

LA COLLECTION OFFICIELLE EN DVD !

CODE LYOKO™

3



3 épisodes

Énigme et
suite de nombres

Dossier :
les bogues



2	Sommaire
4	Destination Lyoko Big bogue
6	Sciences en action Les bogues
8	Destination Lyoko Cruel dilemme
10	Dimension animation La modélisation des personnages en 3D
12	Destination Lyoko Problème d'image
14	Bruits de couloirs
15	Les défis de Lyoko

ÉDITEUR :
Ediciones Altaya
S.A. - Avda. Diagonal 545
08029 Barcelona
Espagne
Directeur
de la publication :
Mauro Alcarria

ADMINISTRATION,
MARKETING :
Cobra S.A.S.
18-22, rue des Poissonniers
92200 Neuilly-sur-Seine
Direction : Olivier Beressi
Marketing : Eve Boulan-Périer

Fabrication : Guillaume Duerre
Direction éditoriale : Marie Renaut
Textes : Sophie Déroisette,
Cécile Beaucourt, Yves Cohat
Édition : Cécile Beaucourt,
Charlotte Bourgeois
Maquette : Nicolas Galy
pour www.noook.fr

Imprimé en UE / Printed in EU.
Dépôt légal à parution

Abonnements
Data Base Factory
90, bd National
92258 La Garenne-Colombes Cedex
Tél. : 03 59 56 75 24
Pour en savoir plus sur votre
collection, vous abonner, commander
un numéro, payer vos factures
d'abonnement, contacter le service
clients au 03 59 56 75 24.

Diffusion en kiosque
Service des ventes : Promévente
Pour la Belgique :
AMP, 1, rue de la Petite-Île
1070 Bruxelles

Pour la Suisse :
Navielle, 38-42 av. Vibert
CH1227 Carouge - GE
Tél. : (022) 308 04 44
Le prix de ce numéro comprend le
prix du fascicule et celui du DVD.

Toute reproduction, même partielle,
de cette publication est interdite
sans l'autorisation préalable de
l'éditeur. Tous droits réservés. Cette
publication ne peut être prêtée,
revendue, louée ou utilisée à des fins
commerciales. L'éditeur se réserve le
droit d'interrompre la collection en cas
de mévente.

© 2007 Ediciones Altaya, S.A.
Tous droits réservés.
Code Lyoko™ © MoonScoop / France 3 /
Canal J - 2005. All rights reserved.
Série créée par Tania Palumbo,
Thomas Romain et Carlo de Boutigny.

Loi N°49-956 du 16 juillet 1949
sur les publications pour la jeunesse.
Crédits photographiques :
© MoonScoop / France 3 / Canal J - 2005
page 6 : © Roy McMahon/CORBIS
page 7 : © Pelho Mar ja-Lee/SUPERSTOCK/
SIPA : © SIPA PRESS

Altaya

MOONSCOOP

Telfy

CODE LYOKO™

La situation se corse au collège Kadic et les événements s'enchaînent à un rythme effréné. X.A.N.A. ne cesse de lancer des attaques. Il s'en prend aux systèmes de contrôle des transports dans *Big bogue* et, une fois de plus, la catastrophe est évitée de justesse. Jeremy fait des progrès dans le but de matérialiser Aelita... même si elle est finalement forcée de rester sur Lyoko dans *Cruel dilemme*, les lyoko-guerriers acquièrent la certitude, dans *Problème d'image*, qu'ils parviendront un jour à ramener Aelita avec eux.

X.A.N.A. est parvenu à envoyer un énorme bogue sur Internet. Mais au fait : qu'est-ce qu'un bogue ? Retrouve les explications de Jeremy dans la rubrique scientifique de ce numéro. Et rendez-vous dans les pages « animation » : pour tout savoir sur la façon dont on modélise des personnages en 3D.

Cerise sur le gâteau : une énigme et des jeux de logique t'attendent à la fin du fascicule !



Il se passe de drôles de choses au collège Kadic... Passionné de sciences et d'informatique, Jeremy a découvert, dans une usine désaffectée, un supercalculateur qui permet d'entrer en communication avec Lyoko, un monde virtuel fascinant.

Mais sur Lyoko, un virus nommé X.A.N.A. cherche à détruire la Terre.

Aidé par Aelita, jeune fille virtuelle avec laquelle il peut communiquer, Jeremy va tout faire pour contrer les attaques de X.A.N.A. Son arme de choc ? Dès que le danger est trop grand, il virtualise ses fidèles amis, Ulrich, Odd et Yumi, pour les envoyer combattre sur Lyoko...

