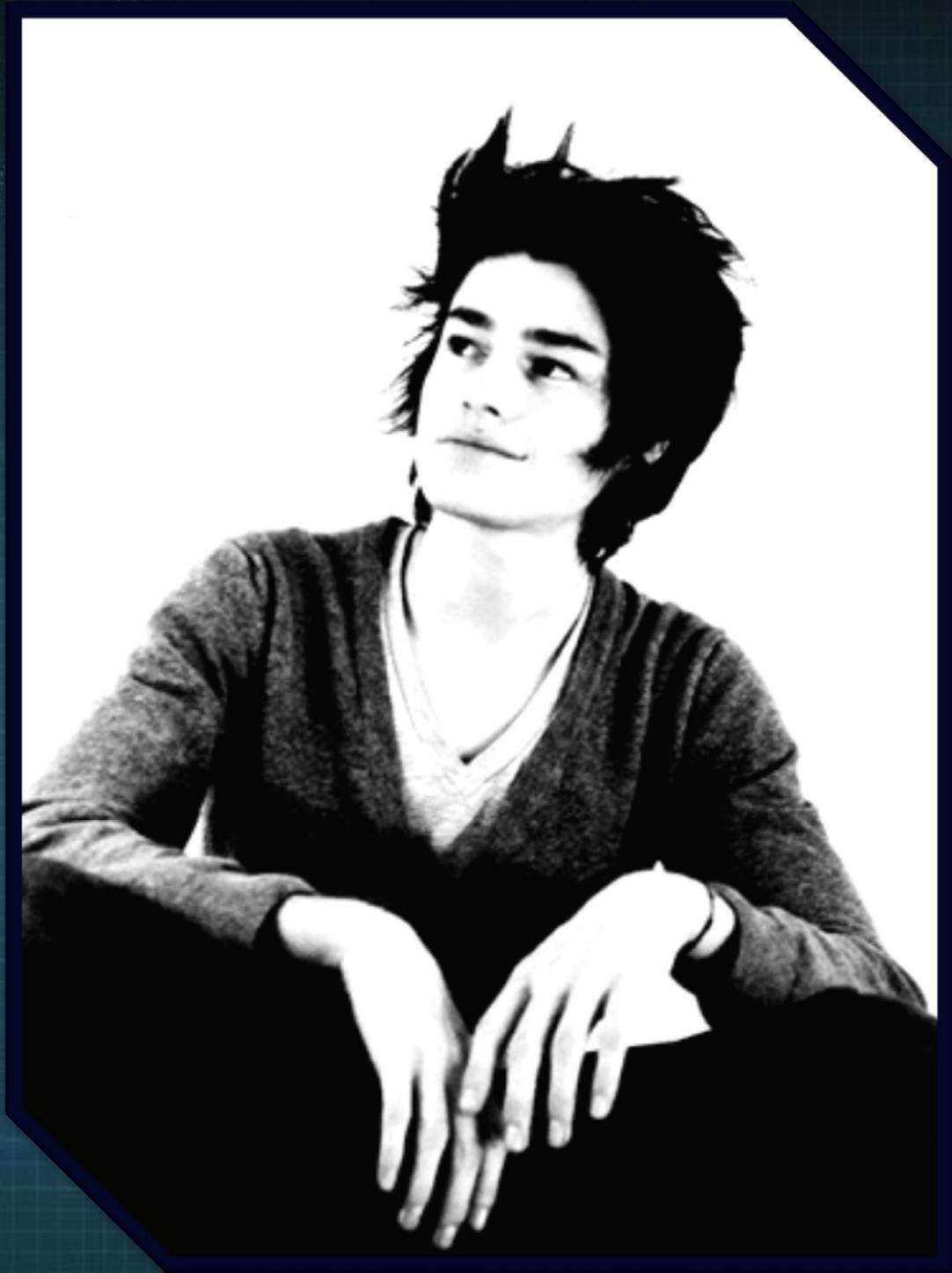
DOSSIER

CODE LYOKO
SOCIAL GAME

PAGE 7



UN GRAPHISTE SUR LE WEB...
PAGE 17



Diego Mestanza



Édito

- BREF, j'ai BÊTA-TESTÉ L'IFSCCL

VERSION 2.1.5-

Et oui ! Après avoir bêta-testé le jeu 3D de Lyokone, j'ai eu la chance de découvrir avant vous tous le travail génialissime d'Immu et je peux vous promettre que vous ne serez pas déçus.

J'ai envoyé ma candidature assez tôt et, dès le 12 février, j'ai su que j'étais pris ! J'ai partie du second groupe avec Ideeman, Maelios, Jordan, Francisco et Bbevan. À 20 heures, le dimanche 17 février, j'ai reçu son travail. Tout est optimisé, bien pensé, jouable, du « lisez-moi » à la procédure de récupération de l'ADN. Du Immu, quoi. Immu qui va même jusqu'à dire dans son message qu'il « vise le zéro bug » ! Et la fameuse « *Immu's room* »...

Merveilleuse ! Ah ! Et aussi... Enfin, bon... Je ne vais quand même pas tout vous révéler. Mais vous pouvez déjà féliciter Immu ou lui envoyer un témoignage à l'adresse ifscl@codelyoko.fr et n'oubliez pas de mettre « *temoignage_ifscl* » en objet !

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture... Alors...

Bonne lecture !

CAFÉ NOIR

Je sais que les mois sont à chaque fois un peu plus longs entre chaque version, mais cela ne nuit pas à la qualité de l'interface. Optimisation, amélioration et ADN sont trois maîtres mots de la version à venir.

Je vous remercie tous pour votre patience et vos encouragements, jouez une dernière fois à la 2.0.5, car la 2.1.5 arrive à grands pas !

Et pour les plus impatients, rappelez-vous qu'une autre version pointera également très vite le bout de son nez par la suite, pour le 3^{ème} anniversaire !

IMMU

SOMMAIRE

Best of

Code Lyokô Évolution 9/26

Un best of de tout ce qu'on a vu depuis le premier épisode...

page 4

Dossier

Code Lyokô Social Game

page 7

Les réponses des lyokôfans ~ p. 8

Interview - Shana ~ p. 10

Les dieux du Social Game ~ p. 13



Fan-Projet

Projet Lyokô Online

page 14

Communauté

Les dernières œuvres de la communauté

page 16

Un écrivain sur le web... ~p. 16

Un graphiste sur le web... ~p. 17

La critique du référent fanfic ~p.19

La sélection des référents fanart ~p. 21

Les coulisses de CL.fr

Nelbsia

page 23

Horaires de diffusions

2 mars

page 25

REMERCIEMENTS

Comme à chaque numéro, j'ai des tonnes et des tonnes de personnes géniales à remercier.

Merci à tous ceux qui me soutiennent, à **CodeLyoko.Fr** et son équipe, à ceux que j'ai interviewé, à **Apolyon** pour la sublime bannière qu'il a réalisé pour le site du projet, passé en version 3.0, à **Icer** pour ses critiques, à **TRPGaming** pour le coup de pub sur Facebook, à **Shaka** pour son aide.

Merci aussi à **Anneauthier**, mon partenaire que je définis souvent comme étant un dessinateur hors pair.

Merci enfin à mes lecteurs, à ceux qui ne me lisent pas mais qui soutiennent quand même les fantastiques projets de notre communauté !

Merci à tous !

CRÉDIT DESIGN :

Fond de couverture : **Dreamowd** ;

Bannière : **Apolyon**



BEST of

LES 3 MEILLEURS ÉPISODES DE CODE LYOKÔ ÉVOLUTION

9 épisodes depuis le dernier numéro ! Déjà ?! Vous êtes sûrs ?!!! Mince, alors ! Bon... Et bien on dirait que c'est le moment de faire un petit best of ! Voici donc quelques commentaires sur les épisodes 3, 7 et 8 auxquels s'ajouteront vos avis, le tout nappé de subjectivité. Bonne lecture...

