



CODE LYOKO™

QUEST FOR INFINITY



⚠ WARNING: PHOTSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
 - Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
 - Avoid prolonged use of the PlayStation 2 system.
Take a 15-minute break during each hour of play.
 - Avoid playing when you are tired or need sleep.
-

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation 2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION 2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation 2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

CODE LYOKO™

QUEST FOR INFINITY



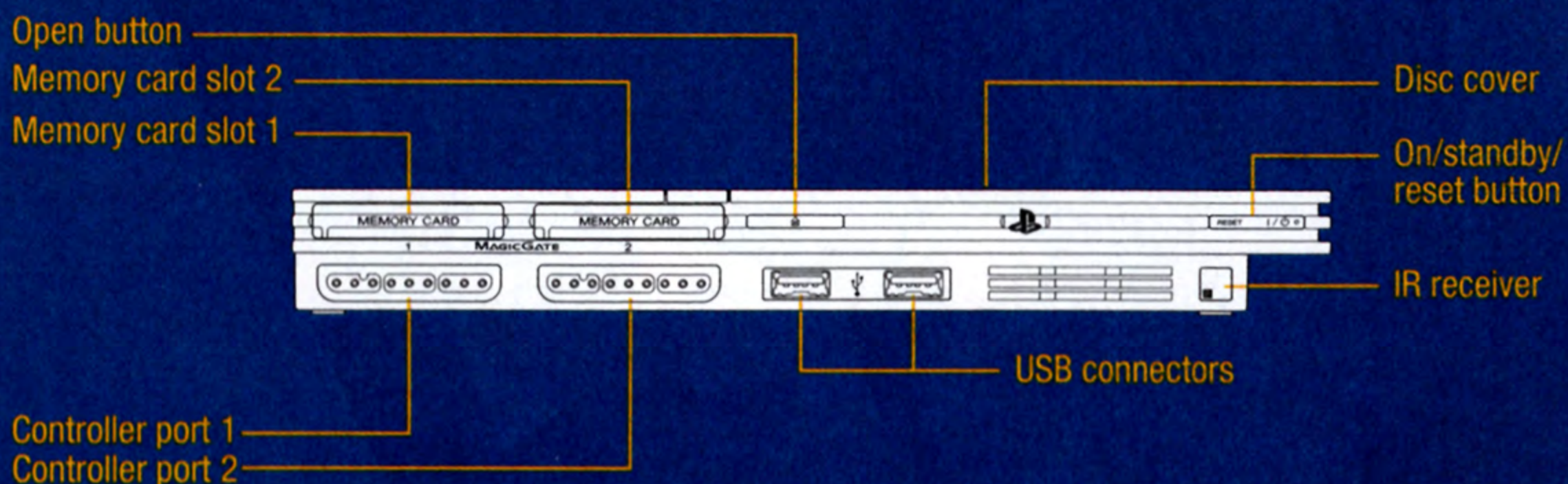
TABLE OF CONTENTS

GETTING STARTED	2
STARTING UP	3
GAME CONTROLS	3
NEW GAME	4
THE DIGITAL SEA	5
IN LYOKO	6
ULRICH	7
YUMI	8
ODD	8
AELITA	9
TIPS AND TRICKS	10
SAVING	10
WARRANTY	11
CREDITS	25



2

GETTING STARTED



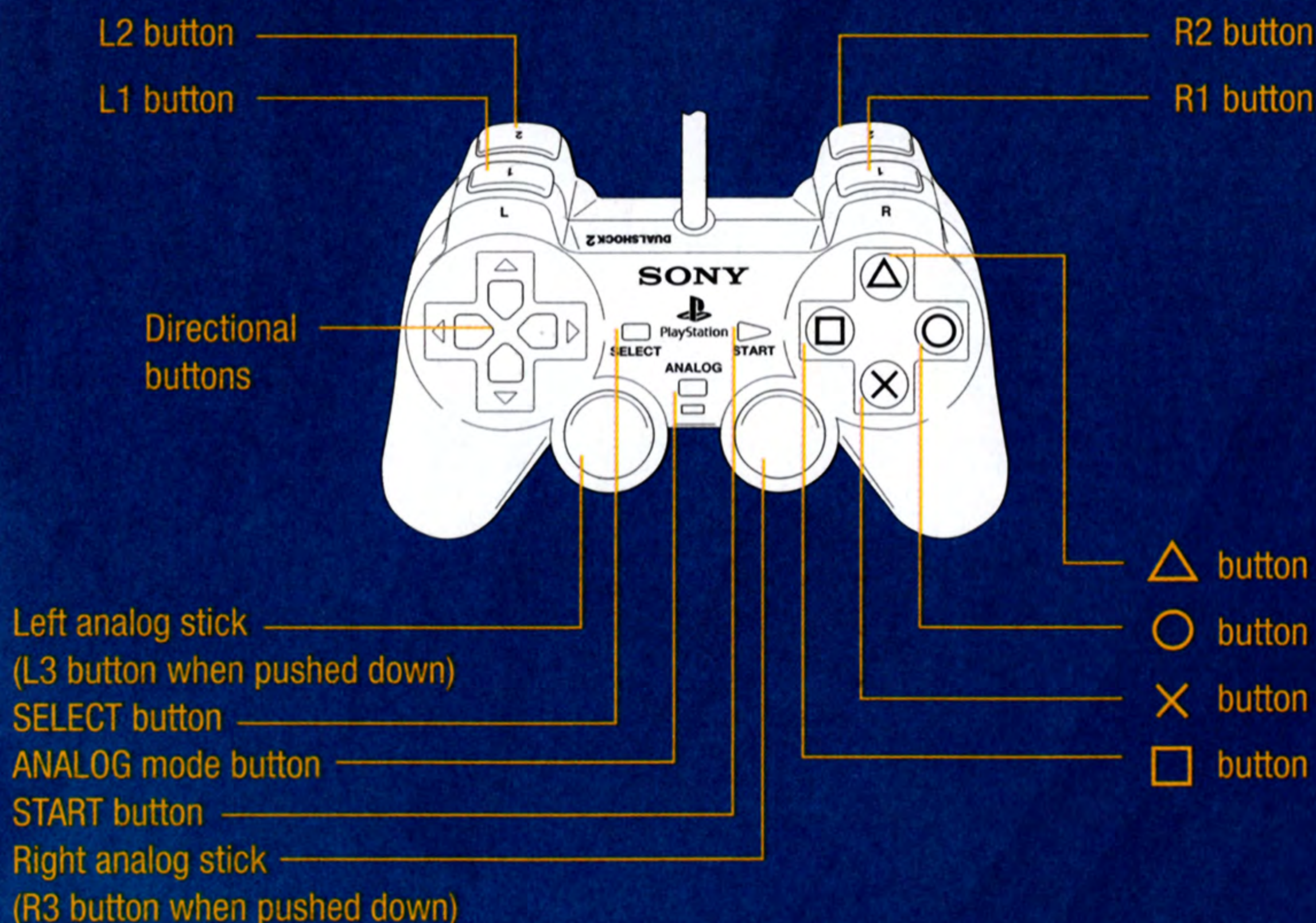
Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the CODE LYOKO™ – QUEST FOR INFINITY disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS



GAME CONTROLS

KADIC SCHOOL

Left & right directional buttons or left analog stick:
Cycle through characters and doors
× button: Select

THE FACTORY

Left & right directional buttons or left analog stick:
Cycle through characters and doors
× button: Select

THE DIGITAL SEA

Left analog stick: Move the cursor
□ button (hold): Target lock enemies
Release □ button: Fire

IN LYOKO

Left analog stick: Move character
× button: Jump
□ button: Fire / Attack
○ button + directional buttons: Dodge
○ button: Block / Perfect Block
△ button: Special move / Skill
R1 button + directional buttons: Change Lyoko warrior
L1 button (hold): Auto aim
L1 button: Change auto aimed monster
START button: Pause / Options



NEW GAME

When starting a new game, a "Saving" message will appear. You will then find yourself outside Kadic School.