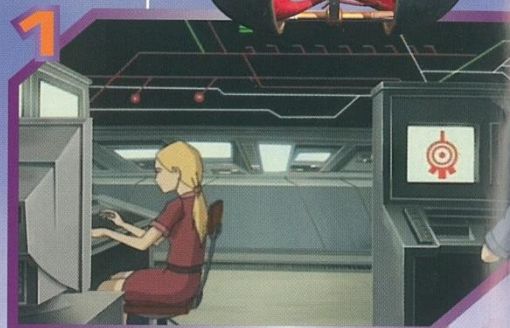


DESTINATION LYOKO

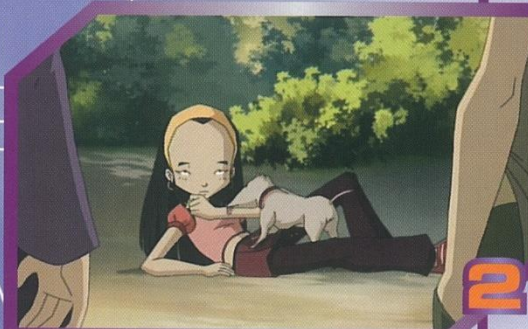
BIG BOGUE

X.A.N.A. a envoyé un virus sur Internet. Tous les réseaux de transports sont totalement désorganisés. Deux trains sont sur le point d'entrer en collision.

Au terminal de contrôle du trafic ferroviaire, c'est la panique : deux trains entièrement automatisés foncent l'un vers l'autre. Et l'un d'eux est rempli de produits chimiques !



1



2

Tandis que **Jeremy** s'active sur le supercalculateur, Odd et Ulrich, inconscients du danger, rient à pleins poumons. Ils ont joué un bon tour à Sissi, la prétentieuse.

Pour se venger, Sissi a révélé la présence de Kiwi au proviseur. Odd est consigné en salle d'étude... Il va lui falloir jouer serré pour rejoindre ses amis à l'usine !



3

STORY-BOARD



Voici deux extraits du story-board de l'épisode...



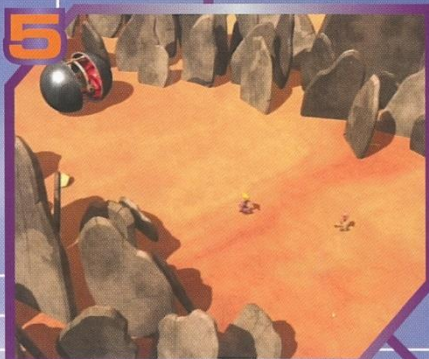
Mais de quelles scènes s'agit-il ?



Réponses : Sissi embête Milly et annonce qu'elle peut séduire n'importe qui, en particulier Ulrich. / Ulrich compare Kiwi à Nicolas.



Ulrich et Yumi ont retrouvé Aelita sur Lyoko. À travers le Territoire du Désert, ils se dirigent vers la tour activée, mais des monstres leur barrent soudain le passage.



Odd a réussi à échapper à la surveillance de Jim. Il était temps, car sur Lyoko Yumi et Ulrich ont perdu tous leurs points de vie et un Mégatank a pris Aelita en chasse.



La collision ferroviaire a été évitée de justesse. Aelita a désactivé la tour à temps. Jeremy n'a plus qu'à lancer le programme « Retour vers le passé » et le tour est joué !



Ulrich et Odd profitent de ce petit saut dans le temps pour améliorer le dernier tour qu'ils ont joué à Sissi. Cette fois-ci, elle devrait avoir la honte de sa vie !

Zoom

Yumi

Seule externe du groupe, Yumi est une adolescente d'origine japonaise qui vit dans un pavillon non loin du collège Kadik. Plus âgée que les autres lyoko-guerriers, elle a 14 ans et suit ses cours de 3^e avec sérieux et application. Jeune fille réservée, rigoureuse et éprise de justice, Yumi a peu d'amis et une grande ennemie : Sissi. Toutes deux se disputent le cœur d'Ulrich. Yumi a la préférence... Mais son incapacité à avouer ses sentiments au jeune garçon complique la situation ! Sur Lyoko, Yumi est la reine de la voltige et du salto : une vraie gymnaste. Elle est armée d'un éventail en métal, qui lui sert de bouclier et d'arme de jet. Par ailleurs, elle a un don virtuel : la télékinésie.



LES BOGUES

Dans un monde de plus en plus informatisé, la moindre anomalie dans un programme peut déboucher sur une catastrophe, à l'image de celle que risque de provoquer le virus envoyé par X.A.N.A.

De la première panne apparue sur un ordinateur jusqu'à la grande peur qui se répandit sur toute la planète au moment du passage à l'an 2000, on ne compte plus