03 - SPECTROMANIA

Il est évident que si j'aime cet épisode, ce n'est pas grâce à sa capacité à faire avancer la série. Mais je lui trouve un certain charme, une certaine originalité. J'irais même jusqu'à dire qu'il représente la preuve que **CODE LYOKÔ ÉVOLUTION** cherche à se démarquer de son ancêtre, **CODE LYOKÔ**.

Domage que l'attaque de X.A.N.A de cet épisode soit la même pour la plupart des suivants.

L'épisode introduit pas mal de nouveautés comme la désactivation de tour activée par des personnages autres que la gardienne de Lyokô, élément qui en décevra plus d'un. Pas moi. Je trouve que c'est une nouveauté de plus, assez originale, à laquelle les plus passionnés s'habitueront.

Spectromania est donc selon moi, un épisode très réussi.



RÉSUMÉ

Un petit sixième poursuit nos héros, provoquant chez eux d'étranges troubles dès qu'il les touche. Pas de doute : c'est un spectre ! Nos héros filent sur Lyoko pour désactiver la tour qui a permis à ce spectre polymorphe de se matérialiser. Mais, sur Lyokô, Aelita est dévirtualisée avant d'avoir atteint la tour. Gros problème, car, en théorie, elle seule peut désactiver une tour. Jérémie repère bientôt une seconde tour active cachée par la première.

« Alors alors alors alors, cet épisode... Eh bien, pour commencer, je l'ai bien aimé car il corrige le plus gros défaut du deuxième (*Cortex*, NDR) : la rapidité dans l'enchaînement des nouveautés ! Là, c'est juste bien ! Il garde également certaines qualités du deuxième, comme l'action qui est présente, on ne s'ennuie pas du tout, le scénario est intéressant.

Je suis quand même un peu déçu que l'on ne voie pas William, et je suis énormément déçu du fait que tout le monde puisse désactiver les tours, ça va enlever tout le suspens je trouve. On va plus se dire "Est-ce que Aelita va y arriver ?", et je trouve ça extrêmement dommage ! »

Apolyon

« On est plongé dès le début dans l'action, au bout de 30 secondes un spectre vient s'en prendre aux Lyoko-guerriers ! Moi j'aurai préféré qu'on nous montre un peu la vie quotidienne de nos héros avant d'entrer dans le vif de l'histoire comme dans la série originale, mais ça après ce n'est qu'une question de goût...Moi j'aime quand ça commence en douceur. »

DimIly

07 - COMPTE À REBOURS

Avant de commencer, j'aimerais vous poser une question... Pourquoi « Compte à rebours » ? Quel rapport avec l'épisode ? Où est le lien entre le scénario de ce qui suit et le titre.

Cet épisode n'en reste pas moins très intéressant parce qu'il amène un lot de nouveauté.

Tout d'abord, Samantha. La skateuse de l'épisode 65, dont Odd est éperdument amoureux. Je passe très vite sur le fait qu'elle est devenue toute gentille et toute mignonne et blanche...

Ensuite, le mur de blocs. Très impressionnant. Une petite démonstration de force de la part de X.A.N.A

Enfin, la vidéo retrouvée par Jérémie qui nous laisse un peu sur notre fin et qui nous prouve que cette nouvelle série va répondre à nos interrogations. Pour les mécontents, car il y en aura (toujours pareil), il y a le Projet Lyokô 5 pour répondre à vos questions, aussi !



RÉSUMÉ

X.A.N.A attaque, Odd est touché par un spectre qui rend chacune de ses paroles incompréhensibles. Très problématique, surtout devant la fille de ses rêves : Samantha.

Ulrich, Yumi, Aelita et William se feront dévirtualiser par le mur de Block... Les héros retrouveront-ils Odd pour déjouer à temps les plans de X.A.N.A ?

« J'ai beaucoup aimé cet épisode, même si de part son titre je ne m'attendais pas à ça ! J'ai trouvé cet épisode très agréable.

Odd et ses palmiers saxophones du désert m'ont bien fait rire ! J'ai comme beaucoup d'autres adoré le passage Michael Jackson juste avant qu'Odd ne rentre dans la tour, c'était très amusant !

Sur Lyoko, l'action était au rendez-vous ! Je fais surtout référence, bien évidemment, au mur de blocs, un mur ... surpuissant ! Pour la troisième fois (il me semble) c'est Odd qui désactive la tour, mais bon, c'est un bon épisode quand même.

Enfin, l'intrigue de cet épisode est simple, mais bonne ! Au début de l'épisode nous sommes curieux de voir ce qu'est cette vidéo dans laquelle on distingue les voix de Franz Hopper et d'un certain professeur Tyron ! Quand on découvre la vérité à la fin de l'épisode, « l'innocence » de Franz Hopper nous est confirmée ! Mais on se doutait un peu qu'il n'était pas responsable du retour de XANA, pourquoi aurait-il fait ça ? »

Poppy

08 - VIRUS

Enfin, le cas de Laura est évoqué dans ce nouvel épisode. Voire plus qu'évoqué. Cet épisode se démarque des autres par cet élément mais aussi par son scénario assez intéressant, bien plus que certains dont le niveau laisse à désirer.

Chez les fans, deux clans s'affrontent.

Les conservateurs, majoritaires, qui se disent anti-Laura, cette « emmerdeuse sournoise ».

Les évolutionnaires, pro-Laura, qui tentent de réfuter tous les arguments qu'on leur envoie, traitant au passage les lyokoguerriers d'égoïstes ou d'imbéciles.

Je suis plutôt évolutionnaire, vous l'aurez compris.

Pour moi, cette Laura est certes, un peu trop envahissante et curieuse ; mais elle apporte quelque chose à la série comme le nouveau comportement un peu mesquin sur les bords d'Aelita...

Affaire à suivre, donc.



RÉSUMÉ

Bloquant sur l'élaboration d'un virus à destination du Cortex, Jérémy décide de faire appel à Laura, la petite génie de l'école, qui se passionne de physique quantique. C'est un succès, Laura permet à Jérémy d'élaborer un virus. Comme prévu à l'unanimité, nos héros opèrent alors un retour dans le temps pour effacer de la mémoire de Laura tous les souvenirs liés à Lyoko. Puis, ils filent tester leur virus sur le Cortex. Seulement, Laura n'a rien oublié.

« Pour moi, Laura n'a rien à faire dans le groupe... Dans l'épisode 4, "Madame Einstein", on voit bien son caractère : prétentieuse, insupportable... Elle met la honte à Jérémie et transforme Aelita, autre fois si pure, en une fille jalouse en tous points ! Bref, on voit déjà que Laura sera la chieuse insupportable qu'on devra se coltiner toute la série... »

Addian80, conservateur

« Je suis d'ailleurs entièrement pour les crasses et coups bas de Laura. J'aime bien son côté un peu, comment dire, vif et elle perd pas le nord. Elle a de quoi en donner du fil à retordre à ceux qui ont le malheur de croiser son chemin les jours pluvieux et c'est cette facette qui offre tant de possibilités au scénario, j'approuve.