CONTROLS REVIEW

Cycle through the interactive elements (doors and characters) with the left & right directional buttons.

The entrance to the Goodies room [1] is on the left.

In the center you will find the Options room [2], where you can change certain game settings.

On the right you will see the entrance to the factory [3] where Jeremy will assign your missions.

You can also talk to people by selecting them and pressing the  button.



GOODIES ROOM

Use the directional buttons to cycle through the icons. Press the  button to select the one you wish to open.

Select the arrow to view all the pages.

Press the  button to go back.



OPTIONS

You can change the volume of the language and music in the Options menu.

You can set the text and voice-over language separately. For the game text you can select English, French or Spanish. For the voices you can choose between English and French.

You can also change the volume of the music or sound effects.



THE FACTORY

Once you have entered the factory Jeremy will give you a mission. Select the Supercomputer using the left & right directional buttons and view the Holomap with the button.

Talk to Jeremy to hear the mission's details.

THE HOLOMAP

The Holomap allows you to choose the missions. You can also access the Upgrade interface through the Holomap.

To advance in the adventure you must choose the missions that are marked with a X.A.N.A symbol. Once you have completed a few, older missions will become available which you can play again to find more Goodies.

Once you have found all the Goodies in a level, a 100% will be shown for that mission.



THE UPGRADE INTERFACE

This interface allows you to upgrade your characters' skills. The further you advance in the game, the more X.A.N.A. will try to stop you. Buying new upgrades will make the team more effective.

To buy an upgrade, choose the character you would like to upgrade and select the upgrade you want. You must have enough points. If you don't, the easiest way to find them is to return to levels you have already finished to collect more points.



THE DIGITAL SEA

Moving through the Digital Sea is very simple. Use the left analog stick to move the cursor. The ship follows the position of the cursor.

To target lock an enemy, hold the button down and move the cursor over the enemy. A missile will be launched at the target when the button is released.

Note: You can lock on to an enemy more than once.





IN LYOKO

GAME SCREEN

Life and Energy bars: These bars indicate your Life and Energy levels. Watch them carefully; if you lose all your life points you will be devirtualized.

Note: The Life and Energy levels are shared between all of the heroes.

Change character: You can change from one character to another by holding the **R1** button and pressing one of the 4 directional buttons. Depending on the mission, it is possible that not all of the heroes are available. Each hero is always assigned to the same directional button.

Collecting points: By destroying certain objects or defeating monsters, you will gain points that you can use to upgrade the characters. Don't hesitate to scour the levels and collect all the Goodies.

Checkpoints: These special markers allow Jeremy to save your progress in the level. If you are devirtualized, you will virtualize at the last checkpoint you activated.

Life and Energy wells: These columns of light will give you Life and Energy points. They are very helpful when crossing difficult areas.

BASIC MOVEMENT

Walk and run: Use the left analog stick to move the character. You can walk or run, depending on the pressure of the button.

Jump: Press the **X** button to jump.

Climb: The hero will climb automatically when you jump onto the special walls.

Block: Pressing the **O** button will make your character block attacks and be well protected. Certain enemy attacks can't be blocked.

Perfect Block: The perfect block will return your enemies' shots back at them. To do this, you must block at the last possible moment, just before the enemy's shot hits you.

Dodge: Hold the **O** button and press the desired directional button to dodge. In some cases this will be the only way to avoid dangers and enemies.

Special powers: To use the special power of each hero, hold down the **△** button. Once the ability is activated you can release the **△** button. Each hero has a different special power.

Ability holograms: To activate the special ability of a character, place the hero on the ability hologram and press the **△** button. You don't need to keep holding the **△** button down. Each hero has one or more special abilities.

Auto aim system: When you need to use a special power or target an attack onto an enemy, the game will automatically pick an enemy displayed on the screen once you launch the attack or power. But be aware that you can only aim at an enemy displayed on the screen! To aim at a specific enemy, press and hold the **L1** button. The aim will focus on one particular enemy until you release the **L1** button, or until the enemy dies or leaves the screen. Release the **L1** button briefly and press and hold it again immediately to change the enemy you're aiming at. Repeat this until your aim is locked on the enemy you want to target.



PAUSE MENU

To pause the game, press the START button.

The pause menu allows you to pause the game. You can then resume the game, view the options menu, start again from the beginning or leave the level to return to the factory.

ULRICH

Basic combat: Ulrich uses his laser swords to attack. Press the  button to carry out an attack. Press the  button several times to perform a combo.

Triplicate: This power allows Ulrich to create virtual clones of himself that will help in combat, or to pass obstacles that the other heroes cannot. Ulrich's color is yellow. If you see rocks of this color, it indicates that you will need to use his power. To activate the Triplicate, point at an enemy or object and hold down the  button for a few seconds.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.