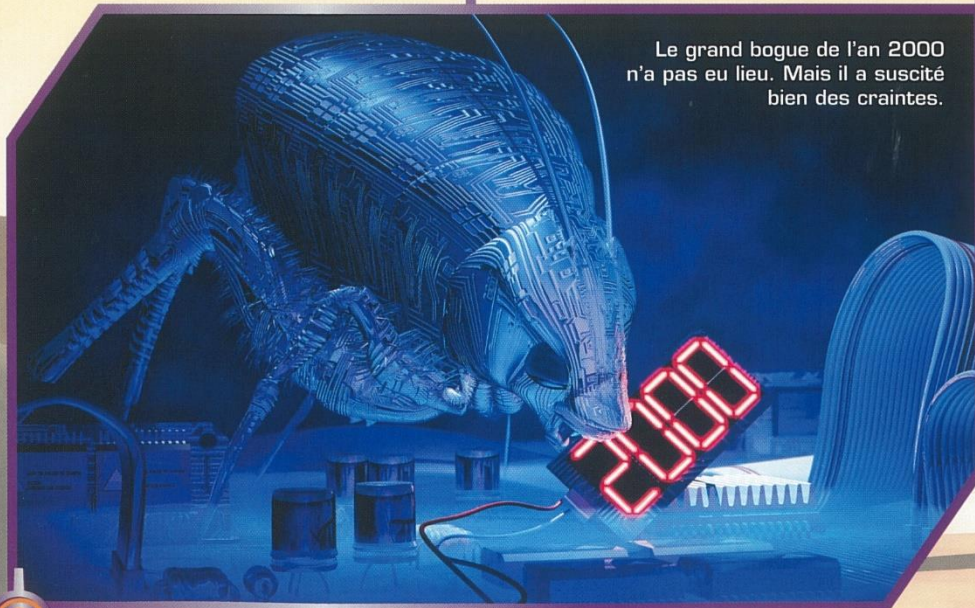
les mauvais fonctionnements informatiques qui ont pu avoir des conséquences plus ou moins dramatiques sur la vie quotidienne de millions de personnes.

Le premier dysfonctionnement connu se produisit en 1945 dans un ordinateur de la marine américaine. Il avait été provoqué, selon la légende, par un papillon de nuit coincé dans un contact électrique. Aussi le baptisa-t-on du nom de *bug* (« insecte » en Anglais) qui donna *bogue* en Français !

Le grand bogue de l'an 2000 n'a pas eu lieu. Mais il a suscité bien des craintes.

DES CAUSES DIVERSES

Certains bogues peuvent être dus à du matériel défectueux, comme ce défaut de construction qui affecta toute une génération de processeurs, mais la plupart ont une origine humaine. Ils proviennent d'erreurs dans l'écriture des programmes informatiques, qui les empêchent de fonctionner correctement.