Je suis également partisan, sous tous les aspects, de l'idée initiale de se servir de ses talents et de l'envoyer chier par la suite. C'est pratique, on se repose, le café à la patte et on attend 19h pour lancer un retour vers le passé avec les travaux finis. *What else* qu'on lit sur notre thermos ? Odd et William sont d'ailleurs les moins bêtes quant à cette proposition "Si ça peut permettre de finir le virus, moi ça me pose pas de problème" de William et "Qu'est-ce que ça peut nous faire ? On veut juste se servir de son cerveau pour détruire XANA ?" d'Odd. »

GummyBear, évolutionnaire



CODE LYOKO™

SOCIAL GAME

*COUVERTURE RÉALISÉE GRÂCE AUX MAPS DU SOCIAL GAME RÉCUPÉRÉES PAR
AQUARIOPHILNLOVE ET AUX GIFS DE DLYNK ET AQUARIOPHILNLOVE*

**VOUS L'ATTENDIEZ ? VOUS L'ESPÉRIEZ ? VOUS VOUS DEMANDIEZ POURQUOI IL
N'ÉTAIT TOUJOURS PAS ICI ?**

LE VOICI EN FIN...

DOSSIER CODE LYOKO SOCIAL GAME





DOSSIER

Code Lyoko : SOCIAL GAME

Je n'ai toujours pas fait un seul article sur le jeu social qui nous est dédié. Avec le partenariat entre CodeLyoko.Fr et le blog très complet de Shana (ou TRPGaming pour les intimes), c'est l'occasion ! Et puis, je n'avais pas vraiment le choix vue

l'émergence de « pros du jeu » sur le forum. Donc, dans un premier temps et comme souvent dans ce magazine, la parole est à vous (héhé !) ! Vous pourrez ensuite lire une interview de TRPGaming et un article détaillé sur le jeu social...



LE SONDAGE

Quel personnage avez-vous choisi en premier ?

Aelita : 4
Yumi : 8
Ulrich : 6
Odd : 5
William : 6

LES RÉPONSES DES LYOKÔFANS

Combien de temps passez-vous quotidiennement sur le jeu ?

ZaRyu : J'y passe beaucoup de temps, mais une fois que je manque d'énergie, je laisse passer une heure ou deux le temps de repartir. Surtout ces temps-ci grâce (ou à cause) de la mise à jour récente.

Pour faire une moyenne, je joue au Social Game trois/quatre heures par jour.

TRPGaming : Durant mes premiers mois de jeu je passais facilement 3h sur le jeu et quelques heures sur les groupes de jeu ou le blog. Depuis début décembre, le manque de mise à jour m'a beaucoup lassé et refaire les mêmes combats 50 à 100 fois par jour ne m'intéresse pas donc je suis tombé à plusieurs semaines sans jouer.

Baptoou : J'ai commencé à y jouer dès sa sortie sur Facebook, en prenant William. Mais n'étant pas un grand joueur, j'y passé pas plus de 30 heures par jour.

Ce jeu peut-il être lassant ?

Me98 : Oh que oui car c'est bien d'avancer dans ce jeu mais bon c'est la même chose

tout le temps, sauf quand on rencontre de nouveaux monstres ou qu'on a pleins d'amis qui veulent nous défier...Et puis les combats sont aléatoires donc on ne fait que regarder l'action donc oui un petit peu.

Apolyon : Le jeu est lassant selon moi, car c'est toujours la même chose, quoique quelques actions soient inédites.

Nelbsia : Ce jeu peut être lassant suivant les motivations du joueur (un joueur qui a fini les secteurs peut avoir envie de monter ses personnages pour les rendre plus puissant et gagner de nouveaux équipements, ou se lasser de devoir refaire les mêmes combats en attendant que les nouveautés sortent). Globalement, le jeu ne devient vraiment lassant qu'à partir du moment où on a terminé les missions principales.

Le temps entre chaque recharge en énergie est-il trop long ?

Baptoou : Pour le temps de recharge, je le trouve raisonnable. J'y joue le matin jusqu'à ce que je n'aie plus d'énergie, ça se

recharge pendant que je suis en cours et pareil pour le soir, où ça se recharge la nuit. Je ne vois au final pas trop le temps que ça met à se recharger, donc cela ne me dérange pas.

TRPGaming : Je vais citer **ZaRyu**.

« Avant, la recharge était de 10 minutes par point, donc le fait de passer à 5 minutes aide beaucoup les joueurs. »

L'accélération de ce processus permettrait surtout aux plus acharnés de jouer plus longtemps, le souci actuel que j'ai est l'utilisation des énergies +1 qui est parfois lent à réagir et là on peut mettre une minute entière pour rajouter seulement +5 alors pour 80...

Magnifik68 : Je dirais que 5 minutes pour gagner 1 énergie est acceptable. Je me rappelle encore de l'époque où il fallait attendre le double. Et c'était très difficile d'améliorer ses personnages. Tandis qu'un joueur avec un seul personnage ne fait que 8 combats, un internaute ayant les 5 persos dans son équipe en fait le double, soit 16 combats. Et plus on a d'amis, plus on peut recharger nos batteries rapidement. Donc franchement, l'énergie n'est pas vraiment un problème quand on rassemble ces caractéristiques.

Quels sont les points forts de ce jeu ?

Meg8 : Alors il en a pas mal grâce à sa bande son qui est prenante et son choix de pouvoirs multiple (quoiqu'un peu cher en lyokôpoints si l'aléatoire ne nous est pas favorable) ! Après c'est vraiment bien de se retrouver dans l'univers de CL avec le perso qu'on veut ! Gros point fort c'est les graphismes qui sont à couper le souffle. Et puis l'animation est pas mal, sauf bugs parfois où on a trois Yumi ou autres. Et on peut changer de tenues avec les lyokôpoints !

Nelbsia : L'univers Code Lyoko et les graphismes fidèles à la série, l'envie de faire progresser son personnage dans l'aventure (missions, pouvoirs, objets, ...),

la possibilité de combattre avec ou contre les personnages de ses amis.

ZaRyu : Les pouvoirs sont assez bien pensés, même si le Super Sprint est utilisé par Ulrich dans la série et par William dans le jeu ...

Ensuite, les territoires sont bien dessinés, bien qu'un peu redondants !

Le combat au tour par tour est aléatoire. Un bon point ou un mauvais point selon vous ?

Baptoou : L'aléatoire du tour par tour est pour moi un bon point. On ne sait jamais ce qui peut arriver. C'est ce qui fait, pour moi, le charme de ce jeu. Par exemple, je me souviens, à l'époque de mon guerrier, j'avais fait une analyse et j'avais 91 % de gagner... Et bah j'ai perdu... Je peux vous dire que j'avais la rage ce jour-là. Mais bon, comme je l'ai dit, c'est ce qui fait son charme.

TRPGaming : Aléatoire c'est bien, en revenir c'est autre chose... Oubliez cette ligne...

L'aléatoire a des avantages, mais le jeu fonctionne au TOUT-Aléatoire et ça c'est mauvais. Le point le plus intrigant fût quand j'ai analysé l'ordre d'attaque de chaque personne dans un combat. La vitesse ne garanti pas d'attaquer plus qu'un autre, elle augmente les probabilités de pouvoir attaquer plus qu'un autre, ce n'est même pas sûr au final. Le taux d'activation des pouvoirs est plutôt sympa mais il arrive souvent de perdre parce qu'un "8%" s'enchaîne 3 fois de suite contre nous. L'aléatoire à grande échelle, que tout marche parfaitement "sur 10 000 analyses" c'est bien beau, mais pour les joueurs ça n'a rien de concret et ils ne comprennent pas toujours comment ça se fait qu'à 80% de réussite, ils foirent 4 fois de suite le combat.

Apolyon : Le combat au tour par tour est aléatoire, ce qui pour moi est un mauvais point car il faut avoir de la chance, et si on en a pas, ça peut vite être lassant.