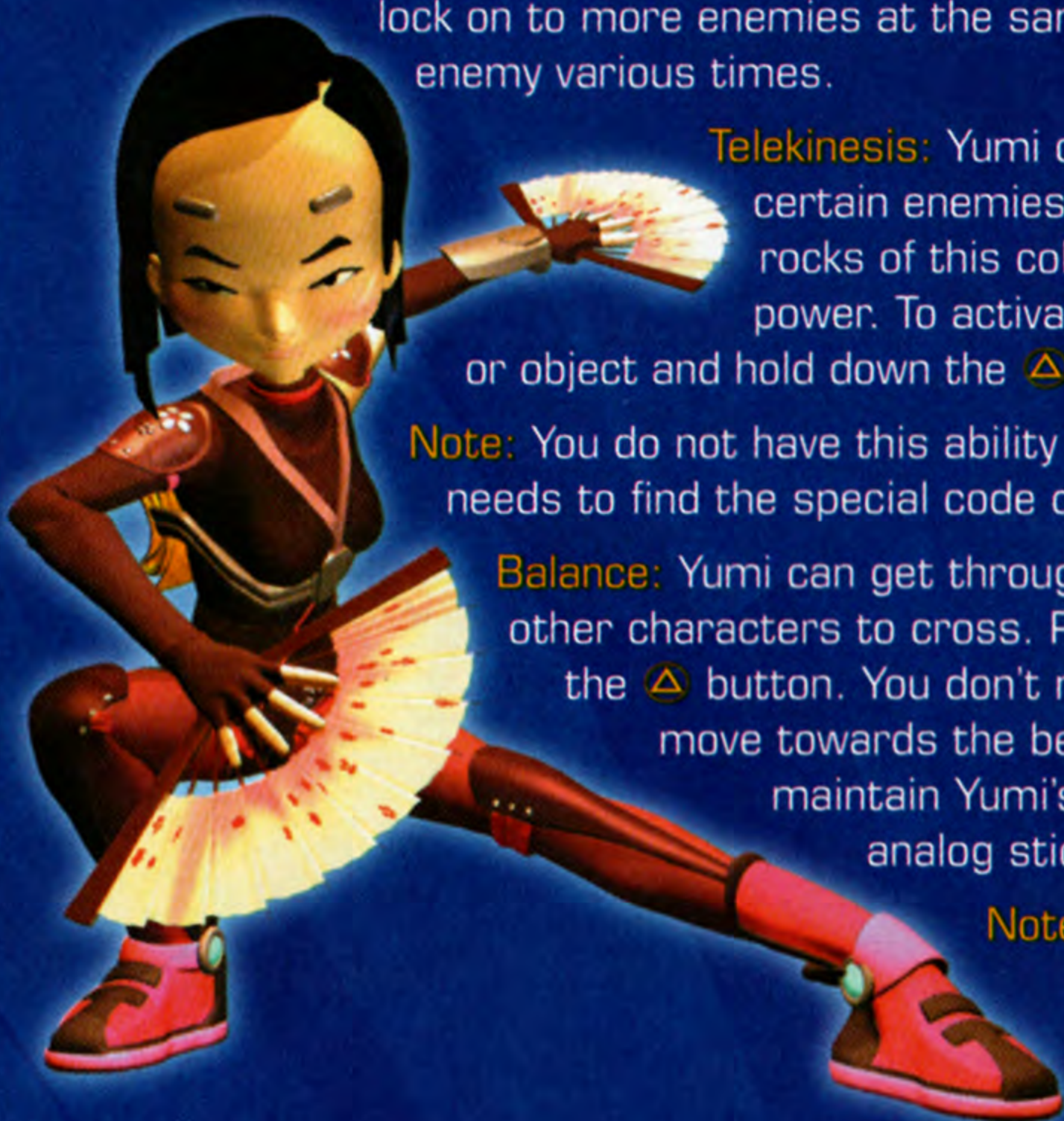
Super reflexes: Only Ulrich can cross certain digital walls. Place Ulrich on an ability hologram and press the  button. Don't forget you don't need to keep holding the  button down. Once Ulrich is facing the digital wall, a signal will tell you when to hit it. Depending on the strength of the wall, you may need to hit it a couple of times.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.



YUMI

Basic combat: Yumi can throw her metal fans at enemies. By holding the  button down and aiming or auto aiming at an enemy, you can lock on to him. Yumi will throw her fans when you release the  button. If you buy upgrades in the Upgrades screen, you can lock on to more enemies at the same time. You can also lock on to the same enemy various times.



Telekinesis: Yumi can use this power to levitate and move certain enemies or objects. Yumi's color is green. If you see rocks of this color, it indicates that you will need to use her power. To activate the Telekinesis power, point at an enemy or object and hold down the  button for a few seconds.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.

Balance: Yumi can get through passages that are too narrow for the other characters to cross. Place Yumi on an ability hologram and press the  button. You don't need to hold the  button down. Yumi will move towards the beam. Press the  &  buttons to maintain Yumi's balance. Move Yumi forward with the left analog stick.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.

ODD

Basic combat: Odd can shoot laser arrows. Simply press the  button when pointing at enemies. Holding the  button will trigger continuous automatic fire.

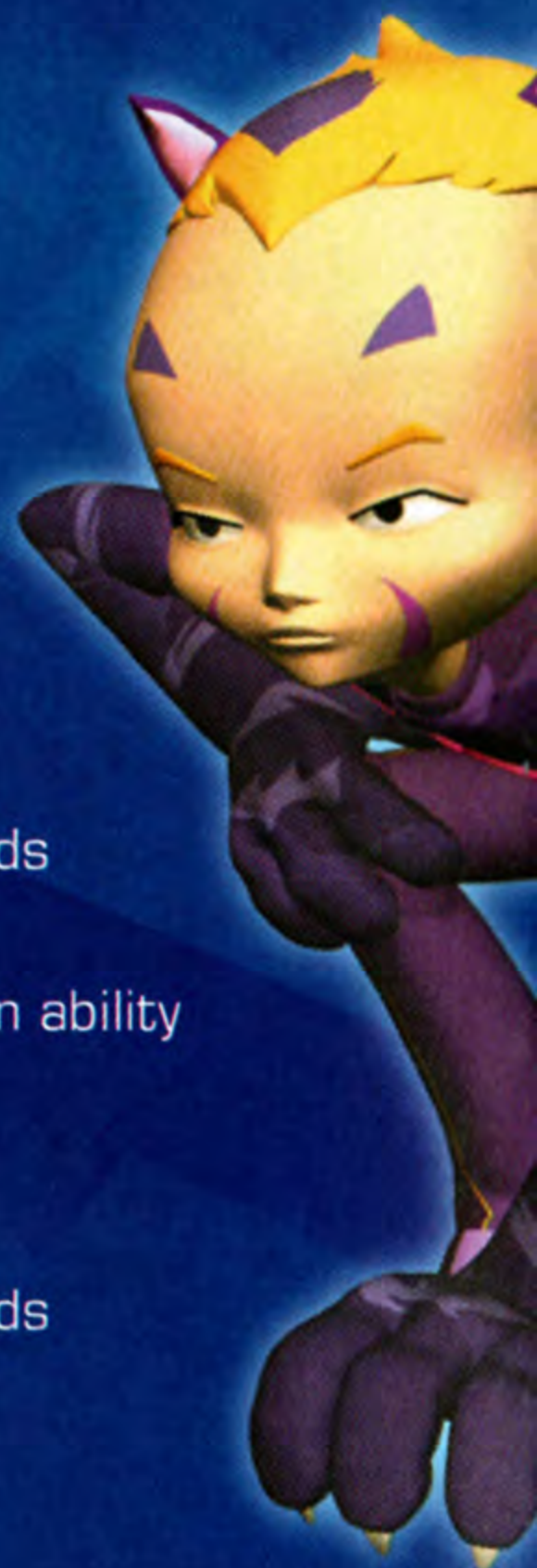
Climbing: Odd can hang on to ledges and climb on certain walls.

Time control: This power allows Odd to slow down time and get past certain barriers and rapidly moving platforms. Time control works well against fast enemies. To activate this power, hold the  button for a few seconds. Once it is activated, you don't need to keep holding down the  button. The power stops when you don't have any more energy points left.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.

Feline jump: This power allows you to reach elevated areas. Place Odd on an ability hologram and press the  button. You don't need to keep holding the  button down. Odd automatically jumps towards one of the walls. Jump between the 2 walls by pressing the left then right directional button.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.