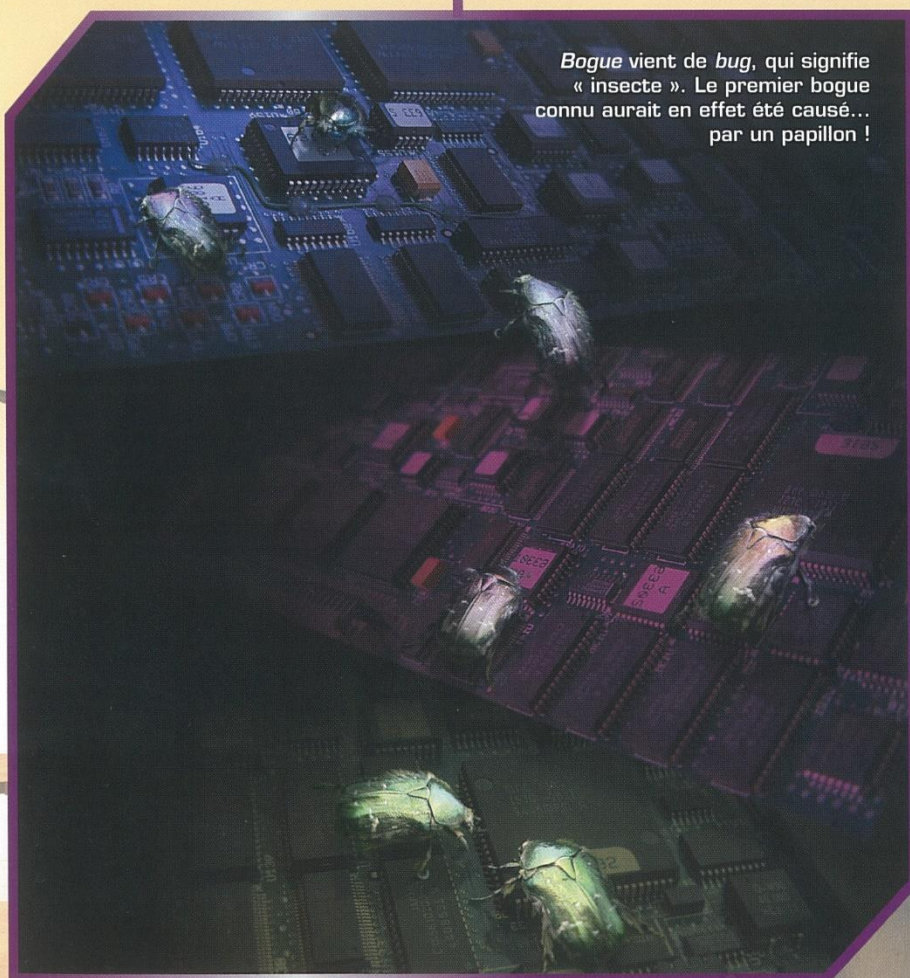


DES EFFETS PLUS OU MOINS GÊNANTS

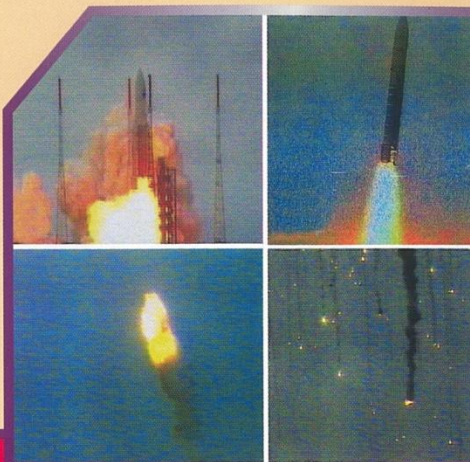
Les bogues ont des effets extrêmement variables. Certains, comme dans les jeux électroniques, se traduisent par des défauts mineurs dans l'animation des personnages ou le rendu des décors, défauts qui sont rapidement corrigés dans les versions suivantes. Parfois, ils peuvent affecter plus gravement le système d'exploitation des ordinateurs en le rendant instable ou inapte à remplir certaines tâches. Un bogue peut aussi être une faille

qu'un pirate informatique détecte et utilise pour mener une attaque ou détourner une machine à son profit.

Dans un monde où tous les ordinateurs de la planète fonctionnent en réseau et où la météo, le système de positionnement GPS, la distribution électrique, Internet, la Bourse, etc. sont gérés par de grands systèmes, le bogue est devenu la terreur des informaticiens. Une seule de ces anomalies informatiques peut désormais provoquer un « plantage » en cascade qui désorganise la vie de millions de personnes. ■



Bogue vient de bug, qui signifie « insecte ». Le premier bogue connu aurait en effet été causé... par un papillon !



Ariane V, à Kourou, le 4 juin 1996.

Zoom

QUELQUES GRANDS BOGUES DE L'HISTOIRE

- >> En 1962, à cause d'instructions codées mal recopiées, la fusée qui emportait la sonde spatiale *Mariner 1* vers Vénus connut un problème de guidage dès le lancement et dut être détruite.
- >> En 1982, la défaillance du système informatique qui contrôlait le gazoduc transsibérien (peut-être saboté par la CIA) provoqua l'explosion d'un pipeline soviétique.
- >> En 1996, la fusée *Ariane V* explosa après 37 secondes de vol à cause d'un système informatique mal programmé.
- >> En 2003, une vague de chaleur exceptionnelle associée à la saisie d'un code informatique erroné priva de courant électrique pendant 4 heures 40 millions d'Américains et 10 millions de Canadiens.



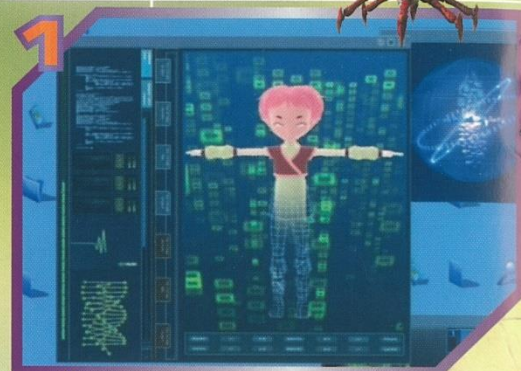
DESTINATION LYOKO

CRUEL DILEMME



Des bulldozers se sont mis en marche tout seuls et se lancent à l'assaut de l'usine désaffectée. À coup sûr, X.A.N.A. veut détruire le supercalculateur !

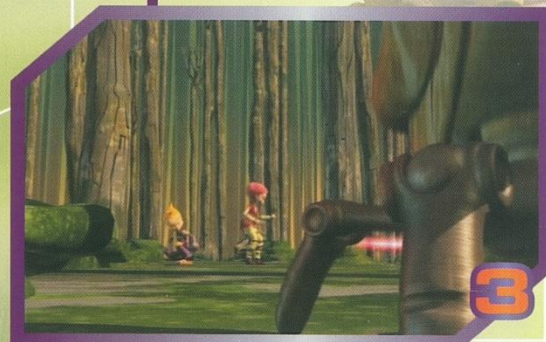
Jeremy a presque réussi à mettre au point son programme de matérialisation. Grâce à son génie... et à un peu de hasard, Aelita sera sans doute bientôt sur Terre.



Au milieu de la nuit, X.A.N.A. prend le contrôle des bulldozers du collège. Ulrich monte à bord de l'un d'eux pour tenter de savoir où ils vont. Il se dirige vers l'usine !



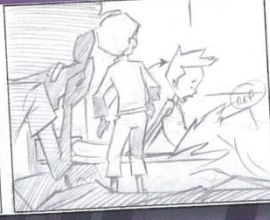
Jeremy a virtualisé Odd sur Lyoko... où cinq Kankrelats l'attaquent. Odd fait tout son possible pour protéger Aelita, mais ses points de vie baissent dangereusement.



STORY-BOARD

Voici deux extraits du story-board de l'épisode...

Mais de quelles scènes s'agit-il ?