INTERVIEW

SHANA



Qui est **Shana** ? Shana n'est autre que l'administrateur d'un blog consacré au jeu social Code Lyokô. On y trouve des statistiques, un catalogue des armes, des listes de missions et bien d'autres choses. C'est la caverne d'Ali Baba des geeks lyokôfans, en somme...

« Tout peut s'obtenir
gratuitement. »

Shana

Café Noir - Pour commencer, présente-toi à la communauté !

Shana - Ceux qui me connaissent c'est plus souvent sous le pseudo Shana, pour d'autres c'est TRPGaming qui est le compte utilisé lorsque j'ai fait le blog.

Quand je vois le travail effectué dessus, le premier truc que j'ai en tête c'est que je dois vraiment passer pour un Nerd (ou un accro de la calculatrice pour faire simple) et je dois bien dire que c'est un peu le cas. Après tout, la raison pour laquelle j'ai fait le blog était pour calculer l'effet de la plupart des pouvoirs à partir de presque rien.

Tu es l'administrateur du Blog « Code Lyokô Social Game, Aides - Infos. » Que peut-on trouver sur ton blog ?

Sur le blog, on peut trouver une présentation des personnages en jeu, c'est le premier pas que j'ai fait, le plus simple aussi. La présentation regroupe les statistiques d'un personnage, l'équipement qu'il sera conseillé de lui faire porter et les ennemis contre lesquels il est avantagé. En deuxième, on peut trouver la liste complète des pouvoirs avec toutes mes méthodes de calculs pour approcher la valeur d'activation de la plupart. C'est le plus gros du blog, plusieurs pages ont un côté brouillon dans le style "recherches et tests", d'autres sont plus soignées pour faire un compte rendu final (présent sur CL.fr). La troisième partie du blog référence les missions des mises à jour (Citadelle et Aurore) ainsi que celles qui posent souci (Secteur 28) et en dernier les missions qui offrent des lyokôpoints.

En dehors du blog, on peut trouver la liste d'objet du jeu dont un lien est présent sur le blog, un autre dans ma signature CL et un troisième lien sur le groupe Social Game.

Depuis quand est-il ouvert ?

Le blog a ouvert début septembre mais ses bases ont été faites durant Juillet-Août sur feuilles (notamment des calculs).

T'attendais-tu à être contacté par CL.fr au sujet de ton blog ?

Je ne m'y attendais pas du tout, seulement un mois après la diffusion du blog j'ai reçu un mail de CL.fr me proposant directement un partenariat tout en m'expliquant pourquoi. Ce fût si rapide que j'ai eu du mal à y croire.

Où en es-tu dans le Social Game ?

Dans le jeu, j'ai 6 perso dans les niveaux 27-34 (qui ont terminé l'histoire principale). Six, parce que j'ai deux comptes, l'un public connu sous Shana et l'autre à mon nom qui a progressé plus vite et qui me sert souvent pour noter les nouvelles missions. J'ai donc fini la Citadelle six fois et Aurore une fois.

Avec combien d'amis ?

Pour ce qui est des amis, je n'ai jamais dépassé les 60. Je ne passais pas assez de temps devant le jeu pour avoir besoin d'une centaine et plus.



Que penses-tu de ce jeu ?

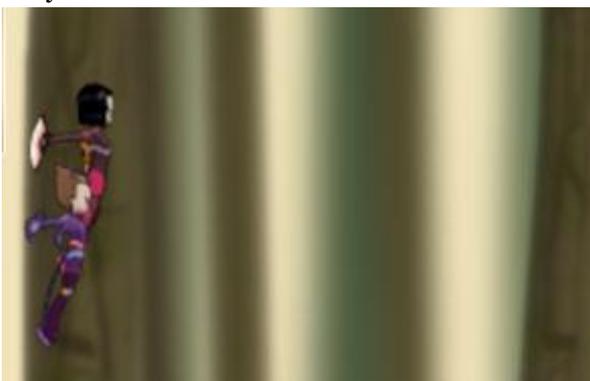
Cette question dépend beaucoup du temps qu'on passe sur le jeu et sur notre motivation.

Pour tout débutant, il sera à la fois intéressant et frustrant.

Le tout-aléatoire du jeu désoriente durant la première dizaine d'heures. Le fonctionnement n'a pas l'air "normal" mais une fois qu'on commence à comprendre, ça passe déjà mieux. J'avais accentué sur l'ordre de combat plus que sur les activations de pouvoirs, pour un habitué de l'aléatoire ce ne sont pas ces derniers qui sont dérangement alors que le système de tour aléatoire est déjà beaucoup plus rare dans nos jeux actuels.

Ensuite, le plus intéressant sera de faire évoluer son/ses personnages entièrement. Très peu d'équipements sont disponibles à l'achat (j'y reviendrais juste après) et la plupart se récupèrent en combat. Durant les 30 premiers niveaux, on se renouvelle constamment, il existe plus de 700 objets dans le jeu, répartis en 5 places (Armure, Ceinture, Bottes, Accessoire et Arme) et chaque objet récupéré est partagé entre tout nos personnages. Tant que le personnage évolue, il y a toujours quelque chose à tester.

Et enfin, l'histoire. Plusieurs missions sont agrémentées de commentaires de nos héros (Jérémie expliquant la triangulation, Odd et ses blagues) qui permet de poser un fond au jeu et de nous immerger un peu plus dans Lyoko.



A l'inverse, une fois passé le niveau 30 avec chaque personnage, on se retrouve dans un jeu où l'on doit répéter les combats déjà fait plusieurs centaines de fois pour passer des niveaux. Il faut vraiment beaucoup de motivation et surtout vouloir atteindre le top des joueurs

pour continuer à frapper le même pauvre spectre qui voulait seulement conquérir le monde. Les habitués de MMO Coréens s'y retrouveront, les plus acharnés aussi mais les autres espèrent quand même avoir une mise à jour dans moins de trois mois, avec plus que 4 secteurs.

A ton avis, payer est vraiment nécessaire si on veut progresser dans le jeu ?

Dans ce jeu, tout peut s'obtenir gratuitement. On a recensé 85 Lyoko-points par mission, soit un peu plus de 400 si on les fait avec les 5 personnages, en plus de ça on en gagne 2 par semaine environ. Pour les joueurs patients, attendre d'avoir la somme nécessaire pour ensuite la dépenser dans un équipement voulu ne pose aucun souci. La plupart des objets de niveau inférieur à 20 ne sont utiles que de façon éphémère, ce qui rend leur achat déconseillé. Je ne parlerai pas des autres, la réponse est que payer est entièrement facultatif, on peut cependant le faire, en utilisant de son crédit téléphone comme un "merci" pour les développeurs.



Tu es aussi l'un des administrateurs du groupe Code Lyoko Social Game sur Facebook, à quoi sert ce groupe ?

Le but premier de ce groupe est de faire la liaison entre les créateurs du jeu et les joueurs. J'ai rejoint son administration lorsque les admins originaux (Thomas et Wesley) ont eu besoin d'une personne supplémentaire pour les aider à gérer le groupe.

On peut y voir un peu de tout ce qui concerne le jeu, je m'y étais rajouté comme simple membre lorsque j'ai voulu partager le blog, discuter calcul et idées d'amélioration. On peut voir de nombreux posts sur l'avancée des joueurs, notamment lors de la période de "la ruée vers les équipements" ou même les conseils et les informations concernant la dernière mise à jour, des demandes d'avis sur des personnages. On a de temps à autre des messages des créateurs nous annonçant en avant-première ce que contiendra une mise à jour et qui s'occupent de remonter les problèmes de bug directement quand les joueurs en parlent.