AELITA

Basic combat: Aelita can charge energy balls and throw them at enemies. Hold the  button to charge, then release the  button while aiming or auto aiming at enemies to launch the energy field. The longer you hold the  button down, the more powerful the attack will be.

Petrification: This power allows you to freeze certain enemies. In some situations you can create a block of ice that will allow you to reach otherwise inaccessible areas. To activate this power, point at enemies and hold the  button down for a few seconds. Once ice appears on the ground, press the  button repeatedly until the ice block has been created.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.

Flight: This ability allows Aelita to reach areas which the other characters cannot. Place Aelita on an ability hologram and press the  button. You don't need to keep holding the  button down. Aelita will automatically start to fly. Press the left & right directional buttons alternatively and repeatedly to make her beat her wings.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.

Construction: This ability allows Aelita to build virtual bridges. Place Aelita on an ability hologram and press the  button. You don't need to keep holding the  button down. Button icons will appear on the screen. Press the corresponding buttons quickly as they appear. When you have pressed enough buttons quickly enough, the bridge will materialize.

Note: You do not have this ability at the beginning of the game. Jeremy needs to find the special code during the adventure to unlock it.





TIPS AND TRICKS

SWITCHES

Note: Only Odd, Yumi and Aelita can activate switches.

VIRTUAL PLATFORMS

Certain platforms disappear; you must move quickly to avoid falling into the Digital Sea.

DESTRUCTIBLE ROCKS

Certain passages can be blocked by destructible rocks. They have a yellow mark indicating that only Ulrich and his Triplicate power can destroy them.

TELEKINETIC ROCKS

To uncover certain passages or mechanisms, you must move telekinetic rocks. They have a green mark indicating that only Yumi can move them.

HORNETS

Nothing can harm Hornets when they are flying. Yumi can use her powers to make them get down and become vulnerable.

VOLKANOIDS

The head of the Volkanoid is protected by a special shield. Only Ulrich and his Triplicate power can penetrate it. Once the shield is destroyed, the Volkanoids become vulnerable.

ENEMIES PROTECTED BY AN ENERGY SHIELD

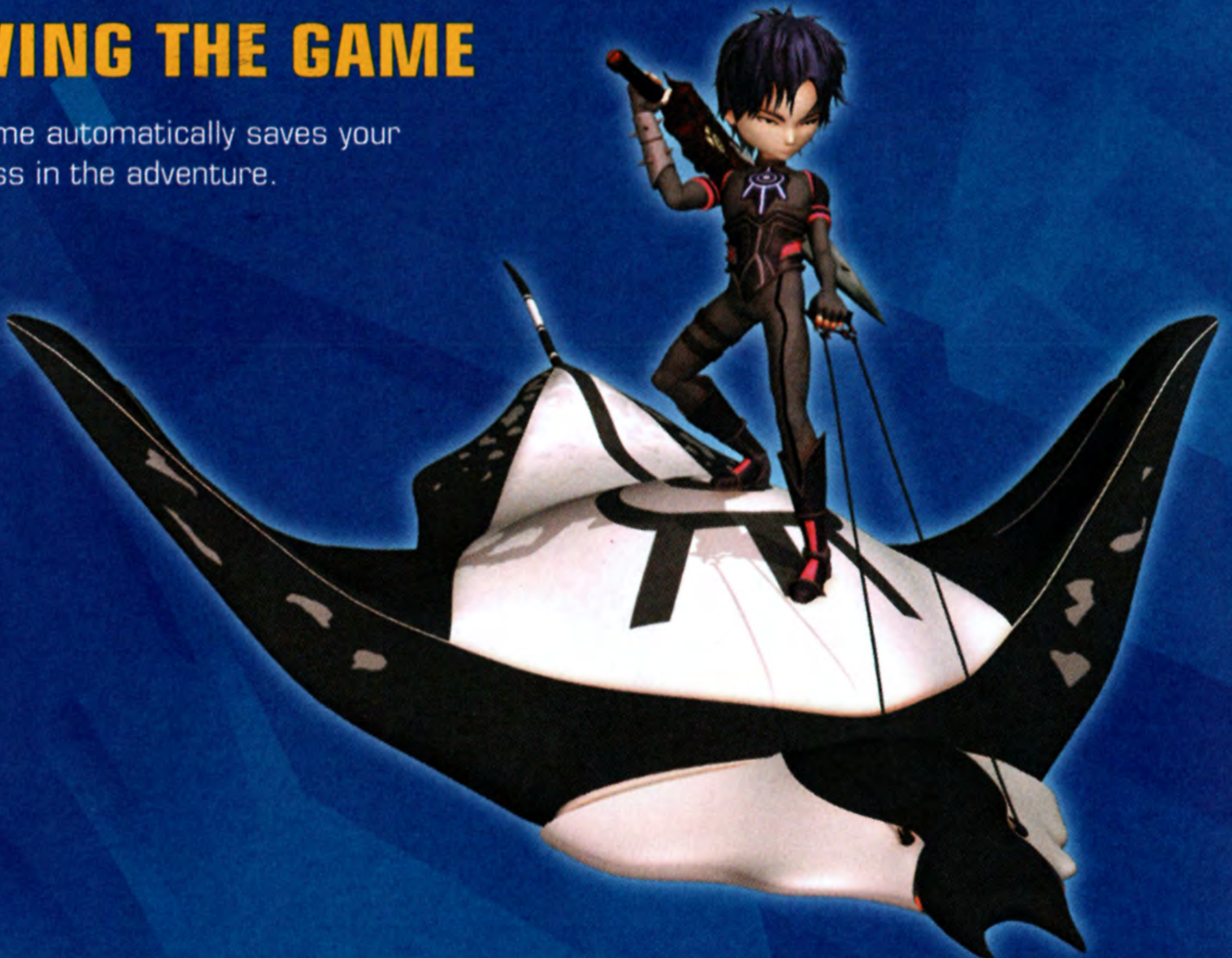
Some enemies are protected by an energy shield. A perfect block will direct their shots back at them and disable the shield. Once this is done they can be attacked.

INDESTRUCTIBLE ENEMIES

One type of Megatank is indestructible. The only way to get rid of it is by making it fall off a cliff. Jeremy will tell you when you have to face this enemy.

SAVING THE GAME

The game automatically saves your progress in the adventure.





WARRANTY

The American Game Factory Inc warrants to the original purchaser of this The American Game Factory Inc software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This The American Game Factory Inc software program is sold "as is," without express or implied warranty damages of any kind, and The American Game Factory Inc is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. The American Game Factory Inc agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any The American Game Factory Inc software product, postage paid, with proof of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the The American Game Factory Inc software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE The American Game Factory Inc ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL The American Game Factory Inc BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS The American Game Factory Inc SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The American Game Factory Inc.
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Customer Service is available at:
salesUS@gamefactorygames.com

www.gamefactorygames.com

OUT



www.GAMEFACTORYGAMES.com

NOW!



Code Lyoko™ © MoonScoop/ France 3 – 2008.

All rights reserved.

"PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).

The ESRB ratings icons are registered trademarks of the Entertainment Software Association.