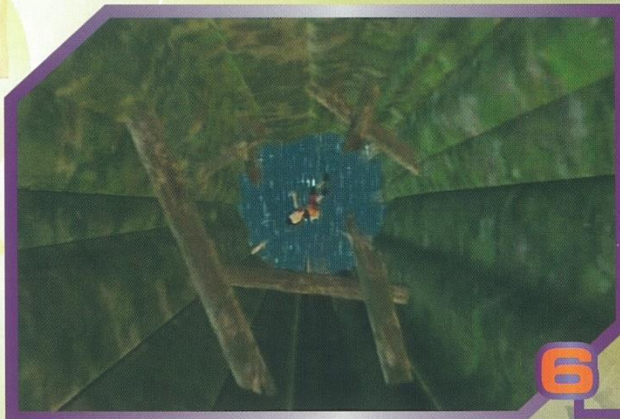
Réponses : Jeremy réveille Ulrich et Odd car il a entendu du bruit. / Odd a rejoint Jeremy au labo et lui annonce qu'Ulrich est resté dans le bulldozer.



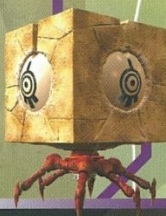
4 **Yumi est venue** secourir Ulrich, pris au piège des bulldozers fous. Ils fuient à toutes jambes devant les machines infernales occupées à détruire l'usine.



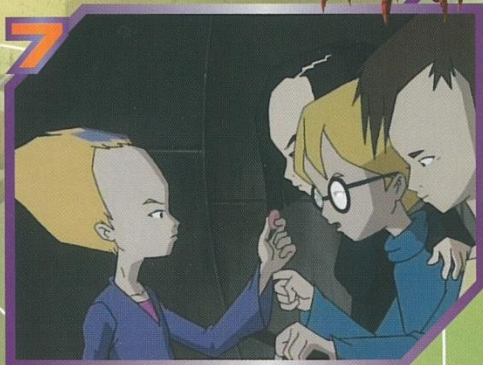
5 **À peine** les Kankrelats ont-ils été vaincus qu'un Mégatank fait son apparition. Aelita doit absolument trouver un moyen de rejoindre au plus vite la tour !



6 **Alors qu'Aelita** s'apprête à taper le code « LYOKO », Yumi tombe dans la mer numérique. C'est une catastrophe : cette chute la rend virtuelle pour toujours !



7 **Yumi est revenue** dans le monde réel. Mais Jeremy est amer : son programme de matérialisation ne pouvait fonctionner qu'une fois ! Il a fallu qu'Aelita se sacrifie...



Zoom

LE COLLÈGE KADIC

Il s'agit d'un complexe grand et agréable, constitué d'un bâtiment administratif, d'un bâtiment des sciences, d'une bibliothèque, d'une infirmerie et d'une salle des fêtes. On trouve également le bâtiment des chambres des internes, un parc, un gymnase, un stade, des cours de récréation et deux réfectoires. Deux tunnels, connus uniquement des héros, partent du collège et mènent jusqu'à l'usine. L'un se trouve dans le parc, l'autre dans le gymnase. Ces deux passages secrets ont été construits par Franz Hopper, professeur de mathématiques au collège à l'époque où il mettait au point en cachette le supercalculateur dans l'usine...



LA MODÉLISATION DES PERSONNAGES EN 3D

Dans un film d'animation en 3D où, comme son nom l'indique, toutes les images sont définies sur trois axes, rien n'est plus difficile à créer et à faire bouger qu'un animal ou un personnage.

Seuls quelques virtuoses de la modélisation, du mouvement, du rendu et des effets spéciaux en sont capables. C'est un travail de longue haleine qui réclame le talent et le savoir-faire de nombreuses personnes.

LES PRÉMICES

En respectant le style et le graphisme préalablement définis, le designer trace sur le papier la silhouette et l'apparence générale des personnages. Il produit deux types de documents :

- >> les *models sheet* qui sont des dessins des personnages montrant l'apparence générale, les expressions et les gestuelles de chacun d'eux ;
- >> les *turn around* où ils sont représentés de face, de profil et sous tous les angles imaginables.

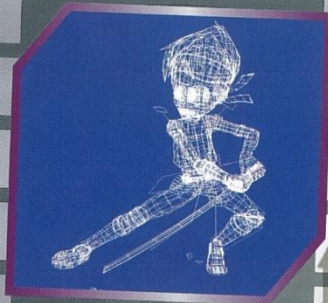
LA MISE EN FORME

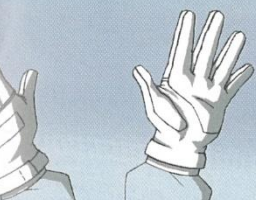
La seconde étape est la modélisation proprement dite pendant laquelle l'infographiste, grâce

aux dessins du designer et à de puissants outils informatiques, élabore peu à peu le personnage. Il le décompose en plusieurs parties distinctes qu'il divise en polygones, c'est-à-dire en figures géométriques fermées comme des triangles, des carrés ou même des étoiles, qu'il façonne, creuse ou étire jusqu'à leur donner la forme souhaitée : celle d'un nez ou d'une oreille, par exemple. À la fin du cycle, quand le personnage apparaît dans sa version définitive en 3D, il n'est encore capable que de mouvements automatiques : si son épaule bouge, son bras, son avant-bras et sa main suivent le geste de la façon la plus naturelle possible.