Il arrive cependant que des tensions montent entre plusieurs joueurs (oui, j'en fais partie), des avis qui divergent, des coups de gueule contre le jeu. Comme dans la plupart des groupes de jeu dépassant la centaine de personnes.

LES DIEUX DU JEU SOCIAL

PETIT RÉPERTOIRE DES JOUEURS À AJOUTER DANS VOTRE LISTE D'AMIS

Vous les envie, vous les accusez de tricher, d'avoir des cheat codes, de payer... Ce sont les meilleurs, les plus forts. Ils sont tous là. Accueillez **les dieux du Social Game** !



Odd Magnifik (Facebook)

Niveau total : 156

Nombre de personnages : 5

Niveau des personnages : Guerrier 33 ; Ninja 32 ; Félin 31 ; Gardien 31 ; Samouraï 30.

Nombre d'amis : 60

Meilleur coup critique : 1985

Nombre de points Lyokô : 53

Note : Tous les joueurs ayant plus d'un personnage de niveau 30 sont admis !

Shana Lightsword (Facebook)

Niveau total : 84

Nombre de personnages : 4

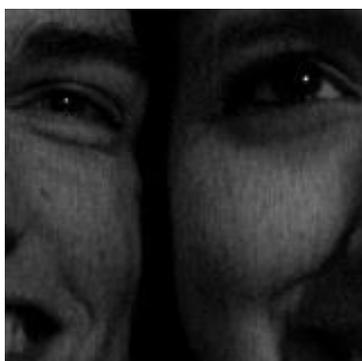
Niveau des personnages : Ninja 29 ; Guerrier 28 ;

Gardien 16 ; Félin 11

Nombre d'amis : 72

Meilleur coup critique : 440

Nombre de points Lyokô : 7



Arnaud De Neef (Facebook)

Niveau total : 181

Nombre de personnages : 5

Niveau des personnages : Félin 64 ; Samouraï 32 ; Guerrier 29 ; Ninja 28 ; Gardien 28

Nombre d'ami : 94

Meilleur coup critique : 19 701

Nombre de points Lyokô : 2

Benjamin Gido (Facebook)

Niveau total : 470 (MAX !)

Nombre de personnages : 5

Niveau des personnages : Félin 94 ; Samouraï 94 ;

Guerrier 94 ; Ninja 94 ; Gardien 94

Nombre d'ami : 99

Meilleur coup critique : 21212 (Record !)

Nombre de points Lyokô : 187

Note : la seule fois où j'en ai acheté c'était la promo "75 centimes au lieu d'1,50 euros" au tout début du jeu.



FAN-PROJET

PROJET LYOKÔ ONLINE

Dès son installation sur le forum de CodeLyoko.Fr, Le Projet Lyokô Online a été repéré par l'équipe du site. Aujourd'hui, je vous propose une interview avec le chef du projet, **Féänor** pour découvrir plus en détail ce projet...



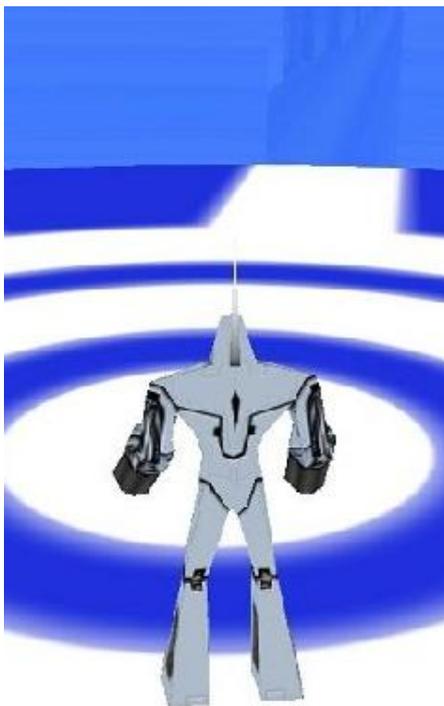
Café Noir - Je te laisse d'abord te présenter.

Féänor - Et bien Bonjour, je suis Féänor, 23 ans, chef du Projet Lyokô Online. Si vous voulez en savoir plus sur moi et sur mes qualifications, alors j'ai fait 3 ans d'études supérieures en électronique/informatique (pour être global) Et c'est le plus gros projet auquel j'ai été amené à travailler. Mais ayant fait pas mal de petits programmes à côté, cela m'a permis d'acquérir une certaine expérience dans la programmation pour la réalisation de ce projet. D'autant plus que je modélise également sous Blender.

Parle-nous du Projet Lyokô Online.

Le projet que j'ai mis en place consiste à la création totale de Lyoko en 3D sur ordinateur et en tant que jeu en ligne pour le bonheur de tout les fans avec la particularité de Lyoko assez libre de pouvoir programmer des armes, des pouvoirs comme le SuperSmoke, des monstres comme le Kolosse, des véhicules comme le Skid, ou d'autres éléments comme la Marabouta tels Jérémie ou XANA.

Bien sûr, même si la programmation devrait être relativement simple et permettrait pour ceux qui le souhaitent à se lancer dans la programmation, certaines personnes auront certainement des migraines quand à la vue des codes. Pas de soucis, une base de données qui



sera fournie par nous ou par des joueurs tiers, sera mise à disposition à l'interface du 5ème territoire pour qu'ils puissent également profiter de tout ce qu'il faut. (Je vois déjà d'ici là des guildes où il y aurait au moins un membre codeur qui ferait par exemple des superpouvoirs (ex : téléportations) pour chaque membre de sa propre guilde).

Je serais trop long à devoir expliquer toute la partie RPG alors pour plus de détails, tout est dans la partie description de notre site Web.



Combien êtes-vous sur ce projet ?

Cela varie, et dépend de la motivation des membres mais il y en a toujours qui sont plus ou moins actif. On peut compter 3 Programmeurs (dont moi, chacun s'occupant d'une partie), 1 modélisateur 3D, 1 Graphiste 2D, et 1 responsable communication parmi les membres actifs.

Depuis combien de temps travaillez-vous dessus ?

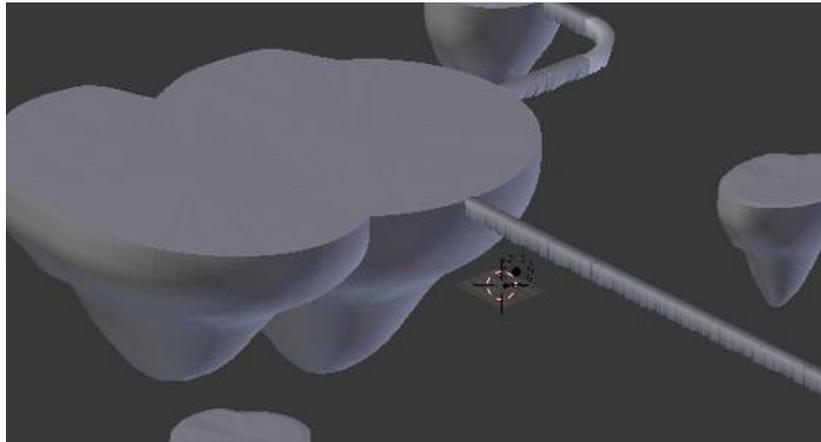
Le projet a démarré officiellement en 2010 donc 2 ans environ actuellement. Mais j'avais 16 ans quand j'avais eu l'idée de ce projet donc il m'a fallu 4 ans entre autres projets pour me renseigner, savoir comment j'allais le faire, ce qu'il me fallait et également pour me perfectionner en programmation en même temps qu'avoir assez de main d'œuvre pour démarrer correctement. (Autant vous dire qu'au début sur les forums, tout le monde pensait ce projet totalement fou et irréalisable au point que beaucoup me disaient d'oublier cette idée. Et pourtant, même s'il a fallu du temps au projet pour se lancer sérieusement, nous arrivons à avancer sur la bonne voie et avec de bon résultat que nous espérons toujours améliorer).