⚠️ AVISO: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/ATAQUES

LEER ANTES DE USAR EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico o desvanecimientos cuando se exponen a patrones y luces parpadeantes. La exposición a ciertos patrones o fondos en una pantalla de televisión o al jugar a videojuegos puede causar los síntomas anteriores en estos individuos. Estas condiciones pueden desencadenar síntomas epilépticos no detectados o convulsiones en personas sin antecedentes de este tipo de ataques o de epilepsia. Si tú o algún miembro de tu familia habéis sufrido un ataque epiléptico o de cualquier tipo, consulta a tu médico antes de jugar. **DEJA DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulta a tu médico

si tú o tus hijos experimentáis alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas:

- mareos
- visión alterada
- tics oculares o musculares
- pérdida de conocimiento
- desorientación
- convulsiones
- movimientos involuntarios o espasmos

CONTINÚA JUGANDO SÓLO CON LA APROBACIÓN DE TU MÉDICO.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE ATAQUES AL JUGAR A VIDEOJUEGOS:

- Juega en una habitación bien iluminada y sitúate lo más lejos posible de la pantalla.
 - Evita las pantallas de televisión grandes. Utiliza una pantalla más pequeña.
 - Evita el uso prolongado del sistema PlayStation 2.
 - Haz descansos de 15 minutos cada hora.
 - No juegues si tienes sueño o estás cansado.
-

Si sufres cualquiera de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente: mareos, náuseas o una sensación similar al vértigo, malestar o dolor en ojos, oídos, manos, brazos o cualquier parte del cuerpo. Si los síntomas persisten, consulta a un médico.

ADVERTENCIA A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conectes tu sistema PlayStation 2 a un televisor de proyección sin consultar primero el manual del televisor, a menos que sea tipo LCD. De lo contrario, la pantalla podría sufrir daños irreparables.

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO PLAYSTATION®2:

- Este disco está diseñado para usarse únicamente con consolas PlayStation 2 con la denominación NTSC U/C.
- No lo dobles, rompas ni sumerjas en líquidos.
- No lo expongas a la luz directa del sol ni lo dejes cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- Asegúrate de hacer descansos si juegas prolongadamente.
- Mantén limpio el disco. Sujétalo siempre por los bordes y guárdalo en su caja protectora cuando no lo uses. Límpialo con un paño suave, seco y sin pelusas, en línea recta del centro al exterior. No utilices disolventes o limpiadores abrasivos.

CODE LYOKO™

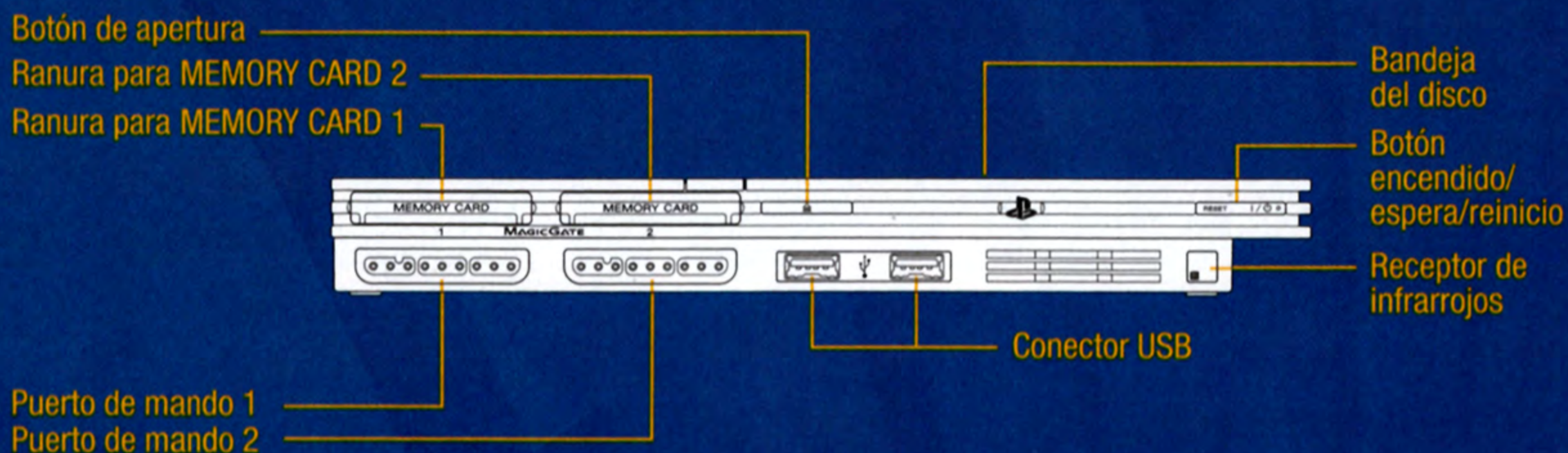
QUEST FOR INFINITY



ÍNDICE

CÓMO EMPEZAR.....	16
INICIO.....	17
CONTROLES DEL JUEGO	17
NUEVA PARTIDA.....	18
EL MAR DIGITAL	19
EN LYOKO	20
ULRICH.....	21
YUMI	22
ODD	22
AELITA.....	23
CONSEJOS Y TRUCOS	24
GUARDAR.....	24
CRÉDITOS	25
GARANTÍA	29

CÓMO EMPEZAR



Configura tu sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las instrucciones proporcionadas con el sistema. Asegúrate de que el sistema está encendido (el indicador encendido/espera está verde). Inserta el disco de CODE LYOKO™ – QUEST FOR INFINITY en el sistema con la cara de la etiqueta hacia arriba. Conecta los mandos del juego y el resto de periféricos como corresponda. Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual si necesitas información sobre el uso del software.

MEMORY CARD (8MB) (PARA PLAYSTATION®2)

Para guardar datos del juego, debes insertar una memory card (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD 1. Puedes cargar datos de partidas guardadas de la misma memory card o de cualquier memory card (8MB) (para PlayStation®2) que contenga partidas previamente guardadas.

INICIO

CONFIGURACIÓN DEL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK®2



CONTROLES DEL JUEGO

ACADEMIA KADIC

Botones de dirección hacia la izquierda y hacia la derecha o joystick analógico izquierdo: Moverse entre personajes y puertas

Botón : Seleccionar

LA FÁBRICA

Botones de dirección hacia la izquierda y hacia la derecha o joystick analógico izquierdo: Moverse entre personajes y puertas

Botón : Seleccionar

EL MAR DIGITAL

Joystick analógico izquierdo:
Mover el cursor

Botón  (mantener):

Fijar enemigos como blanco

Soltar el botón : Disparar

EN LYOKO

Joystick analógico izquierdo:

Mover al personaje

Botón : Saltar

Botón : Disparar / Atacar

Botón  + botones de dirección: Esquivar

Botón : Bloquear / Bloqueo perfecto

Botón : Movimiento especial / Habilidad

Botón  + botones de dirección:

Cambiar guerrero Lyoko

Botón  (mantener):

Apuntar automáticamente

Botón : Cambiar monstruo apuntado automáticamente

Botón START (inicio): Pausa / Opciones



NUEVA PARTIDA

Al comenzar una nueva partida, aparecerá un mensaje de "Guardado". Después te encontrarás fuera de la academia Kadic.