QUAND LES VOLUMES S'ANIMENT

Pour donner l'illusion de la vie, il reste encore à l'animateur à créer ce qu'on appelle « le squelette ». Cette fois, l'enjeu est de contrôler parfaitement





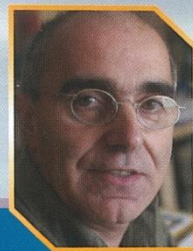
chacun des mouvements du personnage : la marche, la course, comme le gonflement d'un muscle. Pour parvenir à un tel résultat, l'infographiste travaille le plus souvent à partir d'une gestuelle réelle qui, après analyse et calculs, est reproduite par ordinateur.

Quant à l'apparition de plis sur les vêtements, l'ondulation des cheveux au vent ou les mouvements de foule, ils sont confiés à des logiciels spécifiques. Pour l'animation du visage, il faut fabriquer une bibliothèque de formes de bouches et d'expressions dans laquelle on pioche pour synchroniser l'animation des lèvres avec les dialogues et faire coïncider les sentiments du personnage avec ses mimiques.

LES DERNIERS DÉTAILS



L'ultime stade est ce qu'on appelle « le rendu ». Il s'agit de travailler sur l'enveloppe du personnage et de « l'habiller » avec des textures, des matières et des lumières qui correspondent au dessin et au projet initial, mais qui puissent aussi évoluer en fonction du déroulement de l'histoire et des différents décors dans lesquels elle se développe. Et pour finaliser l'image, on ajoute les effets spéciaux : tirs de laser, explosions, fumée, etc. ■



INTERVIEW DE JEAN-MARC GUILLEMOY ET DE RENATO, respectivement directeur et directeur artistique du studio ANTEFILMS STUDIO

Quel est le profil des membres de votre équipe ?

Comme nous travaillons du volume, l'essentiel est que les personnes qui interviennent sur le *modeling* aient un cursus artistique, mais surtout qu'elles possèdent le sens de la sculpture et qu'elles soient tout à fait à l'aise avec l'anatomie et les proportions. Car il est toujours extrêmement complexe de partir d'un dessin à plat pour créer un modèle 3D. Il faut savoir rester fidèle à l'intention initiale, tout en imaginant les autres faces des personnages.

Comment avez-vous travaillé pour créer les séquences 3D de *Code Lyoko* ?

Comme pour n'importe quel dessin animé 3D, nous avons commencé par la phase de préproduction, qui consiste à fabriquer tous les personnages, les décors et les monstres afin d'établir une banque d'images et d'animations qui nous permettra ensuite de réaliser les séquences. Vient alors la phase de production. Lorsque le story-board est validé, on nous fournit un montage de voix maquette qui permet de rythmer chaque séquence 3D. Nous fonctionnons avec plusieurs équipes, entre lesquelles nous répartissons les plans. Le premier atelier travaille sur les *layouts* : il prépare la scène en plaçant la caméra et les personnages dans le décor. Puis les animateurs donnent vie aux différents personnages, qu'ils courent, se battent ou discutent... L'atelier de rendu prend ensuite en charge la cohérence des lumières, les raccords plans/couleurs. Enfin, l'atelier d'effets spéciaux apporte sa dernière touche : explosions, rayons laser, éclaboussures !

Combien de temps vous faut-il pour réaliser ces prouesses techniques ?

Sur la saison 1 de *Code Lyoko*, qui compte 26 épisodes de 26 minutes, nous avons conçu entre 8 et 10 minutes d'images par épisode. Pour réaliser l'ensemble des séquences, il nous a fallu 6 mois de travail à 15-20 personnes sur la phase de préproduction, et environ 1 an à 20-25 personnes pour la production. C'est un travail d'équipe et... de longue haleine !

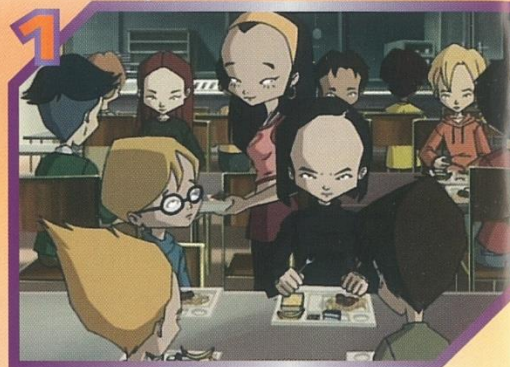
Interview



PROBLÈME D'IMAGE

Depuis qu'elle a été étrangement dévirtualisée, Yumi a un comportement très bizarre. Ses amis comprennent peu à peu qu'elle n'est pas elle-même...

Jeremy, Odd et Ulrich n'en reviennent pas : Yumi conseille à Ulrich de sortir avec Sissi ! Il y a vraiment quelque chose qui ne tourne pas rond chez elle !