Pour quand prévoies-tu la sortie du projet ?

J'avais prévu une sortie de la 1ere Version Alpha (Hors ligne) d'ici Mai 2013 en fonction du travail restant à fournir, mais comme pas mal de membres sont assez chargés en travail, cela dépendra du temps qu'ils auront pour avancer sur le projet. Mais dans tout les cas, nous essayerons de tenir au mieux les délais que nous nous sommes imposés.

C'est difficile de travailler une grande équipe ?

Eh bien, étant donné qu'une partie n'est pas souvent présente au sein du projet, Il est parfois difficile de pouvoir faire avancer les choses. De plus, beaucoup se présentent à moi en disant tout savoir faire et ne font, au final, rien du tout même pour des taches basiques. Pour ceux qui sont motivés et qui souhaitent faire avancer le projet mais qui pourtant



ont des difficultés par exemple en modélisation 3D), je prends de mon temps pour les former et les aider à réussir leurs taches. Concernant les membres les plus actifs, cela est un véritable bonheur de travailler avec eux car on sent qu'ils sont motivés et ils n'ont pas besoin à ce qu'on les pousse pour avancer leur travail. Nous réalisons par exemple pour la programmation, des réunions audio ou écrites sur Skype ou nous nous entraînons mutuellement dans une bonne ambiance ce qui fait nettement avancer les choses au sein du projet.

Projet Lyokô Online

Bientôt disponible !

Plus d'infos sur lyoko-online.fr

UN ÉCRIVAIN SUR LE WEB...

HIROHIGA MITSU

Hirohiga Mitsu se définit comme un « écrivain psychopathe ». J'aurais plutôt tendance à dire que c'est un écrivain aux facettes multiples. Rencontre avec l'auteur de « Code Lyokô : Nouvel Horizon ». → **Retrouvez la critique cette fanfic page 19.**

« Je joue aussi bien qu'Ulrich au football et j'ai un humour à deux balles tout comme Odd »

Hirohiga Mitsu

Café Noir - Présente-toi brièvement.

Hirohiga Mitsu - Commençons par le commencement. Je m'appelle Nicolas et je suis un étudiant en informatique et réseaux. Je joue aussi bien qu'Ulrich au football et j'ai un humour à deux balles tout comme Odd (je peux même ajouter que je suis nul en math tout comme William). Mes passions sont le football, la lecture, l'écriture, les jeux en ligne et bien évidemment Code Lyokô.

Depuis quand connais-tu Code Lyokô ?

Je connais Code Lyoko depuis sa première diffusion. J'ai tout de suite accroché à l'idée principale, l'ambiance, tout. Il m'est totalement impossible de louper un épisode ou de le voir quelques jours plus tard. Je me souviens de la saison 4 et de ses épisodes à 6-7 heures du matin. Sachant que je ne suis pas matinal...

Quelle est ta source de motivation ?

Je me motive moi-même ! Et bien entendu les gens qui apprécient et critiquent ma fic me poussent à continuer. Certains membres font de très belles critiques et prennent du temps pour me permettre de m'améliorer, et je les en remercie !

Tu lis beaucoup ?

Comme je travaille beaucoup sur l'ordinateur j'ai des difficultés à trouver le sommeil, mais j'ai un super remède, la lecture. Je lis tous les soirs avant de me coucher et sinon je lis un peu partout à l'aide de ma liseuse.

Aimerais-tu faire de l'écriture ton métier ?

Il est clair que faire de l'écriture mon métier serait quelque chose de super car j'adore écrire, mais je ne pense pas avoir le niveau pour créer une histoire originale.

Écris-tu d'autres fanfiction ?

« *Nouvel Horizon* » est ma première fanfiction vraiment sérieuse. J'ai aussi écrit deux chapitres sur un jeu en ligne que j'apprécie.

Comptes-tu nous les faire partager ?

Je pars du principe qu'une fanfiction est faite pour être partagée avec les fans de la fiction en question ou bien avec les fans de fanfic tout simplement, donc oui.

Aimes-tu lire les fanfictions d'autres membres ?

Je n'aime pas trop lire les fanfictions sur mon ordinateur mais je vais en lire certaines sur ma liseuse. J'ai promis de commenter certaines fics.

As-tu une fanfic préférée ?

N'ayant pas encore commencé à lire grand-chose, je ne vais quand même pas me gêner de dire que j'adore le début de la fanfiction d'Ikorih (« *Imprévu* », cf numéro 7, NDR)

Quels conseils voudrais-tu donner à un lyokofan qui hésiterait à se lancer dans sa galerie ?

Pour se lancer dans une fanfiction il faut deux choses je pense : Connaître une fiction et avoir beaucoup de motivation. Word corrige un bon nombre de fautes, même si quelques-unes résistent. Et si l'on accepte la critique on ne peut que s'améliorer.

UN GRAPHISTE SUR LE WEB...

AQUARIOPHILINLOVE

La galerie **d'Aquariophilinlove** mélange les genres : Ulrich au milieu des fleurs, Aelita avec des papillons. C'est tout de même une galerie pleine de poésie et très agréable à parcourir...

« Je m'inspire de tout ce qui nous entoure et de tout ce que j'aime. »

Aquariophilinlove

Café Noir - Je te laisse te présenter rapidement.

Aquariophilinlove - Alors voilà, je m'appelle Aquariophilinlove (Vous vous doutez que c'est un pseudo bien sûr). J'ai 14,5 ans... Ouais bon, bientôt 15. Je suis un grand fan de Code Lyoko et je suis également un très grand écouteur de musique. Enfin, voilà, j'ai pas grand chose à dire, si ce n'est que je suis très généreux et que bah ... Je parle beaucoup pour dire très peu !



Depuis combien de temps graphes-tu ?

Depuis février 2012.



Avec quel(s) logiciel(s) ?

J'ai tout d'abord commencé avec PhotoFiltre. Puis, environ un mois après, j'ai commencé à utiliser PhotoFiltre Studio X. J'ai passé 2 mois dessus et je me suis orienté vers Photoshop. Et c'est maintenant le logiciel que j'utilise le plus.

Quelles sont tes sources d'inspiration ?

Alors là, c'est très vaste ! Un peu tout. Une image trouvée au hasard sur Internet, une publicité, mes passions, la musique ... Bref. Un peu tout ce qui nous entoure et tout ce que j'aime.

Tu acceptes de réaliser des commandes pour des membres ?

A. : Pas spécialement, mais si je peux en dépanner quelques un, je suis là !

Tu es administrateur du blog "LyokoGraph' World", quel est le but de ce blog ?

Et bien, il sert un peu à raconter ma vie, mais surtout à faire partager mes passions, mes loisirs, mes coups de cœur et ma passion pour Code Lyoko.



Pour toi, le graphisme, c'est une passion dans laquelle tu te plonges dès que tu as le temps où un simple loisir ... ?

J'aurais tendance à dire un loisir mais, quand je trouve un peu de temps, je ne peux pas m'empêcher d'ouvrir Photoshop et commencer à faire n'importe quoi ! Parfois, le résultat me convient, alors j'enregistre et je recommence.

Quels conseils voudrais-tu donner aux graphistes lyokôfans débutants ?

Un conseil ? Oui bien sûr ... Euh ... Ne laissez jamais personne vous dire que c'est nul ou quoi que ce soit. Faites les choses par vous même sans vous inspirer du voisin. Et surtout : prenez du plaisir à grapher !