REPASO DE LOS CONTROLES

Pasa de un elemento interactivo a otro (puertas y personajes) con el botón de dirección hacia la izquierda y hacia la derecha.

La entrada a la sala de los regalos [1] está a la izquierda.

En el centro encontrarás la sala de opciones [2], en la que puedes cambiar ciertos ajustes del juego.

A la derecha verás la entrada a la fábrica [3] en la que Jeremy te asignará las misiones.

También puedes hablar con la gente seleccionándola y pulsando el botón .



SALA DE REGALOS

Usa los botones de dirección para moverte de un icono a otro. Pulsa el botón  para seleccionar el que quieres abrir.

Selecciona la flecha para ver todas las páginas.

Pulsa el botón  para volver.



OPCIONES

Puedes cambiar el volumen del idioma y de la música en el menú de Opciones.

Puedes establecer el idioma de la voz en off y del texto por separado. Para el texto del juego puedes elegir entre inglés, francés o español. Para las voces puedes elegir entre inglés y francés.

También puedes cambiar el volumen de la música o de los efectos de sonido.



LA FÁBRICA

Una vez entres en la fábrica, Jeremy te dará una misión. Selecciona el superordenador usando los botones de dirección hacia la izquierda y hacia la derecha, y visualiza el holomapa con el botón .

EL HOLOMAPA

El holomapa te permite elegir las misiones. También puedes acceder a la interfaz de Evolución en el holomapa.

Para avanzar en la aventura tienes que seleccionar las misiones que están marcadas con el símbolo X.A.N.A. Ahora que has completado unas pocas, algunas misiones antiguas estarán disponibles para que las juegues de nuevo y encuentres más regalos.

Una vez hayas encontrado todos los regalos en un nivel, se mostrará un 100% para esa misión.

LA INTERFAZ DE EVOLUCIÓN

Esta interfaz te permite evolucionar las habilidades de tu personaje. Cuanto más avances en el juego, más tratará X.A.N.A. de detenerte. Si compras nuevas evoluciones harás que el equipo sea más eficiente.

Para comprar una evolución, elige al personaje que quieras evolucionar y selecciona la evolución que desees. Deberás tener suficientes puntos. Si no los tienes, la manera más fácil de encontrarlos es volver a los niveles que ya has terminado y reunir más puntos.



EL MAR DIGITAL

Moverse en el Mar digital es muy fácil. Usa el joystick analógico izquierdo para mover el cursor. La nave sigue la posición del cursor.

Para fijar a un enemigo como blanco, mantén pulsado el botón  y mueve el cursor hasta el enemigo. Un misil será lanzado contra el objetivo cuando sueltes el botón . Nota: Puedes fijar a un enemigo como blanco más de una vez.





EN LYOKO

PANTALLA DE JUEGO

Las barras de Vida y Energía indican tus niveles de vida y energía. Obsérvalas con atención; si pierdes todos los puntos de vida te desvirtualizarás.

Nota: Todos los héroes comparten los niveles de vida y energía.

Cambiar de personaje: Puedes cambiar de un personaje a otro manteniendo pulsado el botón **R1** y pulsando uno de los 4 botones de dirección. Dependiendo de la misión, puede que no todos los héroes estén disponibles. Cada héroe está siempre asignado al mismo botón de dirección.

Reunir puntos: Al destruir ciertos objetos o derrotar a ciertos monstruos, ganarás puntos que podrás usar para hacer evolucionar a los personajes. No dudes en recorrer los niveles y recoger todos los regalos.

Puntos de guardado: Estos indicadores especiales permiten que Jeremy guarde tu progreso en el nivel. Si te desvirtualizas, te volverás a virtualizar en el último punto de guardado que activaste.

Pozos de vida y energía: Estas columnas de luz te darán puntos de vida y energía. Son muy útiles al cruzar zonas peligrosas.

MOVIMIENTO BÁSICO

Caminar y correr: Usa el joystick analógico izquierdo para mover al personaje. Puedes caminar o correr, depende de la presión del botón.

Saltar: Pulsa el botón **X** para saltar.

Trepar: El héroe trepará automáticamente cuando saltes a los muros especiales.

Bloquear: Al pulsar el botón **O** harás que tu personaje bloquee ataques y que esté bien protegido. Algunos ataques enemigos no pueden bloquearse.

Bloqueo perfecto: El bloqueo perfecto volverá los disparos de tus enemigos contra ellos. Para conseguirlo, tienes que bloquear en el último momento, justo antes de que el disparo de tu enemigo te alcance.

Esquivar: Mantén el botón **O** pulsado y pulsa el botón de dirección que quieras para esquivar. En algunos casos ésta será la única manera de evitar peligros y enemigos.

Poderes especiales: Para usar el poder especial de cada héroe, mantén pulsado el botón **△**. Una vez que la habilidad esté activada, puedes soltar el botón **△**. Cada héroe tiene un poder especial diferente.

Hologramas de habilidad: Para activar la habilidad especial de un personaje, coloca al héroe en el holograma de habilidad y pulsa el botón **△**. No es necesario que mantengas pulsado el botón **△**. Cada héroe tiene una o más habilidades especiales.

Sistema para apuntar automáticamente: Cuando necesites usar un poder especial o un ataque fijado contra un enemigo, el juego elegirá automáticamente a un enemigo que aparezca en pantalla cuando lances el ataque o el poder. ¡Pero ten en cuenta que sólo puedes apuntar a un enemigo que aparezca en pantalla! Cuando quieras apuntar a un enemigo específico pulsa y mantén pulsado el botón **L1**. El punto de mira se mantendrá en 1 enemigo en particular hasta que sueltes el botón **L1**, o hasta que muera o abandone la pantalla. Suelta el botón **L1** brevemente y vuelve a pulsarlo inmediatamente de forma continuada para cambiar el enemigo al que estás apuntando. Repite esta operación hasta que el punto de mira esté fijado en el enemigo que quieres que sea tu blanco.



MENÚ DE PAUSA

Para detener la partida, pulsa el botón START (inicio).

El menú de pausa te permite detener la partida. Después podrás reanudar la partida, ver el menú de opciones, comenzar de nuevo desde el principio o dejar el nivel para volver a la fábrica.

ULRICH

Combate básico: Ulrich usa sus sables láser para atacar. Pulsa el botón  para llevar a cabo un ataque. Pulsa el botón  varias veces para realizar un combo.

Triplicación: Este poder permite a Ulrich crear clones virtuales de sí mismo que le ayudan en el combate o a superar obstáculos que otros héroes no pueden. El color de Ulrich es el amarillo. Si ves rocas de este color, quiere decir que necesitarás usar su poder. Para activar la Triplicación, apunta a un enemigo u objeto y mantén pulsado el botón  durante unos segundos.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.

Súper reflejos: Sólo Ulrich puede atravesar ciertos muros digitales. Coloca a Ulrich en un holograma de habilidad y pulsa el botón .