La chambre de Jeremy a été ravagée et ses ordinateurs détruits. Or, peu de temps auparavant, Aelita avait détecté un nouveau signe du réveil de X.A.N.A...

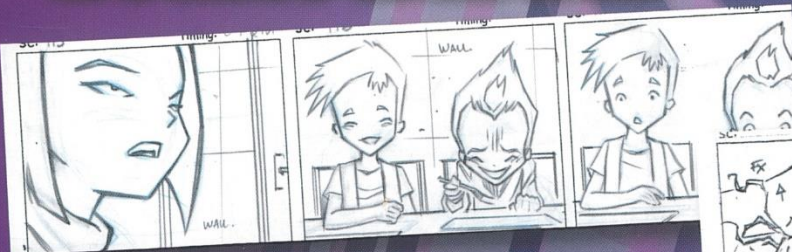


Sur Lyoko, Aelita fait part à Ulrich et Odd de sa dernière découverte : Yumi est retenue prisonnière sur Lyoko, et c'est une fausse Yumi guidée par X.A.N.A. qui a été matérialisée.



STORY-BOARD

Voici deux extraits du story-board de l'épisode...



Mais de quelles scènes s'agit-il ?





La fausse Yumi s'est arrangée pour rester seule avec Jeremy. Elle n'hésite pas à l'assommer lorsqu'il la surprend en train de débrancher le supercalculateur.

Sur Lyoko, Aelita, aidée par Ulrich et Odd, crée un clone de Yumi pour tromper le gardien. Le piège fonctionne : la vraie Yumi est libre.



Zoom



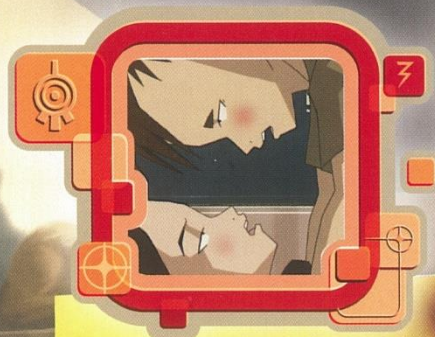
Yumi a insisté pour retourner sur Terre affronter son double maléfique. Le combat s'engage dans l'usine désaffectée.

L'attaque de X.A.N.A. est enfin neutralisée par Aelita. Mais pour combien de temps ? Une chose est sûre : la matérialisation est possible... X.A.N.A. l'a prouvé.



VIRTUALISATION ET DÉVIRTUALISATION

Les héros sont virtualisés sur Lyoko par le biais des scanners de l'usine. La procédure de virtualisation est enclenchée par Jeremy depuis le labo. Une fois dans le monde virtuel, les héros peuvent être dévirtualisés de deux façons : en perdant tous leurs points de vie ou en étant directement ramenés par Jeremy (procédure de dévirtualisation). Si jamais ils tombent dans la mer numérique, les héros ne sont pas dévirtualisés. Ils disparaissent... à jamais !



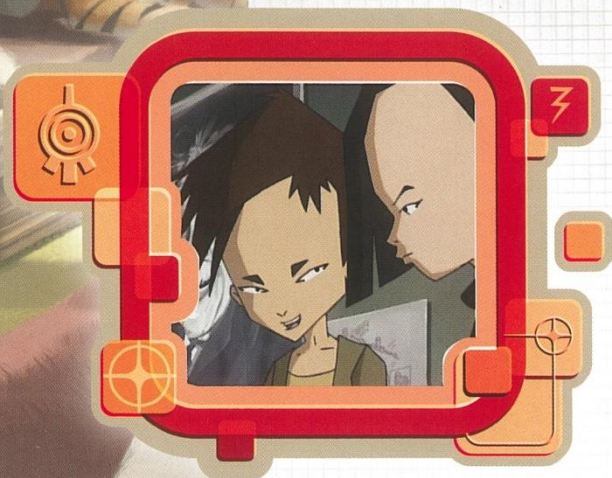
Déclarer sa flamme ?

Dès leur première rencontre, qui prend la forme d'un combat de karaté, Ulrich et Yumi se sentent troublés l'un par l'autre...

Yumi est visiblement amoureuse d'Ulrich, mais elle n'ose pas lui déclarer ses sentiments. De même l'adolescent en pince visiblement pour son amie, mais il reste très discret sur le sujet. Pourquoi est-ce que ni l'un ni l'autre ne fait le premier pas ? Sissi, elle, n'a peur de rien et affirme à qui veut l'entendre qu'elle adore Ulrich et qu'elle ferait tout pour sortir avec lui.

Mais peut-être est-ce justement parce qu'elle n'en est pas vraiment amoureuse qu'elle a autant d'assurance... Car lorsque l'on aime vraiment, on a l'impression de jouer sa vie en déclarant sa flamme. C'est certainement pour cela que c'est si difficile.

Mais que risque-t-on réellement en osant se déclarer ? Un refus fait mal, mais il est peut-être préférable à une longue incertitude.