LA CRITIQUE DU RÉFÉRENT FANFIC



Tremblez, les fanfictionneurs ; frémissez, les écrivains. Le redoutable **Icer** arrive. Ce référent fanfic de CodeLyoko.Fr se plait à critiquer vos scénarios bancals et vos histoires à l'eau de rose armé de sa plume destructrice, de son cynisme et de son sarcasme. Aujourd'hui, les deux victimes de ce cataclysme humain (le côté humain reste à vérifier) sont **Hirohiga Mitsu** et **Nelbsia**.

Une fiction en devenir

Code Lyoko : Nouvel horizon by Hirohiga Mitsu

Synopsis | C'est la rentrée à Kadic, la première sans X.A.N.A depuis trois ans. Malgré ça, d'étranges perturbations dans le réseau électrique de plusieurs infrastructures à travers le monde – et toutes d'origines inconnues – sèment le doute chez les Lyoko-guerriers. Prudents, ils décident de surveiller le réseau. Mais, au même moment, Odd apprend une terrible nouvelle : il s'en va. Et ses amis ne comprennent que trop tard sa destination : Tout droit chez X.A.N.A !

« Odd était quelque peu secoué suite aux révélations du directeur de son lycée. Ou plutôt de son ancien lycée... »

Analyse | Le titre est révélateur : Dès les premiers chapitres de son récit, Hirohiga Mitsu élargit l'horizon des lyokô-guerriers avec un départ précipité pour le Sud de la France, ce qui donne une nouvelle dimension à l'intrigue qui se joue désormais sur deux fronts. La traditionnelle étape de la résurrection de X.A.N.A est correctement franchie, quasiment par l'absurde : Un virus qui est présent dans le réseau mondial est littéralement impossible à éradiquer. La fiction est aussi très réaliste, on sent bien que l'auteur s'est documenté sur certains points, preuve de son sérieux. Certains détails cependant ont été sous-estimés : Les conséquences économiques seraient catastrophiques si Paris était réellement privée d'électricité pendant 24 heures, d'autant plus que le début de la saison 3 nous a montré que Jérémie n'avait pas besoin de ça pour scanner le réseau mondial.

Mais à coté de ça, on obtient la recette classique des fictions post saison 4 mais servi avec une délicieuse sauce Hirohiga (pas de Tira Mitsu, inutile de baver) : nouvelle année, classique. Nouveau lyoko-guerrier, imparable. Nouveaux territoires, plus créatif. Et nouvel ennemi ? Certainement ! Et ils ont parfois un visage ami... Si je devais lui reprocher quelque chose, c'est d'être tombé dans le piège classique de la « *Yumi interne lol* », presque par enchantement, comme beaucoup (trop) d'autres fics. C'est la seule grosse erreur que j'ai noté, un score honorable quand on me connaît.

Autant être franc : De toutes les fictions que j'ai lues depuis mon arrivé en fonction, c'est sans aucun doute ma préférée, et pour cette raison, il y a tout à parier qu'en cas de décès, Hirohiga soit recommandé comme remplaçant dans mon testament. Hirohiga Mitsu sait allier suspense, réalisme et humour comme peu d'autres. Hélas ! L'écrivain possède peu de temps et le rythme de publication des chapitres pourra en décevoir plus d'un. Mais c'est peut-être le secret de son sérieux. Je vous invite fortement à aller l'encourager pour que notre beau forum ait un jour l'honneur d'héberger son scénario complet. Alors joignez-vous à moi si vous le voulez pour déclarer ceci : « On est avec toi Hirohiga ! »

Une fiction déjà réputée

Overpowered by Nelbsia

Synopsis | C'est la rentrée à Kadic, la première sans X.A.N.A depuis trois ans. Malgré ça, l'ordinateur de Jérémie ne se gêne pas pour y voir rouge – alors qu'il ne devrait pas – ce qui sème le doute chez les Lyoko-guerriers (particulièrement troublé, Ulrich écrase son yaourt). Prudents, ils décident de se rendre à l'usine. Ils découvrent en effet une terrible nouvelle : Le Supercalculateur a été rallumé. Mais qui a donc pu passer le nouveau système de reconnaissance ADN de Jérémie ? Un certain William fait fort heureusement le bouc émissaire parfait...

« Aelita a été dévirtualisée. Plus rien n'empêche X.A.N.A. d'achever sa restauration à présent... »

Jérémie Belpois

Analyse | Le synopsis recopié est une fausse piste ; malgré des bases classiques (Nouvelle année, retour de X.A.N.A, nouvelle élève, etc...), la fic de Nelbsia est très originale. En effet, celle-ci ayant été rédigée à l'époque où la seule utilité du mot CLE se trouvait être avec une serrure, l'auteur a effectué un découpage en épisode comme si il s'agissait d'une véritable saison 5. Ce qui signifie que globalement, une intrigue propre à chaque chapitre est présente, en plus du fil rouge qui progresse à chaque fois, comme une véritable série ! Ambitieux n'est-ce pas ? Pourtant, Nelbsia s'en sort à merveille. Bien sûr, ce n'est pas 26 mais 10 chapitres qui vous attendent, mais ne soyez pas déçus ! Prenez *Code Lyoko*. Sur les 26 épisodes d'une saison (bon, les deux dernières trichent), y en a un paquet où on se fait chier et où il ne se passe rien ! Vous pouvez donc être certain de ne pas retrouver cet aspect répétitif dans *Overpowered*. Le scénario donc, parlons-en. Et bien, malgré quelques critiques possibles sur les hasards douteux ou les coïncidences troublantes (aussi connus sous le nom scientifique de *syndrome de l'évolution*), il reste fort bien ficelé et s'intègre donc parfaitement dans une retranscription découpée par épisode. On notera par ailleurs que la fin laisse imaginer une éventuelle reprise de la plume... on les aura peut-être, les 26 épisodes !

On signalera aussi que les talents de graphistes de l'auteur, qu'on ne présente plus, sont agréablement utilisés dans son texte, même si il en abuse parfois (la tenue de William, par exemple !).

Vous savez que je ne suis pas fan des jeux de mots douteux, je me contenterai donc de déclarer, pour conclure, que Nelbsia a fait très fort.

LA SÉLECTION

DES RÉFÉRENTS FANART

À chaque numéro, retrouvez une sélection de 6 fanarts, choisis avec soins par les référents FanArt de CodeLyoko.Fr. Merci à **Poppy** et **Kasux** !



← « Yumi »

Par Rrrrui

DeviantArt : <http://rrrui.deviantart.com/>



« Code Lyokô Evolution »

Par Fear Effect Inferno

DeviantArt : <http://feareffectinferno.deviantart.com/>



← « Code Lyokô Evolution »