No olvides que no es necesario que mantengas pulsado el botón . Una vez que Ulrich esté de frente al muro digital, una señal te indicará cuándo golpearlo. Dependiendo de la dureza del muro, cabe la posibilidad de que tengas que golpearlo un par de veces.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.





YUMI

Combate básico: Yumi puede lanzar sus abanicos metálicos a los enemigos. Si mantienes pulsado el botón  y apuntas o utilizas apuntar automáticamente contra un enemigo, puedes fijarlo. Yumi lanzará sus abanicos cuando sueltes el botón . Si compras evoluciones en la pantalla de evoluciones, podrás fijar a más enemigos a la vez. Además puedes fijar a un enemigo varias veces.



Telequinesia: Yumi puede usar este poder para levitar y mover a ciertos enemigos y objetos. El color de Yumi es el verde. Si ves rocas de este color, quiere decir que tendrás que usar su poder. Para activar el poder de Telequinesia, apunta a un enemigo u objeto y mantén pulsado el botón  durante unos segundos.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.

Equilibrio: Yumi puede atravesar pasos que son demasiado estrechos para otros personajes. Coloca a Yumi en un holograma de habilidad y pulsa el botón . No es necesario que mantengas pulsado el botón . Yumi se moverá hacia la viga. Pulsa los botones  y  para mantener el equilibrio de Yumi. Mueve a Yumi hacia delante con el joystick analógico izquierdo.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.

ODD

Combate básico: Odd puede disparar flechas láser. Sencillamente pulsa el botón  mientras apuntas a los enemigos. Si mantienes pulsado el botón  dispararás de forma automática y continuada.

Trepar: Odd puede colgarse de los salientes y trepar en ciertos muros.

Control del tiempo: Este poder permite a Odd ralentizar el tiempo y pasar ciertas barreras y plataformas que se mueven a gran velocidad. El control del tiempo funciona bien contra enemigos rápidos. Para activar este poder, mantén pulsado el botón  durante unos segundos. Una vez activado, no es necesario que mantengas pulsado el botón . El poder termina cuando ya no te queden puntos de energía.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.

Salto de tigre: Este poder te permite alcanzar zonas elevadas. Coloca a Odd en un holograma de habilidad y pulsa el botón . No es necesario que mantengas pulsado el botón . Odd salta automáticamente hacia uno de los muros. Salta entre los dos muros pulsando el botón de dirección hacia la izquierda y hacia la derecha.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.





AELITA

Combate básico: Aelita puede generar campos de energía y lanzarlos a los enemigos. Mantén pulsado el botón  para cargar, después suelta el botón  mientras apuntas o utilizas apuntar automáticamente contra un enemigo para lanzar el campo de energía. Cuanto más tiempo mantengas pulsado del botón , más potente será el ataque.

Petrificación: Este poder te permite congelar a ciertos enemigos. En algunas situaciones, podrás crear un bloque de hielo que te permitirá alcanzar zonas que de otra manera serían inaccesibles. Para activar este poder, apunta a los enemigos y mantén pulsado el botón  durante unos segundos. Una vez que el hielo aparezca en el suelo, pulsa el botón  repetidas veces hasta que se cree el bloque de hielo.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.

Vuelo: Esta habilidad le permite a Aelita alcanzar zonas que otros personajes no pueden alcanzar. Coloca a Aelita en un holograma de habilidad y pulsa el botón . No es necesario que mantengas pulsado el botón . Aelita comenzará a volar de forma automática. Pulsa los botones de dirección hacia la izquierda y hacia la derecha alternativa y repetidamente para hacer que bata sus alas.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.

Construcción: Esta habilidad permite a Aelita construir puentes virtuales. Coloca a Aelita en un holograma de habilidad y pulsa el botón . No es necesario que mantengas pulsado el botón . Aparecerán iconos de botón en la pantalla. Pulsa los botones correspondientes rápido a medida que aparezcan. Cuando hayas pulsado los suficientes botones rápidamente, el puente se construirá.

Nota: No tienes esta habilidad al principio de la partida. Jeremy necesita encontrar el código especial durante la aventura para desbloquearla.





PISTAS Y TRUCOS

INTERRUPTORES

Nota: Sólo Odd, Yumi y Aelita pueden activar interruptores.

PLATAFORMAS VIRTUALES

Ciertas plataformas desaparecen; debes moverte rápido para evitar caer en el Mar digital.

ROCAS DESTRUCTIBLES

Ciertos pasos pueden bloquearse con rocas destructibles. Tienen una marca amarilla que indica que sólo Ulrich y su poder de Triplicación pueden destruirlas.

ROCAS TELEQUINÉTICAS

Para descubrir ciertos pasos o mecanismos, debes mover rocas telequinéticas. Tienen una marca verde que indica que sólo Yumi puede moverlas.

AVISPONES

Nada puede dañar a los avispones cuando están volando. Yumi puede usar sus poderes para obligarlos a descender y hacerlos así vulnerables.

VOLKANOIDES

La cabeza del Volkanoide está protegida por un escudo especial. Sólo Ulrich y su poder de Triplicación puede penetrarlo. Una vez que el escudo ha sido destruido, los Volkanoides se vuelven vulnerables.

ENEMIGOS PROTEGIDOS POR UN ESCUDO ENERGÉTICO

Algunos enemigos están protegidos por un escudo energético. Un bloqueo perfecto volverá sus disparos contra ellos y desactivará el escudo. Una vez hecho esto, pueden ser atacados.

ENEMIGOS INDESTRUCTIBLES

Un tipo de Megatanque es indestructible. La única manera de deshacerse de él es despeñarlo por un acantilado. Jeremy te dirá cuándo tienes que enfrentarte a este enemigo.

GUARDAR PARTIDA

El juego guarda automáticamente tu progreso en la aventura.





CREDITS/CRÉDITOS

MOONSCOOP PRODUCTIONS/ TAFFY ENTERTAINMENT

Executive Producers

Christophe Di Sabatino
Benoît Di Sabatino
Nicolas Atlan

Code Lyoko created by

Tania Palumbo
Thomas Romain
Carlo de Boutiny

President, Worldwide Consumer Products & Marketing

Cynthia Money

Brand Manager

Marie-Céline Rey
Sebastien Fillion

Video Game Project Manager

Marie Turmo

Director Creative Services

Armelle Madelin

Code Lyoko original Music

Ygal Amar
Franck Keller
Serge Tavitian
Herman Martin

"Planet Net" song

Debra Reynolds
Lionel Payet Pingeon

Special thanks

Dorothee Lanchier
Caroline Dumont
Aurélie Mattle
Joanna Ruer
Emmanuelle Desvent
Emmanuelle Heredia
Catherine Lebailly
Jérôme Mouscadet
Jean-Marc Guillemoy
Frédéric Mondolfo
Marc Grossman
Emmanuel Laurent
Renato
Patrick Suppin
Laurent Billion
Axel Dauchez
Antefilms Studios

THE GAME FACTORY

DK/HQ:

Henrik Mathiasen
Thomas Holdorf
Michael Ellermann
Carsten Lajgaard Pedersen
Anja Karina Borup
Mette Helm-Petersen

UK:

Giles Jones
Mark Jackson
Lucinda Digweed

US:

Leah Kalboussi
Melissa Menton
Damien Sarrazin
John Tullock
Wayne Kakuda
Michele Wang
Theresa Finocchiaro

NEKO ENTERTAINMENT

General Manager

Laurent Lichnewsky

Business Development Manager

Cedric Bache

Producers

Barthelemy Solas
Richard Rispoli

Game Concept

Thierry Perreau

Lead Game Designer

Eddy Leja

Game Design

Mickey Pratali
Nicolas Bombray

Art Director

Sotheara Khem

Technical Director

Frederic Zimmer

Lead Programmer

Philippe Baille

Programming

Eric Wairy
Hakim Ferradj
Patrice Belmonte
Stephane Mutel

Technical Team

Paolo Baerlocher
Sebastien Lagarde

Level Design

Eddy Leja
Bruno Bouvret
Julien Petotte

Lead Artist

Mathias Gregoire
Patrick Perret du Cray

Lead Modeler

Jimmy Masseron

3D Artists

Tsoa Rakotoarisoa
Vadda Mey
Elisabeth Masmonteil
Jean-Olivier Ferrer
Sebastien Graux
Maurin Monnet
Jonathan Benainous

2D Artist

Virak Mey

Lead Animator

Florent Leibovici

Animators

Bastien Climent
Corinne Boyanique
Noella Lagnous
Stephane Fradet
Jocelyne Craveri

Additionnal Artists

Christophe Mangot
Marjolaine Riera
Sandra Selosse
Stephane Lim

Music, SFX

Raphael Gesqua
Laurent Mathonet
Sylvain Bayon

Voices

SONICVILLE
NEW FRONTIER FILMS

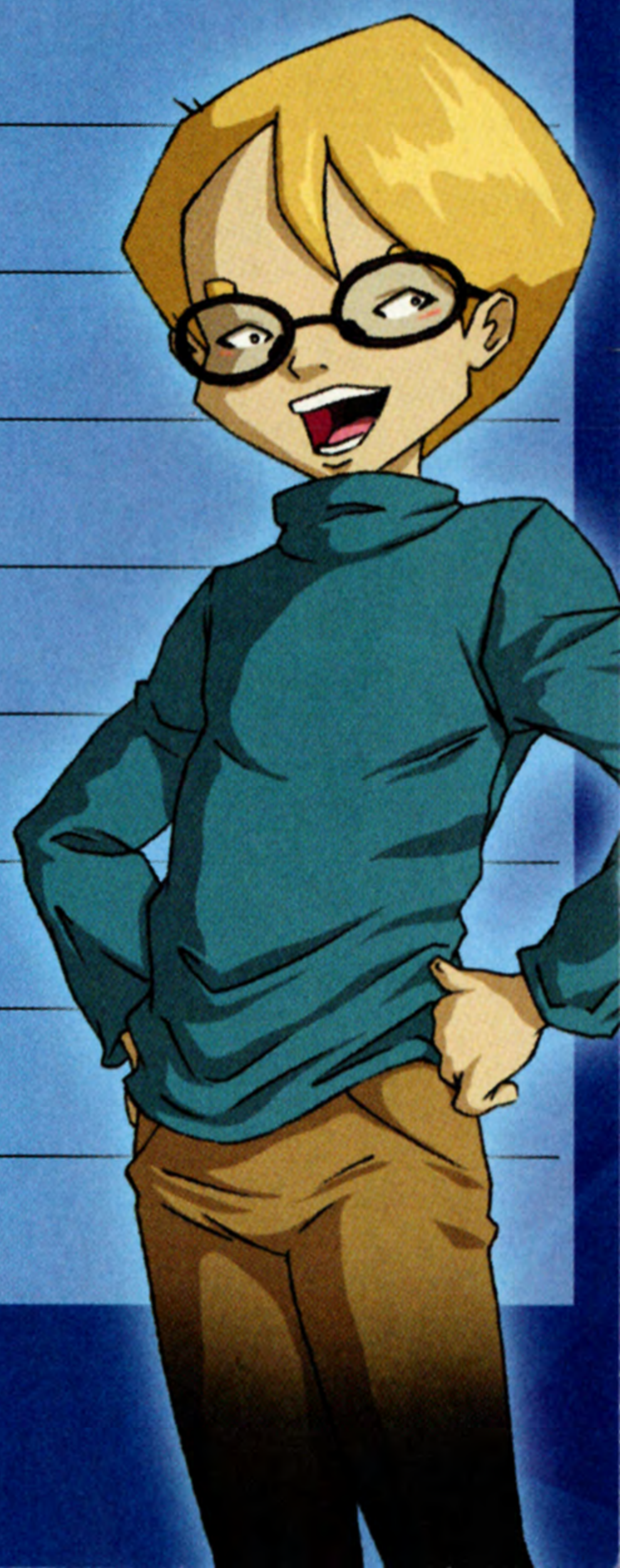
Testing

BUG TRACKER

Layout

SPINN & KO.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper. A small, light blue rectangular object is visible near the bottom left corner.







GARANTÍA

The American Game Factory Inc garantiza al comprador original de este producto de software de The American Game Factory Inc que el medio en que este programa informático está grabado está libre de defectos de material y de fabricación por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra. Este programa de software de The American Game Factory Inc se vende "tal cual", sin daños de garantía expresos o implícitos de ningún tipo, y The American Game Factory Inc no es responsable por pérdidas o daños de cualquier tipo como resultado del uso de este programa. The American Game Factory Inc se compromete durante un periodo de noventa (90) días a reparar o reemplazar, a su discreción, cualquier producto de software de The American Game Factory Inc, de forma gratuita, con gastos de correo pagados, presentando la prueba de compra, en su Centro de servicios de fábrica. Esta garantía no aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplicará y será nula si el defecto del producto de software de The American Game Factory Inc se debe a mal uso, uso irrazonable, maltrato o negligencia.

ESTA GARANTÍA REEMPLAZA CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN NI ALEGACIÓN DE NINGÚN TIPO SERÁ VINCULANTE NI OBLIGARÁ A The American Game Factory Inc. CUALESQUIER GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIALIDAD O DE ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS MENCIONADO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SERÁ RESPONSABLE The American Game Factory Inc POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, O RESULTANTE DEBIDO A LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE DE The American Game Factory Inc.

Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto a la duración de una garantía implícita o en cuanto a exclusiones o limitaciones de los daños incidentales o resultantes, de modo que las anteriores limitaciones o exclusiones de responsabilidad podrían no aplicar en su caso. Esta garantía le concede derechos específicos, y también puede tener otros derechos que varíen según los estados.

The American Game Factory Inc.
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Servicio de atención al cliente:
salesUS@gamefactorygames.com

www.gamefactorygames.com



www.GAMEFACTORYGAMES.com

The American Game Factory Inc. 1337 3rd St. Promenade, Suite 301, Santa Monica, CA 90401

www.gamefactorygames.com

Code Lyoko™ © MoonScoop/ France 3 – 2008. All rights reserved/Todos los derechos reservados.

Developed by/Desarrollado por Neko Entertainment.