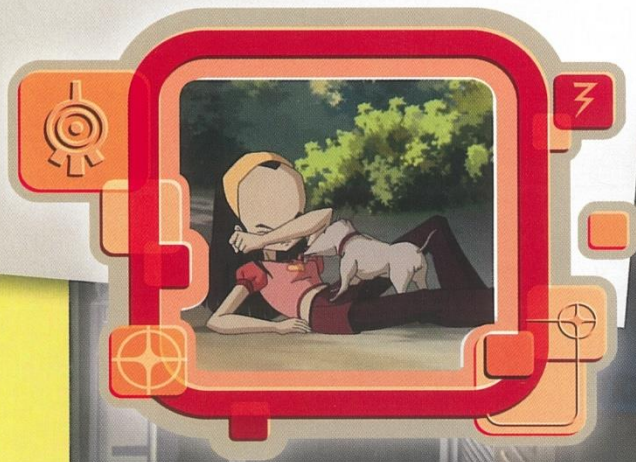
Rancune

Sissi n'a pas beaucoup apprécié le tour que lui ont joué Odd et Ulrich. Pour se venger, elle révèle au proviseur l'existence de Kiwi...

Vexée par le faux rendez-vous fixé par Ulrich, qui l'a ridiculisée et humiliée, Sissi n'a qu'une idée en tête : rendre la pareille. C'est Odd qui fait les frais de sa colère, Ulrich étant épargné, sans doute en raison de l'intérêt qu'elle lui porte.

Lorsque l'on se sent agressé, la première envie est souvent de se venger. La rancune pousse à rétablir une sorte d'équilibre. Pour ne plus être victime, on devient soi-même agresseur. Il n'y a plus un agresseur et une victime, mais... deux agresseurs et deux victimes.

À y regarder de plus près, que gagne-t-on ? On risque d'entrer dans un engrenage de violences sans fin. Car si chacun cherchait à se venger à chaque affront subi, le monde deviendrait une vaste jungle, sans justice ni respect. Qu'en penses-tu ?



Jalousie ?

Lorsque Sissi affirme haut et fort qu'Ulrich ne regarde qu'elle, Yumi sent la colère l'envahir. Et quand Ulrich surprend la « fausse » Yumi sur le point d'embrasser Jeremy, son sang ne fait qu'un tour...

Ulrich et Yumi ne forment pas un couple, et pourtant on sent bien qu'il se passe quelque chose entre eux. On observe en effet chez eux bon nombre de symptômes amoureux. Et la jalousie semble en être un.

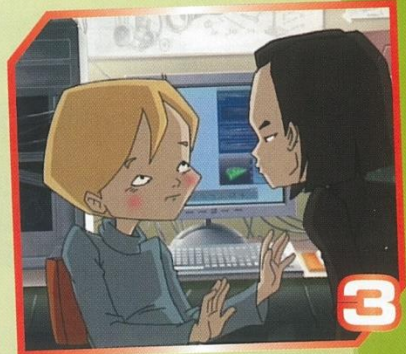
Il semblerait même qu'elle contribue à leur faire prendre conscience de leurs sentiments... La jalousie peut ainsi être positive, puisqu'elle nous permet de mesurer à quel point on est attaché à une personne.

Mais attention ! elle peut aussi être destructrice lorsqu'elle devient excessive et que l'on tremble à chaque instant de perdre l'amour ou l'estime de l'autre. Elle peut parfois conduire à être possessif, mesquin et calculateur.



Problème d'image

Yumi est très bizarre aujourd'hui ; mais est-ce bien elle ? Aide ses amis à retrouver la vraie Yumi dans ces 5 extraits de l'épisode « Problème d'image ».



Énigme

Jeremy s'est un peu ennuyé au cours d'informatique. Du coup, il s'est amusé à inventer une nouvelle énigme pour ses amis...

Luigi, Ted et Lilou sont trois enfants de la même famille. Lilou a trois fois l'âge de Ted. Dans deux ans, elle aura le double de l'âge que Luigi aura à cette époque. Luigi a un an de plus que Ted.

Question : Quels âges ont les enfants ?

Suite logique

Complète logiquement cette suite de nombres :

1
6
4
9
7
12
10...

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO, RETROUVE LES LYOKO-GUERRIERS DANS UN FASCICULE ET UN DVD DE 3 NOUVEAUX ÉPISODES



N°4
Le DVD
de 3 épisodes
+ le fascicule



8 — CLAP DE FIN : Un réalisateur de cinéma projette de tourner son prochain film dans l'usine de nos héros. C'est une catastrophe ! Un malheur n'arrivant jamais seul, X.A.N.A. se réveille et prend possession du personnage principal du film.



9 — SATELLITE : En plein cours, tous les portables des élèves se mettent à sonner. Ces sonneries intempestives ont été déclenchées par X.A.N.A., qui utilise l'antenne relais pour prendre le contrôle d'un énorme satellite militaire.



10 — CRÉATURE DE RÊVE : La classe accueille une nouvelle élève, qui ressemble trait pour trait à Aelita ! C'est d'autant plus troublant que, sur Lyoko, Aelita a disparu. Pour Jeremy, c'est certain : il ne peut s'agir d'une coïncidence...