Par Fear Effect Inferno

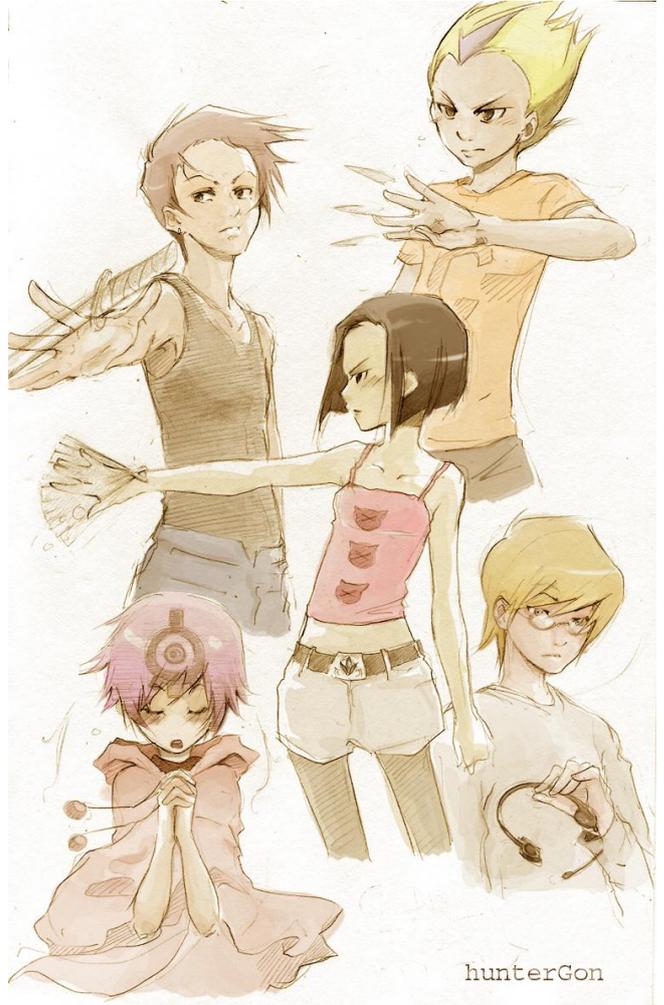
DeviantArt :

<http://feareffectinferno.deviantart.com/>

« Lyoko Fanart » ➔

Par HunterGon

DeviantArt : <http://code-lyoko-club.deviantart.com/>



hunterGon



« Odd Cheshire »

Par TomZelda99

CodeLyoko.Fr :

<http://nelbsia.deviantart.com/>

« Mystic Odd » ➔

Nelbsia

DeviantArt :

<http://nelbsia.deviantart.com/>



NELBSIA

LES COULISSES DE CodeLyoko.FR

NELBSIA, UN GRAPHISTE PARMIS LES GRAPHISTES

LES COULISSES

Bienvenue dans cette nouvelle rubrique : « les coulisses de CL.Fr ».

À chaque numéro, découvrez un interview d'un membre du staff ! Aujourd'hui, Nelbsia.



Nelbsia, Benjamin Gido sur le jeu social, est un graphiste hors pair qui offre régulièrement ses services à CodeLyoko.Fr. Aujourd'hui, je vous propose un interview de ce talentueux lyokôfan, encore trop peu connu de notre communauté.

Café Noir - Bonjour Nelbsia ! Tu fais partie de l'équipe de CodeLyoko.Fr mais on ne te connaît pas beaucoup... Peux-tu te présenter en quelques lignes ?

Nelbsia - Nelbsia, 21 ans, fan de Code Lyoko et présent sur CodeLyoko.fr depuis quelques années, j'ai commencé par écrire une fanfic et réaliser des dessins sur Code Lyoko, et aujourd'hui il m'arrive de réaliser des commandes pour illustrer le site CodeLyoko.fr.

Quand as-tu été recruté par l'équipe ?

J'ai été contacté au début de l'été 2012... Le 23 Juin précisément.



C'est toi qui réalises toutes les bannières ?

Pas toutes, certaines bannières seulement (Halloween, Noël, l'anniversaire de Gulliver), ainsi que quelques illustrations à l'intérieur des rubriques du site (les bannières des personnages, les 2 Williams, ...).

L'équipe fait appel (heureusement) à plusieurs graphistes pour décorer le site comme Ange (Bannière concours de Noël, NDR), Mejiro-Kun (Bannière dossier « Un éventuel amour entre Odd et Aelita ? », NDR) ou encore Rrrui (bannière Saint Valentin, NDR), et je ne suis que l'un d'entre eux.

Ça permet de répartir le travail suivant les disponibilités et les compétences de chacun, ainsi que de diversifier les styles des créations qui ornent le site et de mettre en valeur les talents graphiques de la communauté des fans de Code Lyokô.

Dans quelles circonstances fait-on appel à toi ?

Mes compétences me permettent principalement de redessiner les personnages de Code Lyoko pour leur donner par exemple une nouvelle posture ou une nouvelle tenue tout en restant assez proche du style visuel du dessin animé.

On fait donc appel à moi notamment lorsqu'on souhaite obtenir une image des personnages qui serait difficile à réaliser via un simple montage.

En tant que graphiste, as-tu accès à des espaces privés sur le forum ou le site ?

Pas que je sache... enfin, quand il s'agit d'illustrer une nouvelle rubrique du site, on me donne évidemment accès à la page en question pour mettre au point l'illustration, mais rien de vraiment "privé".

Combien de temps te demande une création ?

Selon le contenu, ça va de quelques heures à plusieurs soirées.

Pour se faire une idée, disons que les personnages sur Terre sont assez rapides à colorier car leurs ombres sont délimitées par segments, tandis que les personnages sur Lyoko sont en dégradés, ce qui rend leur coloriage nettement plus long.

Quels logiciels utilises-tu ?

Adobe Photoshop Elements 10 (la version "accessible" de Photoshop).

Je possède une tablette graphique depuis environ 1 an (très pratique pour dessiner rapidement et intuitivement), mais quand il s'agit de faire des contours propres je m'en remets toujours à l'outil "Segment" de Photoshop Elements (sachant que l'outil "Plume" permettant de tracer des courbes régulières n'est malheureusement disponible que dans la version complète de Photoshop... ou dans Paint).

J'ai découvert ta galerie récemment et je dois t'avouer que je suis impressionné par ton talent. Pourra-t-on admirer bientôt de nouvelles créations sur le forum ?

Actuellement je poste mes créas dans la rubrique fanarts du site et sur DeviantArt, mais c'est vrai que ça fait un moment que je n'ai pas pris le temps de poster aussi sur ma galerie du forum. J'essaierai d'y remédier.



Voudrais-tu faire du graphisme ton futur métier ou cela restera-t-il une passion ?

Une passion, déjà parce que mon niveau est insuffisant pour en faire un métier, et surtout parce que même si une passion est effectivement le meilleur moyen de supporter le travail, le travail reste pour moi le meilleur moyen de se dégoûter d'une passion.

Réalisés-tu des commandes pour des membres du forum ?

Il m'est arrivé à quelques reprises de représenter des personnages issus des fanfictions à la demande de leurs auteurs ou simplement par envie spontanée (encore une fois parce que je me débrouille assez bien pour dessiner des personnages "façon Lyoko"), mais ces derniers temps je suis trop occupé même pour terminer mes propres créas, et l'arrivée du patch 5.2 de *World of Warcraft* ne va pas me fournir du temps libre.

HORAIRES des diffusions de CLE SUR FRANCE 4



SAMEDI 30 février

9H45 : 08 - VIRUS

10H10 : 09 - COMMENT TROMPER XA NA

10H35 : 10 - LE RÉVEIL DU QUERRIER

RETROUVEZ DES VISUELS D'ÉPISODES EXCLUSIFS SUR LA PAGE FACEBOOK DE Code Lyoko !



CODE LYOKO

EVOLUTION

AU PROCHAIN NUMÉRO

Et voilà un numéro terminé !

J'espère qu'il vous a plu, après tout ce qu'il vous a fait attendre.

Voici ce que vous retrouverez au prochain numéro...

BEST OF...

ENCORE UN BEST OF DES ÉPISODES PASSÉS !

UN ÉCRIVAIN SUR LE WEB...

UN GRAPHISTE SUR LE WEB...

FANPROJETS

Code Lyokô RPG

RORKAL

LES COULISSES DE CODELYOKO.FR

THRAN, APOLYON ET ZODDO :

LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE MODÉRATEURS



BONNES VACANCES À TOUS ET VIVEMENT LE PROCHAIN NUMÉRO !

MERCI !